

GLEISSENDES LICHT

Torsten Fehlow



Zusammenfassung

Ein Szenario in Berlin in den 1920er Jahren (Ort und Zeit variabel) für vier bis sechs eigene oder vorgefertigte Charaktere und zwei bis fünf Stunden Spielzeit. Die Charaktere gehen seltsamen Ereignissen im Umfeld des Berliner Narva-Turms nach. Seitdem auf dem Dach der Deutschen Gasglühlicht AG eine Kupferkuppel errichtet wurde kommt es zu Unfällen, Schlafstörungen und Alpträumen in der Umgebung des Turms. Doch die Kuppel ist nur der Beginn und die Charaktere müssen sich einigen unerwarteten Prüfungen stellen, um das Problem zu lösen.

Impressum

Autorenschaft: Torsten Fehlow
Lektorat: Julia Knobloch, Volker Rattel
Korrekturat: Volker Rattel
Bildnachweise: Norman Scherke
Layout und Satz: Julia Knobloch
Redaktion: Julia Knobloch

FHTAGN Copyright © 2025 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.

FHTAGN ist eine eingetragene Marke der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V.

GLEISSENDES LICHT

Einleitung

Das Szenario spielt in den 1920er Jahren in Berlin und funktioniert am besten mit 4-6 Spielenden. Die Spieldauer beträgt etwa 2-5 Stunden und ist von der Spielleitung nach Wunsch skalierbar – hierzu kann der Abschnitt „Auf dem Werksgelände“ gekürzt oder voll ausgespielt werden. Da sich ein großer Teil der Ereignisse in der Psyche der Charaktere abspielt, können Ort und Zeit des Geschehens relativ problemlos angepasst werden. Anstatt des Narva-Turms kann ein beliebiges hohes Fabrik-Gebäude in irgendeiner Stadt und Zeit gewählt oder ausgedacht werden. Allerdings müssen in diesem Fall die Handouts angepasst werden. Auf die Zeitungsartikel als physische Handouts kann gänzlich verzichtet werden, wenn der Inhalt durch die Spielleitung zusammengefasst wird. Es werden nur wenige Würfelproben im Text beschrieben, die SL kann aber natürlich selbst entscheiden, ob an anderen Stellen Proben erfolgen sollen.

Zusammenfassung

Dr. Friedrich Hartmann, ein Pensionär mit sehr viel Geld und laienhaftem Interesse an Kunst, Wissenschaft, Forschung, hat es sich zum Ziel gemacht mit einer außerirdischen Intelligenz in Kontakt zu treten, die scheinbar vor Millionen von Jahren die Erde besucht hat. Mit Hilfe von uralter außerirdischer Technologie, die bei Ausgrabungen in Marokko in seinen Besitz gelangte, konstruiert er eine **Kommunikations-Apparatur**, getarnt als religiöse Stätte, auf dem höchsten Gebäude Berlins – dem **Narva-Turm**, der das Werk der Deutschen Gasglühlicht AG beherbergt. Nach der Fertigstellung des Konstrukts kommt es zu verstörenden Zwischenfällen in der Nachbarschaft des Gebäudes, was die Charaktere auf den Plan ruft. Die dilettantisch zusammen gebastelte Apparatur explodiert bei der Untersuchung durch die Charaktere aber sofort und schleudert sie in eine andere, bizarre Realität, die sich in ihrem eigenen Verstand befindet. Dort gefangen suchen sie nach einem Ausweg – nicht wissend, dass die Kontaktaufnahme funktioniert hat und die fremden kosmischen Wesen für den Unfall verantwortlich sind. Die bizarren Erlebnisse der Charaktere sind ein **Test der Außerirdischen**, die die Menschheit studieren und hinsichtlich ihrer Moral und Werte auf die Probe stellen wollen.

Die fremden Wesen

Das genaue Wesen der außerirdischen Fremden muss den Spielenden nicht enthüllt werden, da das bleibende Geheimnis um sie der Stimmung zuträglich sein könnte. Es handelt sich um die Yithianer, die vor langer Zeit auf der Erde herrschten und nach einem vernichtenden Krieg Zuflucht in der Zukunft finden wollen. Ihre technologischen Hinterlassenschaften werden gelegentlich bei Ausgrabungen entdeckt – so wie hier. Mehr Informationen über die Große Rasse von Yith finden sich hier: <https://fhtagn-rpg.de/welt/wesen/-rasse-von-yith>

Verwendung im Zeitenwende- Metaplot

Im FHTAGN Setting Zeitenwende spielen die Yithianer eine große Rolle. War es früher die Strategie der Großen Rasse einzelne Menschen unter ihre Kontrolle zu bringen, um Wissen zu erlangen, verlegen sie sich im Verlauf darauf, die Motivationen der Menschen und ihre Gier zu verwenden, um diese in größerem Stil zu steuern. Das vorliegende Szenario kann auf verschiedene Weise mit dem FHTAGN Zeitenwende-Metaplot verknüpft werden.

- Es kann als Prolog in den 1920ern für eine Zeitenwende-Kampagne in der Moderne verwendet werden. Die Charaktere des Szenarios könnten dann als NSCs der Kooperation in der Moderne verwendet werden.
- Es kann als Einstieg in das FHTAGN Netzwerk verwendet werden, als erster Kontakt zwischen den SCs und den menschlichen Handlangern der Großen Rasse von Yith.
- Die im Szenario abgehaltenen Prüfungen können noch persönlicher (und damit schwieriger) gestaltet werden, indem sie auf die Motivationen der SCs abgestimmt werden.

Mehr Informationen zum Setting Zeitenwende finden sich hier:

<https://fhtagn-rpg.de/fragment/79-zeitenwende/>

Das Szenario als One-Shot mit vorgefertigten Charakteren

Das Szenario kann mit vorgefertigten Charakteren gespielt werden, die sich zum Download im Spielmaterial finden. Die Charaktere G. Meier, H. Sonnhoff, A. Brenner und R. Kolumna (Charaktere genderneutral) kennen sich und haben sich zu Nachforschungen im Narva-Turm verabredet. Die Werksangestellten Kalle Assmann und Richie Krüger (sonst NSCs) können am Werkstor Teil der Gruppe werden. Manche Charaktere verfügen über spielrelevante Informationen und alle haben ein Geheimnis, das im Verlauf des Szenarios zum Tragen kommen und Einfluss auf das weitere Geschehen und je nach Charakterspiel auch auf die Spieldauer nehmen kann.

Bei weniger als 6 Spielenden muss auch die Anzahl der Charaktere reduziert werden. Dabei ist darauf zu achten, dass Richie Krüger aufgrund seines Geheimnisses nur dann gespielt wird, wenn auch Kalle Assmann in der Gruppe vertreten ist.

Optionen für den Einstieg bei Verwendung eigener Charaktere

- Charaktere, eventuell mit journalistischem Hintergrund, wollen selbst Nachforschungen anstellen.
- Okkult oder medizinisch veranlagte Charaktere wollen vielleicht der Quelle der Stimmen und Schlafstörungen auf den Grund gehen.
- Möglicherweise haben Charaktere einen Freund oder Bekannten, der in der Nähe wohnt.
- Wilde Gerüchte in einer Bar in der Nähe können der Anlass für eine Untersuchung sein.

- Eine ominöse Person könnte die Charaktere für eine gute Bezahlung auf den Turm ansetzen. Sie wird der Gruppe gegenüber klar kommunizieren, dass sie fest davon überzeugt ist, dass diese seltsame Kuppel schuld an den Problemen ist und handfeste Beweise verlangen, die sie der Polizei und/oder der Presse vorlegen kann.
- Der Auftrag kann auch über das FHTAGN Netzwerk kommen. Dieses verwendet in den 1920er Jahren natürlich keine App, sondern kommuniziert über andere Kanäle. In diesem Fall wollen die Yithianer Menschen anwerben, die skrupellos genug sind, für sie zu arbeiten. Der moralische "Test" ginge dann in eine etwas andere Richtung. Zum Kampagnenrahmen "FHTAGN Netzwerk" in anderen Zeiten siehe <https://fhtagn-rpg.de/welt/kampagnenrahmen/>.
- Das Spiel kann mit der Beauftragung durch die Charaktere oder direkt am Werksgelände beginnen. Für einen One-shot bietet sich der direkte Einstieg am Werk oder wenn es schnell gehen soll direkt an der Kuppel an.

Der Einstieg

Anwohner rund um den Narva-Turm in Friedrichshain (in den 1920ern das höchste Gebäude Berlins) beklagen sich, dass sie seit Fertigstellung einer merkwürdigen Kuppel auf dem Dach des Gebäudes an Schlaflosigkeit, Konzentrationsschwäche und Kopfschmerzen leiden. Auch geben einige von ihnen an unheimliche Stimmen zu hören, die in einer ihnen nicht bekannten Sprache zu ihnen sprechen. Die Polizei und die Behörden nehmen ihre Klagen jedoch nicht ernst. Auch gerät das Werk, das in diesem Gebäude Glühlampen fertigt, immer wieder aufgrund schlimmer Arbeitsunfälle in die Schlagzeilen, was Gewerkschaftsvertreter alarmiert hat.

