

### **Einleitung**

Dieses einfache Abenteuer läßt sich als sehr kurzes Zwischenabenteuer spielen, in dem die SC nur das Verschwinden einer Person aufklären sollen. Es kann aber genauso gut als Auftakt für eine längere Kampagne verwendet werden, in der Mi-Go und eventuell ein Kult von Nyarlathotep oder gar das leuchtende Trapezoeder auftaucht.

### **Teil I. Ein erschreckendes Erlebnis**

**1.** Der Anfang des Geschehens liegt in dem gerade neu eröffneten Modegeschäft "Belle Surprise" in New York im Jahr 1925 (Stadt und Ort lassen sich auch verschieben.).

Einer (oder mehrere) der SC begleitet Olivia Hacket, eine 41 jährige, biedere Hausfrau, auf einen Einkaufstrip in jenen neuen Modeladen. Der SC kann der Neffe, die Nichte, oder einfach ein Bekannter der Dame sein - die Ursache ist variabel, aber es wird vorausgesetzt, daß irgend eine Beziehung zu Mrs. Hacket besteht. Kurz nachdem sich Olivia Hacket einen Samtmorgenmantel ausgesucht hat und begeistert zu der nächsten Umkleidekabine eilt, geschieht das erste ungewöhnliche Ereignis. Ein kräftiger Mann von wildem Aussehen, der absolut nicht in die feine Umgebung paßt, strebt eilig dem Ausgang zu und verschwindet. Der Fremde ist sehr muskulös, ca. 190 cm groß und trägt ungepflegte Kleidung im Stil eines Trappers und einen zerzausten grauen Bart. Ein aufmerksamer Beobachter merkt sich eventuell auch die ausdrucksstarken grauen Augen, die nicht so recht zu so einer verkommenen Erscheinung passen. Die zweite ungewöhnliche Überraschung tritt etwas später ein. Nachdem Mrs. Hacket nach etlicher Zeit nicht wiederkommt, wird jemand in der Umkleidekabine nachsehen, aber sie ist leer. Die Dame ist schlichtwegs verschwunden.

**2.** Die naheliegendste Reaktion ist es natürlich, Bedienstete oder andere Kunden nach der Verschwundenen zu fragen. Es wird sich herausstellen, daß sie zwar eine oder mehrere Personen in eine Umkleidekabine hineingehen, aber sie niemand hinausgehen sah. Eine Untersuchung der Kabine wird absolut nichts einbringen - es ist nichts Ungewöhnliches zu entdecken, egal wie ausgiebig gesucht wird. Es gibt auch kein verstecktes Fenster oder Falltüren, durch die eine Person verschwinden könnte.

Auch Fragen nach dem ungewöhnlich aussehenden Mann, der kurz vor Frau Hacket aus dem Laden verschwand, helfen nicht viel weiter. Niemand hat ihn je zuvor hier gesehen, aber man ist sich einig, daß man ihn nie in den Laden gelassen bzw. ihn hinausgeworfen hätte, wenn er nicht von selbst gegangen wäre.

Mit Frau Hacket ist übrigens auch der Morgenmantel aus Samt verschwunden, den sie von dem Haken genommen hatte. Der Geschäftsführer wird also darauf bestehen, daß der SC die Rechnung von 7 Dollar für das verschwundene Kleidungsstück bezahlt, andernfalls wird er die Polizei rufen. Auch die Polizei wird dem Geschehen nicht viel hinzufügen können; Mrs. Hacket ist eindeutig aus dem Geschäft mit einem unbezahlten Kleidungsstück verschwunden, und die einzige Erklärung ist, daß sie sich unbemerkt aus dem Laden geschlichen hat. Der merkwürdige Fremde kann mit dem Fall nichts zu tun haben, denn abgesehen davon, daß er sich die nicht gerade zierliche Frau kaum unter den Mantel gesteckt haben kann, wurde sie noch kurz nach dem Verschwinden des vermutlichen Gammfers beobachtet. Damit scheidet auch die völlig abwegige Spekulation aus, daß sich die etwa 170 cm große, blauäugige Frau in Sekundenschnelle als ein 190 cm großer, athletischer Mann mit grauen Augen verkleidet haben könnte. Je nach Verhalten des SC wird er oder sie mit 7 Dollar weniger nach Hause geschickt oder mit auf die Wache genommen, um die Personalien festzustellen.

### **II. Was geschah wirklich?**

Im Jahr 1921 lebte der begabte, aber überaus machthungrige und skrupellose Martin Smythen in einem Wohngebäude in New York, das heute den Modeladen "Belle Surprise" beherbergt. Martin Smythen hatte sich zu diesem Zeitpunkt bereits ausgiebig mit Magie und Okkultismus beschäftigt, und arbeitete unablässig daran, mit Hilfe dieses Wissens immer größere Macht über seine Umwelt zu erlangen. Er beherrschte bereits zu diesem Zeitpunkt den Zauber der Torerschaffung, und erzeugte in einem der Kellerräume ein Tor, daß sein Gegenstück in der Nähe des Dorfes Pinkcove in Quebec hatte. Um zu verhindern, daß irgend jemand (oder etwas) Anderes das Tor entdecken oder gar nutzen konnte, versiegelte er es mit dem Kodewort "Echocron". Der Name entstand nach einer zufälligen Eingebung; im Süden des Ortes lag ein großer See, der ihn an das Gewässer Acheron denken ließ, und die nächste nennenswerte Stadt heißt Chochrane, und aus beiden Worten bildete er das Anagramm Echocron. Die magische Leistung verfolgte einen bestimmten Zweck; er war seit diesen Zeitpunkt stets auf der Suche nach mächtigen Artefakten, Grimorien oder Zaubern, und in einem Bericht hatte er erfahren, daß die geheimnisvollen Mi - Go Bergbau in dieser Gegend trieben und eine Maschine von ungeheurer Zerstörungskraft dort aufbewahrten. In der Verkleidung des Trappers Silas Brown zog er in der Gegend um Pinkcove vorsichtig Erkundigungen ein, mußte aber enttäuscht feststellen, daß die Mi - Go die Gegend anscheinend vor mehreren Jahrzehnten aufgegeben hatten; selbst die ältesten noch lebenden Einwohner kannten keine ungewöhnlichen Legenden mehr, die auf eine Anwesenheit fremdartiger Kreaturen

deuten könnten. In einer Steinhütte, die weit abgelegen vom Ort lag, stieß er schließlich auf den alten Rufus Tyke, der in dem Dorf als seniler, aber harmloser Eigenbrötler galt. Tatsächlich war Rufus vor vielen Jahren einst ein Agent für die Mi - Go gewesen, aber sie hatten den Ort seines Wissens nach schon um 1860 - 70 verlassen; zu diesem Zeitpunkt existierte die heutige Siedlung noch nicht einmal. Silas Brown (aka Martin Smythen) freundete sich mit dem Greis an und erfuhr, daß es in einiger Entfernung in der Tat eine Art Maschine gegeben hatte, die Erdbeben erzeugen konnte, aber niemand wußte wo sie genau lag, oder wie man sie bedienen konnte. Nach einiger erfolglosen Suche kehrte Martin Smythen nach New York zurück, ließ dem alten Rufus aber in Gestalt des Silas Brown die Adresse eines Postfaches zurück. Das System von Postfächern ist etwas paranoid, aber erfolgreich: die Post geht an verschiedene Postfächer seiner Pseudonyme, von dort werden sie alle an ein anderes pseudonymes Postfach in New York geschickt, von wo er die gesammelte Post regelmäßig in Verkleidung abholt. Seine Wohnung in dem New Yorker Haus gab Martin Smythen 1922 auf, als er die Identität des (angeblich) adeligen Pardot Montmatre annahm und weiter Reisen durchführte. Das alte Tor, daß ja nur über das Kodewort aktiviert werden konnte, ließ er für alle Eventualitäten bestehen. Im Jahr 1925 lebt Pardot Montmatre mit seiner Geliebten Ariane Eldar, die er auf seiner jüngsten Europareise vor drei Monaten mitgebracht hat, in einer luxuriösen Penthousewohnung und befaßt sich mit der Vorbereitung zum Aufbau eines persönlichen Cthulhu Kultes. Zu seinem großen Erstaunen erhielt er vor kurzem mit der gesammelten Post einen Brief von Rufus Tyke, der seinen alten Freund Silas Brown um Hilfe bat. Offensichtlich überlegen die Mi - Go den Bergbau in der Gegend wieder aufzunehmen, und senden ihm einen jungen menschlichen Agenten, der die Lage vor Ort sondieren soll. Dieser neue Agent mit dem Namen Aron Seerchild ist auch ein Magier und Kultist des Kriechenden Chaos, und der greise Rufus Tyke hat nach rund 60 Jahren Ruhe Angst, in dieser Situation alleine zu sein. Pardot Montmatre, der sich neuen Wissenszuwachs von ein Treffen mit jenem Seerchild erhoffte, beschloß in seiner üblichen Unerschrockenheit, wieder nach Pinkcove zu reisen. Rasch stellte er fest, daß sein ehemaliges Wohnhaus in ein Geschäftszentrum umgewandelt wurde, und die Suche nach dem möglicherweise sogar zerstörten Tor unter diesen Umständen zu riskant wäre. Nach der Verabschiedung von Ariane tarnte er sich als unauffälliger Geschäftsmann und reiste inkognito mit öffentlichen Verkehrsmitteln bis nach Chochrane, von wo aus er dann als Silas Brown zunächst nach Pinkcove und dann in die Hütte des alten Rufus Tyke begab und die Ankunft von Aron Seerchild erwartete. Jener traf bald ein, und es dauerte nicht lange, bis der Mi - Go Agent feststellte, daß Silas Brown alles andere als ein einfacher Trapper war, den man für niedere Geschäfte anheuern könnte. Seerchild verlangte von Silas, die Stelle als würdiger Platzhalter der Mi - Go in der Gegend einzunehmen, um den zu alten Rufus Tyke zu ersetzen. Die Zusammensetzung der Runde schrie geradezu nach einer Eskalation. Silas Brown, in Wirklichkeit der jähzornige, aber intelligente und unerschrockene Pardot Montmatre, der von einer skrupellosen Machtgier und paranoiden Mißtrauen zerfressen war; dann der ebenso intelligente, aber zynische und ruhige Aron Seerchild, der unnachgiebig seine eigenen Interessen im Namen der Mi - Go vertrat, und der sonderliche Greis Tyke, der sich seiner körperlichen und geistigen Unterlegenheit bewußt war, aber sich übergangen und im Stolz verletzt fühlte. In der angeheizten Stimmung wurde Rufus so aggressiv und ausfallend, daß ihn Seerchild mit einer modifizierten Strahlenpistole der Mi - Go niederstreckte, wobei er mehr den körperlich überlegenen Silas Brown einschüchtern wollte, den er bereits als gefährlichen Gegner erkannt hatte. Als diese Drohung ihre Wirkung verfehlte, setzte Seerchild den Zauber geistige Kontrolle ein, doch Brown kam ihn zuvor, als er diesen Angriff durch eine gelungene Attacke mit dem Zauber Manaraub vereitelte. Es kam zu einem Handgemenge, in dem Silas seinem Gegner die Strahlenpistole entreißen konnte, doch dieser flüchtete sich in den Wald. Während er von Silas Brown verfolgt wurde, rief er Mi - Go zu seiner Unterstützung herbei. Silas Brown begriff rechtzeitig, daß er sich mit diesen Gegnern nicht einlassen konnte und ergriff selbst die Flucht. Ungewiß, ob das alte Tor noch funktionieren würde, wiederholte er das Kodewort "Echocron, Echocron" und stürzte durch die Steinbarriere hindurch, und landete erleichtert in einer Umkleidekabine in New York. Genau wissend, daß er in dem verkommenen Hinterwäldler - Anzug eine Verhaftung in einem vornehmen Modeladen riskieren würde, rannte er aus dem Laden heraus - niemand wagte ihn aufzuhalten. Sobald er in sicherer Entfernung war, rief er Ariane an, damit sie ein paar standesgemäße Kleidungsstücke zu seinem Versteck bringen konnte.

Auf seiner Flucht war er an Olivia Hacket vorbei gestürzt, die gerade mit dem Morgenmantel in der Hand auf die Umkleidekabinen zusteuerte. Sie hatte kurz zuvor gehört, wie diese merkwürdige Erscheinung das Wort "Echocron" gemurmelt hatte. Verwundert zog sie den Vorhang der Kabine hinter sich zu und sprach das unbekannte Wort, über dessen Bedeutung sie gerade rätselte, leise aus - und stand zu ihrem Erstaunen urplötzlich alleine in einem unheimlichen, finsternen Wald. Der Schock war zuviel für ihren beschränkten Geist - die Handtasche mit ihren Papieren rutsche unter dem Arm hervor und fiel unbemerkt auf den Waldboden, während sie mit starren Blick, den Kleiderbügel mit dem Morgenmantel vor sich haltend, zwischen den Bäumen vorwärts tapste. Glücklicherweise wurde sie nicht von den Mi - Go oder wilden Tieren entdeckt, sondern von einem harmlosen Dorfbewohner, der gerade Holz sammelte. Die Einwohner von Pinkcove staunten nicht schlecht, als er mit der unter Schock stehenden Frau in das Dorf kam. Die scheinbar geistig

völlig Verwirrte wurde schließlich in ein Sanatorium in Sudbury ( rund 200 km südlich von Chochrane.) gebracht, da niemand ihre Identität oder Herkunft klären konnte. Einwohner suchten auch die Hütte von Rufus Tyke auf, um ihn zu befragen; aber auch hier war keine Hilfe zu finden. Der alte Mann war tot; der Arzt aus Chochrane stellte einen Herzinfarkt fest und trug im Totenschein Altersschwäche als Todesursache ein.

