

AKT I - LOS ANGELES

- **Ankunft in Los Angeles:**
 - ⇨ *Foto des Silver Sable*

STIMMUNG IN LOS ANGELES

Hoffnungsvoll

- Es ist ein wunderschöner Tag in Los Angeles. Der klare blaue Himmel wird nur hier und da von beeindruckenden Reihen grüner Palmen durchbrochen.
- Eine erfrischende Brise erinnert euch daran, dass das Wetter den ganzen Tag über hervorragend war, und das wohl auch bis zum Abend so bleiben wird.
- Ein Straßenverkäufer bietet geschnittene Orangen, Zitronen und Limetten an; dann wirft er euch lächelnd eine kostenlose Kostprobe herüber.
- Ein geselliges Filmteam, das am Ende der Straße ein paar Szenen dreht, geht geschäftig ihrer Tätigkeit nach, wirft Filmausrüstung durch die Gegend und macht Witze.
- Überall, wo ihr hinseht, scheint eine weitere wunderschöne Person euch über den Weg zu laufen – groß, braun gebrannt und schick gekleidet.

Finster

- Eine einzelne schmutzige und zerfetzte Zeitung weht über die Straße und verursacht dabei ein Geräusch, als würde sie euch anfauchen, bevor sie in einem Abflussgitter hängen bleibt, wo sich schon anderer Müll angesammelt hat.
- Als ihr um eine Ecke geht wird euer Geruchssinn beleidigt vom Körpergeruch eines heruntergekommenen Landstreichers, gemischt mit dem harten Alkohol, der dafür sorgt, dass er jetzt bewusstlos am Boden liegt.
- Kurz meint ihr, den beißenden Gestank von Feuer in der Luft wahrzunehmen und erinnert euch, gestern über einen Waldbrand die Küste rauf in der Zeitung gelesen zu haben.
- Ein Polizeiauto fährt an euch vorüber. Der Cop im Innern starrt euch ohne einen ersichtlichen Grund böse an.
- Als ihr zum Auto zurückkommt, seht ihr, dass ein hölzerner, anderthalb Meter langer Palmwedel auf eure Motorhaube gefallen ist. Als ihr ihn herunterwerft stellt ihr fest, dass die Kanten der Blätter wie Sägezähne aufgebaut sind – AU!

NPC-NAMEN IN LOS ANGELES

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: Jack Pizner, Privatdetektiv (Szenen 13-14)

- Von der Polizei informiert (Fragen über Echavarria/1924)
- Vom Vorarbeiter Informiert (Node 3)
- Informiert Walker

Initiative 2: LAPD-Schikane (S. 107)

- Von Walker beauftragt

ENTHÜLLUNGEN - NODES

Node 1: Henslowes Bankschließfach

- Savannah:
 - Gespräch mit Douglas Henslowe (Poolpunkt, um von der Existenz des Schließfaches zu erfahren)
 - Schlüssel in Douglas Henslowes vergrabenen Informationsschatz

Node 2: Ramons altes Haus

- Nachforschungen bezüglich Ramon Echavarria

Node 3: Die Farm

- Polizeibericht des Massakers von 1924
- Nachforschungen bezüglich Ramon Echavarria
- Gespräch mit Yolanda Spenzel

Node 4: George Ayers in der UCLA

- Savannah:
 - Gespräch mit Edgar Job
- Gespräch mit Abraham Buchwald
- Gespräch mit Olivia Clarendon
- Ein paar von Echavarrias Büchern wurden in die UCLA gebracht (auf Ayers Empfehlung hin)

Node 5: Samon Trammels Anwesen

- Rechnungen in Jack Pizners Büro
- Über Samson Trammel ermitteln
- *Gespräch mit Lee Dempson*

Node 6: Nektarhandel in Los Angeles

- Dealer aus Trammels Anwesen verfolgen
- Nachforschungen bezüglich Nektar in LA
- *Finanzdokumente in Trammels Anwesen*

ENTHÜLLUNGEN - NPCs

NPC: Jack Pizner

- Siehe *Initiativ-Node 1: Jack Pizner, Privatdetektiv*

NPC: Yolanda Spenzel

- Richard Spends Nachruf
- Polizeibericht des Massakers von 1924

NPC: Olivia Clarendon

- Richard Spends Boulevardblatt-Nachruf
- Gespräch mit Yolanda Spenzel

NPC: Abraham Buchwald

- Geschäftsbuch aus Henslowes Bankschließfach
- Steuernachweise von Ramon Echavarria (Nachforschungen bezüglich Ramon Echavarria)

NPC: Samson Trammel

- Bezahlte Ramon Echavarrias Grabstein (Nachforschungen bezüglich Ramon Echavarria)
- Gespräch mit Abraham Buchwald
- *Jack Pizner verfolgen*
- Ramon Echavarrias Anwesen untersuchen (kaufte die Bücher)

NPC: Captain Walker

- Jack Pizner verfolgen
- Das Trammel-Anwesen beobachten
- *Nachforschungen bezüglich des Nektarhandels in Los Angeles*

NPC: Genial Brooker, der Gärtner

- Zuhören in der Nähe von Trammels Anwesen

NPC: Lee Dempson

- *Captain Walkers Vorstrafenregister verbindet ihn mit Lee Dempson*
- *Nachforschungen bezüglich des Nektarhandels in Los Angeles*

ENTHÜLLUNGEN - SONSTIGE

Enthüllung: Ramon Echavarria

- Henslowes Bankschließfach
- Gespräch mit Yolanda Spenzel
- Gespräch mit Olivia Clarendon
- Gespräch mit Abraham Buchwald

Enthüllung: Richard Spend

- Henslowes Bankschließfach (auf den Fotos erkannt)
- *Polizeibericht des Massakers von 1924*
- Gespräch mit Abraham Buchwald

Ramons Anwesen wurde versteigert

- Nachforschungen bezüglich seines Landbesitzes
- Gespräch mit Abraham Buchwald
- Ramon Echavarrias Nachruf (Nachforschungen bezüglich Ramon Echavarria)

NACHFORSCHUNGEN IN LOS ANGELES

Ramon Echavarria

- **Okkultismus:**
 - Die Aktivitäten auf den Fotos aus Henslowes Schließfach sollen wohl eine mystische Wirkung haben. An einem Nachmittag, an dem die Ermittler ein paar der harmloseren Fotos in okkulten Buchläden herumzeigen, werden sie einen düsteren Verkäufer in einer abgetragenen Robe finden, der zwar seinen Namen geheimhält, aber Ramon Echavarria identifiziert (“Das ist Ramon Echavarria. Großes Tier. Macht mir nichts aus, Ihnen das zu sagen, weil er ohnehin tot ist, also was kann er mir schon tun?”)
- **Architektur/Bürokratie/Bibliotheksnutzung:**
 - Rathaus oder Los Angeles County-Verwaltung listen für den Namen “Ramon Echavarria” eine Adresse im Highland Park und ein Stück Ackerland nördlich der Stadtgrenzen. (Letztere Information ist nur in Aufzeichnungen von 1923 enthalten)
 - **1 Poolpunkt:**
 - Echavarrias Steuerinformationen für beide Besitztümer jährlich zwischen 1918-1923 von Abraham Buchwald hinterlegt
 - **2 Poolpunkte:**
 - Echavarrias Anwesen von Magnificent Villa Auction Services versteigert
 - *Ramons Haus:* Siehe Node 2: *Ramons Haus*
 - *Ackerland:* Siehe Node 3: *Die Farm*
- **Polizeisprache:**
 - ⇨ *Polizeibericht vom Massaker 1924 (Police Report – 1924 Massacre)*
- **Bibliotheksnutzung:**
 - ⇨ *Ramon Echavarrias Nachruf (Ramon Echavarria’s Obituary)*, 15. August 1924
 - *Grab:* Kann auf dem Friedhof besucht werden.
 - **Bürokratie:**
 - Samson Trammel bezahlte den Grabstein

Ramon Echavarrias Anwesen

- **Buchhaltung/Bibliotheksnutzung:**
 - Die Los Angeles County-Verwaltung erwähnt die Versteigerung durch Magnificent Villa Auction Services
 - Das gleiche Gebäude wie Abraham Buchwald (Kein Zufall, aber auch kein Hinweis: Buchwald kümmerte sich um ihre Verwaltung nach Echavarrias Tod)
- **Polizeisprache/Bürokratie/Buchwalds Mitarbeit:**
 - Öffentlich nicht verfügbare Aufzeichnungen
 - **Buchhaltung/Bibliotheksnutzung:**
 - Jedes wertvolle Buch in Echavarrias Bibliothek (die ein einschlägiger Experte für seltene Bücher in ihrer Gesamtheit taxierte) so wie die übrigen banalen Werke wurden von einem Samson Trammel in Pasadena gekauft. Die Ausnahme stellt eine einzelne Sammlung dar, die die UCLA erwarb.
 - **Buchhaltung I/Bibliotheksnutzung I:**
 - ⇨ *Bücherliste der UCLA-Sammlung (Books of the UCLA Lot)*
 - **Okkultismus:**
 - ⇨ *Bücher des Kultes (Books of the Cult’s Library)* – Bücher darunter, die kultische Bedeutung haben

Richard Spend

- **Bibliotheksnutzung** (LA Times):
 - ⇨ *Richard Spends Nachruf (Richard Spend's Obituary)*
- **Bibliotheksnutzung**: (Boulevardblätter):
 - ⇨ *Richard Spends Boulevardblatt-Nachruf (Richard Spends Tabloid Obituary)*
- **Polizeisprache**:
 - ⇨ *Polizeibericht des Massakers von 1924 (Police Report – 1924 Massacre)*

Massaker von 1924

- **Polizeisprache**:
 - ⇨ *Polizeibericht des Massakers von 1924 (Police Report – 1924 Massacre)*
- **Bibliotheksnutzung**:
 - ⇨ *Richard Spends Boulevardblatt-Nachruf (Richard Spends Tabloid Obituary)*

Edgard Job an der UCLA

- **Bürokratie/Polizeisprache**:
 - Kopien von Jobs Studienbuch
 - Er studierte vornehmlich Mathe von 1918-1924 und hatte mittelmäßige Noten
 - 1923: Aufnahme in Magisterstudiengang “Mathematische Studien”
- **Zuhören** bei Jobs Studienfachberater Stuart Tichener:
 - Job wollte verzweifelt immer besser sein, als er eigentlich war. Oft arbeitete er die ganze Nacht durch, doch das triumphale Ergebnis war meist falsch.
 - Inmitten des Semesters verschwand Job. Tichener vermutet, dass Job die Vergeblichkeit seiner Bemühungen endlich eingesehen hat.

