

# Neith

*Worin die Charaktere an einer besonderen Forschungsreise teilnehmen.*

*von André „Seanchui“ Frenzer*

*Das folgende Abenteuer nimmt die historischen aus den Jahren 1895 – 1898 zur Erforschung des Roten Meeres zum Hintergrund. Natürlich werden aber die wissenschaftlich zwar hochinteressanten, doch cthuloid-schaurig eher unspektakulären Abläufe der Expedition von den fiktiven Machenschaften einer zweiten Fraktion geändert.*



Verehrung Cthulhus zum Ziel hatte. Es dauerte nur wenige Jahre, bis sie durch blutige Menschenopfer die Aufmerksamkeit des ewigen Schläfers auf sich gelenkt hatten. In den nächsten Wochen verwandelte sich ihre Anführerin, deren echter Name im

Schatten der Jahrhunderte verloren ging, und die heute nur noch unter dem Namen Neith – „Göttliche Mutter“ – angesprochen wird, in einen Schergen Cthulhus (s. *Malleum Monstrorum 2. Ed.* von Pegasus Press, S. 51 ff.). Während im Laufe der Jahre ihre treuesten Untertanen starben war sie unsterblich und doch einsam. Zwar scharte sie stets einige Männer um sich, doch im ausklingenden 19. Jahrhundert sind sie weit von den blutigen Erfolgen ihrer Gründungszeit entfernt.

Neith sehnt sich zurück zu besseren Tagen und zu ihrem Gott. Als sie in verloren geglaubten Steintafeln in einem verschütteten Tempel Aufzeichnungen über eine Kolonie der Tiefen Wesen fand, die im Roten Meer existieren soll, reifte in ihr rasch der Plan heran, sich diesen Kreaturen anzuschließen. Nun harret sie einem ahnungslosen Schiff, dem sie sich anschließen kann, um zu der Kolonie zu gelangen.

## **Einführung**

Die Charaktere sollten Mitglieder in der Janus-Gesellschaft sein, um den Einstieg deutlich zu erleichtern. Es ist Ende 1895, als sie von einem befreundeten Janobiten eine besondere Einladung erhalten: Der berühmte Wiener Ichthyologe Franz Steindachner wird auf seinem Forschungsschiff SMS Pola zu einer weiteren Expedition in das Rote Meer aufbrechen und

## **Das Szenario in Kürze**

Die Charaktere erhalten von einem befreundeten Janobiten eine besondere Einladung: Sie haben die Gelegenheit, den berühmten Wiener Ichthyologen Franz Steindachner auf einer wichtigen Forschungsreise an Bord des Transportdampfers SMS Pola zu begleiten, die die Untiefen des Roten Meeres erforschen soll. Im Hafen von Suez werden einige ägyptische Arbeiter angeheuert, die – völlig untypisch – unter dem Geheiß einer unglaublich fettleibigen Frau stehen, die ebenfalls mit an Bord kommt. Neith, wie sie sich den Charakteren vorstellt, sabotiert in den nächsten Tagen Kompass und Sextant und führt die SMS Pola so direkt zu einer Kolonie Tiefer Wesen. Sie ist ein Scherge Cthulhus, ihr Ziel ist, die Tiefen Wesen zu erreichen und sich mit ihnen zu vereinen. Doch zum Treffen der Mythoswesen gesellt sich ausgerechnet noch ein Sternengezücht. Werden die Charaktere die kommende Nacht überleben?

