



# Die Stimmen aus der Anderswelt

Eine Plot-Point-Kampagne für Savage Worlds Rippers  
von Waylander

## Überblick

Die Helden werden im Jahr 1893 nach Irland gerufen, um der dortigen Loge zu helfen, da dort die Bedrohung durch die Kabale immer stärker zunimmt. Bei ihrem Tun, entdecken sie, dass hinter den Vorkommnissen der mächtige Druiden Mog Ruith steckt, der einen gefährlichen Plan verfolgt. Er will, die Barriere zur Anderswelt einreißen, um die dorthin verbannten Feenwesen auf die Menschheit loszulassen. Für das Ritual benötigt er jedoch die Hilfe von vier uralten Artefakten, die er in seinen Besitz bringen muss.



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

# Inhaltsverzeichnis

Wispern in dunkler Nacht.....	3
Schreie auf Cormac Castle.....	4
Das Klaffen des Hundes.....	5
Ruf des Wahnsinns.....	6
Schrei nach Freiheit.....	7
Stimmen aus der Vergangenheit.....	8

# Die bisherigen Ereignisse

Vor über 3000 Jahren herrschte in Irland das Volk der Tuatha Dé Danann. Diese verfügten über große Zauberkraft und kannten auch das Geheimnis des ewigen Lebens. Sie besaßen vier mächtige Talismane, die ihre Macht symbolisierten: den Stein von Fal, den Speer des Lugh, das Schwert von Nuada und den Kessel von Dagda.



Im 13. Jahrhundert v. Chr. fielen die Milesier (Gälen) in Irland ein. Die Invasoren wurden zunächst durch die mächtige Magie der Tuatha zurückzuschlagen. Dem mächtigen Druiden Mog Ruith gelang es jedoch, den magischen Schutznebel der Tuatha zu durchbrechen, so dass die Milesier schließlich doch,

ihren Fuß auf die Insel setzen konnten. Als die Heere aufeinandertrafen, kam es zu einer blutigen Schlacht, in der die Tuatha letztlich unterlagen. Nach ihrem Sieg verbannten die Milesier die Túatha Dé Danann in Síde (Elfenhügel). Dort leben sie seitdem durch eine magische Barriere getrennt von den Menschen in der Anderswelt. Nur sehr selten und vor allem an den vier hohen keltischen Festtagen Imbolc (1. Februar), Beltane (1. Mai), Lughnasadh (1. August) und Samhain (1. November) öffnen sie die Síde und ermöglichen den Unterirdischen Kontakt zur Oberwelt. Dabei spielen die Feenwesen den Menschen oft boshafte und grausame Streiche, von denen in vielen irischen Legenden berichtet wird.

Der Druiden Mog Ruith gelang es, das, von den Túathas gehütete, Geheimnis der Unsterblichkeit zu erlangen. In den folgenden Jahrhunderte bereiste er die ganze bekannte Welt, um sein Wissen und seine Macht zu vergrößern. Auf seinen Reisen traf er auch auf den samaritanischen Zauberer Simon Magus, der ihn seine Zauberkunst lehrte.

Im ersten Jahrhundert n. Chr. kehrte Mog Ruith nach Irland zurück. Er hatte sich vorgenommen, die alte Macht der Tuatha Dé Danann für sich gewinnen.

Dazu benötigte er die vier Talismane der Tuatha und eine bestimmte Sternkonstellation. Mog Ruith erfuhr, dass sich das Schwert und der Speer im Besitz des Ulster-Helden Cú Chulainn befanden. Darauf verbündete er sich mit Königin Medb von Connacht, mit deren Hilfe er Cú Chulainn in Verderben stürzte. Doch auch über seinen Tod hinaus beschütze Cú Chulainn als Hund von Ulster sein Schwert vor Mog Ruith. Sein Speer gelangte auf Umwegen an den Hof der Hochkönige von Tara. Mog Ruith beschwor den Dämon Aillén, um die Burg Tara zu zerstören. Der Dämon wurde jedoch von Fionn mac Cumhaill mit dem Speer des Lugh besiegt. Fionn erhielt darauf den Oberbefehl über die Fianna, eine Kriegerschar, die den Kampf gegen die bösen Mächte aufnahm. Den Fianna gelang es Mog Ruith und seine Helfershelfer über Jahrhunderte in Schach zu halten und die Talismane der Tuatha vor ihm zu verbergen.