Über den Narva-Turm

Der Narva-Turm befindet sich in der Rothestraße 11 in Berlin-Friedrichshain und wurde 1912 von der Deutschen Gasglühlicht AG als erstes Hochhaus Berlins fertiggestellt. Er umfasst 10 Stockwerke und ist etwa 40 Meter hoch. Auf seinem flachen Dach prangt eine kleine, runde messingfarbene Kuppel. Das Gebäude wird gegenwärtig für die Glühlampenfertigung genutzt und es herrscht nahezu immer reger Betrieb. Auf dem Werkhof befinden sich einige Baustellen, da die Gasglühlicht AG das Gelände um weitere Hallen und Türme erweitern möchte. Als Aktiengesellschaft verfügt das Werk über eine Erlaubnis zur Sonntagsarbeit.

- Ein Besuch des Narva-Turms zur frühen Mittagszeit oder am Wochenende bietet sich an, da zu diesen Zeiten weniger los ist. An Wochenenden wird die Produktion zwar nicht heruntergefahren, jedoch gestalten sich die Tage für die Arbeiter als etwas angenehmer, da die strengen Chefs nicht anwesend sind.
- Ein Einbruch bei Dunkelheit ist eine eher aussichtslose Sache, da das Werk gut bewacht wird, um möglichen Dieben und Wirtschaftsspionen keine Chance zu lassen: Es gibt einen hohen Zaun und es patrouillieren regelmäßig Wachleute mit Taschenlampen und Hunden.

Erste Informationen und Gerüchte

Am Fussgängertor wird das Personal im Wachhäuschen den Charakteren gegenüber nicht allzu misstrauisch sein. Im gemütlichen Plausch, gern auch gegen eine Zigarette oder einen Schluck Alkohol, gibt man bereitwillig ein paar Informationen preis.

- Das Gebäude wurde von 1906 bis 1912 erbaut. Ein gewisser Dr. Hartmann hat den Bau finanziell unterstützt und wollte im Gegenzug nur das Nutzungsrecht für das Dach.
- Nach der Fertigstellung wollte Hartmann erstmal nichts von dem Turm wissen und erschien nicht mal zu dessen Einweihung und Eröffnung.
- Vor einigen Wochen wies er per Telegramm aus Afrika an, die Kuppel auf dem Dach anzubringen.
- Angeblich ist es ein Schrein zu Ehren des Heiligen Jakobus, dem Schutzpatron der Arbeiterschaft. Der Schrein soll dem Werk zu Glück und Erfolg verhelfen und die Arbeiter schützen.
- Hartmann besuchte den Turm erstmalig vor ein paar Tagen und interessierte sich dabei nur für die Kuppel, in der er sich für über eine Stunde aufhielt.
- Allen ist es streng verboten das Dach zu betreten und jeder hält sich daran.
- Bei Sonnenschein gibt die Kuppel ein sonderbares Brummen von sich.
- Ironisch wird angemerkt, dass seit Fertigstellung der Kuppel zumindest niemand mehr zu Tode kam, obwohl sich die Anzahl der kleineren Unfälle seitdem sogar erhöht hat. Die Arbeiter sind nervös und unruhig und machen vermehrt Flüchtigkeitsfehler. Nicht wenige klagen über Kopfschmerzen und Konzentrationsprobleme.

Spielleitungshinweis Den Charakteren sollte schnell klar sein, dass sich in der Kuppel weitere Anhaltspunkte finden werden. Auf den Grund ihres Besuchs angesprochen, wird die Gruppe ein gewisses Maß an Überzeugung zeigen müssen. Ein paar mögliche Argumentationsstrategien:

- Die Gruppe führt eine polizeiliche Überprüfung in Zivil durch.
- Das Gesundheitsamt möchte Schadstoffwerte messen.
- Die Baubehörde führt eine Routinekontrolle der Werkssicherheit durch.
- Die Charaktere behaupten sie seien im Auftrag von Dr. Hartmann persönlich unterwegs.
- Die Gewerkschaftsvertretung prüft auf Arbeitssicherheit.

Die Spielleitung sollte jede einigermaßen glaubwürdige Tarnung akzeptieren. Falls der Gruppe so gar nichts einfällt, wird der Wachmann annehmen, dass die Charaktere zur Gewerkschaft gehören und zu einer (heimlichen) Werksbegehung erschienen sind. Einer der Wachleute am Tor ist **Kalle Assmann**.

Ist Kalle Assmann ein SC kann er sich hier der Gruppe anschließen, da er selbst bereits negative Erfahrungen mit der Arbeitssicherheit und bleibenden gesundheitlichen Problemen durch Unfälle gemacht hat. In jedem Fall wird er den **Vorarbeiter Richard „Richie“ Krüger** herbeirufen, der die Gruppe ebenfalls begleiten wird. Sind Kalle und Richie NSCs kann die SL Richie oder beide NSCs mit der Aufgabe mitschicken, die Gruppe durch das Gebäude zu geleiten und im Auge zu behalten.

Über Richard „Richie“ Krüger als NSC Der Vorarbeiter zeigt sich prinzipiell pflichtbewusst gegenüber seiner Firma, fühlt sich dabei aber in erster Linie seinen Leuten und natürlich auch sich selbst verpflichtet. Die schlechten Arbeitsbedingungen und die häufigen Unfälle im Werk, die seit der Installation dieser ominösen Kuppel auf dem Dach noch zugenommen haben, haben ihn dazu veranlasst, zusammen mit einigen Kollegen einen Brief an die Gewerkschaft zu verfassen und sie um Hilfe zu bitten. Die Firma hat Gewerkschaftsarbeit natürlich verboten. Ganz egal was die Charaktere dem Wachmann gesagt haben, wird Richie fest davon ausgehen, dass dies die langersehnte Werksbegehung ist und dass die Leute von der Gewerkschaft zunächst „inoffiziell“ einen Eindruck gewinnen möchten, bevor sie einen weiteren Besuch bei der Chefetage ankündigen, die dann ganz gewiss sämtliche Missstände kaschieren würde. Aus diesem Grund ist Richie kooperativ, prüft aus „Vergesslichkeit“ nicht die Ausweise und begleitet die Gruppe.

Über Karl „Kalle“ Assmann als NSC Den ehemaligen Preisboxer haben einige Schläge auf den Kopf über die Jahre langsam im Denken gemacht. Doch seine Reflexe sind immer noch gut und sein rechter Haken ist nicht zu unterschätzen. Im Grunde ist er jedoch ein gutmütiger Kerl, Marke „harte Schale, weicher Kern“. Kürzlich hat er sich bei einem Werksunfall verletzt und die Firma will die Behandlungskosten nicht zahlen, schlimmer noch, sie hat Kalle die Kündigung angedroht, wenn er den Job nicht mehr machen kann.

Auf dem Werksgelände

Da der kastenförmige Turm über keine Feuerleitern oder Außenmontagen verfügt, die sich zum Klettern eignen könnten, müssen die Charaktere das Dach vom Inneren des Gebäudes aus erreichen. Betreten wird das Werk über ein großes Tor, das mit einer massiven Eisentür verschlossen werden kann. Während der Arbeitszeiten in der Woche ist es geöffnet, am Sonntag wird Herr Krüger an einer Konsole in der Wand einen Mechanismus in Gang setzen, der die Türe mit lautem Quietschen aufschließt. Das Innere des Gebäudes verströmt einen Geruch von Schmieröl und kalten Abgasen. Vor jedem Aus- und Aufgang hängt eine Schiefertafel, die mit den Worten „...Tage seit dem letzten schweren Unfall“

bedruckt und mit Kreide um die Zahl 5 ergänzt wurde. Richie Krüger erklärt dazu, dass die Werksleitung nur jene Unfälle als „schwer“ anerkennt, durch die jemand zu Tode kommt oder aufgrund der erlittenen Schädigung entlassen werden muss. Jede Etage des Gebäudes verfügt über Wachpersonal, das allerdings sehr viel Zeit in den Aufenthaltsräumen zubringt. Die Wachleute heben sich durch ihre Uniformierung deutlich von der üblichen Belegschaft ab und sind lediglich mit Trillerpfeifen ausgestattet, da Schusswaffengebrauch im Inneren des Gebäudes eine Gefahr für die teuren Maschinen darstellt. Sie zeigen sich relativ desinteressiert an den Fremden und lassen sie gewähren, solange sie vom Vorarbeiter begleitet werden und sich nicht auffällig verhalten. Wenn die Gruppe Spaß daran hat das Glühlampenwerk näher zu erkunden, wird ihnen der Vorarbeiter folgen und sie weitgehend gewähren lassen. Andernfalls geleitet er sie direkt auf das Dach.

