

Des Gelben Königs neue Kleider

Autor: Blackdiablo

Dem Papst des Königs in Gelb gewidmet, ohne den dies nie entstanden wäre

Es ist nicht ganz einfach das Flüchtige und das Unfassbare in die eigene Rollenspielgruppe so zu integrieren, dass es seine Vielschichtigkeit nicht einbüßt. Dieser Vielschichtigkeit begegnet man auch, wenn man sich mit Hastur, dem Unaussprechlichen, oder seinem Avatar, dem König in Gelb, befasst. Sie beide verkörpern zusammengenommen Kernaspekte des Rollenspiels: Verfall von moralischen Hemmungen und den Verlust der geistigen Stabilität. Während Hastur gemeinhin für geistlose Abscheulichkeit und purem Wahnsinn steht, repräsentiert der König in Gelb jenen Verfall, wie er sich in die Gedanken sensibler Künstler und Intellektueller einschleicht. Die Lektüre des Theaterstücks „Der König in Gelb“ und das Gelbe Zeichen führen zu einem Niedergang von Sittlichkeit und Moral, aus dem es kein

Entrinnen gibt. Aber wie verschiebt sich der Fokus der Bedeutung für das Rollenspiel, wenn Hastur und der König in Gelb dieselbe Entität darstellen? Was für Konsequenzen ergeben sich, wenn man sie als voneinander losgelöst betrachtet? Und bietet der König in Gelb an sich nicht schon genug Potential, ihn nicht als gottgleiches Geschöpf, sondern als das stilisierte Abbild des Wahnsinns und der Dekadenz zu betrachten?

In diesem Artikel werden diese drei Varianten durchgespielt, wie Hastur und der König in Gelb zueinander stehen, und Auswirkungen, Möglichkeiten und Gefahren für Szenarien und Kampagnen untersucht, damit sich eventuell für manche ein neues Bild auf einen alten Feind ergibt. Die beigefügten Abenteuerideen dienen dabei erstrangig zur Verdeutlichung der jeweiligen Variante.

Hastur in Gelb

Die Beziehung der beiden und die resultierenden Konsequenzen für den Mythos

Die klassische Variante, Dekadenz und den damit möglicherweise einhergehenden

Wahnsinn in die eigenen Runden einfließen zu lassen, ist es, Hastur, den Unaussprechlichen, schlichtweg mit dem König in Gelb in direkte Beziehung zu setzen. Das heißt, der König in Gelb verkörpert Hastur als Avatar, wenn er in Erscheinung

Ein unaussprechliches Glossar

Hastur – Jener-der-nicht-genannt-werden-darf, Herr von Carcosa, Versinnbildlichung des puren Wahnsinns

Der König in Gelb – Avatar von Hastur, König in Lumpen, Inbegriff von Dekadenz und Verderben

Das Gelbe Zeichen – orientalisches anmutendes Symbol, das Hasturs Dienern als Erkennungsmarke dient und den Wahnsinn wie eine Krankheit in die Welt hinausträgt

„**Der König in Gelb**“ – Theaterstück in zwei Akten, das den Niedergang der Königsfamilie in Carcosa beschreibt und dessen zweiter Akt den Leser in den Irrsinn treibt

Carcosa – ominöse Stadt unter einem Himmelzelt aus schwarzen Sternen, die von Dekadenz und Verderben heimgesucht wurde

Der See von Hali – mysteriöser See vor der Stadt Carcosa, in dessen stillen Fluten ein ungeheures Wesen schlummert

Byakhee – geflügelte Hybridwesen, deren Ursprung die Tiefen des Weltalls sind und die ihre Reiter auf besonderen Membranschwingen durch die Abgründe des Kosmos zu tragen vermögen

tritt. Hier besteht die Gefahr, dass der König in Gelb zu einer Art Lückenbüßer ohne eigene Identität, eine bloße Maskerade ohne Belang verkommt. Damit wäre der Mythos sicherlich drastisch vereinfacht worden. Um dem zumindest ein wenig entgegenzuwirken, sollte der Spielleiter dem vorschnellen Urteil der Spieler, den König in Gelb unmittelbar mit Hastur zu assoziieren, entgegenwirken und sie, solange es der Atmosphäre zuträglich ist, im unklaren darüber lassen, ob ihre Vermutung sich als richtig herausstellt.

Welche Auswirkungen ergeben sich für die Spieler und die Atmosphäre?