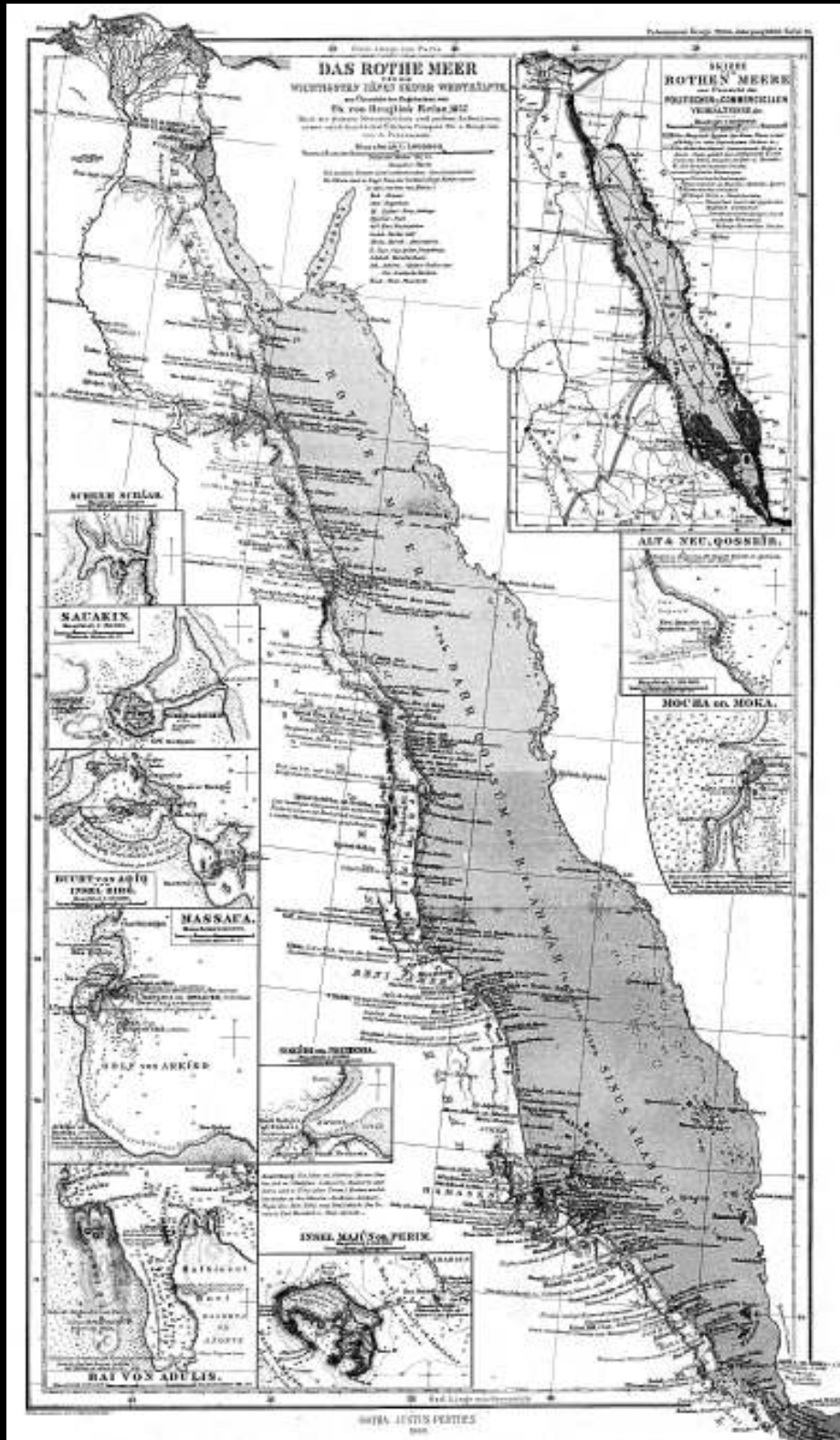
## **Die Vorgeschichte**

In den späten Ausläufern des 17. Jahrhunderts regte sich in der Nähe von Suez ein Kult, der die

## Suez und das Rote Meer

Suez liegt im Nordosten Ägyptens, an der Nordspitze des Roten Meeres, direkt an der Mündung des Suezkanals. Es war vor der Entdeckung des Seewegs nach Indien um das

Kap der Guten Hoffnung als großer Umschlagsplatz europäischer und indischer Waren bekannt, verfiel aber in den späteren Jahrhunderten. Als 1869 der Suezkanal gebaut wurde, blühte die Stadt wieder auf. Ihre günstige Position als Durchgangshafen für den Asienhandel und den Passagierverkehr verhalf ihr rasch zu erneutem wirtschaftlichen Aufschwung. Die Stadt besteht aus dem arabischen Viertel und dem regelmäßig angelegten europäischen Viertel mit einer vizeköniglichen Villa.



Das **Rote Meer** ist ein schmales, langgezogenes Meer zwischen Nordost-Afrika und der Arabischen Halbinsel. Wegen seiner abgeschlossenen Lage und stark wechselnden Bedingungen innerhalb des Meeres entwickelte sich eine Spielwiese der Evolution und zahlreiche Arten sind ausschließlich hier anzutreffen. Entsprechend euphorisch ist die Österreichisch-Ungarische Tiefsee-Expedition und insbesondere Franz Steindachner.

sucht noch einige Begleiter, die nicht nur Interesse und Fachkenntnis, sondern auch Tatkraft und Entschlossenheit mitbringen sollen. Wissenschaftlicher Ruhm harrt jedem Teilnehmer. In den nächsten Wochen haben die Charaktere Zeit, sich auszurüsten, Wien zu erkunden und Steindachner kennen zu lernen, bevor es zum Mittelmeer geht, um mit der SMS Pola in Richtung Rotes Meer in See zu stechen.