### III. Erste Nachforschungen

1. Versuche, Olivia Hacket zu Hause anzutreffen, schlagen fehl. Da sie seit ihrer Scheidung vor zwei Jahren alleine lebt und ihre direkten Nachbarn in Urlaub sind, kann niemand Auskunft über ihr mögliches Auftauchen in ihrer Wohnung geben. Tatsächlich hat sie niemand in New York seit ihrem seltsamen Verschwinden gesehen. Auch wenn die SC ein paar Tage warten, wird sie nicht in ihrer Wohnung oder an ihrer Arbeitsstelle als Chefsekretärin in einer Versicherungsgesellschaft auftauchen. Sollte den SC gelingen, ihren geschiedenen Mann, ihre Mutter, ihre ältere Schwester oder entferntere Verwandte oder Freunde aufzutreiben - niemand hat von ihr gehört. Nachforschungen ergeben keinerlei Hinweise auf Unregelmäßigkeiten in ihren Leben; sie ist eine absolut bürgerliche, recht frigide, gewöhnliche und äußerst langweilige Person, die an ihrer Arbeit als zuverlässig, wenn auch etwas tratschüchtig und nicht sehr intelligent gilt. Eine Durchsuchung ihrer nicht sehr großen Wohnung wird auch keine weiteren Anhaltspunkte geben; man findet durchschnittliche Haushaltsgegenstände und einfalllose Möbel, kleinbürgerlichen Kitsch und Nippes, einen (normalerweise) gut genährten und verwöhnten Mops, Hundefutter in Dosen, keinerlei Bücher außer Groschenromanen, einer Bibel und einem christlichen Gesangsbuch, und sonst Nichts. Selbst die Polizei, die sich früher oder später mit Frau Hackets Verschwinden beschäftigen wird, steht vor einem Rätsel. Allerdings haben die SC je nach Auftreten gute Aussichten, in Verdachtsmomente mit einbezogen zu werden.

2. Da Olivia Hackets Biographie eine Fehlanzeige im Puncto Geheimnisse ist, lenken die SC, die sich aus verschiedenen Gründen für den Fall interessieren sollten (spätestens wenn sie im Verdacht stehen, mit dem spurlosen Verschwinden einer ehrbaren Bürgerin etwas zu tun haben), ihr Augenmerk vermutlich auf den neuen Modeladen. Verständlicherweise wird sich der Besitzer und Geschäftsführer, der Belgier Emile Casteux, nicht sehr kooperativ zeigen. Welcher Eigentümer bekommt auch gerne nach einem offensichtlichen Ladendiebstahl als Entschuldigung Märchen über Personen erzählt, die sich urplötzlich in der Umkleidekabine dematerialisieren? Sobald eine offizielle Vermissmeldung für Frau Hacket vorliegt und die Polizei sogar bestätigen kann, daß sie zuletzt in seinem Laden gesehen wurde, ändert er seine Haltung etwas. Trotzdem hängt es noch sehr stark von dem vorherigen Auftreten der SC ab, in wie weit er bereit ist, irgendwelche Fragen zu beantworten. Alles, was im besten Fall zu erfahren ist, sind folgende Informationen.

- Casteux mietete das Kellergeschoß des Hauses vor einem halben Jahr an, die Umbaumaßnahmen liefen bis vor einer Woche. Er eröffnete sein Geschäft das erste mal vor 3 Tagen.

- Weder der ungepflegte Fremde noch Frau Hacket waren zuvor hier.

- Er hat 5 Angestellte, 2 Männer und drei Frauen. Eine der Frauen war an diesem Tag krank gemeldet.

- Die Umkleidekabine, in der die Frau angeblich verschwand, wurde im Gegensatz zu den übrigen Kabinen, die neu errichtet wurden, aus der alten Bausubstanz übernommen. Vermutlich war es einst eine Besenkammer.

- In den übrigen 4 Etagen richteten sich seit dem Verkauf des Wohnhauses an ein Maklerbüro im Jahr 1923 ein Versicherungsbüro, eine Anwaltskanzlei und ein Architekturbüro ein. Die oberste Etage, die einst dem Hausbesitzer gehörte und sein Büro enthielt, ist noch nicht neu vergeben - im Moment hat sie noch der ehemalige Besitzer als Lagerraum gemietet.

Allerdings befindet sich oberhalb des obersten Stockwerks noch die kleine Wohnung des Hausmeisters auf dem Dach. Der kleine, fast fensterlose Raum liegt neben dem lauten Liftmotor und ist zu unkomfortabel, um als Penthouse vermietet zu werden.

Die SC können diese Angaben überprüfen. Dabei werden sie in selber Reihenfolge zu diesen Ergebnissen kommen.

- Victor Casteux sagt die Wahrheit; die Eröffnung des Ladens ist unschwer zu überprüfen, ebenso ist die Dauer der Umbaumaßnahmen durch Nachbarn zu bestätigen.

- Die Angestellten bestätigen, daß weder der Fremde noch Frau Hacket zuvor anwesend waren.

- Eine Befragung der Angestellten bringt wenig Erhellung. Eine der Frauen war tatsächlich an Fieber erkrankt. Eine der anderen Frauen kann eindeutig bestätigen, daß sie gesehen hat, wie Frau Hacket einige Sekunden später in der Kabine verschwand, nachdem der Gammler aus derselben Richtung gelaufen kam. Von wo er genau herkam, hat sie nicht gemerkt.

- Untersuchen die SC die Kabine gründlich, entdecken sie keine Spur, es sei denn, jemand wendet erfolgreich den Zauber "Tor finden" an. In diesem Fall zeigt sich kurz ein Tor, aber es läßt sich nicht aktivieren oder nutzen (Das gesprochene Kodewort fehlt schließlich.).

- Die übrigen Stockwerke werden nur mit der Einwilligung der Besitzer zu durchsuchen sein, und die ist wohl kaum zu bekommen. Befragt man die jeweiligen Besitzer, ist nichts Besonderes zu erfahren. Der ehemalige Besitzer des Hauses, der den obersten Stock noch als Lager benutzt, ist nicht erreichbar. Er befindet sich auf

einer Urlaubsreise in Mexiko und hat keine Adresse hinterlassen. Die SC können natürlich versuchen, sich mit einem Dietrich oder einem Einbruch Zugang in die Lagerräume zu verschaffen, was mit entsprechenden Schwierigkeiten oder Risiken verbunden ist. Allerdings kann man natürlich auch versuchen, den Hausmeister Paul Bush zu überreden, sich bestechen zu lassen (mindestens 50 \$, plus die Versicherung, nichts zu beschädigen, mitzunehmen oder zu verändern), die Tür zu öffnen. Der Hausmeister ist allerdings erst nach dem Verkauf des Hauses eingezogen, und kann nicht viel zu dem alten Besitzer sagen. Jener läßt sich nämlich nur selten Blicken und scheint erst einmal das neu verdiente Geld ausgeben zu wollen. Die Sachen, die er hier lagern, sind ihm wohl nicht viel wert, anscheinend war er bisher nur zu faul, sie gründlich zu sortieren und wegzuworfen. Gelangen die SC in die Wohnung des ehemaligen Besitzers, klingt diese Einschätzung sehr plausibel. Es ist nichts von Wert gelagert; minderwertige Möbelstücke, leere Verpackungen, diverse Akten und gewöhnlicher Müll liegen recht ungeordnet herum. Bei einer gründlichen Suche finden sich die alten Mietunterlagen, in denen die einstigen Mieter (darunter Martin Smythen) verzeichnet sind. Besteht einer der Suchenden einen Glückswurf, findet sich auf einem zerknüllten Zettel ein Entwurf für einen Brief, der an Herr Smythen gerichtet ist. (Handout 1) Darin weist der Vermieter darauf hin, daß sich die übrigen Anwohner über den lauten Gesang beschwert haben, den der Mieter teilweise sogar Nachts geübt hat. Ein Datum ist auf den Zettel nicht zu finden.

Für den Spielleiter ist es keine Überraschung, daß dieser Gesang mit der Ausübung von Ritualen zu tun hatte. Den Brief erhielt Martin Smythen wenige Monate, bevor er ohnehin ausziehen wollte, um die Identität von Montmatre anzunehmen, und schenkte ihm nicht viel Beachtung. Der Verkauf des Hauses und die Unerreichbarkeit des alten Besitzers hat tatsächlich nichts mit diesem Brief zu tun; die Übereinkunft der Ereignisse ist schlichter Zufall.

**3.** Eine weitere Spur ist die Verfolgung des seltsamen Fremden. Seine in dieser Gegend ungewöhnliche Kleidung, der zottelige Bart und seine muskulöse Erscheinung sind einigen Passanten aufgefallen. Fragen sich die SC ausdauernd durch die Nachbarschaft, erfahren sie schließlich, daß er in Richtung des nahegelegenen Bahnhofes verschwunden sei. Besitzen die SC die Geduld, verschiedene Gepäckträger zu befragen, gibt ihnen einer davon, Rick Purley, einen wertvollen Hinweis. Demnach hat sich der Beschriebene bei dem öffentlichen Fernsprecher vorgedrängt, was ihm bei seiner Statur nicht schwer fiel, telephonierte kurz, und ging danach an eine abgelegene Stelle des Bahnhofes, auf dem allerlei Gerümpel gelagert wird. Verlangt ein SC, daß Rick ihn dort hinführen soll, wird er darauf verweisen, daß er seine Arbeit nicht im Stich lassen kann. Wird diesem deutlichen Hinweis auf ein Trinkgeld nachgekommen, führt er sie an eine abgelegene Stelle an den Gleisen, auf denen diverse selten oder überhaupt nicht mehr benötigte Gegenstände herum liegen. War das Trinkgeld besonders gut, oder ein SC besonders sympathisch, verrät er ihnen noch etwas Interessantes: Später sah er eine junge, schick gekleidete Frau mit einer größeren Tasche in die Richtung laufen. Leider wurde er gerade benötigt, so daß er ihr nicht folgen konnte. Da er sie nur von Weitem und Hinten sah, kann er sie nicht genau beschreiben; jedenfalls war sie klein und sehr zierlich, und hatte lange schwarze Haare und einen engen, knöchellangen schwarzen Rock an. Mehr konnte er nicht beobachten. Durchsuchen die SC das gelagerte Gerümpel, daß aus Eisenbahnteilen, alten Schwellen, leeren Kisten u.ä. besteht, können sie einen Wurf auf Verborgenes Erkennen machen. Bei Erfolg entdeckt man eine Felljacke, eine schäbige weite Hose, grobe Stiefel und andere Kleidungsstücke, die genau zu dem Gesuchten aus dem Laden passen. Es sind typische Kleidungsstücke, die ein Hinterwäldler in den nördlichen Wäldern tragen könnte. Besteht ein SC einen Ideenwurf, stellt er fest, daß diese Kleidungsstücke weniger schmutzig oder stinkend sind, als man erwarten sollte. Ein Chemiker, der über entsprechende Ausrüstung verfügt, unterzieht die Kleidungsstücke vielleicht einer Probe. Bei einem erfolgreichen Wurf auf Chemie findet er Reste von Mottenpulver und chemischer Reinigungsmittel - sehr ungewöhnlich für einen Trapper. Vermutlich haben die Kleidungsstücke über längere Zeit im Schrank gelegen. Ein Botaniker, der die Stiefel nach Pflanzen und Erdresten durchsucht, entdeckt bei einer erfolgreichen Probe Pflanzenspuren, die in Waldgebieten in der Nähe der Apalachen vorkommen. Bei einem weiteren gelungenen Wurf auf Verborgenes Erkennen wird ein weggeworfener Zigarettenstummel entdeckt. Eine genaue Untersuchung verrät, daß es sich um eine besonders teure ägyptische Zigarettenart handelt, die in nur 9 Läden in New York verkauft wird. Da keinerlei Speichelspuren, aber eine gleichmäßige Einkerbung vorhanden ist, benutzte der Raucher (bzw. die Raucherin) eine Zigarettenspitze.

