

### **Pinnacle Entertainment Group,**

This game references the *Savage Worlds* game system and the setting *Rippers*, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). *Savage Worlds* and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

### **Prometheus Games**

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. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

Die folgenden Charaktere sind für das *Savage-Worlds*-Setting **Rippers** gedacht. Ihr könnt sie so benutzen wie sie hier stehen, ihre Namen und Hintergründe ändern oder auch ihre Fähigkeiten und Ausrüstung anpassen, wie es euch passt. Die Charaktere können ausgedruckt verwendet, oder auf einen *Savage-Worlds*-Charakterbogen übertragen werden.

Diese Charaktere für *Savage Worlds* sind kostenlos und können für den persönlichen Gebrauch ausgedruckt werden. Alle Rechte an den Charakteren, Illustrationen, Logos und dem Setting unterliegen dem Copyright von Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Die Rechte für die deutsche Ausgabe von *Savage Worlds* und **Rippers** liegen bei Prometheus Games.

Deutsche Version der Rippers-Beispielcharaktere und Trifolds von  
Michael Mingers [Scorpio (at) die-dorp (punkt) de]

Korrektur gelesen durch Thomas Michalski

(Version 21.01.2011)

Besucht auch unsere Homepage [www.die-dorp.de](http://www.die-dorp.de), um mehr Rollenspielmaterial, Abenteuer und Rezensionen zu finden!



## Albion

Victor wurde unter dem Namen Prince Albert Victor geboren, Duke von Clarence und Avondale, Enkel von Königin Victoria und Erbe des englischen Throns. Obwohl er eigentlich einen guten Charakter hat, verfügt er über eine geringfügige Schwäche gegenüber Prostituierten, was keine gute Beschäftigung für einen Thronerben darstellt ... im Besonderen nicht 1889. Während der bekannten Mordserie durch Jack the Ripper ermittelte Scotland Yard gegen den jungen Fürsten, der wegen seiner häufigen, mitternächtlichen Besuche in Whitechapel in Tatverdacht geriet.

Er war natürlich unschuldig, aber nach wie vor gibt es einige, die ihn für schuldig halten, besonders nachdem seine Mutter ihren Einfluss geltend gemacht hat, um die Ermittlungen zu beenden. Albert hat einen starken Willen, aber seine Achillesferse plagt ihn weiter. 1892 wurde er von einer schönen Vampirin verführt, die ihn beinahe getötet hätte, wenn nicht rechtzeitig eine Ripper-Gruppe eingegriffen hätte. Jonathan und Abraham Van Helsing schleppten Albert aus dem Versteck der Vampirin und retten den jungen Prinzen auf die einzige Weise, die sie kannten – mit Rippertech.

Albert hat nun das Blut eines schrecklichen Monsters in seinen Adern, die seiner Blutarmut entgegenwirkt und ihm einen wilden Vorteil im Kampf verschafft. Der dankbare Fürst fand seine neue Bestimmung bei den Rippers und schloss sich direkt nach seiner Genesung ihrer Jagd an. Da Albert sein berühmtes Gesicht nicht zeigen kann, geht er als Albion auf die Jagd, maskierter Kreuzritter und Rächer Nacht.



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

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Klettern W4, Mumm W6, Schießen W6, Schlösser knacken W4, Wahrnehmung W4, Werfen W6

**Charisma:** 0, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6, **Vernunft:** -3, **Status:** 7, **Robustheit:** 6 (1)

**Handicaps:** Blutarmut, Tick (mag Prostituierte), Ripper-Psychose (Albion startet mit einem Rippertech-Implantat, *Monsterblut*, aber auch das Handicap *Übernatürlichen Schwäche (Kaltes Eisen)*)

**Talente:** Schneller Angriff, Schnell, Reich

**Sprachen:** Englisch, Französisch, Deutsch

**Ausrüstung:** Rapier (Str+W4, Parade +1), 2 Wurfmesser (Str+W4, -1 auf Kämpfen, +1 auf Werfen, 1x regulär, 1x Silber), Handarmbrust (10/20/40, Schaden 2W6, Feuerrate 1, Magazin 1, 5 normale Bolzen, 3 Bindungs-Bolzen (?)), 3 explosive Bolzen, 3 Betäubungsbolzen, 1 Enterhaken mit Seil), Lederkostüm (Rüstung +1), gute Kleidung

**Fraktion:** Maskierte Kreuzritter

## Mack die Klaue (Mackie Messer)

Mack war ein gewöhnlicher Schläger, der auf der Suche nach schnellem Geld durch die Straßen Londons schlich. In einer dunklen Nacht in Whitechapel griff Mack jemanden an, den er für leichte Beute hielt, einen Gentleman, der sich in einer gewundenen Gasse versteckte. Der „Gentleman“ entpuppte sich als ein Hyde, der sich vor einer Gruppe von Rippnern versteckte, die ihm auf den Fersen waren.

