

Ein Mörder streift durch den Londoner Bezirk Paddington – aber ist es ein Mensch oder eine Bestie?

Lord Henry Abbot kehrte kürzlich von einer einjährigen Auslandsreise zurück, auf der er Antiquitäten erwarb. Zu Hause angekommen erwartete ihn die Erkenntnis, dass seine Gemahlin, Abigail, während seiner Abwesenheit an „Tumoren“ (Krebs) verstorben war. Ihr Sohn, der junge Fulton Abbot, war untröstlich. Lord Henry ist kein liebevoller Mann, aber er gab seinem trauernden Jungen eines der vielen Relikte, die er aus Italien mitgebracht hatte – eine kleine Statue eines merkwürdig aussehenden Hundes.

Während der Vater immer distanzierter und kälter wird, klammert sich Fulton umso enger an seinen „Löwenhund“. Er schläft nachts sogar mit ihm und trinkt das antike zeremonielle Bildnis mit seinen Tränen – und ruft damit die legendäre *Crocotta*.

Dem Ruf folgen

Vor drei Nächten wurde Buckminster „Bucky“ Nelson in einer Gasse im Londoner Bezirk Paddington ermordet aufgefunden. In den folgenden drei Nächten starben weitere zwei Menschen auf die gleiche schauerliche Art. Den offiziellen Angaben zufolge wurde er erstochen und daraufhin von streunenden Hunden zerfressen, aber einer der Polizisten kennt die Ripper und lässt der Gruppe eine Nachricht zukommen. Irgendetwas Bestialisches läuft in West-London herum und er benötigt ihre Hilfe.

Die Helden treffen ihren Freund kurz nach dem Abendessen. Es ist kühl und gelegentlich nieselt es – für diese Jahreszeit in London recht angenehm. Constable Robert Bobbins liefert alle Details der Opfer, die ihm bekannt sind.

- Buckminster „Bucky“ Nelson war ein Vermieter in seinen Vierzigern. Er besaß ein paar Reihenhäuser in Ost-London, am anderen Ende der Stadt. Er war dicklich, kahl, leidlich gut gekleidet (durchschnittlicher Anzug mit Hut) und wurde von den wenigsten gemocht.
- Charles LePont wurde in der Nacht darauf getötet. Bei ihm handelte es sich um einen fünfzigjährigen französischen Juwelier, nicht besonders wohlhabend, von dem behauptet wird, dass er öfter für ein paar Diebe Ware als Hehler verkauft habe. Er hatte eine dicke Wampe und ausgedünntes, blondes Haar. In seiner Nachbarschaft besaß er nur wenige Freunde, daher wusste niemand wirklich etwas über ihn.
- Das dritte Opfer starb zwei Nächte nach LePont, ein Bestatter namens Frank Hughes.

Alle drei gingen ohne Begleitung heim, nachdem sie ihre jeweiligen Geschäfte geschlossen hatten. Zum Zeitpunkt der Angriffe waren sie alle alleine und gingen durch dunkle Gassen oder andere einsame Gegenden. Hughes liegt noch im örtlichen Leichenschauhaus, die anderen bei-

den wurden bereits beerdigt. Constable Bobbins berichtet, dass jeder von ihnen ertümliche Krallenspuren an Oberkörper, Gesicht und Hals erlitten hatte – ungefähr von der Größe einer großen Wolfspfote. Wenn die Gruppe es schafft, einen Blick auf Hughes' Körper zu werfen, enthüllt eine Wahrnehmungsprobe mit einem Abzug von -2 oder eine Wissensprobe (Medizin), dass die Klauen viel länger sind, als die eines üblichen Wolfes. Bei einer Steigerung auf der Probe fällt auf, dass sich *keinerlei* Spuren von tierischen (oder menschlichen) Haaren jedweder Art finden lassen. Die Wunden sind frei von Geweberesten des Angreifers.

Die Ripper könnten auch die Domizile der jeweiligen Opfer untersuchen. Nelson hat eine trauernde Witwe, LePont lebte alleine und Hughes war Witwer. In LePonts Wohnung kann bezüglich der Hehlerei belastendes Material gefunden werden, aber die anderen beiden scheinen genau das gewesen zu sein, was sie zu sein vorgaben.

