



Ein Pulp-Abenteuer für min. vier hartgesottene Ermittler,
die zupacken können und genug Witz und Charme besitzen,
um sich im Berlin des Jahres 1920 zu behaupten.

Und einen Keeper, der kein Anfänger ist und bereit, sich das alles durchzulesen!

Bevor wir beginnen, möchte ich die Gelegenheit nutzen, mich bei meinen Spielern zu bedanken, die es gewagt haben, sich diesem Cthulhu-Pulp-Abenteuer zu stellen und eigene Ideen einbrachten:

Anh
Catrin
Dirk
Jan

Danke für's mitspielen!

Vorwort

Über 100 Seiten Abenteuer?

Ist der Typ irre?

Ja. Und nein. Er ist – wie gewohnt – eskaliert. Das eigentliche Abenteuer ist ein ziemlich schmaler Weg von A nach B nach C zu D. Entsprechend kann es gespielt werden: Die Ermittler bekommen ihren Auftrag, sammeln vier bis fünf Informationen und stellen sich dem Bösen.

Viel Glück.

Was mich antreibt – oder eben eskalieren lässt – ist der Umstand eine Welt zu erschaffen, bzw. zu bespielen. Mich interessieren Orte und Personen. Und genau das nimmt einen erheblichen Teil in diesem Spiel ein. Darum gibt es eine lange Vorgeschichte, Ortsbeschreibungen, ausformulierte Umstände, viele NSC und mehrere Fraktionen, die alle verwickelt sind, mit teils ganz eigenen Absichten. Ich mag das. Es ist gar nicht meine Absicht ein schlankes Abenteuer abzuliefern, sondern die Grundlage einer Welt zu schaffen.

Mit Plätzen, an die die Ermittler zurückkehren können, an die sich die Spieler erinnern und NSC, die einen Wiedererkennungswert und eine eigene Motivation haben.

Dieses Abenteuer war/ist geplant als Ausgangspunkt für meine eigene kleine Cthulhu-Kampagne.

Ich selbst wurde von meinen Spielern überrascht und herausgefordert von ausführlichen gemachten Charakteren, die jeder selbst eine Romanfigur hätten sein können.

Die Gruppenerfahrung mit diesem Spiel hat gezeigt, dass die Menge an Informationen gar nicht das große Problem war. Unser Durchspielen ist an der Zeit gescheitert.

Bis jetzt (Dez. 25) steht das Finale immer noch aus.

Und hier würde ich selbst meinen größten Schwachpunkt als Autor und Keeper verorten:

Ich kann schwer abschätzen, wie lange ein Spiel dauert, weil ich mich selbst auf jeden Mucks der Spielrunde einlasse. Ich denke aber, wenn man halbwegs diszipliniert ist, kann man dieses Abenteuer in 12-20 Stunden, also 3 bis 4, vielleicht 5 oder 6, höchstens 8 bis 14 Spielabenden durchzocken.

Nein. Im Ernst: **12 bis 20 Spielstunden** sind real.

Material gibt es ja genug.

Kann das zu viel sein? Ja.

Ist das ein A**ch voll Arbeit für den Keeper? Ja.

Aber Du hast es im Griff, all das Deinem Spiel anzupassen und Teile wegzulassen, oder still und leise aufzuatmen, wenn die Spieler sie nicht entdecken.

Im Begleitmaterial und teilweise hier auf den Bildern wirst Du Gesichter bemerken, die bekannten Schauspielern ähneln. Das ist kein Zufall. Ich habe sie bewusst gewählt. Zum einen als Homage, weil ich diese Darsteller sehr schätze und sie meiner persönlichen Lieblingsbesetzung eines Filmes entsprechen. Zu anderen, weil sie durch die Rollen, die sie oft verkörpern eine gewissen Typ zeigen, die es den Spielern leicht macht, mit ihnen zu interagieren. Das ist die Macht des Klischees und im Rollenspiel ist sie eine Wunderwaffe.

Ich möchte Dich dennoch bitten, respektvoll mit den Bildern umzugehen und zu bedenken, dass dies ein privates, nicht-kommerzielles Werk ist.

Und nun, viel Spaß mit *Fünf Siegel zum Portal der Hölle*.

Spielumfang

Dies ist das Hauptmanuskript des Spiels.

Du wirst feststellen, dass Werte der NSC und Gegenspieler, NSC-Beschreibungen und Karten (zum Teil) fehlen.

All das befindet sich auf der Homepage, wo Du auch diesen Text findest.

Es empfiehlt sich diese Materialien auszudrucken. Insbesondere die NSC-Beschreibungen mit dem Text. Du kannst sie in der Mitte falten und über Deinen Keeper-Schirm hängen. Die Spieler haben das Porträt des NSC und Du die Beschreibung.

Einige haben eine größere Rolle und andere kleinere. Ich wollte sichergehen, möglichst alle abzudecken, die den Spielern eine nachhaltige Begegnung bescheren können. Das heißt aber nicht, dass alle auftauchen müssen!

Mit den Spielwerten verhält es sich ähnlich.

Drucke sie aus und lege sie bereit, damit Du sie an entsprechender Stelle nutzen kannst.

Inhalt

Die Helden	6
Ein Wort an den Keeper	6
NSC	7
Die Stimmung	7
Die Ermittler	7
Die Gegenspieler	9
Grundsätzliches / Cold Open	9
Vorgeschichte	10
Einstieg der Ermittler (Cold Open)	15
Der Partylöwe	16
Der Rabauke	16
Der Tüftler	17
Der Gelehrte	18
In der Zwischenzeit	19
 <u>Freitag, 14. Mai 1920</u>	19
Einstieg für den	
Gelehrten	19
Tüftler	20
Partylöwen	21
Rabauken	21
Lissis Visionen	22
Der Keller	23
Knotenpunkt	
Das MOLOCH	26
Glückwunsch	32
 <u>Samstag, 15. Mai 1920</u>	35
Die Siegel	35
Hans de Vries' Wohnung	36
Collin Weatherbys Wohnung	38
Bruno Ionels Wohnung	39
Josef Kärntners Atelier	39
Bernhard <i>der Hai</i> Karschinsky	40
Arnold Stern	41
Zwischenstand	43
Knotenpunkt	
Fließend wie Gold	44
Zugangsbedingungen	45
Attraktionen	45
Mode	47

Personen	48
Teilnehmer/Gegenspieler	48
Ablauf	49
Auftritte Ottilie!	50
Die goldene Stunde	51
Der große Knall	51
Die Flucht	52
Tanz auf den Wellen	56
Werte der Boote	63
Eiskalt am Haken	64
<u>Sonntag, 16. Mai 1920</u>	67
Das Vereinsheim	67
Das kalte Nest	67
Seine Sichtweise der Geschichte	68
Weiteres	70
Die Königin von Berlin	70
Der falsche Priester	72
Das Ritual von Golgoth	74
Die Toten befragen	77
Die Japaner und die Deutsche Abwehr	77-78
Entscheidungen	78
Das Tee-Haus	79
Eindringen mit Jennifers Hilfe	81
Die Trojanerin	82
Elli	84
Die Räume des Magiers	84
Kooperation mit dem MI6?	85
Nathans Wissen	86
<u>Montag, 17. Mai 1920</u>	86
Tot auf dem Gleis	86
Ablauf	87
Szenario -1-	88
Szenario -2-	89
Szenario -3-	89
Stimmungsvorschläge	89
Magie der Bruderschaftler	91
Der allwirksame Sternentanz zu Ehren des wahren Sehers und Verschlingers, die Geißel des Limbus und des Fängers unvorsichtiger Wanderer: Golgoth	92
Herz der Finsternis	95
Nachhall	96
Epilog	97
Anhang I.	98
Das Schicksal der Siegel-Träger	98
Die Fraktionen	99
Hptm. Götz Mainfurt	99
Die Aveniten	99
Die Bruderschaft d.t. Schlafes	99
Der MI6	100
Das Sterm-Imperium	101
Arnold Stern	102
Die Deutsche Abwehr	102
Der japanische Geheimdienst	103
Yoichi Michori	103
Lissi Krause	105

Die Siegel und wie sie wirken	105
Die Ätherlampe	108
Anhang II.	108
Keeper-Checkliste	108
Ablaufdiagramm	110
Anhang III.	
Schutzzauber im MI6	110
Anhang IV.	
Dossier der Aveniten	112



Die Helden

Alle benötigen gute Kampfwerte. Es kann sinnvoll sein, einen kampferprobten Helden zu haben. Einer sollte sozial umgänglich sein, einer sich für Gelehrtenwissen interessieren und einer handwerklich talentiert sein.

Meistens stehen die Ermittler im Showdown auf eigenen Füßen, doch hier kann es ratsam sein, sich Verbündete zu suchen und sich dabei nicht allzu viele Feinde zu machen.

Die Akteure werden sich auf die Suche nach fünf magischen Zeichen machen, die gemeinsam (angeblich) ein Portal zur Hölle selbst öffnen, was es natürlich zu verhindern gilt. Soweit die Kurzversion.

Ein Wort an den Keeper

- Der Spielverlauf lässt die Akteure zunächst darüber im Unklaren, um was es geht. Sie müssen sich dem Abenteuer von zwei Seiten nähern und die jeweiligen Fäden miteinander verknüpfen. Das ist beabsichtigt.
- Du wirst bemerken, dass es schon mal heißt „Keeper-Entscheidung“. Dies betrifft Teile der Geschichte, die für die eigentliche Lösung und den Verlauf nicht wirklich nötig sind, Dir aber die Gelegenheit geben, eigenen Flavor hinzuzufügen. Oder ggf. sogar eigene Storyhooks einzubauen.
 - Du kannst auch aus dem Lesen des Hinweises „Keeper-Entscheidung“ ein Trinkspiel machen und sehen, wie lange Du durchhältst.
- Die Struktur des Abenteuers erlaubt es an einigen Stellen unterschiedliche Wege zu nehmen. Gestatte den Spielern sie so zu gehen, wie sie wollen. Behalte aber die verstreichende Zeit im Auge, allein schon deswegen, um den Spielfluss am Laufen zu halten.
- Die Ermittler brauchen nicht alle Hinweise, um das Abenteuer zu bestehen. Vielleicht ziehen sie sogar die falschen Schlüsse, tun aber dennoch *das richtige*?
 - Einige Enden können sogar ein Anschluss-Abenteuer nach sich ziehen, wenn Du das willst, sowie einige Sideplots in eigene Geschichten münden können.
- Sollte ein Ermittler das Pech haben zu sterben oder wahnsinnig zu werden, kannst Du dem Spieler ggf. erlauben einen der NSC weiterzuführen, falls es die Zeit/Umstände nicht zulassen einen neuen Spielercharakter zu entwickeln und einzuführen.
 - Beachte, dass sich dadurch vielleicht die Zielsetzungen der NSC ändern, weil der Spieler sie nicht kennt. Sei großzügig und drücke beide Augen zu!
 - **Spielbare NSC** sind Lissi, Henry, Viktor, Yoichi, Bruno, Soraya, Elli, Rowan Carter, Jennifer Kirby und Christian Berger. Du findest ihre Werte auf der HP unter „STATS“.
- Alle Spielleiter, Dungeonmaster, Keeper, oder wie auch immer sie heißen, haben ein Problem: Kein Plot überlebt die Ideen und Taten der Spieler. Mache Dich darauf gefasst, dass sie Dein Abenteuer auf den Kopf, oder wenigstens auf eine harte Probe stellen. Du wirst improvisieren müssen. Vergewissere Dich darum, dass Du den Plot verstanden hast, dann kannst Du auch Abkürzungen oder Auslassungen hinnehmen und vielleicht sogar ganz neue Wendungen einbauen.
- **Zeitdruck:** Vorgesehen ist es, das eigentliche Abenteuer am Vormittag des 14. Mai 1920 (Freitag) zu beginnen. Der Showdown findet um Mitternacht auf Montag, den 17.05.1920 statt. Sollte Dir das als Keeper zu knapp erscheinen, kannst du das entsprechend ändern. Behalte aber im Auge, dass sich der Ermittlungsdruck erhöht, wenn die Spieler merken, dass sie bestimmte Ereignisse zeitlich wahrnehmen sollten.
 - Gerade wenn sie alle Informationen zusammentragen wollen, müssen sie sich jenseits der Knotenpunkte trennen.

NSC

Zu diesem Abenteuer gehören eine ganze Reihe von Nichtspielercharakteren. Damit das Abenteuer lesbar bleibt sind deren Werte und Statistiken in Dokumente auf der **Homepage** ausgelagert. Da man alles ausdrucken kann und dieses Spiel nicht in gebundener Form vorliegt, kannst Du Dir alle Unterlagen für Dein Spiel auf diese Weise frei zusammenstellen. Die Werte der NSC umfassen allein ihre wichtigsten Fertigkeiten.

Die Stimmung

Dies ist ein Pulp-Abenteuer. Der Schrecken soll nicht zu Kurz kommen. Die Gefahr muss spürbar sein.

DOCH die Ermittler sind Helden.

Gönne ihnen einen One-Liner, ein Grinsen nach bestandener Gefahr, Romantik, Mystik, Glamour und lass keinen Zweifel daran, dass sie die wichtigsten Personen sind, egal wie verrückt die Lage ist.

Wenn einer von ihnen sterben sollte, gib ihm dafür einen großen Moment, eine letzte Tat, einen würdigen Abgang und lass es niemals einfach so geschehen.

Bist Du Dir als Keeper nicht sicher, dann erlaube lieber die unwahrscheinliche Rettung, den arroganten Gegenspieler, der zögert, oder leicht abzulenkende Monster.

Dein Abenteuer wird nicht durch den Verschleiß an Helden gut. Sondern durch das Gefühl der Spieler, etwas besonderes erlebt zu haben.

Die Ermittler

Die Spieler sollten die Freiheit haben, die Ermittler zu spielen, die ihnen liegen. Jeder sollte dabei seine eigenen Stärken aufweisen und dem Spieler größtmögliche Freiheiten lassen.

Im Abenteuer benutze ich allerdings Kategorisierungen, wenn es darum geht, Figuren mit besonderen Eigenschaften hervorzuheben. Das sind keine Archetypen! Es sind nur Umschreibungen für jene, die einer gewissen Herausforderung vielleicht am besten gegenüber treten können, und Dir als Keeper helfen können, das Abenteuer so zu gestalten, dass ihr den meisten Spaß habt.

Der Partylöwe

Dies ist ein Ermittler, der sich auf dem feinen Parkett sicher bewegt. Er ist ein Wortführer, ist charmant, kann sein Umfeld leicht überzeugen, durchschauen und manipulieren. Wahrscheinlich gehört er der gehobenen Gesellschaft an, oder weiß diese zumindest zu nehmen.

Der Rabauke

... ist ein Mann der Tat. Vielleicht ein Kriegsveteran, Ex-Bulle oder Gangster. Oder ein Abenteurer, der schon einiges gesehen hat. Der Rabauke scheut keine körperliche Auseinandersetzung und zuckt nicht zusammen, wenn ein Schuss fällt. Manchmal ist er vielleicht zu direkt und will mit dem Kopf durch die Wand?

Der Gelehrte

Er versteht sich am Besten auf Bücher, Schriften, geheimes Wissen und den Kontakt zu Wissenschaftlern, deren Sprache er fließend spricht. Er hat Ahnung von Geschichte, Bibliotheken, Naturwissenschaft und vielleicht sogar dem Mythos? Gelehrte müssen nicht weltfremd sein, werden aber wohl immer die Nähe zu verschriftlichem Wissen dem Umgang mit Menschen vorziehen.

Der Tüftler

Dies ist ein handwerklich begabter Ermittler, der sich auf Mechanik, Reparaturen und auch Naturwissenschaften (vor allem in der praktischen Anwendung) versteht, deswegen aber auch Fahrzeuge und Maschinen bedienen kann.

Es kann sich um einen schlichten Mechaniker handeln, aber auch um einen Ingenieur oder gar Wissenschaftler.

Bedenke als Keeper: Der Krieg ist gerade zu Ende gegangen. Die Ermittler sollten sich Gedanken dazu machen, was sie in den letzten sechs Jahren getan haben. Wenn sie unter vierzig sind, waren sie höchstwahrscheinlich Soldaten.

Du kannst das berücksichtigen und ihre Werte für Schusswaffen entsprechend erhöhen.

Gegenspieler

Eine Reihe von Leuten versuchen in diesem Abenteuer ihre eigenen Interessen durchzusetzen. Sie sind im Anhang beschrieben. Damit Du aber die Chronologie besser verstehst, hier ein Kurzabriss:

- Die Siegelträger
 - Fünf Soldaten aus dem Krieg. Vier sind bereits verstorben und ihre Siegel sind im Umlauf. Nur einer von ihnen lebt noch: Hauptmann Götz Mainfurt.
- Die Forscher
 - Bruno Ionel, Hans de Vries und Colin Weatherby haben sich zusammengetan, um die Zeichen zu finden und das Tor. Vordergründig aus wissenschaftlichen Gründen.
 - Ihnen hilft der naive aber geniale Physiker Dr. Vogt.
- Der Zwielfichtige
 - Collin Weatherby spielt ein mehrfaches Spiel und trickst alle Akteure für seinen eigenen Gewinn gegeneinander aus.
 - Ursprünglich war er mal MI6-Agent.
- Die Bruderschaft des tiefes Schlafes
 - Sie sind die Bösen, die das Tor tatsächlich finden und öffnen wollen, um die Welt ins Chaos zu stürzen.
 - Vertreten werden sie durch *Pater* Peter Hannemann, *Bruder* Guido (und dessen Verwandten Ulrich und einige Schergen). Sie haben den Orden der Aveniten unterwandert.
- Die Aveniten
 - Ein Orden evangelikaler Christen unter der Leitung der mysteriösen Maria von Freyen, der sogenannten Eisheiligen (sie ist eine Magierin) und ihrer rechten Hand Johannes Behrens.
 - Sie gehören zu den Guten, haben aber kaum die Mittel etwas zu unternehmen.
- Der MI-6
 - Man weiß um die Siegel und will sie. Ursprünglich setzte man auf Weatherby, doch als dessen doppeltes Spiel auffiel, schickte man andere Agenten los, die sie besorgen sollen. Namentlich Rowan Carter und Jennifer Kirby.
- Die Unterwelt
 - Kasimir, Arnold und Dorothea Stern vertreten die größte Verbrecherorganisation in Berlin. Während Arnold vom Okkultismus begeistert ist, d sich in die Sache einmischt und eine Affäre mit seiner Schwägerin Dorothea hat, will sein Bruder nur sein Imperium retten.
- Deutscher und japanischer Geheimdienst
 - Sie werden aufgrund der Ereignisse in alles partiell hineingezogen, tapen aber weitgehend im Dunkeln.

Grundsätzliches

Struktur des Abenteuers

Gewöhnlich sucht man einen schnellen Einstieg ins Abenteuer, a la „Ihr trefft euch in einer Taverne“, oder alle Spielercharaktere werden zu einem gemeinsamen Bekannten gerufen, der ihnen offenbart, was ansteht, und los geht's.

Für dieses Abenteuer habe ich einen eigenen Weg gewählt, der aber zumindest im allerersten Teil optional ist.

Ich nenne es das...

Cold Open

Dabei handelt es sich um eine kleine Szene, die jeden Ermittler in einer auf ihn zugeschnittenen Situation agieren lässt. In dieser kann er mindestens eine seiner stärksten Charakterfertigkeit ausspielen und sollte sich den Mitspielern präsentieren können.

Zum einen gibt dies jedem Spieler gleich zu Beginn ein wichtiges Spotlight in dem er sich wohl fühlen darf. Zum anderen zeigt er aufmerksamen Mitspielern, was in der Figur steckt und wie sie sich verhält – was für ein Typ er ist.

Man könnte auch von einer „Vorstellungsrunde“ sprechen.

Natürlich sollte der Keeper dieses *Cold Open* perfekt auf den Ermittler zuschneiden und ihn insofern „gut da stehen“ lassen, als das der Charakter und seine Talente hervorstechen.

Dafür muss man als Keeper die Helden gut kennen.

Da die *Cold Open* nicht länger als 15-20 min dauern sollten, müssen sie nicht bis ins kleinste Detail durchgeplant sein und der Keeper kann jederzeit als Erzähler eingreifen und die Szene vorteilhaft für den Ermittler beenden, wenn's zu lange dauert.

Ist man als Keeper zudem gut drauf, dann kann man jedem Spieler nach dem *Cold Open* gestatten einen Versuch zumachen eine genutzte Fertigkeit zu steigern. Das könnte die Spieler anstacheln später mehr Gebrauch von ihnen zu machen.

Das funktioniert so:

Würfelt man über den aktuellen Wert einer Fertigkeit, darf man 1W10 Punkte zu diesem Wert addieren.

In meiner eigenen Runde habe ich zum Teil die *Cold Opens* für die Ermittler genutzt, um das Szenario anzuteasern, sie aber noch im Dunkeln gelassen, wo das alles hinführt. Ich habe sie weiter unten aufgeführt. Wenn Du der Meinung bist, sie passen in Deine Runde, kannst Du sie so übernehmen.

Inwieweit Du als Keeper die *Cold Open* benutzen willst und ob sie schon erste Berührungspunkte mit dem Plot bieten, bleibt Dir überlassen.

Außerdem:

Aus der Struktur geht hervor, dass es **Knotenpunkte** gibt, an denen das Abenteuer entscheidende Wendungen nimmt. Diese gilt es unbedingt zu erreichen.

Damit sich die Ermittler nicht verzetteln, kannst Du die Uhr ticken lassen, so dass sie gezwungen sind, ihre Untersuchungen an diesen Knotenpunkten fortzusetzen. Ob, wie und warum sie dann noch einmal im Organigramm zurückspringen, entscheidet ihr gemeinsam. Vielleicht schließen sich aber einfach bestimmte Zeitfenster und die Ermittler können nicht allen Spuren nachgehen.

Während an den Knotenpunkten alle Ermittler zusammenkommen sollten, ist dies bei den anderen Punkten nicht unbedingt nötig. Hier kann sich die Truppe aufteilen.

Vorgeschichte

Was geschah – in chronologischer Reihenfolge

1916

In den Wirren des *Großen Krieges*, auf den Schlachtfeldern in Belgien, stieß eine versprengte Gruppe deutscher Fernmelde-Soldaten auf die Ruine einer Kirche. Sie lag im Niemandsland und bot der nach Schutz suchenden Gruppe Obdach.

Bei der Erkundung des Gebäudes fanden die Soldaten (Hpmt. Götz Mainfurt, Leutnant Hanno Mohnke, Stabsgefreiter Martin Schuster, Hauptgefreiter Rudolf Winkel, Hauptgefreiter Raimund Geiss) ein Gewölbe – weitaus älter, als der sakrale Bau darüber.

Darin eine Wandmalerei, die fünf Wächter der Hölle zeigte, die sich durch besondere Hautzeichen – Tätowierungen – erkennbar machten.

Die fünf aktivierten hier einen magischen Effekt *oder* wurden Opfer eines Fluchs (Keeper-Entscheidung) und die Zeichen übertrugen sich auf sie. Derart ausgestattet überstanden sie den Krieg und kehrten danach in die Heimat zurück, wo sich ihre Wege trennen sollten.



Ende 1917

Auf dem alliierten Vormarsch rückten britische Truppen in das Gebiet mit der Kirche vor und was man dort fand schreckte den SIS, Abteilung MI6 auf. Man erkannte das Potential durch eigene Experten, die aber nur noch feststellen konnten, dass die Zeichen neue Träger haben. Nach ihren Gefechtsberichten, musste hier eine deutsche Einheit gewesen sein.

Der MI6 bekam den Auftrag die Soldaten zu finden und die Zeichen zu bergen. Nicht weil man Sorge um das Höllenportal hatte, sondern weil man die Macht der Zeichen nutzen wollte.

Doch das war schwerer als gedacht und gelang nur in einem Fall (s.u.).

Zu dieser Zeit kommt der Forscher und Schatzjäger **Bruno Ionel** nach Berlin.

Seit vielen Jahren forschte er an der Sage um die Höllenwächter, ihre Zeichen und wo sie abgeblieben waren.

Dabei ist er keineswegs ein Mythenjäger, denn was seine Studien in Bukarest erbrachten, ließ sich nicht nur als *Höllenportal* deuten, sondern auch konkret als eine Umschreibung für etwas, das sagenhaften Reichtum birgt und mit grotesken Gefahren gespickt ist.

Die Zeichen sollen aus dem alten Hethiter-Imperium stammen und über die Epochen und historischen Verwicklungen nach und nach bis Europa gekommen sein.

Um 1738, Mitten in einer schwierigen Epoche für Bukarest, wurde dort von einem Gelehrten die sogenannte Ätherlampe entwickelt, ein alchemistisch-mechanisches Objekt, welches die Ortung der Zeichen möglich machte.

Die **Ätherlampe** gleicht einem Projektor, dessen Licht durch einen besonders geschliffenen Kristall abgestrahlt wird, der, wenn er richtig eingestellt wird, die Partikel in der Tinte der Zeichen reagieren lässt. Man kann so Magie orten/erkennen. Die Zeichen kann man umso besser orten, wenn man eines besitzt und dabei auf dem Display des Projektors platziert. Das Ding erzeugt eine Art holografisches Bild, auf dem der Standort anderer aktiver Zeichen mehr oder weniger genau angezeigt wird. Je mehr Zeichen, desto präziser ist die Ortung der übrigen.

Und noch wichtiger: Liegen alle Zeichen darauf, dann richten sie sich direkt auf das Portal aus.

Dies kann man nun finden, ohne Gefahr zu laufen, von den Wirkungen der Zeichen übermannt zu werden. Weder die Lampe (vor allem der Kristall, oder auch *die Birne*), noch die Tinte lassen sich einfach reproduzieren. Baupläne und Rezepte sind selbst für ausgewiesener Forscher schwer zu finden. Allerdings... einige neue Hinweise wiesen nach Berlin, als möglichen Fundort der Zeichen. Über alte Bekannte knüpft Ionel Kontakte zu Collin Weatherby und Hans de Vries.

Collin Weatherby gilt als gewiefter Entdecker ohne Skrupel, arbeitet aber in Wirklichkeit für den MI6. Dieser hatte sehr bald Interesse an Brunos Forschungen und wies Weatherby an, am Ball zu bleiben. Der fütterte den Geheimdienst mit allen Informationen, die er bekommt. Mit seinem Schweizer Pass bleibt er in Deutschland im Krieg ziemlich unbehelligt.

Hans de Vries arbeitet als Apotheker, ist in Wahrheit aber ein begnadeter Alchimist, der von sich aus der Rezeptur der Tinte auf der Spur ist. Er verspricht sich, mit ihr Magie dauerhaft auf Objekte oder Menschen übertragen zu können. Womit er ziemlich richtig liegt. Die Rezeptur ist nur erheblich schwerer herzustellen, als er dachte, weshalb er seit Jahren im Dunkeln tappt. Die drei gingen Brunos Spuren nach, konnten im Krieg jedoch kaum Fortschritte erzielen. Weil sie, wie alle anderen auch, unter der Mangelwirtschaft und der Blockade Deutschlands litten, wurde ihre Schatzsuche sehr bald von Grundbedürfnissen überlagert.

1918

Um diesen nachzukommen lässt sich Bruno mit der etwa 50jährigen Millionärin **Ottile Otti Fischer-Barum** ein. Diese Verbindung kam zustande, weil Otti verzweifelt nach Mitteln gegen das Altern suchte und Bruno (über seine Kontakte) ihr einige Tinkturen von Hans verkaufte, die kurzzeitig sogar kosmetische Wirkung zeigten. Gleichzeitig entwickelten sich zwischen Otti und Bruno echte Gefühle und mehr.

So zieht sie ihn Anfang 1919 ins Vertrauen, als ihr Neffe, Leutnant Hanno Mohnke an der spanischen Grippe stirbt. Sie ist darüber fassungslos und vermutet eine unnatürliche Ursache, da Hanno auf sie, bei ihrer letzten Begegnung, jung und agil wirkte (tatsächlich ist er an der Grippe verstorben, die ähnlich wie Corona, ihre Opfer rasch dahinraffte). Bruno nimmt auf ihren Wunsch an der Leichenschau teil und entdeckt zu seiner vollkommenen Überraschung auf der Schulter des Toten eines der Zeichen, die er aus seinen Forschungen kannte.

Leider kann er es nicht an sich bringen. Der Arzt der Pathologie, ein ehemaliger Frontoffizier (Hptm./Dr. Lippert), zieht die Haut auf Wunsch eines alten Kameraden ab und übergibt sie ihm: Niemand anderem als Hptm. **Götz Mainfurt**.

Bruno ist fassungslos, aber auch neu angestachelt und peitscht seine Kumpane an, die Suche wieder aufzunehmen – jetzt nach Mainfurt.

So erfährt Weatherby den Namen und der MI6 kann in seinen Akten die Identitäten der anderen Soldaten ermitteln. Kurz darauf gelingt es ihnen **Rudolf Winkel** zu stellen. Sie entfernten das Zeichen, wobei er unter ungeklärten Umständen stirbt (nicht auszuschließen, das man ihn tötete und das Zeichen einfach nahm. Keeper-Entscheidung).

Da der MI6 nicht ungehindert in Berlin agieren kann, beschließt man, sich via Weatherby weiter Brunos und de Vries zu bedienen.

So führt Weatherby seine Kumpane immer wieder auf neue Fährten.

Sie ermitteln **Martin Schuster** und finden heraus, das er in den Reihen der Aveniten sein Seelenheil suchte. Angeblich nahm er sich dort das Leben (Keeper-Entscheidung, denn er könnte auch umgebracht worden sein) und sein Zeichen wurde von dem Orden in Obhut genommen und sicher versteckt. Ein herber Schlag: denn somit ist es unerreichbar.

Raimund Geiss wandte sich nach dem Krieg wieder seinem alten Beruf zu und wurde Gangster in der Organisation von **Kasimir Stern**. Er hielt sich aber wohl für sehr besonders und wurde sogar seinen Kumpanen unsympathisch.

Darum erlitt er Mitte 1919 einen *Arbeitsunfall* und verstarb. Seine Leiche wurde nie gefunden, doch sein Zeichen nahm **Arnold Stern**, der Bruder des Bandenchefs an sich (und

vielleicht war er auch für *den Unfall* verantwortlich? Erneut: Keeper-Entscheidung). Arnold entschlüsselt das Siegel und wendet es bei Geiss an. Er erfährt von den anderen Trägern und beginnt sie zu suchen.

Im Herbst 1919 ist **Martin Schuster** bei den Aveniten erschienen auf der Suche nach Erlösung (oder Schutz vor Arnold Stern). Er schilderte den Autoritäten Maria Freyen, Johann Behrens und leider auch Peter Hannemann, was ihm widerfahren war. Die Aveniten stellen ihre eigenen Untersuchungen an, um die Gefahr in bestem Wissen und Gewissen aus dem Verkehr zu ziehen. Nicht ahnend vom Feind unterwandert zu sein (**Pater Peter Hannemann**, ein Mitglied der *Bruderschaft des Tiefen Schlafes*).

Arnold Stern erhält persönliche Gegenstände von Schuster und befragt seinen Geist.

Im Januar 1920 sind die Informationen so weit gestreut, dass Teile der magischen Fähigkeiten der Zeichen allen Fraktionen bekannt sind und alle um die Nützlichkeit der **Ätherlampe** wissen. Die *Deutsche Abwehr* ist inzwischen auch erwacht und spürt, es da ist was im Busch. Die Versorgungswege des MI6 und seine bekannten Agenten werden schärfer überwacht und es ist nicht mehr möglich die Ätherlampe in den eigenen Einrichtungen zu bauen, ohne weitere Aufmerksamkeit zu erzeugen.

Vielleicht auch, weil es dabei gewisse Risiken gibt. Man strebt eine Auslagerung des gesamten Prozesses an.

Dazu stellt der MI6 über Collin das Geld zum Bau einer Ätherlampe. Bruno und Hans fragen einen Typen wie Collin nicht, woher er Geld beschafft. Sie akzeptierten es einfach.

Sie richten eine Werkstatt ein und besorgen Material und Werkzeuge.

Dort machte sich der Ingenieur **Dr. Albert Vogt** an den Bau der Lampe. Den hatte **Hans de Vries** aufgetan. Beide kannten sich aus der Studienzeit und de Vries wusste um Vogts chronische Geldsorgen. Mit ein wenig Geld ist er leicht zu motivieren, die knifflige und nicht ungefährliche Arbeit zu übernehmen. Vogts Geldsorgen weiß Collin für sich zu nutzen. Denn bei dem haben die Summen, die ihm der MI6 gibt, die Gier geweckt. Inzwischen ist er es leid, für sein Land die Drecksarbeit zu machen. Folglich denkt er sich, er könnte doch einfach alle ausspielen und dann mit dem Jackpot abhauen. Das Höllenportal ist ihm egal. Er glaubt nicht mehr daran, sieht aber: Mit der Ätherlampe kann man reich werden.

Auf der Suche nach Antworten lässt **Arnold Stern** weitere Aveniten töten. Doch sie können ihm nicht weiterhelfen.

Februar 1920

Angelockt von den Beschaffungsvorgängen und den Nachrichten seiner Spitzel erfährt **Arnold Stern** von dem Vorhaben eine Ätherlampe zu bauen und nimmt Kontakt zu Weatherby auf. Er besorgt ihm eine genaue Bauanleitung (aus der Buchhandlung **Krauses Kuriositäten**) und Weatherby soll ihm die Lampe überlassen (für ein hübsches Sümmchen). Nebenbei erwähnt er, er habe das Zeichen von **Raimund Geiss**.

Er überredet ihn so zu tun, als sei die erste Lampe ein Fehlschlag, so dass man eine zweite bauen müsse. Da es sich um komplizierte Arbeit handelt, war das durchaus möglich.

Arnold Stern weiß inzwischen von allen Schicksalen der Siegel-Träger und ahnt, dass bei den Aveniten etwas merkwürdiges geschieht.

März 1920

Vogt fingiert das Scheitern der ersten Bauarbeiten. Die Lüge davon erzählt Weatherby nicht nur Bruno und Hans, sondern auch seinen Geheimdienstleuten.

Tatsächlich verkauft er die Lampe an **Arnold Stern**. Der will mit ihr die anderen Siegel finden. Noch einmal bekommt Weatherby eine Finanzspritze des MI6.

Anfang April 1920

Diesmal geht wirklich etwas schief und der Schaden am Labor ist beträchtlich. Gleichzeitig wittert der MI6 Verrat und sendet **Rowan Carter** aus, der Weatherbys Geschäften nachgeht und ihn beschattet.

Es muss nun schnellstens eine Ätherlampe her. Doch die Gier verbietet es Weatherby sein eigenes Geld zu investieren. Er überredet Bruno seine Freundin um Geld zu bitten. Doch **Otilie** lehnt ab, als sie die Summe hört. Sie kann sie schlicht nicht auftreiben, ohne das ihr Mann es merkt.

Ende April 1920

Die Lage spitzt sich zu. Weatherby enthüllt Ionel und de Vries nach einem Besuch von Carter, das er für den MI6 arbeitet und das die keinen Spaß verstehen. Sie werden alle drei fangen und foltern, wenn die Lampe nicht schnellstens rüber kommt. Da sie faktisch **Staatsfeinde** sind, haben sie auch nichts von der deutschen Regierung zu erwarten.

Frustriert stimmt Bruno zu Otilie zu erpressen, um an das Geld zu kommen. Er lädt sie zu einem **Schäferstündchen** ein und macht die Fotos.

01. Mai 1920

- Josef Kärntner entwickelt die kompromittierenden Fotos.
- Pater Hannemann wendet sich an de Vries, einen alten Bekannten, wegen der Beschaffung eines magischen Pulvers für ein besonderes Ritual.
 - Er horcht ihn gleichzeitig nach den Fortschritten um die Ätherlampe aus und bekommt die Namen von Weatherby und Ionel genannt, die er nun überwachen lässt.

03. Mai 1920

- Otilie erhält das Erpresserschreiben.
- Arnold Sterns nächstes Opfer unter den Aveniten ist tatsächlich ein Mitglied der Bruderschaft. So erfährt er Hannemanns Identität und seine groben Pläne, sowie alle Namen der übrigen Mitglieder. Es muss in seinen Augen jetzt sehr schnell gehen, weil er zurecht befürchtet, in der Bruderschaft einen gefährlichen Gegner zu haben.

04. Mai 1920

- Arnold Stern trifft sich mit Weatherby. Er plant die Basis des MI6 in Berlin zu überfallen, um deren Siegel zu bekommen. Weatherbys Bedenken werden von Stern mit der Aussicht auf eine fette Belohnung fortgewischt.
 - Ihr Treffen wird von der *Bruderschaft des tiefen Schlafes* beobachtet. Sie wissen von Weatherbys Aktivitäten und wollen über ihn an andere Besitzer der Siegel kommen (wer sonst würde eine Ätherlampe brauchen?). Sie folgen auch Arnold Stern ab jetzt.

05. Mai 1920

- Otilie zahlt das Geld und die Arbeiten an der Ätherlampe werden wieder aufgenommen.
- Ionel bekommt erstes Muffensausen, verlässt seine eigentliche Wohnung und taucht unter.
- De Vries ermittelt die **Zutaten** und das Mischungsverhältnis des magischen Pulvers für Hannemann. Damit wendet der sich an Weatherby, der ihm einen Verkäufer nennen soll.
- Hannemann kombiniert Arnold Stern + Raimund Geiss, dessen Identität er inzwischen erfahren hat. Er ahnt, was wirklich hinter den Todesfällen unter den Aveniten steckt.

07. Mai 1920

- Weatherby besorgt bei Leon Czerny die **alchemistischen** Substanzen für Hannemanns Ritual. Sie sollen am **13. Mai** geliefert werden.

08. Mai 1920

- **Ulrich Kohort** – Hannemanns rechte Hand – wird von Arnold Sterns Männern erwischt und umgebracht. So erfährt Arnold von dem bevorstehenden Ritual und weiteren Details.

09. Mai 1920

- Weatherby trifft sich mit Arnold Stern. Sie beraten sich wegen dem Überfall auf den MI6. Dabei sprechen sie auch über Hannemann.
 - Arnold Stern erfährt von den Chemikalien und stellt noch in Weatherbys Gegenwart Berechnungen an. Er weiß nun, was Hannemann vor hat, wofür er sie braucht (siehe: Das Ritual von Golgoth. S.74). Ihnen bleiben nur wenige Tage und er drängt Weatherby Vorbereitungen zu treffen. Gleichzeitig plant er Hannemanns Ermordung.

10. Mai 1920

- Behrens erfährt von Hannemanns Auszahlungen und was er vorhat. Der taucht sofort unter. Er muss für seine eigenen Pläne auf andere *Fachleute* zurückgreifen.

11. Mai 1920

- Kasimir Stern deckt die Affäre seiner Frau Dorothea mit seinem Bruder Arnold auf und tötet ihn im Affekt.
- Ottilie engagiert **Elli P. Wiesner**. Sie soll die Fotos besorgen und herausfinden, wer alles, außer Bruno, dahinter steckt.

12. Mai 1920

- Weatherby (er weiß noch nichts von Arnolds Tod) besorgt einen Ersatzschlüssel und die Kombination des Tresors im MI6-Quartier und hinterlässt dabei verhängnisvolle Spuren. Der MI6 ahnt den Verrat.
- Kasimir „befragt“ *den Hai* nach den Aktivitäten seines Bruders. Er gibt Malin Anweisung Weatherby, Ionel und de Vries einen Besuch abzustatten.
- Elli P. Wiesner besucht Kärntner in seinem Atelier.
- Hptm. Mainfurt sucht Ionels Wohnung auf.

13. Mai 1920

- Weil die Bauarbeiten nicht so glatt laufen, wie gedacht, verliert de Vries gegenüber Vogt die Nerven. In der Hektik verplappert er sich und gibt Weatherbys Verbindung zum MI6 preis. Vogt ist ein Nerd, aber auch ein Patriot. Er weigert sich die fast fertige Ätherlampe zu Ende zu bauen und will die *Deutsche Abwehr* einschalten. Weatherby erfährt das und muss es verhindern. Gleichzeitig sind seine Aktivitäten beim MI6 aufgefliegen.
- Carter und seine Leute stürmen das Atelier von Kärntner und kassieren ihn ein.
- Kasimirs Vollstreckerin tötet de Vries und durchsucht Ionels Wohnung. Bevor sie Weatherby aufsuchen kann, wird sie zurückgepfiffen.
 - Kasimir hat das Siegel seines Bruders benutzt und braucht sie für seine Reise in die Schweiz, zu der er unverzüglich aufbricht.
- Die Bruderschaft überfällt Arnold Sterns Unterschlupf – bestärkt durch sein Verschwinden. Sie finden zwar kein Siegel, aber dafür seine funktionstüchtige Ätherlampe.
- Czerny übergibt Hannemann die Chemikalien. Der startet die Arbeit am Ektoparatyn.

14. Mai 1920

Vogt flieht mit dem zentralen Bestandteil der Ätherlampe, um einen Freund im Café Kräuselman zu treffen. Weatherby folgt ihm und ihm folgen Carter und andere Agenten.

Carter und seine Kollegen holen die – bis auf die Birne komplette – Ätherlampe aus Vogts Werkstatt und bringen sie ins MI6-Quartier.

Am Abend wird Weatherby beim Packen in seiner Wohnung erst von Elli P. Wiesner überrascht (am Ende seiner Nerven erklärt er ihr alle Zusammenhänge und hofft, sie könne ihm irgendwie helfen).

Doch dann werden beide vom MI6 erwischt. Er wird gefoltert und getötet, sie wird mitgenommen.

Einstieg der Ermittler

Ihre Aufgabe:

Sie müssen mindestens eine Ätherlampe in ihren Besitz bringen, mit ihr das große Ritual finden und es am Ende verhindern. Allein die Zeichen zu besitzen oder versuchen zu vernichten, wird nicht zum Erfolg führen, wie noch deutlich wird.

Sie können verschiedene Wege gehen und müssen nicht alle Stationen durchlaufen, um ans Ziel zu gelangen. Es kann auch sein, dass sie einige Hinweise/Zusammenhänge nicht herausfinden. So ist das eben, wenn mehrere Parteien an einer Sache arbeiten.

Im Anhang befindet sich ein **Ablaufdiagramm** des Abenteuers.

An einigen Stellen kann der Keeper eigene Handlungsstränge anknüpfen, in dem er seine bevorzugten Hintergründe einbaut. D.h. er kann auch eigene Abenteuer mit diesem verknüpfen oder Erklärungen finden, die besser in seine Kampagne passen.

Was die Helden tun sollten:

- Sie sollten sich bewaffnen!
- Sie sollten Allianzen knüpfen, dann fällt ihnen der Endkampf leichter.
- So viele Informationen wie möglich finden.
- Sich gut überlegen, wie und mit wem sie ins Finale gehen wollen

DAS ABENTEUER BEGINNT



Cold Open

Der Partylöwe

Samstag, 08. Mai 1920. Weit nach Mitternacht. Eine Party in einer noblen Villa, irgendwo bei Potsdam. Der Ermittler amüsiert sich großartig, ist er doch von seiner guten Bekannten, der Millionärin **Charlotte Hirschfeldt** eingeladen wurden. Es wird getrunken, gekokst, getanzt. Die Villa ist voller Menschen und Bilder und Statuen von Pferden. Man kommt sich eher vor wie in einem Stall, als in einem Anwesen. Da tritt Charlotte an ihn heran und lässt die Katze aus dem Sack (sie war immer schon durchtrieben):



Im Arbeitszimmer des Gastgebers Sergej, oben im zweiten Stock, soll dessen Notizbuch liegen. Darin wichtige Informationen für sie persönlich. Der Ermittler soll es besorgen – unauffällig – ohne Gewalt. Sie will ihn jetzt nicht an die ganzen kleinen Gefallen und finanziellen Zuwendungen erinnern, die er von ihr erhalten hat, um ihn zu motivieren. Sie erwartet viel mehr ein „klar, mach ich sofort“.

Der genaue Ablauf bleibt dem Spieler überlassen. Verkleidet als Hausdiener? Schleicht er, wie ein junger Gott? Oder siegt die Frechheit?

Folgende Stationen muss er bewältigen:

- Zugang in den ersten Stock, vorbei an einigen gelangweilten Wachen, kann er schon allein durch *Erscheinung* oder eine simple *Ausrede* erhalten.
- Er könnte auch mit einer Begleitung (*Charme*) an einer Wache vorbei in den zweiten Stock (*Überreden*) gelangen, ggf. ist hier hier im Gespräch mit den Wachen russisch erforderlich.
- Dann muss er die Begleitung loswerden!
- Das Büro kann er nur ansteuern, wenn er zwischen den Wachen (Patrouille) hindurch, mit *Verborgen bleiben*, das richtige Timing trifft.
- Im Büro findet er das Buch nicht. Es könnte in der Schreibtischschublade liegen – die ist verschlossen. *Glückswurf*: Sergej liebt Pferde. Unter dem Sockel einer Pferde-Statuette ist der Schlüssel. Zur Not muss die Schublade aufgebrochen werden. Da ist das Buch! Mit ihm kommt er ohne Probleme zurück zu Charlotte.

Sie bedankt sich kühl und wünscht ihm noch viel Spaß auf der Party.

Der Rabauke

Sonntag, 09. Mai 1920, gegen 23:00 Uhr.

Der Ermittler ist nur hier, in dieser Gasse, um einige Schulden abzuleisten. Seine Bekannte Hanni, eine Klub-Betreiberin, erlässt ihm 500 Kröten wenn er in eben jene Seitenstraße geht, sich hinter den Nebenausgang stellt und die ersten Typen, die rauskommen, die Fresse poliert. Komplexer war die Anweisung nicht. Doch Pünktlichkeit war die Voraussetzung und Hanni hat ihm weitaus schlimmeres, als noch mehr Schulden angedroht, wenn er es verbockt.

Wann er denn wüsste, ob der Job getan wäre, hatte der Rabauke wissen wollen und Hanni hatte geantwortet: „Das wird *sie* dir schon sagen.“

Um 23:03 Uhr hört er hektische Stimmen und dann Schritte. Riegel werden auf der anderen Seite der Tür zurückgeworfen, dann schwingt sie auf.

Heraus stürzen drei ziemlich durchschnittliche Typen, mit denen er klar kommen sollte.

Die Überraschung ist so auf seiner Seite, das er in der ersten Runde auf jeden Fall die Initiative hat und außerdem zwei Angriffe. Alle drei haben Ausweichen UND Handgemenge 25/12/5 und 6 TP.

Wenn er fertig ist, fällt drinnen ein Schuss aus einer Flinte. Kurz darauf nähern sich Schritte, zackig, entschlossen. Eine Frau in Männerkleidung und mit einer Pumpgun erscheint in der Tür.



„Von Hanni?“ fragt sie. Dann kommt sie raus, schaut sich die niedergeknüppelten Typen an und wählt gezielt einen aus.

Sie greift nach einem Schlüsselbund in dessen Weste. Als er sich wehrt, stößt sie ihm den Gewehrkolben auf die Nase. Sie pustet eine Strähne aus dem Gesicht und schaut herausfordernd: „Willst du mitkommen? Könnt' noch Hilfe gebrauchen.“

Drinnen ist ein großes Fotoatelier, in dem antike Kulissen aufgebaut sind. Zwei nackte Kerle liegen bewusstlos am Boden der Fotoapparat wurde Opfer der Pumpgun.

Die Frau fragt den Ermittler nach seinem Namen und stellt sich selbst als Elli vor. Sie geht mit dem Schlüsselbund in einen anderen Teil des Ateliers und öffnet eine schwere Tür. Dahinter sind 3 Jungs und Mädchen eingesperrt, die sie heraus winkt. Ghettokinder, die man von der Straße

gelockt hat, um mit ihnen pornografische Fotos zu machen.

Elli führt sie zu einem Seiteneingang.

Wenn der Ermittler fragen sollte, wofür sie ihn/sie gebraucht hat, dann tauchen in diesem Moment 2-3 weitere Ganoven auf, die allerdings von dem Schlag sind, denn man nicht einfach umhaut. Die vielleicht sogar richtig bewaffnet sind (angemessen an das, was der Ermittler dabei hat, Keeper-Entscheidung). Elli hofft, er werde die Schurken so lange aufhalten, bis sie mit den Kindern weg ist. Sie ist sehr dankbar und bereit als Prämie 200 Mark drauf zulegen. Abholbar am Freitag, 19:00 Uhr Café Kräuselmann. Dann muss der Ermittler beweisen, was er kann.

Der Tüftler

Montag, 10. Mai 1920. Auf den Ermittler kommt ein alter Freund zu. Wie sehr *Freund* zutrifft, kann der Spieler entscheiden. Es könnte noch Auswirkungen auf seine persönliche Motivation in diesem Abenteuer haben. Ob sie sich von der Zeit an der Universität, im Job oder aus dem Krieg kennen, ist ebenfalls Spielerentscheidung.

Dieser Freund, **Dr. Alfred Vogt**, ist das, was man heute einen Nerd nennen würde. Der Grund für sein Auftauchen ist ein Arbeitsangebot: Er arbeitet gerade an einer schwierigen Sache und die Wartung der dafür nötigen Maschinen überfordert ihn. Wenn er ihn 2-3 Tage zur Hand ginge, würde er ihm 50 Mark dafür geben.

Die Werkstatt ist eine große Garage am Rande der Stadt. Hier parkt eine alte Dampfwalze, um die herum Vogt jede Menge komischer Maschinen gebaut hat.

Man kann an den Wänden Brandspuren erkennen und Teile des Bodens sehen aus, als habe Säure die Steine angegriffen.

Auch auf Nachfrage lässt er nicht heraus, woran er arbeitet (aber wie auch immer ihr Verhältnis ist, das ist bei Vogt nichts ungewöhnliches).

Nichts hiervon ist legal! Die Apparate sind merkwürdig, ergeben keinen Sinn und bestehen aus komischen Materialien und Legierungen.

Jeden Tag muss der Ermittler 1x auf *Elektrische/Mechanische Reparaturen* würfeln.

Am letzten vereinbarten Tag sagt Vogt, er würde für beide was zu Essen besorgen und lässt den Ermittler zum ersten Mal allein. Er braucht lange, bis er wieder kommt. Der Hunger treibt den Ermittler um und er entdeckt eine Packung Zwieback auf einem Regal (*Verborgenes entdecken!*).

Die steht auf einem alten Buch und als er darin blättert sieht er sehr alte Darstellungen von ähnlichen Geräten, wie die, an denen Vogt jetzt baut. Das Buch ist aber bestimmt 100 Jahre alt.

Zwischen den Seiten stößt er auf ein Lesezeichen:



Eine Visitenkarte des Buchladens ***Krauses Kuriositäten***.

Kurz darauf erscheint Vogt mit dem Essen.

Er entschuldigt sich später, das er die 50 Mark nicht auf einmal geben kann: Sein Kunde hat ihn selbst nicht voll bezahlt. Er gibt dem Ermittler 30 Mark und bietet ihm an, den Rest am Freitag, gegen 09:00 Uhr im Café Kräuselman zu übergeben.