Das Wesen sprang aus seinem Versteck und zertrümmerte Macks Schädel inklusive seines linken Auges, bevor es in die Nacht verschwand. Glücklicherweise fanden die Verfolger des Hydes Mack und stellten ihn vor die Wahl, ihn zu retten, wenn er ihrer Sache dienen würde.

Der arme Kerl stimmte zu und versuchte, sich langsam in die Gruppe von Menschen einzuleben, die allesamt einen besseren Charakter hatten als er. Mack kämpft seitdem mit seiner dunklen Seite, denn obwohl er danach strebt wie seine Gefährten Gutes zu leisten, ist er in der Tiefe seines Herzens immer noch ein Schläger.

Die Klauen, die er bei einem seiner ersten Kämpfe errang, sind sprichwörtlich zweischneidig. Sie geben ihm einen großen Vorteil im Kampf, erinnern ihn aber auch daran, dass er der „Wilde“ unter dieser Gruppe von Edlen ist.



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

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W6, Glücksspiel W4, Kämpfen W10, Klettern W4, Mumm W6, Provozieren W6, Schießen W6, Schlösser knacken W4, Umhören W4, Wahrnehmung W4

**Charisma:** -1, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 7 (8 mit Ripperklauen), **Vernunft:** 0, **Status:** 5, **Robustheit:** 9 (3) am Torso, 7 (1) für Beine und Arme, 6 für Kopf

**Handicaps:** Angewohnheit, leicht (Alkohol), Einäugig, Tick (wäre gerne ein Held oder ein Gentleman von Stand)

**Talente:** Kräftig, Lieblingswaffe (Ripperklauen)

**Sprachen:** Cockney, Englisch

**Ausrüstung:** Ripperklauen (Str+W8, Parade +1), Messer (Str+W4), Schwerer Mantel (Rüstung +1), Kesselblech (Rüstung +3), billige Kleidung

**Fraktion:** Slayer

## Schwester Elisabeth O'Connor

Elisabeth wuchs in einem irischen Waisenhaus auf und obwohl sie es nicht sicher wusste, glaubte sie daran, dass ihre Eltern vor einem Schrecken flohen, als sie sie zurückließen. Im Waisenhaus erwies sich Elisabeth immer als Zäheste, die kleinere Kinder vor männlichen, aber auch weiblichen Raufbolden beschützte.

Schlussendlich brachte sie ihr Beschützerinstinkt in Konflikt mit einer misshandelnden Nonne. Sie wurden dem Waisenhaus verwiesen, aber der örtliche Bischof hatte diese junge Johanna von Orleans, wie er sie nannte, beobachtet und nahm sie auf. In Dublin verband sie ihre Fäuste mit dem Glauben und fand dadurch wahrhaftig zu Gott. Auch wenn Elisabeth nach wie vor oft aneckt, ist sie eine der erlauchtesten und erfolgversprechendsten Helden der Ripper.



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

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W6, Glaube W8, Heilen W6, Kämpfen W10, Mumm W6

**Charisma:** -2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 7, **Vernunft:** 0, **Status:** 5, **Robustheit:** 7 (1) für Torso, sonst 6

**Handicaps:** Arrogant, Schwur, leicht (Glauben), Hässlich (sie hat einige Narben, ist ansonsten ganz hübsch)

**Talente:** Arkaner Hintergrund: Wunder, Auserwählte

**Mächte:** Heilung (geflüstertes Gebet), Waffe verbessern (glühende Waffe)

**Sprachen:** Englisch, Latein

**Ausrüstung:** Schwert (Str+W6), 4 Messer (Str+W4, 1x Silber, 1x Kaltes Eisen, 2x Stahl), Amtskleidung, Lederrüstung (Rüstung +1 Torso, unter den Roben), Rosenkranz (Heiliges Symbol)

**Fraktion:** Orden des heiligen Georg

## Sir Jonathan Dennis Braun of Eatin-over-Heywoods

Jonathan war ein seltsames Kind. Er liebte die Bücher seines Großvaters, besonders diejenigen über John Dee und vergleichbarer Autoren, von denen Granpa David (Sir David für andere) einige besaß. Einige hatten ein seltsames Zeichen auf ihren Buchdeckeln – ein Kreuz, zusammengesetzt aus Rosen.

Als Jonathan älter wurde, mied er sportliche Aktivitäten und Jagdgesellschaften, um sich stattdessen staubigen Bibliotheken und vergessenen Ruinen zu widmen. „Wissen ist Macht“, so sagt er gerne. Am Sterbebett seines Großvaters hinterließ dieser seine Bücher seinem wissbegierigen Enkel.

