

AKT I - SAVANNAH

STIMMUNG IN SAVANNAH

Savannah bei Tage

- Die Asphaltstraßen sind vielerorts aufgebrochen und geben den Blick auf die darunterliegenden alten Pflastersteine frei. Unkraut reckt sich durch Risse im Bürgersteig empor und gibt Auskunft über die Unmengen Erde, die darunter lauern.
- Der Geruch des Hafens strömt zu euch durch eine Luft, die so feucht vom Schweiß jener Massen an Menschen ist, dass es sich anfühlt, als könne man den Himmel selbst auswringen, um es Regnen zu lassen.
- Vorkriegesgebäude aus rotem Backstein verbergen sich hinter Vorhängen von Efeu und Moos, während sie mit ihren schmiedeeisernen Gittern schartigen Schwertern gleich nach der Straße greifen. Hier und dort geben zerbrochene Fensterscheiben einen Eindruck darüber, wie viele von diesen Gebäuden leerstehen.

Savannah bei Nacht

- Ein feuchter Nebel kriecht über den Boden und erfüllt die schmalen Gassen zwischen den Gebäuden mit jenen unheimlichen Schatten, die unzählige Flaggen und hängende Moosfahnen in die Nacht werfen.
- Lange Schatten einer flackernden Gaslampe schneiden sich durch die warmen gelben Lichter gemütlicher Wohnhausfenster. Die Stadt ist zweigeteilt in Spalten aus Licht und Streifen aus Finsternis, in schmiedeeiserne Gitterstäbe und erleuchtetem Glas.
- Die Nacht ist feucht und warm, wie im Innern eines Schlundes. Eine alte Tageszeitung weht die Straße entlang, getragen von einem beinahe nicht spürbaren Hauch warmen Windes.

Auf dem Land

- **Auf der Straße I:** Zu beiden Seiten der Straße recken sich moosbehängene Äste nach dem wenigen Sonnenlicht, das seinen Weg durch den bewölkten Himmel und die windgebeugten Bäume findet. Alles riecht feucht und unbelebt, als wenn die Bäume schwitzen.
- **Auf der Straße II:** Die rote Sandstraße mäandert durch feuchtes Moos. Der Weg vor ihr sieht aus wie ein Tunnel durch den Sumpf, der von wenigen, Mückenverseuchten Lichtflecken durchbrochen wird. Ihr könnt den Lehm und den Schlamm auf den Rädern deutlich riechen.
- **Überdachte Brücke:** Die Straße führt über eine überdachte Brücke, die, einem hölzernen Tunnel gleich, einen Streifen grünen Wassers und braunen Schilfrohrs überbrückt. Im Innern sind alle Ecken und Winkel von Spinnweben so dick wie Gardinstoff überspannt.
- **Kreuzung:** An dieser Stelle teilt sich die Straße. Der eine Weg führt eine gepflasterte Straße gen Süden hinab. Der andere besteht aus nichts als klumpigem Lehm. Unter einem rostigen, schiefstehenden Straßenschild direkt an der Kreuzung hat sich ob der Hitze ein räudiger Hund hingelegt, der jeden eurer Schritte beobachtet.

NPC-NAMEN IN SAVANNAH

Männlich: James, Ronald, Richard, Charles, Donald, Gerald, Bobby, Joe, Henry, Ralph, Larry, Fred, Lawrence, Norman, Howard, Roy

Weiblich: Mary, Shirley, Barbara, Betty, Joyce, Frances, Beverly, Lois, Janet, Donna, Martha, Alice, Phyllis, Carolyn, Dolores, Gloria, Marlene

Nachnamen: Davis, Burney, Crawford, Schroeder, Cowart, Heitmann, Woods, Hansen, Magwood, Holland, McGillicuddy, Page, Hargrove, McAleese, Tuten, Stewart

INITIATIV-NODES

Initiative 1: Bangkok-Schläger (S. 76)

- beobachten Douglas Henslowe & Edgar Job

ENTHÜLLUNGEN - NODES

Joy Grove-Sanatorium

- New York:
 - Douglas Henslowes Briefe
- Gespräche in Douglas Henslowes Anwesen

Henslowe-Anwesen

- New York:
 - Douglas Henslowes Briefe
- Patientenakten im Joy Grove-Sanatorium

ENTHÜLLUNGEN - NPCs

Douglas Henslowe

- New York:
 - Henslowes Briefe

Edgar Job

- Gespräch mit Dr. Keaton
- Gespräch mit Douglas Henslowe
- Patientenakten im Joy Grove-Sanatorium
- **Mexiko City:**
 - *Brooks' Eifersucht auf Edgar Job; er ist überzeugt, das Trammel ihn im Sanatorium einsperrte, um die Wahrheit zu verschleiern*

Dr. Keaton

- Das Joy Grove-Sanatorium unter die Lupe nehmen

NACHFORSCHUNGEN IN SAVANNAH

513 West Henry Street

- **Bibliotheksnutzung/Einfache Suche:**
 - Joy Grove-Sanatorium

23 Old Hope Road

- **Bibliotheksnutzung/Einfache Suche:**
 - Anwesen und Grundstück der Henslowe-Familie, 13 Meilen südöstlich der Stadt

Henslowe-Anwesen

- **Bibliotheksnutzung I:**
 - Das Grundstück des Henslowe-Anwesens ist seit wenigstens 1801 im Besitz der Familie und liegt auf einer Halbinsel, die teils bei starkem Regen zu einer Insel wird. Sie wird Moss Island-Halbinsel genannt. Das Anwesen ist das Überbleibsel einer Ansammlung von Farm- und Plantagengebäuden, die einmal unter dem Namen der Familie Henslowe betrieben wurden. Es ist noch heute der Wohnsitz von Virginia Henslowe, die, mit 89 Jahren, Douglas' Mutter sein muss.

