

Garten Eden



Ein Abenteuer für Cthulhu von Nils Plaumann

Im Garten Eden

Dieses Abenteuer für *Cthulhu* spielt in Mesopotamien, dem Zweistromland zwischen Euphrat und Tigris, das auch als der biblische Garten Eden bezeichnet wird. Soldaten, die während des Großen Krieges hier kämpften, nannten das Land wegen der extremen klimatischen Bedingungen die „Bratpfanne des Teufels“.

Das Szenario ist bewusst gradlinig angelegt und kann ohne große Vorbereitungen mit drei oder vier Charakteren gespielt werden. Es ist als One-Shot-Abenteuer angelegt, wobei sich Hinweise für die Charaktererschaffung weiter unten finden.

Die Regelangaben im Text beziehen sich auf das vom Pegasus-Verlag herausgegebene *Cthulhu*-Rollenspiel und sind der dortigen Schreibweise angepasst. Wenn also die Charaktere „mit etwas Glück“ etwas erfahren können oder durch „vorsichtiges Schleichen“ an Wachposten vorbeikommen, dann sind die entsprechenden Rettungs- oder Fertigkeitswürfe fällig. *Schwere* Fertigkeitswürfe werden gegen den halben, *einfache* gegen den doppelten Fertigkeitswert gewürfelt.

Übersicht über das Abenteuer

Wir befinden uns in Mesopotamien, im Sommer des Jahres 1916. Sowohl die britischen Angreifer als auch die deutsch-türkischen Truppen verzichten in der extremen Sommerhitze auf Kampfhandlungen, doch sammeln sich im Süden des Landes neue Kräfte für den britischen Vormarsch Richtung Bagdad.

Zu Beginn des Abenteuers, im *ersten Kapitel*, erhalten die Charaktere, die zu diesem Zeitpunkt im britisch besetzten Nasirija stationiert sind, einen Auftrag zur Nachrichtengewinnung. Sie sollen sich unauffällig in das von Deutschen kontrollierte Kerbala begeben und dort einen alliierten Agenten aufsuchen. Der Agent soll wichtige Informationen für den geplanten Vormarsch der britischen Truppen besitzen, doch ist die Verbindung zu ihm vor kurzem abgerissen. Nach ihrer Ankunft in der Stadt und Kontaktaufnahme mit einem Verbindungsmann stellen die Charaktere fest, dass der Agent festgenommen und nach Bagdad gebracht wurde. Zudem gelangen sie in den Besitz seiner persönlichen Gegenstände, darunter einem geheimnisvollen Buch, das die Charaktere sofort in seinen Bann zieht.

Im *zweiten Kapitel*, auf dem Weg nach Bagdad, ergreift das Buch vom Verstand desjenigen, der darin liest, schlei-

chend Besitz. Im Geist des betroffenen Charakters entwickelt sich zunächst nur der Drang, nach Süden zu reisen. Im weiteren Verlauf wird dieses Drängen stärker und zielgerichteter. Schließlich wird klar, dass das Ziel des Charakters die Ruinen von Babylon sind und er dort ein schreckliches Ritual durchführen soll.



Eine türkische Patrouille

Zwischenzeitlich in Bagdad angekommen, versucht die Gruppe, den Kontakt zu dem Agenten herzustellen. Dabei werden sie jedoch entdeckt und festgenommen. Schnell werden sie der Spionage verdächtigt, ihre Besitztümer, auch das Buch, werden einbehalten. Da nun die Charaktere, die in dem Buch gelesen haben, langsam dem Wahnsinn verfallen, ebenso wie es mit dem Agenten geschah, den sie im Gefängnis treffen, werden sie einen Ausbruchversuch wagen, der ihnen gelingt. Allerdings müssen sie erfahren, dass ein deutscher Offizier, der während der Gefangenschaft der Charaktere auch im Buch gelesen hat, mitsamt eben diesem verschwunden ist. Die Vermutung liegt nahe, dass er Richtung Babylon unterwegs ist.

Während die Charaktere sich im *dritten Kapitel* auf den Weg nach Babylon begeben, sind sie hin- und hergerissen zwischen dem eigenen Verlangen nach dem Buch und der Einsicht, dass sie das Ritual verhindern müssen. Es kommt in den Ruinen von Babylon zum Showdown mit offenem Ende.

Historischer Überblick

Nach Ausbruch des Großen Krieges in Europa sieht die Regierung Großbritanniens auch im Mittleren Osten Handlungsbedarf: Die *Anglo-Persian Oil Company (APOC)* besitzt im Südosten des von der Türkei kontrollierten Mesopotamiens in der Gegend um Ahwaz und am Schatt al-Arab große Ölfelder, die es vor einem zu erwartenden türkischen Zugriff zu schützen gilt. Im Jahre 1914 werden daher britische Truppen mit Unterstützung durch indische, australische und neuseeländische Kräfte an den Persischen Golf entsandt. Nach der Einnahme der Hafenstadt Fao im November 1914 gelangen die alliierten Streitkräfte noch im selben Monat nach Basra, wo sie ihre logistische Basis aufbauen.

Die Deutschen sind indessen vor allem daran interes-

siert, dass türkische Truppen weitab des europäischen Kriegsschauplatzes britische Kräfte binden. Dazu senden sie eigene Truppen in Bataillonsstärke in das Osmanische Reich, die den Gegenangriff der Türken auf Basra Mitte April 1915 unterstützen, allerdings ohne Erfolg, da die ausreichende Versorgung der Truppen nicht sichergestellt werden kann. Daraufhin entschließt sich der britische Oberbefehlshaber unter Ausnutzung der vermeintlichen Schwäche des Gegners und trotz schwacher eigener Kräfte und der einsetzenden Hitze noch im April 1915 den Tigris entlang Richtung Bagdad zu marschieren. Der Vormarsch geht nur langsam voran, da auch die Briten Nachschubschwierigkeiten haben. In den nächsten zwei Monaten legen die Truppen lediglich 160 Kilometer zurück bis sie im Juli 1915 die Stadt Amara einnehmen können. Parallel dazu stoßen sie entlang des Euphrates vor und erreichen Ende Juli 1915 die Stadt Nasirija.

Von Amara aus rücken die Briten weiter vor und können die deutsch-türkischen Verteidiger bis 50 Kilometer vor Bagdad zurückdrängen. Ein weiteres Vorgehen wird zunächst aufgeschoben, da sich trotz der kurzen Versorgungswege die Deckung des Bedarfs an Trinkwasser, Nahrung und Munition als schwierig gestaltet. Die 150 Kilometer südlich von Bagdad gelegene Stadt Kut-al-Amara wird in dieser Zeit zu einem starken britischen Stützpunkt ausgebaut.

Erst im November 1915 gehen die Briten wieder gegen die Türken vor, unterschätzen aber die Kampfkraft des Gegners. Es kommt zu einer Schlacht bei Ktesiphon, bei der es mehrere Tausend Tote und Verwundete auf beiden Seiten gibt, woraufhin sich sowohl die britischen als auch die türkischen Truppen zurückziehen. In dieser Situation übernimmt Generalfeldmarschall Colmar Freiherr von der Goltz die Befehlsgewalt über die deutsch-türkischen Truppen und entschließt sich, die Briten in Kut-al-Amara zu binden und so zunächst seine Flanke zu sichern. Es ge-

Wenn die Spieler ihre Charaktere für dieses Abenteuer selbst erschaffen, sollten ein paar Dinge beachtet werden: Zum einen sollten die Charaktere von einer der oben genannten Nationalitäten sein und die entsprechende *Muttersprache* sprechen. Als Berufe kommen entweder *Offizier*, *Soldat*, oder *Söldner* mit den im *Cthulhu-Spielerhandbuch* aufgeführten Berufsfertigkeiten in Frage. Die Hobbyfertigkeiten können beliebig gewählt werden, allerdings ist es wichtig, dass die Fremdsprachen *Deutsch*, *Türkisch* und *Arabisch* in der Gruppe gesprochen werden, wobei jeder Charakter zumindest die Fremdsprache (Deutsch) mit einem Wert von mindestens 25 % beherrschen sollte. Über die Ausrüstung der Charaktere brauchen die Spieler sich noch keine Gedanken machen, diese erhalten sie zu Beginn des Abenteuers. Für einen schnelleren Start ins Abenteuer sind vorgefertigte Charaktere zum Download erhältlich, die der Spielleiter ausdrucken und verteilen kann.

lingt von der Goltz nach großen Mühen im Herbst 1915, eine britische Division in Kut-al-Amara einzuschließen. Zwar versuchen die Briten Anfang März 1916, die Stadt zu befreien, müssen sich jedoch nach verlustreichen Kämpfen zurückziehen. Im April 1916 kapitulieren die in Kut-al-Amara eingeschlossenen britischen Truppen. Hier beginnt das Abenteuer.

Die Charaktere

Die Charaktere in diesem Abenteuer sind Angehörige der britischen sogenannten „*Hush-Hush-Brigade*“. Diese Einheit, deren Existenz sich auch historisch belegen lässt, bestand zum größten Teil aus britischen, kanadischen, australischen, neuseeländischen, französischen und russischen Söldnern, die sich durch ihre Fronterfahrung auszeichneten. Die Brigade wurde, nachdem die Briten Bagdad eingenommen hatten, in der Stadt aufgestellt und hatte den Auftrag, in kleinen Gruppen verdeckt in das Persische Reich und den Kaukasus einzudringen und dort den Aufbau verschiedener militärischer Organisationen zu unterstützen. Für dieses Abenteuer wird angenommen, dass diese einmalige Brigade bereits 1916 existierte und auch verdeckte Einsätze zur Nachrichtengewinnung für die kämpfenden Truppen durchführte.