Die Erklärung ist einfach. Der Spielleiter ahnt bereits, daß Pardot Montmatre nach seiner Flucht aus dem "Belle Surprise" Ariane von dem nahegelegenen Bahnhof anrief, damit sie ihm passende Kleidung besorgt. Auf dem abgelegenen Terrain, daß normalerweise nicht von Passagieren betreten wird, entledigte er sich der Verkleidung als Silas Brown und verwandelte sich wieder in den eleganten Pardot Montmatre. Den falschen grauen Bart, die Waschbärenmütze und Halstücher steckte er ein, die übrige Kleidung mußte er zurücklassen, da sie nicht vollständig in die kleine Tasche paßte, die Ariane mitgebracht hatte.

Da Ariane auch eine sehr auffällige Person ist, haben sie auch einige Personen auf dem Bahnhof beobachtet. Sollten die SC also intelligent zu sein, sich nach der vagen Beschreibung nach einer derartigen Person zu erkundigen, sollten sie noch ein paar bessere Beschreibungen erhalten. Mit etwas Glück, Trinkgeld und gutem Willen finden sie vielleicht sogar den Taxifahrer Jim Barge, der sie zu dem Bahnhof fuhr. Er kann sich ausgezeichnet an sie erinnern, und kennt sogar die Adresse, von der er sie abgeholt hatte (Montmatres Wohnung), aber es ist schon einige Überredungskunst nötig, daß er diese Information verrät.

Sollte jemand alle in Frage kommenden Tabakgeschäfte abklappern, wird sich natürlich niemand dort an alle Kunden erinnern, die diese Marke gekauft haben. Ariane hinterließ aber genügend Eindruck, um bei einer guten Beschreibung durch die SC von den Verkäufern wieder erkannt zu werden. Namen und Adresse sind dem Verkäufer selbstverständlich unbekannt, aber er kann ihren Begleiter (Montmatre) beschreiben.

#### **IV. In New York**

**1.** Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die SC auf den Verdacht kommen könnten, daß der Gammler aus dem Modeladen etwas mit Montmatre zu tun haben könnte. Entweder sie erfahren von dem Taxifahrer die Adresse des unbekanntes Mädchens, daß dem verkommenen Trapper Kleidung brachte, und hören sich bei Jack Pitchum oder Nachbarn um, oder sie suchen in der aktuellen Jet Set Szene nach einem auffälligen Paar, auf das die Beschreibung paßt. Es ist auch keine Katastrophe, wenn die SC nicht auf Montmatre kommen, da sie andere Anhaltspunkte direkt nach Pinkcove führen können.

Sir Pardot Montmatre alias Martin Smythen alias Silas Brown lebt mit seinem Mündel (offizielle Version) Ariane Eldar in einem luxuriösen Penthouse in New York. Sollten die SC an seine Adresse kommen, stellt es sich trotzdem als schwierig heraus, an sie heran zu kommen.

Der Eingang zu dem Haus wird nämlich von dem äußerst zähen Pförtner Jack Pitchum bewacht, der niemanden in das Haus läßt, den er nicht als Mieter kennt oder der einen überzeugenden Grund nennen kann, das Haus betreten zu müssen. Da Pitchum auch die Post für die Mieter entgegennimmt und es keine Klingeln unten am Haus gibt, sind auch die Namen der Mieter nicht so einfach zu erfahren. Im Übrigen hat Montmatre Pitchum angewiesen, niemanden, der sich nicht angemeldet hat, zu ihm vorzulassen. Mit Ausreden wie "Ich will jemanden besuchen" läßt er sich nicht abfertigen, und fragt in penetranter Weise nach. Da ein Telephon in seiner Pförtnerloge steht, ruft er gegebenenfalls bei den Mietern an, bevor er jemand Fremdes passieren läßt. Insistiert jemand auf eine Art und Weise, die seine Autorität in Frage stellt, wird er äußerst ungemütlich. Falls ein SC geschickt ein Gespräch mit ihm anfängt, wird er nicht unbedingt Einlaß gewährt bekommen, erfährt aber vielleicht Manches, da Pitchum gerne mit seinen illustren Mietern prahlt. Stolz wird er dabei auch auf den präparierten Fisch weisen, der auffällig in der Pförtnerloge plaziert ist. Diesen Fisch hat ihn angeblich der Graf von Montmatre für seine treuen Verdienste als Pförtner geschenkt hat.

(Die Wahrheit sieht etwas anders aus. Tatsächlich hat Montmatre diesen Fisch als Silas Brown in Quebec gefangen und ihn präparieren lassen. Da aber Ariane den ausgestopften Fisch nicht ausstehen konnte, warf ihn Montmatre schließlich wütend in den Müll, und erlaubte Pitchum, ihn zu behalten, nachdem jener ihn dort entdeckt hatte.)

Bei einem Wurf auf Biologie erkennt ein SC, daß es sich bei dem Fisch um eine seltene Hechtart handelt, die laut Lexikon nur in einem bestimmten See in der Nähe von Sudbury in Quebec vorkommt.

Jack Pitchum arbeitet im übrigen von 7.30 bis 23.00 Uhr, danach sperrt er die Eingangstür des Hauses ab und macht Feierabend. Die Hauseinwohner müssen ab diesem Zeitpunkt die Tür selber aufschließen, um herein oder heraus zu kommen; ein montiertes Gewicht läßt die aufgeschlossene Tür immer wieder ins Schloß fallen.

**2.** Montmatre und Ariane halten sich häufig in exklusiven Clubs, Bars und ähnlichen Orten auf - schließlich gehören solche Auftritte sozusagen zum Beruf eines falschen Aristokraten. Haben die SC Zugang zu solchen Orten, sollte sich eine Gelegenheit finden lassen, ein Gespräch mit Montmatre anzufangen. Je nach Auftreten der SC wird er sie mit charmanter Höflichkeit oder distanzierter Verachtung behandeln. Bei Gesprächen mit Ariane sollte Montmatres starke Eifersüchtigkeit berücksichtigt werden. Sollte jemand bei einem Gespräch die Sprache auf die verschwundene Frau im Belle Surprise oder gar dem unheimlichen Fremden, der dort vorher auftauchte, richten, wird er sehr mißtrauisch werden, aber nach Außen hin völlig ruhig bleiben. Anschließend wird er versuchen, herauszufinden wer die SC sind und was sie über ihn wissen. Sollte jemand zu forschen werden und ihn offen mit den Vorfällen in Verbindung bringen, oder ihn zuviel mit dreisten Fragen zu belästigen, schreckt Montmatre nicht vor Gewalttätigkeiten zurück. Es ist z.B. bekannt, daß er einen unverschämten Portier mit einem Faustschlag zu Boden streckte und dessen Kiefer brach, was Montmatre auch in höherer Gesellschaft Pluspunkte als tatkräftige, charismatische Persönlichkeit einbrachte, der sich keine Frechheiten bieten läßt.

Haben die SC einmal Kreise ausfindig gemacht, in denen Montmatre bekannt ist, werden sie mit entsprechendem Geschick auch manchen Klatsch in Erfahrung bringen. Demnach heißt es;

- Sir Pardot Montmatre sei vor wenigen Jahren aus Frankreich eingereist. (Europäischen SC mag merkwürdig vorkommen, daß ein französischer Adliger den Titel "Sir" trägt. Amerikanische SC dürfen einen Wurf auf Geschichtskennntnisse machen, um diese Ungereimtheit zu erkennen.)

- Vor knapp einem halben Jahr brachte er Ariane von einer Europareise mit. (Stimmt.)

- Ariane ist eine Waise aus einer tschechischen Adelslinie, und überlebte als einzige ihrer Familie den Mordterror der Bolschewisten. Montmatre nahm sie als sein Mündel mit in die Staaten, wo sie nun unter falschen Namen lebt. (Die Geschichte stimmt zwar nicht, aber es spielt für das weitere Geschehen keine Rolle.)

- Ariane ist nicht sein Mündel, sondern seine Geliebte. (Das stimmt, ist aber auch für naive SC keine große Überraschung.)

- Sir Montmatre mußte vor kurzen auf eine wichtige Geschäftsreise und ließ Ariane ein paar Tage in New York allein. (Diese Information ist relevant, denn während des angegebenen Zeitraumes befand er sich als Silas Brown in Pinkcove. Der Zeitpunkt der Rückkehr von Montmatre fand am selben Tag statt, an dem Olivia Hackett verschwand.)

- Ariane sei nekrophil und treibe sich nachts alleine auf Friedhöfen herum. (Auch das stimmt, auf diese Weise besteht die Möglichkeit, Ariane alleine zu kontaktieren.)

- Ariane konsumiere diverse Drogen. (Das stimmt ebenfalls. Ein SC mit Verbindungen in Gangsterkreisen könnte den Dealer ausmachen, bei dem Montmatre die Drogen für Ariane kauft.)

- Montmatre sei ein heimlicher Sänger, der sich mit moderner europäischer Musik beschäftige. (Tatsächlich haben seine Nachbarn im darunterliegenden Stock einige Beschwörungsgesänge gehört, und dieses Gerücht in Umlauf gebracht.)

**3.** Da Montmatre durch seine diversen Aktivitäten häufig abgelenkt ist, verbringt Ariane auch einige Zeit alleine, die sie nutzt, um die große Stadt kennen zu lernen. Obwohl sie weiß, daß Montmatre ihre Ausflüge haßt, kann er es ihr nicht verbieten, da sie es einfach trotzdem tut. Vorzugsweise geht sie erst ab der Abenddämmerung los, und besucht verschiedene Bars, Clubs und Friedhöfe, die sie magisch anziehen. Es ist also gut möglich, daß es einem der SC gelingt, sie alleine anzutreffen. Es ist sehr von dem Verhalten und auch der Erscheinung des SC abhängig, wie sie sich verhält. Pöbelhafte und gewöhnliche Personen verachtet sie zutiefst, sie fühlt sich mehr zu eleganten, morbiden Erscheinung hingezogen. Dabei ist sie alles andere als das, was man als treue Partnerin bezeichnen kann, allerdings ist sie vorsichtig und klug genug, Pardot Montmatres Eifersucht nicht zu sehr auf die Probe zu stellen. Aber sie geht nach dem Grundsatz vor, "Was er nicht weiß, macht ihn nicht heiß." Montmatre weiß aber genug, um sich nicht auf ihre Verschwiegenheit zu verlassen, und läßt sie über seine genauen Unternehmungen im Unklaren. Daher weiß sie zwar, daß er mit okkulten Dingen zu tun hat (aber nicht genau, was er wirklich tut oder mit wem oder was er Kontakt hat), ebenso weiß sie, was ein Dimensionstor ist und daß Montmatre sie gelegentlich auch benutzt. Allerdings hat sie keine Ahnung, daß er (wenn auch unbeabsichtigt) etwas mit dem Verschwinden von Olivia Hackett zu tun hat. Genaugenommen wäre ihr das auch egal, da sie für kleinbürgerliche Hausfrauen wenig übrig hat.

Ariane ist intelligent genug, um nichts zu erzählen, das sie oder Montmatre in ernsthafte Gefahr bringen würde. Aber je nach Charme eines SC oder ihres momentanen Drogen - oder Alkoholspiegels kann man ihr Manches entlocken. So kann sie bestätigen, daß Montmatre sie für einige Zeit alleine ließ und mit unbekanntem Ziel verreiste, und an dem Tag wieder kam, an dem auch Frau Hackett verschwand. Möglicherweise wird sie sogar zugeben, ihm passende Kleidung an den Bahnhof gebracht zu haben, wenn man sie direkt damit konfrontiert, daß sie dabei gesehen wurde und auch die Trapperverkleidung gefunden worden ist.

Vielleicht verrät sie auch, daß sie mit Montmatre nicht absolut glücklich ist, aber auch in gewisser finanzieller Abhängigkeit von ihm steht. Ein SC, der gut Tschechisch spricht, wird feststellen, daß sie zwar etwas tschechisch kann, aber daß das auf keinen Fall ihre Muttersprache ist. Auch ihr Akzent ist nicht tschechisch, auch wenn er sprachlich ähnlich klingt. Sie wird sich aber hartnäckig weigern, etwas über ihre Herkunft zu verraten.

Aber neben der Bestätigung gewisser Verdachtsmomente können SC auch von ihr die Adresse von Montmatre erfahren, indem sie ihr unauffällig folgen (je nach Situation wäre ein Vergleichswurf von Schleichen gegen Horchen denkbar) oder sie überreden, sie zu verraten. Allerdings wird Ariane niemand in die Wohnung lassen - dazu hat sie doch zuviel Angst vor Montmatre. Natürlich könnte ein skrupelloser SC auch einen Wachsabdruck von dem Wohnungsschlüssel machen, den Ariane in der Handtasche hat...

Das Penthouse liegt in Mount Vernon, New York, etwa 5 km vom Broadway entfernt.

**4.** Angenommen, die SC finden eine Möglichkeit, sich ungestört in Montmatres Wohnung umzusehen, werden sie dort einiges Interessantes entdecken. (Falls sie keinen Schlüssel haben, könnten sie sich z.B. als Handwerker verkleidet an ein gewaltsames Öffnen der Wohnungstür mit einem Dietrich oder roher Gewalt machen.) Das Apartment in dem Penthouse ist im französischen Jugendstil eingerichtet, wobei nur das Erlesenste vorhanden ist. Ganze Möbelsets von Guimard, ein Schrank von Majorelle, Lalique- und Galléglas,

aber auch andere europäische Kunstwerke sind vorhanden; z.B. mehrere hervorragende Drucke von Franz von Stuck und Böcklin.

