Im Schatten des Saturn

Ein Abenteuer für Call of Cthulhu im Jahre 1929

Der 2nd-System-Meister

18. Oktober 2006

Einleitung

Das vorliegende Szenario ist für das Rollenspiel **Call of Cthulhu** geschrieben. Angesiedelt ist es im Umfeld der Loge *Fraternitas Saturni*, einem deutschen Magiebund. Es spielt im Berlin des Jahres 1929.

Was wird benötigt

Ein *Call of Cthulhu*-Regelwerk [16] sollte vorhanden sein. Als praktisch könnte sich das *Keepers Kompendium* [20] erweisen, da hier einige der Bücher, welche den Charakteren begegnen können, und die Kultur ihrer Gegenspieler näher beleuchtet werden. Sehr empfohlen ist das Wissen über das Wesen der 1920-1930 aktiven magischen Orden (sowohl in Deutschland als auch International) [2, 3]; insbesondere die Lektüre des Buches, welchem die diesem Abenteuer zugrundeliegenden Informationen entstammen [6], ist förderlich. Das Szenario läßt sich jedoch (wenn auch ein wenig schwerer) ohne dieses Hintergrundwissen leiten.

Sowohl Spielleiter als auch Spieler sollten eine ungefähre Vostellung vom Leben in Deutschland im Jahre 1929 haben. Besonders nützlich kann hier die Deutschlandbox des Pegasus-Verlags [19] sein. Unbedingt angeraten ist ist der Quellenband zu Berlin [17], da er eine Karte der Stadt in den 20er Jahren enthällt. (Abgesehen von der Karte enthällt der Band nichts, was für dieses Szenario dringlichst erforderlich sist.) Bei Ortsangaben wird auf die Karte aus diesem Quellenband Bezug genommen.

Was kann gespielt werden

Nun, ein Kenner des Okkulten (oder viel mehr der Szene des Okkulten) ist auf jeden Fall nötig. Professoren und andere Gelehrte sind ebenfalls gut, denn sie lassen sich gut in den Plot integrieren. Auch Privatdetektive und Polizsten sind kein Problem. Gauner und Söldner sind da schon schwieriger – es ist nicht wahrscheinlich, daß sie für die enstprechende Aufgabe angeheuert werden. Amateure hingege stellen kein Problem dar.

Recht elegant läßt sich dieses Problem lösen, indem alle Charaktere, die nicht auf Anhieb passen, mit irgend welchen passenden befreundet oder auch nur bekannt sind. Hervorragend passen in dieser Zusammensetzung Angehörige des Staatsschutzes oder UfA-Stars.

Handelt es sich bei der Gruppe um Menschen, die zusammen schon das eine oder andere Abenteuer durchgestanden haben, können diese Einschränkungen natürlich wegfallen. Zumindest einer sollte jedoch irgend wie den im Kapitel Anfang aufgeführten Anforderungen genügen.

1929 gab es auch noch keine Probleme mit Angehörigen einer anderen Nationalität – auch nichtdeutschen Charakteren steht also nichts im Wege. Doch sollten sie nach Möglichkeit die Landessprache sprechen. (Zwar finden einige Leute es fürs Rollenspiel ganz toll, einen Charakter zu spielen, den keinen versteht, ich persönlich halte *rein garnichts* davon!)

Grundlegend läßt sich sagen, daß in diesem Abenteuer Schlag- und Feuerkraft nicht im Vordergrund stehen – diplomatisches Können, das Wissen um die richtige Nutzung von Bibliotheken oder anderen Bücherquellen und eventuell das Geschick eines Einbrechers hingegen könnten sich als Kriegsentscheident erweisen.

Besonders interessant könnte ein weiblicher Charakter sein – doch sollte dieser dann auch von einer Frau gespielt werden.

Das Szenario

In diesem Szenario geht es darum, daß eine in Berlin ansäßige magische Loge – eben die FS – Ärger mit einem verprellten Gründungsmitglied hat. Um sich zu rächen hat dieses mit Hilfe des Hautlosen, eines Avatars des Nyarlathothep, Kontakt zu einigen Insekten von Shaghai hergestellt. Auf diese ist er gekommen, weil sie in der Lage sind, in Menschen einzudringen und selbige zu steuern.

Sein Plan sieht vor, mit Hilfe der Insekten eine Teilloge dazu zu bringen, öffendlich ein Theaterstück aufzuführen. Dieses würde die FS nachhaltig in Mißkredit bringen (vermutlich würde sie sogar verboten werden). Was der Intregant nicht ahnt, ist, daß bei Aufführung des Stückes Azathoth auf die Erde beschworen wird. . .

Von den Charakteren wird also nicht mehr und nicht weniger verlangt, als Berlin vor der Einäscherung zu bewahren!

Anmerkungen und Danksagungen

Dies ist nun mein vermutlich längst-bearbeitetes Szenario. Die Arbeit begann bereits im Jahre 2001 in Kiel. Damals war die Zielsetzung noch eine andere – ich hatte gerade etwas über die Fraternitas Saturni gelesen und achte mir, das sei eine nette Idee, um ein Cthulhu-Szenario zu schreiben. Trotz eifriger Recherchen blieb das ganze Projekt dann irgend wann liegen. Anlässlich des ADI im Jahre 2006 beschloss ich dann kurzfristig, mein Projekt doch noch zu vollenden. Für einen „nromalen“ Kon ist es meines Erachtens nicht geeignet – 8 Stunden Minimalspielzeit und eine starke Betonung der Stimmung sprechen einfach dagegen. Aber für ADI erschein es mir genau richtig. Leider ging es mir, wie so viele Male zuvor – die Zeit wurde knapper und knapper. Viele Einträge müßten detailierter sein, an anderen Stellen sind vermutlich noch Verweise und Anmerkungen zu finden, die sich auf frühere Entwicklungsstadien des Szenarios beziehen. Wenn ich mal richtig viel Zeit habe werde ich das ganze sicherlich nochmals überarbeiten.

Bei der Lektüre dieses Szenarios sind einige Dinge zu beachten. Die Fraternitas Saturni exisitiert tatsächlich. Heute handelt es sich dabei um eine von vielen Auswüchsen moderner Esoterik. In Deutschland sind sie nach wie vor eine der bedeutensten Gruppierungen (auch wenn sie inwzischen in verschiedene Strömungen zerfallen ist). Die heutige Fraternitas hat vermutlich wenig mit der im Szenario beschrieben zu tun. Insbesondere von einigen der in dem diesem Szenario zugrunde liegenden Buch enthaltenen sexualmagischen Praktiken hat sich die Loge inzwischen distanziert. Ob sie jemals in dieser Form stattgefunden haben ist umstritten. Da die Loge jedoch stark vom O.T.O. beeinflusst wurde, ist anzunehmen, dass bei den Ritualen nicht nur gehäkelt wurde.

Die Doktrien der Loge wurden stellenweise stark vereinfacht. Um die komplette Loge zu beleuchten und ihr Gerechtigkeit wiederfahren zu lassen wäre erheblich mehr Platz notwendig. Für das Szenario, das mir vorschwebte, reicht der hier verwendete aus; der Real-Gehalt ist hoch genug, um es als quasi-historisch durchgehen zu lassen.

Das erste Testspiel lief... OK, die Spieler waren zufrieden. Sie meinten nur, es sei zu lang. Wir begannen gegeg 12 Uhr mit der Charaktererchaffung und kurz vor eins mit dem Szenario. Gegen 5 Uhr morgend waren wir fertig, und die Oper, das eigentliche Kernstück des Szenarios wurde auf ein achtel reduziert, damit wir überhaupt noch fertig wurden. Nun, fÜr solche Erfahrungen sind Testspiele ja da! Mein herzlichster Dank geht hier an Katrin (als UfA-Star), Marc (als Staatsschutz-Mitarbeiter und SA-Unteroffizier), den Herrn der Seelen (als verbitterten, in einer tiefen Glaubenskriese befindlichen Ariosophen), ALEXANDER (als... nun, so sicher bin ich mir da nicht. Professor für apanologie?) und GRÖSCHL (als Innhaberin eines Esoterik-Ladens).

Weiterer Dank geht an MARGIT, die sich den ganzen Kram anhörte und einige mehr oder weniger konstruktive Kritikpunkte einbrachte. Und sonst? Nun, musikalisch war SOPOR AETERNUS (der oder die der heutigen Fraternitas Saturni anhängt) recht entspannend, desgleichen SAMAEL, TYPE O NEGATIVE, CELTIC FROST, KIM WILDE und BAD RELIGION. Und ohne Sittensens Aldi- und Gertänkemärkte wär die letzte Überarbeitung so oder so nicht möglich gewesen...

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Der historische Kontext

Dieses Szenario bezieht sich in vielen Dingen auf Ereignisse und Institutionen, die es tatsächlich gegeben hat. Das Wissen um diese Ereignisse ist dem entsprechend wichtig, um das Szenario leiten zu können. Das meint zum Einen die politische und soziale Situation, zum anderen aber auch das damals ausgesprochen ausgeprägte Logenwesen in Deutschland. Beides wird in der Deutschlandbox [19] behandelt. In Hinblick auf die politische Situation ist das ausgesprochen nützlich (wenn auch natürlich nicht detailiert genug im Hinblick auf das Jahr 1929 in Berlin, schließlich behandelt sie *ganz* Deutschland). Bei Lektüre der okkulten Logen wird vermutlich recht schnell auffallen, dass es erhebliche Diskrepanzen zwischen dem dort gesagten und dem hier veröffendlichten gibt. Die meisten historischen Quellen[1] untermauern die hier vertretene These.

1.1 Magische Logen

Um die Entstehung der FS nachvollziehen zu konnen ist ein gewisses Grundwissen über die zur damaligen Zeit existierenden magischen Logen (in Deutschland und Weltweit) erforderlich. An dieser Stelle folgt nur eine sehr rudimentäre Zusammenfassung, die aber zum Leiten des Szenarios ausreicht. Bei Interesse sie dem geneigten Spielleiter die Lektüre der Call of Cthulhu Veröffendlichung zum Golden Dawn [1] oder das diesem Szenario zu Grunde liegende Buch [6] angeraten.

Die international bedeutentsten Loge der damaligen Zeit waren der Ordo Templi Oreintis (O.T.O.). Er wurde von Theodor Reuss gegründet und beschäftigte sich mit Magie und Wissenschaft. Das Ziel des O.T.O.

[1] Das meint in diesem Fall alle, die der Autor gelesen hat, und das waren nicht wenige.

war es, Erleuchtung zu finden und die Menschheit in ein neues Zeitalter zu führen. Die tatsächlichen Wuzeln dieses Ordens liegen im Dunkeln; es finden sich Einflüsse der Rosenkreutzer, der Freimauer und diverser anderer Strömungen wieder. Die wichtigsten Einflüsse dürften (trotz der eindeutig fernöstlichenund indischen Einschläge) die Zahlenmystik der Kaballa [14] und klassische magische Werke des Mittelalter [11, 10] gewesen sein.

Ein nicht unerheblicher Teil der Ordenslehren beschäftigten sich mit Sexualmagie. (Vermutlich ist dies ein Grund, warum diese Logen etwas konspiratives hatten; selbst heute würden viele der sexualmagischen Riten bei einem großen Teil der Bevölkerung auf Unverständnis stoßen, entsprechend sah es am Anfang des 20 Jahrhunderst aus.) Dies war der Grund, der Aleister Crowley (vielerorts als Begründer des modernen Satanismus bezeichnet) zu dem Orden brachte; er hatte einige Schriften veröffendlicht, in denen er sexualmagische Praktiken beschrieb. Der O.T.O. erkannte darin einige Geheimnisse ihrer Ordenslehren und stellten ihn zur Rede. Crowley wusste bis zu diesem Zeitpunkt noch nichts vom O.T.O.; die Übereinstimmungen waren durch Zufall (oder Verwendung der selben Quellen) entstanden.

Crowley gewann innerhalb des Ordnes sehr schnell an Bedeutung, und schließlich wurde ihm die Führung des Ordens übergeben. Wärend seiner magischen Meditationen stellte er Kontakt zu einer Wesenheit namens AIWASS her. Diese diktierte ihm das legendäre *Liber Al vel Legis*, also *Das Buch AL oder des Gesetzes*. Crowley erhbo dieses Buch und dessen Kernaussagen *Tue was du willst, sie das ganze Gesetzt* und *Liebe ist das Gesetz, Liebe unter Willen* [5] zur verbindlichen Richtlinie des Ordens.

In Deutschland gab es eine ganze Reihe kleinerer Logen. Es gab Ariosophen (die sich an den Schriften Guido von Liszts orinitierten und – wie der Name schon andeutet – auf das *Arische Erbe* beriefen), die Theosophen, die Antroposophen Madam Blavatskies, Freimaurer und Splittergruppen des O.T.O. Mit der Pansophischen Loge vesuchte Heinrich Tränker, nach eigenen Aussagen von Theodor Reuss mit einem Patent für zwei O.T.O.-Logen augestattet, all diese Strömungen unter einen Hut zu bringen.

Bei einem denkwürdigen Treffen, welches als die *Konferenz von Weida* bekannt geworden ist, sollte darüber abgestimmt werden, ob das Liber Al vel Legis und Aleister Crowley als neues Oberhaupt angenommen werden sollte. Es gab jedoch Unstimmigkeiten darüber; zwar wurde das Liber Al als Richtlinie anerkannt, doch nur wenige Tage nach Beednigung der Konferenz zogen einige der Teilnehmer ihre Zustimmung zurück. Insbesondere tat das Heinrich Tränker, der seinen Einfluss nicht aufgeben wollte. Später sorgte er auch für die Ausweisung Crowleys aus Deutschland.

Das führte zu Unstimmigkeiten zwischen Tränker und seinem ersten Sekretär, Eugen Grosche. Letzetrer beschäftigte sich intensiv mit dem *Liber Al* und gab einige Schriften dazu heraus, in denen er die Ideen Crowleys in das System der Loge integrierte. Wenig später wurde die Pansophische Loge aufgelößt und die *Bruderschaft des Saturn* oder auch *Fraternitas Saturni* gegründet. Neben Eugen Grosche als Leiter war ein Großteil der Mitglieder der Pansophischen Loge unter den Erstinitiirten.

Nominal erkannte die FS Crowley und das Buch des Gesetzes (wenn auch in abgewandelter Form) an. De Facto scheint sich die Kommunikation zwischen Grosche und Tränker auf Briefkontakt beschränkt zu habe. Letzten Endes handelte die deutsche Loge nach eigenen Prinzipien, wobei sie Philosophie und Rituale des O.T.O. in teilweise abgewandelter Form für sich nutzten.

1.2 Die politische Situation 1929

1929 war ein verhältnismäßig ruhiges Jahr; das herausragendste Ereignis war sicherlich die Weltwirtschaftskirese, doch die tritt erst gegen Ende des Jahrs ein und hat auf dieses Szenario keinerlei Auswirkungen. Von historischer Tragweite wird im allgemeinen nur der 1. Mai, auch als *Blutmai* bekannt, angesehen. Nichts desto Trotz gab es selbstverständlich verschiedene wichtige Ereignisse – insbesondere in und für Berlin.

Generell stellt das Jahr 1929 in vielerlei Hinsicht einen Wendepunkt dar; am 28. Feburar überstieg die Zahl der Abreitslosen erstmalig die 3,2 Millionengrenze. Bereits am ersten Jannuar erschien das Parteiorgan der NSDAP, der *Völkische Beobachter*, in Berlin. Am 4.4. verstarb Carl Friedrich Benz, der in mancherlei Beziehung mit den goldenen 20ern in Verbindung gebracht wurde. Und durch die langsame, aber stetige Zunahme an Einfluss der NSDAP unter Adolf Hitler kam es in den meisten großen Städten zu extremen Spannungen zwischen der nationalistischen Sturmabteilung (SA) und dem kommunistischen Rot Frontkämpferbund.

Alles in allem sah es nicht gut aus für Deutschland. zudem hatte sich die Regierung der vergangenen Jahre nicht gerade durh einen konsistenten Regierungsstil ausgezeichnet – der Wechsel der verschiedenen Kanzler in den 20ern ist geradezu legendär. Weite teile der Bevölkerung hatten durchaus das gefühl, ein wenig mehr Reglementierung täte dem Land ganz gut.

So betrachtet ist es sicherlich nicht verwunderlich, dass Geheimlogen in dieser zeit einen regen Zulauf hatten. Sie gaben den Mitgliedern das Gefühl, in irgend einer Weise „besonders“ zu sein, und durch Einhalten der Regeln tatsächlich innerhalb der Loge auftseigen zu können. Gerade die FS, die sich durch ein ausgesprochen detailiertes Regelsystem auszeichnete, war da für viele ausgesprochen attraktiv.

Die Regierung bestand zu dem Zeitpunkt des Szenarios aus dem Kabinett Müller II unter dem Reichskanzler Hermann Müller (SPD). Seine Minister waren Gustav Stresemann (Auswärtiges, DVP), Carl Severing (Inneres, SPD), Rudolf Hilferding (Finanzen, SPD), Julius Curtius (Wirtschaft, DVP), Rudolf Wissel (Arbeit, SPD), bis zum 13. Aprill Erich Koch-Weser (Justiz, DDP), der dann aus Proporz-Gründen von Theodor von Guérard (Zentrum) abgelößt wurde, der damit gleichzeitig das Amt des Verkehrsministers an Adam Stegerwald (Zentrum) abgab, Wilhelm Groener (Reichswehr, parteilos), Hermann Dietrich (Ernährung, DDP) und ab dem 13. Aprill Joseph Wirth (Besetzte Gebiete, Zentrum).

Kapitel 2

Der Anfang

Je nachdem, in welchem Verhälltnis die Charaktere zu Gregor A. Gregorius stehen, werden sie von ihm in seinem Laden angesprochen oder mittels einer schriftlichen Benachrichtigung gebeten, sich am Abend bei ihm zu melden. In beiden Fällen werden sie aufgefordert, diese Angelegenheit mit Diskretion zu behandeln, da es sich um eine Angelegenheit des Ordens handele, bei denen sie als unbeteiligte dem Gründer von Nutzen sein könnten. Es ist ihnen jedoch freigestellt, Bekannte mitzubringen, wenn sie meinen, diese könnten verschiedenen Ermittlungen nutzen. Auf diese Weise können auch Charaktere, die keine Verbindung zu Gregor A. Gregorius aufweisen, in das Szenario integriert werden.