Erstes Kapitel – In geheimer Mission

Der Auftrag

Mai 1916. Die Charaktere befinden sich bei ihrer Einheit in der britisch besetzten Stadt Nasirija. Die Stimmung ist nach der Niederlage in Kut-al-Amara gedrückt, aber auch kampfeslustig: Vor allem die Elite-Kämpfer der *Hush-Hush-Brigade* würden es den deutschen Truppen zu gerne noch einmal zeigen! Angesichts der nahenden Hitzeperiode bereiten sich die Charaktere jedoch auf einen längeren Aufenthalt im Lager vor. Die meiste Zeit verbringen sie mit Übungen und der Pflege ihrer Ausrüstung.

Eines Tages werden die Charaktere zu ihrem Bataillonskommandeur, *Colonel Mandrake*, gerufen. Colonel Mandrake informiert sie darüber, dass eine Nachricht aus dem Londoner Kriegsministerium eingetroffen ist, die besagt, dass in Mesopotamien bald mit Verstärkung durch britische Truppen zu rechnen ist. Zwar sind keine genauen Pläne bekannt, doch falls man zum Ende der Hitzeperiode wieder Richtung Bagdad marschieren soll, möchte der britische Oberbefehlshaber in Mesopotamien gut vorbereitet sein. Schon seit geraumer Zeit sammeln die Briten daher Informationen über Truppenbewegungen und Verteidigungspläne der Deutschen und Türken. Es scheint jedoch Schwierigkeiten mit einer der Informationsquellen zu geben: Ein Agent in Kerbala hat der britischen Truppenführung vor wenigen Wochen die Übermittlung einer Information in Aussicht gestellt, die für die Vorbereitungen extrem wichtig sein könnte. Der Haken ist nur, dass die Verbindung zu dem Agenten vor drei Tagen abgebrochen ist.

Die Charaktere erhalten deshalb von Colonel Mandrake den Auftrag, sich unauffällig nach Kerbala zu begeben und zu versuchen, über eine Kontaktperson mit dem dortigen Agenten in Verbindung zu treten. Es ist von allerhöchster

Wichtigkeit, dass sie diesen Mann finden und von ihm die angekündigte Information erhalten!

Zu Beginn des Auftrags werden die Charaktere sich in deutschen Uniformen mit dem Dienstgrad Rittmeister bewegen (entspricht Hauptmann und wird bei der Kavallerie verwendet). Die Uniformen werden gestellt, ebenso wie die notwendigen Papiere wie Ausweise und Marschbefehle. Außerdem wird jedem Charakter eine Pistole vom Typ *Luger P08 Parabellum* und zwei Magazine zur Verfügung gestellt. Um für eventuelle Ausgaben aufkommen zu können, erhalten die Charaktere insgesamt 100 Reichsmark.

Um hinter die feindlichen Linien zu gelangen, sollen die Charaktere in einer der folgenden Nächte durch einen der einheimischen Helfer in seinem Lastwagen den Euphrat entlang nach Norden gefahren werden. Bei der von Deutschen besetzten Ortschaft Barbuti sollen die Charaktere in die von den Deutschen betriebene Eisenbahn einsteigen und über Hilta weiter nach Kerbala fahren. Es dürfte sich von selbst verstehen, dass die Charaktere von den Briten kaum Unterstützung erwarten können, sobald sie sich jenseits der Front befinden.

Colonel Jefferson Mandrake — Bataillonskommandeur

45 Jahre, kerniger Offizier

ST 12	KO 9	GR 12	IN 16	MA 9
GE 9	ER 11	BI 13	gS 45	

Trefferpunkte: 11

Schadensbonus: ±0

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3; Pistole 60%, Schaden 1W10

Fertigkeiten: Ansehen 60%, Befehle geben 75%, Feilschen 40%, Gesetzeskenntnisse 40%, Militärisches Auftreten 80%, Psychologie 25%, Überzeugen 35%

Beschreibung: Colonel Mandrake ist 1,80 Meter groß, hat schwarze, leicht angegraute Haare. Er ist der klassische englische Offizier, immer korrekt gekleidet und besonders militärisch im Auftreten. Untergebenen gegenüber ist er streng, aber fair. Die harten Kämpfe in der Wüste haben ihn ausgezehrt, doch er ist immer noch eine stattliche Erscheinung.

Pistole DWM-Luger P08 Parabellum

Kaliber: 9 mm Parabellum

Grundchance: 25% Schaden: 1W10

Fehlfr.: 97 Reichw.: 15 m

#Ang.: 2 Schuss: 8

TP: 8

In Kerbala angekommen, können die Charaktere Verbindung mit dem Mittelsmann aufnehmen. *Mohammed*, so wird der Mann genannt, wird sich zur Mittagszeit eines jeden Tages beim Brunnen auf dem Marktplatz aufhalten. Als Erkennungszeichen soll sich einer der Charaktere mit einem Taschentuch den Schweiß vom Gesicht wischen und das Tuch danach fallen lassen. Mohammed wird auf sie zukommen. Dieses Zeichen ist übrigens unabhängig von der Tarnung der Charaktere zu diesem Zeitpunkt. Mohammed ist nicht der verschollene Informant, sondern nur eine Kontaktperson. Der Agent selbst ist unter dem Decknamen *Mustafa* bekannt.

Durch die Wüste

Am Abend der geplanten Abfahrt treffen sich die Charaktere am Nordtor des britischen Lagers mit dem einheimischen Helfer, der sich ihnen als *Ahmed* vorstellt – natürlich ein Deckname. Ahmed besitzt einen klapprigen Lastwagen, in dessen Laderaum die Charaktere versteckt werden.

Ahmed wird die Charaktere wie besprochen nach Barbuti bringen, wo sie am nächsten Tag im Morgengrauen eintreffen werden. In der Wüste herrscht Mangel an asphaltierten Straßen, trotzdem steuert Ahmed seinen Wagen mit einem beachtlichen Tempo über die holprigen Wege. Da die Reise nachts durchgeführt wird, wird es den Charakteren im Laderaum nicht zu heiß, doch werden sie ordentlich durchgeschüttelt, und der feine Wüstensand dringt durch jede noch so kleine Ritze des Laderaums.

Barbuti ist in deutsch-türkischer Hand. Der Ortschaft vorgelagert befinden sich die Feldlager der kämpfenden Truppen und Patrouillen marschieren durch die Straßen. Allerdings werden die Charaktere kein Misstrauen erwecken, wenn sie sich nicht allzu ungeschickt anstellen. Fahrkarten sind am Bahnhof ohne Probleme erhältlich.

Die Fahrt mit der Eisenbahn ist unbequem und langwierig. Trotz der fruchtbaren Gebiete beiderseits des Euphrat und Tigris ist Mesopotamien klimatisch eine Wüste. Zu dieser Jahreszeit herrschen tagsüber in der Wüste Temperaturen weit über 40°C und manchmal weht wochenlang der *Sharqi* und wirbelt den Wüstensand auf, der dann als weißer, mehlfeiner Staub in der flimmernden Luft hängt und das Atmen zur Qual macht. In dem Wagen für Offiziere werden jedoch durch Ordonnanzen zu kleinen Preisen Erfrischungen und Speisen gereicht.

Auf Grund der schlechten Infrastruktur und der niedrigen Geschwindigkeit sind die Charaktere erst gegen Abend in Hilita. Sie können noch am selben Abend weiterreisen oder hier übernachten. Gelegenheit dazu gibt es zum Beispiel im Kasino, das für deutsche Offiziere Gästezimmer gegen Bezahlung bereithält. Hier, wie auch in den anderen besetzten Städten, sind die Gasthäuser und Hotels ausnahmslos durch die Besatzer requiriert worden und werden als Kommandozentralen oder Unterkunft für hochrangige Offiziere genutzt.

In Kerbala

Die Stadt ist auf Grund der Nähe zu Bagdad ein wichtiger Außenposten der deutschen und türkischen Truppen, dementsprechend sollten die Charaktere auch hier nicht auffallen. Erreichen sie Kerbala vor Mittag, können sie sich gleich zum Marktplatz begeben, um sich dort mit Mohammed zu treffen. Ist es dazu schon zu spät oder wollen die Charaktere nicht sofort zu Mohammed, müssen sie sich eine Unterkunft für die Nacht suchen.

Das Treffen mit dem Mittelsmann sollte sich unkompliziert darstellen. („Mohammed“ ist natürlich auch nur ein Deckname.) Der Araber wird die Charaktere zunächst zu einem sicheren Ort in der Stadt bringen, in einen am Stadtrand gelegenen kleinen Laden, in dem sich überwiegend Einheimische aufhalten. Falls die Charaktere sich anderweitig *verkleiden* möchten, versorgt er sie mit neuen Tarnungen und Kleidung.



Einzelne stehende Häuser entlang der Bahnstrecke

Mohammed ist natürlich nicht darüber informiert, dass die Charaktere auf der Suche nach dem verschollenen Agenten sind. Fragen sie nach ihm, wird Mohammed sie aber zum Haus des Agenten bringen. Über die Information, die Mustafa den Briten angekündigt hat, kann er allerdings nichts sagen, und auch seinen derzeitigen Aufenthaltsort kennt er nicht. Allerdings kann er, wenn man ihm einen Tag Zeit gibt, herausfinden, dass Mustafa von den Deutschen gefangen genommen und nach Bagdad gebracht wurde.