Diese Variante vereinfacht die Verteilung der beiden Hauptelemente Wahnsinn und Dekadenz, da bei beiden Namen sowohl das Eine wie auch das Andere mitschwingt. Der Fokus liegt somit auf der Flexibilität, in der Wahnsinn und Dekadenz in Erscheinung treten können, nämlich entweder in Form von Hastur oder in der Gestalt des Königs in Gelb. Unterscheidungen werden damit irrelevant.

Da durch diese Variante also Wahnsinn und Dekadenz Hand in Hand gehen, ergibt sich aus dem Konsultieren des Theaterstücks „Der König in Gelb“ oder das Erblicken des Gelben Zeichens nicht nur blanker Wahnsinn, sondern auch eine Obsession nach dem Brechen von moralischen Tabus. Imaginäre Persönlichkeiten beginnen einem auf dem Pfad in den moralischen Niedergang zu begleiten. Das Sättigungsgefühl setzt aus; der Betroffene braucht immer mehr und Besseres von allem, was das Leben hergibt!

Betroffene Spieler sollten versuchen, Irrationalität in die Handlungen und das Denken ihrer Charaktere einfließen zu lassen, und der Spielleiter ist dazu aufgerufen, diese sich zuspitzende Irrationalität des Charakters mit Wahrnehmungsschwankungen wie zum Beispiel Halluzinationen zu unterfüttern.

Wie reagieren Freunde und Verwandte? Wie die anderen Charaktere? Werden sie sich von dem Exzentriker in ihren Reihen abwenden oder womöglich nach Gründen der Veränderung zu seiner neuen Wesensart suchen? Das alles bietet bereits einige interessante Ansätze mit Konfliktpotential.

Durch die Gleichsetzung Hasturs mit dem König in Gelb verändert sich jedoch ebenfalls die Atmosphäre, wie die beiden auf die Spieler wirken. Begegnen sie einem der Namen, wird dieser sogleich mit dem jeweils

Des Gelben Königs neue Kleider

anderen in Verbindung gesetzt. Konturen zwischen Dekadenz und Wahnsinn sind kaum zu erkennen. Beides wird ohne Umschweife in eine Schublade gesteckt, ohne über mögliche Grauzonen nachzudenken. Aus diesem Grund könnte durchaus Reiz verloren gehen, der in den anderen Varianten womöglich stärker zum Tragen kommt.

Auf welche Arten kann man dies nutzen?

Diese Variante ist die wohl Simpelste, was zum Teil wohl auch der leichten Umsetzbarkeit zuzuschreiben ist. Zusätzlich sticht diese Variante durch die Möglichkeit für den Spielleiter hervor, Hastur sehr schleichend, aber auch direkter auf den Plan treten lassen zu können. Schließlich ist es möglich, den Horror sowohl unterschwellig in Form von Halluzinationen, aber auch geradewegs durch die Konfrontation mit Kultisten Hasturs und ihren geflügelten Reittieren, den Byakhee, in Erscheinung treten zu lassen.

Dabei setzt diese Variante in der Regel darauf, die Bedrohung klar und ersichtlich zu machen: Die Investigatoren gegen den Wahnsinn – ein Kernelement des Cthulhu-Rollenspiels in seiner simpelsten Form.



Scenarioidee - Alles Anfang ist ein Buch

Einer der Charaktere ersteigert ein seltenes Exemplar von „Der König in Gelb“ und beginnt sogleich seine Studien. Sein Lebensstil ändert sich schlagartig, er wirkt häufig abwesend und kompensiert seine innere Leere immer mehr mit üppigen Fressgelagen und Festen, während er mehr und mehr seinen Verstand verliert.

„Champagner, Champagner für alle!“

Auch der Kult wird auf ihn aufmerksam und ist bei einer größeren Feierlichkeit des Betroffenen zugegen ebenso wie die anderen Charaktere. Über Gespräche erfahren sie, dass die anderen Gäste keine gewöhnlichen Feiern sind, sondern mit der Intention gekommen sind, einen weiteren Jünger in ihre Reihen aufnehmen zu können. Sie gehen des weiteren davon aus, dass es sich bei den anderen Charakteren auch um Neuanzuwerbende handelt.