Joy Grove-Sanatorium

- **Bibliotheksnutzung/Einfache Suche:**
 - 40 Jahre alte Nervenheilanstalt in einem alten Vorkriegs Krankenhaus
- **Bibliotheksnutzung I:** Der Anstaltsleiter, Dr. Lawrence Teake, steht kurz vor der Pension. Sein Schützling, Dr. Jonathan Keaton, ist einem aktuellen Zeitungsartikel zufolge sein rechtmäßiger Nachfolger.
- **Polizeisprache I:**
 - In Joy Grove wurden schon einige Krankenschwestern und Aufseher wegen Diebstahls am Arbeitgeber verhaftet. "Es ist nicht gerade eine Gaunerhöhle", sagt die Kontaktperson, "aber einige der Angestellten sind eindeutig korrupt."

INITIATIVE 1: BANGKOK-SCHLÄGER

(Szene 15)

Besonderes

- **Die Sprache der Lügen:**
 - Alle Schläger sprechen nur die Sprache der Lügen (s. Kampagnenübersicht 1.0)
 - Bizarre, unbekannte Sprache, die fast vollständig aus Vokalen besteht
 - Sie verstehen nur Thai und Englisch
 - **Cthulhu-Mythos:**
 - Es könnte sein, dass es sich um keine irdische Sprache handelt
- ⇨ *Notiz der Schläger (Note from the Thugs)*
- **Nektar-Abhängig**

Tatoos

- **Kunst/Anthropologie/Sprachen (Thai):**
 - Die Sprache der Tattoos ist Thai

Zurückverfolgung der Schläger

- **Gassenwissen I:**
 - Findet das lokale Hotel, in dem die Schläger untergekommen sind (Hotel Savannah). Sie haben all ihre Anordnungen schriftlich gegeben.
 - ⇨ *Anweisungen der Schläger (Instructions from the Thugs)*
- **Bürokratie am Flughafen:**
 - Deckt Reiseverbindungen auf. Sie hatten Tickets über Nova Scotia nach Irland, von dort Tickets für Imperial Airways nonstop nach Bangkok.
 - **Bürokratie I/Vermögen I:**
 - Jemand namens Daniel Lowman in Bangkok hat die Tickets bezahlt.

NODE 1: JOY GROVE

(Szenen 2-7)

Bereiche von Joy Grove

Erdgeschoss

- Eingangshalle
- Rezeption
 - Aktenarchiv
- Umkleideraum
- Büro – Dr. Keaton
- Büro – Dr. Teake
- Angestellten-Pausenraum
- Arznieiausgabe

Keller

- Küche
- Cafeteria
- Spielzimmer
- Medizinisches Untersuchungszimmer

Zweiter Stock

- Gesprächszimmer (x2)
- Gemeinschaftsraum
- Patientenzimmer

Dritter Stock

- Patiententimmer
- Isolationszellen

Personal

- Krankenschwester Bethany Mae Hampton
- Dr. Lawrence Teake (Anstaltsleiter, vor dem Ruhestand)
- Dr. Jonathan Keaton

Allgemeines

- Übergroße, mit Eisenstangen verschlossene Fenster voller Efeu
- Dekorative Deckenleuchten, die wie starrende, anklagende gelbe Augen aussehen
- Kunstvolle Oberlichter, die nach Jahren des Drecks und Rußes verkrustet sind
- Detaillierte Fliesen mit zahllosen Spuren von Wasserschäden und Patientenangriffen
- Elegante gebogene Korridore, die von Eisengittern und Abflussrosten eingeengt werden

Erster Eindruck

Das Joy Grove Sanatorium ist ein massiges rotes Backsteingebäude mit hohen, schmalen Fenstern und gotischem Dekor. Aufgrund der Kombination aus bedrohlich hohen Mauern und verspielten Details könnte das Gebäude zuvor alles von einem imposanten Schulgebäude bis zu einer künstlerischen Manufaktur gewesen sein, doch in Wahrheit war es stets ein Krankenhaus. Bohnenranken umschlingen das halbe Gebäude und verschlucken viele Fenster – wie eine grüne Faust, die das Gebäude hält und zum Erdboden zieht.

Rezeption - Schwester Bethany Hampton

- Süß, aber nicht liebenswert. Schiefer Mund, große Augen. Gerissen mit Südstaaten-Charme.
- **Menschenkenntnis I/Gassenwissen I:**
 - Sie ist sich selbst wesentlich wichtiger als das Krankenhaus; versucht, die Ermittler zu durchschauen
- **Erwähnung von Douglas Henslowe:** Dr. Keaton hört vom Gang aus zufällig mit und stößt dazu.
- **Betreten von Joy Grove:** Besteht auf die Unterzeichnung vorgeschriebener Verzichtserklärungen “falls die Patienten ausrasten – sie sind immerhin wahnsinnig.”
 - **Jura:**
 - Standard-Prozedur. Besucher verzichten auf ihr Klagerecht im Falle von “Traumata, Beleidigungen, Angriffen oder Körperverletzungen.”