Zwar kann Mohammed nichts weiter für die Charaktere tun, diese können sich jedoch Mustafas Haus etwas näher ansehen. Das Gebäude besteht aus zwei Räumen, von denen der eine als Schlafzimmer und der andere als Küche, Wohn- und Esszimmer genutzt wird. Ihnen fällt auf, dass Mustafa offenbar eine Reise plante, denn seine Habseligkeiten sind sorgfältig in mehrere Kisten und Koffer verpackt, die im Wohnraum stehen. Über das Ziel der Reise finden sich keine Informationen. Wenn die Charaktere jedoch den Schlafraum untersuchen und erfolgreich *Verborgenes erkennen*, so entdecken sie unter der Bettstatt eine Vertiefung im Boden, in der das Buch versteckt ist. (Näheres zum Buch im Textkasten „Die Macht des Buches“. auf der nächsten Seite.)

Mohammed — Kontaktmann

27 Jahre, Araber

ST 14	KO 13	GR 17	IN 16	MA 10
GE 11	ER 12	BI 10	gS 50	

Trefferpunkte: 15

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+1W4; Messer 35%, Schaden 1W4+2+1W4

Fertigkeiten: Ausweichen 45%, Feilschen 80%, Fremdsprache (Deutsch) 25%, Fremdsprache (English) 50%, Informationen beschaffen 45%, Reiten 60%, Schleichen 30%, Überreden 65%, Verbergen 20%

Beschreibung: Mohammed ist 1,92 m groß. Er hat schwarze Haare und Augen, allerdings ist durch den Kaftan, den er zum Schutz gegen die Hitze trägt, wenig von ihm zu erkennen, vor allem sein Alter ist schwer zu schätzen. Er wirkt immer etwas gehetzt und vorsichtig – kaum verwundbar bei seiner Tätigkeit.

Die Macht des Buches

Das Buch, das die Charaktere in Mustafas Wohnung finden, ist nicht besonders groß, nur etwa 20 x 30 cm. Allerdings ist es sehr dick, was zum Teil daher kommt, dass die einzelnen Seiten aus sehr starkem Papier bestehen. Das Buch wirkt sehr abgegriffen, mit einem gelungenen Wurf auf *Bibliotheksnutzung* können die Charaktere erkennen, dass es mehrere hundert Jahre alt ist. Es ist in einer Schrift geschrieben, die sehr alt wirkt und die keiner der Charaktere je zuvor gesehen hat. Merkwürdigerweise können die Charaktere den Text trotzdem verstehen. Blättert man in dem Buch, so stellt man fest, dass es nur handschriftliche Einträge enthält. Das Buch trägt keinen Titel oder Hinweis auf einen Verfasser. Es ist in nummerierte Kapitel gegliedert, die Geschichten und Erzählungen enthalten, die in keinem offensichtlichen Zusammenhang stehen und in einem Sprachstil geschrieben sind, der an die Bibel erinnert. Um Näheres herauszufinden muss es allerdings gründlich studiert werden.

Das Buch besitzt ein Eigenleben. Es versucht, vom Geist des Charakters, der darin liest, Besitz zu ergreifen, um diesen für seinen eigenen Zweck, nämlich die Herbeirufung des Großen Alten *Chaugnar Faugn* in diese Welt, zu benutzen. Weiter unten finden sich die Gedanken, die den Charakter heimsuchen, der das Buch liest, und die entsprechend ausgespielt werden sollten, sobald bestimmte Teile des Buches gelesen wurden, d. h. sobald die entsprechenden Handouts verteilt sind. Das eigentliche Ritual, das der Charakter durch das Lesen des Buches lernt, wird hier nicht näher beschrieben, da er es selbst ohnehin nicht durchführen wird. Der Zauber wirkt wie ein Rufe-/Vertreibe-Zauber für andere Götter aus dem *Cthulhu-Regelwerk*, nur, dass eben Chaugnar Faugn gerufen wird. Eine Darstellung des Rituals findet sich im letzten Kapitel des Abenteuers.

Damit das Buch jedoch erfolgreich seine Macht ausüben kann, muss ein Charakter das Buch wirklich durcharbeiten. Charaktere, die nur die Handouts lesen, werden nicht davon betroffen, da sie eben nur diese Ausschnitte zu Gesicht bekommen. Sollte der Charakter, der das Buch zu lesen angefangen hat, den Text später einem anderen Mitglied der Gruppe zum weiteren Lesen übergeben, wird er trotzdem derjenige bleiben, der die unten genannten Gedanken in angepasster Form hat, *solange er noch weiter die Handouts liest*. Wenn er auch dieses nicht mehr tut, bleiben die Gedanken einfach aus. Allerdings bleibt dieser Charakter anfällig für die Stabilitätsverluste, die eintreten, sobald der Gruppe das Buch im Verlauf des Abenteuers weggenommen wird.

Nach dem Lesen des ersten Handouts

Der Charakter verspürt ein fast ekstatisches Gefühl von Glück und Befriedigung. Zum Glück darf ausgerechnet er dieses Buch lesen, die anderen würden es gar nicht zu würdigen wissen! Dies ist *sein* Buch, und so soll es auch bleiben.

Nach dem Lesen des zweiten Handouts

Lesen, lesen, lesen. Was gibt es Schöneres, als in diesem Buch zu lesen? Natürlich gucken die anderen ein bisschen seltsam, wenn der Charakter das Buch so intensiv studiert. Das liegt doch nur daran, dass sie eben nicht verstehen, dass dieses Buch eine so große Bedeutung hat! Nur weiterlesen, dann wird sich die Macht des Buches dem Leser eröffnen.

Nach dem Lesen des dritten Handouts

Wie konnte der Charakter nur so ahnungslos gewesen sein? All das sogenannte Wissen, die langen Jahre des bisherigen Lebens, das war doch nur ein Schatten der Wahrheit, die hinter dem Schleier selbstgewählter Blindheit verborgen liegt! Einer Wahrheit, die dieses Buch jetzt endlich verkündet! Was für eine Gnade, dass dieses Buch zufällig in die Hände des Charakters gefallen ist. Oder war es gar kein Zufall? Hat sich eine Macht den Charakter mit Absicht ausgesucht, weil nur er die schwierige Aufgabe erfüllen kann? Genau so wird es sein!

Der Charakter verliert 1/1W3 Stabilitätspunkte.

Nach dem Lesen des vierten Handouts

Endlich ist die Aufgabe klar! Die Macht, die schon so lange im Verborgenen liegt, muss erweckt werden, aus ihrer Verbannung befreit werden! Die Königin wird wiederauferstehen, erstrahlen in ihrem alten Glanz! Keiner wird es mehr wagen, sie als Hure zu bezeichnen, wenn erst alle ihre Herrlichkeit erblicken.

Sobald das Buch verraten hat, wie die Königin gerufen werden kann, werden die Vorbereitungen beginnen. Die anderen Gruppenmitglieder? Sie werden natürlich weiterhin benötigt, denn alleine schafft es der auserwählte Charakter nicht zu den Ruinen im Süden der großen Stadt, unter denen die Königin schlummert. Danach? Nun, die Königin wird hungrig sein ...

Der Charakter verliert 1/1W3 Stabilitätspunkte.

Nach dem Lesen des fünften Handouts

Es ist soweit! Die Königin hat ihr Geheimnis preisgegeben. Dass es so einfach sein könnte, sie herbeizurufen! Nicht mehr lange, dann wird der Charakter das Ritual in den vergessenen Höhlen von Babylon durchführen, das die Königin auf diese Welt zurückkehren lässt. Endlich, endlich wird die Macht in altem Ruhm erstrahlen und die Völker verführen an den vier Enden der Erde!

Doch noch werden die anderen Gruppenmitglieder benötigt. Sie müssen dazu bewegt werden, den Charakter nach Babylon zu begleiten. Nach dem Ritual werden sie nutzlos sein, doch wird die Königin den Charakter für seine Opfergaben belohnen!

Der Charakter verliert 1W3/1W6 Stabilitätspunkte und erhält 10 Punkte in Cthulhu-Mythos. Er beherrscht nun den Zauber Rufe/Vertreibe Chaugnar Faugn.

Wenn die Charaktere ihre Mission jetzt als beendet ansehen (schließlich ist Mustafa von den Deutschen enttarnt und gefangen genommen worden), sollte der Spielleiter sie mit sanftem Druck trotzdem in Richtung Bagdad lenken, denn ihr Auftrag lautet ja eindeutig, den Mann zu finden und die Information zu bekommen! (Ein *Ideenwurf* könnte hier z. B. helfen.)



Deutsch-Türkische Patrouille in der Wüste

Zweites Kapitel – Das Buch

Wieder unterwegs

Die Charaktere werden sich die Frage stellen, wie sie von Kerbala nach Bagdad gelangen können. Es bietet sich an, wieder mit der Eisenbahn zu fahren, die Reise würde wieder über Hiltä führen und wäre an einem Tag gut zu schaffen. Falls die Charaktere dies aus irgendeinem Grund nicht wollen, können sie Mohammed dazu *überreden* oder davon *überzeugen*, sich um eine alternative Reisemöglichkeit zu kümmern. Mohammed wird dann Kamele besorgen, mit denen die Reise jedoch zwei Tage dauert und hauptsächlich entlang der Eisenbahnstrecke verläuft. Sollten die Charaktere nicht den Schienen folgen wollen, müssen sie natürlich versuchen, sich selbst zu *orientieren*. Außerdem sollten sie regelmäßig Proben auf *Reiten* ablegen. (Die Kamele legen am Tag etwa 40 Kilometer zurück. Sie müssen den Euphrat auf jeden Fall mittels der Eisenbahnbrücke auf der Strecke Kerbala-Hiltä überqueren.) Mohammed wird die Charaktere nicht begleiten.