1697 traf der irische Schriftsteller Jonathan Swift in England auf Dr. Jack, der ihn für den Kampf gegen die Kabale gewann und ihn in die Kunst des „Rippens“ einführte. Nach seiner Rückkehr nach Irland gründete Swift eine eigene Ripper-Loge. Auf seiner Grabtafel in der St. Patrick's Cathedral steht zu lesen:

„Here lies the body of Jonathan Swift, Doctor of Divinity and Dean of this Cathedral, Where savage indignation can no longer lacerate his heart; Go traveller and imitate if you can, this dedicated and earnest champion of liberty“.

Mit Geld aus Swifts Nachlass wurde Irlands erstes Irrenhaus, das St. Patrick Hospital, gegründet, in dem auch einige unglückliche Logenmitglieder mit Rippersphychose Einlass fanden.

Im Jahr 1893 wird es zu Samhain (1. November) wieder zu einer günstigen Sternkonstellation kommen und Mog Ruith setzt alles daran, nun endlich in Besitz der vier Talismane zu kommen.



## Wispern in dunkler Nacht

### Einstieg ins Abenteuer

Die Helden werden von einer irischen Loge um Hilfe gebeten, da die Bedrohung durch die Kabale in Irland immer mehr zunimmt. Die Helden sollen nach Londonderry reisen, um dort dem Logenmitglied **Bradley Newman** zu helfen. Der junge Newman stieß erst vor einem Jahr zu den Rippern, nachdem sein Vater, der Besitzer einer Leinenfabrik, auf mysteriöse Weise zu Tode kam. Auf dem Gelände der Fabrik gab es vor einer Woche zwei weitere seltsame Todesfälle und die Helden sollen helfen, diese aufzuklären.

### Im Royal Scots Club

Nach der Ankunft der Helden in Londonderry, lädt Bradley Newman sie am Abend in seinen Club ein, um sie mit den lokalen Persönlichkeiten bekannt zu machen. Die Clubmitglieder sind ausnahmslos Protestanten, größten Teils schottischer Abstammung. Unter den Clubgästen befindet sich auch **Superintendent Quinn Ross**, der Chef der Polizei. Zu den aktuellen Todesfällen kann er folgende allgemeine Auskünfte geben:

- Bei den Opfern handelt es sich um einen Buchhalter und einem Wachmann der Fabrik.
- Die Morde geschahen nachts.
- Beide Leichen wiesen Verletzungen durch harte Schläge und tiefe Schnittwunden auf
- Die Polizei vermutet als Täter einen unzufriedenen Arbeiter, hat aber noch keine Verdächtige.



Bradley Newman wird im Club von **Kenneth Hambleton**, einem anderen Fabrikbesitzer angesprochen. Er fragt ihn, ob er aufgrund der aktuellen Vorkommnisse nicht doch auf sein Angebot zurückkommen möchte. Auf Nachfrage können die Helden von Newman erfahren, dass Hambleton ihm ein Angebot gemacht hat, um seine Fabrik zu kaufen. Mit einer gelungenen Wahrnehmungsprobe bekommen die Helden mit, dass sich Hambleton immer wieder flüsternd mit einem kahlköpfigen Mann mit schwarzem Vollbart unterhält. Falls die Helden versuchen mit dem Kahlköpfigen ins Gespräch zu kommen, stellt er sich als Miles Cooley vor, bleibt den Helden gegenüber aber sehr reserviert.

### Die Fabrik

Am nächsten Morgen erfahren die Helden, dass es in der Nacht ein drittes Todesopfer gegeben hat. Diesmal wurde der Tote jedoch nicht auf dem Fabrikgelände, sondern daneben in der Arbeitersiedlung gefunden. Newman bringt die Helden zum Fabrikgelände und führt sie herum. In den Hallen arbeiten Männer und Frauen an mechanischen Spinnmaschinen. Man merkt, dass die Stimmung angespannt ist. Zu den einzelnen Todesopfern sind folgende Umstände bekannt:

- Das erste Todesopfer war der Buchhalter **Jacob Whitaker**, der bis spät in die Nacht arbeitete. Er wurde am nächsten Morgen blutüberströmt in seinem aufgebrochenen Büro gefunden. Es wurde jedoch nichts gestohlen.
- Das zweite Opfer war der Wachmann **Leny Faulkner**, den man zwei Tage später mit abgerissenen Arm auf dem Werkgelände fand.
- Das jüngste Opfer, **Brandon Malloy**, war nachts auf dem Heimweg aus dem Pub. Seine Frau fand ihn in den Morgenstunden, als sie sich auf die Suche nach ihm machte.

Die **zwei Wachmänner** (*Werte wie Soldaten, Rippers S. 215*), die für die Sicherheit der Fabrik verantwortlich sind, sind wütend über den Tod ihres Kollegen. Auch sie vermuten, dass ein rachsüchtiger Ire hinter den Bluttaten steckt.