Die ganze Wohnung enthält 6 Räume:

#### **Die Garderobe.**

Sie enthält einen kleinen Garderobenständer mit Spiegel, ein Schirmständer und die Tür in das Badezimmer. Eine Glastür mit Doppelflügeln führt geradeaus in den Salon. Bei einem Wurf auf Verborgenes Erkennen fällt der unscheinbare, zerrissene Bindfaden hinter der Tür auf, der die Spur von Eindringlingen (bzw. den SC) verrät.

#### **Der Salon.**

Der Salon nimmt die ganze Breite der Wohnung ein. Auf der Ostseite liegen die Türen in das Schlafzimmer, die Küche und das Arbeitszimmer. Die gesamte Westseite des Salons wird von einer Glasfront eingenommen, die auch eine Tür zu dem Balkon aufweist. Über das Fenster hat man einen einmaligen Blick über New York. Im Salon steht ein nagelneues Radio und ein Grammophon, der Plattenschrank enthält in erster Linie klassische Musik, der Schwerpunkt liegt auf Wagner, Mussorgski und Mahler. Auf einem kleinen Buffet steht ein echter menschlicher Schädel und eine Jugendstil Silber Uhr aus der Cymric Serie (bereits 100 Dollar wert.) Im Buffet befindet sich neben alltäglichen Gegenständen wie Kerzen, etc. auch eine abgeschlossene Schublade, zu der kein Schlüssel in der Wohnung ist. Wird die Schublade gewaltsam geöffnet, finden sich darin mehrere Portionen von Kokain und Heroin. Das ungewöhnlichste im Salon (wenn schon nicht die Guimard Möbel, die wie versteinerte Urwaldpflanzen aussehen, merkwürdig genug sind) ist ein echter Sarg, der kunstvoll gearbeitet und schwarz lackiert ist. Er ist leer und anscheinend neu angefertigt worden, innen ist er mit dunkelrotem Samt ausgeschlagen. (Es ist Arianes Ruhe- und Leseplatz.) Hinter dem Buffet ist ein Revolver Kaliber .38 versteckt. (Verborgenes Erkennen).

Bei einem 2. Wurf auf Verborgenes Erkennen wird bei Erfolg eine Geheimtür in einer Anrichte entdeckt. Dahinter befindet sich ein Sortiment mit erlesener Alkoholika. (Richtig, es herrscht noch Prohibition!)

#### **Das Schlafzimmer.**

Das Schlafzimmer enthält einen Kleiderschrank (Majorelle, der auch das phantastische Pflanzendekor aufweist), der mit zahlreichen edlen Kleidungsstücken seiner beiden Bewohner gefüllt ist, außerdem eine Ankleide, eine Schminkkommode und eine Truhe. Die Ankleide dient Montmatre, in ihrem Inneren ist ein Sortiment falscher Bärte, Brillen, und andere Utensilien zum Verkleiden vorhanden. Die Schminkkommode enthält außer jeder Menge Kosmetika auch eine Stahlschatulle, die Arianes wertvollsten Schmuck enthält - der übrige füllt die Schubladen. Die Truhe enthält Handschellen, Seile, verschiedene Peitschen und ähnliche Spielzeuge, sehr moralistische SC können durchaus einen Stabilitätswurf machen, wenn ihre moralischen Grundfesten erschüttert werden. Bei einem erfolgreichen Wurf auf Verborgenes Erkennen wird die versteckte Bergmann Pistole (Kaliber .32) unter dem Bett entdeckt.

#### **Die Küche.**

Die Küche ist nicht sehr groß, aber gut eingerichtet. Montmatre ist ein durchaus begabter Koch. Eine Reihe äußerst gefährlicher Messer erwecken an diesem Ort keinen Anstoß.

#### **Das Badezimmer.**

Das Badezimmer ist nicht weniger luxuriös als der Rest des Apartments. Auch hier zeigt sich, daß trotz der Vorliebe für den Stil des Fin de Siecle auch Begeisterung für das Moderne herrscht, denn es ist ein elektrischer Fön und ein elektrischer Rasierapparat vorhanden. Ein erfolgreicher Wurf auf Verborgenes Erkennen fördert einen versteckten Dolch zu Tage.

#### **Das Arbeitszimmer und Bibliothek.**

Auf dem gewaltigen Schreibtisch steht eine Remington Schreibmaschine, in der ein leeres Blatt Papier eingespannt ist. Auf dem Tisch liegt außerdem eine aufgefaltete Karte, die einen Detailausschnitt von Quebec zeigt, auf dem handschriftlich die Lage von Pinkcove eingezeichnet ist. In einem stilvollen Aschenbecher liegen die Überreste eines verbrannten Briefs. Unterzieht jemand die Papierreste erfolgreich einer chemischen Untersuchung (Wurf auf Chemie), sind ein paar Worte auf dem geschwärzten Papier wieder sichtbar zu machen; man erkennt die Namen "Silas", "Rufus" und "Seerchild", daneben die Worte "Ankunft", "Hilfe" und "Botschafter". In dem Papierkorb liegen mehrere alte Regionalzeitungen aus Quebec, doch sie enthalten nichts Interessantes, abgesehen von vagen Gerüchten über ein großes geflügeltes Wesens, daß nördlich von Cochrane gesichtet worden sein soll. (Handout 3)

Der Rest des Raumes ist von Bücherregalen eingenommen. Neben den wichtigsten Klassikern, verschiedener Romane und Lexika sind hier auch diverse Okkulte Schriften vorhanden, doch es ist ein Wurf auf Bibliotheksnutzung nötig, um sich einen Überblick über alle vorhandenen Werke zu verschaffen. Hier stehen sowohl die bekannteren Werke wie Nostradamus, Paracelsus, Agrippa, Murray, Helena Blatavsky, Crowley, Eliphas Levi und Fortune, aber auch verschiedene rare Mythoswerke. In der Bibliothek befindet sich das Buch des Dzyan (eine fragmentarische Ausgabe ohne Zauber), der König in Gelb, die englische Ausgabe von Nameless Cults (ohne Zauber), die Zanthu Tablets und das Sussex Manuscript.

Ein weiteres interessantes Manuskript ist das "Aetas Peritus", ein etwas lädiertes Fragment eines nicht vollständig bekannten Manuskriptes aus dem 17. Jahrhundert.



Gegensätze: morbide, organische Art Nouveau..

Angeblich handelt es sich bei dem anonymen Werk um eine unvollständige englische Übersetzung eines lateinischen

Skriptes aus dem 10. Jahrhundert. Um den Text lesen zu können ist ein um 30% erschwerner Wurf auf englisch nötig, denn sowohl Schrift als auch Sprache stellen einen modernen Leser auf eine harte Probe. Im Text geht es um Legenden über Elfenrassen, die so gut wie nichts mit den bekannten keltischen Legenden zu tun haben, sondern sich auf ältere (und authentischere) Quellen berufen sollen. Demnach gab es verschiedene elfische Stämme in Britannien, die den Menschen, die bereits vor Jahrtausenden in England siedelten, ähnlich waren, aber kaum Kontakt mit ihnen pflegten. Als die ersten Kelten in vorchristlicher Zeit die britischen Inseln erreichten, waren diese Stämme weitgehend ausgestorben, nur einige wenige Elfen des letzten Stammes sollten sich in ein unterirdisches Reich in Wales zurückgezogen haben. Es ist auch die Rede von einem kleinen, bösartigen Volk, das schon vor den Menschen und Elfen auf der Insel lebte und in verborgenen Höhlen haust, wo es schreckliche und grausame Riten pflegt. Im Text sind hinweise darauf, daß in anderen Teilen des Manuskriptes von "Toren durch die Elemente" die Rede ist, aber in dem vorhandenen Fragment sind keine Zauber zu finden.

Sollten sich die SC an den wertvollen Büchern vergreifen, wird Montmatre alles tun, um wieder an die Werke zu kommen und die dreisten Diebe angemessen zu bestrafen. Doch auch ohne diesen Frevel wird Montmatre einen Einbruch in seine Wohnung nicht ohne Weiteres hinnehmen.

Durchsuchen die SC die Bibliothek, entdecken sie bei einem Wurf auf Verborgenes Erkennen eine deutsche Maschinenpistole (Kaliber 9 mm) die raffiniert unter der Bibliotheksleiter angebracht war.

## **V. Die Vermißte taucht wieder auf**

**1.** Früher oder später wird das Schicksal von Frau Hacket aufgeklärt werden, wobei der SL mehrere Optionen hat. Angenommen, die SC haben die Kleidungsstücke des Silas Brown und den Hinweis auf die Apalachen entdeckt und stellen umfangreiche Nachforschungen an, sollten sie von selbst auf die Lösung kommen. Sie könnten z.B. bei verschiedenen Zeitungsredaktionen oder Polizeistellen Anfragen stellen, und sich nach außergewöhnlichen Ereignissen u.ä. erkundigen. Recht bald wird man dann auf den Bericht über die unbekannte Geisteskranke stoßen, die urplötzlich nahe des kleinen Dorfes Pinkcove auftauchte und noch nicht identifiziert werden konnte.





Sowohl das spurlose Verschwinden von Frau Hacket als auch ihr (anonymes) Erscheinen in Pinkcove sorgte in der jeweiligen regionalen Presse für einiges Aufsehen, doch bisher hat niemand die beiden Fälle in Verbindung gebracht, auch wenn in den lokalen Zeitungen Photos der Vermißten als auch der unidentifizierten Verwirrten gezeigt wurden.

Gelang es den SC gar, die Adresse von Montmatre ausfindig zu machen und seine Wohnung zu durchsuchen, werden sie auch die handschriftliche Markierung des Ortes Pinkcove entdeckt haben und der Spur nachgehen. Falls die SC dagegen längere Zeit völlig im Dunkeln tappen, könnte jemand zufällig an eine Zeitung geraten, die das Rätsel (zumindestens Teilweise) löst. Weiterhin steht die Option offen, daß ein Bewohner von Pinkcove zufällig die verlorene Handtasche im Wald entdeckt, in der sich ein Ausweis von Olivia Hacket befindet.

***...dagegen technische-funktionale Eleganz bei Seerchild.***

2. Olivia Hacket befindet sich im Sanatorium der Stadt Sudbury. Sie befindet sich laut den Ärzten immer noch in dem Zustand, in dem sie eingeliefert wurde. Sie ist apathisch, erkennt keine Personen und scheint auch kein Interesse an ihrer Außenwelt zu nehmen. Als sie im Wald entdeckt wurde, murmelte sie immer wieder ein Wort, daß wie "Ekokron" klang. Als Ursache für die Geisteserkrankung wird ein schwerer Schock vermutet. Äußerliche Verletzungen wurden nicht festgestellt.

Erhält einer der SC die Erlaubnis, sie einer Psychoanalyse zu unterziehen, bestätigt sich der Befund, nachdem hier ein Fall von Katatonie vorliegt. Nach der Klärung von Frau Hackets Identität stellt es kein großes Problem dar, sie in ein Sanatorium in New York zu überweisen. Unterhalten sich die SC mit den Ärzten in Sudbury, erfahren sie, daß sich schon kurz nach der Einlieferung jemand über die Unbekannte erkundigt hat. Es handelte sich um einen gewissen Aron Seerchild, über den allerdings Niemand etwas Genaueres weiß. Angeblich suchte er selber nach einer verschwunden Bekannten. (Ein Vorwand Seerchilds, um eine Befragung erlaubt zu bekommen.)

3. Die Heilung von Olivia Hacket wird schwierig sein. Stoßen die SC auf das Dimensionstor und erkennen seine Funktion und erfahren das Kodewort, kommen sie vielleicht auf die Idee, den Schock durch eine Umkehrung aufzuheben. Wird Olivia Hacket durch das Dimensionstor (auch ein SC kann das Kodewort "Echocron" sprechen, um es zu aktivieren) zurück in die Umkleidekabine nach New York geschickt, wird sie von dem Schock geheilt sein, abgesehen davon, daß sie eine Gedächtnislücke über den Zeitraum ihres Verschwindens hat.

Sollten sich die SC mit Montmatre arrangieren, was nur möglich ist, wenn sie durch professionelles Verhalten seinen Respekt erringen konnten, wird er sie im Tausch gegen einen neuen Zauber oder ein wertvolles Magiebuch auf diese Heilungsmethode hinweisen. Er wird ihnen sogar das Kodewort verraten und das Tor nach der Heilung von Frau Hacket zerstören.

Andernfalls kann nur eine langwierige psychologische Betreuung, die sie stückweise mit vertrauten Umgebungen, Gegenständen und Personen konfrontiert, ihren Zustand verbessern.