Vielleicht kommen die Charaktere auch auf die ganz dreiste Idee, sich „offiziell“ ein wüstengängiges Automobil bei den deutschen Truppen zu besorgen. Dies sollte allerdings nicht gelingen, denn: „Mit welchem Auftrag sind Sie denn nach Bagdad unterwegs?“, „Wo ist Ihr Fahrbefehl?“, und: „Warum benutzen Sie nicht die Eisenbahn?“

In Bagdad

In Bagdad befindet sich das Hauptquartier der deutsch-türkischen Truppen. In der Stadt wimmelt es daher nur so von Angehörigen der einen oder anderen Armee und das Erscheinen der Charaktere, ob als deutsche Offiziere, als Einheimische oder anders getarnt, geht im allgemeinen Getümmel unter. Hier in der Hauptstadt gilt noch mehr als

in Kerbala, dass sich die Charaktere als deutsche Offiziere zunächst frei bewegen können, solange sie nichts außergewöhnlich Dummes anstellen. Allerdings sollten sie es als angebliche Einheimische schwer haben, denn die tatsächlichen Einheimischen, die über die Besatzer nicht glücklich sind, würden sie bald als Nicht-Araber erkennen, wenn ihnen nicht ein *schwerer Wurf auf Verkleiden* und die entsprechende *Fremdsprache* gelingt.

In der Stadt ist die Enttarnung des „britischen Top-Spions“ ein beliebtes Gesprächsthema, jedoch nur bei hochrangigen deutschen Soldaten. Wenn die Charaktere zum Beispiel eine Gruppe deutscher Stabsoffiziere belauschen wollen, erfolgreich *hören* und die *Fremdsprache: Deutsch* beherrschen, können sie Unterhaltungen darüber aufschnappen, dass jener Spion „bei der Befragung durch den Nachrichtendienst bestimmt ein paar interessante Dinge zum Besten geben wird“. Gelegenheiten dazu gibt es auf der Straße, im Offizierskasino oder in Cafés und Teehäusern, die von entsprechender Klientel frequentiert werden. (Eventuell dürfte ein Wurf auf *Verbergen* erforderlich sein, damit die Charaktere nicht beim Lauschen erwischt werden.)

Auf Grund ihrer eigenen Ausbildung und Erfahrung dürften die Charaktere zudem wissen, dass solch gefragte Leute wie der gefangene Spion nicht wie gewöhnliche Soldaten im Militärgefängnis untergebracht werden, sondern wahrscheinlich in der Nähe des deutschen Oberkommandos oder beim Geheimdienst.

Vor den Einheimischen halten die Deutschen die Gefangennahme übrigens geheim, so dass die Charaktere hier nichts herausfinden werden. Auch Angehörige der türkischen Streitkräfte wissen nichts Brauchbares, denn die Deutschen wollen Mustafa zunächst einmal für ihre eigene Informationsgewinnung befragen.



Strassenszene in Bagdad

Besuch im Gefängnis

Um letztendlich Gewissheit über Mustafas Verbleib zu erhalten, müssen die Charaktere schon gezielter vorgehen. Wenn sie sich zum Militärgefängnis begeben, werden sie feststellen, dass es komplett in türkischer Hand ist - die Verwaltung des Gefängnisses und die Bewachung der Insassen werden von den türkischen Truppen übernommen.



Dromedare sind treue Begleiter in der Wüste

Die Charaktere können den Verwaltungsbereich durch den Haupteingang ungehindert betreten, vorausgesetzt, sie tragen entweder türkische oder deutsche Uniformen. Sie sollten aber bald vom wachhabenden Unteroffizier abgefangen werden, wenn sie sich dort zu lange oder erkennbar ziellos aufhalten. Wenn die Charaktere nicht irgendeinen Grund vorbringen können, warum sie das Gefängnis betreten haben, wird die Wache sie wieder hinausbegleiten, ansonsten führt man sie zum Gefängniscommandant, *Miralay Yildiz*, der Dienstgeschäfte mit Besuchern gerne selbst erledigt („Miralay“ ist die türkische Entsprechung des Dienstgrades „Oberst“). Sind sie als Deutsche verkleidet, so wird er allerdings unfreundlich reagieren, denn es passiert ihm ständig, dass deutsche Offiziere ihre untergebenen Soldaten bei ihm abholen wollen, die bei Schlägereien oder Saufgelagen aufgefallen sind und hier einsitzen. Die arrogante Art der Deutschen stinkt ihm erheblich, deswegen ist er nicht bereit, den Charakteren zu helfen. Geben sie sich als türkische Soldaten aus, wird er ihnen freundlich gesonnen sein und ihnen bei einer Tasse Tee zumindest erzählen, dass der Spion nicht bei ihm im Gefängnis ist. Weitere Hilfe können die Charaktere nicht von ihm erwarten.

Im Hauptquartier des deutschen Geheimdienstes können die Charaktere sich freier bewegen, zumindest in ihren deutschen Uniformen, denn man wird sich hier einem Offizier nicht ohne Weiteres in den Weg stellen. (In türkischen Uniformen oder als Araber wird man ihnen aller-

dings gar nicht erst Zutritt gewähren, sondern sie mit der gebotenen Höflichkeit und dem Hinweis darauf, dass alle Dienstgeschäfte über den jeweiligen Verbindungs-offizier bzw. Bürgermeister zu erfolgen haben, wieder wegschicken.) Befinden sich die Charaktere im Gebäude, können sie relativ einfach erfahren, dass sich die Gefängniszimmer im Südflügel des Hauses befinden, zum Beispiel, indem sie nach den „Zellen“, „Befragungsräumen“ oder „Verhörzimmern“ fragen. Allerdings sollten die Charaktere hierzu einen einfachen Mannschaftsdienstgrad befragen, denn höherrangige Soldaten werden misstrauisch und müssen mit erfolgreichen Würfen auf *Ansehen*, *Psychologie* oder *Überreden* beruhigt und abgewimmelt werden.

Den Südflügel des eingeschossigen Gebäudes zu finden ist nicht schwer, hinein gelangen sie allerdings nicht. Das Portal zu diesem Teil des Gebäudes ist gesondert bewacht, und wenn die Charaktere keine Sonderausweise bei sich tragen (was zu vermuten ist), dürfen sie nicht passieren, und Fragen werden erst recht nicht beantwortet.

Miralay Fatih Yildiz — Türkischer Gefängniscommandant

50 Jahre, macht einen gemütlichen Job

ST 12	KO 15	GR 10	IN 11	MA 13
GE 12	ER 11	BI 15	gS 65	

Trefferpunkte: 23

Schadensbonus: ±0

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3; Pistole 60%, Schaden 1W10

Fertigkeiten: Faustschlag 60%, Schaden 1W3; Fußtritt 30%, Schaden 1W6; Kampfmesser 45%, Schaden 1W4+2; Pistole 50%, Schaden 1W10; Gewehr 30%, Schaden 2W6

Beschreibung: Der türkische Oberst ist 1,69 m groß und hat schwarze Haare und Augen. Den gemütlichen Job als Gefängniscommandeur macht er gerne, doch versteckt er seinen Unmut über die Deutschen nicht.

Türkische Wachposten

ST 10	KO 13	GR 15	IN 10	MA 11
GE 10	ER 13	BI 9	gS 55	

Trefferpunkte: 14

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+1W4; Fußtritt 40%, Schaden 1W6+1W4; Kampfmesser 45%, Schaden 1W4+2+1W4; Pistole 55%, Schaden 1W10; Gewehr 50%, Schaden 2W6

Fertigkeiten: Ausweichen 35%, Fremdsprache (Deutsch) 15%, Fremdsprache (Englisch) 20%, Überreden 40%, Überzeugen 45%, Verborgenes erkennen 20%

Beschreibung: Die Wachposten sind zwar etwas gelangweilt, doch lassen sie sich nur schlecht abwimmeln, wenn ihnen etwas merkwürdig vorkommt.

Gefangen!

Irgendwann werden die Charaktere trotz allem versuchen müssen, zu Mustafa vorzudringen. Es ist anzunehmen, dass die Spieler sehr kreativ werden, wenn es darum geht, einen entsprechenden Plan zu entwickeln. Hier kommt es

besonders auf das Feingefühl des Spielleiters an, denn was auch immer die Charaktere versuchen, letztendlich werden sie doch vom deutschen Geheimdienst gefangen genommen. Möglichkeiten dazu gibt es viele: Zum Beispiel könnten sich die Charaktere durch ihre neugierigen Fragen im Gebäude des Geheimdienstes verdächtig gemacht haben und wurden beschattet. Oder ein Einheimischer, der auf eine kleine Belohnung hofft, hat die Charaktere an die Deutschen verraten. Oder, oder, oder ... Es können hier nicht alle Möglichkeiten aufgezählt werden, der Spielleiter sollte lediglich darauf achten, dass die Erklärung, die die Charaktere bei ihrer Festnahme erhalten, stimmig ist und die Spieler nicht sofort merken, dass ihre Festnahme sowieso im Abenteuer vorgesehen ist. Es ist ebenfalls wichtig, dass das Buch schon zu einem Großteil gelesen wurde und einige Handouts verteilt sind, bevor der Zugriff erfolgt.

