

# Purple Dawn: Ein Abenteuer für Auf Cthulhus Spur

## Vorwort

Dieses Abenteuer habe ich ca. 1990 geschrieben. Meine ACS - Runde hatte sich damals bereits aufgelöst, aber das Abenteuer kam auf dem Fron (Nr. 11 glaube ich), sehr gut an. Das Abenteuer hatte ich auf dem C64 gespeichert... Ich habe zufällig den alten Ausdruck und meine damaligen Illustrationen gefunden, deshalb schreibe ich das Abenteuer in modifizierter Form noch einmal neu. Da ich die aktuellen Regelerweiterung nicht mehr mitbekommen habe, muß der Spielleiter eventuell ein paar Kleinigkeiten modifizieren; ich habe mich eher auf die Geschichte konzentriert. Ich verwende die Abkürzungen SC für Spielercharaktere und SL für Spielleiter.

## **Zodiak Overun, 2000**

## Das Szenario:

Das Abenteuer beginnt im Jahr 1926 in Kalifornien. Es gibt verschiedene Wege, die Spielercharakter einzuführen; entweder sie erhalten direkt einen Brief des Auftraggebers Edgar E. Waite; oder sie gehen Gerüchten über geheimnisvolle Vorgänge in den Slums nach, wo sie zufällig mit den von Waite beauftragten SC zusammentreffen, oder sie sind einfach mit beauftragten SC befreundet, etc.

## Der Auftrag von Edgar E. Waite.

### Über Edgar A. Waite

Edgar A. Waite wurde 1857 in England geboren. Nach Beschäftigung mit Theosophie und Spiritualismus trat er 1891 dem okkulten Golden Dawn Orden bei, zu dem unter anderen auch Aleister Crowley, W.B. Yeats und Algernon Blackwood gehörten. 1903 übernahm er den Ordensstempel in London, schrieb die Rituale in christlichen Sinne um und wandte sich gegen die Praktizierung von Magie. Er fand dabei verständlicherweise wenig Unterstützung, was 1914 zur Beendigung seiner Fraktion des "Golden Dawn" führte. Bekannt wurde Waite durch die Gestaltung eines Tarotkarten - Sets (Das Waite - Tarot, gezeichnet von Pamela Colman Smith), daß zu der meistverbreitetsten Tarot - Version im 20. Jahrhundert wurde. Seine schriftstellerischen Werke blieben dagegen relativ unbekannt; er schrieb umfangreiche Bücher über Magie, Kabbalah, Rosenkreuzer, Freimaurer, etc. Waite starb 1940 bei dem Blitzangriff auf London.

### Der Auftrag

Das Abenteuer geht davon aus, das sich E.A. Waite im Mai 1926 in Kalifornien, in der Stadt San José aufhält. Zu dieser Zeit erscheint er als kleiner, älterer Herr mit halblangen weißen Haaren und runder Nickelbrille, vielleicht etwas schrullig und konservativ, aber kultiviert und von ruhiger Freundlichkeit. Interessiert an allen esoterischen Zirkeln, traf er Anfang März bei einem der zahlreichen Spiritisten - Treffen auf einen "jungen" Mann namens Charles Sonman, der ihn durch seine lebendigen Schilderungen von mystischen Erlebnissen tief beeindruckte. Unvorsichtigerweise erzählte Waite ihm von einem phantastischen alten Buch, das er jüngst in einem Antiquariat erworben hatte. Gutgläubig ließ er Sonman das Buch, woraufhin er beide nie wieder sah. Waite möchte das Buch, daß er selbst erst flüchtig durchgesehen hatte, unbedingt zurück haben. Das genaue Alter und der Autor des Buches mit dem Titel "Der goldene Abgrund" ist unbekannt, aber Waite vermutet, daß es im 18. Jahrhundert entstand. Es schildert ein phantastisches Höhlenreich im Gebiet von Kalifornien. Waite weiß nicht viel über Charles Sonman. Er ist zirka dreissig Jahre alt, kleinwüchsig und eher zierlich. Er hat längere dunkle Haare (keineswegs so ungewöhnlich in den 20er Jahren), häufig unrasiert und eher einfach gekleidet. Nach Waites Informationen wohnt er in

einem heruntergekommenen Haus einer berüchtigten Straße in dem schlechtesten Viertel der Stadt. Verständlicherweise möchte der alte Herr ihn dort nicht aufsuchen, um seinen Eigentum zurückzufordern, besonders, da er über schwarzmagische Aktivitäten von Sonman gehört hat. Ahnungslos wird er die SC fragen, wieviel er ihnen bezahlen muß, um daß Buch zurück zu erhalten. (Allerdings wird er maximal 250 \$ zahlen, damals eine gewaltige Summe.)

## **Der erste Kontakt**

### **Auf der Suche nach Charles Sonman**

Waites Informationen sind in diesem Punkt korrekt; Sonman wohnt tatsächlich in der besagten Straße. Sonman ist in der Umgebung durchaus bekannt - aber es wird schwierig sein, das Milieu zu befragen. Die Einwohner des Viertels gehört zu der ärmsten Schicht; Prostituierte, Bettler, Kleinkriminelle, verarmte weiße und schwarze Familien, verzweifelte Einwanderer aus allen Gebieten der Erde. Jedem Fremden, insbesondere reich aussehende Fremden, wird größtes Mißtrauen oder sogar offene Feindseligkeit entgegengebracht. Mit entsprechenden Fingerspitzengefühl und Bargeld sollte es aber kein Problem sein, das baufällige Wohnhaus (bereits 1703 erbaut) von C. Sonman zu finden.

Die Hausbesitzerin, Nancy Nickson, wird zunächst leugnen, je den Namen Charles Sonman gehört zu haben. Die Fünfzigjährige ist eine verzweifelte Alkoholikerin, die jeden Menschen auf der Welt haßt, ganz besonders Personen, denen es (vermeintlich) auch nur ein wenig besser geht. Es sollte kein Problem sein, sie zu bestechen.

Sie wird dann verraten, daß Sonman eine Wohnung im dritten Stock hat, in der er sich aber nur selten aufhält. Sie besaß zwar einen Nachschlüssel für seine Tür, aber der stets mißtrauische C. Sonman hat ein neues Schloß eingebaut.