Die Arbeiter sind zu verängstigt und wollen bei einer Befragung keine Auskünfte geben. Erst eine gelungene Überredungsprobe ergibt folgende Auskünfte:

- Der Buchhalter Whitaker war ein sehr fleißiger Mann der im korrekt zu den Arbeiten war.
- Mit den Wachleuten, die erst am Abend ihren Dienst antreten, haben die Arbeiter wenig Kontakt.
- Brandon Malloy trank zwar oft einen über den Durst, war aber bei allen beliebt.

Mit einer Steigerung beim Überreden können die Helden noch dies erfahren:

- Seit einigen Nächsten hört man in der Gegend immer wieder ein unheimliches Geräusch, dass sie wie eine Wiehern anhört.
- Einer der Arbeiter hat nachts einen riesigen schwarzen Schatten über das Fabrikgelände huschen sehen, später aber abgenommen, dass es sich um einen der Wachmänner gehandelt hat.

## Das Monster aus der Anderswelt

Bei dem Wesen, das für die Morde verantwortliche ist, handelt es sich um einen **Phooka** (Werte wie *Die Nachtmahre des Kopflosen Reiters, Rippers S. 229*), einem geisterhaften Wesen, dessen Gestalt wie eine Mischung aus einem pechschwarzes Pferd und einer übergroßen Ziege aussieht. Mog Ruith hat Kenneth Hambledon geholfen, dieses Wesen aus der Anderswelt heraufzubeschwören, um seinen Konkurrenten zu schaden. Jede Nacht schleicht der Phooka um die Fabrik und sucht nach neuen Opfern. Wenn sich die Helden nachts auf die Lauer legen, werden sie über kurz oder lang auf das Wesen treffen.

## Schreie auf Cormac Castle

### Einladung

Nachdem die Helden Bradley Newman erfolgreich bei seinem Problem geholfen haben, mochte **Neil Christian**, der Leiter der Irischen Loge sie persönlich kennenlernen. Dazu lädt es sie nach Cormac Castle ein. Das Schloss, ein alter Steinbau aus 16. Jahrhundert, gehört **Sir Jerrod Winston**, einem reichen Gönner der Loge.

### Dinnerparty

Jerrod Wilton gibt zu Ehren der Helden eine Dinnerparty. Neben dem Gastgeber sind folgende Personen anwesend:

- Wiltons Frau, **Lady Elenore**. Sie ist mindestens 30 Jahre jünger als ihr Mann und eine schwarzhaarige Schönheit. Während des Essens ist sie sehr still, beobachtet aber alle Anwesenden sehr aufmerksam.
- **Bradley Newman** ist mit den Helden gemeinsam von Londonderry nach Cormac Castle gereist.
- **Neil Christian** stammt aus einer protestantischen Familie. Er ist Anfang fünfzig und hat braune Haare mit grauen Schläfen. Christian ist schon seit einigen Jahren das Oberhaupt der irischen Loge.
- Der düstere schwarzhaarige **Keane O'Reilly** ist langjähriges Mitglied der Loge. Seitdem seine kleine Schwester bei einem Hünengrab von angehörigen des Feenvolks geschändet wurde, jagt er unerbittlich die Wesen der Anderswelt.

Vor dem Essen führt Sir Jerrod die Helden durch sein Schloss und prahlt mit seinem Besitztümern. Vor allem auf seine Sammlung mittelalterlicher Waffen ist er sehr stolz. In einem Raum hängen eine Unzahl von Lanzen, Speißen, Schwertern, Schilden und allerlei Rüstungsteilen an der Wand. Durch eine gelungene Wahrnehmungsprobe fällt den Helden ein sehr alter Speer in der Sammlung auf, der mit altkeltischen Symbolen verziert ist. Eine Steigerung lässt vermuten, dass der Speer um einiges älter, als die anderen Ausstellungstücke ist.

Während des Dinners gibt Sir Jerrod ständig mit seiner schönen jungen Frau an, die er erst vor kurzem gehehlicht hat. Lady Elenore bleibt dabei sehr ruhig und hält den Blick gesenkt.

Während des Essens kommt der Jagdaufseher an den Tisch und flüstert dem Hausherrn etwas ins Ohr. Daraufhin braust Sir Jerrod auf und ruft:

„Wenn die Rotzbengel sich nochmal auf meinem Anwesen blicken lassen, kannst du ihnen eine Ladung Blei auf den Pelz brennen, Baldwin.“



Nachdem sich Sir Jerrod wieder etwas beruhigt hat, erklärt er seinen Gästen, dass in letzter Zeit immer wieder kleine Gestalten im Park um das Schloss gesehen wurden. Er geht davon aus, dass es sich dabei um neugierige Kinder aus dem Dorf handelt.