Auf jeden Fall sollten die Charaktere eines Morgens, bevor sie ihren Plan in die Tat umsetzen können, unsanft von einem Trupp deutscher Soldaten, angeführt von einem Offizier, in ihrer Unterkunft geweckt werden. Eventuelle Fluchtwege, die die Charaktere ausgekundschaftet haben, sollten wohlweislich blockiert sein. (Die Charaktere sollten schnell erkennen, dass Widerstand in diesem Fall zwecklos ist, sonst kommt es möglicherweise zu einem Schusswechsel, bei dem sie unnötig verletzt werden und für das weitere Spiel ausfallen könnten. Ein erfolgreicher *Ideenwurf* sollte das Schlimmste verhindern.) Nach erfolgter Festnahme werden die Charaktere zum deutschen Geheimdienst gebracht, wo man ihnen zunächst ihre Ausrüstung abnimmt (vor allem das Buch) und sie zusammen in eine Zelle im Südflügel des Gebäudes sperrt.

Der Südflügel besteht im Prinzip aus einem langen Gang. Rechts und links befinden sich jeweils fünf Räume, allerdings sind alle, bis auf die vier Zellen am Ende des Ganges, verschlossen und nicht einsehbar. Die Zellen (rechts und links jeweils zwei) waren einmal Büros, aber die Fenster sind jetzt vergittert und die Türen sind entfernt und durch Gittertüren ersetzt worden. Jede Zelle enthält vier Pritschen zum Schlafen und eine kleine, einfache Waschgelegenheit. Den Charakteren fällt allerdings auf, dass bislang keine der Zellen belegt ist, von Mustafa keine Spur. Eventuelle Nachfragen werden ignoriert.

Deutsche Soldaten

ST 13	KO 14	GR 14	IN 13	MA 13
GE 11	ER 12	BI 8	gS 65	

Trefferpunkte: 14

Schadensbonus: +1W4

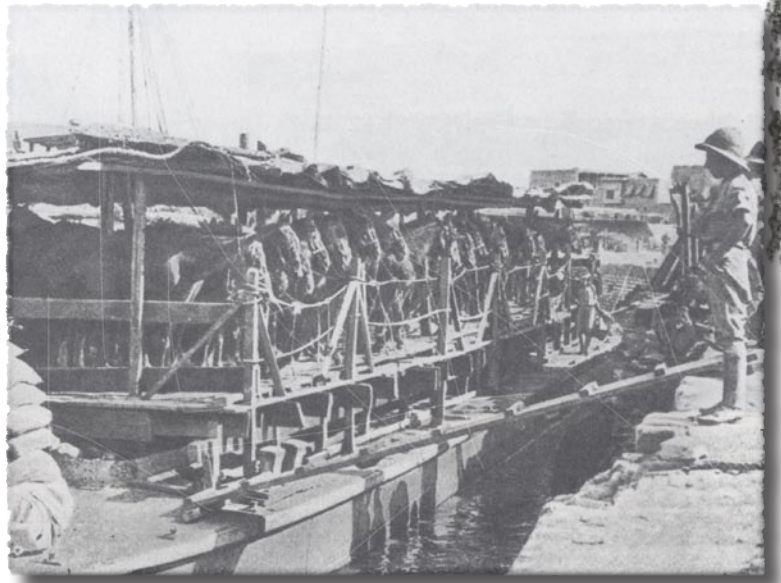
Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+1W4; Fußtritt 35%, Schaden 1W6+1W4; Kampfmesser 50%, Schaden 1W4+2+1W4; Pistole 65%, Schaden 1W10; Gewehr 45%, Schaden 2W6

Fertigkeiten: Ausweichen 40%, Festnehmen 75%, Fremdsprache (Englisch) 20%, Fremdsprache (Türkisch) 15%, Überreden 50%, Überzeugen 55%, Verborgenes erkennen 30%

Beschreibung: Die deutschen Soldaten versuchen, die Charaktere möglichst ohne Gewaltanwendung festzunehmen.

Albträume

In den nächsten Tagen werden die Charaktere täglich einzeln zum Verhör gebracht. Das Verhörzimmer befindet sich auch im Südflügel, die Befragungen werden von einem Geheimdienstoffizier geleitet. Er stellt sich vor der ersten Befragung als *Oberstleutnant von Grabow* vor. Ansonsten stehen nur zwei gelangweilte Soldaten als Wachposten im Raum und auch hier ist das Fenster vergittert. Die Verhöre am ersten Tag, dem Tag der Festnahme, befassen sich zuerst nur mit der Feststellung der Identitäten der Charaktere und dem Auftrag, den sie erhalten haben. Erwähnen die Charaktere Mustafa, bemerken sie, dass von Grabow leicht höhnisch grinst, er wird sich jedoch zu keiner Erklärung hinreißen lassen.



Britischer Pferdetransport auf dem Tigris

In der ersten Nacht im Gefängnis und ohne das Buch haben die Charaktere, die in dem Buch gelesen haben, bevor es ihnen weggenommen wurde, einen Albtraum. An den Inhalt können sie sich später nicht mehr erinnern, jedoch

Oberstleutnant Johann von Grabow — Deutscher Geheimdienstoffizier

43 Jahre, nur nach außen nachlässig

ST 12	KO 13	GR 13	IN 12	MA 10
GE 8	ER 14	BI 16	gS 50	

Trefferpunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+1W4; Fußtritt 32%, Schaden 1W6+1W4; Pistole 65%, Schaden 1W10

Fertigkeiten: Ansehen 65%, Ausweichen 35%, Bibliotheksnutzung 55%, Fremdsprache (Englisch) 30%, Fremdsprache (Türkisch) 25%, Gesetzeskenntnisse 25%, Schleichen 35%, Verborgenes erkennen 45%, Verhören 75%

Beschreibung: Von Grabow ist 43 Jahre alt, 1,75 m groß und etwas untersetzt. Er hat blondes Haar und durchdringende blaue Augen. Seine Uniform trägt er etwas nachlässig und benimmt sich oft absichtlich dumm, um seinem Gegenüber den Eindruck zu vermitteln, er wäre leicht zu überlisten. Doch tatsächlich hat von Grabow einen wachen Verstand.

bleibt ihnen nach dem Aufwachen das starke Gefühl von Trauer und Verlust. Sie verlieren 0/1 Stabilitätspunkte.

Am zweiten Tag folgen weitere Fragen nach dem Auftrag der „Spione“, wie die Charaktere bezeichnet werden. Auch das Buch kommt zur Sprache, allerdings wird es nur nebenbei behandelt. Der Offizier versucht, die Charaktere gegeneinander auszuspielen, wird Straffreiheit versprechen, wenn die anderen „Spione“ verraten werden und so weiter. Kann ein Charakter *Verborgenes erkennen*, so bemerkt er jedoch, dass von Grabow auffällig oft zu dem Buch hinüberschielte, das er zum Verhör mitgebracht hat.

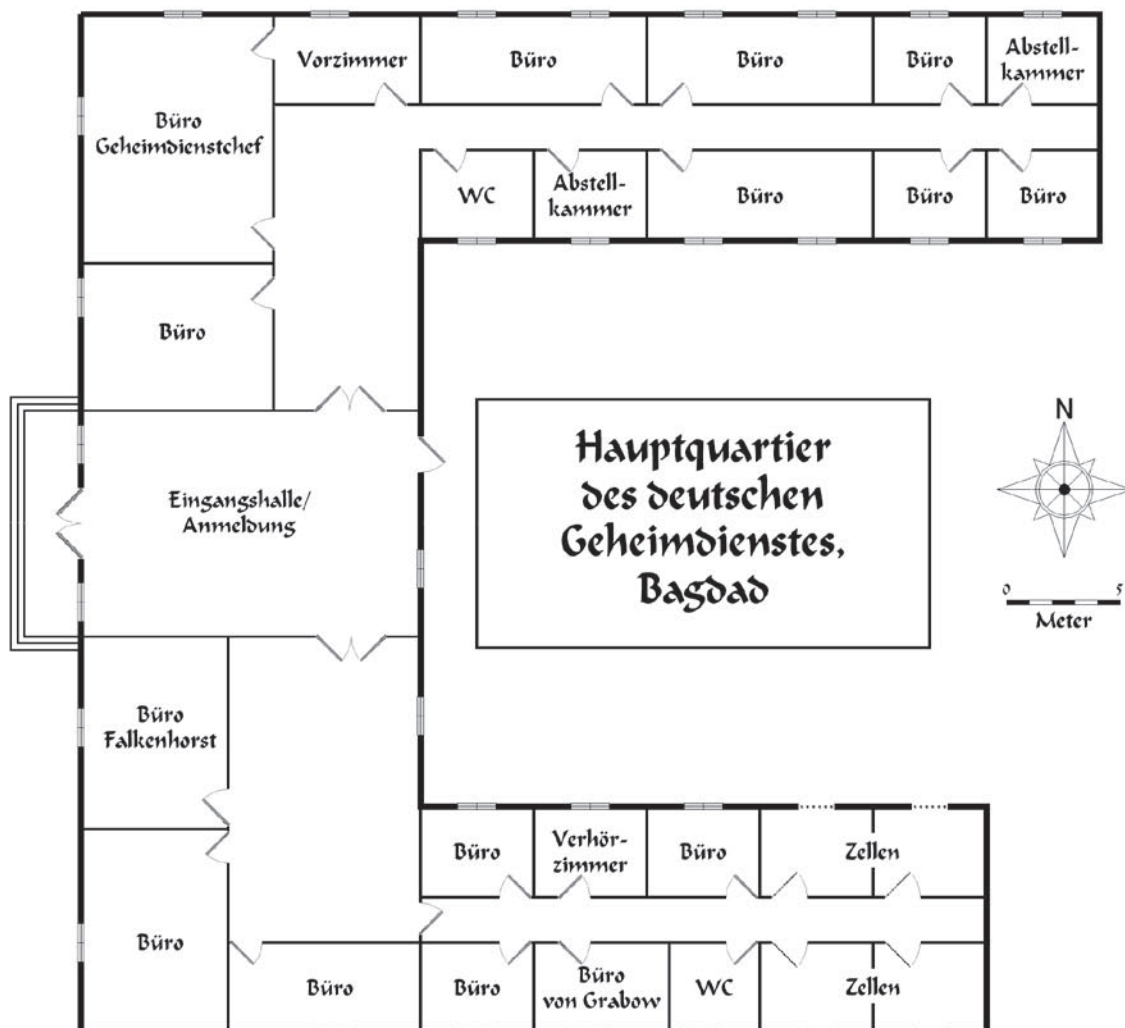
Auch in dieser Nacht werden die Charaktere von einem Albtraum heimgesucht, auch diesmal nur diejenigen, die das Buch wirklich gelesen haben und nicht nur die Handouts kennen. Das Gefühl von Trauer und Verlust ist wieder da, jedoch wesentlich stärker und gepaart mit dem Gefühl des eigenen Versagens. Sie verlieren 1/1W3 Stabilitätspunkte.

