

# Der Schatz der Amazonen

Ein Einstiegsabenteuer für Savage Worlds

*Ein Abenteuer für Savage Worlds Adventure Edition von Kai Hirschfelder*

<https://fenrath.de/scenarios/der-schatz-der-amazonen/>

# Der Schatz der Amazonen

Ein Einstiegsabenteuer für Savage Worlds

*Die in diesem Abenteuer verwendeten Bilder wurden durch künstliche Intelligenz generiert.*

## Das Abenteuer

Das Abenteuer spielt im Jahr 1936. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Schatzjägern und Archäologen im Stil von Indiana Jones. Hinweise auf einen verborgenen Schatz der Amazonen führen die Gruppe nach Südamerika. Doch die Nazis sind ihnen bereits einen Schritt voraus.

## Hintergrund

Die Legenden der Tupi erzählen von den Icamíabas, einem Stamm amazonenhafter Kriegerinnen, die irgendwo in der Amazonasregion gelebt haben sollen. Auch die spanischen Konquistadoren berichten von ihnen. So beschrieb der Dominikanermönch Gaspar de Carvajal erstmals einen Angriff auf die Spanier durch hünenhafte Frauen mit heller Haut und nackt bis auf die Scham. Auch spätere Berichte zeugen von der Existenz dieser Kriegerinnen, doch viel ist über sie nicht bekannt.

Vor kurzem entdeckten die Abenteurer jedoch einige alte Aufzeichnungen von Gaspar de Carvajal, die es nicht in seine berühmte Chronik geschafft haben. Darin berichtet er, dass die Spanier die Heimat der Amazonen gefunden haben. Auch schreibt er von Berichten anderer einheimischer Stämme, nach denen die Kriegerinnen einen sagenhaften Schatz hüten. Kurzerhand überfielen die Spanier die Heimat der Amazonen und löschten sie nahezu restlos aus. Einen Schatz haben sie jedoch nie gefunden.

Bevor die Abenteurer eine Expedition in die Wege leiten konnten, wurde das Manuskript jedoch gestohlen. Die Abenteurer vermuten,

dass der deutsche Sturmbannführer und Fanatiker August Plank hier seine Finger im Spiel hat, sind sie doch bei ihren Nachforschungen immer wieder mit ihm aneinandergeraten. Eile ist geboten, wenn die Abenteurer den Nazis jetzt noch zuvorkommen wollen.

## Der Stamm der Icamíabas

Der Amazonen-Stamm ist mehr als nur ein Mythos. Bis zum verhängnisvollen Angriff durch die spanischen Konquistadoren lebten die Icamíabas im heutigen Brasilien, unweit des Amazonas. Die Geschichten besagen, dass ihr Volk nur aus Frauen bestand, die allesamt kampferprobt waren.

Einmal im Jahr, so heißt es, kann eine Icamíaba ihre Heimat verlassen, um sich mit ihrem Gefährten zu treffen und so für Nachwuchs zu sorgen. Die Mädchen blieben beim Stamm, während die Jungen zu ihren Vätern geschickt wurden (andere Berichte zeichnen hin und wieder auch ein deutlich gewalttätigeres Bild). Ihren Liebhabern schenkten die Icamíaba sogenannte Muiraquitãs, Amulette aus einem grünen Gestein (Nephrit), welches sie in mond hellen Nächten vom Grund eines versteckten Sees holten. Diese Amulette wurden oft nach Wassertieren gestaltet und fanden auch ihren Weg nach Europa.

## Allgemeine Hinweise

### Symbole und Embleme

Für das Vorankommen der Abenteurer gibt es zwei Objekte, die an mehreren Stellen im Abenteuer gefunden werden können.

Zum einen das Amazonen-Emblem (bei Ernesto Silva, Naru oder in Planks Zelt). Dabei handelt es sich um ein Muiraquitã mit der Darstellung einer Schlange.

Zum anderen die Übersetzungstabelle für die Symbole im Observatorium (im Kirchenarchiv, von Naru oder in Planks Zelt). Letzteres wird zwingend benötigt. Sollten die Abenteurer das Observatorium erreichen und dort nicht weiterkommen, kannst du ihnen für einen Benny den Hinweis geben, dass die Deutschen vielleicht mehr über die Symbole wissen.

## Soldaten und Schläger

In diesem Abenteuer treffen die Spieler immer wieder auf deutsche Soldaten. Im Anhang findest du Werte für zwei unterschiedliche Typen. Die *Soldaten* sind einfache Gegner, während die *Schläger* deutlich schwerer zu überwinden, dafür aber eher im Nahkampf aktiv sind. Variiere mit den Gegnertypen, um die Herausforderung flexibel an deine Gruppe anzupassen.



## Ankunft in Südamerika

Die Abenteurer landen mit einem kleinen Flieger in Santariba, einer größeren Stadt am Amazonas. Dort haben sie die Möglichkeit, ihre Vorräte aufzustocken, oder den ein oder anderen Ausrüstungsgegenstand zu erwerben (die gültige Währung ist Milréis R\$, wobei 10 R\$ ungefähr einem US-Dollar entsprechen).

Im Anschluss treffen sie sich am Hafen mit Antonio Lemos, ein zwielichtiger, aber höflicher Mann, der nur gebrochen Englisch spricht. Er bringt die Gruppe mit seinem kleinen Kahn nach Porto Itanapu, wo das Abenteuer beginnt.

Möchtest du bereits vorab etwas Spannung reinbringen, oder das Abenteuer ein wenig verlängern, könntest du bereits im Hafen einige aufdringliche Flusspiraten auftreten lassen, die die Spieler dann später auf dem Fluss überfallen. Eine passend beschriebene Szene findest du beispielsweise im Abenteuer *Das Auge von Kilquato* von *Shane Lacy Hensley*, Erhältlich bei *Ulisses Spiele*.