### **Über Charles Sonman**

Charles Sonman ist, wie beschrieben, etwas über dreissig Jahre alt und eher schwächlig. Seine Haar sind lang, inzwischen hat er sich einen Vollbart wachsen lassen. Seine gesamte Erscheinung ist recht ungepflegt; seine Kleidung abgetragen. Er fällt in den Slums kaum auf. Über seine Biographie ist nicht viel bekannt, nach den gängigen Gerüchten stammt er aus der niedersten weißen Schicht des Landes, sein Vater sei früh verschollen und seine Mutter eine Prostituierte. Allgemein sagt man ihm nach, nicht näher bekannten, aber mit Sicherheit abscheulichen magischen Praktiken nachzugehen. Trotz seiner geringen Größe ist er durchaus gefürchtet; zum einen weil er plötzlich unerwartet zu heftigen Gewalttätigkeiten fähig ist, zum anderen, da man ihm magische Fähigkeiten nachsagt.

### **Reine Meisterinformation über Sonman:**

Die Berichte über seine Herkunft sind wahr. Das einzige Buch was er in seiner Jugend kannte, war die Bibel, die er jedoch ausgiebig las. Er begegnete später Aleister Crowley<sup>1</sup> auf dessen Amerikareise, wobei er von dessen Mottos "Every man and every woman is a star" und "do what you want"<sup>2</sup> sehr angetan war. Später stieß Sonman bei seinen Beschäftigungen mit Okkultismus auf Informationen über den Cthulhu - Mythos, wobei er sich bereits als den Prophet des neuen Zeitalters sah. Er plante, nach Cthulhus Erwachen zu dem Oberpriester und Herrscher einer neuen weißen Herrenrasse zu werden. Seine Nachforschungen führten ihn schließlich zu Buch "Der goldene Abgrund". Seine Freude war groß, als er endlich ein Exemplar in einer Buchhandlung entdeckte; jedoch gelang ihm es nicht, das teure Buch zu stehlen. Als das Buch an E.A. Waite verkauft wurde, nutzte er die Chance, um es an sich zu bringen. Wie gehofft fanden sich in dem Buch sensationelle Berichte. Es stammte von einem magischen Kult des 18. Jahrhunderts, der im Keller eines großen Hauses zwei magische Tore errichtet hatte; eines davon führte in eine fremdartige Welt, ein anderes in ein unterirdisches Reich unter einem See, daß bis weit unter den Death Valley führen soll. Dieses Tor wurde wieder verschlossen, aber die notwendigen Rituale, um es zu öffnen, wurden detailliert beschrieben.

---

<sup>1</sup> Dazu mein Abenteuer "Aleister Crowley sucht Lamia"

<sup>2</sup> Was Crowley von Rabelais zitiert hat, allerdings mit völlig entstellter Bedeutung.

Dank der genauen Angaben und Beschreibungen konnte Sonman das inzwischen heruntergekommene, aber noch existierende Haus schnell finden, und bezog Quartier darin. Es gelang ihm auch den versteckten Gang zu den ehemaligen Toren zu finden. Eines der Tore war noch aktiv, das andere schaffte Sonman nach vielen ermüdenden Versuchen nach den Angaben im Buch zu finden - allerdings unterlief ihm ein kleiner Fehler. Erstens führte das Tor nicht in die Höhlenwelt, sondern in den Keller eines Hauses, daß einige Kilometer von dem See entfernt war, zweitens kam es zu einer Abweichung von immerhin 41 Jahren! Trotzdem benützt Sonman unerschrocken dieses Tor, und pendelt seitdem zwischen beiden Zeiten hin und her. Das Buch hat er vorsichtshalber in der modernen Welt versteckt.

### **Die Werte von Sonman:**

STK = 9 GES = 11 INT = 14 MAN = 19 Singen = 30% Okkultismus = 50% Pharmazie = 20% Psychologie 30% Rhetorik = 28% Schnellreden = 40% Taschendiebstahl = 45% Zauber: Manaraub, Besitzergreifung. Letzterer Zauber setzt voraus, daß der Zaubernde mehrere Monate in relativer Nähe des geplanten Opfers verbringt, danach kann der Zaubernde zeitweilig Besitz vom Geist und Körper des anderen nehmen. Es können mehrere Personen gleichzeitig beeinflusst werden, dann allerdings nur unvollständig (z.B. Erzeugung starker Haß oder Aggressionsgefühle).

### **Der weitere Verlauf des Abenteuers**

Die SC werden natürlich versuchen, Charles Sonman und das gestohlene Buch ausfindig zu machen. Der SL sollte es so einrichten, daß Sonman zunächst entkommen kann. Die SC werden entweder bei der Verfolgung von Sonman oder bei der Erforschung des Hauses die Dimensionstore durchschreiten - unabhängig davon, ob sie wissen, was ein Dimensionstor ist. Im Falle der Unwissenheit wird der Schock um so größer sein. Falls die SC die Zukunft vor Charles Sonman erreichen, wird er ihnen auf jeden Fall später durch das Zeittor folgen. Es ist wichtig für ihn zu wissen, wonach die Fremden suchen.

Sollten die SC Sonman trotz aller Vorkehrungen des SL gefangennehmen oder gar töten, werden sie dadurch noch nicht in den Besitz des Buches kommen - auch in diesem Fall müssen sie durch das Tor gelangen.

### **Das Haus von Sonman im Detail**

Das zum Anfang des 18. Jahrhunderts erbaute Haus hat vier Stockwerke, die je eine Wohnung enthalten. Ein mächtiges Treppenhaus verbindet die Stockwerke, außen ist nachträglich eine Feuerleiter installiert worden. Diese Treppe ist Teil einer nicht zu Ende geführten Modernisierung des Hauses im Jahr 1890. Die damaligen Erben des Hauses verschuldeten sich bei der Modernisierung, aber ein Verkauf war durch das Testament untersagt. Das Haus verfiel seitdem. Im Jahr 1919 zog Nancy Nickson, die völlig verarmte Witwe des letzten Erben, in das Haus ein. Sie wohnt seitdem mit ihrem ebenso unsympathischen, aber relativ ungefährlichen Terriermischling Ronnie im Erdgeschoß, der erste Stock gehört einer siebenköpfigen portugiesischen Familie, der zweite Stock dem mittellosen Tenor Roberto Makoni und seinen häufigen Gästen, der dritte Stock gehört Sonman, und der vierte Stock steht leer - da der Dachstuhl teilweise eingestürzt ist, befindet sich die darunterliegende Wohnung im unbewohnbaren Zustand. Charles Sonman, stets mißtrauisch, hat jedoch für den Notfall ein Loch in die Decke gestemmt, um einen dritten Fluchtweg offenzuhalten. Der nächste Häuserblock steht nahe genug, um über den kaputten Dachstuhl in das noch desolatere Nebengebäude zu gelangen, das von verschiedenen Obdachlosen bevölkert wird.