Der Gelehrte

Mittwoch, 12. Mai 1920. Irgendwann zwischen 00:00 und 01:00 Uhr. Um diese Zeit wollte unser geschätzter Held längst im Bett liegen, doch seine freundschaftliche Verbundenheit zur Buchhändlerin seines Vertrauens, **Lissi Krause** (der Inhaberin von *Krauses Kuriositäten*), hält ihn heute Nacht wach.



In einer schäbigen Kneipe harren sie seit über einer Stunde aus und warten auf einen Geschäftspartner von ihr. Endlich kommt der Mann. Ein grobschlächtiger Kerl mit einem orthodoxen Kreuz um den Hals. Er setzt sich sofort zu ihnen an den Tisch und spricht dann auf russisch mit Lissi (es geht schlicht ums Geld – sie will zunächst den Wert der Ware prüfen). Der Fremde nickt und holt ein altes Buch hervor, welches sie mit der Bitte um seine Einschätzung an den Gelehrten weiter weist (sie fasst das Buch nicht an!). Ein erfolgreicher Wurf auf *Bibliotheksnutzung* ergibt, dass es wirklich alt ist und nicht nachgemacht.

Bei einer Überprüfung auf *Okkultismus* kann man zwischen den kyrillischen Texten (allesamt religiös verortet) so etwas wie Zaubersprüche erkennen. Bei einem schwierigen Erfolg erkennt man Flüche und bei einem extremen Erfolg sogar, dass sie auf den ehemaligen Besitzer des Buches ausgerichtet waren: Ivan IV. der Schreckliche.

Lissi ist zufrieden, überreicht dem Mann einen Umschlag mit Geld und bricht sofort mit dem Helden auf. Im Taxi fahren sie sogleich weiter.

Auf Nachfragen gibt Lissi an, sie sei hier nur die Maklerin. Das Buch war mal die persönliche Bibel von Ivan dem Schrecklichen und das Geschenk eines Bojaren, der dessen Leben verfluchte, weil Ivan die Bojaren herabsetzte.

Ihr Ziel ist ein Anwesen, in dem sie sehnlichst erwartet werden. Russischer Adel ist zugegen und dessen Leute schreiben an einem Parteibuch, welches sie Lenin unterschieben wollen – voll mit Flüchen, die sie aus der Ivan-Bibel entlehnen werden.

Die Belohnung für Lissi ist nicht etwa Geld. Sondern ein anderes Buch.

Auch dieses soll der Gelehrte prüfen.

Es ist ca. 70 Jahre alt und handschriftlich erstellt. Es ist der Reisebericht eines gewissen Hektor Ambrosius Wolkenstein. Er brach von Prag auf zu einer „Pilgerreise“ ins Osmanische Reich und kehrte erleuchtet zurück. Was, wann, wo und wie er erleuchtet wurde, geht durch die Prüfung nicht hervor. Dafür bräuchte man erheblich mehr Zeit.

Zufrieden packt Lissi das Buch, den Gelehrten und weiter geht's in die Arbeiterkneipe „Zur letzten Schicht“, dort werden bereits die Stühle hochgestellt. Einer den letzten Gäste ist Pater Hannemann (der in Zivil hier ist). Ihm händigt Lissi das Buch aus. Mit höflichem Argwohn fragt er, woher er wissen soll, das es echt ist und sie verweist auf den Gelehrten, den sie in höchsten Tönen lobt.

Hannemann ist zufrieden, nimmt das Buch und lässt einen Umschlag zurück.

Lissi berichtet, das Hannemann ein Avenit ist, der Angehörige des Ordens der Aveniten – *die Guten*, zwinkert sie. Leute, die okkultes Übel bekämpfen. Dann zählt sie aus dem Umschlag 200 Mark ab und gibt sie dem Ermittler.

In der Zwischenzeit

Wenn die Ermittler in der Zeit bis Freitag noch etwas wichtiges tun wollen, dann sollten sie Gelegenheit dazu haben. Allerdings sollte dies rasch abgehandelt werden, um den Spielfluss nicht zu verlieren und sie sollten nicht zu viel Gelegenheit bekommen, miteinander über ihre Eindrücke zu reden.

Freitag, 14. Mai 1920

Uhrzeit: Es ist sehr, sehr früh am Morgen.

Einstieg für den Gelehrten

Die Hitze des ungewöhnlich warmen Frühlings kündigte sich mit einer fast erstickenden Nacht bereits an.

Als er von seinen letzten Aktivitäten heim kommt, erwartet man ihn in seiner Wohnung.

Drei adrette, junge Schläger und *Bruder* Guido nehmen ihn in die Zange. Sie haben sich heimlich Zugang verschafft und lauern ihm auf. Wenn er sich wehrt – worauf sie gut vorbereitet regieren – werden sie Gewalt anwenden, um ihn ruhig zustellen. Vor allem **Bruder Guido** kann sich hier hervortun.

Verhält er sich ruhig (oder ist er ruhig gestellt) geben sie aus dem Fenster ein Zeichen, oder führen ein Telefonat („Er/sie ist jetzt bereit zum Gespräch.“). Etwa 15 Minuten später erscheint ihr Vorgesetzter **Pater Hannemann**, vom Orden der Aveniten.

Man kennt sich vom Treffen mit Lissi und deren Empfehlung folgend, ist er nun bei ihm erschienen. Hannemann bittet wegen der Umstände um Verzeihung. Die Lage sei ernst und man brauche seine Hilfe. Zunächst fragt er, was der Gelehrte über die *Fünf Siegel* und das *Portal zur Hölle* weiß.

Ein Wurf auf Okkultismus oder Mythoswissen kann folgendes erbringen:

Einfacher Erfolg: Eine alte Sage, wonach fünf Siegel das sogenannte *Portal zu Hölle* bewachen. Bei diesen Siegeln handelt es sich aber um Zeichen, die an sterbliche Träger gebunden sind. Das Portal öffnet eben das: Die Hölle.

Schwieriger Erfolg: Vor mehr als 2000 Jahren hat eine Hochkultur die Siegel erschaffen, um mit ihnen ein Objekt zu sichern, von dem enormes Unheil ausgeht.

Jedes Siegel zeichnet dabei einen besonderen Wächter aus und gemeinsam haben sie die Kraft das Objekt – das *Portal zu Hölle* – zu sichern.

Extremer Erfolg: Die Ursprünge der Siegel gehen auf eine Zeit von vor ca. 1500 bis 2000 v.Chr. zurück. Sie können den Hethitern zugeordnet werden.

Es handelt sich um magische Zeichen, die fünf Helden gestochen wurden – also wohl Tätowierungen. Sie zeichneten ihre Träger nicht nur aus, sie gaben ihnen auch die Macht ein Objekt zu bewachen, dessen Inhalt ein Imperium erschaffen konnte, in dem es andere Zivilisationen erbarmungslos zerstörte. Letzteres brachte ihm den Titel *Portal zur Hölle* ein. Dieses Objekt existierte lange vor den Zeichen, die erst geschaffen wurden, um die Kräfte des Portals einzudämmen.

Pater Hannemann informiert den Ermittler, jemand suche die Zeichen gerade und stehe kurz davor das erste an sich zu bringen. Großes Unheil steht bevor.

Er bittet um Hilfe und stellt ggf. eine verlockende Belohnung in Aussicht, wenn der moralische Anspruch hier allein nicht ausreicht. Er muss dringend alle Details über die Siegel erfahren und vor allem, ob und wie man sie finden kann, bevor andere es tun.

Warum ein externer Ermittler helfen soll? Es gibt Anzeichen wonach der Orden bereits an höchster Stelle unterwandert ist. Eine Gruppe Kultisten habe sich dort breit gemacht gemacht. Näheres will er nicht erzählen, nur das bereits die Führungsfigur **Maria von Freyen**/die **Eisheilige** und ihre rechte Hand **Johannes Behrens**, Opfer von Einflüsterungen geworden sind. Pater Hannemann kann sich nur noch auf eine Hand voll Leute verlassen und keinen davon entbehren.



Für künftige Kontaktaufnahmen nennt er die Kneipe *Zur letzten Schicht*, deren Wirt Paul *Paule* Krüger bei der Nennung eines Code-Wortes *Blauer Pabst* Pater Hannemann anrufen wird.

→ Hannemann wird sich nur am Telefon sprechen lassen und keine Zeit für direkte Treffen haben. Wenn es sich absolut nicht vermeiden lässt, schickt er ein naives, leicht zu manipulierendes Mitglied der Aveniten, welches noch nicht mitbekommen hat, was los ist.

→ → Hannemann ist bei den Aveniten aufgefliegen. Und bei Arnold Stern haben seiner Männer nicht das Siegel von **Geiss** gefunden. Jemand anders könnte diese Kraft immer noch einsetzen und durch Arnold alle seine Agenten kennen. Er muss auf externe Kräfte zurückgreifen, die seinen Feinden weitgehend unbekannt sind.

Am Ende der Begegnung sagt Hannemann: „Wir können die Behörden nicht informieren. Noch nicht. Sollten Sie das erwägen, rate ich Ihnen: Schlagen Sie sich das aus dem Kopf... Guido, NEIN!“

Bruder Guido hat das mit dem „aus dem Kopf schlagen“ falsch verstanden und langt zu. Dem Ermittler gehen die Lichter aus. Und sie gehen erst am Nachmittag wieder an.

Uhrzeit: 09:00 Uhr.

Einstieg für den Tüftler

Falls es kein Cold Open gab: Dr. Vogt will sich mit dem Tüftler treffen, um seine Meinung zu einer Erfindung zu hören. Er wirkte sehr nervös und hat im Paket mit der Birne eine Visitenkarte von Krauses Kuriositäten liegen. Rest wie beschrieben.

Beim Frühstück im Café Kräuselmann, taucht wie abgesprochen **Dr. Albert Vogt** auf.

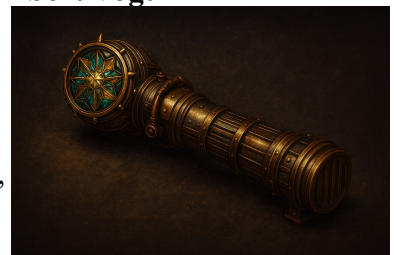
Der ist gehetzt und wendet sich an ihn mit einem kleinen Paket: Nur ihm vertraue er es an. Es enthielte ein Schlüsselement seiner Forschung und dürfe nicht in falsche Hände gelangen.

Er schiebt ihm 100 Mark zu, wenn er es aufbewahrt. Vogt selbst wird auf eine Reise gehen – für ein paar Wochen oder Monate. Am Besten, das Paket wird versteckt!

Dann fällt dem Ermittler ein Mann auf (**Collin Wheaterby**), der sich umsieht und offensichtlich nach Vogt Ausschau hält. Darauf angesprochen, erschrickt Vogt. Er flieht und der Mann will ihn stoppen, in dem er eine Pistole zieht. Sein erster Schuss geht daneben. Es bricht Panik aus. Im nächsten Moment hält ein Auto vor dem Restaurant und vier Männer in Trenchcoats (darunter **Rowan Carter**) ziehen ihrerseits Waffen und schießen (auf **Collin Wheaterby**). Es gibt einen wilden Tumult, in dem der Tüftler fliehen kann.

Vogt stirbt jedoch im Kugelhagel, ebenso zwei weitere Personen, zwei andere Gäste werden verletzt.

Ob der Tüftler unverletzt bleibt, hängt dabei von seinem Geschick ab.



→ Das Paket sollte er mitnehmen. Es enthält eine seltsame Birne, mit einer Art Kaleidoskopverschluss. Genau dieses Ding war in dem Buch abgebildet, welches in der Werkstatt lag.

→ → Dem Ermittler sollte klar sein, nun lieber nicht nach Hause oder zur Polizei zu gehen. Er war Teil einer Schießerei mit mehreren Toten und wenn er sich zu erkennen gibt, dann werden sich vielleicht Personen an ihn wenden, denen man nicht im Dunkeln begegnen möchte? Vielleicht war Vogt auch so leutselig und hat anderen seinen Namen genannt? Schlau wäre es, herauszufinden, was es mit diesem Ding auf sich hat und dann weitere Schritte zu erwägen.

Uhrzeit: 15:00 Uhr.

Einstieg für den Partylöwen

Bei einem gesellschaftlichen Anlass, einem Pferderennen, einem Empfang, einer Lesung oder Vernissage trifft er erneut **Charlotte Hirschfeldt**. Sie scheint ihn/sie gezielt aufzusuchen, spricht aber zunächst nur über sich selbst. Wurf auf Psychologie – ein einfacher Erfolg zeigt, sie will eigentlich was anders.

Darauf angesprochen kommt sie schnell zum Punkt. Sie bittet den Ermittler für eine Freundin um Hilfe: **Otilie Fischer-Barum** wurde betrogen:

Ein Mann – **Bruno Ionel** – hat sie schmählich ausgenutzt. Der Schuft spielte ihr Liebe vor.

Nach dem sie sich vergnügten, machte er anrühige Fotos von ihr und erpresst sie damit.

Sie kann damit nicht zur Polizei (wegen ihres Mannes und dem Skandal). Dennoch wollte sie sich wehren und heuerte über Dritte eine Detektivin an (**Elli P. Wiesner**). Die wollte sich um die Bilder kümmern. Aber sie meldet sich nicht mehr. Kann der Ermittler nicht mal nach ihr sehen und fragen, wie die Dinge stehen?

Und dann mit Otilie sprechen?

→ Die Detektivin wurde erst vor drei Tagen angeheuert, doch Otilie ist sehr ungeduldig und bereit dem Ermittler 200 Mark zu zahlen, wenn er als Bote fungiert.

→ → Das Büro der Ermittlerin ist einem Gebäudekomplex nahe dem Alexanderplatz (die genaue Adresse sollte der Keeper hier nicht herausgeben).

→ Otilie kann er unauffällig morgen Abend auf einer **Party** auf dem **Flussschiff Loreley** treffen. Und nein, Charlotte hat keine Ahnung, wie er dorthin kommt. Er ist doch geschickt. Sie selbst hat eine wichtige Verabredung.

Uhrzeit: 19:00 Uhr.

Einstieg für den Rabauken

Falls es kein Cold open gab: Der Rabauke will hier die letzte Rate eines Lohnes abholen, für eine halbseidene Sache, die er erledigt hat. Seine Auftraggeberin hat eine Bekannte von sich – Elli Wiesner – gebeten ihm das Geld zu geben, weil sie gerade in der Nähe ist.
--

Als er am Café Kräuselmann ankommt, ist dort noch immer viel Polizei. Alles ist abgesperrt, es tummeln sich Schaulustige. Obwohl, wie sich erfahren lässt, das Drama am Morgen stattfand: Eine Schießerei, bei der drei Leute zu Tode kamen und es mindestens zwei Verletzte gab.

Wenn der Rabauke entsprechende Verbindungen hat, kann er erfahren, dass es wohl ein Bandenkrieg war. Jedenfalls hätten wohl Gangster-Typen aufeinander geschossen. Anhand der Markierungen der Polizei (die schon ziemlich gut war, in jener Zeit) erkennt er, es gab mehrere Schützen vor dem Café und einen drinnen.

→ Je nach dem Grad seiner Erfahrung wird er sich die Szene gut vorstellen können und herausfinden, das die Gangster vor dem Haus sich militärisch aufgestellt hatten.

Mit einem Wurf auf *Verborgenes erkennen*, fällt ihm eine attraktive Blondine auf (**Jennifer Kirby**), die weiter weg steht und ähnlich geschult die Szene beobachtet, aber eher nach Leuten, als nach Umständen schaut. Wenn er sich ihr zu nähern versucht, verschwindet sie.

Elli taucht auch nicht auf. Geld gibt's also keins.

Er kann aber **Hanni** anrufen und sie meint kurz angebunden, er solle vorbei kommen.

→ Bevor er verschwindet fällt er einem jungen Mann im billigen Anzug auf. Es ist **Christian Berger** ein junger Reporter des *Neuen Berliner Boten*. Ihm sind seine Blicke nicht entgangen und nachdem er sich vorgestellt hat, fragt er gerade heraus, ob der Rabauke ein Mann/eine Frau von der Polizei oder so sei oder zumindest Gedanken zu den Vorgängen hier hätte. Ob sich hier ein Bandenkrieg ankündigt?

→ → Er erwähnt die Morde an den Mitgliedern dieses komischen Ordens (den **Aveniten**), die aber niemanden zu interessieren scheinen. Er will wissen, das ein mächtiger Gangsterboss da mit drin hängt.

→ → → Auf Nachfrage zögert er und meint zurecht, zu viel erzählt zu haben, denn die Story stehe ja noch nicht.

Man kann ihn leicht verscheuchen, da Berger sich keinen Ärger einhandeln will und auch nicht den verbliebenen Polizisten auffallen will, die seine Arbeit zwiegespalten betrachten.

Lissis Visionen – die Wege kreuzen sich

Um 19:00 Uhr herum

Der Gelehrte und der Tüftler sollten hier zusammenkommen, da hier ihre besten Anlaufstellen sind, mit den Ermittlungen anzufangen. Wenn sie sich nicht kennen, müssen sie sich in dem Geschäft erst einmal beschnuppern und bekannt machen. Das kann seinen Reiz haben!

→ Vor dem Laden hockt ein Bettler, ein Krüppel aus dem Krieg, der jeden anspricht, der vorbei kommt: „*Eine Spende, Kamerad.*“

Beschreibung: Krauses Kuriositäten – Antiquariat & Buchhandlung

Der Laden liegt eingeklemmt zwischen einem Schneideratelier und einem vergessenen Zigarrengeschäft. Eine Schaufensterscheibe, blind vom Staub der Jahre, trägt in verblassten Lettern den Schriftzug: „Krauses Kuriositäten – Bücher, Handschriften & Unerhörtes“.

Dahinter, zwischen vergilbtem Papier und getrockneten Blumen, liegt ein aufgeschlagenes Foliant, dessen Seiten sich bei jedem Windzug wie von selbst bewegen.

Wenn man die Tür öffnet, klingelt eine kleine Glocke – kein helles Bimmeln, eher ein müdes Scheppern.

Sofort schlägt einem der Geruch von altem Papier, kaltem Wachs und fernem Tabakrauch entgegen. Der Raum ist schmal, kaum fünf Meter breit, aber zieht sich fast zwanzig Meter tief ins Gebäude hinein, wie ein Schlauch voller Geschichte.

Die Regale sind ein Durcheinander aus Epochen: geschnitztes Eichenholz, schiefe Bretter, Metallstützen, alles bis zur Decke vollgestopft mit Bänden, Kästen und Zetteln. Dazwischen eingerahmte Kupferstiche, karikierte Engel, erotische Miniaturen, okkulte Diagramme. Kein System ist erkennbar, und doch scheint Lissi Krause zu wissen, wo alles steht.

Der Boden knarzt bei jedem Schritt, als würde das Holz mit einem sprechen wollen. Über den Köpfen verläuft eine Stuckdecke – einst weiß, nun gelblich vom Lampenrauch – mit Rissen, in denen sich der Staub der Jahrzehnte gesammelt hat. Das Licht stammt von zwei schief hängenden Glühbirnen und einer Öllampe auf dem Tresen am Ende des Raums.

Auf dem Tresen liegen Auslagen mit handschriftlichen Werken, mit Tintenklecksen, Randnotizen, Korrekturen in mehreren Handschriften. Daneben einige Bilder – provokant, verstörend, manchmal geradezu obszön.

Ganz hinten verbirgt ein dunkelroter Vorhang den schmalen Durchgang in eine Wohnkammer: ein kleiner Herd, ein Tisch mit einer Teetasse, Bücher auf dem Bett. In der Ecke eine schmale hölzerne Stiege, die hinabführt in den Keller – ein gedrungener Raum mit niedriger Decke und feuchtem Mauerwerk. Dort, so erzählt man, lagern die „*besonderen Stücke*“: Handschriftliche Bände ohne bekannten Ursprung und ein Schrank, den Krause nie öffnet, wenn jemand hinsieht.

Wer einmal dort unten war, sagt, der Keller sei größer als der Laden selbst.

Die Buchhandlung endet an einem Tresen. Hier wird Lissi sein, bei Tee und einer Zigarette die Zeitung lesen und ihre Kunden begrüßen, die von einer kleinen Türglocke angekündigt werden. Sie wird jede Anfrage nach Kräften beantworten.

→ Für den **Gelehrten** hat sie den Tipp, im Keller nachzusehen, wo die wichtigen Bücher liegen.

→ Die Fragen des **Tüftlers**, kann sie nicht so leicht beantworten, sie denkt aber, das Buch, von dem er spricht, wäre ein alchimistisches Werk und bestenfalls eine Abschrift. Eine solche habe sie mal besessen. Die sei einiges wert gewesen. Sie ist bereit mal nach Werken zu schauen, die Querverweise enthalten, wenn er so scharf darauf ist. Davor wird sie aber den Laden abschließen und dann mit ihnen in den Keller steigen.

→ → Anhand Lissis Buchhaltung, kann sie herausfinden, dass das Buch, nach dessen Anleitung Vogt gebaut hat, von **Bernhard dem Hai Karschinsky** erworben wurde. Ein Gangster, der als Mittelsmann für **Kasimir Stern** arbeitet. Es müsste eine modernere Abschrift im Keller sein.

→ → → Im Prinzip hat sie für beide Ermittler die gleiche Lösung: Die Antwort auf ihre Frage liegt wohl im Keller, bei den wichtigen Büchern.

Der Keller

In dem gedrungenen Raum scheinen nur noch mehr Regale zu stehen.



Lissi beginnt zu suchen und bittet um weitere Details. Dabei denkt sie mehr und mehr an die Siegel und weil sie ein **Medium** ist, gelingt es ihr normalerweise entsprechende Schriften schnell zu finden. Doch diesmal ist es anders!

Die Buchhändlerin bewegt sich konzentriert, beinahe wie eine Puppe durch den Keller. Geht mit schlafwandlerischer Sicherheit an kleinen Türmen aus Büchern vorbei, die am Boden liegen und scheint immer klarer einem bestimmten Weg zu folgen. Bis sie plötzlich eine unsichtbare Kraft von der Seite zu packen scheint, herumreißt und sie mit beiden Händen eines der oberen Regale abräumen lässt. Die Bücher fallen auf den Boden und entblößen alte Wandfliesen. Ihre Handflächen pressen sich darauf und dann beginnen sich ihre Fingernägel in die Fugen zu bohren. Ihr Gesicht ist angestrengt, schmerzverzerrt, aber es kommt kein Laut über ihre Lippen.

→ Der Anblick ist so verstörend, dass die Ermittler einen Wurf auf **Stabilität** schaffen müssen! 1/1W4.

Sie wird, wenn sie nicht gehindert wird, die Fliese mit den Händen aus der Wand reißen und selbst wenn nicht, wird sich ihr Zustand nicht ändern, bevor es nicht jemand anders getan hat.

In jedem Fall wird sie dann erschöpft und mit mörderischen Kopfschmerzen zu Boden sinken.

→ Über das Fach kann Lissi nichts sagen, weil es ihr bis eben nicht bekannt war. Nur die Suche nach Texten zu den *Fünf Siegeln* haben es ihr gezeigt und sie dann wie in den Bann angezogen, weil sie nicht in der Lage war, ihre Gedanken wieder zu lösen.

Wenn überhaupt, könnte es ihr verstorbener Vater gekannt haben, der den Laden bis 1912 vor ihr geführt hat.

→ In ihrem jetzigen Zustand ist Lissi nicht mehr zu gebrauchen. Sie hat Kopfschmerzen, Schwindel und Tremor und wird mindestens 24-36 Stunden Ruhe brauchen.

In dem Fach in der Wand ist ein Metallröhrchen – ein Zigarren-Tubos. Wenn man ihn näher betrachtet zeigt er einen eingestanztes Verpackungsdatum vom Dezember 1919.

Ein vorsichtiges Rütteln gibt der Vermutung Nahrung, in dem Tubos könnte etwas leichtes sein.

Entschließen sich die Ermittler ihn zu öffnen, wird in dem Moment, da der Inhalt heraus fällt Lissi

noch einmal kurz zu sich kommen und mit glasigen Augen, sowie fiebrig zitternder Stimme, eine Vision aussprechen:

Lasst euch verschlingen vom Moloch. In seinem Inneren erhaltet ihr zwei neuen Schatten und drei Namen, wenn ihr dort die Frau findet, die am Rande des Abgrunds lebt.

→ Der **Moloch** ist ein Nachtklub, der von Hanni geleitet wird und nahe dem Alexanderplatz liegt. Das es sich um einen Klub handelt bekommen sie heraus, wenn sie nach diesem Namen in Berlin suchen (Karte, Telefonbuch, Zeitung, Taxifahrer, was auch immer). Die Frau ist Elli, die dort, oberhalb der Tanzfläche ihr Büro hat.

Bei der Untersuchung des Inhaltes überschlagen sich nun aber zunächst die Ereignisse: Es handelt sich ein ein Stück Menschenhaut, ca. 15x12cm, zusammengerollt. Es zeigt eines der fünf Siegel.

→ Der **Gelehrte** kann es mit einem Wurf auf Okkultismus erkennen. Aber egal wie gut der Wurf ist, mehr Details dazu kennt er nicht.

Was die Ermittler darum leider nicht wissen: Es entfaltet sofort seine Wirkung, wenn man es berührt!

→ Während sie noch überlegen, was das genau ist, wird es zuerst unheimlich still. Dann beginnt es überall hinter den Wänden, der Decke und dem Boden zu kratzen. Der Putz bekommt feine Risse, Staub rieselt heraus und die Fußbodenfliesen brechen an mehreren Stellen auf.

Kaum haben die Ermittler dies realisiert, brechen unzählige Zombie-Ratten und totes Ungeziefer hervor und flutet den Raum in Wellen. Die halb verwesenen Überreste verbreiten einen unfassbaren Gestank.

→ → Der Anblick allein erfordert einen **Stabilitätswurf**: 2/1W6+1.

Sie greifen zwar zum Teil an, schwärmen aber auch an den Helden vorbei, brechen später ins Freie und fluten dort auseinander, wobei sie ihre „Lebenskraft“ verlieren und als ein Haufen Kadaver liegen bleiben, denen man beim zu Staub verfallen zusehen kann.

Die Buchhandlung bleibt verwüstet zurück, die Scheiben sind sicher geborsten, weil die Ungezieferwelle einfach hindurch brach.

→ Die Ermittler sollten knapp entkommen (mit Lissi!), sich mühsam ihrer Haut erwehren, aber hier einen deutlichen Vorgeschmack davon bekommen, was sie erwarten könnte. Ein paar Schadenspunkte und zerschlissene Kleider sind in Ordnung.

Am Ende werden sie das Weite suchen müssen, wenn sie keine Aussprache mit der Polizei wünschen, die von besorgten Nachbarn gerufen wird.



Ungezieferwelle

Statt jede Kreatur einzeln zu würfeln, behandeln wir sie en Block. Einen Block zu besiegen, gibt den Ermittlern einen kleinen Sprintvorteil (dies ist nicht wirklich eine Verfolgungsjagd). Ein neuer Block rückt sofort nach.

ST/KO/GR 30/40/35

GE 40

TP 8

BW 7

Angriffe pro Runde:

- Schwarmbiss 40 % (20/8), Schaden 1W3+1
- Überwältigen (Manöver) 2W6 Schaden, 1 Bonuswürfel wegen der Masse

Das Ungeziefer kann nur mit Feuer und Flächenwaffen bekämpft werden, lässt den Ermittlern aber definitiv keine Zeit diese in Ruhe herzustellen. In den Weg geworfene Hindernisse halten die ekligen Viecher nicht auf und verlangsamen sie kaum.

Man kann nur versuchen, die Buchhandlung zu verlassen, bevor sie diese ganz eingenommen haben.

Sie werden aber bereits im Erdgeschoss aus den Wänden brechen, wenn unsere Helden es die Treppe hinauf geschafft haben, so dass sie sich über einen beißenden und zwickenden Teppich aus lebendem Popkorn bewegen müssen.

Ein sadistischer **Keeper** kann hier einen weiteren Wurf auf **Stabilität** verlangen, wenn den Helden klar wird: Sie müssen noch durch den ganzen Laden rennen, um in Freie zu gelangen.

Und dort ist der Horror nicht zu ende!

Die Biester brechen mit der Wucht ihrer Leiber durch die Schaufenster und aus den Kelleröffnungen. Dann schwärmen sie noch über einen armen, betrunkenen Obdachlosen hinweg und vertilgen den kreischenden Mann in wenigen Augenblicken. Nur seine Kleider bleiben von ihm übrig.

Wer das mitansieht, muss einen weiteren **Stabilitätswurf** schaffen: 1W4/1W6+2.

Randnotiz 1: Wenn die Ermittler nicht so herzlos waren Lissi zurückzulassen, dann wird sie zwar für mindestens einen Tag ausfallen (oder so lange es der Keeper für erforderlich hält), aber sie kann später als Ersatz für einen toten Ermittler weitergespielt werden.

Haben die Ermittler sie zurückgelassen, dann wird ihr schrecklicher Tod im Keller einen dauerhaften **Stabilitätsverlust** von 1W4+1 bedeuten. Das haben sie verdient!

Randnotiz 2: Sollten die Ermittler den Hautfetzen nicht sicher wegpacken und weiter Körperkontakt zu ihm haben, wird er nach Keeper-Laune die nächste Kadaverwelle auslösen. Vielleicht kommt sie diesmal aus einer Abdeckerei? Oder, was wir nicht hoffen wollen, aus einem Bestattungsinstitut? Setze als Druckmittel ein, was immer du glaubst, was notwendig ist. Und mache den Spielern zur Not klar, wie unverantwortlich es wäre, dieses Ding, welches sich jedem Zerstörungsversuch widersetzt, einfach irgendwo liegen zu lassen.

Randnotiz 3: Hauptmann **Mainfurt** wird zeitnah von dem Zwischenfall erfahren und die richtigen Fragen stellen, bzw. die Ohren aufmachen.

→ Das ist umso einfacher, wenn die Ermittler die geschwächte Lissi in Sicherheit gebracht haben. Er wird sie in ihrem Zustand aushorchen und dann zum Moloch gehen.

→ → Sollten sie Lissi haben sterben lassen, wird er sie auch finden und sich ein kreatives Ende für die entsprechenden Ermittler einfallen lassen.

>>> KNOTENPUNKT <<<

Im Moloch

Herauszufinden, was der Moloch ist, ist so schwer nicht. Dort können die Ermittler nun auch zumindest etwas auf den Schrecken trinken. Wenn sie reinkommen!

Eintritt vor Mitternacht: 3 RM, danach 5 RM (gewisse Gäste umsonst)

Musik:

- Viktor Lazlo – Sweet, Soft N' Lazy
- Meret Becker – Ein Tag wie Gold
- Alice Francis – Shoot him down
- Palast Orchester & Max Raabe – Bei Mir Bist Du Schön und Lasst mich rein, ich hör Musik
- Caro Emerald – Liquid Lunch und That man
- Wir sind Helden & Max Raabe - Gekommen um zu bleiben

Das Moloch / der *Klub Moloch* liegt hinter dem Alexanderplatz.

Es ist eine alte Fabrikhalle und wurde bereits 1907 zu einem Unterhaltungszentrum umgebaut. Hier trifft linke Szene, Künstler und Unterwelt auf gehobenes Bürgertum, welches das Verruchte sucht, ohne sich in Gefahr zu begeben.

Die Kundschaft ist bunt gemischt.

Viele Künstler (Schauspieler, Maler, Autoren der 2. Reihe), Boheme (und wer sich dafür hält), einige zwielichtige Personen, bestimmt auch Agenten der Geheimdienste und Vertreter der besseren Kreise – aber nicht die wahre Oberschicht – kommen gerne her.

Es sind bemerkenswert viele Amerikaner hier, die den morbiden Charme und die billigen Preise in Deutschland schätzen und den Sündenpfehl Berlin erst Recht.

Der Klub gehört **Johanna Hanni Keller**.

→ Gerüchteweise kann man ab 2:00 auch schon mal einen Blick auf Prominenz erhaschen, die sich dann im ersten Stock eine Loge erhält.



Beschreibung: Der Moloch-Club lag wie ein schlagendes Herz aus Eisen und Rauch in den Eingeweiden der Stadt – ein Relikt aus der industriellen Blütezeit, wiedergeboren als Tempel der Nacht. Von außen wirkte die Halle wie eine alte Fabrik, deren Seele aus Ziegeln und Nieten bestand; von innen aber glomm sie wie eine sündige Kathedrale, ein Ort, an dem Dampf, Parfum und Champagnerdunst sich zu einem einzigen, fiebrigen Atem vereinten.

Die große Halle bildete das Herzstück. In der Mitte die Tanzfläche – zwei Stufen tiefer als der Rest, glänzend wie ein See aus dunklem Honig. Hier trieben die Körper im Rhythmus von Jazz und Rausch, verloren zwischen Trompetenstößen und dem fahlen Licht der Strahler. Am Kopfende thronte die Bühne, wie ein Altar, auf dem Künstler ihr Talent opferten: Sängerinnen mit Stimmen wie gebrochenes Glas, Musiker mit fiebrigen Augen, Artisten, die die Schwerkraft betrogen, nur um im nächsten Moment wieder in ihr zu versinken.

Gegenüber, entlang der Rückwand, zog sich eine Theke, L-förmig und von goldenem Licht umspült. Von ihr ragten schmale Tische in den Saal, auf denen Gläser klirrten, Asche fiel, Hände ruhten. An den Seiten reihten sich je eine Kette aus Separees – Vorhänge aus schwerem Rot, dahinter Schattenrisse von Gesprächen, die besser ungehört blieben. Über allem schwebte der Balkon, dreiseitig, mit weiteren Tischen, die dicht an die Brüstung rückten, um hinunterzusehen in das brodelnde Becken aus Bewegung und Rauch.

Ganz oben, im dritten Stock, zogen sich halbrunde Fenster entlang der Wände – Relikte aus der Gründerzeit, durch die das Mondlicht wie eine ferne Erinnerung fiel. Dorthin gelangte man über zwei gewundene Treppen, die sich gegenüber der Bühne emporzogen. Niemand wusste genau, wer in den Räumen dahinter wohnte oder verkehrte; nur, dass nicht jeder Zutritt bekam. Manche sagten, dort oben tagten die eigentlichen Herren des Molochs. Andere, dass dort Menschen verschwanden.

Schwarz, Gold und Rot herrschten im ganzen Bau. Dunkles Holz, Art-Deco-Ornamente mit dem Glanz beginnender

Moderne, Lampen wie metallene Lilien, deren Licht nie ganz rein war. Im kleineren Seitentrakt, durch gläserne Türen mit dem Hauptsaal verbunden, lag das Restaurant – niedriger, gedämpfter, ein Ort für Gespräche in Rauch und Halbdunkel. Man speiste dort spät, leise, und nur, wer einen Tisch im Voraus kannte. Der Eingang führte durch eine alte Zufahrt, die einst Kohle und Maschinen verschluckt hatte. Jetzt standen dort Garderobe und Empfang, die Luft dick vom Parfum der Ankommenden und dem kalten Metallgeruch der Stadt. Stehtische, Aschenbecher, das ständige Kommen und Gehen – und dahinter Türen, die in ein Gewirr aus Korridoren führten: Lagerräume, Büros, Küche, Garderoben – die Gedärme des Molochs, pulsierend und geheimnisvoll. Die Technik war ihrer Zeit voraus. Alte Kräne und Schienen erlaubten Bühnenbilder, die sich über Nacht verwandelten: ein Dschungel aus Stoff und Licht, ein Dampfschiff, eine Bordellgasse, eine brennende Stadt. Das Publikum jubelte, lachte, taumelte – jeder auf seine Weise verfallen. Und die Gäste? Eine seltsame Gesellschaft: flatterhafte Nachtschwärmer, Bohemiens mit gebrochenem Stolz, Künstler, die nicht wussten, ob sie steigen oder stürzen, kleine Gauner mit großen Träumen, und jene Intellektuellen, die sich selbst missverstanden, während sie an billigen Absinth nippten. Das Moloch-Club war ihr Sammelbecken. Ein Ort, an dem niemand nüchtern blieb – nicht im Kopf, nicht im Herzen. Und wenn gegen Morgen die Musik erstarb und der Dunst sich lichtete, schien die Halle für einen Moment wieder wie das, was sie einmal war: eine leere, kalte Fabrik. Doch nur, bis das Herz wieder zu schlagen begann. Bis das Moloch wieder erwachte.

Die **Türsteher** haben ein sehr feines Näschen für die Auswahl der Gäste, wie überhaupt die Belegschaft ein gut eingespieltes Team ist. Heute Abend schiebt der Chef der Türsteher, der *kleine Balduin*, Dienst und hat seinen besten Mann dabei: Den *blinden Fritz*, einen einäugigen Ex-Boxer, mit dem man besser keinen Stress anfängt. Wenn die Ermittler in der Schlange brav eine Stunde warten, kommen sie ohne weiteres herein. Falls sie abgerissen aussehen, dienen sie sozusagen als Kontrastmittel zu den feinen Pinkeln. Das ist durchaus gewollt. Zu leichte Mädchen und zu betrunkene Typen fliegen aber achtkantig.

→ Hier kann der **Rabauke** zu dem **Gelehrten** und dem **Tüftler** stoßen. Es wäre gut, sie kämen ins Gespräch. In wie weit sie sich gegenseitig einweihen, bleibt den Spielern überlassen. Für die Türsteher gehören die drei aber zusammen und kommen nur noch als Trio rein. Oder gar nicht.

→ Der **kleine Balduin** lässt sich sowohl vom **Partylöwen**, wie auch dem **Rabauken** erweichen, sie nicht so lange in der Schlange stehen zu lassen. Es sei denn, sie stellen sich wirklich blöd an.



Die Belegschaft (falls der Keeper schnell was aus dem Hut zaubern muss)

Chefin

Johanna Hanni Keller

1. Barmann

Paul Gärtner

Beschreibung: Raubeinig, wachsam, kennt jede Schattengestalt im Laden.

Eigenheit: Dreht beim Zuhören mechanisch den Messingring an seinem Finger.

Hintergrund: Schuldet einem unbekannten Gönner Geld und fürchtet den Tag der Rückzahlung.

2. Barmann

Für Cocktails, der Farbige **Timothy Roth** (geb. US-Amerikaner)

Beschreibung: Präzise Hände, ruhige Ausstrahlung, unauffällig beobachtend.

Eigenheit: Notiert jeden neuen Drink in ein abgegriffenes Lederbuch.

Hintergrund: Wird von einem Berliner Polizisten regelmäßig schikaniert und schweigt darüber.

Zigarettenmädchen

Liesel Krause

Beschreibung: Schlank, flink, mit einem Blick, der mehr erkennt, als sie sollte.

Eigenheit: Pfeift leise alte Gassenhauer, sobald sie nervös wird.

Hintergrund: Führt heimlich Buch über Gäste, die ihr verdächtig vorkommen und gibt dies an die Polizei (**Kowallek**) weiter. → spätestens am Sonntag (eher früher) weiß der von den Ermittlern. Wenn er den Tod von Weatherby untersucht, ist im deren Verwicklung klar.

Bedienung

Martha Groß (Oberkellnerin)

Beschreibung: Streng, ordentlich, eine feste Instanz im Saal.

Eigenheit: Richtet ständig ihre Schürze, selbst wenn sie perfekt sitzt.

Hintergrund: Steckt in einer alten Affäre mit einem Stammgast, die sie unbedingt verbergen will.

Sängerin

Soraya – der Star des abends (s.d.)

Bühnenprogramm

Bis 23:00

Musik, Gesang, Tanz, div. Künstler, darunter ein Solo-Violinist der Zigeunermusik spielt

23:00 – 01:00

Hauptattraktion Soraya (mit einer 15min. Pause)

01:00 – 01:30

Burlequese: „Die Salamandra“ fächert brennende Ventagli

01:30 – 02:00

Leicht bekleidetes Tanzensemble (mehr Haut als Textilien)

02:00 – 03:00

Musik, Gesang, Tanz, div. Künstler

03:00 – 03:30

„Moloch-Mahlstrom“ – alle Lichter werden ausgeschaltet, das Spirallogo des Klubs wird auf die Tanzfläche projiziert, Tänzer kreisen wie Opfergaben drumherum, die Bässe pulsieren, eine Runde Freigetranke für alle Gäste

(anschließend Tanz)

Feierabend zwischen 05:00 und 05:30

Die Ermittler können hier natürlich einfach durchrauschen und ihr Ding machen. Doch das hier ist das f***ing MOLOCH. Wer hier nicht feiert und einen Moment der Schwäche hat, der ist ein Sauertopf. Routinierte Ermittler wissen auch, das man sich der Umgebung anpassen muss. → Spieler, die selbst beschreiben wie ihre Ermittler an dem Treiben teilnehmen und die Szene durch eigene Ideen bereichern, dürfen sich einige **temporäre Stabilitätspunkte** aufschreiben, weil feiern, fröhlich sein, das Leben genießen, gut ist für die Seele. Wie viele das sind, ist Keeper-Entscheidung.

Du kannst sie auch **tanzen** lassen. Je nachdem wie gut dazu ein GE-Wurf gelingt bekommen sie 1W4, 2W4 oder 3W4 temporäre Stabilitätspunkte. Das hilft auch jenen, die als Spieler nicht so gut im schildern zwischenmenschlicher Interaktion sind.

Ideen für die Stimmung und Gäste:

Der Klub *Moloch* ist elektrisierender Schmelztiegel aus Rausch, Kunst und Abgrund, der zugleich fasziniert und abschreckt. Die Stimmung ist düster und dekadent, durchzogen von einem Gefühl zwischen Ekstase und Vergänglichkeit. Betritt man ihn, wird man unwillkürlich hineingezogen in eine Welt, in der die Realität verschwimmt und die Moral sich auflöst wie Rauch im Licht der Bühnenstrahler.

Das Ambiente ist eine Melange aus industrieller Vergangenheit und sündiger Gegenwart: rostige Stahlträger und Ziegel treffen auf goldglänzendes Licht, Art-Deco-Verzierungen, tiefroter Vorhänge und fliegende Schatten. Der Ort pulsiert – nicht nur durch Musik und Tanz, sondern durch ein unterschwelliges Brodeln, als würde er selbst atmen, leben, vergessen und erinnern.

Das Lebensgefühl im Moloch ist ein fiebriges, rastloses – irgendwo zwischen Aufbruch und Abgrund. Hier treffen sich verlorene Seelen, Möchtegern-Genies, gescheiterte Künstler, dubiose Gestalten und Schnüchtige aus den besseren Kreisen, die sich am Ruchlosen berauschen wollen, ohne sich wirklich die Hände schmutzig zu machen. Niemand hier ist ganz echt, und gerade das verleiht dem Ort seine magnetische Kraft.

Auf unbedachte Besucher wirkt der Moloch wie ein Fiebertraum. Wer nicht vorbereitet ist, fühlt sich überwältigt – von der Dichte der Eindrücke, dem Gewirr aus Stimmen, Licht, Rauch, Musik. Es ist nicht nur ein Ort, sondern ein Zustand. Ein Ort, an dem man sich verlieren kann – im besten wie im gefährlichsten Sinne.

Schillernde Gestalten, eine Atmosphäre wie aus einem expressionistischen Film, eine Bühne voller fiebriger Kunst. All das erzeugt Gänsehaut, Neugier, das leise Unbehagen, dass hier unter der Oberfläche Dinge geschehen, die besser im Dunkeln bleiben.

Was bleibt: Der Eindruck, einen Ort betreten zu haben, der lebt – und der einen vielleicht ein Stück von sich selbst gekostet hat, bevor man wieder geht. Oder auch nicht.

Einige Gäste

Der amerikanische Schriftsteller mit dem Whiskyblick

Ein Mann mittleren Alters, Tweedjacke trotz der Hitze, Augen wie zerknittertes Papier. Er sitzt allein an einem Tisch auf dem Balkon, raucht filterlose Zigaretten, trinkt Absinth und schreibt Sätze in ein Notizbuch, die er später zerreißt. Er beobachtet alles – die Tänzerin, den Barkeeper, das Zigarettenmädchen – mit einem Blick, der mehr versteht, als gut für ihn ist. Man munkelt, er sei auf der Suche nach dem „echten Berlin“. Oder vor irgendetwas auf der Flucht.

Die Schauspielerin mit der zersprungenen Stimme

Eine Frau Anfang 30, geschminkt wie eine Diva, doch der Lack ist ab. Ihre Lache ist zu laut, ihr Glas nie leer, ihre Begleiter ständig wechselnd. Auf der Bühne war sie nie ganz oben, aber immer knapp davor. Heute lebt sie von Erinnerungen, Zigaretten und gelegentlichen Rollen in Stummfilmen. Im Moloch wirkt sie wie eine Königin, die ihr Reich vergessen hat.

Das zwielichtige Paar in den Separees

Er: schneidiger Anzug, zu glatt, zu selbstsicher. Sie: Lippenstift rot wie die Vorhänge, Augen wie Dolche. Sie flüstern, lachen, verstummen plötzlich, wenn jemand zu nahe kommt. Keiner weiß, ob sie Liebhaber, Spione oder bloß gelangweilte Hochstapler sind. Ihr Tisch bleibt nie lange leer – immer wieder gesellt sich jemand zu ihnen, geht kurz darauf blass und schweigend.

Der junge Bohemien mit leerem Blick

Er tanzt alleine auf der abgesenkten Tanzfläche – ganz in Schwarz, mit kleinen Schritten, wie in Trance. Manchmal singt er leise zu den Jazzklängen, manchmal schreit er in die Musik hinein. Niemand weiß, ob er ein Künstler ist, ein Wahnsinniger oder beides. Er redet kaum, aber jeder kennt ihn.

Die Dame aus gutem Hause, die nicht gesehen werden will

Eleganz in jeder Bewegung, Pelzkragen über Seide, doch unter dem Schleier zucken nervöse Lippen. Sie trinkt Champagner mit langen Fingern, betrachtet das Geschehen wie ein Biest im Käfig. Ihre Augen irren immer wieder zur Treppe, die nach oben führt. Manche glauben, sie trifft sich heimlich mit jemandem im zweiten Stock. Andere, dass sie nur kommen will, um sich selbst zu verlieren.

„Lucky“ Lou Bennett – der schmutzige Charmeur

Ein ehemaliger GI, der nach dem Krieg nicht zurück in die Staaten wollte. Lou trägt breite Schultern, schmierige Frisur und ein Grinsen, das jede Kellnerin wütend oder schwach macht. Seine Tage verbringt er im Halbschlaf, seine

Nächte mit Cognac und Can-Can.

Er behauptet, Kontakte zur New Yorker Unterwelt zu haben, redet viel zu laut, nennt jeden „Buster“ und wird nur dann leise, wenn das Wort „Geheimdienst“ fällt. Angeblich bezahlt er alles in bar – und mit Geschichten, die besser gelogen sind.

Dorothy „Dot“ Henderson – die Jazz-Vernarrte

Sie stammt aus Chicago, Tochter eines reichen Industriellen, der glaubt, sie mache „Kulturreisen“. In Wahrheit lebt sie seit Monaten in Berlin und stürzt sich mit leuchtenden Augen in jeden Abend ins Moloch.

Dot trägt Glitzerkleider und Zigarrenetuis, hat eine raue Stimme vom zu vielen Lachen und liebt Live-Musik mehr als jeden Mann. Wenn sie tanzt, wirkt sie wie entfesselt – eine Ikone der Dekadenz.

Mary-Jane „MJ“ Sullivan – das Wildpferd

Klein, rothaarig, wild. Eine Jazzpianistin aus New Orleans, die Berlin als Bühne betrachtet. Sie spielt manchmal nachts, wenn das Programm eigentlich vorbei ist – schräg, exzentrisch, brilliant.

MJ tanzt auf Tischen, küsst Fremde zur Begrüßung und lacht wie ein Dämon auf Urlaub. Im Moloch ist sie zu Hause – sie kennt jeden Spalt, jeden Zugang zur Bühne, jeden Barkeeper.

Was niemand weiß: Sie hört nachts Stimmen, und flieht vor ihnen, weil sie sonst wahnsinnig wird.

Priscilla „CeeCee“ Ford – die Dollarsirene

Erbin einer Kaugummi-Dynastie, gelangweilt von Palm Beach und Park Avenue. Ihre Garderobe kostet mehr als die Monatsmiete der ganzen Belegschaft, und sie schmeißt mit Geld wie mit Konfetti.

CeeCee bestellt ganze Flaschen Champagner, nur um mit dem Schaum Männer einzusprühen, die ihr gefallen. Sie hasst Monogamie, liebt Abgründe und glaubt, Berlin sei ein Theaterstück, in dem sie die Hauptrolle spielt.

Sie reist mit einer Zofe, drei Koffern voller Seide und einem Hund namens *Mr. President*, der in einer mit Samt ausgekleideten Tasche schläft – mitten auf dem Bartresen. Sie wünscht sich nichts sehnlicher als auf einem Fest wie Fließend wie Gold eingeladen zu sein und Größen wie Otilie Fischer-Barum kennenzulernen, oder ein Katerfrühstück mit Charlotte Hirschfeldt zu haben, bei dem Mr. President mit Pacco spielt.

Clarence „Bud“ Washburn – der versnobte Hedonist

Ein Yale-Absolvent mit dem Charme eines gepflegten Alkoholikers. Bud trägt Seidenwesten, redet in Bonmots und lehnt sich bei jeder Gelegenheit an einen Türrahmen, um lässig zu wirken.

Er gibt vor, Schriftsteller zu sein, wurde aber noch nie gedruckt – zu beschäftigt mit Opium, Affären und dem Versuch, in Berlin „das wahre Elend“ zu finden, das er in den USA nie fand.

Er ist überzeugt, dass das Leben ohne Skandal Zeitverschwendung ist – und behandelt das Moloch wie eine Opernkulisse für sein persönliches Drama.

Die Zwillinge Bobby & Betty Malone – das inzestuöse It-Pärchen

Zwillinge aus Boston, reich, schön, abscheulich. Immer im Partnerlook, immer lachend, immer an der Grenze zwischen erotisch und verstörend. Niemand weiß genau, was sie wirklich tun oder wie sie leben – nur, dass sie viel zu viel wissen und nie betrunken wirken, obwohl sie ununterbrochen trinken.

Sie tanzen synchron, sie befragen Fremde mit kindlicher Bosheit, sie verschwinden regelmäßig mit neuen Gesichtern in den Vorhängen der Separees – und am nächsten Abend sind sie wieder da, als wäre nichts gewesen.

Ein Kellner sagte mal: „*Die beiden lachen auch, wenn's hier brennt. Vor allem dann.*“

George R. Cashwell – der dekadente Langweiler

Ein Ölmagnatensohn, verstoßen von zu Hause, weil er sich öffentlich zu „okkultem Hedonismus“ bekannte. Er finanziert absurde Kunstprojekte, spielt gelegentlich Saxophon auf der Bühne (schlecht), und liest Passagen aus Lovecraft mit erotischem Unterton.

Cashwell hat eine eigene Loge im Moloch, in der er stundenlang liegt, sich von flüchtigen Bekannten (einige meinen Nutten) füttern lässt und rauchend auf den nächsten Nervenkitzel wartet.

Er behauptet, Berlin sei „*das letzte ehrliche Loch der Welt*“, und versucht verzweifelt, sich in irgendetwas zu verlieren – Sex, Kunst, Wahnsinn, oder alles zusammen.

