

Der Untergang von Grampton Pass - oder: Er steckt dich in den Sack!

Ein Weihnachts-Cthulhu-Abenteuer von Mháire Stritter für ein Charity-Event von NerdstarTV

Grobes Setting

Grampton Pass, kleine, abgelegene Stadt in den USA, Hinterland von Kalifornien. Bergwerksdorf mit Goldminen. Minen sind verlassen, einige Straßenzüge, in der nur noch die leben, die damals mit der Mine reich geworden sind. Das Abenteuer spielt jetzt, aber natürlich gibt es nur dann Handynetz, wenn die Dramaturgie das will. Die Leute hier sind alle altmodisch drauf. Das Abenteuer spielt wenige Tage vor Weihnachten, zur Mittwinterwende.

Ansässige Familien/NSCs

- Grampton, Elise und Marcus (ururaltetes, reiches, seniles Ehepaar, letzte Nachkommen der Dorfgründer, tauchen nur auf, wenn die SCs sie aktiv aufsuchen)
 - Mayfield, Bernard, Sasha und kleine Tochter Mina (Nachbarn der SCs)
 - Coleridge, Jack und Inez (falls mehr Randos gebraucht werden)
 - Morewicz, Phoebe (hat ihre ganze Familie verloren, Ladenbesitzerin, vor etwas über 10 Jahren zugezogen)
 - Dunnewitz, Cole (Sheriff und einzige Person, die etwas zu sagen hat, vmtl aktiver Gegenspieler der Helden)
 - Ellington, Dale (Laienpriester, geistig labil)
 - Lucas, Milton ("Erbonkel", verschwunden)
-
- Kein Ansässiger: Lucas, Benjamin (Benny) (Freund der SCs, der in Grampton Pass überraschend ein Haus geerbt hat, ohnehin schon reich, verwöhnt und Gönner der SCs. Sein entfernter Onkel Milton Lucas ist allerdings nicht tot, sondern hat sich nach Florida abgesetzt, das Erbe wurde "vorgezogen")

Anlaufstellen

- Verstreute Wohnhäuser einer Handvoll einst dekadenter Familien, die jetzt eher vegetieren/vom Erbe zehren und sich aber für reichen Geldadel halten.
- Das Lucas-Anwesen, wo die SCs nächtigen werden
- Das Mayfield-Anwesen, ihr Nachbarhaus
- Der Gemischtwarenladen von Phoebe Morewicz (verhuschte Besitzerin, zugezogen). Vmtl ist Phoebe die einzige Verbündete. Hat ihre komplette Familie vor einigen Jahren an Weihnachten verloren und ist seitdem traumatisiert. Gemeinschaft braucht den Laden aber, daher wird sie jetzt geschont.
-

- Die Kirche mit Pfarrhaus und Friedhof. Dort sind seit 150 Jahren fast nur noch Gedenksteine. Todesdatum einer kompletten Familie genau alle 5 Jahre am 22.12. Pfarrhaus steht leer. Laienpriester hat übernommen, wohnt aber nicht im Pfarrhaus. Der letzte Pfarrer hat sich erhängt, nachdem er die Wahrheit herausfand. Der Pfarrer davor wurde von der Kreatur geholt.
-
- viele leerstehende Häuser
-
- ein Rathaus mit Sheriffbüro/Stadtarchiv für die zentrale Recherche (siehe unten), eigentlich geschlossen
-
- Runtergekommenes Bergbaumuseum
-
- Verrammelte Minenschächte (man kommt einige 100 m rein und stößt dann gegen ein Gitter, das aber vielfach geflickt wurde und leicht zu überwinden ist. Wenn man weitergeht, kommt man zu einem bodenlosen Schacht, der zum Hort der Kreatur führt.
- Das Grampton-Anwesen, falls die SCs es aktiv aufsuchen. Hier finden sie die Nachkommen der ältesten Familie des Dorfes. Sie sind allerdings vollkommen senil und selbst keine Hilfe. Denkbar ist, dass die SCs hier weitere Hinweise und Aufzeichnungen ihrer Ahnen finden, die das Ritual betreffen.

Mysterium

Vor 155 Jahren (1867) haben die Minenarbeiter in diesem reichen Goldgräberdorf zu tief gegraben und sind auf die Kreatur gestoßen, die eigentlich unter der Erde in absoluter Schwärze in Höhlen andere namenlose Wesen mit ihren absurd langen Armen jagt. Sie haben versucht, ihr Leben weiterzuführen, aber immer mehr Leute wurden Opfer der Kreatur, die vor allem zur Mittwinterwende (wenn es am dunkelsten ist) auch Leute an der Oberfläche geholt hat. Die Mine wurde aufgegeben, das sorgte für weniger Tote unter den Arbeitern, aber die Kreatur brach trotzdem jedes Jahr wieder durch die Barrikaden. Der Ort wurde immer verwaister, Leute flohen. Die Gründerfamilien wollten die Minen aber nicht endgültig aufgeben.

