

# IM ANGESICHT DES TODES

von Tobias „De Vermis“ Schmidbauer

## Überblick

Bei der Expedition zu einem verlorenen Tempels der Schlangemenschen verliert Emin, Assassine der „Dunklen Bruderschaft“, den Verstand und stürzt sich ins Meer. Sein Selbstmordversuch scheitert jedoch und er wird ohne jegliche Erinnerungen an sein bisheriges Leben im Hafen von Alexandria wieder an Land gespült, wo er von Charakteren gefunden wird. Diese beginnen eine Suche nach der wahren Identität des Assassinen, der nicht nur von Visionen seiner Vergangenheit geplagt wird. Denn die Dunkle Bruderschaft schreckt auch nicht vor Entführung zurück, um an Schriften aus dem Tempel zu gelangen. Es beginnt ein Spiel auf Leben und Tod, das die Charaktere immer weiter in die Kreise der dunklen Bruderschaft hinabzieht.

## Über die Charaktere

Dieses Abenteuer ist ausgelegt für eine Gruppe von drei bis fünf Spielern.

Obwohl Emins Rolle auch vom Spielleiter übernommen werden kann, wird im Folgenden davon ausgegangen, dass er ein Spielercharakter ist. Deswegen hat der Spieler zunächst nur ein leeres Charakterblatt zur Verfügung und muss während des Spiels herausfinden, in welchem Bereich seine Fertigkeiten und speziellen Begabungen liegen. Es kann vorkommen, dass die anderen Teilnehmer im Spielverlauf eine gewisse Angst vor dieser Person entwickeln; hier ist großes Fingerspitzengefühl gefragt.

Die übrigen Charaktere eint, dass sie sich mit dem gefundenen, unter Gedächtnisverlust leidenden Emin auseinandersetzen. Ihr Interesse könnte dabei beruflicher Natur sein, da sie z. B. Ärzte, Privatdetektive, Professoren oder Polizisten sind. Bei letzteren sollte es sich dabei um Ausländer handeln, sodass sie nicht einfach Kontakte zur örtlichen Polizei aufbauen können. Bei den übrigen Charakteren bietet es sich an, dass sie diejenigen sind, die Emin am Strand finden.

Schließlich sollte mindestens eine Person im näheren Umfeld eines Charakters existieren, vorzugsweise ein Partner oder ein Kind. Es kann sich aber auch um eine langjährige Sekretärin oder eine ähnliche Person handeln. Die emotionale Bindung muss soweit gehen, dass eine Motivation besteht, diese zu retten.

## Hintergrund

### Der Kult

Die dunkle Bruderschaft betet den Großen Alten Nyogtha an und treibt im Hafenviertel von Alexandria ihr Unwesen. Um unentdeckt zu bleiben haben sie sich in bisher unbekannte Katakomben zurückgezogen. Ihre wichtigsten Anhänger sind:

**Sedat Reza** ist der skrupellose, geistige Führer des Kultes und versucht seit geraumer Zeit Wissen und Macht aus Relikten alter Zeiten zu erlangen.

**Khasib Samet**, Sedats Stellvertreter, wurde vor kurzem durch einen Magier des Schlangenvolks ersetzt. Dieser sammelt Wissen und Technologie aus den untergegangenen Reichen der Schlangemenschen und missbraucht hierfür die Bruderschaft. Alle Mitglieder der Bruderschaft stehen unter dem Einfluss des Serums der Dominanz, was sie zu Marionetten Khasibs macht.

**Kadir Yahya** ist ein hoch angesehenes Mitglied der örtlichen Polizei, der Ermittlungen über den Kult unterdrückt und belastende Beweise verschwinden lässt.

**Ruhi Mezoued**, Priester des Nyogtha, unterrichtet die Novizen und besitzt das beste Wissen über die lebendige Finsternis. Nyogtha selbst scheint sich aber nicht sonderlich um seine Anhänger zu kümmern und lehrt ihn nur selten Zauber und geheimes Wissen.

Das Ziel der dunklen Bruderschaft ist es, unentdeckt geheimes Wissen und Macht anzusammeln. Sie räumen kaltblütig jeden aus dem Weg, der versucht ihre Machenschaften ans Licht der Öffentlichkeit zu bringen.

## Emin

Emin wurde im Alter von drei Jahren von der Bruderschaft aus einem kleinen Dorf in der Nähe von Alexandria entführt. Die Bruderschaft, praktiziert diese Art von Menschenraub um Mitglieder für ihre Glaubensgemeinschaft vom frühen Kindesalter an zu erziehen. Emin genoss eine sehr einseitige Ausbildung zu einem Assassinen, einem Attentäter: Seine Spezialitäten sind Nahkampf, *Schleichen* und *Verbergen* sowie andere für einen lautlosen Killer nützliche Eigenschaften. Im Lauf der Jahre hat er sich zu einer geachteten Person entwickelt und wurde in den inneren Zirkel der Bruderschaft aufgenommen. Da das Geschick, mit dem er sein Handwerk ausübt, seinesgleichen suchte, bekam er den Spitznamen „der Tod“. Dieser wurde in Hieroglyphen auf seinen Rücken tätowiert und sobald er diese Schriftzeichen erblickt, blockiert sein Verstand und er fällt in eine tiefe Trance, die eine Art Schutzfunktion seines Geistes ist, die aufgrund jüngster Vorkommnisse auch bitter nötig ist. Der Glaube der Bruderschaft hat ihn noch nie sonderlich beschäftigt, aber in diesen Kreisen kann er seiner Begabung nachgehen. Durch diese haben sich aber auch Psychosen ergeben, unter anderem, dass er hin und wieder wie im Rausch einen Menschen töten muss, ohne sich später daran erinnern zu können.

## Was bisher geschah

Khasib, der Schlangemensch, hat Sedat Hinweise zukommen lassen, dass in einer alten unterirdischen Tempelanlage eine wertvolle Metallkiste voll alter Schriften lagere, die der Bruderschaft große Macht einbringen könnte. Dem Kult unbekannt ist, dass die Tempelanlage einst vom Schlangenvolk angelegt wurde und eine Zufluchtstätte für dieses darstellte. Im weiteren Verlauf der Bauarbeiten stieß die alte Rasse auf eine noch sehr viel ältere Anlage der Flugkraken, die befreit wurden und nun in den Gängen der einstigen Stadt lauern. Das Volk wurde vertrieben und viel Wissen um Zauber und Technologie aus alter Zeit ging verloren und konnte bis zum heutigen Tage nicht mehr geborgen werden. Da die Mitglieder der Bruderschaft unter dem Einfluss des Serums der Dominanz stehen, fiel es Khasib nicht schwer, sie von der Notwendigkeit dieses

Vorhabens zu überzeugen und so wurde eine kleine schlagkräftige Gruppe zusammengestellt um den Schatz zu bergen.

Emin, Ruhi und drei weitere Kultisten wurden entsandt, um das Innere der Anlage zu untersuchen und die wertvollen Schriftstücke zu bergen. Sie wurden innerhalb von vier Tagen wieder zurück erwartet. Was sie aber in den Gängen der Anlage fanden, war so grauenvoll, dass sie wahnsinnig wurden. Ruhi ist noch immer in den Tiefen der Krypta verschollen, Emin aber wurde vollkommen irrsinnig und flüchtete in Panik durch die Wüste zum Meer und stürzte sich voller Verzweiflung in die Fluten um sich das Leben zu nehmen. Das Schicksal wollte es aber anders und so wird er nachts in der Nähe des historischen Hafens von Alexandria wieder angeschwemmt, die Erinnerung von gnädigem Vergessen ausgelöscht. Ohne die leiseste Ahnung, was passiert ist und welches Leben er geführt hat, erwacht er und versucht herauszufinden, weshalb dieser Schatten über seinen Verstand gekommen ist. Die anderen drei Teilnehmer der Expedition wurden in den Gängen der unterirdischen Anlage von Flugkraken getötet.

Nach Emins Auftauchen am Strand gehen die übrig gebliebenen Anführer der Bruderschaft davon aus, dass sie verraten wurden, da die restlichen Mitglieder der Expeditionsgruppe noch verschollen sind.