Der Konflikt spitzt sich zu

Als einzige geistig gesunde Menschen muss der Großteil der Gruppe versuchen, ihren Gefährten wieder zur Vernunft zu bringen. Selber dürfen sie jedoch gleichzeitig nicht auffallen, um keine Probleme mit dem Kult zu bekommen. Derweil schreitet die Zeit immer weiter voran und die Kultisten rufen mit Beschwörungspfeifen Byakhees herbei. Für jeden Gast gibt es eines, das sie durch den nachtschwarzen Sternenhimmel trägt.

Aufnahme abgeschlossen

Inmitten eines Waldes wird mittels rituellem Wein, Kräutern und zeremoniellen Gewändern die Einweihung in den Kult zelebriert. Der Hohepriester Hasturs gibt sich schließlich zu erkennen und verkündet, dass die Identität der anderen Charaktere längst enttarnt wurde. Er befiehlt dem frischgebackenen Kultisten, zu Ehren des Wahnsinns seine Freunde zu opfern. An dieser Stelle dürfte ein Kampf entbrennen, in dessen Verlauf für den Hauptteil der Gruppe die Möglichkeit besteht, den verwirrten Freund mit *Psychologie* oder ähnlichen Mitteln schlussendlich doch zu überzeugen, auf welchen Wahnsinn er sich eingelassen hat. Auch wenn sie ihn auf ihre Seite ziehen, so befindet sich die Gruppe dennoch inmitten eines halben Dutzend irrer Kultisten, denen sie nur mit purer Gewalt oder mit Raffinesse entgehen könnten. Immerhin halten sie das wertvolle Theaterstück in ihren Händen, das die Kultisten nicht gerne verbrannt sehen würden.

Wahnwitz und Lebenslust - und der feine Grad dazwischen

Die Beziehung der beiden und die resultierenden Konsequenzen für den Mythos:

Die Problematik der vorherigen Variante, dass der König in Gelb bei einer Vermengung mit Hasturs Eigenschaften zu einer bloßen Hülse verkommt, kann umschifft werden, indem man Hastur und den König in Gelb als zwei voneinander separierte Wesen betrachtet. Auf diese Weise ordnet sich der Aspekt Wahnsinn Hastur und der Aspekt Dekadenz dem König in Gelb zu. Auch wenn Unwissende ihre Namen noch immer synonym verwenden, lässt sich nicht leugnen, dass beide Entitäten unterschiedliche Intentionen, Praktiken und Rituale besitzen.

Im Mythos macht sich das insofern bemerkbar, dass das Gelbe Zeichen und „Der König in Gelb“ längst nicht mehr Symbole für beide darstellen können. Der Spielleiter muss sich als Konsequenz der Trennung überlegen, wie scharf er die Trennlinien zieht und ob er das Gelbe Zeichen als das Symbol Hasturs und das Theaterstück als das Medium des Königs in Gelb zu klassifizieren gedenkt. Nimmt man es jedoch zu genau, stößt diese Variante schon bald an ihre Grenzen, da es unklar erscheint, welche Gesichtspunkte ausschließlich dem Wahnsinn und welche der Dekadenz zuzuordnen sind.

Welche Auswirkungen ergeben sich für die Spieler und die Atmosphäre?

Durch die Aufteilung von Wahnsinn und Dekadenz in die beiden Wesen ist es im Gegensatz zu der vorher besprochenen Vermischung derselben von Bedeutung, auf welche Wesenheit der Charakter bei der Ergründung des Mythos trifft. Während eine Begegnung mit Hastur nie enden wollenden, stumpfen Wahnsinn verspricht, steigert der König in Gelb die natürliche Lust des Charakters auf alles. Er behält dabei zwar seinen Verstand, nicht aber die Kontrolle über sein Sättigungsempfinden.

Und eben das ist es, was die Trennung auszeichnet: Weder muss ein Kultist Hasturs sich für etwas anderes als allumfassenden Wahnsinn interessieren, noch muss ein Anhänger des Königs in Gelb im herkömmlichen Sinne verrückt sein. Für den Spieler stellt sich auf moralischer Ebene insofern bei letzterem stets die Frage, ob er ihre Gelüste nicht nachvollziehen kann, da doch jedem Menschen das Laster der Völlerei in gewisser Weise bekannt vorkommen sollte. Es könnte gar sein, dass sie ihnen in ihrer gesteigerten Lebenslust beipflichten und an den üppigen Gelagen der Anhänger teilzunehmen gedenken.