Nektar

- **Gassenwissen**:
 - Eine trübe Flüssigkeit mit penetrant moosigem Geruch. Goldene Farbe. Wirksam und vertrieben in sehr, sehr geringen Mengen.
- **Gassenwissen**:
 - Übliche Verbreitungsmuster von Drogen, doch mit deutlichen Abweichungen. Es wird nicht an Straßenecken verkauft, es gibt kein Netz aus Lieferjungen. Es heißt, es würde einem ganz durchmischten Klientel stattdessen direkt nach Hause geliefert – Dilettanten, Hausfrauen, Schauspielerinnen, Musiker, Autoren und Künstler.
 - *NPC: Lee Dempson* (und ggf. andere Abhängige; Lee Dempson erweckt aber Aufmerksamkeit, weil er sich von anderen Süchtigen unterscheidet)
 - **Gassenwissen 1**:
 - Macht einen Verkäufer ausfindig
 - **Gassenwissen 2**:
 - Eine örtliche Haitianische Gang verkauft ihren eigenen “Nektar”, aber es ist nicht dasselbe, sondern nur eine Form von Amphetamin. Es heißt, ihr Drogenlabor würde morgen hochgenommen.
 - *Spielleiterinfo: Mexikanische Schläger, die Walker schickt*
 - **Gassenwissen 3**:
 - Große, umfangreiche Lieferungen werden von Los Angeles aus versendet. Seht euch die Firma “Sweet Honey Tooth” an; sie haben Büros am Hafen von Los Angeles

INITIATIV-NODE 1: JACK PIZNER, PRIVATDETEKTIV

(Szenen 13-14)

Jack Pizner

Athletik 9, Beschatten 10, Fahren 8, Schusswaffen 8, Gesundheit 15, Prügelei 9,
Gefahren spüren 10, Heimlichkeit 10
Waffen: -1 (Totschläger), +0 (revolver)

Auf die Ermittler aufmerksam werden

- Verbindung zum LAPD (Falls sie nach Echavarria oder die Ereignisse im Jahr 1924 fragen)
- Schmiert den Vorarbeiter in *Node 3: Die Farm*

Die Ermittler verfolgen (1-2 Tage)

- Gefahren spüren gegen Beschatten
- *Spielleiterinfo: Pizner sucht nach dem "schwachen Glied" – die Person, von der er glaubt, sie am einfachsten brechen zu können*

Einen Ermittler isolieren (S. 98-99)

- Gezieltes Schlagen mit einem Totschläger (1 Punkt, keine sichtbaren Verletzungen)
 - *"Was zur Hölle tut ihr in Los Angeles, hä?"*
 - *"Warum verpisst ihr euch nicht nach Hause, wo ihr hingehört, hä?"*
 - *"Was verdammt interessiert es euch, was 1924 passiert ist, hä?"*
 - *"Sieh dich doch an, du dreckiger Wissenschaftler. Völlig überfordert. Warum gehst du nicht nach Hause und setzt dich hinter deinen Schreibtisch hä?"*
 - *"Wär doch eine Schande, wenn deiner Familie etwas zustößt, während du durchs Land reist und deine Nase in Dinge steckst, die dich nichts angehen, hä?"*
- Zieht den Revolver, wenn die Schläge nichts bringen oder vorrüber sind:
 - *"Lass es mich deutlich sagen. Es wird Zeit, dass du und deine Freunde [die er nacheinander in wenig schmeichelhaften Charakterisierungen beschreibt] die Stadt verlasst. Ich beobachte euch."*

Die Ermittler weiter verfolgen (1-2 Tage)

- Gefahren spüren gegen Beschatten

Walker macht Pizner Druck

- Walker drängt Pizner, zu tun, was er sowieso von Anfang an hätte tun sollen: die Ermittler bestechen
- Pizner spricht mit der führenden Person der Gruppe und bietet ihnen einen Haufen Geld (\$1000) an, um die Stadt zu verlassen (s. 99)

Pizner verfolgen

- Beschatten gegen Gefahren spüren
 - Wenn sie in Pizners Büro oder Wohnung waren, erhalten sie 3 zweckbestimmte Poolpunkte auf Beschatten
- *Tag 1:*
 - Er verbringt den meisten Teil des Tages damit, sie zu verfolgen (oder Orte zu beobachten, an denen sie ein- und ausgehen). Die Ermittler erfahren die Standorte seines Büros und seiner Wohnung.
- *Tag 2 oder 3:*
 - Walker trifft Pizner in seinem Büro

Pizners Büro

- Im ersten Obergeschoss eines Bürogebäudes, in dem sonst Versicherungsverkäufer, Makler, Transkriptionsdienstleister und so weiter arbeiten. Alle Büros öffnen nach außen; und, wie viele südkalifornische Gebäude, hat das Obergeschoss eine äußere Terrasse statt interne Korridore.
- **Spurensicherung:**
 - ⇨ *Walkers Bericht über die Ermittler (Walker's Report on the Investigators)*
 - *Spielleiterinfo: Das Sycamore-Fernsprechamt ist in Pasadena. Die Telefonnummer führt zur Remise in Samson Trammels Anwesen, wo Walker lebt.*
 - Rechnungen von früheren Jobs mit "Attn: Walker" enthalten eine Adresse in Pasadena (Die Adresse der Remise in Samson Trammels Anwesen, wo Walker lebt).
- **Schlosser 1:**
 - Öffnet Pizners Safe. Er enthält \$955 von den \$1000, die Walker ihm zum Bestechen der Ermittler gab

Pizners Wohnung

- Ungepflegtes Bungalow in Hollywood
- Ein paar Waffen, viel Schnaps und eine Sammlung recht zahmer Pornografie
- Ermittlungs-Sackgasse

INITIATIV-NODE 2: LAPD-SCHIKANE

(S. 107)

- Captain Walker besticht einen Trupp LAPD-Polizisten aus der Sitten-Kommission
- Er schick sie, um die Zimmer der Ermittler zu durchsuchen (was sie schließlich aus den Zimmern fliegen lässt)
- Zitieren sie zur Befragung aufs Quartier
- Folgen ihnen
- Verprügeln sie

Sitten-Polizisten

Schusswaffen 3, Einschüchtern 4, Gesundheit 6, Zuhören 6, Prügelei 4, Beschatten
2

Waffe: +1 (.38)

NODE 1: HENSLOWES BANKSCHLIEßFACH

(Szenen 2-5)

Nachforschungen: Erste Bank von Long Beach

- **Bibliotheksnutzung/Einfache Suche:**
 - Adresse der Bank
- **Bibliotheksnutzung 1:**
 - Den Archiven der *Los Angeles Times* zufolge ging die Bank im Rahmen des Long Beach-Erdbebens von 1933 bankrott.
- **Bibliotheksnutzung 2:**
 - Das neugegründete FDIC verwaltet nun die (zahlreichen) Schulden, das (spärliche) Vermögen, den Besitz und die Aufzeichnungen.

Reise nach Long Beach

- An der Südspitze des Los Angeles County. Durchqueren der Stadt kostet den Großteil eines Tages.
- Überall sind Ölbohrtürme zu sehen.
- Die Schäden des Long Beach-Erdbebens von 1933 ist noch immer klar zu erkennen.

(Ehemalige) First Bank of Long Beach

- *Spielleiterinfo: Siehe S. 85*
- Beschädigtes Ziegelbauwerk. Breite Steinstufen mit starken Sprüngen werden besetzt von einer faulig riechenden Gesellschaft aus Landstreichern, Hausbesetzern und Betrunkenen. "First Bank of Long Beach" ist noch immer eingraviert im Granit über der zugengelagerten Eingangstür zu lesen.
 - Das Innere des Gebäudes ist mit Baugerüsten zugestellt. Auch an der hinteren Mauer ist ein Gerüst aufgebaut.