## Aus den Fluten

### Wer bin ich?

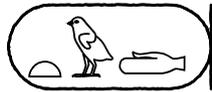
Das erste Sonnenlicht streicht sanft über das Meer und taucht die Häuser in sein beeindruckendes Morgenrot. Ein leises Rauschen zieht vom Horizont ins Landesinnere und am Strand brechen leise die Wellen. Die Stadt ist gerade erst aufgewacht und der neue Tag ist wie jeder andere, wäre da nicht die rätselhafte Person, die das Meer preisgegeben hat. Emin liegt bäuchlings auf dem Strand und erwacht wie in Trance aus dem traumlosen Schlaf, der seine Erinnerungen geraubt hat. Langsam öffnet der Neankömmling seine Augen und seine Finger beginnen den Sand zu ertasten. Seine Sinne kehren nur langsam zurück und er wird feststellen, dass er abgesehen von einem Unterrock vollkommen unbekleidet ist. Als der Fremde beginnt sich umzusehen, erblickt er ganz in der Nähe die weißen Wände der Zitadelle Kait Bey, die aus den Steinen des verfallenen Leuchtturms gebaut wurde. Mit einem Mal wird ihm klar, dass er sich auf der ehemali-

gen Leuchtturm-Insel in Alexandria befindet, auch wenn er sich nicht genau erklären kann, woher er dieses Wissen nimmt.

### Hilfe? Hilfe!

Der Unbekannte befindet sich vollkommen hilflos in einer fremden Umgebung. Er kennt zwar die Stadt Alexandria wird aber nicht wissen, wie er hierher gekommen ist. In diesem Zustand finden ihn alle Charaktere, für die der Spielleiter diesen Einstieg vorgesehen hat (siehe „Über die Charaktere“).

Was ihnen neben der Verwirrung und Hilflosigkeit des Gestrandeten sofort auffallen wird, ist das große Tattoo, das er auf dem Rücken trägt:



Die Zeichen heißen übersetzt „Tod“ und die umgebende Kartusche weist sie als Namen aus. Sie können mit *Fremdsprache (Hieroglyphen)* oder durch *Nutzung* der Abteilung für Ägyptische Geschichte der *Bibliothek* übersetzt werden. Eine Erklärung, warum der Charakter diesen Namen trägt, können die Charaktere jedoch nicht finden. Sieht Emin diese Zeichen (z. B., weil jemand sie abmalt und ihm zeigt), wird er in Trance fallen und erst nach 1W2 Stunden wieder aufwachen, während derer er nicht selbst handeln, wohl aber zu Handlungen gezwungen werden kann.

Mit *Psychologie* lässt sich feststellen, dass Emin ehrlich ist, wenn er sagt, dass er sich an nichts erinnern kann. Eine *Psychoanalyse* ist zwar möglich, allerdings wird in diesem Fall recht schnell klar, dass es sich um ein sehr tiefgreifendes Trauma handelt, das nicht kurzfristig behandelt werden kann.

### Spieglein, Spieglein an der Wand

Früher oder später wird Emin in einen Spiegel blicken und dabei etwas über sich erfahren: Er ist zwar nicht übermäßig muskulös, hat aber trotzdem einen soliden Körperbau. Narben an Oberkörper und Wange deuten auf frühere Kämpfe hin. An diesem Punkt erfährt der Spieler die Werte für ST, ER und GR, sowie den sich daraus ergebenden *Schadensbonus*. Auch kann er bei dieser Gelegenheit die Tätowierung selbständig betrachten, was jedoch zu dem bereits erwähnten Trancezustand führt.

### Ablauf der Ereignisse

Die Reihenfolge der Ereignisse sollte vom Spielleiter frei an seine Bedürfnisse und das Verhalten der Spieler angepasst werden. Besteht Interesse an Emins Vorgeschichte, ist es sinnvoll, die Ermittlungen eine Weile ohne die Entführung laufen zu lassen und diese erst im fortgeschrittenen Spielverlauf einzubauen. Dies sollte spätestens dann geschehen, wenn die Gruppe beginnt, sich von ihm abzuwenden und eigene Wege zu gehen. Den Spielern sollte unbedingt klar werden, dass sein Auftauchen und die Entführung eng zusammenhängen und nur gemeinsam gelöst werden können.

Wenn von Beginn an Motivationsprobleme bestehen, Emins Geschichte nachzuverfolgen, ist es sinnvoll, die Entführung bereits am ersten Abend durchzuführen. Ermittlungen über Emin sind zwar nicht zwingend notwendig, erzeugen aber eine permanente Bedrohung für die gesamte Gruppe, da nicht klar ist, was mit ihm geschah. Die Rückblenden könnten genau so gut eine Verzauberung sein, durch die ihm der Wille der Bruderschaft auferlegt wurde und welche jetzt wiederkehren. Es wird empfohlen, diesen Eindruck zu fördern und im Unklaren zu lassen, ob er wirklich Mitglied der dunklen Bruderschaft ist oder ebenfalls nur ein Opfer, das immer noch unter ihrem Einfluss steht.

### Medizinische Untersuchungen

Bei einer *medizinischen* Untersuchung durch einen Charakter oder Arzt können keine körperlichen Ursachen für die Trance-Zustände und Anfälle gefunden werden (siehe auch den nächsten Abschnitt). Mit *Psychoanalyse* oder durch einen mit *Glück* im Krankenhaus angetroffenen Psychologen kann eine tief greifende Bewusstseinsstörung diagnostiziert werden. Ein ins Vertrauen gezogener Nichtspielercharakter wird den Charakteren zudem raten, die Polizei zumindest bezüglich ihrer Vermissten-Kartei zu konsultieren.

### Dunkle Visionen

Im Rahmen des Abenteuers wird Emin immer wieder von Visionen seiner Vergangenheit geplagt, entweder im Schlaf oder ausgelöst durch Erinnerungen. Diese Situationen sollten möglichst traum-

haft und verschwommen beschrieben werden. Diese Rückblenden sollten selbstverständlich einzeln ausgespielt werden und es liegt in der Hand des Spielers, das Verhalten der Gruppe durch die Informationen, die sein Charakter preisgibt, zu lenken: Erzählt er zu viel, läuft er Gefahr, die Gruppe zu verängstigen; erzählt er zu wenig, weckt er ihr Misstrauen durch seine Verschwiegenheit.

Das einzelne Ausspielen der Szenen verstärkt auch noch den Eindruck, dass etwas geschieht, von dem nichts oder nur sehr wenig erzählt wird.

### Geruhsame Nächte

In einer der ersten Nächte, die Emin in seiner neuen Umgebung verbringt, wird er wie in Trance schlafwandeln und das tun, was er am Besten kann: Töten. Er vergreift sich aber nicht an einem anderen Charakter, sondern an einem vollkommen willkürlich ausgewählten Fremden, den er kaltblütig im Schlaf dahinmeuchelt.

Je nach Verhalten der Charaktere können diese den Streifzug ihres neuen Bekannten bemerken oder gar den Mord mit ansehen. In diesem Fall, sollte der Spielleiter Emin steuern und für ihn würfeln, da sein Spieler keinen Einfluss auf seine Aktionen hat und diese auch nicht aktiv wahrnehmen kann (und also auch während der weiter unten beschriebenen Verfolgungssequenz nicht anwesend ist). Auch sollte der Spielleiter berücksichtigen, dass Emin vollen Zugriff auf seine Fähigkeiten hat, insbesondere auf *Schleichen*, *Verbergen*, *Horchen* und *Verborgenes Erkennen*.

Sofern die Charaktere in den selben Räumlichkeiten wie Emin nächtigen, wird sich dieser *davon schleichen* müssen. Gibt der Attentäter ein Geräusch von sich und *horcht* einer der Spieler auf, wird dieser auf das Verschwinden aufmerksam. Sofern es jemand geschafft hat die Verfolgung aufzunehmen, *verbirgt* sich Emin in dunklen Ecken und muss *erkannt* werden.

Verfolgen die Charaktere Emin nicht, vollendet der trainierte Killer sein Werk ungestört und wacht in den frühen Morgenstunden (alleine) am Fuße der Schlafstätte seines Opfers auf. Seine rechte Wange ist blutverschmiert und der schwarze Dolch mit blutiger Klinge liegt noch in seiner rechten Hand. Außer ihm verliert jeder Betrachter 1/1W6 STA. Viel Zeit um sich zu Sammeln hat der Mörder nicht: Ein See aus Blut ist unter der Tür hindurchgesickert und besorgte Verwandte haben die Polizei gerufen. Diese macht jetzt Anstalten, die von innen verschlossene Tür einzutreten. Eine *Idee* könnte sein,

durch das offene Fenster auf den gegenüberliegenden Balkon zu *springen* und von dort über die Dächer der Stadt zu flüchten. Während seiner chaotischen Flucht wird der Flüchtende immer wieder über Straßenschluchten *springen* müssen. Vielleicht wird er etwas *Glück* benötigen, um sich nach einem missglückten Sprung gerade noch hochzuziehen. Sobald er sich weit genug vom Tatort entfernt hat, kann er unbeobachtet in eine dunkle Seitengasse klettern und anschließend seinen Weg zu den restlichen Charakteren mit einem *leichten Wurf* auf *Orientierung* wiederfinden. Obwohl der Mann aus dem Meer keine Erinnerungen hat, scheint sich in der Stadt ziemlich gut auszukennen. Auffallend ist noch, dass er trotz der hohen Belastung für die Kondition nicht außer Atem kommt und sich sehr schnell von den Strapazen erholt (der Wert für KO kann auf dem Charakterblatt ergänzt werden). Wieder zurück wird man sich aber einige Fragen gefallen lassen müssen, vor allem bezüglich der Blutspuren in seinem Gesicht.