**Die Wohnung von Sonman** ist alles andere als spektakulär, es gibt vier Zimmer, die fast bar jeder Einrichtung sind. Die einzigen Möbel sind mehrere alte Holzkisten, ein einfacher Kanonenofen und eine Matratze und ein Brett als Tisch. Wie im ganzen Haus existiert weder Strom noch fließendes Wasser, ebenso gibt es keinen Gasanschluß. Neben vielen Abfällen finden sich ein paar zusammengesammelte Küchenutensilien, billige Kleidungsstücke, ein Eimer, Kerzen und Streichhölzer. Nach einem erfolgreichen Wurf in Verborgenes Erkennen finden sich noch ein Beutel Marihuana (damals noch legal, aber nicht sehr verbreitet) und ein

menschlicher Schädel. Eine hochkant gestellte Kiste dient als Aufstieg in das obere, verlassene Stockwerk.

**Der Keller** des Hauses ist schmutzig, feucht und unordentlich. Ab und zu wird er von Gammlern als Treffpunkt genutzt. Die Kellertreppe führt in den **Hauptflur (1, auf der Abbildung)**, von dem eine Tür südlich in den Nebenflur (3), und eine Doppeltür nördlich in den großen Lagerraum (6) führt. Im Hauptflur ist der Boden von leeren Flaschen und anderen Abfällen bedeckt, an der Ostwand ist ein riesiger, stinkender Abfallhaufen um zwei große, vermoderte Holzkisten aufgehäuft. Wenn die SC Ratten und Ekel überwinden, um die Kisten zu untersuchen, werden sie diese leer finden. Machen sie sich die Mühe, die Kisten beiseite zu räumen, werden sie dahinter eine dilettantisch vernagelte Tür finden, die in den vergessenen Flur (2) führt.

Auch der **vergessene Flur (2)** ist mit Abfällen und leeren Flaschen gefüllt, allerdings findet sich in den Abfällen neben den Skeletten von Ratten auch ein in Lumpen gehülltes menschliches Skelett. Ein noch lesbares Etikett auf einer Flaschen zeigt das Jahr 1898; in diesem Jahr hatten zuletzt lebende Menschen diesem Raum gesehen. Das Skelett stammt von einem Bettler, der im Streit um ein kostbares gestohlenen Schmuckstück erschlagen wurde. Seine Mörder hatten anschließend Kisten vor die vernagelte Tür gestellt und Abfall davor aufgetürmt; eine bisher erfolgreiche Strategie, um das Verbrechen zu vertuschen. Bisher ist noch niemanden aufgefallen, daß dem Keller ein Raum fehlt. Die besondere Ironie ist, daß das verhängnisvolle Schmuckstück wenige Meter von dem Skelett vergessen in einem Abfallhaufen liegt. Bei einem Verborgenes Erkennen Wurf kann es entdeckt werden. Da es den bemerkenswerten Höchstwert von 130 \$ hat, wäre die Suche durchaus einen neuen Anzug und ein gründliches Bad wert.

Vom **Nebenflur (3)** führt westlich eine Tür in den Kohlekeller (4) und östlich eine Tür in den kleinen Lagerraum (5).

Der **Kohlenkeller (4)** ist abgeschlossen, um die begehrten Kohlen zu schützen. Die Tür kann entweder mit entsprechendem Werkzeug geöffnet werden, oder von Nancy Nickson "ausgeliehen" werden. Erwartungsgemäß enthält der Raum aber nicht viel mehr als Kohlen und eine Schaufel. Eine damals hochmoderne, aber inzwischen verrostete Zentralheizung zeugt noch von der gescheiterten Renovierung. Die Bewohner sind auf einfache Öfen umgestiegen, für die sie die Kohlen aus dem Keller hochtragen müssen.

Auch der kleine **Lagerraum (5)** ist eher enttäuschend. Unter dicken Spinnweben sind mehrere leere Fässer, ein kaputtes Spinnrad, ein rostiges Bett und ein vergammelter Schrank zu finden. Wird der Schrank geöffnet, sieht man hinter der herausgebrochenen Rückwand den Lüftungsschacht, der auf den Innenhof führt - ein weiterer Fluchtweg, den Sonman angelegt hat.

Um in den großen **Lagerraum (6)** zu gelangen, muß zuerst das Vorhängeschloß geöffnet werden, mit dem Sonman die Doppeltür versperrt hat. Sonman nutzt den Raum für magische Rituale; ein aufgemaltes Pentagramm und verschiedene andere Symbole auf dem Boden künden noch davon. Ansonsten befindet sich verschiedenes Gerümpel im Raum. Abgefahrene Lastwagenreifen, ein Stapel alter Bretter und Latten, ein ehemals teures, aber völlig verschimmeltes Sofa, ein vermoderter Flügel, eine hoffnungslos desolante Standuhr, ein staubiger Schrank und eine verrottete Kommode. Die Kommode ist abgeschlossen, läßt sich aber unschwer aufbrechen. In ihr liegt eine rostige Machete. Tiefe Rillen im Boden, die zur Tür führen von der Tür zu dem Flügel (Sonman benutze ihn gelegentlich, um die Tür zu verbarrikadieren, die Rillen stammen von den klemmenden Metallrollen). Die mächtige Empire - Standuhr, ist bereits äußerlich völlig demoliert und fest an der Wand befestigt. Wird sie aufgeklappt, kann die Rückwand entfernt werden, die eine Geheimtür verbirgt. Die Geheimtür wurde bereits bei der Erbauung des Hauses angelegt. Die damaligen Erbauer, Führer des Geheimkultes, legten großen Wert darauf, daß ihre Machenschaften nicht per Zufall entdeckt wurden. 1820, der Kult war zu dieser Zeit noch aktiv, kam jemand auf die Idee, die speziell präparierte Standuhr an diesem Ort zu befestigen. In den Wirren des Sezessionskrieges wurden die Kultführer getötet, die restlichen Anhänger verstreuten sich. Entfernte Verwandte, die keine Ahnung von den kultischen Treiben der Erbauer hatten, erbten das Haus schließlich. Das Geheimnis der Uhr blieb ungelüftet, bis Charles Sonman die im Buch erwähnte Geheimtür entdeckte.