Seitdem hat Jonathan von den Rippern erfahren und ist ihnen in ihrem Kampf gegen das Böse beigetreten. Er wird dabei gleichermaßen von seiner beständigen Neugier, wie von seinem Versprechen gegenüber seinem sterbenden Großvater getrieben.



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

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Mumm W6, Überreden W6, Umhören W6, Wissen (Okkultes) W6, Wissen (Antikes Griechenland) W6, Zaubern W8

**Charisma:** +1, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 4 (5 mit Degen), **Vernunft:** 0, **Status:** 10, **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Übervorsichtig, Neugierig, Tick (wird nichts tun, dass seine Familie enttäuscht)

**Talente:** Adelig, Arkaner Hintergrund: Magie, Macht-Punkte

**Mächte:** Heilung (geflüstertes Gebet), Waffe verbessern (glühende Waffe)

**Talente:** Geschoss (Blitz), Arkanes entdecken / verbergen (glühend weißes Licht), Schock (Donnerschlag), 15 Machtpunkte

**Sprachen:** Englisch, Französisch, Griechisch, Latein

**Ausrüstung:** Stockdegen (Silberklinge im Inneren, Str+W4, Parade +1), Kerzen (in der Loge), okkulte Utensilien, okkulte Bücher (eines immer dabei, über dem Herzen; mindestens zehn weitere bei ihm zu Hause), gute Kleidung, Spiegel, Taschenuhr, Reisetasche, Regenschirm, Tagebuch

**Fraktion:** Rosenkreuzer

## Maciej Kursa - Witowski

Maciej gibt vor, ein gewöhnlicher Jäger aus dem Volk zu sein, doch jene, die ihn besser kennenlernen, merken schnell, dass er ein Mann von Stand ist. Nur Albion kennt die Wahrheit, dass "Witkowski", wie er von den anderen genannt wird, aus seinem Heimatland Polen nach einem schrecklichen Ereignis fliehen musste. Die Bewohner seines Dorfes wurden von einer fürchterlichen Krankheit heimgesucht, durch die sie sich als lebende Tote erhoben. Witowski und seine Männer löschten sie alle aus, Männer, Frauen und Kinder.

Danach wollte der Zar seine abenteuerliche Geschichte nicht glauben und verurteilte ihn wegen des Modes an seinen Leibeigenen zum Tode. Witowski floh und zog durch Europa, bevor er endlich Ripper traf, die einen Werwolf im nördlichen Frankreich jagten. Er trat ihrer Sache bei und lebt nun in England, wo er sich als einfacher Jäger und Fährtensucher ausgibt.



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

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W4, Kämpfen W6, Mumm W6, Provozieren W4, Überreden W6, Umhören W6, Schießen W8, Wahrnehmung W6

**Charisma:** 0, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5 (6 mit Stockdegen), **Vernunft:** 0, **Status:** 10, **Robustheit:** 5


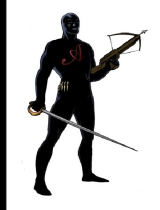











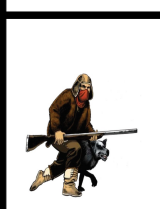
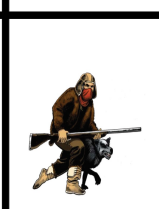

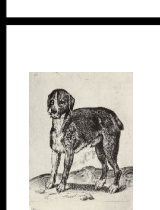
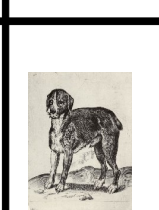
**Handicaps:** Ehrenkodex, Feind, leicht (der mächtige, aber weit entfernte Zar), Rachsüchtig

**Talente:** Stinkreich, Tierempathie

**Sprachen:** Englisch, Polnisch, Russisch

**Ausrüstung:** Stockdegen (Str+W4, Parade +1), Revolver (Reichweite 12/24/48, Schaden 2W6, Feuerrate 1, Magazin 6, PB 1), Elefantenbüchse (Reichweite 30/60/120, Schaden 2W10, Feuerrate 1, Magazin 1, PB 2), Schrotflinte (Reichweite 12/24/48, Schaden 1-3W6, Feuerrate 1, Magazin 1), je 50 Schuss für Elefantentöter, Schrotflinte und Revolver in drei Schachteln (jeweils reguläre, Silberkugeln und aus kaltem Eisen), gewöhnliche Kleidung, Taschenuhr, schwerer Mantel (Rüstung +1), Reisetasche, Eli (Jagdhund)

**Fraktion:** Altweltler

Albion				
Mack die Klaue				
Elisabeth O'Connor				
Sir Jonathan Dennis Braun				
Maciej Kursa				
Eli				

Das Hundebild stammt von Agostino Carracci und entstand zwischen 1582 und 1585. Es gehört zum British Museum und ist geneinfrei nutzbar.