## Porto Itanapu

Die kleine Siedlung liegt inmitten des süd-amerikanischen Dschungels an einem Nebenfluss des Amazonas. Hier leben etwa 350 Einwohner die sich in erster Linie mit dem Verkauf von Kautschuk über Wasser halten. Die ansässigen Menschen sind in erster Linie portugiesischer Abstammung. Zwar gibt es im näheren Umkreis auch einige indigene Völker, doch nur kleine Gruppen haben sich bisher in der Dorfgemeinschaft eingefunden. Das Dorf bietet ein paar interessante Ansatzpunkte für die Spieler:

- ❖ Der Missionar Miguel de Almeida hat den Schlüssel zum Kirchenarchiv. Suchen die Spieler dort nach Informationen über Arukaya (Probe auf *Recherche*), finden sie eine Übersetzung der Datumssymbole für das Observatorium. Mit einer Steigerung entdecken sie zudem eine alte Karte der Ruine, die ein auffälliges kreisrundes Gebäude im Nordosten der Anlage zeigt.
- ❖ Naru stammt aus der indigenen Bevölkerung und ist eine Nachfahrin der Amazonen. Ihre Mutter hat ihr immer erzählt, dass der Weg zum Schatz der Amazonen in den Sternen versteckt läge. Sie trägt zudem ein Amazonen-Emblem um den Hals, ein Erbstück ihrer Vorfahren. Sie kann den Spielern auch eine Übersetzung der Datumssymbole für das Observatorium erstellen, falls sie danach fragen.
- ❖ Die Einwohner sind den Nazis nicht wohlgesonnen, da sie das Dorf immer wieder terrorisieren.

❖ Einige Dorfbewohner sind aufgebracht, da die Nazis einen Jungen aus dem Dorf gefangen genommen haben, der sich auf die Ausgrabung geschlichen hat.

❖ Ernesto Silva betreibt einen kleinen Dorfladen. Er macht keinen Unterschied zwischen den Einwohnern und den Nazis. Solange der Kunde zahlt, ist er zufrieden. Ihm gehört außerdem das Motorboot, welches unten am Pier liegt. Unter seinen Waren findet sich auch

ein Amazonen-Emblem (Kosten: 5.000 R\$, realer Wert etwa 1.600 R\$).

❖ Am Hafen steht ein kleiner Frachter der Nazis. Lediglich drei Wachen sind dort stationiert. Unter Deck können die Spieler mit einer *Recherche*-Probe einen Plan der Ausgrabungsstätte finden, auf dem zu erkennen ist, dass man mit einem Boot an der Westseite des Lagers unauffällig anlegen könnte.



## Die Ausgrabung

Die Deutschen haben die Tempelanlage großräumig umzäunt. Der Zaun besteht aus engmaschig verflochtenem Draht, ist etwa 2,5 Meter hoch und am oberen Rand mit Stacheldraht versehen. Öffnungen im Norden und Süden dienen den Nazis als Eingang ins Lager und sind durch Wachtürme gesichert. Mehrere Zelte stehen im ganzen Lager verteilt. Einige davon dienen den Arbeitern als Nacht-lager. Tagsüber schufteten die armen Seelen bei der

Ausgrabung für einen Hungerlohn, während die Deutschen mit den Waffen im Anschlag stets ein wachsames Auge auf die Arbeiter haben. Aktuell sind sie dabei, den verschütteten Eingang zur Tempelanlage frei-zulegen.

❖ In einem der Zelte wird Tiago, ein Junge aus dem Dorf, festgehalten, der sich auf dem Gelände herumgetrieben hat. Er wollte verhindern, dass die „bösen Männer“ sein Geheimversteck finden. Können die Spieler den Jungen sicher aus dem Lager bringen, verrät er



ihnen, wo sich der Eingang zu dem Observatorium befindet (also der Spalt in der Kuppel) und auch, dass er in der Nähe eine Strickleiter versteckt hat.

❖ Das größte (und am besten bewachte) Zelt gehört August Plank. Können die Spieler sich dort einschleichen, finden sie mit einer *Recherche*-Probe auf seinem Schreibtisch eine Übersetzung der Datumssymbole für das Observatorium, sowie bei einer Steigerung ein Amazonen-Emblem. Suchen die Abenteurer explizit nach etwas, was mit den Symbolen im Observatorium zusammenhängt, erhalten sie einen +2 Bonus auf die *Recherche*-Probe.

❖ Im verschlossenen Ausrüstungsschuppen können die Spieler neben Werkzeugen zur

Ausgrabung und einigen Waffen auch eine kleine Kiste mit Dynamitstangen finden. Den Schlüssel hat der Quartiermeister.

❖ Während die Deutschen ihre Arbeit auf die Hauptanlage konzentrieren, finden sich auch abseits noch ein paar kleinere Gebäude. Eine dieser Bauten verbirgt einen geheimen Eingang in ein antikes Observatorium. Um den Zugang zu öffnen, muss ein Amazonen-Emblem in die Aussparung eines Wandreliefs eingelassen werden. Alternativ können die Spieler durch den Spalt im überwucherten Kuppeldach des Observatoriums hineingelangen, sofern sie wissen, wo es liegt (z.B. durch den eingesperrten Jungen Tiago, oder durch die Karte aus dem Kirchenarchiv).



## Das Observatorium

Gelingt es den Abenteurern den Eingang zum Observatorium zu öffnen, blicken sie auf eine Treppe, die ein Stück unter die Erdoberfläche führt. Ein Gang führt zu einem halb in der Erde eingelassenen Gebäude am Rand der Ausgrabung, das den Nazis bisher entgangen ist.