## Die versteckten Dimensionstore

### **Die Felssäule**

Hinter der entdeckten Geheimtür führt ein pechschwarzer Schacht in die Tiefe. Eine wenig vertrauenerweckende Holzleiter führt 20 Meter in die Tiefe. Die Leiter endet in einer größeren Höhle, die einen unregelmäßigen Durchmesser von etwa 60 Metern hat. Der Hinabsteigende gelangt auf einen Felsvorsprung, von dem man, mit entsprechend starken Lichtquelle, auf eine über 20 tiefer liegende Wasseroberfläche blicken kann (Das Wasser ist immerhin 5 Meter tief). Dieser unterirdische Fluß umspült eine (vermutlich) natürlich entstandene, runde Felssäule, die sich fast 20 Meter hoch erhebt. Damit liegt die Oberfläche der Felssäule auf der selben Höhe wie der Felsvorsprung, auf dem die Leiter steht. Die Entfernung zwischen Felsvorsprung und Säule beträgt an der nächstliegenden Stelle 3 Meter. Der Durchmesser der Felssäule beträgt ungefähr 9 Meter, der Felsvorsprung bietet etwa 12 Meter Anlauf. Um auf die Säule zu gelangen, ist entweder ein wahrhaft todesmutiger Sprung nötig (um 30% erschwert), oder es müssen entsprechende Hilfsmittel herbeigeschafft werden. Der nahe gelegene Keller enthält Nichts derartiges; die morschen Latten sind auf keinen Fall geeignet, um drei Meter sicher zu überbrücken. Der Anreiz, die Säule überhaupt zu betreten, sind die beiden grob gefertigten Steinbögen darauf. Es handelt sich um freistehende Rundbögen, die aus groben, eckigen Steinen errichtet sind. Natürlich können die SC nicht wissen, daß es sich bei den Bögen um Dimensionstore handelt<sup>3</sup>, aber die Präsenz dieser Artefakte ist ungewöhnlich genug, um sie zu untersuchen.

Sobald den SC gelingt, die Säule zu erreichen, werden sie früher oder später, versehentlich oder absichtlich, durch einen der Bögen gehen. Ein SC, der noch nie ein Dimensionstor gesehen hat, wird einen Schock erleiden, sobald er das erste mal unerwartet an einem anderen Ort landet oder sieht, wie ein anderer Mensch plötzlich in der Luft verschwindet. Aus diesem Grund ist hier ein Stabilitätswurf nötig. Mißlingt er, verliert der SC 1+ 1W6 Stabilitätspunkte, gelingt er, verliert er nur 2.

### **Banshion**

Das linke Tor führt in eine bizarre Welt, die wir hier als *Banshion* bezeichnen. Die Welt ist so ungewöhnlich aufgebaut, daß jeder Eintreffende einen Stabilitätswurf machen muß. Gelingt er, verliert der Spieler 1 + W6 Stabilitätspunkte, mißlingt er verliert , kostet es 1W20 Punkte. Der Spieler, der als erster durch das Dimensionstor ging, ist gewissermaßen in Vorteil, da er nur einmal eine Stabilitätsprobe für die unerwartete Ortsveränderung würfeln muß. Dagegen müssen die SC, die nachfolgen, zusätzlich auch eine Stabilitätsprobe für den Schock ablegen, einen anderen Menschen einfach verschwinden zu sehen (Wie zuvor beschrieben. Personen, die bereits Erfahrungen mit Dimensionstoren haben, müssen trotzdem den zuvor erwähnten Stabilitätswurf machen, um der Ungewöhnlichkeit von Banshion Rechnung zu tragen).

Das Problem an Banshion ist, daß es scheinbar keinen festen Boden gibt. Der Boden besteht aus einer endlosen ebenen Fläche, die aus langsam wirbelnden Farbströmen besteht. Die Ebene sieht aus wie eine unendliche Ansammlung von zähflüssigen, illuminierenden Edelsteinen in allen Regenbogenfarben , die unter einer Glasplatte aus eigenen Antrieb umherfließen. Nirgendwo ist ein festes Objekt zu erkennen, der "Himmel" über den Köpfen der SC ist gleichermaßen aufgebaut wie der "Boden", im Horizont stoßen beide , sich permanent verändernden Ebenen nahtlos aufeinander. Die SC selbst sehen ihre Füße den Boden berühren, allerdings können sie die Berührung nicht spüren. Alle Bewegungen sind mühsam, als befände man sich unter Wasser, aber es sind keine schwimmenden Bewegungen möglich. Allerdings kann man sich laufend langsam fortbewegen, obwohl man keinen Boden unter den Füßen wahrnimmt. Die Geschwindigkeit der eigenen Bewegung verläuft außerdem nicht ganz synchron mit der Bewegung der beiden

---

<sup>3</sup> Die Spieler können sich natürlich denken, worum es sich wohl handelt. Aber ein Zeitgenosse der zwanziger Jahre, der noch nie von Rollenspiel gehört hat, würde nie auf die Idee kommen, einen Steinbogen für ein Dimensionstor zu halten.

Ebenen, was äußerst verwirrend ist. Das einzig Geräusch ist ein kaum wahrnehmbare stark oszillierender Ton, dessen Richtung und Herkunft unbestimmbar ist. Temperatur und Geruch ist in dieser Welt nicht wahrnehmbar. Geräusche, die die SC hervorbringen, klingen dumpf und verschwommen, obwohl Sprache noch verständlich ist. Die Lautstärke ist unabhängig von der Entfernung der Sprechenden. Gelegentlich sind die bizarren Bewohner der Welt zu erkennen. Es sind schöne, schlanke weibliche Gestalten in langen, durchscheinenden Gewändern, die ebenso wie ihre Haut die ständig fließenden Farbströme der Umgebung zeigen. Ihre langen Haar sind bis auf Reflexionen der Außenwelt farblich stabil, wobei bei den Haarfarben alle Schattierungen des Regenbogens auftauchen. Ihre Augen haben weder Pupille noch Iris, sonder glühen durchgehend blau oder grün. Diese Wesen sind nicht ansprechbar scheinen Menschen auch nicht wahrzunehmen, obwohl sie ihnen ausweichen. Kesseln mehrere Menschen eine Banshion ein, wird sie ruhig auf einem Ort verharren. Auffällig ist, daß sich die Gewänder als auch die Haare ständig wie bei einem leichten Wind bewegen, ohne das ein Luftzug zu spüren ist. Banshions lassen sich berühren, aber nicht verletzen. Waffen und Kugeln durchstreifen sie nur, und stumpfe Schläge sind durch die eingeschränkte Bewegungsfähigkeit der SC nicht möglich (wer schlägt auch friedliche Frauen). Neben den Banshions gibt es auch andere, seltenere Bewohner dieser Welt, die hier als Medusen bezeichnet werden. Die Medusen erscheinen etwas substantieller als die ätherisch wirkenden Banshions, ihre Haut ist blaß, ihre "Haare" bestehen aus zuckenden schwarzen Schlangen, und ihre Augen glühen rot. Sie sind in lange enge Kleider in rot oder schwarz gekleidet. Anders als die Banshions können sie Menschen wahrnehmen und auch theoretisch mit ihnen sprechen. Allerdings gibt es kaum etwas, was sie sich Menschen mitteilen könnten.... Die Medusen sind für Menschen nicht völlig ungefährlich. Sie können überall auftauchen (was jedoch selten ist), wobei sie scheinbar aus dem "Boden" wachsen. Blicken sie einen Menschen, der sich ihnen nähert, fest in die Augen, verharnt dieser gelähmt, bis in ein anderer Mensch aus dem Blickbereich der Meduse bewegt oder ein Mana - Wurf bestanden wird. Außerdem muß der gelähmte einen Stabilitätswurf bestehen, ansonsten verliert er 1w10 Stabilitätspunkte, bei Bestehen nur 1W4. Es ist äußerst gefährlich eine Meduse zu berühren. Der SC verliert jegliches Gefühl an der Körperstelle, mit der er die Meduse berührt, wobei sich die Gefühllosigkeit ausbreitet. Die Gefühllosigkeit, die auch gegenüber Temperatur und Schmerz gilt, bleibt 1W6 Tage erhalten (Der SL würfelt verborgen, der Spieler muß zittern). Betroffene Körperglieder können nur bewegt werden, wenn der SC darauf blickt, um die Bewegung zu kontrollieren, der SC legt die Abzüge für Geschicklichkeit fest.