Unterwegs im Narva-Turm

Die vertikale Fortbewegung erfolgt durch Aufzüge und Treppenhäuser. An Sonn- und Feiertagen sind die Aufzüge außer Betrieb und die Forschungs- wie auch die Personalabteilung sind nicht besetzt. Ebenso ist auch die Werksleitung nicht anwesend. Aufenthaltsräume in jedem Stockwerk bieten den Mitarbeitern Platz für ihre Pausen. Das anwesende Aufsichtspersonal und die Wachleute sorgen jedoch dafür, dass die einfache Arbeiterschaft nicht zu oft von dieser Möglichkeit Gebrauch macht und gewährleistet darüber hinaus die Sicherheit des Narva-Turms und seiner geschäftlichen Aktivitäten. Das Gebäude ist wie folgt ausgebaut:

Keller Aus Sicht des Vorarbeiters gibt es keinen Grund hierher zu gehen. Allerdings wird er sich auch nicht widersetzen, wenn die Gruppe darauf besteht. Eine Metalltreppe oder alternativ ein Lastenaufzug ermöglichen den Zugang. Zu finden sind dort:

- Produktionslager: An diesem Ort werden Rohmaterialien für die Glühbirnenproduktion aufbewahrt. Diese sind in Kisten auf deckenhohen Regalen gestapelt.
- Technikräume: Hier arbeiten ölige und laute Maschinen für das Tor und die Krananlagen. Richie Krüger wird die Charaktere darauf hinweisen, sich vor Betreten dieser Räume die Ohren zuzuhalten, um dauerhafte Hörschädigungen zu vermeiden.

Erdgeschoss

- Eingang mit Empfangsbereich: Einladend gestaltet für Besucher, bewacht von einem bewaffneten Wachmann, der sicherstellt, dass nur autorisierte (oder solche, die danach aussehen) Personen Einlass erhalten.
- Produktionshalle: Dieser Bereich umfasst mehrere Etagen und erstreckt sich bis in den vierten Stock. Hier wird überwiegend Fließbandarbeit geleistet. Ein Hochofen erzeugt Glas.

- Krananlagen unterstützen beim Transport großer und schwerer Materialien.
- Verwaltungsbüros: Die ersten Büros des Werksmanagements sind leicht erreichbar für die Arbeiterschaft, um ihre Belange schnell mit der Werksleitung zu kommunizieren.
- Hier und überall im Werk hängen rote Kästen mit einem Knopf mit der Aufschrift „Für den Brandfall“. Drückt man den Knopf ertönt jedoch kein Alarm sondern der Kasten öffnet sich, darin steht ein Eimer und darüber ist ein Zettel mit der Aufschrift „Sofort löschen – sonst Kündigung!“ angepinnt.

Erster bis vierter Stock Die Produktionshalle dominiert den zentralen Bereich dieser Stockwerke und ist sicherlich 15-20 Meter hoch. An der Decke befinden sich, am besten zu sehen im vierten Stock, zahlreiche Aufhängungen und Traversen, an denen überwiegend Scheinwerfer, Seilzüge und Ketten befestigt sind. Die Halle wird ringsum durch folgende kleinere Räume umfasst:

- Feinmontagebereiche: Hier handelt es sich um spezielle Räume, in denen Komponenten für Glühbirnen in einer weniger schadstoffbelasteten Luft zusammengesetzt werden.
- Zwischenlager: Ein kleines Labyrinth von Lagerräumen, in dem überwiegend Büromaterial und häufig benötigtes Verbrauchsmaterial aus dem Keller aufbewahrt werden.

Fünfter bis neunter Stock Oberhalb der Fertigungshalle haben Verwaltung und Werksleitung ihre Räumlichkeiten, zu finden sind hier unter anderem:

- Bürobereiche: Das Zentrum der Verwaltung besteht aus vielen gleich aussehenden kleinen Räumen für die Angestellten der Buchhaltung und der Personalabteilung.
- Besprechungsräume: Eine Vielzahl kleiner Räume bietet Möglichkeiten für vertrauliche Diskussionen und Planungstreffen der unteren Führungsriege.
- Bereich Forschung und Entwicklung: In kleinen und mittelgroßen Laboren werden Ideen ausprobiert, die die Produktionseffizienz verbessern und die Kosten senken sollen.

Zehnter Stock

- Chefetage: Hier hat die Werksleitung ihre großen und üppig ausgestatteten Büros. Wenn niemand anwesend ist, wird der Vorarbeiter kurz öffnen, und die Charaktere können die herrliche Aussicht über Berlin genießen. Brauchbare oder verwertbare Unterlagen sind gut verschlossen und können nicht gefunden werden. Herr Krüger unterbindet dabei das Öffnen von Tresoren.
- Treppenaufgang: Eine schmale Treppe führt auf das Dach und endet vor einer massiven Stahltür. Das von der Kuppel ausgehende Brummen und eine sanfte Vibration ist hier deutlich zu hören und zu spüren.

- Die Tür ist fest **verschlossen**. Das Schloss kann mit Gewalt oder dem **Spezialtraining Schlösserknacken** oder einem passenden Gegenstand mit einer erfolgreichen **GE-Probe** geöffnet werden.
- Vorarbeiter Richie hat ausserdem einen **Schlüssel** für diese Tür. Er zögert etwas den Charakteren Zugang zum Dach zu gewähren und erwähnt, wie sehr Doktor Hartmann betont hat, dass niemand das Dach betreten soll und dass die Werksleitung diesem Wunsch entsprechen möchte. Überzeugen die Charaktere ihn jedoch mit guten Argumenten, wie z.B. dem Hinweis auf die gesetzliche Verpflichtung zur Kooperation oder die Behauptung, dass eine Fehlfunktion der dort angebrachten Lüftungsschächte für die Belegschaft lebensgefährlich sein kann, so zückt Herr Krüger einen großen eisernen Schlüssel und öffnet die Tür zum Dach.
- Ein **weiterer Schlüssel** befindet sich im Büro des Werksleiters, der gerade zu Tisch ist. Einzig seine Sekretärin Diana hat momentan ein Auge auf ihr Vorzimmer und das besagte Büro.

Die Kuppel auf dem Dach

Die Kuppel besteht scheinbar tatsächlich komplett aus Messing und wurde mit riesigen Schrauben auf der Dachplattform verankert. Eine etwa 1,6 m hohe Zugangstür ist mit einem schweren, aber einfachen Vorhängeschloss gesichert. Krüger hat dafür keinen passenden Schlüssel, jedoch ist das Schloss in seinem Aufbau so einfach, dass es sich ohne Probleme mit geeignetem Werkzeug (Dietriche oder Zange, **GE-Probe**) oder Gewalt (**ST-Probe**) öffnen lässt. Ist Richie als NSC dabei wird er aus Sorge um seinen Arbeitsplatz nicht aktiv bei der Öffnung der Kuppel behilflich sein. Da er allerdings selbst sehr neugierig ist, wird er aber auch niemanden daran hindern das Schloss zu öffnen.

Im Innern der Kuppel

Betreten die Charaktere das Innere der Kuppel, so wird ihnen schnell die stickige und trockene Luft auffallen. Ringsum an der Wand sind hölzerne Regalfächer angebracht, auf denen technische Geräte liegen, wie z.B. Lötkolben, Widerstände und elektrische Messgeräte. Die Wände sind mit Kabeln, Kondensatoren und Spulen geschmückt, die allem Anschein nach nicht bloß einem dekorativen Zweck dienen. Der Zweck dieser Verkabelung verschließt sich auch Experten auf diesem Gebiet, die lediglich erkennen können, dass sie es mit einer komplizierten Verschaltung zu tun haben, die durch dicke Kabel mit der Mitte des Raums verbunden ist. Dort befindet sich an der Decke eine Art trichterförmige große Öffnung, die zu einem kleinen, handtellergroßen Loch nach oben führt. Durch diese Öffnung in der Kuppelspitze fällt Licht in den Raum und wird wie durch ein Prisma verteilt und an die Wände reflektiert. Unter dem Trichter ist auf dem Boden ein etwa ein Meter hoher Sockel angebracht, auf dem sich eine Art gläserne Schale befindet. In der Mitte dieser Schale liegt ein **merkwürdiges Gerät**, das an einen verkabelten, bläulich leuchtenden Stein erinnert. Von der Schale geht ein elektrisierendes Knistern aus, das den Raum erfüllt. Mit **Wachsamkeit** kann man

erkennen, dass alle paar Minuten eine kaum sichtbare Welle aus hellblauem Licht von dem Kristall in der Glasschale aus nach oben steigt und über den Trichter und das Loch in der Decke die Kuppel verlässt.