Die Familie Grampton stieß auf ein okkultes Ritual, um mit der Kreatur einen Deal zu schließen. Durch ein besonderes okkulte Zeichen wurde seine Aufmerksamkeit alle fünf Jahre auf ein einzelnes Haus gelenkt, dessen Bewohner es dann holte. Es wurde ausgelost, wen genau es jedes Mal traf (oft wurde manipuliert, so dass es Alte und Kranke erwischte.. oder neu Zugezogene, wie die Familie der Ladenbesitzerin).

Die Kreatur ließ Gold aus der Mine zurück - als "Dank" für die leichte Beute. Je nachdem, wie viele Opfer es bekommen hat. Erhielt sie zu wenig, ließ sie nur einen Kohlebrocken zurück.

Die Bevölkerung wurde so immer weiter dezimiert, der Deal blieb aber für einige zu lukrativ, um wegzuziehen. Heute leben hier nur noch eine Handvoll Familien.

Die Kreatur

Das Wesen, das hier namenlos bleibt, besteht aus einer Reihe von Armen, die an schwarze Pilzgeflechte erinnern und über viele kleine Tastaare und Saugrüssel verfügen. Über blasenartige Resonanzkörper gibt es zudem widerliche Geräusche von sich, um eine Art Echolot zu erzeugen. Das Wesen kann also nicht wirklich sehen, wohl aber die SCs hören, riechen und über sein Echolot wahrnehmen, solange es Geräusche von sich gibt. Die SCs

werden nur diese Arme von der Kreatur sehen. Der eigentliche Körper liegt irgendwo in mehreren Kilometern Tiefe und bleibt der Fantasie der Spielenden überlassen. Falls sie erwischt werden, werden sie dort unten natürlich nicht lebend ankommen und schon gar nichts sehen können.

Abenteuereinstieg

Benny Lucas der Freund und Gönner der Helden, hat das Haus seines Onkels in Grampton Pass geerbt.

Was weder er noch die SCs wissen: In Wahrheit ist dieser Erbonkel Opfer der Lotterie geworden, sein Haus trägt "das Mal". Er ist weggezogen, durfte dies aber nur, wenn er neue Opfer finden würde. Daher schob er das Haus auf seinen Großneffen Benny ab, dem er aber eine Warnung hinterließ. Diesen Entschuldigungsbrief wird jedoch der Sheriff abfangen.

Benny ist selbst momentan verhindert, will in seinem neuen Haus aber Weihnachten feiern und sein Erbe einweihen. Er hat den Helden jede Menge Geld gegeben, damit sie dort schonmal alles herrichten, das Haus renovieren und die Party vorbereiten. Benny will dann SPÄTESTENS am 25.12. ("vielleicht schaffe ich es früher!") nachkommen. Dieser NSC ist das Hauptziel der Kreatur, denn es ist sein Haus und er ist somit das designierte Opfer. Die SCs sind Bonus.

Mögliche Szenen und Eskalationsstufen

Stufe 1: Ankunft, alles ist gut.

Die SCs kommen in Grampton Pass an. Es schneit. Sie brauchen noch Abendessen und ein paar Dinge für die Party. Außerdem müssen sie beim Sheriff noch Unterlagen abholen.

Besuch im Laden für Einkäufe.

Infos durch Phoebe: "Dorf stirbt langsam aus." / Familienfoto im Laden: "Meine Familie ist vor ein paar Jahren (5) verschwunden. Ich war im Krankenhaus. Blinddarm."

Was man hier kaufen kann: Heimwerkerbedarf und Waffen für später / Tickets für Museum und kleine Goldgräberanhänger.

Besuch beim Rathaus

Benny hat die SCs angewiesen, die Besitzurkunde und einen Brief seines Onkels Milton Lucas im Rathaus abzuholen und ihnen eine Vollmacht mitzugeben.

Treffen mit Sheriff: Sollte direkt als Antagonist etabliert werden. Er bedauert aber, dass der Erbonkel verschwunden ist und besteht darauf, dass die SCs und Benny über Weihnachten bleiben. Wenn sie von langfristigen Plänen berichten, ist er irritiert und fragt reflexartig "wieso?"

