

DAS GEHEIMNIS VON hAWTHORNE MANOR

Ein Rollenspielszenario für Call of Cthulhu von Elea Brandt



ABBILDUNG 1 FOTO BY TAMA66 (PIXABAY)

System: Cthulhu Grundregelwerk, 7. Edition

Art des Szenarios: Gothic Horror, Spukgeschichte

Anzahl: für 3-5 Spieler*innen und eine*n SL

Dauer: Kurzversion ca. 3 Stunden, Langversion ca. 5 Stunden

Kurzzusammenfassung: Eine Gruppe paranormalen Ermittler*innen soll ein altes Herrenhaus in Neuengland untersuchen, in dem es angeblich spukt, nachdem die Familie gewaltsam zu Tode kam. Was ist einst in dem Herrenhaus vorgefallen? Und was hat es mit den unheimlichen Phänomenen auf sich?

Zeitraum: Januar 1964

Content Notes: Mord, Suizid, Wahnsinn, Kindstod, Weltkrieg & Holocaust (erwähnt)

HINTERGRUND

In diesem Szenario sollen die Investigator*innen die Vergangenheit eines Spukhauses untersuchen, des *Hawthorne Manor*. Im Folgenden findest du die Hintergründe zur Geschichte.

HAWTHORNE-TRAGÖDIE

Bis ins **frühe 20. Jahrhundert** gehörte das Landhaus der Familie Hawthorne, die mehrere Konservenfabriken in der Gegend betrieb und damit ein beträchtliches Vermögen angehäuft hatte.

Im **2. Weltkrieg** wurde Lawrence Hawthorne, der Sohn der Hausherrn, verwundet und kehrte nach Ende des Krieges nicht nachhause zurück. Er galt als verschollen und wurde schließlich für tot erklärt.

In Wahrheit hat Lawrence beobachtet, wie Anhänger der okkulten Thule-Gesellschaft in Deutschland am Obersalzberg versucht haben, den alten Gott **Quachil Uttaus** zu beschwören, um von ihm Unsterblichkeit zu erbitten. Lawrence erbeutete einzelne Seiten des „**Testament des Carnamagos**“ (griech., 12. Jahrhundert) und versuchte von da an, Experten zu finden, die ihm halfen, mehr über diesen Mythos herauszufinden. Er glaubte, durch mehr Kenntnisse die Herrschaft über die Zeit erringen und so den 2. Weltkrieg und den Holocaust rückgängig machen zu können.

Als Lawrence auch nach Kriegsende verschollen blieb, ließ ihn dessen **Witwe Edith** im November 1949 für tot erklären und heiratete ihren **Geliebten Thomas Clarke**, einen engen Freund von Lawrence, der ebenfalls in der Firma der Hawthornes tätig war.

Anfang 1952 kehrte Lawrence nach Jahren überraschend in das Herrenhaus seiner Familie zurück, im Gepäck eine antike Sanduhr, die er wie seinen Augapfel hütete. Dabei handelte es sich um ein Artefakt, um Quachil Uttaus zu beschwören.

Edith war völlig verstört und erkannte ihren Ehemann, der angeblich in Gefangenschaft geraten war, nicht wieder: Er schien **um Jahre gealtert** und aus dem ruhigen, zurückhaltenden Mann war ein fanatischer, eiskalter Mensch geworden.

Edith und Thomas stellten offiziell Lawrence' Identität in Frage und ließen sich auf einen **Rechtsstreit** ein. Währenddessen lebten die beiden Parteien in unterschiedlichen Teilen des Hauses und gingen sich, so gut wie möglich, aus dem Weg (1952-1953).

Edith zerbrach zunehmend an der Situation, ihre Kinder – George (12) von Lawrence, Annie (5) und Paulina (3) von Thomas – litten an Alpträumen und schlafwandelten. Uhren blieben stehen. **Die Zeit spielte verrückt.** Edith dachte darüber nach, das Haus einfach zu verlassen, doch Thomas versuchte sie vom Gegenteil zu überzeugen.

Beide ahnten nicht, was Lawrence währenddessen in seinem Teil des Hauses trieb: Er war kurz davor, mit Quachil Uttaus' Hilfe ein **Tor in die Zeit** zu öffnen und verfiel zunehmend dem Wahnsinn. Er aß nicht mehr, trank kaum noch, war abgemagert und litt an Wahnvorstellungen. Die meiste Teil verbrachte er in seinem Labor im Keller.

Am Morgen des **20. Dezember 1954** lagen Ediths Kinder allesamt tot in ihrem Bettchen. Von Grauen und Schmerz überwältigt wollte Edith ihren (Ex-)Mann zur Rede stellen, den sie für verantwortlich hielt, und fand dabei seinen geheimen Ritualraum im Keller des Anwesens.

Lawrence erwischte sie dabei und jagte sie hinaus. Es kam zu einem **lauten Streit**, Thomas mischte sich ein und bedrohte Lawrence mit einer Pistole.

Aus Thomas' Pistole löste sich ein Schuss und er traf seine Frau Edith tödlich in der Brust. Lawrence beschloss, die Zeit zurückzudrehen, um das ganze **Massaker ungeschehen** zu machen, während Thomas vor Schmerz fast wahnsinnig wurde. Lawrence kehrte in seinen Ritualraum zurück und versuchte, ein Tor in die Zeit zu schaffen – doch das Unterfangen schlug fehl: Lawrence' Körper wurde beim Versuch, das Tor zu durchqueren, zerrissen, und sein **Geist wurde in die Sanduhr gebannt**, die er als Fokus für das Ritual zu verwenden versuchte.

Durch den **Riss in der Zeit** wurde Thomas in eine andere Ebene geschleudert und kam fernab des Anwesens ohne Erinnerung zu sich. Die Nanny Evelyn, die Köchin Janet und der Butler Ian verwesten durch Quachil Uttaus' Einfluss augenblicklich binnen weniger Augenblicke.

Der Gärtner der Familie, **Stan Simmons**, fand die Leichen wenig später (er war zum Zeitpunkt der Vorfälle nicht im Haus) und rief die Polizei. Diese fand die Leiche von Edith Hawthorne, erschossen in der Bibliothek mit dem Revolver ihres Mannes Thomas. Die Kinder wurden tot in den Betten gefunden, die Todesursache konnte nicht ermittelt werden. Man vermutete Gift (erweiterter Suizid). Die Leichen der **Angestellten** (Kindermädchen Evelyn, Köchin Janet und Butler Ian) fand man in extrem verwest und

vertrocknet vor, sie erinnerten an uralte Mumien, nicht an kürzlich verstorbene.

Thomas Clarke tauchte wenig später in der Nähe des Anwesens in Falcon Point auf. Sein Haar war weiß geworden, seine Haut faltig und ihm fehlte jede Erinnerung an das Geschehen. Er wurde in die **Arkham Anstalt** eingeliefert, wo er wenig später Selbstmord beging. Von Lawrence Hawthorne fehlt jede Spur.

Bis heute ist unklar, was sich an diesem Tag ereignet hat. Hat Thomas seine Frau erschossen und den Nebenbuhler fortgeschafft? Wer hat die Kinder und die Angestellten getötet? Wie erklärt sich ihr seltsamer Zustand? Und was wurde aus Lawrence Hawthorne?

DIE JAHRE DANACH

Im Zuge eines **jahrelangen Erbstreits** stand das Hawthorne-Anwesen fast fünf Jahre lang leer, bis sich die Angehörigen von Edith, Thomas und Lawrence darauf einigten, es der **Gemeinde Falcon Point** zu verkaufen und den Gewinn aufzuteilen (1960).

Entgegen ihrer Vorstellungen fand die Gemeinde niemanden, der das Anwesen kaufen wollte. Es gab einige Interessenten, doch am Ende war niemand bereit, die hohe Summe auszugeben, nicht zuletzt wegen der **Gerüchte**, im Hawthorne Manor würde es spuken.