In jedem Falle werden die Charaktere aufgefordert, sich um 8 Uhr Abends im Privathaus des Buchhändlers einzufinden. (In diesem Haus befindet sich auch der Laden.)

Die Unterkunft des Ordens-Obersten ist für das Szenario nicht von Bedeutung. Für die Charaktere ist nur wichtig, daß Gregor A. Gregorius sie nach einer kurzen Begrüßung über eine kleine Treppe hinter dem Laden in einen etwa dreieinhalb mal dreieinhalb Meter großen Raum bringt. An den Wänden stehen übervolle Bücherregale, ein kleiner Tisch in der Mitte ist ebenfalls mit Büchern überhäuft. Auf einem kleinen Sofa sitzen ein etwa 45 Jahre alter Mann und, falls die Charaktere getrennt erscheinen, die bereits Eingetroffenen. (Dies ist ein guter Zeitpunkt für die Charaktere, sich gegenseitig zu beschreiben.)

Bis alle geladenen Gäste anwesend sind, können die Charaktere sich miteinander unterhalten (der Mann, es ist übrigens Meister Sethis, gibt außer seinem Ordensnamen und seiner Position als Tempelvorstand nichts über sich preis) oder in den Büchern stöbern. Neben diversen Schriften von Crowley und den üblichen Standartwerken findet sich auch eine Lehrschrift für werdende Ordensmitglieder.

Das Treffen beginnt mit einer Begrüßung der Charaktere. Gregor A. Gregorius erklärt ihnen die Situation und bittet dann Bruder Sethis um einen Bericht. Der folgende Text kann vorgelesen werden – besser wäre es allerdings, ihn zu improvisieren. (Das macht es leichter, auf Spielerfragen einzugehen.)

> „Ich freue mich, daß Sie alle auf meine Bitte hin erschienen sind. Ich hoffe, Sie verstehen, wie überaus prekär die Situation für mich ist.
>
> Wie Ihnen vielleicht bekannt ist, bin ich das Oberhaupt der *Fraternitas Saturni*, eines magischen Ordens, der sich dem luciferanischem Aspekt des Wassermannzeitalters verschrieben hat. Leider ist es in einer unserer Unterlogen zu... Unregelmäßigkeiten gekommen. Um genau zu sein ist einer meiner Priester, ein Mann, der mein uneingeschränktes Vertrauen besitzt, spurloß verschwunden.
>
> Meister Sethis, der engste Vertraute des verschwundenen Bruders, hat mich gestern davon in Kenntnis gesetzt. Er ist heute hier, um Ihnen aus erster Hand zu berichten, was er weiß.
>
> Ich wende mich an Sie, weil einige von ihnen in dem Ruf stehen, in okkulten Dingen bewandert zu sein. Ich wollte keine Logenmitglieder dafür einsetzen – falls es wirklich eine logeninterne Verschwörung ist, wie Meister Sethis vermutet, werden Ausenstehende sicherlich weniger leicht zu beeinflussen sein.
>
> Mein Plan sieht vor, Sie als neue Anhänger der Fraternitas in die fragliche Loge einzuschleusen. Wir werden Sie als ehemalige O.T.O.-Mitglieder oder Mitglieder vor kurzem aufgelößten Loge ausgeben. Dadurch können wir ihnen den einen oder anderen Grad verleihen, ohne daß es jemandem auffällt.
>
> Falls Sie keine weiteren Fragen mehr haben, gebe ich das Wort an Meister Sethis weiter."

Vermutlich werden die Spieler eine ganze Reihe von Fragen haben. Zum Beispiel die der Belohnung. Gregor A. Gregorius stellt ihnen okkulte Bücher in Aussicht. Falls ein Charakter eher materiell eingestellt ist, erklärt er sich auch bereit, bis zu 500 Reichsmark zu zahlen. (Natürlich für alle zusammen, nicht für jeden einzeln!)

Meister Sethis Bericht beschränkt sich auf die Feststellung, dass Meister Sanathos spurlos verschwunden sei – zusammen mit der Logenkasse. Das führt zu Bekräftigungen, von Seitens Gregorius', dass er dies für ausgesprochen unwahrscheinlich hällt.

Sobald sich die Spieler entschlossen haben, diesen doch etwas eigenwilligen Auftrag zu übernehmen, gibt ihnen Gregorius eine kurze Übersicht über die Loge. Insbesondere geht er auch auf das Rang-System ein. Da die Charaktere angebliche Mitglieder der Loge sind, müssen sie auch Ränge haben.

Gregor A. Gregorius wird sich bemühen, den Charakteren entsprechend ihren Fertigkieten Grade innerhalb der FS zu verleihen. Er wird versuchen, mit gezielten Fragen heraus zu finden, wer für welchen Grad qualifiziert scheint. Eventuell wird er ihnen auch Grade des O.T.O. verleihen, welche zwar nicht unbedingt mit denen der FS übereinstimmen, jedoch als einigermaßen kompatibel angesehen werden.

Gregor A. Gregorius wird den Charakteren nach der Vergabe der Grade die restlichen beschreiben, damit sie ihre Logenbrüder und -Schwestern besser einschätzen können. Eine Übersicht über die Ränge mit regeltechnischen Anmerkungen finden sich in Kapitel 4.3 auf Seite 23.

Vermutlich werden die Charaktere noch eine Reihe weiterer Fragen haben. Beide Meister werden die nach bestem Wissen und Gewissen beantworten, obschon sie sich sehr bemühen, keine teifgreifenden geheimnisse preiszugeben.

Kapitel 3

Das Abenteuer im Überblick

Nach der Konferenz von Weida gab es einige Umbrüche im deutschen Logenwesen (siehe Kapitel 1.1 auf Seite 2). Der vermutlich signifikanteste war die Einstellung der Pansophischen Loge und die Entstehung der Fraternitas Saturni; dieser Schritt sorgte letzten Endes dazu, dass eine ganze Reihe kleinerer Logen verschwanden und statt dessen eine gut organisierte existierte. In Folge davon wurde in den kommenden Jahren eine erhebliche Menge an Forschungsarbeit auf magischem Gebiet geleistet.

Für Heinrich Tränker hingegen war der signifikanteste Punkt, dass er durch diese Aktion auf dem Abstellgleis gelandet war. Verständlicher Weise nahm er das sehr persöhnlich; er reaktivierte einige Kontakte aus früheren Zeiten (denn die Pansophische Loge war bei weitem nicht sein erster magischer Geheimbund gewesen), um eine umfassende Rache an Gregor A. Gregorius und Aleister Crowley zu planen

Bei seiner Korrespondenz mit verschiedenen anderen Logen und Bekannten erfuhr er, dass Crowley seine Weisheiten und seine Macht angeblich von einem *Schwarzen Pharao* erhalten habe. Er intensivierte seine Nachforschung in diese Richtung. Seine Suche blieb erfolgloß, bis er in Kontakt mit einem Hexenzirkel aus Neu-Englad kam. Dieser behauptete von sich, Kontakt mit einem *Schwarzen Mann* [8] zu haben, dessen Macht sich erheblich weiter erstrecken sollte als die des *Schwarzen Pharaos* Crowleys. (Ironischer Weise gibt es einige Parallelen zwischen den beiden *Schwarzlingen* – sie beide sind Avatare Nyarlathotheps!)

Nach zähen Verhandlungen, erheblichen Besitzverschiebungen und einigen Reisen nach Amerika bekam Tränker schließlich einen Auszug aus dem Albert Petit [20, S. 118]. Die Textstelle beschreibt ein Zeremoniell, mit dem sich der *Schwarze Mann* rufen läßt. Und wie es in der Natur solcher Zeremonien liegt – sie funktioniert sogar!

Nyarlathotep bot Macht, Vergeltung, Reichtum und Wissen. Zu seinem eigenen Glück war Tränker jedoch auf seine Rache an der Fraternitas fixiert; die meisten Angebote interessierten ihn daher nicht. So erfuhr er von einem Theaterstück namens *Massa Di Requiem Per Shuggay* [20]. Wenn es ihm in irgend einer Weise gelingen würde, die Bruderschaft dazu zu bringen, es aufzuführen, würde sie mit Sicherheit verboten werden. Es beschäftigt sich unter anderem mit Folter, dunklen Ritualen, Inzucht und Vergewaltigung. Darüber hinaus lernte Tränker etwas über die *Shan*, ein Insektenvolk, welches vor langer Zeit auf die Erde gekommen war und diese nicht mehr verlassen konnte. Diese ausgesprochen intelligenten Insekten sollten in der Lage sein, Menschen kontrollieren zu können. Für gewöhnlich nutzten sie diese Fähigkeit nur, um sich an menschlichen Emotionen – insbesondere Angst und Schrecken – zu erfreuen. Es bereitete ihm keine große Mühe, eine Insektenkollonie in Berlin zu finden und mit selbiger Kontakt aufzunehmen. Im Vorfeld hate er sich mit den entsprechenden Artefakten versehen, um nicht von ihnen besessen zu werden.

Tränkers Plan war einfach: Mit Hilfe der Insekten würde er eine kleine Teil-Loge unter seine Kontrolle bekommen, über diese ein neues Stück, dass in seiner Art dem *Massa Di Requiem Per Shuggay* gleichen sollte, aufführen lassen und damit den gesammte Fraternitas in Verruf bringen. Das neue Stück sollte zwar dem Original ähneln, aber mehr auf die FS zugechnitten sein. Unter Einbringung verschiedener originaler Rituale (die er nur in einigen wenigen Fällen übersteigern müßte, da einige der O.T.O.-Rituale schon als Verbotsgrund ausreichend sein dürften) sollte sichergestellt sein, dass bei einer Untersuchung genügend Ähnlichkeiten zum Hauptpropgramm der Loge zu Tage kämen, um ein breitenwirksames Verbot sicher zu stellen. Wenn dann der Name Crowleys mit im Impressum des Stücks stände, wäre dem eine Einreise nach Deutschland vollkommen unmöglich, vielleicht würde sein Ruf sogar soweit geschädigt, dass die Auswirkungen noch in Amerika zu spüren wären.

Der Plan sah vor, dass die von Tränker beherrschte Teil-Loge möglichst viele weitere Anhänger gewinnen sollt – vor allem Schauspieler, Musikanten und einflußreiche Politiker. Durch weitere magische Praktiken sollte die Loge eine erhöhte Position innerhalb der Hirarchie der Bruderschaft erlangen. In den folgenden Tagen wäre des Stück übersetzt und schließlich aufgeführt worden. Doch bis dahin war es noch ein weiter Weg.

Die Insekten willigten ein, jedoch unter der Voraussetzung, dass sie bei der Durchführung des Planes improvisieren dürften und Tränker ihnen bei eventuellen Modifikationen behilflich wäre. Schon das erste Stück war von einem insektenbesessenen Menschen verfasst und zur Enttäuschung der Insekten nicht komplett aufgeführt worden. Tränker glaubte den Insekten, als sie sagten, es sei an der Zeit, die Chronik ihrer Reise (denn um nichts anderes geht es in dem Stück) in eine neue Form zu bringen. Was sie ihm nicht sagten war, dass dieses Stück bei seiner Aufführung in letzter Konsequenz Azathoth auf die Erde rufen würde. . .

3.1 Die Handlung

Die tatsächliche Handlung beginnt an einem Mittwoch, dem 17. Aprill 1929. An diesem Tag kommt es zu einem denkwürdigen Treffen: Heinricht Tränker begegnet in einem Caffe Meister Liber – im richtigen Leben Franz Petzold und seines Zeichens Initiat des 13° innerhalb der FS.

Meister Liber steht zu diesem Zeitpunkt kurz vor der Weihe zum 18°. Die erforderlichen Aufsätze hat er bereits zur Prüfung eingereicht, doch irgendwie hat Tränker herausgefunden, dass er eigentlich nicht berechtigt ist, den für diese Weihe zwingend erforderlichen 12° innezuhaben. Da es aber Frater Libers größter Wunsch ist, den 18° zu erhalten, ist er für alle Plähne Tränkers zu haben. Somit schweigt dieser und der neuen Weihe steht nichts mehr im Wege. Tränkers Forderungen sind recht einfach: Liber soll dafür sorgen, dass das Stück *Requiem der Shan* aufgeführt wird. Zur Unetrstützung bekommt er einige Insekten.

Noch am selben Abend bekommt der Frater von der Loge die Bestätigung des 18°. Am Samstag (also dem 20. Aprill) bekommt er seine Weihe und nutzt sein neues Amt schamlos aus, um sich noch am selben Tag verschiedene der weiblichen Logenmitglieder und sogar einige der männlichen gefügig zu machen. Bei dieser Gelegenheit infiziert er das Ehepaar Bissing, welche innerhalb des Ordens auf die Namen Bruder Martialis und Schwester Nurma hören, mit Insekten.

Nachdem der erste Teil des Plans bestens funktioniert hat, entscheidet Tränker sich für weiterreichende Schritte. Er läßt Meister Liber im Verlauf der kommenden Woche noch einige Logenmitglieder infizieren. Er verzichtet wohlweislich darauf, Liber selbst zu infizieren. Der steht inzwischen voll und ganz auf seiner Seite und so ganz traut er seinen insektoiden Verbündeten nicht über den Weg. Mit dieser Grundlage sollte es Liber wohl gelingen, die Aufführung in Angriff zu nehmen.

Meister Liber hat inzwischen sein eigenes Süppchen am laufen; nach einigen Gesprächen mit den insekteninfizierten Logenmitgliedern ermordet er Meister Sanathos und lagert ihn bei Bruder Martial und Schwester Nurma im Keller ein. Um das ganze zu vertuschen nimmt er zudem die Logenkasse mit. Durch diesen Geniestreich (wie er denkt) schaltet er einen loyalen Gefolgsmann Gregor A. Gregorius' aus und steigt selbst in der Hirarchie auf. Tränker weiß davon nichts. Und wenne er etwas ahnt, so verdrängt er es. Er ist verbittert und bereit, zum äusersten zu gehen – aber das äuserste ist für ihn nicht Mord! Liber erzählt seinem Erpresser, Sanathos sei bei einem Unfall ums Leben gekommen. Da Tränker keine Ahnung hat, was in der Loge vorsich geht, glaubt er das.

Noch am selben Tag bemerkt Meister Sethis, zweiter Mann in der Teilloge und auch privat langjähriger Freund des Logenleiters, das Verschwinden Sanathos. Am selben Abend informiert er Gregor A. Gregorius. Der beschließt, in dieser Sache nicht in Erscheinung zu treten. Statt dessen heuert er Unbeteiligte an. (Die Gründe für diese auf den ersten Blick etwas ungewöhnliche Entscheidung werden in 3.2 auf Seite 15 ausführlich erörtert.)

In den nächsten Tagen passiert nichts ungewöhnliches in der Loge. Meister Sethis, ehemals erster Vorsteher, wird nun Logenleiter, Maestra Custoda wird erster Vorstand. Aufgrund seiner diversen GRade und der Unterstützung der Insekten, die durchaus als wichtiges Werkzeug ansehen, wird Meister Liber zweiter Vorsteher. Sobald die Spieler herausgefunden haben, dass sie Meister Sanathos Verschwinden nicht von außerhalb der Loge erkunden können, werden sie der Loge offiziell vorgestellt. Das sollte spätestens am Montag, dem 29 Aprill, passieren. An diesem Tag gibt Meister Sethis auch bekannt, dass aufgrund der angespannten Situation alle Zeremonien für den ersten Mai abgesagt sind.

Von dieser Ereignissen abgesehen passiert nichts; das liegt unter anderem an der stetig wachsenden Spannung zwischen extremen Linken und Rechten in Berlin. Zum Einen ist das sehr störend, da es den Ermittlungen erheblich in die Quere kommen kann, zum Anderen haben viele Brüder und Schwestern entgegen den Ordensregeln nichts dagegen, sich von Spielercharakteren nach Hause begleiten zu lassen.

Am ersten Mai kommt es schließlich zur Entladung der Spannungen zwischen äußerster Linken und Rechten (weshalb dieser Mittwoch auch unter dem Namen *Blutmai* bekannt ist). Wärend dieses Tumults bleiben die meisten Brüder und Schwestern zu Hause. Nur Meister Liber nicht, denn der besucht den Tempel und erdrosselt Meister Sethis. Danach richtet er sein Opfer so zu, als sei er von marodierenden Extremisten (egal, welcher Seite. . .) getötet worden. Die Leiche schafft er nach Wedding.

Am zweiten Aprill stellt die Fraternitas fest, dass ihnen ein weiterer Logenleiter abhanden gekommen ist. Im Laufe des Tages sollte es den Spielercharakteren gelingen, die zehnte Leiche als ihren Leiter zu identifizieren. Sonst gelingt das Gegorius.

Nachdem der letzte loyale Diener Gregor A. Gregorius' aus dem Weg geräumt worden und die allgemeine Aufregung abgeklungen ist, übernimmt Maestra Custoda schnellstmöglich (und das bedeutet am Freitag, dem 3. Mai) das Amt des Tempelvorstandes. Custoda ist kein besonders bemerkenswerter Mensch – sie ist weder besonders dumm noch besonders intelligent. Alles in allem neigt sie jedoch dazu, sich auf die Ratschläge dessen zu verlassen, der die meisten Anhänger innerhalb der Loge hat – eine Ideal-Kandidatin für Meister Liber, der sie nicht einmal zu infizieren braucht.

Etwa zeitgleich lässt sich Tränker vom Schwarzen Mann einen Zauber, mit dem sich Seelen in einen halbmateriellen Zustand beschwören und kontrollieren lassen. Bedauerlicher Weise muß er feststellen, dass dafür als Quelle eine beseelte, körperlose Energie benötigt wird, deren Seele verdrängt und durch die zu beschwörende ersetzt werden kann. Daher setzt er sich unverzüglich mit Meister Liber in Verbindung und gibt quasi einen solchen in Auftrag. Froh, einen Grund für ein sexualmagisches Ritual zu haben, beantragt der sogleich die Schaffung eines Psychogonen[1] durch den 5-M-Ritus. Da es sich dabei um ein offizielles Ritual der FS handelt, wird es am Samstag, dem 4. Mai, wärend es Gottesdienstes durchgefürht.

Diese Energie wird von Liber sogleich zu Tränker gebracht. Der ruft den Geist Meister Sanathos' herbei. Ihn zwingt er, ein schriftliches Zeugnis zu hinterlegen, dass er die Oper*Requem der Shan* aufführen wollte. Dieses Schriftstück schiebt Meister Liber Maestra Custoda unter.

