

MARCUS ROSENFELD



IM FLUCH DES GELBEN ZEICHENS

ZEICHEN UND RUINEN

### VORBEMERKUNG:

Das Abenteuer „Zeichen und Ruinen“ wurde ursprünglich als Folgeabenteuer zu "Digging for a dead god" ([DriveThru](#)) geschrieben. Es geht davon aus, dass mindestens drei Charaktere das Abenteuer überlebt haben. Wenn es dem Spielleiter gefällt, kann er den Verlauf der Vorgeschichte dort nachlesen, oder das Abenteuer natürlich auch spielen. Ansonsten findet sich in der Folge eine kurze Zusammenfassung mit den Punkten, die für „Zeichen und Ruinen“ wichtig sind, so dass das Abenteuer auch für eine Gruppe spielbar ist, die das Abenteuer nicht gespielt hat und eventuell auch nicht spielen möchte.

### ZUSAMMENFASSUNG

Die Spielercharaktere sind ehemalige Nazis und werden von den Briten auf eine geheime Mission geschickt, um einen verlorenen britischen Spion in Berlin zu finden. Als Belohnung sollen Sie aus der Kriegsgefangenschaft entlassen werden. Bei den Nachforschungen stellt sich heraus, dass der vermeintliche Spion seine letzten Monate mit dem Schreiben eines Theaterstücks verbracht hat, dass in Kürze Premiere feiern soll. Der Schreiber selbst hat Selbstmord begangen und das vor kurzem neu besetzte Ensemble ist nirgendwo aufzufinden. Im Westen der Stadt finden sich Hinweise auf mysteriöse Vorfälle im Zusammenhang mit den Proben und im Osten der Stadt bereiten die Gewerkschaften den Aufstand gegen das ungeliebte SED-Regime vor. Wenn es den Charakteren nicht gelingt die Premiere zu verhindern, könnte sich das Pulverfass Berlin in den Vortagen des Aufstands vom 17. Juli 1953 in einen explosiven Hexenkessel verwandeln.

### WAS BISHER GESCHAH

- 1943: geht eine geheime Mission der Waffen-SS und der Thule Gesellschaft in den Dschungeln von Afrika.
- Unbemerkt von den Nazis haben die Briten einen Spion in die Einheit eingeschleust, der das Unternehmen sabotiert.
- Ungeplant befreien die Deutschen den Mann in Schwarz, einen Boten Hasturs, aus seinem Jahrtausende alten Gefängnis.
- Der Mann in Schwarz nimmt sich den Körper und Geist eines der Expeditionsteilnehmer als neue weltliche Hülle. Ein paar der Erinnerungen und Ziele des Mannes werden zum Teil des Manns in Schwarz.
- Die überlebenden Nationalsozialisten werden von den Briten gefangen genommen und nach Sheffield zum Verhör gebracht.
- Oktober 1944-Januar 1945: Sören Faunstadt, der von den Briten eingeschleuste Spion, verbringt einige Monate in einem Sanatorium, um seine Erlebnisse in Afrika zu verarbeiten.
- 1944: Nach einem Aufstand wird der vorherige Gefängniskommandant durch William Blade ersetzt
- 1945: Deutschland kapituliert und Heinrich Himmler begeht in alliierter Kriegsgefangenschaft Selbstmord. Damit weiß niemand mehr von der Operation von 1943
- 1949: Arthur Madison, unter dem Namen Sören Faunstadt Mitglied der deutschen Operation, wird als Verbindungsmann nach Westberlin versetzt
- 1950: Madison beginnt sich ein Netzwerk von Kontakten in West- und Ost-Berlin aufzubauen. Sein wichtigster Kontakt ist der geborene Berliner und Abgeordnete des westdeutschen Bundestages Heinrich Lübke.



- 1951: Madison findet in einem Berliner Antiquariat eine Ausgabe von "Der König in Gelb" und beginnt das Stück zu lesen.
- Mai 1952: Der Mann in Schwarz findet Madison, der das Buch inzwischen mehrfach gelesen und über eine Bühnenproduktion nachdenkt, und beginnt den labilen jungen Mann subtil zu beeinflussen.
- September 1952: Bei einem Ball trifft Madison die ehemalige Tänzerin und jetzige Unternehmerin Ludovica Schuhmann, die in den 1920ern als Schauspielerin gearbeitet hat. Die beiden beginnen eine Affäre miteinander.
- November 1952: Madison beginnt sein erstes Ensemble zu versammeln und überzeugt diese "hobymäßig" Stücke zu spielen.
- Januar 1952: Madison trifft den jungen Schauspieler Harald Jellowitz bei der Premierenfeier von "Richard III".
- Februar 1952: Jellowitz wird Teil der Hobbygruppe, da er sich viel von den Kontakten Madisons verspricht.
- März 1953: Madison beginnt das finale Skript des Theaterstücks niederzuschreiben. Der Einfluss des Mannes in Schwarz ist inzwischen so groß, dass er Madison die originalen Worte des Stückes einflüstern kann.
- April 1953: Zerwürfnis zwischen Madison und seinem Freund Lübbe. Madison, der sich gegen den Einfluss des Mannes in Schwarz wehrt, hat zunehmende Vorbehalte gegen das Theaterstück und versucht es zu vernichten. Außerdem feuert er sein erstes Ensemble. Lübbe verliert langsam den Verstand, nachdem ihm die Nähe des Buches entzogen wird. Lou ChuChu, die das Stück noch nicht gelesen hatte, ist froh nicht ins aktive Schauspielerleben zurück zu müssen.
- Mai 1953: Madison verliert endgültig den Verstand unter den konstanten Einflüsterungen des Mannes in Schwarz und ruft ein zweites Ensemble zusammen um der Stimme zu entkommen. Hauptdarsteller wird dieses Mal Harald Jellowitz. Der Mann in Schwarz übernimmt nun fast alle Handlungen Madisons bei Nacht. Nur bei Tage ist der Mann noch bei sich und beginnt eine schwere Depression zu entwickeln.
- Ende Mai 1953: Heinrich Lübbe reicht Urlaub ein und fährt nach Berlin, um das Buch an sich zu bringen.
- 09.06.1953: Bei Tage nimmt Madison sein letztes bisschen Kontrolle zusammen und versucht ein letztes Mal die Aufführung zu stoppen.
- 10.06.1953: Madison wird von seinem zweiten Ensemble in seiner Zuflucht ermordet. Der Mann in Schwarz hat seinen Einfluss inzwischen vor allem auf Jellowitz ausgedehnt.
- 11.06.1953: Nachdem die Briten zehn Jahre nichts aus den Deutschen über die Mission herausbekommen haben, beschließen Sie ein neues Vorgehen. Sie bieten Ihnen die Freiheit im Austausch gegen einen Dienst. Ein britischer Agent / eine Agentin soll die Gruppe begleiten. Die Briten hoffen, dass bei der Beschäftigung mit der Suche nach Faunstadt die Deutschen eher bereit sind zu reden. Aus diesem Grund wird Ihnen ein Verbindungsoffizier zugeteilt.

## DER VOLKSAUFSTAND DER DDR

Der Volksaufstand in der DDR und die Krise in Berlin bilden den historischen Background dieses Abenteuers. Der Spielleiter sollte diesen Hintergrund aber vor allem als bewegliche Kulisse und nicht als starren Rahmen begreifen. Je nachdem, wie die Spieler sich verhalten, können und sollten Ereignisse früher, später, abgeändert oder gar nicht eintreten. Der historische Hintergrund soll vor allem einen stimmungsvollen Hintergrund bereitstellen und sich nicht zum Hindernis entwickeln.

Ferner versteht sich von selbst, dass der Einfluss des Gelben Königs dafür sorgen könnte, dass sich der Ablauf der Krise verändert, sollte die Premiere des Stückes wirklich stattfinden. Im Appendix finden sich generell Links zu Webseiten, die den Ablauf des Aufstandes in Berlin bis ins Detail nachzeichnen und auch Verweise auf verschiedene Originaldokumente, die der Spielleiter zu passender Stelle in seine Narration einfließen lassen kann, um die Situation für die Spieler plastischer zu gestalten. Trotzdem findet sich in der Folge ein kurzer Abriss der Ereignisse, um den Spielleiter einen Referenz- und Überblicksrahmen zu geben.

**11. Juni 1953:** Rundfunk und Presse der DDR berichten über die Beschlüsse und Empfehlungen des Politbüros zur Stärkung der Rechtssicherheit und der Verbesserung der Lebensumstände. Vielen DDR Bürgern gehen die Beschlüsse nicht weit genug. Außerdem findet keine Rücknahme der umstrittenen Normerhöhung von 10% statt

**12. Juni 1953:** In Brandenburg an der Havel demonstrieren Tausende DDR Bürger vor dem örtlichen Gefängnis und fordern die Freilassung politischer Häftlinge, basierend auf den am Vortag veröffentlichten Beschlüssen des Politbüros. In Berlin treten einige Bauarbeiter aus Protest gegen die Normerhöhung in den Streik.

**13. Juni 1953:** Auf nahezu allen Ostberliner Baustellen wird die Arbeit nieder gelegt. Eingeschleuste SED Agitatoren versuchen das Schlimmste, einen Schulterchluss aller Arbeiter

gegen den Staat, zu verhindern. Auf Kundgebungen wird der Rücktritt der SED Regierung gefordert. Es wird für Montag, den 15. Juni ein Generalstreik beschlossen.

**14. Juni 1953:** Die Proteste der Woche setzen sich fort. Vor allem auf dem Land demonstrieren Menschen gegen die SED und deren Kurs. Aus der Haft entlassene Großbauern werden jubelnd empfangen und viele enteignete Bauern fordern ihre Höfe zurück. Auf Bauernversammlungen wird das Ende der SED und des Sozialismus gefordert.

**15. Juni 1953:** Ostberliner Bauarbeiter treten in den Streik. Viele Ostberliner Betriebe schließen sich den Protesten an. Die Streikenden verfassen verschiedene Resolutionen mit Forderungen, die dem Ministerpräsidenten der DDR Otto Grotewohl übergeben werden sollen. Die Resolutionen werden nur vom Sekretariat entgegen genommen. Bisher hat sich noch kein hochrangiger Vertreter des SED Regimes öffentlich gezeigt und Stellung bezogen.

**16. Juni 1953:** Am Morgen erscheint ein Artikel des stellv. FGDG Vorsitzenden Otto Lehmann, der die Normerhöhung verteidigt und als absolut gerechtfertigt hinstellt. Nach hitzigen Diskussionen zwischen den streikenden Arbeitern und Vertretern der SED formieren sich Protestzüge in Ostberlin. Die Demonstranten fordern offen den Rücktritt der SED, das Ende der DDR, den Abzug sämtlicher sowjetischer Besatzungstruppen und die Ausarbeitung eines gesamtdeutschen Friedensvertrags. Bei Demonstrationen werden Scheiben von Regierungsgebäuden eingeworfen. Teile der Volkspolizei schließen sich den Demonstranten an. In der Nacht fliehen hohe Vertreter der SED (SED Chef Ulbricht, Ministerpräsident Grotewohl u.a.) auf das sowjetische Militärgelände Berlin-Karlshorst. Auch in den anderen Großstädten der DDR bricht die SED Organisation zusammen.



**17. Juni 1953:** In den frühen Morgenstunden rücken sowjetische Panzer und Truppen nach Karlshorst und Einheiten der KVP (kasernierte Volkspolizei) werden unter hoher Alarmbereitschaft nach Berlin verlegt. Die sowjetische Besatzungsmacht löst um 05:00 morgens generelle Alarmbereitschaft für alle Truppenteile aus.

Um 07:00 formieren sich die ersten Protestzüge, die freie Wahlen und das Ende der SED fordern. Die vorhandenen Sicherheitskräfte sind nicht in der Lage die Demonstranten aufzuhalten und auch der Gebäudeschutz bricht nach kurzer Zeit zusammen.

Um 09:00 befreien Ostberliner Demonstranten 1.400 Gefangene aus SED Gefängnissen. Die Mehrzahl der Regierungsgebäude, Verwaltungen und Polizeistationen sind in der Hand der Aufständischen.

Gegen 10:00 setzt sich die sowjetische Armee in Bewegung und rückt mit 600 Panzern und 20.000 Mann auf Berlin vor.

Um 13:00 wird für die gesamte DDR und beide Berlins der Ausnahmezustand erklärt. Alliierte Streitkräfte in Westberlin werden in Alarmzustand versetzt.

Gegen 14:00 besetzen sowjetische Truppen sämtliche Grenzübergänge in Berlin und riegeln Westberlin ab.

Um 17:00 setzen Demonstranten trotz der massiven Militärpräsenz der Sowjets das Columbushaus in Brand.

18:00: Trotz scharfer Warnungen der West-Alliierten findet eine Solidaritätsdemonstration auf dem Oranienplatz in Westberlin statt.

21:00: Die Sowjets verhängen eine generelle Ausgangsperre für die DDR und führen Massenverhaftungen gegen Demonstranten durch.