Beinarbeit

Die Anwohner bleiben nun im Allgemeinen nach Einbruch der Dunkelheit in ihren Häusern und warten darauf, dass die Behörden die „Bestie von Paddington“ stoppen. Bevor es soweit ist, können die Ripper noch ein paar Stunden Beinarbeit investieren, um mehr Informationen zu erhalten. Enthülle einen der folgenden Hinweise nach einer erfolgreichen Umhörenprobe oder zwei bei einer Steigerung. Die ganze Gruppe kann würfeln, aber gib ihnen nicht mehr als einen oder zwei Hinweise am Tag – die Untersuchung sollte sich über mehrere Begegnungen mit dem Monster erstrecken, wie in **Das Heulen** beschrieben.

- Die Morde passierten jede Nacht zwischen 20 und 21 Uhr.
- Eine Muschelverkäuferin namens Sally

sagt, dass sie Charles LePont kannte und ihn in die Gasse gehen sah, in der er getötet wurde. Normalerweise ging er nicht durch diese Gasse, aber jemand rief seinen Namen und er ging hinein.

Sie hörte erst einen Schrei, dann ein unheimliches Heulen, wie von einer Art Monster, woraufhin sie um ihr Leben rannte. Von dem Mord hörte sie erst am Tag darauf. Dies ist das erste Mal, dass jemand sie um eine Aussage gebeten hat.

- In der Nachbarschaft berichten viele von gelähmten Haustieren. Jede Nacht zwischen 20 und 21 Uhr, einige Hundert Yards um die Tatorte herum, bellen oder fauchen die Tiere für ein paar Sekunden und werden dann vollkommen ruhig. Wenn ihre Besitzer nach ihnen sehen, sind sie gelähmt. Die meisten erholen sich nach 10–15 Minuten wieder, aber einige wenige sind tot ... wahrscheinlich durch einen Herzstillstand.



- Die Tatorte auf einer Karte zu markieren, ergibt, dass der Mörder sehr wahrscheinlich in der Nähe der Edgware Road nahe der Kreuzung zur Marylebone Road lebt.
- Die Opfer sind alle untersetzte Männer mittleren Alters mit spärlichem oder ausdünnendem Haarwuchs, die Anzüge mit Hut tragen. Sie scheinen keinen gemeinsamen Hintergrund zu haben, sind aber von ähnlichem Erscheinungsbild.
- Die Tatorte wurden nicht erhalten, daher fördern Proben auf Spuren lesen nichts Brauchbares zu Tage. Diese Fertigkeit kann aber verwendet werden, wenn die Ripper auf einen neuen Angriff reagieren (siehe unten).

Überwachung

Die Ripper können die Edgware Road in den folgenden Nächten überwachen (das ist eine gute Gelegenheit für ein Zwischenspiel). Werf jede Nacht gegen 20 Uhr einen Würfel. Bei einer ungeraden Zahl passiert nichts (oder du fügst eine selbsterstellte Begegnung ein). Bei einer geraden Zahl schlägt die Kreatur wieder zu. Die Ripper und die Stadtbevölkerung in naher Umgebung hören die Schreie des Opfers und schrecklichste, tierähnliche Schreie – für Leute, die schon einmal in einem Zoo waren oder bereits ähnliche Tiere kennen, klingt es wie eine große Katze.

Wenn die Ripper zu dem Geheule rennen, treffen sie auf einen Mann, der in einer dunklen und abgelegenen Gegend angegriffen wird – wie einer Gasse oder einer dunklen Ecke einer Straße. Über ihm steht ein schreckliches, hundartiges Ding mit einem Maul voller unnatürlich gezackter Fangzähne.

Wenn das Opfer bereits tot ist, zerreißt ihn die Bestie, frisst jedoch nichts von dem Fleisch. Wenn sie angegriffen wird, reagiert sie entsprechend. Siehe *Crocotta* weiter unten.

Wenn sie besiegt wird, vergeht die *Crocotta* in bläulichem Dunst – und kann in der nächsten Nacht mit der gleichen Wahrscheinlichkeit wieder auftauchen. Wenn in seiner Gegenwart Namen genannt wurden, kennt das Wesen nun die Namen seiner Mörder und wird sie statt seiner üblichen Opfer (jene, die Lord Abbot irgendwie ähnlich sind – siehe unten) aufsuchen. Dabei kann die Kreatur ihre Namen flüstern oder andere Tricks verwenden, wie zum Beispiel das Weinen eines Babys imitieren, um sie in dunkle Gassen oder andere Ecken zu locken, in denen sie einen Vorteil hat.