Nimmt die Polizei den Mörder in Gewahrsam, steht der weitere Verlauf im Abschnitt „Die Polizeiwache“ beschrieben. Dies kann passieren, wenn er im Schlafzimmer gefasst wird oder wenn die Flucht misslingt und er nach einem Sturz in die Gassen von Alexandria gefangen genommen wird.

In den folgenden Nächten dürfte die Gruppe Vorkehrungen treffen, um einen erneuten derartigen Ausflug zu verhindern. Dies ist aber nicht notwendig, da die Wanderung eine einmalige Aktion darstellt. Allerdings ist dies ein guter Zeitpunkt, um weitere Unruhe bei den Charakteren zu verursachen, beispielsweise durch einen allein ausgespielten Traum.

### Mord in der Moschee Abu Al-Abbas Al-Mursi

Im Rahmen ihrer Ermittlungen werden die Charaktere sicherlich an diesem monumentalem Bauwerk vorüberkommen. Das Große Minarett und imposanten Kuppelbauten sind weithin sichtbar.

Hier findet ein traumartiger Rückblick statt. Emin hat eine düstere Vision, in der er auf seine blutbesudelten Hände hinabblickt. Eine Person in Gewändern liegt vor ihm und er hat einen instinktiven Fluchtreflex. Diese Vision wird von Übelkeit und Brechreiz begleitet. Scheitert ein ein Wurf auf KO×3, übergibt sich der Träumer auf der Stelle.

### Mord in der Moschee

Da der Mord mehrere Jahre zurückliegt, existieren keine Spuren mehr in dem Gebäude. Jedoch kann

Ali Bin Al-Sauds Nachfolger, Imam Muhammad Azid, etwas zu den Vorfällen sagen: „Ja, das war eine Tragödie für die gesamte Glaubensgemeinschaft. Ali war sehr beliebt unter den Gläubigen, er strahlte eine Wärme und Nähe aus, wie ich sie noch bei keinem anderen Menschen gespürt habe. Wissen Sie, am Wichtigsten waren ihnen die Menschen und ihre Bedürfnisse, er hatte immer ein offenes Ohr für jeden, der mit ihm sprechen wollte.“

Bedrängt man ihn, die Geschehnisse genau zu schildern, oder stellt ihm die Frage, wer ein Motiv hatte, ihn zu töten, antwortet er: „Sehen Sie, wir standen einander sehr nahe. Er hat mir Dinge anvertraut, die er niemandem sonst erzählen konnte. Wir waren Brüder im Geiste, wie man so schön sagt. Aber es gibt Dinge auf dieser Welt, die der Verstand nicht erfassen kann. Ich kann Ihnen nicht mehr sagen. Manche Geschichten sollte man ruhen lassen, ich kann Ihnen nicht helfen.“

Nach etwas *Überzeugungsarbeit* oder wenn sich die Charaktere zum Gehen wenden, wird er sie nahe zu sich heranwinken und mit flüsternder Stimme sprechen: „Suchen sie bei der Polizei. Diese Information haben Sie nicht von mir. Bitte, ich flehe Sie an: Erzählen Sie niemandem, dass ich Ihnen geholfen habe.“ Bevor man noch ein Wort sagen kann, dreht sich der Imam um, entfernt sich mit schleichenden Schritten von den Charakteren und sucht das Gespräch mit zwei Gläubigen, die soeben ihr Gebet beendet haben.

## Recherchen

Einige Charaktere könnten *wissen*, dass an dieser Stelle vor einigen Jahren ein Imam durch einen Dolchstoß getötet wurde. Mit *Bibliotheksnutzung* und, falls keine ungefähre Datumsangabe erfolgt, mit etwas *Glück* können in einem Zeitungsarchiv einige Berichte über einen Mord an dem angesehenen Imam Ali Bin Al-Saud gefunden werden. Der Geistliche hatte immer wieder vor geheimen Kulturen gewarnt, die das Machtgefüge der Religion bedrohten und versuchten, die Menschheit mit ihren schwarzen Ritualen auszulöschen. Sein Mord hat viel Entsetzen in der Gemeinde ausgelöst und konnte nicht auch nur ansatzweise geklärt werden – die Ermittlungen der Polizei verliefen sich im Nichts.

Gelingt es den Charakteren, an die Polizeiakte zu dem Mord zu gelangen (siehe den Abschnitt „Die Polizeiwache“), erhalten sie eine mit losen Blättern gefüllten Akte. Diese verrät, dass es eine erfolgversprechende Spur in die Unterwelt gab, und erwähnt unter anderem die dunkle Bruderschaft. Diese Spu-

ren wurden aber auf Weisung eines Vorgesetzten nicht weiter verfolgt. Alle sonstigen Hinweise zu dem Fall führten zu keinen tiefergehenden Erkenntnissen über den Mord.

## Der Tote vor der Oper

Diese Rückblende kann an einem beliebigen Ort durchgeführt werden. Emin findet sich in der Dunkelheit wieder und blickt in Richtung des Opernhauses. Finsternis umgibt ihn, als er mit einem Dolch in der Hand auf jemanden zu warten scheint.

## Das Opernhaus

Das Opernhaus ist vormittags geschlossen. Spät abends trifft man hier die Schönen und Reichen der Stadt an. Sofern man sich dazu zählt, wird man mit dem nötigen *Ansehen* gerne eingelassen, als Normalsterblicher wird man jedoch feststellen, dass man unwillkommen ist – die Elite der Stadt möchte gerne unter sich bleiben.

Die besten Chancen, an Informationen zu gelangen, hat man nachmittags. Zu dieser Zeit wird das Musiktheater von Bediensteten auf den Abend vorbereitet. Der nette Kassierer, der gerade den Streifen mit Eintrittskarten für die Nacht vorbereitet, kann zu den Vorfällen befragt werden. Nachdem die Charaktere den Sachverhalt geschildert haben, wird er lächelnd den Daumen seiner rechten Hand am Mittel- und Zeigefinger reiben. „Ich kann mich nicht genau erinnern, was passiert ist, wissen Sie. Aber vielleicht können Sie mir helfen meine Erinnerungen aufzufrischen?“ Möchte man den Mann nicht bestechen, kann man auch versuchen ihn zu *überzeugen*.

„Ich kann ihnen nur Folgendes sagen: Dieser Mann hatte viele Feinde. Er wollte das Bild dieser Stadt ohne Rücksicht auf Anlagen aus der frühen Geschichte verändern. Wissen Sie, er war hoher Beamter im Bauamt der Stadt und hatte großen Einfluss auf Entscheidungen, die dort gefällt wurden.“

## Recherchen

Die Charaktere könnten *wissen*, dass hier vor einigen Jahren ein hochrangiger Beamter bei einem Mordanschlag an der Leber schwer verletzt wurde und nach mehreren Tagen im Delirium verstarb. Mit diesem Vorwissen oder *Bibliotheksnutzung* können die Charaktere einmal mehr im Zeitungsarchiv fündig werden: Bei dem Opfer handelte es sich um einen hochrangigen Beamten im Baurat

der Stadt, der ein großer Befürworter der Erleichterung des Abrisses alter Bauwerke war, selbst wenn sie auf Katakomben gebaut waren, die durch die Baumaßnahmen zerstört worden wären. Dies hatte einen Sturm der Entrüstung hervorgerufen und es wird vermutet, dass er sich hierdurch einen Feind geschaffen hat. Auch hier wurde nie wirklich aufgedeckt, wer hinter dem Anschlag stand. Es wurde zwar eine dunkle Gestalt beobachtet, aber sie verschwand in einer kleinen Gasse und konnte nie gefasst werden.

Die zugehörige Ermittlungsakte ist – auch zur Überraschung der Polizei – unauffindbar. Dies erfahren die Charaktere natürlich erst, wenn ihnen Akteneinsicht gebilligt wurde (siehe „Die Polizeiwache“).

### Es liegt mir auf der Zunge

Dann und wann wird Emin angesichts gewisser Häuser oder Straßenzüge ein Déjà-vu erleben. Allerdings können hier keine direkten Rückschlüsse auf die Vergangenheit gezogen werden. Es ist dem Spielleiter überlassen, inwieweit hier Spuren eingebaut werden und ob sie zur Lösung beitragen können.

Sollten die Spieler an einer Stelle nicht mehr weiter wissen, ist es auch möglich die Erinnerungen subtil zur Führung einzusetzen. Ein Beispiel hierfür ist ein Haus, das in den Rückblenden auftaucht. Die Ermittlungen führen ins Leere, aber beim Verlassen sticht die Bibliothek gegenüber ins Auge.