Im Laufe der Nacht beruhigt sich die Lage schließlich wieder

## I. KAPITEL - DIE CHANCE

### NSC IN DIESEM KAPITEL

- Theresa Mauser (Britische Agentin. Selbstbewusstes, aber freundliches Auftreten. Arbeitet insgeheim für eine Spezialabteilung der britischen Regierung und soll mehr über die Ursprünge der Nazimission herausfinden.)
- Mayor William Blade
- Captain Brandon Moore

### AUSGANGSSITUATION

Nachdem die geheime Nazimission in den Dschungeln Afrikas gescheitert ist, befinden sich die Mitglieder der ehemaligen SS-Mission in britischer Kriegsgefangenschaft, in einem Lager nahe London, speziell für hochrangige oder

wertvolle Gefangene. Während die meisten deutschen Mitgefangenen inzwischen entlassen wurden, fristen die Beiden ein ereignisarmes Leben in dem Gefängnis, bis sie eines Morgens von einer Mitarbeiterin des MI6 zu einem Gespräch gebeten werden.

### EIN WORT ZU MÖGLICHEN CHARAKTEREN

Es ist selbstverständlich nicht notwendig, dass die Charaktere alle ehemalige Nazis sind, oder auch nur einer der Charaktere. Das Abenteuer funktioniert auch, wenn es sich um britische Spione und/oder deren Handlanger in Berlin handelt. Für den Hintergrund des Abenteuers ist es aber sicherlich schön, wenn zumindest einer der Charaktere Mitglied der Afrikamission war. Außerdem ist es dem SL natürlich auch überlassen, ob er einer Spielerin Theresa Mauser

als Charakter geben will, die Agentin als NSC behandelt, das Geschlecht wechselt o. ä.

## DER ZEITLICHE RAHMEN

In der Einleitung kann der Spielleiter einen kurzen Überblick über den zeitlichen Ablauf des Aufstandes finden. Für die Dramaturgie des Abenteuers ist es natürlich schön, wenn die Premiere des Stückes und die Eskalation des Aufstandes zusammenfallen. Wenn die Charaktere die Puzzleteile aber zu schnell zusammensetzen und das Rätsel noch vor dem Beginn der Eskalation am 15. Oder 16. Juni lösen, könnte das Finale deutlich an Spannung verlieren. Für einen möglichst spannenden Verlauf sollten die Charaktere also nicht zu viel Zeit für Ihre Ermittlungen haben. In den Testrunden für dieses Abenteuer hat sich der 11. oder 12. Juni als Startdatum der Ermittlungen bewährt. Es steht einem Spielleiter aber frei, diesen Termin nach vorn oder hinten zu verlegen, je nachdem, wie er seine Gruppe einschätzt.

## DAS ANGEBOT

Die Charaktere werden von Agent Theresa Mauser zu einer Besprechung mit ihrem Aufseher gerufen. Dieser habe ein wichtiges Angebot für sie. Sobald die Charaktere in das Büro von Mayor William Blade gerufen werden, wird dieser ihnen folgendes Angebot unterbreiten: Wenn sich die Charaktere einverstanden erklären, einen verschwundenen britischen Spion in Berlin zu suchen und den MI6 über seinen Verbleib zu informieren, dann wird der MI6 die Charaktere frei lassen oder – wenn sie wollen – mit neuen Identitäten ausstatten und in ein Land ihrer Wahl auszufliegen. Sollten die Charaktere sich weigern, dann stellt er Ihnen eine unbestimmte Verlängerung ihres Aufenthalts im Gefängnis in Aussicht, da es sich bei ihnen um irreguläre Gefangene von einer Mission handelt, von der es in Berlin keine Aufzeichnungen gibt, ergo: Niemand weiß von der Mission, niemand weiß von Gefangenen, es gibt eine Menge Vermisste in Nachkriegsdeutschland.

Um sicherzustellen, dass die Charaktere es sich nicht in Berlin anders überlegen und versuchen auf eigene Faust zu fliehen, wird Agent Mauser sie begleiten. Die Agentin hat letztendlich das letzte Wort in der Beurteilung der Mission, was die anderen beiden Charaktere aber nicht unbedingt wissen.

## DIE VORBEREITUNG

Den Charakteren werden die notwendigen Dokumente seitens der britischen Besatzungsmacht, sowie drei Sets an Kleidung und die notwendigste Ausrüstung (Funkgerät, geringe Menge Bargeld, Ausweise etc.) bereitgestellt. Sobald das Briefing abgeschlossen ist (siehe Informationen unten), werden die Charaktere von Brandon Moore zum britischen Flughafen im geteilten Berlin (Flugfeld Gatow bei Spandau) geflogen.

## DAS BRIEFING

Unmittelbar vor dem Abflug werden die Charaktere von Mayor Blade über die bekannten Informationen unterrichtet. In der Folge findet sich eine Kurzzusammenfassung der Informationen.

- Nach der Eroberung von Berlin hat London deutschsprachige Agenten nach Berlin verlegt, um sich über den Stand der Entnazifizierung, den Aufenthaltsort von flüchtigen Nazigrößen und die allgemeinen Verhältnisse in der geteilten Stadt zu informieren. Die meisten dieser Agenten sind in der Zwischenzeit ausgetauscht oder abgelöst worden. Einer der letzten ist Agent Madison (ein alter Bekannter der Spieler, sollten Sie Mitglied der NS Afrikamission gewesen sein).
- Agent Madison hat sich zu seinen letzten zwei monatlichen Reports nicht zurückgemeldet und Mi6 beginnt sich Sorgen um seinen Agenten zu machen, da dieser einer der wichtigsten Verbindungsmänner in Berlin ist.





- ungewöhnlichen Mittel der Rettungsaktion greift.
- Die Charaktere bekommen eine Liste mit Verbindungsmännern in Berlin, zu denen Agent Madison Kontakt gehabt haben könnte bzw. die zu seinem bekannten Netzwerk gehören. (Karl Obrecht, Ernst Friedrich Freudschuh und Heinrich Lübke). Außerdem seinen letzten bekannten Aufenthaltsort, das Hotel Gödecke in Spandau.
- Den Charaktere wird ein Zeitraum von zehn Tagen (beginnend am 10. Juli 1953) eingeräumt in dem sie Ergebnisse präsentieren müssen. Wenn der SL denkt, dass er es mit einer sehr kompetenten Gruppe zu tun hat, dann kann dieser Zeitraum beliebig verkürzt werden.
- Versuche der Kontaktaufnahme mit dem Agenten über Mittelsmänner sind ebenfalls gescheitert, so dass man jetzt zu dem
- Unmittelbar an das Briefing schließt sich der Abflug von RAF Northolt zum Flugfeld Gatow an. Der Transport findet in einer Arvo Lancastrian statt.

## 2. KAPITEL: ANKUNFT IN BERLIN UND ERSTE ERMITTLUNGEN

### AUSGANGSSITUATION

Die Charaktere landen bei Spandau und müssen zunächst Quartier beziehen. Das mitgebrachte Geld und einige kleinere Geschenke sollten es Ihnen möglich machen in den Außenbezirken Berlins eine Pension oder einige Zimmer zu mieten. Danach ist es Ihre Aufgabe die Spur des verschwundenen Spions aufzunehmen. Hierfür bieten sich die gelieferten Kontakte an, bei denen die Charaktere die ersten wichtigen Hinweise auf den Verbleib von Agent Madison finden können. In welcher Reihenfolge Sie dabei vorgehen bleibt Ihnen überlassen und es ist nicht zwangsläufig nötig alle Kontakte anzusteuern. Ab einem

bestimmten Punkt sollten Sie aber genug Hinweise zusammen haben, um auf den letzten bekannten Aufenthaltsort von Agent Madison schließen zu können und damit in das nächste Kapitel vordringen zu können.

### DIE REISE NACH BERLIN

Wenn der SL von Anfang an klar machen will, dass die Situation angespannt ist, dann kann er die Maschine der Charaktere auf dem Weg nach Berlin von russischen Maschinen bedrängen lassen. Ein gelungener Wurf auf "Verborgenes erkennen" oder "Pilot" würde in diesem Fall einem der Charaktere, der aus dem Fenster sieht,

auffallen lassen, dass die russischen Maschinen sich nähern. Die Russen wollen die britische Maschine nicht wirklich abschießen, aber schon verunsichern und ggf. sogar zu einer Landung zwingen. Die Kampfflugzeuge befinden sich in der Nähe, da die Rote Armee im Juni gerade ein Manöver in Brandenburg abhält. Dies ist auch der Grund aus dem die Rote Armee so schnell in Berlin einrücken kann, als die Krise droht zu eskalieren. Charaktere die sich vorab über die Situation in Berlin informieren können die Information über das Manöver ggf. der Zeitung entnehmen.

### MÖGLICHE ANLAUFPUNKTE

- Die Vermieterin von Agent Madison, eine alleinstehende Pensionsbesitzerin namens Emma Gödecke
- Agent Madison Freundin, eine in die Jahre gekommene ehemalige Varietétänzerin namens Lou ChuChu

- Ein Verbindungsmann zur SED Regierung in Ostberlin, ein Mitt40er namens Karl Obrecht Beamter der SED der als notorische Plaudertausche gut informiert ist über die Abläufe in Ostberlin
- Agent Madison toter Briefkasten, ein Café in Wilmersdorf namens Wiener Caféhaus
- Ein Mitarbeiter des Westberliner Bürgermeisters Ernst Reuter, ein Anfang 30jähriger Kriegsversehrter namens Ernst Friedrich Freudschuh
- Engster Verbündeter von Agent Madison, ein persönlicher Mitarbeiter eines Ministers des westdeutschen Bundestages namens Heinrich Lübke, zwischenzeitlich verschwunden und verhandelter Hauptdarsteller des Königs in Gelb

## ORTE UND SZENEN IN DIESEM KAPITEL

### NSC IN DIESEM KAPITEL

- Emma Gödecke
- Lou ChuChu
- Karl Obrecht
- Erwin und Maria Pfuschl – Besitzer des Wiener Caféhauses
- Karl Friedrich Freudschuh
- Heinrich Lübke

### DER VERHINDERTE KÖNIG

Heinrich Lübke beobachtet verschiedene Orte an denen er Agent Madison vermutet. Lübke ist zutiefst geistig verwirrt, nachdem er einige Akte des Königs in Gelb gelesen hat. Er war von Agent Madison als Hauptdarsteller vorgesehen gewesen,

hat sich aber in eine geistige Umnachtung geflüchtet, nachdem er begonnen hatte das Skript zu lesen. Die letzten Wochen hat er damit verbracht nach Agent Madison zu suchen, leider bisher ohne Erfolg.

Sollte er die Charaktere aufspüren und merken, dass Sie sich an Orten herumtreiben die er mit Agent Madison assoziiert, folgt er Ihnen um Ihrer Spur zu seinem ehemaligen Freund zu finden. Da er nicht mehr geistig auf der Höhe ist, wird er ggf. zu entdecken sein, auch wenn er einen relativ überzeugenden Obdachlosen mimen kann. Sollten die Charaktere den Mann nicht bemerken, wird er versuchen einen von Ihnen zu entführen und Informationen aus Ihnen herauszuquetschen. Er ist geistig nicht mehr wirklich zurechnungsfähig und wird schnell gewalttätig.



## HOTEL GÖDECKE

Das Hotel Gödecke liegt im Berliner Bezirk Spandau etwas ab vom Schuss. Es ist ein freistehendes Haus mit zwei Etagen. Im Erdgeschoss sind die Rezeption, ein Café/Restaurant und eine kleine Bar untergebracht. In den beiden oberen Etagen finden sich insgesamt 20 Zimmer, von denen zurzeit fünf belegt sind. Die kleine Wohnung der Besitzerin findet sich auf dem ausgebauten Dachboden. An das Hotel schließt sich ein kleiner Park an. Vor dem Haus sind einige Parkplätze in den letzten Jahren eingerichtet worden.

**Kurzcharakteristik Emma Gödecke:** Frau Gödecke ist die gute Seele des Hotels. Sie ist eine fürsorgliche und geschäftige Dame in Ihren späten 50ern. Ein wenig einsam und neugierig vielleicht, aber wer ist schon perfekt?

### HINWEISE ZUM VERBLEIB VON AGENT MADISON

- Die Besitzerin des Hotels, die Witwe Emma Gödecke, erinnert sich gut an den jungen Herrn, der vor zwei Jahren zu ihr in die Pension gezogen ist. Er war einer ihrer ersten Gäste und hat ihr über die schwierige Anfangszeit in den ersten Nachkriegsjahren hinweg geholfen. Sie hat den Mann allerdings schon seit einer Woche nicht mehr gesehen. Sie hat sein Zimmer in der Zwischenzeit nicht angerührt und bezahlt ist ja auch noch bis zum Ende des Monats.
- Besonders schmeichelhaften, einfühlsamen oder einfach sehr hartnäckigen Ermittlern kann sie außerdem mitteilen, dass sein Verhalten in den letzten Monaten immer zurückgezogener und einsiedlerischer geworden ist. Er hat viel Zeit in seinem Zimmer verbracht, nur unterbrochen von



Nahrungsaufnahme oder Besuchen bei diesem „liederlichen Frauenzimmer“ womit sie sich auf Lou ChuChu bezieht. Außerdem kann sie mitteilen, dass Agent Madison in letzter Zeit sehr unordentlich geworden ist. Seine Hemden haben oft Tintenkleckse aufgewiesen.