Am dritten Tag, nachdem der Geheimdienstmann Gelegenheit hatte, sich das Buch noch genauer anzusehen, wird er nur noch Fragen darüber stellen, der Auftrag der „Spione“ ist vergessen. Den Charakteren fällt auf, dass von Grabow das Buch fast liebevoll in den Händen hält. Sollte einer der Charaktere jedoch versuchen, es ihm wegzunehmen, schreiten sofort die Wachposten ein. Auch von Grabow

wird sich vehement wehren.

Am Abend des dritten Tages bemerken die Charaktere, dass ein weiterer Gefangener in den Südflügel gebracht wird. Der Mann, offenbar ein Araber, ist völlig außer sich, schlägt in einem Moment unkontrolliert um sich und fällt im nächsten Augenblick kraftlos in sich zusammen. Dazu schreit er ständig etwas, von dem die Charaktere allerdings auch bei einer gelungenen *schweren Probe auf Fremdsprache: Arabisch* nur Bruchstücke verstehen, wie „Die Königin muss auferstehen!“, „Die Große!“ oder „Keine Hure! Keine Hure! Eine Königin!“ Es handelt sich bei dem Mann um Mustafa. Ein deutscher Wachposten wird den Charakteren gerne angeberisch erzählen, dass Mustafa mehrere Tage in der Krankenstation verbracht hat, weil er sich in seinem Wahn die Hände angebissen hat. Tatsächlich fällt den Charakteren auf, dass Mustafas Hände dick verbunden sind. Er wird in die Zelle gegenüber den Charakteren gebracht. Ein Gespräch mit ihm ist nicht möglich, stattdessen wird er die ganze Nacht herumtoben und zwischendurch nur kurz einschlafen.

In dieser Nacht können die Charaktere wegen des Lärms, den Mustafa macht, schlecht schlafen. Trotzdem sind die Schuldgefühle und der nun beinahe körperlich spürbare Schmerz des Verlustes wieder da. Charaktere, die in dem



Buch gelesen haben, verlieren 1/1W3 Stabilitätspunkte. Auch die anderen Charaktere verspüren mittlerweile die Gefühle von Verlust und Versagen, wenn auch nicht so schlimm. Sie verlieren 0/1 Stabilitätspunkte.

Sind die Charaktere am vierten Tag noch nicht aus dem Gefängnis geflohen, werden sie überrascht sein, dass diesmal ein anderer Offizier die Verhöre leitet. Er stellt sich als *Major Falkenhorst* vor. Zum Auftrag der Charaktere hat er keine Fragen, er wird aber mitteilen, dass von Grabow mitsamt Buch verschwunden ist. Von den Charakteren will er erfahren, was diese über das Buch wissen und ob

Mustafa — Spion

ST 8	KO 8	GR 10	IN 13	MA 8
GE 12	ER 11	BI 9	gS 0	

Trefferpunkte: 9

Schadensbonus: ±0

Fertigkeiten: Cthulhu-Mythos 15%

Beschreibung: Der etwa 30-jährige Mustafa ist ohnehin nicht groß, aber durch seine zusammengesunkene Haltung wirkt er klein und unscheinbar. Sein schwarzes Haupthaar ist lang und wirr, sein Bart zottelig. Er wirkt ungepflegt. Ständig murmelt er irgendwelche Dinge vor sich hin, die außer ihm niemand versteht. Im Wahn hat er sich seine Hände angebissen, diese sind nun durch Verbände geschützt. Manchmal schreit er laut auf.

Major Frank Falkenhorst — Deutscher Geheimdienstoffizier

38 Jahre, jung und diszipliniert

ST 11	KO 11	GR 13	IN 14	MA 11
GE 14	ER 10	BI 13	gS 55	

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: ±0

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3; Fußtritt 30%, Schaden 1W6; Pistole 60%, Schaden 1W10

Fertigkeiten: Ansehen 65%, Ausweichen 40%, Fremdsprache (Englisch) 25%, Fremdsprache (Türkisch) 15%, Verborgenes erkennen 50%, Verhören 65%

Beschreibung: Falkenhorst wirkt strenger und disziplinierter als von Grabow. Er ist etwa fünf Jahre jünger, größer (1,85 m) und schlanker. Sein Haar ist hellbraun, seine Augen braun.

das Verschwinden seines Vorgesetzten damit zusammenhängen könnte. Er wirkt besorgt und abwesend und wird die Befragung kurz halten. In der folgenden und allen weiteren Nächten verlieren die Charaktere 1/1W3 bzw. 0/1 Stabilitätspunkte, je nachdem, ob sie das Buch gelesen haben oder nur die Handouts kennen.

Drittes Kapitel – Babylon

Flucht

Spätestens am Ende des vierten Tages ihrer Gefangenschaft sollten sich die Charaktere ernsthaft Gedanken über ihre Flucht machen. Hier sind wieder der Spielleiter und seine Kreativität gefragt, denn für den weiteren Verlauf der Geschichte ist es wichtig, dass die Charaktere das Gefängnis verlassen und sich nach Babylon begeben. Die Flucht muss allerdings nicht unbemerkt blei-

ben, im Gegenteil, durch eine Verfolgungsjagd in der Wüste kann zusätzliche Spannung aufgebaut werden.

Für den Fluchtversuch gilt, dass der Spielleiter den Charakteren zwar keine Steine in den Weg legen sollte, doch zu einfach darf er es ihnen auch nicht machen. Natürlich wird die Zellentür nicht eines Nachts weit offen stehen, aber vielleicht ist der Wachposten, der den Häftlingen das Abendessen bringt, etwas unvorsichtig und kann von den Charakteren in der Zelle überwältigt werden oder einer der Gitterstäbe am Fenster ist mit etwas Mühe zu lösen oder die deutschen Wachen fallen auf den ältesten Trick der Welt rein und betreten die Zelle, wenn sich einer der Charaktere krank stellt, oder, oder, oder ...

Falls die Charaktere vor dem Verlassen der Stadt noch nach Oberstleutnant von Grabow oder dem Buch suchen wollen, könnten sie zuerst von Grabows Büro suchen, das sich auch im Südflügel befindet. (Mit ein wenig *Glück* hat einer der Charaktere einmal gesehen, in welches Zimmer von Grabow gegangen ist, ansonsten heißt es, alle Türen auszuprobieren.) Bekommen sie die Tür mit einem Wurf auf *Schlosserarbeiten* auf, entdecken sie als erstes, fein säuberlich verpackt in einem großen Karton, ihre Besitztümer, die ihnen nach der Festnahme abgenommen worden waren. Allerdings müssen sie zu ihrer Enttäuschung feststellen, dass sich im Büro des Geheimdienstoffiziers keinerlei Informationen über seinen Verbleib finden lassen, auch das Buch ist nicht dort. Insofern dürften jedweder Zweifel an der Aussage des Majors Falkenhorst ausgeräumt sein und wenn die Charaktere jetzt immer noch nicht von alleine darauf kommen, dass von Grabow nur nach Babylon unterwegs sein kann, so hilft ein *Ideenwurf* weiter.

Falls die Charaktere versuchen, Mustafa zu befreien, so werden sie schnell feststellen, dass sie ihn nicht mitnehmen können. Mustafa wird laut schreien und toben, ist jedoch so kraftlos, dass er nicht laufen kann. Ein Gespräch mit ihm ist nicht möglich. Unnötig zu sagen, dass die Charaktere auch die Information, die sich eigentlich beschaffen sollten, nicht bekommen.