## Nächtlicher Angriff

Nach dem Essen und einen Schlummertrunk mit Zigarre im Kaminzimmer, begibt man sich zu Bett. In der Nacht werden die Helden von Schüssen und Schreien geweckt. Eine Gruppe von 8 koboldhaften **Lechprechauns** (*Werte wie Handlanger, Rippers S. 224*) ist in das Schloss eingedrungen. Ihr Ziel ist es, den Speer, bei dem es sich um den Speer des Lugh handelt, für Mog Ruith zu rauben. Dabei kommt es zum Kampf mit den Dienern des Schlosses.

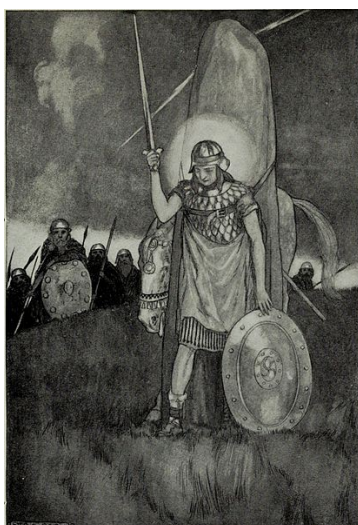
Den Lechprechauns wurde durch Lady Elenore Zugang zum Schloss verschafft. Diese ist in Wahrheit auch ein Wesen aus der Anderswelt, nämlich ein Banshee (*Werte wie Geist, Rippers S. 224, behandle sie als Wildcard, der Banshee hat zusätzlich Arkaner Hintergrund (Magie) mit den Mächten Angst und Flächenschlag (Wimmernder Gesang) und 20 Machtpunkte*).

Der Banshee ist nun auf der Suche nach ihrem selbstgefälligen Ehemann, um ihn zu töten. Die Helden werden sich entscheiden müssen, wo sie eingreifen wollen.

## Das Klaffen des Hundes

### Die Legende von Cú Chulainn

Die Feinde des legendären irischen Helden Cú Chulainn, den man auch den Hund von Ulster nannte, lockten ihn, angestiftet von



Königin Medb, in eine Falle. Doch selbst durch böse Magie geschwächt und aus vielen Wunden blutend, erschlug Chulainn noch viele seiner Feinde. Um nicht zu stürzen, band er sich an einem Steinfeiler fest. Seine Feinde wagten sich nicht an ihn heran. Erst als ein Rabe sich auf seine Schul-

ter niederließ, glaubten sie wirklich, dass Chulainn tot war. Einer der Verschwörer wollte sich sofort Chulainns Schwert bemächtigen. Doch da fuhr das Schwert des Lugh herunter in die Erde und schnitt ihm die Hand ab. Als andere das Schwert aus dem Boden ziehen wollten, erschien ein riesiger unheimlicher Hund, der sie angriff und vertrieb. Jeder der es wagte, sich dem Stein zu nähern, um das Schwert des Lugh zu stehlen, wurde unerbittlich von dem Geisterhund verfolgt.

### Das Dorf Knockbridge

Keane O'Reilly wendet sich an die Helden und bittet sie nach Knockbridge zu reisen. In der Nähe des Dorfes sollen in letzter Zeit immer wieder Menschen auf mysteriöse Weise verschwunden sein.

Das kleine Dorf Knockbride liegt im County Louth. In der Dorfgaststätte können die Helden eine Unterkunft finden und auch einige Dinge in Erfahrung bringen.

- In den letzten Monaten sind mehrere Menschen spurlos verschwunden
- Die verschwunden Personen kamen alle von außerhalb
- Einige reisten in kleinen Gruppen und waren von einem Tag auf den anderen fort, obwohl ihre Zimmer noch für mehrere Tage im Voraus bezahlt waren
- Einige der Fremden interessierten sich für den Chulainns Stein von Cú Chulainn
- Unter den Fremden war auch ein Kahlköpfiger Mann mit einem schwarzen Bart

Die Dorfbewohner sind auch gern bereit den Helden von der alten Legende von Cú Chulainn und anderen irischen Schauernmärchen zu berichten.

### Der Hund von Ulster

Wenn die Helden ihre Nachforschungen auf den alten Steinfeiler konzentrieren, werden sie über kurz oder lang auf den **Hund von Ulster** (*Werte wie Höllenhund, Rippers S. 227, behandle ihn als Wildcard*) stoßen. Vor allem, wenn sie sich nachts zu nah an den Stein heranwagen, wird er erscheinen und sie gegebenenfalls angreifen.