June „Junebug“ Ellis – das gescheiterte Starlet

B-Movie-Darstellerin in Hollywood, jetzt auf der Flucht vor einem Skandal, den sie nie ganz erklären will. Ihre Nächte sind eine Mischung aus Table-Dancing, Sektbaden und hysterischem Lachen, das plötzlich in Tränen kippt.

Sie lebt im Moloch wie in einem Fiebertraum – auf der Suche nach einer Kamera, die sie filmt, obwohl keine mehr da ist. Manche halten sie für verrückt, andere für eine Prophetin.

Sie spricht manchmal im Schlaf – auf Deutsch, obwohl sie es nie gelernt hat.

Verwende die Figuren wie Du magst. Bau sie in Dein Spiel ein, oder lass es.
 Sie sind schmückendes Beiwerk, um den Flair des Klubs und Berlin darzustellen.
 Vergiss nicht, auch wenn es gerade nicht *en vogue* ist und gerne mal von KIs ausgeblendet wird, wie das Leben damals war: Man hat getrunken, geraucht, Drogen genommen und sich einander hingegen, wenn die Chemie stimmte. Gerade in solchen Klubs wurde gelebt, denn den Tod kannten die meisten noch zu gut.
 Sowohl **Lissis Vision**, als auch die Nachfrage des **Rabauken** bei **Hanni**, führen zur gleichen Person: **Elli Wiesner**.



Die Detektivin – eine persönliche Freundin von Hanni – hat ihr Büro im dritten Stock über dem Tanzsaal. Und ihre Schlafkammer auch.
 Sie lebt also quasi am Rande des Molochs.
 Hanni ist nicht sonderlich misstrauisch und weiß aus erster Hand um die komischen Bekannten ihrer Freundin. Sie lässt die drei also hinter dem Tresen in einen Durchgang zum Treppenhaus. Sie sollen selber nachsehen – Hanni hat zu viel zu tun.

Wenn sie die Treppe erklommen haben, finden sie oben auf dem Absatz den **Partylöwen**, der bereits vor der Bürotür steht und gerade klopfen wollte.
 → Man kann sich bekannt machen.

Auf der Glasscheibe der Bürotür steht „*Eleonore P. Wiesner – Privatermittlungen*“. Dahinter ist es dunkel. Nur das flackernde Licht der Tanzhalle schimmert durch. Auf Klopfen wird nicht geöffnet. Tritt

man dennoch ein, findet man ein schlichtes Büro. Schreibtisch, Stuhl, Aktenschrank (enthält eine ansehnliche Bar), ein altes Ledersofa und ein bodentiefes, halbrundes Fenster mit Blick auf die Tanzfläche. Es gibt eine weitere Tür (verschlossen) in eine spartanische, fensterlose Schlafkammer. Ganz unbewohnt ist das Büro nicht:

Auf dem Sofa liegt, leicht trunken, ein sportlicher Typ, der ein Hemd (von Elli) über dem Kopf hat und döst. Er wird sofort wach und fragt, wer die Besucher sind.

Es ist **Henry von Bülow** ein (sehr) enger Freund von Elli und seines Zeichens Schauspieler. Erwähnt man Hanni oder Charlotte wird er bereitwillig Auskunft geben, da Elli mit der einen befreundet ist und mit der anderen öfter zu tun hat.

Was er weiß:

→ Er hat Elli vorgestern noch getroffen.

→ → Dass sie mal für ein paar Tage untertaucht ist nicht so ungewöhnlich, wenn sie einem Fall nachgeht.

→ → → Sie geht Otilie Fischer-Barums Auftrag nach den Nacktbildern nach und hatte einen Teil-Erfolg: Entwickelt wurden sie bei **Josef Kärntner**. Sie hat ihn in die Mangel genommen und einige Fotos sichergestellt (die muss sie bei sich haben). Allerdings fehlten die Negative und vielleicht weitere Abzüge.

→ Darum hat sie sich von **Kärntner** den Namen – und praktischer Weise – ein (Pass-)Foto geben lassen: Auf ihrem Schreibtisch liegen einige (weitgehend unidentifizierbare) Notizen in einer Mappe. Zu den brauchbaren Dingen gehört Kärntners Adresse und ein Passbild vom Auftraggeber der Nacktfotos (**Collin Weatherby**, nicht Bruno Ionel!).

→ → Das ist der Mann der **Dr. Alfred Vogt** ins Café Kräuselmann gefolgt ist und der mit dem Schießen begonnen hat.

Glückwunsch!

Von hier ab entscheiden die Ermittler wie sie weiter vorgehen wollen. Und ob sie vielleicht gemeinsam agieren möchten, wozu sie unter Umständen einige Informationen austauschen müssen. Haken wir einige Punkte ab:

Henry Bülow	Ist besorgt, wenn er hört, Elli wäre nicht zu dem Treffen im Café Kräuselman aufgetaucht. Er hält sie für taff, aber nicht unverwundbar. Bespricht man in seinem Beisein den Ungezieferzwischenfall in Lissis Buchladen, schaut er düster, aber nicht irritiert. Ohne ins Details zu gehen, gibt er an, selbst auch ein paar komische Dinge erlebt zu haben. → Er kann als Verbündeter dienen, wenn die Gruppe Hilfe braucht und ist bereit einiges zu riskieren, wenn es gezielt um Elli geht, die er liebt. → Bezüglich der Unterwelt ist er keine Hilfe und zu dem ganzen Fall kann er nichts an Informationen beitragen. → Mehr Informationen hat er nicht.
Collin Weatherby	Hört man sich um (schon hier im Moloch), erfährt man, er ist kein Unbekannter: Er gilt als Abenteurer und handelte vor dem Krieg mit <i>Kulturgütern</i> . Schon im Krieg trieb er sich mit zwei Kumpanen herum: Hans de Vries und so einem komischen Bruno Ionel. Sie investierten viel Geld in allerlei Ausrüstung und Waffen. In eine Menge Waffen! → Keiner weiß, wo er wohnt. Aber er hatte was mit einer Tänzerin des Klubs (Anja Kerkhoff). → Er war zuletzt irgendwann letzte Woche im Moloch. Ist auch kein Stammgast. → Die Waffen haben sie bei Leon Czerny gekauft.
Hans de Vries	Ist ein farbloser, niederländischer Apotheker, der ohne Weatherby oder Ionel wohl niemals ins Moloch gekommen wäre. Seine Adresse lässt sich leicht herausfinden, denn er firmiert offen als Apotheker. War zuletzt mit Weatherby und Ionel im Moloch. Nie allein. Er wirkt wie ein blasser Mitläufer, also das exakte Gegenteil von Weatherby.
Bruno Ionel	Sympathischer Typ, Marke <i>freundlicher Gelehrter</i> . Gleichzeitig der geheimnisvollste der drei. Er macht was mit Alterumsgedöns oder so was wie Okkultismus für reiche Leute. Stammt wohl aus Prag. → Wohnort und Verbleib ungewiss.
Josef Kärntner	Der Mann hat ein Fotoatelier und macht Bilder aller Art. Gilt als seriös. Es sei denn, man hakt nach, dann kann man erfahren, dass er auch allerlei schmierige Geschäfte macht (Sexfotos) und auch mal Ärger hatte, weil er im Krieg mit Dokumentenfälschern agierte. → Die Adresse findet man in Ellis Notizen.
Kasimir Stern	siehe dort
Das Siegel	Es braucht entsprechende Quellen oder Informanten.

Bernhard
der Hai
Karschinsky

Ein unangenehmer Geldeintreiber von Kasimir Stern, dem Paten von Berlin. Er presst noch jeden Pfennig aus den Schuldnern und hat einen furchtbaren Ruf und ist nicht dafür bekannt, dass er Gegenstände kauft.
→ normaler Weise würde man ihm aus dem Weg gehen, aber wenn man ihn sucht, findet man den 45jährigen bei seiner Mutter, die einen Blumengeschäft in Schönefeld betreibt.

Die Tänzerin

Anja Kerkhoff tanzt immer wieder Mal im Moloch. So auch heute. Sie ist allerdings im Stress zwischen zwei Auftritten und kann sich keine lange Pause leisten. Ggf. müssen die Ermittler eine Weile warten, bis sie Zeit für sie hat. Ihre Informationen rückt sie nur gegen Geld heraus. Das mag entschlossen wirken, im Kern ist sie aber eine melancholische junge Frau, die versucht sich und ihre Familie mit allerlei Jobs durchzubringen. Sie freundet sich darum auch mit Kerlen an, die spendabel sind. Einer war **Collin Weatherby**.
Der kann charmant und weltgewandt sein. Aber er hat auch 'ne finstere Seite, weil er gierig und geizig ist. Er ist tatsächlich Brite, obwohl er mal mit einem schweizer und mal mit einem französischen Pass rumgewedelt hat. Er besitzt Waffen und ist mit ihr in den Wald zum schießen gegangen. Mit dem Messer kann er auch umgehen.
→ Sie war zweimal bei ihm zu Hause und kann die Adresse rausrücken.
→ Hat sie aber alles gestern schon **Elli** erzählt.

Leon Czerny

Er ist ein Waffenschieber und kann die Helden mit Knarren versorgen. Er gewährt sogar Kredit bis 1.000 RM zu einem Zins von 30% in 4 Wochen. Zum Verkauf fährt er seine Kunden in einer abgedunkelten Limousine an einen Bahnhof, wo er aus einem ausgebauten Wagon heraus alles verkauft. Seine Ware kommt direkt aus der Fabrik. Nichts gebrauchtes oder Knarren, die bei Verbrechen benutzt wurden.
→ Leon ist ein schmieriger Geschäftsmann und für die Ermittler eine Quelle, um sich mit allem einzudecken, was sie brauchen... oder glauben zu brauchen.
→ Man kann aber nicht einfach an seinen Tisch treten und nach Knarren fragen. Man braucht eine Einladung und die bekommt man von **Soraya**.
→ Er brüstet sich damit alles besorgen zu können. Mit einem Wurf auf *Psychologie* kann man seine Eitelkeit noch mehr kitzeln und er räumt ein, für Weatherby große Mengen (je 200kg) Vektrisches Quendelin, Zyankobalt, Oscillin, Kalziniertes Tesla-Vermis aufgetan zu haben. Das war nicht billig, aber er hat bar bezahlt.
→ Der **Gelehrte** kann all das als hoch seltene, hoch potente und extrem teurer alchimistische Substanzen identifizieren, die für komplexe Rituale gebraucht werden. Aber vermutlich nicht in ihrer jeweiligen Form, sondern gemischt.
→ Er kann darauf hinweisen, das vektrisches Quendelin selbst in verarbeiteter Form stark flüchtig ist und rasch seine Wirksamkeit verliert. Danach gefragt wann Czerny es ausgeliefert hat (13. Mai) kann man errechnen, wann es seine Wirkung verliert (**17. Mai**).
→ Mit *Charme* oder *Überreden* kann man ihn dazu bringen den Namen preiszugeben: Hans de Vries.

Soraya

Soraya Valentina, 28, geb. Nowikova, Weißrussin mit persischem Vater, aktuelle Stardiva des Clubs. Agiert wie Lady Gaga mit drei Backgroundsängerinnen/Tänzerinnen.

Sie heizt die Tanzfläche tüchtig auf, mit dem *Hellfire Hop*, einer 12-köpfigen Jazz-Kapelle + Tanz-Ensemble in schwarz mit Flammenfransen.

Czerny hat sich vor einem Jahr, bei einem ihrer ersten Auftritte in sie verliebt und jede Menge Geld in ihr Programm gesteckt. Anfangs waren sie wirklich ein romantisches Paar, doch inzwischen ist Czerny nur noch insofern an ihr interessiert, als das er sie als Aushängeschild benutzt, mit ihr angibt und ihr zeigt, dass er die Macht hat, sie jederzeit in die Bedeutungslosigkeit fallen zu lassen. Die Ermittler sollten das mitbekommen und spüren, dass sie für ihre Hilfe kein Geld braucht, sondern Freiheit. An dieser Stelle reichen ihr schon Versprechungen, so verzweifelt ist sie. Wer weiß, welche Gelegenheiten sich ergeben?
→ Sie kann die Ermittler an seinen Tisch bringen und weil Czerny in Stimmung ist, wird er noch heute einen Deal mit den Ermittlern machen.
→ Kommt man später auf sie zu, weil man auf die **Loreley** möchte (*Fließend wie Gold*) kann sie helfen. Vorausgesetzt man war nett zu ihr. Sie hat die richtigen Kontakte, um die Ermittler als Kellner oder Attraktionen an Bord zu bringen.

Hptm. Mainfurt

Er behält das Moloch ungesehen im Auge. Als Bettler fällt er den Ermittlern nicht einmal auf, wenn sie extreme Erfolge auf *Verborgenes entdecken* haben. Jemand wie er gehört einfach zum Stadtbild.

→ Ob man ihn bei anderen Versuchen entdeckt, oder der gleiche Bettler auffällt, ist nur wahrscheinlich, wenn der entsprechende Ermittler *Fotografisches Gedächtnis* hat.

→ → Entkommen wird er ihnen dann magisch.

Mit den Untersuchungen und Kontakten – und ggf. dem Waffengeschäft mit Czerny – **endet der Freitag**. Die Ermittler werden Schlaf brauchen und sollten sich auf den nächsten Tag vorbereiten.



Klinkenputzen

Samstag, 15. Mai 1920

Uhrzeit: Es ist sehr, sehr früh am Morgen.

Die Siegel

Die Spieler werden wohl endlich wissen wollen, was es mit dem Zeichen und überhaupt den fünf Siegeln auf sich hat.

→ Vielleicht haben die Ermittler eigene Connections? Vielleicht brauchen sie gerade externe Experten?

Wen auch immer sie fragen, man sagt ihnen, niemand weiß mehr darüber, als **Bruno Ionel**.

Ihn zu finden sollte absolute Priorität haben. Und es gibt nur einen Menschen, der noch zu ihm Kontakt hatte:

Otilie Fischer-Barum.

→ → Sollte man wirklich sooo gute Verbindungen haben, dann kann man dennoch nur heraus bekommen, dass sie derzeit mit zwei hochgestellten Herrschaften mit einem Vergnügungszug im Großraum Berlin unterwegs ist.

Mögliche Stationen der Ermittler:



Christian Berger

Sprechen die Ermittler über ihre jeweiligen Begegnungen fällt im Zusammenhang mit den Aveniten vielleicht auch der Name des Reporters des *Neuen Berliner Boten*. Man kann versuchen mit ihm in Kontakt zu treten und wird ihn bei der Brandrede eines Politikers wider die Schaffung von Großberlin antreffen. Dort wirkt er gelangweilt, weil er alle Argumente längst kennt und den Auftrag als lästige Pflicht empfindet.

Fragt man ihn nach den Todesfällen der Aveniten, kommt Leben in ihn.

→ Man hat acht Leichen bei Bauarbeiten in einem Lagerhaus im Fußboden gefunden. Das Lagerhaus gehört einer Tochterfirma von Kasimir Stern. Die Polizei hat die Untersuchung noch nicht abgeschlossen, doch er konnte über einen Kontakt herausfinden:

- die älteste Leiche war von Januar diesen Jahres, die jüngste von Anfang Mai
- fünf Tote waren einfache und streng gläubige Mitglieder, zwei besaßen einiges an Ansehen in der Gesellschaft und die achte und letzte Leiche war sehr besonders.
 - Es handelt sich um Ulrich Kohorte. Das ist der jüngere Bruder von Guido Kohorte, einem üblen Schläger aus Neukölln, den man auch *den Bestatter* nennt, weil er angeblich Leute mit einem Treffer unter die Erde bringen kann (genau: es handelt sich um **Bruder Guido**). Ulrich galt zu recht als der schlauere der beiden Brüder, der ein geschickter Geschäftemacher war, aber im Krieg ein Vermögen verloren hat und sich zunächst mühsam durchschlug. Seit Mitte 1919 hat man von den Kohorte-Brüdern nicht mehr viel gesehen oder gehört. Sie sind regelrecht abgetaucht.

→ Über eine Basis der Aveniten ist Christian Berger nichts bekannt. Es ist ein Orden, der im Verborgenen blüht. Das die Toten zu ihm gehörten, wurde erst bekannt, als man bei ihnen

Schwanenkreuzanhänger fand.

→ → Er kann sich mal schlau machen, ob er Mitglieder findet. Das kann aber einen oder zwei Tage dauern. Außerdem muss er noch ein paar Artikel abliefern und auf dieses pompöse Fest auf dem Flussschiff (**Loreley, Fließend wie Gold**), weil sein Kollege ausgefallen ist.

Hans de Vries' Wohnung**

Die Ermittler sollten kein Problem haben die Adresse herauszufinden, da de Vries offen einem Gewerbe nachging: Seine kleine Apotheke liegt im Hinterhaus (in Gesundbrunnen) eines größeren Komplexes. Man muss durch Unterführungen, vorbei an anderem Kleingewerbe und Horden spielender Kinder und streitender Waschfrauen. Er wohnt dort auch, im ersten Stock, wo sein Balkon einen richtigen Wintergarten hat, in dem er Kräuter züchtet.



Wenn man klopft, öffnet niemand. Die Nachbarn haben ihn seit zwei oder drei Tagen nicht mehr gesehen, finden das aber nicht verwunderlich. De Vries ist gerne mal länger fort oder frickelt eingeschlossen vor sich hin.

Verschafft man sich Zugang zu seiner Wohnung/Geschäft, merkt man sofort warum von ihm in der Vergangenheitsform die Rede war:

Er liegt vornüber gefallen in seiner Badewanne. Mit einem sauberen Schnitt durch die Kehle und die Hände auf dem Rücken gefesselt.

Seine Wohnung wurde gründlich durchsucht, aber dabei nicht verwüstet. Wer das getan hat, wusste ziemlich genau, was er gesucht hat.

→ Wenn die Ermittler keine Vorbereitungen treffen, werden schnell Kinder und Nachbarn auftauchen. Die einen werden die Polizei rufen, die anderen werden mitnehmen, was sie gebrauchen können

(ohne schlechtes Gewissen).

→ Kündigen die Ermittler an, sich auch umsehen zu wollen, erlaube ihnen Würfe auf *Verborgenes entdecken*. Doch egal wie sie ausfallen:

Auf einem Blatt Papier auf dem Schreibtisch des Apothekers, kann man den Abdruck einer Notiz erkennen: Die Adresse von **Bruno Ionel** in Charlottenburg.

Außerdem: Einer wird einen Blick in den Wintergarten werfen können und zwischen allen Kräutern einen kräftigen Kaktus entdecken. Die einzige Pflanze die nicht gegossen werden muss. Hebt man den Kaktus aus dem Übertopf, findet man darin ein sorgfältig geschnürtes Bündel mit Papieren. Es sind handschriftliche Aufzeichnungen von de Vries, in denen sich der Apotheker als Alchimist entpuppt.

Aus den Aufzeichnungen des Hans de Vries, Alchimist – Berlin, 10. Mai 1920

(Privates Arbeitsjournal, Auszug aus Band III: „Über die Rekonstruktion der Ptölmäischen Tinte“)

„Wer den Äther nicht versteht, versteht auch das Licht nicht.

Und wer das Licht nicht versteht, sollte die Tinte besser nicht anrühren.“

— Notiz am Rand, unleserlich ergänzt.

Ich arbeite nun seit Jahren an der Wiederherstellung der sogenannten *Ptölmäischen Tinte* – jenem sagenumwobenen Medium, von dem in den alexandrinischen Fragmenten des Philon von Tyros und in den *Papyrus Lucis* berichtet wird. Die alten Quellen sprechen von einer *Substanz zwischen Welten*, einer Verbindung, die Geist, Körper und das, was die Ägypter „Ka“ nannten, in eine chemische Ordnung zwingt.

Die ursprüngliche Rezeptur ist verloren. Doch aus den überlieferten Kommentaren, vor allem denen des arabischen Gelehrten Al-Halif ibn Sarim (um 870 n. Chr.), lässt sich schließen, dass es sich um eine *biochemische und zugleich arkane Substanz* handelt – eine Tinte, die den Fluss mythischer Energien in die materielle Welt leitet.

Über die Funktion

Die Ptölmäische Tinte dient als Katalysator zwischen dem Ätherischen und dem Greifbaren.

Mit ihr lassen sich Formeln binden, Siegel fixieren oder Bilder mit bleibender Kraft versehen. Wird sie auf Pergament gebracht, hält sie Zauber über Jahrhunderte. Wird sie in Haut gestochen, so fließt ihre Wirkung durch das Fleisch selbst – das Zeichen wird zum Gefäß. Merkwürdigerweise scheinen alle Erzeugnisse einer einzigen Charge der Tinte *miteinander verbunden* zu sein. Ich konnte selbst die flirrenden Linien beobachten, die eine Resonanz zu anderen Zeichen verraten, wenn man eines der beschrifteten Objekte dem Licht der Ätherlampe aussetzt.

Es ist, als würde die Tinte selbst spüren, dass sie Teil eines größeren Ganzen ist – wie Nervenenden eines unsichtbaren Körpers.

Über die Reaktion auf Licht

Die Tinte reagiert auf bestimmte Lichtfrequenzen, die gewöhnlich nicht sichtbar sind.

Nur mittels einer sogenannten Ätherlampe lässt sich dieser Bereich des Spektrums gezielt ansteuern. Die Lampe – eigentlich ein *Ätherischer Lichtbrechungsprojektor* – wurde laut meinen Notizen um 1738 in Bukarest entwickelt, angeblich von einem gewissen V. Janeczek, der nach seiner Entdeckung spurlos verschwand.

Die Birne der hochkomplexen und sperrigen Lampe, deren Licht chemisch erzeugt wird, enthält ein System prismatischer Gläser, die eben dieses Licht in einer kaleidoskopischen Bewegung brechen. Ein einfaches Tageslicht oder elektrisch erzeugtes Licht genügt nicht, um über diesen Apparat zu nutzen.

Nur so konnte Janeczek die *wahre Natur* der Ptölmäischen Substanz – sie ist im Äther sichtbar, nicht im gewöhnlichen Spektrum – dem menschlichen Auge zeigen.

Über den aktuellen Stand meiner Arbeit

Ich wage zu behaupten, dass meine Mixtur nahe am Original liegt. Endlich!

Drei Proben (Versuch A–C) haben unter Ätherlicht deutliche Fäden gezeigt, pulsierend, fast atmend.

Ein Tropfen auf Glas begann, sich gegen die Schwerkraft nach außen zu ziehen, als suche er Verbindung mit der Luft. Die Ätherlampe *funktioniert*.

Die Tinte ist noch nicht in der gewünschten Reinheit. Doch die Richtung stimmt. Es ist, als müsse ich nicht nur eine Substanz, sondern ein *Verhältnis* wiederherstellen – zwischen Ordnung und Chaos, zwischen dem, was gesehen wird, und dem, was sich im Dunkel bewegt. Ich spüre, der Durchbruch ist nahe.

Am unteren Rand der Seite findet sich ein handschriftlicher Zusatz in zitteriger Schrift:

„Die Formeln müssen geschrieben werden, bevor sie verstanden sind.

Denn die Tinte erinnert sich.“

→ In der Beschreibung der **Ätherlampe** erkennt der **Tüftler** die Arbeit von Dr. Vogt wieder und in der Beschreibung der kaleidoskopähnlichen Birne, den Gegenstand, den er ihm anvertraut hat.

→ Im hauseigenen Labor hat de Vries an einem **Pulver** gearbeitet, dessen Mixtur wohl nicht ganz einfach war. Der **Gelehrte** kann die Aufzeichnungen dazu durchsehen und herausfinden, das es sich um eine magische Rezeptur handelt, die angeblich dazu dient Geister und Ätherreisende zu fangen (oder fernzuhalten, je nachdem, wie man es einsetzt). Sie heißt **Ektoparalyn**.

→ → er war erfolgreich und hat eine Einkaufsliste zusammengestellt, deren Durchschlag noch auf seinem Schreibtisch liegt. Die aufgeführten Mengen sind enorm und bewegen sich im dreistelligen Kilobereich. Überschieden ist die Liste mit „*Hallo, Hanne! Ich hab Dein Zeug:*“

→ → → Diese Liste ist für Pater **Hannemann** gewesen. Wo er solche Mengen herbekommen will, bleibt ein Rätsel.

→ → → → Nimmt man entsprechende Bücher mit, kann man Hinweise zu **Ektoparalyn** finden. Das dauert eine Weile. Es ist ein Pulver, das aus kondensiertem Ektoplasma gewonnen wird und dazu dient Bannkreise zu erstellen, die stabil und gleichzeitig dynamisch sind. Das Mittel ist hoch wirksam, aber nicht ganz einfach anzuwenden. Allein dafür benötigt es ein Ritual.

→ Die Ermittler werden sich hier nicht mehr lange aufhalten können, wenn die Nachbarn ihnen gefolgt sind, weil die Polizei – von diesen alarmiert – schon auf dem Weg ist. Vielleicht in Gestalt von Kommissar **Kowallek**, der sowieso vorbeischaun wollte, weil er Weatherby als Teilnehmer der Schießerei identifiziert hat und seine Kontakte abklappert.

→ Mit einer Chance von 65% ist Hptm. Mainfurt in der Nähe und observiert die Ermittler.

Collin Weatherbys Wohnung*

Die von **Anja Kerkhoff** mitgeteilte Adresse zum Weatherby liegt in Neukölln. Er wohnt in der obersten Etage eines Mittelstands-Miethauses. Wenn man hier ankommt, war man aber später, als die Polizei.

Weatherby ist tot. Seine Leiche ist bereits in der Pathologie. Seine Wohnung ist abgeschlossen, jedoch nicht versiegelt.

→ befragt man die Nachbarn, erzählen die, er hätte letzte Nacht (mal wieder!) laut sein Grammophon abgespielt und wild getanzt. Wahrscheinlich hat er Besuch, dachten die Nachbarn. Dann viel ein Schuss, dann noch einer und jemand will vier Männer in Trenchcoats gesehen haben, die das Haus verließen.

→ Die Ermittler können die Wohnungstür knacken. Alternativ können sie aber auch dem Hausmeister eine wilde Geschichte erzählen, oder 10 Mark zustecken. So kommen sie auch rein.

Die ehemals gemütliche Wohnung ist ein Schlachtfeld. Sie wurde gründlich auf den Kopf gestellt. Dabei hat man nicht nach einer Kleinigkeit gesucht, sondern nach etwas massivem.

Schwer zu sagen, ob es gefunden wurde.

In der Mitte des Wohnzimmers steht ein Stuhl, auf dem jemand festgebunden war. Um ihn herum Blut (einige Fingernägel liegen auch noch dort). An der Wand gegenüber, wohin Blutspuren führen, ist ein Einschussloch in Hüfthöhe und ein zweites im Fußboden. Abdrücke im Blut lassen vermuten, dass hier Weatherby hingerichtet wurde.

→ Kündigen die Ermittler an, sich auch umsehen zu wollen, erlaube ihnen Würfe auf *Verborgenes entdecken*. Doch egal wie sie ausfallen:

In seinen Küchenschränken findet sich einiges an gebrauchten Teevorräten (die Vielfalt ist beeindruckend) und eine große Dosen gemahlenem Kaffee, die er wohl nie angerührt hat. Wühlt man im Pulver herum, findet man einen Tresorschlüssel (es ist kein Tresor in der Wohnung – die Größe des Schlüssels könnte darauf bereits hinweisen), der zu einem Wellington 030-Safe passt, groß wie ein Kleiderschrank. Auf einem befestigten Zettel steht auch noch die Kombination.

Eine zweite Sache sind die Hüte an der Garderobe. Weatherby besaß mehrere für verschiedene Anlässe. Aber ein **Fedora** ist etwas kleiner und wirkt abgewetzter. Schaut man hinein, kann man nicht nur ein schwarzes Haar darin finden (Weatherby war blond), sondern auch die Buchstaben **E.W.** (er ist von Elli Wiesner).

Die Ermittler sollten diese Hinweise zusammen haben, als ein übermüdeter und leicht schnoddriger Kommissar erscheint, dessen beste Jahre hinter ihm liegen. Es ist **Kowallek**, der sich den Tatort mal ansehen wollte. Er kommt mit seiner Arbeit gerade kaum hinterher. Begleitet wird er von min. zwei Streifenpolizisten und einem Assistenten. Sollten die Ermittler Stress machen, kann man ihm weitere Mannschaften zur Verfügung stellen.

→ Natürlich will er zunächst wissen, was die Ermittler hier suchen und woher sie Weatherby kannten.

→ → Er selbst untersucht die Schießerei im Café Kräuselmann (Weatherby hat er ja nun gefunden und das der Wagen seiner Besucher mit dem übereinstimmt, der vor das Café gefahren kam, passt prächtig).

→ → → *Kannte jemand die Toten im Café? Ulrich Posel, Anni Lervang oder Dr. Albert Vogt? Nein? Keiner? Na, wir nehmen mal die Personalien auf.*

Schafft man einen Wurf auf *Charme* oder *Überzeugen* kann man Kowallek gewogen stimmen. Man ist nicht vom Haken, aber er merkt, es könnte nützlich sein, mit diesen Herrschaften zu plaudern.

→ Kowallek fragt sich, warum sich die Deutsche Abwehr für Weatherby interessiert und ihm den Fall abnehmen möchte, bevor die Obduktion gelaufen ist.

→ → Er fragt sich, warum er im Café laut Zeugen auf einen Physiker geschossen hat?

→ → → Und wer sind Weatherbys Geschäftspartner? Er wird so viele Befragungen durchführen müssen. Doch seine Zeit reicht kaum, weshalb er für jede Abkürzung dankbar ist.

Letztlich wird Kowallek die Ermittler vom Haken lassen. Apropos Haken. Wenn sie es noch nicht gemerkt haben, wird ihm der **Fedora** von E.W. auffallen. Er wird hineinschauen und noch eine Frage stellen: „*Sie kennen nicht zufällig eine gewisse Elli Wiesner?*“

→ Er wird heute noch ins Moloch müssen.

→ → Die Ermittler bittet er nachdrücklich den Tatort zu verlassen.

→ Mit einer Chance von 45% ist Hptm. Mainfurt in der Nähe und observiert die Ermittler.

Bruno Ionels Wohnung**

Der Mann wohnt in einer Kellerwohnung eines überfüllten Miethauses in Charlottenburg. Die Gänge hier sind feucht. Dafür sind die Türen aus Metall.

Brunos Wohnung wurde aufgebrochen und oberflächlich durchsucht. Wer immer das getan hat, kam schnell zu demselben Schluss wie die Ermittler: Hier hat niemand wirklich gewohnt, oder wenn, hat er sich vor Tagen aus dem Staub gemacht. Folglich gibt es hier keine Hinweise zu finden.

→ In einer Ecke des Kellers, unter alten Lumpen, lebt aber ein Obdachloser, der sich selber **Humboldt** nennt. Von da, wo er seinen Rausch auszuschlafen pflegt, kann er die Wohnung sehen. Für ein paar Groschen verrät er, dass er Bruno (so ein netter Kerl) vor einer Woche das letzte Mal gesehen hat. Also Dienstag, Moment, das war ja gestern. Dann also im März. Nee, doch vor genau vier Tagen...

→ → Er konnte die Person beobachten, welche in der Wohnung war: Eine drahtige, kleine Frau mit Mantel und Hut (**Malin Vespertine**). Sie machte die Tür so schnell auf, die muss einen Schlüssel gehabt haben. Sie hatte kurzes, blondes Haar und schmale Augen.

→ → → Gestern... ja, ziemlich sicher gestern, hat er einen Bettler gesehen, der einen alten Armeemantel trug. Der ausgezehrt Kerl hat sich die Wohnung auch angesehen, doch Humboldt konnte ihn vertreiben.

→ → → → Das war Hptm. **Mainfurt**.

Josef Kärntners Atelier*

Das Studio liegt in Schöneberg in einer Dachgeschosswohnung mit einer Terrasse. Es hat eine wirklich tolle Aussicht und helle Räume.

Allerdings wird hier gerade aufgeräumt, wenn die Ermittler eintreffen.

Jakob Allers ist der 16jährige Gehilfe von Kärntner. Mit einem Besen in der Hand und einer Kippe im Mund steht er lustlos in dem Chaos des Studios.

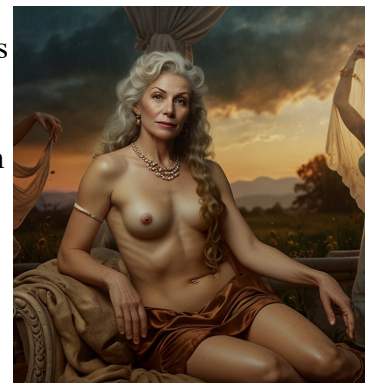
Das waren einige wilde Tage.

→ Am Donnerstag kommt diese Frau hier rein (**Elli**), sehr unangenehm und droht Kärntner, sie würde ihn fix und fertig machen, wenn er ihr nicht sagt, für wen er *diese Bilder* gemacht hat, von der Ollen.

Als er die Polizei rufen wollte, hat sie ihm was in die Ohren geflüstert.

Da hat er, klein wie 'ne Maus, kooperiert. Er gab ihr Weatherbys Adresse (ist im Register) und einige Abzüge, die er noch hatte. Die Negative und alle anderen Abzüge hatte der Kunde.

→ → Gestern Abend dann fliegt die Tür wieder auf. Diesmal sind es vier Männer in Trenchcoats. Sie haben nicht lange gefackelt und Hr. Kärntner auf's Maul gehauen. Sie sprachen englisch. Der Wortführer war ein großer Schrank, mit Schnauze und stechenden Augen (**Rowan Carter**). Viel hat Jakob nicht verstanden, außer so was wie „Verräter“. Sie haben ihn mitgenommen und hier nach irgendwelchen Unterlagen gesucht.



→ Befragt man den jungen Mann, welche Beziehung sein Chef und die vier Männer gehabt haben, erwähnt er widerwillig, er habe seit dem Krieg Dokumente nachgemacht. Unter anderem auch für diese vier oder deren Partner. In einem schwachen Moment – bei dem viel Alkohol im Spiel war – gestand Kärntner, vom britischen SIS (MI6) Aufträge anzunehmen.

Mit bloßem Fotografieren komme man in dem Geschäft schwer über die Runden.

→ → Warum sie ihn einen *Verräter* nannten, kann er nicht erklären. Und wenn er nicht zurückkommt, braucht er eine neue Arbeit. Ärgerlich.

→ → → Die Polizei hat er nicht gerufen. Sein Chef hatte da klare Anweisungen für einen Fall wie diesen: Keine Bullen.

→ Mit einer Chance von 55% ist Hptm. Mainfurt in der Nähe und observiert die Ermittler.

Bernhard *der Hai* Karschinsky

In Unterwelkreisen und auch bei Kleinkriminellen ist Karschinsky kein Unbekannter und er hat auch nicht vor einer zu sein, weil sein Ruf seine beste Waffe ist: Er treibt Schulden ein und er wird immer wieder im Umfeld der Familie Stern gesehen. Da muss ein Zusammenhang bestehen.

Besucht man sein zu Hause, er wohnt über dem Blumenladen seiner Mutter, sieht das heute allerdings anders aus.

Also nicht, das man einfach hinein käme. Doch wenn man das Gebäude eine Weile beobachtet oder ein paar Blumen kauft, dann kann man einen Blick auf den schlaksigen, an einen Geier erinnernden Mann, erhaschen: Er wurde übel zusammengeschlagen.

→ Sollte der **Rabauke** hier sein, kann er auf der Terrasse eines Lokals den Reporter **Christian Berger** wiedererkennen, den er vor dem Café Kräuselmannt traf. Oder der entdeckt den Rabauken, wenn der Spieler sich nicht umsieht.

Berger schreibt an einer Kolumne über die Berliner Unterwelt und das hier ist ziemlich interessant: Jemand hat den Hai übel zugerichtet, obwohl er sich damit direkt an Kasimir Stern vergeht.

Niemand könnte das ungestraft tun – außer Kasimir Stern selbst. Was daran noch so interessant ist?



Der direkte Vorgesetzte *des Hais* ist gar nicht Kasimir, sondern sein Bruder **Arnold**.

Arnold ist öfter in Moabit, wo er ein kleines Restaurant betreibt – unter uns: Sein Büro. Die Adresse kann er geben, wenn man verspricht ihn mit Informationen zu versorgen.

→ Wenn der **Rabauke** hier nicht anwesend ist, dann musst du als Keeper die Information anders an die Spieler bringen (oder auslassen). Wenn die Ermittler Verbindungen zur Unterwelt oder der Polizei haben, dann erfahren sie es vielleicht so?

Die Ermittler können auch versuchen zum Hai selbst zu gelangen. Dazu müssen sie an seiner Mutter im Blumenladen vorbei, was einiges an Charme und Überzeugung kostet.

Schwierig wird es aber beim Hai selbst, denn der ist nicht gesprächig.

Waren sie zuvor in dessen Restaurant, oder haben sie schon mit Dotti gesprochen, sieht die Sache anders aus. Wenn er von Kasimirs Abreise und Dottis Coolness erfahren hat, weiß er was die Stunde geschlagen hat, behält das aber für sich.

→ Den Ermittlern steckt er, er habe Besuch von **Malin** (Vespertine) erhalten, die ihn so zugerichtet

hat. Er sollte auspacken, was Arnold von ihm in den letzten Wochen neben seinen üblichen Aufträgen wollte. Er hat dicht gehalten. Aber weil sich der Wind dreht, gibt er nun zu, sich um Angehörige der Aveniten gekümmert zu haben. Er machte sie ausfindig und brachte sie zu Arnold. Vom Rest weiß er nichts. Nur dieser **Ulrich Kohort** machte richtig Schwierigkeiten. War ihm von Anfang an klar, denn Ulrich und sein **Bruder Guido** (der Bestatter von Neukölln) sind hartgesottene Burschen.

Da musste er dabei bleiben. Arnold hat ihn von einem seiner Leute erschießen lassen und dann so was magisches gemacht, mit einem Symbol auf einem Fetzen Pergament. Dabei hat er wohl erfahren, dass Kohort mit einem Typen namens Hannemann zusammenarbeitet und diese Aveniten unterwandert hat. Sie planen eine Sache, die in zwei oder drei Tagen starten soll. Er hat nicht alles verstanden und ihn hat diese Hokuspokus-Sache auch angewidert.

→ → Am Ende musste er mit einigen Kollegen die ganzen Leichen entsorgen. Das ist eigentlich nicht sein Bier. So hat er aber noch einmal gemerkt, dass Arnold nicht Kasimirs Einverständnis vorgeht, denn der hat dafür seine Leute.

→ → → Entsprechend sauer war der auch. Obwohl... der war noch wütender, als sonst. Wenn er Malin vorbeischickt ist die Kacke wirklich am dampfen.

→ Mit einer Chance von 85% ist Hptm. Mainfurt in der Nähe und observiert die Ermittler.

Arnold Stern – *Vorübergehend geschlossen*

Wagen es die Helden sich nach Arnold Stern umzusehen, dann finden sie in Moabit ein kleines Restaurant für Hausmannskost. Es liegt an einer Straßenecke und hat einen ummauerten Hinterhof mit einem Tor für Lieferanten.

Der Laden wird seit geraumer Zeit renoviert. Fragt man Passanten, dann sagen sie, der Zustand dauere schon drei Jahre. Auch die Wohnungen über dem Laden sind in Renovierung. Mit anderen Worten: Niemand lebt dort. Allerdings kommen relativ viele Handwerker und manchmal wohl auch Investoren. Seit einer Woche ist es allerdings still. Vielleicht ist *denen* endlich das Geld ausgegangen?

→ Durch die Schaufenster kann man so gut wie nichts erkennen. Es ist halt eine Baustelle. Die Eingangstür ist durch Holzplatten ersetzt.

Wenn man über den Hof kommt, hat man eine Chance unbeobachtet mehr zu erfahren. Außer einem kleinen Toilettenfenster gibt es hier aber keinen Einblick und der ist nicht erbaulich.

→ → Die Hintertür ist gut verriegelt, oder besser gesagt: Sie war es. Denn jemand hat sie schon vor einer Weile mit Nachdruck aufgehebelt.

Das Innere

zeigt sich als Bau-Kulisse. Hier wird nur eine Baustelle dargestellt und das ziemlich gut. Obwohl eine Renovierung tatsächlich ansteht, denn es gab hier eine Schießerei. Drei Großstadtganoven – und wohl nicht die schlechtesten – haben sich hier gegen Eindringlinge gewehrt. In einem kurzen, aber heftigen Feuergefecht, haben sie mindestens drei Gegner erledigt, deren Leichen aber entfernt wurden. Die Gangster sind höchstens einen Tag tot.

Die Restaurantküche wurde öfter benutzt, aber von nicht mehr, als ein oder zwei Personen für den eigenen Gebrauch.

Die oberen Wohnungen stehen leer, sind jedoch in der Vergangenheit als Unterschlupf verwendet worden. Es findet sich noch eine Zeitung vom 27. April 1920.

Es gibt eine Treppe hinter der Küche. Jemand, der verletzt wurde, hat sich wohl an der Wand abgestützt und Blutspuren hinterlassen. Unten findet sich eine fast luxuriöse Wohnung mit allen Schikanen der 1920er.

Kernstück der Wohnung sind die vielen okkulten Gegenstände und Aufzeichnungen. Dies ist die Mancave eines Mystikers. Auf seinem Schreibtisch und an der Wand, vor der er steht, sind Pläne und Abbildungen einer Ätherlampe zu sehen.

→ Mit *Verborgenes entdecken* findet man sogar die passenden Abdrücke in der Schreibtischunterlage.

→ → Außerdem können die Ermittler (unter einem Tisch) einen **Anhänger** finden – ein **Schwanenkreuz**, welches hier jemand verloren hat. Dies ist in Wahrheit

mit Absicht von der Bruderschaft zurückgelassen worden, um die Tat auf die Aveniten zu lenken.

→ → → Auch hier wurden Schränke und Schubladen durchsucht.



→ Neben dem Bett steht ein Bild von **Dotti** und wenn man den Schreibtisch durchsucht, findet man einen Briefumschlag, in dem Bilder sind, die sie und Arnold in trauter Zweisamkeit in der Sommerfrische an der Ostsee zeigen.

→ → Man muss schon exzellentes Unterweltwissen haben oder entsprechende Verbindungen, um zu wissen, dass diese Frau die Gattin von Kasimir ist. Denn Dotti hält sich stets im Hintergrund und scheut öffentliche Auftritte.

→ Von Arnold fehlt jede Spur.

Wenn die Helden alles nötige gesehen haben, halten vor dem Restaurant zwei Autos aus denen einmal drei und vier Gangster aussteigen. Also genau genommen zwei Männer in Anzügen und fünf Handwerker, die damit anfangen die Holzplatten der Tür zu entfernen.

→ Es wird Zeit zu verschwinden. Je nach dem wie geschickt sie das tun, findet eine Verfolgung statt, die unterschiedlich lange dauern kann.

→ → Wenn die Ermittler, oder einer von ihnen nicht entkommen kann, werden sie/er zu Dotti ins Haus gebracht.

→ → → Sollte einer oder mehrere Ermittler sich im Haus verstecken müssen, gibt es für ihn/sie noch was spannendes zu entdecken: Ein dritter Wagen fährt vor. Von drei Leibwächtern flankiert steigt **Dorothea Dotti Stern** aus. Sie betritt das „Restaurant“ mit traurigem Blick und sieht sich um. Einer ihrer Handlanger berichtet ihr, es habe wirklich einen Überfall gegeben und das Arbeitszimmer sei geplündert worden. Die „Handwerker“ stehen wie Soldaten in Reih und Glied und warten, bis sie befiehlt: „Einpacken. Alles.“ Dann schwärmen sie in den Keller und räumen das Arbeitszimmer aus.

Die anderen rollen die Leichen in Baufilz ein. Sie selbst steigt die Treppe nach oben. Als die Leibwächter ihr folgen wollen, gibt sie ihnen mit einer kleinen Geste zu verstehen, zu warten.

→ Oben sieht sie sich in den Wohnungen um, steckt sich eine Zigarette an und blättert lächelnd in der Zeitung. Die Wahrscheinlichkeit ist hoch, von ihr entdeckt zu werden. Wenn dies geschieht, bleibt sie ganz ruhig. In weniger als 10 Sekunden sind die tödlichsten Schläger des Landes an ihrer Seite. Außerdem hat sie einen Taschenrevolver griffbereit.

→ → Sie wird eher neugierig sein und gelassen zuhören, wenn sich ihr Gast erklärt. Sie ist unergründlich, wie eine Sphinx, wenn man ihr okkulte Dinge erzählt oder Namen nennt.

→ → → Mit *Psychologie* kann man eine Regung erkennen, wenn die Ätherlampe genannt wird

oder die Siegel – das waren die Herzensthemen von Arnold.

→ → → → Sie wird erwähnen, einige Informationen einzuholen – über die Ermittler und alles – und sie dann hinaus eskortieren lassen. Sie dürfen gehen.

→ Dotti weiß nicht, wer den Unterschlupf überfallen und geplündert hat.

→ Mit einer Chance von 15% ist Hptm. Mainfurt in der Nähe und observiert die Ermittler.

Die *Bruderschaft* hat Arnolds Versteck überfallen und die Ätherlampe gestohlen. Sie haben bei ihrer Überwachung die Verbindung zwischen ihm und Weatherby bemerkt und sind ihm gefolgt – ganz einfach. Arnolds Bruder hatte bis dahin keinen Grund gehabt ihm zu misstrauen oder nachzuspionieren, weshalb er nichts von dem Restaurant-Unterschlupf weiß.

* Agenten des MI6 beobachten diesen Ort und sie machen das sehr gut. Nur ein extremer Erfolg auf *Verborgenes entdecken*, WENN die Spieler explizit nach Beobachtern Ausschau halten, kann die Observation offenbaren. Aber selbst dann können sie nicht erkennen, wer genau beobachtet, außer das es Profis sind, denn sie ziehen ab, bevor man sie befragen kann.

** Auch diesen Ort observiert der MI6. Sie haben ihn aber nicht durchsucht, sondern ebenso vorgefunden, wie die Ermittler. Gleiche Bedingungen, um die Observation zu entdecken.

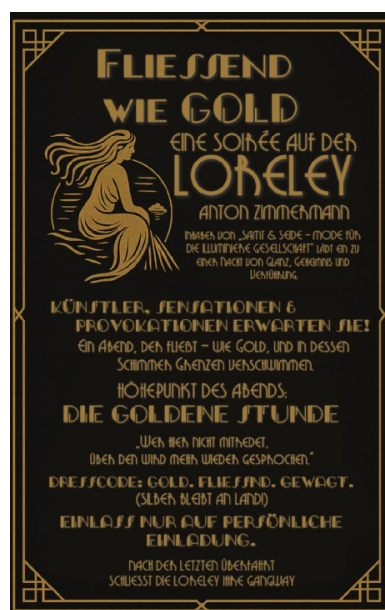
→ All diese Beobachtungen tragen die britischen Agenten zusammen und werden mit diesem Wissen auf der Loreley sein.

Zwischenstand

Die Spieler sollten sortieren, was sie bis hier hin haben und was noch aussteht. Ein Knotenpunkt zeichnet sich nämlich ab: Das Treffen mit **Ottile Fischer-Barum** auf der Loreley. Den Rest des Tages werden sie brauchen, um auf die Feier zu gelangen.

Stelle sicher, das alle Ermittler dabei sind.

Außerdem sollten sie ihr Siegel dabei haben und ggf. die Birne (diese nicht absolut zwingend nötig).



>>> KNOTENPUNKT<<<

Fließend wie Gold

Das Treffen mit **Otilie** und die Party auf der Loreley sind wichtige Storypunkte. Wie die Ermittler dorthin gelangen bleibt aber ihrem eigenen Spielstil und Geschick überlassen. Es gibt nicht *den einen Weg*. Sie können sich vielleicht mit Verbindungen Einladungen organisieren, oder sich als Bedienungen bewerben, oder als Künstler/Attraktion oder eine Mischung aus allem, Zugang verschaffen? Oder was immer dir praktikabel erscheint.

Sei als Keeper offen für Ideen!

Mach es den Spielern nicht zu leicht, sie sollen das Gefühl des Erfolgs haben, wenn sie es schaffen – verdirb' es ihnen nicht!

Karten zur Loreley findest Du auf der Homepage.

In unserer Spielrunde war die Spielerin eines ausgesprochen manipulativen und charismatischen Partylöwen so dreist, sich das Schiff am Nachmittag anzusehen. Sie hörte heraus, das niemand den Gastgeber persönlich kannte (er lebte meist zurückgezogen). Also gab sie/er sich als er aus – schaffte einen absolut extremen Überzeugenwurf – und hatte freie Bahn. Sie kartografierte das Schiff bei einer Führung, ließ sich im Beiboot mit Champagner und Kaviar herum fahren und gab Anweisung persönliche Gäste (die Ermittler, haha!) am Abend unkontrolliert an Bord zu lassen. Das ist sicher nicht der Weg für Deine Runde, aber Du siehst, was möglich ist.

→ Mit einer Chance von 10% ist Hptm. Mainfurt in der Nähe (am Ufer) und observiert die Ermittler.

Musik:

- Henry Mancini – Champagne and Quail, The village inn, Baia,
- Dan Fontaine – Lujon
- Victor Laslo – Put the Blame on Mame
- Ennio Morricone – Metti una sera a cena
- June Christie – This Time The Dreams On Me



Das Spiel auf der Loreley kann nach Bedarf der Spielrunde kurz oder lang dauern.

Als Keeper solltest Du versuchen herauszufinden, was Deine Spieler wollen, denn hier kann man leicht einen oder zwei Spielabende verbringen, das verrückte Leben genießen, in die Zeit abtauchen und vor allem viele neue Kontakte knüpfen.

Gerade bei den Attraktionen musst Du entscheiden, was Du einsetzen willst, wie, wo und wann.

Nimm, was Du brauchst, erfinde dazu, was nützlich erscheint.

Betrachte dies als Vorschläge, als Baukasten, aus dem Du und Deine Gruppe eure eigene Erfahrung machen könnt.

Im folgenden ist der Text nach den Zugangsbedingungen, den Attraktionen, den Teilnehmern/Gegenspielern und dem Ablauf gegliedert.

Fließend wie Gold ist eine absolute Hautevolee-Party, auf der einiges mehr geboten wird, als Musik und leck're Häppchen. Die Ermittler sollten abklopfen, was von ihnen erwartet wird.

In Straßenkleidung werden sie keinesfalls eingelassen werden.