- Mit ein wenig Überredungskunst lässt sich die besorgte Frau auch dazu überreden, den Charakteren Zugang zu dem Zimmer von Agent Madison zu gewähren. Das Zimmer an sich ist aufgeräumt und sauber.
- Ein normaler Wurf auf Verborgenes erkennen fördert in seinem Koffer ein transportables Funkgerät und in einem Geheimfach seinen britischen Pass hervor. Außerdem ein Notizbuch mit Kontaktadressen von seinen Verbindungsleuten in einer Schublade des Schreibtisches.
- Weitere Proben auf Verborgenes erkennen, fördern allerdings noch weiteres zu Tage. Vor

seinem Tod hat Agent Madison ein umfangreiches Portfolio zu dem Autor Robert W. Chambers aufgebaut, mitsamt wirren und unleserlichen Handschriften und Skizzen. Groß umzeichnet finden sich lediglich die Worte „Carcosa“ und „Hastur“. Einige der Zettel sind zerrissen und wieder zusammengefügt oder weisen Spuren von Zerknüftung und Wiederauffaltung auf. Das Konvolut hat Agent Madison vor seinem Tod unter einem losen Brett im Boden versteckt.

- Wenn es die SL wünscht, so können die Charaktere hier bereits eine handschriftliche Version von Cassildas Lied finden
- Auf seinem Nachttisch findet sich außerdem eine Werkausgabe von Chambers die Madison als Codebuch für verschlüsselte Nachrichten mit seinen wichtigsten Verbindungsleuten benutzt hat.

### HOTEL GÖDECKE UND DER AUFSTAND

Spandau ist der Hauptsitz der britischen Besatzungsmacht in Westberlin. Wenn der Spielleiter gerne den historischen Hintergrund verstärken möchte, könnten britische Soldaten nach ihrer Schicht in die Hotelbar gehen, um einen Drink oder zwei zu nehmen. Außerdem hat Emma Gödecke immer ein Radio laufen und zu bestimmten Zeiten auch ein Fernsehgerät. Der Spielleiter kann dies nutzen, um einige der Hintergrundtexte oder der Radioberichte ins das Spielgeschehen einzuweben.

**Ein Wort zu den Fragmenten des Königs in Gelb:** Je nachdem, wie magisch der SL sein Abenteuer haben will, so können die Schriftstücke entweder völlig mundan sein, oder beim (vor)lesen zu Sinnestäuschungen, Visionen oder Einblicken nach Carcosa führen. Sollte die SL sich dazu entscheiden mit letzterer Version zu gehen, so sollten die entsprechenden Würfe der Charaktere bei MA\*3 losgehen und sich bei jedem "Erfolg" um einen Faktor erleichtern, so dass einmal sensibilisierte Charaktere leichter Verbindung zu der Mythosmagie hinter dem Text aufnehmen können. Einblicke in das finstere

Carcosa sind oft erschütternde Momente und rufen depressive Tendenzen oder Phasen von destruktivem Nihilismus hervor. Es wird empfohlen, dass nur die von Madison handgeschriebenen Zettel einen wirklichen magischen Effekt haben, da er vom Mann in Schwarz berührt worden ist. Ansonsten ist es schwierig zu erklären, wieso die Welt noch nicht wahnsinnig geworden ist, wenn man davon ausgeht, dass Chambers Buch tatsächlich in den Druck gegangen ist und der SL diese Tatsache nicht abändern will.

Wenn der SL es noch etwas gefährlicher gestalten möchte, so kann auch der Mann in Schwarz auf denjenigen aufmerksam werden, der die Texte liest und beginnen sein eigenes Spiel mit den Charakteren zu spielen.

**Chambers Buch "Der König in Gelb":** Im Kontext dieses Abenteuers wird davon ausgegangen, dass Chambers Buch tatsächlich veröffentlicht und publiziert wurde. Charaktere die im Laufe des Abenteuers versuchen Recherchen zu dem Buch oder dem in ihm erwähntem Stück zu machen, können - je nach Vorlieben des SL - entweder auf die tatsächliche Publikationsgeschichte stoßen, oder Hinweise auf eine katastrophale Premiere eines Stückes in Paris kurz vor der Jahrhundertwende und der Beschlagnahmung der 1. Auflage finden. Erneut kann die SL an diesem Punkt steuern wie mythoslastig das Abenteuer ab welchem Punkt sein soll.

### LOU CHUCHUS WOHNUNG

Die ehemalige Varietétänzerin und jetzige Gelegenheitsschauspielerin Ludovica Schuhmann lebt in einer nach dem Krieg renovierten Wohnung in Berlin Mitte. Die Wohnung ist für sie allein eine ganze Ecke zu groß. Die Frau lebt allein auf 120qm allein. Die Wohnung ist etwas altmodisch eingerichtet und bis unter die Decke vollgestopft mit Fotos und Memorabilia aus den 20er Jahren, Lous großer Zeit. Nur wenige Fotos scheinen aus jüngerer Zeit zu stammen. Eines davon zeigt Lou auf der Bühne eines Theaters und



das andere zeigt sie lächelnd zwischen zwei Männern (Agent Madison und Heinrich Lübke) Lou ist ein guter Quell an Informationen, wenn man es schafft das Vertrauen der Frau zu gewinnen, oder sie entsprechend behandelt und umschmeichelt. Ein entsprechender Wurf auf "Psychologie" oder "Anthropologie" kann dabei helfen, Lous Auftreten zu durchschauen und Sie davon zu "überzeugen" mit den Charakteren zusammen zu arbeiten.

**Kurzcharakteristik Lou ChuChu:** Lou ist eine toughe, etwas aus der Zeit gefallene Frau. Sie tritt kokett und etwas dümmlich auf, wenn Sie die Chance wittert daraus einen Vorteil zu schlagen. Falls nicht, scheint der abgebrühte Zynismus eines alternden Starlets durch. Lou ist in der Tat eine recht kluge Frau und ist durch und durch Hedonistin. Sie versucht so viel Spaß wie möglich aus den tristen 50er Jahren zu ziehen wie nur eben möglich.



#### HINWEISE ZUM VERBLEIB VON AGENT MADISON

- Lou hat ihren Liebhaber seit einigen Tagen nicht gesehen, hat sich aber darum keine großen Gedanken gemacht, da er üblicherweise manchmal ein paar Tage am Stück nicht erreichbar war. Zuletzt gesehen hat sie ihn bei der Probe seines Stückes
- Lou weiß als einzige sicher davon, dass Agent Madison seine letzten Monate mit dem fieberhaften Schreiben eines Theaterstückes verbracht hat (in Wirklichkeit hat er nur mehrfach das vorhandene Stück „Der König in Gelb“ abgeschrieben). Sein Verhalten hat ihr ein wenig Angst gemacht, aber sie hat sich nichts dabei gedacht. Als Künstlerin kennt sie manisch-produktive Phasen bei anderen Künstlern.
- Lou kennt außerdem Heinrich Lübke, von dem sie weiß, dass er Teil des Theaterstücks sein sollte, soweit Sie weiß sogar als Hauptfigur. Sie selbst hatte Agent Madison ebenfalls vorgesehen, nachdem aus irgendeinem Grund seine erste Besetzung wohl aufgegeben hatte. Sie kennt Lübke als engen Freund von Agent Madison.
- Lou weiß, dass eine zweite Besetzung für das Stück gefunden wurde, die in einigen Tagen im Fin de Soleil aufführen soll.
- Ferner weiß Lou, dass er und Heinrich sich häufiger im Wiener Caféhaus in Wilmersdorf getroffen haben. Sie selbst war auch einige Male mit ihm da, aber der Laden war ihr zu bürgerlich.
- Sie kennt außerdem das Hotel, in dem Agent Madison untergekommen ist.

- Sie weiß außerdem, dass er häufiger in Ostberlin war um einen Mann namens Karl zu treffen. Ein in ihrer Erinnerung- furchtbar jovialer und geschwätziger Kerl mit einem schrecklichen Humor
- In Lous Wohnung finden sich außerdem Zeitschriften in denen sich erst Ankündigungen von Agent Madison Theaterstück im Lokalteil finden und eine Ausgabe später eine Verzögerung angekündigt wird
- Die Wohnung wird in regelmäßigen Abständen von Heinrich Lübke beobachtet

### DIE WOHNUNG UND DER AUFSTAND

Lous Wohnung liegt mitten im Zentrum von Berlin. Amerikanische und britische Soldaten sind in dieser Gegen nichts Ungewöhnliches. Je nachdem wann die Charaktere Lou besuchen, haben Sie eventuell einen hervorragenden Blick auf die Demonstrationzüge in Ostberlin, oder die auffahrenden Panzer der Sowjets. Außerdem wäre es möglich, dass die Charaktere in eine Solidaritätskundgebung geraten o.ä.

### KARL OBRECHTS ARBEITSPLATZ

Auf dem einen oder anderen Weg können die Charaktere die Adresse von Karl Obrechts Büro in Ostberlin herausfinden. Entweder können sie sich ihm dort nähern, oder den Mann beobachten und ihn im „Schlawinchen“ (seinem Lieblingslokal) oder sogar in seiner Wohnung abfangen. Die Beschreibung der Orte muss dementsprechend angepasst werden. Sein Arbeitsplatz ist ein relativ nüchternes und nichtssagendes Büro in der Zentrale der SED, das Schlawinchen ist ein gutbürgerliches Lokal nahe der Grenze und seine Wohnung ist ein frisch bezogenes Appartement in einem Plattenbau.

**Kurzcharakteristik Karl Obrecht:** Obrecht ist ein Aufschneider und jovialer Kumpeltyp. Er hält sich für einen begnadeten Don Juan. In der Tat ist er eher ein altbackener Schürzenjäger. Wenn man

ihm schmeichelt hat man die besten Chancen Informationen aus ihm heraus zu bekommen.

### KARL OBRECHT UND DER AUFSTAND

In der Zeit vor dem Mauerbau gab es eine ganze Reihe von Grenzübergängen in Berlin. Während sich die Situation im Osten der Stadt zuspitzt, sollte es aber immer schwieriger sein zwischen den Stadtteilen zu reisen, da beide Seiten zunehmend nervös werden. Für die SL sind die Grenzübergänge eine gute Möglichkeit die Bedrohlichkeit des Konflikts zu schildern. Während im Osten der Stadt anfangen immer mehr VoPos gegen die Demonstranten aufzumarschieren, verstärken auch die Westalliierten ihre Wachtruppen. Mit den Dokumenten der Briten sollte es zu Beginn des Abenteuers relativ leicht sein zwischen den Stadtteilen zu reisen. Je weiter die Krise sich zuspitzt, umso mehr werden diese Dokumente zum Hindernis für ein freies Reisen. Spätestens am vorletzten Tag aber werden die Grenzen komplett geschlossen und es wird den Charakteren nur noch möglich sein illegal zwischen den Zonen zu pendeln.

Sollten die Charaktere beschließen in den Osten der Stadt zu reisen, dann wäre das eine hervorragende Möglichkeit sie die Bedrohlichkeit der Situation am eigenen Leib spüren zu lassen.

### HINWEISE ZUM VERBLEIB VON AGENT MADISON

- Obrecht weiß wenig über den Verbleib. Bei ihrem letzten Treffen vor drei Wochen wirkte der Agent gehetzt und fahrig. Er hat ständig von einem Theaterstück geredet und von einem undankbaren Ensemble. Außerdem seltsame Worte wie Carcosa, Hastur und von einem Geist in einer bleichen Maske. Obrecht hat sich körperlich abgestoßen gefühlt von dem Mann und hat das Treffen vorzeitig verlassen.





- Die letzte Nachricht von Agent Madison war ein wirrer Brief, der Obrecht, den Obrecht inzwischen vernichtet hat.
- Ansonsten weiß Obrecht nur von dem typischen Treffpunkt im Caféhaus

## WIENER CAFÉHAUS

Das Wiener Caféhaus ist ein zweistöckiges Gebäude im Jugendstil mitten in Wilmersdorf. Geführt wird das Café von dem Ehepaar Freudschuh, das nach dem Ende des Krieges aus Wien nach Berlin gezogen ist, um einen Neuanfang zu wagen. Das Café ist im Stil des letzten Jahrhunderts eingerichtet und hat sich zum Treffpunkt der neuen Mittelschicht in Berlin entwickelt. Es ist immer gut besucht und der Raum summt vor Gesprächen. Die meisten Anwesenden sind zwischen 40 und 80 Jahren alt. Eine ganze Schar junger Kellnerinnen eilt zwischen den Tischen hin und her.

**Kurzcharakteristik Erwin und Maria Pfuschl:** Die Pfuschls sind ein eingespieltes Team. Die Berliner mögen Sie für Exoten halten, die ihr Österreichertum kultivieren. Die Pfuschls selbst

aber sehen sich als die einzig normalen Menschen, umgeben von einem Haufen merkwürdiger Preußen. Sie sind freundlich, wenn auch ein wenig blasiert und herablassend.