### Die Polizeiwache

Fragen kann man hier an die netten Schalterbeamten richten, die den Charakteren gerne (nicht vertrauliche) Auskünfte geben werden. Akteneinsicht bekommt man jedoch nur durch Bestechung oder *schweres Überreden* gewährt.

### Die Begegnung

Betreten die Charaktere die Polizeistation zum ersten Mal, werden sie freundlich von einem offensichtlich höheren Beamten begrüßt. *Psychologie* enthüllt, dass er gerade sehr überrascht wurde und jetzt über ein sehr schwieriges Problem nachdenkt. Geistesabwesend macht er auf der Stelle kehrt und verschwindet durch eine Tür.

Wer kurz vor Verlassen der Station *Verborgenes erkennt*, bemerkt eine Gestalt, die die Charaktere

durch den Spalt einer fast geschlossenen Tür beobachtet. Diese verschwindet sofort, wenn sie sich bemerkt wähnt. Da es sich um einen abgeschlossenen Bereich handelt, zu dem normale Bürger keinen Zutritt haben, können die Charaktere diesem Vorfall nicht nachgehen.

Bei der rätselhaften Person handelt es sich um Kadir, einen hochrangigen Offizier des Polizeireviere. Er ist ebenfalls Mitglied des Kultes und hat die Ermittlungen im Mordfall des Imams beeinflusst und lässt Akten verschwinden, die auf die dunklen Machenschaften der Glaubensgemeinschaft hindeuten. Er ist eine sehr einflussreiche Person, die viele Hebel in Bewegung setzen kann um Informationen zu unterdrücken, Beweise zu fälschen und Personen freizulassen.

### Suche nach Vermissten

Auch wenn die Suche in der Vermisstenkartei nahe liegt, wird sie zu keinem Ergebnis führen. Entweder ist Emin aus dem nichts aufgetaucht oder es wird vermutet, dass er tot ist.

### Die Polizei, dein Freund und Helfer

Ist Emin die Flucht nach dem Mord nicht geglückt, wird er verhaftet. In der Polizeistation werden seine Augen verbunden und zwei kräftige Beamte schleifen ihn in ein Verhörzimmer, wo sie ihn an einen Stuhl fesseln. Die Gesetzeshüter verlassen den Raum und zurück bleibt allein die alles ausfüllende Stille.

Nach unendlich langer Zeit, zumindest scheint es so, betritt eine Person den Verhörraum. Für einen Moment kehrt wieder Stille ein, die Person scheint einige Minuten lang nachzudenken. Völlig unvermittelt beginnt die Person den Delinquenten zu durchsuchen und wirft ungestüm den Stuhl samt Emin zu Boden. Anschließend sind wieder Schritte zu vernehmen und die Person – Kadir, der die Dokumente aus dem Tempel suchte – verlässt den Raum. Ohne auch nur eine Erklärung zu erhalten, wird Emin von zwei Beamten zum Ausgang des Reviers geleitet und in die Freiheit entlassen.

In der Zwischenzeit werden die restlichen Charaktere sicherlich von dem Verbrechen erfahren haben. Es ist nicht weit von ihrer Unterkunft passiert und wird schnell zum Stadtgespräch. Nachdem ihr neuer Begleiter verschwunden ist, können sie, vielleicht aufgrund einer *Idee*, eins und eins zusammenzählen und sich einen Reim aus den Geschehnissen machen, sofern nicht ohnehin bereits wissen, was geschehen ist.

Aufgrund der Eindeutigkeit der Indizien sollte klar sein, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugeht und eine einflussreiche Personen die Freilassung angeordnet hat. Wird ein Gesetzeshüter auf den Vorfall angesprochen, so kann er keine Einzelheiten erzählen, da er angeblich nicht mit dem Sachverhalt vertraut sei.

## Aktionen der Bruderschaft

Die Bruderschaft geht davon aus, dass sie von Emin verraten wurde und dass er oder die übrigen Charaktere noch im Besitz des Manuskripts sind. Welche Konsequenzen die Charaktere hieraus erfahren, ist in diesem Abschnitt beschrieben.

### Überfall!

Auf dem spätabendlichen Heimweg kommt es in einer kleinen Seitengasse zu einem Attentatsversuch auf die Charaktere. Die Dämmerung hat bereits eingesetzt und taucht alles in Unheil verkündende Dunkelheit; die Fensterläden an den Häusern sind bereits geschlossen; keine Menschenseele ist mehr zu sehen. Wer *Verborgenes erkennt*, wird in einer Mauernische eine Kreatur entdecken, die menschliche Umrisse hat. Eine unheimliche Stille breitet sich aus und das einzige Geräusch, das noch wahrzunehmen ist, ist das Klopfen des eigenen Blutes an der Schläfe. Das Geräusch wird ohrenbetäubend und genau in diesem Moment tritt eine Gestalt, die mit einem langem schwarzen Kapuzenmantel bekleidet ist, aus dem Halbschatten heraus. Ohne auch nur ein Wort zu sagen geht sie mit gezücktem Dolch auf die Gruppe zu. Die Entfernung ist so kurz gewählt, dass es auf jeden Fall zu einem Nahkampf kommt. Das Ziel dieses Vermummten ist Emin und er wird niemanden anderes angreifen, auch wenn er selbst von diesem schwer verwundet wird.

Bei dem Angreifer handelt es sich um ein Mitglied der Bruderschaft, unter der sich Emin's Verrat mittlerweile herumgesprochen hat. Dieses Attentat ist nicht mit der Führung abgesprochen, sondern eine Einzeltat. Die Suche nach dem Dokument hat höhere Priorität als Rachegefühle.

Wird der Attentäter von den Charakteren durchsucht, so finden sie eine grobe Skizze der Küstenregion westlich von Alexandria. Auf der Karte ist ein Kreuz eingezeichnet, neben diesem befinden sich die Buchstaben TDS. Die Spieler können mit dieser Information momentan eventuell noch nichts an-

fangen, es handelt sich aber bei der Karte um eine Wegbeschreibung zum Tempel der Stürme.

### Durchwühlte Wohnungen

Nach einem anstrengenden Tag voller Rätsel öffnet man die Haustüre und findet das absolute Chaos vor: Schreibtische wurden zertrümmert, Bücherregale umgeworfen, selbst Kissen sind aufgeschlitzt. Der Boden gleicht einem Schlachtfeld, kein Stein liegt mehr auf dem anderen. Bemerkt hat niemand etwas und es gibt auch keine Spuren, die auf den Verursacher des Durcheinanders hinweisen.

### Menschenraub

Schließlich wird die eingangs erwähnte, emotional an die Charaktere gebundene Person entführt und der nächststehende Charakter findet eine handschriftliche Notiz mit einem Dolch an seine Tür befestigt:

*Emin, warum hast du uns verraten? Wo ist Ruhi, wo sind die Schriften aus dem Tempel der Stürme? Gib sie uns, oder es wird Blut fließen! Wenn du sie noch nicht geholt hast, dann beschaffe sie jetzt, sofort! Wir gebe dir und deinen neuen Freunden sieben Tage Zeit. Übergib uns die Schriften bei Sonnenuntergang vor der alten Bibliothek im Hafenviertel. Du weißt, dass es keinen Sinn hat, mit Gewalt zu handeln. Wähle weise, dann wird deinen Begleitern nichts geschehen.*

Sollten die Spieler jetzt die Polizei einschalten, so wird diese ihre Ermittlungen aufgrund des Einflusses von Kadir nach kurzer Zeit wieder einstellen, noch bevor sie wirklich tief in den Sachverhalt vorgedrungen ist. Angeblich verlaufen die Spuren im Sand.

## Weitere Nachforschungen

In einer der zahlreichen Bibliotheken der Stadt können weitere Nachforschungen angestellt werden.

### Der Kult

Mit *Bibliotheksnutzung* kann etwas über die dunkle Bruderschaft herausgefunden werden: Der Kult war eine Vereinigung von Glaubensfanatikern, die den Gott der Finsternis anbeteten, und skrupellos bei der Durchsetzung ihrer Ziele vorgingen. Seit Ernennung König Fu'ads I ist es still geworden um die Vereinigung. Allerdings gibt es Hinweise darauf, dass die Glaubensgemeinschaft im Untergrund von Alexandria weiter existiert.

## Der alte Tempel

Mit *Bibliotheksnutzung* oder *Geschichtskennntnissen* lässt sich etwas über den Tempel der Stürme herausfinden: Er soll auf einem viel älteren Bauwerk errichtet worden sein, das aber schon bald wieder aufgegeben wurde, da es in der näheren Umgebung immer wieder zu unerklärlichen Sandstürmen kam. Das Dunkel von Vergessen wand sich um das Monument aus früherer Zeit und Verfall machte auch vor diesen Säulen nicht halt. Die Stelle, an der er einst stand, ist nur noch wenigen Ortsansässigen bekannt, die das verfluchte Tal aber nur unter Zwang betreten. Glücklicherweise zeigt eine Karte den Standort der ehemaligen Kultstätte an, in einem Tal, umgeben von drei Bergen.