Vor den Spielern eröffnet sich ein großer runder etwa 7 Meter hoher Raum mit einem kuppelförmigen Dach. Durch eine Öffnung in der Kuppel fällt Licht in den Raum. Die Wände sind mit aufwändigen Malereien und einer Vielzahl eingraviertster Sterne versehen, die sich bei näherer Betrachtung hereindrücken lassen. Kundige können erkennen, dass die Anordnung der Sterne nicht willkürlich ist, sondern sich am realen Sternenhimmel orientiert.

Im Zentrum des Raumes steht ein großer kreisrunder Sockel aus drei beweglichen konzentrischen Ringen und einem runden Mittelteil. Die Ringe sind mit Symbolen verziert, die im Kalender der Amazonen zur Angabe von Daten genutzt wurden. Die Spieler benötigen eine Übersetzung, um dies zu erkennen. Ein Pfeil auf dem Mittelteil dient als Ausrichtungspunkt. Neben dem Sockel ist ein Hebel in den Boden eingelassen. Wird der Hebel gezogen, passiert zunächst nichts. Erst wenn die Spieler die Ringe bewegen und anschließend den Hebel ziehen, ertönt ein lautes Knirschen, als das steinerne Kuppeldach rotiert und die Öffnung neu ausrichtet. Zudem setzt der Hebel die eingedrückten Sterne in der Wand zurück.

Der Trick ist nun, das aktuelle Datum einzustellen, wodurch das Observatorium auf das Sternzeichen Jungfrau ausgerichtet wird. Dies ist nur nachts zu erkennen, kann aber auch mit einer Probe auf Allgemeinwissen +6 vermutet werden. Nun müssen an der Wand alle Sterne des Sternbilds Jungfrau eingedrückt werden. Daraufhin versinkt der Sockel im Boden und öffnet einen Eingang zu einer Wendeltreppe,

die an einem Gang endet, welcher direkt in das Heiligtum von Arukaya führt.

## Arukaya

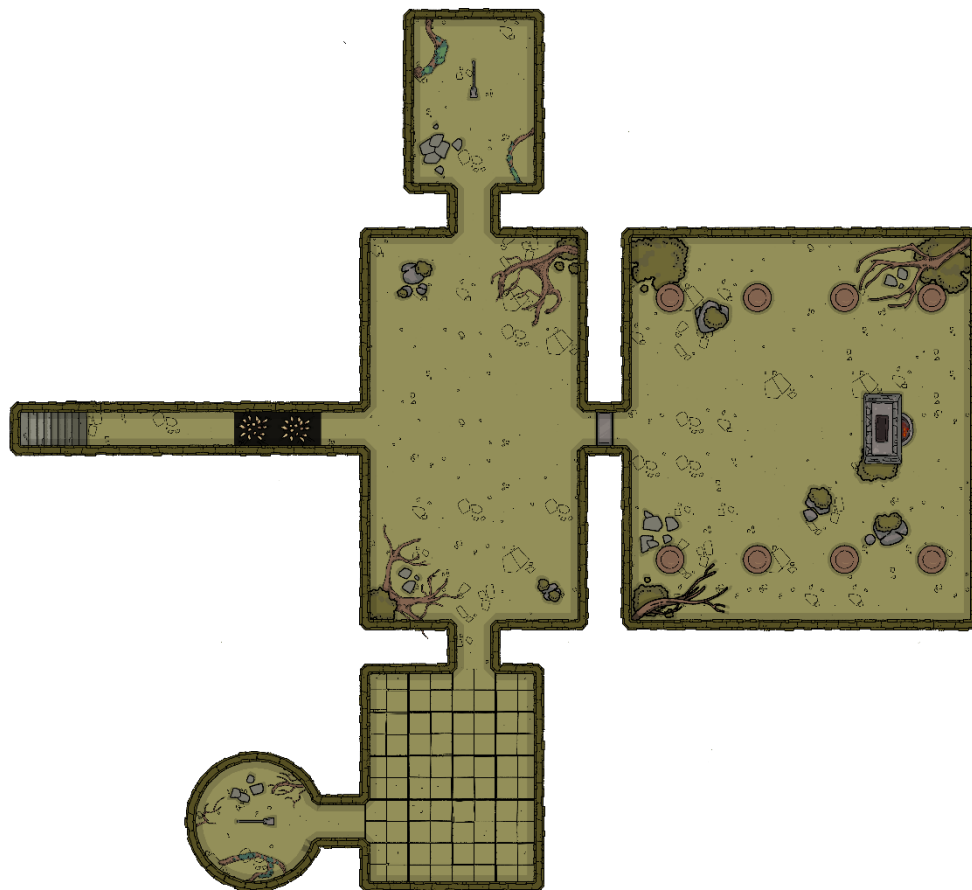
Einst lebten die Amazonen in Arukaya. In der obersten Ebene befinden sich Überreste alter Wohnstuben, Lehrräume und andere alltägliche Orte. Der wahre Schatz liegt jedoch unter der Oberfläche. Das Heiligtum der Amazonen ist versteckt und mit Fallen geschützt, die Eindringlinge fernhalten sollen. Weitere Infos können der Karte entnommen werden.

❖ Der Gang zum Heiligtum wird von einem großen Loch im Boden unterbrochen. Eine Fallgrube, die bereits vor Jahren eingestürzt ist, erstreckt sich etwa drei Meter weit im Gang und ist ebenso tief. Ein Sturz in die Stacheln ist nicht tödlich, verursacht aber eine *Wunde*.

❖ Die Tür zum Heiligtum ist versperrt. Zwei große Bolzen verkeilen das steinerne Tor in der Erde.

❖ Der obere Raum ist leer. Im Zentrum der Kammer ist ein Hebel eingelassen. Wird dieser umgelegt, fällt eine schwere Steintür herab und verschließt den Raum, wodurch der Spieler eingeschlossen wird. Zeitgleich hebt sich aber einer der beiden Bolzen an der Tür zum Heiligtum. Wird der Hebel wieder umgelegt, kehrt der Bolzen an seinen Platz zurück, aber auch die steinerne Tür dieses Raumes hebt sich wieder an.