Zugangsbedingungen

- Einladung und Garderobe erforderlich. Outfit im Wert von mindestens 500 Mark.
- Das Motto *Fließend wie Gold* sollte in der Garderobe, dem Outfit der Gäste widergespiegelt werden.
 - Eine solche Garderobe zu besorgen kann schon ein Mini-Spiel sein. Würdige aber auch eigene Gestaltungsideen der Spieler für das Outfit.
- Ort: Die Loreley, ein großes Flussschiff. Gegenüber dem Strandbad Wendenschloss. Das Gewässer ist hier die Dahme. Man setzt mit Booten über, wodurch eine Zugangskontrolle recht einfach ist.
 - Die Kontrolle ähnelt ein wenig einem Check-in: Im Sandstrand markieren Fackeln und rote Teppiche den Weg zum Ufer, wo Zelt-Pavillons stehen. Gäste zeigen ihre Einladung, erhalten einen ersten Sekt und werden in Gruppen (via Landungssteg und Runabouts) zur Loreley übergesetzt.
- Erste Überfahrt: 19:00 Uhr
- Letzte Überfahrt: 21.00 Uhr (erste Rückfahrt offiziell ab 02:00 Uhr), Ende der Soiree ca. 09:00 Uhr früh.
 - Nichts davon gilt für VIPs. Die kommen und gehen, wie sie es für richtig halten...
- Personal/Künstler müssen bis spätestens 18:00 Uhr an Bord sein!
 - Um 18:30 haben sie eine allerletzte Besprechung!
 - Wollen Ermittler als Bedienungen dabei sein, verrate bis zu letzten Moment nicht, das deren Kleidung bis auf einen schmalen Slip nur aufgemalt ist.
 - Sollten sie Artisten oder Künstler sein, können sie in einer der aufgelisteten Kategorien auftreten.

Attraktionen

Meerjungfrauen

Um die ankernde Loreley, speziell um den Anleger am Heck, schwimmen junge Damen und einige Herren von erlesener Schönheit. Sie sind als Meerjungfrauen und Tritone verkleidet und werden von unten beleuchtet. Einige Bullaugen unter Wasser geben ebenfalls den Blick auf sie frei, auf diesen Fabel(haften) Wesen. Sie „begrüßen“ die Neuankömmlinge mit kessenen Schwimmbewegungen.

Burlesque Tänzerinnen

An entsprechender Stelle findet man ab 20 Uhr Vorführungen. Sie dauern 5-10 Minuten und wirken wie spontan eingestreut, sind aber genauestens choreografiert und sollen das Publikum bei Laune halten. Insgesamt gibt es 5 Tänzerinnen die nach Plan über das Schiff rotieren.

Wenn Du es für passend hältst, kannst Du auch Bauchtänzerinnen mit goldenen Schleiern auftreten lassen.

Apache-Dance

Eine Art robustes Tango-Duell aus Pariser Unterwelt-Cafés; ein ruppiger Paartanz, artistisch, aber fast an der Gewaltgrenze. Frauen fliegen, schleudern, werden nieder geworfen. Außer der Gewalt gibt es den Reiz unter ihren Rock zu schauen. Die Artistik ist hoch. Zuhälter und leichtes Mädchen sind die Rollen.

Musik

Sie kommt von exzellenten Musikern, die Jazz und Charleston spielen und das gefühlt unermüdlich!

Lebende Bilder

Frauen (und einige Männer) stehen in Nachahmung berühmter Gemälde oder Statuen strategisch platziert auf den jeweiligen Decks. Ihre Kleidung ist größtenteils ausgemalt. Einige stellen fiktive Kunstwerke dar und sind folglich nur mit goldener Farbe geschmückt – getreu dem Motto der Party.

Wahrsager

Es gibt eine Kabine, in der eine Wahrsagerin aus der Hand liest, Karten legt oder anderen Firlefanz anbietet, der den Gästen einen wohligen Schauer bietet. Sie ist angehalten nicht mehr, als ein wenig Gänsehaut zu verursachen, aber keinem Gast den Abend zu versauen. Das gilt nicht für die Ermittler. Wenn die vorstellig werden, kannst Du als Keeper grausige Vorhersagen machen. Oder was Du für richtig hältst.

Vielleicht gibt es später noch eine Séance? Ob dabei eines der Siegel eine Rolle spielt ist Keeper-Entscheidung.

Künstler, Kuriositäten + Akrobaten

Maler/Portraitzeichner, Jongleure, Pantomimen und Taschenspieler stehen allzeit bereit jede aufkommende Langeweile sofort zu unterbinden und niemandem schweren Gedanken zu überlassen.

Kleinwüchsige mit dressierten Affen geben Vorstellungen – immer gemäß dem Motto der Party.

Afrikanischer Tribal-Tanz

Zu fortgeschrittener Stunde lässt man eine Gruppe *Neger* auftreten, die mit Strohröcken und Lendenschurzen grotesk-obszön tanzen. Es handelt sich dabei auch noch um Weiße, die sich schwarz angemalt haben und erschreckend gut darin sind, alle Stereotype, die man über Afrikaner hat, zu bedienen. Ihre Darstellung wird von den Gästen äußerst wohlwollend rezipiert und einige Herrschaften lassen sich sogar von den Wilden „entführen“ und anderen Gästen spielerisch retten.

Raubkatze an der Leine

Ein schwarzer Panther an einer vergoldeten Kette zählt zu Attraktion. Die meiste Zeit wird er am Heck von seinem Dompteur (verkleidet als Großwildjäger) gehalten. Doch er wird auch mindestens einmal über das Schiff geführt.

Technische Sensationen

Die High Society darf einen Einblick gewinnen, in künftige Entwicklungen und Prototypen. Wenn Du magst, dann präsentiere in einigen Kabinen z.B. ein Grammophon mit elektrischen Verstärkern. Oder eine Art Lichtorgel. Alles noch ein wenig grob. Doch wer weiß – eines Tages...?

Surreales Filmerlebnis

In einem etwas größerem Raum/Salon findet eine Stummfilm-Projektionen auf zerknitterten Leinwänden statt. Live begleitet von einer Thereminspielerin und einem farbigen Jazz-Saxofonisten, der nie spricht. Was der Film zeigt, bestimmst Du. Es könnte verstörend und fremdartig sein und das Bedürfnis nach Drogen wecken.

In einigen Ecken unter Deck findet man Peep-Show-Automaten – Münze rein, Guckloch auf, 8-mm-„Kinsey-Kollektion“.

Oder frühe Vibrationstechnik: Aufklappbare „Massage-Stühle“ für Damen, offiziell gegen „Hysterie“. Je mehr der Abend fortschreitet, desto derber wird dort herumprobiert.

Glücksspiel

Auf besonderen Wunsch einiger Herrschaften, gibt es Kabinen, in denen privates Baccara oder Poker (für die Amerikaner) gespielt werden kann. Zugang erhält man aber nur mit persönlicher Empfehlung und ausreichender Barschaft (min. 5000 RM).

Champagner-“Wasserfall”

Es werden immer wieder Pyramiden aus Coupé-Gläsern aufgebaut und befüllt. Insbesondere vor Ankündigungen oder besonderen Programmpunkten. Ein guter Keeper weiß, das mindestens eine die Pyramiden umgeworfen werden muss, bevor die Party endet!

Drinks des Abends

Neben Champagner gehen vor allem French 75, Negroni und Whisky über den Tresen. Ebenso Sidecar und Gin Rickey, gelegentlich auch mal ein Likörchen. Wer den Stil jener Zeit transportieren will, kann sich einschlägige Rezepte für Cocktails und Longdrinks besorgen und einstreuen.

Speisen

Es gibt kein Dinner, dennoch wird für das leibliche Wohl gesorgt: Beluga-Kaviar, Austern & Hummer auf Eis, sowie exotische Früchte (Ananas, Bananen) zeigen eindrücklich das Ausmaß von Luxus für das hier gesorgt wird. Nur wenige Gäste machen sich die Häppchenteller richtig voll. Die meisten nehmen kleine Portionen und versuchen so zu tun, als wären sie nicht weiter beeindruckt.

Es gibt auch ein monströses Torten-Buffer, bei dem die Leckereien mit Blattgold überzogen sind. Kellner achten darauf, das sich das Personal nicht daran bedient!

Mode

Es gibt keinen Grund sich auf die tatsächliche Mode zu begrenzen.

Flapper- und Fransenkleider, Federboas, Perlen und Stirnbänder waren in, aber das hier ist etwas besonderes. Ausgefallener Kopfschmuck, raffinierte Schnitte und Stoffe sollten das Bild beherrschen. Begrenze Dich nicht in Deiner Fantasie, wenn es das Ambiente fördert. Anything goes.

Ein einschlägiges Bild sind lange Zigarettenspitzen und Havannas. Rauchen gehörte noch zum guten Ton.

Drogen

Wie schon genannt, sind Tabak und Alkohol allgegenwärtig und fast keiner Erwähnung wert. Doch Kokain und einige Pillen erzeugen nicht einmal Stirnrunzeln.

Jedenfalls nicht solange man nicht komplett aus der Rolle fällt. Und das fällt hier dem unbedarften Besucher auf: Die Haute volée kann extrem gut ihre Drogen dosieren, Dank konsequenter Übung...

Personen

Ausländer

Viele amerikanische Gäste und russischer Adel sind anwesend. Die einen fliehen vor der Enge ihrer Heimat und der aufkommenden Prohibition. Sie genießen exzessive Partys, auf denen sie niemand kennt, bzw. nicht ihre Leute daheim. Die anderen suchen Anschluss an eine Gesellschaft, die sie nicht wegen ihrer Abstammung umbringen will. Oder sie hoffen auf Verbündete, mit denen sie ihre Heimat aus den Klauen der Bolschewisten befreien können. Wohl wissend, dass man sich mit ihrer Abstammung schmückt.

Also: Vergnügungssüchtige Amerikaner mit wenig Etikette und semi-depressive Russen bilden zwei entgegengesetzte Enden der gleichen Skala.

Ausgewählte Pressevertreter

Die erwählten Gesellschaftsreporter wissen genau, was sie ablichten und worüber sie berichten dürfen und werden einen Teufel tun, die feine Oberflächenspannung zwischen dem Sagbaren und Unsagbaren zu durchbrechen. Sie genießen es viel zu sehr ein Teil dieses Rausches zu sein – und damit vor Kollegen anzugeben.

Dragqueen

Ein Attraktion des Abends ist Nadja Nadeshka, eine 1,90 m große Dragqueen, deren wahre Identität wenige kennen und die in den Klubs der Stadt Erfolge feiert. Geplant ist, sich als Galeonsfigur der Loreley um Mitternacht fotografieren zu lassen. Sie ist ein absolutes Party-Tier und wenn man sie als Begleiterin gewinnt, erhält man faktisch zu allem und jeden Zutritt.

→ Es kommen verhältnismäßig viele Cross-Dresser und queere Persönlichkeiten zur Party. Niemand würde sich irgendwo mit ihnen zeigen, aber hier findet man sie *ganz famos* und so mancher lässt sich auf ein wenig Homoerotik und gleichgeschlechtliche Tänze ein, mit einer feinen, nicht ungefährlichen Grenze, die es zu beachten gilt.

Teilnehmer/Gegenspieler

Franziska *Franzl* Weber

Sie ist die Gastgeberin, bzw. richtet die Feier für *Samt & Seide* aus. Sie ist selber Modedesignerin und Stil-Ikone. Sie weiß stets die richtige Mischung aus jovialer Party-Maus und aufmerksamer Hausherrin zu präsentieren und hat mit schon unheimlicher Gewissheit alles im Blick.

Immer in ihrer Nähe ist Yoichi (s.d.). Die sehr genau die Helden beobachtet. Über Franzl hat sie Verbindung zu Viktor von Eltz und wiederum zu Henry Bülow. Sie wird sich so geschickt an die Ermittler anwanzen. Ihre guten Deutschkenntnisse erleichtern dies. Über Viktor, bzw. Henry wird sie den Namen Weatherby erfahren und 1+1 zusammenzählen. Ihr Ergebnis lautet MI6 und das bedeutet Nathan Lloyd. Gestalte Yoichi so, dass sie zu den Helden passt. Sie kann sie bei der Verfolgung unterstützen und durch große Loyalität deren Vertrauen gewinnen.

Henry Bülow und Doktor Viktor von Eltz

Henry ist dem Ruf seiner Agentin gefolgt und hat widerwillig die Einladung angenommen. Er ist besorgt um Elli und wird die Helden als Backup unterstützen, wenn sie Hilfe brauchen. Er könnte auch eine Eintrittskarte für die Ermittler sein, wenn denen wirklich nichts einfällt, oder Du als Keeper das abkürzen willst.

Sein Freund Viktor ist ein zynischer Psychologe, der die meisten Gäste (von seiner Couch) kennt und sie hier betrachtet wie Hamster in einer Versuchsanordnung. Er kennt Elli auch und scheint ein zwiespältiges Verhältnis zu ihr zu haben, aber Henrys Sorge zu teilen. Viktor kann den Ermittlern helfen sich auf der Party zu bewegen oder besondere Personen anzusprechen (wenn Henry ihn drängt).

Christian Berger

Der Reporter würde hier sein. Es ist sein erstes Rodeo dieser Art. Sein Redakteur wollte ihn hier einführen. Er ist eine ähnliche Hilfe wie Viktor, wenn man jemanden braucht, um Gäste anzusprechen. Allerdings ist er nicht so nah dran, wie dieser.

→ Er hat eine Adresse für die Ermittler, wenn sie ihn zuvor auf die **Aveniten** angesprochen haben. Es handelt sich um ein **Vereinsheim**, wenn man so will. Eine private Anschrift, wo man sich in Gebetskreisen traf (auf den unteren Rängen).

Erwin Reuter

Als ehemaliger Innendienstler ist er das Gegenteil eines guten Agenten. Man hat ihn nur wegen Personalmangels hergeschickt. Ihm selber behagt der Auftrag nicht. Denn seine unzureichende Qualifikation ist ihm bewusst. Er mag seinen Schreibtisch.

Dennoch besitzt er genug Vaterlandsliebe, um sein Bestes zu geben.

Man braucht keine besonderen Fähigkeiten, um ihn als Fremdkörper in der Szene zu erkennen: Meist steht er dumm herum, bewegt sich hölzern und hat keine Ahnung von Etikette (in diesen Kreisen). Wie er an seine Einladung gekommen ist, ist selbst Franzl ein Rätsel.

Auf der Loreley soll er Yoichi beobachten, die man für eine feindliche Agentin hält.

Wenn sie sich an die Helden heranmacht, wird er diese auf dem Kicker haben.

Ebenfalls unter den Gästen und Angestellten sind Vertreter des MI6, der Deutschen Abwehr, des japanischen Geheimdienstes und der Aveniten (in Wahrheit der *Bruderschaft der Schatten*).

Namentlich sind das

- Rowan Carter und Jennifer Kirby für den MI6.
- Erwin Reuter für die Deutsche Abwehr.
- Die Japaner haben einen einheimischen Spitzel, der sich bedeckt hält.
- Ebenso unsichtbar sind die Schergen der Bruderschaft, die sich erst zeigen, wenn die Action losbricht.

Die **Bruderschaftler** haben den Auftrag die Ermittler nicht von Bord zu lassen. Hannemann rechnet damit, dass sie oder Ottilie ein Siegel haben und er will es.

Das sie jemals alle bekommen, hält er schlicht für unmöglich. Es ihnen hier, wo sie alle zusammen sind, abzunehmen, ist die beste Chance eins zu bekommen.

Ablauf

Die Ermittler gehen in der einen oder anderen Form an Bord.

Im besten Fall begrüßt sie die Organisatorin **Franziska Franzl Weber** an Bord.

→ Lass die Gruppe eine Weile auf der Loreley herum stromern.

Du kannst vielleicht die eine oder andere Begegnung anbahnen.

Zum Beispiel mit **Erwin Reuter** oder **Jennifer Kirby**.

Sie wird sich betont unauffällig an einen Ermittler heran

schmeißen. Der MI6 kann sich ausrechnen, dass sie nach den



Siegeln suchen und Jennifer, die wohl derzeit beste **Taschendiebin** in Berlin wird die Ermittler abtasten und deren Siegel rauben.

→ Du kennst Deine Spieler am Besten. Lass Jennifer sein, was immer sie sein muss, um einen der Ermittler zu beciren. Ihr reicht ein Versuch, um zu bekommen, was sie will.

Erwin Reuter wird vielleicht ein Enigma bleiben, bis er hart konfrontiert wird. Man kann es einfach zusammenfassen: Er ist schlicht überfordert. Seinen Auftrag wird er aber nur unter extremen Bedingungen preisgeben.

→ Schauen sich die Ermittler wirklich gezielt nach Aktivitäten am Ufer um und gelingt ihnen ein extremes *Verborgenes entdecken*, erkennen sie dicht am Ufer in der Nähe des Seebades drei dümpelnde Motorboote. Das sind die Japaner.

→ → Ein zweiter Wurf – hier reicht kritisch – zeigt noch mal drei Boote am gegenüberliegenden Ufer, bei einem kleinen Sportklub. Es sind die lauernden Bruderschaftler.

Auftritt Otilie!

Gegen 23:30 Uhr: **Otilie Otti Fischer-Barum** erscheint mit einem eigenen Boot und kommt an Bord. Sie ist von einer Entourage umgeben und hat sich auf einen russischen Grafen (**Igor Kirillovich**) und einen amerikanischen Konserven-König (**Franklin Ian Callahan**) eingeschossen.

Der Fluß lag schwarz und glatt unter dem Himmel, als wäre er selbst nur ein einziger, geträumter Atemzug der Nacht. Das Licht der Fackeln vom Strandbad Wendenschloss flackerte auf der Wasseroberfläche wie goldener Schaum, und die Loreley – festlich, überladen, dekadent – wartete wie eine träge Raubkatze, die man mit Musik und Champagner besänftigt hatte. Gäste strömten über die Decks, goldglänzend, parfümiert, bis die Nacht von ihrem Duft und ihrem Lärm vibrierte. Doch alles verstummte, als das Motorboot auftauchte.

Es war kein Runabout, kein Boot der Gastgeber. Es schnitt durch das Wasser, mit einer Selbstverständlichkeit, die majestätisch wirkte. Die Scheinwerfer der Loreley trafen den Bug, und für einen Moment sah es aus, als habe sich ein Stern verirrt. Dann erhob sich die Kontur einer Frau – Otilie Otti Fischer-Barum – und die Atmosphäre veränderte sich mit einem Schlag. Nicht schlagartig, sondern wie ein schwerer Duft, der sich auf alle legt, ohne dass man sich wehren kann, und den man später noch auf der Haut findet, wenn alles vorbei ist.

Otilie stand da wie eine Erscheinung aus einem Roman, den man nur nachts liest. Ihr Kleid – fließend wie Gold, ein Tropfen Sonne in der Finsternis – klebte an ihr wie ein Versprechen. Ihre Entourage versammelte sich hinter ihr, doch sie waren Statisten; sie war die Szene. Die auffälligsten Männer bei ihr waren der russische **Graf Igor Kirillovich** und **Franklin Ian Callahan**, der amerikanische Konservenkönig, breit, selbstzufrieden, in einem Anzug, der so viel Geld kostete wie ein Kleinwagen. Und dennoch wirkten wie Monde, die nur um *sie* kreisten.

Als das Boot andockte, drehte Otilie leicht den Kopf, nur ein Hauch, aber genug, dass das Licht ihr Profil erfasste: diese Linien, die man nicht vergisst, weil sie immer etwas von Abschied und Triumph zugleich tragen. Kirillovich beugte sich vor, als wolle er ihr etwas zuflüstern, doch sie ignorierte ihn. Callahan hingegen lächelte sie an wie ein Mann, der sich für unwiderstehlich hält und viel zu selten widersprochen wird.

Der Bootsführer legte an, und sofort stürzten die dienstbaren Geister der Party herbei – zu devot, zu schnell, zu geübt, um spontan zu wirken. Einer bot die Hand an. Otilie nahm sie nicht. Sie stieg allein aus, fließend, schwerelos, als hätte das Wasser sie herangezogen und nicht ein Motor.

Auf der Loreley flüsterte man ihren Namen, mal ehrfürchtig, mal neugierig, mal mit diesem neidischen Unterton, der aus Gerüchten geboren wird. Musik spielte weiter, aber gedämpft, wie durch Stoff. Die Meerjungfrauen im dunklen Wasser hielten inne, als hätten selbst sie kurz vergessen, dass sie nur Dekoration waren.

Die Luft roch plötzlich intensiver nach Parfüm, nach Geld, nach Gefahr.

Kirillovich bot ihr erneut den Arm. Diesmal ließ sie ihn gewähren, doch es wirkte, als sei es eher Gnade als Zuneigung. Callahan folgte den beiden mit einer Besitzergreifung im Blick, die ihm niemand ausreden würde – nicht einmal Otilie.

Franziska *Franzl* Weber empfing Otilie, als hätte sie eine verlorene Schwester wiedergefunden. Kein überschwängliches Getue, sondern ein warmes, geschmeidiges Willkommen, das von Stil und Routine getragen war. Sie nahm Otilies Hände, zog sie ein Stück näher, als wären sie beide gleichwertige Größen in diesem Schaulauf – obwohl jeder im Raum spürte, dass Otilie die eigentliche Macht war.

Franziska führte sie ein paar Schritte zur Seite, die Köpfe dicht zusammen, vertrautes Lachen, kurze Berührungen am Arm, dieses perfekte Spiel zweier Frauen, die sich öffentlich wie Freundinnen gaben und im Privaten wahrscheinlich nur selten einander trauten. Doch an diesem Abend galt die Inszenierung: Franziska strahlte, Otilie strahlte zurück – und die Loreley wusste auf einen Schlag, wer hier wirklich den Ton angab.

Nach dem sie und ihre Leute einmal über das Schiff gegangen sind, beziehen sie auf dem **Oberdeck** eine Sitzgruppe, die für sie freigehalten wurde.

Zunächst ist sie gut abgeschirmt und die Ermittler brauchen mehr als einen plumpen Versuch, um zu ihr durchzudringen.

→ Da der MI6 die Identitäten der deutschen Soldaten – der Träger der Siegel – kennt, weiß man um die Verbindung zu Otilie (siehe Vorgeschichte). Und man weiß auch durch Weatherby, das Bruno eine Affäre mit ihr hatte. Darum folgt man ihr, so gut es geht.

Spätestens jetzt, wenn die Ermittler mit ihr Kontakt aufnehmen wollen, sind **Rowan Carter** und **Jennifer Kirby** in höchster Alarmbereitschaft.

Otilie wird sich schließlich für die Helden Zeit nehmen und mit höchstens zwei von ihnen in einem der Hinterzimmer sprechen, das Franzl zur Verfügung stellt.

Sie wahrt auf der Loreley ihre Fassade, ist von der Erpressung immer noch mitgenommen. Das Bruno sie verlassen hat, wiegt aber schwerer (*Psychologie*). Sie ist enttäuscht und wirklich verletzt.

→ Wenn die Ermittler andeuten die Fotos besorgen zu wollen, stellt sie bei Erfolg insgesamt 5000 Mark Belohnung in Aussicht.

→ Sie verrät das **Liebesnest mit Bruno** (in Weißensee, Hunsrückstraße 41, Ecke Rennbahnstraße. 4. Stock, bei Helmig).

→ Sie kennt das **Siegel aus Lissis Buchladen**, wenn man es ihr zeigt. Ihr Neffe trug es und dessen Wichtigkeit. Bruno hat sich dazu nie geäußert (er hat sein Pokerface bewahrt). Allerdings nannte ihr Neffe die Namen von **Kameraden**: Hpmt. Götz Mainfurt, Stabsgefreiter Martin Schuster, Hauptgefreiter Rudolf Winkel, Hauptgefreiter Raimund Geiss.

→ Sollte ihm etwas zustoßen, dann sollte sie Hauptmann Mainfurt informieren und ihm freie Hand lassen. Das tat sie. Soweit sie weiß, hat er sich des Zeichens angenommen und wollte es sicher verstecken (in Lissis Buchladen).

Die goldene Stunde

Genau um 01:00 friert alles für exakt eine Minute ein. Musik stoppt, Lichter werden gedimmt, alle Gäste halten inne. Eine stille Andacht an das Schöne, das Vergängliche, das Absurde.

Zur Show gehört ein ordentliches Einnebeln der Loreley, mit **Nebelkanonen**.

Der große Knall

Auf ein geheimes Zeichen benutzen die Kellnerinnen Konfetti-Werfer und hüllen alle Decks in einen dichten goldenen Glitzerregen. Gleichzeitig machen die Kellner mit Hörnern und Trillerpfeifen einen Mörder-Lärm. Das Hauptfest ist eröffnet!

Ein Feuerwerk wird gezündet und die Nebelkanonen geben noch einmal alles. Es ist Chaos pur!

→ JETZT schlagen die Agenten zu: **Jennifer Kirby** wirft sich an den Helden mit dem Siegel und stiehlt es. Sie übergibt es im Gewühl **Rowan Carter**, der damit auf ein Boot springt, welches mit einem Fahrer wartet. Sie rasen Richtung Innenstadt davon.

→ Ggf. stiehlt sie auch die Birne. Sie wird damit vielleicht in eine andere Richtung fliehen. Diese Aktion dient dazu die Ermittler zu verlangsamen/sich aufzuteilen. Die Birne können sie relativ leicht zurück bekommen, weil Jennifer (oder Carter) sie wegwerfen wird, um die Verfolger loszuwerden.

Soweit der Plan...

In unserer Gruppe hatten wir einen Scharfschützen. Er war gar kein Scharfschütze, aber seine Würfe waren allesamt extreme Erfolge. Ich musste alle Strippen ziehen, damit Carter überhaupt von der Loreley kam und die übrigen Boote eine Chance hatten. Damit Dir nicht ähnliches widerfährt, bedenke das Wirrwar auf dem Schiff: Ausflippende Gäste, Konfettiregen, eine Nebelwand, die alles unterhalb der Reling bis auf 30m dicht einnebelt usw. Eine Verfolgung findet fast nur mit einer Armeslänge Sichtweite statt, bis alle auf den Runabouts sind.

Mehrere Dinge passieren nun gleichzeitig:

- Carter flieht mit dem Siegel.
- Agenten der Japaner und der Bruderschaft geben ihren Leuten am Ufer Zeichen – sie starten ihre eigenen Boote und rasen auf die Loreley zu, bzw. werden später die Verfolgung aufnehmen, sowie die Ermittler selbst im Boot sind.
- Agenten der Bruderschaft werden in der unübersichtlichen Lage die Ermittler zu stoppen versuchen.
- Yoichi – wenn sie von Dir gebraucht wird – wird sich den Ermittlern anschließen, indem sie ihnen nach Kräften hilft.
- Weil Jennifer Kirby und/oder Carter das Siegel berührt haben (und sei es, um sich zu vergewissern), wird es aktiv.

→ Aufmerksame Helden werden ein leises Schaben und Kratzen an der Bootswand hören.

→ → Während sie versuchen Carter zu folgen, stürmen panische Meerjungfrauen und Tritone ihnen entgegen an Bord. Die Loreley ist umgeben von toten, doch zuckenden Fischen, anderem ertränktem Getier, welches wieder lebt und anderen merkwürdig lebendigen Kadavern. Sie schnappen nach allem, was warmes Blut hat und haben schon einige Schwimmer verletzt. Siehe unten „Fluchtroute Blau, Nr. 11“. Der Anblick verlangt einen Wurf auf **Stabilität**: -2/-1W6+1.

Die Flucht

KLARTEXT für den KEEPER:

Verfolgungen machen Spaß und sollen die Spieler auf eine gute Weise ins Schwitzen bringen.

ABER warum das Ergebnis aus der Hand geben? Als Spielleiter ist es Deine Aufgabe ein gutes Spiel zu bieten.

D.h. Du bestimmst den Ausgang einer Handlung, wenn er dramaturgisch wichtig ist.

So ist das hier der Fall: Carter MUSS entkommen und er MUSS das Zeichen der Helden erbeuten.

Okay, Du kannst das dem Zufall überlassen und u.U. ab hier das Abenteuer umgestalten. Kein Problem.

Worum es aber geht, ist oft nicht der Ausgang einer Szene, sondern ob sie unterhaltsam ist.

Darum sollte Deine Priorität sein: Gestalte die Flucht von Carter unterhaltsam, bzw. seine Verfolgung.

Die Ermittler kommen ihm nahe, können ihn aber nicht stoppen. Sie weichen Hindernissen aus und richten Chaos an.

Sie geraten in Schwierigkeiten und retten sich gegenseitig, damit es weitergeht. Das ist kein Wettbewerb gegen den Keeper und die Frage, ob seine Figur *gewinnt*.

Vergessen wir nicht: Carter führt das Rennen an: Der erste verursacht das Chaos, durch das die hindurch müssen, die ihm folgen! SIE sollten die entsprechenden Würfe machen.

Bleibt noch generell zu erwähnen, dass Verfolgungen dynamisch sind – auch wenn Spieler das nicht immer wollen.

Mal läuft es gut für sie, mal schlecht, mal haben sie einen Vorteil, mal die Gegenseite. Vor allem aber: Es spiegelt das Tempo wieder. Erlaube keine langen Absprachen unter den Spielern, wohl aber Charaktermomente. Komm zur Sache und im günstigsten Fall endet die Verfolgung ebenso dramatisch mit einem Knall, wie die begonnen hat.

→ Weder der Abschnitt auf der Loreley, noch das Bootrennen auf der Spree sollten jeweils länger dauern, als 30 Minuten. Danach verlieren die Leute am Tisch meist die Anspannung. Scheue Dich nicht, mit Blick auf die Uhr die Szenen entsprechend abzukürzen und dafür sogar Abschnitte wegzulassen, die Du für besonders gelungen hältst. Das nennt man *Kill your darlings*.

Die Cthulhu-Verfolgungsregeln sind gut, keine Frage. Aber dies ist kein Brettspiel. Du kannst sie anwenden, um den Spielern ein Gefühl von Handlungshoheit zu geben. Doch biege sie stets passend für den richtigen Ausgang.

Das ist Spielleiterwillkür? Verarschung der Spieler? Keineswegs. Du bist, wie gesagt, Spielleiter und nicht der Schiedsrichter auf einem Fußballplatz. Es geht nicht Fairness. Es geht um gute Unterhaltung!

Für die Verfolgungsregeln aus den Cthulhu-Grundregeln:

Rowan KO 90-45-18 und BW 9

Jennifer KO 60-30-12 und BW 7 (sie soll aber gar nicht fliehen/laufen, sondern in der Menge abtauchen. Das ist eher ihr Ding).

Musik:

- Wilhelm Tell – Overtüre (der schnelle Teil), am Besten aus dem OST von The Lone Rider.

Es gibt drei Fluchtrouten von Bord: Rot, Grün und Blau. Im Chaos könnten sich die Ermittler aufteilen, sei es, weil einige Jennifer folgen, oder weil sie glauben Rowan woanders gesehen zu haben (streue bewusst falsche Informationen – in diesem Gewühl hat niemand einen Überblick, wie die Spieler am Tisch, oder weil sie hoffen, ihm den Weg anzuschneiden.

→ Rowan wird sich eigentlich für den kürzesten Weg entscheiden, aber vielleicht hat Du auch einen guten Grund, ihm einen anderen zu geben.

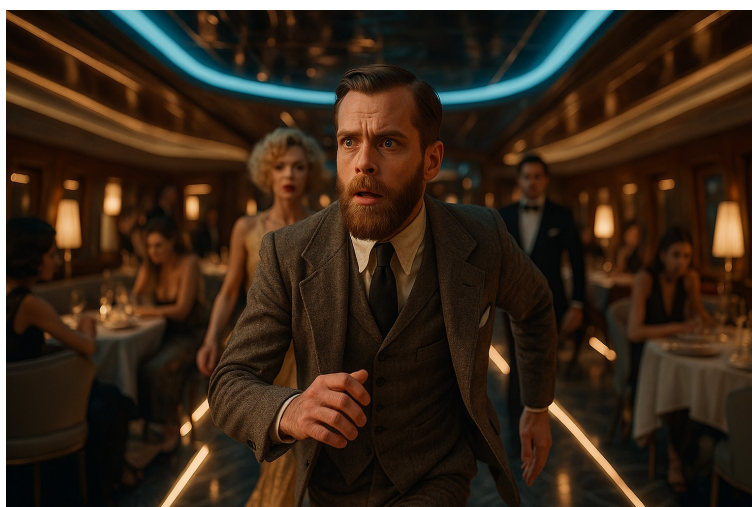
→ → Im Zweifel kann er einfach von Bord springen (in die toten Fische) und sich an Bord des Runabouts retten.

Die gesamte Verfolgung macht nur Sinn, wenn sich die Spieler darauf einlassen und ihren Spaß am Kopfkino haben. Sonst wird es eine endlos lange Abhandlung.
Kürze also bei Bedarf einfach ab und überspringe Szenen, wie Du meinst.

→ An irgendeiner Stelle kannst Du **Erwin Reuter** auftauchen lassen. Er wird in Unterwäsche in die Verfolgung einschreiten (verfolgt von einer charmanten Dame) und kreischen, er wäre ein Beamter, Durchgang verlangen, um dann in einen Schokoladenbrunnen zu fallen – wobei er von **Christian Berger** heimlich fotografiert wird.

→ → Erwin Reuter schafft es dennoch, mittels Autorität seines Dienstausweises, den Kapitän der Loreley einen **Funkspruch** an seine Kollegen auf den **Patrouillenbooten** absetzen zu lassen, so dass diese später ins Rennen eingreifen.

Du kannst als Keeper die Fluchtrouten abfackeln oder auch nur einzelne Erlebnisse davon einflechten und die Punkte ganz bewusst weglassen, an denen sich die Spieler orientieren können. Denk daran: Spaß zählt und die Felder eines Brettspiels sind taktisch gut, aber liefern nicht viel Unterhaltung!
Befolge den Spielern zum Beispiel die Blankokarte und nutze selbst die mit den Fluchtrouten. Gebe den Spielern nur Hinweise, wo ihre Figuren sind.
„Du springst die Treppe mit großen Schritten herunter.“ „Welche?“ „Die auf deinem Weg.“ „Äh, ich glaube, ich bin... hier?“



Fluchtroute ROT (8)

1. Leibwächter von Otilie – er springt dem ersten Helden übereifrig in den Weg und verwickelt ihn in einen Zweikampf, bis er besiegt wird, oder ein anderer ihn mit einer AKTION ausschaltet.
2. Mehrere Gäste – eine Gruppe beschwipster Leute (Ausweichen, Stärke, Sozialer Skill)
3. Treppe – ein Kellner mit Torte kommt empor (schwieriges Ausweichen/GE oder Kollision = Held wird vor Sahne im Gesicht blind bis eine AKTION für klare Sicht sorgt)
4. nasser Boden – hier wurde etwas verschüttet: schwierige GE oder 1W4+1 SP und man verliert -2 BW
5. Treppen – Gäste kommen lachend empor (Ausweichen, Stärke, Sozialer Skill)
6. Tänzer – die afrikanischen Tänzer sind hier im Weg, die diesen gesamten Bereich mit ihren hektischen Bewegungen blockieren. (Ausweichen, schwierig GE oder Charme – mitmachen oder -2 BW)
7. Ein Dompteur hält hier einen **Panther** – ein Schößtier – an der Leine. Das Tier ist aber schon maximal gereizt und wird angreifen, wenn man hier durch will! Er wird ihn nach **3 Runden** mit einer Pfeilpistole betäuben können.
8. Heck – Bruderschaftler (verkleidet als Matrose) steht bereit, um die Helden mit einem Messer zu attackieren

Panther

ST 80 KO 65 GR 80 GE 75 MA 5

TP: 18

Angriff 2x 40% (20/8), Schaden 1W6 + SB 2W6

Ausweichen 25% (12/5)

BW 12

Fertigkeiten: Klettern 30%, Lauschen 75%, Wittern 70%



Fluchtroute GRÜN (12)

1. **Jennifer** – sie stellt dem ersten Helden ein Bein. Wenn sie noch nicht enttarnt wurde, ist ein schwieriger Erfolg nötig, um nicht zu stolpern, sonst -2 BW und 1 SP
2. Kellner – trägt gerade ein riesiges Tablett mit Champagner und Kaviar heran (Ausweichen, GE oder – 1 BW)
3. Gäste – plaudernde Leute versperren den Durchgang. Sie sind beschwipst, wollen sich an die Sprinter werfen und tanzen (Ausweichen, Stärke, Sozialer Skill)
4. Artisten – ein **Apache-Dance**-Paar. Die Frau fliegt dem ersten Helden vor die Nase, er kommt ihre Füße ins Gesicht (Ausweichen, GE oder 1W4 SP)
5. Gäste – blockieren den engen Durchgang. Hier wird geknutscht (Ausweichen, Stärke, Sozialer Skill)
6. **Bruderschaftler** – er springt dem ersten Helden in den Weg und verwickelt ihn in einen Zweikampf, bis er besiegt wird, oder ein anderer ihn mit einer AKTION ausschaltet.
7. Kellner – bringt ein Tablett mit Nachspeisen (Ausweichen, GE, ST), nach der Kollision ist die Treppe glitschig (alle Würfe gelingen nur auf **schwierig**)
8. Am Kleid der **Drag-Queen** hängen bleiben, sie wiegt 130kg. Schwieriges Ausweichen + GE, oder man bleibt am Kleid hängen und zieht sie hinter sich her. -2 BW bis AKTION
9. Bruderschaftler im Nahkampf mit Messer!
10. Gäste gönnen sich von einem Tablett ein Näschen Koks (Ausweichen = alles gut, schwierige GE = alles gut, ST). Bei misslungener GE und ST befindet sich der Held in einer Koks-Wolke und muss einen Glückswurf schaffen, oder steht unter Kokain-Einfluss. Normalerweise würde ein Ermittler hier **bewusstlos** werden. Nutze die Umstände aber, um daraus unterhaltsame Momente zu schaffen. Gebe ihm einen Geschwindigkeitsvorteil in die falsche Richtung, oder verwirre ihn mit Halluzinationen.
11. Gentleman versucht **russischer Diva** dabei zu helfen ihr Schuhband wieder zu befestigen (Ausweichen = alles gut, schwierige GE = alles gut, ST). Man rempelt sie an -1 BW und die Russin geht über Bord.
12. Nichts

Fluchtroute BLAU (11)

1. siehe GRÜN
2. siehe GRÜN
3. Bruderschaftler greift den ersten Ermittler an und verwickelt ihn in einen Zweikampf, bis er besiegt wird, oder ein anderer ihn mit einer AKTION ausschaltet.
4. Artisten machen Zigarettenpause (Ausweichen, GE oder -1 BW)
5. Ein Liebespaar im Akt (Ausweichen, GE oder -1 BW)
6. Lebendes Kunstwerk – nackt, aber voller Farbe, die dann am Helden klebt (Ausweichen, GE oder -1 BW, bis AKTION)
7. **Koksende** Gäste – (Ausweichen = alles gut, schwierige GE = alles gut, ST). Bei GE und ST befindet sich der Held in einer Koks-Wolke und muss einen Glückswurf schaffen, oder steht unter Kokain-Einfluss. Normalerweise würde ein Ermittler hier **bewusstlos** werden. Nutze die Umstände aber, um daraus unterhaltsame Momente zu schaffen. Gebe ihm einen Geschwindigkeitsvorteil in die falsche Richtung, oder verwirre ihn mit Halluzinationen.
8. Sprung über den **Tresen** – der einzige Weg hier durchzukommen ist es, über den Tresen zu hechten/sliden. Dabei wird Alkohol verschüttet, der durch Kerzen entflammt wird. Der Held muss erst den Sprung schaffen (GE), sonst -1 BW und dann Ausweichen, um keinen Schaden von den Stichflammen zu nehmen (1W4+1 SP).
9. Plantschende Gäste – teilweise nackte Showgirls und -boys posieren hier. Der Boden ist **nass** und die Leiber auch. Die Damen und Herren amüsieren sich. Ausweichen oder Sturz ins Becken (-2 BW), schwierige GE um vorbei zu kommen, sonst Sturz auf den Boden -1

BW und 1W4 SP.

10. die Rampe hinab rutschen – GE, um nicht zu stürzen (1W4+2 SP)

11. An Bord fliehende Meerjungfrauen (s.d.).

Tanz auf den Wellen – Das Bootsrennen

Rowan springt an Bord eines Runabouts, auf dem ein Kollege wartet. Sie rasen sofort davon – Richtung Berlin.

Die Ermittler können ein anderes Runabout kapern und ihnen nach fahren.

Sollte keiner mit Booten umgehen können, oder keine Autos steuern können, kannst Du Henry an ihre Seite stellen oder noch besser Yoichi. Aber lass einen Spieler die Würfe machen und versuche allen an Bord etwas zu tun zu geben.

Auf dem Wasser wird die Stimmung ernster. Die Ermittler finden sich in einem seltsamen Rennen wieder und es wird sowohl geschossen, wie auch Gefahr besteht durch Kollisionen. Schraube die Stimmung wieder auf harte Action.



Musik:

- Moby – Extreme Ways (von POMPLAMOOSE geht auch)
- Mission impossible Theme
- Propellerheads – On her majesties secret service

Regeln für die Verfolgung:

- **Verfolger schießen**, wenn sie direkt am nächsten Punkt hinter den Ermittlern sind (mit einfacher Erschwernis).
 - Sind sie auf gleicher Höhe, schießen sie nicht nur, sie versuchen die Ermittler zu entern. Dabei benutzen sie Knüppel und lange Messer. Mach daraus ein paar hektische Momente.
- Der Beifahrer kann auf *Verborgenes erkennen* würfeln, um durch Beobachtung den Fahrer zu unterstützen, +5/+10/+15.
- Vergiss nicht die **Nebelwand** die um das Boot liegt und Rowan einen Vorsprung (2 oder 3 Punkte) gibt, da sich seine Verfolger zunächst orientieren müssen, weil sie nicht automatisch wissen, in welche Richtung er flieht!

→ Es kann sein, das Ermittler aus dem Boot geschleudert werden. Sie sollten ein Seil zu packen bekommen und hinterher gezogen werden. Die anderen versuchen dann über mehrere Stationen, ihn wieder einzuholen. So haben alle was zu tun, während des Rennens.

→ Vielleicht müssen sie auch **Schäden** beheben, oder **Wasser schöpfen**. Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

Hier gilt das gleiche, wie bei der Verfolgung auf der Loreley: Zeige den Spielern nur das nötigste. Ihre Ermittler sind auf einem rasenden Boot. Es springt über die Wellen, es ist Nacht. Das spricht nicht für Übersichtlichkeit. Die entsteht nur, wenn der Gegner nah dran ist. Vielleicht arbeitest du wieder mir zwei Karten – oder gar keiner. Da ist nur ein Fluss!

Die Route

Karten zur Spreejagd findest Du auf der Homepage.

Bedenke: Die Verfolgung sollte schnell und atemberaubend sein. Du kannst sie anhand der Karten Punkt für Punkt durchspielen. Oder die nimmst die Abkürzung und hältst die Spieler ohne konkrete Karten und Punkte im Unklaren. Sie fahren buchstäblich auf Sicht. Auf Nachfrage geht es Richtung Berlin-Zentru. Beschreibungen und Abläufe zu dem Teil findest Du unten.

Falls du Situationen brauchst, hier ein paar Vorschläge:

- Sie müssen mit hoher Geschwindigkeit einem Hindernis ausweichen:
 - Einem Brückenpfeiler oder Boje, oder einem treibenden Ast. Manöver oder Streifen des Pfeilers (2W6 SP Boot). Passagiere ST oder /1W31W4 SP.
 - Ein nächtliches Badeboot auf Kollisionskurs. Man hört noch ein HORN! Schwimmer sind im Wasser! Langsamer werden und ausweichen.
 - Ein von besoffenen Nachtschwärmern gekapertes Boot kreist auf dem Fluss. Die grölen und werfen mit Flaschen.
 - Für jeden Ermittler eine 10%-Chance getroffen zu werden (1W4+2 SP). Hochprozentiger Alkohol kann entzündet werden, ist also gefährlich an Bord.
 - Unerwartet schwere Wellen treffen das Boot – Festhalten, oder Sturz.
 - Nächtliche Angler sind im Weg. Vielleicht verfängt sich am Boot der Ermittler eine Angel und ihr Besitzer wird mit geschliffen (und fährt vielleicht ein Stück an Bord mit?).
 - Über die Kielwelle eines entgegenkommendes Lastschiff springen: Ausweichen und GE-Wurf oder 1W4 SP.

Wer liegt vorne?

Würfele in keinem Fall für jeden Teilnehmer des Rennens die Ergebnisse aus. Lege einen Wurf auf einem beliebigen Würfel fest, bei dem die Verfolger aufschließen, oder zurückfallen. Gleiches gilt für Rowan.

Du legst fest, wenn jemand in Schussentfernung ist oder gar ein Enterversuch stattfinden sollte.

Abschnitt 1 – Fliegender Start

Beschreibung:

Die Atmosphäre knistert vor Spannung, als das Runabout loszuckt wie ein gereiztes Tier. Kaum ist die Leine gekappt, brüllt der Motor auf, und das Boot schießt mit euch durch den künstlichen Nebelmantel der Loreley, der sich hinter euch schließt wie ein Vorhang. Die goldenen Lichter des Schiffs verschwimmen zu einer vibrierenden Aura aus Glanz und Lärm. Man riecht noch den scharfen Pulverdampf der Feuerwerksraketen, hört das dumpfe Pochen der Bässe, das trotz der Entfernung über das Wasser rollt.

Dann der Übergang, wie ein dunkler Stich: Die Dahme, glatt wie ein schwarzer Schlund, nimmt sie euch auf. Vorn taucht das Ufer auf – das Seebad, die Fackeln, die unscharfen Schatten von Leuten, die keine Ahnung haben, was da gerade über die Wasseroberfläche schneidet.

Die harte Linkskurve erwischt euch wie eine Faust. Das Deck kippt unter den Füßen weg, als X (Name des Ermittlers) das Boot herumreißt, entschlossen, konzentriert, wütend.

Ihr spürt den Schlag der Wellen gegen den Rumpf, Wasser spritzt kalt in eure Gesichter, während der milde Nachtwind des Sommers kaum noch hinterherkommt.

Vor euch: Nur eine weiße Welle, der verschwommene Schweif eines Flüchtenden, der sich in der Dunkelheit beinahe auflöst.

Die Jagd beginnt.

Beschreibung für das unerwartete Auftauchen einer Fähre

Plötzlich seid ihr viel schneller an eurer Beute dran, als ihr erwartet hattet. Zu schnell. Viel zu schnell. Erst wirkt es wie ein Fehler von ihm, dann erkennt ihr den Ernst der Lage: Er macht eine Vollbremsung.

Und dann seht ihr es.

Eine kleine Fähre schiebt sich quer über den Fluss, dunkel wie ein Schattenriss, schwach beleuchtet, als wolle sie absichtlich unsichtbar bleiben. Eure Augen sind vom Partytlicht noch blind für echte Nacht – die Silhouette der Fähre taucht viel zu spät auf. Ein Herzschlag früher, und ihr wärt drin gelandet wie in einer Wand.

X (Name des Ermittlers) reißt das Steuer herum, euer Boot rutscht, das Heck schwenkt aus, und dann erkennt ihr den eigentlichen Grund, warum der Kerl vorne so drastisch runtergegangen ist: Das Stahlseil.

Es hängt nicht einfach lose – es schwebt über dem Wasser auf, mannshoch, wie ein kalter, metallischer Galgenstrick, der darauf wartet, Bootsfahrer zu köpfen. Bei eurem Tempo würde es euch nicht nur erwischen – das Seil würde euch direkt aus dem Wasser hebeln und euch mit dem Bug voran in Stücke schlagen.

Der Moment entscheidet alles.

Gas raus. Sofort.

Köpfe runter. Keine Diskussion.

Und dann drunter durch, ein Atemzug über der Wasseroberfläche, der Motor knurrt tief, das Boot schrammt fast gegen die Wellen. Das Seil pfeift über euch hinweg, so dicht, dass ihr den Windzug spürt.

Dann wieder Gas, ohne Pause. Ohne Blick zurück.

→ begünstigt durch einen Wurf auf *Verborgenes erkennen*. Kannst Du einen Bonus auf *(Auto) fahren*, erlauben, um langsamer werden, ausweichen, gerne GE- oder ST-Würfe, um nicht zu stürzen.

Dann ein geschmeidiger Zick-Zack um die Fähre herum und unter dem Stahlseil hindurch.

→ Was machen die Verfolger?

→ Der Fähre ausweichen

→ langsamer werden, um unter dem Seil durchzukommen (schnelle Boote werden aus dem Wasser gedrückt), sonst 2W4 SP am Boot. Passagiere *Ausweichen* oder 1W8 SP

→ → Du kannst jederzeit Schaden am Boot oder an den Ermittlern auswürfeln, wenn sie ihre Würfe vergeigen.

Dann geht das Rennen normal weiter, bis plötzlich ein schweres, größeres Boot aus einem Seitenarm kommt wie eine wütende Faust aus dem Dunkel der Nacht und die Ermittler fast rammt.

→ Würfe auf erkennen, ausweichen, festhalten. Ggf. Schaden. Fällt jemand heraus? Hält sich fest und wird wieder eingeholt?

Gibt es Einschüsse im Boot? Muss Wasser geschöpft werden, oder jemand was reparieren?

→ → Es ist das Boot der Deutschen Abwehr, informiert von Erwin Reuter. Es reiht sich in die Verfolgung ein.

Abschnitt 2 – Engpässe

Beschreibung:

Der Fluss zieht sich plötzlich zusammen, als hätte er etwas gegen euch und eure Pläne. Die Ufer rücken näher, die Bebauung frisst sich ans Wasser, und genau in dem Moment taucht dieser träge Koloss vor euch auf – ein Frachter, fett, lautlos und völlig fehl am Platz, als wolle er euch absichtlich den Weg versperren. Steuerbord ist ein Witz, da landet man sicher am Ufer. Backbord

taumelt das Runabout des Flüchtlenden wie ein angeschossenes Tier.

Die Optionen sind miserabel: rammen, gerammt werden und so oder so kentern?

Nichts davon fühlt sich nach einem Plan an. Dann diese Insel links – ein letzter Ausweg, eigentlich zu schmal, eigentlich zu riskant, eigentlich alles, was man in der Nacht nicht ausprobieren will.

Aber Reflex schlägt Risiko.

Ihr zieht rüber, gebt hart Ruder, weicht dem Frachter und dem Desaster aus, nur um festzustellen, dass ihr in die Anlegestelle eines Bootklubs geratet. Privater Kram, Angler, Hobbykapitäne – und eine Armada aus Stegen, die sich wie Fangzähne in die Flussmitte strecken. Keiner gleich lang, keiner da, wo man ihn erwartet.

Plötzlich ist es ein Slalomlauf, der euch das Boot unter den Händen zerreißen könnte. Das Runabout springt, knallt, schmiert über Wellen. Und dann dieses flache Ruderboot, das im Schatten lauert – ihr seht es zu spät. Ein kurzer, harter Schlag, ein Sprung über die Breitseite, ein Aufheulen aus Kehlen, das sofort erstickt, weil allen der Atem stehen bleibt.

Doch die Szene reißt nicht ab. Kaum habt ihr euch gefangen, seid ihr wieder draußen, auf der breiten Stelle. Der Motor brüllt, die Gischt schlägt ins Gesicht, und ihr reiht euch ein in die wilde, brodelnde Verfolgung, als hätte der Fluss selbst euch ausgespuckt, damit ihr die Jagd fortsetzt.

In einem Hornissenschwarm aus Booten!

→ Würfe auf erkennen, ausweichen, festhalten. Ggf. Schaden. Fällt jemand heraus? Hält sich fest und wird wieder eingeholt?

Beschreibung:

Kaum habt ihr drei Atemzüge genommen, schlägt die Nacht wieder zu. Das Knattern, die Lichter, die aufgewühlte Dahme – alles steigert sich, als hätte jemand den Wahnsinn aufgedreht. Einer von euch erkennt das Schloss Köpenick, eine silhouettenhafte, romantische Insel, die in diesem Chaos keinerlei Beruhigung mehr bietet.