### HINWEISE ZUM VERBLEIB VON AGENT MADISON

- Herr und Frau Pfuschl kennen Agent Madison und wissen, dass der Mann häufig in Begleitung hier war. Sie kennen ihn als guten und freundlichen Gast, der in letzter Zeit aber ein wenig sonderbar geworden ist.
- Sie wissen, dass er bevorzugt an einem bestimmten Tisch saß und Frau Pfuschl erinnert sich, dass er die merkwürdige Angewohnheit hatte immer zuerst auf die Herrentoilette zu gehen, ehe er etwas bestellt hat
- Auf einer der Toiletten hat Agent Madison einen toten Briefkasten eingerichtet, auf dem er Informationen etc. zurückgelassen hat. Zur Zeit befindet sich lediglich eine kurze Notiz von Heinrich Lübke darin.
- Auf einer Ankündigungswand findet sich das Poster von Agent Madison neuem Theaterstück. Jemand hat etwas anderes darüber gehangen. Wenn man den anderen Flyer beiseite schiebt, so kann man eindeutig ein Gelbes Zeichen als Zentrum des Plakates ausmachen. Als Ort der Aufführung wird Theater „Fin de Soleil“ angegeben. Der Termin war vor einer Woche. Darüber wurde ein Stück Papier mit dem neuen Aufführungsdatum (17. Juni 1953)
- Das Ehepaar erinnert sich an mehrere Personen die mit dem Mann gesprochen haben ( Lou, Heinrich, Ernst Friedrich) und kann sie beschreiben. Namen kennt sie nicht. Außerdem erinnern sie sich, dass Agent Madison in letzter Zeit häufig allein dort war und gelesen hat. Er wirkte krank

- Das Haus wird in regelmäßigen Abständen von Heinrich Lübke beobachtet

### DAS CAFÉHAUS UND DER AUFSTAND

Der Aufstand scheint in Wilmersdorf weit weg zu sein. Für einen Spielleiter, der die Dringlichkeit der Situation und die angespannte Lage immer wieder beschreibt, wäre das Wiener Caféhaus der ideale Ort für eine kurze Pause. Eine kleine Oase inmitten des Chaos.

### ERNST FRIEDRICH FREUDSCHUHS ARBEITSPLATZ

Ernst Friedrich wohnt zusammen mit seiner Frau in Spandau in einem kleinen Reihnhaus, das ursprünglich für Fabrikarbeiter gebaut war und nach dem Krieg hastig in Stand gesetzt wurde. Das Haus ist eine Ausgeburt der Nachkriegsspießigkeit. Es finden sich einige Weltkriegsmemorabilia in Vitrinen und im Bücherschrank. Allen voran Modelle von Flugzeugen, die an Ernst Friedrichs Zeit als Kampfpilot erinnern. Sollten die Charaktere sich Ernst Friedrich in seiner Behörde nähern, so finden Sie ihn im Vorzimmer des Bürgermeisters. Allerdings ist dies nur mit sehr guten Überredungskünsten oder einem Termin möglich.

**Kurzcharakteristik Ernst Friedrich Freudschuh:** Freudschuh ist ein Mann der unter chronischen Schmerzen aufgrund einer Kriegsverletzung leidet. Dementsprechend ist er wenig humorvoll, sondern neigt zur Gereiztheit und dazu kurz angebunden zu sein. Im Kern aber ist er ein Mann mit einem guten moralischen Kompass und einer gesunden Dosis Überzeugungskraft.

### HINWEISE ZUM VERBLEIB VON AGENT MADISON

- Ernst wird jede Verbindung zu Agent Madison zu Beginn abstreiten und versuchen die Charaktere los zu

werden. Erst unter Druck gibt er eine Verbindung zu

- Er hatte zum letzten Mal vor drei Wochen Kontakt zu ihm. Dort kam er ihm verwahrlost und abwesend vor. Daraufhin hat er den Kontakt abgebrochen und seitdem nichts mehr von dem Mann gehört
- Er weiß davon, dass Agent Madison eine Affäre mit Lou ChuChu hatte und dass er an einem Theaterstück gearbeitet hat. Über einen Kontakt aus dem Kulturministerium weiß er auch den Aufführungsort: Theater „Fin de Soleil“
- Er hat den gleichen Brief wie Obrecht bekommen, dem wirren Manifest aber keine Beachtung geschenkt. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Glück von einem der Charaktere hat Freudschuh den Brief noch in seiner Aktentasche.





## E. F. FREUDSCHUH UND DER AUFSTAND

Das Bürgermeisterbüro in Westberlin wird mit zunehmender Intensität des Aufstandes immer aufgeregter. Wenn der Spielleiter den Charakteren ein Gefühl dafür vermitteln möchte, wie unvorbereitet und hilflos Westberlin auf die Krise im Osten reagiert, dann wäre dies der ideale Ort. Mitarbeiter der Westalliierten und deutsche Zivilbeamte werden hier Tag und Nacht anwesend sein und hektisch versuchen Krisendiplomatie zu betreiben. Wenn der Spielleiter möchte, dann kann Freudschuh den Charakteren auch – als Beweis ihrer Glaubwürdigkeit o.ä. – darum bitten einen persönlichen Brief an einen Mitarbeiter im

Osten zu bringen (Obrecht beispielsweise), damit die Charaktere eine Chance bekommen die Krise aus der Sicht des Ostens der Stadt zu erleben. Alternativ kann eine Besprechung der Charaktere mit Freudschuh auch durch einen hochrangigen amerikanischen Diplomaten mit mehreren Soldaten Gefolge „gesprengt“ werden, der Freudschuh die Nachricht überbringt, dass man die Theaterpremiere von „Der König in Gelb“ ausgesucht hat, um dort abseits des Protokolls die Krise beizulegen und das die Aufführung unter allen Umständen statt zu finden hat. Unnötig zu erwähnen, dass der gestresste Diplomat wenig Muße hat sich über Flüche, unirdische Bedrohungen oder ähnliches Sorgen zu machen.

## 3. KAPITEL: DIE BÜHNE, DIE DIE WELT BEDEUTET

## VORBEMERKUNG

Es ist möglich, dass sich dieses Kapitel an vielen Stellen mit dem vorangegangenen Kapitel überschneidet, da es den Charakteren freigestellt ist, wann sie sich wohin wenden. Die Struktur dieses geschriebenen Werks ist also eher der Übersichtlichkeit halber und weniger der inhaltlichen Konsekutivität wegen in Kapitel gegliedert.

## AUSGANGSSITUATION

Die Charaktere konnten im vorangegangenen Kapitel herausfinden, dass Agent Madison sich wohl nicht allein um seine geheimdienstlichen Tätigkeiten gekümmert, sondern viel Zeit darauf verwandt hat ein Theaterstück zu schreiben und zu inszenieren. Bei mindestens einer Gelegenheit

sollten Sie auch mit dem Gelben Zeichen konfrontiert worden sein, so dass Sie ein persönliches Interesse daran haben dürften den Agenten aufzuspüren. Außerdem drängt die Zeit, da der Aufführungstermin des „Königs in Gelb“ in wenigen Tagen ist und damit wahrscheinlich mitten in den Unruhen in Ostberlin stattfinden soll. Die Charaktere müssen die Aufführung verhindern, wenn sie nicht eine Panik auf das nervöse Pulverfass Westberlin herabrufen wollen.

## MÖGLICHE ANLAUFFUNKTE

- Das Theater „Fin de Soleil“
- Agent Madisons „Rückzugsort“
- Das Schlösschen Kurmann

## ORTE UND SZENEN IN DIESEM KAPITEL

## NSC IN DIESEM KAPITEL

- Berthold Biegner
- Heinrich Lübke

## DAS THEATER „FIN DE SOLEIL“

Das Theater „Fin de Soleil“ ist ein mittelgroßes Theater in Berlin Mitte. Es wird vorwiegend von der gehobenen Schicht aus Ost und West besucht und gilt als Treffpunkt vieler alliierter und deutscher Offiziere, da es häufig Aufführungen von Stücken in Originalsprache anbietet und so zu einem inoffiziellen Treffpunkt der fünf Mächte der Stadt geworden ist. Das Theater ist ein restaurierter Bau aus dem letzten Jahrhundert, der über drei Bühnen verfügt. Eine davon ist eine reine Prozebühne, da der Saal noch nicht fertig renoviert ist. Ein Saal für 700 Personen ist den Haupt- und Premierenstücken vorbehalten, ein kleinerer Saal für 200 Personen ist für Wiederaufnahmen oder Kammerspiele reserviert. Der König in Gelb soll am 17. Juli im Hauptsaal Premiere halten. Es sind nahezu alle Karten ausverkauft.

Das Fin de Soleil hat in der Realität nie existiert. Da sich in den 50er Jahren alle großen Theater im Ostteil der Stadt befunden haben, wurde dieses fiktive Theater im Westen für dieses Abenteuer erfunden.

**Kurzcharakteristik Berthold Biegner:** Biegner ist ein Exzentriker und stark vergeistigter Mann. Außerdem im Herzen ein enttäuschter Kommunist. Seine inneren Widersprüche entfalten sich unter Druck gerne zu explosiven, cholerischen Anfällen. Ansonsten kann Biegner auch ein sehr charmanter Intellektueller sein.

## HINWEISE ZUM VERBLEIB VON AGENT MADISON

- Agent Madison ist auf einem der Poster, die das Theaterstück ankündigen, als Autor und Intendant genannt. Er ist also sowohl den Theaterleitern wie auch den Angestellten

bekannt. Wenn sich die Charaktere an die Kasse wenden, werden Sie an den Theaterleiter Berthold Biegner verwiesen.

- Biegner ist ein ausgewachsener Theatersnob und muss dementsprechend erst einmal mit einem gelungenen Wurf auf „Ansehen“ davon überzeugt werden, dass die Charaktere es wert sind mit ihm zu sprechen.
- Sollte es den Charakteren gelingen Biegner von sich einzunehmen, kann er einiges zu Agent Madison erzählen. Er ist generell von der Unzuverlässigkeit des Mannes entrüstet. Die Premiere soll am 17. Juli stattfinden und er hat seit zwei Wochen nichts mehr von dem Intendanten persönlich gehört. Er hat widersprüchliche Briefe bekommen und nach Rücksprache mit dem Ensemble den Termin aufrechterhalten.
- Er weiß, dass das Ensemble gemeinsam im Schlösschen Kurmann wohnt und da er der einzige ist, der den Umschlag des Briefes (derselbe den auch Obrecht und Freudschuh bekommen haben) aufbewahrt hat, kennt er auch die Adresse von Agent Madison Rückzugsort
- Dem Ansinnen das Theaterstück abzusetzen widersetzt er sich vehement, da sich viele wichtige Personen angekündigt haben
- Biegner erinnert sich ebenfalls daran, dass der Intendant auf ihn „leicht schrullig“ wirkte (eine vollständige Untertreibung, die dem Umgang des Mannes geschuldet ist)
- Sollten die Charaktere nicht zu Biegner durchdringen, so besteht auch die Möglichkeit seine Vorzimmerdame zu bezirzen oder bei Nacht in das schlecht gesicherte Theater einzubrechen, um an die Infos zu kommen.



## DAS THEATERSTÜCK UND DER AUFSTAND

Da die offiziellen Kanäle spätestens ab dem 16. Juni unbrauchbar werden, der West-Berliner Oberbürgermeister nicht in der Stadt ist und die DDR Regierung in den Schutz der Russen flieht, kommt der Premiere eine besondere Bedeutung zu. Als Treffpunkt der High Society der Stadt soll das Theater ein inoffizieller Treffpunkt der Entscheidungsträger der Stadt sein. Man will sich dort "abseits des Protokolls" treffen, um zu versuchen eine Lösung der Krise zu erwirken. Charaktere die nicht von selbst auf so eine Idee kommen, können entweder von Biegner, Freudschuh, Obrecht oder auch Lou auf eine entsprechende Idee gebracht werden. Es sollte deutlich werden, dass die Aufführung des Stückes zu einer klassischen Unzeit kommt und auch nicht ohne weiteres abgesagt werden kann. Im Zweifel kann auch Freudschuh im Büro von Biegner auftauchen, kurz bevor oder während die Charaktere dort sind und unmissverständlich klar machen, dass er will, dass dieses gesellschaftliche Ereignis stattfindet. Freudschuh ist in dieser Situation ein überlasteter Mann an der Grenze zu einem Nervenzusammenbruch. Wildfremde Menschen die etwas von einem verfluchten Theaterstück o.ä. erzählen werde bei ihm sehr wahrscheinlich wenig Gehör finden. Er selbst befindet sich ebenfalls unter dem Druck der Alliierten (vgl. „Der Ort und der Aufstand“ im Kapitel „Ernst Friedrich Freudschuhs Büro“)

## HARALD JELLOWITZ WOHNUNG

Harald Jellowitz hat eine relativ unscheinbare Wohnung in Wedding gemietet. Als Schauspieler dem der große Durchbruch bisher verwehrt geblieben ist, kann der Mann sich keine besonders großen Sprünge erlauben. Die Wohnung besteht aus einer Küche, einem Schlafzimmer, einem kleinen Arbeitszimmer und einem Wohnzimmer. Sollten die Charaktere auf die Idee kommen Jellowitz dort zu besuchen, werden Sie die Wohnung allerdings verlassen vorfinden, da der Darsteller inzwischen komplett auf dem Schlösschen Kurmann lebt. Die Wohnung selbst ist aufgeräumt und versprüht den typischen

spartanischen Charme einer Junggesellenwohnung.