1963 erwirbt die **Bostoner Geschäftsfrau Ophelia van Hees** das Anwesen. Die sehr an Okkultismus interessierte Ophelia möchte mehr über die seltsamen Ereignisse im Anwesen erfahren und wirbt deshalb eine Gruppe paranormaler Ermittler*innen an, die sich das Hawthorne Manor näher ansehen sollen. Hier kommen die Investigator*innen ins Spiel.

DIE INVESTIGATOR*INNEN

Für dieses Szenario sind **feste Charaktere** vorgesehen. Jede*r Spieler*in übernimmt die Rolle eines paranormalen Ermittlers bzw. einer paranormalen Ermittlerin. Das Team kennt sich bereits länger und arbeitet schon eine Weile miteinander. Die Ermittler*innen sind mit paranormalen Phänomenen vertraut, wissen aber auch, dass sich die meisten dieser Phänomene mit weltlichen Methoden erklären lassen. Wie abgeklärt die Investigator*innen in diesem Bereich sind, ist dir als SL und den Spieler*innen überlassen.

Es ist ratsam, verschiedenen Investigator*innen unterschiedliche Kernkompetenzen zuzuweisen, z.B. historisches oder okkultes Fachwissen, Kenntnisse in Spurensicherung und Forensik oder Spezialwissen im Bereich (Geister-)Fotografie.

Sinnvoll ist es, zumindest eine* Investigator*in im Team zu haben, der/die sich als **Medium** versteht und Kontakt zu Geistern herstellen kann.

Als SL kannst du frei entscheiden, ob du dich dabei eng an den Magieregeln von Cthulhu orientierst oder diese Szenen lieber über freies Erzählen löst. Das Szenario macht diesbezüglich keine Vorgaben.

DAS SETTING

Das Szenario spielt in den **frühen 60er Jahren in Neuengland**, USA, d.h. es können sowohl die Charakterbögen und Fertigkeiten des klassischen „Call of Cthulhu“-Settings verwendet werden als

auch jene von „Achtung Cthulhu“ oder „Cthulhu Now“. Es sind nur milde Anpassungen nach gesundem Menschenverstand erforderlich.

Zur Orientierung: 1963 war ein denkwürdiges Jahr. Martin Luther King hielt seine berühmte „I have a dream“-Rede, Präsident John F. Kennedy wird am 22. November in Dallas erschossen und beim „Wunder von Lengede“ werden in Deutschland elf Bergleute nach einem Grubenunglück gerettet.

Die frühen 60er Jahre sind durch eine zunehmend progressive Bewegung in den USA geprägt. Die ultra-konservative Ära unter Eisenhower wird durch Kennedy abgelöst und immer mehr Menschen protestieren gegen Rassismus und Rasantrennung. Zudem beginnt in den 60er Jahren der Siegeszug des Farbfernsehens und der erste Personalcomputer kommt auf den Markt. Der Vietnamkrieg steht derweil unmittelbar bevor ...

KURZ- UND LANGFORM

Das Szenario lässt sich in einer **Kurzform** (ca. 3 Stunden) und einer **Langform** (ca. 5 Stunden) spielen. Für die Langform kannst du direkt mit der Anwerbung beginnen und den Investigator*innen die Möglichkeit geben, die Vergangenheit von *Hawthorne Manor* selbst zu recherchieren. Für die Kurzversion kannst du einfach direkt am Haus beginnen (HAWTHORNE MANOR) und den Spieler*innen die notwendigen Informationen über die Hintergründe im Vorfeld geben. Du beginnst dann direkt mit dem Gespräch mit Stan Simmons.

DAS SZENARIO

DIE ANWERBUNG

8. Januar 1964

Die Immobilienmaklerin Ophelia van Hees empfängt die Investigator*innen in ihrem Büro in Boston. Sie ist eine elegante, gut gekleidete Dame im Kostüm, die entspannt eine Zigarette raucht.

Miss van Hees klärt die Investigator*innen über die Lage auf. Sie möchte das *Hawthorne Manor* verkaufen und deswegen sollen alle Gerüchte über einen Spuk aus der Welt geschafft werden. Ophelia ist eine rationale Frau, sie kann sich aber vieles von dem, was im *Hawthorn Manor* geschehen ist, nicht erklären.

Das Anwesen liegt in der Nähe von Falcon Point, einem Ort an der Atlantikküste. Von dort aus führt eine Straße über den Ipswich River. Nach der Brücke sind es noch 2 Meilen, bis eine Schotterstraße Richtung *Hawthorne Manor* führt. Wenn die Investigator*innen im kleinen Ort Ernest Springs ankommen, sind sie zu weit gefahren.

Ophelia van Hees übergibt den Ermittler*innen drei Schlüssel: Für das Tor zum Grundstück, das Haus und den Dienstboteneingang. Sie sollen vor Ort mit **Stan Simmons** sprechen, dem Hausmeister und Gärtner, der immer noch die Anlage in Schuss hält. Er weiß, wo der Sicherungskasten ist und kann für Strom im Haus sorgen. Außerdem kann er den Investigator*innen auch mehr über die Vorfälle im Haus erzählen, er ist der einzige Zeuge, der noch lebt und der die Familie Hawthorne über viele Jahre hinweg gut gekannt hat.

RECHERCHEN

Falls die Investigator*innen vorher noch Informationen über Hawthorne Manor einholen wollen, können sie folgende Quellen anzapfen.

Ophelia van Hees

Sie kennt die Geschichte des Anwesens und der Hawthornes, zumindest die offizielle (s. HINTERGRUND). Persönlich ist sie nie einem der Familienmitglieder begegnet.

Sheriffs Office Falcon Point

Sheriff Peter Ruff erinnert sich an den Fall. Er ist bis heute überzeugt, dass „der Nigger“ (Stan Simmons) die Kinder vergiftet und Mrs. Hawthorne-Clarke, vermutlich auch Lawrence Hawthorne, erschossen hat. Allerdings hat weder Beweise noch Belege dafür und kann sich auch nicht erklären, wieso die Leichen der Angestellten derart verwest waren und was Thomas Clarke zugestoßen ist bzw. wohin die Leiche von Lawrence verschwunden ist.

Polizeiunterlagen

Diese sind nur mit Mühe zu beschaffen und erfordern Kontakte oder ansehnliche Bestechungsgelder. Aus den Akten geht hervor, dass Edith Hawthorne-Clarke von einer 11 mm Kugel (Kaliber .44 Magnum) erschossen wurde (Perforation der Lunge), passend zum Revolver, der im Zimmer am Boden lag (Smith & Wesson 44er Magnum, zugelassen auf Thomas Clarke und mit seinen Fingerabdrücken versehen). Die Todesursache der drei Kinder (alle drei wurden in ihren Betten gefunden, noch in den Pyjamas,

als schiefen sie) war nicht zu ermitteln, es wird ein Gift vermutet. Die Leichen der Angestellten waren stark verwest, fast mumifiziert, sodass die Todesursache ebenfalls nicht ermittelt werden konnte. Die Leiche des Butlers fand man im Flur, die der Haushälterin in der Küche und die der Nanny in ihrem Zimmer. Von Lawrence Hawthorne und Thomas Clarke fehlte zunächst jede Spur, Thomas tauchte dann etwas später auf, verstört und nicht bei Sinnen.

Gerüchte

Im kleinen Ort **Ernest Springs** nahe dem Anwesen gibt es zahlreiche Gerüchte in Bezug auf die Hawthornes. Die meisten misstrauen Edith, halten sie für gierig und undankbar, eine Frau, die es nur auf das Geld ihrer Männer abgesehen hatte.

Arkham Sanatorium

Thomas Clarke war hier Patient. Aus seinen Akten geht hervor, dass er sich nicht an die Vorgänge im Manor erinnern konnte, auch nicht an den Tod seiner Frau. Er weiß nur, dass die Kinder tot in ihren Betten lagen. Er konnte nicht erklären, was er ohne angemessene Kleidung mehrere Dutzend Meilen vom Anwesen entfernt getrieben hatte. Er sprach immer wieder von einem elektrischen Surren, das er gehört hätte, und an den Wänden seiner Zelle war immer wieder dasselbe Symbol gezeichnet (Abb. 2).