Banshion zu verlassen ist vielleicht einfacher, als man es sich vorstellt. Man muß sich nur fest vornehmen, diese Welt verlassen zu wollen. Nach einem kurzen Schwindelgefühl verliert man das Bewußtsein und fällt durch das Tor zurück auf die Säule. SC, die auf Banshion festhängen, können von ihren Kameraden befreit werden, indem sie auf irgendeine Weise bewußtlos gemacht werden (Wie erwähnt sind keine heftigen Schläge möglich).

### **Das Tor in die Zukunft**

Das rechte Tor führt in das Jahr 1967. Der Dimensionsreisende hat keine Möglichkeit festzustellen, welche Distanz er räumlich oder zeitlich überbrückt. Er kann nicht einmal gewiß sein, sich überhaupt noch in der selben Welt zu befinden. Die SC werden also ahnungslos an einem fremden Ort landen und müssen sich ersteinmal orientieren.

## In einer anderen Zeit

### **Die Situation**

Wie erwähnt, werden die SC ahnungslos einen Zeitsprung von 1926 nach 1967 machen. Das heimtückische an der Situation ist, daß das Tor in den Keller eines der damals gerade aufkommenden Nostalgie - Clubs führt, der im Stil der 20er Jahre eingerichtet ist. Obwohl Kleidung und Einrichtung stilecht rekonstruiert wurden, wird den SC trotzdem einiges merkwürdig vorkommen. Die Fans der 20er Jahre übernehmen tatsächlich nur bestimmte Klischees einer Zeit, die sie persönlich nie erlebt haben. Auch falls die Spieler etwas argwöhnen (was ein geschickter SL herauszögern kann), kämen die SC nie ernsthaft auf die

Idee, in der Zukunft gelandet zu sein. Früher oder später werden die SC auf ihrer Suche nach Sonman jedoch herausfinden, daß sie sich im Jahr 1967 befinden. Die Erkenntnis darf mit einem neuen Stabilitätswurf begrüßt werden. Mißlingt er, kostet er nach den vorangegangenen Schocks nur noch 1W6, gelingt er, kostet er durch die längere Vorbereitung nichts.

Die SC werden bald feststellen, daß sie sich in der Nähe des Death Valley befinden. Das elitäre Skiddoo 23, der Nostalgieclub, liegt weit außerhalb. Die nächste große Stadt, Las Vegas ist über 100 km entfernt, der nächste Vorort 30 km. In 12 km Entfernung existiert ein See mit einem kleinen Camp.

### **Was Charles Sonman erlebte**

Sonman hatte das von ihm geschaffene Dimensionstor bereits vor zwei Monaten das erste mal durchschritten. Er erschien in einem dunklen Gang, in dem er nach längeren Suchen eine zutapezierte Tür entdeckte, die in den Keller des Skiddoo 23 führte. Sein Auftauchen im Lokal sorgte zunächst für einige Überraschung, aber da man ihn für einen Hippie des nahegelegenen Camps hielt, schenkte man ihm weiter keine große Beachtung. Sonman erfaßte die Situation recht schnell und lebte sich auf dem Camp ein. Er machte erste Erfahrungen mit LSD und Rockmusik, das weiße Album der Beatles beeindruckte ihn so sehr, daß er dessen Texte gleichermaßen neben der Bibel als religiöse Offenbarung deutete. Recht schnell freundete er sich mit den Bewohnern an, besonders Elaine Keaton, eine junge Schönheit, war ihm sehr angetan. Bei seinem ersten Psylocybin - Trip verwandelte sich Sonmans Bett in ein Kreuz, und er spürte Nägel in Händen und Füßen, und er sah die neben ihm stehende Elaine Keaton als weinende Maria Magdalena. Zu diesem Zeitpunkt kam er zu der Überzeugung, der wiedergekehrte Jesus Christus zu sein, der Anhänger um sich sammeln muß, um bei den kommenden Weltuntergang (bzw. Cthulhus Erwachen, Armageddon, Helter Skelter) mit seinen Jüngern in den Goldenen Abgrund einzuziehen, wo er die Weltherrschaft vorbereiten würde. Er stellte seinen Nachnamen geringfügig um, da er ihn für ein Anagramm von "Menschensohn" (Manson) hielt.

Tatsächlich entdeckte er auch später einen Zugang zu der Höhle unter dem See, stellte aber fest, daß dieser mit einem Dimensionstor gesichert war, daß ihn in seine alte Welt zurückbrachte. Bis jetzt ist ihm noch nicht gelungen, dieses Hindernis zu überwinden oder seine Funktion zu erklären.