## Der Tempel der Stürme

(Findet die Gruppe keinen Weg zum Tempel oder ist ihr dies zu umständlich, so gibt es eine weitere Möglichkeit, das Abenteuer zu beenden. Diese ist im Abschnitt „Kontaktaufnahme“ im Kapitel „Das Finale“ weiter aufgeführt.)

## Vorbereitungen

Eine sorgfältige Vorbereitung ist die beste Lebensversicherung für eine Reise in die Wüste.

Die Gruppe sollte überlegen, was sie alles benötigt, um eine Reise zum Tempel und zurück durchzustehen. Der Hinweg ist in anderthalb Tagen zurückgelegt – man ist also, sofern es zu keinen Zwischenfällen kommt, drei bis vier Tage in menschenfeindlichem Gebiet unterwegs. Lasttiere sind sehr hilfreich, ansonsten wird die Wanderung ungleich schwerer und auch länger dauern. Proviant und Wasservorräte müssen gut kalkuliert werden; auch Lasttiere sind zu versorgen. Ein Mensch benötigt in der Gluthitze der Wüste in etwa 6 Liter pro Tag, ansonsten kann es zu Dehydratation, und damit zu Erbrechen, Durchfall und Halluzinationen kommen. Ein Marktplatz in Alexandria bietet genügend Möglichkeiten, sich mit dem Nötigsten einzudecken.

Die sonstige Ausrüstung darf nach Ermessen des Spielleiters ausgesucht werden, wobei insbesondere an eine Lichtquelle gedacht werden sollte. Falls nicht, kann mit etwas *Ideenreichtum* auch im Tal aus vertrockneten Dornbüschen und Textilien eine Fackel improvisiert werden.

## Der Weg durch die Wüste

Ist die Gruppe ausgerüstet, kann sie sich auf die Reise begeben.

Entweder haben die Charaktere die Karte in der Bibliothek oder beim Attentäter gefunden und kennen ihr Ziel oder sie wissen nur die ungefähre Richtung. Im letzten Fall können sie ihr *Glück* bei der Bevölkerung in der näheren Umgebung des Tempels versuchen. Dieser ist die Position des Tempels durchaus bekannt, sie meiden diesen Ort aber, da er verflucht sei.

Die Sonne glüht unbarmherzig auf die von Stoff bedeckten Häupter der Menschen, die sich dieser Belastung aussetzen. Wohl dem, der mehr Wasser für die Versorgung eingeplant hat und nicht die *Orientierung* verliert. Der Weg führt in die Wüstenregion westlich von Alexandria an der Küste entlang in Richtung El'Alamein. Der Wind heult über die hohen Kanten der Sanddünen. Je weiter man sich von der großen Stadt entfernt, desto mehr überkommt einen die Einsamkeit, die die Weite der lebensfeindlichen Umgebung in einem aufsteigen lässt. Auf unbefestigten Straßen, die weiter in die Einöde hinein führen, gibt es kein Gefühl von Sicherheit. Diese Weite war in zurückliegenden Jahrhunderten für ihre Räuber bekannt, die Karawanen auflauerten um Güter und Wertgegenstände grausam an sich zu reißen.

Trotz dieser Gefahren verläuft diese Wanderung der Gruppe ohne Zwischenfälle. Die einzigen Lebewesen die man entdecken kann, sind Wüstentiere wie Skorpione und Schlangen, die unerschrocken für ein kurzes Stück eine Begleiterrolle übernehmen. Nach einem anstrengenden Tag, getragen von Lasttieren, steht man vor dem Eingang des vergessenen Tals.

## Das Tal

Die Tempelanlage liegt kaum 3 Kilometer entfernt vom Meer in einer trostlosen Ebene, die von drei steilen Hügelwänden eingeschlossen ist. Der Eingang zu dieser Kultstätte vergangener Zivilisationen liegt sightgeschützt dem Landesinneren zugewandt. Nähert man sich der dem Eingang abgewandten Seite des Tals, fallen einem sofort die wild in der Gegend verstreuten Überreste eines Tempels auf, der hier vor Ewigkeiten gestanden haben muss. Die kunstvollen Malereien, die die Wände einst zierten, sind schon vor langer Zeit verblasst; Säulen liegen zerschmettert auf dem Boden, zerbrochen in viele unterschiedlich große Teile; einzelne Steine ragen aus dem von Sand bedeckten Unter-

grund auf. Läge die Stätte nicht so windgeschützt, wären viele Spuren mit der Zeit verwischt worden. Mit *Verborgenes Erkennen* oder *Spurensuche* können fünf auf dem Boden liegende Holzpflocke entdeckt werden, die nicht so recht ins Bild passen und jemanden auf die *Idee* bringen könnten, dass hier vor kurzem Nutztiere angebunden waren, die sich vermutlich losgerissen haben. *Kunst (Architektur)* oder *schwere Geschichtskennntnisse* enthüllen, dass das einst monumentale Bauwerk gewisse Ähnlichkeiten mit Stätten der vordynastischen Zeit aufweisen und sogar noch weiter zurückzureichen scheint. Wer eine *Idee* hat, stellt sich die Frage, wie dieses so windgeschützte Tal in der Vergangenheit von so vielen Stürmen heimgesucht werden konnte bzw. zu seinem Namen kam.

### Die Kammer in Stein

Sind die Expeditionsteilnehmer an der rückwärtigen Wand des Tempels angekommen, sticht ihnen eine in den Stein gehauene, etwa anderthalb Meter hohe Öffnung ins Auge. Wer einen *schweren Wurf* auf *Verborgenes Erkennen* besteht, wird fast verblichene Schriftzeichen über der gähnenden Leere entdecken. Diese stellen eine sehr frühe Form der Ägyptischen *Hieroglyphen* dar, und wer diese lesen kann, wird folgende Zeichenkette entziffern können: „Ka nama kaa lajerama“.

### Das Innere

Wagt sich die Gruppe durch die Öffnung, müssen sie einen etwa 5 Meter langen Tunnel durchqueren. Dieser mündet in einen etwas höheren Raum, in dem man aufrecht stehen kann, auch wenn man den Kopf etwas einziehen muss. Trotzdem fällt es schwer zu glauben, dass hier früher Menschen gelebt haben. Es gibt keine Lichtquelle im Inneren, sodass die Charaktere auf Taschenlampen oder Fackeln angewiesen sind. Verzierungen wie Malereien oder Reliefs sind nicht zu erkennen. Die exakt quadratische Form der in Stein gehauenen Kultstätte ist beeindruckend. Es sind keine Spuren von Werkzeugen zu sehen und die Mauern sowie der Boden sind absolut glatt.

Am rückwärtigen Ende der Kammer ist eine Öffnung zu erkennen, die in das natürliche Gestein geschlagen wurde. Kurze, kleine Stufen führen steil in die Dunkelheit hinab, ohne dass ein Ende des Abstiegs ins Erdinnere zu erkennen ist. Genau dort scheint das Ziel der Gruppe zu liegen, etwas anderes ist im gesamten Tal nicht zu erkennen.

Der Abstieg zieht sich scheinbar ewig hin und die Tiefe, in die er hinabführt, flößt Furcht ein. Es entsteht der Eindruck, dass noch nie ein Mensch in solche Untiefen hinabgestiegen sei. Die Höhe des Meeres liegt schon lange über den Entdeckern und trotzdem will der Weg nicht enden. Sofern niemand eine Uhr besitzt, wird man das Gefühl für Zeit und Raum verlieren. Niemand kann mehr abschätzen, wie weit man vorgedrungen ist und wie lange sich die Gruppe schon im Tempel befindet.

### Verdrängte Erlebnisse

Während die Gruppe die Treppe hinabsteigt, wird Emin von einer grausamen Vision heimgesucht. Das verzerrte Bild, das in seinem Geist entsteht, ist von unendlicher Furcht gezeichnet. Er ist auf der Flucht, weiß allerdings nicht wovor. Die Fänge des Wahnsinns sind fest um ihn geschlungen und er versucht panisch von diesem verfluchten Ort zu verschwinden. Der Weg führt die Treppe hinauf, hinaus aus dem Tal und über die Dünen zum Meer.

Nach diesem kurzen Einblick in frühere Ereignisse überkommen ihn eine Übelkeit und ein Schwindel, der bisher nie so grausam zum Vorschein kam. Ihm muss ein Wurf auf KO×3 gelingen, damit er das flau Gefühl im Magen unterdrücken kann. Ebenfalls gelingen muss ein Wurf auf MA×3, ansonsten sinkt heilende Dunkelheit über den Verstand des Geschundenen herab und er verliert kurz das Bewusstsein.