SL-Informationen zum Artefakt

Bei der Anlage handelt es sich um den experimentellen Zusammenbau von Einzelfundstücken, die Dr. Hartmann in einer Ausgrabungsstätte in Marokko fand. Die Yithianer nutzten das Gerät einst, um durch Raum und Zeit miteinander kommunizieren zu können, bevor es bei einem Flugkrakenangriff zerstört wurde. Hartmann verstand zwar, dass es sich bei dem Artefakt um eine Art Kommunikationsgerät handeln muss, verfügt jedoch nicht über ausreichend Wissen und technische Möglichkeiten, um es in angemessener Weise zum Laufen zu bringen. Die von ihm zusammengebastelte Apparatur sammelt Energie aus Sonnenlicht und lädt damit einen Kristall auf, der die Sendevorrichtung speist. Das Konstrukt ist jedoch äußerst fragil und gerade mal geeignet, um einen Energieimpuls durch Zeit und Raum zu schicken. Dieser reicht jedoch aus, um die Aufmerksamkeit der Yithianer zu wecken. Die Ausgrabungsstätte in Marokko kann weitere Geheimnisse bieten, die von der Gruppe erkundet werden könnten. Dazu würde sich eine Beauftragung durch Dr. Hartmann anbieten.

Ein gleißendes Licht

Bei jeglicher Interaktion oder Manipulation an dem Raum oder den darin befindlichen Geräten entlädt sich die gesamte gesammelte Energie in einem gewaltigen Blitz und hüllt den Raum, sowie das gesamte Dach in ein gleißendes Licht. Sind die Charaktere zu vorsichtig und fassen nichts an, dann könnte notfalls auch Richie Krüger als NSC über ein Kabel stolpern und die Katastrophe auslösen. Wenn es der Stimmung zuträglich ist, könnte die Gruppe auch genau in dem Moment die Tür zur Kuppel öffnen, in dem das Energieniveau der Anlage seinen Höhepunkt erreicht hat und sie einen Impuls aussendet. In jedem Fall explodiert die Apparatur in gleißendem Licht während die SCs im Raum sind.

Alle Charaktere müssen eine Probe auf **Kox5** absolvieren. Bei einem Misserfolg verlieren sie aufgrund der Explosion und der gewaltigen Druckwelle sofort das Bewusstsein.

Bei einem Erfolg bekommt der jeweilige Charakter noch mit, dass die wie eine Blüte aufgeplatzte Kuppel das gleißende Licht um sich sammelt, das dann offenbar in verwundenen Schlieren zu einem scharlachroten Spalt nach oben strömt, der direkt über dem Dach hoch am Himmel erschienen ist. Für einen kurzen Augenblick meint man zu erkennen, dass sich tentakelartige Gebilde aus dem Spalt nach den Charakteren ausstrecken. Verschwommen nimmt der Charakter noch Sirenen und

Schreie wahr, wie er auf einer Trage liegend hinausgebracht wird und dass ein Arbeiter mit missmutigem Gesicht die Zahl 5 auf den Schiefertafeln durch eine 0 ersetzt. Letztendlich wird es für alle dunkel.

Im Krankenhaus

Nach dem Unfall im Narva-Turm werden die bewusstlosen Charaktere in ein Krankenhaus gebracht, wo man sich um ihre Verletzungen kümmert. Der kurze Kontakt mit der fremden, kosmischen Spezies hat jedoch ausgereicht, um die Gruppe in ein Koma zu versetzen. Die fremden Wesen sind neugierig, wer sie kontaktiert hat und warum. Sie verbinden sich daher mit der kollektiven Psyche der Gruppe und schicken sie auf eine ungewisse **Reise in deren eigenes Unterbewusstsein**.

Die Prüfungen der Fremden

SL-Hinweis

Um zu erfahren, auf welchem Entwicklungsstand die Kontaktsuchenden sind, werden die Charaktere stellvertretend für die gesamte Menschheit von den Yithianern in Situationen versetzt, in denen sie eine Entscheidung treffen müssen. Die kosmischen Wesen beobachten die Charaktere dabei ganz genau und kommunizieren und interagieren sogar mit ihnen. Dabei vermischt sich die von den Fremden künstlich erschaffene Wirklichkeit mit dem Unterbewusstsein und den Erinnerungen der Charaktere. Dies beinhaltet auch die jüngsten Ereignisse, die in der Explosion der Kuppel endeten. Anhand des Ausgangs dieses Experiments werden die kosmischen Wesen entscheiden, wie sie mit der Menschheit umgehen werden: von Wohlwollen, Manipulation oder Ignorieren, bis hin zur Auslöschung zum Wohle der gesamten Galaxis. Das Urteil wird, ganz egal wie es ausfällt, vorerst keine Auswirkungen auf die Gruppe selbst haben, da die Wesen ankündigen erst „zu gegebener Zeit“ zurückzukehren. Die Prüfungen gehen teils mit erheblichen **STA-** und **TP-**Verlusten einher. Sollten SCs während der ersten beiden Prüfungen, die sich ja nur in ihrem Kopf abspielen, sterben, sind sie im nächsten Raum ohne Erklärung einfach wieder bei der Gruppe. Je nach Geschmack der SL ist der Charakter blutüberströmt und verletzt oder völlig unverletzt bis auf die Brandzeichen, die er im bisherigen Verlauf des Szenarios erhalten hat.

Das Krankenzimmer

Die Charaktere erwachen alle nach und nach in einem relativ kleinen quadratischen Zimmer (ca. 2x2m für jede anwesende Person) mit karger Einrichtung und mit krankenhaushweißen Wänden. Alle fühlen sich benommen und verlangsamt in Bewegung und Denken. Der Schädel dröhnt und die Schläfen schmerzen pochend. Die Charaktere tragen dünne OP-Hemden und sind alle mit engen Ledergurten an

Händen und Füßen an ihre Betten gefesselt. An einer Wandseite des Raums sind zwei Fenster, deren Vorhänge zugezogen sind, es scheint draußen dunkel zu sein. An der den Fenstern gegenüberliegenden Wand ist eine geschlossene Tür zu erkennen. Außer den Betten befindet sich ein unverschlossener Schrank im Raum. Darin werden Kleidung und Ausrüstung der SCs aufbewahrt. Es fällt auf, dass es keine Nachttische gibt und dass niemand etwas zu essen oder zu trinken erhalten hat. Neben einem der Betten steht ein Hocker aus Eichenholz, auf dem eine aktuelle Tageszeitung liegt (**Handout Zeitung_1**). Diese thematisiert den Unfall und berichtet über sehr viele Tote. Solange die Charaktere gefesselt sind, ist die Zeitung für sie nicht lesbar.

SL-Hinweis Während sie sich in diesem Raum aufhalten, werden alle Charaktere von schlimmen Visionen geplagt, die ihnen suggerieren, dass sie durch die Explosion unschuldigen Arbeitskräften der Fabrik Leid zugefügt haben. Die fremden Wesen versetzen die Gruppe bewusst in diese Situation, um zu erfahren, zu was Menschen im Stande sind, die bereits Schuld auf sich geladen haben und aus moralischer Sicht nicht mehr viel zu verlieren haben.

Die Visionen

Die Visionen stellen sich den Charakteren als vermeintlich realistische Bruchstücke von Erinnerungen und Sinneseindrücken dar:

- Die Luft ist plötzlich viel zu heiß und lässt den Hals anschwellen, so dass Atmen unmöglich wird.
 - Es riecht nach verbranntem Holz, Lack und Chemikalien – alle müssen stark husten.
 - Der Raum steht in Flammen, die Hitze ist deutlich zu spüren und versengt die Augenbrauen.
 - Von der Decke fällt ein brennender Balken direkt auf das Bett eines oder mehrerer Charaktere und verschwindet im letzten Moment.
 - Mitten im Raum erscheint ein Mensch, der komplett in Flammen steht und schreit.
 - Es riecht nach verbranntem Fleisch.
 - Schmerzverzerrte Stimmen rufen „Ihr seid schuld! Warum! Was haben wir euch getan?“
-

Schwester Agnes

Nachdem die Gruppe erwacht ist und die ersten Visionen erlebt hat, öffnet sich die Tür und eine adrette Krankenschwester kommt mit einem kleinen Schiebewagen herein, auf dem sich eine Karaffe mit Wasser sowie mehrere kleine Becher und eine

Schale mit Medikamenten befinden. Sie trägt ein Namensschild mit dem Namen „Agnes“ und optisch würde man sie auf Anfang 40 schätzen. Agnes wirkt ruhig, nahezu abwesend und emotionslos, dennoch zielt ein deplatziert wirkendes Lächeln ihr Gesicht. Ihre kalten, stahlblauen Augen wirken, als könnten sie sich tief in die Seele dessen bohren, den sie anblickt. Sie verabreicht jedem Patienten drei Pillen und etwas Wasser. Widersetzen sich Charaktere dieser Medikamentengabe oder verstecken die Pillen in ihrem Mund, um sie später auszuspucken, so hat dies keine Auswirkungen. Auch das Herunterschlucken führt zu keinem wahrnehmbaren Effekt. Schwester Agnes wird auf Nachfrage die Situation wie folgt erklären:

- Es gab eine Explosion am Narva-Turm.
- Seit dem Unfall sind drei Tage vergangen.
- Jemand hat scheinbar den Gasverteiler auf dem Dach manipuliert und das Unglück verursacht.
- Alle sind sehr schwer verletzt und lagen bis heute früh im Koma.
- Viele Menschen kamen bei dem tragischen Ereignis ums Leben.
- Alle sind scheinbar schwer traumatisiert und neigen dazu aggressiv um sich zu schlagen.
- Zum Schutz des Klinikpersonals mussten alle fixiert und leicht sediert werden.
- „Der Doktor“ kümmert sich gerade um andere Patienten, wird aber bald kommen und erklären, wie es nun weitergeht.