### **Das Skiddoo 23**

In den späten 60er Jahren setzte ein nostalgisches Interesse für die 20er Jahre ein, das durch Filme wie "Bonnie & Clyde" (1967) auch medienwirksam vermarktet wurde. Das "Skiddoo 23" profitiert von dieser Mode. Es handelt sich um ein ehemaliges dreistöckiges Gutsgebäude, das im Stil der 20er Jahre renoviert wurde und ein sündhaft teures Lokal beinhaltet und ebenfalls einige teure Zimmer vermietet.

Der **Keller** enthält die Toiletten für das Lokal, einen Lagerraum und einen Vorraum. Die Spieler erscheinen wie zuvor Sonman in einen feuchten und düsteren Korridor, der noch aus dem Bau des Hauses stammt. Da dieser Korridor durch einen Wassereinbruch völlig ruiniert und außerdem von der Raumaufteilung nicht brauchbar war, wurde er bei der Renovierung einfach aufgegeben und die dorthin führende Tür einfach zu tapeziert. Sonman entdeckte die Tür und riß sie auf; bisher hat sich noch niemand um den Schaden an der Kellertapete gekümmert.

Der **dritte Stock** enthält die Privatwohnung der Besitzer, der **erste und zweite Stock** enthält je 4 Hotelzimmer, im **Erdgeschoß** befindet sich ein Lokal mit Bar und die Rezeption. Die Einrichtung ist teilweise echt, teilweise täuschend reproduziert. Musiker unterhalten gelegentlich durch zeitgenössische Musik, die Gäste erscheinen stilecht gekleidet. Für die SC wird die Bandbreite des anwesenden Publikums überraschend sein. Es sind sowohl zwielichtige Gestalten in Nadelstreifenanzügen, distinguierte Herrschaften in Smoking und Abendkleid, aber auch flatterhaft gekleidete junge Damen und Herren in modischer Sportkleidung anwesend, ohne daß irgend jemand daran Anstoß nimmt. Auf dem Parkplatz des Hauses stehen neben dem gewaltigen Dupont von 1920 (der zur Ausstattung des Skiddoo 23 gehört und für Rundreisen vermietet wird) die historischen Fahrzeuge der Gäste

(moderne Fahrzeuge müssen auf einem Parkplatz hinter der Scheune parken, durch einen hohen blickdichten Holzzaun geschützt). Auch hier ist die Bandbreite groß, billige Fabrikate von Ford, Chevrolet und Essex stehen einträchtig neben Luxusmarken wie Düsenberg, Pierce Arrow, Packard oder Cadillac<sup>4</sup>. Alle Fahrzeuge sind unabhängig ihrer Klasse gut gepflegt und geputzt. Der größte Schock für die SC werden jedoch die astronomischen Preise sein; 41 Jahre Inflation sind nicht zu verachten. Ein Drink für 5\$ ist selbst für wohlhabende SC eine Unverschämtheit.

Das Personal des Skiddoo 23 ist jedoch allerlei exzentrisches Verhalten seiner Gäste gewohnt. Man wird die SC im schlimmsten Fall für irgendwelche reichen Spinner halten.

### **Das Camp**

Der kleine Campingplatz, knapp ein Kilometer von dem recht malerischen See entfernt, und von einem kleinen Wald umgeben, wird von **Richard Carter** geführt. Er bewohnt einen völlig verrosteten und bunt bemalten Omnibus der 50er Jahre, den er als Wohnung und Ramschladen ausgebaut hat. Der nur noch bedingt erkennbare Bus wird den SC merkwürdig, aber nicht modern<sup>5</sup> erscheinen. Neben wertlosen Ramsch handelt Richard Carter auch mit soften Drogen und allem anderen, was sich einfach und ohne allzugroßes Risiko zu Geld machen läßt. Die Standgebühren für den Campingplatz sind dafür minimal. Sollten die SC erkannt haben, daß sie sich in einer falschen Zeit befinden, können sie ihre altmodische Kleidung bei ihm gegen moderne (minderwertige) Kleidung tauschen. Obwohl Richard so tun wird, als ob er nur aus reiner Freundlichkeit, dieses für ihn angeblich schlechte Geschäft macht, wird er die alte Kleidung sofort an Gäste des Skiddoo 23 weiterverkaufen.

Richard ist mittelgroß, leicht korpulent und trägt weite, bunte Kleidung im Flower Power - Look. Er hat einen Bart wie Frank Zappa und trägt seine braunen Haare im Afrolook, dazu eine riesige Sonnenbrille. Obwohl stets gutmütig grinsend, hat er eine Schrotflinte und eine 45er Pistole versteckt bereitliegen.

### **Richard Carters Werte:**

STK = 8 GES = 13 INT = 12 MAN = 15 Autofahren = 55% Feilschen = 40% Schnellreden = 50%.

Hinter dem Bus steht sein metallic - blauer 63' Chevrolet Impala.

**Meisterinformation:** Richard erinnert sich dass Sonman einen Spaten und ein Seil bei ihm gekauft hat, was er allerdings nur gegen ein nettes Trinkgeld verraten wird. Ohne Bestechung wird er sich nicht einmal an den Namen erinnern. Richard verschweigt allerdings, daß ihm Sonman mit einer ordentlichen Ladung Marihuana und Kokain bezahlt hat, die er selbst gewinnbringend weiter verkauft. Natürlich wird er den SC kein Wort über eine Zeitreise oder ein unterirdisches Reich glauben, aber freundlich so tun.

### **Die Bewohner des Camps**

**Susan Adair** lebt in einem alten Lieferwagen. Sie ist ein nettes, natürlich wirkendes Mädchen mit roten Haaren. Sie ist nicht besonders hübsch, aber durch ihre offene und fröhliche Art sehr sympathisch. Sonman wohnt gelegentlich bei ihr. Sie ist 27 Jahre alt, wobei sie jünger wirkt.

### **Susan Adairs Werte:**

ERS = 9 STK = 6 GES = 10 INT = 9 MAN = 13 Autofahren = 30% Erste Hilfe = 35% Botanik = 30%. Sie hat keine Waffen.

---

<sup>4</sup> Dazu empfehle ich meinen Artikel über Autos der 20er Jahre.

<sup>5</sup> Die 20er Jahre, geprägt durch Futurismus, Art Deco und Stromlinie, hätten das Design späterer Jahrzehnte nicht als modern erkannt, lediglich als anders. Wer würde ein eigenartig geformtes Fahrzeug auch als Produkt der Zukunft erkennen. Modern wirkt nur etwas, was dem Modernen der eigenen Zeit sehr ähnlich erscheint.



