

Westbrooke Mansion

Die Loge von Washington D.C.



Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

2010 by F. Münter (masterbrain@fundus-ludi.de)

Am Rande der Hauptstadt, abseits der politischen Bühnen und des alltäglichen Trubels liegt die *Westbrooke Mansion*. Das Gebäude ist eines von vielen in diesem Bereich der Stadt und mag zwischen all den anderen Herrenhäusern und Villen in diesem Teil der Stadt kaum auffallen. Hinter der Fassade des Herrenhauses verbirgt sich jedoch die örtliche Loge der Ripper.

Von hier aus tritt ein kleiner Haufen Tag für Tag den Kampf gegen die finsternen Schrecken an. *Westbrooke Mansion* ist der örtliche Stützpunkt der Ripper.

Das Gelände

Das weiße Herrenhaus ist von einem weitläufigen Garten umgeben, der den Bewohnern die Anonymität und den Schutz vor neugierigen Blicken bietet, der eben von Zeit zu Zeit notwendig ist. Hecken, Zäune und Sträucher umfriedern das Gelände und schirmen es vor neugierigen Blicken ab. Der Garten selbst ist so angelegt, dass ein ungebetener Besucher auf dem Weg zum zentral gelegenen Herrenhaus kaum über nennenswerte Deckung verfügt. Tatsächlich ist alles so angelegt, dass man von der Veranda des Herrenhauses das gesamte Areal überblicken kann.

Westbrooke Mansion

Etwa in der Mitte des Grundstückes erhebt sich *Westbrooke Mansion*. Das Gebäude im Südstaaten-Stil hat eine schneeweiße Fassade und erstreckt sich über zwei Stockwerke. Das Herrenhaus verfügt im Gesamten über 12 Zimmer ist aber, verglichen mit den anderen Anwesen der Umgebung, eher ein Leichtgewicht.

Etwas abseits des Herrenhauses befindet sich der Stall, ein einfaches Gebäude aus Holz für die Pferde der Bewohner und ihrer Gäste.

Das eigentliche Herz der Loge liegt aber nicht in dem Herrenhaus, sondern vielmehr darunter.

Nach dem Vorbild vieler anderer Logen hat man auch hier mit großem Aufwand Tunnel und Keller gegraben und einen großen Teil der alltäglichen Arbeit unter Tage verlagert. So gesehen dient das Herrenhaus nur als Fassade und als Wohnquartier, ist aber tadellos in Stand gehalten.

Das Herz der Loge ist über einen Geheimgang aus dem Kaminzimmer des Herrenhauses zu erreichen. Am Ende einer steinernen Treppe erstrecken sich massive Kellergewölbe, in denen ein Besprechungsraum und eine recht umfangreiche Bibliothek untergebracht sind. Die Gewölbe unter dem Herrenhaus sind weitläufig, doch zu gegebenem Zeitpunkt fehlen der Loge einfach die finanziellen Möglichkeiten den Keller voll zu nutzen. Ein Umstand, der ja nicht ewig andauern muss.

Sicherheitsvorkehrungen

Neben der Gestaltung des Außengeländes gibt es einige bauliche Gestaltungen des Herrenhauses, welche im Ernstfall Schutz bieten sollen.

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheint, ist das gesamte Gebäude aus massivem Stein gebaut, um ein Mindestmaß an Schutz für seine Bewohner zu gewähren. Alle Türen und Fensterläden sind massiv genug gestaltet, um einem beherzten Angreifer zumindest für eine Zeit den Wind aus den Segeln nehmen zu können.

Der Keller lässt sich noch einmal mit einer schweren, beschlagenen Holztür verriegeln, und aus dem Gewirr der Kellerräume führt ein verborgener Fluchttunnel einige hundert Meter weiter in die Kanalisation unter der Stadt. Man ist sich wohl bewusst, dass dieser Fluchttunnel ebenso hilfreich wie gefährlich sein kann, weshalb man ihn mit einem ausgeklügelten System verschiedener Mechanismen gesichert hat.

Influence 5	Membership 5	Resources 4	Facilities 4
Cabal Thread 9			

Die Bewohner

Russel Westbrooke

Westbrooke, der ungeachtet jeglicher Konventionen immer auf die Anrede „Mister Westbrooke“ besteht, ist Namensgeber des Anwesens. Jedoch ist er noch viel mehr, nämlich vor allem der Kopf der örtlichen Loge.