Maestra Custoda eilt damit, kaum, dass sie es am nächsten Tag (also Sonntag, dem 5. Mai) entdeckt hat, zu Gregorius. Der ist darüber ein wenig verwundert, doch da Custoda ein paar handschriftliche Notizen Meister Sanathos' vorweisen kann und er noch weitere Gründe hat, anzunehmen, dass es damit seine Richtigkeit hat, gibt er sein Einverständnis. Einerseits kommt ihm das schon verdächtig vor, aber andererseits hat er die Hoffnung, durch dieses Ereigniss die Stimmung in der Bruderschaft zu heben.Bei der allabdendlichen Zeremonie verkündet Maestra Custoda die Neuigkeit. Ab Montag sollen alle FS-Mitgleider, die es irgend wie einrichten können, bereits am Morgen erschein. Es sei noch viel an dem Stück zu tun, und daher müßten Arbeitsgruppen gebildet werden.

Am Montag werden die Gruppen eingeteilt.Alles in allem finden sich zwei Gruppen zum Instrumentenbau, zwei zum Bühnenbau und drei zu übersetzerischen Tätigkeiten. Letztere bekommt neben einigen normalokkulte Texte des O.T.O. (zum Aufwärmen, sozusagen) auch einen Umriss der Handlung, soweit Meister Sanathos sie bereits rekonstruieren konnte, und Teile aus dem italienischen Original des *Massa Di Requiem Per Shugghai*. Da große Teile des Stücks fehlen besteht ihre Aufgabe nicht nur in der Übersetzung, sondern auch in der Verfeinerung des Werkes. Dazu

[1] Das ist eine magisch-talismanische Wesenheit.

sollten die O.T.O.-Texte zum einen, einige Mythos-Schriften zum anderen dienen. Und um diese zu beschaffen wird eine weitere Gruppe aufgestellt. (Natürlich sind die Angaben zum Thema, was sie suchen sollen, nicht klar genug formuliert, um darauf zu kommen, das es sich um Dämonenbeschwörungen Abseits der saturnischen Liturgien handelt.)

In den nächsten beiden Wochen wird das Werk aus den übersetzten Textstellen, Ritualen der FS und des O.T.O.s sowie einigen Ergänzungen, die den Insekten spaßig erschienen, zusammengesetzt. Auch die Instrumente und große Teile der Requisiten und des Bühnenbilds werden fertig. Einige Sondergruppen bekommen weiterhin den Auftrag, renomierte Personen der Öffendlichkeit als Führsprecher für das Stück zu gewinnen (was auch in einigen Fällen gelingt). In dieser Zeit werden weitere Sonderzeremonien in der Woche abgehalten.

Am Sonntag, dem 11 Mai wird diese Routine kurzfristig durch den Selbsmord des Ehepaars Bissing unterbrochen. Ihre im Kern doch recht biederen Gedanken wurden den Insekten langweilig, daher haben sie sie verlassen und sich in den Kindern eingenistet. Da sich die Eltern an alles erinnern, was sie in der Zeit ihrer Besessenheit getan haben, ertragen sie ihr Leben nicht mehr. Eine Untersuchung ihres Wohnhauses fördert die Überreste des halbverspeisten Meister Sanathos zu Tage.

Der Rest der Woche ist weniger spektakulär. Natürlich fühlen sich die anderen Logenmitglieder durch diese Vorkommnisse verunsichert. Viele von ihnen suchen dadurch mehr Zusammenhalt in ihrer Loge. Das geht sogar so weit, dass einige von ihnen ihre Arbeitsstätte verlassen, um an den Vorbereitungen des Stücks zu arbeiten. Um den Mitgliedern mehr Trost zu spenden hällt Maestra Custoda in der kommenden Woche einige auërplanmäßige Zeremonien ab.

Nur drei Tage später kommt es in jenem Kinderheim, in das die Kinder der Bissings untergebracht wurden, zu Unregelmäßigkeiten. Daher wird am nächsten Tag (das ist Montag, der 23. Mai) ein Ermittler entsand, um die Loge als solche unter die Lupe zu nehmen. Dieser wird umgehend von vier Logenmitgliedern abgefangen und zu Liber geschafft. Der infiziert ihn mit einem Insekt. Am nächsten Tag werden die Kinder der Sorgepflicht zweier Logenmitglieder überstellt, da sie in dem Stück Rollen übernehmen sollen. Eva und Friedrich Lenbach, innerhalb der FS auch bekannt unter den Namen Bruder Novus und Schwester Tamra, übernehmen diese Aufgabe. Beide sind infiziert.

Am Sonntag, dem 19 Mai, wird bekannt gegeben, dass das Stück im alt-ehrwürdigen Schauspielhaus am Gendarmenmarkt aufgeführt werden soll. Die Logenmitglieder sind mit Proben (innerhalb ihres Tempels) und den Anpassungen der Bühne beschäftigt. Erschwerend für die Proben ist die Tatsache, dass niemand dieses Stück vor Aufführung zu Gesicht bekommen soll.

Die Proben benötigen etwa eine Wochen – bei diesem Stück kommt es nicht auf jede Feinheit an, und irgend wie scheinen die Darsteller ganz von Allein ungeheuer Gut in ihren Rollen und Aufgaben innerhalb von *Requeim der Shan* zu werden...

Am Montag, dem 20. Mai, werden die ersten Plakate aufgehängt. Sie kündigen das Stück für den kommenden Sonntag an. In der verbleibenden Woche sind alle Mitglieder der Fraternitas mit Üben beschäftigt.

Am Sonntag, dem 26. Mai, wird das Stück um 10 Uhr Abends aufgeführt. Trotzdem nach der ersten Hälfte bereits eine Massenraserei ausbricht, gelingt es den Initiatoren, das Stück durchzuziehen. Als Folge davon erscheint – zur allgemeinen Überraschung *aller* menschlicher Beteiligter – Azathoth und vernichtet den Kern Berlins. Die wenigen Überlebenden verfallen dem Wahnsinn, und die Runinen Berlins verwandeln sich in eine giftige, mit eigenartigen Auswüchsen der Natur überzogene Zone; die Insekten erfreuen sich der Irren, an denen sie ausgesprochen eigenartige Emotionen beobachten können.

3.2 Die Spieler

Wie geraten nun die Spieler in dieses Intrigennetz? Auf den ersten Blick scheint es wenige Möglichkeiten zu geben, überhauopt in das Geschehen einzusteigen. Doch der Logenbegründer, Gregor A. Gregorius, war natürlich nicht sonderlich von Meister Sethis' Meldung angetan, dass sein selbst eingesetzter Logen-Leiter mit der Kasse verschwunden sei.

Nun kann Gregor A. Gregorius nicht einfach die Polizei einschalten. Zum Einen wäre das seinen Anhängern nicht recht (wie geheim ist eine Geheimloge, in deren Büchern die Polizei ließt?), und zum Anderen ist er sich durchaus bewußt, dass eine Untersuchung zu einem großeren Bekantheitsgrad verschiedener Praktiken seiner Loge führen könnte.

Auf den ersten Blick wäre ein logischer Schritt, einen Ermittler aus der Reihe der Loge zu bestimmen. Doch dem stehen mehrere Punkte entgegen: Zunächst war der verstorbene Meister Sanathos ein langjäriger, persönlicher Freund Gregor A. Gergorius'. Eine tat wie das (doch höchst irdisch anmutende) Entwenden der Logenkasse würde ein ausgesprochen schlechtes Licht auf die Loge werfen. Wie hätte ein Mensch, der den saturnischen Idealen so fern ist, jemals den 17° erringen können? Der letzte Punkt liegt in den Prinzipen der Bruderschaft – aus Gregor A. Gregorius' Sicht ist es ein Ding der Unmöglichkeit, von einem echten Mitglied zu erwarten, alle Logenprinzipien über Bord zu werfen und anzufangen, gegen seine eigenen Brüder und Schwestern zu ermitteln!

Sicherlich kennt der Logengründer den einen oder anderen Spielercharakter – schließlich hat er Berlins bestsortierten Okkult-Buchladen... Er bittet die Charaktere, die Loge zu infiltrieren und nach dem Rechten zu sehen. Als Belohnung bietet er okkulte Bücher, hohe Stellungen innerhalb der FS und – so die Charaktere eher materialistisch eingestellt sind – Geld. Dieses Treffen findet am 26. Aprill, also am Freitag, statt.

Um ihnen die Sache zu erleichtern, läßt er sie (oder zumindest einige von ihnen) von dem loyalen Meister Sethis als Geweihte eines nicht ganz so niederen Ranges (der Rang selbst ist von den Charakteren abhängig) in den Orden ein. (Allerdings wird er mit Informationen über die Bruderschaft geizen und nur das sagen, was unbedingt erforderlich ist!) Diese Infiltration kann aufgrund der strikten Prinzipien der Bruderschaft wunderbar funktionieren – es gilt als eines der wichtigsten Gesetze, dass die Brüder untereinander außerhalb des Tempels wenig Kontakt haben und die bürgerlichen Identitäten ihrer Mitbrüder nicht kennen.

An einem der kommenden Tag findet eine Zeremonie der Fraternitas statt, in der zum Einen Meister Sethis sein Amt als neuer Tempelvorstand antritt, zum Anderen die Spielercharaktere vorgestellt werden.

Vermutlich werden die Spielercharaktere noch vor ihrem Eintritt in die Loge versuchen, Meister Sanathos Vergangenheit zu durchleuchten. Dabei werden sie auf diverse Ungereimtheiten stoßen. Möglicher Weise werden sie sich später bemühen, die Identitäten der anderen Brüder zu ergünden. Was normaler Weise sehr schwierig werden könnte, wird aktuell durch die immer aggressiveren Auseinandersetzungen zwischen extremer Linken und Rechten vereinfacht. Viele Brüder und Schwestern haben nichts dagegen, in Begleitung nach Hause zu gehen. (Insbesondere, wenn einer der Spielercharaktere bseonders kräftig ist!)

Für den ersten Mai werden alle Riten der Bruderschaft abgesagt – die Lage in Berlin ist einfach zu angespannt. Meister Sethis gibt natürlich auf den Tempel acht – und wird da von Frater Liber ermordet. Sein Fernbleiben wird am nächsten Tag von den restlichen Migliedern bemerkt. Es sollte nicht so schwer sein, von Gregor A. gregorius den richtigen Namen Meister Sethis' zu bekommen. Und damit sollte es den Spielercharakteren gelingen, herauszufinden, das er verstorben ist.

Als Folge übernimmt am 3. Mai Maestra Custoda das Amt des Tempelvorstands. In dieser Zeit können die Charaktere wenig tun; falls sie sich die Mühe machen, den Tod Meister Sethis näher zu untersuchen, werden die unter Umständen auf Ungereimtheiten (wie etwa die Todesursache durch Erdrosseln) stoßen. Vielleicht finden sie sogar ein paar Details zur

Mordwaffe, die sie in Folge zu Meister Liber führen können.

Ab dem fünften Mai beginnt Tränkers Plan, langsam in seine heiße Phase zu treten. Nachdem der letzte loyale Diener Gregor A. Gregorius' aus dem Weg geräumt und die allgemeine Aufregung abgeklungen ist, beschließen Bruder Martialis und Schwester Nurma, die Charaktere mehr in die FS zu integrieren. Daher laden sie alle zum Essen ein. Serviert wird der ehemalige Logenmeister Sanathos.

Bei diesem Essen bemühen sich die Eheleute, die Charaktere auszuhorchen. Da sie ja aus einem anderen Orden kommen, liegt es nahe, sie nach Abweichungen zum eigenen zu fragen. Tatsächlich sind die Insekten ein wenig Mißtrauisch. Dabei begehen sie unwissendlich einen schweren Fehler: Die beiden Eheleute waren bisher für ihr absolut treues Einhalten aller Regeln der FS bekannt. Und diese Einladung und die sich anschließende Neugier ist ein offensichtlicher Verstoß.

In den folgenden Tagen tut sich nicht viel – die Charaktere haben das zweifelhafte Vergnügen, an einigen der Zeremonien der FS teilzunehmen. Eventuell wird ja auch einer von ihnen von Meister Liber zu einem sexualmagischem Akt aufgefordert. Auf jeden Fall haben sie eine Menge Zeit, sich mit Wissen uber die FS als solche, ihre Ursprünge und so weiter zu versorgen. Das kann ihnen eine Reihe falscher Spuren, aber insbesondere auch die Ereignisse um die Konferenz von Waida einhandeln.

Nach der Erschaffung des Psychogonen gibt es eine weitere Spur (auch wenn die Spielercharaktere zu diesem Zeitpunkt vermutlich noch nichts mit dem entsprechenden Wissen anfangen können). Denn der Zauber, den Tränker nutzt, ist in einem der Werke, die zur verfeinerung des Stücks konsultiert werden, wohl doukuentiert. . .

Nach Bekanntgabe der eigentlichen Aufgabe wird es etwas einfacher. Falls einer der Spielercharakterer handwerklich begabt ist oder zumindest Willens, bei den Umbauten innerhalb des Logentempels zu helfen, kann er auch dort auf Informationen stoßen. Unter anderem auch darauf, dass die Bissings bislang stets mustergültige Mitglieder waren, die sich stets genaustens an die Ordensregeln gehalten haben. Im Zusammenhang mit der Information, dass eine der Regeln Abkapselung ist, ist dies ein Hinweis auf die Insekten. Eine ganze Menge lässt sich aus den Arbeiten selbst schließen; besonders Teilnehmer der Instrumentbau-Gruppen, der Gruppen zur Übersetzung oder der Gruppen zur Beschaffung von Büchern haben hier ungeahnte Möglichkeiten. So kann ein gewitzter Charakter recht bald immerhin auf Hinweise auf das Original stoßen.

Spätestens nach dem Tod der Bissings und der Entdeckung der halbverspeisten Leiche sowie einiger Abschiedszeilen sollte den Charakteren langsam dämmern, dass hier irgend jemand Menschen kontrollieren kann.

Allerdings müssen sie die Abschiedszeilen erst einmal zu Gesicht bekommen. Aller spätestens zu dem Zeitpunkt, wo der Ermittler wegen der Kinder auftaucht und seine Meinung von einem Tag zum anderen ändert, sollte klar sein, worum es sich hierbei handelt. Denn Informationen zu den Insekten gibt es in den entsprechenden Büchern durchaus. Unwissendlich weisen die Insekten sogar den Weg – durch die Recherchen zur Verfeinerung des Stücks *müssen* die Spielercharaktere früher oder später über einschlägige Werke stolpern.

Ab da haben die Spielercharaktere bis zum 26 Mai mehr als ausreichend Zeit, Spuren zu sammeln, Verbindungen zu ziehen und den Plan Tränkers letzten Endes zu vereiteln. Möglicher Weise werden sie sich an Crowley wenden (wenn sie ihn denn lokalisieren können). Der verfügt über die Kontakte, um Tränkers letzte Unternehmungen und Nachforschungen aufdecken zu können.

Es bleibt die Frage, was sie mit diesem Wissen anfangen. Hier folgen einige Möglichkeiten:

1. Sie können in Erfahrung bringen, wie sie die Insekten loß werden und danach einen der Befallenen nach dem anderen befreien. Ein recht langwieriges und schwieriges Verfahren, da die Insekten das ja auch mitbekommen.

2. Sie können dafür sorgen, dass das Stück nicht aufgeführt wird. Sapotage wäre eine Möglichkeit, die Vernichtung des Buches eine weitere. Doch dafür sollte besser erst (2) erledigt sein, da Tränker sonst ein neues Beschaffen kann.

3. Sie können frühzeitig dafür sorgen, dass die Fraternitas von Staatsseite aus verboten und unschädlich gemacht wird. Dann wird sich Tränker jedoch eine neue Methode ausdenken. (Abgesehen davon wäre Gregor A. Gregorius nicht sehr glücklich mit dieser Lösung. . .)

4. Sie können Tränker aufsuchen und vor Augen führen, was er da eigentlich tut. Sobald dem klar ist, dass er indirekt für die Morde an einigen Menschen und demnächst für die Vernichtung Berlins verantwortlich ist, wird er die Spielercharaktere nach Kräften unterstützen. Er weiss, wo die Insekten sitzen, und hat ein Amulett, dass ihn schützt. Danach ist er nachhaltig vom Mythos kuriert und wandert nach Amerika aus. Dort gründet er eine erfolglose, kleine Loge. Das ist die Optimallösung,

Vermutlich werden die Charaktere eine wilde Mischung aus allen vier Möglichkeiten (oder gar eine fünfte. . .) wählen. Doch ein Problem haben sie stets: Irgend wann kommen die Insekten dahinter, und dann wäre es nett, einige Mittel zur Hand zu haben, um die Biester fern zu halten…

3.3 Tabellarische Übersicht

Die folgende Tabelle gibt einen überblick über die Ereignisse des Szenarios. Außerdem wurden hsitorische Ereignisse aufgeführt, die in Form von Schlagzeilen und Gerüchten der besseren Darstellung der Zeit dienen können.

Tag	**Ereignis**
Mittwoch, 17.04.	Reichsbankpräsident Schacht fordert vergeblich auf einer Sachverständigenkonferenz in Paris die Rückgabe der Kollonien und eine Revision der Deutsch-Polnischen Grenze.
	Tränker trifft Meister Liber.
Samstag, 20.04.	Meister Liber bekommt seine Weihe.
Sonntag, 21.04.	Das Stück *Sacco und Vanzetti* wird in Berlin uraufgeführt.
Donnerstag, 25.04.	Meister Liber tötet Meister Sanatos.
Freitag, 26.04.	Die Spieler werden angeheuert.
Sonntag, 28.04 bis Dienstag, 30.04	Der sozialdemokratische Polizeipräsident von Berlin, Karl Friedrich Zörgiebel erinenrt anlässlich der bevorstehenden Maikundgebungen und der erhöhten Spannung zwischen Rot-Front und NSDAP an das seid 21. März in Preußen geltende Demonstrationsverbot hin. Die KPD ruft in der *Roten Fahne* zur teilnahme auf.
Mittwoch, 01.05.	Blutmai; 13000 Polizisten gehen gewaltsam gegen Demonstranten und randalierende Schläger der extremen Rechten und Linken vor. Neun Menschen sterben, 63 werden schwer verletzt.
	Der Tod Meister Sethis wird als zehntes Opfer des Blutmais ausgegeben.
Freitag, 03.05.	Nach erneuten Zusammenstößen zwischen Demonstranten und Polizei, bei denen es 33 Tote gab, wird über die Berliner Stadtteile Wedding und Neukölln ein *Verkehr- und Lichtverbot* verhängt. Der RFB wird in Preußen verboten.