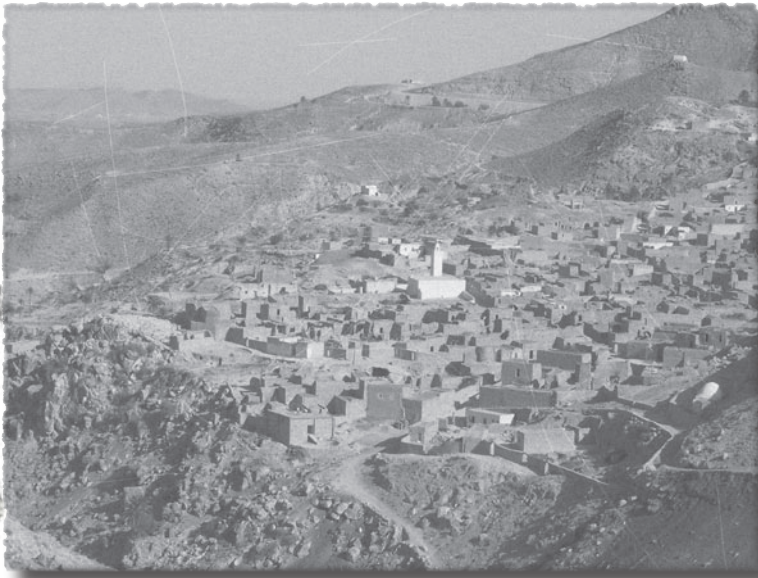
Die Ruinen von Babylon

Wie die Charaktere nach Babylon kommen, bleibt ihnen im Prinzip selbst überlassen. Sie können versuchen, ein Automobil oder ein paar Kamele zu stehlen oder zumindest tagsüber mit der Bahn nach Hiltä fahren, um sich von dort aus in die Wüste zu begeben. Es ist zu erwarten, dass sie Bagdad so schnell wie möglich verlassen wollen, und das sollten sie auch, denn den Atem der Verfolger spüren sie schon im Nacken. Sie müssen sich jedoch keine Gedanken über den Weg machen: Das Buch zieht die Charaktere förmlich zu sich und sie dürfen alle regelmäßig *leichte* Proben auf *Orientierung* ablegen, um zu ihrem Ziel zu finden.

Obwohl das in den Bergen gelegene Babylon schon seit Jahrhunderten nur noch aus Häuserruinen besteht, haben doch verschiedene Araberfamilien hier Unterschlupf gefunden. Sie fristen zwischen den alten Mauern ihr Dasein, misstrauisch, wenn nicht gar feindselig gegenüber Fremden, denn sowohl die Deutschen und Türken als auch die Briten sind für sie Eindringlinge und Unterdrücker. Zwar sehen die Charaktere hier und da einen Araber im Labyrinth aus kleinen Gassen und engen Winkeln, doch werden sie sich immer von den Charakteren fernhalten.

Innerhalb der Ruinen der einst großen Stadt angekom-

men, werden die Charaktere die Präsenz des Buches förmlich spüren können, denn von Grabow ist mittlerweile in einer Kaverne tief unter der Stadt damit beschäftigt, das Ritual durchzuführen, das Chaugnar Faugn in diese Welt ruft. Zwar haben sie Mühe, sich in der früheren Metropole zurechtzufinden, doch verspüren sie die Kraft des Rituals wie einen Sog, der sie zu sich zieht. Irgendwann stehen die Charaktere daher vor dem Automobil, mit dem von Grabow hierher gefahren ist, und einem Höhleneingang, der ins unterirdische Babylon führt.



Die Ruinen von Babylon

Betreten die Charaktere die Höhle, werden sie von Dunkelheit empfangen. (Falls sie kein Licht dabei haben, können sie in von Grabows Wagen eine Lampe finden.) Der Gang verengt sich nach wenigen Metern zunächst bis auf einen schmalen Spalt. Hinter dem Spalt weitet sich der Gang wieder. Er ist nun enger als am Anfang und immer wieder ragen spitze Steine aus den Wänden oder dem Boden, und die Charaktere müssen aufpassen, sich nicht zu verletzen. Abgesehen von dem Licht der Charaktere (wenn sie denn welches haben) ist es stockduster. Der Weg ist uneben und verschlungen, die Luft stickig und modrig. Es geht beständig abwärts. Hier ist seit Jahrhunderten niemand gewesen, wenn man von dem deutschen Offizier absieht, dessen Fußspuren im Schein der Lampe auf dem sandigen Boden sichtbar sind.

Das Ritual

Nach einem fast endlos scheinenden Abstieg bemerken die Charaktere einen schwachen Lichtschein von vorne. Gehen sie weiter, so können sie mit einem erfolgreichen Wurf auf *Horchen* zudem eine Stimme vernehmen, die in einem tonlosen Singsang irgendetwas vorträgt. Was gesprochen wird, können sie nicht verstehen. Zudem bemerken sie den leichten Geruch von verbranntem Petroleum. Wenn die Charaktere der Stimme und dem Geruch folgen, erreichen sie nach einer Weile das Ende des Ganges.

Der unterirdische Gang öffnet sich am Ende in eine große, unregelmäßig geformte Kammer. Diese durchmisst etwa 50 Meter und ist beinahe halb so hoch. Wie der Gang ist auch die Höhle offensichtlich nicht von Menschenhand geschaffen, der Boden ist uneben und mit Steinen verschie-

dener Größe übersät. Die Höhle wird durch brennendes Öl beleuchtet, das etwa in der Mitte der Kammer in einer großen Schale entzündet wurde. Um die Schale herum liegen offenbar fünf große Stoffbündel, die ebenfalls brennen. Bei einem erfolgreichen Wurf auf *Verborgenes erkennen* können die Charaktere ausmachen, dass es sich um fünf Menschen handelt, der Kleidung nach Araber, die hier verbrannt werden. Diese Erkenntnis wird von einem Stabilitätsverlust von 1W3/1W6 begleitet.

Von ihrem Standort im Gang können die Charaktere erkennen, dass von Grabow sich ebenfalls in der Höhle befindet. Er steht, mit dem Rücken zu den Charakteren, zwischen der Feuerschale und dem dem Höhleneingang gegenüberliegenden Wand, wo er, in besagtes Buch vertieft, das Ritual durchführt. Es war seine Stimme, die die Charaktere im Gang gehört haben, doch können sie immer noch nicht verstehen, was er sagt. Zwar intoniert er die Beschwörungen lautstark, doch spricht er in einer alten Sprache, die keiner der Charaktere kennt.

Beobachten die Charaktere das Geschehen weiter, so bemerken sie nach einer Weile, dass sich die Wand, vor der von Grabow steht, zu verflüssigen scheint. Auf der Oberfläche bilden sich konzentrische Kreise, wie auf einem Teich, in den man einen Stein geworfen hat. Gleichzeitig verspüren die Charaktere einen Lufthauch in der Höhle und sehen, wie der Qualm von den Feuern, der sich an der Decke der Kammer gesammelt hat, langsam in Richtung der Wand zieht. Greifen

die Charaktere immer noch nicht ein, so löst sich irgendwann unter von Grabows Gesängen die gesamte Wand auf und wird bald zu undurchdringlicher Schwärze, in der die leblose Gestalt Chaugnar Faugns erscheint, wobei alle anwesenden Charaktere 0/1W6 Stabilitätspunkte verlieren. Der Wind wird stärker. Schlussendlich erwacht Chaugnar Faugn und tritt durch die Öffnung in diese Welt (alle anwesenden Charaktere verlieren 1W4/2W6+1 Stabilitätspunkte). Er wird den Charakter, der ihn herbeigerufen hat, zu seinem Gefährten machen und versuchen, die anderen Charaktere zu töten und zu fressen. Näheres zu Chaugnar Faugn hält das *Cthulhu-Regelwerk* bereit.

Ende

Es steht zu erwarten, dass die Charaktere das Ritual von Grabows nicht untätig verfolgen werden. Die Beschwörung kann zu jedem Zeitpunkt bis zum Erscheinen von Chaugnar Faugn unterbrochen werden, indem von Grabow gestört wird. Allerdings wird er versuchen, die Charaktere zu töten, sobald er sie bemerkt. Sollte er das Buch aus den Händen verlieren, wird er sich jedoch zuerst bemühen, das Buch wiederzubekommen.