Als Mann in den späten Sechzigern hat Westbrooke jedoch nicht mehr so viel mit der Arbeit „im Feld“ zu tun, vielmehr hat er seit einigen Jahren eine verwaltende und organisierende Position inne. Von Zeit zu Zeit scheint es ihm jedoch in den Fingern zu jucken, und dann begibt auch er sich auf Außenmissionen – und es scheint ein komplettes Wunder, dass er bisher immer in einem Stück zurückgekommen ist.

Westbrooke verlor in jungen Jahren Frau und Kind an einen unsäglichen Schrecken, und dies Ereignis war es auch, was den Mann zu dem machte, was er heute ist. Er spricht selten über die Ereignisse von damals, aber ein Blick in seine Augen reicht, um zu wissen, dass er viel Leid und Übel gesehen hat. Es heißt, dass er in jungen Jahren ein unheimlich radikaler und gewalttätiger Zeitgenosse gewesen sei, der mehr als einmal mit führenden Rippern aneinandergeraten ist. Doch scheint es so, als habe sich diese Heißblütigkeit im Laufe der Jahre verflüchtigt und sei vorausschauender Planung und Kalkül gewichen.

Westbrooke ist der taktische Kopf der Loge. Er verfügt über eine Vielzahl von Kontakten, die er immer wieder gewinnbringend einsetzen kann.



Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Schießen W6, Nachforschung W8, Umhören W6, Wahrnehmung W10, Wissen (Okkultismus) W10, Einschüchtern W4, Mumm W6, Überreden W8

Bewegung 5

Parade 5

Robustheit 4

Charisma 0

Reason 0

Status 6

Handicaps:

Alt (schwer)

Talente:

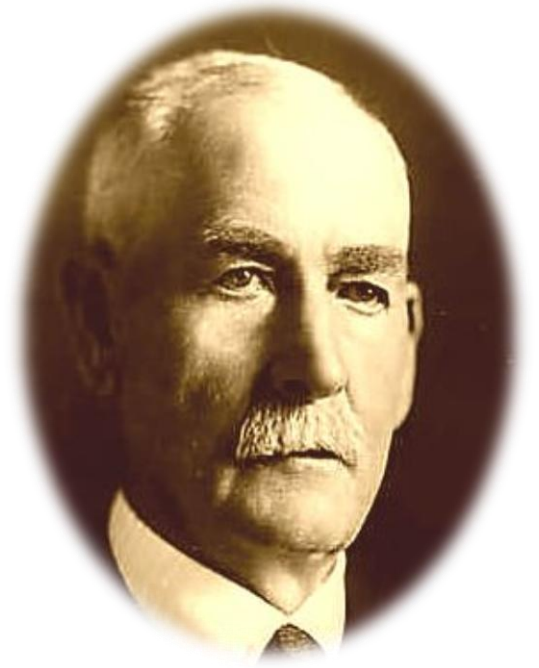
Anführen, Aufmerksamkeit, Beziehungen, Geborener Anführer, Strategie, Respekteinflößende Persönlichkeit

Adam Tyler

Tyler ist scheinbar ein alter Weggefährte von Westbrooke. Doch wo Westbrooke innerhalb der letzten Zeit eher dazu übergegangen ist, seine Arbeit vom Schreibtisch aus zu erledigen, ist Tyler – der mindestens so alt wie Westbrooke ist - das genaue Gegenteil. Wo er nur kann, stürzt er sich auf die Arbeit und scheint die Konfrontation regelrecht zu suchen – wohl wissend, dass er dafür eigentlich nicht mehr gemacht ist.

Es heißt, dass Tyler in jungen Jahren Gesetzeshüter im Westen war, und seine Reflexe waren, wie auch sein Umgang mit der Waffe, damals bemerkenswert. Mehr als nur einen Konflikt hat er seinerzeit mit der Waffe für sich gewinnen können. Bedenkt man, dass er mittlerweile in die Jahre gekommen ist und seine Augen nicht mehr die Besten sind, so sind seine Fähigkeiten auch heute noch beachtlich, auch wenn er mittlerweile dazu neigt, nur noch im äußersten Notfall zur Waffe zu greifen und versucht, Streitigkeiten mit anderen Mitteln zu lösen.