Tag	**Ereignis**
	Maestra Custoda übernimmt ihr Amt, Tränker bekommt vom Schwarzen Mann ein Ritual zur Beschwörung eines Geites
Samstag, 04.05.	Auf Bitte von Meister Liber wirdmit Hilfe des 5-M-Ritus ein Psychogon erstellt.
Sonnag, 05.05.	Publikumsempörung in Wien, als die Aufführung des dritten Akts Karl Karus' *Die Unüberwindlichen* durch die Zensur verhindert wird.
	Maestra Custoda findet in den Unterlagen Meister Sanathos' die Anmerkungen zur geplanten Aufführung des Stückes *Requiem der Shan*. Sie Unterrichtet Gregor A. Gregorius davon und bekommt die Erlaubnis, das Stück mit ihrer Loge aufzuführen.
Montag, 06.05.	Das *Verkehrs- und Lichtverbot* wird aufgehoben.
	Bildung der Arbeitsgruppen
Freitag, 10.05.	Auf Vorschlag des preußischen Innenmisisters wird das Verbot des RFB auf ganz eutschland ausgeweitet.
Samstag, 11.05.	Selbstmord der Bissings
Montag, 13.05.	Die beiden Kinder der Bissings sorgen für Ärger im Kinderheim; ein Ermittler wird eingesetzt.
Donnerstag, 16.05.	Der Reichstag nimmt mit großer Mehrheit ein Gesetz zur finanziellen Unterstützung ostpreußischer Landwirte an, in Hollywood wird erstmalig der Oscar verliehen. Beste Schauspieler sind Emil Jannings und Janet Gaynor.
Sonntag, 19.05	In Barcelona erregt der von Ludwig van der Rohe entworfene deutsche Pavillon bei der Eröffnung der Weltausstellung großes Aufsehen.
	Aufführungsort (das Schauspielhaus am Gendarmenmarkt) und Zeit (Sonntag, der 26.05. um 10 Uhr) werden bekannt gegeben
Montag, 20.05	Die FIFA beschließt die Austragung der Fußball-Weltmeisterschaft in Montevideo.
	Erste Plakate werden aufgehängt
Sonntag, 26.05.	Aufführung des Stücks.

Kapitel 4

Die Fraternitas Saturni

Da das ganze Geschehen innerhalb der FS stattfindet, ist es erforderlich, diese Loge etwas näher zu beleuchten. Ihre Entstehung wurde bereits in Kapitel 1.1 auf Seite 2 behandelt. Hier geht es nun um ihre Wurzeln, ihre Thesen und ihre genrellen Maßregeln.

In der FS spielen Astologie (oder, wie sie es nach einer Vermischung dem der Theosophie Bavatskys nennen, Astrosophie) eine große Rolle. Wichtigster Aspekt ist der planetare Geist oder auch *Demuurg* des Saturn (daher auch der Name der Loge). Der Saturn wird hierbei vor allem in seiner Funktion als *Hüter der Schwelle*, der zwischen dem initiaten und der Erleuchtung steht, betrachtet. Dessen höhere Octave ist der gefallene Engel Lucifer, der – wie in den meisten neuzeitlichen satanistischen Gruppierungen – als Lichtbringer und Erlöser der Menschheit im Sinne des Prometheus-Mythos gesehen wird. Die planetare Äußerung des Dmiurgen ist eben der Saturn, sein etwa auf selber Ebene existierende, eher spiritueller Avatar ist eine dämonische Wesenheit namens GOTOS. Seine untere Octave ist Satanas oder, in seiner weiblichen Form, Satana.

Dem Demiurgen kommt aber noch eine weitere Funktion zu, denn der Saturn wird zusammen mit dem Uranus als der Beherrscher des anbrechenden Wassermann-Zeitalters gesehen. Wärend sich die meisten Gruppierungen darüber einig sind, dass es sich um ein Zeitalter der Erlösung handeln wird, sind sich die meisten darüber uneins, was das zu ebdeuten hat. Einige vertreten die Ansicht, es ahndele sich um die Wiederkehr Christi, andere sehen es als generelles Zeitalter des Schaffens und de Weiterentwicklung. Die FS sieht es – grob vereinfacht – als ein Zeitalter, in der eine Elite dafür sorgt, dass die Welt in ordentlichen Bahnen läuft.[1] Bei

[1]Um Mißverständnissen vorzubäugen: Der FS schwebte mit Nichten eine Entwicklung vor, wie sie im Jahre 1929 in Deutschland begann. Ihre „Führung“ sollte wohl eher auf geistiger Ebene sein.

dieser Elite sollte es sich um die Erleuchteten des Saturn handeln.

Alles in Allem geht die Fraternitas Saturni von einem Dualismus aus. Dieser ist aber nicht etwa der von Gut und Böse, sondern der von Licht und Dunkelheit. Anders als die meisten dualistischen Systeme wird die Dunkelheit hier nicht abgelehnt, sondern – durch den lucifernaischen Aspekt der Loge – betont. Denn ohne Dunkelheit gibt es kein Licht; so die Lehre der Bruderschaft.

Auf diesen Grundlagen basiert auch die Teilung in innere und äußere Loge. Die innere Loge ist dabei die weltliche, verkörpert durch die Brüder und Schwestern der FS. Die äusere Loge bezeichnet die Loge auf geistiger Ebene, verkörpert durch erleuchtete Brüder und den Avatar GOTOS. Letzterer hat den 33° inne und ist bei besonderen Anlässen anwesend. (Natürlich nur geistig – aus den Träumen einzelner Logenmitglieder ist aber bekannt, wie er in seiner menschlichen Gestalt aussieht.) Das Ziel der Bruderschaft ist es, beide Logen aneinander anzunähern und schließlich zu vereinen.

4.1 Die praktische Umsetzung

Auf dem oben geschilderten Glaubensmodell resultiert direkt die Zielsetzung der FS – nämlich, würdigen Individuen den Weg zur Erleuchtung zu ermöglichen. Der saturnische Magier ist im Einklang mit sich selbst, er ist auf niemanden angewiesen und hat keinerlei Verpflichtungen. Er ist in der Lage, sowohl die Dämonen der Hölle als auch die Engel des Himmls zu befehligen.

Dieser Zustand ist nicht einfach zu erreichen. Zur Unterstützung des initiaten gibt es einen regelrechten Lehrplan. Er muß sich auf einer Reihe von sowohl weltlichen als auch esoterischen Gebieten weiterbilden (die Übersicht über die einzelnen Grade in 4.3 versinnbildlicht das recht anschaulich) und zudem einen *einsamen, finsteren Pfad* zur Erleuchtung beschreiben. Letzteres meint unter Anderem, dass er sich zumindest geistig von der breiten Masse der Menschen separieren muß. Zudem ist er angehalten, seinem eigenen Charakter entgegen zu wirken. Wer Romantiker ist, soll sich mit pragmatischen Analysen, wer meistens kühl und berechnend mit der Erweckung seiner Spontanität beschäftigen. Nur so kann ein Einklang mit dem eigenen Ich erzielt werden.

Weitere Grundsätze der Loge sind das Geheimhaltungsprinzip; der Name eines Logenmitglieds ist zweitrangig und wird bei seiner Einwehung zusammen mit seinem neuen Ordensnamen in einer ohlenpfanne verbrannt. Damit werden beiden untrennbar miteinander verbunden. Als

Folge davon ist es nicht im Sinne der Loge, dass sich Logenmitglieder außerhalb der Riten und Zeremonien miteinander beschäftigen. Tatsächlich sollten sich die Mitglieder untereinander nicht kennen.

Ebenfalls daraus resultierend ist das eigentliche Geheimhaltungsprinzip: Außenstehende sollen nichts von den Riten und Zeremonien der Loge erfahren. Das hat allerding auch sehr praktische Gründe; viele der Riten könnten bei Außenstehenden zu Unverständnis und damit zu einem Verbot der Loge führen.

4.2 Strukturen

Wie jede größere von den Rosenkreutzern abstammende Organisation teilt sich die Loge in verschiedene kleinere Teillogen. Jede Loge verfügt über einen eigenen Tempel, der von jeweils einem Tempelleiter geleitet wird. Nur zu besonderen Anlässen kommt es zu gemeinsamen Ritualen, sonst ist jede Loge autark.

Jedes Logenmitglied kann, wenn es Kenntnisse von anderen Tempeln hat, andere Tempel der FS aufsuchen und dort an den Ritualen teilhaben. benso kommt es vor, dass hochstehende Mitglieder andere Logen besuchen und dort Rituale leiten. Es ist sogar üblich, dass Logenmitglieder in Logen Vorträge über ihre Spezialgebiete halten, um den anderen ein Verständnis dieser Materie zu erleichtern.

Logenmitglieder erkennen sich unter anderem an besonderen Ringen, die in manchen Fällen ihrem jeweiligen Rang entsprechen. Die Ringe verfügen über eine Art Dreieck, welches für gewöhnlich mit der Spitze nach Unten getragen wird. Will ein Bruder Kontakt zu anderen Brudern aufnehmen, trägt er die Spitze nach oben.

4.3 Die Grade der Bruderschaft

Im folgenden finden sich die verschieden Grade innerhalb der Bruderschaft. Sie sind sehr wichtig, um einen Eindruck zu vermitteln, wie das Ansehen eines Mitgliedes innerhalb der FS ist. Auch sein Interessengebiet sowie seine Fähigkeiten können hier abgelesen werden.

Neben den reinen Beschreibungen stehen bei den unteren Graden auch die regeltechnischen Bedeutungen und Voraussetzungen. Das ist vor allem notwendig, um die Spielercharaktere in Kapitel 2 auf Seite 7 mit Graden auszustatten.

Wie beim Lesen schnell klar wird, gibt es einige Grade, die in dieser Form nicht möglich sind. So wird bei einigen eine vierjährige Bruderschaft gefordert. 1928 gibt es die FS jedoch erst seid etwa 2 Jahren. Die Jahreszahlen kommen daher durch eine vorangeganene Mitgliedschaft in einer der Vorgängerlogen (Pansophische Loge, O.T.O.) zustande.

4.3.1 Die Vorhofgrade (0°– 11°)

Innerhalb dieser Grade werden keine lebenslangen Verpflichtungen eingegangen. Die korrekte Anrede für Inhaber ist 3° *Bruder* oder *Schwester*, für Inhaber des 4° *Frater* oder *Sorella*.

0° – Neophyten-Bruder / Schwester

Funktion: Dieser Grad bezeichnet alle, die in die FS eintreten.

Voraussetzung: Keine

Regeltechnisch: Keine.

Für die Charaktere: Diesen Rang muß jeder innehaben.

1° – Scholasticus Voluntatis

Funktion: Der Name steht für *Schüler des Willens*[2]. Dieses ist ein dienender Rang.

Voraussetzung: Der Schüler muß zuverlässig und diszipliniert sein und grundelgenden Instruktionen, die ihm erteilt werden, Folge leisten.

Regeltechnisch: Kein Anmerkungen.

Für die Charaktere: Diesen Rang sollte jeder innehaben können. . .

2° – Scholasticus Verbi

Funktion: Der Name steht für *Schüler des Wortes*. Der Grad dient der Vorbereitung auf den 8° und ist vorwiegend intellektueller Natur

[2]Bei den meisten Graden wird von Brüdern geredet, und auch bei den Namen wurde meist die maskuline Endung (-*us*) gewählt. Das hat jedoch nichts mit dem möglichen Geschlecht des Inhabers zu tun.

Voraussetzung: Der Anwärter muß in der Lage sein, sich klar auszudrükken. Weiter muß er sein Wissen mindestens einmal in den Dienst der Loge gestellt haben.

Regeltechnisch: In der Muttersprache ist ein Wert von mindestens 60% erorderlich, in Rhetorik reichen 30%.

Für die Charaktere: Professoren und Politiker sind typischer Weise für diesen Rang geeignet.

3° – Scholasticus Vitae

Funktion: Der Name steht für *Schüler des Lebens*.

Voraussetzung: Der Anwärter muß Immunität gegen die Suggestionen des Mystizismus und Spiritualismus beweisen; er soll weiter naturverbunden und mit einem Sinn für Schönheit und Harmonie ausgestattet sein. Ferner sollte er bestrebt sein, ausdrucksvolle Persönlichkeiten zu werden und das Leben in jeder Form zu meistern.

Regeltechnisch: Ein hoher Wert in Geistiger Stabilität wäre hier sicherlich das richtige Äquivalent, am besten über 70%. Weiter sollte mindestens eine Kunst mit mindestens 30% beherrscht werden.

Für die Charaktere: Künstler aller Art geben gute Kandidaten ab.

4° – Frater / Sorella

Funktion: Der Name besagt nur *Bruder / Schwester*; er steht für den eigentlichen Eintritt in die Loge.

Voraussetzung: Treue und Zuverlässigkeit werden vom Aspiranten ebenso wie eine mindestens dreijährige Mitgliedschaft erwartet. Es ist nicht möglich, ohne diesen Grad einen höheren zu erlangen.

Regeltechnisch: An und für sich keine.

Für die Charaktere: Auch diesen Rang sollten alle Charaktere inne haben.

5° – Servus Juris

Funktion: Der *Diener des Rechtes* berät die FS sowohl intern als auch extern in rechtlichen Angelegenheiten.

Voraussetzung: Natürlich wird für diesen Grad professionelle Qualität auf dem Gebiet der Rechtskunde erwartet. Da dies jedoch auch auf das Logenrecht Beziehung nimmt, sind Kenntnisse des Grad-Systems und der Regeln innerhalb der FS unerläßlich.

Regeltechnisch: Es sind mindestens 60% in der Fertigkeit *Gesetzeskenntnis* und 20% in der Fertigkeit *Okkultismus* erforderlich.

Für die Charaktere: Anwälte, Polizisten, Detektive, sogar einige Gauner und natürlich Professoren der Rechtswissenschaften geben gute Diener des Rechtes ab.

6° – Servus Templi

Funktion: Der *Diener des Tempels* ist Pförtner der Loge. Weiter assistiert er dem Hohepriester bei Ritualen und ist gemeinhin bei heiligen Zeremonien behilflich.

Voraussetzung: Natürlich sollte ein solcher Frater mit den Ritualen der Loge vertraut sein.

Regeltechnisch: Ein Wert von 25% in Okkultismus oder speziell vermerkte Kenntnisse über die Rituale der FS sind erforderlich.

Für die Charaktere: Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Charakter über die erforderlichen Kenntnisse verfügt, sind eher gering.

7° – Servus Ritus

Funktion: Der Name besagt *Diener des Tempels*. Der Grad ist für jene vorgesehen, die bei Logenritualen die Aufgabe des Zweiten Aufsehers versehen.

Voraussetzung: Ein Innehaben des 6° wird gern gesehen, ist aber nicht unbedingt erforderlich. Natürlich muß ein Inhaber dieses Grades mit den Ritualen der Loge bestens vertraut sein.

Regeltechnisch: Ein Wert von 40% in Okkultismus und vermerkte Kenntnisse über die Rituale der FS sind erforderlich.

Für die Charaktere: Was für den 6° gilt, gilt für diesen erst recht.

8° – Gradus Mercurii

Funktion: Der *Grad des Mercur* ist eine Art akademischer Grad. Er bringt dem Inhaber Achtung und die Aufgabe, zu verschiedenen Themenbereichen konsultiert werden zu dürfen.

Voraussetzung: Dieser Grad kann nur durch Arbeit errungen werden: Ein Innehaben des 4° ist Grundvoraussetzung. Weiter werden Kenntnisse der Ritualistik, des Symbolismus und der esoterischen Grundlagen der Lehrlingsgrade, Kenntnisse der theosophischen Lehren[3], Kenntnisse der Grundlagen der Astrologie, Kenntnisse der Grundlagen des allgemeinen okkulten Symbolismus und – als letztes – eine schriftliche Arbeit der grundlegenden Konzepte des Rosenkreuzertums (häufig als R+C abgekürzt) verlangt.

Regeltechnisch: Ein Wert von 90% in Okkultismus und vermerkte Kenntnisse über die Rituale der FS sind ebenso erforderlich wie ein Wert von 20% in Astronomie und Latein. Außerdem muß ein eintsprechender Aufsatz existieren.

Für die Charaktere: Natürlich wäre es recht vereinfachend für die Spieler, einen Innhaber des 8° zu haben – diese Leute sind angesehen. Aber dann muß ein entsprechender Aufsatz vorliegen, und was die Kenntnisse der FS-Rituale angeht, so wurde dieses Problem bereits bei den niederen Graden angesprochen. Gergor A. Gregorius wäre aber unter Umständen bereit, bei dem Aufsatz behilflich zu sein und zu behaupten, der Charakter käme aus einer Rosenkreutzer- oder O.T.O.-Loge.

9° – Serva Pentaculi

Funktion: Der Name steht für *Dienerin des Fünfecks*. Dieses ist ein lunarer Rang, der nur Schwestern vorbehalten ist.

Voraussetzung: Die Inhaberin dieses Grades muß sich als besonders vertrauenswürdig erwiesen haben.

Regeltechnisch: Kein Anmerkungen.

Für die Charaktere: Innerhalb der Teilloge würde der Rang den Charakteren nichts nützen; die Mitglieder würden ihr trotzdem nicht vertrauen. Da Gregor A. Gregorius sich dieser Tatsache bewußt ist (aber

[3]Karma, Reinkarnation, die sieben Prinzipien und Ebenen der Existenz.

Mitglieder anderer Teillogen den Grad akzeptieren und eventuell nicht für die Charaktere geadachte Informationen ausgeben könnten), wird er diesen Grad nach Möglichkeit nicht vergeben.

Sollte es jedoch einem Charakter gelingen, innerhalb der Teilloge diesen Grad zu erringen, wird ihr das sicher so manche Tür öffnen.

10° – Servus Tabernaculi

Funktion: Die *Diener des Tabernakels* sind ausschließlich für die Vorbereitungen der Zeremonien (also Entzünden von Kerzen und Weihrauch, Vorbereiten des Pergamentes u.s.w.) bestimmt und unterstehen dem Zeremonienmeister. Sie arbeiten insbesondere mit den Inhabern des 6° zusammen.