Vorkommnisse in Joy Grove

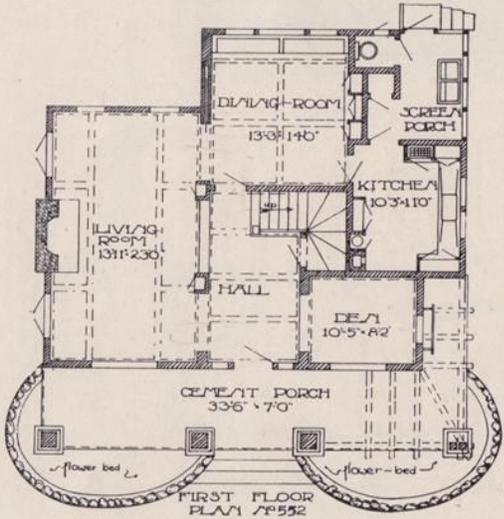
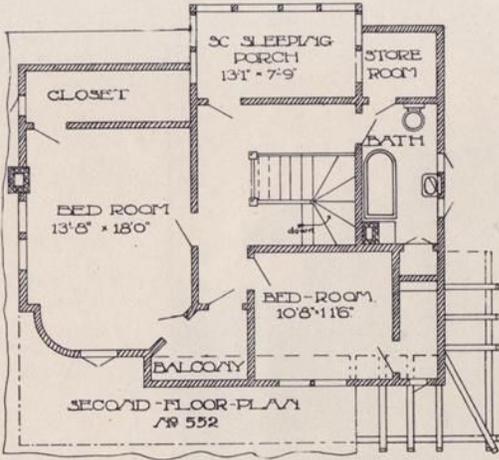
- **Fred Culver (Scene 3):** Instabiler Psychopath, der aus dem Gewahrsam ausbricht und angreift.
 - Greift einen PC an; ER BEIßT. Sicherheitspersonal trifft nach einer Runde ein. Culver kann entkommen und für eine Verfolgung durch diesen Flügel sorgen.
 - **Werte:** Athletik 5, Flucht 5, Gesundheit 5, Prügelei 5.
 - **Waffe:** -1 (Biss)
- **Einen Schlund erblicken:**
 - **Okkultismus/Architektur:**
 - Ein Mund mit gelben Zähnen taucht aus einem Wasserfleck an der Wand auf und formt Worte. Dann schließt es sich plötzlich und verschwindet.
 - **Kunst/Einfache Suche:**
 - Abblätternde Farbe und brüchiger Putz oder Fliesen. Darauf ist eine feuchte, gelbe Flüssigkeit ungefähr in Form eines Mundes. Aus dieser Nähe ist jedoch zu erkennen, dass es sich um Zeichen handelt.
 - ⇨ *Fleck an der Sanatoriumswand*
 - **Okkultismus:**
 - Die Symbole stammen aus einer Vielzahl aus Kulturen und Magietraditionen. Keins von ihnen ist ein tatsächlich erwähnenswert wirksamer Zauber – doch allen ist eine schützende oder bannende Wirkung gemein.
 - **Spielleiterinfo:** *Diese Symbole von Edgar Job und Douglas Henslowe sollen das wachende Auge des Schlundes fernhalten.*
 - **Ich bin Olivia Clarendon:** Eine übergewichtige Frau kommt auf die Ermittler zu und stellt sich als Olivia Clarendon vor. (Sie leidet an einer geistigen Krankheit, wegen der sie sich für den berühmten Filmstar hält. “Ich habe Ihren neusten Film, *The Red Rope*, erst kürzlich gesehen.”)

Zutritt zum Aktenarchiv

- **Bürokratie/Schmeichelei/Medizin I/Schlosser I:**
 - ⇨ *Krankenhaus-Aufzeichnungen (Hospital Records)*
 - **Medizin/Pharmazie:**
 - Die Medikation soll den Patienten beruhigen und besänftigen, Benommenheit hervorrufen und ihn nachgiebiger machen, sowie seine Erinnerungen vernebeln
 - **Buchhaltung:**
 - Henslowe kommt nicht nur für seine eigene, sondern auch für Jobs Behandlung auf (Die Bezahlung für Jobs aus Kalifornien endete 1931).

NODE 2: DAS HENSLOWE-ANWESEN

(Szenen 8-14)



Erster Eindruck

- Überall herrscht der feuchte Geruch des Sumpfes von Erde, verrottendem Holz und Schlamm. Große Kakerlaken fliegen durch die Luft und treffen regelmäßig gegen Fenster und Windschutzscheibe. Spanisches Moos hängt von den Bäumen. Blätter und Samen werden durch die Luft geweht.
- Das Grundstück ist wenig einladend: Die Ländereien sind umzäunt von einer 1,80m hohen Steinmauer mit schmiedeeisernen Stacheln auf der Oberseite. Ein ebenso schmiedeeisernes Tor blockiert die Einfahrt.
 - Die Mauer umgibt nur drei Seiten des Grundstückes; die rückwärtige Mauer wurde vom sich ausbreitenden Sumpf bereits verschluckt.
 - An einer Seite der Mauer ist ein zugerosteter Gärtnerzugang.
 - Eine Glocke hängt am Eingangstor. (Carruther beantwortet sie.)