## HINWEISE ZUM VERBLEIB VON AGENT MADISON

- In dem Arbeitszimmer des Mannes können unterschriebene Verträge zwischen ihm und dem Fin de Soleil gefunden werden. Sein jüngstes Engagement ist die Rolle des Gelben Königs in dem Stück mit demselben Namen
- Im Wohnzimmer hat Jellowitz ein großes Gelbes Zeichen an eine der Wände gemalt. Zu dem Zeitpunkt war es für ihn nur das Symbol des Stückes, in dem er endlich eine Hauptrolle ergattern konnte.
- Mit einem Wurf auf "Okkultismus" kann man aus den Büchern des Mannes ableiten, dass er zumindest empfänglich für Geheimwissenschaften o.ä. ist. Ein wirklicher Kenner scheint er aber nicht zu sein.
- Im Schlafzimmer findet sich eine gedruckte Ausgabe des Gesamtwerkes von Chambers
- Mit einem gelungenen Wurf auf "Verborgenes erkennen" können die Charaktere im Arbeitszimmer des Mannes ebenfalls auf versteckte Korrespondenz zwischen Jellowitz und Madison stoßen. Es dreht sich dabei hauptsächlich um das aufzuführende Stück, allerdings verraten die Briefe die Adresse von Madisons Rückzugsort und den des Schlösschen Kurmann. Ferner ist an den Briefen der sich aufbauende Konflikt zwischen Jellowitz und Madison abzulesen. (Die beiden haben am Ende fast ausschließlich schriftlich kommuniziert)

## WEITERES

Auch dieser Ort wird regelmäßig von Heinrich Lübke beobachtet.

## AGENT MADISONS RÜCKZUGSORT

Agent Madison hat sich in den letzten Wochen seines Lebens fast vollständig in dieses Haus zurückgezogen. Unter der Adresse findet sich eine

Bombenruine, die anscheinend von den allgemeinen Aufräumarbeiten der Stadt bisher unberührt geblieben ist. In einer lange vergangenen Zeit mag es sich einmal um ein sehr ansehnliches Haus gehandelt haben, aber davon sind nur noch buchstäbliche Ruinen übrig. Der gesamte Straßenzug scheint von den Trümmerfrauen vergessen worden zu sein, so dass eine nahezu gespenstige Ruhe über der Ruinenlandschaft liegt. Agent Madison hat die letzten Wochen seines Lebens das Erdgeschoss des ehemaligen dreistöckigen Hauses bewohnt. Die Decke ist eingestürzt und überall liegen Bruchstücke herum. In einer Ecke des Raumes, geschützt von einem überhängenden Teil des zweiten Stocks, hat Agent Madison sich seine Schreibstube und ein kleines Lager eingerichtet, dass vor Dreck strotzt. Kerzenstumpen und Wachsflecken deuten auf eine geschäftige Aktivität hin.



#### HINWEISE ZUM VERBLEIB VON AGENT MADISON

- Der auffälligste Hinweis dürfte die Leiche von Agent Madison selbst sein, die sich im hinteren Teil des Hauses findet. Agent Madison hat sich erhängt und es hat sich niemand die Mühe gemacht, den Leichnam herunter zuschneiden. Er trägt eine in Fetzen hängende blassgelbe Robe und sein Gesicht wurde abgezogen und das rohe Fleisch ist mit Kalk eingerieben worden, ehe er starb.
- In seinen Taschen seiner Robe findet man unzählige Blätter mit dem immer gleichen ersten Akt des Königs in Gelb bzw. Cassildas Lied.
- Kundige Ermittler können mit einer entsprechenden Probe herausfinden, dass Agent Madison sich wohl vor seinem Ableben heftig zur Wehr gesetzt haben muss, denn unter der Robe und dem Kalk sind klare Hämatome zu erkennen.
- Jemand hat sich außerdem die Mühe gemacht die Zunge und die Finger der rechten Hand mit einem nicht sonderlich scharfen Messer herauszuschneiden, während der Mann noch lebte
- Eine Durchsuchung des Schreibtisches kann zeigen, dass dieser wohl schon zuvor durchsucht wurde und in einem der wasserfleckigen Bücherregale fehlt ein Band (Klarer Staubabdruck)
- In der ungeordneten Korrespondenz der letzten Wochen und Monate finden sich sowohl die Adresse des Fin de Soleil, als auch des Schlösschens Kurmann und mehrere Standardgagenverträge unterschrieben von dem Ensemble des Königs in Gelb und des unfertigen ersten Ensembles Lou ChuChu und Heinrich Lübbe
- Ein schwerer Wurf auf "Verborgenes erkennen" lässt die Charaktere in dem Durcheinander des Rückzugsorts noch die persönliche Korrespondenz zwischen Madison und Jellowitz finden. Der SL kann diese dazu benutzen ggf. die Vorgeschichte zu beleuchten.



## WEITERES

- Sollten die Charaktere ihn bisher nicht bemerkt haben, dann kann sich Heinrich Lübke hier zu erkennen geben und seine „Hilfe“ anbieten. Ansonsten kann er auch noch am Schlösschen Kurmann auftauchen, oder eine reine Kuriosität in diesem Fall bleiben.
- Es besteht eine 50% Chance, dass ein Mitglied des neuen Ensembles den Ort nach wie vor beobachtet und die Charaktere bei Ihren Nachforschungen beobachten kann. In diesem Fall haben die Charaktere ebenfalls mit einem schweren Wurf auf „Verborgenes erkennen“ die Chance, die Beobachterin zu sehen und versuchen zu stellen.
- Sollte die Frau gestellt werden können, dann wird deutlich, dass die Frau jenseits von Gut und Böse ist und kaum einen sinnvollen Gedanken äußern kann.
- Sollte die Frau entkommen, dann sind die Mitglieder des Ensembles gewarnt und wechseln den Standort, um Ihre Aufführung

nicht in Gefahr zu bringen. In diesem Fall kann das Ensemble lediglich am Premierentag gestellt werden.

- Alternativ kann die SL auch entscheiden, dass die Darsteller sich sicher fühlen und eher versuchen die Charaktere in einen Hinterhalt zu locken. Dafür würde sich das Forstgebiet anbieten, dass die Charaktere zu Fuß oder mit dem Auto durchqueren müssen, um zum Jagdschloss zu gelangen. In diesem Fall würde Jellowitz zuerst die Penner vorschicken, die im Jagdschloss hausen.

## DER RÜCKZUGSORT UND DER AUFSTAND

Während das Wirtschaftswunder im Rest West-Berlins für eine fast vollständige Renovierung gesorgt hat, wurde dieser Straßenzug bisher übersehen. Zwar kann man, je nachdem wann die Charaktere hier eintreffen, auch die Warningsirenen im Westen und den Lärm sowjetischer Kampfflieger hören, aber insgesamt atmet der Ort eher den Geist einer versunkenen Epoche aus. Die Trümmer und verlassenen Gebäude gemahnen eher an das Ende des II. Weltkriegs als an das Berlin der Gegenwart.

## 4. KAPITEL: EINMARSCH UND AUFMARSCH

## AUSGANGSSITUATION

Während in Ostberlin die Gewerkschaften die Arbeit niedergelegt, sowjetische Panzer bereits auf dem Weg und die innerstädtischen Grenzen schwer bewacht sind, machen sich am Abend des 17. Juli die Darsteller des Königs in Gelb daran im Fin de Soleil ihr Stück aufzuführen, dass einen großen Teil der Berliner Oberschicht ins Chaos stürzen wird.

Die Charaktere müssen in einem Wettlauf gegen die Zeit arbeiten, um die Aufführung zu verhindern und so eine möglicherweise

katastrophale Entwicklung in der geteilten Stadt abzuwenden. Dazu müssen Sie das Ensemble daran hindern die Bühne des Theaters zu betreten und das Stück aufzuführen. Je nach den Entwicklungen der vorangegangenen Kapitel kann das Ensemble im Schlösschen Kurmann gestellt werden, oder erst im Theater selber. Für den letzteren Fall muss der SL u.U. improvisieren und auf die Aktionen der Spieler eingehen, da eine detaillierte Planung für diesen Fall im Vorfeld nur schwer zu leisten ist.

## NSC IN DIESEM KAPITEL

- Harald Jellowitz (der Hauptdarsteller)
- Cassilda
- Camilla

## SCHLÖSSCHEN KURMANN

Das Schlösschen Kurmann ist ein verwahrlostes ehemaliges Jagdschloss vor den Toren Berlins. Seit dem Ende des Krieges und dem Tod seines ehemaligen Besitzers und einzigem Bewohners (Ernst Kurmann) steht das Schloss leer und diente lediglich durchreisenden Kriegsheimkehrern und Landstreichern als Heimat, ehe Agent Madison hier sein Ensemble untergebracht hat und die riesigen leeren Säle des Schlosses als Proberaum akquirierte. Seitdem hat sich das neue Ensemble in dem verlassenen Schloss eingerichtet und spricht mit dem Avatar des Königs in Gelb und driftet immer tiefer in den Wahnsinn ab, der darauf gerichtet ist, die Botschaft des Stücks in die Welt zu tragen. Das Schlösschen umfasst zwei Stockwerke, bewohnt davon sind lediglich drei Räume. In einem schlafen die drei Mitglieder des Ensembles und in dem anderen proben sie. Darüber hinaus befindet sich noch die Küche in rudimentärer Benutzung. Viele der anderen Zimmer liegen da wie im Dornröschenschlaf, wenn sie nicht von Landstreichern aufgebrochen und ausgeräumt wurden. In letzter Zeit hat Harald Jellowitz angefangen Obdachlose aufzugreifen und gegen Nahrung und Unterkunft als Probepublikum zu nutzen. Im Schloss befinden sich zurzeit vier Obdachlose, die äußerst ungehalten reagieren, wenn Sie von Fremden aufgescheucht werden.

## HINWEISE AUF DIE WAHRE NATUR DES THEATERSTÜCKS IM SCHLÖSSCHEN

- Im Schlafraum der Darsteller findet sich ein riesiges Gelbes Zeichen an die Wand geschmiert.
- Der Proberaum wurde ebenfalls mit Gelben Zeichen übersät

- Im Probenraum findet sich das Stück „Der König in Gelb“ in gebundener Form (jenes Exemplar das die Darsteller Agent Madison abgenommen haben)
- Im ersten Obergeschoss finden sich die berühmten Teile des Stückes in riesigen Lettern an die Wand geschrieben. Lediglich ein Zimmer ist unberührt und verschlossen
- In dem verschlossenen Zimmer findet sich ein Salon, dessen Möbel allesamt zur Seite geräumt bzw. aus dem Fenster geworfen worden sind, so dass eine große freie Fläche entstanden ist. In die Mitte dieser Fläche wurde ein großes Wasserbecken getragen, dass im Zentrum eines Gelben Zeichens steht. Die Wände sind über und über mit Passagen aus dem König in Gelb beschrieben. Zwei blassgelbe Roben hängen an der Wand. Charaktere die in das Wasser blicken müssen einen Wurf auf MAX5 ablegen. Jeder gelungene Wurf öffnet dem Betrachter einen Blick nach Carcosa oder dem See von Hali und ein Gespräch mit dem König in Gelb oder dem Schwarzen Mann.
- In einer unscheinbaren Schatulle im Proberaum finden sich blutige Skalpelle und die Überreste von menschlichen Fingern und einer Zunge
- Im Eingangsbereich finden sich die geöffnete Korrespondenz zwischen den Darstellern und dem Theaterintendanten, die das Aufführungsdatum bestätigen. Die Briefe liegen auf einem kleinen Tisch mit einer altersschwachen Schreibmaschine.





## DAS FINALE DES ABENTEUERS

Das Finale des Abenteuers wird sich unterscheiden, je nachdem wie schnell und erfolgreich die Charaktere sind. In der Folge sind drei mögliche Szenarien aufgeführt, die von unterschiedlichen Vorgehensweisen und Zeitpunkten ausgehen. Es steht dem Spielleiter natürlich immer offen, das Finale komplett anders zu gestalten und auf sich und seine Gruppe zuzuschneiden, aber die folgenden Szenarien sind wahrscheinliche Enden.

### DIE SZENE IM SCHLÖSSCHEN KURMANN

Wenn die Charaktere das Schloßchen betreten, werden Sie unter Umständen von den Anwesenden erwartet (Gelungene Probe auf Schleichen um nicht bemerkt zu werden). Sollten die Charaktere bemerkt werden, wird sich Harald Jellowitz in der Karikatur eines guten Gastgebers versuchen um die Neuankömmlinge zu kümmern, um seinen Kollegen die Möglichkeit zu verschaffen die Charaktere zu überwältigen. Jellowitz tritt Ihnen in einer abgerissenen blassgelben Robe entgegen und trägt eine weiße Gesichtsmaske in der Hand, die aus einer in Gips gegossenen Variante von Agent Madison Gesicht geformt wurde und mit dessen Haut bezogen wurde. In der Zeit versuchen die beiden Darstellerinnen Cassilda und Camilla sich auf der Galerie anzuschleichen und die Charaktere mit Pistolen unter Feuer zu nehmen. Sobald sie feuern wird Jellowitz beginnen sie mit einem Messer anzugreifen, das er unter der Robe versteckt hat. In diesem Fall greifen auch die Obdachlosen auf der Seite der Schauspieler in den Konflikt ein.