Sheriff Dunnewitz fühlt mit ihnen mit, aber es ist ihm wichtig, dass sie ihr Schicksal erfüllen und er wird auch dafür sorgen - und ihnen im Weg stehen, wenn sie recherchieren wollen. Er gibt den SCs auf Nachfrage zwar die Urkunde, aber er schaut vorher in den Brief von Milton Lucas rein (frech!) und entscheidet dann, dass er den in einem gesicherten Schrank im Archiv wegschließt. ("Nee, das ist zu privat. Der ist nur für Ihren Freund bestimmt!")

Ankunft im Haus

Die SCs ziehen ein und können die Location kennenlernen. Folgendes ist dabei wichtig:

- Ein seltsames Zeichen an der Hausfront, lässt sich nicht abwaschen, sieht aus wie ein Handabdrücke aus schwarzer Kruste, ein Blut-Kohle-Gemisch?

- Es gibt einen großen Kamin mit mehreren Zugängen
- Im Haus streunt eine Katze herum.
- Die Nachbarn (die Mayfields) sagen Hallo: "Sind Sie Mr Lucas? Wir wollten Hallo sagen. Nein? Wann kommt er denn? Wir wohnen da drüben, in Sichtweite." Sie können dabei ein wenig harmlose Stadtgeschichte vermitteln. Mina Mayfield, ihre achtjährige Tochter fällt auf, sie spielt mit einer Vintage He-Man-Figur, die sie zu einer She-Ra umgestylt hat.

Vorbereitungen im Haus

Die SCs haben Probleme dabei, die Deko anzubringen. Es gibt keinen Strom. Der Stromkasten wurde absichtlich sabotiert. Spitze Kanten wurden auf den Dachgiebeln montiert. Keine Kerzen im Haus etc.

Stufe 2: Nacht auf den 22.12.

Es erfolgt in der Nacht ein Angriff. Es ist unnatürlich dunkel und ein NSC oder die Katze wird von einer nicht erkennbaren Kraft verschleppt. Es gibt Schreie, seltsame Geräusche, Gepolter und allgemeinen Lärm. Dies war nur das erste Vorfühlen der Kreatur.

Die SCs können rausfinden, dass etwas das Opfer durch den Kamin gezerrt hat. Dort finden sich Kratzspuren. Dafür liegt ein kleines Goldnugget im Kamin.

Stufe 3: 22.12.

Jetzt sollte wohl die Recherche beginnen.

Anruf bei Benny (falls die SL den SCS Empfang zugesteht): "Ja, mein Großonkel Milton Lucas hat mir das Haus vermacht. Er lebt noch und ist nach Florida gezogen und reagiert nicht mehr auf Anrufe. Was stand denn im dem Brief von ihm?"

Recherche bei Nachbarn: Diese geben vor, von nichts zu wissen

Recherche bei Phoebe im Laden:

Sie ist vor ca. 6 Jahren zugezogen. Ihre Familie ist "weg". Sie findet die Leute hier komisch. Sie wird bleich, wenn sie hört, was passiert ist, hatte auch Kratzspuren im Haus, als ihre Familie verschwand ("Der Teddy steckte noch im Kamin..."). Sie kann aber nicht helfen, dafür ist sie zu traumatisiert.

Sie verkauft Waffen und Baumaterial für Barrikaden, neue Sicherungen und Drähte, um den Strom zu reparieren.

Sie lässt die SCs nicht in ihren Wohnbereich, dort sind aber auch nur die erwähnten Kratzspuren in einem verrammelten Kamin zu finden.

Recherche an leerstehenden Häusern:

Außen findet sich das gleiche Symbol, nur verwittert.

Der Zugang ist einfach. Die Häuser sind komplett leergeräumt, im Kamin finden sich Kratzspuren.

Recherche bei der Kirche und am Friedhof:

Dort sind seit 150 Jahren fast nur noch Gedenksteine. Todesdatum einer kompletten Familie genau alle 5 Jahre ist jeweils am 22.12.. Das Pfarrhaus steht leer. Ein Laienpriester hat übernommen, wohnt aber nicht im Pfarrhaus und ist generell sehr verschlossen.

Laienpriester Dale Ellington weiß über alles Bescheid und kann das nicht länger mit seinem Gewissen vereinbaren. Wenn die SCs ihn genug bedrängen, wird er (je nachdem, wie weit

der Plot fortgeschritten ist) Teile des Mysteriums oder Hinweise ausspucken, bevor er sich schließlich umbringt.

Gibts einen Arzt im Dorf?