### Die Krypta

Sind die Charaktere endlich unten angekommen, entdecken sie einen langgezogenen, engen, geraden Gang. Auf beiden Seiten befinden sich in regelmäßigen Abständen verschlossene Holzkästen, die leicht an Särge erinnern. Die Deckel sind (mit ST 14) auf unbekannte Weise mit den Seitenwänden verbunden; Nägel können keine entdeckt werden. Die Särge können trotz größter Kraftanstrengung nicht verrückt werden und sind parallel zum Tunnel ausgerichtet. Unter dem Deckel befindet sich ein riesenhaftes, mumifiziertes Echsenwesen, das an eine Kreuzung aus Schlange und Mensch erinnert (o/1W<sub>4</sub> STA), und nur mit entsprechenden Vorkenntnissen bzw. *Cthulhu-Mythos* als *Schlangemensch* identifiziert werden kann. Mit *Chemie* fällt zudem auf, dass das Einbalsamierungspulver neben Kochsalz und Schwefel zumindest zwei unbekannte Stoffe enthält.

Blickt man sich weiter um, sticht die Verkleidung der Decke ins Auge, die aus Holz besteht, was in die-

ser Tiefe und angesichts des Alters der Anlage überrascht. Sie ist mit kunstvollen Malereien versehen, die größtenteils detailreich verzierte Schlangenwesen zeigen, wie sie auch in den Sarkophagen gefunden werden können. Die Reptilien sind in feine Gewänder gehüllt und mit Schmuck behangen. Sie werden in Städten und Gärten dargestellt, die ihrer kriechenden Form angepasst sind, und es scheint, als hätten sie in einer Küstenmetropole gewohnt. Weiter den Gang entlang verschlechtern sich die in den Deckenfresken dargestellten Verhältnisse: Eine Wüstenregion beschneidet den Lebensraum der Wesen und breitet sich in der Folge immer weiter aus, bis sie gezwungen sind, ihr Leben in den Untergrund zu verlegen. Der Abstieg der Kreaturen ähnelt sehr der endlosen Treppe, die die Charaktere soeben herabgestiegen sind (o/1W2 STA). Wer *Verborgenes erkennt*, bemerkt, dass es keinerlei Abbildungen vom Tod der Kreaturen gibt – zumindest keine, die nicht auf Gewalt zurückzuführen sind. Mit *Kunst (Malerei)* fällt zudem auf, dass der Detailreichtum immer mehr nachlässt und das Wissen um die genaue Ausarbeitung mit der Zeit verloren gegangen zu sein scheint. Das letzte Bild zeigt einen recht primitiven Menschen, der von mehreren Schlangemenschen auf grausame Weise getötet wird – „in Stücke gerissen“ beschreibt es am ehesten (o/1W2 STA).

Je weiter die Gruppe vordringt, desto mehr scheint es, als würde vom Ende des Ganges ein Lichtschimmer kommen.

### Der Verrückte aus dem Schatten

Schließlich mündet der Tunnel in eine Kammer, bei deren Betreten einem ein kühler Luftzug über die Haut streicht. Rechts vom Eingang befindet sich ein Tor, aus dem gleißendes Licht strömt. Dieser Spalt führt weiter in die unbekanntenen Reiche der Unterwelt hinein, deren Inhalt der Phantasie des Spielers überlassen ist.

Auf einmal ertönt eine schwache Stimme hinter den Rücken der Charaktere, die sich gebannt dem Licht zugewendet haben: „Ich hätte niemals gedacht, noch einmal menschliche Stimmen zu hören.“ In der Ecke sitzt ein zusammengekauert Mensch, er hat die Hände vor das Gesicht gelegt und unterbricht sich durch ein irres Kichern. „Emin bist du es? Hat dich der Meister geschickt? Du musst sehr mutig sein, an diesen verfluchten Ort zurückzukehren. Sie werden euch nicht mehr gehen lassen, ihr seid verloren!“ Die Person nimmt die Hände vom Gesicht. Wo die Augen sein sollten, starrt

die Abenteurer das blanke Entsetzen leerer Höhlen an (1/1W4+1 STA). Genauere Betrachtung enthüllt, dass sie herausgekratzt wurden. Schrecken liegt in seinem grotesken, aufgesetzten Lächeln und ein leichtes Wackeln mit dem Kopf unterstreicht diesen Eindruck. Es ist ein Rätsel, wie so jemand hierhin gelangen und überleben konnte. Vielleicht ist er eine Warnung an jene, die weiter vordringen wollen? Wer horcht, kann ein leises Heulen aus dem verborgenen Reich des Lichts hören.

Bei dem Blinden handelt es sich um Ruhi, Priester der Bruderschaft und Teilnehmer der Expedition. Er kann nicht mit den Spielern interagieren, ist in eine Traumwelt versunken und glaubt, sich alles nur einzubilden. Er ist wegen der Ereignisse in den noch tieferen Ebenen schlichtweg schwachsinig geworden und kann nicht einmal mit *Psychoanalyse* kurzfristig beruhigt werden. Versucht man herauszufinden, warum er den Namen des Gestrandeten kennt, wird er in irres Gelächter ausbrechen und wirre Worte brabbeln.

Als Emin in Ruhis Augen blickt, überkommt ihn eine Vision: Er trägt die Metallkiste durch einen von Licht durchfluteten Gang, dem blinden Mann hinterher. Dieser dreht sich entsetzt um und der Blick seiner noch intakten Augen wandert ängstlich zurück in die Tiefe der alttümlichen Anlage.

Vor der Gestalt liegt die Metallkiste (GR 8) mit zwei Tragegriffen auf dem Boden. Als der Blick der Spieler darauf fällt, zerreißt wahnsinniges Gelächter die Luft: „Nehmt sie, nehmt sie ruhig. Sie wird euch nicht helfen, nur ihm, ihm alleine.“ Falls einer der Spieler eine *Idee* hat, wird er verwundert feststellen, dass Ruhi dies niemals hat bemerken können. Sofern er diese Erkenntnis ausspricht, verlieren alle Expeditionsteilnehmer o/1W2 STA, ansonsten nur die betreffende Person. Im Inneren befinden sich dreieckige Metallplatten mit fremden Schriftzeichen, die nicht entziffert werden können. Wer Erkenntnisse über den *Cthulhu-Mythos* oder entsprechende Vorkenntnisse besitzt, kann die Zeichen als Sprache der Schlangemenschen erkennen.

Genau in dem Moment, in dem die Metallkiste aufgenommen wird, bricht ein gewaltiger Sturm los.

### Flucht

Jetzt überschlagen sich die Ereignisse: Ein unbeschreiblicher Orkan zerrt an allem, das sich in der Kammer befindet. Die Ursache hierfür liegt hinter dem niedrigen Spalt in der aus Fels gehauenen Mauer. Wie von Sinnen entfährt es dem alten Mann:

### Kampf

Entscheiden sich die Charaktere zu bleiben und dem Schrecken zu stellen, tauchen keine Schlangemenschen auf. Ein Flugkraken wird aus den Tiefen der Tempelanlage erscheinen und die Charaktere angreifen. Die Situation sollte möglichst furchteinflößend beschrieben werden um eine Flucht zu fördern und einen Kampf zu vermeiden.

„Sie kommen, sie kommen, sie kommen! Ihr Narren! Habt ihr wirklich geglaubt, sie lassen euch gehen? Flieht; lauft ihr verlorenen Seelen! Ich werde sie aufhalten!“ Der Blinde stürzt in den leuchtenden Gang und verschwindet nach kurzer Zeit im Licht. Jetzt ist das Heulen aus der Ferne deutlich zu vernehmen. Es hört sich an wie ein Sturm, der über einen Hügel fegt. Nach kurzer Zeit hört es sich so an, als würden die Laute näher kommen. Der Schock fährt den Anwesenden in die Glieder (1/1W<sub>3</sub> STA).

Nun sollte die Charaktere nichts mehr an diesem verwunschenen Ort halten können. Sand, der vom Sog angezogen wird, knirscht den Flüchtenden zwischen den Zähnen. Der Korridor wirkt unendlich lang und die Wände scheinen näher gerückt zu sein. Endlich an der Treppe angekommen, hören sie aus der Ferne hinter sich einen Schrei von panischem Entsetzen durch den Gang hallen. Ein Aufschrei aus unendlichem Leid und Schmerz steigt spitz bis zu einem Höhepunkt und bricht dann mit einem gurgelnden Laut ab. Jeder, der sich nicht die Ohren zugehalten hat, ist bis ins Mark erschüttert (1/1W<sub>4</sub> STA). Der Aufstieg ist nicht minder chaotisch; Urinstinkte werden freigesetzt und Adrenalin wird durch die Adern gepumpt. Der rasende Herzschlag pocht in den Ohren. Trotzdem kann immer noch ein lautes Heulen in nicht allzu weiter Entfernung vernommen werden. Die Verfolger haben noch nicht aufgegeben und sind immer noch auf der Jagd. Quälende Minuten vergehen, bis endlich das Ende in Sicht kommt und die Spielercharaktere nach draußen stürzen und die Sonne erblicken.