Das Haus

- Stolz inmitten des Schlamms und der Vegetation steht ein klassisches Plantagenhaus mit großen, von Läden verschlossenen Fenstern und hohen Säulen, die opulente Veranden und Balkons stützen – das Henslowe-Anwesen.
- Aus der Ferne leuchtet das Haus strahlend weiß, doch aus der Nähe betrachtet sind überall Schlamm- und Moosflecken zu sehen, und die schweren Blätter tauchen es in ein grün gefärbtes Licht.

Bewohner

- Mutter Henslowe
- Currother, der Hausmeister
- Bei Tag:
 - Hunde (x3): Gehören Currothers
- Bei Nacht:
 - Aligatoren: Die Hunde werden nachts eingesperrt, weil ungewöhnlich aggressive Aligatoren nachts auf das Grundstück kriechen

Das Grundstück

- Das Anwesen sinkt langsam in den Sumpf, an dem es einst erbaut wurde. Alte Säulen ragen aus dem hohen Grass und markieren den Standort eines einstigen Gebäudes. Mauerstücke geben Aufschluss über die Maße ehemaliger Bauwerke.
- Von einem alten Sturm hereingewehte Blätter kleben an allem.
- In den Rissen eines zerstörten Nebengebäudes nisten Vögel.
- Wildnisleben:
 - Verfolgt die Hunde über das Grundstück und stellt Spuren von Aligatoren fest.

Currothers Hütte

- Enge, verkramte Unterkunft. Ein abgenutzter Lehnstuhl und ein Radio, mit dem er Predigten und Ballspiele verfolgt. Alles besteht aus Hartholz und aufeinandergeschichteten, ramponierten Lumpen. Motten fliegen gegen unverhüllte Glühbirnen. Angeln hängen von Haken an den Wänden. Die übrige Wand ist dominiert von gefangenen Fischen.
- Seine drei Hunde treiben sich überall herum, liegen quer auf dem wenigen verfügbaren Fußboden und knurren Fremde an.

Gebäude im Sumpf

- Ruinen von Vorkriegsgebäuden ragen überall aus dem Schlamm. Während sie einst Teil des täglichen Lebens auf dem Landsitz waren, sind sie nun nicht mehr als bloße Mauern und zerstörte Türrahmen.

- **Architektur/Geschichte:**
 - Das östlichste Gebäude war vermutlich die Sklavenunterkunft, das westlichste wohl die Küche.
- Noch weiter draußen erhebt sich ein schiefer Kamin aus dem Wasser (dies ist das einzige Überbleibsel des originalen Henslowe-Anwesens).
 - **Architektur/Geschichte:**
 - Die gemeißelte Ummantelung des Kamins stammt aus dem späten 18. Jahrhundert

Verlassene Baracken

- Stehen vereinzelt im Sumpf und verrotten.
- Sie wurden einst zur Lagerung verwandt, doch nun befinden sich nur noch vergessene und unbrauchbare Gartenwerkzeuge (und riesige Gartenspinnen) in ihnen.

Autowrack

- Nahe der westlichen Mauer, wo die Begrenzung des Anwesens aus dem Sumpfwasser ragt, verschluckt der Sumpf langsam die verrosteten Überreste eines alten Ford.
- **Mechanik:**
 - 1909 Model T

Friedhof

- Im Herzen des Anwesens, wo der Boden in den wässrigen Schlamm des Sumpfes abzufallen beginnt, ragen Grabsteine aus den Gräsern und dem Röhricht. Einige sind eher bescheiden, einige riesige Steinkreuze, und eines ist gar ein trauernder Engel.
- **Grabsteine untersuchen:**
 - ⇨ *Henslowe-Friedhof*
 - Die Grabsteine, die auf der Rückseite des Fotos (S. 69) aufgelistet sind, sind mit violetter Tinte markiert.
- **Fotografie I:**
 - “Er muss ja irgendwo gestanden haben, als er das Foto aufgenommen hat.” (wenn sie vollkommen ratlos sind)
 - Das Foto wurde auf dem Grab von David Henslowe (Douglas’ Vater) aufgenommen.
- Schnur von David zu Grant zu John & Mary zu Zachariah & Millicent und zurück zu David. Dann dort graben, wo sich die Linien zwischen den Knoten treffen.
 - **Graben:**
 - Schmutzige Arbeit von fast einer Stunde.
 - ⇨ *Henslowes Versteck* (enthält *Henslowes Notizbuch*, *Steinernder Dolch*, *Brief über das Versteck* und *Schlüssel zum Bankschließfach*)
 - Wolken türmen sich auf; ein Donnern erklingt in der Ferne,
 - Beim Öffnen der Kiste beginnt ein starker Regenguss
 - **Schlosser:**
 - Der Schlüssel gehört zu einem Bankschließfach.
 - **Henslowes Notizbuch:**
 - +1 Cthulhu-Mythos
 - **Steinernder Dolch:**
 - Blockiert die Fähigkeit des Dings mit den Tausend Schlunden, etwas in einem Umkreis von einigen Armlängen zu beeinflussen. (Wenn der Steindochl jemals mehr als 3,5m vom Notizbuch entfernt sein sollte, geht letzteres in Flammen auf. Die Nähe zu einem großen Schlund könnte den Dolch zerstören; oder er kann zur Zerstörung des Schlundes dienen.)