In dem Moment, wenn die Helden in den Kampf mit dem Hund verwickelt sind, erscheint auf einmal **Keane O'Reilly** (*Werte wie Bezahler Lakai Rippers*

S. 218, *behandle ihn als Wildcard*) in Begleitung von sechs **Kultisten** (*Böser Kultist, Rippers S. 218*). O'Reilly steht unter dem Einfluss von Mog Ruith, der dessen kleine Schwester entführt hat. Die Kultisten haben während ihrer Bemühungen, das Schwert des Lugh zu erlangen, immer wieder Mitglieder im Kampf mit dem Hund verloren und wollen nun die Helden als Ablenkung nutzen.

Während der Geisterhund mit den Helden beschäftigt ist, versuchen die Kultisten das Schwert des Lugh am Fuß des Pfeilers zu bergen. Wenn ihnen dies innerhalb von 3 Runden gelingt verschwinden sie schnell wieder in der Nacht.

## Ruf des Wahnsinns

### Ein wahnsinniges Problem

Das Logenoberhaupt **Neil Christian** bittet die Helden in das Hauptquartier nach Dublin. Die Loge hat ihren Sitz in einer Nebenstraße der O'Connell Street. Neil Christian eröffnet den Helden, dass er sehr besorgt ist, da er ahnt, dass hinter der den jüngsten Ereignissen der Zauberer Mog Ruith steckt, der hinter den vier Talismanen der Tuatha her ist.

Falls es den Helden bisher gelungen sein sollte, den Speer oder das Schwert sicherzustellen, wird Christian diese in Obhut nehmen und zur Sicherheit im Logenhauptquartier aufbewahren.

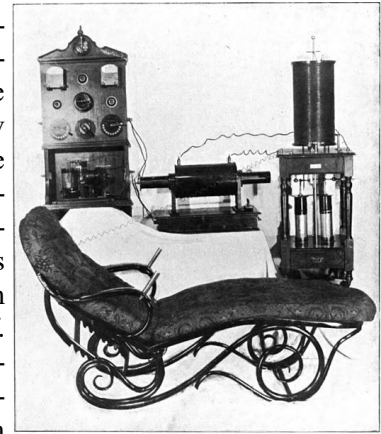
Doch zunächst hat Christian ein anderes Problem. Logenmitglied **Bart Norman** ist nach dem letzten Einsatz dem Wahnsinn verfallen und wurde in das St. Patrick's Hospital eingeliefert. Er soll dort drei seiner Pfleger erschlagen haben und aus der Heilanstalt geflüchtet sein. Die Helden sollen helfen, das Problem mit möglichst wenig Aufsehen zu bereinigen.

### St. Patrick's Hospital

Das St. Patrick's Hospital ist eine der ältesten Irrenanstalten der Welt und wurde von dem Dekan und Schriftsteller Jonathan Swift nach seinem Tode gestiftet.

Der Oberarzt Dr. Deforest Hamilton empfängt die Helden freundlich und ist bereit, alle ihre Fragen zu beantworten. Er erzählt ihnen stolz, dass seine Einrichtung sehr erfolgreich bei der Behandlung von Psychosen ist. Er selbst konnte durch den Einsatz von revolutionären Mitteln im Bereich der Elektrizität große Fortschritte bei der Behandlung seiner Patienten erzielen.

Bart Norman beschreibt er als ruhigen Patient, der die Therapie kooperativ unterstützte und nie Ärger machte. Deshalb war er persönlich bestürzt, als Norman plötzlich seine Pfleger angriff. Dr. Hamilton vermutet, dass seine Psychose zu Ausbruch



kam. Man hat gesehen, dass Bart Norman in östliche Richtung in das Moorgebiet geflohen ist.

### Verfolgungsjagd im Moor

Mit Hilfe von Spuren lesen und Umhören können die Helden die Fährte von Bart Norman aufnehmen. Die Spur führt tatsächlich von Dublin fort in ein spärlich besiedeltes Marschland und Moorgebiet. Auf dem Weg entdecken die Helden eine Bauernhaus, dessen Türe offen steht. Im Haus stoßen sie auf die Leichen der Bewohner. Diese haben sonderbare Verbrennungsspuren an den Schläfen. Während die Helden den Spuren weiter ins Moor hinein folgen, zieht Nebel auf.