## Station in Suez

Für die eigentliche Überfahrt sind durch dieses Szenario keine besonderen Vorkommnisse vorgesehen. Allerdings bietet es sich vielleicht an, ein auf einem Schiff stattfindendes Szenario entsprechend hier einzufügen, um die Überfahrt spannender zugestalten. Andernfalls erreichen die Charaktere nach einer Woche ereignisloser Fahrt den Suezkanal und schließlich Suez. Hier geht die SMS Pola letztmalig vor Anker um sowohl Vorräte aufzufrischen, als auch einige Einheimische anzuheuern, die als Arbeiter an Bord, ortskundige Führer und Übersetzer bei etwaigen Begegnungen mit anderen Schiffen dienen sollen.

Suez ist zu dieser Zeit bereits eine sehr lebendige Hafenstadt. Beteiligen sich die Charaktere an der Rekrutierung ägyptischer Kräfte, so können sie Neiths ersten Auftritt miterleben: die übrigen ägyptischen Matrosen, die sich vielleicht bereits in Verhandlungen befunden hatten, verweigern urplötzlich jede weitere Konversation und suchen dann das Weite. Übrig bleiben drei abgerissene, männliche Gestalten vor einer schummrigen Hafenkneipe, scheinbar angeführt von einer unglaublich fettleibigen, fahlhäutigen Frau mit

schütterem, strähnigem schwarzen Haar. Sie trägt einen das Gesicht verhüllenden Schleier, den sie auch die gesamte Fahrt über nicht abnehmen wird. Steindachner wundert sich zwar über das Verhalten der anderen, handelt jedoch bereitwillig mit Neith die Bezahlung für die Dienste ihrer Männer aus. Anschließend beziehen die Ägypter und Neith einen Mannschaftsraum und die SMS Pola sticht am nächsten Morgen wieder in See.

## Forschungen

Das Hauptaugenmerk der Expedition liegt auf zoologischer Forschung. So wird mit Fangkörben und Treibnetzen, aber auch mit speziellen Ködern nach Wasserlebewesen gesucht. Wer ein interessantes Exemplar einfangen kann, legt es Steindachner vor, der es klassifiziert und katalogisiert. Daneben gibt es aber auch umfangreiche meteorologische, geodätische, geologische, botanische, chemische und physikalische Untersuchungen. Charaktere mit einem wissenschaftlichen Hintergrund werden in den nächsten Tagen von Steindachner regelrecht in Beschlag genommen, doch für jeden mit wissenschaftlicher Neugier – und welcher Janobit hätte die nicht – wird sich sicherlich etwas sinnvolles zu tun finden: Wasserproben wollen analysiert werden, Temperatur- und Druckmessungen von Luft und Wasser sind durchzuführen, Tiefenmessungen müssen vorgenommen werden und viele weitere kleine Aufgaben liegen an.





## Auf Irrwegen

Die Expedition ist bereits einige Tage auf dem Roten Meer unterwegs, als Steindachner die Charaktere in seine Kabine ruft. Alle, und es sei dringend. In der darauf folgenden Unterredung eröffnet Steindachner den Charakteren, dass die Expedition sabotiert wird: am Kompass in der Steuerkabine wurde ein kleiner Magnet angebracht, der Sextant des Steuermannes wurde ebenfalls manipuliert. Steindachner bittet die Charaktere, der Sache auf den Grund zu gehen.

Tatsächlich haben Neiths Handlanger in ihrem Auftrag die Manipulationen durchgeführt. Das Schiff hat sich in den letzten Tagen unbemerkt vom ursprünglichen Kurs entfernt und hat nun beinahe die Kolonie der Tiefen Wesen erreicht. Die Spur zu der zuletzt an Bord genommenen Gruppe ist auch nicht sonderlich schwer: ein Matrose hat beispielsweise einen der arabischen Arbeiter beobachtet, wie er nachts in die Steuerkabine schlich. Auch in dem Schrank, in dem der Sextant aufbewahrt wird, lässt sich ein Halstuch eines arabischen Arbeiters finden. Die kriminalistischen Ermittlungen werden auf dem beengten Raum des Schiffes nicht zuviel Zeit in Anspruch nehmen.

## Die Festnahme

Es liegt nun an den Charakteren, Neith und ihre Handlanger festzusetzen. Da ihnen dafür einige an Bord befindliche Gewehre sowie die Mannschaft zur Verfügung stehen, gestaltet sich auch dieses Unterfangen relativ leicht – vor allem, da Neith kaum Widerstand leisten wird. Ihr Ziel ist die Kolonie der Tiefen Wesen, und das hat sie fast erreicht. Was mit ihren Kultmitgliedern geschieht, schert sie wenig. Ihre Demaskierung mag allerdings Stabilitätsverlust nach sich ziehen (1/1W8).