## VI. Pinkcove

Der Ort Pinkcove war eine Siedlung, die angeblich irgendwann im 17. Jahrhundert von Holzfällern und Bergleuten gegründet wurde. Die Siedlung verschwand Mitten im 19. Jahrhundert wieder, und ließ nichts als ihren Namen zurück. Es sind keine Spuren oder Erzählungen über das alte Pinkcove bekannt, Nachfahren der ehemaligen Bewohner mögen irgendwo im Land existieren, doch hat noch keiner von ihnen gehört. Es wurden niemals alte Bergwerksstollen entdeckt, es ist nicht einmal sicher, welche Bodenschätze abgebaut wurden, wenn überhaupt. Kurz nach der Jahrhundertwende wurde erneut eine winzige Siedlung von Holzfällern

gegründet, die den alten Namen beibehält. Die wenigen Bewohner, (ca. 20) leben bis heute von der Holzfällerei und dem Fischfang. Es gibt weder einen Sheriff, noch einen Arzt; doch bis jetzt waren die Einwohner in der Lage, sich selbst zu behelfen. Unter den wenigen einfachen Holzhäusern (nicht einmal ein Dutzend) befindet sich ein winziger Laden, dessen Besitzer die bescheidenen Waren mit seinem Pferdekarren aus dem nächsten größeren Ort holt. Ein Hinterraum des Ladens dient als eine Art Kneipe, trotz Prohibition findet sich hier gelegentlich etwas Selbstgebranntes, doch daß wird man Fremden nicht erzählen. Abgesehen von dem ungewöhnlichen Ereignis mit der verwirrten Fremden kann sich hier Niemand an ein besonderes Vorkommnis erinnern. Selbst Trivialitäten werden vor diesem überaus trübsinnigen Hintergrund noch jahrelang erzählt; noch ewig spottete man über einen Holzfäller, dem das Eisen von der Axt fiel und mit dem Holzstiel auf den Baum schlug, oder einem Angler der in den See plumpste u.ä. Daher kann sich jeder an Silas Brown erinnern, der durch seine Kraft und seine entschlossene Art tiefen Eindruck auf die Bewohner hinterließ. Auch ist seine Freundschaft zu dem alten Rufus Tyke bekannt, den jeder für einen greisen Spinner hielt. Rufus lebte länger als alle anderen Einwohner Pinkcoves in dem Wald, tatsächlich bewohnte er auch als einziger ein kleines Steinhaus. Es wird vermutet, daß dieses kleine Haus von der älteren Siedlung übrig ist, als in der Gegend noch Bergbau betrieben wurde. Bei näherem Befragen stellt sich aber rasch heraus, daß Niemand irgend etwas über eine frühere Siedlungen oder Bergbautätigkeiten in dieser Gegend weiß, das über bloße Vermutungen hinausreicht. Ein Einwohner begegnete Silas Brown sogar vor wenigen Tagen im Wald; doch der beteuerte, wieder abreisen zu müssen. (Rufus Tyke lebte zu diesem Zeitpunkt nach Zeugenaussage noch.) Danach hat man Silas Brown nie wieder gesehen.

Die aktuellste Geschichte ist die von dem Dorfbewohner, der so betrunken war, daß er glaubte einen Kondor zu sehen; auch wenn dieser schwört, halb nüchtern gewesen zu sein. Tatsächlich war der arme Mann auch nur angeheitert, als er im Dunkeln den fernen Umriß des Shantaks sah, auf dem Seerchild nach Pinkcove reiste.

Die Einwohner sind mißtrauisch, aber nicht ausgesprochen feindselig gegenüber Fremden. Solange niemand den Verdacht erregt, ein Polizeispitzel zu sein, der nach Schwarzbrennern forscht, sieht man in Fremden eine willkommene Abwechslung. Ein Hotel gibt es nicht, aber für ein paar Dollar findet sich noch ein bescheidener Schlafplatz in einer der Hütten.

2. Die Hütte von Rufus Tyke liegt abseits der Siedlung auf einer Anhöhe im Wald. Das einstöckige Steingebäude mit quadratischem Grundriß ist vom Alter schwierig zu bestimmen; es könnte genauso gut 200 als auch 50 Jahre alt sein. Das sehr desolate Bauwerk ist aus groben Steinen erbaut, und das Dach und die Türen wurden vor etwa 30 Jahren erneuert. Es besitzt immerhin einen gemauerten Kamin und ein relativ großes Eingangstor, was eher auf eine ehemalige Nutzung als Schuppen schließen läßt; die Fenster wurden vor ein paar Jahren mit Brettern vernagelt. Nachdem Rufus Leiche entdeckt wurde, begrub man ihn und überließ das Haus seinem Schicksal. Neugierige Anwohner durchstöberten das Gebäude, daß nur einen großen Raum aufweist, aber verloren rasch das Interesse. Ein paar einfache Werkzeuge, Angelzeug, Kerzen und andere brauchbare Dinge nahmen sie mit. Die Tür wurde nur geschlossen; daß Vorhängeschloß steckte sich Jemand ein. Die SC können deshalb mühelos in das unverschlossene Gebäude gelangen, entdecken aber nur ein paar rohe, alte Möbel, die nicht einmal den Einwohnern die Mühe wert waren, sie aus Haus zu tragen. Niemand im Dorf wird irgendeinen Protest erheben, wenn sich die SC hier einquartieren.

Das Inventar ist schnell erstellt; ein aus rohen Steinen gemauerter Kamin, ein Bett, dessen schmutzige Decken niemand näher untersuchen wollte, eine alte Holzkiste als Tisch und eine alte Emailschißel als Waschgelegenheit. Bei einer näheren Untersuchung wird bei einem Wurf auf Verborgenes Erkennen eine kleine Blechkiste entdeckt, die bis zum Deckel in den Lehm Boden eingegraben und durch das Bett verdeckt war. Sie enthält 12 Dollar, ein gutes Fernglas, eine Taschenuhr von durchschnittlichem Wert und ein altes Buch, bei dem es sich um das "Thaumaturgial Prodigies in the New England Cannan" von Reverend Ward Philipps handelt. Offensichtlich handelte es sich hier um die Wertsachen von Rufus Tyke, das Buch über Hexerei ist ein Erbstück, das vor den abergläubischen Bewohnern versteckt wurde.

In dem Haus liegen nach Wahl des Spielleiters mehrere seltsam angeordnete Steine hinter der Haustür. Es handelt sich um Wächtersteine, die Aron Seerchild nach dem Abziehen der Dorfbewohner hier anordnete. Sobald sie bewegt werden, wird sich Aron Seerchild auf den Weg zu der Hütte machen, um einmal nach dem Rechten zu sehen. Er wird vermuten, daß sein Gegner Silas Brown bzw. seine Handlanger in die Hütte eingedrungen sind.

Ein SC, der einen Wurf auf Spurensuche besteht, entdeckt einige Klauenabdrücke, die keinem bekannten Tier zugeordnet werden können. (Es handelt sich um die Fußspuren des Shantak.)

Die Hütte von Rufus Tyke läßt sich allerdings nur zu Fuß erreichen. Bereits der Weg nach Pinkcove ist äußerst schlecht, aber er läßt sich zumindestens mit den meisten Autos in langsamer Fahrt bewältigen. Der Pfad zu der Hütte führt aber nicht nur durch oft aufgeschwemmten Waldboden, sondern auch über mehrere natürliche Steinterrassen, die nicht einmal ein Pferd überqueren kann.



*Die Hütte von Rufus Tyke ist das einzige Steingebäude in Pinkcove.*

3. Das Dimensionstor liegt nicht weit von Rufus Tykes Hütte entfernt. Es handelt sich um mehrere große Gesteinsbrocken, die eine Art natürliches Tor bilden. Wer die nähere Umgebung des Waldes durchstreift, wird unweigerlich auf diese pittoreske Anordnung stoßen. Das Dimensionstor ist allerdings deaktiviert und wird nur durch das Sprechen des Kodewortes "Echocron" in Gang gesetzt. Das Tor läßt sich aber unabhängig davon durch den Zauber "Tor finden" nachweisen.

## **VII. Perspektiven**

Der eigentliche Feind, auf den die SC in diesem Abenteuer stoßen, ist Aron Seerchild. Montmatre ist den Charakteren nicht unbedingt feindlich gesinnt, genau genommen sind sie ihm egal, bei entsprechendem Verhalten empfindet er vielleicht sogar Achtung vor ihnen. Tatsächlich müssen sie ihn schon sehr reizen oder in die Quere kommen, damit er einen Grund hat, sie umzubringen. Wenn er allerdings diesen Entschluß faßt, wird er ihn unerbittlich und ohne jeden Skrupel verfolgen. Da Montmatre als NSC aber für mehr als ein Abenteuer zu gebrauchen ist; sollte es der Spielleiter nicht unbedingt auf eine tödliche Konfrontation anlegen. Ariane stellt keine Gefahr für die SC da, möglicherweise kann man sie sogar dazu bringen, den SC zu helfen. Eventuell läßt sich sogar Montmatre dazu bewegen, den SC gegen Seerchild beizustehen, doch diese Hilfe wird nicht umsonst sein.



*Wölfe und Grizzlybären sind eine zusätzliche Gefahr in Pinkcoves Wäldern.*

Aron Seerchild hat dagegen gute Gründe, die SC aus dem Weg zu räumen. Da er immer noch die Pläne der Mi - Go vertritt, und als Nyarlatothep Anhänger selber genügend zu verbergen hat, kann er neugierige Schnüffler überhaupt nicht gebrauchen. Vor allem neugierige Schnüffler, die noch feige zu der Polizei oder der Presse rennen - ganz anders als der professionellere Silas Brown, der die Sache unter Ehrenmännern mit einem

persönlichen Kampf regelt. Und falls die SC sich auch noch in Pinkcove herumtreiben, sind sie ihm eindeutig im Weg. Allerdings ist Seerchild immer noch auf der Suche nach der Person, die hinter Silas Brown steckt. Obwohl er nicht das Dimensionstor entdeckte, geht er davon aus, daß Silas Brown etwas derartiges benutzt haben mußte. Dessen plötzliches Verschwinden und das unerklärliche Auftauchen der geistesgestörten Städterin im Wald kurze Zeit später sprachen für diese Theorie. Da Seerchild vermutet, daß die eventuell in Pinkcove auftauchenden SC etwas mit Silas Brown zu tun haben müssen, wird er sie nicht einfach sofort umbringen, sondern erst einmal versuchen, ob sie ihm auf irgendeine Weise bei der Suche nach Silas nützen können.

Der Spielleiter hat an dieser Stelle mehrere Möglichkeiten, wie die Geschichte weiterverläuft:

**1.** Es kommt nur zu einer kurzen Konfrontation mit Seerchild und den Charakteren, die für keine Seite katastrophal verläuft, und nach der Aufklärung des Vermisstenfalls zieht Jeder wieder seine Wege, mit der Möglichkeit, das Seerchild in einem späteren Abenteuer wieder auftaucht.

**2.** Es kommt zu einem Kampf in Pinkcove, in dem möglicherweise noch der Shantak oder Mi - Go teilnehmen, und das Abenteuer endet mit dem Sieg bzw. der Vernichtung einer der Parteien.

**3.** Die Charaktere verfolgen Seerchild.

Er hat mehrere Apartments an verschiedenen Orten angemietet, aber er besitzt ein eigenes Haus, das abgelegen in einem Wald nahe des Nippigon Sees liegt. An dieser Stelle ruft er auch den Shantak herbei, um von dort seine Flüge zu unternehmen. Die nächste große Stadt ist Thunderbay. Wie lange sich die Suche nach Seerchild ausdehnt, liegt im Ermessen des Spielleiters. Die folgenden Hinweise sind nur ein beliebiges Beispiel für eine Indizienkette.

Der Spielleiter kann den SC einen Hinweis geben, indem er sie in Rufus Hütte eine Zeitung aus der Stadt Thunderbay finden läßt. Seerchild hatte sie sich als Lektüre mit nach Pinkcove genommen, aber bei den folgenden turbulenten Ereignissen hat er sie einfach vergessen. In der Zeitung ist die Adresse eines Autohändlers angekreuzt; reisen die SC nach Thunderbay und befragen den Autohändler, erfahren sie daß Seerchild dort einen Excelsior Adex C gekauft hat, ein sehr seltenes Auto, daß zudem durch seine chromgelbe Lackierung sehr auffällt. Außerdem ließ Seerchild eine Anhängerkupplung anbringen. Gelingt es ihnen, dem Händler eine Adresse zu entlocken, entpuppt sich diese als eine momentan unbewohnte Apartment Wohnung, die zwar möbliert angemietet ist, aber nicht viel Interessantes enthält. Nachdem sie sich Einlaß in das Apartment verschafft haben (Schwierigkeit nach Belieben), finden sie einen ausgeschnittenen Hinweis für einen Verkäufer von kleinen Segelbooten und passenden Anhängern. Seerchild hat sich dort zwar nach Preisen erkundigt, aber noch kein Boot gekauft. Der einzige größere See in der Gegend ist der Nipigonsee, also sollte es irgendwann gelingen, mit diesen Hinweisen das Haus von Seerchild ausfindig zu machen. Je nach Wahl des Spielleiters kommt es dann direkt zur Konfrontation mit Seerchild, oder es gelingt ihnen vorher, die Wohnung zu durchsuchen.