**Elaine Keaton** wohnt dicht in der Nähe in einem alten Wohnwagen. Sie ist 23 Jahre alt und von klassischer Schönheit. Sie ist klein, zierlich, hat lange schwarze Haar und blasse Haut. In Gegensatz zu Susan ist sie introvertiert, ernster und häufig melancholisch. Tagsüber ist sie selten zu sehen, da sie bevorzugt nachts unterwegs ist um Mond und Sterne zu betrachten. Sie hat kaum Kontakt zu den anderen Bewohnern des Camps, war aber mit Susan eng befreundet. Seitdem Sonman gelegentlich mit Susan zusammen war, hat Elaine den Kontakt zu ihr ohne nähere Begründung abgebrochen. Elaine ist in Sonman verliebt, hat es jedoch niemanden (Sonman eingeschlossen, der allerdings genau weiß was los ist) gesagt. Sonman benutzte gelegentlich seine Fähigkeit Besitzergreifung, um Elaines Erscheinung für seine Zwecke benutzen zu können. Er wird möglicherweise von dieser Fähigkeit im Kampf gegen die SC Gebrauch machen. Der SL kann Elaine auch so einsetzen, daß sie abergläubische SC für einen Vampir oder eine Hexe halten.

**Elaine Keatons Werte:**

ERS = 15 STK = 6 GES = 10 INT = 11 MAN = 17 Autofahren = 35% Verstecken = 35% Okkultismus = 20 %.

**Stöht Speedtrust, Wolfin Killamillion und Nora Sunblade** bewohnen ein Zelt am Rande des Camps. Diese Dreiergruppe gehören den Zodiac an, einer Art anarchistischer Geheimbund der in diesem Zeitraum entstand, die seltsamen Namen haben sie sich entsprechend zugelegt. Dass die drei sich hier aufhalten, hat zwei Gründe. Erstens sind sie hier sicher gegen Anfeindungen (Zwei weiße Männer die mit einem farbigen Mädchen in einem Zelt leben, war noch 1967 ein Unding), zweitens haben auch sie Gerüchte über eine Höhlenwelt gehört, denen sie nachgehen (allerdings mit erheblich weniger Erfolg als Sonman). Sonman unterhielt sich mit ihnen, meidet sie seitdem aber. Zum einen bestehen erhebliche, unvereinbare Unterschiede in den Weltauffassungen von Sonman und den Zodiac, zum anderen hat Sonman trotz seiner Abneigung gegen Farbige versucht Nora zu verführen, was ihm allerdings nur eine deutlich formulierte Abweisung eingebracht hat. Wolfing ist auffallend groß und schlank und hat lange schwarze Haare mit einigen grauen Strähnen und trägt wie alle drei schwarze Kleidung und Metallschmuck, er ist 30 Jahre alt.

**Wolfin Killamillions Werte:**

STK = 16 GES = 12 INT = 17 MAN = 19 Autofahren = 55% Tarnung = 35% Okkultismus = 20 % Cthulhu - Mythos = 30% Messer = 65% 38er Pistole = 45%.

Stöht ist etwas kleiner als Wolfin, aber immer noch sehr groß, seine langen Haare sind völlig schwarz und er hat ein winziges, auf der Spitze stehendes Pentagramm zwischen den Augenbrauen tätowiert. Er ist 25 Jahre alt.

**Stöht Speedtrusts Werte:**

STK = 19 GES = 13 INT = 157 MAN = 16 Autofahren = 55% Mechanische Reparaturen = 35% Okkultismus = 35 % Cthulhu - Mythos = 25% Messer = 65% Bajonett = 45%.

Nora, eine Farbige, ist etwa 1,70 groß, gutaussehend und 21 Jahre alt. Ihre Haare sind in einem kleineren Afrolook geformt.

**Nora Sunblades Werte:**

STK = 14 GES = 13 INT = 15 MAN = 18 Autofahren = 40% Erste Hilfe = 40% Okkultismus = 10 % Cthulhu - Mythos = 25% Messer = 65% .

Die drei sind in einem schwarzen 49' Buick 70 unterwegs.

**The Purple Warlords Of The Liquid Battle.** Die Fünf Mitglieder dieser kleinen Psychedelic Rockgruppe sind in ihren bunt bemalten Schulbus unterwegs. Ein paar ihrer Singles kamen zumindest in Kalifornien ganz gut an, nämlich "Silver skull", "Commander Suzdahls cats", "Crystal wings", "Death of Sharon", "Power of the hour" und "Liquid battleships". Im Moment arbeiten sie an dem Lied "Kill the pigs". Sonman besucht diese Gruppe oft und hat sich mit

ihnen gut angefreundet. Er ist von der neuen Musik fasziniert. Im einzelnen heißen die Musiker:

**Joe Barber**, der Schlagzeuger. Er zeigt sich gern im Western - Look.

**Seine Werte:**

STK = 16 GES = 12 INT = 8 MAN = 10 Autofahren = 40% Singen = 40% 32er Revolver = 45 %.

**"Feel" Clutch**, Saxophonist, ein ungewöhnliches Instrument in dieser Gruppe. Er liebt alle Autos.

**Seine Werte:**

STK = 14 GES = 15 INT = 11 MAN = 11 Autofahren = 65% Singen = 35% Mechanische Reparaturen = 65% Als Waffe kann er seinen stets griffbereiten Schraubenschlüssel nutzen (2 +1W6 Schaden) = 45 %.

**Morton "the moron"**, spielt den E - Baß. Häufig unter Drogeneinfluß.

**Seine Werte:**

STK = 18 GES = 12 INT = 7 MAN = 9 Horchen = 50% Messer = 35 %.

**"Filthy" File** spielt die E - Gitarre. Ansonsten eher ungeschickt, klettert er wie ein Weltmeister.

**Seine Werte:**

STK = 13 GES = 10 INT = 11 MAN = 13 Singen = 20% Klettern = 70% Keine Waffen.

**Bud Curley**, der korpulente Hauptsänger.

**Seine Werte:**

STK = 14 GES = 11 INT = 101 MAN = 16 Singen = 55% Schwimmen = 70% Keine Waffen.

## Der Goldene Abgrund

### **Das Buch**

Das Buch ist relativ klein, geringfügig kleiner als DIN A 5 und nicht allzu dick. Es ist in rotem Rindsleder gebunden und auf bräunlichen Pergament mit roter Tinte in englisch geschrieben (kein Blut). Einige Seiten, die das genaue Vorgehen zur Erschaffung des Tores beschreiben, fehlen - Sonman hat sie herausgerissen und verbrannt. Auf den übrigen Seiten ist viel über den nicht mehr existenten Kult geschrieben, ohne jedoch bestimmte Götter zu erwähnen, vieles sind einfache Chroniken, Beschreibung üblicher Rituale, die Namen bestimmter Mitglieder, ihre Pflichten, ihre Position und Aufgaben, Ausgaben für den Umbau des Hauses und Versorgung von Kultmitgliedern, etc. Ein Kapitel beschreibt die Höhlenwelt unter dem Death Valley; es soll sich um ein unermeßlich riesiges Gebiet handeln, von klarem Wasser durchflossen, voller exotischer Pflanzen und wertvoller Mineralien. Violette Kristalle sollen den Weg in die Tiefe säumen.