Darüber hinaus wiederholt Agnes stets, dass die Patienten Ruhe benötigen und schlafen sollten, um sich zu erholen. Auf Wunsch reicht sie auch die Zeitung oder liest daraus vor. Agnes entfernt ebenso auf Verlangen (erfolgreiche Probe auf Überzeugen erforderlich) die Fesseln, aber nicht ohne zu fragen, ob die Charaktere dies wirklich wollen und sich dazu bereit fühlen. Dann verlässt sie mit ihrem Wagen den Raum und schließt die Tür.

Das Krankenzimmer erforschen

Verlassen Charaktere ihre Betten und schauen sich im Raum um, so erkennen sie:

- Der Nachtopf unter dem jeweiligen Bett ist leer.
- Der Putz blättert bereits bei leichter Berührung von der Wand und gibt darunter dunkle Ziegel preis.
- Hinter den Vorhängen finden sich anstatt des Blicks nach draußen lediglich Bilder von Fenstern.
- Hängt man eins dieser Bilder ab, so befindet sich dahinter ein Spiegel.
- Die Tür nach draußen ist abgeschlossen.

Agnes angreifen oder Ausbruchsversuch

Wird nach Agnes gerufen, kehrt sie in den Raum zurück und beantwortet alle Fragen damit, dass die Patienten Ruhe brauchen, sich hinlegen sollen und dass der Doktor ihnen später alles erklären wird. Wird sie von einem der Charaktere angegriffen, so stürzt sie dabei zu Boden und schlägt mit ihrem Kopf gegen eine

harte Bettkante, einen Hocker oder etwas anderes im Raum und bricht sich offensichtlich das Genick. Während sie zuckend auf dem Boden liegt ist gut zu sehen, dass ihr Gesicht nicht das einer Sterbenden sein kann. Vielmehr behält sie ihr sonderbares Lächeln bei, so süffisant wie das eines Henkers, der gerade von einem Todesurteil und damit von einem Arbeitsauftrag erfährt. Ist ihr Körper zur Ruhe gekommen, geht er in Flammen auf und alle Charaktere werden von schrecklichen Kopfschmerzen ergriffen. Nur einen Wimpernschlag später erwachen sie in ihren Betten, wieder mit engen Lederriemen gefesselt, während Agnes, völlig unversehrt, einem von ihnen eine bittere Flüssigkeit aus einem kleinen Becher einflößt. „Haben Sie sich wieder beruhigt?“ fragt sie scheinbar gleichgültig. „Sie hatten einen Anfall. Ich wusste doch, dass Sie noch nicht so weit sind.“ Auch wenn die Charaktere versuchen das Schloss der Tür zu knacken oder aufzubrechen, Agnes zu überrumpeln und durch die Tür herauszustürmen, während sie den Raum betritt oder verlässt, schaffen sie es maximal in den Gang vor der Tür. Dort blendet sie ein gleißendes Licht, sie bekommen Kopfschmerzen und finden sie sich erneut an die Betten gefesselt wieder. Spätestens nachdem die Fenster als Attrappen erkannt wurden, sollte den Charakteren klar sein, dass dies kein Krankenhaus ist. Nach dieser Erkenntnis verändert sich der Raum langsam mehr und mehr zu einem Kerker, Putz bröckelt von Wänden und Decke und offenbart die dunklen Ziegel darunter, der Boden wird schmutzig und feucht.

Dem Kerker entkommen

Sind sich die Charaktere ihrer Situation bewusst geworden, oder haben sie eins der beiden Fenstergemälde abgehängt und einen Spiegel darunter entdeckt, betritt Agnes erneut den Raum und schiebt ihren Wagen vor sich her, der diesmal mit einem grünen Tuch bedeckt ist. Nun hat sie neue Informationen für die Gruppe:

- Der Doktor hat jetzt Zeit und wird bald kommen.
- Sein Name ist Hartmann.
- Er ist sehr böse darüber, dass die neugierigen Schnüffler sein Spielzeug zerstört haben.
- Er wird kommen, um sie zu bestrafen.
- Er wird kein Narkosemittel dabei haben.
- Es lohnt sich immer nach draußen zu schauen, denn dann kann man manchmal auch mit beiden Augen hinter die Dinge sehen.

Auch jetzt wird ein körperlicher Angriff auf Agnes oder ein Ausbruchsversuch mit den gleichen Konsequenzen wie zuvor bestraft. Deckt ein Charakter das grüne Tuch auf dem Wagen auf, so kommt dort eine Vielzahl an Zangen, Nadeln, Sonden, Sägen, Skalpell, Spreizgeräten und Nierenschalen zum Vorschein. Dieser Anblick erfordert eine **STA-Probe (0/1 STA)** für Charaktere, die realisieren, dass diese Dinge Teil ihrer Bestrafung sein werden. Es steht ihnen frei einige der Instrumente mitzunehmen und als Waffe zu verwenden. Mit der letzten neuen Information gibt Agnes einen Hinweis zur Flucht aus dem Raum. Wenn die Gruppe diesem folgt und versucht aus dem Fenster zu schauen, wird deutlich, dass die Fensterattrappen

abgenommen werden können. Hinter beiden abgenommenen Bildern befindet sich je ein Spiegel, der augenblicklich beschlägt. Vor den Augen der Gruppe erscheint auf dem linken Spiegel ein Schriftzug, so als würde jemand mit dem Finger auf den beschlagenen Spiegel zeichnen: „Den Schlüssel findest du in deinem Verstand.“ Nachdem dies gelesen wurde, erscheint im rechten Spiegel das Abbild eines zufälligen Charakters, der davor oder in der Nähe steht. Dieser hält ein Messer in der Hand und rammt sich dieses schnell und wuchtig ins eigene Auge. Das Spiegelbild grinst dabei diabolisch und beginnt die Klinge in der Wunde zu drehen und rührende Bewegungen damit auszuführen, bevor es das Messer wieder herauszieht (**STA-Probe 0/1 STA**). Danach verharrt es mit breitem, fanatischem Grinsen und starrt mit dem verbliebenen Auge die Gruppe an. In der blutigen Augenhöhle im Spiegel sieht man etwas metallisch funkeln, das wie ein Schlüssel aussieht. Im selben Moment wird der betreffende Charakter selbst von heftigen, stechenden Kopfschmerzen hinter einem Auge geplagt. Das Spiegelbild zeigt grinsend mit dem tiefenden Messer auf den Charakter, dessen Abbild es ist und deutet dann auffordernd auf seine blutige Augenhöhle. Diese Geste wiederholt es mehrfach. Nun hat die Gruppe drei verschiedene Möglichkeiten zu agieren:

- Jemand kann durch den Spiegel greifen und den Schlüssel aus der Augenhöhle des grinsenden Spiegelbilds ziehen. Dabei werden alle außer der Person deren Spiegelbild zu sehen ist von heftigen stechenden Kopfschmerzen erfasst und es läuft ihnen Blut aus Nase und Augen. Je näher die Hand dem Schlüssel kommt, desto schlimmer werden die Schmerzen. Umgreift die Hand den Schlüssel und zieht ihn heraus, erreichen die Schmerzen ihren Höhepunkt (**2 TP** und **1W4 STA-Verlust**). Bei der Person, deren Spiegelbild zu sehen ist ebbt die Kopfschmerzen dagegen währenddessen ab und sie bleibt von TP- und STA-Verlust verschont. Die SL kann einen Hinweis auf diese Möglichkeit geben, wenn jemand mit einem stumpfen Gegenstand gegen den Spiegel mit dem Spiegelbild schlägt. Dann gleitet der Gegenstand hinein statt den Spiegel zu zerstören und verletzt die Gestalt hinter dem Spiegel im Gesicht. Auch der Charakter dessen Abbild im Spiegel zu sehen ist, erleidet eine Gesichtsverletzung und verliert **1 TP**.
- Die Charaktere können auch die Instrumente von Agnes` Wagen verwenden, um den Schlüssel operativ aus dem Auge des Spiegelbild-Charakters zu entfernen. Gehen sie diesen Weg, erleidet der betreffende Charakter einen Verlust von **2W4 TP** und **1/1W8 STA (2/1W10 STA**, wenn der Charakter den Schlüssel selbst entfernt). Alle an der "Operation" direkt Beteiligten verlieren **1/1W6 STA**.
- Innovative Lösungen des Problems werden von den Yithianer als kreativ betrachtet und doppelt positiv gewertet. Sie sollten von der SL mit Erfolg belohnt werden. So könnte es sein, dass die Gruppe beide Spiegel zerstört (die Tür springt dann von selbst einen Spalt breit auf) oder neue Worte auf den beschlagenen Spiegel malt, die eine Lösung erzwingen wie „Der Schlüssel für die Tür ist auf dem Schiebewagen.“ .