Im Gebäude

- Die Farbe blättert ab, Teppiche und Vorleger sind plattgetreten, Glühbirnen ausgebrannt. Es riecht nach feuchtem Putz, verdorbenen Blumen und einem Katzenklo. Dazu mischt sich der Sumpferuch, der durch die offene Verandatür und die geöffneten Fenster hereinströmt.
- **Eingangshalle:**
 - Dunkel und gotisch. Die Lampen sind abgedeckt und Schatten kleben an den Wänden, hängen in der hohen, gewölbten Decke und scheinen die gewundene Treppe hinabzukriechen.
- **Arbeitszimmer:**
 - Verstaubte Tierköpfe hängen von den Wänden.
 - **Einfache Suche:**
 - Offener Schreibtisch mit deutlich sichtbarem Wirtschaftsbuch.
 - **Buchhaltung:**
 - Das Henslowe-Erbe wurde in den letzten Jahren schwer in Mitleidenschaft gezogen, ohne dass jemand Bemühungen unternommen hätte, die Investitionen umzulegen oder Verluste auszugleichen. In etwa fünf Jahren wird die Familie pleite sein.
- **Küche:**
 - Riecht nach Müll. Brot liegt schimmelnd auf der Theke.
- **Sommergarten = Bedienstetenquartiere:**
 - Reduziert auf eine bloße Matratze. (Es ist offenkundig, dass sich die Familie schon lange keine Bediensteten neben Carruthers mehr leisten kann.)
- **Vorratskammer = Bedienstetenaufstieg:**
 - Halb verrottet.
- **Balkonschlafraum:**
 - Hier hält sich Mutter Henslowe auf, wie sie in ihrem Bett umgeben von süßlicher, feuchter Luft schläft.
- **Henslowes Schlafzimmer:**
 - Das Dach ist halb verrottet und einsturzgefährdet.
- **Schlafzimmer = Henslowes Arbeitszimmer:**
 - **Einfache Suche:**
 - Eine Schaufel, eine Taschenlampe, eine Kamera, ein Garnknäuel, ein blaues Tintenfass und ein Pinsel mit blauen Tintenspuren. (Dies wurde von Douglas zurückgelassen, als er nach Joy Grove zurückkehrte).
 - **Schaufel/Taschenlampe:** Mit getrocknetem Schlamm verkrustet.
 - **Kamera:** In gutem Zustand, aber ohne Film.
 - **Tintenfass:** Zugetrocknet. (Violett.)
 - **Pinsel:** Eingetrocknet und unbrauchbar.
 - **Garnknäuel:**
 - Immer wieder mit Tintenmarkierungen gekennzeichnet (die Tinte aus dem Fass); dazwischen einige Meter sauberes Garn.
 - Jeder saubere Abschnitt hat einen Knoten (nicht in der Mitte).
 - Dies teilt das Garn in 5 Cluster aus Tintenmarkierungen, oder in 4 Abschnitte sauberen Garn mit jeweils einem Knoten.
 - ↻ *Länge der Schnur*
 - **Bibliothek:**
 - Anthropologie, Archäologie, Wirtschaft, amerikanischer Finanzmarkt, Kunst, Kunstgeschichte, Okkultismus
 - je ein zweckbestimmter Poolpunkt für jedes Thema, aber nicht leicht zu transportieren
 - **Einfache Suche:**
 - *Cummunion Rites of Victorian Death Cults* von Francis J. Hickering
 - Im vorderen Deckel:
 - ↻ *Foto von Henslowes Haus*
 - **Okkultismus:**
 - Dies ist die abgespeckte Version von 1912, nicht die seltenere und groteskere Ausgabe von 1909. Das Buch beschäftigt sich mit der Kommunikation mit mächtigen Geistern (und anderen vage beschriebenen Entitäten) und mit rituellen Opfern.

DOUGLAS HENSLOWE



Aussehen

- Nicht mehr in Form, alternd, schütteres Haar. Hätte einen Haarschnitt nötig
- ⇨ Foto von Douglas Henslowe

Rollenspiel-Anmerkungen

- Laryngektomie; spricht mit an den Hals gehaltenem Elektrolarynx
- Fummelt an seiner Nagelhaut, wenn er nachdenkt
- Seine Verbitterung vergeht durch die Anwesenheit der Ermittler