In der Zwischenzeit hat der Wahnsinn auch vor den Lasttieren nicht halt gemacht. Sie zerren an den Leinen, mit denen sie festgebunden worden sind. Angst vor dem Grauen aus der Tiefe greift auch bei ihnen um sich und jedes Lebewesen ist froh, das Tal so schnell wie möglich verlassen zu können. Atemlos sattelt man auf und reitet dem Ausgang entgegen.

gen. Die Flucht endet erst nach einigen Kilometern. Nach einer kurzen Verschnaufpause treten die Charaktere sichtlich mitgenommen die Heimreise an. Zumindest ist man um zwei Dinge reicher: Eine Kiste mit gravierten, dreieckigen Metallplatten und die Hoffnung, dass das Entführungsoffer nun ausgelöst werden kann. Die Charaktere erhalten als Belohnung 1W<sub>3</sub> STA zurück.

## Das Finale

### Kontaktaufnahme

Wieder zurück in der Stadt und in Besitz des alten Artefakts kann man nun versuchen die entführte Person freizukaufen. Zu diesem Zweck muss Emin mit der Metallkiste im Gepäck vor der alten Bibliothek im Hafenviertel auf den Sonnenuntergang warten. Es dauert eine Weile, bis etwas geschieht, aber im Schatten der Nacht kommt eine in einem schwarzen Umhang gehüllte Gestalt die Straße entlang und bleibt wenige Meter vor dem Eingang stehen. „Folge meinen Anweisungen, sonst ist die Geisel tot. Lass es mich sehen!“ Ist die Metallkiste nicht vorzeigbar, so wird die Gestalt flüstern: „Das werdet ihr bereuen“, sich abwenden und das Weite suchen. Man kann sie *überreden*, noch einmal zurückzukommen, andernfalls wird sie verschwinden und der Bruderschaft von der Weigerung erzählen. Am Morgen des nächsten Tages liegt ein Päckchen mit einem kleinen Finger vor der Wohnungstür eines der Charaktere (0/1W<sub>3</sub> STA).

Kann die Gruppe die Texte vorzeigen, fordert die dunkle Gestalt den Charakter auf, die restliche Gruppe zu versammeln und ihr in das Versteck der Kultisten zu folgen. „Der Meister hat es so befohlen. Ich werde hier eine Stunde warten.“

Die Gruppe wird auf einer verworrenen Route durch die Gassen des Hafens geführt. Nach geraumer Zeit treten die Charaktere mit ihrem Führer in eine kleine dunkle Sackgasse ein und werden aufgefordert kurz zu warten. Sie stehen von einem kleinen, soliden Steinhaus, das im Dämmerlicht einen heruntergekommenen Eindruck hinterlässt. Letzteres mag an der morschen Tür liegen, vielleicht aber auch an der Abgeschlossenheit vom allgemeinen Trubel des Hafenviertels, der nicht an diesen Platz vorzudringen vermag. Der Kultist gibt ein Klopfzeichen, erhält danach Einlass und verschwindet für einige Minuten in dem Haus. Schließlich öffnet sich das Tor wieder und die Charaktere werden hineingewunken.

### Alternativen

Es ist auch möglich, die Gestalt zu verfolgen um den Aufenthaltsort der Geisel zu bestimmen. Auf dem Weg durch das Viertel muss man sich hierbei *verbergen*, da der Kultist sich nach Verfolgern umschaute. Scheitert dies, ist er gewarnt, wird sich aber nichts anmerken lassen – in diesem Falle wird die Geisel sicherlich tot sein, sobald die Charaktere das Haus betreten. Schließlich biegt er in die kleine Sackgasse, die zu dem Haus der Bruderschaft führt, und ist verschwunden, sobald die Charaktere in diese abbiegen. Eine alte Tür führt zur Rechten in ein sehr altes und halb verfallenes Haus, welches offenbar nicht mehr bewohnt wird. Sie ist verschlossen und kann leise mit *Schlossarbeiten* oder geräuschvoll mit roher Gewalt (ST 10) geöffnet werden.

Wurden die Verfolger entdeckt, lauern den Eindringlingen im Innern zwei Mitglieder mit Dolchen auf. Kämpfen sie sich zur Treppe vor, so wartet in den Gängen ein weiterer Widersacher auf die Befreier. Der Rest der Bruderschaft, insgesamt noch einmal zwei Personen, hat sich in dem Versammlungsraum um Sedat, Khasib und Kadir zusammengefunden. Diese werden bis zum letzten Tropfen Blut kämpfen. Beim Betreten liegt das Entführungsoffer bereits mit aufgeschnittener Kehle auf dem Boden. Auch wird bei diesem Ende nie das ganze Geheimnis um Emin gelüftet werden. Khasib verlässt (in Menschengestalt) vor den Augen der Charaktere durch ein Tor den Ort des Geschehens, während diese mit den übrigen Mitgliedern der Bruderschaft kämpfen. Sein Plan ist gescheitert und er überlässt es den Menschen einander zu töten.

### Die Zuflucht

Beim Betreten des Hauses schlägt einem sofort ein modriger Geruch in die Nase. Das Licht ist gedämpft und das Geschehen wird nur von zwei dreiarmligen Kerzenständern erhellt, die auf einem Tisch in der Mitte des einräumigen Geschosses stehen. Um diesen herum stehen ein Dutzend Stühle, die einen sehr wackeligen Eindruck erwecken. Zur rechten Seite nimmt ein beeindruckendes Bücherregal die gesamte Länge der Wand ein. In der linken hinteren Ecke führt eine Treppe in das Kellergeschoss

hinunter, von wo auch der Verwesungsgeruch zu kommen scheint.

Niemand ist zu sehen, bis auf die Gruppe und ihren Führer, der sie zielstrebig zu den Stufen in die Tiefe leitet, und langsam als erster hinunter schreitet. Ein Eisengeländer flankiert die Charaktere, deren Stangen eher wie schwedische Gardinen wirken als wie ein Sicherung vor dem Sturz. Die Treppe mündet in einer robusten Eisentür, hinter der ein Gang vom Haus weg führt.

### Die Katakomben

Der seltsame Geruch der Luft ist hier stärker, Feuchtigkeit scheint durch kleine Spalten im Mauerwerk zu dringen. An der Wand befestigte Fackelhalter versorgen die Katakomben mit dem Nötigsten an Licht, ohne sie wäre es hier stockdunkel.

Der Gang mündet in einen großen Raum, der wie ein Versammlungszimmer wirkt. Die Wände sind kahl und mehrere Fackeln spenden gerade so viel Licht, dass die Gesichter der Anwesenden noch zu erkennen sind. Auf dem Boden ist mit schwarzer Farbe ein Pentagramm gezeichnet, dessen Spitze zur rückwärtigen Wand zeigt. Die Charaktere werden an die Basis des Pentagramms geführt und die Person, die sie begleitet hat, reiht sich in die Mitglieder ein, die zu beiden Seiten einen Halbkreis bilden. Der Blick ist frei auf drei Gestalten mit schwarzen Kapuzenmänteln. Das Opfer der Entführung kniet mit einem Messer an der Kehle vor der Person, die rechts vom offenbaren Anführer der Bruderschaft steht. Dieser nimmt die Kopfbedeckung ab und die beiden anderen tun es ihm gleich. Zu sehen sind von links nach rechts: Kadir, Sedat und Khasib. Letzterer hat mit seinen Augen die Kiste fest fixiert, was auch mit *Verborgenes Erkennen* bemerkt werden kann. Hinter den dreien ist eine Holztür zu erkennen, die in die Schlafräume von Sedat und Khasib führt.

Wer *Verborgenes erkennt*, bemerkt, dass etwas mit dem Schatten des Kopfes der letzten Person nicht stimmt: Die Form ist eher flach gehalten und will nicht so recht ins Bild eines Menschen passen (o/1 STA). Der Kultist, vor dem die Geisel kniet, ist den Charakteren ebenfalls bekannt. Kommen sie darauf, dass es sich um die geheimnisvolle Gestalt aus der Polizeistation handelt, verlieren sie weitere o/1W2 STA. Der Spielleiter sollte diese Person möglichst so beschreiben, wie er sie bereits in der Polizeistation beschrieben hat.