Das Haus, daß über einen befahrbaren Waldweg zugänglich ist, liegt in einer sehr kleinen Lichtung, die nicht größer als das eingezäunte Grundstück ist. Das Anwesen besteht aus dem 2.stöckigen Haupthaus, einem sehr großen Schuppen und einem offenen Unterstand für das Auto.



*Seerchild wohnt abgelegen, aber komfortabel.*

Ein erfolgreicher Wurf auf Spurenlesen verrät, daß das Auto immer nur unter dem offenen Unterstand geparkt wird, obwohl der Schuppen groß genug wäre. Ein zweiter Wurf, um 15% erschwert, läßt ungewöhnliche Fußspuren auf dem Grundstück erkennen, die jemand zu beseitigen versuchte. (Die rätselhaften Fußspuren stammen, wie die in Pinkcove, vom Shantak.). Der Schuppen ist durch ein stabiles Vorhängeschloß (12 Trefferpunkte) gesichert. Alle Fenster sind vernagelt. Daß Innere ist komplett leer, selbst alle Zwischenböden und Wände wurden entfernt. Auf dem Boden sind unschwer die rätselhaften Fußabdrücke zu finden, außerdem ist ein leichter Salpetergeruch vorhanden. (Der Shantak hält sich gelegentlich in diesem Schuppen auf.)

Das Haus selbst ist ein schmucker Holzbau aus dem frühen 19. Jahrhundert. Ein Keller existiert nicht.

Das Erdgeschoß enthält im Süden von West nach Ost den Salon, die Garderobe, das WC, das Bad und eine Besenkammer. Auf der Nordseite liegt von West nach Ost daß Eßzimmer, die Anrichte, die Küche, die Spülküche und die Treppe in den ersten Stock. Die Einrichtung ist von guter Qualität, aber im Vergleich zu Montmats Luxuswohnung relativ nüchtern. Die Möbel amerikanischer Fertigung orientieren sich am sachlichen Arts & Craftsstil, der im 19. Jahrhundert in England entstand, die Küche hat sogar ein paar moderne Bauhaus Einflüsse abbekommen. Alles ist sehr ordentlich und sauber (von Zeit zu Zeit bringt Seerchild eine Putzfrau hierher) und wirkt in keiner Weise verdächtig oder ungewöhnlich.

Das Obergeschoß ist ähnlich eingerichtet, enthält aber ein paar interessante Objekte. An der Südfront liegen von West nach Ost das Schlafzimmer, die Bibliothek und das Arbeitszimmer. Im Norden liegen von West nach Ost zwei Gästezimmer und das Treppenhaus. Handtücher und Decken in den Gästezimmer weisen auf eine gelegentliche Benutzung hin. Das Schlafzimmer ist ebenso nüchtern wie die Gästezimmer eingerichtet und enthält keinerlei pikante Überraschungen. Der Kleiderschrank enthält eine Vielzahl moderner, schicker Anzüge mit passendem Schuhwerk und Hüten.

Die Bibliothek enthält neben den üblichen Werken einen hohen Anteil an Fachliteratur über Mineralogie, Geologie und Bergbau. Auch einige okkulte Werke sind vorhanden, die nicht so ganz in den Rahmen passen. Da wären das "Beatus Methodico", "the Key of Solomon", die 12 bändige Ausgabe vom "Golden Bough", der "Witch-Cult in Western Europe", "Azathoth & Others" von Derby und "the people of the monolith".

Das Arbeitszimmer enthält das einzige spektakuläre Möbelstück, einen nagelneuen Art Deco Schreibtisch, der komplett aus geschichteten Glasplatten gebaut ist. Es ist sofort zu erkennen, daß dieses Designerstück ein Vermögen gekostet hat. Auf dem Schreibtisch steht eine Burroughs Schreibmaschine, in der jedoch keine Papiere eingespannt sind. Auf dem recht aufgeräumten Schreibtisch liegt ein dickes Buch über Gesteinsschichten und Bergformationen im nördlichen Quebec, außerdem ein Fachbuch über elektrische Schaltungen und Hochspannungstechnologie. Unter letzterem Buch liegt ein Blatt Papier mit mehreren grob skizzierten Schaltkreisen, deren Funktion nicht erkennbar ist. (Sollten die SC in Besitz einer Mi - Go Strahlenpistole kommen, erkennen sie bei einem gelungenen Wurf auf Elektrische Reparaturen eine Anleitung, wie die Waffe für menschliche Hände umfunktioniert werden kann. Nach diesem Plan besteht immerhin eine Chance von 1-3 auf dem W6, daß die Waffe funktioniert.) In den offenen Fächern finden sich verschiedene Papiere, die auf eine Beschäftigung mit Pinkcove hinweisen. Eine Skizze zeigt die 8 Häuser in Pinkcove und einen Grundriß von Rufus Tykes Hütte. Außerdem liegt eine karge, handschriftliche Personenbeschreibung von Silas Brown vor (Handout 4). Außerdem findet sich der Zeitungsausschnitt über die Unbekannte, die in Pinkcove auftauchte. Am Rand der Zeitung ist handschriftlich die Adresse des Sanatoriums verzeichnet, in das die Unglückliche in Sudbury gebracht wurde.

Nach Wahl des Spielleiters finden sich hier weitere Hinweise, die zur Überleitung auf ein anderes Szenario verwendet werden können.

#### 4.

Die SC finden vielleicht Interesse daran, die Geschichte von Pinkcove zu erforschen. Tatsächlich wurde der Ort im 17. Jahrhundert von einer kleinen Gemeinde gegründet. 1663 annullierte Ludwig der XIV. den Freibrief der Compagnie und Kanada wurde königliche Kolonie, die von französischen Beamten regiert wurde. Rund 9000 Siedler reisten aus Frankreich ein, die recht bald mit englischen Siedlern aneinander gerieten und langjährige Konflikte um Jagd- und Siedlungsgebiete ausfochten. Um 1690 herum siedelte sich eine Gruppe englischer Sektierer in dem abgelegenen Waldgebiet unterhalb der Apalachen an. Unerwartete Erdbeben und seltsame Sichtungen vertrieben die meisten der abergläubischen Einwohner wieder. Eine kleine Gruppe von Extremisten blieben zurück, die unter der Führung eines fundamentalistischen Priesters dem Teufeln trotzen wollten. Doch die Gefahr kam in der Gestalt von Menschen: mehrere schwer bewaffnete Franzosen überfielen die wenigen Zurückgebliebenen und zwangen sie zur Arbeit in rätselhaften Minen, wo Kupfer abgebaut wurde. Der Priester, Claude Martelle, wurde schließlich von den französischen Angreifern gegen bestimmte Privilegien als Oberaufseher angeworben und in das Vertrauen gezogen. Die Franzosen waren Agenten der Mi - Go von Yuggoth (alias dem noch unbekanntem Pluto), die in der Gegend Bergbau betrieben. Die Agenten der nachfolgenden Generationen, die als Oberaufseher dienten, bewohnten ein stabiles Steinhaus, während die primitiven Holzhäuser der Arbeiter durch die permanenten Ausläufer kleinerer Erdbeben häufiger erneuert



werden mußten. Die abgelegene Siedlung überdauerte unberührt die politischen Unruhen, die Trennung, die Autonomiebestrebungen und dem Aufstand von 1837. Zu Beginn des Sezessionskrieges beschlossen die Mi - Go die Aufgabe der Kupferförderung, die bereits gedrosselt worden war. Der damalige Oberaufseher, ein junger Holländer namens Rufus Tyke, wurde mit der Vernichtung der Siedlung beauftragt. Er rief die wenigen Arbeiter zu einer Besprechung in der größten Holzhütte zusammen, wo sie auf ihn warten sollten. Von Außen verriegelte er die Tür und steckte die Hütte in Brand, wobei alle Eingeschlossenen ums Leben kamen. Dies geschah im Jahr 1863, während die Wirren des Sezessionskrieges tobten. Die Welt nahm nicht die geringste Notiz von dem plötzlichen Verschwinden Pinkcoves, und der erst 19 jährige Rufus Tyke lebte versteckt in seinem Steinhaus, wo er in aller Sicherheit das Ende des Krieges abwarten wollte. Die Überreste der zerfallenden Arbeiterhäuser versorgten ihn mit genügend Brennholz, und die Nahrung besorgte er sich aus dem Wald und dem nahegelegenen See. In den späteren Jahren hatte der Einsiedler nur wenig Kontakt mit anderen Menschen, meistens Jäger und Holzfäller aus anderen Siedlungen. Um 1903 siedelten wieder einige Leute in der Gegend an, die nur vage von einer frühen Siedlung namens Pinkcove gehört hatten, aber den Namen für die Gegend beibehielten. Diese einfachen Menschen unterhielten sich gelegentlich mit dem alten Einsiedler, brachten aber kein ernsthaftes Interesse für Geschichte auf. Obwohl der Ort der alten Siedlung nicht weit entfernt lag, nahm niemand von den wenigen Überresten Notiz. Die Lichtung ist inzwischen mit Gestrüpp überwachsen, und von den alten Hütten waren nur noch wenige vergammelte Stämme übrig, die teilweise als Brennholz eingesammelt wurden. Nur dem geübten Auge eines Archäologen (Wurf auf Archäologie, Wahlweise auch verborgenes Erkennen) fallen einige leichte Bodenerhebungen unter dem Gestrüpp auf, die auf Überreste einstiger Bauwerke hinweisen. Tatsächlich finden sich unter den Pflanzen noch einige vermoderte



Holzreste, die man als Überreste primitiver Blockhäuser identifizieren kann. Mit einem Glückswurf (er entfällt, wenn alle fünf erhaltenen Hausreste freigelegt werden), entdecken die SC zufällig das abgebrannte Haus. Die verkohlten Stämme sind etwas besser erhalten. Wer sich die Mühe macht, ein bißchen zu graben, wird auf versengte menschliche Knochen stoßen; insgesamt liegen hier die Überreste von 13 Menschen verscharrt. Bei einer intensiven Ausgrabung der alten Siedlung werden noch ein paar Spuren der ehemaligen Siedler zu Tage treten; Scherben von Geschirr aus dem 17. bis zum 19. Jahrhundert, Musketenkugeln, Münzen, das eine oder andere Kruzifix, Knöpfe u.ä. Das wertvollste Stück ist eine silberne Teekanne, die sich mit einem gelungenen Wurf auf Archäologie als ein englisches Produkt aus der Zeit um 1680-90 bestimmen läßt (Wert um die 40\$), außerdem ein intakter Keramikteller mit Bleiglasur von Thomas Toft, der eine Seejungfrau zeigt. Das Stück stammt ebenfalls aus England und entstand um 1670-80. Der Sammlerwert beträgt rund 120 bis 200 \$. Es wird auffallen, daß die wenigen wertvolleren Gegenstände aus dem 17. Jahrhundert stammen, während im 18. Und 19. Jahrhundert nur sehr primitive und billige Dinge für ein sehr frugales Überleben vorhanden sind. Das jüngste erhaltene Eßgeschirr sind grobe Holzschüsseln und Löffel, die ungeschickt aus Holz geschnitzt wurden.

***Das Graben lohnt: dieser Teller aus dem 17. Jahrhundert hat einen hohen Sammlerwert.***

Etwas abseits wird auch der Friedhof freigelegt. Während die ältesten Gräber noch Anzeichen einer normalen Bestattung aufweisen, sind die späteren Toten scheinbar ohne jede Pietät und Sorgfalt in die Grube geworfen

worden. In einem einzelnen Grab, daß nicht wesentlich jünger als die regulären Gräber ist, sind sogar 6 oder 7 Leichen auf einmal bestattet worden, deren Skelette Spuren von Gewalteinwirkung (Schuß- und andere Kampfverletzungen) aufweisen.

5. Dann wäre da noch die Frage nach der Erdbebenmaschine. Tatsächlich existierte so eine Maschine verborgen im Wald, doch sie wurde 1863 von den Mi - Go deaktiviert. Theoretisch ist diese Maschine noch funktionsfähig und könnte durch unsachgemäße Untersuchungen in Gang gesetzt werden. Im diesen Fall wird ein kleineres Erdbeben ausgelöst, daß nur geringfügigen Schaden auslöst, d.h., es wird glücklicherweise nur Pinkcove zerstört. Die SC sollten sich aber schleunigst aus dem Staub machen, bevor ihnen die umstürzenden Bäume auf den Kopf fallen.