Nachforschungen

- Reduzieren die Poolpunkt-Kosten für Bibliotheksnutzung (siehe oben) mit lokalen Gerüchten.
 - *Spielleiterinfo: Der Long Beach Sun-Herald stellte die Produktion 1930 ein; es gibt keine Lokalzeitung. (Die Ermittler müssen die Los Angeles Times bemühen, doch es gibt kein erwähnenswertes Archiv in Long Beach. Ein Anruf genügt jedoch, um die nötigen Informationen mittels gezielter Fragen zu erlangen.)*

Begehung

- **Zuhören:**
 - Fördert eine der unten genannten Quellen zutage
- **Einschüchtern/Verhör (Obdachlose):**
 - Delores Scrim
- **Beruhigen (Obdachlose):**
 - "Boils" McGillicuddy
- **Vermögen:**
 - Jim Olson

Quellen

- **Delores Scrim:**
 - Prostituierte, die männlichen Ermittlern alles erzählt, was sie hören wollen (einschließlich der Wahrheit), wenn es ihr hilft, einen Freier klarzumachen
- **“Boils” McGillicuddy:**
 - Pockennarbiger Landstreicher mit einem großen Repertoire einfallsreicher und unglaubwürdiger Erzählungen über seine Reiseabenteuer. Erzählt für ein Sandwich gern alles, was er über die Bank weiß (oder mehr, wenn er das für möglich hält).
- **Jim Olson:**
 - Abgewetzter Anzug
 - Ehemaliger Angestellter der Bank. Arbeitet als Teilzeit-Buchhalter im lokalen Ford-Betriebswerk (für weniger als die Hälfte seines letzten Gehalts). Schmückt seine Geschichte mit bitteren Schimpfworten aus.

FDIC/Staatliche Lagerhalle

- Siehe S. 86-87
- ⇨ *Das Bankschließfach*

Bankschließfach

Fotografien

- **Stabilitätstest** (1 Punkt bei näherem Betrachten der Fotos)
- **Spurensicherung/Gassenwissen:**
 - Richard Spend, ein Filmstar der 20er, taucht in drei der Fotos auf
 - **Gassenwissen I:**
 - Spend verstarb 1924, und die Boulevardblätter deuteten finstere Machenschaften als Hintergrund an
- **Architektur:**
 - Alle Fotos, möglicherweise bis auf die letzten beiden, wurden am selben Ort aufgenommen: Eine solitäre Villa und ihre Außenanlagen. (Die letzten beiden können durchaus am selben Ort aufgenommen worden sein – in einem Bedienstetenquartier zum Beispiel, oder einer Remise.)

Geschäftsbücher

- *Spielleiterinfo: Die Ermittler des Jahres 1924 stehlen sie Abraham Buchwald.*
- **Kryptografie** (1-2 Tage mühsamer Transkription) und **Buchhaltung:**
 - ⇨ *entschlüsselte Geschäftsbücher (Books of Account (Decoded))*
 - **Buchhaltung I:**
 - Schlussfolgerung, dass “Black”/Echavarria derjenige war, der große, gewaschene Auszahlungen erhielt (was nahelegt, dass dies die Person ist, die für die in den Büchern geschilderten Aktivitäten verantwortlich ist).

NODE 2: RAMONS ALTES HAUS

- *Gegenwärtige Anwohner:* Sackgasse. Momentan bewohnt von einem Projektentwickler mit großer Familie (Die Nachbarn und der Pastor bürgen ohne zu zögern für seinen guten Charakter.)
- **Zuhören/Gassenwissen:**
 - Sich in der Nachbarschaft umzuhören spürt Fritz McDermott auf, einen älteren Herrn, der schon sein Leben lang im Block wohnt.
 - “Reicher Typ. Hab mich immer gewundert, woher er sein Geld hatte. Ist nie in ein Büro oder so gegangen. In gewissen Maße lebte er wohl sehr zurückgezogen. Klar, er hat viele Parties gegeben, alle möglichen Leute eingeladen. Hab Filmstars zu seinen Feten gehen sehen, aber auch Penner und Leute von der Straße. Nicht, dass er mich je eingeladen hätte. Und nicht, dass ich darauf Lust gehabt hätte. Er hatte sone komische Aura an sich. Unheimlich? Ja, unheimlich könnte man es nennen, Miss*ter.”
 - **1 Poolpunkt:**
 - Nennung der Namen Richard Spend und Olivia Clarendon.

NODE 3: DIE FARM

(Szene 12)

- Ein Stück Farmland, das Teil eines Siedlungsbauprojektes ist.

Wildkatze

- Im Gras versteckt; beißt einer*m Ermittler*in ins Bein. (kein echter Schaden, aber für ein oder zwei Tage schmerzhaft humpeln.)
- **Biologie/Medizin:**
 - Die Katze hat nichts ungewöhnliches an sich, außer dass ihre Zähne in schlimmerem Zustand sind, als zu erwarten wäre (eingewachsen und krumm); andererseits handelt es sich schließlich um eine Wildkatze.
- *Spielleiterinfo: Die Katze und andere Tiere in der Gegend sind von der Beschwörung des Lügners im Jahre 1924 vergiftet.*

Fliegenbiss

- Bei der Rückkehr in die Stadt stellt ein* Ermittler*in fest, dass er*sie von einer Fliege gebissen wurde. Es infiziert sich und schwillt an, aber ohne langwierige Probleme zu verursachen.

Gelände

- **Einfache Suche:**
 - Zwei Gebäude auf dem Gelände brannten vor einiger Zeit nieder.
 - **Architektur:**
 - Es handelte sich um ein Bauernhaus und eine Scheune, die vor etwa 10 Jahren niederbrannten.
 - **Okkultismus:**
 - Einer der Pfeiler der Scheune brach an einer Seite weg vom Gebäude und überlebte das Feuer; eine Reihe von Symbolen sind darauf zu sehen. Etwa 9 Meter von der Scheune entfernt liegen einige kleine, flache Steine, die ebenfalls solche Symbole aufweisen. (Ihr Muster legt nahe, dass sie einst im Kreis um die Scheune ausgelegt waren, auch wenn nun viele fehlen oder verwittert sind).
 - **Okkultismus 1/Cthulhu Mythos:**
 - Die Symbole auf der Säule und den Steinen sind zu stark beschädigt, um ihren Zweck zu erkennen. Doch es ist deutlich, dass sie zwei inkompatible Arten von Mythos-Symbolik verwenden.
 - *Spielleiterinfo: Echavarrias Ritual hatte zwei Ebenen.*
- **Einfache Suche:**
 - Vor kurzem begannen Bauarbeiten auf Echavarrias ehemaligen Grundstück – es wurde frisch gegraben.
 - **Architektur/Geologie:**
 - Diese Bemühungen wurden vor einigen Monaten aufgegeben.
- **Einfache Suche:**
 - Auf einem Hügel stehend kann man einen Bautrupp entdecken, der auf einem angrenzenden Gelände ein Dutzend Häuser errichtet.

Bauarbeiter

- **Zuhören:**
 - Sollten eigentlich das ehemalige Echavarria-Land pflügen, aber nach einer Reihe von Unfällen – zwei Schlangenbissen und dem Angriff eines tollwütigen Hundes – entschied man, die Arbeit zu verlegen und woanders anzufangen.
 - Wenigstens ein Arbeiter hatte merkwürdige Träume während der Arbeiten auf dem Land.
- **Menschenkenntnis:**
 - Der Vorarbeiter hat eine komische Ausstrahlung und hält womöglich etwas zurück
 - *Spielleiterinfo: Ihm wurden \$5 von Jack Pizner bezahlt, um jeden zu melden, der sich nach dem Echavarria-Grundstück erkundigt.*
 - **Verhör 1/Einschühtern 1/Verhandeln 1:**
 - Der Vorarbeiter gibt ihnen den Namen “Jack”, eine Telefonnummer und eine Adresse.

Nachbarn

- **Zuhören:**
 - Seit 1922 wurde das Land nicht mehr benutzt. Briefe an den eingetragenen Landbesitzer bezüglich landwirtschaftlicher Verpachtung blieben unbeantwortet.
 - *Spielleiterinfo: Echavarria kaufte das Land 1922, aber nutzte es nie landwirtschaftlich.*
- **Zuhören:**
 - Einige der Anwohner erinnern sich an das Massaker von 1924. Die meisten tun es ab als gerechte Strafe für einen Haufen Stadtleute.
- **Zuhören:**
 - Ein Viehzüchter trieb 1926 eine Herde Rinder (illegal) über das Land. Doch nachdem er drei an eine Reihe von Wildtierangriffen verloren hatte (“hat se tot gefunden, von Wölfen gebissen oder so”) kehrte er auf sichereres Land zurück.

NODE 4: GEORGE AYERS AN DER UCLA

(Szenen 16-17)

Nachforschungen über George Ayers

- **Archäologie/Okkultismus/Geschichte:**
 - Vom Beginn seiner Karriere an der UCLA im Jahre 1911 bis 1921 hat Ayers durchgehend in wissenschaftlichen Journalen publiziert. Sie wurden dann sporadischer und endeten 1924 gänzlich. (Seine letzten Artikel waren scheinbar sehr kontroverser Natur).
- **Einfache Suche (Telefonregister von 1924):**
 - Ayers' Adresse zusammen mit einer (nicht mehr verfügbaren) Telefonnummer. Sein Vermieter hat das Apartment zurückverlangt (und Ayers' Besitztümer Stück für Stück verkauft, um die ausstehende Miete auszugleichen), aber erinnert sich, dass Ayers Professor an der UCLA war. (Er hofft auch, dass Ayers in einem Brand umkommt für all die Schwierigkeiten, die er verursacht.)