**Bart Norman** (*Werte wie Hubert Garten, Rippers S. 24*) hat sich im ersten Stockwerk einer alten halb verfallenen Abtei verschanzt. Er ist müde, verwirrt, hungrig und allen Menschen gegenüber misstrauisch. Normans Flucht aus dem Hospital hat einen anderen Grund, als den, den Dr. Deforest Hamilton die Helden glauben machen wollte. Norman hat in der Klinik Dr. Hamilton dabei überrascht, wie er schreckliche Experimente mit Stromschocks an seinen Patienten durchführte. Die Pfleger, die Dr. Hamilton daraufhin auf Norman hetzte, erschlug dieser in Notwehr. Nun ist der geistig immer noch geschwächte Bart Norman auf der Flucht. Er wird den



Helden gegenüber äußerst misstrauisch und gewalttätig gegenüber treten, da er um sein Leben fürchtet. Im Moor sind noch weitere Gestalten unterwegs. Dr. Hamilton hat Bart Normen und den Rippern **6 seiner „Patienten“** (*Werte wie Häftling, Rippers S. 225, Bei Berührung verursachen sie 2W6 elektrischen Schaden*) hinterher geschickt. Diese armen Geschöpfe, die ihm als Versuchspersonen dienen, gehorchen bedingungslos seinen Befehlen. Durch die Behandlung mit starken Stromschocks, können sie ihrerseits auch schmerzhaft Stromstöße verteilen. Sobald die Handlanger des Doktors auf Norman und die Rippers stoßen, werden sie diese versuchen zu töten.

## Schrei nach Freiheit

Im Jahr 1893 herrscht auf den Straßen Dublins Unruhe. Unter dem liberalen Premierminister William Gladstone ist im britischen Unterhaus eine Gesetzesvorlage zum Home Rule Bill eingebracht worden. Dieses Gesetz soll den Iren ein eigenes Parlament und Selbstverwaltung zugestehen. Die Gesetzesinitiative heizt den Konflikt zwischen den Unionisten und katholischen Nationalisten auf, was sich nicht nur in hitzigen Debatten, sondern z.T. auch in handfesten Auseinandersetzungen zwischen den Gruppen äußert.

**Neil Christian** benötigt wieder die Hilfe der Helden. Ein Informant hat ihm die Nachricht zugetragen, dass Mog Ruith einen Anschlag in Dublin plant.

Die Irisch Republikanische **Fenierbruderschaft** will am späten Abend eine Kundgebung vor dem Gerichtsgebäude abhalten. Mog Ruith will die Versammlung durch eine Gruppe widernatürliche Wesen, die er erschaffen hat, angreifen lassen, um die Unruhe auf den Straßen zu schüren. Christian gibt den Helden eine Gruppe von **10 Freischärlern** (*Rippers S. 214*) mit, um den Angriff aufzuhalten.



## Straßenschlacht

Wenn die Helden zum Gerichtsgebäude kommen, ist bereits eine große Menschenmenge von über fünfzig Personen versammelt, die lautstark für das Home Rule Gesetz demonstrieren. Durch Überredung lassen sich dem Menschen jedoch nicht dazu bewegen, die Versammlung aufzulösen. Eine Reihe von **20 Polizisten** (*Rippers S. 214*) riegelt den Zugang zum Gerichtsgebäude ab. Da die Demonstranten bisher nicht versucht haben, die Reihe zu durchbrechen, gehen die Polizisten auch nicht gegen sie vor.

Als die Dämmerung einbricht, hört man auf einmal grölende Rufe und Schreie aus einer Nebenstraße. Eine Gruppe von **60 Hydes** (*Rippers S. 226*) mit wutverzerrtem Gesicht stürzt sich auf die Menge, dabei machen sie keinen Unterschied zwischen Demonstranten und Polizisten.

*Handle die Straßenschlacht mit den Savage Worlds Massenkampf-Regeln ab. Die Menschenmenge erhält zu Beginn 8 Marker und die Hydes 6 Marker.*

*Da die Hydes vom Willen Mog Ruiths gelenkt werden, erhalten sie Wissen (Kriegsführung) W6. Da die Menschenmenge durch den Angriff total überrascht ist, erhalten die Rippers mit ihren Verbündeten in den ersten zwei Runden -2 auf ihre Wissensprobe.*

## Verrat und Tod

Wenn die Helden nach dem Kampf in das Logenhauptquartier zurückkehren, stellen sie fest, dass es sich bei dem Anschlag um ein Ablenkungsmanöver gehandelt hat. Die Zimmer der Loge gleichen einem Schlachtfeld. Überall liegen tote Logenmitglieder zwischen zertrümmerten Möbeln. Wenn sich der Speer des Lugh und das Schwert von Nuada im Hauptquartier befanden, sind diese entwendet worden.

In einem Zimmer finden die Helden den im Sterben liegenden **Neil Christian**. Vor seinem Tod, kann er ihnen mit letzten Worten noch mitteilen, dass Mog Ruith auf den Weg ist, den Kessel des Dagda zu bergen. Dieser wurde von Jonathan Swift in der Krypta unter der Christ Church Cathedral versteckt.

