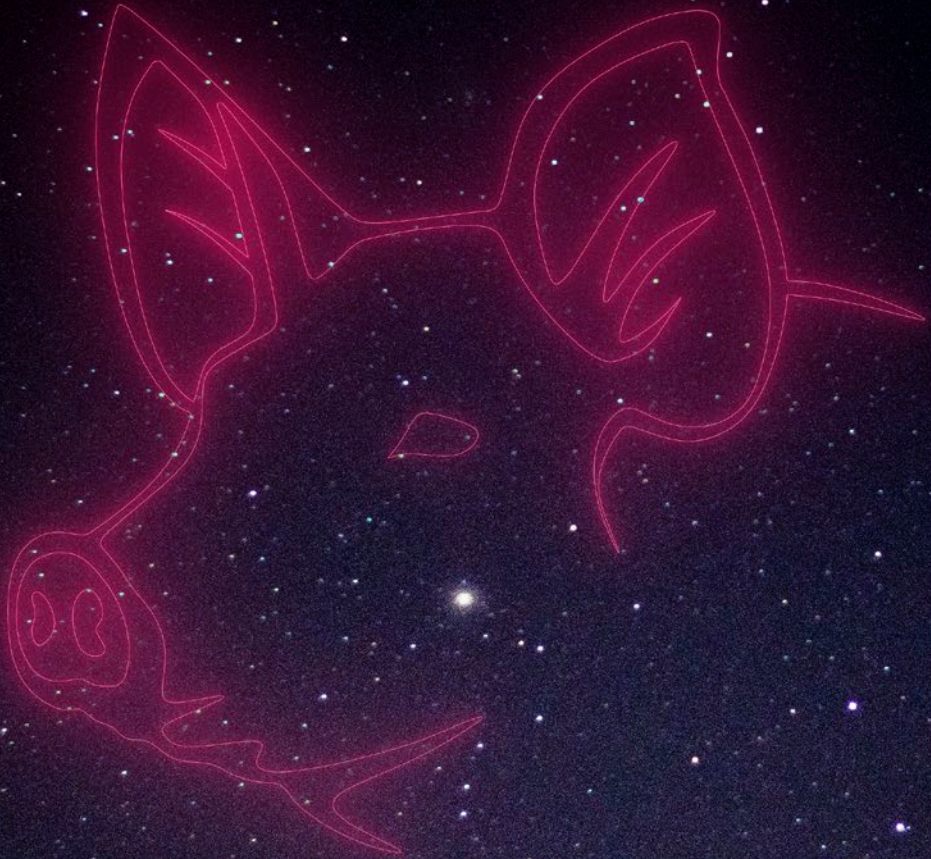


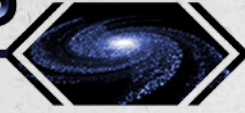
# DAS SCHWARZE ALL



## GEFANGENGENOMMEN IM DUNKLEN EBER

Kurzabenteuer für Das Schwarze All

# DAS SCHWARZE ALL



## GEFANGENGENOMMEN IM DUNKLEN EBER

Kurzabenteuer für Das Schwarze All

**Startpunkt:** In der Kneipe "Zum Dunklen Eber", eines der üblichen Lokale auf Thera Regaths unteren Ebenen.

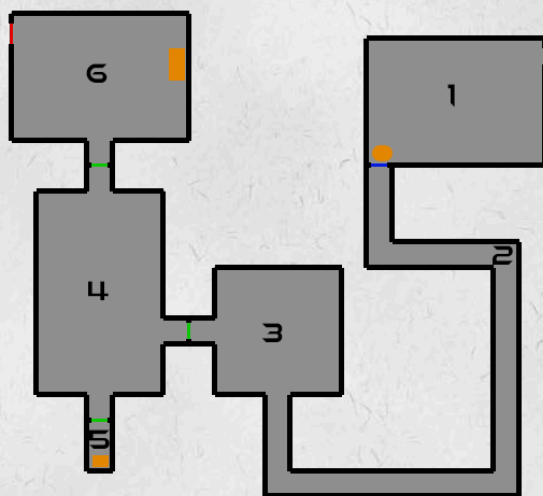
Die STARS befinden sich in Terah Regath, in der Kneipe "Zum Dunklen Eber". Sie feiern hier den Erfolg ihres letzten Abenteuers. Da plötzlich knallt die Türe auf und mehrere schwer bewaffnete Solisten (3 pro STAR) stürmen herein. Sie bezichtigen die STARS des Umgangs mit kriminellen Mutanten und des Einsatzes von Psi-Drogen. Dazu präsentieren sie sogar einen Datenkristall mit Beweisen und belastenden Aussagen. Den STARS ist natürlich klar, dass es sich um gefälschte Beweise und gekaufte Zeugen handeln muss.

Die Gruppe Solisten wird versuchen die STARS zu überwältigen, zu entwaffnen und dann zu fesseln, um diese dann mitzuschleifen und in einen Keller zu werfen, der sich zwei Ebenen unter dem Dunklen Eber befindet. Den STARS ist bewusst, dass sie vor Gericht ohne Beweise zu ihrer Entlastung niemals eine Chance gegen die Anschuldigungen der Solisten haben. Sie müssen aus ihrem Kerker fliehen und irgendwie ihre Unschuld beweisen.

Wehren sich die STARS und gelingt es ihnen sogar die Solisten auszuschalten, dann können sie diese vernehmen. Die Solisten erklären, dass sie für den Auftrag bezahlt wurden und es gültige Haftbefehle gibt, basierend auf den Beweisen und Aussagen.