Auch für die Atmosphäre ergibt sich im Spiel ein Mehrgewinn, da diese Trennung gar den Effekt der einzelnen Aspekte Dekadenz und Wahnsinn intensiviert. Durch Dekadenz allein

Des Gelben Königs neue Kleider

ergibt sich ein Gefühl innerer Leere, eine Abstumpfung für alles Ordinäre und ein Aussetzen für das Zeitempfinden. Der entstehende Kontrast zwischen äußerem Frohsinn und innerer Zerrissenheit gipfelt schließlich in der Annahme einer Gruppe von Menschen, die sich an der eigenen Tabulosigkeit zugrunde richtet. Der König in Gelb manifestiert sich, wird aber gar nicht erst wahrgenommen. Er ist längst ein Teil von ihnen.

Purer Wahnsinn hingegen ist simpel und äußert sich durch Irrationalität und ziellose Handlungen des betroffenen Individuums. So prägt der Faktor des Ungewissen und die Angst, die Willkür des Betroffenen könnte einen treffen, die Atmosphäre des Spiels.

Auf welche Arten kann man dies nutzen?

Den Wahnsinn in Gestalt Hasturs auf den Plan treten zu lassen, ist ganz ähnlich wie in der vorherigen Variante. Doch die pure Dekadenz birgt eine erfrischend neue Spielerfahrung, in der nicht jeder Antagonist gleich als verrückt zu gelten braucht, sondern der nachvollziehbaren Neigung zur Lebenslust sein Dasein widmet. Diese Thematik kann durchaus im Hintergrund verweilen, bis bei moralischen Entscheidungen die Frage von richtig oder falsch aufkommt. In diesem Fall ist es nämlich der Mensch mit seinen ureigenen Lasten, dem die Charaktere begegnen und in dem sie sich womöglich voller Schaudern selber wiederfinden.

Es ist also das subtile Grauen, das Einzug in die Rollenspielrunde hält – nicht aber nur bezogen auf das Szenario und die Nichtspielercharaktere, sondern sogar auf die Spielercharaktere selber.

Des Gelben Königs neue Kleider

Szenarioidee - Montagsblues

Ramponiert und geistig von vergangenen Abenteuern beeinträchtigt, werden die Charaktere auf ein stilvolles und attraktiv wirkendes Plakat aufmerksam, das in geschnörkelten Lettern verkündet, dass das eine spezielle Gala geplant sei, zu der ein jeder geneigter Gast herzlich eingeladen sei. Es winken hübsche verschleierte Frauen, ein großzügiges Ess- und Trinkangebot und – wohl am wichtigsten – alles ist für einen guten Zweck (nach Wahl des Spielleiters).

Leben wie in besseren Kreisen

Die Festivitäten bieten alles, was die Charaktere sich erhofft haben, und als sie mit der Welt und sich zufrieden sind, werden auch die letzten Zweifel zerstreut, dass hier Gefahr lauern könnte. Ehe sie sich versehen, zeigt die Uhr bereits 2:06 Uhr, doch ist längst nicht ihr Hunger oder ihr Durst gestillt. Auch später zeigt die Uhr – wie auch jede andere Uhr des Hauses – eben die Uhrzeit: 2:06 Uhr. Geht etwas nicht mit rechten Dingen zu?

Die Zeit steht still

Keinen der anderen Gäste scheint der Umstand zu interessieren. Stattdessen feiern sie immer ausgelassener und wer kann es ihnen verübeln? Das Tageslicht würde nur alle Sorgen wachrufen, die in allen Farben und Formen vertreten sind. Niemand wird hier müde, das Essen und das Trinken geht niemals aus, alle freuen sich, am Leben zu sein. Einzig die Ermittler werden von ihren bisherigen Alpträumen geplagt, denn ein Knistern liegt in der Luft und ruft all die Abscheulichkeiten des Mythos hervor, denen sie bisher begegnet sind. Diese Halluzinationen drohen sie nach und nach wahnsinnig werden zu lassen. Andere Gäste merken von diesen Visionen nichts.