ABBILDUNG 2 SYMBOL IN THOMAS' ZELLEN

Er beging einige Jahre später Selbstmord, indem er sich an einem Stück Bettlaken erhängte. Diagnostiziert wurde eine schwere Schizophrenie, die

auch mit Medikamenten nicht zu lindern war.

Falcon Point Herald

In Zeitungsarchiven können die Ermittler*innen ein paar Artikel über die Hawthornes finden (Wurf auf „Bibliotheksnutzung“):

- 1934: „Gründer der Hawthorne Inc. beigesezt“. Eine Todesanzeige für Eugene Hawthorne, Lawrence' Vater, der Sohn und Familie hinterlässt.
- 1938: „Hawthorne Inc. expandiert“. Ein Artikel über das florierende Hawthorne-Unternehmen, das in Insmouth bereits die dritte Konservenfabrik errichtete (eine weitere steht in Falcon Point, eine zwischen Falcon Point und Gloucester an der Küste). Bei der Einweihungszeremonie schnitt Lawrence Hawthorne das Band durch. Sein Gesicht ist verschwommen.
- 1940: Hochzeitsanzeige von Lawrence Hawthorne mit Edith Collins – der Tochter eines Bostoner Anwalts ohne Foto.
- 1949: „Verschollener Groß-Industrieller für tot erklärt“ Edith Hawthorne erklärt ihren Ehemann Lawrence für tot. Im Artikel wird erwähnt, dass Lawrence nie aus dem Krieg in Deutschland zurückkehrte. Ferner geht der Artikel darauf ein, dass die Hawthorne Inc. seit Lawrence' Verschwinden deutliche Verluste erlitten hat und sogar ein Werk schließen musste.
- 1952: „Verlorener Sohn oder verschlagener Schwindler?“. Artikel über die unerwartete Rückkehr von Lawrence Hawthorne. Erwähnt wird auch, dass seine vermeintliche Witwe in der Zwischenzeit erneut geheiratet hat (Thomas Clarke, aktueller Geschäftsführer von Hawthorne Inc.) und die Identität des Mannes, der sich als Lawrence ausgibt, in Zweifel zieht. Ein Interview mit dem *Herald* lehnte Lawrence ab.

- Dezember 1953: „*Bestialischer Mord gibt Rätsel auf*“. Der Artikel schildert sehr emotional die Ermordung von Edith Hawthorne und ihren drei Kindern sowie das Verschwinden von Lawrence Hawthorne und Thomas Clarke. Der Tod der Angestellten wird eher beiläufig erwähnt, da noch unklar sei, ob auch sie ermordet wurden. Im Artikel wird darauf verwiesen, dass Sheriff Peter Ruff den Gärtner und Hausmeister der Familie, Stan Simmons, verdächtigt und bereits festgenommen hat.
- Februar 1954: „*Neue Erkenntnisse im Hawthorne-Massaker*“. Thomas Clarke ist verstört und ohne Erinnerung an die Geschehnisse in Falcon Point aufgetaucht. Er wurde von Farmern etwa 10 Meilen vom Manor entfernt halb erfroren gefunden und gesund gepflegt, sein Gedächtnis kehrte allerdings nicht zurück und er fabulierte. Ermittlungen konzentrieren sich nun auf ihn.

- April 1955: „*Ermittlungen im Hawthorne-Massaker eingestellt: Rätsel bleibt ungelöst*“. Die County Police legt den Mordfall notgedrungen zu den Akten, da es zu viele Ungereimtheiten gibt. Die Beweislast ist weder ausreichend, um Thomas anzuklagen, noch Stan Simmons. Lawrence Hawthorne bleibt weiter verschwunden.
- Sept. 1957: „*Verdächtiger im Hawthorne-Fall begeht Suizid*“. Artikel über den Selbstmord von Thomas Clarke, der seit Anfang 1954 Patient im Arkham Sanatorium war. Die Ärzte diagnostizierten bei ihm eine schwere Schizophrenie, bei der auch Medikamente nicht anschlügen.
- 1960: „*County ersteht Grusel-Immobilie*“. Nach jahrelangem Erbstreit Verkauf von Hawthorne Manor an die Gemeinde Falcon Point. Der Kaufpreis wurde nicht bekannt gegeben.

HAWTHORNE MANOR

[Beginne hier, wenn du die Kurzform spielst.]

Gespräch mit Stan Simmons

Mit Ophelias Beschreibung gelangen die Ermittler zum Grundstück des Anwesens. Es schneit heftig.

Der Park des Anwesens ist riesig und schneebedeckt, aber die Zufahrtsstraße ist geräumt und gestreut. Auf dem Weg erkennen die Ermittler auch das erleuchtete kleine Häuschen von Stan Simmons, das am Rand des Parks liegt.

Stan Simmons (58) ist ein großgewachsener, hagerer Afroamerikaner mit krausem, grauem Haar, Schnauzbart und einer kratzigen Stimme. Um den Hals trägt er ein gut sichtbares Kreuzkettchen, an das er regelmäßig fasst, um sich Mut zu machen.

Sein Häuschen besteht aus einer kaminbeheizten Wohnstube mit Küchenzeile, einem stabilen Tisch mit zwei Stühlen, außerdem einer kleinen Sitzecke mit einem Sofa und einem Radiogerät. In den Regalen stehen Kochutensilien und jede Menge getrocknete Kräuter. Es riecht stark nach Zigaretten. In einem angrenzenden Raum befindet sich das kleine Schlafzimmer. Es gibt außerdem einen Schuppen für Gartengeräte.

Simmons kann den Ermittlern noch einmal seine Entdeckungen im Haus schildern, auch seine **Eindrücke von den Familienmitgliedern**

- **Edith Hawthorne:** Eine freundliche, offenerzige Frau, klug und gebildet, Stan hatte sie sehr geschätzt. Ihren Kindern hätte sie nie etwas angetan, aber ihre Beziehung zu Lawrence war sehr schwierig. Sie bezweifelte bis zuletzt, ob er der

war, für den er sich ausgab. Stan hatte großes Mitgefühl mit ihr und ihrer komplizierten Situation.

- **Thomas Clarke:** Als aufrechter Christ findet Stan es zwar unmoralisch, dass er Edith als verheirateter Frau den Hof gemacht hat, er konnte ihn aber gut leiden. Er war spendabel, gab ordentliches Trinkgeld und hatte einen angenehmen Humor. Außerdem war Edith wirklich sehr in ihn verliebt. Stan glaubt nicht, dass Thomas seine Frau erschossen haben soll oder die Kinder getötet, dafür fällt ihm kein Grund ein. Eher leuchtet ihm ein, dass Lawrence geschossen hat.

- **Lawrence Hawthorne:** Stan kennt Lawrence schon seit seiner Kindheit, er war nur zwei Jahre jünger als Stan. Der Krieg hat ihn enorm verändert, früher war er ein ernster, aber freundlicher und sehr familienbezogener Mann, der seine Frau und seine Kinder liebte. Seit seiner Rückkehr schien er nur ein Schatten seiner selbst, war kalt, rastlos und getrieben. Er ängstigte die Kinder und seine Frau. Stan ist sich bis heute nicht sicher, ob der Mann, der aus dem Krieg zurückkehrte, wirklich Lawrence war. Es gibt vieles, was dafür spricht (z.B. seine Kenntnisse über die Familie und die Familiengeschichte und eine Narbe aus seiner Kindheit), aber auch einige Argumente dagegen (z.B. sein Alter, sein verändertes Wesen).