Voraussetzung: Ein solcher Frater muß mit den Ritualen der Loge genaustens vertraut sein.

Regeltechnisch: Ein Wert von 30% in Okkultismus und speziell vermerkte Kenntnisse über die Rituale der FS sind erforderlich.

Für die Charaktere: Nun, das Problem wurde bereits bei dem 6° und dem 7° angesprochen.

11° – Servus Mysterii

Funktion: Der Grad, welcher zu Deutsch *Diener des Mysteriums* lautet, ist ein Vertrauensgrad – der Inhaber arbeitet mit dem Logensekretär und dem Archivar zusammen.

Voraussetzung: Der Inhaber muß eine ganz besondere Bindung zur Loge Aufweisen.

Regeltechnisch: Kein Anmerkungen.

Für die Charaktere: Es gilt ähnliches wie für den 9°. Allerdings wird Gregor A. Gregorius bei diesem Grad ganz besonders Widerstand leisten – immerhin könnte sonst eine andere Teilloge den Charakteren Einsicht ins Archiv gewähren.

Auch hier gilt, daß – so ein Charakter diesen Rang innerhalb der Teilloge erringt – er von überaus großem Nutzen sein kann.

4.3.2 Die R+C- oder Rosenkreuzergrade (12°– 20°)

Die R+C-Grade sind die eigentlichen Priestergrade der FS. Ihre Inhaber müssen eine anhaltende Verpflichtung gegenüber der Loge und der saturnischen Strömung eingegangen sein. Die korrekte Anrede dieses Grades ist *Meister* oder *Maestra*.

Da Gregor A. Gregorius sich bereits bei den Vorhofgraden knauserig gibt, wird er mit diesen hier erstrecht geizen. Geschickte Verhandlungen und das Argument, auf diese Weise am ehesten etwas heraus zu bekommen (sowie natürlich entsprechende Qualifikationen) können ihn aber durchaus zur Abgab eines solchen Grades bewegen.

12° – Gradus Solis

Funktion: Der erste Grad(*Sonnen-Grad*) der saturnischen Priesterschaft.

Voraussetzung: Lebenslange Treue und eine sechsjährige Mitgliedschaft in der FS sind neben einem Aufsatz zu den Themen Priestertum, Logenritual und Symbolismus der FS (den speziellen Wissenegebietene des 12°) und zwei Aufsätzen zu Themen des 1° - 11° Voraussetzung.

Regeltechnisch: Es müssen die Aufsätze vorliegen und die Voraussetzungen für die Grade, zu welchen die Aufsätze bestimmt sind, müssen erfüllt werden. Außerdem wird ein Wert von 40% in Okkultismus und vermerkte Kenntnisse zu den Ritualen der FS erwartet.

Für die Charaktere: Gregor A. Gregorius bietet sich an, ihnen bei der Verfassung der Artikel behilflich zu sein. Weiter kann wieder eine andere O.T.O.-Loge als Tarnung für das fehlende Wissen im Symbolismus der FS dienen – sofern Wissen über anderen vorhanden ist.

13° – Servus Selectus Imaginationes

Funktion: Der Grad des *Auserwählten Dieners der Imagination* ist insbesondere dem Ersten Aufseher vorbehalten. Mit Billigung des Meisters vom Stuhl kann der Innehaber in die höheren Grade aufsteigen.

Voraussetzung: Kenntnisse der Spiegelmagie und der Schulung der Visualisation werden vorausgesetzt.

Regeltechnisch: Okkultismus auf 60% und 30% in Psychologie und Psychoanalyse sollten reichen. Zudem wird ein Aufsatz benötigt.

Für die Charaktere: Gregor A. Gregorius läßt sich von geeigneten Kandidaten relativ einfach überzeugen, diesen Grad herauszurücken.

14° – Servus Selectus Magicus

Funktion: Der *Auserwählten Diener der Magie* ist ein Bruder, der besondere Kenntnisse in der praktischen Magie besitzt. In sofern ist es ein Ehrengrad. Ab und an muß er magische Übungen leiten. Seine Instrultionen erhällt er vom amtierenden Meister.

Voraussetzung: Fundiertes Wissen in der praktischen Magie. Die speziellen Wissengebiete dabei sind astrale Magie, Evokations- und Schutzmagie, Bildmagie und die Magie der Duftstoffe.

Regeltechnisch: Okkultismus mindestens 80%, Chemie mindestens 30%. Kann ein Charakter einen echten Zauber, kann er den 14° sofort übernehmen. Den Aufsatz braucht er trotzdem.

Für die Charaktere: Ein Grad, den Gregor A. Gregorius nicht gern verleiht. Sollte jedoch ein Charakter einen *echten* Zauber vorweisen, sitzt er in der Zwickmühle – dann hat der Charakter in hinsicht der praktischen Magie mehr zu bieten als die meisten Logenmitglieder. . .

15° – Servus Selectus Elementorum

Funktion: Der *Auserwählten Diener der Elemente* ist dem 14° sehr ähnlich, nur daß sein Wissen sich auf die Magie der Elemente bezieht.

Voraussetzung: Die Wissenskriterien sind die Magie der astralen Wesenheiten und Elementale und darüber hinaus eine Interpretation der Zauberflöte und des Parzival.

Regeltechnisch: Okkultismus auf mindestens 90%, Kunsthistorik oder etwas Vergleichbares auf mindestens 20%. Außerdem der Aufsatz.

Für die Charaktere: Sollte ein Spieler bereit sein, das erforderliche beizubringen, kann ist Gregor A. Gregorius aufgrund der relativen Machtlosigkeit des Grades gern bereit, ihn zu verleihen.

16° – Sacerdos Aiones

Funktion: Der *Priester des Äons* hat die Aufgabe, die Loge mit uranischen Impulsen zu befruchten und arbeitet eng mit dem Großmeister zusammen.

Voraussetzung: Esoterisches, magisches und kosmologisches Wissen über die uranischen Aspekte des neuen Zeitalters wird erwartet. Zu diesem Thema muß mindestens ein Aufsatz vorliegen.

Regeltechnisch: Mindestens 80% in Okkultismus, jeweils 70% in Astronomie und Geschichtswissen und der Aufsatz.

Für die Charaktere: Diesen Grad verleiht Gregor A. Gregorius nicht; der Innehaber würde ja per Definition sein Spitzel sein. . .

17° – Sacerdos Maximus

Funktion: Der Grad des *Höchsten Priesters* kann nur ein Initiat innerhalb einer Loge innehaben; er übernimmt die Rolle des Logenvorstandes.

Voraussetzung: Hervorragende Kenntnisse der Religionswissenschaften werden ebenso erwartet wie umfassende Erfahrungen auf den Gebieten der Mystik. Weiter fundiertes Wissen der Kaballah und die Magie der Namen. Zu diesen Themen muß ein Aufsatz vorliegen.

Regeltechnisch: Okkultismus und zwei oder mehr Religionswissenschaften auf mindestens 70%, Vermerkte Kenntnisse zu Ritualen der FS und der Aufsatz.

Für die Charaktere: Diesen Grad kann Gregor A. Gregorius den Charakteren nicht verleihen, da er ja bereits an Bruder Sethis vergeben ist. Später erlangt Bruder Venor ihn.

18° – Magus Pebtalphae

Funktion: Der *Magus der fünf Alphas* studiert das Wissen des O.T.O.-Systems. Dabei wird in erster Linie auf die Sexualmagie Wert gelegt. Der Innehaber dieses Grades kann ein anderes Mitglied zu einem Sexualmagischen Ritual auffordern. Diese Aufforderung ist zwingend!

Voraussetzung: Dieser Grad wird normalerweise nur Männern verliehen. Sie müssen den 12° innehaben. Die zu beherrschenden Wissensgebiete sind Sexualmagie und Sexualmystik sowie Kenntnisse des Magiesystem des O.T.O. Ehe ein Anwärter diesen Grad verliehen bekommt, werden alle Innehaber des 18° ob ihrer Zustimmung befragt.

Regeltechnisch: Okkultismus auf mindestens 50% und vermerkte Kenntnisse auf den angesprochenen Gebieten.

Für die Charaktere: Da keiner der Charaktere über einen *echten* FS-12° verfügt, erübrigt sich das. Sollte jedoch einer über fundierte Kenntnisse auf dem Bereich des O.T.O.-Magiesystems verfügen, ist Gregor A. Gregorius bereit, den Rang eingeschränkt (nämlich ohne die Berechtigung, die Aufforderung eines sexualmagischen Rituals auszusprechen) zu vergeben.

19° – Magus Sigilli Salomonis

Funktion: Der Grad des *Magus der salomonischen Siegel* ist ein rein mystischer. Er ist mit wenig Nutzem und hohem Ansehen verbunden.

Voraussetzung: Auch für diesen Grad ist das Innehaben des 12° zwingend erforderlich. Weiter wird profundes Wissen über alle mystischen Gebiete mit den Schwerpunkten Kabbalah, Numerologie, Rosenkreuzertum, Theosophie, Anthroposophie, östliche und westliche Mystik, arischer, östlicher und christlicher Symbolismus, Heraldik, Runenkunde, Freimaurerei, Ritualistik und vergleichende Religionswissenschaft verlangt. Darüber hinaus muß die Kenntnis der Standartwerke zu diesen Gebieten [5, 11, 9, 12, 15, 18, 13] nachgewiesen werden. Schließlich müssen mindestens sechs schriftliche Arbeiten oder Aufsätze vorliegen.

Regeltechnisch: Hebräisch auf mindestens 70%, Okkultismus auf mindestens 90%, vermerkte Kenntnisse zu den Themen, ungefähre Vorstellung von den angesprochenen Büchern, die Aufsätze und mindestens drei magische Rituale.

Für die Charaktere: Diesen Grad würde Gregor A. Gregorius sogar verleihen (da er im O.T.O. ja auch vorkommt), aber dummer Weise wird wohl kein Charakter in der Lage sein, die Voraussetzungen zu erfüllen. Falls die Spieler das nicht einsehen wollen, lesen Sie ihnen einfach die Voraussetungen vor – sie werden schon davon abkommen!

20° – Magus Heptagrammatos

Funktion: Der *Magus des Siebenecks* ist ein rein esoterischer Grad. Er bringt nichts außer Annerkennung (weit weniger, als der 19°).

Voraussetzung: Die Studiengebiete dieses Grades umfassen Runenmagie und -Mystik, Kosmogonie[4] und Kosmologie[5], antike und moderne Künste der Magie und „atlantische“ Wissenschaften.

Regeltechnisch: Okkultismus auf mindestens 70% und vermerkte Kenntnisse auf den angesprochenen Gebieten, Astronomie auf mindestens 40%, Kenntnisse eines beliebigen wissenschaftlichen Buches mit dem Thema *Atlantis*. Letzteres kann auch durch Cthulhu-Mythos ersetzt werden, so dieser im Zusammenhang mit atlantischen Dingen zustande kam.

Für die Charaktere: Diesen Grad verleiht Gregor A. Gregorius bei gegebenen Voraussetungen ohne Murren.

4.3.3 Die Hoch- oder Würdengrade (21°– 26°)

Diese Grade stellen Auszeichnungen für die Innehaber dar. Die ersten vier werden an jene verliehen, die einen besonderen Wissensstand des Okkultismus erreicht haben. Der Nachweis wird in jedem der Fälle in Formen publizierter Arbeiten oder reproduzuierbarer praktischer Ergebnisse erbracht. Bei den letzten beiden mußsen statt der praktischen Nachweise bestimmte Grade innegehabt werden.

21° – Magister Selectus Sapientiae

Bedeutung: Auserwählter Meister der Weisheit.

Gebiet: Zahlenmagie.

Spieltechnisch: Okkultismus auf mindestens 30%, vermerkte Kenntnisse zum Thema Zahlenmagie und der Aufsatz oder emtsprechende Rituale.

Für die Charaktere: So ein Charakter diesen Ansprüchen genügt, kann er diesen Grad bekommen.

22° – Magister Perfectum Potestatum

Bedeutung: Vollkommener Meister der Macht.

Gebiet: Amultett-Magie und die Magie der Edelsteine.

[4] Mystische und wissenschaftliche Theorie und Lehre von der Weltentstehung.
[5] Wie [4], jedoch für das Weltall.

Spieltechnisch: Okkultismus auf mindestens 30%, vermerkte Kenntnisse zu diesen Themen, Gesteinskunde auf mindestens 30% und der Aufsatz oder emtsprechende Rituale.

Für die Charaktere: So ein Charakter diesen Ansprüchen genügt, kann er diesen Grad bekommen.

23° – Magister Magnificus Pneumaticos

Bedeutung: Großer Meister des Geistes.

Gebiet: Die Magie des Atems und der Mantras.

Spieltechnisch: Okkultismus auf mindestens 30%, vermerkte Kenntnisse zu diesen Themen und der Aufsatz oder emtsprechende Rituale.

Für die Charaktere: So ein Charakter diesen Ansprüchen genügt, kann er diesen Grad bekommen. Für sportliche Charaktere oder Chorsänger können diese Kenntnisse recht schnell erworben werden.

24° – Princeps Arcani

Bedeutung: Fürst der Geheimnisse.

Gebiet: Die besonderen Studiengebiete sind Geschichte, Lehren, Strukturen und rituale okkulter Logen[6] und Orden. Zudem werden Kenntnisse in den entsprechenden Standardwerken verlangt.

Spieltechnisch: Okkultismus auf mindestens 80% und vermerkte Kenntnisse zu diesen Gebieten. Da hier keine praktischen Ergebnisse möglich sind, muß ein Aufsatz vorliegen. Zu den Büchern siehe auch 19°.

Für die Charaktere: So ein Charakter diesen Ansprüchen genügt, kann er diesen Grad bekommen.

25° – Magister Gnosticus

Bedeutung: Gnostischer Meister.

Gebiet: Gnostizismus, vorsokratische Philosophie, Ägyptologie, griechische und römische Philosophie, Alchimie, okkute Medizin, hohe Ritualmagie sowie kosmische und planetare Magie.

[6] Natürlich *nicht* die der FS. . .

Grade: Der Kandidat muß den 12° und einen weiteren R+C-Grad haben.

Spieltechnisch: Mindestens 70% in Okkultismus, 50% in Chemie und Archäologie, vermerkte Kenntnisse zu den Themenbereichen und natürlich die beiden Grade. Weiter muß ein Aufsatz vorliegen.

26° – Magister Aquarii

Bedeutung: Meister des Wassermanns.

Gebiet: Das wichtigste Gebiet ist die esoterische Astrologie, zu der ein Aufsatz vorliegen muß. Weiter gehören die Diszipline der Grade 18°– 25°sowie das Wissen um das Uranische Zeitalter dazu.

Voraussetzung: Abgesehen von dem Aufsatz muß der Anwärter den 12° und den 18° oder den 19° und den 20° innehaben. Der Aspirant muß durch den Großmeister nach Empfehlung der Hochwürdengradinhaber berufen werden.

Spieltechnisch: Mindestens 60% in Okkultismus, mindestens 90% in Astronomie, alle Voaussetzungen der Grade 18°– 25° und der Aufsatz.

4.3.4 Die Grade jenseits des 26°

Diese Grade sind Nichtspielercharakteren vorbehalten. Ein Inhaber des 27° wäre per Definition ein Vertrauter gregor A. Gregorius' und somit für die Mission nicht tragbar. Alle anderen Grade können nur von einer Person zur Zeit innegehabt werden – und sind schon belegt. Abgesehen davon, daß es Gegor A. Gregorius garnicht so recht wäre, irgend einem Ausenstehenden einen dermaßen hohen Grad zuzugestehen.

27° – Großkomptur

Funktion: Der Inhaber dieses Grades gehört zum Kreis der engsten Vertrauten des Großmeisters. Der Grad ist insbesondere den Inhabern der Meistergrade vorbehalten.

Voraussetzung: Der Initiat muß nach Empfehlung anderer Hochwürdengradträger vom Großmeister berufen werden. Weiter muß er mindestens 10 Jahre lang Mitglied der Bruderschaft sein. Er muß mindestens den 12° einen R+C-Grad und mindestens einen Hochgrad innehaben. Hinzu kommen geforderte Kenntnisse in Physiognomie, Graphologie und alle Arten der Charakteranalyse. Zum Beleg werden ein Beispiel einer durchgeführten Charakteranalyse nach verschiedenen esoterischen Schulen und zwei Aufsätze aus den Studiengebieten der Grade 1° bis 27° gefordert.

Regeltechnisch: Psychologie und Graphologie auf mindestens 70% und die drei schriftlichen Arbeiten.

28° – Großkanzler

Funktion: Der Inhaber dieses Grades gehört zum Kreis der engsten Vertrauten des Großmeisters.

Voraussetzung: Der Anwärter muß mindestens 10 Jahre lang Mitglied der Bruderschaft sein. Er muß mindestens den 12° , einen R+C-Grad und einen Hochgrad innehaben. Weiter muß er über hervorragende Kenntnisse auf dem Gebiet der Ritualmagie, insbesondere der kosmischen, planetaren und mentalen Magie verfügen. Dazu werden ein Aufsatz zu einem Studiengebiet des 28° und drei Aufsätze zu Themen des 10° – 28° verlangt.

Regeltechnisch: Okkultismus aund Astrologie und Astronomie auf 100% und die geforderten vier Aufsätze.

29° – Großinspekteur

Funktion: Bei diesem Grad handelt es sich um eine lebenslange Ernennung, die vom Großmeister direkt vorgenommen wird. Der Großinspekteur ist der wichtigste Assistent des Großmeisters und nimmt bei dessen Abwesendheit seine Pflichten war. Er kann sich zu jeder Zeit mit jedem beliebigen Mitglied der FS beraten, agiert als Schiedsrichter in Streitigkeiten und hat Zugang zu allen örtlichen Logen. Seine Aufgabe ist es, für die Einhaltung des Logengesetzes nach Geist und Buchstabe zu sorgen.

Voraussetzung: Zehnjährige Mitgliedschaft und Studienarbeiten zu den Gebieten Alte Religionen, Östliche und Westliche Religionssysteme.

Regeltechnisch: Okkultismus auf 100% und die drei Aufsätze.

