



ERNTHEIM

Ein One-Sheet™ für Savage Worlds™ von Clint Black und John Goff zur Verwendung mit Rippers™. Übersetzung von Sascha Schnitzer.

Die Ripper wurden von einem ihrer Gönner zur Hochzeit seiner Tochter eingeladen. Aber eine unerwartete Ernte bricht über die Festlichkeiten herein. Verwende die Ripper-Charaktere auf www.prometheusgames.de oder bastele dir deine eigenen!

Die Hochzeit

Die Helden sind auf die Hochzeit von Allison Graham, Tochter von Wilton und Hyacinth Graham, eingeladen. Allison wird Edgar Lang, den Sohn von Lord und Lady Lang, niederen Adligen mit Landbesitz, ehelichen. Die Grahams sind seit vielen Jahren großzügige Sponsoren der Ripper. Was die Ripper nicht wissen, ist dass die Grahams schwere Zeiten durchmachen und nun darauf hoffen, durch die Eheschließung ihren einstigen Wohlstand wiederherstellen zu können.

Die Langs haben ebenso ihre eigene Agenda: In Wirklichkeit sind sie Dämonenanbeter. Sie verdanken ihren Erfolg einem uralten Pakt, den ihre Familie (die ursprünglich deutscher Herkunft ist) mit einer Dämonin geschlossen hat, die sich als Erntegöttin ausgibt. Im Gegenzug müssen sie alle 21 Jahre vor der Ernte ein Familienmitglied opfern. Die Zeit läuft davon und Edgar ist das einzige Kind der Familie Lang – zumindest bis er heiratet!

Sifby Hall

Die Hochzeit findet auf Sifby Hall, dem Heim der Familie Lang, statt. Das Anwesen ist recht isoliert auf dem Land gelegen und auf allen Seiten von Farmland umgeben, das für die Ernte vorbereitet ist. Es ist ein eindrucksvolles Steinhaus, umrundet von komplex angelegten Hecken und Pfaden.

Das gesamte Grundstück ist in Wirklichkeit ein einziger, riesiger Beschwörungskreis. Die sorgfältig angelegten Wege und Hecken bilden die Linien, und in einige Steinskulpturen wurden geheime Inschriften integriert.

Die Gruppe hat einige Stunden Zeit, sich zu unterhalten und das Anwesen zu besichtigen, bevor die Zeremonie beginnt. Hier sind einige der Gäste, aber fühl dich frei, weitere hinzuzufügen. Das Wichtigste ist, die Spieler so lange wie möglich über die Identität der wahren Bösewichte im Unklaren zu lassen.

Karl und Meredith Wilhelm: Ein Ehepaar, das zu Besuch aus Deutschland bei ihren Freunden, den Grahams ist. Sie sind freundlich, wenn auch etwas durch die Sprachbarriere benachteiligt. Sobald die Gruppe Hinweise auf germanische Einflüsse findet, könnten die Wilhelms die ersten Verdächtigen werden.

John und Sarah Huntingdon: Ein liebliches, älteres Paar, das über die finanziellen Schwierigkeiten der Grahams Bescheid weiß. Als langjährige Rivalen lassen sie keine Gelegenheit aus, es ihnen unter die Nase zu reiben.

Terence Whitmore: Whitmore ist ein dreister junger Mann und ein ehemaliger Verehrer Allisons. Er ist zwar auch ein Freund der Familie, hat aber Probleme, seinen Unmut während der Hochzeit in Zaum zu halten.

Reverend Gardener: Ein höflicher Mann mittleren Alters, der im Laufe des Abends zunehmend unruhiger wird. Lady Lang hat ihn vor Jahren verführt und er leidet seitdem unter Schuldgefühlen.

Ein Spaziergang durch die Heckenanlage gewährt eine Wahrnehmungprobe mit einem Abzug von -4. Bei einem Erfolg fallen den Charakteren merkwürdige germanische Schriftzüge auf, die auf dem gesamten Grundstück verstreut sind. Sie sind größtenteils unsinnig (da sie Teil einer viel größeren Inschrift sind), aber eine erfolgreiche Probe



auf Wissen (Okkultes) stellt einen Zusammenhang mit der Ernte her. Fühl dich frei, ein paar unheimliche Ereignisse zu improvisieren (Türen, die sich plötzlich schließen, unerklärbare Geräusche, etc.), um die Spannung für die Spieler zu erhöhen.