- **Die anderen Angestellten:** Stan hatte zu Ian, dem Butler, und Evelyn, dem Kindermädchen, ein gutes Verhältnis, verbrachte privat aber wenig Zeit mit ihnen. Janet, die Köchin, war ihm immer etwas zu biestig, außerdem behandelte sie ihn immer von oben herab (vermutlich aus rassistischen Motiven). Zu einem Mord hält er keinen von ihnen fähig.

Stan bestreitet, irgendetwas mit ihrem Mord zu tun zu haben und sogar ein glasklares Alibi zu haben: Er hatte sich

betrunken, nachdem seine Freundin Sally seinen Heiratsantrag abgelehnt und ihn verlassen hatte. Der Sheriff sei ein „dreckiger Rassist“ gewesen, der ihn drankriegen wollte. Er verdächtigt am ehesten Lawrence Hawthorne, der sei ihm nach seiner Rückkehr von den Toten unheimlich gewesen. Er habe den „bösen Blick“ gehabt.

Unter keinen Umständen geht Simmons mit den Ermittlern in das „Horror-Haus“, er kann ihnen aber sagen, wo sie den Sicherungskasten finden (in der Abstellkammer hinter der Treppe im EG) und auch weitere Fragen zum Anwesen beantworten.

Tatsächlich hat Stan einige seltsame Dinge im Haus beobachtet: Lichter, die nachts angehen. Gestalten, die sich hinter den Vorhängen bewegen. Und das seltsame Summen im Anwesen bereitet ihm Kopfschmerzen.

HAWTHORNE MANOR

Allgemeines

Das Haus ist seit Jahren verlassen, trotzdem ist nichts darin verfallen, alles wirkt noch wie neu. Es liegt kein Staub über den Möbeln, der Frühstückstisch ist noch gedeckt usw. Alles sieht aus wie an dem Tag, als die Hawthornes starben.

Tatsächlich ist das Haus in einer „Zeitschleife“ gefangen, die erst zerbricht, wenn das Zeit-Tor im Keller geschlossen wird.

Der Garten ist nicht eingeschlossen, trotzdem können die Investigator*innen auch hier seltsame Dinge sehen: Eine Schaukel, die von allein schaukelt. Kinderspuren im Schnee. Oder ein flackern des Licht im Inneren des Anwesens, dort, wo einst Lawrence Hawthorne gelebt haben soll ...

Das Haus außerhalb der Zeit

Tatsächlich befindet sich das Innere des Hauses in einer Art „Paralleldimension“. Es hängt in der Zeit fest und verändert sich nicht. Wenn die Investigator*innen versuchen, etwas dem Haus zu entfernen, altert es in dem Moment, in dem es über die Schwelle getragen wird.

Auf Polaroid-Fotografien sieht das Haus so aus, wie es eigentlich aussehen müsste, also alt, zerfallen und heruntergekommen.

Veränderungen im Haus, z.B. eingeworfene Fenster oder verrückte Möbelstücke, werden wieder „zurückgesetzt“, sobald die Investigator*innen das Haus verlassen (oder spätestens nach 2 Stunden).

Die Geister der Toten sind immer noch im Haus gefangen, namentlich Ediths Geist und die Geister ihrer Kinder George (12), Annie (5) und Paulina (3). Sie sind nicht böseartig und können versuchen, den Ermittlern zu helfen und die Ereignisse zu rekonstruieren.

Die Ermittler erleben immer wieder **Zeitverschiebungen**. Zum Beispiel verändern sich Räume, nehmen plötzlich das Aussehen aus früheren Epochen an usw. Die Ermittler können sogar früheren Bewohnern des Hauses begegnen, zum Beispiel Lawrence' Eltern Camilla und Eugene Hawthorne, die in den 1930er Jahren verstorben sind.

In dem Teil des Hauses, in dem Lawrence gelebt hat, finden sich zahlreiche okkulte Schriften, die zentralen Elemente (z.B. die Ausschnitte aus dem „Testament“) sind in seinem geheimen Ritualraum im Keller verborgen. Der Ritualraum ist über einen Geheimgang zugänglich.

Da die Zeit-Erscheinungen keine „Geister“ im eigentlichen Sinne sind, lassen sie sich auch nicht im herkömmlichen Sinne befragen oder exorzieren. Dies gilt nur

für Edith und die Kinder, deren Geister noch im Haus gefangen sind.

Das Haus im Detail

Hawthorne Manor ist optisch an das Nunney Manor House angelehnt.

Fotos der Außenansicht gibt es auf dieser Website: <https://www.visitnunney.com/evelyn-waugh-and-nunney/>

Der Grundriss für alle Stockwerke ist hier zu finden: <https://simanaitisays.com/2014/03/26/7681/> Diese wurden nur geringfügig angepasst, um den Bedürfnissen dieses Szenarios gerecht zu werden.

Modularität

Die Investigator*innen können das Haus in beliebiger Reihenfolge erforschen und dabei auch Teile oder ganze Stockwerke auslassen. Je nach Neugier deiner Spieler*innen-Gruppe kann das Szenario also länger oder kürzer dauern.

Durch das zweiflügelige Eingangstor mit Türklopfern in der Form von Raben betretet ihr einen **holzgetäfelten Gang**. Er ist mit alten Gemälden gesäumt, die die Atlantikküste um Falcon Point, das Anwesen und den Park zeigen. Kein Staub liegt auf den Holzdielen, ebenso wenig auf den goldenen Rahmen der Gemälde. Ein roter Läufer führt zur Treppe ins obere Stockwerk. An der Wand befindet sich das Telefon (hier fand man die Leiche von Ian Powell)

? Der Zustand des Hauses: Kein Staub, kein Dreck, alles wirkt sauber und unberührt. Ganz so, als stünde das Haus erst seit gestern leer.

? Das Summen: Ein seltsames elektrisches Summen scheint in der Luft zu liegen, obwohl die Hauptsicherung ja angeblich ausgeschaltet wurde. Das Summen wird in der Bibliothek besonders laut.

Linker Hand führt eine Tür in den **Morning Room**, einen Salon mit Fenstern zur Ostseite. Im Zentrum steht ein runder Tisch aus Mahagoni, umgeben von samtüberzogenen Stühlen. Ein Kronleuchter hängt darüber. Die Fenster sind mit von schweren, roten Vorhängen gesäumt, die an goldenen Vorhangstangen hängen. Zwei Serviertische stehen bereit, darauf Kristallkaraffen und Gläser. Die Fotografie eines streng dreinblickenden Mannes in viktorianischer Kleidung mit Zylinder (von 1860) hängt an der Wand über einer Anrichte (James Edward Hawthorne, der Erbauer des Anwesens). Zwei verborgene Dienstbotentüren in der Wandverkleidung führen in den **Breakfast Room**.

? Frühstück: Auf dem Tisch steht ein fertig serviertes Frühstück für fünf Personen (für das Hawthorne-Ehepaar und die drei Kinder). Der Tee ist kalt, genau wie der Toast, aber nichts ist verschimmelt oder vergammelt. Selbst die aufgeschnittenen Früchte (Apfel- und Birnenscheiben, Mandarinen) wirken frisch. Die Investigator*innen können davon essen, es wird ihnen nicht schaden.

Eine zweiflügelige Tür führt weiter in den **Drawing Room**. Dieser ist moderner eingerichtet mit weißen, gesteppten Polstersesseln (Capitoné Steppung), einem niedrigen Teetisch mit Glasplatte, auf dem ein Schachspiel steht, daneben eine Karaffe mit Cognac und ein Schwenker. Außerdem gibt es ein Fernsehgerät. Die Regale beinhalten chinesische Vasen, Bronzefiguren und gerahmte Fotografien der Familie.

? Die Fotos: Auf den Fotos sind die verschiedenen Familienmitglieder zu erkennen. Auf dem Foto, das Lawrence Hawthorne mit seiner Frau und Sohn George zeigt, ist sein Gesicht nur verschwommen zu sehen. Außer diesem

Foto gibt es keines mehr, das Lawrence zeigt. Auch kein Kinderfoto.