30° – 33°

Zu diesem Grad ist nichts näheres bekannt – hierbei handelt es sich um internes Wissen der FS. Es steht fest, daß der Inhaber des 33° der uneingeschränkte Führer der Loge ist (und sich derzeit Gregor A. Gregorius nennt). Für dieses Abenteuer reicht die Information, daß diese vier Personen die FS leiten. Die Grade lauten im einzelnen **Magister Maximus Kadosch** (Großer Kadosch-Meister, 30°), **Magister Templarius Tabernaculi** (Meister des Tempels, 31°), **Princeps Illustris Tabernaculi** (Erleuchteter Fürst des Tabernakels, 32°) und **Gradus Ordinis Templi Orientis Saturni** (Grad des orientalischen Templerordens des Saturn, 33°).

4.4 Rituale und Zeremonien

Da die Spielercharaktere auch an einigen Zeremonien der FS teilhaben werden zwei davon hier kurz beschrieben. Beide wurden nicht vollständig wiedergegeben (da dazu einfach der Raum fehlt). Betrachtet werden die *Rituale Missae Fraternitas Saturn* und der 5-M-Ritus. Das erste entspricht ungefähr einer normalen Messe und wird daher zumindest in dieser Teilloge täglich praktiziert, das andere wird von der Bruderschaft genutzt, um Tränker mit einem Psychogonen zu versorgen.

4.4.1 Genereller Tempelaufbau

Der Logenraum (oder Tempel) ist bei dieser Loge etwa 4×7 Meter groß. Am Ende Steht ein schmuckloser Altar, hinter dem der Meister vom Stuhl (das ist der Innehaber des 17°) steht. Aus seiner Sicht links stehen im rechten WInkel zu ihm die Meister, denen gegenüber die Lehrlinge. Die Reihe der Lehrlinge wird durch den ersten, die der Meister durch den Aufseher abgeschlossen.

Der Raum als solcher ist mit schwarzem Stoff ausgeschlagen. Silberne, astonomische Symbole sind in den Stoff eingewoben. In Reichweite des Meisters vom Stuhl befindet sich ein Gramophon. Hinter dem Stoff sind Lautscprecher verteilt. (Die FS verfügt über eine technische Ausstattung, um die viele Tanzlokale sie beneiden würden!)

4.4.2 Rituale Missae Fraternitas Saturni

Im folgenden fndet sich eine zusammengefasste Version der Messe. Eine vollsändige Beschreibung findet sich in [6, S. 116ff]. Vor Eröffnung des Rituals befinden sich nur die Ausführenden Brüder und Schwestern (also die, die das Ritual vorbereiten) im Temepl. Alle anderen warten im Atrium, wo sie sich umziehen. Sobald der Zweite Aufseher dreimal mit einem Hammer gegen die Tür des Atriums geschlagen und „Die loge ist eröffnet“ gerufen hat, betreten sie in zwangloser Ordnung den Raum und nehmen ihre Plätze ein. Hinter ihnen wird die Tür egschlossen, und der Erste Aufseher begrüßt sie mit den Worten „In Ordnung! Setzen Sie sich, meine Brüder!“ Dazu wird eine Eingangsmusik, passend zum Thema des Abends, gespielt.

Der Erste Aufseher leitet dann eine kurze Meditation inklusive siebenmaligem Eein- und Ausahtmen ein. Danach wird vom Zeremonienmeister die rituelle Säuberung vollzogen. Im Anschluss stellt der Logenmeister in einem rituellen Dialog mit dem Ersten Aufseher fest, dass sie Zeit der Arbeit gekommen sei und eröffnet die Loge mit den Worten „Hiermit eröffne ich kraft meines Amtes und Kraft meiner Würde die heutige Arbeit einer gerechten und vollkommenen Loge der FRATERNITAS SATURNI. Meine Brüder und Schwestern! Vernehmt das Gesetz des neuen Äons: Tue, was DU willst! Das ist das Gesetz, und das Wort des Gesetzes ist: THELEMA!“

Es folgt eine Anrufung des Saturn. Duch einen Aufruf aller vrstorbenen Brüder und Schwestern der Loge (so es welch gibt) wird die Eröffnung abgeschlossen.

Es folgt die Logenarbeit; die Deckenbeleuchtung wird wieder hergestellt, es werden neue Mitglieder oder der Ausschluss von Mitgliedern bekanntgegeben. Falls ein besonderes Ritual geplant ist, wird das jetzt durchgeführt.

Am Tag, als die Spielercharaktere iengeführt werden, werden sie der Loge vorgestellt. Normaler Weise fassen heir Mitglieder die Ergebnisse ihrer magischen Arbeiten zusammen. Falls nichts anliegt, ließt der Logemiester aus einer beliebigen magischen Schrift vor und diskutiert den Inhalt. Dann erfolgt das Schlußritual.

Das Schlussritual besteht aus einer wechselseitigen, dialogisierten Anrufung verschiedener Wesenheiten, nämlich Nuit, Y-Allah und Rha-Hoor-Khuit. (Dieser Teil entstammt übrigens Crowleys Liber Al.)

4.4.3 Der 5-M-Rithus

Dieser Rithus wird von einem männlichen und einem weiblichem Magier durchgeführt, die durch ein starkes Band sexueller Anziehungskraft miteinander verbunden sind. Beide müssen sich vorher eine Woche lang sexueller Enthaltsmakeit und Meditationen befleißigt haben.

Vor dem Ritual nehmen sie zunächst die ersten vier *M* zusich: *mansa* (Fleisch), *matsya* (Fisch), *mudra* (Korn) und *madya* (Wein oder Met). Das fünfte *M* ist *maithuna* (Eros).

Sind alle Vorbereitungen erfüllt und alle notwendigen Symbole der Tempel angebracht, betritt das Paar den Raum und begibt sich in einen Kreis, in dessen Mitte ein Hocker steht. Der Magier setzt sich auf den Hocker, die Magierin nimmt zwischen seinen gespreitzten Beinen platz. Beide sind unbekleidet. Als nächstes wird ein Stück Pergament, auf dem die Sigillen des zu erweckenden Psychogons stehen, zwischen Magier und Magierin gelegt. Es wird mit Hilfe von magischen Strichen und rytmischen Atemtechniken odisch geladen. Alsdann erhebt sich die Magierin und lässt sich auf dem Phallus des Mannes nieder. Es ist entscheidend, dass erst der agier, danach die Magierin zum Orgasmus kommt. Aus der Vagina der Magierin tropft dann die Essenz des Aktes auf das Pergament. Damit wird der Psychogon vollendet.

4.5 Anmerkungen zu den Ritualen

Neben diesen Ritualen gibt es eine ganze Reihe weiterer. Stellenweise entstammen sie dem O.T.O., stelenweise sind sie von der FS selbst entwicket worden. Alles in allem geben die beiden geschilderten eine ganz gute Übersicht – es sollte nicht all zu kompliziert sein, daraus andere zu improvisieren (wenn das erforderlich sein sollte). (Ansonsten helfen einschLägige Werke zu diesem Thema.)

Sobald das Stück richtig vorbereitet wird, gibt es leichte Änderungen. Es werden weniegr RItuale abgehalten, und statt magischer Arbeiten werden Fortschrittsberichte zum Stück gegeben. Hierbei kÖnnen auch neue Ideen geäußert oder Viorschläge zur Verbesserung eingebracht werden. Die Insekten werden das nutzen, um einige der Szenen durch Rituale aus anderen Werken, die angeblich in irgend einer Form mit der FS in Verbindung zu stehen scheinen, anzugeben. Besonder beliebt ist dabei das Thema Atlantis, da sich die FS aufgrund ihrer ariosophischen Einschläge durchaus auf die Rithen von Atlantis beruft.

Kapitel 5

Menschen, Brüder, Wesen

Dieses Kapitel bechäftigt sich mit allen Gestallten, die den Charakteren wärend des Abenteuers über den Weg laufen können. Das schließt die Insekten mit ein.

5.1 Die Insekten von Shaggai

Die Shan, wie sich diese Wesen selbst bezeichnen, sind eine Rasse hochintelligenter Insekten. Sie sind etwa Faustgroß, haben insgesammt zehn Beine, Flügel und große, runde, insektoide Augen. Ihr Gehirn ist mit drei Hirnlappen ausgestattet, die unabhängig von einander arbeiten können. Ebenso verfügen sie über drei Münder, mit denen sie drei verschiedene Konversationen zur Zeit führen können.

Diese hochintelligenten Wesen sind nicht vollständig materiell.[1] Sie sind in der Lage, in die Köpfe ihrer Opfer einzudringen und selbige dann zu kontrollieren. Das Opfer ist sich der Kontrolle bewußt und später in der Lage, sich an seine taten wärend der Kontrolle zu erinnern. Des weiteren kann das Insekt seinem Wirt sein eigenes Wissen vermitteln.

Durch die Jahre der untätigkeit sind die normaler Weise von reiner Logik bestimmten Shan degeneriert. Um eine Abwechslung zur kühlen Logik zu finden, betätigen sie sich als Gefühlsvoyöre. Perverser Weise sind es insbesondere die unter Schmerz und Angst produzierten Emotionen, die sie am meisten faszinieren. Dieses mag durch ihre mittels grausamer Riten durchgeführte Verehrung Azathoths kommen.

Weitere generelle Informationen über diese Wesen und ihre finden sich in [20, S. 156f.], Werte und Fähigkeiten in [16, S. 171f.].

[1] Zumindest nicht in einem Sinne, in dem wir das kennen.

Die berliner Insektenkollonie besteht noch nicht sehr lange. Es handelt sich um einige wenige, die sich von der Hauptkollonie in England abgesondert hat. Sie lebte bislang in den Wänden des berliner Gefängnisses. Vermutlich wären sie früher oder später in Aktion getreten, doch durch Heinrich Tränker sehen sie eine Gelegenheit, Berlin nachhaltig in eine Zone des Schreckens zu verwandeln.

5.2 Gregor A. Gregorius

Der Gründer der Fraternitas Saturni (der mit bürgerlichem Leben Eugen Grosche hieß) ist eine real-existierende historische Figur. Bedauerlicher Weise finden sich wenige Hinweise auf seinen Charakter.[2] Er wird an einigen Stellen als *Menschenfreund* bezeichnet, andere nennen ihn einen Scharlatan. Die meisten Quellen stimmen darin überein, dass er über eine ausgeprochen weitgefächerte Allgemeinbildung, solide naturwissenschaftliche Kenntnisse und ein sehr vertieftes esoterisches Wissen verfügt hat.

In diesem Szenario ist Gregor A. Gregorius eine Mischung aus all diesen Dingen. Er glaubt an das, was er tut, und ist von seinen Lehren überzeugt. Gleichzeitig ist ihm durchaus klar, dass er seine Loge auf irgend eine Weise finanzieren muss. Sein „Lehrplan“ beinhaltet riesige Mengen an zu studierenden Schriften und Büchern – und er besitzt die größte okkulte Buchhandlung in Berlin. Um ihm Gerechtigkeit wiederfahren zu lassen – selbstvertändlich bekommen Logenmitglieder, die es sich nicht leisten können, die entsprechenden Materialien kostenfrei zu Verfügung gestellt. . .

Zum Zeitpunkt der Handlung ist Eugen Grosche 41 Jahre alt. Er leitet seine Loge mit gutem Erfolg. Er kann und will nicht akzeptieren, dass sein langjähriger Freund, Meister Sanathos, ihn hintergangen haben soll. Auf der anderen Seite wird er versuchen, den Spielercharakteren so wenige Informationen über die Loge selbst wie nur irgend wie möglich zu geben. Bei entsprechenden Argumenten ist er als intelligenter Mensch durchaus bereit, von dieser Haltung abzukommen.

5.3 Die Loge in Wilmersdorf

Im folgenden werden die wichtigsten Ordensmitglieder der Teilloge in Wilmersdorf beschrieben. Die Beschreibungen finden sich unter den Ordensnamen, da die Charaktere vermutlich diese vorwiegend gebrauchen

[2] Zumindest hat der Autor keine finden können.

werden. In der nachfolgenden Tabelle findet sich eine Übersicht mit Name,n, bürgerlichen Namen, Beruf und Graden der einzelnen Mitglieder.

Ordensname	**Name**	**Beruf**	**Grad**
Meister Sanathos	Hermann von Frohberg	Professor (Mathematik)	0 – 4, 6, 7, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 21, 27, 28
Meister Sethis	Reinhard Quitzow	Rechtsanwalt	0 – 5, 7, 8, 12, 13, 16, 18, 22
Maestra Custoda	Ida Trotsche	Kuratorin	0 – 4, 6 – 9, 12, (13), (17), 19
Meister Liber	Franz Petzold	Fleischermeister	0, 1, 4, (7), 10, 12, (13), 18
Frater Martialis	Karl Bissing		
Sorora Nurma	Louise Bissing		

Wilmersdorf ist eine recht angesehene Gegend. Hier leben keine Arbeiter, in erster Linie Bürgerliche. Die Loge zählt neben den hier aufgezählten ungefähr 20 weitere Mitglieder, von denen aber keines einen Meistergrad innehat. Der Tempel findet sich in der Holsteinischen Straße [7, B5].

5.3.1 Meister Sanathos

Auch wenn die Charaktere ihn nicht mehr lebend treffen dürfte er sie zumindest zu Beginn des Szenarios sehr beschäftigen. Daher geht seine BEschreibung über das übliche hinaus. Bürgerlich heißt der langährige Freund des Logengründers Hermann von Frohberg, er lehrte als Professor der Mathematik an der Humboldt Universität. Das tat er schon die letzten 15 Jahre. Zur Zeit ist er beurlaubt.

Hermann wurde im Jahre 1878 geboren. Er war der Sohn eines zwar nicht reichen, aber doch immerhin vermögenden Alt-Adeligen. Seine Familie war im Laufe der Jahre in die Hauptstadt gezogen. Der spätere Professor war der Jüngste Spross der amilie. Er genoß eine ausgezeichnete Erziehung und in Folge eine hervorragende Ausbildung.

Wärend des ersten Weltkriegs kamen seine Geschwister ums Leben. Seine Eltern starben um die Jahrhundertwende. Er selbst vollzog (abgesehen von einem Zwischenspiel beim Militär) eine Musterlaufbahn: Er lernte an der Humboldt-Universität, graduierte dort und wurde eben dort Professor. Er hatte einige Gastvorlesungen an anderen Universitäten, sber im großen und ganzen hat er seine Alma Mater nicht verlassen.

Bekannte beschreiben ihn meistens als einen *kühlen, logischen Denker,* *der sich in einen wahren Zahlenrausch hineinsteigern kann*. Das beschreibt recht deutlich einen wichtigen Aspekt im Leben des Professors – für ihn ließ sich alles in irgend einer Form auf Zahlen zurückführen. Es ist daher nicht evrwunderlich, dass er begann, sich mit der Kabbalah zu beschäftigen. Darüber lernte er Eugen Grosche kennn.

Obwohl (oder vielleicht weil) die beiden Menschen sehr verschieden waren wurden sie bald gute Freunde. Mit Grosches Hilfe begründete Herman einen Studienzirkel, der sich – hinter verschlossener Tür – mit Sexualpraktiken nach mathematischen Schemen beschäftigte. Aufgrund der delikaten Natur dieses Zirkels legten sich die Mitglieder schon dort Decknamen zu. Seid dieser Zeit war Professor von Frohberg auch unter dem Namen Sanathos bekannt. Der Zirkel ging komplett in die Pansophische Loge über. Sanathos gehörte zu den stärksten Beführwortern des Liber Al, auch wenn er es eher als mathematische Herausforderung sah.

Zum Zeitpunkt seines Todes war Meister Sanathos 46 Jahre alt. Er war eher kleinwüchsig und hatte sich in den letzten Jahren einen Bauch zugelegt. Abgesehen von seinen Ordensbrüdern hatte er in den letzten Jahren wenige Kontakte. Sein Vermögen ist immer noch sehr stattlich. Er hat es testamentarisch übrigens Gregor A. Gregorius zur Weiterführung der Forschungen auf mathematisch-magischem Gebiet hinterlassen.

Anders als Gregor A. Gregorius stand Meister Sanathos auf dem tandpunkt, es müsten mehr Menschen erleuchtet werden. Gelegendlich schlug er daher größere Projekte vor, die auf dezente Weise jenen, die Interesse hätten, einen zugang zur Loge zu ermöglichen. Er bereitete gerade ein solches Projekt, nämlich eine Reise nach England für interessierte Studentenm vor. Aus diesem Grund hatte er von Gregor A. Gregorius etwas Geld erbeten. (Gregor A. gregorius nimmt natürlich bei Auftauchen der Notizen seines Freundes an, es handele sich um dieses Projekt, und wird es daher – quasi als posthume Ehrung seines Freundes – befürworten.)

5.3.2 Meister Sethis

Reinhard Quitzow ist seid 12 Jahren in verschiedenen Logen involviert. Von Beruf ist er Rechtsanwalt und arbeitet in einer angesehenen Kanzelei. Er ist schlank, etwa 1,70 groß, hat blaue Augen und trotz seines Alters von vielleicht 40 Jahren leicht ergraute, dunkelblonde Haare. Im Privatleben trägt er meistens Anzüge.

Reinhards erste Zirkel waren eher harmlose, lockere Verbindungen, die sich mit Tischerücken und ähnlichem beschäftigten. Später kamen Tantrismus, Experimente mit verschiedenen Rauschkräutern und Sexualmagie dazu. Da sich Quitzow vor allem mit Ägypten, Edelsteinmage und Schlangen beschäftigte (er hat zu Hause ein Terrarium), bekam er den Namen Sethis.

Meister Sethis ist glücklich verheiratet. Seine Frau hat nicht die geringste Ahnung, was er treibt, wenn er Abends zum Skat-Spielen geht. Seine beiden Töchter auch nicht. Interessanter Weise hatte Meister Sethis nie den Wunsch, seine Töchter (oder seine Frau) in die Fraternitas einzuführen. (Und um es klar zu sagen – er liebt seine Familie. Die FS und etwaige sexualmagischen Praktiken haben aus seiner Sicht nichts damit zu tun.)