Boote schlingern umeinander wie blutgierige Piranhas. Überall zischt es. Kugeln schneiden durch die Dunkelheit, schmettern gegen Rümpfe, spritzen Fontänen ins Wasser, reißen helle Narben in die Oberfläche.

Man hört Rufe, Motoren, das metallische Kreischen von etwas, das auseinanderbricht. Ein direkter Kurs nach ist Selbstmord. Auf der Spur der Beute zu bleiben und gleichzeitig den tödlichen Grüßen aus allen Richtungen auszuweichen – keine Chance.

Also reißt X (Name des Ermittlers) das Boot raus aus der Linie, weg vom Feuerkorridor. Rechts an der Schlossinsel vorbei, nur ein paar Sekunden, die sich wie ein gestohlener Moment anfühlen.

Dann öffnet sich eine kleine Bucht vor euch – und sofort ist klar: Sackgasse. Das Ufer dicht vor der Nase. Hinter euch die Verfolger, die jetzt erst recht alles geben und wie entfesselt feuern.

Der Motor grollt, das Boot zittert, die Gischt brennt im Gesicht. Dann sieht Y (Name des Ermittlers) es – den Schlossgraben, unscheinbar, schmal, fast versteckt. Eine Rinne, die euch vielleicht zurück auf die Dahme führt... oder...

Es ist ein Moment, in dem niemand etwas sagt. Nur Motorenlärm, Waffenschatten, und die Frage, ob ihr den Sprung wagt. Ob der Graben euch rettet oder verschluckt.

Alles hängt an dieser Entscheidung.

→ Würfe auf erkennen, ausweichen, festhalten. Ggf. Schaden.

Beschreibung:

Der Schlossgraben klafft vor euch wie ein finsterer Spalt, kaum zwei, vielleicht drei Meter breit, ein schmaler Abgrund, durch den ihr mit einem viel zu lauten, viel zu schnellen Boot donnern wollt.

Die Dunkelheit frisst jede Kontur. Ihr wisst nur: Wenn das nicht passt, war's das.

Das Runabout springt hinein, die Bordwände streifen das Uferwerk, Äste schlagen euch um die

Ohren. Hinter euch knallt es – jemand feuert weiter, die Schüsse prallen an Stein, Holz, Metall, und dann brüllt einer von euch aus voller Kehle: **BRÜCKE!**

Zu spät gesehen. Tief gebaut, kaum Luft nach oben. X (Name des Ermittlers) reißt das Gas runter, der Motor röchelt, das Boot sackt ab, ihr schmeißt euch flach hin. Eine Millisekunde Stille. Dann ein Krachen, roh und splitternd. Die Frontscheibe platzt am Holz der Fußgängerbrücke, Splitter regnen auf euch herab wie kalter Schnee.

Egal. Kein Halt, kein Nachdenken. X (Name des Ermittlers) gibt sofort wieder Vollgas, der Motor heult auf, das Boot prescht nach vorn, stürzt aus dem engen, finsternen Schlauch hinaus und springt zurück auf die offene Dahme.

Eine brutale Rechtskurve, der Rumpf hebt kurz ab, schlägt hart auf. Ihr rutscht weg, fangt euch wieder, nachdem ihr wie Würfel in einem Becher übereinander gerollt seid. Hinter euch tobt weiter das Chaos. Vor euch ziehen sich die Wellen wie eine neue Bühne auf.

Ihr seid zurückgefallen. Aber ihr seid noch drin. Ihr seid zurückgefallen, doch noch immer im Rennen.

→ Würfe auf erkennen, ausweichen, festhalten. Ggf. Schaden. Verletzt sich jemand schwer an der Brücke?

Abschnitt 3+4 – Auf der Spree / Full Speed

Beschreibung:

Die Uferlichter werden heller, dichter, urbaner – kein Zweifel mehr: Ihr seid auf der Spree. Und ab hier zählt nur noch rohe Geschwindigkeit. Kein Taktieren, kein Manövrieren zwischen Bojen und Schatten. Es geht um Tempo, stumpf und erbarmungslos. Gashebel bis zum Anschlag, Motor am Rand des Wahnsinns. Aufholen und gleichzeitig abhängen – zwei Seiten derselben Münze. Das Ziel darf nicht aus dem Blick geraten, nicht für eine Sekunde.

Die Schüsse haben noch nicht aufgehört, sie klatschen ins Wasser, sirren über den Bug hinweg, jagen Funken aus Metall. Aber ihr merkt, wie sich der Abstand verändert. Die anderen Boote verlieren an Schmackes – überladen, zu schwache Maschinen, zu viele Hände, die gleichzeitig herumkommandieren. Ihr dagegen habt ein Biest unter euch, und die Maschine zeigt endlich, was in ihr steckt.

Das Runabout schießt über die Wasseroberfläche wie ein Geschoss, jeder Wellenschlag klingt, als würdet ihr die Nacht selbst zerschneiden. Die Stadt rechts und links verschwimmt zu einer glitzernden, bebenden Kulisse. Die Luft schmeckt nach Sommer, Treibstoff und Adrenalin.

Und da – die Beute, nicht mehr weit voraus, ein Schatten vor der Lichtwand der Großstadt. Ihr holt auf, schnell, so schnell, dass sich ein absurd ruhiger Moment einstellt. Ein Augenblick, in dem man fast vergessen könnte, dass hinter euch Kugeln tanzen.

Fast könnte man meinen, diese Fahrt sei ein Genuss. Wenn sie nicht so verdammt gefährlich wäre.

→ Gönn den Spielern etwas Ruhe. Sie sollen sich sortieren können und vielleicht sogar einige Wunden lecken.

Abschnitt 5 – Ein neuer Dickfisch

Beschreibung:

Ihr seid dicht dran, so dicht, dass ihr die Gesichter der beiden Männer auf dem flüchtenden Runabout beinahe erkennen könnt – scharf vom Licht der Stadt angeschnitten, gehetzt, entschlossen, völlig sicher, dass es sie gleich erwischt. Ihr fühlt schon dieses Ziehen im Bauch, das sagt: *Noch ein paar Sekunden, dann habt ihr sie.*

Doch die Spree gönnt euch keinen Triumph. Aus einem dunklen Seitenarm wuchtet sich ein

weiteres Motorboot hervor, schwer wie ein gepanzerter Gedanke. Der Bug schneidet das Wasser, als wolle er es bestrafen. Auf dem Deck eine Mannschaft, die aussieht, als hätte sie schon zu viele Kämpfe erlebt, um noch Skrupel zu haben – harte Kanten in den Gesichtern, Maschinengewehre, die im Schiffslicht matt glänzen.

Ihr könnt gerade noch ausweichen. Ein Ruck, eine knappe Drehung, die euch beinahe aus den Sitzen schleudert, doch die Kollision bleibt aus. Nur: Der Preis dafür ist bitter. Die Beute zieht wieder davon, ein paar Meter nur, aber genug, um euch das Gefühl zu geben, dass die Nacht euch auslacht.

Dann brüllt der Motor des neuen Bootes auf. Kein normaler Klang, eher ein tiefes, brutales Grollen, urzeitlich, als käme es aus dem Bauch eines ausgestorbenen Raubtiers. Das Ding nimmt Fahrt auf, trotz seines Gewichts, und jagt hinter euch her. Die Verfolger hinter euch werden in den Strudel hineingezogen – einer kentert in einer halben Drehung, spektakulär, hilflos, Wasser und Holzsplitter fliegen wie Schrapnell. Ein anderer wird von einer MG-Salve erfasst, die ihn schlicht aus der Nacht reißt.

Ein Atemzug später ist die Welt neu sortiert.

Die Karten liegen jetzt anders. Und ihr steckt mitten darin.

→ Das Boot ist von der Deutschen Abwehr.

→ Würfe auf erkennen, ausweichen, festhalten. Ggf. Schaden. Fällt jemand heraus? Hält sich fest und wird wieder eingeholt?

Abschnitt 6 – Der Tot erwacht

Beschreibung:

Das neue Boot nimmt den ganzen Fluss für sich ein, als hätte es Anspruch darauf. Ein Monster aus Stahl und Motoröl. Und ja – ein verdammt Fluch wie auch ein kranker Segen. Während es die restlichen Verfolger wie lästige Insekten verdrängt, spürt ihr gleichzeitig, wie seine Präsenz euch in den Nacken drängt.

Es kommt näher. Unaufhaltsam. Nicht schnell, aber unbestechlich. Jede Bugwelle schlägt wie ein Herzschlag der Bedrohung. Dann rattern die MGs los. Erst ein Testfeuer, kurze Stöße. Danach ernst. Die Salven fressen sich über das Wasser, greifen nach euch wie gierige Finger. Ihr hört das ratternde Echo an den Häuserfassaden, dieses markerschütternde Hämmern, das keinen Zweifel lässt: Die meinen es todernt.

Und das Schlimmste: Dieses Biest braucht keine Eleganz. Keine feinen Manöver. Keine zusätzlichen Knoten Geschwindigkeit. Es ist groß genug, schwer genug, bewaffnet genug, um euch einfach plattzufahren, wenn ihr nicht aus der Linie kommt. Eine Naturgewalt, eine rollende Flutwelle aus Metall.

Ihr könnt den Druck im Steuer spüren, könnt fühlen, wie das Runabout unruhig wird, als würde es ahnen, was da von hinten anrollt. Keine Zeit für Fehler. Keine Zeit für Stolz. Nur die Flucht nach vorn, sonst seid ihr dran.

→ Baue die Situation für die Ermittler als absolut bedrohlich auf. Sie werden gleich einfach brutal überrollt werden.

Doch dann:

→ → Rowan wird zu diesem Zeitpunkt das Siegel der Helden aktivieren und alles, was die Spree an untotem Zeug zu bieten hat, auf seine Verfolger hetzen!

Beschreibung:

Der unerwartete Gestank trifft euch wie ein Schlag. Nicht einfach modriges Wasser oder faulige Algen – etwas Schärferes, Süßliches, Böses liegt in der Luft. Dann beginnt das Boot zu ruckeln, erst leicht, dann heftig. Kleine, harte Schläge unter dem Rumpf, als würde etwas dagegen trommeln. Die Maschine verliert Zug, die Wasseroberfläche fühlt sich plötzlich an, als würde sich das Boot durch Pudding quirlen.

Im Mondlicht liegt die Wahrheit dann vor euch wie ein Albtraumteppich: ein endloses Feld aus Fischen. Hunderten. Nein, tausenden. Erst glaubt man, sie treiben tot dahin, doch dann beginnt das Wabern. Münder schnappen, Augen rollen leer, Flossen schlagen. Und sie kommen näher.

Die ersten knallen gegen den Rumpf, werfen sich dagegen mit einer Raserei, die nichts Natürliches hat. Einige springen sogar ins Boot – halb verwest, angenagt, aufgequollen, mit blassen Pupillen und Hunger im Blick. Und die Fische sind nur der Anfang.

Da treiben Hunde, die vor Wochen untergingen. Zerfetzte Katzenleiber. Und dann ein Schwein, nur noch zur Hälfte vorhanden, aber trotzdem voller mörderischer Absicht, als würde es sich an seine Zeit als Wesen erinnern und die Wut über sein Ableben nie vergessen haben.

Ihr begreift erst spät, was hier wirklich wütet: Kadaver, von schwarzer Magie aufgestachelt, mit einem einzigen Ziel – euch zu vernichten.

Dann taucht etwas aus der Brühe auf. Eine Hand, weiß, aufgequollen, faulig. Sie schlägt an die Bordwand wie ein Enterhaken. Dann eine zweite. Und dann zieht sich etwas hoch.

Ein Mann. Oder das, was davon übrig ist. Die Haut ist gespannt wie nasser Ton, der Bauch aufgedunsen, der Mund halb offen, als würde er noch Wasser spucken. Doch in seinen Augen glimmt pure Mordlust.

Er schlingert über die Kante, fällt ins Boot, richtet sich ruckartig auf und stürzt sich auf euch, als hätte er nie aufgehört zu leben. Nur aufgehört, Mensch zu sein.

→ Die Helden werden hier von Untoten geentert. Zombies. Ihre Zahl liegt bei Dir (Keeper-Entscheidung). Während der Fahrer fährt, kämpft der Rest der Ermittler gegen sie.

→ → Die gute Nachricht: Der Fischteppich verlangsamt das schwere Verfolgerboot und es wird von mehreren Zombies geentert, die mit der Besatzung kurzen Prozess machen. Er verliert Fahrt und dümpelt nur noch dahin.

→ → → Die schlechte Nachricht: Die noch intakten Boote der Japaner, Bruderschaftler und der Abwehr können ausweichen und wieder aufschließen.

Abschnitt 7 – Wir wurden geentert

Auf diesem Wegstück müssen die Ermittler die Untoten auf ihrem Boot bekämpfen.

Mach ruhig wieder Druck, was weitere Verfolger angeht, aber es geht primär um Zombies.

Abschnitt 8 – Endspurt

Der Kampf und das Durcheinander an Bord kosten die Ermittler Zeit, aber sie sehen, wie Rowan vor ihnen in eine Kanaleinfahrt an der befestigten Uferwand fährt und das Tor dort hinter sich mit einer schweren Kette schließt.

Sie haben einigen Vorsprung vor den letzten Booten der anderen und können sich noch einmal an ihn heften.

Dann geht es weiter in *Eiskalt am Haken*.

Werte der Boote (falls sie gebraucht werden)

Heldenboot	Rowan	Bruderschaftler 1	Bruderschaftler 2	Bruderschaftler 3
BW: 14/15	15	14	14	14
Struktur: (je volle 10 SP -1) 5	7	5	5	5
Panzerung (für Passagiere): 5	2	2	2	2
Passagiere: 4	2	3	3	3
Carters Bootsmann	TP: 18			
Ausstattung Boot: 20m Seil, Anker, Signal-Pistole, 3 Schuß, Erste-Hilfe, 2 Schwimmwesten, Netz (4x4m), Angel (Bausatz)		14	14	14
		14	14	14
		14	14	14

Die Bruderschaftler haben .30er Unterhebelkarabiner, SP: 2W6, Basisdistanz 50m und MP 18, SP 1W10, Salven a 3er, Basisdistanz 20m, 32 Schuss
Rowan hat eine Lee-Enfield, 2W6+4, Basis 110m, und 8 Schuß! 1/R

Werte der Boote (falls sie gebraucht werden)

Deutsche Abwehr	Deutsche Abwehr 1	Deutsche Abwehr 2	Japaner 1	Japaner 2
BW: 13	13	13	16	16
Struktur: (je volle 10 SP -1)	8	8	4	4
Panzerung (für Passagiere):	8	8	1	1
Passagiere:	6	6	3	3
TP	13	13	14	14
	13	13	14	14
	13	13	14	14
Ausstattung Boot: 20m Seil, Anker, Signal-Pistole, 3 Schuß, 2 Schwimmwesten,	13	13		
	13	13		
	13	13		

Deutscher Abwehr ist mit MP 18 und Luger bewaffnet.
Die Japaner nur mit Pistolen.

Eiskalt am Haken

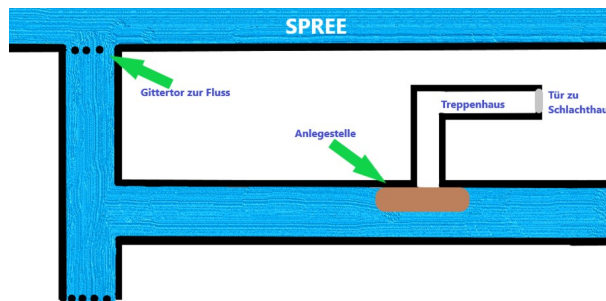
Rowan und sein Kollege steuern auf ihren Fluchtpunkt zu: Ein Schlachthaus an der Spree. Sie haben hier Zugang zu den Kellern, können durch die Gänge nach oben und dort steht ein Wagen, der sie fortbringen wird. Sie fahren in den Kanal einer leeren Großschlachtereier (es ist ja Wochenende).

Musik:

- Alien (1979) | Ambient Soundscape

Hier müssen die Ermittler erst durch das Gittertor, welches Rowan mit einer schweren Kette verschließt und dann in den Kanal einfahren, der nur wenig Platz lässt. Sowohl zur Seite, als auch über den Köpfen. Sie werden keine großen Probleme haben ihm und seinem Kollegen zu den Anlegestelle zu folgen, werden aber immer einen Schritt hinter ihnen sein.

→ Wenn die Helden allzu keck sind, lass Rowan (oder seinen Kollegen) ein paar Schüsse abgeben. Vielleicht kommt der Kollege auch erst hier, bei diesem Schusswechsel, zu seinen tödlichen Verletzungen?

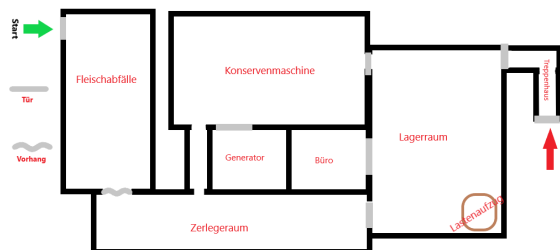


Erstes Hindernis:

Das Tor zum Kanal werden Rowan und sein Kollege hinter sich schließen, wenn möglich. Es kann mit Gewalt geöffnet werden, doch das kostet Zeit.

Anschließend haben sie sich zur Anlegestelle begeben und sind durch das Treppenhaus nach oben ins Schlachthaus geeilt.

Japaner, Bruderschaftler und/oder deutsche Abwehr folgenden den Helden und liefern ihnen einen Schusswechsel. Mache den Spielern klar, das sie keinen anderen Weg haben, als in den Kanal zu fahren, wenn sie nicht zu Klump geschossen werden wollen.



Auf der Flucht durch das Schlachthaus verstirbt der schwer verletzte Kollege von Rowan. In der Eile muss er ihn zurücklassen. Dabei fällt ihm aber der Tubos herunter und das Zeichen rollt heraus. Beflissen stopft er es zurück und setzt seine Flucht fort. Die Berührung des Zeichens hat im Schlachthaus leider ungeahnte Wirkungen!

Kühlraum mit Fleischabfällen

Licht: nein

Hier lagert man Schlachtabfälle. Sie werden als Billigste verkauft und per Boot ausgeliefert.

Der gekachelte Raum ist ein Albtraum für jeden Veganer.

Doch auch anderen könnte sich hier schon der Magen umdrehen. Es gibt Ablaufrinnen im Boden, Haken an der Decke, wo die besseren Stücke baumeln. Ansonsten liegen Fleischbrocken herum, die zu Haufen getürmt wurden, deren Zuordnung man nicht durchschaut, wenn man hier nicht arbeitet. In einer Ecke, gegenüber der Tür liegt ein besonders großer, abstoßender Haufen, der fast mannshoch ist.

Die Bodenkacheln sind nass und glitschig.

→ Wer hier versucht zu laufen, muss einen schwierigen GE-Wurf schaffen, oder stürzt, was ziemlich unappetitlich ist.

Es ist kalt und man sieht eine frische Blutspur am Boden (von Rowans Kollegen).

Den Ausgang markiert ein schwerer Kunststoffvorhang. Nur durch ihn fällt Licht in diesen Raum.



Zerlegraum

Licht: ja, flackernde Neonröhren.

An der Decke hängen Schienen mit Haken, an den Wänden stehen Kisten und sind Messer, Haken, Beile und Kettenhandschuhe aufgereiht. Längs stehen lange Tische, auf denen das Fleisch zerlegt und sortiert wird.

→ in einer Ecke liegt der namenlose MI6-Agent, der **Fahrer des Bootes**, der seinen Verletzungen erlegen ist und den Rowan zurücklassen musste.

→ → Der Tote hat einen Dienstausweis dabei (seinen eigenen: *John Smith*) und ein Notizbuch (in einer geheimen Tasche seiner Jacke). Darin der Ausweis von **Collin Weatherby**, dessen Adresse und die Geschäftskarte von **Wellington & Bramble** – The Tea Merchants, ansässig in Charlottenburg.

Die Einträge in dem Buch sind verschlüsselt. Es würde Wochen dauern, das zu knacken.

Konservenmaschine

Licht: nein

Diese Raum wird von einer großen Maschine beherrscht, die von einem Generator in einem separaten (verschlossenen) Raum angetrieben wird. Hier kann man sich hervorragend verbergen. In einer Ecke stehen Metallflaschen mit einem brennbaren Desinfektionsmittel, das über Schläuche herausgepumpt wird. Man kann sie zu einer Art Flammenwerfer umbauen, wenn man vor die Pumpe offenes Feuer hält und so den Blob bekämpfen (3W6 SP in bis zu 3m, 2W6 SP in bis zu 6m und noch 1W6 in bis zu 9m Distanz).

Büro

Licht: nein

In einer verschlossenen Schublade sind die **Schlüssel** für die Konservenmaschine und den Lastenaufzug.

Lageraum

Licht: ja

Hier ist Rowan durch. Er hat das Treppenhaus genommen und die oberere Metalltür verbarrikadiert. Sie ist nicht zu öffnen, ohne sie komplett zu zerstören. Der einzige Ausweg ist der Lastenaufzug.

→ Dessen Mechanismus kann man mit einem schwierigen Erfolg auf *Mechanische Reparatur* überwinden (das dauert ein wenig), oder mit dem Schlüssel aus dem Büro aktivieren.

Wenn der erste Ermittler den Lagerraum betritt, erwacht der **Fleischblob** zum Leben.

Er wird sich zuerst um etwaige Verfolger kümmern und dadurch noch mächtiger werden. Allein die Geräusche, die Schreie und die Schüsse rechtfertigen einen Wurf auf **Stabilität** für jeden, der noch nicht im Lagerraum ist: 1/1W6

Mit diesen Happen gibt sich der Blob nicht zufrieden. Er nimmt die Verfolgung der Helden auf.

Fleischblob

ST 90 KO 55 GR 120 IN 65 GE 95 MA 50 Statur 3

TP: 75 + X (Keeper-Entscheidung)

APR: 1 Biß oder 1 Tantakel

Biß (40-20-8): Verschlingt das Opfer sofort und es erleidet pro Runde 1 SP in der ersten Runde, 2 SP in der zweiten usw. Er kann so viele Opfer gleichzeitig verschlingen, wie sie seiner GR entsprechen. Sonst muss er erst eins getötet haben bevor es das nächste verschlingt. Jedes verschlungene Opfer gibt ihm +10 TP.

→ Verschlungene Opfer können nur gerettet werden, wenn der Blob zuvor vernichtet wird. Verschlungene Ermittler verlieren permanent 1W6+2 **Stabilitätspunkte**.

Tentakel-Angriff (60/30/12), Schaden 2W6 + SB 2W6 oder umschlingen

Ausweichen 47% (23/9)

→ Halber Schaden durch normale Waffen. Feuer siehe *Konservenmaschine*.



→ Der Blob hat keine Augen und kann seine Opfer nur *wittern*. D.h. es muss ihm erst ein Wurf auf *Wittern* gelingen, ehe er angreifen kann. Hat er ein Ziel aber einmal getroffen, steigert sich die Wittern-Chance um 5% pro Treffer, bis zu einem Maximum von 95%, solange er trifft. Verfehlt er sein Ziel, sinkt die Chance wieder auf 70%.

BW 12

Magie 10

STAB-Verlust: 5/1W10+2 beim ersten Anblick. In jeder Kampfrunde 0/2.

Skills: Wittern 70%

→ Selbst wenn die Helden die Tür aufbekommen, oder den Lift mit *mechanische Reparatur* bedienen können, wird **Rowan** entkommen. Er hat einen LKW der Schlachtereie gestohlen und verschwindet in der Nacht. Wenn die Ermittler Pech haben, dann haben die Nachtwächter bereits Alarm geschlagen und die Polizei kommt.

→ → Hoffentlich müssen die Ermittler nicht schon wieder Kowallek Fragen beantworten!

→ → → Die Verfolgungsjagd ist auch an Rowan Carter nicht spurlos vorbeigegangen. Er hat einige Verletzungen davon getragen durch die Schusswechsel und Manöver. Um ihn einsatzfähig zu halten wird der Magier des MI6 (**Nathan Lloyd**) einiges von seiner Macht gebrauchen müssen.

Damit endet die Nacht formell.

Der Keeper kann den Ermittlern aber weitere Schritte erlauben, wenn sie sich dazu in der Lage sehen.

Sonntag, 16. Mai 1920

Uhrzeit: Es ist (schon wieder) sehr, sehr früh am Morgen.

→ Die Müdigkeit der Ermittler sollte Rechnung getragen werden. Wenn sie hiernach über den Tag keine Pause einlegen, kannst Du ihnen als Keeper Erschwerniswürfe auferlegen.

Ohne Pause können sie auch nicht regenerieren.

Das Vereinsheim (der Aveniten)

Der Treffpunkt der Aveniten liegt im verlassenen Haus des Arztes Dr. Sparrenbach nahe Zehlendorf. Das Haus ist leer, das Grundstück ist akkurat gepflegt. Durch einen Hintereingang kommt man problemlos hinein. Hier lebt jemand allein, vielleicht noch mit einer Haushälterin.

→ Sparrenbach hat seiner Haushälterin frei gegeben und ist dem Ruf Behrens gefolgt. Aktuell wartet er in einem Unterschlupf der Aveniten auf weitere Anweisungen.

Man kann in seinem Arbeitszimmer, welches eine Verbindungstür zu einem Salon mit einem Stuhlkreis und einer Kommode mit einem Dutzend Bibeln hat, diverse Notizen finden.

In seinen Unterlagen (Notizen in seinem Schreibtisch) finden sich:

- Fotos von Mitgliedern – einige mit Trauerrand (vor kurzem verschwunden – wohl tot)
- Hinweise auf die *Bruderschaft des tiefen Schlafes*, die aber sehr vage sind und Gerüchten gleichen. Lediglich seine Vermutung *Ulrich+Guido = Bruderschaft?* ist schon fast mit schlechtem Gewissen aufgeschrieben. Er ahnte etwas und schämte sich gleichzeitig dafür, Mitmenschen so etwas zu unterstellen.
- Private Notizen zu den **Kassenbüchern** der Aveniten! Er war zweiter Kassenwart und bemerkte am **07. Mai** eine große Auszahlung, die Pater Hannemann vorgenommen hatte.
 - Schon am 08. Mai ging er der Sache nach, um sich mit Fakten an Behrens zu wenden. In Hannemanns Quartier fand er eine Liste:
 - enorme Mengen (je 200kg) vektrisches Quendelin, Zyankobalt, Oscillin, kalziniertes Tesla-Vermis.
 - Das hat er in einem Memo **Behrens** berichtet.

Auch hier wieder kann der **Gelehrte** der Ermittler Rückschlüsse aus den Chemikalien und ihrer Verwendung ziehen.

Das kalte Nest

In einer **Künstlerwohnung** (in Weißensee, Hunsrückstraße 41, Ecke Rennbahnstraße. 4. Stock, bei Helmig) traf sich Ottilie mit Bruno für Schäferstündchen und Fotos. Hier ist Bruno untergetaucht, allerdings nicht direkt im Liebesnest.

Bruno versteckt sich in einer Nachbarwohnung, seinem wahren Unterschlupf. Wenn die Helden auftauchen, wird er sie mit einer abgesägten, doppelläufigen Schrotflinte stellen.

Er ist mit seinen Ambitionen am Ende und will aus der Sache nur noch raus. Das ist ihm alles zu heiß.

Darum berichtet er auch, was er weiß, wenn die Helden ihm erklären, wer sie sind und was sie vorhaben.

→ Als Okkultismusfachmann forschte er in Prag und Bukarest nach alten Büchern und stieß auf Hinweise auf das *Tor zur Hölle*, welches ungeahnte Macht beschern soll.

Die Ursprünge der Siegel gehen auf eine Zeit von vor ca. 1500 bis 2000 v.Chr. zurück. Sie können den Hethitern zugeordnet werden. Es handelt sich um magische Zeichen, die fünf Helden gestochen

wurden – also wohl Tätowierungen. Sie zeichneten ihre Träger nicht nur aus, sie gaben ihnen auch die Macht ein Objekt zu bewahren, dessen Inhalt ein Imperium erschaffen konnte, in dem es andere Zivilisationen erbarmungslos zerstörte. Letzteres brachte ihm den Titel *Portal zur Hölle* ein. Dieses Objekt existierte lange vor den Zeichen, die erst geschaffen wurden, um die Kräfte des Portals einzudämmen.

→ Das Portal mag irgendwo in der Welt sein, doch alle fünf Siegel(-Träger) gemeinsam können es finden. Wie man es dann öffnet, steht auf einem anderen Blatt. Doch das ist für entsprechende Mächte wohl eher eine Fingerübung.

→ → Weil es nicht zerstört werden kann, sollen die Siegel folgerichtig solche Kräfte aufhalten. Ob sie darin immer erfolgreich waren, darf mit einem Blick auf die Menschheitsgeschichte bezweifelt werden, doch wer weiß, was der Menschheit alles erspart geblieben ist und noch erspart bleiben könnte?

→ In einigen Schriften wird erwähnt, die letzten Träger wären im Sommer 1815 irgendwo zwischen Arras und Lille bestattet worden. Ihre Siegel habe man dabei „konserviert“, bis sich neue Träger fänden. Möglicherweise ruhten sie 100 Jahre?

→ Jedes Siegel verleiht, zu einem nicht unerheblichen Preis, **besondere Kräfte** und wird auf kurz oder lang seinen Träger verzehren. Das geht zum Teil schon durch einfachen körperlichen Kontakt. Man sollte also sehr vorsichtig im Umgang mit ihnen sein.

→ → Zu versuchen die **Siegel zu zerstören**, ist sinnlos. Ohne entsprechende Rituale wird das nicht gehen und wenn man sie nicht gründlich einbettet, wie es beim letzten Mal wohl der Fall war, werden sie sich unkontrolliert irgendwo manifestieren.

→ → → Eine konkrete Handlungsanleitung gibt es nicht. Bruno selbst würde sich hier nicht als Experten bezeichnen. Weatherby erzählte ihm aber von einem Experten des MI6, der hier in Berlin sei. Ein gewisser **Nathan Lloyd**. Der habe angeblich noch mehr Wissen über die ganze Materie.

→ Seine persönliche Meinung ist: Die fünf Siegel sind eine Art Notfall-Einsatzkommando, welches zusammenkommt, wenn jemand das Portal gefunden hat und benutzen will. Bis dahin bleiben sie schön getrennt voneinander und verhalten sich ruhig. Da sie sich gegenseitig spüren können – vielleicht wenn sie ihre Kräfte einsetzen – finden sie sich und alle gemeinsam wissen dann, wo das Portal ist, reisen hin, verhindern schlimmes, verstecken es wieder und alles geht von vorn los. Dass fünf Siegel in Berlin herumdümpeln und, möglicherweise wie dieses hier, einfach benutzt werden – verheißt nichts Gutes!

→ Die **Ätherlampe** ist eine viel spätere Erfindung. Sie sollte wohl „Magie anzeigen“ und erwies sich als exzellenter Detektor für alles, was mit ptolmäischer Tinte erschaffen wurde. Das ausgerechnet sie die Zeichen orten kann, hatten deren Erfinder nicht bedacht. Die Ortung ist umso stärker, wenn die Zeichen benutzt werden. Also: Mit ihr findet man die Zeichen – mit den Zeichen findet man das Portal.

Seine Sichtweise der Geschichte

→ 1917 kam er nach Berlin und stellte Verbindung zu alten Bekannten her, die ihn mit **Collin Weatherby** und **Hans de Vries** zusammenbrachten. Sie tappten aber lange im Dunklen und hatten schon den Mut verloren. Das Geld wurde knapp und es war wichtiger zu überleben, als Schätze zu bergen.

→ De Vries stellte damals Tinkturen (für Schönheit, Jugend und Gesundheit) her, die sich an die Hautevolee verkaufen ließen und so nahm Bruno Kontakt mit Ottilie auf, um ihr diese zu verkaufen. Es wurde mehr als das. Beide verliebten sich.

→ Der Krieg endete.

→ Otilie berichtete bei einem Treffen vom Tod ihres Neffen **Hanno Mohnke** und dessen seltsamen Wunsch. Bruno bot sich als Berater an und konnte sein Glück kaum fassen, als er das Zeichen (Tätowierung) wiedererkannte.

Doch gemäß dem Wunsch wurde das Zeichen einem anderen übergeben: Hptm.

Mainfurt, der es versteckte.

→ Weil Hanno Soldat gewesen war und noch mehr Namen fielen, zog er Weatherby ins Vertrauen, der Kontakte zu Geheimdiensten hatte. Weatherby fand folgendes heraus:

Ein Kommando deutscher Soldaten hatte 1916 im Niemandsland im Westen eine Kirchenruine aufgesucht und ein altes Bild gefunden, welches eine magische Anziehung hatte. Es barg die Siegel, die sich irgendwie auf die Soldaten übertrugen.

Gewollt oder ungewollt wurden sie zu den **Wächtern des Portals**.

Später entdeckten die Briten die Kirche und die Zeichen und zogen ihre Schlüsse.

Sie wollten sie unter allen Umständen finden. Als Bruno ihnen den Namen von Mohnke lieferte, identifizierten sie die Soldaten und versuchten sie zur Strecke zu bringen – vergebens.

Bis auf einen (Leutnant **Rudolf Winkel**) bekamen sie keinen.

→ Brunos Forschungen brachten ihn auf die Spur der Ätherlampe. Doch weder hatten sie das Geld für die Bauanleitung, noch die Materialien, geschweige denn jemanden, der die ausgesprochen gefährliche Konstruktion übernehme. De Vries fand den Fachmann (**Dr. Albert Vogt**) und Weatherby einen Geldgeber, der anonym blieb, aber sogar die Bauanleitung lieferte (**Arnold Stern**).

→ → Sie machten sich an die Arbeit, doch der erste Versuch von Vogt scheiterte im März 1920. Das kostete eine Menge Ressourcen!

Tatsächlich war das ein Fake. Siehe *Chronologie der Ereignisse*.

→ Im April ging ein zweiter Versuch schief. Weil ihnen das Geld ausgeht drängt Weatherby Ionel seine Freundin um Geld zu bitten. Doch die lehnte ab, als sie die Summe hörte.

→ Nur wenig später **ließ Weatherby die Bombe platzen**: Er enthüllte Ionel und de Vries, dass er für den MI6 arbeitet und dass die keinen Spaß verstehen. Es würde übel für sie ausgehen, wenn sie keine Ätherlampe produzieren. Und da man sie für ausländische Agenten halten würde, könnten sie auch keine Hilfe bei den Behörden erwarten.

Also stimmte Ionel widerwillig zu Otilie zu erpressen, um an das Geld zu kommen. Er lud sie zu einem Schäferstündchen und machte die Fotos.

→ Um den **05. Mai** herum zahlte **Otilie** das Geld und die Arbeiten an der Ätherlampe wurden wieder aufgenommen.

→ → Knapp eine Woche später kam Weatherby mit der irren Idee um die Ecke, den MI6 zu überfallen. Man könnte denen das Siegel klauen, das sie bereits haben und es als Druckmittel benutzen, damit sie von einer Verfolgung absähen.

Da wusste Ionel: Sie waren im Arsch.

Weatherby drehte seiner Meinung nach durch und de Vries verlor zusehens die Nerven. Äußerlich versuchte er sich nichts anmerken zu lassen, doch er bereitete alles vor um gänzlich unterzutauchen, nachdem er seine eigentliche Wohnung schon aufgegeben hatte.

Es muss am **13. Mai** gewesen sein, da protzte Weatherby ihm gegenüber damit einen Schlüssel für einen Tresor im MI6-Quartier zu haben. Ionel überreichte er sogar einen Plan vom Haus, mit der Anweisung gut darauf aufzupassen.

Darüber sprach Ionel mit de Vries, was sich als Fehler erwies, da der komplett ausflippte. Der Holländer wollte mit Vogt sprechen und Ionel entschied, es war endgültig Zeit abzutauchen. Ohne weitere Worte zog er sich in sein Versteck zurück, wo die Ermittler ihn nun gefunden haben.
→ Den Plan des Tee-Handels hat er noch!

Die Nachricht vom Tode Weatherbys, de Vries und Vogt wird er gefasst aufnehmen. Es überrascht ihn nicht wirklich. Sein Plan ist es noch einige Tage zu warten und dann Berlin zu verlassen. Er hat einen falschen Pass über **Kärntner** bekommen und will Deutschland den Rücken kehren.

Weiteres

→ Weatherby sprach davon, das die **Aveniten** auch ein Fragment haben, weil wohl der Stabsgefreite **Martin Schuster** im Frieden seinen Glauben wieder entdeckte und sein Seelenheil bei ihnen suchte. Ein gewisser Johannes **Behrens** nahm sich seiner an.

→ Was mit **Otilie** geschah, bedauert er. Am liebsten würde er es wieder gut machen, weil er aufrichtige Gefühle für sie hat.

→ Die Pläne des MI6-Quartiers übergibt er bereitwillig den Ermittlern.

→ Sein Wissen über die Siegel:

Man benötigt **Magie** und verliert **Stabilität** beim Einsatz.

Sie hängen zusammen. Die Träger konnten immer spüren, wo die anderen waren.

Ohne das Siegel selbst in der Haut zu haben, kann man das nur mit der Ätherlampe.

Gemeinsam zeigen sie den Weg zum Portal.

Es gib folgende Siegel:

1. erweckt Tote/Kadaver (**MI6**), war im Besitz von Hanno Mohnke
2. verleiht übermenschliche Kräfte (**MI6**), war im Besitz von Winkel
3. kann zur Kommunikation mit Toten dienen (hatte **Arnold**), war im Besitz von Geiss
4. erhöht die Wirksamkeit von Magie (hat jetzt **Pater Hannemann**), war im Besitz von Schuster
5. verleiht die Kraft große Distanzen zu überwinden (**Mainfurt**)

Jede Macht kommt mit gehörigen Nachteilen/Spätfolgen.

Mehr dazu weiß wohl nur ein ausgemachter Fachmann wie **Nathan Lloyd**. Der bezeichnet sich selbst als „Magier“ und gehört zu einer Spezialabteilung des MI6.

→ Wenn man hier als Keeper ein wenig Druck machen will, kann man **Kommissar Kowallek** auftauchen lassen. Das dient allein dazu, die Ermittler in Bewegung zu halten, falls sie glauben, sie könnten sich hier ausruhen.

Die Königin von Berlin

Wenn die Ermittler in Arnolds Restaurant waren (und dort sogar Dotti) trafen, wird sie sich mit ihnen (höchstens zwei) treffen wollen.

Inszeniere das Treffen als eine Machtdemonstration. So könnte Dotti ein Restaurant, ein Museum oder einen kleinen Park als Treffpunkt vorschlagen und auf ein Zeichen von ihr, verlassen alle, außer ihren Bodyguards den Bereich und sie ist mit den Helden allein.

Sie hat Informationen eingeholt und ist neugierig auf die Ermittler.

→ Dotti ist nicht einfach die Frau des Paten von Berlin. Sie hat selbst erhebliche Macht.

Ihren Kasimir liebt sie schon lange nicht mehr, hat ihn aber respektiert, weil er der Bruder von Arnold ist. Da er Arnold hat umbringen lassen, sieht sie die Zeit gekommen, die Geschäfte nun selbst zu übernehmen. Die Gelegenheit ist günstig, denn Kasimir ist nicht vor Ort und ein Coups

sollte reibungslos gelingen. Dazu muss sie aber wissen, was hier vorgeht.

→ Sie weiß von dem Zeichen, das Arnold hatte. Sie fand seine Faszination für das Okkulte immer putzig. Einer seiner Leute (**Raimund Geiss**) besaß es. Sie weiß nicht, wie der Mann zu Tode kam, doch Arnold brachte das Siegel an sich. Selbst für ihre Verhältnisse war das geschmacklos. Sie schreibt es seinem großen Interesse für Okkultismus zu und sah darüber hinweg.

→ → Bei einem ihrer letzten Rendezvous sagte er, er habe ein Geschäft mit einigen Typen gemacht (Weatherby, Ionel und de Vries), von dem er sich große Macht verspreche. Er steckte eine Menge Geld hinein und wies sogar *den Hai* (seinen direkten Mitarbeiter) an, Dinge dafür zu kaufen (das Buch von Lissi).

→ → → Bald darauf kam er in den Besitz dieser Ätherlampe, die er in sein ganz privates Versteck brachte, von dem nur Dotti und eine Hand voll Getreuer wussten.

→ → → → Von da an benahm er sich merkwürdig, war fahrig, schlief nicht mehr und schien Visionen zu haben. Immer wieder sprach er von dem Zeichen und den Antworten, die es ihm auf seine Fragen gab.

Etwa zu diesem Zeitpunkt flog die Affäre auf, weil er sich wohl verplapperte, was nicht seine Art war.

Kasimir tötete Arnold im Affekt und brüstete sich vor Dotti damit.

Dann fiel ihm auf, dass Arnold von wichtigen Nummernkonten in der Schweiz keine Notizen gemacht hatte. Auf der Suche nach Aufzeichnungen wandte er sich an *den Hai* und *befragte* ihn handfest. Dem fiel nur ein, wie wichtig Arnold das Zeichen gewesen war. Dazu nannte er die Namen von Weatherby, Ionel und de Vries.

→ Zwar hatte Kasimir das Siegel (welches Arnold immer bei sich trug), doch er wollte mehr darüber wissen und sandte **Malin** seine Vollstreckerin aus, die Einzelheiten in Erfahrung bringen und die Ätherlampe finden sollte.

Sie tötete de Vries und durchsuchte Ionels Kellerwohnung. Dann rief Kasimir sie zurück.

→ → Denn er nahm sich das Zeichen und erlebte eine *seltsame Begegnung*.

Dotti weiß nicht, was geschah, nur dass Kasimir danach die Nummern kannte und unverzüglich in die Schweiz aufbrach.

Er hat sich mit dem Geist seines Bruders unterhalten und gezwungen, sie ihm zu nennen.

→ Da Kasimir impulsiv ist, ließ er das Siegel zurück und Dotti fand es in seinem Büro.



→ → Sie ahnt die schreckliche Macht darin und hat zu viel Angst, sie zu benutzen.

→ → → Doch sie ist bereit, **den Ermittlern das Siegel zu überlassen**, wenn sie Arnolds Leiche finden (da die Toten nur wiedergeben, was sie zu Lebzeiten wussten, hilft das Zeichen selber nichts). Sie hat es sorgfältig verpackt dabei und gibt es ihnen.

→ Ggf. stellt sie weitere **Hilfe** in Form von Schlägern zur Verfügung, die beim Endkampf behilflich sein können.

Das sind alles Männer, die zu Kasimir stehen. Wenn sie draufgehen, käme ihr das nur gelegen.

→ Über ihre eigenen Quellen weiß sie, dass Arnolds Versteck von **Aveniten** angegriffen wurde (auch ihre Leute haben Zeichen gefunden – fanden das aber zu einfach). Wenn die Ermittler die Bruderschaftler nicht als Auftraggeber nennen, dann ahnt sie das zumindest.

Sie äußert aber auch, den Aveniten das nicht zuzutrauen. „Die sind mehr eine Art Heilsarmee“, sagt sie (womit sie sie unterschätzt). Sie glaubt, dahinter steckt wer anders.

Von **Hannemann** hat sie nie gehört. Sie kennt aber auch sonst niemanden aus dem Orden. Lediglich den Begriff *Eisheilige* hat sie mal gehört (und das ist alles die Wahrheit).

→ Auch hier kann im Anschluss **Kommissar Kowallek** auftauchen. Er wird diesmal mahnende Worte sprechen, sich nicht der dunklen Seite von Berlin zuzuwenden. Das Verschwinden von Arnold hat sich herumgesprochen und Kasimir hat die Stadt verlassen.

Es beginnt bereits zu brodeln und es könnte ein Bandenkrieg ausbrechen, in den man lieber nicht verstrickt sein möchte.

Der falsche Priester – Treffen mit den Aveniten

Suchen die Ermittler zu diesem Zeitpunkt *Zur letzten Schicht* auf, erleben sie eine Neubesetzung. Es sitzen mehrere Personen still an den Tischen und der Wirt ist ein anderer (**Johannes Behrens**). Er wird nicht lange fackeln, eine entsprechende Anzahl Getränke auf den Tresen stellen und sagen *er sei Avenit und man müsse sich mal unterhalten*. Nachdem man sich bekannt gemacht hat, erklärt er die Sorgen seines Ordens, denn in den letzten Wochen sind verschiedene Mitglieder verschwunden und laut einer Quelle bei der Polizei wurden sie alle ermordet und in einem Grab abgelegt. Haben sie damit etwas zu tun?

→ Nachdem er erfahren hat, wer die Ermittler sind und was sie wollen, bittet er sie, ihm zu folgen, sowie sie ausgetrunken haben.

→ → Der eigentliche Wirt ist zur Zeit *krankgeschrieben*.

→ Mit einer Chance von 55% ist Hptm. Mainfurt in der Nähe und observiert die Ermittler. Er wird ihnen aber nicht in die U-Bahn folgen.

Behrens führt sie, in Begleitung der anderen Gäste, die hinter ihm die Kneipe verschließen, zu einer nahegelegenen **U-Bahn-Station**. Dort warten sie auf einen ganz besonderen Zug, der nur aus einem Waggon besteht und sie zu einem Halt auf halber Strecke führt.

Durch Korridore und gesicherte Metalltüren geht es tiefer in die Eingeweide der Stadt, bis man eine Art unterirdische Kirche erreicht.

Hier sieht man überall das Schwanenkreuz. Vor dem Altar steht eine Frau in priesterlicher

Gewandung: **Maria Freyen**, auch bekannt als die *Eisheilige*.

Sie wendet sich den Ermittlern zu, doch sprechen tut allein Behrens.

→ Behrens befragt die Ermittler nach ihrem Vorgehen und lauscht zunächst aufmerksam, bevor er die Katze aus dem Sack lässt: Pater Hannemann ist ein Verräter. Er hat die Aveniten unterwandert und gehört zur *Bruderschaft des tiefen Schlafes*.

Zu Peter **Hannemann**:

Ihm ist es gelungen die Aveniten zu unterminieren. Er tauchte Mitte 1917 auf, und bot sich ihnen an. Als Abkömmling einer calvinistischen Familie aus Belgien, war er auf dem Gebiet der Religion bewandert. Doch er ist kein ordinierter Geistlicher.

In der Gemeinschaft galt er als still und folgsam und machte sich eher als Bürokrat nützlich.

Man übertrug ihm schnöde Verwaltungsaufgaben und so erlangte er tiefe Einblicke in den Orden, was rückblickend schwere Schäden in der Organisation anrichtete.

Man vermutet, dass er **Hans de Vries** kannte. Beide scheinen sich gekannt zu haben.

De Vries und er hatten vielleicht sogar schon eine längere Geschäftsbeziehung?

Jedenfalls stellte der Alchimist den Kontakt zu **Collin Weatherby** her und ab da war Hannemann aus seinem Schlaf erwacht, was eine passende Metapher zur Bruderschaft ist. So hat er das **Siegel** von **Martin Schuster** an sich gebracht.

Mittlerweile hat man Hannemann als einen Nekromanten identifiziert, einen Magier finsterner Mächte. Es steht natürlich zu befürchten, dass er und die Bruderschaft das Portal finden und

öffnen wollen! Und es ist klar: Die Aveniten werden das nicht zulassen (obgleich ihre Möglichkeiten ziemlich beschränkt sind).

→ Hannemann flog auf, als bekannt wurde, dass er große Summen Geld aus der Kasse entwendet hatte, um Unmengen **alchemistische Materialien** zu besorgen. Die Fragen dazu beantwortete er mit einer Flucht und dem Raub des Siegels. Bei der Durchsuchung seines Quartiers fand man die Hinweise auf seine wahre Identität.

→ → Hier fanden sie auch Notizen, die den **Gelehrten** erwähnen.

→ → → Es gab auch Aufzeichnungen zu einem Ritual, für welches er die Materialien braucht: *Der allwirksame Sternentanz zu Ehren des wahren Sehers und Verschlingers, die Geißel des Limbus und des Fängers unvorsichtiger Wanderer: Golgothoth*. Damit kann man Ätherreisende wie Hptm Mainfurt fangen. Wenn man weiß, wo sie sind. Es entsteht ein sich selbst verengender **Bannkreis**, der schließlich sein Opfer auf einem Punkt bindet.

→ → → → In Mainfurts Fall, bzw. bei der Kraft seines Zeichens, wäre es aber zunächst ratsam, ihm das Reisen zu erschweren, bevor er merkt, dass der Kreis gezogen wurde. Dies ginge durch elektrostatische Entladungen, sprich einem Gewitter.

→ Das **Siegel**, welches Schuster besaß, ist wichtig, denn es **verstärkt die Magie** seines Trägers und erlaubt es ihm so mächtige Zauber anzuwenden. Ein gefundenes Fressen für Hannemann.

→ Mit den Substanzen kann ein magisches Pulver erschaffen werden, mit dem man einen **Bannzirkel** erstellt: Ektoparalyn. Diese Zirkel schafft einen arkanen Raum, der sich immer weiter zusammenzieht, bis zu einem Punkt, an dem sich das Ziel nicht mehr bewegen kann. Es wird regelrecht in die Enge getrieben und bewegungsunfähig gemacht. Zweifellos eine Falle. Besorgniserregend ist die Menge der Substanzen, die reicht, um den Großraum Berlin einzukreisen.

→ → Das macht man mal nicht eben so. Es muss **zügig** geschehen und es muss in einem Ritual geschehen, und das Pulver muss entsprechend ausgebracht werden. Immerhin könnte man ableiten, wo das Zentrum – das Gefängnis – ist.

→ → → Die Falle ist sicher für **Mainfurt**. Sein Zeichen ermöglicht es, sich schnell und weit zu bewegen, einer Teleportation nicht unähnlich. Er ist ja am schwersten zu fangen.

→ Nach Einschätzung der Aveniten, ist die **Bruderschaft** die **größte Gefahr**:

Hannemann kann im großen Stil Magie einsetzen und es ist absehbar, dass sie Mainfurts Zeichen bekommen. Mit beiden zusammen können sie auf kurz oder lang die anderen Siegel in ihren Besitz bringen und schließlich das Portal zur Hölle finden.

Während Behrens mit den Ermittlern spricht, sackt plötzlich einer von seinen Begleitern röchelnd zusammen. Er gehört zu Hannemann und der Bruderschaft und ist als **Nachhut** zurückgeblieben. Jetzt ist der Moment gekommen, in dem er die Aveniten und ihre Leute auf einen Schlag auslöschen kann.

Der Leib des Mannes beginnt zu brennen, hohe Flammen schlagen aus ihm heraus, es stinkt nach verbrannten Textilien, Haaren und Fleisch. Mit einem grausigen Schrei erhebt sich ein flammender Leib, der das Fleisch des Mannes von seinen Knochen kocht und diese zu schwarzer Kohle verbrennt.



Stabilitätswurf beim Anblick: 2/1W4+3

Das Flammenmonster schwebt über dem Boden, auf dem es eine brennende Spur zurücklässt, ungeachtet des Materials. Sie dehnt sich immer weiter aus. Sein erstes Ziel sind die Ermittler. Er kann entweder ein oder zwei Ziele pro Runde angreifen, wobei er Hitzeschaden anrichtet. Die Temperatur steigert sich rasch in der Kirche und die Flammen breiten sich aus. Alles deutet darauf hin besser die Flucht anzutreten. Genau das will das Monster verhindern.