SL-Entscheid

Ereignis: Anruf von Benny

Wenn es dramaturgisch am besten passt - vielleicht, wenn die SCs schon entschieden haben, dass sie hier keine weitere Nacht bleiben, finden sie eine Sprachnachricht von Benny auf dem Handy, die ankündigt, dass er am 22.12. spät abends eintreffen wird. Sie können ihn aber nicht mehr erreichen. Das soll dafür sorgen, dass die SCs einen Grund haben, zu dem Haus zurückzukehren, um Benny zu retten, auch wenn sie eigentlich schon wissen, dass das eine schlechte Idee ist.

Recherche im Museum

Im Museum finden die SCs viele Fakten über das Dorf heraus, die sie auch im Stadtarchiv finden können, jedoch nur jene Infos, die auch allgemein bekannt sind.

Vor 170 Jahren (1852) wurde das Dorf gegründet. Es wurde schnell sehr reich durch die Goldmine.

Vor 155 Jahren (1867) Berichte von Unfällen in der Mine. Ungeklärt.

Vor 150 Jahren (1872) Mine wieder geschlossen. Angeblich nicht mehr ergiebig.

Recherche zu dem Okkulten Symbol:

Es klebt an allen leerstehenden Häusern

Phoebe hat es auch an ihrem Haus gesehen

Andere Dorfbewohner sagen dazu nichts

Laienpriester Ellington gibt widerwillig zu, dass es sich um ein altes, heidnisches Zeichen handelt und dass es etwas mit Opferung zu tun hat. Er weigert sich aber, mehr Infos herauszugeben. Er hat ein schlechtes Gewissen und wird sich zu den Dörflern flüchten oder sich umbringen, bevor er alles verrät (oder danach, falls die SCs feststecken).

Im Haus der Gramptons finden sich uralte okkulte Bücher, in denen das Zeichen beschrieben wird.

Recherche bei den Gramptons

Die Stadtgründer sind völlig senil. Suchen die Helden sie auf, können sie sich leicht Zutritt verschaffen. In ihrer völlig vernachlässigten Bibliothek finden sie uralte okkulte Bücher, in denen das Zeichen beschrieben wird. Dies kann auch die Schlüsselinformationen (s.u.) enthalten.

Recherche im Rathaus/Stadtarchiv:

Der Sheriff ist der einzige Staatsdiener hier und damit auch für das Archiv zuständig. Er ist weiter abweisend.

Wenn die SCs dennoch irgendwie an das Archiv herankommen, finden sie folgendes heraus: Der Pfarrer hat sich vor 20 Jahren erhängt. Der Pfarrer davor ist verschwunden.

Vor 170 Jahren (1852) wurde das Dorf gegründet. Es wurde schnell sehr reich durch die Goldmine.

Vor 155 Jahren (1867) Berichte von Unfällen in der Mine. Ungeklärt.

Vor 150 Jahren (1872) Mine wieder geschlossen. Angeblich nicht mehr ergiebig.

Laut Berichten von Arbeitern und Zeitungsartikeln, die hier unter Verschluss lagern, gab es Morde oder Tierangriffe in der Mine.

Die Bevölkerung dünnte immer weiter aus. Recht regelmäßig am Anfang (alle 5 Jahre), später dann große Abwanderungswellen.

Nachrufe für ganze Familien aus der Zeit immer alle 5 Jahre nach Weihnachten.

Unterlagen, die unter Verschluss im Sheriffbüro sind (Kerninformationen)

- Hier finden die SCs die Aufzeichnungen über die Lotterie in einem simplen, sehr alten Tagebuch. Jedes Jahr wird ein Haus/eine Familie ausgelost. Es ist immer die Familie, die dann einen Gedenkstein bekommt. Das wird seit über 100 Jahren so gemacht. Der letzte Name in der Liste ist "Milton Lucas".
- Außerdem lagert hier der Brief von Milton Lucas an Benny Lucas. Er enthält eine vage Entschuldigung und Schuldbekennnisse. Aber auch ein paar Hinweise: Verrammelt den Kamin! Macht viel Licht! Und betet! Dazu ein Hinweis auf mehr Antworten im Archiv.

Schlüsselinformationen: Verschlüsselte Gemeindeaufzeichnungen

Dies ist der entscheidende Hinweis, den die SCs nicht vor dem Finale erhalten sollten! Diese Aufzeichnungen sind verschlüsselt und die SCs müssen einige Stunden Zeit investieren, um den Code zu knacken. Im Idealfall gelingt ihnen das erst in der Nacht im Lucas-Anwesen.