## In der Krypta

Die Kathedrale wurde ursprünglich im 11. Jahrhundert von den Wikingern errichtet. Im 16. Jahrhundert ging das katholische Gotteshaus unter englischer Herrschaft an die anglikanische Kirche über. Die große Krypta erstreckt



sich unterhalb dem Mittelschiff bis hin zu Chorraum und besitzt ein Gerüst aus schweren, grobgehauenen Steinpfeilern, die das gesamte Gewicht der Kathedrale tragen.

Mog Ruith hat einen guten Vorsprung und konnte den Kessel bereits bergen, wann die Helden in der Krypta erscheinen. Er hat aber für seine Verfolger **zwei Knochenschrecken** (*Rippers S.228*) zurückgelassen, dem sich die Helden stellen müssen.

Wenn die Helden die Krypta gründlich untersuchen, können sie neben der leeren Nische, in der ursprünglich der Kessel stand, eine **Heilige Bibel** (*Relikt, Rippers S. 122*) und einen **magischen Doch** (*Schaden Stä+W8*) finden.

## Stimmen aus der Vergangenheit

### Neil Christians Brief

**E**in Anwalt wendet sich an die Helden und überreicht ihnen einen versiegelten Brief vom verstorbenen Neil Christian. Dieser hat ihn dem Anwalt mit der Anweisung übergeben, ihn im Fall, dass ihm etwas zustoßen sollte, den Helden auszuhändigen.

In dem Brief schildert Christian seine Nachforschungen, die er über die Talismane der Tuatha Dé Danann angestellt hat. Neben dem Schwert, dem Speer und dem Kessel, gibt es noch den **Stein von Fal**. Dieser Stein diente in grauer Vorzeit dazu, den Hochkönig von Irland in seiner Macht zu bestätigen. Der Stein existiert immer noch und steht auf dem **Hügel von Tara**, wo sich die Ruinen der alten Burg der legendären Könige von Irland befinden. Direkt unter dem Stein soll in einer geheimen Kammer ein Siegel verborgen sein, welches das Tor zur Anderswelt verschlossen hält. Mog Ruith plant dieses Siegel zu brechen und sich mit Hilfe der Talismane zum König des Feenvolks zu machen. Das Ritual zum Brechen des Siegels muss am irischen Feiertag Samhain (1. November) durchgeführt werden, da an diesem Tag die Barriere zur Anderswelt schwächer ist.

Der Weg zur Kammer unter dem Krönungsstein führt durch das Megalithgrab am Mound of the Hostages (Hügel der Geiseln). Der Eingang ist jedoch durch einen starken Zauber geschützt. Neil Christian hat herausgefunden, dass sich im **Buch von Armagh** der Hinweis versteckt, wie man Zugang zur der geheimen Kammer erhält. Dieses Buch wird jedoch in der Bibliothek des Trinity College aufbewahrt und ist aufgrund seiner Kostbarkeit der Öffentlichkeit nicht zugänglich.

## Trinity Collage

**E**s sollte den Helden schwer fallen, Zugang zum Buch von Armagh zu erhalten. Die Collage-Leitung ist sehr darauf bedacht, ihre unerschätzbaren Bücher zu schützen. Offizielle Anfragen auf Einsicht in die alten Bücher der Bibliothek, bedürfen eines Verwaltungsprozesses der viele Tage in Anspruch nimmt. Aber gerade diese Zeit bleibt den Helden nicht, denn es ist bereits der 30. Oktober, ein Tag vor Samhain.

Wahrscheinlich bleibt den Helden nichts anderes übrig, als ein nächtlicher Einbruch in die Bibliothek. Das Gelände der Universität wird nachts von 5 **Nachwächtern** (*Werte wie Polizisten, Rippers S. 219*) bewacht, die regelmäßig patrouillieren. Das Buch befindet sich in einer Vitrine im Long Room, der alten Bibliothek des Colleges. Die Schlösser an Türen und Schränken lassen sich glücklicherweise alle mit etwas Geschick oder roher Gewalt öffnen.