Gegenüber des Morning Room liegt der **Dining Room**, Holzgetäfelt mit einem auffälligen Muster im Parkett. In der Mitte des Raumes steht die große Tafel mit acht Thonet-Stühlen, es befinden sich immer noch Stoffsets auf dem Tisch. Über dem Tisch hängt ein goldener Kronleuchter. An den Wänden stehen Servierwägen und einzelne Schränke mit gutem Geschirr (Porzellan und Silberbesteck). Eine deutsche Kuckucksuhr hängt an der kurzen Seite an der Wand, an der langen Seite hängt ein kostbarer Spiegel. Die Tür zum **Study Room** ist zugemauert (und daher nicht als solche zu erkennen).

? Reflektionen im Spiegel: Einer der Investigator*innen blickt in den Spiegel und erblickt eine dunkelhaarige Frau, die durch den Saal schreitet (Edith). Als ihr Blick der des/der Investigator*in trifft, zerfällt die Frau mit einem Schrei zu Asche.

Über die **Hall** führt eine Tür in den verschneiten Garten hinaus. Der Raum ist leer mit steinernem Boden und einigen leeren Flecken an der Wand, wo einst Bilder gehangen sein dürften. Die Tür zum **Bootroom** ist verschlossen – von innen.

Hinter der Treppe führt eine gut verborgene Tür in den **Utility Room**, einen Raum für Personal, in dem in einem Schrank feinsäuberlich Tischdecken und Sets zusammengelegt sind. Außerdem befinden sich dort Putzutensilien und ein moderner Handstaubsauger. Hier ist auch der Sicherungskasten zu finden.

Über den Utility Room gelangt man in den **Breakfast Room**. Dort befinden sich mehrere Schränke und Vitrinen mit Geschirr, verschiedenes Porzellan, Gläser, Servierschüsseln, Karaffen, Schalen und

was noch alles dazugehört. Das besonders gute Geschirr trägt einige Rabensignaturen. Servierwägen stehen bereit, außerdem gibt es einen kleinen Tisch mit vier Stühlen, vermutlich für das Personal.

? Stimmen: Bevor die Investigatoren den Breakfast Room betreten, glauben sie aus ihm Stimmen zu hören. Lauschen sie, können sie ein Gespräch zwischen einer jungen Frau (Evelyn) und einem jungen Mann (Ian) mitanhören. Evelyn meint, dass sie sich Sorgen um die Mistress und die Kinder mache und dass es das Beste wäre, wenn Mr. Lawrence einfach verschwinden würde. Ian pflichtet ihr bei. Beide haben Lawrence vor seinem Verschwinden nie kennen gelernt und Evelyn meint, die Mistress sei sich immer noch nicht sicher, ob er nicht ein Betrüger sei, der es auf das Familienvermögen abgesehen hätte. Ian meint, er sei immer so blass, immer übernächtigt, schlafe kaum und esse nur wenig. Außerdem höre er oft nachts die Dielen in der Bibliothek knarzen oder sähe dort Licht. Sobald die Investigatoren das Zimmer betreten, flackert das Licht und niemand ist dort zu sehen.

Die **Küche** ist in einem hübschen Landhausstil eingerichtet (mit Hängeschränken und perfekt abgestimmten Fronten) und ist – für die frühen 50er Jahre – modern ausgestattet. Es gibt zwei Gasöfen mit Elektroherd, einen Kühlschrank, eine Kaffeemaschine und eine Teekanne aus Zinn. Die Lampen fügen sich dezent ins Gesamtbild ein.

Anbei befindet sich die **Speisekammer**, auch diese ist gut gefüllt mit Obst, Gemüse, Konserven, Punsch und Weihnachtsgebäck. In einem Kalender an der Wand steht der Speiseplan der Familie Hawthorne-Clarke für den Dezember 1954 mit einer Einkaufsliste.

? Die Fremde: Als die Investigatoren die Tür zur Speisekammer öffnen, erschrickt eine magere, dunkelhaarige Frau, die dort gerade mit einer Liste die Regale durchgeht. Sie schreit die Investigatoren an, wer sie seien und was sie hier zu suchen hätten. Sie droht, die Polizei zu rufen. Irgendwann flackert unvermittelt das Licht und die Frau (Janet) ist verschwunden.

Der Teil des Hauses, in dem Lawrence Hawthorne lebte, ist nur über die Hall und den **Bootroom** zu betreten, andere Zugänge wurden zugemauert. Hinter dem Bootroom befindet sich ein kleines Bad mit einer Toilette und einer nachträglich eingebauten Dusche.

? Zugang zum Bootroom: Der Raum ist verschlossen, aber es steckt kein Schlüssel. Die Investigator*innen können die Tür mit Gewalt aufbrechen (eine Brechstange und entsprechendes Werkzeug befindet sich im Schuppen), können das Schloss knacken (*Schließtechnik*) oder einen Schlüssel suchen. Ian Powell verwaltet die Hausschlüssel in einem Kasten in seinem Zimmer, dort gibt es Zweit-schlüssel zu allen Räumen des Hauses.

? Guck mal, eine Ablenkung: Damit die Investigator*innen sich nicht zu schnell mit Lawrence' Studien befassen, hilft es, sie nach oben zu locken. Als sie sich gerade am unteren Treppenabsatz befinden, hören sie von oben einen gellenden Frauenschrei (siehe „Der Schrei“, S.13).

Die **Bibliothek** lässt das Herz jedes Bücherliebhabers höherschlagen. In hohen Regalen stehen hier Hunderte Bücher und Folianten, es gibt unter anderem Sektionen für „Philosophie“, „Geschichte“, „Sprachen“ und „Wirtschaft und Politik“. Einige Ledersessel laden zum Verweilen ein, ein großer Sekretär fügt sich nahtlos in die Bücherreihen ein

und ein antiker Globus steht im Zentrum des Raumes. Auf dem Boden liegen Bücher, einzelne Pergamente, Aufzeichnungen, Karten und ähnliches herum, alles wirkt chaotisch. Ein großer Kamin befindet sich am Ende der langen Wand, darauf stehen einige antik wirkende Gegenstände. Hier fand man die Leiche von Edith, im schweren Teppich ist immer noch ein brauner Blutfleck zu erkennen.

? Der Blutfleck Das Blut ist eingetrocknet, aber immer noch gut zu sehen. In einer Falte des Teppichs liegt eine Patrone, 44er Magnum (*Verborgenes erkennen*). Warum hat die Polizei sie hier liegen gelassen?

? Die Gegenstände auf dem Kamin (*Geschichte* oder *Okkultismus*, „sehr schwer“ für Details, „schwer“ für ungefähre Einordnung): eine Ton-Schale mit verschiedenen Mondsymbolen (Mesopotamien, 3. Jhrd. n. Chr), ein hölzernes Uschebti (Ägypten, über 1.000 Jahre v. Chr) und eine seltsam geformte Vase mit verwitterten Zeichnungen (unbekannt; mythos-affin).

? Die verborgene Tür (*Verborgenes erkennen*, nur, wenn die Investigator*innen den Schrank bewusst untersuchen): ein Bücherregal befindet sich auf einer gut verborgenen Schiene und lässt sich zur Seite schieben, wenn man einen Riegel am Fuß des Regals löst. Dahinter kommt eine verborgene Tür zum Vorschein, die in den Keller führt.

Ähnlich sieht es im **Study Room (9)** aus, in den ein Durchgang führt. Auch hier ist der Boden von Büchern und einzelnen Papieren übersät. Die dunkelblauen Vorhänge sind komplett zugezogen und lassen kein Licht herein. In der Mitte des Raumes steht ein großer, schwerer Schreibtisch, darauf Schreibutensilien und weitere Bücher. An den Wänden

hängen verschiedene Uhren, zwei weitere stehen auf dem Schreibtisch und ticken intensiv.