## **VIII. Anhang**

NSC

### **Jack Pitchum, Pförtner**

Der phlegmatische Mann wacht über sein Haus wie ein König. Gegenüber seinen wohlhabenden Mietern verhält er sich unterwürfig, aber Fremden gegenüber zeigt er gerne seine Macht. Er läßt niemanden in das Haus, den er nicht kennt und der keinen überzeugenden Grund darlegen kann, das Haus betreten zu müssen. Sobald jemand seine Autorität mißachtet, zögert er nicht, mit der Polizei zu drohen. Er hat auch eine .45 Pistole in der Schublade, die er notfalls ziehen wird, um seinen Worten Nachdruck zu verleihen. Seine Haltung ist aber zwiespältig. Obwohl er sich strikt daran hält, niemanden vorbei zu lassen, der seinen Ruf als unüberwindbaren Wächter schaden könnte, schmeichelt es seiner Eitelkeit, mit seinen Prominenten Mietern zu prahlen. Besonders stolz stellt er seinen präparierten Fisch aus, den ihn (angeblich) der Graf von Montmatre für seine treuen Verdienste geschenkt hat.

#### **Werte:**

ST 17 KO 17 GR 18 IN 6

MA 10 GE 9 ER 3 BI 2

Trefferpunkte 17

Magiepunkte 3

Stabilitätspunkte 41

Schadensbonus +1W6

#### **Waffen:**

.45 Pistole 35% 1W10+2 Faust 45% 1W3 + 1W6

### **Jim Barge, Taxifahrer**

Der 30 Jahre alte Taxifahrer ist noch relativ neu in seinem Beruf und recht ehrgeizig. Sein Geltungsbedürfnis steigt mit der Exklusivität seiner Kunden - aus diesem Grund ist er stets darauf aus, nach Prominenten Ausschau zu halten.

### **Rick Purley, Gepäckträger**

Ein kleiner, schwächlicher Mann von 52 Jahren, der immer auf ein Trinkgeld aus ist.

### **Paul Bush, Hausmeister**

Der Mann schlanke Mann ist mit 28 relativ jung für einen Hausmeister, aber geistig etwas zurückgeblieben. Er erledigt alle anfallenden Arbeiten ohne Widerspruch für einen geringen Lohn.

### **Emile Casteux, Geschäftsführer und Besitzer von "Belle Surprise"**

Ein phantasieloser, aber ehrbarer Geschäftsmann, der treu die Gesetze und bürgerlichen Konventionen achtet. Er möchte nichts mit zwielichtigen Angelegenheiten zu tun haben und hält sich strikt an Anweisungen der Polizei. Er wird sich nicht auf Bestechungen oder Drohungen einlassen.

### **Aron Seerchild, Agent der Mi - Go und Kultist**



### Aron Seerchild.

Von seiner Erscheinung her ist Aron ein sehr eleganter, junger Mann, der gerne als moderner Geschäftsmann auftritt. Er trägt bevorzugt maßgeschneiderte hellgraue, gelegentlich auch schwarze Dreiteiler. Im Gegensatz zu Montmatres Jähzornigkeit wirkt er stets völlig beherrscht und kühl, gelassen und spöttisch lächelnd auf die unglaublichsten Ereignisse reagierend. Tatsächlich gehört er einem Kult Nyarlathoteps an, der das Leuchtende Trapezoeder verehrt. Genaugenommen ist er ein Opportunist, der für seine Herren nur tiefe Verachtung übrig hat, aber die von ihnen verliehene Macht genießt. Er ist außergewöhnlich selbstsicher und überzeugt, daß seine überragende Intelligenz und Kaltschnäuzigkeit ausreicht, um mit allen Mächten fertig zu werden. Selbst Silas Brown, dessen Identität er heraus finden will, bringt er eine gewisse sportliche Achtung entgegen. Die SC sind ihm egal, solange sie nicht zu neugierig werden oder seine Pläne stören. Wenn sie sehr lästig werden und sich nicht durch Geistige Kontrolle oder seine Pistole in den Griff bekommen lassen, mag er ihnen den einen oder anderen Mi-Go auf den Hals hetzen, eventuell auch den Shantak, den er als sein Reittier aber ungern gefährdet. Zu den Privilegien, die ihm als Agent der Mi - Go und Anhänger Nyarlathoteps zustehen, gehört nämlich eines dieser geflügelten, unheimlichen Reittiere, die in dem Mythos als Shantak bezeichnet werden. Diese Kreatur (und nur diese) kann er mit einer speziellen (verzauberten) Flöte herbeirufen. Sollte der Shantak getötet werden, wird kein anderer dieser Dienerrasse auf den Ruf der Flöte (die aus Shantak Knochen geschnitzt ist), herbei kommen.

Aron Seerchild trägt gewöhnlich folgende Gegenstände bei sich:

10W20 Dollar. Die verzauberte Shantak- Flöte (sollte ein SC darauf flöten, wird der Shantak tatsächlich kommen, aber ohne die richtige Melodie wird er nicht gehorchen, sondern angreifen.). Eine .38 Mauser P08 (=Luger). Eine winzige Mann - Pistole Kaliber .25. Wohnungsschlüssel (leider ohne Adresse). Eine teure Armbanduhr. Ein Siegelring (Ein Erkennungszeichen unter den Anhängern des Leuchtenden Trapezoeders.) Klappmesser. Teurer Füller.

#### **Werte:**

ST 12 KO 18 GR 12 IN 18

MA 18 GE 16 ER 14 BI 18

Trefferpunkte 15

Magiepunkte 18

Stabilitätspunkte 60

Schadensbonus -

#### **Waffen**

Pistole .25 Chance: 40% 1W6

Pistole .38 Chance: 40% 1W10

Klappmesser Chance: 50% 1W4

#### **Fertigkeiten:**

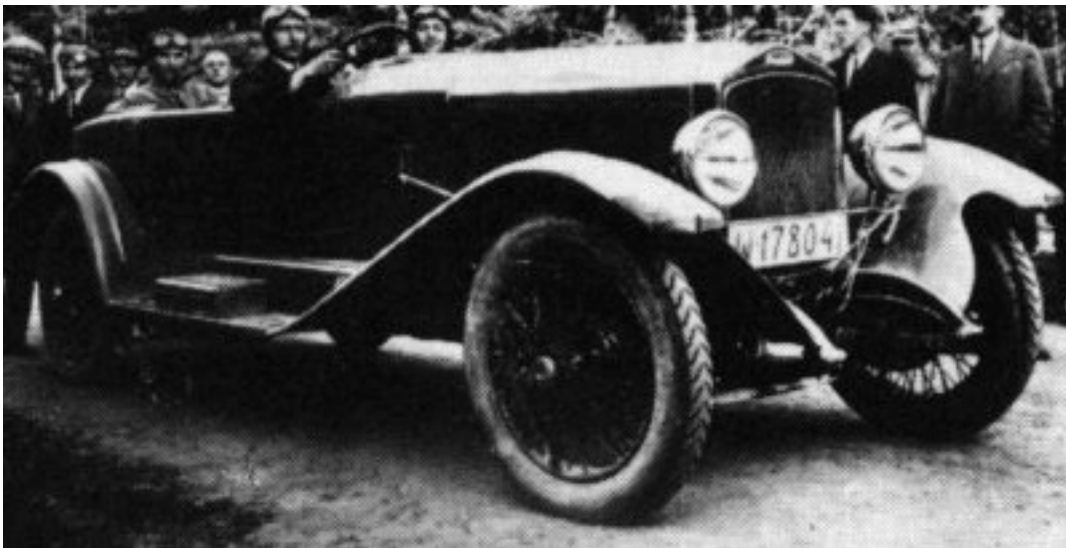
Autofahren 45%, Bibliotheksnutzung 53%, Geologie 40%, Klettern 35%, Reiten 40%, Spurenlesen 30%, Kreditwürdigkeit 70%, Okkultismus 65%, Elektrische Reparaturen 60%

#### **Beherrschte Zauber:**

Geistige Kontrolle, Flöten der Dunkelheit, Kontakt zu Mi-Go, und Wächtersteine.

#### **Der Shantak**





Der Shantak muß Aron Seerchild dienen, allerdings nur solange, wie dieser die notwendige Flöte besitzt. Sollte Seerchild die Flöte verlieren oder bei dem Herbeirufen die falsche Melodie spielen, wird sich der Shantak an ihm rächen... Der Shantak ist ein eher schwächtiges Exemplar seiner Gattung, kann aber problemlos einen Menschen tragen.

**Werte:**

ST 28 KO 9 GR 40 IN 3 MA 10 GE 6 TP 25 Reichweite 6/30 Fliegend SB +3W6 Waffen Biß 55% 2W6+2  
Panzerung 9 Haut Stabilitätsverlust 0/1W6

**Das Auto von Aron Seerchild**

Der Excelsior Adex C ist ein belgischer Tourenwagen von bester Qualität und ungewöhnlichen Fahrleistungen aus dem Jahr 1924. Eine frühere Variante des Modells besaß zwei Vergaser und hatte 110 PS, bei diesem Modell sorgen drei Vergaser für 130 PS. Das chromgelbe Cabrio ist mit 356 cm Radstand von beachtlicher Größe und eine auffällige Erscheinung. Die mechanischen Vierradbremse ist ungewöhnlich konstruiert und sehr zuverlässig, auch die Magnet Doppelzündung arbeitet gut.

**Ein Excelsior AdexC - belgische Luxusklasse mit 3 Vergasern.**

**Fahrzeuginformation für Autos**

Marke und Typ: Excelsior Adex C

Ausführung: Tourenwagen (4 Türcabriolett)

Baujahr: 1924

Bauart Karosserie: Rahmenbauweise.

Zylinderzahl: 6 Hubraum: 5,3 Liter PS: 130 Höchsttempo: 145

Unsynchronisiertes 3 Gang Schaltgetriebe, unverblickt. Ottomotor. Frontmotor. Heckantrieb.

Bremsen : Kombination von Gestänge und Drahtzug. Vierrad Trommelbremsen.

Zahl der Sitzplätze: 5 Fahrzeuglänge: ca. 550 cm (Radstand 356 cm)

Scheinwerfer (Zahl und Art): 2 Hauptscheinwerfer + Richtscheinwerfer, elektrisch.

Lackierung: Chromgelb dunkel.

Marktwert: ca. 5000 \$

Maximalgeschwindigkeit (Felder): 15 Bremskraft (Felder): 7 Beschleunigung (Felder): 8 Trefferpunkte: 65

**Sir Pardot Montmatre, Hochstapler und Magier**



### Sir Pardot Montmatre.

Sein eigentlicher Name ist Martin Smythen. Er war Besitzer einer englischen Bierbrauerei, ging jedoch bankrott und floh in die USA, da er wegen Betruges und einem ungeklärten Fall von Totschlag gesucht wurde. Da er einiges gestohlenen Geld (darunter die ausstehenden Löhne der Arbeiter!) mitnehmen konnte, baute er eine neue Existenz als Sir Pardot Montmatre auf. Montmatre ist von athletischer Gestalt. Über 1.90 groß und entsprechend breit und von vitaler Lebensart, bietet er , stets vornehm angezogen, eine beeindruckende Erscheinung. Seine schwarzen Haare sind in einem Zopf zurückgebunden (Bis in die Anfänge des 20. Jahrhunderts waren lange Haare keinesfalls so selten, wie einem dies manche Darstellungen weiß machen wollen) und hat einen markanten Schnurr- und Spitzbart. Sein Alter ist schwer abzuschätzen, liegt aber jenseits der 40. Obwohl er als reicher Lord mit französischen Vorfahren auftritt, stammt sein Reichtum größtenteils aus kriminellen Quellen, zu denen er seine Magie, insbesondere die Dimensionstore, ausnutzt. Er hat ein enormes magisches Wissen und beherrscht verschiedene Zauber. Er hat die Fähigkeit, Arianes gewaltiges magisches Potential in einer Art symbiotischer Verbindung anzuzapfen, um seine Zauber besser wirken zu lassen.

#### **Geisteskrankheiten:**

Obsession : Krankhaftes Streben nach Macht

#### **Gegenstände bei sich:**

Wohnungsschlüssel, 10W20 \$, teure silberne Taschenuhr, Pistole Mauser P08, Mauser Automatik .25, Mi - Go Elektropistole, Gute Zigarre, Kristallfeuerzeug, Gehstock, Zylinder

#### **Werte:**

ST 16 KO 16 GR 17 IN 16

MA 12 GE 14 ER 14 BI 18

Trefferpunkte 17

Magiepunkte 12

Stabilitätspunkte 60

Schadensbonus+1W6

#### **Waffen:**

Mauser P08 Chance: 67% Schaden: 1W10

22er Automatik Chance: 67% Schaden: 1W6

Gehstock: Chance: 25% Schaden: 1W8 + 1W6

Modifizierte Elektropistole der Mi-Go Chance: 1-3 auf W6 Schaden: 1W10 + zeitweilige Lähmung

Faustschlag 65% 1W3+1W6



Ringen 45%

**Fertigkeiten:**

Bibliotheksnutzung 66%, Französisch 57%, Deutsch 63%, Geschichtskennntnisse 67%, Kreditwürdigkeit 71%, Kunst 25%, Englisch 90%, Okkultismus 57%, Psychologie 40%, Überreden 60%, Überzeugen 25%, Verkleiden 70%

**Beherrschte Zauber:**

Erschaffe Tor, Finde Tor, Kraftraub, Segne Klinge, Voorisches Zeichen, Manasymbiose: Dieser Zauber ermöglicht es, bei einem Zauber die Manapunkte einer anderen Person zu übernehmen. Voraussetzung ist, daß die andere Person freiwillig zustimmt, dem anderen Geschlecht angehörig ist und ebenfalls den Zauber Manasymbiose beherrscht. Für den Zauber ist Hautkontakt notwendig.