UCLA

- **Einfache Suche (Verzeichnis):**
 - George Ayers' Büro ist in 123 Dodd Hall.
 - *Spielleiterinfo: Er ist noch immer gelistet, weil es Streitigkeiten zwischen vier verschiedenen Campus-Verwaltungen gibt, wessen Aufgabe es ist, die Verzeichnisse und Register zu aktualisieren. Während dieser Streitigkeiten werden die Fehlinformationen jedes Jahr neu veröffentlicht. Alle Beteiligten sind sich absolut sicher, wessen Aufgabe es wäre (aber es sind nie sie selbst oder ihre Abteilung).*

Ayers' Büro (123 Dodd Hall)

- Derzeit genutzt von Dr. Mile Roman.
 - *Spielleiterinfo: Durch Überfüllung dazu gezwungen in einem besenkammergroßen Büro zu sitzen, hat Roman seinen Fachbereichsleiter Dr. Hamish MacDunn schließlich überzeugt, ihm Ayers' ungenutztes Büro zu geben. Ayers' Besitz wurde eingelagert, da niemand weiß, wann (oder ob) er aus seinem Sabbatjahr zurückkehrt.*

Fachbereich für Geschichte

- **Bürokratie:**
 - Zuständig ist Samantha Burnish vom Fachbereichssekretariat
- **Schmeichelei/Geschichte:**
 - Vereinbart ein Treffen mit Dr. Hamish MacDunn, dem Fachbereichsleiter

Dr. Hamish Macdunn (Fachbereichsleiter für Geschichtswissenschaften)

- **Irgendeine zwischenmenschliche Fähigkeit:**
 - Gab Ayers frei, um in Africa eine Ausgrabung an einer antiken Stätte durchzuführen. Ayers schickte "einige Zeit lang" Berichte zurück, aber er hat schon eine Weile lang keine mehr erhalten ("jetzt, wo Sie es sagen").
- **Irgendeine zwischenmenschliche Fähigkeit:**

- Die letzte Kommunikation mit Ayers war ein Telegramm, in dem er um den Erwerb einiger bestimmter Bücher bat. Da Ayers nie zurückkehrte, sind diese Werke vermutlich noch immer in der Bibliothek der UCLA.
- **Beruhigen:**
 - Er vermutet, Ayers ist tot ("oder ist unter die Einheimischen gegangen, was so ziemlich dasselbe ist"). Aber da es keine offizielle Stellungnahme gibt, wird er Ayers auf unbestimmte Zeit registriert lassen. (Doktoranten können seine Vorlesungen übernehmen; und es verhindert, dass die Förderungen sinken).
- **Druckmittel (Ayers ist vermutlich tot):**
 - Er bittet Mrs. Burnish, ihnen ⇨ *Ayers' Reisebeschreibung* auszuhändigen.

Ayers' Besitztümer

- Mit Erlaubnis von MacDunn oder **Schmeichelei 1** mit Burnish/Roman.
- **Spurensicherung:**
 - ⇨ *Ayers' Reisebeschreibung*
 - ⇨ *Ayers' Forschungsnotizen (überfliegen)*
 - Foto von Olivia Clarendon mit Autogramm ("George – Danke für all deine Hilfe!")
 - Adressbuch (hunderte Einträge, ohne Anhaltspunkt, welche relevant sein könnten. Eine Suche fördert aber Ramon Echavarrias Adresse zutage, eine alte Telefonnummer von Samson Trammel und eine veraltete italienische Adresse von Bartolo Acuna).

Bibliothek der UCLA

- **Archäologie/Okkultismus/Geschichte:**
 - Vom Beginn seiner Karriere an der UCLA im Jahre 1911 bis 1921 hat Ayers durchgehend in wissenschaftlichen Journalen publiziert. Sie wurden dann sporadischer und endeten 1924 gänzlich. Die Bibliothek verfügt auch über seine unveröffentlichten Arbeiten aus der Zeit zwischen 1921 und 1924, die eine steigende Obsession bezüglich der Vermischung von Mystizismus und historischen Nachforschungen aufzeigen (weswegen sie von anerkannten Fachzeitschriften abgelehnt wurden).
- **Bücher aus Echavarrias Nachlass:**
 - Zugriff durch 1 Poolpunkt oder durch Dr. Hamish MacDunn
 - ⇨ *Ayers' Telegramm* (noch immer an den nicht registrierten Büchern)
 - ⇨ *Bücher aus der UCLA*

NODE 5: SAMSON TRAMMELS ANWESEN

(Szenen 18, 22)

Nachforschungen

- **Bürokratie/Bibliotheksnutzung** in der Pasadena-Stadtverwaltung:
 - Dokumente aus der Zeit der Errichtung des Anwesens 1929
 - ⇨ *Grundrissplan des Trammel-Anwesens*
 - **Bürokratie I/Bibliotheksnutzung I:**
 - Scheinbar absichtlich falsch abgelegte, aktualisierte Dokumente
 - ⇨ *Vollständiger Grundrissplan des Trammel-Anwesens*
- **Zuhören:**
 - Es handelt sich um eine Gemeinschaft von Haushalten, die sich beinahe krankhaft nur um ihre eigenen Angelegenheiten scheren. Es handelt sich weniger um eine Nachbarschaft, als vielmehr um nebeneinander aufgereichte Außenposten anderer Nachbarschaften, aus denen die Eigentümer hergezogen sind.
 - *NPC: Genial Booker, der Gärtner* (er beobachtet die Ermittler wahrscheinlich dabei, wie sie Fragen stellen; "endlich sind die Guten hier, um etwas gegen die Gefahr in der Nachbarschaft zu unternehmen")

Observierung

- Einmal am Tag: **Beschatten/Heimlichkeit** gegen Captain Walker
 - Wenn nicht direkt bedroht, ist *Initiativ-Node 2: LAPD-Schikane* das Mittel der Wahl.
- **Einfache Suche:**
 - Das Grundstück ist durch eine dichte Reihe beschnittener Hecken von der Straße abgegrenzt, aber die Umrisse des Haupthauses und der Remise lassen sich ausmachen.
 - Das Anwesen scheint nicht bewacht, aber es gibt rege Aktivitäten des umfangreichen Personals.
 - ⇨ *Grundrissplan des Trammel-Anwesens (Seite 2)*
- **Tag 1:**
 - **Einfache Suche:**
 - Teil des Personals ist ein halbes Dutzend ernster und muskulöser Mexikaner, die stets beschäftigt scheinen. Ein paar gehen immer zur Front des Hauses, wenn ein Auto ankommt.
 - *Spielleiterinfo: Dies sind die Wachen.*
 - **Gassenwissen:**
 - Wiederauftretende Muster von Mexikanern in Zoot-Anzügen (die nicht in die Nachbarschaft passen), die über die rückseitige unbefestigte Straße mit Autos anfahren, in der Remise parken und ins Hauptgebäude gehen (50% Chance, dass sie von Captain Walker begleitet werden). Nach kurzer Zeit, nie mehr als 15 Minuten, kehren sie in die Remise zurück, steigen in die Autos und fahren den Weg, den sie gekommen sind, zurück.
 - *Spielleiterinfo: Dies sind die Nektar-Verteiler.*
- **75% Chance pro Tag:**
 - Es gibt ein auffälliges Muster scheinbar zufälliger Leute, die das Haus betreten und verlassen. (Dies sind die Menschen, die für die nie endenden Ausschweifungen in Bereich 23 rein- und rausgeschleust werden.)

- **25% Chance pro Tag:**
 - Einige der Zelebranten verlassen das Haus tot.
- **10% Chance pro Tag:**
 - Trammel verlässt das Haus (normalerweise zu einem teuren Restaurant; er folgt keinem regelmäßigen Tagesplan).
- **Nach Trammel fragen:**
 - Bedienstete holen Captain Walker, um mit den Ermittlern zu sprechen.

Freie Zwischenfälle

- Mindere Schlunde manifestieren sich, um die Ermittler anzugreifen. Dabei spucken und zischen und beißen sie.

Dienstpläne

- Hauspersonal: Köche, Dienstmädchen, Butler
- Captain Walker: 70% in der Remise, 20% im Anwesen, 10% abwesend
- Samson Trammel: 80% Chance für Anwesenheit
 - 25% Bereich 7, 50% Bereich 17, 25% Bereich 23
- Wachen x6 (1W2 ernten Nektar)
- Kultisten der Ausschweifungen: 2W30+10 (5% Chance in jedem Raum)

Kultisten der Ausschweifungen

- Einige sind extreme Nektar-Nutzer, andere Kultisten aus anderen Ländern, einige Obdachlose, die von Walker im Fall von Mangel an frischen, warmen Körpern herangeschafft werden.
- Sie werden häufig dauerhaft wahnsinnig und/oder sterben während ihrer Aktivitäten – um die Leichen kümmern sich Walkers Wachen.
- Einige werden an den Schlund verfüttert, einige in Südkalifornien vergraben, wieder andere im Ofen des Anwesens verbrannt.

Trammels Wachen

Athletik 4, Schusswaffen 3, Gesundheit 4, Prügelei 4, Waffen 3
Aufmerksamkeitsmodifikator: +1
Pistole: +0
Keule: -1

Remise

- Spartanisches Haus mit minimalem Dekor
- **Walkers Schreibtisch:**
 - ⇨ *Telegram aus Bangkok*
- *Spielleiterinfo: Walker ist sehr sorgsam darin, sicherzustellen, dass kein belastendes Material jemals unter seinen Habseligkeiten zu finden ist.*

Trammels Anwesen - Legende

Eingänge

- Dienstboteneingang wird zu jeder Zeit vom Personal benutzt
- Verandeneingang wird von den Verteilern benutzt
- Haupteingang wird selten benutzt, bietet aber keinerlei Deckung
- Wintergarteneingang wird kaum benutzt und ist von fast allen Bereichen des Hauses schlecht einzusehen.

1. Haupteingang

2. Kellereingang

3. Ballsaal

- Eingerichtet als großes Wohnzimmer mit vielen Sofas, mit Kissen vollgestopften Stühlen und großen Topfpflanzen.