? Lawrence' Studien: Mit etwas Zeitaufwand (ca. 1 Stunde) können die Investigator*innen versuchen zu ergründen, woran Lawrence geforscht hat. Seine Aufzeichnungen sind chaotisch, aber einige Elemente lassen sich identifizieren: Symbole der Zeit, Zeitreisen, Erforschung des Weltalls und alt-sumerische Kulte. Das Sanduhr-Symbol (Abb. 2) taucht immer wieder auf.

Die Treppe führt ihn einen kleinen Flur hinauf (1. OG). In einem weiteren angrenzenden Raum ist die Stiege unters Dach (2. OG) zu finden.

? Der ehemalige Hausherr: Überraschend begegnen die Investigatoren einem älteren, fülligen Herrn mit schütterem grauem Haar in einem Tweetanzenanzug. Er ist entsetzt über die Eindringlinge und droht, seine Flinte zu holen. Die Investigator*innen können ihn – sofern sie die Fotos begutachtet haben – als Eugene Hawthorne identifizieren. Auch er verschwindet recht schnell wieder, genau wie die schwere Standuhr, die vorher in einer Ecke stand und läutete.

Das erste **kleine Schlafzimmer** samt Bad und **Ankleidezimmer** wurde von Lawrence Hawthorne genutzt. Das Schlafzimmer ist im „French Style“ gehalten (Nussholz, elegante, geschwungene Linien) mit einem großen Teppich und einigen vertrockneten Pflanzen auf der Kommode und dem Ankleidetisch. Ferner gibt es einen großen Kleiderschrank, der feinsäuberlich eingeräumt ist, und eine Sitzgruppe, die aber nur als Kleiderablage verwendet wird. Generell wirkt das Zimmer unordentlich und scheint wenig genutzt worden zu sein.

Das **große Schlafzimmer** wurde von den beiden jüngeren Mädchen (Paulina und

Annie) bewohnt. Es gibt einen großen, begehbaren Kleiderschrank an der kurzen Seite sowie einen Kamin, der aber erloschen wirkt und von einem Eisengitter verschlossen ist. Die Mädchen haben ein elegantes, hölzernes Stockbett mit pinken Tagesdecken und märchenhaft verschlungenen Holzpfosten, die mit floralen Ornamenten bemalt sind. Auf dem unteren Bett liegen zwei Puppen (Annie), auf dem oberen ein Stoffhase (Paulina).

Die Mädchen besitzen ein hübsches Puppenhaus, ein bemaltes Schaukelpferd, zahlreiche Puppenkleider in einer Kommode und sogar einen gut ausgestatteten Spielzeugkaufladen. Außerdem steht auf einer Kommode, in der sich vor allem Nachtwäsche und Unterwäsche befindet, eine Spieluhr mit einer Ballerina.

? Der Schrei: Schon auf der Treppe oder im Flur hören die Investigatoren einen entsetzten Frauenschrei aus dem Kinderzimmer der Mädchen (Evelyn). Als sie hineinstürmen ist dort niemand. Nur die Spieluhr spielt eine leise Melodie.

Das zweite **kleine Schlafzimmer** gehörte Ediths und Lawrence' Sohn George. Er besitzt ein Bett mit Rädern, das einem Wagen nachempfunden ist. Auf einem aufklappbaren Schreibtisch liegen Schulhefte und Fibeln, außerdem einige Malutensilien: Farbkasten, Kreide, Bleistifte usw. In einem Regal stehen mehrere Modellautos (u.a. Cadillac, Ford Mustang). Zeichnungen von George sind an der Wand befestigt. Der Kleiderschrank ist gut eingeräumt mit einfachen Kleidern und eleganten Gewändern.

? Georges Bilder: Die Zeichnungen von George sind noch recht jung, er hat sie im letzten Jahr gemalt. Eines zeigt ein schlafendes Kind, das mit schwarzer

Farbe übermalt wurde. Ein anderes, das noch auf dem Schreibtisch liegt, eine Sanduhr. Auf der Rückseite steht „Tic, Tac, Tic, Tac – Tot“ in immer fahriger werdender Handschrift.

Das **Masters Bedroom** ist das ehemalige Schlafzimmer von Edith und Thomas, an das sich ein **Ankleidezimmer** anschließt. Der Boden ist mit einem großen Teppich im Orientstil ausgelegt, ein großes Bett mit weißem Baldachin steht an der langen Seite, daneben zwei Nachttische, über denen je eine Lampe hängt. Die Rückwand des Bettes zeigt ein Federmuster und erinnert an ineinander gelegte Flügel. Die Kommoden sind aus demselben dunklen Holz wie das Bett und beherbergen Nachtwäsche, Strümpfe etc. Am Fenster steht ein Ankleidetisch mit Schminkutensilien für die Dame. Ein Balkon führt am Schlafzimmer entlang bis zum Ankleidezimmer. In einem Vorraum mit weiteren Schränken führt eine Tür ins **Bad**.

Eine verborgene Treppe in einem separaten Raum führt hinauf unter das Dach.

Im **großen Zimmer (1)**, das ein eigenes Bad besitzt, residierte der Butler des Hauses, zuletzt Ian Powell. Er besaß ein Kastenbett aus dunklem Eichenholz, ein Regal mit verschiedenen Büchern, vor allem klassische Romane von Dickens, Robert Louis Stevenson oder Arthur Conan Doyle, aber auch einige Heftrromane und Pulp Magazine, unter anderem „Weird Tales“ oder „Amazing Stories“. Ferner beinhaltet das Zimmer eine kleine Sitzgruppe mit drei Cocktailsesseln, daneben einem Schränkchen mit gutem Whiskey und Brandy, und einen Schreibtisch. Im Schrank daneben befinden sich zahlreiche Ordner und Ledermappen mit Finanzen und Aufzeichnungen.

? Der Schreibtisch: Ein doppelter Boden im Schreibtisch beinhaltet einige Liebesbriefe von Evelyn, die leicht duften.

Die **kleinen Zimmer** stehen für Gäste des Hauses zur Verfügung, wurden aber nicht regelmäßig genutzt. Die Betten sind nicht bezogen, die Schränke stehen leer und auch geputzt wurde dort schon länger nicht mehr, wie Staub und Spinnweben beweisen.

Über die Treppe gelangt man hinunter in den Keller. Die dort liegenden **Schlafzimmer** wurden von der Köchin Janet und der Nanny Evelyn bewohnt. Die Damen teilten sich ein gemeinsames Bad und eine extra Toilette. Ihre Zimmer sind recht ähnlich eingerichtet, beide mit einem Kastenbett aus dunklem Buchenholz, einem zweiflügligen Kleiderschrank (in dem sich vor allem Dienstkleidung, aber auch einige Lagen Privatkleidung befinden), einem Hutständer und einer Kommode für Unter- und Nachtwäsche. Beide Frauen verfügen über einen kleinen Ankleidetisch mit einem Spiegel und einem schmalen, aufklappbaren Schreibtisch.

? Evelyns Zimmer: Als die Investigator*innen das Zimmer betreten, schreckt eine junge Frau hoch, die hysterisch weinend auf ihrem Bett sitzt (Evelyn). Sie hält die Investigator*innen für die Polizei und ist bereit, ihnen alles zu erzählen: Die Kinder waren tot in ihren Betten gelegen, allein dieser Anblick habe ihr fast den Verstand geraubt. Ian hatte sie hier auf ihr Zimmer gebracht und ihr ein Beruhigungsmittel gegeben. Später habe sie einen Schuss von oben gehört – sie traute sich nicht, nachzusehen, was geschehen sei, und hatte die Tür abgesperrt. Ein Flackern des elektronischen Lichts, und schon ist Evelyn wieder verschwunden. Staub liegt noch immer in ihrem Bett und zeichnet den Abdruck ihrer Leiche nach.