**Ariane Eldar, liebenswerte Hexe**

**Ariane Eldar.**

Ihre Herkunft ist ungewiß, aber sie behauptet mitunter, eine echte Elfe zu sein, was bei ihrem Aussehen gar nicht so abwegig erscheint. Sie ist 1.60 groß und sehr schlank, vom Alter her knapp 20. Ihre Haut ist extrem blaß. Ihre üppigen Haare, die bis in die Knie fallen, Haare und ihre Augen sind dagegen pechschwarz. Sie trägt eine Frisur, die den Blick auf das linke ihrer spitzen Ohren freiläßt. Der markante Ausdruck ihres Gesicht wird durch die schwarze, spitz zulaufende Schminke um ihre Augen und den blutroten, dünn schwarz umrandeten Mund noch verstärkt. Sie trägt lange, elegante schwarze Kleider, die meist eine Schulter freilassen, und eine Menge edlen Silberschmuck. Etwas rätselhaft wirkt ein schmales, enganliegendes schwarzes Lederhalsband. Sie ist keineswegs böseartig oder grausam wie Montmatre. Sie sehnt sich gleichermaßen nach einem geborgenen Leben in Luxus als auch nach aufregenden Abenteuern. Sie genießt die morbide Ästhetik aller Dinge, die mit Tod oder Dekadenz zu tun haben, aber sie ist keineswegs wirklich sadistisch. Nur dürftig von Montmatre informiert, erfaßt sie nicht die vollen Pläne von ihm und seinen Bestrebungen, einen Kult aufzubauen. Da er sie in seine magischen Aktivitäten kaum einbezieht und auch sonst versucht, sie weitgehend von einer neugierigen Öffentlichkeit fernzuhalten, ist sie etwas hilflos. Meist erklärt Montmatre, daß sie die Waise einer sehr alten und abgelegenen osteuropäischen Adelsfamilie ist, und die spitzen Ohren ein Erbmerkmal jener. (Tatsächlich hat Ariane auch einen fremdländischen Akzent, der als osteuropäisch durchgehen könnte.) Ariane hat aber auch ein starkes Bedürfnis nach Gesellschaft und nutzt jede Gelegenheit, unter Leute zu kommen, auch wenn sie dabei die Bestrafung durch Montmatre riskiert.

Sie konsumiert eine Bandbreite verschiedener Drogen, doch diese werden von Montmatre gekauft und an einem sicheren Ort verwahrt, so daß sie keinen ungehinderten Zugang dazu hat.



Ariane kuschelt sich in ihren Sarg.

**Geisteskrankheiten:**

Nymphoman, Masochismus, Arachnophobie

**Gegenstände bei sich:**

Schwarzes Samthandtäschchen, Wohnungsschlüssel, 2W20 \$, Silberne Zigarettenspitze, ägyptische Zigaretten (Cartier Etui), Streichhölzer, Rasiermesser, Lippenstift, Kajalstift, Lalique - Minispiegel, Worcester Pate sur Pate Pillendose (Schlaftabletten und Muntermacher), kleiner Giftdolch am Lederhalsband, viel Schmuck

**Werte:**

ST 6 KO 16 GR 7 IN 12

MA 18 GE 17 ER 18 BI 14

Schadensbonus -1W4

Stabilitätspunkte 60

Magiepunkte 18

Trefferpunkte 12

**Fertigkeiten**

Erste Hilfe 65%, Französisch: 20%, Deutsch: 30%, Tschechisch: 50%, Geschichtskennntnisse 30%,

Horchen 66%, Medizin 61%, Englisch 75%, Okkultismus 62%, Pharmazie 47%, Schleichen 14%,

Überreden 69%, Verbergen 20%, Verborgenes Erkennen 31%, Werfen 57%,

**Waffen:**

Faustschlag (50%) 1W3-1W4

Miniwurfdolch mit Kurare Chance: 57% Schaden: 1W3 + POT

**Beherrschte Zauber**

Lied der Glissande, Eibons Nebel, Finde Tor, Nebel von Releh, Schaden Abwenden, Suche nach dem Herzen, Zähme Tier, Manasymbiose

**Die Einwohner von Pinkcove**

Die Einwohner von Pinkcove sind zwar etwas rauh, aber nicht unbedingt gewalttätig. Nur bei schwerwiegenden Vergehen, wie dem Anwenden von schwarzer Magie, der Kollaboration mit der antialkoholischen Bundesbehörde, Gotteslästerung oder einem Übermaß an arroganter Besserwisserie können sie in Lynchstimmung geraten. Es kann sich natürlich auch ergeben, daß sie den SC bei entsprechender Vorarbeit im Kampf gegen ein Monster beistehen. Die Werte gelten für einen durchschnittlichen Bewohner. Die Schußwaffe sollte der SL mit einem W4 auswürfeln. Jeder Einwohner von Pinkcove verfügt über eine Feuerwaffe und eine Axt, doch verständlicherweise trägt er sie nicht die ganze Zeit mit herum.

**Werte:**

ST 16 KO 18 GR 17 IN 6  
MA 3 GE 11 ER 4 BI 4  
Schadensbonus +1W6  
Stabilitätspunkte 80  
Magiepunkte 3  
Trefferpunkte 18

### **Fertigkeiten**

Horchen 35%, Spurenlesen 45%, Baumfällen 60%, Angeln 60%

### **Waffen:**

Faustschlag (65%) 1W3 + 1W6  
Holzfälleraxt(60%) 1W8 + 2 + SB  
(W4) 1. 20er Schrotflinte (50%) 2W6/1W6/1W3  
2. 22er Bolzengewehr (45%) 1W6 + 2  
3. 32er Revolver (40%) 1W8  
4. 45er Revolver (40%) 1W10 +2

### **Ein Auto für die SC**

Nach Wahl des Spielleiters erhalten die SC Zugang zu einem Auto. Dieses Auto gehört Olivia Hacket, die es von ihrem Mann nach der Scheidung erhalten hat, und es gerne loswerden möchte. Möglicherweise beauftragte sie einen der SC vor ihrem Verschwinden damit, es zu verkaufen; und Jener verwendet es nun selbst auf seiner Suche nach ihr. Das Auto ist ein Stanley 735 von 1920, eines der letzten Dampfautos in nennenswerter Serienproduktion. Dampfautos haben nicht nur einen guten Anzug bei Steigungen, sondern sie sind auch die leisesten Fahrzeuge, die je gebaut wurden; erheblich leiser als die sägenden Geräusche von Elektrofahrzeugen. Als Treibstoff dient meistens billiges Petroleum. Vor dem Start muß der Kessel ungefähr 15 Minutenlang vorgeheizt werden. Der Stanley 735 besitzt einen fortschrittlichen Dampfkondensator und einen imitierten Kühlergrill. Sollte das Auto sehr schwer beschädigt werden (bei normalen Unfällen selten, aber ein Monster wie z.B. der Shantak kann ja einiges anrichten), besteht eine große Gefahr durch den ausströmenden Dampf (4+4W6 Schaden). Um sich mit der Funktion des Dampftriebes vertraut zu machen, ist ein einmaliger Wurf auf mechanische Reparaturen nötig. Die Werte des Autos:

### **Fahrzeughbogen für Autos**

Marke und Typ: Stanley 735

Ausführung: 3 Platz Cabriolet (2 Türen, 3 Einzelsitze, zusätzlicher Notsitz im Kofferraum)

Baujahr: 1920

Bauart Karosserie: Rahmenbauweise.

Zylinderzahl: - Hubraum: - Liter PS: 40 Höchsttempo: 130

Dampftrieb. Frontmotor. Heckantrieb.

Bremsen : Mechanische Vierrad Trommelbremsen.

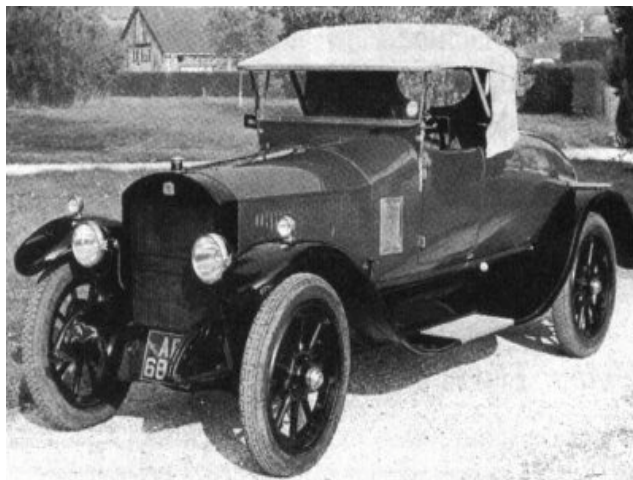
Zahl der Sitzplätze: 3 + 1 Fahrzeuglänge: ca. 480 cm

Scheinwerfer (Zahl und Art): 2 Hauptscheinwerfer, elektrisch.

Lackierung: Rotorange.

Marktwert: ca. 2600 \$

Maximalgeschwindigkeit (Felder): 13 Bremskraft (Felder): 7 Beschleunigung (Felder): 6 Trefferpunkte: 60



## Der falsche Kühlergrill täuscht - der Stanley 735 läuft mit Dampf.

### **Handout1**

(Der Spielleiter sollte den Zettel zerknüllen.)

Sehr geehrter Herr Smythen!

Mir sind leider wiederholt Klagen von Mietern vorgetragen worden, die sich in ihrer Nachtruhe durch ihre Gesangsübungen gestört fühlen. Wenn ich auch durchaus persönlich Verständnis für moderne fremdländische Musik habe, trage ich für das Wohlbefinden aller Mieter Sorge und muß sie höflich darauf hinweisen, zukünftige Ruhestörungen zu vermeiden. d

### **Handout2**

(als Zeitungsartikel aufmachen)

Rätselraten um Geisteskranke aus dem Wald

Sam Pucket, ein Holzfäller aus Pinkcove, einer kleinen Siedlung nördlich von Sudbury, staunte nicht schlecht, als er Mitten im tiefsten Wald einer fremden Frau mit einem Seidennachthemd in den Armen begegnete. Die Frau war offensichtlich geistig gestört und lief ziellos durch den Wald. Es ist ungeklärt, wie die Unbekannte in die abgelegene Gegend geriet, noch liegt eine Vermissmeldung vor. Die Frau wurde in ein Sanatorium in Sudbury gebracht. Sie ist ca. 35-40 Jahre alt und von durchschnittlicher Gestalt. Sie trug ein hellblaues Kostüm, weiße Schuhe und einen hellblauen Hut. Die Haare sind halblang, rotblond und lockig. Die Polizei bittet um Hinweise, die zur Klärung der Identität beitragen.

### **Handout 3**

(als Zeitungsartikel aufmachen)

Ein Drachenreiter in Chochrane

Ein ungewöhnliches Ereignis berichten zwei Farmarbeiter aus Whenfield bei Chochrane. Als sie auf der Suche nach einem verschwundenen Kalb waren, sahen sie einen riesigen grauen Vogel von dem Feld aufsteigen. Obwohl das Tier über 200 Meter entfernt gewesen sein soll, meinten sie eine menschliche Gestalt auf seinem Rücken zu erkennen. Das Wesen sei so schrecklich anzusehen gewesen, daß sie die Flucht ergriffen. Am Morgen fanden sie nicht unweit von der Stelle, von der jener drachenartige Vogel gestartet sei, die Überreste des gerissenen Kalbes.

Der Sheriff von Cochrane kommentierte, daß mehr Maßnahmen gegen illegale Schnapsbrennereien nötig seien.

### **Handout 4**

(In sauberer, ordentlicher Handschrift)

Informationen über Silas Brown

- Ungefährtes Alter: ca. 40, maximal 50 Jahre.

- Körpergröße und Gestalt: ca. 1.90, athletischer Bau

- Augenfarbe: Grau

- Haarfarbe: Grausträhnig; Haare und ungepflegter Bart möglicherweise falsch.

- Eindruck: Rohes, vitaler Holzfäller; trotz gewissen schauspielerischem Talent eine Maske. Höhere Intelligenz und Bildung vorhanden, als bei solch einer Personengruppe möglich wäre. Trotz geistiger Stärke hohes Gewaltpotential vorhanden. Beschäftigung mit Magie offensichtlich. Keine erkennbare Zugehörigkeit zu bestimmten Kult. Vermutlich Wissen über Tore und Kenntnisse deren Funktion.

- Biographische Daten: Nach Rufus Tyke tauchte Silas Brown 1921 das erste Mal in Pinkcove auf. Verschwand nach leinhalb Jahren. Angeblich hohes Wissen über MG und N - glaubwürdige Einschätzung. Die angegebene Adresse erwies sich als blindes Postfach. Alle übrigen Nachforschungen negativ.