❖ Der Boden des unteren Raumes besteht aus einer Vielzahl an Druckplatten. Tritt man auf die falsche Platte, schießen giftgetränkte Pfeile aus versteckten Löchern in den Wänden. Das Gift ist nicht (mehr) tödlich, jeder Treffer verursacht jedoch Erschöpfung. Schaut man genauer hin, kann man auf dem Boden eingravierte Sterne erkennen. Die Platten, die das Sternzeichen Jungfrau bilden, sind sicher, aber nicht immer einfach zu erreichen (mehrere *Athletik*-Proben nötig).



## Das Heiligtum

Schließlich gelangen die Spieler zum innersten Heiligtum. Hier ruht auf einem steinernen Podest eine verschlossene Schatulle aus schwarzem Metall. Ein Schlüssel ist nirgends zu sehen. Gerade als die Abenteurer die Hand nach der Box ausstrecken ertönt ein lauter Knall. Steine brechen aus der Decke und die Abenteurer sind gezwungen in Deckung zu springen. Die Nazis haben sich den Weg freigesprengt.

August Plank höchstpersönlich betritt den Raum, flankiert von einem halben Dutzend bewaffneter Soldaten. Die Spieler sind gezwungen zuzuschauen, während Plank nach der Schatulle greift, diese mit einem Schlüssel aus seiner Tasche öffnet und einen in ein vergilbtes Tuch eingewickelten, angebissenen Apfel herausnimmt.

„Die erste Sünde“, sagt Plank und blickt mit ehrfürchtigem Blick auf die Frucht. „Wie kann Erkenntnis eine Sünde sein?“

Dann beißt er hinein. Im nächsten Moment krümmt er sich, der Apfel fällt zu Boden und rollt ein Stück auf das Podest zu. Vier der Soldaten eilen ihrem Vorgesetzten zur Hilfe und auch die übrigen beiden sind abgelenkt. Dies bietet den Spielern die Chance, das Blatt zu wenden.

Doch noch bevor die Abenteurer ihren ersten Schuss abgeben, reißt Plank einen seiner Soldaten vor sich, der die Kugel abfängt und zu Boden geht. Lässig wischt Plank das Blut seines toten Gefährten an dessen Jacke ab.

„Ich verstehe nun“, sagt Plank und richtet sich auf. Der Kampf um das Schicksal des Artefakts beginnt.



Plank ist dank des Apfels in der Lage einige wenige Momente in die Zukunft zu blicken, was ihm die Möglichkeit gibt, die Aktionen und Angriffe seiner Gegner vorzusehen.

Zu Beginn einer Runde, nachdem die Aktionskarten verteilt wurden, wirft Plank eine *Willenskraft*-Probe (die erste besteht er automatisch). Bei einem Erfolg wird seine Aktionskarte durch einen Joker ersetzt mit fast allen Vorteilen, die ein Joker bietet (lediglich der Benny für den gemeinsamen Vorrat entfällt). Misslingt die *Willenskraft*-Probe, wird Plank von den Zukunftsvisionen übermannt und gilt für diese Runde als Abgelenkt. Bei einem kritischen Fehlschlag ist er zusätzlich Verwundbar und kann in dieser Runde keine Aktion durchführen.

Haben die Spieler die Deutschen besiegt, liegt das Schicksal des Apfels in ihrer Hand. Sie können ihn sicher verwahren, oder selbst von der verbotenen Frucht kosten. Jedoch ist der menschliche Geist nicht für den Einblick in die Zukunft gemacht, weshalb der Sünder mit der Zeit dem Wahnsinn verfällt, wenn er nicht lernt, die Visionen zu unterdrücken.

Schauen sich die Abenteurer das vergilbte Tuch noch genauer an, in dem der Apfel eingewickelt war, entdecken sie darauf das stilisierte Bild eines Apfelbaumes, sowie einige babylonische Schriftzeichen, die auf eine Herkunft aus dem heutigen Irak hinweisen. Es scheint, als wäre das Abenteuer der Gruppe noch längst nicht vorbei. Doch wie diese Geschichte weiter geht, liegt nun in deiner Hand.





## Anhänge

### Nazi-Soldat

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W4

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Heimlichkeit W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6, Fahren W4, Glücksspiel W4, Einschüchtern W4, Kämpfen W6, Provozieren W6, Schießen W6

**Bewegung:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

**Talente:** Kampfreflexe (+2 auf Erholung gg. *Angeschlagen* und *Betäubt*), Rückzug (ein Angreifer erhält keinen Gelegenheitsangriff bei Rückzug)

**Waffen:** MP28 (9 mm) (FRW 12/24/48; DMG 2W6; PB 1; FR 3; SCHUSS 30; MINSTÄ W6),  
Luger P08 (9 mm) (FRW 10/20/40; DMG 2W4; PB -; FR 1; SCHUSS 9),  
Karabiner 98k (57 mm) (FRW 20/40/80; DMG 2W8, PB 2, FR 1, SCHUSS 7) (Nur bei den Soldaten auf den Wachtürmen)

### Nazi-Schläger

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W4

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Heimlichkeit W4, Überreden W4, Wahrnehmung W4, Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Provozieren W6, Schießen W6

**Bewegung:** 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 8

**Talente:** Schläger (Robustheit +2, Stä+W6 unbewaffneter Schaden), Rohling (Stärke statt Athletik möglich), Block (Parade +1, Überzahl -1)

**Waffen:** Schlagstock (DMG Stä+W4)

### August Plank\*

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W10, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Heimlichkeit W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6, Einschüchtern W8+2, Fahren W6, Geisteswissenschaften W8, Kämpfen W6, Kriegskunst W6, Naturwissenschaften W8, Okkultismus W8+2, Schießen W8