Hinweise

- **Zuhören:** Die Ermittlungen von 1924
 - “Wir reisten durch das Land, dem Kult, der all das begann, dicht auf den Fersen. Wir verhörten Menschen, sammelten Beweise, schossen Fotos, reisten überall hin. Wir waren wie Detektive, bewaffnet mit unserem Wissen über ... Okkultismus. Es war ... eine aufregende Zeit.”
 - “Wir folgten den Drogen überall durchs Land, bis sie uns schließlich nach Los Angeles führten. Dort fand der größte Teil unserer Nachforschungen statt. Dort fanden all jene Katastrophen statt.”
- **Zuhören/Beruhigen:** Kurzbiografien des Teams von 1924
 - “Walter Winston war ein gemachter Mann, ein Geschäftsmann, der als Pharmazeut anfing, ein paar Apotheken eröffnete und gutes Geld verdiente. Er war unser Anführer. Er hat uns zusammengeholt, um die Perversion zu bekämpfen, die dieser Kult darstellt. Er finanzierte uns auch. Guter Mann. Ein guter Mann.”
 - “Katherine Clark, so ein cleveres Mädchen. Sie war unsere Archivarin, Kamerafrau und Aufzeichnerin. Es machte sie rasend, dass etwas wie dieser Kult im Verborgenen agieren kann, dass Menschen so etwas schreckliches verbergen würden, statt es aufzudecken. Sie war es, die sich nah genug an den Kult heranwagte, um uns ... Fotografien zu besorgen. Und sie erfuhr auch als erste von jenen schrecklichen Vorkommnissen in dieser Nacht 1924. Sie starb in dieser Nacht.”
 - F.C. Kullman nicht zuletzt war Walters Okkultismus-Experte. Anscheinend war er damals weitläufig für sein Wissen bekannt. Soweit ich mich erinnere, musste Walter ihm eine ganz schöne Summe zahlen, damit er mit uns nach Los Angeles

kam. Eine ziemliche Schlaftablette, aber unheimlich schlau. Rollstuhlfahrer, aber eine echte Anpackermentalität.”

- **Zuhören:** Das Massaker von 1924
 - “Wir eilten zur Scheune, als wir erfuhren, dass so viele Kultisten sich dort versammeln würden. Walter meinte damals, die Sterne stünden richtig. Was immer das bedeutet. Also sind wir mit Waffen aus selbstgebaute Sprengsätzen hin und haben dem Spuk ein Ende gesetzt. Um... die Welt zu retten.”
 - “Und viele starben in dieser Nacht...”
 - “Es war ein fürchterliches Feuer. Und es gab eine Schießerei. Als dieses Ding anfang, Menschen zu zerreißen ... rannten und schrien alle durcheinander, warfen sich ins Feuer und ... in unsere Schusslinie. Ich erinnere mich, auf mehrere Menschen geschossen zu haben. Vermutlich tötete ich sie. Ich...”
 - “Dann kam das Ding auf uns zu und ich sah, wie Walter panisch wurde – ich hatte ihn vorher nie panisch erlebt. Das nächste, an das ich mich erinnere, ist, wie ich durch das hohe Grass rannte, das Feuer hinter mir lassend. Wie ein Feigling. Wie ein verdammter Feigling.”
- **Beruhigen** (“es gab nichts, dass Sie hätten tun können”)/**Okkultismus** (“solche Monster sind jenseits unserer Vorstellungskraft”):
 - “Es war die Schuld des Kultes. Sie waren verdorben. Sie trieben Unzucht im Namen ihres schändlichen Gottes, in großen Gruppen. Sie nahmen Drogen, von denen ich nie zuvor gehört hatte, und verletzten sich gegenseitig zur Unterhaltung. Sie waren Monster.”
- **Schmeichelei** (“Sie haben gute Arbeit geleistet”)/ **Interesse, die Untersuchung fortzusetzen:**
 - “Ich habe mein Notizbuch mit einem geheimen Schlüssel versteckt, um besser zu verstehen, was damals vorgefallen ist. Und was ziemlich sicher noch immer vor sich geht, seit wir versagt haben.” “Sie wollen wissen, wo es ist? Fragen Sie Francis Hicking in meinem Anwesen.”
 - “Nehmen Sie diese Notiz und geben Sie sie dem Hausmeister des Hauses an der Old Hope Road. Er lässt Sie herein, damit Sie sich umsehen können.”
 - ⇨ *Notiz von Douglas Henslowe an Currothers*
 - **Schmeichelei I/Zuhören I** (Gedächtnis überprüfen):
 - “Ich erinnere mich auch, Dinge in einem Bankschließfach in Los Angeles hinterlegt zu haben. Uh...ich glaube, es war die First Bank of Venice Beach. Nein, warten Sie... Long Beach. First Bank of Long Beach. Es war auf meinen Namen. Zu dem Zeitpunkt hatte Winston die Stadt bereits verlassen. Und die anderen...”

EDGAR JOB



Aussehen

- Erbärmliche Figur. Schlacksig, überall Stoppeln im Gesicht und auf der Kopfhaut
- Riecht nach Zigaretten und Mundspülung
- ⇨ Foto von Edgar Job

Rollenspiel-Anmerkungen

- Raucht, ein Arm auf dem Tisch
- vernebelte Augen durch eine Vielzahl von Medikamenten
- Stille Anspannung

Hintergrund

- Ist in Raum 225
- Erstach Vincent Stack kurz bevor der Lügner ihn in kleine Fetzen zerriss

Hinweise

- **Irgendeine zwischenmenschliche Fähigkeit:**
 - “Ich bin auf neun verschiedenen Pillen. Sie sind nicht allzu groß. Blaue und rote. Zwei Kapseln. Die anderen sind ... naja, sie sind Pillen.”
 - “Ich darf nicht fragen, was in dieser Nacht abgegangen ist. Nach Henslowes Freunden. Nach Echavarria und so. Ich bin noch nicht bereit.”
 - **Echavarria?**
 - “George Ayers hat mich Ramon Echavarria vorgestellt. Ayers und ich waren zusammen auf der UCLA. Ich hab Mathe studiert. Ich weiß noch, wie ich in seine Bibliothek gebracht wurde; großes Teil, viele Bücher. Viele unheimliche Bücher.
 - **Verrückte Feiern**
 - “Sex. Drogen. Ich war quasi durchgehend high von 1923 bis 1924.”
 - **Gol-Goroth**
 - “Der äußere Fischer. Uns wurde Macht versprochen. Viel Macht. Aber das...das ist nicht das, was ich wollte.”
 - **Die Nacht der Beschwörung:** **Erinnert sich an ungefähre Ereignisreihenfolge**
 - **Irgendeine zwischenmenschliche Fähigkeit 1:**