Diese Aufzeichnungen können im Sheriffbüro oder im Stadtarchiv, aber auch bei den Gramptons unter Verschluss liegen.

Inhalt: Sie belegen, dass die Gramptons über ein uraltes Ritual gestolpert sind, um mit der Kreatur aus der Tiefe einen Deal zu schließen. Durch ein besonderes okkulte Zeichen wurde seine Aufmerksamkeit alle 5 Jahre auf ein einzelnes Haus gelenkt, dessen Bewohner es holte. Es wurde seitdem ausgelost, wen es jedes Jahr traf.

Es enthält Unterschriften aller Gründerfamilien (Grampton, Miller, Koontz, Elgin, Braun, Yorke, Thomas, Findlay und viele weitere, die meisten inzwischen fort oder ausgelöscht)

Später wurde diese Info hinzugefügt: Oft wurde die Lotterie manipuliert, so dass es Alte und Kranke erwischte... oder neu Zugezogene. Die Kreatur ließ Gold und Kohle aus der Mine zurück als "Dank" für die leichte Beute. Je nachdem, wie viele Opfer es bekommen hat.

Dramaturgisch sinnvolle Verwendung dieser Schlüsselinfos fürs Finale

Es ist natürlich nicht einfach, an diese Schlüsselinfo zu kommen, sie sollte die SCs aber kurz vor dem Finale erreichen hier ein paar Ideen dafür:

Es wurde mehrfach auf Milton Lucas' Brief hingewiesen. Möglicherweise reicht das, damit die SCs den Sheriff ablenken und in sein Büro einbrechen.

Ansonsten kann der Sheriff auch einen Unfall haben und trägt diese Unterlagen bei sich. Der Laienpriester Dale Ellington kann den SCs zur Not auch alles erzählen.

Falls die SCs diese Infos zu früh kriegen und abhauen wollen, sollten sie den Anruf von Benny finden. Oder einen weiteren Anruf, der besagt, dass Benny bereits in seinem Haus ist, als die Sonne untergeht.

Stufe 4: Die Nacht auf den 23.12.

Die Helden verbringen eine weitere Nacht in dem Haus und idealerweise erfahren sie erst, was die genaue Gefahr ist, als es schon dunkel ist.

Wer raus geht, wird von den "Händen" angegriffen

Lange Finger aus dem Kamin versuchen, alle anderen zu schnappen.

Das Zeichen lässt sich nicht abwaschen.

Wenn die SCs alles verbarrikadieren, sehen sie durchs Fenster, wie lange Arme die Tochter (Mina) der Nachbarn aus dem Kamin ziehen.
Licht hilft, aber um genug Licht zu erzeugen, ist Vorarbeit wichtig (Stromleitungen reparieren, Kerzen kaufen usw.)

Ausgang

Der Ausgang ist komplett offen. Folgende Enden sind z.B. möglich:

- Die SCs haben genug Infos gesammelt und machen sich rechtzeitig aus dem Staub. Sie pfeifen auf Benny Schicksal. Der Sheriff versucht, sie aufzuhalten, was zu einer Actionszene führen kann
 - Sie machen sich aus dem Staub, kehren aber um, weil sie Benny retten wollen oder der Sheriff zu zwingt. Sie erleben den Angriff der Kreatur auf das Haus und können fliehen - oder auch nicht.
 - Die SCs erfahren erst in der Nacht die letzten Kerninfos und werden von der Kreatur belagert. Wenn sie sich gut verbarrikadieren, wird Bennys Ankunft eine Lücke in die Verteidigung reißen. Wenn sie sich weiter einigeln, wird die Nachbarsfamilie geholt, beginnend bei Mina. Kommen sie dann immer noch nicht raus, versammelt sich ein Lynchmob um das Haus. Auch hier wäre eine actionreiche Flucht angemessen.
 - Fliehen die SCs in ein anderes Haus, locken sie die Kreatur damit an.
 - Eine Flucht ist am aussichtsreichsten, wenn man sich aufteilt und mehrere Fahrzeuge benutzt. Die Kreatur hat jedoch auch mehrere Arme.
 - Sollten SCs es nach Hause schaffen, finden sie dort im Kamin Goldnuggets. Und zwar so viele, wie sie Freunde zurückgelassen haben. In den Nachrichten erfahren sie, dass der Ort von einer Lawine verschüttet wurde.
 - Es liegt im Ermessen der SL, ob die SCs einen okkulten Weg finden, die Kreatur zu bannen, wenn sie alle Hinweise gefunden haben.