Flammenmonster

ST 100 KO 40 GR 95 GE 55 INT 65 MA 13

TP: 18

Statur 2

Angriff 40% (20/8) gegen ein Ziel
 20 % (10/5) gegen 2 Ziele

Schaden 3W6 + SB 1W6

Ausweichen 25% (12/5)

BW 8

→ Immun gegen normale Waffen.



→ Bevor die Lage aussichtslos wird, greift **Maria Freyen** ein. Sie selbst wirkt einen Kältezauber und schneidet mit einer Wand aus Eis dem Flammenmonster den Weg ab, so das alle entkommen können. Sie allein bleibt mit ihm in der Kirche hinter der Wand gefangen. Es gibt kurz darauf eine Explosion und Teile der Kirche brechen hinter der Eiswand zusammen.

Der Anblick eines solch starken Zaubers erfordert einen **Stabilitätswurf!** 0/1W3.

→ → Das kann niemand überlebt haben. Behrens ist schockiert.

→ → → Doch wenn sich der Staub legt, steht Maria in den Trümmern. Sie ist geschwächt, hat aber gesiegt. Geschwächt wie sie ist, wird sie in den nächsten Stunden (bis zu Showdown) keine Hilfe sein.

Haben die Ermittler schon Dotti getroffen und deren Siegel, oder kommen sie später zurück, dann finden sie in den verkohlten Überresten von Hannemanns Gefolgsmann geschmolzenen Schmuck, sprich persönliche Gegenstände. Befragt man seinen Geist, kann er nicht viel sagen, doch er kann den Ort nennen, an dem man Golgothoth erscheinen lassen will: Das **Zeughaus in Berlin**. Teile der Belegschaft sind unterwandert und treffen alle notwendigen Vorbereitungen.

→ **Behrens** wird die Ermittler (mit der Bahn) zu einem anderen Unterschlupf der Aveniten bringen, wo die geeigneten Schriften lagern, um das Ritual und seine Rahmenbedingungen zu entschlüsseln:

Das Ritual von Golgothoth

Um es zu aktivieren, ist die Ausbringung von Ektoparalyn nötig, einem Pulver aus kristallisiertem Ektoplasma. Für einen Zirkel von 50m Radius braucht man ca. 200 gr.

→ Hannemann hat einige hunderte Kilo.

- Man spricht zwar von einem Kreis oder Zirkel – doch es muss keine geometrisch perfekte Form sein, sondern ein umschlossenes Areal.
- Es ist dabei zwingend nötig magische Formeln zu sprechen, während man es in die Luft streut, so das ein Schleier entsteht.
 - Die Teilnehmer müssen sich dabei immer wieder mit **Obsidianklingen** selbst Schnitte zufügen und so auch ihr Blut mit der Anrufung verbinden.

- Man kann das Ritual nur in der Zeit von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang wirken. Und der Kreis muss, je nach Größe in maximal einer Stunde geschlossen werden.
 - Je größer er ist, desto mehr Teilnehmer müssen die Formeln sprechen.
- Wenn der Kreis einmal geschlossen ist, hat Hptm. Mainfurt keine Chance mehr – er wird in das Zentrum gesogen.
 - Dieses Zentrum ist **Golgoth**, eine dämonische Albtraumkreatur, die wie ein schwarzes Loch wirkt und ihn anzieht. Sie wird ihn verschlingen und das Zeichen übrig lassen, denn dieses kann nicht zerstört werden.
 - Der Ruf des Dämons beginnt mit dem **Ausbringen des Ektoparalyn**! Er wird erscheinen! Die Umgrenzung hält letztlich auch ihn im Zentrum gefangen. Sonst könnte er wüten wo und wie er will.
 - Sowie die Bruderschaft loslegt, hat man also ein Problem, sprich einen Dämon, der Amok laufen könnte!
- Es ist unmöglich den Dämon mit normalen Waffen zu zerstören. Doch unmittelbar bei der Anrufung verwendetes **Obsidian**, kann ihn verletzen.
 - Nicht ganz so mächtig, aber nicht wirkungslos sind Projektile oder Handwaffen, die mit Ektoparalyn überzogen sind.
 - Magie kann ihn bestenfalls ablenken, da er auch sie aufsaugt.
- Der Umkreis ist das eine. Das andere ist es, das Zentrum zu finden. Dazu muss man den Umkreis ermitteln, an denen das Ektoparalyn verstreut wird und sie auf einer Karte verbinden. Durch diese Kreuzpeilung erfährt man den Erscheinungspunkt des Golgoth.

Wie funktioniert das Ganze?

In dem Moment, da Hannemann und seine Leute mit dem Ritual beginnen, erscheint Golgoth. Es geht quasi sofort los. Das lässt sich gar nicht verhindern.

Wo erscheint er?

Das ist abhängig von dem Kreis, den sie ziehen. Anders, als man sich das vorstellt, wird nicht das Zentrum bestimmt, und dann der Radius festgelegt, sondern andersherum. Hier geht's auch nicht um die Kunst der Geometrie. Diese Magie entzieht sich beharrlich den Naturgesetzen. Die einzige Gesetzmäßigkeit, die es gibt, ist: „Rechts von der gezogenen Bannlinie erscheint er“. Durch Details in den Beschwörungsformeln, der Mischung des Ektoparalyn und dem Tempo entsteht erst vom Bannkreis aus der Punkt, an dem sich Golgoth einfindet. Je größer der Bereich, desto größer sein Bau – das Loch, in dem er haust.

Geht es genauer?

In Anbetracht der Größe des Kreises, werden die Beschwörer einen Ort brauchen, der genug Raum hat und dennoch nicht die Aufmerksamkeit der Behörden auf sich zieht. Wir reden von einer Fläche von 30 oder 40x40m. Wenn das reicht. Golgoths Erscheinung wird diesen Bereich verändern und das will man bestimmt so lange es geht, niemanden wissen lassen.

Was macht Golgoth?

Er ist, wenn man so will, ein Ameisenlöwe. Ein Lauerjäger. Dort wo er erscheint erzeugt er eine solche Schwere im Gewebe der Realität, dass seine Beute unweigerlich von ihm angezogen wird. Er drückt die Dimensionen ein und weil er es auf alles magische abgesehen hat, rutscht es ihm mundgerecht in den Schlund. Mit seinen Kräften saugt er es leer und geht dann zum nächsten Gang im Menü über.

Wofür dient das Ektoparalyn?

Das Pulver schränkt ihn und alle Magie ein. Es hebt sie auf, es wirkt wie Antimagie. Die Beschwörungen von Golgoth laufen so ab, dass man ihn als eine Art Aufräumer ruft und den Bereich festlegt, in dem er Ordnung schaffen soll. Das Ektoparalyn legt seinen Sogbereich fest, verhindert jede magische oder ätherische Bewegung über seine Begrenzung hinaus und – das sollte man nicht unterschätzen – hält auch Golgoth in seinem Revier. Denn wenn der Bereich

nicht geschlossen wird, wird er ihn früher oder später verlassen und neue Beute suchen. Da er nie satt ist, ist ihm alles und jeder recht.

Dann kann man Ektoparalyn gegen den Golgototh einsetzen?

Oh ja! Es ist das Gegenteil seiner Ernährung und schwächt ihn. Schön wäre eine Waffe auf reinem Ektoparalyn. Doch es ist zu instabil und verliert im Laufe der Zeit seine Wirkung. Schon relativ kurz nach seiner Zusammenstellung. Deshalb sind ja auch die Beschwörungskreise nicht von langer Dauer. Sie sind ein gefährliches Unterfangen, je größer sie sind, weil sich der Beginn schon wieder auflösen kann, bevor sie geschlossen sind.

Und die Obsidianklingen wirken auch?

Das liegt an ihrer Verbindung mit den Beschwörern. Sie haben deren magische Anteile durch ihr Blut aufgenommen. Blut wirkt immer wie ein Verstärker.

Kann man ihn ohne Waffen bannen oder mit ihm verhandeln?

Er wird verschwinden, wenn er merkt, er bekommt keine Beute mehr. Ist der Bannkreis geschlossen, bleibt ihm nur der Weg in andere Dimensionen. Darauf werden die Beschwörer spekulieren. Ist das realistisch? Nun, es ist eher eine Hoffnung. Und verhandeln? Nein. Golgototh ist eher von tierischer Intelligenz.

Und die Siegel und andere magische Gegenstände?

Entsprechen kaum seiner Diät. Er zieht sie an, wenn man sie trägt. Mainfurt kann sein Siegel nicht ablegen. Aber die Magie, von der sich Golgototh ernährt, ist die, die in allen Menschen angelegt ist.

Können wir unser eigenes Ektoparalyn machen?

Klar! Wenn wir die Zutaten und die Zeit hätten. Diese Dinge kauft man nicht im Kolonialwarenladen und rührt sie dann in der Küche zusammen. Darum: Nein.

→ Eine einfache Berechnung ergibt: **Der Kreis wird gigantisch** (vermutlich, weil man Mainfurt auf jeden Fall erwischen will. Man könnte ihn mit LKWs zeichnen. Aber da ist nicht sicher, ob man das in einer Stunde schafft. Wahrscheinlicher ist die Eisenbahn). Eine mögliche Strecke umschließt einen Großteil von Berlin. Nimmt man aber die Straßenbahn dazu, wäre das Herz der Stadt im Bannkreis und die Menge des Ektoparalyn käme hin – mit einem Sicherheitsvorrat.

→ → Was man nicht weiß ist: Wo startet die Fahrt und wann genau (irgendwann zwischen Sonnenunter- und -aufgang) und kann die Bruderschaft wirklich die Strecke kontrollieren?

→ → → Da man nicht jeden Bahnhof überwachen kann, beginnen die Probleme mit dem Golgototh wohl, ohne dies verhindern zu können. Man könnte am Zeughaus warten, hätte aber ohne Obsidianwaffen wenig Chancen gegen ihn und wenn man den Zirkel unterbricht, könnte er entkommen.

→ → → → Die Ermittler müssen die **Obsidianwaffen** und ggf. **Ektoparalyn** in die Finger kriegen. Hannemann ist nicht dumm. Er wird all das vernichten, wenn der Kreis geschlossen ist!

Behrens ist bereit die Ermittler zu unterstützen, räumt aber ein, keine Kampftruppen zu haben. Eher eine Hand voll Enthusiasten, deren Kampffähigkeiten überschaubar sind.

→ Die Aveniten können den Ort des **Showdowns** ausfindig machen und den Ermittlern mitteilen, nachdem Hannemann und seine Leute den Bannkreis errichtet haben.

Tauchen die Ermittler dort ohne Verstärkung auf, wird es eng für sie!
Es ist die wohl ungünstigste Variante, selbst wenn Hannemanns Leute geschwächt sind. Denn er ist hier und weitere Magieanwender, die ihnen zusammen mit den üblichen Schergen das Leben schwer machen.

Die Toten befragen

Die Ermittler könnten zu diesem Zeitpunkt das **Siegel von Dotti** haben und auf die Idee kommen mit den Toten zu sprechen. Weatherby, de Vries und Vogt könnten ein paar Lücken schließen.

Das ist zum einen riskant, zum anderen erfordert es Connections.

Mit den richtigen Überredungskünsten könnte man **Kowallek** fragen, ob man in die Pathologie kann, wo Weatherby, de Vries und Vogt liegen.

→ Eventuell kann auch Behrens ein paar Strippen ziehen, weil ein Avenit dort arbeitet?

Der eigentliche Angang ist schwer genug, aber wer möchte, kann einen grummeligen und kritischen Leiter der Pathologie vor die Ermittler stellen: Einen gewissen Dr. Otto Sauerbruch, der nichts von Mythologie und arkanem Krimskrams hält. Er sollte kein unüberwindbares Hindernis sein, sondern nur der Stimmung in der Pathologie dienen.

Pro Toten müssen **10 Stabilitätspunkte** ausgegeben werden und zusätzlich pro Frage 1W6 Magiepunkte. Dafür erhält man eine klare Antwort.

Als Keeper kannst du einen unvorsichtigen, oder vorlauten Ermittler auch mit der zweiten Fähigkeit des Zeichen vertraut machen: Der Umfrage.

Das wird ihn ziemlich sicher kalt erwischen. Hier musst Du als Keeper aber selbst entscheiden, ob und was sinnvolles für die Ermittler dabei herauskommt.

→ Gehe schon jetzt davon aus, dass die Spieler Dinge fragen werden, auf die man sich nicht vorbereiten kann.

Improvisiere zur Not die Antwort aus dem Abenteuer heraus.

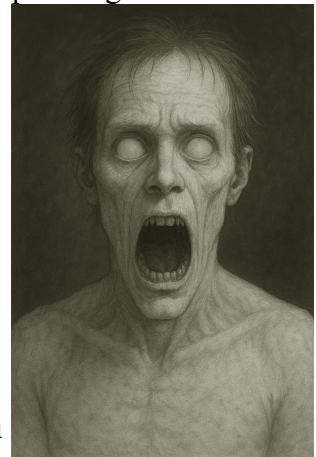
Viel Glück!

→ → Dieser Teil erfordert vom Keeper das höchste Maß an

Improvisationsfähigkeit und darum solltest Du Dir gut überlegen, wie Du diese Option gestaltest. Vielleicht sind auch gar nicht alle drei Toten in Reichweite?

→ → → Bereite Dich darauf vor, dass die Spieler nach Zusammenhängen fragen und beachte: Die Toten können nur Dinge berichten, die sie **zu Lebzeiten wussten** oder vorhatten. Sie selbst betrachten ihr Wissen als wahr. Wurden sie aber angelogen, wissen sie das nicht.

Mache Dir diesen Teil nicht unnötig schwer, doch blockiere auch die Spieler nicht. Gib ihnen irgendwas, was sie gebrauchen können, statt ihnen die Möglichkeit zu verweigern.



Hat man einen persönlichen Gegenstand von ihm, kann man auch mit Arnold Stern sprechen:

- Genaue Zeit und Ort seines Todes (dafür ggf. Belohnung von Dotti)
- Er kannte **Jennifer Kirby**, mit der eine Beziehung hatte und der er noch eine Juwelenkette überlassen wollte – so kann sie von den Helden überzeugt werden. Sie liegt in einem Versteck in seinem Restaurant. Mit ihrer Hilfe wollte er den MI6 überfallen.
- Er selbst hat das Zeichen mehrfach benutzt und über geschickte Geisterbefragungen herausgefunden, dass **Golgoth** in der Nacht zum Montag gerufen werden soll.

→ Mit einer Chance von 40% ist Hptm. Mainfurt in der Nähe und observiert die Ermittler.

Die Japaner

Leiter der Japaner ist **Masa Totoya**. Er wird aufmerksam die Briten im Auge behalten und versuchen herausfinden, was es mit Yoichi auf sich hat. Es kann sein, dass er sich an die Ermittler wendet und sie nach Yoichi befragt. Lege selbst fest, welche Schritte Masa unternimmt und ob er den Druck erhöht, oder abwartet (Keeper-Entscheidung).

Wenn der MI6 Kontakt zu ihm aufnimmt und auch noch **Nathan Lloyd** ihre Geschichte bestätigt, dann zeigt er sich durchaus kooperationswillig. Allerdings will er dann für Japan auch seinen Teil vom Kuchen haben. Möglicherweise würden C oder Nathan hier in der alten Angelegenheit helfen...?

Die Deutsche Abwehr

Erwin Reuter ist nach dem Desaster auf der Loreley von seinem Vorgesetzten schwer kritisiert worden. Gleichzeitig hat man den ganzen Vorfall aus Prestige Gründen heruntergespielt: *Nur eine Party, die schief ging. Besoffene Millionäre, die sich ein Rennen auf der Spree liefern. Alles halb so wild.*

Reuter kann eine Weile nicht an seinen Schreibtisch zurück. Man isoliert ihn, damit er niemandem etwas erzählt. Darum platziert man ihn zunächst dort, wo er am wenigsten Schaden anrichten kann, weil alles gähnend langweiligen Routinen folgt: Die Überwachung des MI6-Hauses, dem **Tee-Handel**.

→ Der Zufall will es, das Reuter vor Ort der ranghöchste Geheimdienstler ist, weil auch die anderen keine Spitzenkräfte sind. So könnte auch er über den MI6 oder die Ermittler selbst zur Mitarbeit überredet werden.

→ → Er kann mit seinen Quellen einen **außerplanmäßigen Zug** ermitteln, was für den Zirkel des Golgoth wichtig werden könnte.

Entscheidungen

An diesem Punkt der Geschichte müssen sich die Spieler entscheiden, wie sie weiter vorgehen wollen. Sie können auf die **Aveniten** um Behrens hoffen und dann in das große Ritual am Zeughaus springen.

→ Wenn sie das tun, erleben sie die Bruderschaft auf dem maximalen Höhepunkt ihrer Macht.

Denn: Sie wird das MI6-Quartier überfallen haben und im Besitz von drei Siegeln sein.

→ → Hannemann wird das Siegel mit der Magie-Verstärkung haben, Bruder Guido hat das Siegel mit der übermenschlichen Kraft und ein anderer Bruder wird das Siegel der Totenerweckung ganz im Sinne von Hannemann einsetzen.

→ → → Es wird ausgesprochen schwer die Bruderschaft zu stoppen. Auch wenn sie einen Haufen Fussvolk beim Sturm auf den MI6 verloren haben. Dies ist das schlechteste Szenario.

Sie können sich aber entschließen, sich an den **MI6** zu wenden...

In diesem Falle kommen sie der Bruderschaft zuvor. Denn entweder haben die Ermittler dann drei Zeichen, Ätherlampe und diverse Mittel, oder sie sind sogar mit dem MI6 und weiteren Geheimdiensten und vielleicht sogar den Aveniten oder Dotti verbündet.

→ Diese Macht greift die Bruderschaft nicht an. Vielmehr wird Hannemann entscheiden so schnell wie möglich das Ritual abzuhalten, um das Siegel von Hptm. Mainfurt zu bekommen (und mit ihm auf absehbare Zeit alle anderen).

→ → Dass die Ermittler selbst eine funktionstüchtige Ätherlampe haben, mit der sie ihn orten können, weiß er nicht. Dies ist der **größte Vorteil** der Ermittler.

Was die Ermittler dann tun, ist immer noch ihre Entscheidung.

→ Sie können nach wie vor direkt zum Zeughaus gehen und dort versuchen das Ritual zu beenden. Die Chance besteht, doch sie ist gering, denn ihnen fehlen immer noch Waffen gegen Golgoth.

→ Sie können sich auch darauf einlassen Hannemanns Zirkel-Tour zu unterbrechen. Dies gibt ihnen die Möglichkeit Waffen gegen ihn zu bekommen und vielleicht Hannemann und einen erheblichen Teil der Bruderschaft auszuschalten.

Das Tee-Haus

Hauptquartier des SIS (MI6)

Der SIS, Sektion MI6 hat als Hauptquartier in Berlin ein großen Teehandel aufgezozen. So hat er genug Platz für seine Ressourcen und Mitarbeiter und kann jederzeit Personal und Material kommen und gehen lassen.

Der **deutsche Geheimdienst**, der traditionell eher in den unteren Ligen einzuordnen ist, ist nicht komplett verblödet und weiß das. Man lässt die Briten aber gewähren, da man glaubt, sie so leichter beobachten zu können.

Auch dem **japanischen Geheimdienst** ist dies nicht entgangen.

Und so bündeln sich auf einem relativ kleinen Fleck in Berlin die Blicke und Aktivitäten dreier Organisationen.

→ Die Deutschen observieren die Briten gewohnheitsmäßig.

→ Die Japaner folgen Yoichi und bespitzeln darum die Briten.

→ Die Deutschen, die denken, Yoichi wird sich mit deutschen Maulwürfen treffen, werden hellhörig, wenn sie sie bei den Briten sehen und bemerken, dass sie von Japanern beobachtet wird.

→ Die Japaner denken, Yoichi will gar nichts von den Deutschen, sondern wichtige Informationen von/zu den Briten bringen, die deren Besitzungen im Pazifikraum betreffen.

→ Die Deutschen mutmaßen, wenn Yoichi sich den Briten vorsichtig nähert, dass dies auf Spannungen in den Überseebesitzungen hinweisen könnte. Beide Nationen könnten etwas großes planen.

→ Die Japaner glauben, Yoichi könnte im Namen der Deutschen ein False-Flagg-Manöver gegen die Briten ausführen, um die Lage im Pazifik zu verschärfen.

→ Die Deutschen haben die Ahnung, die Japaner könnten ein False-Flagg-Manöver in Berlin durchführen, bei dem sie so tun, als würde eine japanische Agentin in ihrem Namen, aber eigentlich für die Japaner, mit den Briten, auf deutschem Boden, gegen die Briten... und an dieser Stelle weiß mal wieder kein Geheimdienst mehr, worum es geht, außer, dass jeder jeden verdächtigt.

Wie die Ermittler hier vorgehen und wie sie von allen Beteiligten gesehen werden, kann nicht abschließend beschrieben werden.

Möglich sind min. zwei Optionen.

1. Die Ermittler setzen alles auf eine Karte und betreten offen den Tee-Handel, legen die Karten auf den Tisch und hoffen das Beste.
2. Die Ermittler dringen heimlich in den Tee-Handel ein und versuchen die Siegel, und so viele Informationen an sich zu bringen, wie sie können.

→ Dabei müssen sie mit Verlusten oder wenigstens Verwundungen rechnen.

→ → Das kann ein unterhaltsamer Dungeoncrawl werden, den man es als Keeper zusätzlich ausarbeiten kann, bzw. die Bemühungen der Spieler mit dem einen oder anderen Gimmick belohnen sollte.

Unsere Spielgruppe entschloss sich, einen ausrangierten Leiterwagen der Feuerwehr zu besorgen und mit ihm direkt in den zweiten Stock einzusteigen (ihn auf die Rückseite des Hauses zu fahren, wo sie laut Karte ein Fenster in die Etage mit dem Magier finden würden). Das hat für reichlich Verwirrung bei allen Geheimdiensten und dem Keeper (mir) gesorgt. Die Überrumpelung hat aber funktioniert.
Ich empfehle ausdrücklich andere Methoden. Irgendwelche! Hauptsache was anderes...

Zu -1-

Wenn es die Ermittler es einigermaßen geschickt anstellen und gut verhandeln, könnten sie beim MI6 auf offene Ohren stoßen. Ihr Leiter **C** wird die Gefahr erkennen und – bestärkt durch **Nathan Lloyd** – eine Kooperation erlauben. Gemeinsam werden sie gegen die Bruderschaft vorgehen, nachdem sie einen Deal über die Siegel geschlossen haben.

→ Der MI6 wird sich verblüffend korrekt an Absprachen halten, sich aber auch nicht über den Tisch ziehen lassen.

Leider könnten die Ermittler auch aus dem Tee-Handel geworfen werden, wenn sie es dumm anstellen und diese Tür schließt sich.

→ Sollten sie nun noch versuchen heimlich einzudringen, werden sie auf eine **abwehrbereite** Besatzung treffen. Mach ihnen als Keeper die Hölle heiß.

Zu -2-

Die Ermittler sollten den Tee-Handel selbst in Augenschein nehmen. Sie können eine Reihe wichtiger Erkenntnisse gewinnen. Und vielleicht sogar eine Helferin (Jennifer) – speziell, wenn sie Yoichi nicht bei sich haben. Je mehr Zeit sie sich lassen, um so knapper wird die Chose!

Sind die Ermittler **erfolgreich**, dann können sie vielleicht:

- Die Siegel bergen
- Die Ätherlampe erringen (eine Birne haben sie ja)
- Ottilies Fotos finden
- Elli befreien, die alle nötigen Informationen über Weatherby liefern kann, die ihnen noch fehlen.

Auch wenn der Einbruch in den Tee-Handel **nicht erfolgreich** verläuft und die Ermittler dort gefasst und überwältigt werden, kann die Mission dennoch *gelingen*. Denn vielleicht beeindruckt gerade das die Leitung des MI6 und führt zu einer Kooperation?

→ Bitte bedenke als Keeper, wie sich jede Aktion auf die **Deutsche Abwehr** und den **japanischen Geheimdienst** auswirkt. Denen wird nichts entgehen, auch wenn sie nicht direkt eingreifen.

Was die Ermittler herausfinden können, wenn sie den Tee-Handel observieren

Beobachtung von außen:

Wenig Besucherverkehr. Die Fenster im Erdgeschoss sind selbst bei den warmen Temperaturen nur selten offen und wenn, dann steht hier immer jemand.

Nachts Beleuchtung:

- Erdgeschoss ab 23:00 Uhr nichts mehr, außer dumpfem Licht im Haupthaus (Flure?)
- Erster Stock, nach 23:00 Uhr noch lange Licht in B und C, dumpfes Flurlicht
- Zweiter Stock, lange Licht in ?1 sowie Licht und Bewegung bei Nathan, bis morgens

Geschätzte Personalstärke

10+ Männer
2 Frauen
3 Rottweiler

Hilfreich kann die **Karte** von Weatherby/Ionel sein und natürlich der **Schlüssel** mit der Tresorkombination (sonst wird's wirklich schwer!).

Die tatsächlichen Bewohner sind:

- 6 Feldagenten
- 4 Innendienstler
- Rowan Carter
- Jennifer Kirby
- Aiden – Verhörexperte/Kommunikationsleiter
- Glenda – Wissenschaftliche Beraterin/Technikerin
- Leiter des Hauses -C-
- Nathan Lloyd, Magier

→ Mit einer Chance von 70% ist Hptm. Mainfurt in der Nähe und observiert die Ermittler.

Eindringen mit Jennifers Hilfe

Im Laufe des Tages wird sich Jennifer zum Zigaretten kaufen begeben und ist für ein Gespräch bereit, wenn sie geschickt angesprochen wird. Sie ist keine Patriotin und mit vielem nicht einverstanden, was der MI6 tut. Doch sie hat ihre Gründe zu gehorchen (s.d.).

Genau deshalb kann sie aber *umgedreht* werden, wenn jemand genug Charme, Psychologie oder Überredenskunst besitzt.

Sie kann Infos geben:

- **Rowan** ist verletzt, obwohl der Magier – **Nathan Lloyd** – sich um ihn gekümmert hat
- der **Magier** ist ausgesprochen wachsam, aber momentan auch sehr im Stress, was ihn vielleicht in seiner Präzision stört. Zumindest in seinen Gemächern gibt es Schutzmagie (hat sie gehört, sie war nie dort)
- Mit ihr sind 16 Personen im Haus. Die meisten davon können mit Waffen umgehen
- Außerdem ist dort die Detektivin (**Elli**), die von **Aiden Rees** verhört wird, dem Verhörspezialisten, der Collin befragte.
- Sie kann nicht überredet werden, für die Ermittler die Siegel und anderes Material zu holen. Das ist ihr schlicht zu heiß und sie weiß auch gar nicht genau, wonach sie suchen soll.

Jennifers Preis:

Sie will ihre Papiere, die im Tresor lagern und 10.000 Pfund (die dort auch liegen).

Anschließend sollen die Ermittler sie mitnehmen – sie wird dann die Stadt so schnell es geht verlassen.

→ Alternativ kann man sie auch mit der **Juwelenkette** herumkriegen, die **Arnold Stern** ihr versprochen hatte. Das er tot ist, schmerzt sie sehr.

Wenn man Jennifer umdrehen kann, lautet ihr Plan wie folgt:

Sie betäubt die Rottweiler im Hof mit Drogen. Anschließend wird sie in den Toren zur Straße die Personendurchgänge öffnen und die Ermittler hineinlassen.

Die Tür zur Küche wird offen sein. So gelangen sie ins Haus. Ab hier viel Glück.

Ab da wird es schwierig, weil auf jede Etage Wachen sind, die sich ohne Muster bewegen. Die Männer haben Schichten und es sind stets 5 im Ganzen wach.

→ Hier irrt Jennifer, denn einer bewacht immer die Funkanlage.

Zwei sind in den Räumen im Erdgeschoss.

Zwei sind im ersten Stock.

Keiner ist im zweiten Stock.

Die fünfte Wache ist am Quartier des Hinterausganges.

- Den Bereich des Magiers kennt sie nicht. Es war ihr nie gestattet dort hinzugehen.
- In Quartier D wohnt sie
- In Quartier A ist Carter
- In Quartier B wohnt Glenda Thompson, die lange auf ist und einen leichten Schlaf hat.
Sie und Rees teilen sich derzeit die Nachtschicht im Codierraum.
Rees wohnt im zweiten Stock.
- Im Innenhof steht ein türkisfarbener Sheridan, ein Sechssitzer mit Faltverdeck, zwei untermotorisierte LKW und eine Kutsche.

Zum zweiten Stock weiß sie wenig.

Übrigens: Alle anderen Türen und Fenster sind elektrisch gesichert und lösen sofort Alarm aus, wenn die Alarmer nicht erfolgreich entschärft werden (*Reparaturen, elektrisch*).

Die Trojanerin



Yoichi ist eine Einbruchsspezialistin und eine Deus Ex Machina. Mit ihr kommen die Ermittler durch jede Tür und jedes Fenster. Nur magische Sicherungen können sie aufhalten. Yoichi IST ein Schlüssel.

- Sie wird den Helden helfen, allerdings nur, um ihr eigenes Ziel zu erreichen: **Nathan Lloyd** (s.d.).
Sie wird die Gruppe nicht willentlich in Gefahr bringen, sie wird aber jede Gelegenheit nutzen nach Lloyd zu suchen, sich dafür absetzen oder zurückbleiben!

- **Lloyd** hatte nach der angeschlagenen Rückkehr von Carter eine **Weissagung** (Zauber) gemacht, weil er wissen wollte, welche Gefahren sie erwarten und stattdessen erfahren, dass er sich einer alten Schuld stellen muss und ggf. stirbt.

Erdgeschoss

- Alle Außentüren sind nur mit *extremen Erfolgen* zu knacken!

Es besteht aus einem **Außenbereich** (einem, von einer 3m hohen Mauer umgebenen, Hof mit Nebengebäuden) und dem Haupthaus.

Um den **Hof** gruppieren sich Lager für Tee (den man hier auch tatsächlich findet. Und vielleicht auch Waffen, Munition und was sonst noch herbei geschmuggelt werden muss). Im Zwinger sind drei Rottweiler untergebracht, die man nachts heraus lässt und die genetisch bedingt immer schlecht gelaunt sind.

In einem kleinen Gebäude haben einige Mitarbeiter Quartier bezogen, es gibt ein WC und unter einem überdachten Teil eine kleiner Wäscherei, wo man sich um die nicht unwesentlichen Wäschemengen kümmert – was immer ein Strafdienst ist.

Nachts brennen im Hof zwar Lampen, doch es gibt mehr als genug Schatten, um sich hier zu bewegen.

Eine Tür führt zu einem Bereich mit **Quartier** und Räumen für **Teeproben**.

- Diese Tür ist nur mit einem *schweren Erfolg* zu öffnen.

→ Im **Quartier** ist immer jemand. Nachts sogar zwei Agenten. In dem runden, fensterlosen Räumchen dahinter wird Josef Kärntner festgehalten. Es ist eine Zelle für widerborstige Gefangene. Den Schlüssel zu der Tür hat immer eine der Wachen.

→ Die Teeproben sind in der Tat, was man erwarten darf. Doch auch hier betreibt der MI6 weitere Aktionen. Es gibt Geheimverstecke für Waffen, Ausrüstung etc. und auf den Tischen wird nicht nur Tee zusammengestellt, sondern auch das Equipment für Außeneinsätze.

Im achteckigen Raum, hinter einer schweren Metalltür (*extremer Erfolg*), ist ein Funkverstärker untergebracht, der genug Leistung hat, um von Berlin nach London zu senden. Dieser Raum hat keinerlei Fenster!

Der **geheime Hintergang** ist ohne Hilfe von Innen nicht zu finden. Die Tür ist aber auch elektronisch gesichert, was bedeutet, sie muss nicht nur geknackt werden (*extremer Erfolg*), sondern es ist zuvor ein schwerer Wurf auf *Reparaturen, elektrische* notwendig.

Die **Tür zum Haupthaus** ist ebenfalls nur mit einem *extremen Erfolg* zu knacken. Hier ist alles in britischer Eleganz ausgestattet und erweckt keinen Zweifel, dass man in den Räumen eines traditionsreichen Tee-Großhandels ist, wo man es gewohnt ist internationale Geschäfte abzuwickeln und Kunden zu beeindrucken. Man wird weiter nichts finden, was dem widerspräche.

Erster Stock

Auch der erste Stock ist im Wesentlichen in zwei Bereiche unterteilt. Einen Arbeitsbereich mit den Quartieren, für die niederen Ränge und den Teil mit Besprechungsräumen und C's Quartieren.

Quartier C – Elliott „C“ Cunningham – Leiter der Einrichtung

Quartier A – Rowan Carter

Quartier B – Glenda Thompson, wissenschaftliche Leitung

Quartier D – Jennifer Kirby

Archiv – eben das. Verschluss, mit schwerer Metalltür (elektronisch gesichert, siehe Geheimtür).

Arsenal – Waffenkammer, Munition und Ausrüstung. Verschluss, mit schwerer Metalltür (*extremer Erfolg* notwendig).

→ nachts zwei Wachen im Haupthaus.

Der Konferenzraum zeigt Karten und nicht klassifizierte Unterlagen des MI6, die allesamt als *Handelsbeziehungen* für Tee gekennzeichnet sind.

Der Raum mit dem **schwarzen Punkt** ist verschlossen (*extremer Erfolg*, Schlüssel haben C und Nathan). Es handelt sich um einen Aufgang zur Wendeltreppe in den zweiten Stock zu Nathans Räumen. Es ist der sicherer Zugang!

Zweiter Stock

Hier ist die Aufteilung noch radikaler, weil es von den Quartieren keinen Zugang zu Nathans Räumen gibt. Den hat man zugemauert – um das Personal zu schützen.

1 – Quartier von Aiden Rees.

2 – Wissenschaftliches Labor/Technikwerkstatt (sehr ordentlich ausgestattet)

3 – Verhörzimmer. Hier ist **Elli** gefangen. Verriegelt (*schwieriger Erfolg*). Den Schlüssel hat Rees.

Lageraum – Tresor (hier passt der nachgemachte Schlüssel, zusammen mit der Kombination) hier liegt die Ätherlampe und **Otties Nacktfotos**, sowie große Mengen Geld in Dollar, Reichsmark, Pfund, Frances, Rubel und Lire.

Coderaum – Funkgeräte und Dechiffrier-Bücher

Das große Treppenhaus ist für alle Mitarbeiter tabu! Hier ist ein Schutzzauber angebracht, der illegale Eindringlinge aufhalten soll und das wird er auch! Siehe Anhang III.

Den Rest der Etage bewohnt Nathan Lloyd. Neben seinem Quartier, hat er hier eine eindrucksvolle Bibliothek und ein gesichertes Labor, in dem er u.a. die **Siegel** aufbewahrt.

Elli

Sie wird seit **zwei Tagen** festgehalten und verhört. Man hat sie nackt an einen Stuhl gebunden und gerade genug Wasser gegeben, damit sie wach bleibt. Sie hat einen Sack über dem Kopf.

→ Bis jetzt haben sie nur Schlaf- und Sinnesentzug bei ihr angewandt.

Aiden Rees hält sich für einen Gentleman, der Frauen anders behandelt (auch weil sie schwächer sind), als Männer.

Seine unfassbare Arroganz hat ihn gleichzeitig dazu gebracht, *ihre Fragen* zu beantworten.

Wird sie befreit, will sie was zu rauchen und Wasser, oder besser Cognac.

→ Elli hat dem MI6 Infos gegeben, damit sie welche bekam:

- sie wurde in Weatherbys Wohnung überwältigt, als sie ihm die Otilie-Bilder abnahm
- Im Verhör hat sie vom *Verhörexperten* (**Aiden Rees**) erfahren, was der aus Weatherby herausbekam und dies mit dem kombiniert, was Weatherby ihr direkt erzählte:
 - die **Vorgeschichte von Weatherby**, de Vries und Ionel, inklusive Weatherbys Falschspiel und Zusammenarbeit mit Arnold Stern.
 - Sie weiß, das Stern ein Siegel hat (hat jetzt die Bruderschaft).
 - Sie weiß, das Stern eine Ätherlampe hat (hat jetzt die Bruderschaft).
 - Sie weiß das **Weatherby für Hannemann von Czerny** je 200kg Vektrisches Quendelin, Zyankobalt, Oscillin, Kalziniertes Tesla-Vermis gekauft hat.
 - Faktisch hat sie alles Wissen von Weatherby, Stand 08. Mai 1920. Und weiß, das er Vogt die Birne im Café Kräuselman abnehmen wollte. Dies sind **Schlüsselinformationen**.
 - Von Aiden weiß sie, wie sehr Nathan bemüht ist das Ritual zu entschlüsseln, Glenda an der **Ätherlampe** arbeitet und C an einem Plan, das Ritual zu stören.
 - Sie kennt **Bruder Guido**, den *Bestatter von Neukölln*. Der ist niemals ein Avenit.
 - Sein Bruder ist vor Kurzem verschwunden (wahrscheinlich tot)

→ **Elli ist zu schwach**, um mitzukommen. Sie braucht mindestens 3 Tage Ruhe, um wieder auf die Beine zu kommen. Es sei denn sie wird als **Ersatz-Ermittler** für die Spieler gebraucht.

Die Räume des Magiers

Er hat einen Wachzauber im Treppen gewirkt (Karte, blauer Stern). Wie erwirkt, steht im Anhang.

Nathan arbeitet die Nacht durch und hat einen Ring mit einem Schutzgeist und ein Amulett der Abschirmung.

→ Er ist erschöpft und ausgebrannt, weil er Carter magisch heilen musste, der sonst wohl die letzte Nacht nicht überlebt hätte.

→ → Aus diesem Grund ist er momentan auch nur eine begrenzte Unterstützung, falls er den Helden helfen soll. Er kann bestenfalls im **Showdown** eingesetzt werden.

Schutzgeist – auf einen Befehl rast ein nebulöser Totenkopf auf das Ziel zu.

-3/2W4+2 STAB. Das Ziel muss einen extremen KO-Wurf schaffen, oder es windet sich, von Albtraumvisionen geplagt für 2W4 Runden hilflos am Boden

Amulett der Abschirmung – wirkt wie ein unsichtbarer Panzer, der von jedem physischen Angriff 1W6 SP schluckt.



Kooperation mit dem MI6?

Dies wäre eine Möglichkeit. Vielleicht sogar die beste von allen?

C ist ein rationaler Mann, der die Chance abwägt: Die Aveniten (Bruderschaft) sind willens Hptm. Mainfurt eine Falle zu stellen und ihn zu bannen. Sie bekämen sein Fragment und damit ungehinderten Zugang zu allem. Dann nehmen sie sich, was sie wollen.

Es zu haben ist natürlich verlockend für die Engländer, doch wenn das Zeichen einmal weg ist, herrscht Chaos (man ahnt nur von den Nebenwirkungen, die es in den Händen fremder Mächte haben könnte).

Nathan Lloyd kann inzwischen alle Punkte erklären, die auch Behrens in **Das Ritual von Golgoth** genannt hat (Seite 74.).

→ Der wichtigste Punkt ist: Der MI6 hat eine Ätherlampe und die Ermittler die passende Birne. Damit können sie **Hannemanns Zeichen orten**, wenn er es aktiviert (beim Ritual)!

Der MI6 würde die Aktionen der Ermittler unterstützen. Dafür hat man neben Manpower einige Ressourcen:

- Fahrzeuge (was immer der Keeper für angemessen hält)
- eine *mobile* Funkanlage, die von 2 Personen getragen werden muss
- Jede Menge Gimmicks aus dem MI6-Labor (Keeper-Entscheidung)
- Weitere Kräfte, die in den nächsten Stunden eintreffen können (auf Kosten wichtiger Operationen, die sonst so laufen)

→ Nathan kann eine **Flugsalbe** beisteuern.

Mit ihr kann man durch die Luft fliegen.

Die Zutaten enthalten zerkleinerte rote Früchte eines ungeborenen Kindes und andere abscheuliche Substanzen, die bei Neumond gebraut werden müssen.

Das Gemisch wird bei Tageslicht sofort zerstört, es muss an einem dunklen Ort gelagert und nur nach Sonnenuntergang verwendet werden.

Einmal aufgetragen, erlaubt die Salbe 1W6 Anwendungen à 1W6 Stunden.

Bewegungsrate beim Fliegen: 10

Die Bedingung für eine Zusammenarbeit ist:

- Hptm. Mainfurt muss überleben. C ist bereit ihm einen Vorsprung zu geben, bevor man ihm nachsetzt.
- Sollte Mainfurt fallen, bekommt der MI6 sein Zeichen.
- alle erbeuteten Zeichen werden geteilt
 - Die Priorität liegt – nach Mainfurts Zeichen – auf Magie-Steigerung und Mit Toten sprechen.
 - Die Deutsche Abwehr, die Japaner und die Aveniten könnte weitere Ansprüche stellen.

Erwäge als Keeper welche Prioritäten andere Parteien haben.

Die Briten, oder besser Cunningham wird offensiv vorgehen und sowohl die deutschen, wie auch die japanischen Geheimdienstler direkt ansprechen – viel Zeit ist eh nicht mehr. Und viele Dienststellen und Vorgesetzte können auf dem Dienstweg nicht befragt werden. Er überredet sie zu helfen und alles zu tun, damit der Zug der Bruderschaft gestört werden kann.

→ Warum die Japaner mitmachen: Sie erhoffen sich, in der Geschichte um die Pazifikinseln (Yoichi) weiterzukommen.

→ → Warum die Deutsche Abwehr mitmacht: ...weil... **Erwin Reuter!**

Nathans Wissen

Von **Nathan** können die Ermittler relevantes über die Eigenschaften der Zeichen erfahren (Anhang). Er wird alles über das Golgoths-Ritual wissen, was Behrens weiß (siehe S. 74).

Gebe den Spielern die Informationen, die sie brauchen, um ihren Einsatz abschätzen zu können. Lasse sie nicht im Dunkeln tappen, lege aber auch keine schnöden Spielwerte auf den Tisch, weil das die Atmosphäre zerstören würde. Doch sie sollen wissen, was ihre Ermittler riskieren. Das haben sie zu diesem Zeitpunkt verdient.

Showdown

Montag, 17. Mai 1920

Uhrzeit: Es ist sehr, sehr spät am Abend.

Tot auf dem Gleis

Die Gruppe liebt Indiana Jones? Das Eisenbahnfinale aus *Lone Rider* ist unterhaltsam (und viele andere auch)? Es darf ein wenig mehr Action sein und ihr pfeift auf Naturgesetze? Dann ist diese Eisenbahnverfolgungsjagd genau das richtige. Nicht mystisch genug? Zu abgedreht? Dann überspring die Beschreibung und lies die Lösung dieses Kapitels an seinem Ende durch.

Schon wieder eine Verfolgung. Und einmal mehr gilt: Das ist kein Brettspiel.

Verfolgungen sind schnell, unübersichtlich, hektisch und voller Überraschungen und reflexartiger Handlungen. Es geht um Action und Kleinholz.

Schildere Szenen, verlange schnelle Entscheidungen, lass einfache Würfe machen. Beschreibe mehr, als das Du detaillierte Karten benutzt. Stelle nur das notwendigste dar. Vergiss die korrekte Zeitmessung. Die Dinge passieren, wenn sie passieren sollen/müssen.

Erlaube Ermittlern heroische Taten. Naturgesetze stehen an zweiter Stelle. Es geht um Unterhaltung.

→ Nutze den Umstand der tragbaren Funkausrüstung, mit der die Helden Hilfe bei ihren Verbündeten anfordern können.

→ → Blende immer wieder die Szenen auf Wideshot: Was sehen Passanten, Bahnreisende und -angestellte? Nimmt die **Polizei** die Verfolgung auf? Die Schilderung solcher Szenen gibt dem Ganzen mehr Gehalt und erlaubt den Spielern auch kurz nachzudenken.

→ → → Du kannst das Umblenden auch benutzen, um eine gefährliche Stelle selber zu choreografieren, etwa, wenn Ermittler von Wagendach zu Wagendach springen und Signalbrücken wie fliegende Hindernisse angeschossen kommen – schildere, wie die Charaktere ihnen ausweichen, an die Dachkante rutschen oder sich gerade noch flach machen, anstatt sie mit einem Würfelwurf in zwei Hälften zu teilen!

Warum man sich um die Rundfahrt kümmern muss:

1. Wenn man es nicht tut, wird man nicht erfahren, wo der zentrale Ort ist, den man nur durch die Strecke und **Kreuzpeilung** ausfindig machen kann.
2. Man kann ggf. Waffen gegen den Golgoth erhalten.
3. Die Anzahl der Aveniten wird reduziert, bevor sie im Finale alle auftauchen – tatsächlich wäre man bei einer Kooperation mit dem SIS und Behrens stärker.

Zuggeräusche

https://www.youtube.com/watch?v=UYYZhjUzCOU&ab_channel=FanRailer

https://www.youtube.com/watch?v=EcbqipBOsmk&ab_channel=SoundsMajestic

Musik:

Hans Zimmer – Finale (William Tell Overture)

Woodkid – Run boy run

Mittels seiner Ätherlampe erkennt Hannemann die Zusammenführung von drei Zeichen beim MI6. Es ist Zeit loszuschlagen, so lange er noch die Initiative hat!

→ Die Bruderschaft startet eine **Wetterbeschwörung** im Zeughaus und ruft ein großes Gewitter mit Regen über Berlin herbei! Immer schön das Wetter im Auge behalten. Es schafft Atmosphäre. Hannemann mit der Ätherlampe orten und los geht's.

Ihre Route führt um Berlin herum. Siehe Plan.

Wo sie beginnen, ist Keeper-Entscheidung. Es gibt mehr als genug Bahnhöfe, um sie alle zu überwachen. Wenn Du gemein sein willst, dann behält Hannemann sie mit seiner Ätherlampe im Blick ist nicht überrascht, wenn sich die Ermittler nähern.

→ An zwei Stellen steigen die Bruderschaftler um und wechsel von Eisenbahn auf Straßenbahn und zurück. Nur so bekommen sie ihren Zirkel hin.

Am Besten warten die Helden – und einige andere Teams – in Autos und LKWs in der Nähe der Bahnhöfe auf das Signal, wo die Bruderschaft ihre Siegel (speziell Hannemann) aktiviert. Wie es der Teufel will sind die Ermittler am nächsten dran. Sie müssen zum entsprechenden Bahnhof rasen, bzw. den Zug (auf regennassen Straßen in der Nacht) überholen und versuchen in einem anderen Bahnhof an Bord zu gehen.

→ Sollte das scheitern, können sie einen anderen Zug kapern, der in einem Bahnhof wartet!

→ → Sollten weitere Fraktionen sie unterstützen (**MI-6, oder Behrens, etc. pp**), können diese Abfangunternehmen einleiten (werden aber immer scheitern). Ihre Mitglieder sorgen aber in Stellwerken und auf Bahnhöfen stets für freie Fahrt der Helden und wirken so im Hintergrund mit. Letztlich hängt aber alles an den Spielercharakteren.

Ablauf

Versuche als Keeper einzuschätzen, was für die Spieldynamik besser passt: Wenn die Ermittler schnell die Verfolgung aufnehmen, also frühzeitig nach Beginn des Rituals einsteigen, oder wenn sie quasi auf der Zielgeraden der Bruderschaft losschlagen.

Du musst dann die Umstände entsprechend schildern. Vor allem aber baut das unterschiedlichen Druck auf: Folgen die Ermittler der Bruderschaft von Beginn an, haben sie quasi mehrere Versuche sie zu überwinden und können sie vielleicht bei einem Zugwechsel stellen.

Steigen sie auf der Zielgeraden ein, dann setzen sie alles auf eine Karte.

Wäge ab, was bei euch besser funktioniert.

Eine konkrete Folge der Ereignisse aufzustellen ist nicht möglich, weil den Spielern (und dem Keeper) entsprechend der Geschichte verschiedene Zugänge und Abläufe zur Verfügung stehen.

Hannemann und seine Leute haben **eine Lok und zwei Waggons**. Im hinteren Waggon sind mehrere große Tanks untergebracht, die das Pulver ablassen, wie eine dünne Nebelwolke. Hier sind einige Wachen und Priester (was der Keeper für nötig hält).

Die Kämpfer haben Karabiner, Schrotflinten und Messer, einige Pistolen (abermals Keeper-Entscheidung).

Es gibt mehrere solcher Züge – denn sie steigen 2x um. Alle Waggons sind entkernt, aber verstärkt, um nicht zu sagen *gepanzert*. Das raubt einen Teil des Geschwindigkeitsvorteiles, den kurze Züge hätten.

Die Lok zieht den Zug auf 65km/h.

Auch die Ermittler müssen ggf. mehrfach den Zug wechseln.

→ Sie könnten mit dem Auto neben dem Zug fahren und versuchen ihn zu kapern.

→ → Oder mit dem Auto von einer Brücke auf die Waggondächer springen und den Zug kapern.

→ → → Vielleicht setzen sie sich mit dem Auto *vor* den Zug und versuchen über die Lok an Bord zu kommen?

→ Signalbrücken und -anlagen sind zu beachten, wenn man sich auf den Dächern bewegt, sowie diverse Überbauten oder Tunnel. Ebenso Pfosten neben den Gleisen. Als Keeper bist Du der Regisseur dieser Jagd und bestimmst, was, wie und wann vorkommt. Solltest Du eine Verfolgung des Zuges mit einem anderen Zug wünschen, gibt es hier einige Vorschläge für mögliche Szenarien.

Szenario -1-

Der erste Zug den die Spieler nutzen können, gehört **Ian Franklin Callahan**, dem Dosenmagnaten und der hat drei Waggons – Salon/Büro (ein Waggon mit Glasdach), Küche und Unterkünfte. Er hat vier Leibwächter, 2 Köche, 2 Sekretäre und 3 Diener. Außerdem ist Graf **Igor Kirillovich** mit seiner französischen Mätresse **Jocelyn** an Bord. Beide Männer sind ausgesprochen gute Schützen und genießen die entstehende Abwechslung durch die Verfolgung sehr. Vielleicht machen sie ein Trinkspiel draus. Der US-Amerikaner schießt auf Rothäute und der russische Adelige auf kommunistische Bauern...?



Dieser Zug ist eine **Luxusausführung**. Alles ist edel verarbeitet und mit dem teuersten Schnick Schnack seiner Zeit ausgestattet.

→ Wenn die Ermittler den Zug besteigen, haben es sich Ian und Igor (und seine Mätresse) bei Longdrinks und Zigarren gemütlich gemacht. Die Leibwächter (gleiche Werte wie die Bruderschaftler) springen sofort herbei, doch der Gastgeber hält sie auf. Er hat die Ermittler auf der **Loreley** gesehen und ist neugierig.

→ → Schildern die Helden in groben Worten, was sie wollen, wird Ian (mit Igors Einverständnis) seine Unterstützung anbieten.