ST	10	KO	11	GR	10	IN	16	MA	15
GE	11	ER	14	BI	18	gS	75		

Trefferpunkte: 10
Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 50%, Fusstritt 25%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Ägyptologie 70%, Geschichte 60%, Gesetzkenntniss 90%, Kreditwürdigkeit 80%, Latein 40%, Okkultismus 80%

Seine Gattin Klara ist – für damalige Verhältnisse – eine Karierefrau. Sie läßt ihren Haushalt von einer Angestellten führen und beschäftigt sich mit Politik. Sie war schon immer ene starke Beführworterin des Frauenwahlrechts. Ihr Mann unterstützt sie in diesen Bestrebungen. Klara ist ende 30, ihre Töchter Klara und Ida sind zehn und zwölf Jahre alt. Beide gehen auf ein teures Internat.

ST	9	KO	12	GR	12	IN	14	MA	14
GE	13	ER	14	BI	18	gS	70		

Trefferpunkte: 13
Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 50%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Feilschen 40%, Gesetzkenntniss 50%, Kreditwürdigkeit 60%, Psychologie 40%, Überzeugen 50%

5.3.3 Maestra Custoda

Fräulein Ida Trotsche arbeitet im *Staatlichem Museum für Vor- und Frühgeschichte* [19, S. 203]. Sie betreut die Mittelalter-Abteilung.

Idas Leben und Schaffen ist nicht besonders ereignisreich. Es gibt einige Gebiete, auf denen sie wirklich gut ist; zum Beispiel das Wissen um das Mittelalter und verschiedene Dinge aus dem Bereich Esoterik. Darüber hinaus hat sie immer ein offenes Ohr für die Probleme anderer und ist ausgesprochen verschwiegen. In die FS kam sie durch ihre Bekanntschaft mit Meister Sanathos. Obwohl sie nie wirklich viel mit ihm zu tun hatte gehörte sie seinem Studienzirkel (siehe 5.3.1 auf Seite 44) an. Als der komplett in die pansophische Loge überging, ging sie mit. Als sich die Loge auflößte, bedauerte sie das sehr, und entsprechend nahm sie mit großer Begeisterung die Neugründung als FS zur Kenntnis.

Maestra Custoda ist mit ihren etwa 35 Jahren weder besonders aktiv noch besonders atraktiv. Sie ist mit etwa 1,75 Meter größer als die meisten Frauen ihrer Zeit. Darüber hinaus ist sie von eher stabilem Körperbau. Sie hat schwarze Haare und braune Augen. Ihre Kleidung ist schlicht und ihrem Beruf angemessen. Sie hat wenige Freunde und bekannte – was vermutlich der Grund sein dürfte, dass sie so am Fortbestehen der Loge interessiert ist. Durch ihre stete Arbeit und ihren bloßen Lerneifer hat sie diverse Grade inne – nachdem Meister Sethis der neue Inhaber des 17° wurde bekam sie ihren 13°, und als Meister Sethis verschwand war sie der naheligenst Kandidat für den 17°. Solange die Loge soweit funktioniert, wie sie das sollte, ist das ein Amt, dass sie bestens ausfüllen kann. Den Manipulationen Meister Libers und der anderen infizierten is sie nicht gewachsen; sie nimmt stets das beste von ihren Mitbrüdern und -schwestern an, entsprechend tut sie das, was ihr die meisten Mitglieder raten.

ST	14	KO	15	GR	15	IN	14	MA	12
GE	15	ER	10	BI	14	gS	60		

Trefferpunkte: 15
Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 50%, Fusstritt 25%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Anthropologie 20%, Archäologie 30%, Astrologie 60%, Geschichtskenntnisse 70%, Griechisch 50%, Latein 50%, Okkultismus 80%, Kreditwürdigkeit 40%, Muttersprache 90%, Verborgenes erkennen 40%

5.3.4 Meister Liber

Franz Petzhold ist in diesem Szenario das Ekel vom Dienst. Wärend Tränker vollkommen verbittert ist und sich ungerecht behandelt fürht geht es Franz nur um die Erfüllungen einer eigenen Bedurfnisse. Er ist genau die Art von Logenmitglied, das in vermutlich allen Arten von Organisation auftritt, und dessen Mitgliedschaft später (wenn seine verfehlungen bekannt werden) am liebsten von allen Mitgliedern geleugent wird.

Franz ist mit seinen etwa 25 Jahren vergleichsweise jung – jedenfalls in Anbetracht der vielen Grade, die er bereits ansammeln konnte. und insbesondere angesichts der Tatsache, dass er erst vor drei Jahren zur Bruderschaft gestoßen ist. Der gelernte Fleischermeister hat eine gutlaufende Fleischerei am Kurfürstendamm in Wilmersdorf [7, C5]. Er verdient gut, ist bei seinen Kunden beliebt und könnte eigentlich glücklich sein.

Was seine Kunden nicht ahnen, ist, dass Franz sich sowohl zu Männern als auch zu Frauen hingezogen fühlt. Normaler Geschlechtsverkehr reizt ihn nicht – es muss schon etwas bizarres dabei sein. Und eines Tages viel ihm ein Exemplar der Logenzeitschrift in die Hände. Er war von der FS vollkommen begeistert; sobald es ihm irgend wie möglich war trat er bei. Sein nächstes Ziel war es, den 18° zu erringen, denn damit bekam er die Macht, andere zu sexulmagischen Praktiken zu zwingen.[3] Eigentlich erfüllte er nicht die Voraussetzungen, doch mit viel Überzeugungsarbeit, ein paar angedeutete Drohungen und Versprechungen (gerade genug, um es nicht als Erpressung und Bestechung durchgehen zu lassen) bekam er seinen Willen. Bis dann Heinrich Tränker an ihn herantrat...

Meister Liber ist sich nicht ganz sicher, was Tränker eigentlich vor hat. Die Idee des Stücks gefällt ihm ganz gut. Obwohl er nicht unintelligent ist (um seine Ziele zu erreichen kann er ausgesprochen einfalsreich sein) sind ihm die Konsequenzen dieser Aufführung (und das meint nicht das Erscheinen des äußeren Gottes) nicht klar. Davon abgesehen ist er mit dem Gang der Dinge bisher sehr zufrieden; nach dem Verschwinden von Meister Sanathos wurde er zweiter Tempelaufseher, und nach dem Verschwinden von Sethis machte Maestra Custoda ihn zum ersten Tempelvorsteher. Das waren gleich zwei nmeue Grade in kurzer Zeit! Meister Liber ist sehr zufrieden.

Petzholds Auftreten ist stets jovial. Er ist vielleicht 1,65 Meter groß und etwas fett. Er hat trotz seiner Jugend eine Halbglatze mit braunem Haarkranz. Seine Augen sind von einem wäßrigen graublau.

Wenn die Spielercharaktere ihn nach dem Selbstmord der Bissings zur Rede stellen, wird er behaupten, von nichts zu wissen. Selbst wenn die Charaktere ihn, wie es so schön heißt, *hochnotpainlich befragen* wird er ihnen nichts sagen können. Er kennt Tränker nicht namendlich und weiß auch nicht, wo er wohnt. Die Insekten hat er in kleinen Boxen bekommen. Er hat nichts weiter getan, als die Dinger freizulassen, wenn er mit seinen sexualmagischen Praktiken beschäftigt war. Er behauptet nachhaltig, keine Ahnung zu haben, was es mit den Biestern aufsich hat.

ST	15	KO	15	GR	15	IN	14	MA	10
GE	13	ER	13	BI	14	gS	50		

[3]Nun ja... aufgrund der Ordensstruktur würden andere Logenmitglieder das sicher anders formulieren. Aber der Gedanke, ein solches Ritual befehlen zu können, jat auf Meister Liber eine ausgesprochen anregende Wirkung.

Trefferpunkte: 15
Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 60%, Fusstritt 50%, Knüppel 60%, Ringen 50%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Astronomie 60%, Chemie 40%, Feilschen 70%, Fleischerei 80%, Horchen 60%, Okkultismus 75%, Überreden 60%, Verborgenes erkennen 50%

5.3.5 Frater Martialis und Sorora Nurma

Das Ehepaar Bissing gehören zu der Art von Leuten, die eine Loge richtig begründen. Sie sind nicht sonderlich auffällig, sie sind mit Ernst bei der Sache und mit Eifer dabei, sich Aufgaben für die Loge zu widmen.

Luise ist 26 Jahre alt. Sie hat braune Haare, dunkelblaue Augen, ist vielleicht 1,65 Meter groß und wirkt ein wenig füllig. Karl ist etwa 1,70 Meter groß und recht kräftig. Er hat rötlichbraunes Haar und grüne Augen.

Die Bissings haben einen kleinen Gemischtwarenladen in der Landhausstraße [7, C5]. Sie interessierten sich beide schon recht früh fuhr Okkulismus. Beide neigen zudem dazu, sich gerne als eine Art Elite zu sehen. Sie begannen gemeinsam, viele wissenschaftliche und auch esoterische Werke zu lesen. Daher war es nur eine Frage der Zeit, bis sie der FS beitraten.

Normaler Weise sind die Bissings von freundlichem Wesen. Sie befolgen die Grundregeln der FS aufs genauste. Insbesondere das Gebot der Geheimhaltung wird von ihnen exakt eingehalten. Sie wissen nicht, wer die anderen Mitglieder sind, und würden von sih aus niemals auf den Gedanken kommen, außerhalb der Rituale Kontakte zu anderen Mitgliedern zu pflegen.

Ihre Kinder, Alfred und Magdalena, wissen nichts von den Praktiken ihrer Eltern. Alfred ist zehn Jahre alt und kommt nach dem Vater. Magdalena ist neun, sie hat ebenfalls rötlich braune Haare und ist ziemlich dünn. Beide gehen auf die Volksschule.

Karl Bissing

ST	13	KO	14	GR	13	IN	13	MA	11
GE	12	ER	13	BI	14	gS	55		

Trefferpunkte: 13
Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 60%, Knüppel 45%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Autofahren 40%, Chemie 30%, Feilschen 70%, Geschäftsführung 60%, Kreditwürdigkeit 60%, Okultismus 40%, Überreden 50%

Louise Bissing:

ST	10	KO	123	GR	12	IN	13	MA	12
GE	13	ER	13	BI	14	gS	60		

Trefferpunkte: 12
Schadensbonus: –
Angriff: Faustschlag 50%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Feilschen 70%, Geschäftsführung 60%, Kochen 50%, Kreditwürdigkeit 60%, Okultismus 40%, Überreden 50%

Die hier angegebenen Werte beziehen sich auf die nicht besessenen Bissings; immerhin versuchen die Insekten, den Anschein der Normalität aufrecht zu erhalten. Nach der Übernahme ändert sich zunächst nicht viel – zumindes nach Außen hin verhalten sich beide so wie vorher. Die Shan zwingen ihre Opfer dazu, sich normal zu begehmen, da sie sich durch die Aufführung erheblich mehr versprechen. Sie beschränken sich darauf, gelegendlich das eine oder andere Ritual an den Kindern der Hinrichs auszuprobieren.

5.4 Aleister Crowley

Gerade zu Aleister Crowley gibt es viele Quellen (nicht zuletzt all das Zeug, das er selbst geschrieben hat). Die Meinungen zu seinem Charakter gehen ziemlich weit auseinander. Letzten Endes ist es egal, ob er so dargestellt wird, wie hier beschrieben, oder eher auf eine andere, dem jeweiligen Spielleiter genehmere (oder in sein Cthulhu-Universum passendere) Weise. Die Hauptsache ist, dass Crowley die Informationen, die er hat, an entsprechend fragende Charaktere weitergibt.

Was im Zusammenhang mit Crowley sicherlich wichtig ist, sind seine interessanter Weise recht weit gefächerte Allgemeinbildung und seine schon fast sprichwörtliche Arroganz. Seine Absichten sind stets die besten, er hat immer Recht, wird von vielen Mißverstanden und so weiter, und so weiter... Das sollte jedoch nicht über seine unbestreitbare Intelligenz und Erfahrung auf verschiedensten magischen Gebieten hinwegtäuschen. Er kann durchaus charmant sein, versteht es, duchaus angenehme und intelligente Unterhaltungen zu führen und verblüfft seine Gesprächspartner durch einen reichen Schatz an Trivialitäten und Annekdoten. Andererseist kanne r sehr aufbrausend sein (insbesondere, wenn er den Eindruck hat, nicht mit dem gebührenden Respekt behandelt zu werden) und scheut auch vor handgreiflichkeiten nicht zurück. Seine besonderen Hobbies sind schwarze Magie, Sexfetischismus und Bergsteigen.

Zum Zeitpunkt der Handlung hällt Alaister sich in Brüssel auf. Er wurde gerade aus Frankreich ausgewiesen, und nach England konnte seine Frau nicht einreisen. Entsprechend gut ist er auf die englischen und französischen Regierungen zu sprechen. Hilfe hat er ausgerechnet von einem Deutschen, Karl Germer, erhalten. Daher wird er gerne bereit sein, die Spielercharaktere zu empfangen.

Crowley kann den Spielercharakteren mit einer Fülle von Informationen über alles, was sich magisch tut, helfen. Es ist nicht klar, woher er seine Kontkate bekommt, aber er kann zum Beispiel innerhalb von acht Tagen herausfinden, mit welchen magischen Logen Tränker Breifverkehr hatte und welche Bücher ihm zugesand worden sind.

5.5 Heinrich Tränker

Tränker fristet sein Leben von Allmosen seiner Freunde, was ihn ausgesprochen verbittert macht. Er schlägt sich mit Gelegenheitsarbeiten durch und wohnt in einer sehr kleinen Einzimmerwohung in Kreuzberg.

Heinrich ist zwar ausgesprochen verbittert, aber letzten Endes nicht böse. Er hat keine Ahnung, dass die Verstorbenen auf Meister Liber Konto gehen. Mord hatte er bei seiner Rache nciht im Sinne. Und die Zerstörung Berlins liegt noch weniger in seinem Interesse. Sobald ihm klar wird, was er da loßgetreten hat, wird er sein Möglichstes tun, um das Schlimmste zu verhindern.

Zum Zeitpunkt der Handlung ist Tränker gesundheitlich sehr angegriffen. Die ungewohnte körperliche Arbeit, mit der er sich seinen Lebensunterhalt verdient, der Frust und seine magischen Rituale zehren langsam an ihm. Sobald klar ist, dass er in Deutschland nichts mehr gewinnen kann, emigriert er nach Amerika. (Tunlichst, ehe irgend jemand mit nicht ganz unbegründeten Mordanklagen gegen ihn auftritt!)

Kapitel 6

Spuren

In diesem Kapitel werden zeitungebundene Ereignisse, Bücher und andere Spuren, auf welche die Charaktere stoßen können, betrachtet. Eine Ausnahme bildet freilich das *Requiem der Shan*, welches in Kapitel **??** ausführlich beschrieben wird.

6.1 Auf Sanathos' Spuren

Im ersten Schritt werden die Spielercharaktere wohl versuchen, Sanathos aufzuspüren. (Was, angesichts der Tatsache, dass er tot im Haus der Bissings liegt, schlecht möglich ist.) Von Gregor A. Gregorius können sie seine Adresse, seinen bürgerlichen Namen und seinen Beruf erfahren. Der gute Mann hieß Hermann von Frohberg und war Professor für Mathematik an der Humboldt-Universität. Seine Adresse war die Spree-Straße 14 in Charlottenburg.

6.1.1 An der Humboldt-Universität

Die Humboldt-Universität befindet sich Unter den Linden [7, F3]. Spielercharaktere mit einem akademischen Hintergrund können leicht an Informationen über Professor von Frohberg kommen. Im Sekretariat seines Lehrstuhls ist bekannt, dass von Frohberg sich wegen eines Projektes hat beurlauben lassen. Der Urlaub begann Anfang Mai und sollte Ende Juni enden. Was für ein Projekt das wäre ist leider nicht bekannt.

Wer sich ins Archiv duchschlägt (wozu je nach Belieben Würfe auf *Rhetorik*, *Überzeugen* oder auch nur selbstsicheres Auftreten notwendig sind) kann mit einem Wurf auf *Bibliotheksnutzung* von Frohbergs Akte finden. Darin steht nichts bedeutendes, abgesehen von einer Anmerkung, es sei doch sehr unwahrscheinlich, dass er identisch mit einem gewissen Sanathos sei. Es sei wohl nur üble Nachrede, mit der jemand ihn diskreditieren wollte. Professor von Frohberg habe ganz sicher nichts mit degenerierten, pervertierten Kultgemeinschaften gemein, die sich unter dem Deckmantel eines Studeinzirkels sexuellen Spielchen hingäben...

Eine Umfrage bei anderen Professoren ergibt, dass von Frohberg ein sehr stiller, zurückgezogener Mensch sei. Interessanter Weise habe er sich neben seinem Fach ausgerechnet für den recht neuen Zweig der Sexualwissenschaften interessiert und dort sogar einige Vorlesungen gehört.

Unter Studenten hat der Professor keinen guten Ruf; er sei streng, stelle die Mathematik und Disziplin über alles und sei ein alter Langeweiler...

6.1.2 Das Haus in der Spree-Straße

Professor von Frohberg bewohnte ein recht bescheidenes Haus. Es liegt in einer ruhigen Wohngegend [7, B3]. Im Umfeld wohnen hauptsächlich wohlhabende Pensionäre. Sollte also einer der Spielercharaktere auf den dummen Gedanken kommen, am hellichten Tag in das Haus einzubrechen, haben sie mit Glück die Polizei, mit Pech einen ungemütlichen alten Oberst AD mit Gewehr am Hals... Im Haus selbst liegt jede Menge Staub; offenbar war Meister Sanathos seid einigen Tagen nicht mehr hier. Die Bluhmen sind verwelkt, das Essen schimmelig.

Die Büchersammlung des Mathematik-Professors entspricht von kleineren Abweichungen dem, was von einem solchen Mann zu erwarten ist: Mathematische Werke, mehrere Bücher über die Kaballa, ein Exemplar des Liber Al (im Originaltext) und einige Schund-Romane. Letztere hat sich der gute Sanathos besorgt, um seine weniger logische Seite zu erwecken.

Interessant dürfte das Arbeitszimmer sein; hier findet sich unter anderem in einem Safe (der nur mittels *Feinmechanische Reparaturen* auf halben Wert überlistet werden kann) eine Kopie seines Testaments, in dem er all sein Vermögen Eugen Grosche vermacht, und eine Reihe von Unterlagen, die sein beträchtliches Vermögen belegen.

In seinem Schreibtisch finden sich einige Briefe von einer UnievrsiTät in Cambridge. Ihm wird darin bestätigt, dass er mit seinen Studenten jederzeit willkommen wäre. (Diese Briefe sind auf Englisch.)