Das Ende der Freude

Forschen die Charaktere in dem Gebäude nach, erfahren sie (beispielsweise durch Tagebucheinträge), dass die Frau des Gastgebers mittels einer Formel aus einem obskuren Buch geschafft hat, das Haus in eine Zwischendimension zu verfrachten, was zur Folge hat, dass keine Zeit vergeht und auch sonst alles stagniert – so auch die Fülle des Essens und der Getränke. Sie erhoffte sich daraus, ihrem finanziell ruinierten Ehemann, der dieses letzte Fest feiern wollte, um die Fassade aufrecht zu erhalten, für immer und ewig Glückseligkeit zu versprechen, ebenso wie den anderen Gästen, den Freunden und Verwandten. Ihr Motiv ist nichts anderes als Liebe und der Wunsch nach Freude. Nun sind die Charaktere in der Bredouille: Entscheiden sie sich, den Gästen das Paradies der Lebensfreude zu erhalten und dafür selber auf ewig von den Halluzinationen geplagt zu werden, oder bringen sie die Feiernden in die erbarmungslose Realität zurück?

Das Grauen ruht allein in uns

Die Beziehung der beiden und die resultierenden Konsequenzen für den Mythos:

Die abschließende Variante bietet einen interessanten neuen Blickwinkel auf die Existenz der beiden Wesenheiten. Während vorher davon auszugehen war, dass Hastur und der König in Gelb auf eine unbegreifliche Art und Weise Realität sind, werden sie - und insbesondere der König in Gelb – in dieser

Variante als ein bloßes Hirngespinnst betrachtet. Die Frage ihrer Beziehung stellt sich auf diese Weise nicht.

Aus dieser Betrachtungsweise resultiert natürlich die Konsequenz, dass sie als übernatürliche Gegenspieler der Charaktere ausscheiden. Der entsprechende Kult lenkt sich im eigenen Wahnsinn wie von selbst. Da gibt es niemanden als verrückte Menschen, die sich zu sehr auf eine Idee fixiert und

Des Gelben Königs neue Kleider

darüber die Kontrolle verloren haben. Es geht dabei nicht um Beschwörungsformeln, Weltherrschaftspläne oder Ähnliches.

Selbstredend können „Der König in Gelb“ oder dem Gelben Zeichen noch immer ihre wahnbringenden Eigenschaften zugestanden werden, doch darüber hinaus bleibt der Grundgedanke, dass der Mensch sich vor dem Irrsinn von Gleichgesinnten am meisten zu fürchten braucht.

Welche Auswirkungen ergeben sich für die Spieler und die Atmosphäre?

Grundsätzlich ist die Verschiebung des Fokus von übernatürlichem Grauen zu einem Wahn, der nur im Menschen selber gedeiht, enorm. Vielmehr wird davon ausgegangen, dass der Kontakt zu den dekadenten Zusammenkünften der Anhänger des Königs in Gelb und das Konsultieren des Theaterstücks einen Tausch der Realitäts- und Fiktionsebene bei dem betroffenen Charakter auslöst. Das heißt, dass der Betroffene nicht länger in der Lage ist, zwischen den fiktiven Gestalten aus dem Theaterstück und realen Personen seines Umfelds zu unterscheiden. Er beginnt, sich selbst als Teil eines umfassenden Welttheaters zu verstehen, und gibt sich äußerlich übertrieben heiter, wenngleich sein Verstand innerlich weiter abstumpft bis hin zu einem Zustand der Apathie. Statt in der Realität zu leben, verlagert sich seine Welt in seinen Kopf und nur dort spielt sich die Wirklichkeit für ihn nun ab. Wenn schließlich wie im Theaterstück der König in Gelb erscheint und dem Königshaus in Carcosa seine endgültige Dekadenz widerspiegelt, erkennt auch der Betroffene in dem Gelben König, der Manifestation der Dekadenz, nur sich selbst – oder eher das, was der Betroffene geworden ist. Dann fällt der Vorhang.

Die Atmosphäre ist geprägt durch die Unsicherheit, was real und was fiktiv ist. Wo fängt der Wahnsinn an und wo hört er auf? Die Spieler werden nicht wissen, was sie zu erwarten haben, wenn sich die Ankunft des Königs in Gelbs ankündigt und sie nicht wissen, was ihnen als letztes bevorsteht. Die Komponente der Angst vor dem Unbekannten erstarkt bei dieser Variante aufs neue. Wer vorher glaubte, sie haben es mit einem Kult zu tun und deren abstrakten, wenn auch mit menschlichen Zügen versehenen Plänen, muss sich eingestehen, dass in diesem Fall sie selbst sich die größten Feinde sind. Und wie soll man bekämpfen, was bereits in einem schlummert?

Auf welche Arten kann man dies nutzen?