Nach Erlangung des Schlüssels oder Zerstörung der Spiegel werde alle sofort von den Kopfschmerzen befreit. Der Schlüssel öffnet die Tür des Krankenzimmers. Beim Öffnen gibt die Tür ein lautes Geräusch von sich, das wie ein Seufzen klingt. Ein Federmechanismus schließt die Tür automatisch wieder.

Die Pyramide der Prüfungen

Vom Krankenzimmer aus führt ein düsterer, schmaler Gang geradlinig etwa 100 Meter weit weg. Der Boden besteht aus sandiger, festgetretener Erde, die Wände sind aus bearbeitetem Sandstein, der mit Motiven verziert wurde, die von Charakteren eventuell als altägyptisch identifiziert werden können. Dies und die trockene, staubige Luft, verbunden mit der aufkommenden Schwüle, könnte den Charakteren suggerieren, dass sie sich in einer ägyptischen Pyramide befinden. Bereits kurz nach Verlassen des Zimmers verspürt jeder beim Einatmen ein Kratzen in den Lungen und Bronchien, das zwischen Kribbeln und Brennen wechselt, jedoch nach einer gewissen Zeit der Gewöhnung schwächer wird. Folgt die Gruppe dem Gang, so findet sich an dessen Ende eine steinerne Tür, die mit Zeichen versehen ist. Fachkundige (**Ägyptologie** oder **INx5**) erkennen, dass es sich um Hieroglyphen handelt. Diese beschreiben auf einfache Weise, dass sich hinter der Tür eine Grabkammer befindet, und dass die Grabbeigaben Eigentum des oder der Toten sind. Dazu ist ein folgender Hinweis an der Wand angebracht: „Bestaune den Reichtum, doch berühre nicht, was nicht dein ist. Sei andächtig, doch störe nicht die Toten. Denn auch du wirst irgendwann einer von ihnen sein.“ Diese Schriftzeichen sind mit bildhaften Symbolen ergänzt. Jeder, der einen Blick darauf wirft, kann die Nachricht intuitiv so lesen, als wäre sie in der eigenen Muttersprache verfasst. Wie das möglich ist, kann an dieser Stelle niemand erklären.

Prüfung der Selbstsucht

Um die Tür zu öffnen, müssen mehrere Charaktere zusammenarbeiten und sie gemeinsam aufschieben. Die Kammer hinter der Tür reflektiert Licht mit goldenem Schimmer. Wenn alle diesen Raum betreten haben schließt sich die Tür. Erneut fällt das Atmen schwer und alle verspüren wieder ein leichtes Brennen in den Lungen. Der Raum, bei dem es sich scheinbar wirklich um eine Grabkammer handelt, weist kleine Berge von schillernden Münzen, sowie kostbarer Schmuck, Vasen und Amphoren auf. Am gegenüberliegenden Ende ist eine weitere Tür zu sehen, die zu der zuvor Geöffneten identisch ist. In der Mitte der Kammer befindet sich ein Sarkophag mit symbolreicher Inschrift, die ebenfalls von allen ohne große Mühe interpretiert werden kann. Gemäß dieser Inschrift liegt hier ein göttlicher Heiler begraben, der das Leben aller Menschen verlängern konnte, bloß nicht sein eigenes. Er verfügte über ein Heilmittel, das jedes Leiden beenden konnte, nahm es jedoch mit in sein Grab. Das Kratzen in den Lungen zwingt einige der Charaktere inzwischen zum Husten (**KOx5 Probe**). Bei einer misslungenen Probe bemerkt der hustende Charakter kleine Blutspritzer in Hand, Taschentuch oder auf der Kleidung. Sollten sich die Charaktere entscheiden, das Grab nach dem besagten Heilmittel zu

durchsuchen, finden sie in einer Vase schließlich eine Phiole mit klarer Flüssigkeit, deren Einnahme den Husten und das Kratzen sofort beendet. Sollte jedoch auch nur einer der Charaktere etwas an sich nehmen, sei es das Heilmittel oder Gold zur eigenen Bereicherung, so erscheint ein glühend roter Funken auf der **Stirn** jedes Anwesenden und brennt langsam das symbolhafte **Bild einer greifenden Hand** darauf ein (**1 TP** Schaden), das die Charaktere als „Teil einer Diebesbande“ markiert. Dies lässt sich auch nicht durch Zurücklegen der Gegenstände oder Beendigung der Suche stoppen. Wenn die gesamte Gruppe der Versuchung widersteht und die Tür auf der anderen Seite öffnet, hat dies keine negativen Konsequenzen, jedoch bleibt der unangenehme Husten. Entscheidend ist bei dieser Prüfung das Handeln der gesamten Gruppe, wodurch auch die Gier von Einzelnen zum Brandmarken aller führt. Neben dem Widerstehen des eigenen Drangs etwas mitzunehmen besteht hier auch die Herausforderung, die anderen Charaktere davon zu überzeugen, die Warnung am Eingang ernst zu nehmen.

Prüfung der Entschlossenheit

An den ersten Raum schließt sich ein zweiter an, der dem davor in der Größe ähnelt. Allerdings ist er komplett leer, es fehlt sogar ein Ausgang. Haben alle den Raum betreten, so fällt hinter ihnen ein Steinblock herunter, der den Rückweg versperrt. Sind noch Charaktere im Raum davor, so wird dieser durch einen Block vom davorliegenden Gang getrennt. So oder so sind die Charaktere gefangen. Ein näherer Blick durch den Raum fördert eine Inschrift in der gegenüberliegenden Wand zutage, die wie zuvor durch ihre einfache Struktur und reichhaltige Symbolverwendung von jedem interpretiert werden kann. Die Nachricht sieht so aus, als habe sie jemand mit einem Stock oder Knochen in die Wand hineingeritzt: „Gefangen, ohne einen Ausweg. Doch wer den Preis bezahlt, dem wird ein einfacher Weg gezeigt. Der Preis: alle Erinnerungen an jene, die man liebt. Wird der Preis gezahlt oder Mühe und Qual gewählt? Sprecht laut und in einer Stimme!“ Ruft die Gruppe gemeinsam „Ja!“, so werden alle spüren, wie ihre Erinnerungen an alle geliebten Menschen in ihrem Leben verblassen und schließlich ganz verschwinden. Gleichzeitig brennt ein glühender Funke jeder Person das **Symbol eines zerbrochenen Herzens in die linke Wange** (**1 TP** Schaden) und eine Tür schiebt sich auf, dort wo die Schrift war. Blicken sich die Charaktere nach einer Alternative um, so stellen sie recht schnell fest, dass die Wand neben der Inschrift bröckelig und spröde ist. Sie können sich also mit den eigenen Händen oder mitgebrachten Werkzeugen (aus eigenem Besitz oder dem Wagen von Agnes) mühsam durch eine ein Meter dicke Wand graben. Dabei gehen Werkzeuge zu Bruch, Fingernägel reißen ab und aus, Nerven liegen blank und Hände werden blutig geschunden. Diese Anstrengung kostet die Grabenden jeweils **2 TP** und **0/1W4 STA**. Auf beiden Wegen gelangen sie in den dritten Raum, nach dessen Betreten wieder ein Steinblock den Rückweg verschließt bzw. der gegrabene Tunnel zugeschüttet wird, um den Rückweg zu blockieren.

Prüfung der Kaltblütigkeit

Dieser Raum ist angelegt wie die ersten beiden, allerdings befinden sich circa 30 Katzen jeden Alters in diesem Raum. Sie schlafen, schnurren, fangen kleine Nager und interagieren freundlich und spielerisch mit den Charakteren. Durch kleine Löcher am unteren Ende der Wand zwängen sie sich in den Raum oder aus ihm heraus. Diese Löcher sind gerade einmal groß genug, um mit der Hand hinein zu greifen. Greift man hinein geschieht nichts, außer dass etwas (wahrscheinlich eine Katze) an der Hand leckt. Am anderen Ende des Raums steht ein Behälter, dessen oberes Ende mit einem Trichter versehen ist, der durch ein engmaschiges Gitter abgeschlossen wird. Offensichtlich soll hier eine Flüssigkeit eingefüllt werden. Der Behälter hat eine Markierung und trägt die Symbole für „Ausweg“, sowie für Hand, Messer und Tropfen am obersten Füllmarker. Die Charaktere werden durch ausprobieren feststellen, dass alle Flüssigkeiten, außer Blut, beim Hineinschütten am Gefäß vorbei auf den Boden laufen. Die Menge an Blut, die hier benötigt wird, um das Gefäß bis zur Markierung zu füllen, ist auch bei gleichmäßiger Verteilung so hoch, dass dabei etwa die Hälfte der Charaktere sterben wird, dies können Charaktere mit **Erste Hilfe** oder **Medizin** abschätzen (**Hinweis für die SL:** ungefähr 8 TP pro Charakter sind zu fordern). Wird hingegen das Blut sämtlicher Katzen verwendet, so muss keiner der Charaktere sterben. Die Gruppe muss nun eine Entscheidung treffen.