4. Glasveranda (Sunroom)

5. Offizieller Speisesaal

6. Küche

7. Trammels Büro

- Verschlüsselter Schreibtisch
 - ⇨ *Trammels Testament*
 - Die Seiten sind mit verschiedenen Körperflüssigkeiten besudelt oder markiert oder mit dünnen Hobeln organischen Materials versehen.
 - **Sehen:** 2-Punkte Mythos-Stabilitätsprobe
 - **Lesen:** 4-Punkte Mythos-Stabilitätsprobe (dauert 2-3 Tage)

8. Trammels Arbeitszimmer

- Eine Mythos-Bibliothek, die nicht getarnt und nur durch Sicherheitsschlösser an allen Türen geschützt ist
- **Okkultismus:**
 - Die Ermittler können die zentralen Werke ausmachen.
 - ⇨ *Bücher der Kultbibliothek*
- **Des Starrenden Perspektive:**
 - Ein Gemälde eines Sternenhimmels und galaktischen Nebels an der Wand. Gemalt aus der Sicht von jemandem, der auf einem Feld blauen Moses auf eigenartigen violetten Felsen steht.
 - **Spurensicherung:** (und die Fotos aus dem Schließfach sehen)
 - Das Gemälde an der Wand wird bemerkt – es hing auch in Ramon Echavarrias Anwesen.
 - **Astronomy I:**
 - Das Gemälde an der Wand wird bemerkt. Einige Konstellationen werden erkannt, aber der Blickwinkel kann nicht ausgemacht werden.
 - **Kunst 2/Fotografie 2** (muss angesagt werden):

- Das Gemälde wurde direkt auf eine Fotografie gemalt. (Wie solch ein Foto aufgenommen werden konnte bleibt jedoch offen.)

9. Wintergarten

- Glasswände
- Ragt aus der östlichen Wand des Gebäudes, um den morgendlichen Sonnenaufgang einzufangen.

10. Badezimmer

11. Kleiner Speisesaal

- Hier nimmt Trammel gewöhnlich seine Mahlzeiten ein
- Hier werden auch kleinere, private Anlässe ausgerichtet

12. Raum des Butlers

13. Wäscheschrank

- Die Tür wurde mit einem Vorhängeschloss verschlossen
- Zwischen den Laken im Innern lauert ein minderer Schlund.

Minderer Schlund (auf dem Regal manifestiert):

Athletik 1, Gesundheit 5, Prügelei 3

Trefferschwelle: 3

Aufmerksamkeitsmodifikator: +0

Heimlichkeitsmodifikator: +2

Biss: +1

Ätzende Galle: +1

Panzerung: +1 (festes Fleisch)

Stabilitätsverlust: +1

14. Bedienstetenquartiere

- Das letzte der Quartiere wird genutzt, um Laken aufzubewahren

15. Wohnzimmer

- kostspielige Dekorationen

16. Gästezimmer

- Meist überfüllt mit ausnüchternden Narren

17. Trammels Unterkunft

- ⇨ *De la Luz-Aufnahme*

18. Trammels Kleiderschrank

19. Hauptkeller

- Der genutzt Keller des Anwesens. Vorräte werden hier gelagert.
- Im Ofen werden unter anderem Leichen entsorgt.

20. Tiefer Keller

- Vollgestellt mit Baugeräten von der Errichtung des Gebäudes
- Theoretisch kann man durch den tiefen Keller vom vorderen zum hinteren Teil reisen, aber jeder, der das tut, wird vermutlich unglaublich schmutzig und wird viel Zeit aufwenden müssen, Baugeräte aus dem Weg zu räumen.

21. Weinkeller

- Geheimtür zu Bereich 23

22. "Der untere Raum"

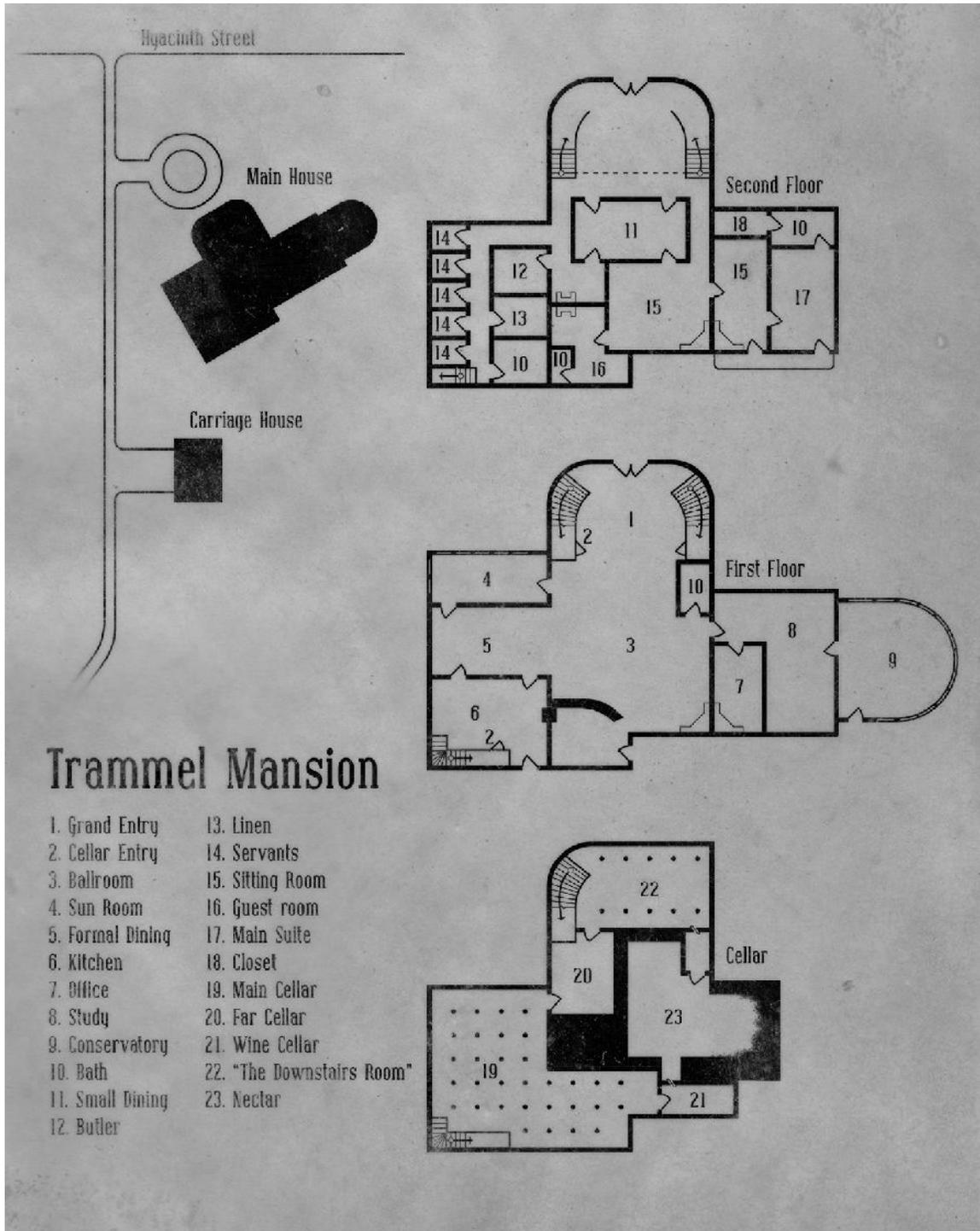
- Ein kühler, gefliester Raum mit Sofas und Sesseln, das als als zweites, privateres Arbeitszimmer gedacht ist (auch wenn es selten so genutzt wird und keine Bücher enthält)
- Geheimtür zu Bereich 23

23. Der Schlund

- In der Mitte des Raumes sondert der große Schlund einen dickflüssigen Strom gelblichen Nektars ab, der durch in den Steinboden gemeißelte Kanäle abgeleitet und in Glasgefäßen aufgefangen wird. Er ist umgeben von verschiedenen niedrigen Couchen, Kissen, schmutzigen Matratzen und weichen Decken.
- **Immerwährende Ausschweifungen:**
 - Nicht endende orgiastische Perversionen werden im Dienste des Schlundes begangen (dessen lange Zunge häufig teilnimmt).
 - Sie halten den Nektar am Laufen. Die einzelnen menschlichen Zahnradchen werden im Zyklus von Tagen (statt im noch halbwegs vernünftigen Zyklus von Stunden) ausgetauscht.
 - 2-Punkte Mythos-Stabilitätsprobe
 - **Irgendein Kultist:**
 - "Er wird nicht eher ruhen, bis die gesamte menschliche Spezies seinen Nektar trinkt...in seine entwürdigten Tiefen hinabsinkt...kilometergroße Schlunde, die Menschen zu Tausenden verschlingen ... ganze Städte im Nektar ersäufen."
 - NPC: **Lee Dempson** (optionaler Ort für ihn)
- ⇨ *De la Luz-Aufnahme* (wird abgespielt)

Der Los Angeles-Schlund

Gesundheit 72, Prügelei 18
Trefferschwelle: 3 (groß)
Aufmerksamkeitsmodifikator: +2
Heimlichkeitsmodifikator: -2
Biss: +8
Zunge: +4 (2 Meter Reichweite)
Panzerung: +0
Stabilitätsverlust: +2



NODE 6: NEKTARHANDEL IN LOS ANGELES

(Szenen 19-20)