Die Zeremonie

Nach etwa einer Stunde rufen die Langs alle in den Ballsaal, um mit der Zeremonie zu beginnen. Die Hochzeit verläuft ohne Zwischenfälle und Reverend Gardener erklärt Allison und Edgar zu Mann und Frau. Lord Lang tritt vor, um auf das Brautpaar anzustoßen und eine kurze Rede auf Deutsch zu halten. Charaktere, die der Sprache mächtig sind, verstehen schnell, dass er die „Dunkle Herrin“ anruft und ihr das Leben seiner Tochter – sowie das aller anderen Gäste – als Opfer bietet.

Lang zieht einen rituellen Dolch aus seinem Jacket und Allison entfährt ein Angst erfüllter Schrei. Plötzlich erlischt jegliches weltliche Licht und Feuer, und das Haus ist in Dunkelheit getaucht.

Mit Sensen bewaffnete Vogelscheuchen (1, plus 1 pro zwei Helden) stürmen in das Haus, während Edgar und die Hausdiener (2 pro Held) Waffen aus Verstecken holen und ebenfalls angreifen. Lord Lang versucht, Allison selbst zu töten, und seine Frau schleudert Zaubersprüche auf sich anbietende Ziele. Edgar hat dieselben Werte wie ein Diener.

Der Familie Lang ist bewusst, dass niemand entkommen darf, so dass sie keine Gnade kennen. Sollte es der Gruppe gelingen, die Langs zu besiegen, stellen die Grahams fest, dass – da es keine anderen Erben gibt – sie durch ihre Tochter in den Besitzer aller Habtümer der Langs gekommen sind. Dementsprechend sind sie den Ripperrn äußerst dankbar!

Lord Lang (Mensch)

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

Fertigkeiten: Kämpfen W8, Mumm W6, Reiten W6, Überreden W8, Umhören W8, Wahrnehmung W8, Wissen (Okkultes) W8

Charisma: +2/-2; Bewegungsweite: 6; Parade: 6; Robustheit: 6

Handicaps: Blutrünstig

Talente: Adelig, Anführen, Anheizen

Ausrüstung: Dolch (Stä+W4)

Lady Lang (Hexe)

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

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Glaube W8, Kämpfen W4, Mumm W6, Reiten W6, Überreden W8, Umhören W8, Wahrnehmung W8, Wissen (Okkultes) W8, Wissen (Satanismus) W6

Charisma: +2/-2; Bewegungsweite: 6; Parade: 4; Robustheit: 5

Handicaps: Blutdurstig

Talente: Adelig

Ausrüstung: Dolch (Stä+W4)

Besondere Merkmale:

☛ **Arkaner Hintergrund (Wunder):** *Flächenschlag* (Infernalere Feuerball), *Geschoss* (Strahl schwarzen Lichts), *Verschleiern* (Dunkelheit). (25 Machtpunkte.)

☛ **Schwäche (Magie):** Lady Lang erhält von magischen Angriffen +4 Schaden.

Hausdiener/Edgar Lang (Mensch)

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

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Mumm W6, Werfen W6, Wissen (Okkultes) W6

Charisma: +0; Bewegungsweite: 6; Parade: 6; Robustheit: 5

Talente & Handicaps: —

Ausrüstung: Säbel (Stä+W6)

Worauf wartest du noch?

Du möchtest direkt anfangen? Das kannst du! Alles, was du tun musst, ist dir einige der Beispielcharaktere, die wir auf www.prometheusgames.de zur Verfügung stellen, herunterzuladen..

Möchtest du dich mit dem Spiel erst vertraut machen, bevor du Geld für das Buch ausgibst? Kein Problem! Lade dir die Probefahrt-Regeln herunter.

Mit einem Onesheet, den Probefahrt-Regeln und einigen Charakteren kannst du einen ersten Eindruck von Rippers gewinnen. Wir sind uns ziemlich sicher, dass du auf den Geschmack kommen wirst. Schau öfter auf unserer Homepage vorbei, um noch mehr Onesheets abzustauben.

Vogelscheuche (Golem)

Attribute: Geschicklichkeit W12, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Klettern W6, Provozieren W4, Überleben W6, Wahrnehmung W4, Werfen W4

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 7

Ausrüstung: Sense (Stä+W8)

Besondere Merkmale:

☛ **Konstrukt:** +2 auf Erholungsproben; kein zusätzlicher Schaden durch angesagte Angriffe; Immunität gegen Krankheiten und Gifte.

☛ **Kürbiskopf:** Der Anblick einer Vogelscheuche erzwingt eine Furchtprobe.

☛ **Schwäche (Feuer):** Vogelscheuchen erleiden keinen zusätzlichen Schaden durch Explosionen, erhalten aber +4 Schaden von Feuer und einen Abzug von -2 auf Nahkampfangriffe gegen Ziele, die eine offene Flamme mit sich führen.