- Alle Charaktere zapfen sich nur so viel Blut ab, dass es sie gerade so nicht tötet (alle reduzieren dabei ihre **TP auf 2**) und töten nur einen Teil der Katzen, damit das Blut reicht.
- Das Blut aller Katzen opfern (und die Charaktere komplett verschonen).
- Das Blut der Hälfte der Charaktere opfern (und die Katzen gänzlich verschonen).

Werden Katzen geopfert (**0/1 W4 STA**), so ergeben sich diese widerstandslos in ihr Schicksal. Charaktere, die zu viel Blut verloren haben, sinken leblos zu Boden. Findige Spielende, die versuchen diese Prüfung auszutricksen, sollten nur dann damit erfolgreich sein, wenn ihre Lösung außerordentlich kreativ ist. Wird der gesamte Behälter zerschlagen, so zerspringt er wie eine gläserne Vase und mit ihm der gesamte Raum. Es geht dann sofort bei „Das Raumschiff“ weiter. Im Regelfall sollte es hier allerdings auf die oben genannte Entscheidung hinauslaufen. Wurden Katzen geopfert, um die Prüfung zu bestehen, brennt ein glühender Funke **drei gerade Linien, wie Kratzspuren, in die rechte Wange** eines jeden Charakters und verursacht **1 TP**. Dies kann zur Bewußtlosigkeit oder zum Tod von Charakteren führen, wenn diese bereits ausgeblutet sind und nur noch 1 TP haben.

Das Raumschiff

Nachdem die erforderliche Menge an Blut eingefüllt (oder das Gefäß zerstört) wurde, erfüllt das unangenehme Geräusch zerspringenden Glases den Raum, begleitet von einem erdbebenartigen Rumpeln und Schütteln. Bis dahin

Überlebende werden von heftigen Kopfschmerzen heimgesucht. Boden, Wände und Decke des Raumes bekommen Risse, die sich immer stärker ausweiten, bis alles um die Charaktere herum zerspringt wie eine Schneekugel. Alles ist nun dunkel. Einzig dünne, grüne Linien, die Boden, Wände und Decke mit einem gleichmäßigen Gitter durchziehen, und den Raum auf etwa 100x100 Meter begrenzen, sind zu sehen. Die Luft ist nun angenehm zu atmen, die Temperatur genau richtig. Zuvor gestorbenen Charakteren erheben sich bzw. sind anwesend, wenn sie zurückgelassen wurden (**O/1W4 STA**). Alle sind unverletzt und eventuell erhaltene Brandzeichen an Stirn oder Wangen sind verschwunden. Unweit der Gruppe öffnet sich ein portalartiger Durchgang im monotonen Gitter. Künstliches Licht fällt in den Raum und gibt die Silhouette einer menschlichen Gestalt preis. Ein Mann höheren Alters betritt den sonderbaren Raum. Er trägt einen grauen dreiteiligen Anzug, eine Brille und geht an einem edlen Stock, den er offensichtlich jedoch nur der Optik wegen nutzt.

Die letzte Prüfung

„Ich gratuliere Ihnen.“, beginnt der Mann, „Ich hätte erwartet, dass Sie hier länger beschäftigt sein würden.“. Dann hält er kurz inne und stellt sich vor: „Friedrich Hartmann mein Name, Dr. Friedrich Hartmann. Alles, was Sie gerade erlebt haben, war bloß eine Illusion.“ Es scheint, als erwarte er Anerkennung. Wird er von der Gruppe angegriffen, so scheinen jegliche Schläge oder Schüsse von ihm abzuprallen und er schüttelt entrüstet den Kopf, bevor er die Charaktere zur Raison bittet.

„Hartmann“ fordert die Gruppe auf, ihm zu folgen. Auf die Frage wo sie sich befinden, erklärt er, dass er es ihnen gleich zeigen wird. Der hell erleuchtete Gang außerhalb des Raums ist mit fremdartigen Streifen und Röhren durchzogen, die ihn erleuchten. Farbe und Material der Wände und des Bodens wirken unnatürlich – die gesamte hier verwendete Technologie erscheint völlig fremd.

Der Mann führt die Gruppe in einen weiteren Raum, dessen Tür sich wie von allein nach oben öffnet, sobald er sich ihr nähert. Am Ende des Raumes befindet sich ein breites Fenster. Vor dem Fenster können die Charaktere eine bekannte Person erkennen: Schwester Agnes aus dem Krankenzimmer, die in einer futuristisch anmutenden Uniform vor einem Steuerrad steht und ihnen wortlos zunickt. Die Charaktere sehen durch das Fenster zunächst nur Dunkelheit, dann erkennen sie eine Reihe kleiner gelber Punkte und einen blauen Ball, der sich immer weiter entfernt. „Ein traumhafter Ausblick, nicht wahr?“ fragt Hartmann in die Runde. Er erklärt, dass sie sich gerade in einem Raumschiff befinden, das sich von der Erde entfernt.

Dann öffnet er mit einer Geste eine weitere Tür. Er führt die Gruppe in den nächsten Raum, in dem sich runde, sargartige Kisten befinden, an denen bunte Lichter blinken. Die Kisten sind geöffnet und schimmern bläulich. „Sie dachten wohl, ich sei bloß ein exzentrischer alter Mann, der von Kontakt mit Wesen aus anderen

Welten träumt?“ ruft er lachend. „Nun, das ist nur zum Teil richtig.“ Er greift sich in sein Gesicht und reißt eine Maske herunter. Die Gruppe blickt auf schuppige, grün-graue Haut, die rings um die mit Mandibeln versehene Mundöffnung kleine Tentakel aufweist. Die Augen des Mannes sind groß mit schlitzartigen Pupillen (**O/1W4 STA**). „Wir haben eine sehr weite Reise vor uns.“ führt er aus, „Wenn ich Sie nun bitten dürfte dort hineinzusteigen, damit Sie gut gekühlt und frisch auf meinem Planeten ankommen?“

Die Kreatur erklärt den Charakteren, dass ihre Spezies den Planeten Erde besuchen und dort umfangreiche Forschungen an dessen Bevölkerung durchführen möchte. Die Untersuchungen werden jedoch leider in den meisten Fällen tödlich für die Forschungsobjekte verlaufen, und wenn nicht, diese derart verstümmeln, dass der Tod eine Erlösung darstellt. Man könne allerdings darauf verzichten wahllos an der Erdbevölkerung herum zu experimentieren, wenn es ihr gelänge, freiwillige Probanden mitzubringen. Denn dann könnte man sich wohl zunächst damit begnügen, nur an ihnen die Experimente durchzuführen und den Rest der Menschheit zu verschonen.

SL-Hinweis

Das Wesen offeriert der Gruppe hiermit einen finalen Test – sich selbst für das Wohl der Menschheit zu opfern. Sollten sie sich weigern, so wird ihnen das Wesen darlegen, dass sie gar keine Wahl haben und ihnen Gewalt androhen, um sie in die Kältekammern zu zwingen. Bevor es jedoch zum Kampf kommt oder kurz bevor die Charaktere diese freiwillig betreten, bleibt plötzlich die Zeit stehen und nichts außer den Charakteren bewegt sich mehr.

Die Auswertung der Prüfungen

Agnes betritt den Raum und gibt der Gruppe eine Auswertung der absolvierten Prüfungen. Diese geht von Bewunderung bis hin zu purer Enttäuschung. Entscheidungen, in denen die Charaktere ihr eigenes Wohl über das von anderen gestellt haben, gehen dabei negativ in die Bewertung ein. Selbstlose Taten wirken sich positiv aus. Prüfungen, die geschickt umgangen wurden, wirken sich doppelt positiv auf das Ergebnis aus, da die Yithianer hier Kreativität und Weitsicht erkennen. „Agnes“ fügt an, sie sei neugierig gewesen, wer das Signal geschickt habe und die Begegnung sei sehr aufschlussreich gewesen. Sie wird die Gruppe nun entlassen und sich in ihre Heimat begeben, jedoch werde ihr Volk bald zurückkehren (je nach Leistung der Gruppe in Freundschaft oder weil die Menschheit die Vernichtung verdient). Wird sie an dieser Stelle angegriffen, so schüttelt Agnes seufzend den Kopf und schickt die Gruppe ohne weitere Erklärung zurück. Nur ein vorwurfsvolles „Eure Art ist roh und primitiv, Ungeziefer, das entfernt werden sollte.“ dröhnt in den Schädeln der Charaktere und hallt noch sehr lange nach.