Das Heulen

Wenn die Gruppe die *Crocotta* mindestens einmal besiegt hat, sie die Straßen aktiv patrouillieren und zwischen 20 und 21 Uhr unterwegs sind, hört einer von ihnen ein schluchzendes Geräusch aus einem Fenster im ersten Stock irgendwo in der Edgware Road. Das Haus gehört in die Mittel- bis gehobene Mittelklasse und wird von einem Diener namens Reynaud gepflegt. Reynaud (W6 in allen Werten) öffnet die Tür und muss überzeugt werden, damit die Gruppe mit Lord Abbot sprechen darf oder etwas über den weinenden Jungen im Obergeschoss in Erfahrung bringen kann.

Der kleine Fulton geht pünktlich um 20 Uhr zu Bett, sodass sein Vater unten alleine vor sich hin brüten kann. Er schläft mit der Statue der *Crocotta*, einer angeblich mythischen Kreatur, die zuerst von Plinius um das Jahr 77 herum erwähnt wurde. Eine der römi-

schen Legionen, die Äthiopien erobert hatten, brachte die Statue vor beinahe zweitausend Jahren mit nach Hause und schließlich landete sie auf einer Auktion in Rom, wo sie von Lord Abbot erstanden und später seinem aufgelösten Sohn geschenkt wurde.

Reliquie: Die Statue der Crocotta

Diese Statue erlaubt es, eine *Crocotta* zu beschwören, indem man mindestens drei Tränen auf ihr vergießt. Das Wesen nimmt in der Nähe Form an und streift dort umher, auf der Suche nach allem, was es als Bedrohung für seinen Beschwörer ansieht. Somit ist die Beschwörung dieser Wesenheit gefährlich und unberechenbar. Der äthiopische Schamane, der die Statue ursprünglich erschuf, verwendete sie gegen die Römer, später aber wendete sie sich gegen seinen eigenen Häuptling, als der Schamane sich von dessen wachsender Eifersucht bedroht fühlte. Wenn die *Crocotta* nicht aufgehalten wird, wird sie bald Lord Abbot, Reynaud den Butler und schließlich sogar den kleinen Fulton selbst töten.

Während die Kreatur in beschworenem Zustand aus Fleisch und Blut ist und ganz normal getötet werden kann, kehrt sie immer wieder zurück, wenn die mit ihr verbundene Statue mit Tränen benetzt wird –, aber dennoch nicht mehr als einmal pro Tag und Nacht. Die Kreatur kann nicht bewusst kontrolliert werden. Sie handelt nach den *Gefühlen* desjenigen, der sie beschworen hat. Da sie aber quasi-dämonischen Ursprungs ist, wird sie das schlussendlich zugunsten ihrer eigenen Ziele wenden. Wenn Fulton Abbot damit einschläft, tötet es Männer, die seinem Vater ähnlich sehen, dem er unterbewusst Vorwürfe macht, dass er nicht zugegen war, als seine Mutter starb.

Die Crocotta

Obwohl die meisten Gelehrten der Meinung sind, dass die Römer Beschreibungen von Hyänen mit der *Crocotta* (und der verwandten *Leucrotta*) verwechselt haben, ist die Wahrheit in der Welt der Ripper viel finsterner. Diese uralten Monster durchstreifen noch immer die Wildnis Afrikas, ahmen die Laute von Menschen nach (Babys in Not sind ein besonderer Favorit) und töten dann die einsamen Samariter, die zur Hilfe eilen.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Einschüchtern W10, Kämpfen W10, Klettern W10, Schwimmen W6, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 8, **Parade:** 7, **Robustheit:** 7

Besondere Merkmale:

- **Biss/Klaue:** Stä+W8.
- **Flink:** Die *Crocotta* verwendet einen W10 statt eines W6 als Sprintwürfel.
- **Imitation:** *Crocottas* können jedes Geräusch nachahmen, das sie bereits einmal gehört haben. Ihre Sprache ist dabei auf grundlegende Laute beschränkt, aber wie Papageien können sie jeden Namen wiederholen, der in ihrer Gegenwart ausgesprochen wurde. Diese Geräusche können sie zudem bis zu 20 Meter von ihrer aktuellen Position projizieren.
- **Kontrollierter Blitzhieb:** Die *Crocotta* kann jede Runde zwei Biss-/Klauenangriffe ohne Abzug durchführen.



PROMETHEUS
GAMES

www.prometheusgames.de

© 2015 Pinnacle Entertainment Group. *Savage Worlds* und *Rippers* sind Warenzeichen der Pinnacle Entertainment Group. Die deutsche Übersetzung ist ein Produkt des Prometheus Games Verlags, Christian Loewenthal & Marcel Hill GbR. Alle Rechte vorbehalten.

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

www.savageworlds.de