### Die Räume der Führungsriege

Der Autor überlässt es der Phantasie des Spielers, was die Spieler – sofern sie den Kampf überleben – in den hinteren Räumen finden. Dies ist ein geeignetes Mittel, um andere Abenteuer anzuknüpfen, beispielsweise durch mysteriöse Schriften, weitere Hinweise auf die Vergangenheit Emins oder eine Erklärung für das Auftreten des Schlangemagiers.

### Dunkle Mächte

Sedat ergreift das Wort: „Ich hätte niemals von dir erwartet, dass du uns verrätst, Emin.“ Wenn der Angesprochene nun von seiner Amnesie berichtet, lacht Sedat schallend auf und bezichtigt ihn der Lüge. „Stellt die Metallkiste in die Mitte des Pentagramms und tretet zurück!“ Haben die Charaktere gehorcht, fährt er nach einer kurzen Pause fort: „Ihr wisst nun also, dass wir existieren. Habt ihr wirklich gedacht wir lassen euch gehen? Tötet sie, tötet sie alle!“ Auf dieses Kommando zücken die Kultisten ihre Dolche und stürzen sich auf die Charaktere. Genau in diesem Moment, als sich alle zum Kampf bewaffnen, sehen die Charaktere, wie Khasib seine Fangzähne in den Sedats Hals schlägt. Sie können erkennen, wie die Augen sich vor Entsetzen weiten und das Leben langsam aus ihm entweicht (o/1W3 STA). Der Schlangemensch hat seine Maske abgelegt und tritt nun in seiner wahren Gestalt auf (o/1W6 STA). Kadir hat vor Schreck seine Waffe fallen lassen und ist wie zu Stein erstarrt. Die entführte Person flüchtet sich panisch in die hinteren Räume der Katakomben in der Hoffnung dem Grauen zu entkommen. Die Kultisten fahren erschrocken um und wenden sich nach einem kurzen Moment des Entsetzens gegen den Magier der Schlangemenschen, welcher sich bereits dem Polizisten zugewandt hat und diesem mit einem gezielten Biss das Leben aushaucht, bevor er sich den restlichen Kultisten widmet. Ein Blitz durchfährt seine Augen, die sich zu Schlitzen verengt haben, und ein zischender Laut entfährt seinen nicht mehr vorhandenen Lippen. Mit einem Male wenden sich die verbliebenen Kultisten wie ferngesteuert der Gruppe zu und greifen diese an. Da sie unter dem Serum der Dominanz stehen haben sie ihren eigenen Willen verloren und befolgen nun die Befehle des Schlangemenschen.

Während die Spieler mit den Kultisten beschäf-

tigt sind, hat der Magier des Schlangenvolkes etwas Zeit gewonnen. Sein oberstes Ziel ist es, samt der Kiste mit altem Wissen den Ort des Geschehens durch ein Tor zu verlassen. Wird es eng für ihn, setzt er den Spruch Feuermantel (1/1W3 STA) ein, um sich gegen die Angreifer zu verteidigen, nimmt die alten Schriften auf und wird durch ein Tor an der Wand hinter ihm verschwinden.

Die Charaktere erhalten für die Befreiung der Geisel 1W8 STA zurück.

## Anhang: Charaktere

### Emin „Der Tod“ Ishaq, 24 Jahre, Killer

ST 14	GR 12	IN 15	BI 6	STA 15
KO 18	GE 18	MA 9	ER 8	TP 16

**Schadensbonus:** +1W4

**Angriffe:** Faustschlag 85%, 1W3+Sb; Kopfstoß 40%, 1W4+Sb; Fußtritt 70%, 1W6+Sb; Ringen 70%; Dolch 85%, 1W4+2+Sb

**Fertigkeiten:** Arabisch 60%, Ausweichen 50%, Cthulhu-Mythos 5%, Horchen 50%, Kampfsportart 40%, Klettern 60%, Okkultismus 20%, Orientierung 40%, Springen 60%, Tarnen 25%, Überzeugen 30%, Verbergen 80%, Verborgenes Erkennen 50%, Verkleiden 50%

**Beschreibung:** Sein glatt rasierter Schädel und seine stehenden Augen zeugen von hoher Willenskraft und Durchsetzungsvermögen. Eine große Narbe ziert seine Wange und deutet auf frühere Auseinandersetzungen hin, schmale Lippen und eine krumme Nase vollenden das Gesicht. Ein geheimnisvolles Tattoo ist auf seinem Rücken gestochen.

**Sedat Reza, 54 Jahre, Anführer der dunklen Bruderschaft**

ST 11 GR 10 IN 17 BI 17 STA 0  
 KO 11 GE 13 MA 14 ER 10 TP 11

**Angriffe:** Faustschlag 50%, 1W3; Dolch 60%, 1W4+2

**Fertigkeiten:** Bibliotheksnutzung 65%, Cthulhu-Mythos 20%, Okkultismus 60%, Psychologie 30%, Überreden 50%, Überzeugen 75%

**Sprachen:** Arabisch 85%, Englisch 50%, Hieroglyphen (Ägyptisch) 50%, Latein 70%

**Beschreibung:** Seine kleine Statur wird von einem listigen Blick begleitet. Von seinen braunen Augen kann man Skrupellosigkeit und Machtgier ablesen. Eine lange, spitze Nase verstärkt den Eindruck von Hinterhältigkeit noch weiter. Arroganz spricht ihm aus dem Gesicht, welches von einem ergrautem Vollbart weitestgehend bedeckt wird.

**Kadir Yahya, 48 Jahre, Stellvertretender Polizeichef und Kultist**

ST 13 GR 14 IN 14 BI 16 STA 0  
 KO 13 GE 16 MA 8 ER 16 TP 14

**Schadensbonus:** 1W4

**Angriffe:** Faustschlag 65%, 1W3+Sb; Dolch 70% 1W4+2+Sb; .32er-Revolver 35%, 1W8

**Fähigkeiten:** Ansehen 75%, Ausweichen 30%, Beweise Fälschen 50%, Cthulhu-Mythos 10%, Ermittlungen Unterdrücken 70%, Gesetzeskenntnisse 80%, Okkultismus 40%, Psychologie 70%, Spurensuche 50%, Überreden 65%, Überzeugen 65%, Verbergen 60%, Verborgenes Erkennen 70%

**Sprachen:** Arabisch 80%, Englisch 65%

**Beschreibung:** Stirnglatze und Schnauzer sind die auffälligsten Gesichtsmarkmale. Abstehende Ohren und durchdringende, graue Augen verleihen seinem Antlitz den markanten Ausdruck eines Polizeibeamten. Seine direkte Sprache spiegelt hohes Durchsetzungsvermögen wider.

**Khasib Samet, Schlangemensch**

ST 14 GR 12 IN 15 BI 6  
 KO 18 GE 18 MA 9 ER 8 TP 13

**Schadensbonus:** 1W4

**Angriff:** Biss 35%, 1W8+Gift (POT 18); Dolch 50%, 1W4+1+Sb

**Panzerung:** 1 Punkt Schuppen

**Fähigkeiten:** Horchen 35%, Verborgenes Erkennen 35%, Alle Wissensfähigkeiten +10%

**Zauber:** Doppelgänger, Erschaffe Tor, Beschwöre/-Binde Kind von Yig, Feuermantel, Kontakt zu Gottheit (Yig), Die Macht Nyambes, Schaden abwenden, Verdorren

**Beschreibung:** Seine menschliche Gestalt wurde durch den Zauberspruch *Doppelgänger* von dem ermordeten Khasib übernommen. Die schwarzen Haare sind ordentlich frisiert, keine Gesichtshaarung zierte das Antlitz des Verstorbenen. Seine Gestalt ist so unscheinbar, dass sie kaum wahrgenommen wird, wenn man ihm auf der Straße begegnet.

**Ruhi Mezoued, 60 Jahre, Priester des Nyogtha**

ST 8 GR 14 IN 17 BI 17 STA 0  
 KO 10 GE 12 MA 14 ER 11 TP 9

**Angriffe:** Faustschlag 50%, 1W3; Dolch 45% 1W4+2

**Fähigkeiten:** Bibliotheksnutzung 80%, Chemie 20%, Cthulhu-Mythos 30%, Geschichtskennntnisse 40%, Okkultismus 80%, Überreden 15%, Überzeugen 30%, Verbergen 50%

**Sprachen:** Altgriechisch 50%, Arabisch 90%, Englisch 70%, Hieroglyphen (Ägyptisch) 70%, Latein 80%

**Zauber:** Älteres Zeichen, Kontakt zu Gottheit (Nyogtha), Heilung, Rufe/Vertreibe Nyogtha

**Beschreibung:** Zerzauste weiße Haare stehen dem wahnsinnig gewordenen Priester zu allen Seiten des Schädels ab. Seine ausgekratzten Augen verursachen bei jedem, der in sie blickt, einen tiefen Schock. Unterhalb von ihnen sitzt eine dicke Knollennase und sein ergrauter Spitzbart ist von roten Blutflecken geziert.