**Bewegung:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

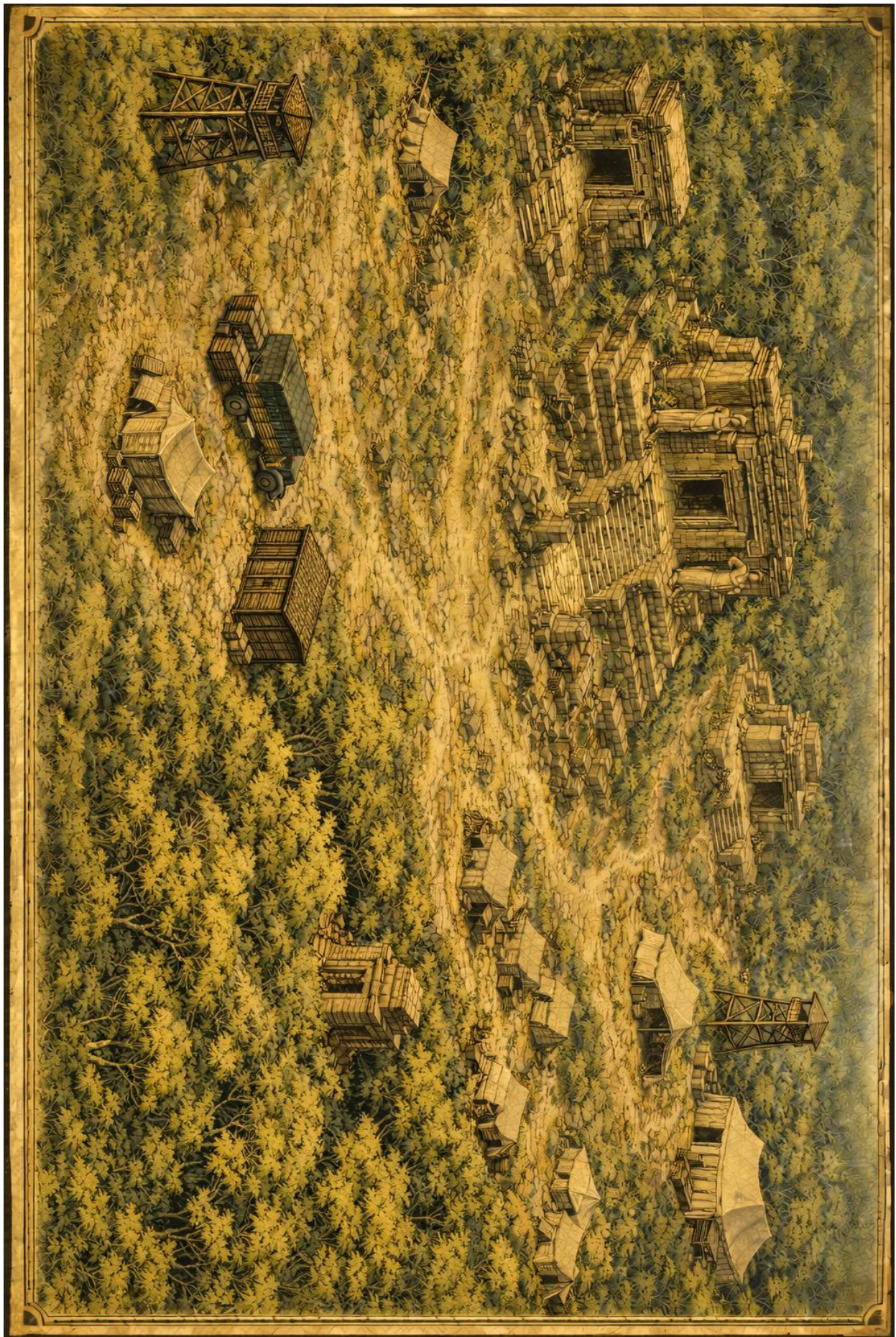
**Talente:** Kühler Kopf (zusätzliche Aktionskarte), Anführer (Statisten erhalten +1 auf Erholung gg. *Angeschlagen* und *Betäubt*), Gelehrter (*Okkultismus* +2), Bedrohlich (*Einschüchtern* +2)

**Waffen:** MP28 (9 mm) (FRW 12/24/48; DMG 2W6; PB 1; FR 3; SCHUSS 30; MINSTÄ W6),  
Luger P08 (9 mm) (FRW 10/20/40; DMG 2W4; PB -; FR 1; SCHUSS 9)