Nachforschungen zum Nektarhandel

- Die Nachforschungen können von vier Seiten angegangen werden:
 - Abhängige
 - Verteiler (lokale Lieferungen)
 - Tägliche Lieferungen (Autos vom Anwesen zu den Verteilern)
 - Die Quelle (Trammels Anwesen)

Abhängige

- Die meisten hörten vom Freund eines Freundes eines Freundes davon. Sie haben es vermutlich das erste mal mit ihnen zusammen probiert. Vermutlich hatte sie dabei Sex, an den sich sie gewöhnlich als den besten ihres Lebens erinnern (auch wenn sie sich nur schwer Einzelheiten ins Gedächtnis rufen können).
- Kamen in Kontakt mit einem bestimmten Verteiler, der sie seither diskret versorgt.
- Erkennen niemanden von den Fotos aus dem Schließfach, erkennen aber, dass die Personen auf demselben Trip sind, wie sie sonst.
- Über Nektar zu sprechen löst bei den meisten ein Verlangen danach aus; sie bieten den Ermittlern eine Dosis an und nehmen selbst eine (in freudiger Erwartung der darauf folgenden Ausschweifungen).
- **Irgendeine zwischenmenschliche Fähigkeit 1:**
 - Die abhängige Person hat eine Kopie der ⇨ *De la Luz-Aufnahme*

Verteiler

- **Personen:**
 - **Eastside:** Hugo Lopez, Pele Keele, Jose Vasquez
 - **South L.A.:** John Pearly, Agatha Garcia
 - **Hollywood Boulevard:** Armando Ortega
 - **Beaches:** Andres Cruz, Ike Santo, Raul Rios, Pedro Cortez
 - **Central:** Alex Leon, Roger Christian, Sara Ayala
 - **Von Popov:** Spezialisiert auf Filmpremieren und After-Show-Parties.
- Die Verteiler kennen die wahre Natur des Nektars nicht. Sie dürfen ihn nicht nehmen, kennen aber seine Wirkung (orgiastische Freunden und herabgesetzte Hemmschwelle).
- Sie werden von Captain Walker engagiert. Sie fürchten ihn und seinen Ruf.
- Einige hörten, wie Walker über den "Schwarzen Mann" sprach, aber nehmen an, dass es einen afrikanischen Boss der Operation gibt.
 - *Spielleiterinfo: Dies ist tatsächlich ein Verweis auf Trammels Annahme, der Schwarze Mann Nyarlathotep sei der jenseitige Lügner.*
- Die meisten sind bereits seit Jahren dabei,
- Die meisten haben Geschichten auf Lager, wie sie Abhängige bei der Unzucht mit Tieren erwischt oder diese Überdosen normaler Betäubungsmittel wie Heroin erlagen ("Du musst immer im Kopf haben, wie viel die wirklich brauchen... Klar, wenn das mehr ist, als sie sich leisten können, ist das auch egal, oder?")

Tägliche Lieferungen (3-4 insgesamt)

- 1W4 Orte; Wirf 1W8, um zu bestimmen, wo

1. Eastside
 2. South L.A.
 3. Hollywood Boulevard
 4. Beaches
 5. Central
 6. Von Popov
 7. Hafen von Los Angeles
 8. Hafen von Los Angeles
- Sie sammeln die Lieferung in Trammels Anwesen ein (können innerhalb von 2-3 Tagen dorthin zurückverfolgt werden; sie können es aber auch preisgeben).
 - Sie alle haben kranken Scheiß im Anwesen gesehen, aber nicht kranker als der kranke Scheiß, den andere reiche Typen machen, oder?
 - Sie wissen, dass sie die Ware im Keller abholen.
 - Sie können alle lokalen Verteiler identifizieren.
 - **Hafen von Los Angeles:**
 - Nektar wird durch eine Strohmannfirma namens Sweet Honey Tooth in die Welt verschifft
 - ⇨ *Aufzeichnungen von Sweet Honey Tooth*

JACK PIZNER

(Szene 13)



Aussehen

- Verschwitzt
- ⇨ *Foto von Jack Pizner*

Rollenspiel-Anmerkungen

- Tupft seine Brauen mit einem Taschentuch ab.
- Verdreht dramatisch die Augen, wenn er denkt, man lügt ihn an, oder er es in Erwägung zieht.
- Freund von gewalttätiger und vulgärer Sprache.

Hintergrund

- Captain Walker gibt ihm von Zeit zu Zeit Aufträge
 - Er weiß, dass Walker für einen Typen namens Trammel in Pasadena arbeitet.

Hinweise

- **Einschüchtern:**
 - Interessiert sich nicht für die Ermittler, aber jemand anders (den er zu fürchten scheint) hat ihn angeheurt, um herauszufinden, wer die Ermittler geschickt hat.
 - **Einschüchtern 2** (oder **Einschüchtern** während er geschlagen wird):
 - Er nennt Walker und Trammel.
- **Schmeichelei:**
 - Selbstgefälliger Hinweis darauf, dass das Vertreiben der Ermittler aus der Stadt ihm den restlichen Sommer finanzieren wird.

Charakterwerte

Athletik 9, Verheimlichen 10, Fahren 8, Schusswaffen 8, Gesundheit 15, Prügelei 9,
Gefahren spüren 10, Heimlichkeit 10

Totschläger: -1

Revolver: +0

YOLANDA SPENZEL

(Szene 8)

Aussehen

- Eine durchschnittlich attraktive Frau lateinamerikanischer Herkunft, deren Schönheit langsam verblasst

Rollenspiel-Anmerkungen

- Verbittert ob ihres abgestürzten Lebens
- Lässt die Ermittler von der Tür warten, während sie sich vorzeigbar herrichtet.
- Gewinnt eine Menge Genugtuung aus dem Umstand, dass sie richtig lag und Richard auf sie hätte hören sollen.

Hintergrund

- Die Adresse ist eine Villa in Wilshire (aber sie lebt tatsächlich in der Remise).
- Seit Richards Tod muss sie als Hausdienerin arbeiten.

Hinweise

- **Schmeichelei** (einfach) / **Einschüchtern** (viel Widerstand):
 - Sie weiß, wo Richard getötet wurde, und kann die Adresse zur Verfügung stellen (*Node 3: Die Farm*).
 - Sie weiß, dass Olivia Clarendon mit hineingezogen wurde in was auch immer Richard am Laufen hatte (Sie versuchte, ihre Geschichte an die Boulevardpresse zu verkaufen, als sie verzweifelt war, aber das Studio hat die Sache bereinigt und sie bekam nichts).
 - Sie kennt Ramon Echavarrias vollen Namen und kann ihnen die Adresse verraten (*Node 2: Ramons altes Haus*).

Anmerkungen

- *“Es kommen nicht allzu viele Leute her und fragen nach Ricky. Ja, er ist in ein paar Sachen hineingezogen worden. Das scheinen Sie ja zu wissen. In den Monaten bevor er starb war er immer auf diesen Parties, die sein Freund Echavarrria in seinem Anwesen gab. Habe ich Parties gesagt? Ich meinte “Parties”.”*
- *“Hat er mich jemals eingeladen? Nein. Wahrscheinlich besser so. Er gab es nie zu, aber ich glaube, sie haben [flüstert] Pornografie gefilmt. Schmutziges Zeug, da bin ich sicher. Deswegen war er immer so geheimnisvoll damit, kam spät nach Hause, hat Aufträge für seine richtige Arbeit verpasst.”*
- *“Ich hab ihn konfrontiert. Ich hatte keine Angst vor ihm. Niemals. Ich hab ihm gesagt, er ist dumm, alles, wofür wir gearbeitet haben, so aufs Spiel zu setzen. Und völlig ohne Grund. Er lachte mich aus, laut gelacht hat er. Tja, und wer lacht jetzt? Niemand.”*
- *“Später begann er mich regelrecht zu gruseln. Er war launisch. Manchmal gewalttätig. Manchmal saß er einfach nur in seinem Stuhl, bis er...nun ja, zu sabbern begann.”*
- *“Ich hatte Recht. Die ganze Zeit. Haben Sie eine Schwester? [Nachdem sie auf eine Antwort gewartet hat:] Sie sollten auf sie hören, wenn Sie eine haben.”*
- *“Wissen Sie, jetzt, wo ich darüber nachdenke, war die Polizei schon hier und hat nach Ricky gefragt, bevor er gestorben ist. Viele Leute waren hier nach seinem Tod, aber jetzt wo wir darüber sprechen, fällt mir ein, dass diese beiden Detectives vor seinem Tod hier waren. Sie haben auch nach Echavarrria gefragt. Komische Fragen – was hat Ricky gelesen, hat er Drogen genommen, ob ich etwas über “Honig” wüsste. Nein, Moment, nicht Honig. “Nektar”. Sie haben nach “Nektar” gefragt. Ich bin sicher, das war der Name irgendeines schützigen Filmchens, an dem er arbeitete. Oder der Name eine Hure.”*

OLIVIA CLARENDON

(Szene 9)



Zugang

- **Zuhören:**
 - Bringt in Erfahrung, wo Olivia an einem bestimmten Tag dreht.
 - **1 Poolpunkt:**
 - Die Gelegenheit, tatsächlich für ein paar Minuten mit ihr zu sprechen, während sie vom Drehort zu ihrer Limousine läuft.
- **Vermögen 1:**
 - Zugang zur Premiere von *The Clock Strikes Nine* im Cathay Circle Theater
 - ⇨ *Fotografie der Cathay Circle Theater Premiere*
- **Vermögen 2:**
 - High-Society-Vorstellung. Ermittler und eventuell ein rausgeputzter Begleiter wird zu einem privaten Dinner in ihr Wilshire-Anwesen eingeladen.