→ → → Die Lok muss mehr ziehen und braucht Zeit, um auf Dampf zu kommen. Sie kann nur mühsam aufholen und die Bruderschaft bemerkt die Verfolgung. Hat sie einmal Dampf, zieht sie gleich, weil Ian die modernste Technik hat. So zum Beispiel eine **Sprechanlage** mit der Lok!

→ → → → Vielleicht muss man Ballast abwerfen, um aufzuholen?

Der Regen hängt in schweren Fäden in der Luft, als die Ermittler die Treppen hinunter in die Bahnhofshalle treten. Berlin wirkt wie ein ausgehöhlter Kadaver aus Beton und Stahl, ausgeweidet vom nächtlichen Sturm. Das Donnern draußen findet ein Echo im Klirren auf dem Glas der Anzeigetafeln.

Der Zug, dem sie eigentlich folgen wollten, rollt bereits an. Ein glitzerndes Band aus verstärktem Holz, das sich lautlos vom Bahnsteig löst. Zu spät. Die rot glimmenden Rücklichter ziehen sich wie Narben durch die Dunkelheit, bis sie vom Regen verschluckt werden.

Nur ein anderer Zug wartet noch in der Stille: ein Luxus-Privatzug. Eine Lok und drei Wagen. Das Ding steht da wie eine Einladung, die keiner unterschrieben hat. Schwarz poliertes Metall, das im sporadischen Blitzlicht aufblitzt, als wäre der Zug selbst ein Raubtier, das im Halbschlaf tief durchatmet. Die Fenster sind dunkler als sie sein sollten, schwer wie Vorhänge aus Tinte.

Der Bahnsteig ist fast leer. Eine Handvoll Gestalten, die nicht aussehen, als hätten sie ein Ticket, ziehen sich in die Schatten zurück, sobald die Ermittler näher kommen. Irgendwo tropft Wasser rhythmisch auf das Pflaster, ein langsamer, unregelmäßiger Puls. Der Wind schiebt eine vergessene Zeitung über das Gleisbett, als würde er sie vor irgendetwas warnen.

Der Privatzug scheint auf sie zu warten. Kein Personal in Sicht, keine Abfahrtszeit, keine Ansage. Nur diese stille, lauernde Präsenz, die das Gefühl hinterlässt, man werde erwartet. Und trotzdem wirkt das ganze verlockend—zu verlockend. Als hätte der Zug selbst beschlossen, der nächste Schritt in ihrem Fall zu sein, egal ob sie wollen oder nicht.

Szenario -2-

Hier steht ein Güterzug, der für eine ganz andere Reise vorgesehen ist und von einigen Ganoven mit geringer Moral bewacht wird. Sie werden kein echtes Hindernis darstellen, da ihre Bezahlung viel zu gering ist!

Lediglich der Lokführer bleibt, einem Ehrenkodex folgend, auf der Maschine. Die zwei Heizer rennen, weil sie glauben, die Ermittler wären Zivilpolizisten.

Hinter der Lok sind zwei Güterwagen (voller Waffen und Munition (Keeper-Entscheidung, was man hier alles findet) und ein Tieflader, auf dem zwei große Gebilde sind, die sorgfältig mit Planen abgedeckt sind. Dabei handelt es sich um einsatzbereite **Renault FT-Panzer**.

Der Zug gehört **Leon Czerny**, der mit ihm Waffen an einen Kunden liefern wollte.

Er wird nicht erfreut sein, wenn sein Zug nicht ankommt. Oder nicht komplett. Aber vielleicht haben die Ermittler Spaß daran, mit einem Panzer von einem Zug auf einen anderen zu fahren oder mit einer 37mm Kanone auf Kultisten zu schießen?

Der Rauch hängt schwer in der feuchten Luft, vermischt mit dem Ölgeruch und dem metallischen Geschmack der Großstadt. Gaslampen werfen flackerndes Licht auf die nassen Pflastersteine. Zwischen den Schatten dampft ein Zug langsam aus dem Bahnhof. Die Bruderschaft sendet einen stummen Abschiedsgruß in Form zweier, fast höhnischer, roter Schlusslichter. Zu spät!

Was bleibt, ist ein anderer Zug.

Ein rostiger Güterzug unter Dampf. Abgestellt. Wartend. Geplant für eine Fahrt zu einem unbekannten Ziel.

Vor der Lok lungern einige Schmalspur-Ganoven mit nassen Schiebermützen und dünner Courage. Die Zigaretten zittern zwischen den Fingern, als sie die euch auf sich zukommen sehen.

Sie rennen. Für echten Stress werden sie nicht bezahlt.

Hinter der Lok zwei Güterwagen — leer oder fast leer, wer weiß das schon — und dann der Tieflader. Zwei große Objekte stehen darauf, unter Planen versteckt. Die Umrisse sind seltsam. Zu organisch für Maschinen.

Ihr steigt auf. Die Lok zischt. Zeit, aufzubrechen. Der Bruderschaft hinterher.

Szenario -3-

Das Straßenbahnrennen. Auf diesem Abschnitt rollen Straßenbahnen. Die Bruderschaftler haben einen Zug entsprechend umgebaut. Damit sind sie gegen einen vollkommen ungepanzten Straßenbahnwagen sogar im Vorteil.

Dafür ist der, den sich die Ermittler schnappen können schneller, wenn sie die anderen Passagiere raus werfen (vielleicht haben sie es mit Nachtschwärmern, Arbeitern, oder sogar einigen Zivilpolizisten an Bord zu tun?).

Dies ist im Vergleich die Zeitlupenversion der Eisenbahnen. Und hier müssen die Ermittler den Zug komplett übernehmen, sprich steuern (unter Umständen nur einen Wagen, wenn sie den zweiten auch noch abkoppeln... mit den anderen Fahrgästen... wer würde so herzlos sein?).

Stimmungsvorschläge:

→ Schildere einen **verregneten** Bahnhof, tief in der Nacht, fast verlassen.

→ Lasse die Ermittler einen **Lokführer** ersetzen, der verletzt oder getötet wurde? Sie müssen sich zur Lok vorkämpfen.

→ Sie überholen den anderen Zug und müssen vor diesem in einen **Tunnel** auf der Strecke, aber die Weiche muss noch umgestellt werden. Sie funken mit ihren Unterstützern und hoffen, das jemand das passende **Stellwerk** besetzt hat. Sonst endet die Reise anders als gedacht.

→ Ähnlich ist es, wenn einem ein **Zug entgegen kommt** – den man aus großer Distanz sieht. Auch hier muss jemand die Weichen umstellen.

→ → Beide Situationen haben Ähnlichkeit mit der Schrottpressen-Szene in **Star Wars**, auf dem Todesstern. Auch dort musste den Helden von außen geholfen werden und die Ermittler werden froh sein, nicht auf sich allein gestellt zu sein).

→ Beim Klettern auf und an Wagen flitzen **Signalanlagen** als Hindernisse über Dächer und an den Seiten des Zuges entlang. Auf dem nassen Material ist es schwer Halt zu finden.

→ → Ideal für Zweikämpfe!

→ Vielleicht gehen die Schergen der Bruderschaft zum **Gegenangriff** über und entern den Zug der Ermittler?

→ Die Züge rasen in **Tunnel** – hintereinander, oder nebeneinander? Da ist wenig Platz an der Außenseite der Züge.

→ Mit Vollgas geht es über **Bahnübergänge**, wo nächtliche Lieferanten mit ihren LKWs stehen. Hat es einer nicht rechtzeitig von den Gleisen geschafft? Und was transportiert er? Fleischabfälle?

→ Donnernd geht es über Brücken, die Flüsse oder Straßen kreuzen. Wehe dem, der runter fällt, oder dem der unten steht, wenn was fällt!

→ → Gleiches gilt, wenn die Verfolgung durch Bahnhöfe geht.

→ Die Helden können durch **Weichenstellung** ihrer Verbündeten kürzere Strecken nutzen, oder sich vor die Bruderschaft setzen (auf das selbe Gleis?). Dafür rammen sie vielleicht das ein oder andere Hindernis oder nehmen eine Abkürzung über einen nächtlichen Rangierbahnhof, bei dem sie noch einige andere Wagen mit delikater Ladung anschieben?

→ → Wenn Du willst, kannst Du die **Polizei** mit einschalten, die versucht die Züge zu stoppen, oder die Folgen einzudämmen – und alles schlimmer macht.

→ → → Vielleicht geht die Fahrt vorbei an einem großen **Friedhof**, was beim Einsatz von Magie nicht uninteressant sein könnte, denn plötzlich springen **Zombies** oder **Ghule** auf, oder, oder, oder ein Geisterzug taucht auf und verschwindet gleich wieder.

Ja, vergessen wir nicht die **Magie**! Speziell Hannemann wird Zauber einsetzen. Wenn das nicht reicht, können auch einige seiner Beschwörerkollegen Magie benutzen und den Ermittlern das Leben schwer machen. Doch die Ermittler können ihrerseits die Siegel benutzen. Vor allem jenes, welche die körperlichen Fähigkeiten stärkt kann wichtig sein – etwa im Duell mit Bruder Guido.

Es gilt: Gib jedem Ermittler etwas sinnvolles zu tun, mindestens eine Schlüsselszene und greife ruhig Befürchtungen der Spieler über das was kommen könnte auf!

Mach ihre schlimmsten Befürchtungen wahr!

Die **Jagd endet**, wenn Hannemann besiegt ist, oder die Ermittler Obsidianwaffen haben, oder Ektoparalyn erbeuten konnten (für ihre Waffen und damit zum Zeughaus rasen) oder die Ermittler tot sind.

→ Die Ermittler können genug **Ektoparalyn** erbeuten, um damit Golgoth die Hölle heiß zu machen. Dazu muss es aber konzentriert angewandt werden.

→ → Der **Tüftler** kann so was wie **Rohrbomben** bauen, die das Pulver verdichtet verschießen. Sie sehen aus, wie kleine Kanonen. Ein Normaler Erfolg auf *Mechanische Reparatur* reicht für zwei Bomben, ein schwieriger für vier, ein extremer für acht und ein meisterlicher für zwölf. Jede dieser Bomben kann ohne besondere Fähigkeit gezündet werden, es ist aber ein Wurf gegen GE nötig um sich dabei nicht an der Treibladung zu verletzen (1W4 SP). Jede dieser Bomben – im Nahkampf vor Golgoth gezündet, richtet bei ihm 1W12+2 SP an.

→ → → Der größte Teil des Ektoparalyn wird gebraucht, um es um Golgoth zu verstreuen und ihn damit einzukreisen.

Magie der Bruderschaftler

Anbei eine Liste von Zaubern, die Du den Gegnern der Ermittler geben kannst. Es ist eine Auswahl! Sie sollen nicht alle Zauber haben und auf sie loslassen.

Du kannst – um die Gefährlichkeit der Bruderschaft zu demonstrieren – einzelne Zauber auch gezielt auf NSCs richten.

Wie die Zauber konkret wirken, findest Du in den Beschreibungen im Basisbuch.

Bedenke, das Du als Keeper keine Würfe oder Buchführung für NSC-Magier machen solltest, es sei denn, Du hast einen ausgeprägten Fetisch dafür oder bist erprobter Tabletopper, dem das so leicht fällt, wie Atmen.

Die Zauber:

- Rückstoß
- Heilung
- Atem des Pazuzu
- Faust of Yog-Sothoth
- Fleischschutz
- Griff von Cthulhu
- Licht der Seeker

Im Nahkampf:

- Feuermantel
- Schaden abwenden
- Klaue von Nygotha
- Böser Blick
- Schweben (zur Flucht)
- Seelenschlag
- Spektral Klinge
- Zorn des Pazuzu

Speziell für die Priester

- Colubras Hände



Der allwirksame Sternentanz zu Ehren des wahren Sehers und Verschlingers, die Geißel des Limbus und des Fängers unvorsichtiger Wanderer: Golgototh

Anmerkung für den Keeper:

Auch dieses Finale ist nicht als taktische Schießerei für die Ermittler gedacht. Wenn sie ihren Spaß an Nahkampf und Schusswechsel haben... schön. Gib's ihnen.

Doch generell sollten sie rasch in das Zeughaus hinein kommen. Das Vordringen zu Golgototh würde ich schnell abhandeln. Ein wenig verstecken, ein wenig Stress mit den Schergen der Bruderschaft, dann kommt die Kavallerie und übernimmt. Zack! Sie sind am Rand des Innenhofes mit dem Glasdach, in dem es auf apokalyptische Weise regnet! Mach keinen Battlemap-Event daraus. Komm direkt zum Punkt.

Ja, das ist einfacher, wenn sie für ausreichend Verbündete gesorgt haben.

Haben sie die nicht, dann lasse sie mehr schleichen, erhöhe den Druck, dass sie fast erwischt werden. Beschieße sie, beharke sie mit Zaubern und zwingen sie zu einem Sprint auf Leben und Tod zum Zentrum über den Hof.

Das alles kann sie ein bis zwei NSC kosten, wenn sie welche dabei haben und dachten, sie wären damit super aufgestellt.

Dann müssen sie sich Golgototh stellen. Hier liegt die wahre Herausforderung.

Vielleicht bringen sie aufgrund ihrer Zeichen eine eigene Untoten-Kompanie mit?

Oder ihnen ist noch etwas anderes verrücktes eingefallen. Das solltest Du unbedingt entsprechend würdigen (wie auch die Nutzung anderer Siegel).

Aber hier ist das Finale! Bring es zu Ende.

Das große Finale findet im Zeughaus von Berlin statt.



Schergen der Bruderschaft haben es übernommen, weil sie Leute unter den Mitarbeitern haben.

Die Zugänge sind nur leicht bewacht.

Alle Aufmerksamkeit richtet sich auf das, was im Innern – im Hof – geschieht.

Kommen die Ermittler hier an, dann hat der Regen auch die letzten Passanten von den Straßen vertrieben und das Gewitter zwingt auch die wetterbeständigsten Berliner nach Hause zu gehen.

Dadurch bekommt aber auch niemand mit, wie es unmittelbar über dem Hof und in diesem aussieht.

Verstärkungen

Für den Fall, dass die Ermittler Verbündete im Kampf gewinnen konnten:

- Der MI6 schickt Agenten, sowie **Carter** und **Nathan Lloyd**. Du kannst als Keeper auch **Glenda** und **Rees** senden. **Jennifer** wird eher draußen sichern und **C** im Hauptquartier das Ergebnis abwarten.
- Der **japanische Geheimdienst** wird ein halbes Dutzend Männer senden und **Erwin Reuter** kommt mit zehn enthusiastischen, jungen Agenten (die es verpasst haben, sich im Krieg zu bewähren).
- Zwar kommen auch einige Aveniten, die haben aber nur geringe Kampfkraft. Bedeutend ist hier das Auftauchen der **Eisheiligen**, die den Angriff in der Kirche überlebt hat.
- Wenn sie informiert wurde, sendet Dotti Kasimirs beste Männer...

→ Nathan Lloyd und die Eisheilige werden Hannemann (falls er es hierher schafft) und andere Magier der Bruderschaft beschäftigen und von den Ermittlern fern halten.

→ → Die Schergen werden von diesen Unterstützern mehr als beschäftigt.

Es gilt:

Je mehr Unterstützung die Ermittler haben, desto leichter wird es für sie zum Zentrum zu gelangen und umso weniger bleibt am Ende von der Bruderschaft übrig.

Ein ausuferndes taktisches Gefecht ist aber nicht vorgesehen.

Böse Überraschung! Als Keeper kannst Du abschätzen ob ein tot geglaubter Hannemann und Guido hier noch auftauchen und sich auf den letzten Drücker den Ermittlern in den Weg stellen.

→ Das *kann* ein befriedigendes Duell für die Spieler sein, wenn die beiden sie gründlich gepiesackt haben. Vielleicht aber willst Du sie entkommen lassen? Dann überleben Hannemann und Guido auf die eine oder andere Weise für ein späteres Wiedersehen.

Wenn die Ermittler Pech haben, stehen sie mit den Aveniten und einem Zeichen allein da...

Dies ist das **Worst Case Szenario**.

→ Haben die Spieler es versäumt, diese Verstärkung zu organisieren, mache ihnen magisch die Hölle heiß und lasse sie einen Preis dafür bezahlen.

→ Hannemann und seine Männer haben vielleicht den MI6 überfallen und deren Siegel erbeutet? Dann, seien wir ehrlich, haben die Ermittler fast keine Chance bis zu Golgoth zu gelangen. Es kann durchaus okay sein, sie auf dem Weg dorthin aufzumischen.

- Die Bruderschaft könnte beim Angriff auf den MI6 auch einiges an Leuten verloren haben, da die sich zu wehren wussten, Nathan an ihrer Seite hatten und vielleicht sogar die Deutsche Abwehr und der japanische Geheimdienst eingriffen?

Die Straßen rund um das Zeughaus lagen unter einer Decke aus flüssiger Schwärze. Kein gewöhnlicher Regen fiel – es war Tinte, pechschwarz und langsam, als hätte der Himmel selbst angefangen zu verfaulen. Tropfen fraßen sich in die Haut wie kalte Säure, zogen Licht aus der Luft und färbten selbst die Laternenmasten mattgrau. Über Fensterscheiben rannen rußige Tränen, und selbst die Luft schien dunkler zu atmen.

Im Innern des alten Zeughauses flackerte die Realität. Man konnte es nicht sehen, aber jeder Schritt war ein Tanz mit der Schwerkraft: Mal drückte der Boden mit der Kraft eines Sturzes aus zwanzig Metern, mal schwebten Kisten und alte Gewehre wie träumende Wale durch die alten Hallen.

Dort, im Zentrum der Haupthalle, lag der Bannkreis – sauber eingraviert, mit glühenden Glyphen, die sich trotz der Kälte in den Stein brannten. Und ringsum fiel die Temperatur in einem Radius von dreißig Metern wie eine Guillotine. Frost wuchs aus dem Boden, wand sich um die Beine der Beteiligten wie Tentakel.

Die Zeit selbst zerbrach. Uhren blieben stehen. Sekunden zogen sich zu Ewigkeiten, während in anderen Ecken der Halle Schatten schneller wurden als die Bewegungen der Körper, die sie warfen. Diese Schatten waren nicht mehr nur Reflexion – sie griffen nach den Lebenden.

Funken tanzten durch die Luft. Kleine Blitze, weiß und lautlos, zuckten zwischen den Balken, entluden sich an Helmen, Waffen, Fingerspitzen. Metall sumnte. Haare standen zu Berge. Es war, als habe die Welt selbst beschlossen, den Strom aus sich zu werfen, bevor Golgoth kam.

Und dann:

Ein Zerren in der Mitte des Kreises. Die Luft wurde eingedellt, wie ein Tuch, das eingesaugt wird. Etwas drückte sich durch die Risse der Wirklichkeit, nicht schnell, sondern unausweichlich.

Golgoth.

Hoch wie drei Männer, aus Finsternis geboren, mit einem Maul, das ein Schlund ins Nichts war. Zähne wie gesplitterte Rippen, Haut wie verrotteter Teer. In seinem Leib: ein schwarzes Loch, das nicht nur Materie, sondern auch Gedanken verschlang. Das Zeichen auf seiner Stirn pulsierte.

Dann öffnete er das Maul. Und Berlin hielt den Atem an.

Der **Eingang** ist relativ leicht überwacht und es wird sich vielleicht auch ein Seiteneingang finden, durch den man eindringen kann. Drinnen erwarten die Ermittler große Säle voller Militaria-Kram.

Braucht noch jemand einen antiken Säbel...?

Sie müssen zum überdachten Innenhof.

Hier stellt sich ihnen ein Mikrobiom des Wahnsinns vor

Schwarzer Regen fällt hier seit der Anrufung. Es ist ein zäher, tintenartiger Regen. Er brennt leicht auf der Haut, hinterlässt rußige Spuren auf den Fenstern des Gebäudes und scheint selbst Licht aufzusaugen.

Im Hof hat man es mit **Schwerkraftfluktuationen** zu tun. Schon beim Betreten merkt man, im Inneren des Zeughauses beginnt die Schwerkraft zu flackern. Mal ziehen die Böden mit doppelter Kraft nach unten, mal schweben schwere Gegenstände mehrere Sekunden frei in der Luft, bevor sie knarrend zu Boden sinken.

Damit nicht genug gibt es hier **Zeitverzerrungen**. Uhren bleiben stehen. Sekunden fühlen sich wie Stunden an, während die Zeit in anderen Bereichen schneller vergeht – ein Nebeneffekt der nahen Präsenz Golgotoths.

Über allem liegen **Statische Entladungen**. Funken springen durch die Luft. Haare stehen zu Berge, Metallgegenstände summen. Manchmal entsteht ein kurzes Lichtblitzen in der Luft, wie Mini-Blitze ohne Quelle.

Kommt man in den Hof selbst, setzt sich das alles fort und die **Temperatur** fällt rapide unter null. Frost bildet sich in Sekundenbruchteilen auf Haut, Glas, Metall.

Hier ist die Realität gänzlich aus den Fugen:

Schatten werden unabhängig von Lichtquellen lebendig. Sie bewegen sich eigenständig und greifen nach den Ritualteilnehmern – blinden Reflexen folgend.

Jeder, der sich bis hierhin wagt, muss einen Wurf auf **Stabilität** schaffen! 3/2W4+2

Und dabei ist man noch nicht einmal am Zentrum angekommen. Dies ist ein leuchtender, pulsierend grüner Trichter, der in die Erde ragt.

Offene Bodenrisse

- Der Boden rund um den Trichter ist aufgebrochen – durch Golgotoths Ankunft hat sich das Mauerwerk verformt.
- Schwarze Spalten führen scheinbar tief hinab, aus ihnen dringt kalter Nebel und ein unmenschliches Wispern.
- Wer hineintritt, riskiert nicht nur zu stürzen, sondern auch "zeitlich" zu entgleiten: Sekunden in diesen Spalten können Minuten draußen bedeuten – oder umgekehrt. Umgestürzte Statuen & Fassadenteile bilden ein Trümmerfeld.

Zwischen den Kämpfern und Golgototh liegen verstreut riesige Statuenterteile: Köpfe von Königen, zerbrochene Kanonen, Sockel mit alten Gravuren.

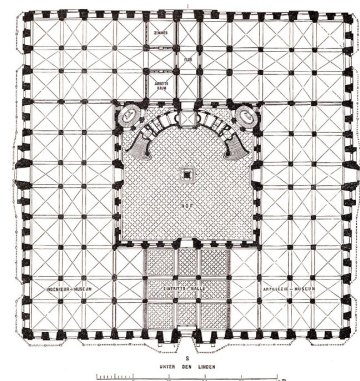
- Sie dienen als Deckung, aber manche sind instabil – wer sich daran lehnt, könnte unter tonnenschweren Fragmenten begraben werden.

Geflutete Bereiche

- In den entstandenen Vertiefungen hat sich der schwarze Regen gesammelt, der sich beharrlich weigert in die Risse oder Reste der Kanalisation abzulaufen.
- Das Wasser ist nur knöcheltief – aber es ist elektrisch leitfähig, und bei jeder statischen Entladung zucken Blitze darüber.

Im Hof sind noch eine Handvoll Beschwörer versammelt und bewaffnete Bruderschaftler (Keeper-Entscheidung). Die magisch begabten Gegner können sich wunderbar auf der großen Freitreppe aufstellen und von dort, umgeben von Devotionalien ihre Rituale abhalten.

→ Vielleicht wollen die Ermittler sie direkt angreifen. Wer kann es ihnen verdenken? Gegen deren Magie sollten sie aber wenig Chancen haben und sich lieber direkt dem Zentrum des Hofes zuwenden.



→ → Sollten die Spieler die Magier erst aus der Distanz abknallen wollen, setze sie mit zusätzlichen Schergen und der Zeit unter Druck. Das hier ist kein Schießstand.



Der wahre Gegner für die Ermittler ist **Golgoth**. Er hat **Hptm. Mainfurt** bereits angezogen und ist dabei ihn zu töten, wenn sie hier ankommen. Golgoths Präsenz ist der Grund für all die seltsamen Umweltbedingungen. Er selbst ist im Hof nicht zu sehen.

Dafür ein Loch in der Mitte. Sein metaphysisches Gewicht hat den Boden deformiert. Die Steine haben einen Schlund gebildet von knapp 3m Durchmesser, der in ein dunkles Nichts führt, in dem nur irgendwo ein pulsierendes grünes Licht zu sehen ist.

→ Hier hinunter müssen die Ermittler und es wird ihnen leichter gemacht, als sie denken, denn wenn sie die Hälfte des Weges hinter sich gebracht haben, wissen sie, warum die Bruderschaftler respektvollen Abstand halten: Man wird von der Dunkelheit angezogen und ins Loch gezerrt.

→ → Gewähre den Spielern noch einen Stärke-Wurf. Bei einem extremen Erfolg können sie sich dem Sog entziehen. Wenn sie aber sehen, wie ihre Gefährten darin verschwinden (und sie selbst zum Ziel von Attacken werden), wird das Grauen für sie nur schlimmer sein: Sie müssen hinterher, obwohl sie die Chance hatte, zu widerstehen.

Herz der Finsternis

Wenn sie durch den Schlund fallen, finden sich die Ermittler in einer **absoluten Dunkelheit** wieder. Das einzige räumliche Zentrum ist Hptm. Mainfurt, der in einer Säule aus pulsierenden grünem Licht schwebt und zusehends an Lebensenergie verliert. Er wird von Golgoth absorbiert. Der ist die Schwärze selbst und gleichzeitig eine körperliche Manifestation, die wie eine Windböe angreift.

→ In jeder Runde sucht er sich einen anderen Helden aus und attackiert ihn (nie zweimal hintereinander den gleichen Ermittler, es sei denn, es steht nur noch einer...). Mache mit dem jeweiligen Spieler einen **konkurrierenden Wurf auf dem W10**. Ist Dein Wurf höher, darf der Spieler nicht zurückschlagen und muss den Angriff unerwidert hinnehmen. Die anderen Ermittler können dann auch nicht eingreifen, weil der Schrecken einfach schneller ist.

Gewinnt der Spieler dann Wurf, dann dürfen er und alle anderen (sofern in Reichweite) nach Golgoth angreifen.

→ → Sie müssen in dem Raum **Ektoparalyn** ausbringen und das so, das sie Golgoths Bewegungsfreiheit einschränken. Einen Streifen auf dem Boden kann er nicht überwinden, wohl aber darüber hinaus schlagen. Wenn er gegen eine Begrenzung prallt, weicht er zurück und sucht ein neues Opfer. Haben sie ihn eingekreist – was der schwerste Teil sein sollte – können sie ihn gemeinsam zum Kampf stellen und zusammenknüpfeln.

→ → → Ihr **Kreis** wird nicht ewig halten (doch das sollte ihr kleinstes Problem sein). Da sie keine Beschwörer sind, ist das, was sie mit den Ektoparalyn machen nur eine kurzfristige Lösung, die Golgoth an Ort und Stelle hält, ihn aber nicht vernichtet. Das müssen sie in Handarbeit machen.

→ → → Wenn er tot ist, ist er nicht tot, sondern löst sich auf. Nun kämpft die Dunkelheit selbst gegen sie. Es wird kein Schaden angerichtet, doch die Finsternis fühlt sich an wie Klauen oder ein Sog der die Ermittler packt. Dies ist ihr Gefühl, weil sich der Schlund schließt und sie in das ewige Nichts abrutschen. Der Kampf nach oben, ist zwar ein metaphysischer. Deshalb müssen die Ermittler Proben auf MA schaffen.

Sie strampeln sich frei von Golgoths Präsenz, die sie magisch hält. Sie dürfen dabei Glück einsetzen, denn jeder wird in drei Würfeln 80 Punkte von seinen Proben übrig behalten müssen, um in die Realität zurück zu können.

Wer das nicht schafft, der bleibt im Nichts zurück...

→ → → → → Es ist eine Keeper-Entscheidung, wenn Du gnädig bist: Mainfurt kann mit seiner Kraft einen oder zwei von ihnen retten, in dem er hinein und wieder hinaus teleportiert.

Zurück an der Oberfläche sieht das so aus: Der Boden des Innenhofes hat sich geschlossen und die Unterstützer haben, weil sie ein Kratzen hörten, die Bodenfliesen aufgebrochen. Sie graben die Ermittler regelrecht frei und zerren sie aus dem Dreck.

Es sind Stunden seit dem Angriff vergangen, die Bruderschaftler sind tot, oder vertrieben.

Wer entkommen ist, ist Keeper-Entscheidung. Sie werden von ihren Freunden abgestaubt und auf die Füße gestellt.

Mainfurt wird – wenn Du als Keeper es entscheidest – verschwinden.

Da die Sonne aufgeht und der Regen aufhört, ist es Zeit zu verschwinden. Die Gefahr ist gebannt.

Golgototh

ST 90

KO 90

GR 300

GE 200

INT 25

MA 40

TP: 80

Statur 3

Angriff 60% (30/12)

Schaden: 1W6 + 2, seine Berührung raubt dem Ziel 3W4 MA.
Sinkt die MA auf Null, dann absorbiert er das Ziel.

Ausweichen 25% (12/5)

BW 18

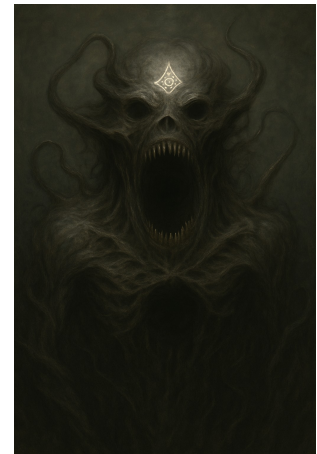
→ Sein Anblick verursacht einmalig einen **Stabilitätsverlust** von 3/2W6

→ Immun gegen normale Waffen und Magie.

→ Die Obsidianklingen richten bei einem Treffer vollen Schaden an (1W8+SB).

→ Projektile, die in Ektoparalyn getaucht wurden machen halben Schaden.

→ Ektoparalyn-Rohrbomben verursachen 1W12+2 SP und rauben ihm 2W8 MA. Sinkt seine MA auf Null, dann ist seine Manifestation vernichtet.



Wenn Du als Keeper ein richtiger Drecksack sein willst, kannst Du die Bruderschaft an der Oberfläche den Kampf gewinnen lassen. Sehr zur bösen Überraschung der Helden. Dies ist insbesondere dann möglich, wenn sie nur die Aveniten als Verbündete hatten. Was dann geschieht, wage ich hier nicht zu beschreiben und es ist allein Dir und Deiner Freundschaft zu den Spielern überlassen...

Nachhall

Ist der Kampf überstanden, dann gönne den Ermittlern eine Pause, gib ihnen ihre Belohnungen und lass sie in ihre Leben zurückkehren.

Doch beende nicht einfach den Abend!

Einige Tage später, wenn man die Strapazen überwunden hat, treffen sich die Veteranen des Abenteuers im MOLOCH, wenn Du als Keeper nichts anderes geplant hast und die Figuren noch leben (bedenke auch mögliche Konsequenzen).

Es ist ein vergleichsweise ruhiger Abend, an dem man sich mit leichter Melancholie und Erleichterung begegnet.

Du kannst hier einige Handlungsstränge zum Abschluss bringen – soweit das in einer Kampagne möglich ist – und neue spannen. Erlaube den Spielern diesen ruhigen Blick zurück und vielleicht kannst Du sogar noch einige Fragen beantworten, natürlich nur ohne alles offen zu legen.

Musik:

Dusty Springfield – The look of love

Mögliche Enden, die Du verwenden kannst:

- **Bruno** sagt den Helden *Lebe wohl* und macht sich auf den Weg zu Ottie – Elli überlässt es ihm die Fotos und Negative zu übergeben (ihr Geld will sie dennoch). Ottie hat ihm signalisiert, ihm eine zweite Chance zu geben. Mit dem ganzen Okkultismus ist er fertig (ist er?).
- **Jennifer** verabschiedet sich. Der MI6 lässt sie nicht los. Dennoch dankt sie den Ermittlern. Vielleicht sieht man sich wieder? Unter mondäneren Umständen. Sie wird draußen von Carter erwartet, mit dem sie auf eine neue Mission muss. Sie sagt nur Istanbul.
- **Elli** und Henry sind wieder vereint und verbringen die Zeit mit Tanzen.
- **Yoichi** wird ebenfalls abreisen. Ihr Ziel heißt London. Sie will weiterforschen nach den Gegenständen, an denen ihr Vater forschte.
- **Erwin Reuter** ist zugegen und erklärt halb jammernd und halb stolz, man habe ihn zu einem Feldagenten ernannt und befördert. Das *verdanke* er den Ermittlern.
- **Masa Totoya** bedankt sich für die ehrenhafte Haltung der Ermittler und wird ebenfalls abreisen – nach Japan. Es war ihm eine Ehre.
- **Behrens** überbringt die Grüße und den Dank der Aveniten und würde sich freuen, wenn man wieder zusammenarbeitet in Zukunft. Nach seinen Informationen ist die Bruderschaft schwer angeschlagen. Es gibt zwar mächtige Figuren im Hintergrund, doch in Berlin sind sie derzeit kein Faktor mehr.
- Kommissar Kowallek genießt einen Absacker und erzählt, das Dorothea Stern ihren Mann in die Wüste geschickt hätte und wohl weite Teile (aber nicht alles) der Berliner Unterwelt kontrolliere.

Jemanden vergessen? Bau ihn ein.

Epilog

Musik:

Vera Lynn – We'll meet again

Der Regen hängt wie ein grauer Vorhang über der schmalen Berliner Gasse, und das fahle Licht der Gaslaternen spiegelt sich in den Pfützen. *Krauses Kuriositäten* liegt vergessen da, die Auslage beschlagen, das Messingschild stumpf vom Wetter.

Ein Mann schleppt sich heran. Der zerrissene Armeemantel klebt schwer an seinen Schultern, jeder Schritt wirkt, als müsse er sich durch unsichtbaren Morast kämpfen. Der Abend frisst die letzten Farben. Nur sein Atem, weiß und kurz, verrät, dass er noch lebt.

Drinnen sortiert Lissi ein paar alte Folianten, streicht Staub von brüchigen Einbänden, als plötzlich die Türglocke leise bimmelt. Sie hebt den Kopf. Die Tür bleibt zu. Kein Luftzug, kein Schatten. Nur das Echo.

Sie runzelt die Stirn, legt das Buch ab und tritt langsam in den Laden. Zwischen den Regalen knarzt der Boden, und sie spürt, wie die Stille dichter wird. Dann, aus dem Halbdunkel, löst sich eine Gestalt. Der Mann steht da wie ein Gespenst, blass, die Lippen grau. Für einen Moment meint sie, die Zeit hätte aufgehört zu laufen.

Er sackt zusammen, und sie wirft sich vor, fängt ihn, kaum dass seine Knie nachgeben.

„Lissi...“ Seine Stimme ist kaum mehr als ein Hauch. „Meine Lissi...“

„Kennen wir uns?“

Er schaut auf unter dem verschmutzten Gesicht, gezeichnet von Leid und den Qualen der Jahre, erkennt sie ein Antlitz. Ihr Herz schlägt hart gegen die Rippen. „Götz...? Onkel Götz?“

Er nickt kaum merklich. Die Wärme entweicht ihm schneller, als sie ihn halten kann.

„Ich hol Hilfe“, sagt sie, mehr Reflex als Plan, doch seine Hand krallt sich überraschend fest um ihren Ärmel.

„Nein... dafür ist es zu spät.“ Er zieht sie näher, zwingt sie, in seine trüben Augen zu schauen. „Hör zu... Es ist Zeit... dringend... das Du erfährst was wirklich mit deinem Vater passiert ist.“

Draußen peitscht der Regen gegen die Fensterscheiben, als wolle er selbst zuhören. Der Laden wird enger, der Atem der Stadt bleibt draußen, und in *Krauses Kuriositäten* beginnt eine Wahrheit. Eine neue Geschichte.



Anhang I

Die Schicksale der fünf Wächter

Hpmt.
Götz Mainfurt

Ist untergetaucht und lebt anonym. Nachdem er den Teil von Mohnke (s.d.) an sich nahm, deponierte er ihn bei einem alten Freund in dessen **Buchhandlung** – Hans' Vater. Da er weiß, dass er verfolgt wird, lebt er versteckt.
→ **Offiziell** wurde er Opfer eines Raubmordes. Seine schwer entstellte Leiche trieb ihm Landwehrkanal.
Er wurde offiziell im Dez.1919 eingeäschert und begraben.
Mainfurt ist **Dein Trumpf als Keeper**. Wenn nichts mehr hilft, lass ihn an die Ermittler herantreten. Gemessen an dem, was er bei seiner Beobachtung von ihnen erfahren hat, wird er sie als Verbündete sehen und genug von den anderen Gruppierungen wissen, um sie als Verbündete vorzuschlagen.
Das ist aber wirklich die allerletzte Karte, die Du spielen kannst, wenn Deine Spieler auch am Sonntagnachmittag noch keinen blassen Schimmer haben, was los ist.

Leutnant
Hanno Mohnke

Er erlag der spanischen Grippe und informierte zuvor noch Mainfurt, damit der das Zeichen nach seinem Tod in Sicherheit brächte. Das tat der.
→ Lebte zuletzt in Moabit, wo er starb. Sein Arzt berichtet von einem Unbekannten, der auf Mohnkes Wunsch nach der Leichenschau mit ihm allein war. Wenn *Überreden* klappt, dann bestätigt er, das dem Mohnke dabei 20x20cm Haut vom linken Schulterblatt entfernt worden ist.

Stabsgefreiter
Martin Schuster

Suchte Seelenheil bei den **Aveniten** und lieferte somit unbewusst seinen Teil ab (s.u.). Er lebt nicht mehr.

Hauptgefreiter
Rudolf Winkel

Wurde nach dem Krieg vom **MI6** abgefangen und des Zeichens beraubt. Er ist tot.
Da man wusste, das darüber die anderen zu orten sind, wenn sie aktiviert werden, ließ man es in Deutschland, um eine möglichst schnelle Reaktionszeit zu haben.

Hauptgefreiter
Raimund Geiss

War schon vor dem Krieg in kriminelle Machenschaften
verwickelt, sah aber nun die Chance Geld zu verdienen und
wandte sich an den **Gangster** (Kasimir Stern). Pech. Er ist tot.

Fraktionen und wichtige Personen

Hauptmann Götz Mainfurt

Er ist der Onkel von **Lissi** und kam nur nach Berlin, weil Hanno Mohnke starb und ihn zuvor noch von seinem Ableben benachrichtigen konnte. Mainfurt nahm das Siegel an sich und lagerte es im Bücherkeller seines Bruder zwischen. Erst dann wurde ihm nach und nach klar, wie es seinen Kameraden ergangen war. Nun ist er zum allem Übel in Berlin durch die Umstände gebunden, denn natürlich will er alle Zeichen bergen. Doch zum einen ist es mit seiner Kondition nicht mehr gut bestellt, zum anderen ist er nicht nur Jäger, sondern auch Gejagter.

Nach dem Zwischenfall in *Krauses Kuriositäten* ist er regelrecht aufgeschreckt. Er beobachtet die Vorgänge um die Ermittler und wartet auf eine gute Gelegenheit, um an die Siegel zu gelangen. Doch inzwischen sind alle Widersacher bestens auf Zack.

→ Aus Angst geortet zu werden und sich selbst weiter zu schwächen, macht er von der Kraft seines Zeichens nur im äußersten Notfall Gebrauch.

→ → Wenn er könnte, würde er die Zeichen an sich nehmen und weit fort bringen.

An einen Wort, wo sie auf neue Träger warten. Es ist anzunehmen, dass er weiß, wie dies zu bewerkstelligen ist.

Die Aveniten

Dies ist ein christlicher Orden, der seine eigene Sichtweise auf den Glauben entwickelt hat. Kurz gesagt, es sind die Guten. In der Mehrzahl aber Theoretiker und Mystiker und kaum Männer der Tat. Einzig und allein die Anführerin in Berlin, Maria Freyen, die Eiseheilige, ist ein Macht, mit der man rechnen muss. Sie ist nicht nur eine Frau des Glaubens, sie ist auch eine potente Magierin, was die wenigsten wissen. Sie wird sich mit ihren Fähigkeiten bedeckt halten, um dem Orden nicht zu schaden, kann aber im Finale entscheidend sein, wenn sie den Ermittlern überraschend den Rücken freihält.

→ Für mehr Informationen siehe das **Dossier zu den Aveniten** in Anhang II.

Die Bruderschaft des tiefen Schlafes

Diese sind in diesem Abenteuer ganz klar die Bösen und das ist schon alles, was man wissen muss. Sie wollen die Siegel in die Hand bekommen und das das Portal zur Hölle finden, es öffnen und die Welt neu gestalten.

Ihr Vertreter **Pater Peter Hannemann** hat es geschafft sich bei den Aveniten einzuschleichen und sie auszuspionieren. Ein ausgesprochener Glücksgriff, denn so hat er nicht nur wichtige Informationen erhalten, sondern gleich auch noch eines der Siegel. Was als Aufklärungs-Mission für ihn begann, wurde zur entscheidenden Quest seines Lebens.

Unterstützt wird er von Bruder Guido, einem Top-Schläger, der meist an seiner Seite ist, sowie eine großen Menge an Bruderschaftlern, die immer in der Anzahl auftreten, die für die Ermittler eine Gefahr darstellen (Keeper-Entscheidung). Am Ende hat er sogar Kultisten bei sich, die ihn magisch bei seinen Aktivitäten unterstützen.

Außerdem ist er gut vernetzt. Er kennt aus früheren Zeiten Hans de Vries, der ihm schon früher behilflich war und kann ihn wegen ihrer Zusammenarbeit leicht aushorchen.

→ Am Ende wird die Bruderschaft vielleicht massiv geschwächt aus dem Abenteuer hervor gehen. Viele ihrer Schergen werden wohl tot sein und große Mengen an Ressourcen verbrannt. Sie wird

aber nicht ausgelöscht sein, denn die eigentlichen Meister sind gar nicht in Erscheinung getreten und könnten sie in den nächsten Monaten wieder restaurieren.

→ → Wenn Du als Keeper in Deiner Kampagne andere Gegenspieler hast, dann kannst Du diesen anstelle der Bruderschaft heranziehen, um die Kontinuität Deiner Spielwelt zu bewahren.

→ → → Eine tiefere Ausarbeitung zur Bruderschaft gibt es nicht. Hauptsächlich, weil sie dies mysteriös hält. Du kannst ihnen als Keeper aber zuschreiben, was immer Du für passend hältst.

Der MI6

Die Auslandssektion des britischen Geheimdienstes SIS ist der MI6. Er hat seine Niederlassung in Berlin als einen Tee-Handel getarnt, in dem er Personen- und Materialtransfers als normales Geschäft tarnen kann.

Aufgrund von Ereignissen im Krieg (siehe Vorgeschichte), weiß man im MI6 um die Siegel und das Portal zu Hölle. Es ist eine reine Machtfrage, eben diese in die Hände zu bekommen, bzw. potentielle Feinde daran zu hindern. So hält der MI6 schon länger die Augen offen und verfolgt gezielt Hinweise in diese Richtung.

Collin Weatherby war ein Agent des MI6, entwickelte aber selbstsüchtige Tendenzen im Laufe der Zeit. Vom verlässlichen Mitarbeiter wurde er zum Verräter.

Die Außenstelle in Berlin wird geleitet von **Elliott Cunningham**, genannt C. Er ist ein ruhiger Vertreter seiner Zunft und trotz aller Loyalität ein Mann des gesunden Menschenverstandes. Er hat im Laufe seiner Karriere gelernt, dass zuhören und miteinander reden schneller zu Ziel führen, als zu kämpfen.

Glenda Thompson ist die wissenschaftliche Mitarbeiterin der Sektion und geschätzt für ihre sachlichen Einschätzungen. Sie hat gelernt sich in einer Männerwelt zu bewegen und zu beweisen und ist ebenfalls eine Meisterin der leisen Töne. Nach ihrem Studium ist sie beim MI6 gelandet, weil sie hier am ehesten ihren eigenen Interessen im Grenzbereich der Naturwissenschaften nachgehen kann und die Mittel großzügiger zur Verfügung gestellt werden. An dem Bau einer Ätherlampe ist sie nur deswegen gescheitert, weil aus organisatorischen Gründen die Produktion durch **Weatherby** ausgelagert wurde. Und weil C es für zu gefährlich hielt, sie in den Räumen des MI6 zu bauen.

Der Verhör- und Kommunikationsexperte des MI6 ist **Aiden Rees**. Ein Mann mit einem enormen Ego, welches in keinem Verhältnis zu seinen tatsächlichen Fähigkeiten steht. Er neigt dazu Behauptungen auszustellen, die er dann nicht mehr überprüft. Außerdem macht ihn das kaltblütig, weil er sich ja nicht irren kann. Das führte auch dazu, dass er **Weatherby** hinrichtete, ohne zu überprüfen, ob er alle Informationen hat. Er hat sie, weil er das so sagt.

Gleichzeitig unterschätzt er andere und kann sich nicht vorstellen, ausgetrickst zu werden. Auf diese Weise wird ausgerechnet er von **Elli**, der Privatdetektivin im Verhör ausgehorcht und hingehalten. Woher sein kolossales Selbstbild stammt und warum man ihm das im MI& nicht auf die Füße fällt, ist Keeper-Entscheidung.

Ein Mann der Tat ist **Rowan Carter**. Er ist ein Feldagent aus dem Bilderbuch: Körperlich gewandt, intellektuell überlegen, charismatisch und mutig. Einziger Nachteil: Aufgrund seiner Erscheinung und seines Körperbaus bleibt er so gut wie nie unbemerkt. Man kann sich auf seine Befehlsausführungen verlassen, auch wenn er dazu neigt, über den Tellerrand zu blicken und manchmal Dinge tut, die über das Missionsziel hinaus gehen. Wie man Jennifer behandelt, mag er nicht, hält dies aber zumindest noch für nötig, weil ihre Dienste gebraucht werden. Carter ist das, was man als Blaupause für 007 nehmen könnte.

Eine Expertin auf ihrem Gebiet, aber genau deshalb keine ausgebildete Agentin ist **Jennifer Kirby**. Sie entstammt einer Einbrecher-Dynastie und wurde bestens ausgebildet. Genau deshalb geriet sie aber ins Visier des MI6, der ihre Fähigkeiten für sich haben wollte. Weniger ehrenwerte Vertreter brachten ihren kränkelnden Vater 1916 hinter Gitter und zwangen sie zur Zusammenarbeit, um seine Haftbedingungen erträglich zu machen. Sie gab nach und erfüllte einige Aufträge. Dabei reiste

sie 1918 auch in die Schweiz. Zufällig lernte sie dabei **Arnold Stern** kennen und verliebte sie in ihn. Eine Versetzung nach Berlin 1919 erlebte sie als persönliches Glück, weil sie hoffte, ihm näher sein zu können. Doch das Schicksal war grausam. Zunächst starb ihr Vater und dann ließ Arnold sie fallen. Er versprach ihr noch eine Juwelenkette aus seinem Besitz. Mit ihr sollte sie genug Geld haben, um sich vom MI6 absetzen und untertauchen zu können, der dort presste man sie weiter zu neuen Missionen. Sie will nur noch fliehen und verachtet den Geheimdienst, der in der jüngsten Mission seine ganze Grausamkeit wieder unter Beweis stellte: Man tötete **Weatherby** (den sie zumindest sympathisch fand, kerkerte **Kärntner** ein und hält die **Privatdetektivin** gefangen – beide mit ungewissem Ausgang). Noch folgt sie ihren Befehlen, doch jede Chance zu entkommen, möglichst dann, wenn das Chaos im MI6 am höchsten ist, kommt ihr gelegen. Und natürlich, wenn ihre Reisekasse gefüllt ist.

Der große Trumpf des MI6 ist **Nathan Lloyd**. Als Magier hat er einen Sonderstatus in der Organisation, die sich einige Spezialisten wie ihn leistet. Seit Monaten ist er in erster Linie mit der Erforschung der Siegel und der Geschichte um das Höllenportal ausgelastet. Man zieht ihn aber auch immer wieder heran, wenn es um schnöde Aufgaben geht: Aushorchen gegnerischer Agenten, magische Heilung, Unterstützung offensiver Missionen. Für die Außenwelt ist er eine Blackbox. Die meisten wissen nicht einmal, das es ihn gibt, weil er das MI6-Quartier auch fast nie verlässt.

→ Für die Ermittler könnte er zur Nemesis werden, wenn er sie beim Eindringen in den Tee-Handel stellt, oder zur großen Hilfe im Endkampf. Vorher solltest Du ihn als Keeper nicht einsetzen, um den Spielern ihren Erfolg nicht zu verwässern.

Das Stern-Imperium

Kasimir Stern ist der Pate von Berlin. Er hat seine Karriere um die Jahrhundertwende als Zuhälter begonnen und mit der Assistentin einer Puff-Mutter angebandelt: Dorothea. Sie war es, die ihm die besten Ideen und Lösungen für Probleme einhauchte. So konnte er nach und nach aufsteigen und Konkurrenten ausschalten. Dabei zeigte er sich selbst immer als impulsiv und massiv gewalttätig. Allein gegenüber Dorothea verhielt er sich immer brav wie ein Lamm. Im Krieg erreichte er den Höhepunkt seiner Macht und schaffte es, sich durch die Verbandelung mit der Politik und den Behörden unangreifbar zu machen – hauptsächlich indem er Geld für andere ins Ausland brachte.

Diese Transaktionen übernahm sein Bruder Arnold. Einem Genie, der im Hintergrund agierte und verlässlich die Bücher führte. Er war es, der im Krieg oft in die Schweiz reiste und alles notwendige unternahm.

Arnold hatte schon früh eine Schwäche für Dorothea, doch aus Loyalität zu seinem Bruder gab er dem nicht nach. Er begnügte sich mit Affären, wie etwa der mir **Jennifer Kirby**, die er 1918 in Zürich kennenlernte. Gerade war er bereit sich ganz auf sie einzulassen, als Dorothea sich ihm ihrerseits annäherte und es zwischen beiden anfang heiß zu werden. 1919 ließ er Jennifer fallen, versprach ihr aus einem schlechten Gewissen heraus noch eine Juwelenkette, mit der er sie beschwichtigen wollte und gab sich dem gefährlichen Spiel mit seiner Schwägerin hin.

Dorothea ist ein ausgekochtes Luder und die heimliche Königin von Berlin. Sie zieht die Strippen bei Kasimir und hat als First Lady die wichtigsten Unterweltvertreter an der Hand. Womit sie nicht rechnete, war das Auffliegen ihrer Affäre mit Arnold – ihrer wahren Liebe. Sie war entsetzt über Kasimirs Reaktion – der tötete seinen Bruder im Affekt und drohte ihr ein ähnliches Schicksal an.

Kasimirs Reaktion führte dazu, die Kontrolle über die Auslandskonten verloren zu haben, auf denen die Vermögen jener liegen, denen er seinen Schutz verdankt. Arnold konnte sich alle Kontonummern merken und musste nichts auszeichnen (seine Lebensversicherung, die Kasimir im Affekt vergaß).

Durch die Durchsuchung seine Wohnung fand er das Siegel, welches Arnold von Geiss hatte. Nicht

wissend, was es war, aktivierte er es und trat so in Kontakt mit Arnolds Geist, der ihm die Konten nennen musste.

Überstürzt ist Kasimir in die Schweiz aufgebrochen, wo er das Geld sicherstellen will, um sein Imperium nicht zu verlieren.