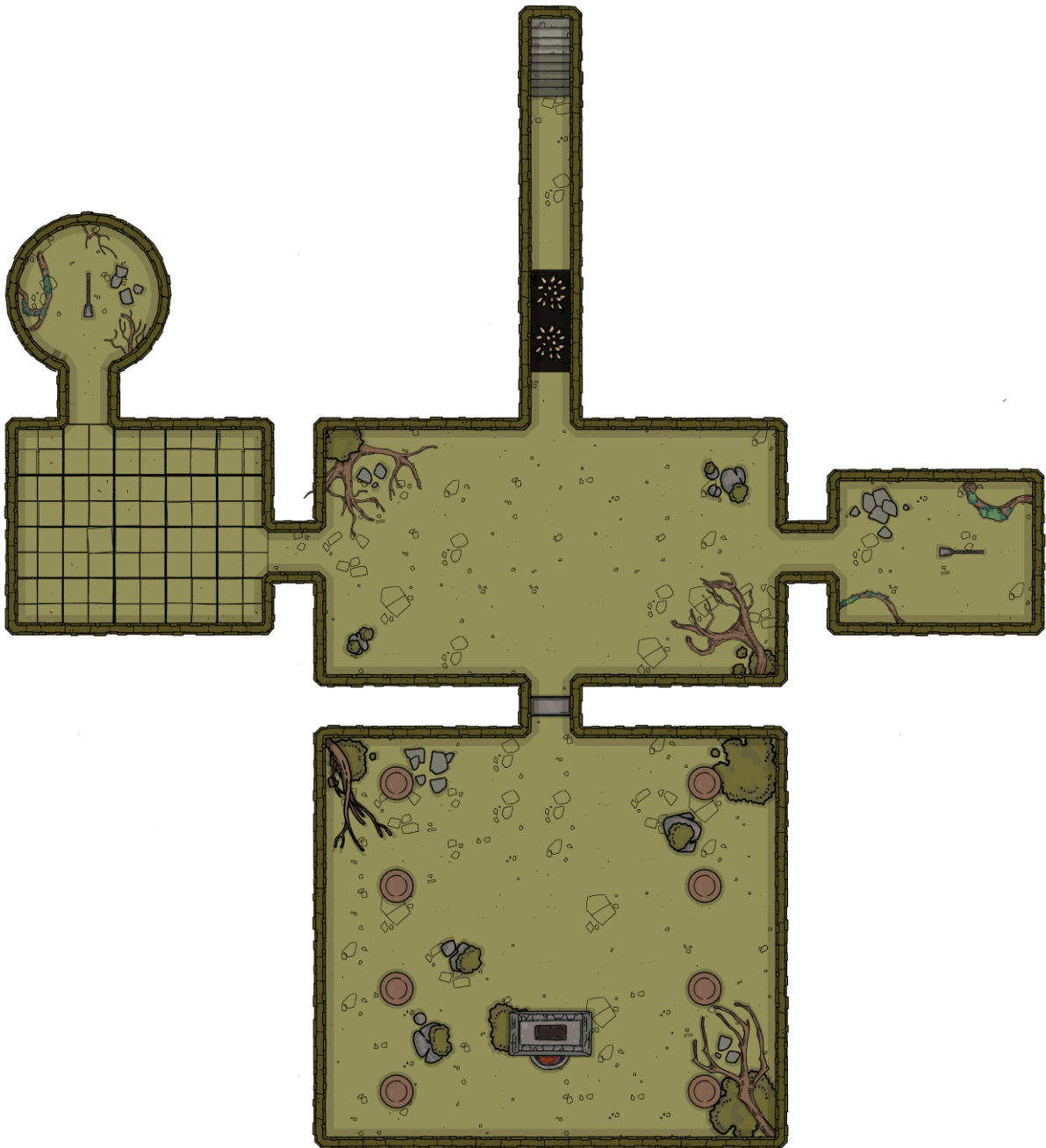


















## Dr. Elena Valenti, die Archäologin

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4, Heimlichkeit W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6, Geisteswissenschaften W6, Heilen W4, Naturwissenschaften W6+2, Okkultismus W4, Recherche W8, Schießen W6

**Talente:** Gelehrter (Naturwissenschaften +2), Elan (+2 bei Wiederholung einer Probe durch Bennys)

**Handicaps:** Neugierig

**Ausrüstung:** Archäologisches Werkzeug, Flachmann mit Schnaps



Dr. Elena Valenti beschäftigt sich seit Jahren mit den frühen Berichten europäischer Expeditionen in Südamerika und gilt innerhalb der Europäische Gesellschaft für Altertumskunde als Expertin für verschollene Kulturen des Amazonasgebietes.

Vor einigen Monaten entdeckte sie gemeinsam mit ihrer Expedition ein bislang unbekanntes Manuskript von Gaspar de Carvajal, das Hinweise auf die Lage der sagenumwobenen Heimat der Amazonen enthält und einen Schatz beschreibt, den die Spanier nie bergen konnten.

Elena ist unstillbar neugierig und folgt jeder Spur, selbst wenn sie gefährlich erscheint. Für sie ist diese Expedition mehr als ein Auftrag – sie könnte der bedeutendste archäologische Fund ihres Lebens werden.



## Dr. Luca Valenti, der Archäologe

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4, Heimlichkeit W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6, Geisteswissenschaften W6, Heilen W4, Naturwissenschaften W6+2, Okkultismus W4, Recherche W8, Schießen W6

**Talente:** Gelehrter (Naturwissenschaften +2), Elan (+2 bei Wiederholung einer Probe durch Bennys)

**Handicaps:** Neugierig

**Ausrüstung:** Archäologisches Werkzeug, Flachmann mit Schnaps



Dr. Luca Valenti beschäftigt sich seit Jahren mit den frühen Berichten europäischer Expeditionen in Südamerika und gilt innerhalb der Europäische Gesellschaft für Altertumskunde als Experte für verschollene Kulturen des Amazonasgebietes.

Vor einigen Monaten entdeckte er gemeinsam mit seiner Expedition ein bislang unbekanntes Manuskript von Gaspar de Carvajal, das Hinweise auf die Lage der sagenumwobenen Heimat der Amazonen enthält und einen Schatz beschreibt, den die Spanier nie bergen konnten.

Luca ist unstillbar neugierig und folgt jeder Spur, selbst wenn sie gefährlich erscheint. Für ihn ist diese Expedition mehr als ein Auftrag – sie könnte der bedeutendste archäologische Fund seines Lebens werden.

# Isabelle Sinclair, die Journalistin

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

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4, Heimlichkeit W6, Überreden W6, Wahrnehmung W8, Fahren W4, Geisteswissenschaften W4, Kämpfen W4, Provozieren W4, Recherche W8+2, Schießen W6

**Talente:** Charismatisch (Freie Wiederholung bei Überreden), Ermittler (+2 auf Recherche und passende Wahrnehmung)

**Handicaps:** Vorsichtig, Angetrieben

**Ausrüstung:** Kamera, Notizbuch



Als Reporter begleitet Isabelle Expeditionen gewöhnlich mit professioneller Distanz, doch dieser Auftrag ist anders. Die Europäische Gesellschaft für Altertumskunde hat sie offiziell engagiert, um die Reise zu dokumentieren und mögliche wissenschaftliche Ergebnisse für die Öffentlichkeit aufzubereiten.