? Evelyns Schminktisch: Im Schminktisch finden sich die Antwortbriefe von Ian. Es zeigt sich, dass sich die beiden gegenseitig sehr zugetan waren. Außerdem liegt noch ein geschlossener Brief an Evelyns Familie bereit. In ihrem Brief schreibt sie, dass sie über Weihnachten nachhause kommen wird, weil die Hausherrin, ihr Mann und ihre Kinder zu deren Familie nach Boston fahren werden. Evelyn fürchtet, dass sie nicht mehr zurückkommen werden, da sie sich die Lage im Anwesen immer weiter zuspitzte. Das wunderliche Verhalten des Mannes, der sich als Lawrence Hawthorne ausgibt, verängstigt und die Kinder und beschert selbst Evelyn selbst Alpträume. Sie fürchtet um ihre Anstellung, aber gleichzeitig hofft sie auf eine gute Lösung für Edith und die Kinder, die ihr viel bedeuten. Sie möchte sie nicht unglücklich sehen.

Auf der anderen Seite befindet sich der **Waschkeller**. Dieser beinhaltet eine für die 50er Jahre topmoderne Waschmaschine, eine Mangel und mehrere Wäscheleinen. Kinderkleider, einige Bettlaken und ein Winterkleid von Edith.

Zwei **Lagerräume** beinhalten eine Vielzahl an alten Möbeln, teils kaputt, teils noch intakt, die mit weißen Laken bedeckt sind, um Staub fernzuhalten. Außerdem stehen dort verschiedene Kleiderständer, altes Kinderspielzeug und Gartenmöbel. An den Wänden stapeln sich Kartons, Kisten und volle Kommoden.

? Versteckt: George versteckte sich oft im Lagerraum, um die Bediensteten zu erschrecken. Die Investigatoren sehen jemanden, der in den Schatten herumhuscht, Laken, die sich bewegen, Fußabdrücke im Staub. Doch ehe sie George erwischen, ist er verschwunden.

Auf der anderen Seite liegt das **Holzger**, in dem sich mehrere Regale mit fertig gehacktem Holz befinden. Der ganze Raum ist voll damit und der Boden mit Holzspänen übersät. Ein Durchgang führt ins **Kohlelager**. Direkt daneben liegt der **Boilerraum** mit dem Warmwasserboiler für die Bäder der Herrschaften. Angrenzend führt eine Treppe in einen Schuppen hinauf, der auch vom Garten aus zu erreichen ist. Dort befindet sich allerlei Werkzeug für den Hausgebrauch.

Lawrence geheime **Ritual- und Studienräume** – sind nicht direkt über den Keller zugänglich, sondern nur über einen geheimen Zugang in der Bibliothek.

SÉANCE

Die Investigator*innen können versuchen, die Geister von Edith und den Kindern zu rufen, um mit ihnen zu sprechen. Idealerweise findet die Séance dort statt, wo sie verstorben sind, und inkludiert einen Gegenstand, der ihnen zu Lebzeiten wichtig war.

Weitere Aspekte kannst du als SL selbst festlegen. Besonders gute Vorbereitung kann die MA-Probe erleichtern (sofern du überhaupt über Proben arbeiten möchtest).

Séance in Regeln

Kosten: 10 MP + 1 pro Frage, 1W3 STA

Dauer: 10 Minuten

Probe: MA (schwer ohne Vorbereitung, einfach mit Vorbereitung)

Bei jeder Frage erfolgt ein MA-Kräftemessen, ob der Geist bleibt oder verschwindet. Edith hat 35 MA, die Kinder haben jeweils 15 MA und die Angestellten 40 MA (bei Gleichstand entscheidet der höhere Grundwert).

Risiken: Gelingt der Zauber nicht, erscheint der Geist, es treten aber Nebenwirkungen auf (Call of Cthulhu Regenwerk, 7. Edition, S.166)

Edith kann den Investigatoren mehr über die Vorfälle erzählen, insbesondere über die Umstände ihres Todes (den Streit und den Schuss von Thomas), und auch einen Hinweis auf Lawrence' geheimes Studierzimmer geben. Ein Exorzismus ist nicht möglich, solange das Haus in den Zeit festhängt.

LAWRENCE' RITUALRÄUME

Eine Stiege führt von der Bibliothek in die unterirdischen Ritualräume. Es lässt sich erahnen, dass dort einst ein „Gentleman's room“ war, es steht noch ein Billardtisch darin, der aber abgedeckt wurde. Angrenzend befand sich ein Weinkeller, der nicht mehr genutzt wird.

Lawrence' Ritualraum ist dunkel, nur Kerzen oder Taschenlampen spenden Licht (das Licht wirkt aber gedämpft, als würde es von Nebel verschluckt). Das elektronische Knistern ist hier unten am lautesten und dringt aus einer der Wände, außerdem liegt das Ticken zahlreicher Uhren in der Luft, die überall im Raum stehen.

? Lawrence' Leiche: Am Boden finden die Investigator*innen zahlreiche Blut-spritzer und verschiedene menschliche Leichenteile, die kaum verwest sind, sondern noch frisch und blutig. Der Anblick kostet die Investigatoren 0/W6 StaP (0 bei gelungenem Wurf).

Wer in der Lage ist, sich die Teile näher anzusehen, findet eine Hand mit einem auffälligen Ring, der das Familientier der Hawthornes, den Raben, zeigt. Dieses Indiz deutet darauf hin, dass Lawrence der Tote ist.

? Das Tor in die Zeit: An der Wand finden sich zahlreiche seltsame Glyphen und Muster, so verschlungen und fremdartig, dass die Investigatoren sie kaum beschreiben können. Im Zentrum des Portals, das etwa menschengroß ist, ist

eine stilisierte Sanduhr aufgezeichnet. Aus der langsam, aber stetig pechschwarzer Sand rinnt. Der Sandhaufen wird allerdings nicht größer. Das Portal näher anzusehen, erfordert eine Stabilitäts-Probe (W3/W8), denn allein ein Blick ins wabernde Innere verursacht Kopfschmerzen und Nasenbluten. Der äußere Ring der Symbole erinnert an sumerische Keilschrift (*Geschichte*).

? Die Sanduhr des Quachil Uftaus: Auf dem Schreibtisch steht ein Objekt, das von einem schweren, schwarzen Seidentuch bedeckt wird. Wagt einer der Investigator*innen, das Tuch wegzuziehen, kommt darunter eine schwere Sanduhr aus Knochen zum Vorschein.

Ein Blick in das Innere der Sanduhr erfordert eine Stabilitäts-Probe (W6/W10): Der Investigator bzw. die Investigatorin starrt in einen Strudel aus irisierenden Farben. Bilder sausen durch seinen/ihren Kopf.

Du siehst Bilder von uralten Tempeln aus Sandstein. Ein Stufenhügel, über den Blut fließt. Ein Thron aus Knochen und Schädeln. Eine Kreatur, eingewickelt in Bandagen mit einem haarlosen Kopf, von netzartigen Falten überzogen, verkrüppelten Gliedmaßen und leeren Augenhöhlen. Fleisch, Haut und Knochen, die binnen Wimpernschlägen zu Staub zerfallen, wiedererstehe, erneut zerfallen. Du spürst, wie dein Körper zu altern beginnt, deine Haare werden dünner und fallen aus, deine Haut wirft Falten, beginnt zu verwelken, das Fleisch beginnt zu faulen und zu vertrocknen, bis nur noch Knochen übrig sind, die auch zu Staub zerfallen.

Er/sie wird für einen Moment ohnmächtig.

? Das Testament des Caramagos: Neben der Sanduhr liegen Fragmente eines alten Werkes, verfasst auf

Griechisch. Das Studium ist möglich, aber unzuverlässig, da viele Seiten der Fassung fehlen. Das Ritual „Tor in die Zeit“ kann nach Studium der Fragmente rekonstruiert werden (STA 0/W6, Querlesen +1 CM, Komplettstudium nicht möglich, MW 18).