SL-Hinweis

Agnes enthüllt nicht ihr wahres Aussehen. Die Yithianer geben sich im Rahmen des Szenarios nicht eindeutig zu erkennen. Auch der angebliche Dr. Hartmann zeigte nicht das Äußere eines Yithianers, sondern eines „generischen“ Alien, dessen Ursprung in der Vorstellung der Charaktere über Wesen aus anderen Welten beruht.

Das Krankenzimmer - Reprise

Dann, nur einen Augenblick später, schlagen die Charaktere ihre Augen auf und finden sich erneut in einem Krankenzimmer in ihren Betten liegend wieder. Diesmal erwachen sie jedoch in einem echten Krankenhaus. Das Zimmer sieht dem vorherigen täuschend ähnlich, mit der Ausnahme, dass jedes Bett einen Nachttisch hat auf dem ein Glas Wasser steht. Auch ist niemand an sein Bett gefesselt und alle tragen Krankenhausschlafanzüge. Auf einem Hocker liegt die aktuelle Zeitung (**Handout Zeitung_2**), die besagt, dass niemand bei der Explosion auf dem Narva-Turm das Leben verloren hat. Auch die Fenster sind echt und bieten einen schönen Ausblick auf den Krankenhauspark. Nachdem die Charaktere sich ihrer Situation bewusst geworden sind, öffnet sich die Tür und Krankenschwester Agnes kommt herein. Sie hat das gleiche deplatzierte Lächeln und wirkt kühl, doch ihre Augen haben ein normales Blau. Sie berichtet, dass die Charaktere für ein paar Stunden bewusstlos waren, was sich anhand ihrer geringen Verletzungen jedoch nicht erklären ließ. Sie haben sich allerdings die ganze Zeit in diesem Raum befunden und waren seit ihrer Einlieferung mit dem Krankenwagen ständig unter ärztlicher Beobachtung. Sie sind kerngesund und können auf Wunsch das Krankenhaus sofort verlassen – dabei sind keine der während der Prüfungen erlittenen Verletzungen oder **TP**-Verluste mehr vorhanden. Einzig die jeweils in den Prüfungen erhaltenen Brandzeichen sind als hauchfeine, kaum sichtbare Narben auf der Haut der Charaktere zu erkennen (nur mit einer Probe auf **Wachsamkeit**). Der erlittene **STA**-Verlust bleibt erhalten.

Entsprechend des Ergebnisses ihrer Prüfungen können die Charaktere jedoch an diesem Punkt **STA** zurückgewinnen. Die Auswertung ob und wie gut sich die Gruppe in den Tests geschlagen hat, obliegt der Spielleitung.

- Die Gruppe hat durch ihr Verhalten voll überzeugt: jeder erhält **3W4 STA** zurück.
- Die Prüfungen wurden überwiegend bestanden: jeder erhält **2W4 STA** zurück.
- Das Ergebnis ist durchwachsen: jeder erhält **1W4 STA** zurück.
- Die Gruppe hat ein schlechtes Ergebnis erzielt: niemand erhält **STA** zurück.
- Totale Katastrophe – das Schicksal der Menschheit ist besiegelt: alle verlieren nochmal **1W6 STA**.

SL-Hinweis

Mit einem mulmigen Gefühl, ob das alles tatsächlich nur ein Traum war, oder ob sie gerade wirklich über das Schicksal der gesamten Menschheit entschieden haben, können die Charaktere das Krankenhaus verlassen. Diese Stelle bietet die Möglichkeit für einen Cliffhanger oder Anspielungen auf das soeben Erlebte, um die Unsicherheit zu verstärken.

Epilog

Aus offizieller Sicht ist im obersten Stockwerk des Narva-Turms ein Feuer ausgebrochen, das auf eine auf dem Dach errichtete Kapelle übergriff und diese komplett zerstörte. Im Nachgang an das Geschehen wird keiner der Anwohner um das Gebäude mehr Probleme haben und die sonderbaren Stimmen werden auch nicht mehr gehört. Gab es einen konkreten Auftrag für eine Untersuchung, so können die Charaktere wohl nichts außer einer wirren Geschichte geltend machen. Jedoch sind durch die Zerstörung der Kuppel alle Probleme verschwunden, was man als Verdienst der Gruppe betrachtet und eventuell in Aussicht gestellte Belohnungen trotzdem auszahlt. Dr. Hartmann akzeptiert augenscheinlich das Scheitern seines Experiments und widmet sich anderen Forschungen. Der Fall scheint gelöst.

Offene Enden

Wenn die SL den Faden weiterspinnen möchte, bieten sich folgende Ideen an:

- Weitere Nachforschungen zu Dr. Hartmann: Ist er, wer er vorgibt zu sein? Weiß er vielleicht mehr über die Yithianer als er bisher zugegeben hat?
- Dr. Hartmann ist interessiert, was die Gruppe bei der Explosion der Kuppel gesehen hat und kann als NSC-Auftraggeber oder anderweitig nützlicher NSC erhalten bleiben.
- Weitere Nachforschungen zu den Artefakten aus Marokko: Woher genau stammt das Stück? Gibt es dort, wo es herkam, noch mehr Stücke zu finden?
- Nachforschungen zu den außerirdischen Wesen: Die Charaktere könnten auf die Suche nach weiteren Kontakten, Artefakten oder Hinweisen zu den fremden Wesen gehen.
- Die Yithianer könnten in der Folge auch die SCs auf anderen Wegen kontaktieren und sie für ihre zukünftigen Pläne mit der Menschheit einspannen - der Beginn einer Tätigkeit der Charaktere für das FHTAGN Netzwerk.

Handout Zeitung 2

BERLINER MORGENPOST

Wöchentlich
60
Pfennig
täglich frei ins
Haus

Wochenpreis 3,60 Pf. Abbestellbar, oder 2,40 Pf. pro Stück.
 Bestellungen für den nächsten Tag sind zu machen. Die Morgenpost
 wird am Sonntag bis Samstag, sowie an den Feiertagen nicht
 ausgegeben. Die Morgenpost wird am Sonntag bis Samstag, sowie
 an den Feiertagen nicht ausgegeben. Die Morgenpost wird am
 Sonntag bis Samstag, sowie an den Feiertagen nicht ausgegeben.
 Die Morgenpost wird am Sonntag bis Samstag, sowie an den
 Feiertagen nicht ausgegeben. Die Morgenpost wird am Sonntag
 bis Samstag, sowie an den Feiertagen nicht ausgegeben.

Verlag: M. G. Müller & Co., Berlin, Wilhelmstr. 100.
 Druck: M. G. Müller & Co., Berlin, Wilhelmstr. 100.
 Redaktion: M. G. Müller & Co., Berlin, Wilhelmstr. 100.

Abbestellen: M. G. Müller & Co., Berlin, Wilhelmstr. 100.
 Abbestellen: M. G. Müller & Co., Berlin, Wilhelmstr. 100.
 Abbestellen: M. G. Müller & Co., Berlin, Wilhelmstr. 100.

Heinrich Wattburger, zweiter Personalführer der Gasglühlicht-AG im Gespräch: "In den vergangenen Monaten kamen wir vielen der Forderungen nach, die das Wohlbefinden der Arbeiter thematisieren. Wir richteten Räume zur Erholung und Verrichtung der Notdurft auf dem Werksgelände ein und zahlen sogar ein Weihnachtsgeld in Höhe von 30 Mark! Doch scheinbar wird uns das nicht gedankt."

Führen Sie, werter Leser, sich diese mahnenden Worte stets vor Augen, wenn Sie das nächste Mal insgeheim oder im Offenen diese subversiven Gewerkschaften unterstützen. Denn eine strenge Hand und straffe Führung waren schon immer der beste Garant für hohe Arbeitssicherheit! (H32)

Hein Bad
ohne
Sinosfluol
Das Beste für die Nerven!

Kommunistische Gewerkschaften
Eine Gefahr für uns alle!

Dichte Rauchschwaden drangen gestern zur Mittagszeit vom Dach des so genannten Narva-Turms gen Himmel. Das erste Hochhaus Berlins und vermutlich der ganzen Welt wurde Zeuge eines schrecklichen Betriebsunfalls, der wohl auf mangelnde Disziplin in der Werkssicherheit zurückzuführen ist. Und schon stellt sich erneut die Frage: Was wollen diese Gewerkschaften wirklich? Sind sie in ihrem Getöse und Gezeter tatsächlich die Stimme des einfachen, fleißigen Mannes oder erfüllen sie am Ende einen ganz anderen, geheimen Zweck? Stecken am Ende gar kommunistische Ströme dahinter, mit dem Ziel unser neu erblühtes Land zu schwächen?

Die optionalen vorgefertigten Charaktere finden sich im separaten Spielmaterial.