Tatsächlich sieht sie in dem Fund des verschollenen Manuskripts von Gaspar de Carvajal die Chance auf die Geschichte ihres Lebens. Das Dokument beschreibt nicht nur die Heimat der Amazonen, sondern erwähnt auch einen legendären Schatz tief im Amazonasgebiet.

Isabelle geht mit Bedacht vor, wägt Risiken sorgfältig ab und weiß, dass Informationen oft wertvoller sind als Waffen. Dennoch treibt sie der Wunsch an, als erste die Wahrheit ans Licht zu bringen.



# Edward Sinclair, der Journalist

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

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4, Heimlichkeit W6, Überreden W6, Wahrnehmung W8, Fahren W4, Geisteswissenschaften W4, Kämpfen W4, Provozieren W4, Recherche W8+2, Schießen W6

**Talente:** Charismatisch (Freie Wiederholung bei Überreden), Ermittler (+2 auf Recherche und passende Wahrnehmung)

**Handicaps:** Vorsichtig, Angetrieben

**Ausrüstung:** Kamera, Notizbuch



Als Reporter begleitet Edward Expeditionen gewöhnlich mit professioneller Distanz, doch dieser Auftrag ist anders. Die Europäische Gesellschaft für Altertumskunde hat ihn offiziell engagiert, um die Reise zu dokumentieren und mögliche wissenschaftliche Ergebnisse für die Öffentlichkeit aufzubereiten.

Tatsächlich sieht er in dem Fund des verschollenen Manuskripts von Gaspar de Carvajal die Chance auf die Geschichte seines Lebens. Das Dokument beschreibt nicht nur die Heimat der Amazonen, sondern erwähnt auch einen legendären Schatz tief im Amazonasgebiet.

Edward geht mit Bedacht vor, wägt Risiken sorgfältig ab und weiß, dass Informationen oft wertvoller sind als Waffen. Dennoch treibt ihn der Wunsch an, als erster die Wahrheit ans Licht zu bringen.

## Elise Dubois, die Ex-Soldatin

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Heimlichkeit W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6, Einschüchtern W4+2, Fahren W4, Heilen W4, Kämpfen W6, Provozieren W4, Schießen W8, Überleben W4

**Talente:** Bedrohlich (Einschüchtern +2), Volltreffer (Doppelter Fernkampfschaden bei Joker)

**Handicaps:** Misstrauisch, Stur

**Ausrüstung:** Colt M1911 (s.u.), Überlebensmesser (Stä+W4, Überleben +1), Schutzweste (Panzerung +2), Feldflasche mit Wasser, Feuerzeug und Zigaretten



Elise Dubois ist eine ehemalige Soldatin, die als Sicherheitsberaterin für Expeditionen arbeitet. Die Europäische Gesellschaft für Altertumskunde vertraut ihr, da sie in gefährlichen Situationen Ruhe bewahrt.

Als die Gruppe das Manuskript von Gaspar de Carvajal fand, wurde Elise sofort bewusst, dass dies nicht nur ein wissenschaftlicher Fund, sondern auch ein Ziel für andere Interessengruppen sein könnte.

Sie prüft jede Situation auf Gefahr, verlässt sich auf ihre Erfahrung und vertraut ungern fremden Menschen.

### Fernkampfwaffen:

- ❖ Colt M1911 (Schaden 2W6+1, Panzerbrechend 1, Feuerrate 1, Schuss 7, Reichweite 12/24/48)
- ❖ 2 × zusätzliche Kaliber .45 Magazine



## Victor Dubois, der Ex-Soldat

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Heimlichkeit W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6, Einschüchtern W4+2, Fahren W4, Heilen W4, Kämpfen W6, Provozieren W4, Schießen W8, Überleben W4

**Talente:** Bedrohlich (Einschüchtern +2), Volltreffer (Doppelter Fernkampfschaden bei Joker)

**Handicaps:** Misstrauisch, Stur

**Ausrüstung:** Colt M1911 (s.u.), Überlebensmesser (Stä+W4, Überleben +1), Schutzweste (Panzerung +2), Feldflasche mit Wasser, Feuerzeug und Zigaretten



Victor Dubois ist ein ehemaliger Soldat, der als Sicherheitsberater für Expeditionen arbeitet. Die Europäische Gesellschaft für Altertumskunde vertraut ihm, da er in gefährlichen Situationen Ruhe bewahrt.

Als die Gruppe das Manuskript von Gaspar de Carvajal fand, wurde Victor sofort bewusst, dass dies nicht nur ein wissenschaftlicher Fund, sondern auch ein Ziel für andere Interessengruppen sein könnte.

Er prüft jede Situation auf Gefahr, verlässt sich auf seine Erfahrung und vertraut ungern fremden Menschen.

### Fernkampfaffen und Munition:

- ❖ Colt M1911 (Schaden 2W6+1, Panzerbrechend 1, Feuerrate 1, Schuss 7, Reichweite 12/24/48)
- ❖ 2 × zusätzliche Kaliber .45 Magazine

## Carla Bellini, die Wissenschaftlerin

**Attribute:** Geschicklichkeit W4, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W10, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4, Heimlichkeit W4, Überreden W4, Wahrnehmung W4, Fahren W4, Heilen W4, Naturwissenschaft W6, Pilot W4, Reparieren W6+2, Schießen W4, Wissenschaft W8

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Wissenschaft), Neue Mächte (zwei zusätzliche Mächte), Reparaturgenie (Reparieren +2; halbe Dauer bei Steigerung)

**Handicaps:** Stur, Zweifler

**Ausrüstung:** Werkzeugtasche, Gerätschaften



Carla Bellini ist eine brillante Wissenschaftlerin, die für die Expedition experimentelle Geräte entwickelt hat – von medizinischen Injektoren bis zu Waffenverstärkern. Die Europäische Gesellschaft für Altertumskunde vertraut auf ihre Expertise.