LAWRENCE' GEIST

Lawrence' körperlose Gestalt, die noch immer zwischen den Welten gefangen ist, wird alles versuchen, um die Investigator*innen in seinem Sinne zu lenken. Er will, dass sie das Tor erneut öffnen, und damit den Weg in die Vergangenheit freimachen, um sein Leben (und seinen Plan) zu retten. Er wird alles tun, um zu vermeiden, dass die Investigator*innen die Sanduhr zerstören.

Was die Investigator*innen tun können

? Das Tor durchqueren: Beim Versuch, das Portal zu durchschreiten, ereilt die/den Wagemutigen dasselbe Schicksal wie Lawrence: Der Körper zerfällt binnen Augenblicken, der Geist wird durch das Portal irgendwo in die Endlosigkeit von Raum und Zeit geschleudert (da die Verbindung zur Sanduhr nicht so präsent war wie bei Lawrence, dessen Geist daran gefesselt wurde). Kurz: Er/sie ist tot.

? Die Sanduhr zerstören: Wird die Sanduhr zerstört, verliert Lawrence' Geist seine Haftung im Hier und Jetzt und wird durch das Portal geschleudert. Dieses verliert zudem seinen Fokus und bricht zusammen. Das Haus wird in die Realität zurück gerissen, der übliche Zerfall setzt ein. Lawrence wird alles tun, um die Investigator*innen davon abzuhalten.

? Das Tor schließen: Mithilfe der Aufzeichnungen im „Testament“ besteht die Möglichkeit, das Portal offiziell zu schließen. Dafür müssen 25 MA-Punkte aufgewendet werden. Der/die Ritualführer/in opfert außerdem W10

Lebensjahre an Quachil Uttaus und verliert ebenso viele Stabilitätspunkte. Das Haus wird in die Realität zurück gerissen, der übliche Zerfall setzt ein. Lawrence wird alles tun, um die Investigator*innen davon abzuhalten. Da sein Geist an die Sanduhr gebunden ist, bleibt er auch nach Schließung des Tors im Diesseits verhaftet, nur die Zeitverschiebungen im Haus können beendet werden, ebenso das elektrische Summen, das vom Tor kommt.

? Lawrence Geist exorzieren: Um Lawrence ein für alle Mal zur Ruhe zu betten, kann ein Exorzismus durchgeführt werden, dazu ist ein entsprechendes Ritual und ein MA-Kräfte messen erforderlich (erleichtert werden kann dies durch persönliche Gegenstände des Toten, z.B. den Ring an seiner toten Hand). Lawrence' MA-Wert beträgt 85. Da Lawrence sich erbittert gegen den Exorzismus wehren wird, ist es sinnvoll, einen Schutzkreis zu bilden, in dem sich die Investigator*innen vor seinen Angriffen schützen können. Gelingt der Exorzismus, kann die/der Ritualführer*in Episoden aus Lawrence Vergangenheit sehen (a-chronologisch) und damit das Geschehen rekonstruieren

- Tod und Verderben im Krieg. Haufen von Leichen (Männer, Frauen, Kinder) im Schnee. Ascheregen. Sterbende Kameraden.
- Ein Lazarett, in dem es nach Eiter, Tod und Fäulnis stinkt. Abgetrennte Gliedmaßen. Tod und Leid.
- Thomas betritt die Bibliothek, mit seiner Waffe in der Hand. Er richtet sie auf Lawrence, der immer noch versucht, Edith zu beruhigen. Er will Thomas dazu bringen, die Waffe wegzulegen, es kommt zum Streit, ein Schuss löst sich, Edith bricht tot zusammen.
- Eine Burg in den Bergen, mit schwarz-roten Flaggen bewehrt. Schüsse. Sterbende Kameraden, die an Lawrence'

Seite zusammenbrechen. Der Ritualraum der Thule mit einem riesigen Ritualkreis und zahlreichen Kultisten in schwarz-rot, in dessen Mitte die kruden Umriss einer Kreatur zu erkennen sind: schwebend, verkrüppelt, haarlos, von Bandagen umwickelt (die Kreatur aus der Sanduhr). Eine grausige, morbide Faszination geht von ihm aus. Das Ritual wird gestört, die Beteiligten getötet. Lawrence rettet die Fragmente des „Testaments“, ehe sie den Flammen zum Opfer fallen.

- Lawrence kehrt zurück ins Anwesen seiner Familie. Ein kurzer schmerzhafter Impuls, als er feststellt, dass seine Frau einen anderen geheiratet hat, aber er verfliegt rasch. Wichtig ist nur sein Ziel: Das Zeitportal, um die Schrecken des zweiten Weltkrieges rückgängig zu machen. Er ist voll und ganz auf sein Ziel fixiert, auch wenn er spürt, dass ihm die Errichtung des Portals nach und nach Energie und Kraft entzieht. Alle im Haus scheinen das zu bemerken.
- In Afrika sucht Lawrence mit einer Expedition in den Ruinen von Ur nach Relikten Quachil Uttaus – und wird fündig. In einer noch nicht entdeckten Wandnische taucht die Sanduhr auf. Lawrence nimmt sie an sich, er fühlt sich seinem Ziel ganz nahe.
- Die Kinder liegen tot in ihren Betten und Lawrence spürt einen Anflug von Bedauern. Es wird Zeit, seinen Plan umzusetzen, doch Edith kommt ihm in die Quere. Sie findet den Zugang zu seinem Labor und stellt ihn zur Rede, beschuldigt ihn, die Kinder getötet zu haben. Er versucht sie zu beschwichtigen und bringt sie nach oben.
- Lawrence aktiviert das Portal und schreitet hindurch in der Hoffnung, alles Leid rückgängig machen zu können: den Krieg, den Tod der Kinder und den Tod seiner Frau

Ist der Exorzismus erfolgreich beendet, wird Lawrence' Geist aus dieser Welt und aus der Sanduhr verbannt. Das Portal bleibt jedoch bestehen. Nun gibt es aber keine Hindernisse mehr für die Investigator*innen, das Portal zu schließen oder die Sanduhr zu zerstören.

DIE RUHE NACH DEM STURM

Kehren die Investigator*innen nach oben in die Bibliothek zurück, hat sich das Bild sichtbar verändert. Das Haus ist eiskalt, überall liegt Staub auf den Möbeln, die Nahrungsmittel in der Speisekammer, der Küche und im Breakfast Room sind verdorben. Das elektrische Surren ist weg, auch die Zeitverschiebungen und Erscheinungen sind fort.

Auch die Geister von Edith und den Kindern haben jetzt, da das Haus wieder ins Hier und Jetzt zurückgeholt wurde, Ruhe gefunden. Es gibt keine Anzeichen von paranormalen Aktivitäten mehr.

Dieses Haus ist gereinigt.

RÜCKKEHR NACH BOSTON

Ophelia van Hees ist sehr zufrieden mit der Arbeit der Investigator*innen und zahlt ihnen die vereinbarte Summe aus.

Sie will das Haus jetzt so schnell wie möglich renovieren und verkaufen.

Ob das so eine gute Idee ist, können sich die Investigator*innen ja noch überlegen ...

Sollten die Investigator*innen beim Durchqueren des Portals gestorben sein, ist es an dir, ihnen eine interessante letzte Perspektive zu eröffnen. Möglicherweise begegnen sie ja Quachil Uttaus persönlich? Stan Simmons wird das Verschwinden der Investigator*innen wenige Tage später melden – doch sie sind spurlos verschwunden. Vielleicht wird Ophelia ja bald neue Investigator*innen in das Haus entsenden ...

Ende

Hat dir und deiner Gruppe dieses Szenario gefallen? Hast du Kritik oder Verbesserungsvorschläge? Schick mir gerne dein Feedback per Mail an elea.brandt@posteo.de

Dieses Szenario ist für dich und deine Gruppe vollständig gratis. Wenn du dich trotzdem mit einer kleinen Summe bedanken willst, kannst du das über Paypal tun: <http://paypal.me/eleabrandt> Danke!!! <3