Das Buch von Armagh, das auch als Patrick-Kanon bekannt ist, ist ein altes Manuskript aus dem 9. Jahrhundert und soll vom Heiligen St. Patrick selbst verfasst worden sein. In dem Buch wird die Reise von St. Patrick nach Tara beschrieben, die er unternahm, um König Laoghaire zu bekehren. Es wird der Kampf des Heiligen mit den heidnischen Druiden des Königs beschrieben. An einer Stelle wird auch der Hügel der Geiseln erwähnt. Diese Stelle ist unterstrichen und am Rand wurden zwei Zeilen aus dem zweiten Psalm in lateinischer Sprache hinzugefügt:

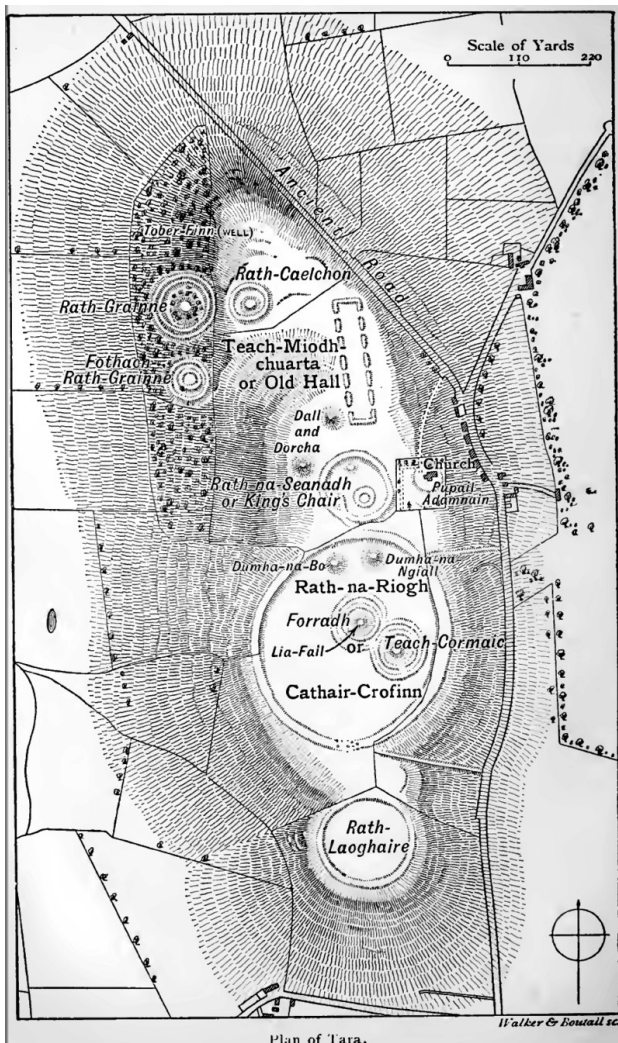
*Heische von mir; so will ich dir Heiden zum Erbe geben und der Welt Enden zum Eigentum. Du sollst sie mit einem eisernen Zepter zerschlagen; wie Töpfe sollst du sie zerschmeißen.*

## Finale am Hügel von Tara

**M**og Ruith hat rund um den Hügel und die Ruinen 8 Lechprechauns (Werte wie Handlanger, Rippers S. 224) als Wächter aufgestellt, welche die Helden fernhalten sollen.

Im Inneren des Grabhügels Mound of the Hostages befindet sich eine Steinplatte mit alten keltischen Symbolen. Wird an dieser Stelle der lateinische Psalm gesprochen, lässt sich die Steinplatte öffnen und gibt den Weg in einen Gang frei.

Der enge, dunkle Gang führt in den Kultraum direkt unter dem Stein von Fal. Der Raum, mit Wänden aus grob behauenen Stein, wird von Laternen beleuchtet, die man in allen Ecken postiert hat.



Am Boden in der Mitte des Raumes ist ein keltisches Ornament in den Boden eingeritzt. In der Mitte des

Ornaments steht der Kessel, aus dem seltsame bläuliche Rauchschwaden aufsteigen. An vier Seiten des Knotensymbols knien Kultisten. Sie haben sich die Pulsadern geöffnet und lassen ihr Blut in die Rillen fließen.

**Mog Ruith** (Werte wie Hexensucher, Rippers S. 225, behandle ihn als Wildcard, Schwert und Speer verursachen im Kampf +2 Schaden) steht mit 4 weiteren **Kultisten** (Böser Kultist, Rippers S. 218) daneben. Ruith hält das Schwert und den Speer in der Hand und spricht eine Beschwörungsformel in alter Sprache. Er benötigt noch 5 Runden, um das Ritual zu vollenden. Danach wird das Siegel zerbrechen und die Barriere zur Anderswelt eingerissen werden.

Wenn es den Helden nicht gelingt, das Ritual zu unterbrechen, zerbricht das Siegel und es erscheint der **Feenkönig Nuada** (Werte wie Königliche Mumie, Rippers S. 230). Wenn Mog Ruith dann nicht in der Lage ist, ihn mit Speer und Schwert dazu zu zwingen, ihn als Hochkönig anzuerkennen, werden die Wesen aus dem Feenreich unkontrolliert in die Welt eindringen.

Die Rippers würden dann zukünftig viel zu tun bekommen.



Alle verwendeten Bilder sind gemeinfrei