Aussehen

- ⇨ *Foto von Olivia Clarendon*

Rollenspiel-Anmerkungen

- Stil. Grazie. Haltung
- Teure Zigarette.
- Wird kokett, um Skandale zu vermeiden.

Hintergrund

- Gutgläubiger Filmstar unglaublichen Reichtums und Ziel öffentlicher Anbetung.
- Vor 10 Jahren war sie dabei, sich als Schauspielerin den Weg in der Nahrungskette der Filmindustrie nach oben zu arbeiten.
- Nahm Anfang 1923 an Echavarrias Parties teil.

Hinweise

- **Beruhigen:**
 - Es verfolgt sie noch immer die Erinnerung an den kurzen Blick auf Echavarria, wie er mit einem Knäuel verschiedener Menschen – Männer und Frauen – Sex auf einer Couch hatte, die für sie wie ein Mund aussah, der selbst an der Perversion teilnahm.
 - *“Ich weiß, dass das natürlich nicht wahr sein kann... Aber selbst zehn Jahre später bekomme ich diesen Anblick nicht aus meinem Kopf. Ich verwende ihn, wenn ich bei einem Dreh vor Angst schreien soll.”*
 - *Spielleiterinfo: Die Couch ist auf den Fotos aus dem Schließfach abgebildet, allerdings ohne Schlund. Sollte Olivia Clarendon eines dieser Fotos jedoch in Händen halten, könnte es kurzfristig erscheinen (und das Bild eventuell in Flammen aufgehen).*

Ramon Echavarria

- Sie traf ihn auf ihrem Weg zum Erfolg auf der Suche nach Menschen, die ihr helfen könnten. Sie hielt Echavarria für so jemanden, aber nach einigen seiner Parties war sie überzeugt, dass er ein sehr schlechter Mensch ist – verkommener Perverser, vielleicht Teufelsanbeter. Sie distanzierte sich schnell.

George Ayers

- Ayers stellte ihr Echavarria vor.
- Professor antiker Religionen; half ihr bei der Recherche für eine Filmrolle, zu der es nie kam.
- Ayers gab stets damit an, zu Echavarrias “innerem Zirkel” zu gehören.
- Sie kennt Edgar Job nicht, aber erinnert sich an einen mit Ayers befreundeten, jüngeren Mathematikstudenten (*“Ich erinnere mich, wie er mir einmal das Ohr über ihn abkaute. Kleiner Bessesener.”*) Sie sah ihn ebenfalls auf einer der Parties.

Richard Spend

- Sie traf ihn auf den Parties.
- Sie war zunächst hingerissen, bis sie merkte, mit was für Menschen er sich umgab.
- Es verstörte sie, mit ihm 1924 an *The Black Cat* zu arbeiten; er versuchte immer wieder, sie zu den Parties zurückzuholen.

Nektar

- Erinnert sich schemenhaft (und falsch) daran, dass es sich um irgendeinen Cocktail handle.

ABRAHAM BUCHWALD

(Szene 10)



Nachforschungen

- **Bibliotheksnutzung** + der Name "Buchwald":
 - Abraham Buchwald ist ein 1924 lizenzierter Buchhalter.
- **Bürokratie** (Rathaus/Organisation professioneller Buchhalter):
 - Buchwalds Büroadresse, Downtown L.A.
- **Zuhören/Gassenwissen:**
 - Buchwald ist ein erfolgreicher Dienstleister, ein standhafter Familienmensch und ein Gewinn für die Gesellschaft.
- **Polizeisprache:**
 - Nicht aktenkundig – er war nie und ist nicht in irgendetwas Zwielfichtiges oder Suspektes verwickelt.

Aussehen

- ⇨ *Foto von Abraham Buchwald*

Rollenspiel-Anmerkungen

- Versucht, nicht über Echavarría oder die Dinge, die er 1924 erfuhrt und miterlebte, nachzudenken.
- Wiederholt, es sei nicht sinnvoll, die "Vergangenheit wieder auszugraben" oder "alte Geheimnisse zu heben" oder "in alten Kellern zu wühlen".

Hintergrund

- War Echavarrías Buchhalter von 1918-1924
- Führte die Geschäftsbücher aus dem Schließfach.
- Nahm an einigen Kultritualen teil, ohne sich hineinreißen zu lassen. War an Echavarría ausschließlich als profitabler Kunde interessiert, nicht mehr.
- War während des katastrophalen Rituals nicht zugegen; im Anschluss verbrannte er seine Roben und widmete sich wieder dem Alltag.

Anmerkungen

- **Wohnort:**
 - Lebt mit seiner Familie in Highland Park.
- **Büro:**
 - Hat einen Sekretär, der das Telefon beantwortet, Diktate mitschreibt und anderen Verwaltungsaufgaben nachgeht.

Hinweise

- **Irgendeine Fähigkeit:**
 - Ramon Echavarria war ein wohlhabender Mann, und seine Buchhaltung war der Löwenanteil von Buchwalds Einkommen. Als er starb litt sein Geschäft sehr darunter, doch er fand andere Kunden.
 - Verschließt sich, wenn Fragen über illegale oder perverse Kultaktivitäten gestellt werden.
- **Verhör I/Beruhigen I/ "Towncar" als Druckmittel nutzen:**
 - **Ramon Echavarria:**
 - Anführer eines Kultes. Sie beteten eine Gottheit der alten Welt namens Gol-Goroth an. Es war ... druidisch.
 - **George Ayers:**
 - *"Ich war niemals wirklich daran beteiligt. Aber da war ein Professor, von der UCLA meine ich. George Ayers. Er war Experte für diese alten Religionen. Ich vermute, Ramon hatte das meiste seines verkommenen religiösen Geschwafels von ihm."*
 - **Samson Trammel:**
 - Nach Echavarrias Tod war Buchwald der Grundverwalter. Samson Trammel bot ihm ein Bestechungsgeld an, um die Verwaltung zu übernehmen, dann bedrohte er ihn. Buchwald hatte seitdem keinen Kontakt mit ihm.
 - **Ramon Echavarrias Anwesen:**
 - Wurde von Magnificent Villa Auction Services (die im selben Gebäude wie Buchwalds Büro sitzen) versteigert.
 - **Richard Spend:**
 - Echavarria gab stets mit den Filmstars an, die auf all seinen Parties wären, doch der einzige, den Buchwald je traf, war Richard Spend.

1924 - Allgemeine Informationen

- **Orgien:**
 - *"Mr. Echavarria richtete Orgien aus. Das ist die Wahrheit. Dies ist die Art und Weise, in der sie, nun, ihrer Gottheit huldigten. Er verfügte über eine Droge, die alle Nektar nannten und die pro Gramm mehr wert war als Gold. Sie verkauften es an Menschen innerhalb des Kultes und an ein paar abgebrühte Personen von außen. Und genau darum handelt es sich bei den Büchern – Aufzeichnungen über Mr. Echavarrias Nektarhandel. Es war die größte Quelle seines Vermögens. Er hat ein bisschen was geerbt, aber der Großteil kam vom Nektar."*
- **Echavarrias Tod:**
 - *"Eines Tages rief mich Mr. Echavarria zu seinem Haus, und als ich eintraf tobte er vor Wut. Er erzählte mir von einer polizeilichen Ermittlung, die seinen Sturz zum Ziel hätte. Er wies mich an, keinerlei Fragen über ihn zu beantworten, sollte man auch mich aufsuchen. Verzeihen Sie meine Ausdrucksweise, aber – Ohne Scheiß. Ein paar Wochen später wurde eine große Zeremonie abgehalten, von der ich mich allerdings fernhielt. Ich scheue mich nicht zuzugeben, dass die Ermittlungen mich eingeschüchtert hatten. Glücklicherweise blieb ich fern, denn in jener Nacht flog dort alles in die Luft. Ich vermute, es gibt einen Zusammenhang zwischen der Ermittlung und dem Ende dieses Kultes, aber ich weiß nicht mit Sicherheit, was geschah, und möchte das auch nicht wissen. Ich bin nur froh, dass mich nichts davon traf. Ich habe immerhin Familie. Kinder. Verstehen Sie? Sie bringen das Ganze nicht an die*

Öffentlichkeit, oder? Dabei wird nichts Gutes herauskommen. Wecken Sie keine schlafenden Hunde.”

● **Menschenkenntnis I:**

- Buchwald hält Informationen zurück.
- *“Wissen Sie, was das Merkwürdigste war, das Mr. Echavarria je zu mir sagte? Eines Tages, als wir über einigen Rechnungen in seinem Arbeitszimmer saßen, blickte er mich plötzlich unvermittelt an und sagte ‘Abraham, möchtest du etwas wirklich perverses wissen? Die, die mir auf dem Pfad von Gol-Goroth folgen, irren. Meine Arbeit reicht tiefer als jeder von ihnen vermuten würde. Halte dich Bereit, Abraham. Halte dich bereit für das Ende.”*
- *“Ich habe nicht die geringste Vermutung, was er damit gemeint haben könnte. Mich worauf vorbereiten? Sollte Ihre Arbeit hier genau das beinhalten – dieses Tiefere zu erkunden – lassen Sie mich Ihnen einen Rat geben. Sie werden nichts daraus gewinnen. Gehen Sie heim zu Ihren Familien. Halten Sie sich an jene, die sie lieben. Es bringt nichts, die vergrabene Vergangenheit auszuheben.”*

Andere Themen

● **Geschäftsbücher:**

- *“Wo haben Sie die her? [Dann, schnell:] Vergessen Sie es. Sagen Sie es mir nicht. Diese Bücher sind aus meinem Büro entwendet worden, nachdem ich von der polizeilichen Ermittlung erfahren habe, doch noch vor Mr. Echavarrias Tod. Ich hatte glücklicherweise Abschriften. Ich war in Sorge, die Polizei hätte sie in die Hände bekommen und würde sie benutzen, uns allen den Prozess zu machen – und dass Mr. Echavarria das herausfinden würde.”*

● **Edgar Job:**

- Kannte ihn nicht.