Das kürzlich entdeckte Manuskript von Gaspar de Carvajal beschreibt die Heimat der Amazonen und einen sagenumwobenen Schatz. Getrieben von der unstillbaren Neugier eines Wissenschaftlers hat Carla sich sofort freiwillig gemeldet, um die Expedition zu begleiten.

Carla ist skeptisch gegenüber Mystik, testet Hypothesen unermüdlich und vertraut auf Technik.

### Gerätschaften und Mächte:

- ❖ Adrenalinspritze (3 MP, Berührung; heilt eine Wunde, bei Steigerung sogar zwei)
- ❖ Experimentelle Waffe, Betäubung (2 MP, 40 Meter; Betäubt das Ziel, KON-Probe, -2 bei Steig.)
- ❖ Experimentelle Waffe, Schaden (1 MP, 40 Meter; 2W6 Schaden, 3W6 bei Steigerung)
- ❖ Waffen modifizieren (2 MP, Berührung, Berührung, 7 Runden; Schaden +2, bei Steigerung +4)





# Marco Bellini, der Wissenschaftler

**Attribute:** Geschicklichkeit W4, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W10, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4, Heimlichkeit W4, Überreden W4, Wahrnehmung W4, Fahren W4, Heilen W4, Naturwissenschaft W6, Pilot W4, Reparieren W6+2, Schießen W4, Wissenschaft W8

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Wissenschaft), Neue Mächte (zwei zusätzliche Mächte), Reparaturgenie (Reparieren +2; halbe Dauer bei Steigerung)

**Handicaps:** Stur, Zweifler

**Ausrüstung:** Werkzeugtasche, Gerätschaften



Marco Bellini ist ein brillanter Wissenschaftler, der für die Expedition experimentelle Geräte entwickelt hat – von medizinischen Injektoren bis zu Waffenverstärkern. Die Europäische Gesellschaft für Altertumskunde vertraut auf seine Expertise.

Das kürzlich entdeckte Manuskript von Gaspar de Carvajal beschreibt die Heimat der Amazonen und einen sagenumwobenen Schatz. Getrieben von der unstillbaren Neugier eines Wissenschaftlers hat Marco sich sofort freiwillig gemeldet, um die Expedition zu begleiten.

Marco ist skeptisch gegenüber Mystik, testet Hypothesen unermüdlich und vertraut auf Technik.

## Gerätschaften und Mächte:

- ❖ Adrenalinspritze (3 MP, Berührung; heilt eine Wunde, bei Steigerung sogar zwei)
- ❖ Experimentelle Waffe, Betäubung (2 MP, 40 Meter; Betäubt das Ziel, KON-Probe, -2 bei Steig.)
- ❖ Experimentelle Waffe, Schaden (1 MP, 40 Meter; 2W6 Schaden, 3W6 bei Steigerung)
- ❖ Waffen modifizieren (2 MP, Berührung, Berührung, 7 Runden; Schaden +2, bei Steigerung +4)



# Mateus, der Junge

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Heimlichkeit W8, Überreden W6, Wahrnehmung W6+2, Diebeskunst W6, Kämpfen W4, Provozieren W4, Überleben W4

**Talente:** Aufmerksamkeit (Wahrnehmung +2), Schnell (Aktionskarten von 5 oder weniger neu ziehen), Parkour (Kein Abzug durch schwieriges Gelände, +2 Athletik bei Verfolgungsjagden)

**Handicaps:** Jung (+1 Benny pro Sitzung), Klein

**Ausrüstung:** Schnitzmesser (Stä+W4), Glücksbringer, Murmeln



Mateus stammt aus Santariba und schlich sich heimlich an Bord des Expedition-Schiffs, um vor einigen zwielichtigen Gestalten zu fliehen, die ihn des Diebstahls beschuldigten. Natürlich völlig grundlos. Da er alleine nicht zurückkommt, hat er beschlossen, die Gruppe auch weiterhin zu begleiten.

Während er noch in seinem Versteck kauerte, hat Mateus gehört, wie sich die Gruppe über einen versteckten Schatz im Dschungel unterhalten hat. Eine solche Chance will er sich definitiv nicht entgehen lassen.

Obwohl er nicht offiziell Teil der Expedition ist, lernt er schnell, Gefahren zu erkennen und nützliche Dinge zu beobachten.



## Ana Lucia, das Mädchen

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Heimlichkeit W8, Überreden W6, Wahrnehmung W6+2, Diebeskunst W6, Kämpfen W4, Provozieren W4, Überleben W4

**Talente:** Aufmerksamkeit (Wahrnehmung +2), Schnell (Aktionskarten von 5 oder weniger neu ziehen), Parkour (Kein Abzug durch schwieriges Gelände, +2 Athletik bei Verfolgungsjagden)

**Handicaps:** Jung (+1 Benny pro Sitzung), Klein

**Ausrüstung:** Schnitzmesser (Stä+W4), Glücksbringer, Murmeln



Ana Lucia stammt aus Santariba und schlich sich heimlich an Bord des Expedition-Schiffs, um vor einigen zwielichtigen Gestalten zu fliehen, die sie des Diebstahls beschuldigten. Natürlich völlig grundlos. Da sie alleine nicht zurückkommt, hat sie beschlossen, die Gruppe auch weiterhin zu begleiten.

Während sie noch in ihrem Versteck kauerte, hat Ana Lucia gehört, wie sich die Gruppe über einen versteckten Schatz im Dschungel unterhalten hat. Eine solche Chance will sie sich definitiv nicht entgehen lassen.

Obwohl sie nicht offiziell Teil der Expedition ist, lernt sie schnell, Gefahren zu erkennen und nützliche Dinge zu beobachten.