Was die USA angeht, so ist Tyler weit herumgekommen. Er scheint sich fast überall auszukennen und kann auf ein umfangreiches Wissen zurückgreifen. Das, was er nicht weiß, schlägt er in einer umfangreichen Sammlung aus Büchern und Karten nach.



Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Schießen W10, Reiten W6, Wahrnehmung W4, Wissen (Ortskenntnis USA) W10, Einschüchtern W6, Mumm W6, Spuren lesen W4, Provozieren W6

Bewegung 4

Parade 5

Robustheit 5

Charisma 0

Reason 0

Status 4

Handicaps:

Lahm (schwer)

Talente:

Eiserner Wille, Beidhändiger Kampf, Schnell, Lieblingswaffe, Scharfschütze, Schnellziehen

Thomas Decker

Decker ist eines der jüngsten Mitglieder der Loge. Das Kind niederländischer Einwanderer entwickelte schon früh ein Interesse für Bücher aller Art, und seine wohlhabenden Eltern ermöglichten ihm das Studium.

Das Studium selbst schien den jungen Mann nicht zu sehr zu erfüllen: Nachdem er mehrere Studiengänge angefangen und wieder abgebrochen hatte, überwarf er sich mit seinen Eltern, die ihm kurzerhand das Geld strichen. In Folge dessen schlug Decker sich einige Zeit als Autor und Journalist durch, aber auch hier sollte ihm kein wirklicher Erfolg beschert sein.

Während des Studiums war sein Interesse für das Okkulte geweckt worden, und so reiste er eine Zeitlang entlang der Ostküste, jagte jedem nur erdenklichen Fetzen Wissen hinterher. Dieser Wissensdurst war es letztendlich dann auch, der ihn zu den Rosenkreuzern brachte.



Endlich schien er seine Erfüllung gefunden zu haben, versenkte sich in okkulten Texten und lernte, so viel er nur konnte. Mittlerweile hat der junge Mann ein beachtliches Repertoire an Wissen angesammelt, aus dem nicht nur er, sondern die gesamte Loge schöpfen kann. Decker war auch derjenige, der sich für den Aufbau einer Bibliothek innerhalb der Loge einsetzte, auch wenn dieses Unterfangen Unmengen an Geld verschlang. Bisher scheint es jedoch so, als ob diese Investition sich für die Loge bezahlt machen würde, weshalb Westbrook den jungen Scholaren wohl walten lässt.

Decker ist ein Gelehrter, kein Kämpfer. Er unterstützt die Loge mit seinem Wissen und meidet Kämpfe, wo er nur kann.

Attribute:

Geschicklichkeit W4, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W12, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Kämpfen W4, Nachforschung W6, Wahrnehmung W6, Wissen (Okkultismus) W8, Wissen (Geschichte), Zaubern W10

Bewegung 6

Parade 4

Robustheit 5

Charisma 0

Reason 0

Status 3

Machtpunkte 15

Handicaps:

Pazifist (schwer)

Talente:

Gelehrter, Machtpunkte, Sechster Sinn, Angelic Pact

Mächte:

Arkane Entdecken, Licht, Schock

James Milton

Milton, ein Mann aus gutem und vor allem reichem Hause, ist einer der neusten Zugänge der Loge. Neben dem Zugang zu Geldern, die der Loge in ihrem Kampf hilfreich sein können, zeichnet Milton sich durch seine guten Beziehungen zur Oberschicht aus.

Der Aristokrat scheint sich in der Oberschicht wohl zu fühlen und versorgt dadurch die Loge mit den neusten Informationen. Die sich daraus ergebenden Möglichkeiten schöpft die Loge natürlich nach bestem Wissen und Gewissen aus.

Milton war in der Vergangenheit gut darin, weitere Wohltäter für die Sache der Loge zu finden, auch wenn keiner dieser Wohltäter wahrscheinlich eine genaue Ahnung von dem hat, was er eigentlich unterstützt.

Persönlich scheint Milton ein Faible dafür zu haben, die Straßen der Hauptstadt frei von Gesindel zu halten. Bisher hatte er noch keine direkte Begegnung mit der Kabale und scheint, was ihn angeht, diese Auseinandersetzung auch nicht zu suchen. Seine Arbeit ist dennoch wichtig für die Loge.



Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Heimlichkeit W6, Glücksspiel W6, Wahrnehmung W6, Wissen (Soziologie) W6, Überreden W8

Bewegung 6

Parade 5

Robustheit 5

Charisma +2

Reason 0

Status 7

Handicaps:

Ehrenkodex (schwer)

Talente:

Reich, Stinkreich, Beziehungen, Charismatisch, Alter Ego

Samuel „Sam“ Reece

Reece kommt ursprünglich aus ärmlichen Verhältnissen. Jahrelang war die Straße seine Heimat, und auf der Straße fühlt er sich auch noch heute wohl. Gesellschaftliche Anlässe widerstreben ihm, und er ist eine der Personen, die gerne geradeheraus sagen, was sie denken.

Diese Eigenschaft hat ihm in der Vergangenheit immer wieder Ärger mit dem Gesetz und anderen Personen eingebracht, ein Umstand, der Westbrook eine ganze Menge Geld gekostet hat. Dazu kommt, dass der Mann dem Alkohol nicht wirklich abgeneigt ist, und immer wieder dazu neigt, seine Erlebnisse auf ausgedehnten Kneipentouren zu verarbeiten.

Trotz alledem ist Reece ein ernstzunehmender Kämpfer, was wohl auch der Grund ist, warum die Loge ihn immer wieder aus seinen Problemen herausholt.

Reece ist im Normalfall mit der Sicherheit der Loge betraut, und diese Aufgabe nimmt er sehr ernst. Dafür kann er einerseits auf einige Kontakte zurückgreifen und andererseits auf eine ganze Meute aus Schäferhunden, die sein ganzer Stolz sind.

Obwohl Reece und Milton so verschieden sind, gibt es keinerlei bösen Worte zwischen den Beiden. Es scheint, als seien sie sich sehr klar darüber, dass ihre Arbeit – so verschieden sie auch sein mag – einen wichtigen Beitrag für die Loge und die Sache der Ripper liefert.



Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Schießen W4, Wahrnehmung W6, Provozieren W6, Einschüchtern W8, Umhören W4, Heimlichkeit W4

Bewegung 6

Parade 6

Robustheit 7 (8)

Charisma -1

Reason -1

Status 2

Handicaps:

Loyal (leicht)

Angewohnheit (Alkohol)

Talente:

Sterner Stuff, Glück, Schmerzresistenz, Kräftig

Rippertech

Bone Stiffening

Fanny Lindbergh

Bei Lindbergh handelt es sich – wenn man so will – um die gute Seele der Loge. Auf welchem Weg die Frau genau an die Organisation geraten ist, weiß kaum einer, und über ihre Vergangenheit spricht die Frau nicht.

Man kann jedoch vermuten, dass schreckliche Ereignisse dahinter stecken, denn all zu oft kommt es vor, dass sie in der Nacht schreiend und schweißgebadet von Albträumen geweckt wird. Lindbergh versucht, ihr Problem durch Kokain klein zu halten, aber die andauernde Verwendung der Droge hinterlässt merkliche Spuren an der Frau.



Einerseits kümmert Lindbergh sich um die meisten Belange innerhalb des Herrenhauses, fast genau so, wie man es von einer guten Hausfrau erwarten würde: Sie kocht, hält Ordnung und hat fast immer ein gutes Wort. Hinter der Frau steckt aber noch vieles mehr. Auch wenn diese Anlässe selten sind, so begibt sie sich hin und wieder auf Außenmissionen. Im Kampf ist sie dann kaum wiederzuerkennen: Aus der sonst so umgänglichen Frau wird dabei ein wahrhafter Todesengel, der wie im Rausch tötet und über seine Feinde hereinbricht. Es scheint nur eine Frage der Zeit, bis Lindbergh sich bei einem solchen Ausbruch nicht mehr unter Kontrolle haben wird und dabei auf ihre Kameraden losgehen wird. Dieser Gefahr sind sich Lindbergh und Westbrooke ganz bewusst und haben daher die Abmachung getroffen, dass Lindbergh fast nur noch alleine auf eine Außenmission geht.

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6, Heimlichkeit W10, Schlösser knacken W8, Spuren lesen W6, Klettern W6

Bewegung 6

Parade 5

Robustheit 4

Charisma 0

Reason -1

Status 2

Handicaps:

Wahnvorstellung (schwer)

Talente:

Dieb, Berserker, Sechster Sinn

Rippertech

Retinal Craft