Wer dahinter steckt? Keine Ahnung. Allerdings gibt es einen Keller zwei Ebenen unter dem Dunklen Eber. Dorthin sollten die STARS für ein paar Stunden gebracht werden. Nach Aussagen der Solisten befinden sich dort im Keller auch irgendwo ausreichende Beweise, um die STARS zu entlasten und die Haftbefehle aufheben zu lassen.

- Solisten: Werte wie Sol-Ay-Gardisten, ohne Schutzkleidung, 2 pro STAR



**1 – Keller:** Sobald die STARS alleine sind, können sie sich ihrer Fesseln entledigen. Allerdings ist es dunkel und sie haben keine Ausrüstung mehr, sondern nur noch ihre Kleidung. Auf einer Kiste liegt ein Feuerzeug, daneben eine Taschenlampe. Diese Gegenstände müssen im Dunklen erst einmal gefunden werden. Wenn übrigens jemand später im Abenteuer die Taschenlampe fallen lässt, um die Spannung zu erhöhen, ist das einen Bennie wert. Öffnen sie die Kiste, so finden sie darin eine Splitterschutzweste und zwei Gummiknüppel. In einer Ecke steht ein Carbo-Hydrat-Automat. Dahinter gibt es einen Geheimgang. Carbon-Hydrat-Ingenieure entdecken diesen Geheimgang automatisch, alle anderen müssen danach suchen.

**2 – Alter Wartungsschacht:** Auf einem Sims liegt ein Blaster-Schlagring. Es besteht eine 50%-Chance, dass einer der STARS auf einem Ölfleck ausrutscht und 1W6 Schaden nimmt.

**3 – Sortieranlage der Diggarz:** Eine Horde von 20 Diggarz sortiert hier den Müll einer der städtischen Deponien und sammelt alle brauchbaren Wertstoffe. Die Diggarz werden dazu allerdings von Mutanten gezwungen. Einige Aufsehermutanten (3 pro STAR) stehen hier Wache. Sie sind mit Plasma-Bullenpeitschen bewaffnet.

- Aufsehermutanten: 3 pro STAR

**4 – Wachraum der Mutanten:** Hier halten sich weitere Aufsehermutanten auf (2 pro STAR) und spielen **Das Schwarze All**.