Sonman hat das Buch bei Elaine Keaton versteckt. Sie wird alles tun, um es nicht Fremden in die Hände fallen zu lassen.

### **Der Zugang**

Sonman hat den Eingang im dichten Dornengestrüpp, rund 20 Meter vom See entfernt, entdeckt. Es gelang ihm das unauffällige Loch im Boden genügend auszuheben, um sich hindurchzuzwängen zu können. Da er noch nicht die Lösung gefunden hat, in die Höhlenwelt vorzudringen, schaufelte er den Eingang vorsichtshalber zu. Bei einer aufmerksamen Suche ist jedoch die versteckte Schaufel zu finden (Verborgenes Erkennen), mit diesem Hinweis läßt sich nach einiger Suche auch die zugeschaufelte Stelle entdecken (Verborgenes Erkennen um 20 % erschwert). Nach einigen Stunden harter Arbeit kann der Zugang so weit freigelegt werden, daß sich ein Mensch hindurchzuzwängen kann.

Ein Tunnel führt im steilen Winkel von 60 Grad rund 200 Meter in die Tiefe, d.h. ohne entsprechend langes Seil oder Bergsteigerausrüstung ist der Abstieg nahezu unmöglich. Ein

mißlungenen Klettern - Wurf (ohne korrekte Ausrüstung um 40 % erschwert) führt zu einer höchst schmerzhaften und lebensgefährlichen Rutschpartie. Nach etwa 150 Meter sind die ersten violetten Kristalle zu erkennen (Eine Amethyst - Variante), die immer häufiger werden, bis schließlich die ganzen Wände violett funkeln. Der Tunnel geht schließlich auf eine etwa eineinhalb Meter kurze Ebene über, deren Boden ganz aus dem glatten Gestein besteht - höchste Rutschgefahr! Ein schwarzes Loch von knapp einen Meter Durchmesser am Ende der Ebene gehört zu einem senkrecht fallenden Schacht. Es besteht an diesem Ort nirgendwo eine Möglichkeit, ein Seil sicher zu befestigen. Um sich abzuseilen, müßte daß Seil außerhalb der Höhle an einem Baum angebracht werden, da der runde, senkrechte Schacht rund 10 Meter tief ist (was nicht feststellbar ist, da heruntergeworfene Gegenstände kein Geräusch machen, und ein herabgelassenes Seil auf keinen Grund trifft.), der schräge Schacht etwa 200 Meter lang ist und noch etwas Spielraum zum Verknoten des Seiles notwendig ist, wäre ein Seil von insgesamt rund 230 Meter Länge nötig. Allerdings ist es ohne Seil oder einer entsprechend großen Menge an eingeschlagener Kletterhaken (mindestens 200 Stück!) unmöglich, den schrägen Schacht wieder hochzukommen. Zwei offensichtlich künstlich angefertigte Stangen aus einem glatten, metallartigen Material führen in den Schacht, dessen Tiefe nicht abschätzbar ist. Die Stangen sind zu glatt, um daran herunterzuklettern, mit entsprechenden Lappen oder ähnlichem Schutz an den Händen kann man jedoch gebremst daran herunterrutschen.

Der Rutschende durchquert dabei zwangsläufig ein Dimensionstor, daß ihn an den Ausgangspunkt der Reise zurückbringt, in diesem Fall in das Jahr 1926 auf der Säule im Keller von Nancy Nicksons Haus. Eine Rückkehr durch das Dimensionstor an diese Stelle ist nicht möglich, der Weg führt zurück in den Keller des Skiddoo 23.

Um das Dimensionstor an dieser Stelle auszuschalten, um Zugang in die Höhle zu finden, ist ein bestimmtes magisches Ritual notwendig, nachdem Sonman bisher vergeblich forschte.

### **Der Abschluß des Abenteuers**

Die SC werden versuchen, Sonman oder das Buch im Camp ausfindig zu machen. E.A. Waite möchte nur das Buch haben; er hat kein Interesse daran Rache an Sonman zu nehmen und würde Gewalttätigkeiten nur verabscheuen.

Die Personen auf dem Camp stehen auf Sonmans Seite, da er Zeit genug hatte, sich mit ihnen anzufreunden.

Die SC wird man je nach ihrem Vorgehen entweder für eingebildete, reiche Gäste aus dem Skiddoo 23, für Geisteskranke (Wenn sie die volle Wahrheit erzählen) oder für Polizeispitzel, die nach Drogen und politischen Radikalen suchen, halten. Sonman wird denen ihn suchenden SC soweit wie möglich ausweichen und auch rücksichtslos von seiner Fähigkeit der Beherrschung Gebrauch machen.

Auch Richard Carter ist nicht zimperlich, wenn es darum geht, Randalierer von seinem Camp zu verscheuchen.

Da Sonman aber alles aus dem Buch erfahren hat, was er wissen muß, wird er nicht sein Leben für das Buch auf das Spiel setzen. Der SL sollte es also möglichst so einrichten, das Sonman mit dem Leben davonkommt; bei dem Abschied von den SC wird er ihnen vielleicht noch hinterherbrüllen, daß er MANSON heißt.

Gelangen die SC in den Besitz des Buches, können sie durch dessen Studiums zwar ihr Wissen um Okkultismus (nach SL - Wahl) erhöhen, aber sie werden keinen Zauber aus diesen Buch erlernen können. Die einzige Rückkehr in das Jahr 1926 ist die Rutsche in den Abgrund, diesen Ort müssen sie also unbedingt ausfindig machen. Der Keller im Skiddoo 23 ist nur ein Ankunftsort ohne Rückkehrmöglichkeit.

Zurück in ihrer eigenen Zeit, wird ihnen natürlich niemand diese Geschichte abnehmen, aber E.A. Waite wird begeistert sein Buch in Empfang nehmen und die ausgemachte Belohnung auszahlen. Werden die SC jedoch die Tore nach Erfüllung des Auftrages aufsuchen, werden sie diese zerstört vorfinden.

Ende