Sollten die Charaktere besonders charmant oder überzeugend sein, dann wird Jellowitz Ihnen vorschlagen das Stück in einer Privataufführung vorzuführen. Es versteht sich von selbst, dass das für die Charaktere nicht gut enden würde.

Sollte Camilla die Charaktere im vorangegangenen Kapitel beobachtet und/oder belauscht haben, so haben die Darsteller das Schloßchen verlassen und befinden sich bereits auf dem Weg zum Fin de Soleil.

## DAS STELLEN DER DARSTELLER IM FIN DE SOLEIL

Sollten die Darsteller vom Kommen der Charaktere unterrichtet worden sein und genug Zeit haben aus dem Schloss zu fliehen, dann ist die letzte Chance sie im Theater selbst oder ggf. davor abzufangen. Die Darsteller tun ihr Möglichstes um sich zusammenzureißen und wie normale Menschen zu wirken, was ihnen auf Dauer aber nicht zu leicht fallen sollte, da sie allesamt dem Wahnsinn des Königs in Gelb verfallen sind. Zunächst versuchen sie Hilfe von umstehenden Passanten / Besuchern / Theaterangestellten o.ä. zu bekommen. Nur wenn es sich deutlich anzeichnet, dass die Charaktere sie aufhalten würden, greifen sie aus Verzweiflung zu Waffengewalt. Bei Schusswaffengebrauch sind innerhalb von 30 – 120 Sekunden ein ganzes Dutzend Sicherheitsleute zugegen, da alle wegen des Aufstands in Ostberlin nervös sind. Im Zweifel sind die Polizisten hier nicht zimperlich.

Im Theater selber befindet sich eine ungewöhnlich hohe Zahl von Entscheidungsträgern, die allesamt die Gelegenheit zu nutzen wollen um sich „off the record“ auszutauschen um eine Katastrophe zu verhindern, die mit dem Einmarsch sowjetischer Panzer und Truppen in Ostberlin droht

### WAS PASSIERT, WENN DAS STÜCK SCHON LÄUFT?

Sollte es den Charakteren nicht gelingen die Darsteller aufzuhalten, ehe das Stück beginnt (sollten Sie die Darsteller in ihren Garderoben stellen, dann kann der Spielleiter eine Kombination aus den obigen Szenarien benutzen), dann wird es sehr schwer die Katastrophe noch abzuwenden. Das Stück wird ab den ersten Momente beginnen seinen dunklen Sog auf den Geist der Anwesenden auszuüben und sie so empfänglich für die Botschaften Hasturs und des Manns in Schwarz zu machen. Jeder Charakter der in das laufende Stück hineinkommt muss einen Wurf auf MAx3 (oder einem anderen Modifikator je nach bisherigem Verlauf des Abenteuers und Entscheid des Spielleiters) ablegen. Bei einer geglückten Probe erhält der

Charakter Visionen aus Carcosa (Stabilitätswurf 3 / 1W10+2 Verlust) und alle weiteren Proben gelten für ihn als „schwer“ bis entweder das Stück endet, unterbrochen wird oder der Charakter das Bewusstsein verliert.

Sollte es den Schauspielern gelingen den zweiten Akt zu beginnen (Dauer erster Akt: 45min + 5min Umbaupause), so sind die Anwesenden verloren. In diesem Fall wird sich der Mann in Schwarz in einer Szene manifestieren und den anwesenden Menschen seine nihilistischen Vorstellungen von

der Sinnlosigkeit des Seins ins Hirn eingeben. Gelingt es diesen Menschen dann das Theater zu verlassen, so ist nicht nur ein möglicher Frieden in weiter Ferne gerückt, sondern auch die Saat dafür gelegt, dass jemand einen verhängnisvollen Schießbefehl gibt, der den Kalten in einen heißen Krieg umwandeln wird.



## APPENDIX I - DRAMATIS PERSONAE NSC



MAYOR WILLIAM  
BLADE

Mayor Blade ist der Kommandant des kurz vor der Auflösung stehenden Kriegsgefangenenlagers Sheffield's Lodge Moor

POW Camp. Die meisten Gefangenen wurden entlassen und Mayor Blade verwaltet lediglich noch die Auflösung des Lagers und wartet auf seine Versetzung nach London. Als Lagerkommandant ist er für die Charaktere verantwortlich und deren Vorgesetzter. Außerdem kann er über die Zukunft der Agenten und der Kriegsgefangenen entscheiden.

Mayor Blade ist ein absoluter Schreibtischtäter. Er gibt zwar gerne nach außen den harten Hund, aber sein martialisches Auftreten passt nicht so recht zu der sehr nachsichtigen und milden Art sein Camp zu führen. Blade ist ein sehr korrekter Mann mit einem Hang zum Jovialität und Kammeradie. Er macht den Charakteren das Angebot um seine Agenten befördern und die Kriegsgefangenen endlich entlassen zu können. In den langen Jahren seit Kriegsende hat der Mayor „seine“ Kriegsgefangenen ins Herz geschlossen und versucht Sie zurück in die Heimat zu schicken.

Das einzige, das Blade auf den Tod nicht leiden kann ist es, wenn er den Verdacht bekommt, dass seine Großzügigkeit ausgenutzt wird. Sollte einer der Charaktere den Versuch unternehmen Blade auszunutzen, oder seine Mission als Sprungbrett zur Flucht missbrauchen, wird Blade nicht zögern Himmel und Hölle in Bewegung zu setzen, um den Flüchtigen wieder einzufangen.

### Wichtige Werte:

Ansehen 60%, Ausweichen 50%, Fremdsprache (Deutsch) 65%, Gesetzeskenntnisse 45%, Horchen 70%, Überzeugen 60%, Faustfeuerwaffe 65%



CAPTAIN BRANDON  
MOORE

Captain Moore ist der Pilot der Charaktere, der Sie von London aus nach Berlin fliegt.

Brandon ist der älteste Sohn eines berühmten Abenteurers und versucht sich seinen eignen Namen als Pilot zu machen. Nach einigen sehr gewagten Flügen im Luftkampf um England und langen, ereignislosen Bombenflügen über Deutschland ist Brandons Enthusiasmus deutlich gesunken. Seit dem Ende des Krieges verdient er sein Geld weiterhin als Armeepilot und versucht in das Testpilotprogramm der RAF aufgenommen zu werden, um als einer der ersten Überschalljets zu fliegen.

Brandon Moore ist ein sehr kompetenter Pilot und Navigator. Leider ist er auch ein großspuriger Macho und notorischer Schürzenjäger. Eingeeengt durch das strikte Protokoll der RAF sucht Brandon immer wieder nach Möglichkeiten des Ausbruchs aus der Normalität und der Routine. Wenn der Spielleiter möchte, kann er die britische Transportmaschine auf Ihrem Weg nach Berlin von russischen Maschinen „begleiten“ lassen, um so Brandon die Möglichkeit zu geben einen „Show Off“ hinzulegen. Ansonsten versucht er jedes weibliche Mitglied des Trupps anzugraben und zu sehen wie gut seine Chancen wären. Moore ist ein gutaussehender Mann in seinen späten 30ern und gibt sich alle Mühe dem Klischee des verwegenen Piloten zu entsprechen.

**Wichtige Werte:**

Ansehen 40%, Elektrische Reparaturen 35%, Mechanische Reparaturen 65%, Orientierung 70%, Pilot 80%, Überreden 55%



EMMA GÖDECKE

Emma Gödecke ist die Inhaberin / Köchin / Zimmermädchen etc. der Pension Gödecke, in der sowohl Agent Madison wie auch wahrscheinlich der

Charaktere in Berlin abgestiegen sind. Sie ist eine der ersten Anlaufstellen für Informationen über den Verbleib von Agent Madison und kann auch grundlegende Informationen über einige der anderen NSC und Berlin bereitstellen. Sie ist die gute Seele des Hauses und sorgt dafür, dass „der Laden läuft“.

Emma ist eine resolute, bodenständige Frau die kein Blatt vor den Mund nimmt. Nachdem ihr Mann im Krieg gefallen und Ihre Söhne noch immer nicht aus – sowjetischer Kriegsgefangenschaft heimgekehrt sind, hat Emma sich um das Familienunternehmen gekümmert. Sie ist innerlich eine sehr traurige und einsame Frau, die glücklich über jede Ablenkung ist. Aus diesem Grund findet man Emma auch fast immer irgendwo in den zugänglichen Bereichen der Pension. Selbst die Küche ist immer nur angelehnt, damit ein Gast vielleicht auf einige kurze Worte hineinkommen kann. Charaktere die sich Zeit für die Frau Anfang 50 nehmen, können damit rechnen, dass Emma viel und gern erzählt. Charaktere die sich herablassend oder barsch benehmen, können damit rechnen, dass Ihr Essen nicht mehr gut schmeckt und Emma sich sehr kühl geben wird.

**Wichtige Werte:**

Ansehen 35%, Buchführung 55%, Feilschen 50%, Handwerk 45%, Horchen 60%, Psychologie 20%,

Überreden 40%, Überzeugen 40%, Verborgenes erkennen 35%



LOU CHUCHU

Lou ist die Freundin und Geliebte von Agent Madison. Ihr bürgerlicher Name ist Louise Fechtmann. Die beiden haben sich vor einigen Monaten auf

einer Galerieeröffnung kennen gelernt.. Lou ist eine ehemalige Varietétänzerin und Schauspielerin. Seitdem sie sich geweigert hat mit den Nazis gemeinsame Sache zu machen, ist ihre Karriere in Deutschland größtenteils vorbei. Sie gibt sich den Anschein der aus der Zeit gefallenen Femme Fatale. In Wirklichkeit hat Lou ein beachtliches Vermögen angesammelt und so angelegt, dass ihr Vermögen den Krieg überdauert hat. Sie ist zwar reich und noch immer eine klassische Schönheit, aber es ärgert sie trotzdem nach wie vor, dass sie nicht mehr als Schauspielerin arbeitet. Als Madison, der für sie einer von vielen Liebhabern ist, ihr von seiner Idee erzählte ein Theaterstück auf die Beine zu stellen, hat sich bereit erklärt darin mitzuwirken. Als das Projekt immer mehr zu einer Obsession von Madison wurde, hat Lou sich von ihrem Liebhaber entfernt und nur noch wenig Kontakt gehabt. Als sie hörte, dass die erste Aufführung abgesagt wurde, war sie gleichzeitig enttäuscht und erleichtert.

Lou ist eine der besten Anlaufstellen die sich die Charaktere wünschen können. Sie kennt nahezu alle Personen aus Madisons Netzwerk und hat auch einen recht guten Überblick über deren Beziehung zueinander.

Lou ist eine selbstsichere und bestimmend auftretende Frau, die ganz dem Bild einer vergangenen Epoche entspricht. Ihre Wohnung und ihr Äußeres wirken, als seien die 20er und frühen 30er Jahre nie vergangen. Sie ist clever, dominant und verschlagen. Sie gibt gern das Bild



eines devoten Dummchens ab, wenn sie damit glaubt schneller an ihr Ziel zu kommen. Sie ist schnell darin ihr Auftreten der Situation anzupassen und wenn möglich das Beste für sich herauszuschlagen. Ihr Auftreten, wenn sie denkt, dass unmittelbar nichts für sie zu gewinnen oder zu verlieren ist, ist zumeist von einer gewissen burschikosen Koketterie geprägt.

**Wichtige Werte:**

Ansehen 50%, Tarnen 65%, Überzeugen 50%, Verbergen 55%, Verkleiden 70%



KARL OBRECHT

Karl Obrecht ist ein mittlerer Verwaltungsbeamter der SED in Ostberlin. Er ist Agent Madisons primärer Kontakt in den Osten der Stadt

und einer der Stützpfeiler des Netzwerkes. Obrecht hat denselben Brief wie Freudschuh und Biegner bekommen und kennt natürlich die typischen Treffpunkte und Codezeichen des britischen Agenten. Obrecht ist für die Spieler eine halbe Sackgasse, da der Mann am wenigsten über den Verbleib und die Motive von Madison weiß (was auch an seiner Art liegt nie wirklich zuzuhören). Allerdings kennt Obrecht eine Menge Leute in der SED Verwaltung und kann für die Spieler im letzten Teil des Abenteuers wichtig werden, sollten Sie eine schnelle Verbindung in den Osten der Stadt benötigen,

Karl Obrecht ist ein auf den ersten Blick ein überaus freundlichen und angenehmer Mann. Er entspricht überhaupt nicht dem Bild, dass man sich von einem Verwaltungsbeamten der DDR macht. Er ist gut angezogen, aufgeschlossen und beinahe weltmännisch in seinem Auftreten. Leider entpuppt er sich bei längerem Kontakt als ein großer Schwindler. Obrecht ist ein klassischer Narzisst und interessiert sich wenig für Dinge die nichts mit ihm selbst zu tun haben. Das Angebot

der Briten für sie zu arbeiten hat dem Mann geschmeichelt und seine Eitelkeit bedient. Natürlich hat er es umgehend angenommen, ohne weiter über die Konsequenzen nachzudenken. Generell ist Obrecht kein Mann der weit in die Zukunft denkt. Den Krieg hat er im kommunistischen Widerstand verbracht, vor allem da das Leben als Widerstandskämpfer aufregender war als das des Soldaten, oder des Fabrikanten (der Beruf seines Vaters).