- Aufsehermutanten: Mutanten mit Blaster-Bullenpeitschen, 2 pro STAR


**5 – Lagerraum:** Die Mutanten lagern hier das Werkzeug für die Diggarz. In der Ecke steht eine Truhe, in der sich einige Blaster-Hacken (Spielwerte wie Blaster-Handäxte) finden, sowie ein Kästchen. Das Kästchen ist durch eine Falle in Form einer Lichtwellennadel gesichert, die beim Öffnen 2W6 Schaden macht. Diese Falle kann mit einer Reparieren- oder einer Schlösserknacken-Probe entschärft werden. Im Kästchen liegt eine rote Schlüsselkarte. Es ist nicht zu erkennen, wo diese Schlüsselkarte eingesetzt werden kann.

**6 – Verwertungskammer:** In der Kammer werden die von den Diggarz gesammelten Wertstoffe sortiert und für den späteren Verkauf verpackt. Mehrere Diggarz müssen die Arbeit erledigen, beaufsichtigt von einigen Aufsehernmutanten (2 pro STAR) und dem Oberaufsehermutanten **Kronkh**.

An der Wand steht eine große, verschlossene Metalltruhe. Es gibt eine Tür nach draußen, die aber nur mit einer blauen Schlüsselkarte geöffnet werden kann. Diese blaue Schlüsselkarte befindet sich in der Metalltruhe. Die Metalltruhe kann nur mit der roten Schlüsselkarte aus dem Lagerraum geöffnet werden.

In der Metalltruhe liegen neben der blauen Schlüsselkarte noch vierhundert Kredite, zwei Laserpistolen Modell 3-Punkte-Blitzer und eine grüne Schlüsselkarte (niemand weiß allerdings, was damit aufzuschließen ist). Außerdem findet sich dort ein Datenkristall, auf dem sich klare Beweise für die Unschuld der STARS

befinden: Ein alter Gegner der STARS (einfach etwas Passendes einsetzen) hatte die Solisten geschmiert, damit diese seine Feinde unter falschen Anschuldigungen in den Knast werfen lassen. Vorher jedoch sollten die STARS in ihrem Kellerverließ von den Mutanten, die im Dienste des Bösewichts stehen, noch ordentlich aufgemischt werden.

- Kronkh : Oberaufsehermutant (wie Aufsehermutanten)
- Aufsehermutanten: 2 pro STAR

### Aufsehermutanten

Fiese Gesellen, die Unschuldige in ihren Dienst pressen, um auf deren Kosten den großen Reibach zu machen.

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Provozieren W6, Wahrnehmung W6

**Charisma:** -2, **Bewegungsweite:** 6,

**Parade:** 5, **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Gierig

**Talente:** Schmutzige Tricks

**Mutation:** Einfach anhand der Tabelle aus dem Settingbuch jeweils zufällig ermitteln.

**Besondere Merkmale:** Außenseiter, Wärmesicht

**Ausrüstung:** Blaster-Bullenpeitsche (Stä+W4, Reichweite 1", PB 1)

Unterstütze **Das Schwarze All** auf  
**KICKSTARTER**  
Mach mit! Sei ein STAR!

<https://www.kickstarter.com/projects/1715025751/das-schwarze-all-savage-worlds-setting-band>

### Impressum

Text: Günther Lietz

Lektorat: Frank Falkenberg

Layout: Björn Scheyer



„Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). Savage Worlds und das Savage Worlds Official Licensed Product Logo ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright Prometheus Games Verlag, Christian Loewenthal & Marcel Hill GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.“

**KURZABENTEUER II:  
GEFANGENGENOMMEN  
IM DUNKLEN EBER**

***So eine Sauerei! Jetzt haben die STARS aber Ärger. Sie brauchen ganz viel Schwein, um ihre Ferkel wieder ins Trockene zu bringen. Da hilft nur eine große Keilerei! Denn der Dunkle Eber ist ein Falle\*.***

***\* Der Reiseführer meint:  
Eine Falle ist etwas in das man hineintappt  
und dann Ärger bekommt.***