Zurückgeblieben ist Dorothea. Sie hat das Siegel gefunden, welches Kasimir in seiner Eile vergessen hat. Aus Rache will sie Kasimir vernichten und sein Geschäft übernehmen. Wenn er nach Berlin zurückkehrt wird sie Fakten geschaffen haben.

→ Den Ermittlern überlässt sie das Siegel. Sie weiß nicht was es ist und will es auch nicht wissen. Sie ist eine resolute Person, die mit Dingen abschließt, wenn sie vorbei sind. Sie behält keine Andenken an Arnold und sie wird von Kasimir auch nicht viel übrig lassen.

Arnold Stern

...ist eine Schlüsselfigur, die wir uns noch einmal genauer ansehen müssen.

Für die Ermittler kann er entscheidend sein, wenn sie es schaffen seinen Geist zu befragen!

Er war begeisterter Okkultist und kam in den Besitz des Siegels von **Raimund Geiss**, mit dem er Tote befragen konnte (wie Geiss starb, ob er hingerichtet wurde, weil er Schutzgelder unterschlug und Arnold als Chefbuchhalter, dem das auffiel, die Leiche beseitigen sollte, ist – Achtung! – Keeper-Entscheidung). Jedenfalls fand er das Siegel, brachte es an sich und bekam heraus, was es tat. Folglich probierte er es an niemand anderem aus, als an Geiss. Von dem erfuhr er, wer die anderen Träger waren und was es noch über sie zu wissen gab.

Einer – **Martin Schuster** – schien erreichbar, weil er bei den Aveniten war. Wo er leider rasch verstarb. Arnold nahm einige Kosten und Mühen auf sich, um persönliche Gegenstände von ihm zu finden und ihn so zu befragen. Dabei wurden ihm die Merkwürdigkeiten bei den Aveniten klar (Hannemanns Treiben). Er ahnte einen Konkurrenten und legte es nun darauf an, weitere Informationen zu erhalten. Dazu ließ er weitere Aveniten ausfindig machen und töten, um sie zu befragen. Das ging nicht von heute auf morgen und das meiste, was er erfuhr, war nutzlos, forderte von ihm aber zunehmend Tribut.

Dann erwischte er einen von Hannemanns Gefolgsleuten und das ganze Ausmaß der sich anbahnenden Katastrophe wurde ihm bewusst.

Er wollte schnell handeln, die Zeichen in seine Hand bekommen und drängte Weatherby, von dem er über seinen toten Kontakt erfahren hatte, ihm zu helfen.

Genau dadurch wurde Hannemann auf ihn aufmerksam und beide Männer drängten sich mit ihrem Ehrgeiz zu immer radikaleren Schritten.

Um Hannemanns Pläne aufzudecken, gab Arnold den Befehl einen weiteren Gefolgsmann von ihm zu töten (Ulrich Kohorte, den Bruder von **Guido**). Der war Hannemanns rechte Hand und so erfuhr er von dem Ritual von Golgoth.

→ Arnolds Geist kann den Ermittlern das Datum nennen, wann das Ritual stattfinden wird, denn einmal gemischt kann Ektoparalyn nur begrenzte Zeit benutzt werden und Zeit ist etwas, was Hannemann nicht hat.

Die Deutsche Abwehr

Nach dem Krieg ist der deutsche Militärgeheimdienst noch im Aufbau begriffen und durch die nur zu bekannten bürokratischen Probleme, die der allgemeinen deutschen DNA zugrunde liegen, noch ein Chaos. Abteilungen, Kommunikationswege und Kompetenzen sind ein Knäuel aus Möglichkeiten und dabei bräuchte es genau jetzt einen effizienten Dienst.

Alles, was getan wird, ist eine Improvisation und so erleben die Ermittler die Vertreter der *Abwehr* konzeptionslos und jenseits ihrer Möglichkeiten. Fleischgeworden durch **Erwin Reuter**. Eigentlich ist er ein Verwaltungsmitarbeiter, den man aus Personalmangel in einen Außendienst wirft, weil von irgendwo eine unmissverständliche Anweisung kam. Reute weiß nicht einmal genau, was er tun

soll, als er – wider aller Erwartungen – Zutritt auf der **Loreley** zu dem Fest *Fließend wie Gold* erhält. Es geht um die Beobachtung einer Japanerin namens **Yoichi Michoro**, die durch ihr Verhalten Aufsehen in Geheimdienstkreisen erregt hat. Sucht sie Kontakt zu Maulwürfen? Spioniert sie Deutschland aus? Hat sie eine Sabotagemission? Reuter soll es herausfinden und im Zweifelsfall das Fest sprengen und die Frau festsetzen. ABER: Nicht ohne Beweise.

→ Reuter ist der Inbegriff des überforderten Beamten (ein speziell deutsche Spezies), der für die Ermittler alles sein kann: Hemmschuh, Helfer oder komische Nebenrolle. Vielleicht sogar alles (Keeper-Entscheidung)?

Der japanische Geheimdienst

Ganz anders treten die Japaner auf.

Verkörpert durch den souveränen **Masa Totoya**, einen Kriegsveteran und weltoffenen Agenten, versuchen auch sie herauszufinden, was mit **Yoichi Michiro** los ist. Will sie Staatsgeheimnisse an die Deutschen verkaufen? Sie sind aber viel mehr bereit zu warten und Schlüsse zu ziehen. Das auch sie in ihren Geheimdienstdenkmustern bleiben, ist klar, doch sie sind viel offener für neue Möglichkeiten und gute Geschäfte, die ihrer Heimat nützen.

→ Der gewöhnliche japanische Agent ist ein stiller, loyaler Mann. Masa Totoya hingegen zeigt einen warmen Charme und Witz und hat Verständnis für den Wahnwitz des Lebens. Auch er kann dazu überredet werden, den Ermittlern zu helfen und gegenüber Yoichi Milde walten zu lassen.



Yoichi Michiro

Diese Figur ist eine Option für den Keeper, die es erlaubt bestimmte Handlungen voranzutreiben, bzw. den Ermittlern Möglichkeiten zu geben, die sie selber nicht haben. Sie zieht aber auch ein komplexes Netzwerk an Handlungen mit sich, die vielleicht zu unnötigen Verwicklungen im Abenteuer führen. Auf der anderen Seite kann sie auch dazu führen, die Ermittler durch neue Verbündete zu stärken.

Wenn die Gruppe gut mit NSC umgehen kann oder Du einen Deus Ex Machina brauchst, kannst Du den Ermittlern Yoichi an die Seite stellen, die sie vielleicht später brauchen, wenn sie in das Safe-House des MI6 einsteigen und die Fähigkeiten der Ermittler dafür vielleicht nicht ausreichen. Sie versteht sich exzellent auf das Knacken von Schlössern und Sicherheitssystemen.

Ob Du sie einsetzen willst, oder nicht, ist darum Keeper-Entscheidung.

Kurz vor Einsetzen des Abenteuers reiste sie mit einer japanischen Delegation nach Europa und machte Station in Berlin, wo Vorbereitungen für politisch-wirtschaftliche Verhandlungen getroffen werden sollen, die über die Nachkriegsordnung und -beziehung zwischen dem Kaiserreich und der Weimarer Republik bestimmen werden. Ein delikates Unterfangen.

Yoichi verließ die Delegation nach einem Festakt an der Seite von **Franziska Franzl Weber**, die dort zu Gast war und nur zu gern bereit ist, der exotischen Person in ihrem Schlepptau die Stadt zu zeigen.

Zunächst nahm man die Sache nicht allzu ernst, auch wenn man über diesen protokollarischen Ausfallschritt verstimmt war. Man dachte noch an ein romantisches Abenteuer, einen schwachen Moment, bis man die Unterkunft von Yoichi durchsuchte und Karten und Pläne von Berlin und dem Tee-Handel fand, in dem der MI6 untergekommen war (ja, das hat man herausbekommen!). Die Möglichkeit einer internationalen Krise stand im Raum, weil man sich nicht erklären wollte, was dieser, von langer Hand vorbereitete Akt werden sollte. Schnell überschlugen sich bei den Japanern die Vermutungen. Auch, weil ausgerechnet die tranige Deutsche Abwehr aktiv wurde.

→ Hier belauern sich nach dem Krieg zwei Geheimdienste, sehen aber auch die Chancen neuer

Beziehungen. Es ist politisches Glatteis. Und gerade in Berlin – der Stadt der Spione – kommen die Helden schnell ins Fadenkreuz, wenn sie verdächtigt werden für ausländische Kräfte zu arbeiten. Das kann die ganze Aktion nachhaltig brisant machen.

Von japanischer Seite wird ein routinierter Agent – **Masa Totoya** – mit einigen Helfen in Marsch gesetzt, um die Sache geräuschlos zu klären. Wie geräuschlos es wird... Nun das ist wiederum eine Keeper-Entscheidung

Was wir von Yoichi wissen:

- sie gehört dem japanischen Adel an
- ihr Vater war ein Diplomat, oder stand in diplomatischen Diensten und war ein Magier
- in wichtiger Funktion war er 1917-18 zu Geheimverhandlungen in Berlin
 - Ziel: Die Rückgabe von Artefakten.
 - Auf einer der pazifischen Inseln hatte es Funde gegeben, die von brisanter Relevanz waren. Die Japaner beanspruchten sie für sich, weil es auf ihren Inseln war. Es waren aber deutsche „Forscher/Entdecker“, die sie gefunden haben. Mit dem Ostasiengeschwader sollten sie nach Berlin gebracht werden, dann aber brach der Krieg aus.
 - Vor den Falklandinseln wurden die deutschen Schiffe von der Royal Navy versenkt und die Artefakte fielen in britische Hände.
 - Stand heute: Die Briten haben sie, die Japaner wollen sie, nur die Deutschen wissen, wie sie funktionieren, weil sie dies bei ihrer Entdeckung herausfanden!
 - Die Diplomatie sollte eine Lösung finden und in Berlin die Übergabe und Gegenleistung von Artefakten und Wissen verhandeln. Kurz vor Vertragsabschluss kam es aber zu einer Eskalation, deren Grund nicht geklärt/nicht aktenkundig ist. Dabei soll **Nathan Lloyd** Yoichis Vater dabei getötet haben. Die ganze Mission endete im Chaos.

1920 sind die Dinge anders. Der Krieg ist aus und die Politik sucht die Annäherung.

Die Artefakte liegen in England, die Bedienung nach wie vor in Deutschland – nur haben alle drei Mächte kein großes Interesse mehr an ihnen, denn sie waren nur wichtig, solange der Krieg tobte. Doch für Yoichi ist es persönlich. So reiste sie mit der kaiserlichen Delegation nach Berlin auf der Suche nach dem Mörder ihres Vaters, von dem sie bereits wusste, dass er in Berlin, beim MI6 stationiert ist. Sie hatte die Hoffnung, ihn auf einem Empfang zu treffen, doch das ging nicht auf. Als sie mit **Franzl** eine Person traf, die über Verbindungen und einen gewissen Einfluss verfügte, sonderte sich von der Delegation ab, setzte alles auf eine Karte und wirft sich an die Ermittler, die sie vielleicht mit in die MI6- Außenstelle nehmen, um dann... etwas Dummes zu tun?

Was passiert/passieren könnte:

- Sie will von Lloyd die Wahrheit hören, um die Familienehre zu wahren.
 - Ihr Vater und Nathan probierten gemeinsam einige der Anleitungen der Deutschen aus, doch sie waren unvollständig/fehlerhaft/zu komplex.
 - Der Versuch war aber notwendig, um den Wert zu bestimmen, denn die diplomatischen/militärischen Einlassungen hätten den Einfluss auf den Pazifikraum verändern können und ggf. deutsche Niederlassungen dort gerettet
 - Unter strengster Geheimhaltung wurde ein Versuch gestartet, der desaströs endete.
 - Die Behauptungen sind falsch: Yoichis Vater wurde nicht getötet. Er blieb aber standhaft, während Lloyd floh und ihm im Stich ließ – dies kann man als Mord bezeichnen, doch hätte Lloyd anders gehandelt, wären beide tot.
 - Ihr Vater starb ehrenhaft.
- Lloyd darf nichts zu dem Zwischenfall sagen, aber wenn er sich Yoichi stellt, wird er seine Feigheit gestehen und sich ihr ausliefern, um diese Schuld zu tilgen.
 - Spoiler: Sie wird ihm vergeben, denn die Wahrheit genügt ihr.

Sowohl der japanische, als auch der deutsche Geheimdienst erhoffen sich noch immer einen Bericht

von den Vorkommnissen und wollten nicht, das Yoichi Lloyd vorher tötet. Da Lloyd aber nichts erzählt und Yoichi von ihm abläßt, ist sie nun für beide unwichtig.

- Ihre Zukunft ist ungewiss. Bleibt sie in Berlin? Geht sie nach Japan zurück? Geht sie woanders hin?
 - Wird sie heimlich nach dem Artefakt suchen?

→ Dies könnte der Aufhänger für weitere Abenteuer sein. Keeper-Entscheidung.

Lissi Krause

Sie besitzt die Buchhandlung *Krauses Kuriositäten* in Berlin. Sie kennt sich mit okkulten Manuskripten aus und hat eine Gabe die real ist – auch wenn sie sie lieber loswerden würde: Sie ist ein Medium.

Ihr Vater, Dr. Nathan Krause, war ein angesehener Gelehrter für alte Schriften und Sprachen, insbesondere für slawische und hebräische Texte. Ihre Mutter, Anna Krause (geb. Lewinski), stammte aus einer polnischen Familie, die in der Berliner jüdischen Gemeinde verwurzelt war. Schon als Kind zeigte Lissi eine außergewöhnliche Neugier für Bücher und Geschichten. Ihr Vater brachte ihr alte Sprachen bei, darunter Latein, Griechisch und Hebräisch.

Ihre Gabe als Medium zeigte sich erstmals im Jahr 1902, als sie plötzlich in Trance fiel und verstörende Worte in einer ihr unbekannten Sprache murmelte. Die Vorfälle wiederholten sich, oft begleitet von starken Kopfschmerzen und unkontrollierbarem Zittern, bis heute.

Während des Ersten Weltkriegs geriet ihr Vater ins Visier der Deutschen Abwehr. Er wurde verdächtigt, verbotene Texte zu besitzen, die angeblich geheime Macht verleihen sollten. 1915 wurde er verhaftet und verschwand spurlos. Niemand konnte oder wollte ihr sagen, was mit ihm geschah. Die Buchhandlung wurde durchsucht, viele der wertvollsten Bücher konfisziert oder zerstört. Lissi war gezwungen, das Geschäft mit ihrer Mutter weiterzuführen. Doch tief in ihr wuchs ein Verdacht: Ihr Vater war nicht nur wegen verbotener Bücher verschwunden – irgendetwas Dunkleres war im Spiel.

Nach Kriegsende führte Lissi die Buchhandlung weiter und wandelte sie in einen Treffpunkt für Okkultisten, Historiker und zwielichtige Gestalten um. Sie entwickelte Kontakte zu Schwarzmarkthändlern und Kriminellen, die verbotene Manuskripte beschafften.

→ Vielleicht sind damals die Soldaten unter Hptm. Mainfurt nicht zufällig über die Kirche im Niemandsland gestolpert? Vielleicht war sein Bruder, Lissis Vater der Initiator dieser Aktion und hat schon vor dem Krieg mit Mainfurt an diesen Vorhaben gearbeitet. Vielleicht ist ihr Vater auch noch immer irgendwo damit beschäftigt? Genauer weiß wohl nur Mainfurt und der könnte nach diesem Abenteuer – wenn seine Kräfte nachlassen – daran interessiert sein, ihr mehr dazu zu erzählen und einen neuen Handlungsstrang zu eröffnen. Lissi könnte dann Hilfe der Ermittler brauchen. Sei es, um ihren Vater zu finden, oder dem Mysterium der Siegel weiter nachzugehen? Auch hier gilt: Keeper-Entscheidung (Prost!).

Die Siegel und wie sie wirken

Fünf Siegel wurden erschaffen, um damit die Wächter des Höllenportals zu stärken. Sie können es gemeinsam orten und jene stoppen, die es benutzen wollen.

Soweit die Absicht.

Die Siegel erscheinen als Zeichen in der Haut und sie suchen sich ihre Träger stets gemeinsam aus. D.h. es gibt einen Ort, an dem sie gelagert werden und an dem ihnen die Träger gegenüber treten müssen. Wie dies im Einzelnen geschieht, ist unbekannt. Ihre Macht, oder besser die Kräfte, die sie verleihen, sind dann noch viel stärker, als unten beschrieben.

Was wir in diesem Abenteuer sehen, ist nur ein Schatten ihrer Möglichkeiten. Ihre Kräfte lassen aber auch nach, wenn sich die Träger trennen, oder einer getötet wird oder stirbt. Dies scheint von vorneherein beabsichtigt gewesen zu sein. Vielleicht, um niemanden zu viel Macht zu geben? Man kann sie allerdings noch nutzen, wenn man sie mit der Haut von ihren Trägern entfernt.

Und dies geschieht gerade.

Die beschriebenen Fähigkeiten entfalten die Siegel allein durch direkten Kontakt mit der Haut von jemand anderem, was Anlass für reichlich Besorgnis sein sollte.

Die unheilvolle Möglichkeit, mit ihnen – auch in dieser Form und mit der Ätherlampe – das Portal zur Hölle zu orten, ist zu verlockend für finstere Gestalten.

Zerstören kann man die Zeichen nicht. Schon die Haut, auf denen sie aufgetragen ist, übersteht schlimmste Gewalt. Doch selbst dann, bedeutet es nur, dass das jeweilige Zeichen frei ist.

Es manifestiert sich an einem anderen Ort neu.

Die Kräfte der Siegel im Einzelnen, wie sie aktuell wirken:

Tote beleben

Kann in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden.

- Stufe 1: erweckt Insekten und kleine Tiere, die sich wie ein *krabbelnder Schrecken* ausbreiten und nach 5-10 Minuten von selbst auflösen. Reichweite 5+3W6m Radius. In der Masse können die Tiere erheblichen Schaden anrichten (siehe *Ungezieferwelle*). Diese Stufe hat keine Auswirkungen auf den Anwender.
- Stufe 2: erweckt Formen organischen Abfalls, die sich verklumpt und angreift, um den Träger zu schützen, Reichweite 20m. Dauer 10 Minuten, siehe *Fleischblob*. Der Anwender verliert dabei 3 +1W4 MA und erleidet einen Stabilitätsverlust von 4.
- Stufe 3: erweckt 1W10+2 Zombies in 100m Radius (lässt sie im Zweifel einfach erscheinen, was aber mehrere Runden dauern kann), die bis zu 10 Minuten für den Träger kämpfen. Der Anwender verliert dabei 5 +1W4+2 MA und erleidet einen Stabilitätsverlust von 6. Ihm muss ein Glückswurf gelingen, oder die Hälfte seiner Verluste sind permanent.
- Stufe 4: erweckt 2W4+2 Ghule in 100m Radius (lässt sie im Zweifel einfach erscheinen, was aber mehrere Runden dauern kann), die bis zu 10 Minuten für den Träger kämpfen. Der Anwender verliert dabei 5 +1W4+2 MA und erleidet einen Stabilitätsverlust von 6. Ihm muss ein Glückswurf gelingen, oder die Hälfte seiner Verluste sind permanent. Der Anwender verliert dabei 8 +1W6+2 MA und erleidet einen Stabilitätsverlust von 8. Ihm muss ein schwieriger Glückswurf gelingen, oder die Hälfte seiner Verluste sind permanent.
- Alle Untoten zerfallen nach Ablauf zu feinem, wertlosen Staub.

Mit Toten sprechen

Der Anwender kann zwischen drei verschiedenen Möglichkeiten wählen:

Gezielte Befragung: Es wird eine einzelne Seele befragt, zu der man über einen persönlichen Gegenstand Zugang haben muss (alternativ kann der Leichnam berührt werden). Die Seele muss wahrheitsgemäß antworten, die Antwort kann aber knapp ausfallen.

Der Anwender verliert dabei 1W6 MA pro Frage und erleidet einen Stabilitätsverlust von 10.

Umfrage: Der Anwender kann die Seelen in seinem Umfeld ins Blaue befragen und hoffen eine sinnvolle Antwort zu bekommen, oder einen gescheiterten Hinweis (Keeper-Entscheidung). Der Anwender verliert dabei 8 MA und erleidet einen Stabilitätsverlust von 12. Ihm muss ein Glückswurf gelingen, oder die Hälfte seiner Verluste sind permanent.

Dafür kann der Keeper dem Ermittler durch die Erkenntnis einen oder zwei Erleichterungswürfel auf einen Attributs- oder Fertigkeitwurf gewähren.

Vorahnung: Dank dieser Kraft erhält der Anwender eine fast exakte Vorhersage bezüglich einer von ihm gestellten Frage. Diese muss sich aber auf ihn beziehen. Er kann z.B. nicht fragen ob ein Gefährte gefahrlos in einen Keller hinabsteigen kann, sondern ob er das kann. Möglicherweise

sterben dabei alle, außer ihm... Die Vorhersage betrifft einen Zeitraum von 12 Stunden. Der Anwender verliert dabei 6 +1W6+2 MA (davon 2 permanent!) und erleidet einen Stabilitätsverlust von 8. Ihm muss ein schwieriger Glückswurf gelingen, oder die Hälfte der Stabilitätsverluste ist permanent.

Übermenschliche Kräfte

Der Anwender kann seine Attribute steigern und so zu einer Art Supermann werden.

Diese können nur nacheinander gesteigert werden, bzw. der Stabilitätsverlust addiert sich auf, wenn man eine Stufe überspringt.

- Stufe 1: +15 auf ST, KO und GE bis max. 90 für 10min (-2 MA, -1W4 Stabilität)
- Stufe 2: +25 auf ST, KO und GE über Max., für 10min (-4 MA, -1W4+2 Stabilität)
- Stufe 3: +50 auf ST, KO und GE über Max., und +10 TP, für 10min, +1W4+2 SB (-6 MA, -1W6+2 Stabilität)
- Stufe 4: +75 auf ST, KO und GE über Max., und +25 TP, aller Schaden wird halbiert, für 10min, +2W4 SB (-8+2W4 MA, -1W10+2 Stabilität),

Die Stabilitätsverluste treten erst nach Ablauf der Wirkung ein.

Für Stufe 2+6 ist ein Glückswurf notwendig, um nicht die Hälfte der Verluste permanent zu erleiden.

Für Stufe 4 ist ein schwieriger Glückswurf notwendig, um nicht die Hälfte der Verluste permanent zu erleiden.

Teleportation

Das Siegel von Hptm. Mainfurt erlaubt faktisch Teleportation. Diese funktioniert unbegrenzt, es sei denn, es herrschen Umweltbedingungen mit elektrostatischen Entladungen (Gewitter) bei Star oder Ziel. Dann wirkt das Zeichen nicht. Außerdem ist es nicht ungefährlich, sich irgendwohin zu bewegen, wo man noch nie war. Ein Bild, eine Beschreibung können hilfreich sein, sonst wird es teuer.

Bei einem Sprung verliert der Anwender 10 MA und 2W6+3 Stabilität. Der Keeper kann weitere Kosten für Räumlichkeiten addieren, die in ihrer Beschaffenheit für den Anwender gefährlich sind. Er zahlt hier quasi für eine Vollbremsung in letzter Sekunde.

Auf seinem Sprung kann er bis zu 100kg lebendes oder totes Material (außer seiner Kleidung und persönlichen Gegenständen) mitnehmen. Pro 10kg zahlt er aber einen weiteren Punkt MA und Stabilität.

Wenn dem Anwender kein Glückswurf gelingt, verliert er die Hälfte der Punkte permanent.

Magie steigern

Dieses überaus mächtige Siegel erhöht die Magie seines Trägers. Dazu muss er es 24 Stunden getragen haben. Danach entzieht es ihm pro Tag 1W3 Trefferpunkte, gewährt aber pro Tag 3W20+10 Magiepunkte. Kurz bevor es seinen Anwender aussaugt, sollte der es willentlich deaktivieren (oder ablegen) und sich erholen, bevor er es wieder in Dienst nimmt.

Das Siegel hat außerdem die Eigenschaft die Verluste von MA und Stabilität von angewandten Zaubern zu halbieren (aufrunden). Dies tut es automatisch.

Das Portal zu Hölle

Es bleibt in diesem Abenteuer offen, was genau das Portal ist: Ein Buch, eine Kiste, ein Tor... Wer weiß. Als Keeper kannst Du entscheiden wie und wo Du es in Deiner Welt auftauchen lassen willst. Es kann Bestandteil des nächsten Abenteuers sein, oder wie ein Damoklesschwert über der Kampagne hängen. Es kann vielleicht auch darum gehen herauszufinden, was denn das Portal nun ist. Viel Spaß dabei!

Die Ätherlampe

Die Ätherlampe wurde um 1738 in Bukarest entwickelt, angeblich von einem gewissen V. Janeczek, der nach seiner Entdeckung spurlos verschwand. Sie sollte magische Verbindungen und Quellen anzeigen und das tut sich auch. Man kann mit ihr faktisch *Magie entdecken*.

So zeigt sie zum Beispiel Bezauberungen und Besessenheit an.



Dazu sind zwei Dinge wesentlich: Ein Brennstoff aus speziellen und teuren alchemistischen Substanzen, die man richtig mischen muss und eine Birne, deren kaleidoskopartiges Ende entsprechend gedreht werden muss, um die richtigen Frequenzen zu finden, die nur jemand entschlüsseln kann, der magiekundig ist.

Richtig eingestellt, kann die Lampe, oder korrekt der *Ätherischer Lichtbrechungsprojektor*, sogar Verbindungen magischer Dinge im Äther anzeigen (und Wesen, die im Äther sind).

Die Tinte der Siegel reagiert auf bestimmte Lichtfrequenzen, die gewöhnlich nicht sichtbar sind.

Die Lampe kann so wie ein Ortungsgerät funktionieren, welches etwa die Position der Siegel anzeigt (umso genauer, je näher man dran ist).

Gerüchteweise kann sie sogar, wenn alle fünf Siegel zusammen sind, deren Verbindung zum Portal der Hölle anzeigen, ohne das die Siegel Träger haben müssen (was die Grundvoraussetzung gewesen ist).

Der Apparat ist **sperrig und schwer** (fast 20 kg und 40x30x30cm) und besteht außer aus seinem komplexen Gehäuse, aus der Birne, welche das chemisch erzeugt Licht (der alchemistischen Substanzen) bündelt und einem Display, welches die wirren Signale darstellt, die ein Magier entschlüsseln muss.

Der Bau dieses Apparates ist weder einfach, noch billig, noch ungefährlich, da es bei der Vermischung aus mystischen Anteilen und Chemie und Physik zu explosionsartigen Wechselwirkungen kommen kann und sogar zu Rissen in der Realität, durch welche Schrecken aus anderen Dimensionen erscheinen können.

→ In künftigen Abenteuern kann die Lampe eine wichtige Rolle als Detektor spielen, weshalb mal als Keeper ihre Funktionen vielleicht einschränken möchte.

Anhang II. Keeper-Checkliste

Es ist nicht notwendig, dass die Spieler alle Informationen im Detail zusammentragen.

Es kann sogar unterhaltsamer sein, wenn sie eigene Spekulationen anstellen und teilweise von falschen Voraussetzungen ausgehen. So müssen sie gar nicht die gesamte Vorgeschichte im Detail kennen. Diese dient Dir als Keeper, den Überblick zu wahren. Wenn Du es für passend oder stimmungsvoll hältst, kannst Du Teile davon einflechten.

Die Spieler müssen nur wissen, was für sie relevant ist.

Zu viel Wissen kann sie verwirren!

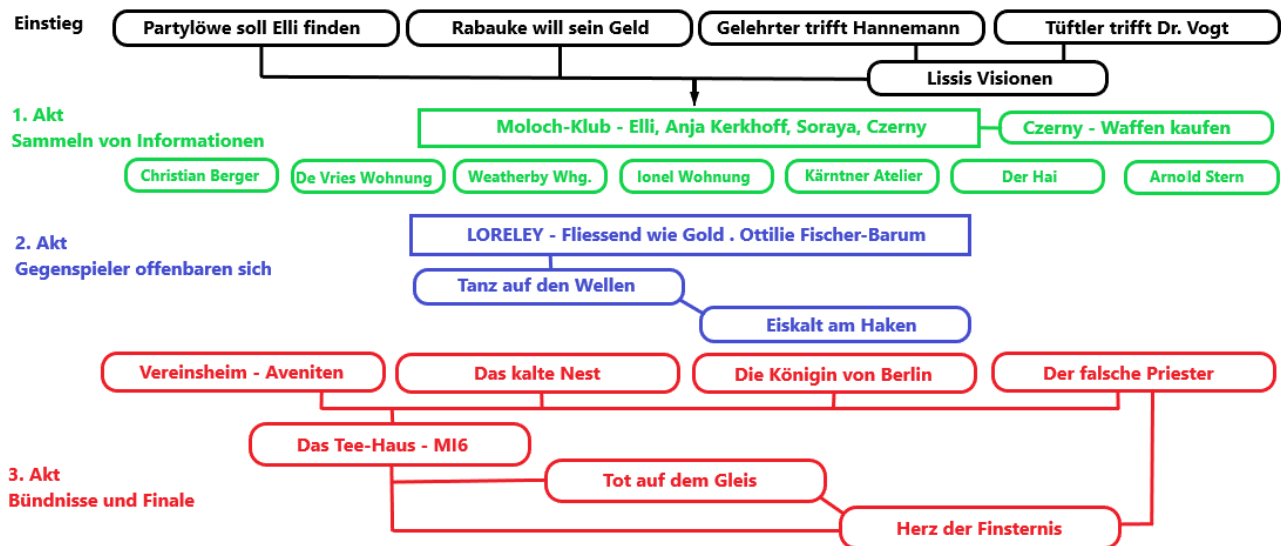
Also fühle Dich nicht dazu verpflichtet ALLES offenzulegen.

Um sicherzustellen, dass sie das ABSOLUTE MINIMUM an Informationen haben, gibt es hier eine Checkliste, die sich an den Stationen des Abenteuers orientiert:

Station / Datum	Was die Spieler bis hier mindestens wissen müssen
Cold Open und Freitag über den Tag	<ul style="list-style-type: none"> • Es gibt fünf Siegel und die Aveniten/Hannemann suchen danach • Ein seltsamer Apparat wurde gebaut, Verwendungszweck unbekannt • Schießerei im Café Kräuselmann <p>Jeder Ermittler sollte seinen Einstieg haben und seinen Auftrag, der ihn zum nächsten Schritt führt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tüftler und Gelehrter zu Krauses Kuriositäten • Partylöwe und Rabauke gleich zum Moloch-Klub
Krauses Kuriositäten	<p>Es gibt ein unheimliches Hautzeichen und eine Frau, <i>die am Rande des Molochs lebt</i>, hilft weiter.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erste Monsterbegegnung
Nach dem Moloch-Klub	<p>Das Wissen um das Verschwinden von Elli Wiesner. Aus ihren Notizen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Josef Kärntners Atelier • der Name Weatherby und seine Adresse
Samstag, über den Tag	<p>Aus Weatherbys Wohnung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tresorschlüssel und Kombination • Ellis Hut <p>Aus Kärntners Atelier</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angriff der Schlapphüte • Weatherbys Adresse und Bestätigung der Nacktbilder
Samstagabend Loreley – Fließend wie Gold	<p>Von Ottilie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adresse des Liebesnestes mit Bruno • Namen der fünf Siegelträger • Begegnung mit Jennifer Kirby
Nach Eiskalt am Haken	<p>Aus dem Notizbuch des Agenten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adresse vom HQ des MI6 • Spätestens hier die Adresse von Weatherby • Weitere Monsterbegegnung
Sonntagmittag	<p>Alle Informationen von Bruno zu den Siegeln. → Wenn den Spielern hier nichts einfällt, sollten sie die Aveniten, bzw. Hannemann kontaktieren und dann in „Der falsche Priester“ eingeweiht werden.</p>
<p>Theoretisch können die Spieler von hier zum Finale gehen (und wahrscheinlich scheitern. Ganz ehrlich, wenn sie nicht mehr herausgefunden haben, dann haben sie es nicht anders verdient, oder Du als Spielleiter hast noch eine persönliche Rechnung mit ihnen offen. In beiden Fällen wasche ich meine Hände in Unschuld). Optimalerweise haben die Spieler aber reichlich Informationen, und sogar Verbündete, um sich dem Schrecken am Ende zu stellen.</p>	

Ablauf-Diagramm

zum Abenteuer Fünf Siegel zum Portal der Hölle. Es zeigt die wichtigsten Verbindungen. Inwieweit die Ermittler vorherige Stationen wieder aufsuchen können, entscheidet der Keeper. Nicht aufgelistet sind die optionalen Cold Open.



Anhang III.

Diese Begegnung ist optional und für den Fall gedacht, dass sich die Ermittler mit Gewalt, bzw. einem Dungeoncrawl durch das Tee-Haus bewegen.

Der Magier schätzt seine Ruhe und hat diesen offensichtlichen Zugang zu seinen Räumen geschützt. Das Personal soll ihn hier ohne Erlaubnis gar nicht stören. Zur Sicherheit hat er die Anweisung ausgegeben gar nicht, oder nicht zwischen 19:00 und 06:00 Uhr hier zu erscheinen. → Da sich im Laufe der Ereignisse einiges verzögert hat, wurde zuletzt auch das Tee-Service nicht mehr rechtzeitig abgeräumt (s.u.).

Nathans Schutzzauber im MI6-HQ:

Erklimmen die Ermittler das große Treppenhaus, kommen sie im zweiten Stock an. Alles hier scheint normal und gediegen.

Neben dem üblichen Raumschmuck aus anspruchsvollen Dekoration aus Bildern, Militaria und Andenken aus der ganzen Welt fallen zwei Dinge auf, ohne einen Wurf machen zu müssen:

1. eine große Standuhr auf, die monoton vor sich hin tickt (genau gegenüber des Stern, am anderen Ende des Raumes steht)
2. ein Beistelltisch neben der Treppe, welche die Ermittler nehmen. Auf dem Tisch ein Tablett und alles, was man für einen High Tea für zwei Personen braucht. Es müsste abgeräumt sein, ist es aber nicht.

Beim **Stern** befindet sich eine Säule, auf der eine Vase aus chinesischem Porzellan steht.

Sie wird in der allgemeinen Dekoration leicht untergehen. Es sei denn einem Ermittler gelingt ein schwieriger Wurf auf *Verborgenes entdecken*.

Sollte niemand den Versuch starten und Du als Keeper gut gelaunt sein, kannst Du dem ersten Charakter, der die Etage erreicht, einen *einfachen Glückswurf* gestatten.

Ist **Yoichi** bei der Gruppe und auch relativ weit vorn (Keeper-Entscheidung), kannst Du ihr erlauben die Vase automatisch zu entdecken und bei misslungenen Würfeln auf Mythoswissen und Okkultismus mit ihren Kenntnissen einzuspringen.

In den wunderschönen Verzierungen der Vase, kann man bei einem gelungenen Wurf mystische Symbole erkennen, die ganz leicht ineinanderfließen – sich bewegen.

→ Hier wäre ein Rückzug angebracht und wenn die Spieler das nicht so sehen, ist auch jede Form der Zurückhaltung für den Keeper unangebracht.

Die Vase ist ein Gefäß, in dem ein Wächtergeist eingesperrt ist, der auf bestimmte Parameter reagiert.

Mutige Keeper können sich dem Objekt nähern und es untersuchen.

→ Es anzufassen aktiviert sofort den Geist!

Würfe auf *Mythoswissen* oder *Okkultismus* helfen hier weiter. Man kann so die Gefahr erkennen und grobes Wissen aus dem eigenen Oberstübchen, angesammelt durch das Lesen von Sachliteratur, zusammen stellen:

→ Die Vase beherbergt einen Chuu, einen Geist, den man aus Asien kennt.

→ → Er wird niemals seinen Herren angreifen (Nathan).

→ → → Normalerweise würde der Chuu Reisende in der Natur attackieren, doch die Vase begrenzt ihn. Die Zeichen zwingen ihn in bestimmte Grenzen. Etwa diesen Raum nicht zu verlassen. Und, wie sich abzeichnet, nur zu einer bestimmten Zeit aktiv zu sein.

Hier kommen die **Standuhr** und das **Tee-Service** ins Spiel.

Der Chuu ist im Grunde eine simple Kreatur, dümmer als ein Hamster. D.h. er weiß nicht einmal wo er ist, welcher Tag oder welche Stunde es ist.

Darum hat Nathan ihn an die Uhr gebunden. Zwischen 19:00 und 06:00 Uhr darf er aktiv sein und orientiert sich an den Glockenschlägen der Standuhr.

→ → → → Das Tee-Service ist von dem Partylöwen automatisch als High Tea zu erkennen. Er wird zwischen 17:00 und 19:00 eingenommen. Eigentlich müsste er abgeräumt sein.

Doch vermutlich hat Nathan jedem verboten nach 19:00 her zu kommen. Darum steht es hier, bis man ihm den Morgentee bringt.

→ → → → → Man kann gefahrlos zur Standuhr gehen und sie vorstellen und klingen lassen (nicht ungefährlich, aber das einzige Zeichen, welches der Chuu versteht. Es wird ihn so deutlich verwirren, das er nicht angreift.).

Versucht man das Treppenhaus zu verlassen, in dem man in Nathans Quartiere geht. Erscheint sofort der Chuu!

Jeder Ermittler in diesem Raum und in Nathans Quartier ist betroffen. Nur eine Etage tiefer ist man sicher.

Er erscheint als mitleiderregender Mann, mit asiatischem Äußeren und wirkt nebulös. Tatsächlich ist sein Unterleib komplett ein Nebel. Er spielt eine Harfe, deren Klänge sofort die Ermittler verzaubern.

Zwei Dinge geschehen:

1. Jeder Ermittler muss beim Anblick des Chuu einmalig einen **Stabilitätswurf** ablegen – 0/1W3.
2. Jeder Ermittler muss einen schwierigen **Wurf gegen MA** schaffen, oder er hält buchstäblich verzaubert inne und lauscht der Geschichte des Chuu, die nur die klar hören können, die verzaubert sind. Alle anderen hören nur ein lautes Heulen, welches in den Ohren weh tut und Nathan und alle in der Etage darunter alarmieren wird. Die Verzauberten können nichts anderes tun, als zuhören.

Nur Nathan kann den Chuu mittels Magie stoppen und gleichzeitig die Verzauberung aufheben. Jedoch nichts gegen die Folgen tun.

Der Chuu ist mit materiellen Waffen nicht angreifbar. Nur Magie wirkt gegen ihn.

→ Die Vase zu zerstören bringt gar nichts, außer das Nathan ungehalten sein wird, weil er den Chuu nun neu binden muss. Er bleibt nun einfach im Treppenhaus und er muss seinen Tee selbst in der Küche holen. Not amused.

Chuu

ST 20 KO 30 GR 60 GE 20 INT 5 MA 20

TP: ---

Statur 0

Angriff keiner

Schaden: Bezauberung

Ausweichen ---

BW 8

Die betroffenen Ermittler hören eine tragische Geschichte über einen Vater aus einfachsten Verhältnissen, der seine Tochter zu ihrer Hochzeit bringen wollte.

Weil sie spät dran waren, kürzten sie den Weg durch einen Sumpf ab.

Dort verliefen sie sich und seine Tochter versank im Sumpf, konnte sich aber an einem Ast festhalten. Beiden war es unmöglich sie zu befreien und schließlich lief er los, um Hilfe zu holen.

Die fand er auch in Form einiger Reisender. Sie folgten ihm, doch er wusste nicht mehr, wo seine Tochter war. Die Retter stolpern durch den Sumpf, hören die Hilferufe, die verzweifelter und schwächer werden.

→ In diesen Teil der Geschichte werden die Helden hineingezogen.

Sie sehen sich als die Reisenden, die zunehmend die Angst des Vater teilen, die Tochter nicht mehr wiederzusehen.



Lasse die Spieler erneut Stabilitätswürfe machen. Ihr Ausgang bestimmt, wie stark sie die Geschichte mitgenommen hat.

- Einfacher Erfolg: Zwei Erschwerungswürfel auf alles in den nächsten 12 Stunden.
- Schwieriger Erfolg: Ein Erschwerungswürfel auf alles in den nächsten 12 Stunden.
- Kritischer Erfolg: Ein Erschwerungswürfel auf alles in den nächsten 6 Stunden.

Anhang IV.

Dossier: Der Bund des Dritten Lichts

(Geheimer Orden christlicher Prägung – 1801 bis ca. 1920)

Ursprung und Charakter

Gründung: 1801, im sächsisch-böhmischen Grenzgebiet.

Selbstbezeichnung: *Ordo Lux Tertiae* – im Volksmund: *Bund des Dritten Lichts*.

Erkennungszeichen: Das *Schwanenkreuz* – goldener Korpus mit silbernen Schwänen und rotem Stein in der Mitte.

Leitwort: *Ex tenebris verbum — ex verbo ignis* („Aus der Finsternis das Wort, aus dem Wort das Feuer“).

Der Orden entstand aus einem protestantisch-mystischen Zirkel, der sich Anfang des 19.

Jahrhunderts von der Amtskirche löste, ohne sie zu verlassen. Seine Gründer – ein Theologe mit Visionserfahrung und ein Naturphilosoph – predigten, dass Gottes Offenbarung *nicht abgeschlossen* sei.

Das Alte und das Neue Testament seien nur zwei von drei Schriften; das dritte werde „im Geist und durch den reinen Menschen“ offenbart.

Der Orden blieb stets **im Schatten der Kirche**, niemals offen ketzerisch, doch auch nie gehorsam. Sein Selbstverständnis: *Werkzeug Gottes im Zwielficht zwischen Recht und Gnade*.

Verhältnis zu den Kirchen

Obwohl offiziell nicht anerkannt, wurde der Bund von kirchlichen Kreisen geduldet und gelegentlich genutzt, besonders dort, wo kirchliche Disziplin oder stille Säuberung nötig war. Man nannte sie „die Hand, die nicht zittert“.

Ihre Mitglieder wirkten als Pfarrer, Lehrer, Archivare, Seelsorger – unauffällige Diener, die taten, was getan werden musste, ohne Spuren zu hinterlassen.

„Was der Priester nicht sagen darf, das spricht der Träger im Dunkel.“

– interne Ordensregel, Kreis V

Organisation

Hierarchie der Sieben Kreise:

1. **Kreis der Suchenden** – offene Bibelstudien, Rekrutierung.
2. **Kreis der Schüler** – Unterweisung in Symbolik und Schweigen.
3. **Kreis der Bereiten** – erste Initiationen, Einführung ins Dritte Testament.
4. **Kreis der Erwählten** – Gehorsamsgelübde, Beginn der „Tischungen“ (s.u., spiritistische Gebete).
5. **Kreis der Träger** – Empfang des Schwanenkreuzes als Abzeichen und Eidobjekt.
6. **Kreis der Hüter** – operative Leitung; Ausführung von Aufgaben für befreundete kirchliche Stellen.
7. **Kreis der Alten** – unsichtbare Spitze des Ordens, 24 Älteste, von denen keiner öffentlich bekannt ist.

Mitgliedschaft:

Auf Lebenszeit. Der Austritt gilt als Verrat. Überlieferte Rituale sprechen von „Lichtentzug“ – einer Form geistiger Exkommunikation, die angeblich schwere seelische Folgen hat.

Finanzierung:

Eigenständig, durch Spenden, diskrete kirchliche Zuschüsse und private Mäzene.

IV. Lehre

Der Bund predigt keinen offenen Bruch mit dem Protestantismus, sondern eine *Erweiterung des Evangeliums*.

Kernpunkte:

1. **Erlösung durch Christus bleibt Grundlage**, aber sie bedarf menschlicher Mitwirkung. Der Mensch muss das in ihm entzündete Licht aktiv nähren.
2. **Reinkarnation** als Läuterungsweg der Seele: kein Dogma, sondern „Erkenntnis der göttlichen Pädagogik“.
3. **Sünde** ist nicht moralisches Fehlverhalten, sondern Abkehr vom Licht.
4. **Wahrheit** ist göttliche Substanz, keine Meinung. Wer lügt, löscht das Licht in sich.
5. **Weltliche Macht** gilt als Prüfung, nicht als Ziel. Der Bund soll wirken, ohne erkannt zu werden.

Das „Dritte Testament“ wird seit etwa 1830 durch mediale Offenbarungen in geschlossenen Zirkeln empfangen. Diese Texte – „*Die Worte des Feuers*“ – gelten als göttliche Ergänzung zu den Evangelien und werden in verschlüsselter Form archiviert.

Rituale und Praxis

Die Tischung:

Spirituelles Mahl mit Brot und Wasser, begleitet von stiller Meditation. Ziel: Verbindung mit dem „Geist des Lichts“.

Die Erleuchtung:

Private Sitzung, bei der der Schüler das erste Mal das „Lichtwort“ empfängt – eine geheimgehaltene Formel aus der Eidonischen Sprache.

Das Zeichen:

Jedes Mitglied trägt das Schwanenkreuz bei sich. Es wird nicht als Schmuck, sondern als Eidobjekt getragen.

Der Dienst:

Ausgewählte Mitglieder werden mit heiklen Aufgaben betraut: Überwachung innerkirchlicher Gegner, Schutz bestimmter Dokumente, manchmal diskrete „Entfernung“ von Häretikern.

Symbolik

Das Schwanenkreuz und seine Bestandteile

- **Gold:** göttliche Wahrheit
- **Silber:** Reinheit des Geistes
- **Rubin:** das Opfer Christi
- **Saphire:** Erkenntnisstufen
- **Schwan:** Mittler zwischen Wasser und Himmel – Symbol des Geistes, der auf der Finsternis ruht

Das Symbol dient zugleich als Prüfstein: Wer es berührt und lügt, so heißt es, „fühlt das Gewicht der Wahrheit“.

Einfluss (bis 1920)

- In kirchlichen und akademischen Kreisen kursieren Gerüchte über „Träger im Dienst des Lichts“.
- Einzelne Superintendenturen sollen den Orden in Krisenzeiten beauftragt haben, kompromittierende Personen „zu prüfen“.
- Während des Ersten Weltkriegs trat der Bund verstärkt als karitative und seelsorgerische Hilfsorganisation auf – offiziell. Inoffiziell sammelte er Berichte über „Seelen, die im Feuer reifen“.
- 1919 veröffentlichte ein anonymen Pfarrer die Denkschrift „*Vom Dritten Licht und dem Ende der Finsternis*“, die als letzter öffentlicher Hinweis auf den Orden gilt. Danach verliert sich seine Spur.

Einschätzung (interner Vermerk, 1921)

„*Der Bund des Dritten Lichts ist weder feindlich noch treu.*

Er wirkt im Zwischenraum, wo unsere Hände zu kurz sind.

Wir können ihn nicht führen, aber wir können ihn lenken.“

— vertrauliches Schreiben des Kirchenrats von Leipzig, 1921

Das Wesen eines guten Aveniten

(nach den überlieferten Schriften und der Ordensdoktrin, sinngemäß auf deinen fiktiven Bund übertragen)

1. Der Glaube als Bewährung, nicht als Geschenk

Ein Horpenit glaubt nicht, weil er glauben *muss*, sondern weil er den Glauben **bewusst erkämpft**.

Er hält Gott nicht für selbstverständlich – er sucht ihn in Dunkelheit, in Zweifel, in Schweigen.

„Wer das Licht nicht im Zweifel trägt, der trägt es nur geliehen.“

→ Der Horpenit ist kein frommer Beter, sondern ein **Zweifler mit Disziplin**.

2. Gehorsam ohne Unterwerfung

Er ordnet sich der Ordnung des Bundes unter, aber **nicht als Sklave** – sondern weil er darin den göttlichen Willen erkennt.

Er gehorcht der Struktur, um sich selbst zu überwinden, nicht um Belohnung zu verdienen.

„Der Bund ist kein Käfig, sondern ein Spiegel.“

→ Ein Horpenit gehorcht still, aber denkt weiter.

3. Kampf gegen die eigene Dunkelheit

Das Böse ist kein äußerer Feind.

Ein Horpenit kämpft **in sich selbst** – gegen Trägheit, Lüge, Selbstbetrug.

Er weiß: Der wahre Feind trägt sein Gesicht.

„Jeder Diener des Lichts hat sein eigenes Feuer zu löschen.“

Dieser innere Kampf ist der Grund, warum Außenstehende sie als asketisch, kalt oder sogar grausam erleben – sie dulden keine Selbsttäuschung.

4. Wahrheit über Trost

Ein Horpenit sucht **nicht Trost, sondern Wahrheit**.

Wenn die Wahrheit schmerzt, soll sie brennen – das Feuer reinigt.

Falschheit, Heuchelei, frommes Gerede – all das ist ihm widerwärtig.

„Lieber in der Finsternis mit der Wahrheit, als im Licht mit der Lüge.“

Deshalb sind Horpeniten auch so gefährlich für jede Kirche: Sie stellen Fragen, die man nicht laut stellen darf, und hören nicht auf, bis das Schweigen bricht.

5. Schweigen als Tugend

Ein Horpenit spricht wenig. Worte gelten nur, wenn sie notwendig sind.

Sein Schweigen ist kein Rückzug, sondern Kontrolle.

„Das Wort ist heilig. Wer es verschwendet, verdirbt es.“

Deshalb treten sie nach außen ruhig, diszipliniert, fast apathisch auf – aber unter der Oberfläche glüht eine eiserne Überzeugung.

6. Geistige Ritterlichkeit

Ehre, Wahrheit, Selbstdisziplin. Keine Sentimentalität.

Sie verachten Lärm, Emotion, Eitelkeit.

Ihr Heldentum ist leise: Ordnung wahren, wenn alle wanken.

„Die Welt fällt in Stücke, und wir halten den Faden.“

7. Mitgefühl durch Erkenntnis

Ein Horpenit verachtet Mitleid, aber **erkennt Leid**.

Er sieht die Schwäche anderer, weil er sie in sich trägt.

Das macht ihn still, aber nicht kalt.

Er hilft – nicht, um gesehen zu werden, sondern weil er weiß, dass das Licht sonst verlöscht.

„Mitleid wärmt das Herz, Erkenntnis wärmt die Welt.“

Kurzprofil – Psychologie des Horpeniten

Aspekt	Ausdruck
Haltung	Diszipliniert, schweigsam, innerlich zerrissen, aber klar im Ziel
Tugenden	Wahrheit, Selbstbeherrschung, Geduld, Schweigen
Laster	Stolz, Isolation, moralische Härte
Beziehung zur Kirche	Loyal, aber kritisch; dient ihr, prüft sie, fürchtet sie nicht
Beziehung zu Gott	Ehrfurcht und Furcht zugleich – kein Vertrauen, sondern Aufgabe
Symbolik	Der Schwan (Reinheit) auf dem Kreuz (Leid) – Schönheit durch Opfer

Der ideale Horpenit

Ein Mann oder eine Frau, die **glaubt, weil sie nicht anders kann.**

Die Wahrheit sucht, selbst wenn sie alles verliert.

Der Glaube ist ihr Kraft, das Licht ihre Waffe, das Schweigen ihr Schild.

„Wir dienen dem Licht, das uns verbrennt.“