- “Ja, ich habe Vincent Stack erstochen. Ich weiß, dass es falsch war. Ich sehe sein Gesicht jede Nacht. Ich kann es nicht rückgängig machen, also muss ich einfach weitermachen. Sagt Dr. Keaton.”
- **Schmeichelei:**
 - “Echavarria hat mich in der Nacht anders behandelt als die anderen. Er hat einen Zauber auf mich gelegt, vor den Augen von allen. Ich hab mich nie besonderer geführt...auch wenn Dr. Keaton sagt, ich soll mich da nicht reinsteigern.”
- **Beruhigen:**
 - “Das Ding, das wir beschworen haben? Es hatte lange, merkwürdige Gliedmaßen und kein erkennbares Gesicht, aber Münder, viele Münder. Ich konnte es nicht richtig ausmachen und ich hab es auch gar nicht versucht. Ich weiß, dass ich geschrien habe. Nur geschrien. Und dann hab ich diesen Typen erstochen, Vincent Stack, und hab verdammt noch mal gemacht, dass ich da rauskomme, raus in die Felder.”

DR. KEATON

(Szene 2)

Aussehen

- Mitt-Vierziger
- Schlank, bärtig, gelehrt aussehend
- graumeliertes Haar

Rollenspiel-Anmerkungen

- Neigt seinen Kopf und nickt, wenn er zuhört
- Legt einen Finger auf seinen Mund, wenn er nachdenkt
- Benutzt den Pluralis Majestatis, wenn er über Medizin spricht

Hintergrund

- Arrangierte Edgar Jobs Umverlegung von L.A., als er hörte, dass dessen geistige Erkrankung mit der von Henslowe übereinstimmt
- Er hofft, ein Buch darüber schreiben zu können
- Erkennt den Namen "Walter Winston" aus Henslowes Briefen wieder

Hinweise

- **Menschenkenntnis:**
 - Seine Selbstsicherheit ist einstudiert und nur halb aufrichtig
- **Irgendeine zwischenmenschliche Fähigkeit:**
 - Ein Besuch bei Douglas Henslowe ist schnell vereinbart; er verzehrt sich nach Kontakt zu anderen Menschen und es täte ihm gut
 - Schickt Schwester Bethany, die Befragung(en) vorzubereiten, während er den Ermittlern eine kurze Führung gibt (s. *Vorkommnisse in Joy Grove*).
- **Medizin/Schmeichelei/Zuhören:**
 - Er hofft, das Krankenhaus im nächsten Jahr nach Dr. Teakes Pensionierung zu übernehmen (Es gibt ein Portrait von ihm!)
 - Douglas Henslowe ist seit 1924 ein Patient in Joy Grove, in der einen oder anderen Hinsicht (abgesehen von einer kurzen Heimkehr von 1932-1933, die seinen Zustand erheblich verschlechterte).
 - Edgar Job kam Ende 1925 dazu.
 - **Medizin 1/Schmeichelei 1/Zuhören 1:**
 - Keaton hat Jobs Verlegung aus L.A. veranlasst, um die "gemeinsamen Wahnvorstellungen" genauer zu untersuchen
 - Douglas Henslowe ist nun auf richterlichen Beschluss eingewiesen und kann die Anstalt nicht verlassen (wegen selbst- und fremdschädigendem Verhalten während seines Freigangs 1932-1933).
- **Bürokratie:**
 - Keaton ist nicht so gelehrt, wie er andere gern glauben lassen würde

CURROTHERS

Aussehen

- In seinen 60ern, sieht aber älter aus
- abgewetzte karierte Hemden und große Stiefel, als ob er jeden Moment in den Sumpf zu stapfen gedenkt
- Sein Haar ist völlig durcheinander und es fehlen ihm Zähne

Rollenspiel-Anmerkungen

- Fährt mit der Zunge die Zahnlücken ab
- Benutzt Stille, um anderen Menschen Unbehagen zu bereiten
- Beginnt fast jeden Satz mit "Also so wie ich das sehe..."

Hinweise (Einlass)

- **Tarnung** (Schwierigkeit 5 als Gesetzeshüter) + **Polizeisprache**:
 - Zutritt ohne Erlaubnis von Douglas Henslowe (Currothers kennt den lokalen Sheriff und seine Hilfsheriffs)
- **Beruhigen / Feilschen**:
 - "Wenn Sie nach Douglas Henslowe suchen, können Sie auch gleich nach Joy Grove fahren und sehen, worauf Sie sich einlassen."

Hinweise (mit Erlaubnis)

- **Nach Hunden fragen/Wildnisleben/Zuhören**:
 - Geht nach Einbruch der Dunkelheit nicht mehr raus auf das Grundstück, da er sich vor Aligatoren fürchtet ("Sie haben Bluster gefressen, so ein guter Hund...")