Er gefällt sich in der Rolle des jovialen Kumpels, die er auch perfekt verkörpert. Wenn die Charaktere auf Obrecht treffen ist er von dem Sachverhalt umgehend fasziniert und träumt sich in die Rolle des zentralen Kontakts in einem verworrenen Film Noir. Die Wirklichkeit stört den Mann mit dem dröhnenden Lachen und der Vorliebe für bürgerliches Essen nur beiläufig.

**Wichtige Werte:**

Ansehen 40%, Überreden 60%



ERNST FRIEDRICH FREUDSCHUH

Ernst Friedrich Freudschuh ist der Hauptkontakt von Agent Madison im Westen der Stadt. Friedrich ist Mitglied

des Beraterstabs des Bürgermeisters von Westberlin Ernst Reuter. Er befindet sich seit Ende des Krieges auf der Gehaltsliste der Briten. Friedrich kam ursprünglich als Mitglied der Luftwaffe nach England und wurde im Battle over Britain von einer Spitfire abgeschossen. Er überlebte den Absturz, hat aber seitdem mit einem verkrüppelten Bein und permanenten Schmerzen zu kämpfen. Er weiß sowohl von Madisons Affäre mit Lou, als auch von dem Theaterstück und er kennt auch dessen Aufführungsort. Ferner hat er ebenfalls den Brief von Madison bekommen, in dem der Agent zum Schluss verhindern wollte, dass sein Stück aufgeführt wird. Da sich Ernst

Reuter zur Zeit nicht Berlin, sondern auf dem Europäischen Städtetag in Wien, aufhält, ist Freudschuh auch so etwas wie der operative Chef im Parlament von Westberlin.

Der Mann lässt sich prinzipiell nur mit seinem zweiten Vornamen anreden, da er weder mit seinem Vater noch mit seinem Chef verwechselt werden will. Durch die beständigen Schmerzen in seinem Bein ist Friedrich grundsätzlich schlecht gelaunt und schnell reizbar. Dieses äußerlich sehr barsche Verhalten versteckt einen im Kern sehr ehrlichen und aufrichtig um das Richtige bemühten Mann. Wenn man sich ihm respektvoll und höflich nähert ohne dabei zu jovial oder unterwürfig zu erscheinen, so wird Friedrich sehr bemüht sein den Charakteren zu helfen. Nach Ihrem Abschied hat er sich um Madison gesorgt, hat aber noch nicht gewagt mit den Briten direkten Kontakt aufzunehmen. Je nachdem, an welchem Tag die Charaktere Friedrich treffen, ist er ggf. auch enorm gestresst von der sich zuspitzenden Situation in Ostberlin. Friedrich ist ein ernster, fairer und wohlmeinender Mann, der nach außen hin eine abweisende und barsche Art kultiviert.

**Wichtige Werte:**

Ansehen 60%, Anthropologie 45%,  
Gesetzeskenntnisse 55%, Psychologie 60%,  
Pilot 50%



ERWIN UND MARIA  
PFUSCHL

Das Ehepaar Puschl führt das Wiener Caféhaus, das sich Agent Madison als Treffpunkt mit seinen

Informanten ausgesucht hat und in dem er seinen toten Briefkasten hinterlegt hat. Das Ehepaar hat nach dem Krieg das zerstörte Wien verlassen, um in Berlin neu anzufangen. Die Erinnerungen an ihre toten Kinder war zu viel um es jeden Tag zu ertragen, also sind sie zu Verwandten gezogen,

die den Krieg überlebt und in Berlin untergekommen sind. Das Ehepaar ist auch nach vielen Jahren der Ehe noch immer unzertrennlich und ein eingespieltes Team in Ihrem Café. Ihre Wienerart wird in Berlin gerne als Exotikum gesehen und es ist nicht zu leugnen, dass Sie viel von der Zubereitung von Torten und Kaffee verstehen. Die beiden kennen Madison als guten und treuen Kunden, wissen aber darüber hinaus nichts über dessen Geheimnisse.

Die Puschls sind freundliche, wenn auch mitunter arrogant anmutende Exilwiener im Spätherbst ihres Lebens. Sie sind immer viel beschäftigt und haben über Smalltalk hinaus selten Zeit für ein entspanntes Gespräch, zumindest während des laufenden Betriebs. Wenn das Café schließt sind die Puschls gerne bereit, sich von freundlichen oder galanten Charakteren zum Essen einladen zu lassen und eine breite Flut von Anekdoten zu erzählen. Dabei können die Charaktere auf jeden Fall mehr über Madisons Verfall in den letzten Wochen seines Lebens erfahren. Außerdem haben die Puschls nahezu jedes wichtige Mitglied von Madisons Zirkel schon mindestens ein Dutzend Mal gesehen im Verlauf der letzten Jahre.

**Wichtige Werte:**

Ansehen 35%, Buchführung 45%,  
Psychologie 50%, Überreden 55%, Fremdsprache  
(Hochdeutsch) 40%



HEINRICH LÜBBE

Heinrich Lübke ist der engste Vertraute von Agent Madison und am ehesten das was man einen echten Freund nennen würde.

Das hat auch dazu geführt, dass Madison ihn gefragt hat, ob er in seinem neuen Theaterstück nicht die Hauptrolle übernehmen wolle. Lübke, an sich ein bodenständiger Mann ohne künstlerische Ambitionen, lehnte zunächst ab und stimmte erst zu, nachdem ihm Madison aus dem König in Gelb



vorgelesen hatte und den westdeutschen Beamten damit in eine geistige Umnachtung gestürzt hat. Zu spät bemerkte Madison was er angerichtet hatte und versuchte Lübke wieder aus dem Projekt zu entfernen. Seitdem sucht Lübke nach seinem Freund und beobachtet abwechselnd alle Orte, an denen sie sich sonst getroffen haben. Er will unbedingt wieder Zugang zum König in Gelb und einen Weg nach Carcosa. Von dem zweiten Ensemble weiß er nichts. Lübke wird außerdem von der Polizei gesucht, da er von seiner Ehefrau in Bonn als vermisst gemeldet wurde.

Heinrich, an sich ein Paradebeispiel für die Spießigkeit Westdeutschlands in den 50er Jahren wurde durch den Kontakt mit dem König in Gelb zutiefst getroffen und innerlich verändert. Er ist zwar funktional und wirkt auf einen oberflächlichen Blick wie ein typischer Vertreter seiner Zunft, aber die Spuren sind nicht zu übersehen. Heinrich hat einige nervöse Ticks (Zucken des Mundwinkels und unruhiges umherblicken) entwickelt und das Verlesen von Passagen aus oder das Erblicken eines Exemplars des Königs in Gelb werden ihn alle Vorsicht vergessen lassen. Er will das Buch um jeden Preis in die Hand bekommen und wird alles tun, um dieses Ziel zu erreichen.

**Wichtige Werte:**

Ansehen 70%, Cthulhu Mythos 3%,  
 Horchen 45%, Schleichen 60%,  
 Spurensuche 40%, Tarnen 50%, Verbergen 65%,  
 Verborgenes erkennen 70%, Verkleiden 60%



**BERTHOLD BIEGNER**

Berthold Biegner ist der Chef des Fin de Soleil und eine bekannte Größe der Theaterszene. Sowohl Agent Madison, wie auch Harald Jellowitz

hatten Kontakt mit ihm, um das Theaterstück auf die Bühne zu bringen. Biegner kennt die Adresse

des Schösschen Kurmann, da Jellowitz ihm bei Ihrer ersten Begegnung davon erzählt hat, dass er zur Vorbereitung auf seine neue Rolle vor hat sich auf dieses verlassene Schösschen zurückzuziehen. Außerdem steht die Adresse auf dem letzten Brief den Jellowitz an Biegner geschrieben hat, nachdem er befürchtete, dass Madison die Aufführung verhindern könnte. Biegner ist der beste Anlaufpunkt für Informationen über Jellowitz, das Theaterstück etc. Außerdem ist er derjenige, der die Aufführung des Stückes am ehesten stoppen kann, ohne auf extreme Mittel zurückgreifen zu müssen.

Biegner ist ein Exzentriker und Schöngest. Zumindest, wenn er innerlich ruhig und entspannt ist. Sobald er unter Druck gerät, dann wird er schnell zu einem cholerischen, unangenehmen Menschen. Er ist außerdem ein Macho wie er im Buche steht. Er behandelt Frauen zwar ausgenommen gut, aber auf dieselbe Art und Weise wie er ein besonders wertvolles Schmuckstück behandeln würde. Auf Vorschläge oder Drängen von weiblichen Charakteren wird er zwar lächelnd antworten, dass er darüber nachdenkt, aber innerlich die Vorschläge keine Sekunde auch nur in Erwägung ziehen. Männern gegenüber gibt er sich kumpelhaft bis dominant je nach Auftreten des Gegenüber. Biegner ist außerdem im Herzen ein Sozialist und ein Träumer. Der real existierende Sozialismus der DDR hat den Mann tief enttäuscht und innerlich verunsichert gelassen. Wohl auch um sich selbst die Tiefe der Dekadenz des westlichen Systems vor Augen zu führen, hat er zugestimmt ein Stück wie den König in Gelb aufzuführen.

**Wichtige Werte:**

Ansehen 60%, Psychologie 55%, Feilschen 65%

## DAS ENSEMBLE UM HARALD JELLOWITZ

Harald Jellowitz ist die treibende Kraft hinter der Aufführung des Königs in Gelb. Er ist der Chef des zweiten Ensembles und der Mörder von Agent Madison. Genau wie viele andere ist Jellowitz allerdings auch mehr Opfer der Umstände als ein kriminelles Genie. Zu dem Zeitpunkt an dem die Charaktere ihn treffen ist Harald Jellowitz aber bereits geistig so weit umnachtet, dass dies von den Charakteren kaum gewürdigt werden dürfte. Er hat sich so tief in das Theaterstück hineingelesen, dass er inzwischen davon überzeugt ist, er sei der König in Gelb, das Schlösschen Kurmann sein Palast und die Landschaft um ihn herum das düstere Carcosa.

Harald ist jenseits von Gut und Böse. Er spielt seine Rolle als Gelber König mit voller Hingabe. Er bedient sich völlig veralteter Höflichkeitsfloskeln, legt höfische Manieren an den Tag etc. Er hat sich soweit in der Realität Carcosa verloren, dass kein gutgemeinter Ratschlag oder Konfrontation mit der Realität ihn dort herausholt. Vielleicht könnte eine

mehrfährige Psychotherapie helfen . . . Jellowitz und seine beiden Kolleginnen, die noch weiter abgerückt sind als er, werden die Charaktere wie Gäste in Ihrem Herrenhaus begrüßen. Sobald die Charaktere sich aggressiv zeigen, aber sofort zu Gegengewalt bringen. Der Mann in Schwarz ist nie weit in der Realität des Ensembles und wird sie vor allem darauf hin bringen das Stück zur Aufführung zu bringen.

Das gesamte Ensemble ist bewaffnet und tendenziell gewaltbereit. Sollten die Charaktere Heinrich Lübke mitbringen, so werden sie umgehend als Feinde klassifiziert.

**Jellowitz Maske:** Seine Maske ist menschlicher Haut bezogen und übt bei Kontakt einen unwiderstehlichen Drang aus sie aufzusetzen. Kontakt mit der Maske kann denjenigen Charakter schnell in die Realität von Carcosa ziehen.

### **Wichtige Werte:**

Faustfeuerwaffe 60%,      Gewehr 65%,  
Ausweichen 55%



## APPENDIX II - HANDOUTS

## Handout I - Cassildas Lied

Entlang der Küste brechen sich die Wolkenwellen,  
Die Zwillingssonnen versinken unter dem See,  
Die Schatten werden länger  
In Cercosa.

Absonderlich ist die Nacht, in der schwarze Sterne aufgehen,  
Und fremdartige Monde kreisen durch die Himmel,  
Doch fremdartiger ist noch immer  
Das verlorene Cercosa.

Lieder, welche die Hyaden dort singen sollen,  
Wo die Feten des Königs flattern,  
Müssen ungehört sterben im  
Düsteren Cercosa.

Lied meiner Seele, meine Stimme ist tot,  
Stirb ungesungen, wie auch ungeweinete Tränen  
Trochmen und sterben sollen im  
Verlorenen Cercosa.

## Handout II – Die lesbaren Stellen des Briefkonvoluts in Madisons Zimmer im Hotel Gödecke

Erstlang der Küste brechen sich die Wellenwellen  
 Die Zwillingssonnen versinken unter dem See.  
 Die Schatten werden länger  
 In Cercosa.

Absonderlich ist die Nacht, in der schwarze Sterne aufgehen  
 Und fremdartige Monde kreisen durch die Himmel.  
 Doch fremdartiger ist noch immer  
 Das verlorene Cercosa.