Im Schlafrum von Neith und ihren Kultisten lassen sich auch die Steintafeln finden, die Neith hierher geführt haben. Die Steintafeln präsentieren sich jedem Leser in einer Sprache,

die er versteht – ein Effekt, die der Verfasser der Tafeln den Texten angezaubert hat (0/1 STA). Die Texte enthalten die Beschreibung der Kolonie der Tiefen Wesen, ihre Position sowie einen Zauber, der als „Schlaflied der Gezüchte“ bezeichnet wird; dieser besteht hauptsächlich aus einer Aneinanderreihung monotoner Töne, wie sie beispielsweise ein Nebelhorn eines Schiffes produzieren kann (*Idee*). Die Lektüre des Textes dauert nicht lange, führt zu einem gesteigerten Wert in *Cthulhu-Mythos* von +2% und zum Verlust von 1W4 STA.

## Das Finale

Im Morgengrauen des nächsten Tages kommt es bereits zum heftigen Finale. Das Meer brodelt und schäumt, als immer mehr froschähnliche Köpfe durch die Wasseroberfläche brechen. Rasch ist das Schiff umzingelt. Die Tiefen Wesen sind hier, um den Schergen Cthulhus in ihren Reihen aufzunehmen. Zu ihrer Unterstützung haben sie tatsächlich ein Sternengezücht mitgebracht, das sich nach drei Runden drohend neben dem Schiff aufbaut (1W6/1W20 STA).

Die Charaktere haben einige Möglichkeiten, um die finale Konfrontation zu überstehen.

- ☞ Ein direkter Kampf scheint aussichtslos zu sein. Die Überzahl der Tiefen Wesen ist erdrückend, und es gibt voraussichtlich keine Waffen an Bord, die es mit einem Sternengezücht aufnehmen könnten.
- ☞ Ist Neith nicht mehr am Leben, lässt auch das Interesse der Tiefen Wesen an dem Forschungsschiff nach. Ein Konzept wie Rache ist den fremdartigen Kreaturen wenig geläufig. Neith zu exekutieren ist allerdings schwierig, ist sie doch durch normale Waffen nicht zu töten (s. Anhang). Vielleicht aber verliert einer ihrer Anhänger den Verstand und verrät wimmernd das

Versteck ihres rituellen Opferdolches, einer magischen Waffe, die Neith durchaus zur Strecke bringen kann...

- ☞ Neith könnte den Tiefen Wesen auch einfach übergeben werden, die sich daraufhin zurückziehen.

Bei all diesen Optionen bleibt das Problem des Sternengezüchts; es steht zu hoffen, dass die Charaktere den Zauber „Schlaflied der Gezüchte“ auf dem Nebelhorn des Schiffes wiedergeben können (wobei mehrere Proben auf MA x 5 notwendig werden, um die Konzentrationsschwierigkeiten darzustellen) und so das Gezücht wortwörtlich einschläfern können.

## Ausklang

Haben die Charaktere überlebt, so haben sie zumindest ihr Leben gewonnen. Haben sie Neith ausschalten können oder anderweitig verhindert, dass sie sich den Tiefen Wesen anschließt, erhalten Sie außerdem 1W4 Punkte Stabilität zurück. Ob sie sich der Kolonie in einem späteren Abenteuer annehmen wollen, sei dem Spielleiter überlassen.

Unabhängig von Steindachners Überleben wird diese Begegnung im übrigen niemals in dem reichhaltigen wissenschaftlichen Bericht erwähnt werden, der später über die Pola-Expedition verfasst wird...

# Anhang

## Neith

Scherge Cthulhus

ST 13	KO 18	GR 16	IN 11
MA 14	GE 6	ER 3	

**Trefferpunkte:** 17

**Magiepunkte:** 14

**Schadensbonus:** +1W4

**Angriff:** Klaue 30%, Schaden 1W6+2+Sb

**Panzerung:** Keine. Regeneriert 1W6 TP pro Runde und stirbt auch nicht, wenn die TP auf 0 fallen. Kann nur durch magischen Schaden getötet werden.

**Zauber:** Atem der Tiefe

**Stabilitätsverlust:** 1/1W8 STA

## Neiths Kultisten

Drei finstere Gesellen.

ST 11	KO 10	GR 08
IN 09	MA 10	GE 11

**Trefferpunkte:** 10

**Schadensbonus:** -

**Angriff:** Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb; Dolch 45%, Schaden 1W4+2+Sb

## Matrosen

Braungebrannt und wettergegerbt.

ST 12	KO 12	GR 10
IN 11	MA 12	GE 12

**Trefferpunkte:** 12

**Schadensbonus:** -

**Angriff:** Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

## Tiefe Wesen

Froschgesichtige Fischmenschen

ST 14	KO 10	GR 15
IN 13	MA 11	GE 11

**Bewegungsreichweite:** 8/10 schwimmend

**TP:** 12

**Schadensbonus:** +1W4

**Angriff:** Klaue: 55%, 1W6+SB

**Panzerung:** keine

**Stabilitätsverlust:** 1/1W4