Anmerkungen

- Hat keine Ahnung, wer Francis Hickering ist
- Mutter Henslowe gegenüber übermäßig loyal
- "Das war ne großartige Familie, und solange Mutter Henslowe noch da is, behandeln sie mich gut. Ich hab keine Ahnung, was ihr Junge macht. Irgendwann kommt der Tach, wo se nich mehr da is. Und das wird n trauriger Tach."
- "Ich pass hier für Mr. Henslowe auf das Grundstück auf, falls er wiederkommt, aber ich denk ma ich werd hier irgendwann sterben, und das is auch in Ordnung."
- "Mr. Henslowe war, wenn se gestatten, schon immer n komischer Typ. Künstler. Abgelenkt von nem Schmetterling, und kein Kopf für die Arbeit, die er machen müsste. Außer als er kurz aus dem Krankenhaus hier war, 1932 – da war er echt konzentriert auf dieses Buch, dass er geschrieben hat. Und is ständig mit der Kamera hier aufm Gelände rumspaziert."
- "Mein Vater hat schon für die Henslowes gearbeitet, und wenss noch mehr geben würde, hätt ich meinen Sohn auch hergeholt, aber der arbeitet jetzt in soner Fabrik in der Stadt."
- "John is mein Vorname."

Charakterwerte

Athletik 6, Fahren 3, Schusswaffen 4, Gesundheit 5, Prügelei 6, Waffen 4
Waffe: +1 (Schrotflinte), +0 Heugabel

Hunde (x3)

Athletik 10, Gesundheit 4, Prügelei 8
Trefferschwelle 4
Aufmerksamkeitsmodifikator: +1
Waffe: +0 (Biss)
Stabilitätsverlust: +0

MUTTER HENSLOWE

(Cynthia)



Aussehen

- schlichte silbergraue Perrücke und geblümter Morgenmantel
- Anflug eines Lächelns und leuchtende Augen
- ⇨ *Foto von Mutter Henslowe*

Rollenspiel-Anmerkungen

- godlig, aber halb senil
- liebenswert gedehnte Sprechweise
- Streichelt für gewöhnlich ihre Katze (Vergil)
- Unhöflichen Gesprächspartnern gewährt sie zwei neue Chancen (indem sie so tut, als hätte sie die Bemerkung nicht gehört); bei der dritten Frechheit jedoch ruft sie nach Currothers ("Ich möchte mit diesen Leuten nicht mehr sprechen!")

Hinweise

- **(Höfliche) zwischenmenschliche Fähigkeit:**
 - Etwas ist "meinem armen Douglas" in Kalifornien wiederfahren, während der mit "Mr. Walter Winston" auf Geschäftsreise war. Er wurde von "Hedonisten und Personen mit fragwürdiger Moral" angegriffen und hat sich nur angemessen verteidigt. Was er in Kalifornien gesehen hat, war jedoch zu schrecklich für ihn, um seiner Mutter davon zu erzählen. "Ich habe meinen Sohn niemals zurückbekommen. Es brachte ihn schließlich in die Klinik."
- **Beruhigen:** Douglas war 1932 zuhause
 - "Er schrieb Walter Briefe"
 - "Er verbrachte die meiste Zeit zeichnend eingesperrt in seinem Arbeitszimmer. Manchmal schrie und tobte er."
 - "Irgendwann fürchtete ich mich vor meinem eigenen Sohn. Er hatte unerklärliche Wunden – Schnitte und blaue Flecken, die er sich selbst nicht zu erklären wusste."
 - "Dann lief er häufig nachts auf dem Gelände herum, mit seiner Schaufel, seiner Kamera und diesem entsetzlichen Garnknäuel."

Anmerkungen

- Wenn Vergil von einem Ermittler gestreichelt wird, verhält er sich erst sehr drollig, beißt dann aber plötzlich zu
- Sie weiß nicht, wer Francis Hickering ist

CHARAKTERWERTE FÜR SAVANNAH

Henslowe-Anwesen

Hunde (x3)

Athletik 10, Gesundheit 4, Prügelei 8

Trefferschwelle 4

Aufmerksamkeitsmodifikator: +1

Waffe: +0 (Biss)

Stabilitätsverlust: +0

Aligatoren (an Land/im Wasser)

Athletik 5/7, Gesundheit 7, Prügelei 10

Trefferschwelle: 4

Heimlichkeitsmodifikator: +2

Waffe: +1 (Biss)

Panzerung: -2 gegen alles (dicke Schuppenhaut)

Stabilitätsverlust: +0

Bangkok-Schläger

Gangmitglieder (x4)

Athletik 8, Fahren 6, Schusswaffen 5, Gesundheit 5, Prügelei 6, Waffen 6

Waffen: -1 (Messingschlagring, Heizungsrohr, Messer), +1 (Pistole)

3 Dinge: Spucken. Starren. Lecken viel über ihre Lippen.

Anführerin

Athletik 8, Fahren 4, Schusswaffen 10, Gesundheit 13, Prügelei 7, Waffen 6

Waffen: -1 (Messingschlagring, umstehende Gegenstände), +1 (Pistole)

3 Dinge: Sie spuckt. Sie schießt, wenn sie wütend ist. Dehnt ihren Schlagarm wie ein Pitcher vor einem Baseball-Spiel.