Den König in Gelb als moralischen Spiegel des Charakters zu interpretieren, birgt den Vorteil eines subtilen, schleichenden geistigen Zerfalls, der um sich greift und immer mehr Menschen anzustecken beginnt. Die Lösung für die Probleme der Charaktere liegt nicht so auf der Hand wie in dem Fall eines bösen Kultes und somit ist der Spielleiter angehalten, die Verwirrung der Charaktere zu verstärken, indem er die Vermengungen von Realität und Fiktion aktiv antreibt. Wer oder was genau ist der Feind?

Problematisch ist die Variante für Gruppen, deren Abenteuer eher auf solide Action setzen, denn diese würden plötzlich nur noch mit einer Handvoll Luft, Wahnsinnigen oder sich selbst ringen. Auch die Abnutzung dieses Konzeptes könnte sich bei längerem Gebrauch einstellen, sodass es für die Spielercharaktere zu ersichtlich wird, was sie erwartet.

Nichtsdestotrotz bleibt diese Art der Perspektive eine faszinierende Abwechslung zu den üblichen Machtspielen und

Des Gelben Königs neue Kleider

Beschwörungsriten von Kulten und rückt das
wahnsinnige Individuum in seiner

Verderbtheit selber in den Fokus des Grauens.

Sensitivität - Überwinden von Grenzen

Im Werdegang der meisten Ermittler stellen sich im Laufe der Zeit charakterliche Veränderungen ein und Taten, die vorher niemals in Erwägung gezogen worden wären, werden selbstverständlich (beispielsweise Mord, Erpressung, Folterungen). Der schleichende Verfall, der die moralischen Bedenken heimsucht, manifestiert sich in der Selbstverleumdung, dass sie bloß dazu getrieben worden sind und keine Schuld tragen.

Ein Buhmann muss her

Schließlich stoßen die Charaktere, je weiter sie in ihrem geistigen Untergang voranschreiten, hin und wieder, dann vermehrt, auf die Spuren eines grausamen Kultes, der sein Unwesen überall dort zu treiben scheint, wo die Charaktere hingehen. Dessen Markenzeichen sind verschleierte Masken, die die Anhänger niemals abnehmen, und wallende gelbe Kleider. Die Ermittler scheinen ihm nicht entrinnen zu können, und es wirkt beinahe so, als fixiere sich dieser Kult einzig auf sie. Weder Polizei noch sonst jemand will und wird ihnen die Existenz dieser unheiligen Vereinigung glauben.

Wahnsinn greift um sich

Wo die Charaktere auch hinblicken, entdecken sie die stummen Masken ihrer Gegenspieler und beginnen flüsternde Stimmen zu hören, deren Worte sie nicht verstehen können. Je näher sie dem Geheimnis des Kultes kommen, desto deutlicher werden die Worte und mit Erschrecken müssen die Ermittler feststellen, dass die Stimmen von denen stammen, denen sie Übles angetan haben (egal ob der Mord, die Erpressung, die Folterung gerechtfertigt war) und sie daran erinnern, zu was für verdorbenen Menschen sie verkommen sind.

Masken ab, Masken ab

Früher oder später wird es eine finale Konfrontation geben, in der sich die Ermittler und der Kult gegenüberstehen. Anders jedoch, als die Ermittler erwarten würden, wehren sich die Anhänger nicht und lassen jegliche Gewalteinwirkungen über sich ergehen, ohne wirklich Schaden davon zu tragen. Sei es nun durch Zutun der Charaktere oder aus freien Stücken so nehmen die Kultisten nacheinander ihre Masken ab und entblößen den Ermittlern ihre exakten, aber pervertierten Spiegelbilder in den flatternden gelben Kleidern des Kultes. Zuletzt waren die Bösen nichts anderes gewesen als die zerbröckelnden Selbst der Ermittler und die Enttarnung der eingebildeten Kultisten beweist ihnen erst, wie tief sie im Laufe ihres Lebens gesunken sind. Sie sind nicht besser als dieser grausame Kult, der zu keinem anderen Zweck existierte, als das Gewissen der Charaktere von der Last der Schuld zu befreien und sie auf eine fiktive Organisation zu projizieren. Ob sie damit weiterleben können und wollen, liegt einzig an ihnen, doch müssen sie feststellen, dass sie in keinen Spiegel mehr schauen können, ohne das Wahnsinn verheißende Antlitz des Königs in Gelb zu erblicken. Längst sind sie rettungslos verloren.