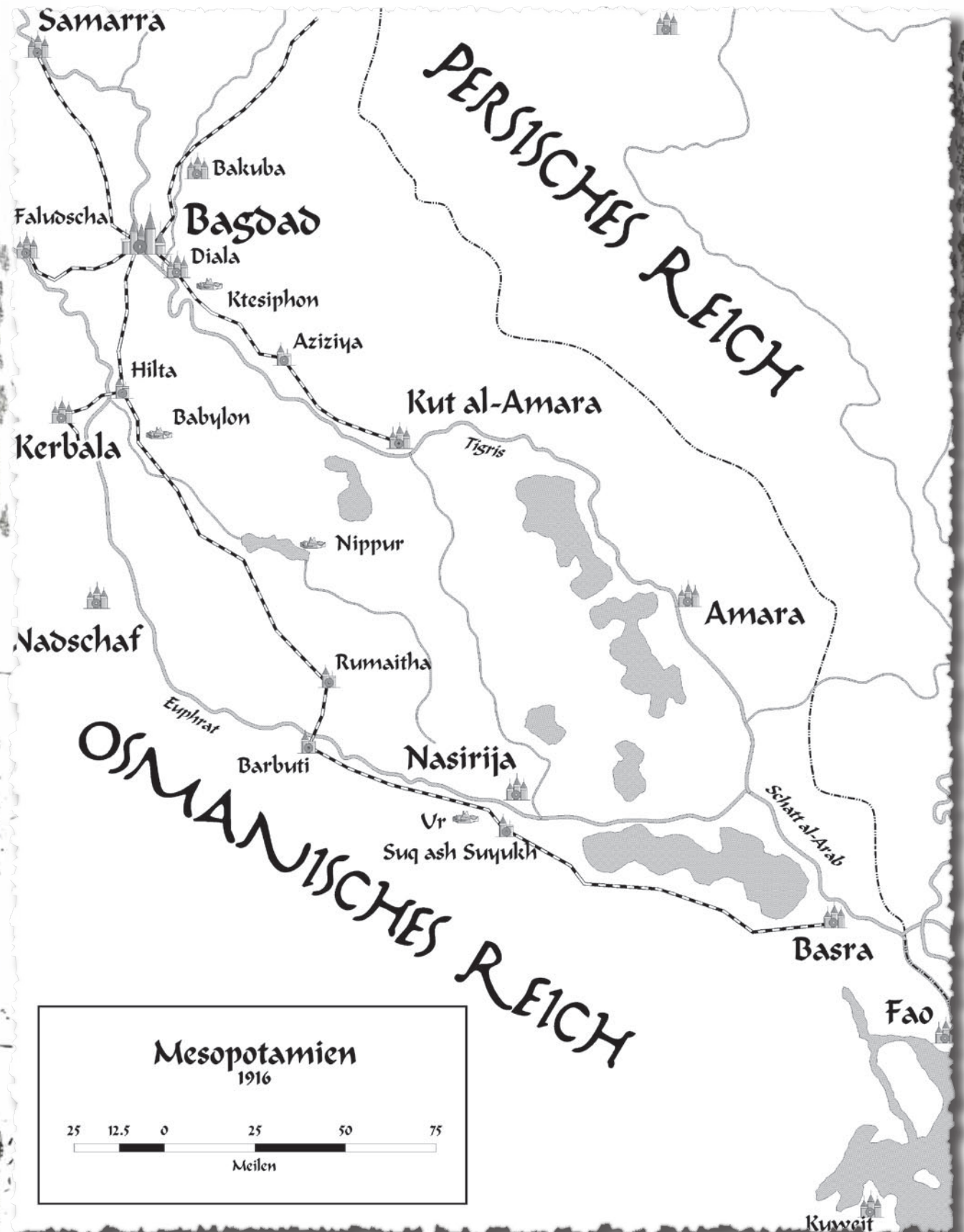
Möchte der Spielercharakter, der das Buch gelesen hat, seinerseits versuchen, das Ritual zu vollenden, muss er dazu das Buch haben und sich an von Grabows Stelle vor die Wand begeben. Die Worte, die die Herbeirufung vollziehen, werden dann wie von selbst aus ihm herausprudeln, obwohl er die Sprache nicht kennt. Dabei verspürt er ein Gefühl der Befreiung und Erlösung, das ihn in rauschartige Ekstase verfallen lässt. Die menschlichen Fackeln, die von Grabow entzündet hat, dienen auch dem Charakter

als Magie-Lieferanten. Es müssen nicht genau fünf sein, aber jeder steuert nur einen Magiepunkt zum Zauber bei. Ansonsten gelten die Vorgaben aus dem Regelwerk, was den Verlust geistiger Stabilität beim Zaubern angeht.

Wie werden die anderen Charaktere reagieren? Wenn sie von Grabow ausschalten, kann es sein, dass plötzlich einer von ihnen das Ritual beenden will. Werden sie auch ihn aufhalten können? Was, wenn eben jener Charakter ver-

sucht, zuerst seinen Kameraden zu töten, um sich dann um von Grabow zu kümmern?

Sollten die Charaktere des Abenteuer überleben und zu ihrer Truppe zurückkehren, werden sie umgehend in psychiatrische Behandlung eingewiesen. Sie erhalten 1W6 Stabilitätspunkte zurück und +10 % in *Cthulhu-Mythos*. Der Große Krieg ist allerdings für diese Soldaten vorbei.



Handouts

Daher befahl der König, daß man den Ofen siebenmal heißer machen sollte, als man es sonst zu tun pflegte, und er befahl den besten Kriegerleuten, die in seinem Heer waren, daß sie Barrach, Scherrock und Abu-Reid binden und sie in den glühenden Ofen werfen sollten. Und also geschah es, und Barrach, Scherrock und Abu-Reid wurden in ihren Mänteln, Hosen, Hüten, in ihrer ganzen Kleidung, gebunden und in den Ofen geworfen. Doch weil der Befehl des Königs so streng war, schürte man das Feuer im Ofen so sehr, daß die Männer, die Barrach, Scherrock und Abu-Reid hinauf brachten, von den Flammen verbrannt wurden. Aber Barrach, Scherrock und Abu-Reid fielen in den glühenden Ofen. Da erschrak der König und fuhr auf und fragte: Haben wir nicht drei Männer gebunden in den Ofen werfen lassen? Denn er sah drei Männer frei im Feuer umhergehen, und sie waren unverehrt. Doch er sah auch eine vierte Gestalt in den Flammen, und Barrach, Scherrock und Abu-Reid huldigten ihr.

Handout Nr. 1

Und er kniete nieder vor dem König und sprach also: Das Geheimnis, nach dem der König fragt, wird ihm keiner der Weisen sagen können, keiner der Gelehrten, Wahrsager, Seher oder Deuter der Zeichen. Aber es ruht Einer in den unendlichen Tiefen, der alle Geheimnisse offenbaren kann! Und Er hat kundgetan, was kommen soll: Ich sah in der Dunkelheit ein großes und strahlendes Bild, und es war schrecklich anzusehen. Und das Haupt des Bildes war von Gold, seine Brust und seine vielen Arme waren von Silber, sein mächtiger Bauch und seine Lenden waren von Kupfer, seine Beine waren von Eisen, und seine Füße waren aus Eisen und aus Ton. Doch ich sah auch, daß ein großer Stein aus dem Himmel herunterfiel und es war ein hell leuchtender Stein und er loderte wie Feuer. Und der Stein traf das Bild an den Füßen aus Eisen und Ton und zermalnte sie. Da wurden miteinander zermalmt Ton, Eisen, Kupfer, Silber und Gold und der Wind verwehte sie, auf daß man sie nirgends mehr finden konnte.

Handout Nr. 2

Danach sah ich in diegem Gesicht in der Nacht und siehe! ein viertes Tier war furchtbar und schrecklich und sehr stark und hatte grosse eiserne Zähne, frass und zermalnte, und was übrig blieb zertrat es mit seinen ehernen Füßen. Es war auch ganz anders als die vorigen Tiere und hatte zehn Hörner. Als ich aber auf die Hörner acht gab, siehe! da brach ein anderes kleines Horn zwischen ihnen hervor, vor dem drei der vorigen Hörner ausgerissen wurden. Und siehe! das Horn hatte Augen wie Menschengenugen und ein Maul; das redete wirre Dinge. Ich sah, wie Throne aufgestellt wurden, und einer, der uralte war, setzte sich. Sein Kleid war schwarz wie die Nacht und das Haar auf seinem Haupte wie Pech; Feuerflammen waren sein Thron und dessen Räder lodendes Feuer. Und von ihm ging ein langer feuriger Strahl. Tausendmal tausende dienten ihm, und zehntausendmal zehntausende standen vor ihm. Das Gericht wurde gehalten und die Bücher wurden aufgetan.

Handout Nr. 3

Und ich sah ein Weib sitzen auf einem scharlachfarbigen Tier, das war voll lästerlicher Namen und hatte sieben Häupter und zehn Hörner. Und das Weib war bedeckt mit Purpur und Scharlach und übergoldet mit Gold und edlen Steinen und Perlen und hatte einen goldenen Becher in der Hand, voll Greuel und Unflat ihrer Hurerei. Und ich sah das Weib trunken von dem Blut der Opfer. Und danach sah ich einen Anderen niederfahren vom Himmel, der hatte grosse Macht, und die Erde ward erleuchtet von seinem Glanz. Und er schrie mit grosser Stimme und sprach: Sie ist gefallen, sie ist gefallen, die grosse, und ist eine Behausung der dunklen Wesen geworden und ein Gefängnis aller unreinen Geister und ein Gefängnis aller unreinen und verhassten Vögel. Denn von dem Zorneswein ihrer Hurerei haben alle Völker getrunken, und die Könige haben mit ihr Unzucht betrieben, und die Kaufleute auf Erden sind reich geworden von ihrer grossen Uppigkeit.

Handout Nr. 4

Und sie zogen herauf auf die Breite der Erde und
umringten das Heerlager und die geliebte Stadt.
Und es fiel Feuer vom Himmel und verzehrte sie.
Und der Grosse Alte, der sie verführte, ward
geworfen in den Pfuhl von Feuer und Schwefel,
da auch das Tier und der falsche Prophet war,
und werden gequält werden Tag und Nacht von
Ewigkeit zu Ewigkeit. Und wenn die tausend
Jahre vollendet sind, wird der Grosse Alte
befreit werden aus seinem Gefängnis und wird
ausgehen, zu verführen die Völker an den vier
Enden der Erde, um sie zu versammeln zum
Streit; deren Zahl ist wie der Sand am Meer.

Handout Nr. 5

Das Werk einschließlich seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Veröffentlichung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Kopien, Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.