Jeder, welche die Hyaden dort singen sollen  
 Wo die Fefeln des Königs flattern  
 Müssen ungehört sterben im  
 Düstern Cercosa.

Gest meiner Seele, meine Stimme ist tot,  
 Stirb ungesungen wie auch ungeweinete Tränen  
 Trocknen und sterben sollen im  
 Verlorenen Cercosa.

Er hat wieder ja mir gesprochen Hasturs Wort soll erklingen.  
 Er kommt nun oft. Jede Nacht spricht er ja mir und wisper  
 mir seine Zeilen ins Ohr. Ich werde aufschreiben, was  
 aufschreiben ich wage. Nur die Sonne des Tages bringt  
 Erleichterung für meine Seele. Seine Macht liegt in der  
 Nacht und zwischen den Sternen wo ledrige Schwingen  
 heftig Schrecken verbreiten Hasturs Wort kriecht ja mir  
 durch das kosmische Nichts. Bernhardt spricht ja mir.  
 Ich werde es aufschreiben



## Handout III – Der Brief an Obrecht / Freudschuh / Biegner

Berlin 06/09/1953

Lieber Freund,

Du musst es aufhalten! Hasturs Wort kriecht in meinem Schädel umher. Bernhard lässt mich nicht los. Sein Wort bringt Aldebarans Herold zu uns, um Ernte zu halten unter jeden die töricht genug sind mir zu lauschen. Sein Flüstern wird das Flüstern der armen Camilla sein, das das Nebelmeer zum Sturm aufpeitscht, wenn der irre Alte sich in seinem Traumgefängnis bewegt.

Du musst es aufhalten, denn wenn die Sonne sinkt, wird der Bote des Stiers mich auf seine bleichen Hörner nehmen und zur Jagd blasen. Das Zeichen wurde gebrochen und mit ihm die Macht, die ihn an seinen Ort gefesselt hat. Heute dampft und staubt es dort nur noch. Das Tor wurde gesprengt, nachdem der Geist auf Sternpfaden entkommen ist. Bleich ist sein Gesicht. Bleich und strahlend wie die Monde im Hali.

Halte es auf! Ich ersuche dich in Namen von allem was uns verbunden hat. Im Namen von allem was uns erwartet nachdem der Vorhang gehoben wurde und der Mann ohne Maske sein krankes Licht in die Augen der betrogenen Betrüger gerichtet hat.

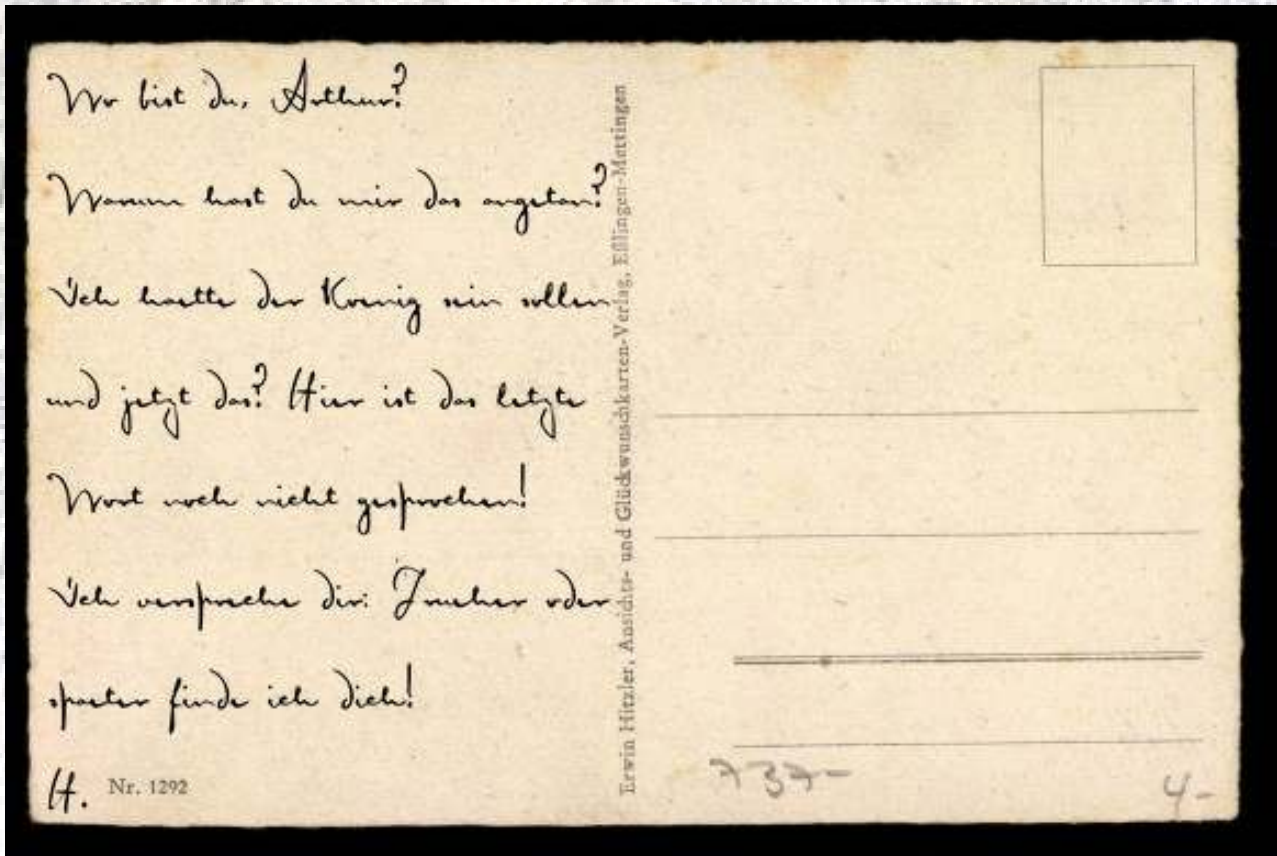
Jeder spielt seinen Part im großen Spiel, mein lieber, ahnungsloser Freund. Mein Abtritt naht. Schon sehe ich die Maske im letzten Licht des Tages. Schon spüre ich seinen Griff im Wind und höre das Knarren der Schwingen, die meinen letzten Auftritt herbeibringen.

Ich muss mich eilen. Rasch nun will ich sein. Meine Gedanken sind bei dir. Mein Wunsch ist nichtig und bedeutsam zugleich. Ich weiß es sicher.

Dein

Arthur Medison

## Handout IV – Die Notiz im toten Briefkasten



## APPENDIX III: RADIOBERICHTE, TONDOKUMENTE UND VIDEOS

Die unten aufgeführten Radioberichte und Videos kann der Spielleiter einsetzen, um ein wenig historisches Flair einzubetten und den Spielern zu verdeutlichen, was außerhalb Ihrer Wahrnehmung gerade in Berlin passiert. Es kann auch dazu benutzt werden zu verdeutlichen, wie dringend es ist, die Aufführung des Theaterstücks zu verhindern, da Berlin immer eindeutiger auf eine

Krise zusteuert. Es ist selbstverständlich nicht notwendig alle Dokumente zu benutzen. Die Sammlung soll lediglich als Möglichkeit für den SL bestehen sich einige historische Versatzstücke zu nehmen und zu benutzen, wie es ihm gerade in den Kram passt.



**Chronik der Ereignisse im Juni 1953:** <http://www.17juni53.de/chronik/index.html>

### **Radiobericht vom 14.Juni**

Auf dem Land ist die Unruhe besonders groß. In den LPG zeigen sich Auflösungstendenzen; Bauern fordern ihre Höfe zurück. In einer Reihe von Genossenschaften häufen sich die Austritte. Aus dem Gefängnis entlassene "Großbauern" werden in den Dörfern mit Glockengeläut und Blumen empfangen. Auf einer Bauernversammlung in Eckolstedt, Kreis Apolda, verlangen 300 Teilnehmer die Abschaffung des Aufbaus des Sozialismus und die generelle Auflösung der LPG. Bei der Neuwahl des Gemeinderates werden die Vertreter der SED ausgeschlossen, der Bürgermeister mit sofortiger Wirkung abgelöst sowie der Rücktritt der Regierung und die Durchführung von Neuwahlen gefordert. (Quelle: <http://www.17juni53.de/chronik/530614.html>)

### **Radiobericht vom 15.Juni**

**Bericht des Ostberliner Bürgermeisters Friedrich Ebert:** [http://www.17juni53.de/audio/530615\\_1.mp3](http://www.17juni53.de/audio/530615_1.mp3)

### **RIAS Bericht vom Abend des 15.Juni**

"In Ostberlin kam es heute auf drei Baustellen des volkseigenen Betriebes "Industriebau" zu Proteststreiks gegen die von der Regierung angeordneten Normenerhöhungen um 10%.

Auf der Baustelle Krankenhaus Friedrichshain wurde um 9.00 h die Arbeit niedergelegt, während die Arbeiter auf den Baustellen Stalinallee Block 40 und Volkspolizeiinspektion Friedrichshain ab 14.00 und 15.00 h in den Ausstand traten. In Protestresolutionen an die Zonenregierung wurde die Zurückziehung der Anordnung über die Erhöhung der Normen gefordert."

### **Radioberichte vom 16.Juni**

**Radiomeldung Mittag 16.Juni:** Wilhelmstr./Ecke Leipziger Str., Haus der Ministerien, sind die Bauarbeiter versammelt. Ein Redner des Ministeriums, der u.a. sagte: "Wir brauchen eine Volksarmee", wurde von den Bauarbeitern angeschrien: "Nieder mit der Volksarmee!" Von den Bauarbeitern wurde eine Resolution verfasst, die verlesen, aber durch den herrschenden Krach von den VP.-Angehörigen nicht verstanden wurde. Ein Zug von ca. 100 Bauarbeitern ist noch hinzugekommen.

**Radiomeldung Früher Abend 16.Juni:** VPI Mitte, VP.-Mstr. S., meldet fernmündlich: Satlinallee/Ecke Vogtstr. bewegt sich eine Gruppe von ca. 150 Personen. Sie benutzt die Fahrbahn und ruft "Nieder mit den Sowjets, wir brauchen keine Steuerschlucker, wir brauchen Butter!"

**Interview am Morgen des 17.Juni:** <http://www.17juni53.de/audio/track10.mp3>

Bilder dazu unter dem Videolink: [http://www.17juni53.de/chronik/530617\\_2.html](http://www.17juni53.de/chronik/530617_2.html)

**Rede von Ministerpräsident Otto Grotewohl vom sowjetischen Militärstützpunkt Karlshorst am 17. Juni um 14:00:** <http://www.17juni53.de/audio/track9.mp3>

**Telegramm an den sowjetischen Marschall und Verteidigungsminister Bulganin und Außenminister Molotov am Mittag des 17. Juni:** [http://www.17juni53.de/chronik/530617/17-06-53\\_0430\\_o.html](http://www.17juni53.de/chronik/530617/17-06-53_0430_o.html) und am **Abend** [http://www.17juni53.de/chronik/530617/17-06-53\\_0900\\_o.html](http://www.17juni53.de/chronik/530617/17-06-53_0900_o.html)

**Rede von Ernst Reuter am Abend des 17. Juni auf dem Städtetag in Wien, übertragen auf Westberliner und Ostberliner Piratensender:**

"Niemand kann auf die Dauer wagen, angesichts der ganzen Welt ein solches System einer verfluchten Tyrannei aufrecht zu erhalten. Wir haben gestern und heute in Berlin gesehen nach all den Nachrichten, die zu uns gekommen sind, und Sie werden, meine lieben Freunde mir verzeihen und verstehen, wenn ich sage, manchmal sind meine Gedanken mehr in Berlin als hier, - wir haben gespürt, dass das Volk von Berlin, ungebrochen auch in Ostberlin, aufgestanden ist wie ein Mann und seine Meinung gesagt hat, wo es in Wirklichkeit steht. Wenn das Wort Demokratie überhaupt noch einen Sinn hat, dann sollen doch die Führer der sogenannten Deutschen Demokratischen Republik, wie sie sich stolz nennen, endlich die Demokratie in ihrem eigenen Lande einführen und dem Volk die Möglichkeit geben, abzustimmen und zu wählen. Ohne die sowjetische Besatzungsmacht würde ich heute ganz alleine ins Rathaus des Ostsektors von Berlin gehen und würde die Geschäfte als Regierender Bürgermeister von ganz Berlin übernehmen, geschützt von der jubelnden Zustimmung der ganzen Berliner Bevölkerung."

**Amerikanischer Bericht während der Aufstände und dem Einrücken russischer Panzer. Früher 17. Juni:** <https://www.youtube.com/watch?v=PY4IUr9FGjA>

**Radiobericht vom Abend des 17. Juni vom DDR Piratensender:**  
<http://www.17juni53.de/audio/track16.mp3>

**Radiobericht eines Westradiosenders vom Abend des 17. Juni:**  
[http://www.17juni53.de/audio/530619\\_3.mp3](http://www.17juni53.de/audio/530619_3.mp3)

**Sicht der DDR auf die Aufstände nach deren Ende:** <https://www.youtube.com/watch?v=c1nMmx34rXw>