SAMSON TRAMMEL

(S. 114)



Nachforschungen

- **Bibliotheksnutzung/Einfache Suche:**
 - Adresse seines Anwesens in Pasadena (s. Node 5), 2285 Hyacinth Street
- **Polizeisprache:**
 - Nicht aktenkundig.

Aussehen

- ⇨ *Foto von Samson Trammel*

Rollenspiel-Anmerkungen

- Zersplitterte Aneinanderreihung verschiedener Persönlichkeiten: selbsternannter Mythos-Forscher, paranoid-megalomanischer Anführer, moralisch degenerierter Schnösel, hinterlistiger Nektar-Unternehmer
- Kann völlig normal auftreten; kann aber auch einen ausgeklügelten Plan zum Nektarhandel vorstellen, während er komplett nackt wild masturbiert.
- Raucht Zigarren.
- Kichert unverhersehbar zwischen Sätzen. Leicht ablenkbar.
- Starrt unverholen auf die Brüste von Ermittlerinnen.

Hintergrund

- Zunächst Grundbesitz-Unternehmer
- Begann 1923 mit exzessivem Nektargebrauch; fiel schnell in die Unzucht
- War 1924 Mitglied von Echavarrias innerem Zirkel. Floh beim ersten Anzeichen vom Gefahr vom Ritualplatz.
- Tiefschürfende Mythos-Recherchen nach 1924 zersetzten seinen Verstand.
- Weiß, dass Gol-Goroth (der vergessene Gott) nie das wahre Objekt der Anbetung war; der jenseitige Lügner "enthüllte" sich ihm als der Schwarze Mann (Nyarlathotep).

Anmerkungen

- Ist auf etwa der Hälfte aller Fotos aus dem Schließfach zu sehen.

Charakterwerte

Flucht 8, Gesundheit 12, Prügelei 5, Gefahren spüren 10, Waffen 5
Improvisierte Waffe: -1

CAPTAIN (HECTOR) WALKER

(S. 114)



Nachforschungen

- **Polizeisprache** (mit vollem Namen):
 - Kleinere Sammlung zurückgezogener kleinerer Anzeigen wegen Bedrohung, Waffenbesitz und Erpressung.
 - **Polizeisprache/Jura:**
 - Deutet an, die Anzeigen wurden wegen Bestechung der Polizei oder des Bezirksstaatsanwaltes (oder beides) zurückgezogen.

Aussehen

- ⇨ *Foto von Captain Walker*

Rollenspiel-Anmerkungen

- Extrem beherrscht, quasi asketisch. Diszipliniert und sparsam.

Hintergrund

- Knallharter Verbrecher aus East Los Angeles. Gewissenloser Gauner, der Trammel ansprach, als er das Potenzial von Nektar als Straßendroge erkannte
- Trammel führt den Kult; Walker führt die Nektarverteilung. Für Außenstehende ist Walker Trammels Repräsentant; doch in Wirklichkeit betreibt er den Nektarhandel als vollständig losgelöstes Geschäft von Trammels Kulthandlungen und Verehrungen.
- Beschränkt seine Beteiligung am Kult auf Oberflächliches und Distanziertes. Er hat die Gedanken zersetzenden Effekte des Mythos gesehen und hält sich deswegen lieber fern davon.

Anmerkungen

- Benutzt seinen Namen "Hector" nicht. Die, die mit ihm Umgang haben, kennen ihn nur als "Captain Walker" oder "der Captain".

Charakterwerte

Athletik 4, Verbergen 10, Schusswaffen 4, Flucht 12, Gesundheit 16, Bereitschaft 15, Prügelei 12, Gefahren spüren 16, Beschatten 10, Waffen 12

Messer: -1

Automatikpistole: +1

Lee-Enfield-Gewehr: +1

Handgranate

GENIAL BROOKER THE GARDENER

(Szene 21)

Aussehen

- Pergamentene Haut
- Graumeliertes Haar
- Hochgekrempelte Hemdsärmel

Rollenspiel-Anmerkungen

- Nach rechts schiefes Lächeln mit zugekniffenen Augen.
- Tupft seine Augenbrauen oft mit einem Taschentuch ab.
- Ist entsetzt über das, was er gesehen hat, bewahrt aber gut die Fassung.

Hintergrund

- Arbeitet für John und Mary Sanders, denen das Grundstück neben Trammels gehört. Sie sind für gewöhnlich außer Landes.
- 63 Jahre alt. Ist seit 30 Jahren Gärtner für die Sanders.

Hinweise

- **Zuhören:**
 - Stetiges Kommen und Gehen von Mexikanern, die an der Hintertür mit "Captain Walker" reden.
 - Stetiges Kommen und Gehen dieser "Perversen mit dem seelenlosen Blick" an der Vordertür.
 - Anfangs waren es nur komische Menschen; nichts, worüber sich zu sorgen sich gelohnt hätte. Dann sah er, wie etwas, das eine Leiche gewesen sein könnte, hinausgetragen wurde. Und Samson Trammel kroch nackt durch den Garten und verteilte seinen Samen in der Erde.
 - *"Ich hätte ja jemanden gerufen, aber... Ich hab gesehen, wie einige Cops mit Captain Walker gesprochen haben, also dachte ich mir, dass die sicher bezahlt werden. Hätte mich nur in Gefahr gebracht. Und dann war da noch eine Sache... Aber das ist wirklich verrückt, ich glaube es ja selbst nicht."*
- **Beruhigen:**
 - Siehe S. 112.

Anmerkungen

- Wird sich nicht weiter beteiligen lassen als Trammels Anwesen zu beobachten. (Er wird ihnen weder helfen, einzubrechen, noch bei der Polizei aussagen.)

LEE DEMPSON

(S. 110)

Aussehen

- Offensichtliche Narben und blaue Flecken überall auf dem Körper
- Mager, drahtig und unterernährt.
- Die obersten drei Knöpfe seines fleckigen Hemdes sind offen.

Rollenspiel-Anmerkungen

- Kann sein rechtes Auge nicht öffnen.
- Braucht eine Dröhnung.
- Pult an den Narben an seinem Arm.

Hinweise

- **Irgendeine zwischenmenschliche Fähigkeit:**
 - Allgemeine Informationen darüber, wie Nektar wirkt und wie man ihn von einem Verteiler erhält.
- **Verhör I/Einschüchtern I/Beruhigen I:**
 - Lee kam kürzlich aus Bangkok nach L.A. zurück. Er war dort auch auf Nektar, aber er war anders:
 - *“Es war unglaublich. Diese beiden Typen sind aufeinander losgegangen wie tollwütige Hunde. Irgendjemand – irgendein Scherzkeks neben mir – wirft ein Messer in die Arena, aber sie haben das nicht mal bemerkt, so beschäftigt waren sie damit, sich gegenseitig die Augen mit den Daumen auszudrücken.”*
 - *“Dann hab ich auch ne Dosis genommen, und alles ist so viel intensiver geworden. Wilder. Ihr wisst, wie das Zeug hier auf die Triebe wirkt? Also, das Zeug macht das auch, aber irgendwie noch ursprünglicher. Kämpfe brechen also in den Rängen aus und so. So hab ich mir den Arm hier das erste Mal gebrochen.”*
 - Der Los Angeles-Nektar ist ähnlich und stillt das Verlangen, aber es ist nicht dasselbe Zeug. Er würde alles dafür geben, nochmal an den Stoff aus Bangkok zu kommen.
- **Irgendeine zwischenmenschliche Fähigkeit (+ vorheriger Poolpunkt):**
 - Er erklärt, dass man Zutritt im Fragrant Honey Shop in Phra Nakron erhält, wenn man auf eine bestimmte Weise nummerierte Banknoten aneinander reibt und “Ich würde mir gern die Ausstellung ansehen” sagt (siehe *Bangkok*).

CHARAKTERWERTE FÜR LOS ANGELES

Jack Pizner

Athletik 9, Verheimlichen 10, Fahren 8, Schusswaffen 8, Gesundheit 15, Prügelei 9,
Gefahren spüren 10, Heimlichkeit 10

Totschläger: -1

Revolver: +0

Captain Walker

Athletik 4, Verheimlichen 10, Schusswaffen 4, Flucht 12, Gesundheit 16,
Bereitschaft 15, Prügelei 12, Gefahren spüren 16, Beschatten 10, Waffen 12

Messer: -1

Automatikpistole: +1

Lee-Enfield-Gewehr: +1

Handgranate

Samson Trammel

Flucht 8, Gesundheit 12, Prügelei 5, Gefahren spüren 10, Waffen 5

Improvisierte Waffe: -1

Trammels Wachen

Athletik 4, Schusswaffen 3, Gesundheit 4, Prügelei 4, Waffen 3

Aufmerksamkeitsmodifikator: +1

Pistole: +0

Keule: -1

Sitten-Polizisten

Schusswaffen 3, Einschüchtern 4, Gesundheit 6, Zuhören 6, Prügelei 4, Beschatten
2

Waffe: +1 (.38)