6.1.3 Sonstige Spuren

Vermutlich werden die Spielercharaktere versuchen, an weitere Informationenüber Meister Sanathos zu kommen. Eine geschickte Anfrage an die

Bannk (am ehesten über *Kreditwürdigkeit* im Zusammenhang mit *Schauspielerei* zu regeln) ergibt, dass der Meister ausgesprochen Wohlhabend ist. Anfragen in der gehobenen Schicht fördern zu Tage, dass er aus einer alten Familie stammt, von der er aber der letzte Spross ist. Zudem geben die meisten an, er hab sich in den letzten Jahren sehr aus dem öffendlichen Leben zurückgezogen.

Eine vorsichtige Umfrage unter den restlichen FS-Mitgliedern ergibt, dass keiner ausser Maestra Custoda und Meister Sethis ihn kannte. Keiner hat die geringste Ahnug, wo er abgebliebn ist, und keiner kann sich auch nur im entferntesten Vorstellen, dass ausgerechnet er einen Griff in die Logenkasse getan haben soll.

6.2 Näheres zur Bruderschaft

Nachdem ein Diebstahl duch Meister Sanathos doch eher unwahrscheinlich ist, werden die Spielercharaktere vermutlich anfangen, Informationen über die Bruderschaft als solche zu suchen.

6.2.1 Aus der Vergangenheit

Die wichtigsten Informationen sind sicherlich jene über die Konferenz von Weida. Die sind aber nicht so einfach zu erhalten, da sich die Bruderschaft darüber ausschweigt. Erst durch Crowley oder Gau können die Spieler tatsächlich dahinter kommen.

Aber dafür gibt es eine interessante andere (vollkommen falsche) Spur: Neben der FS gab es in der Vergangenhit eine weitere Loge, die eine Wesenheit ähnlich dem GOTOS in ihren Reihen hatte, nämlich der *Freimaurerische Orden des Goldenen Centuriums* (FOGC). Selbiger soll 1840 in München existiert haben. Angeblich bestand der aus 99 Personen, Platz 100 wurde durch das Dämonium belegt. Diese Spur verliert sich jedoch nach ängerer Suche im Sand.

6.2.2 Ein Besuch bei Albin Gau

Der vielbeschäftigte Bühnenbildner der UFA-Studios ist nicht einfach zu erreichen. Ohne einen triftigen Grund empängt er die Spielercharaktere nicht. Ein solcher Grund wäre zum Beispiel eine Anfrage Gregor A. Gregorius wegen etwaiger Bühnenbilder.

Haben die Spielercharakter ihn erst einmal erreicht, wird er alsbald eine ganze Menge zu den Vorgängen der Fraternitas sagen. Wenn es wirklich um das Bühnenstück geht, ist seine Antwort recht eindeutig: Er sagt NEIN! Seine Begründung ist recht einfach: Wenn Grosche sich schon zum Narren mache und dem perversen Crowley nachlaufe, sei das seine Sache. Er, Gau, würde seinen alten Freund nicht reinreißen, indem er ihn bei der Umsetzung dieser neusten Perversionen behilflich sei.

Ein Nachboren fördert zu Tage, dass sich Gau ebenso wie Tränker gegen die Annahme des Liber Al und Crowleys Einfluss auf die Pansophische Loge ausgesprochen hätten. Sie hätten sich dann schließlich, eingeschüchtert von Crowley, gefügt, doch nach Crowleys Abreise ihre Zustimmungen zurückgezogen. Daran sei die Pansophische Loge zerbrochen.

Albin stellt, wenn er nach Tränker befragt wird, diesen als Opfer dar, der kein Interesse an den pervertierten Idealen der FS gehabt habe und ihr daher auch nicht beigetreten sei. Seid der Auflösung der Pansophischen Loge habe er nichts mehr von Tränker gehört.

Gregor A. Gregorius wird, falls die Spielercharaktere ihn darauf ansprechen, dieser Darstellung wiedersprechen; aus seiner Sicht war es Tränker, der Gau davon überzeugte, seine Stimme zurückzuziehen, und der später durch geschicktes intrigieren schaffte, Crowley aus Deutschland ausweisen zu lassen. Das sei der Hauptgrund für die Auflösung der Pansophischen Loge gewesen.

6.2.3 Aleister Crowleys Meinung dazu

Crowley vertritt natürlich eine gänzlich andere Ansicht zu diesen Ereignissen.Seines Erachtens sei es Tränker gewesen, der ihn die ganz Zeit Torpediert habe. Tränker habe die Schriften Crowleys kopiert und stelenweise für seine eigenen ausgegeben. Er habe Crowley und dessen Frau ausgesprochen schlecht behandelt und unter anderem kaum mit Essen versorgt. Zu guter Letzt habe er so getan, als sei er mit dem Äonischen Konzepten von Thelema einverstanden, nur um seine Meinung dann zurück zu ziehen und andere zu zwingen, das auch zu tun. Und das alles, nachdem er dafür gesorgt habe, dass Crowley ausgewiesen wurde.

Soweit Crowleys Darstellung zu den Ereignissen. Er habe sich natürlich außerordentlich gefreut, als Gregor A. Gregorius ihm später mitteilte, dass die Pansophische Loge aufgelößt und statt dessen eine O.T.O.-orientierte Loge namens Fraternitas Saturni gegründet worden sei. Von Tränker sein nicht mehr die Rede gewesen.

Viel interessanter als die Frage, was denn gewesen ist, ist vermutlich die, was nun passiert. Bei geschicktem Verhandeln ist Crowley gerne bereit, den Spielercharakteren behilflich zu sein. Er bietet sich zum Beispiel an, die verschiedenen Kontakte, die er hat, zu nutzen, um heraus zu finden, was Tränker denn in den letzten Monaten in der magischen Gesellschaft getrieben habe.

Crowley sagt nicht, was für Kontakte das sind oder wie er sie nutzt. Das wird auch hier nicht geklärt. Möglicher Weise hatte er tatsächlich Kontakt zum *Schwarzen Pharaoh*, auf jeden Fall ist anzunehmen, dass ihm diverse Hexenkulte in Amerika nicht unbekannt waren. Er bekommt innerhalb von acht Tagen die Information, dass Tränker einen Albert Petit bezogen und den *Schwarzen Mann* kontaktiert habe. Er verspricht den Charakteren, dafür zu sorgen, dass sich so etwas nicht wiederholt. Auch hier ist nicht bekannt, wie er das macht.

6.3 Bissige Bissings

Meister Libers Erstinfizierten kommt eine ganz besondere Rolle zu. In ihnen sitzen Insekten, die von den anderen als Führend angesehen werden. Insbesondere sind es aber die Insekten, die am ehesten Initiative ergreifen. Sie sind es, die die Spielercharaktere unter die Lupe nehmen wollen, und von ihnen kommen ab und an Hinweise zu irgend welchen Quellen, die zur Verbesserung des Stücks zu Rate gezogen werden können. Mit den folgenden drei Ereignissen halten sie die Spielercharaktere ganz gut auf Trapp.

6.3.1 Das Essen

Eine der vermutlich für die Spielercharaktere am schwersten zu verkraftenden Aktionen ist die Einladung zum Essen. Die WOhnung der Bissings macht einen normalen Eindruck; im Erdgeschoss der gemischtwarenladen, im ersten Stock die Wohnung. Die Kinder scheinen wohlerzogen – zumindest sind sie die ganze Zeit über still. Ein Wurf auf *Psychologie* deckt auf, dass sie offenbar eine enorme Angst vor irgend etwas haben.

Das Essen besteht aus Klößen, Rotkraut und Meister Sanathos. Letzterer wird als Straussenfleisch ausgegeben. Falls ein Spieler nachfragt: Das Fleisch hat ungefähr das Aussehen von Lammfleisch und schmeckt wie ziemlich salziges Fleisch.

Erst viel später, nämlich nach dem Selbstmord der Bissings, wird bei einer Hausdurchsuchung die halbverzehrte Leiche Meister Sanathos gefunden. Die Polizei versucht, diese Tatsache zu verschleiern. Sollten die Charaktere auf irgend eine Weise dahinter kommen, verlieren sie 1W6/1W20 Punkte geistiger Stabilität.

6.3.2 Der Selbstmord

Der Selbstmord der Bissings kann auf verschiedene Weise bekannt werden. Die erste Möglichkeit besteht darin, dass sie einfach nicht zur Messe erscheinen und die Spielercharaktere nachsehen, wo sie denn sind. Unter diesen umständen finden sie das Ehepaar im Speiseraum an der Decke baumeln. Darunter sitzen die Kinder und starren apatisch zur Decke. Auf dem Tisch liegt ein Abschiedbrief (siehe Anhang B.5 auf Seite 79). Falls die Spielercharaktere das Haus durchsuchen, stoßen sie auf diverse Schriften der FS, einige O.T.O.-Schriften und Meister Sanathos, der in einer Kühlkammer im Keller liegt.

Falls sich niemand um das Fernbleiben der Bissings kümmert, werden sie am nächsten Tag durch die nachbarn entdeckt. Als ein Schulkammerad von Alfred erscheint, um ihm die Schularbeiten zu bringen, und sich keiner meldet, sahen einige von ihnen nach. Unter diesen Umständen versucht die Polizei, alle Ereignisse um den Selbstmord geheim zu halten. (Einen zweiten Harmann in Berlin wollen sie sich nicht leisten!)

6.3.3 Kinderreien?

Die Insekten in den beiden Kindern der Bissings konnten, als sie in einem Kinderheim landeten, nicht wiederstehen und ein paar Experimente durchzuführen. Es ist nicht ganz klar, was genau sie den anderen Kindern angetan haben, fest steht jedoch, dass mindestens zwei bleibende, psychische Schäden davon tragn. Das äußert sich darin, dasss sie nicht mehr sprechen und beim Anblick der beiden Geschwister in Geschrei ausbrechen. Eine medizinische Untersuchung ergibt diverse Verbrennungen, offenbar durch Elektrizität beigebracht.

Als direkte Folge davon macht sich ein Ermittler auf den Weg, um die Loge (von dessen Existenz er nach Einsicht in die persönlichen Gegenstände der Bissings Kenntnis bekommt) unter die Lupe zu nehmen. Zufällig erreicht er sie zu einem Zeitpunkt, wo gerade ein sexualmagisches Ritual durchgeführt wird. Er platzt sehr unzeremoniell hinein und rennt dann wieder raus. Unterwegs wird er von einigen infizierten abgefangen und zu Tränker geschafft. Der infiziert ihn mit einem Insekt.

Der Ermittler gibt daraufhin zu Protokoll, dass die Loge eine durchaus ehrenwerte Einrichtung sei und es am besten wäre, die Kinder in die Obhut zweier Logenmitglieder zu geben. Da die Leitung des Kinderheims die beiden nur loßwerden möchte und wenig Interesse an einem Skandal hat wird das auch getan.

6.4 Tod in Wedding

nach den Ausschreitungen vom ersten Mai findet sich die Leiche Reinhard Quitzows in Wedding. Das ist ausgesprochen erstaunlich, denn ein Anwalt wie er hatte am erstenMai ganz bestimmt nichts im *roten Weddng* verloren. Seine Leiche sah aus, als habe eine Reihe von Leuten mit großer Begeisterung mit Knüppeln auf sie eingeschlagen.

Sollten die Charakter in irgend einer Weise an den Autopsie-Bericht kommen, so werden ihnen einige Ungereimtheiten auffallen. Insbesondere die Tatsache, dass die Schläge erst nach dem Tod zugefügt wurden. Die eigentliche Todesursache bestand in einem Würgedraht.

Franz Petzhold lauerte dem Tempelleiter vor dem Tempel auf. Er erwürgte ihn und schaffte ihn ins wedding, wo er ihn mit Knüppeln und Fußtritten bearbeitete. Nach den Ausschreitungen waren die Straßen Menschenleer, und der Polizei konnte er ausweichen.

6.5 Das *Requiem der Shan*

Eine ganze Reihe vonInformationen können die Spielercharaktere sicherlich aus dem aufzuführenden Stück ziehen. Sie konnen bei entsprechender Suche in den verschiedenen Bibliotheken zum Beispiel herausfinden, woher die einzelnen Versatzstücke stammen.

Der Ursprung dieser makaberen Oper liegt in einem älteren Werk, dem *Massa Di Requiem Per Shuggay*. Diese Oper wurde im Jahre 1768 von dem Italiener Benvento Chieti Bordighera geschrieben. Es wurde niemals veröffendlicht, obschon es angeblich einmal aufgeführt wurde; doch schon nach der Hälfte des Stückes kam es zu ausschreitungen Seitens des Publikums, was zu einem endgültigen Abbruch führte.

Benvento wurde 1746 in Rom geboren. Schon im frühen Alter zeigte sich seine Begabung als Komponist und Dichter. Nach zahlreichen Reisen durch ganz Europa schrieb er im Jahre 1768 das *Massa Di Requeim Per Shuggay*. Nach der katastrophalen Aufführung wurde es 1769 von Papst Clemens XIII verboten und er selbst als Ketzer verhaftet und zum Tode verurteilt. Es gelang ihm jedoch, dem Kerker zu entweichen und nach Frankriech zu fliehen. Dort starb er wenige Jahre später als Wahnsinniger.

Trotz seiner Begabung konnte der junge Komponist nicht das Recht für sich verbuchen, dieses Bühnenstück verfasst zu haben. Tatsächlich wurde er bei einer seiner Reisen durch Europa von einem der Insekten von Shaggai besessen. Dieses Insekt verfasste das Werk, indem es seine Erinnerungen gewürzt mit ein paar *kreativen Einfällen* zu Papier brachte. Später nutze es seine magischen Fähigkeiten, um in einem Anfall seltener Dankbarkeit seinen Wirtskörper aus dem Kerker zu bringen. Nichts desto trotz verließ es ihn später in Frankreich, um ihn dem Wahnsinn zu überlassen.

Heinrich Tränkerstieß bei seiner Korrespondenz mit einer italienischen O.T.O.-Gruppe auf einen Auszug aus dem Requiem. Auf der Suche nach mehr fand er schließlich in Frankreich, Italien und den Niederlanden verschiedene Fragmente in den unterschiedlichesten Sprachen. Mit Hilfe der Insekten gelang es ihm, einige fehlenden Teile zu rekonstruieren. Nichts desto trotz sind noch verschiedene Fehler und Lücken in dem Skript. Nun will er die FS nutzen, um alles in eine Sprache – nämlich deutsch – zu übertragen und die Fehler mit Hilfe verschiedener Fachliteratur auszumerzen. Die Insekten ihrerseits fanden es eine nette Idee, die Szenen um ein oder zwei Elemente der FS zu erweitern.

6.5.1 Inhalt

Wären das Original die Reise einer Familie durch die Sterne und unter anderem die Reise einer Wesenheit namens Baoht Z'uqqa-Mogg behandelte, spielt das gesammte neue Stück auf Erden. Auch Baoht Z'uqqa-Mogg wurde heraus genommen, die Insekten wollen die entsprechenden Stellen nun durch andere, ebenso wirksame Riten ersetzen; immerhin dienten sie ja einem bestimmten Zweck, nämlich dem Rufen Azathoths. Ebenso wie das Original beinhaltet es unter anderem Inzest, Vergewalltigungen und Folter – dadurch dürfte es mit großer Wahrscheinlichkeit ebenso wie der Vorläufer sehr schnell verboten werden.

Die Stationen der Reise dieser Insekten wurde der Kurzgeschichte *The insects form Shaggai* [4] entnommen. Eine komplette Zusammenfassung des neuen Stückes, findet sich als Spielermaterial in Anhang B.2 auf Seite 73. Es gliedert sich grob in vier Teile, drei Akte und die Eröffnung:

Praeludio: In diesem Intro werden die Hauptcharaktere tänzerisch beschrieben und ein Überblick über ihre Charakterenticklung wärend des Stückes gegeben.

Der erste Akt: Das Leben der Shan auf Shaggai und die Zerstörung des Planeten durch die Ankunft Groths, dargestellt als Leben des Volkes der Shan im fernen Land Shaggai und dessen Zerstörung durch Groth.

Der zweite Akt: Die Reise der Shan durch den Weltraum über die Planeten Xiclotl, Thuggon und L'gy'hx (Uranus), dargestellt als Reise der Shan über Afrika, Sibirien und Russland.

Der dritte Akt: Ankunft der Shan auf der Erde und ihr Plan, selbige zu übernehmen, der sich dahin entwickelt, Azathoth zu rufen, dargestellt als Ankunft in Deutschland und die Beschwörung Azathoths.

6.5.2 Die Noten dazu

Die meisten Instrumente sind ganz normale Instrumente. Geigen, Flöten, alles, was ein Orchester aufzuweisen hat. Interessant sind einige Sonderanfertigungen. Sie ähnelm keinem Instrument, was bisher auf Erden bekannt ist. Ein besonders markantes Instrument ist ein Erweiterung einer Geige. Der Geigenkörper ist Quadratisch und an eine Art Kompressor angeschlossen. Zwischen Kompressor und Geigenkörper befindet sich etwas, das an eine Pauke erinnert. Wird der Luftstrom entsprechend gesteuert in den Klangkörper (der sowohl aus Metall als auch aus Hold und gespannten Ledermembranen besteht) geleitet, kann durch „nromale" Nutzung des Instrumentes ein ausgesprochen fremdartiges Klangergebis erzielt werden. Schläge auf den Paukenteil haben ebenfalls Auswirkungen auf den tatsächlich erzeugten Klang.

Andere Instrumente sind zwar ungewöhnlich, aber in ihrer Art (zumindest in späteren Jahren) durchaus nachvollziehbar. Bei den meisten handelt es sich um Geräte, die direkt elektrische Spannung auf Lautsprecher geben und über verschiedenartige Mechanismen in ihrer Form verändert werden können.

Die Noten des Stücks sind ebenfalls ausgesprochen eigenwillig. Sie erzeugen einen wahrhaft verstörenden Klangteppich – wenn die Musiker sie denn tatsächlich richtig spielen können. Sie sind dermaßen schwierig, dass alle Proben auf das Instrument auf den halben Wert erfolgen.

6.5.3 Und das ganze führt uns. . .

Die Shan haben mit diesem Werk ein Signalfeuer gelegt – da sie sich nicht einmal die Mühe gemacht haben, den Namen zu ändern, sind sie (verhältnismäßig) leicht zu identifizieren.

Um das Werk zu vervollständigen benötigen die Insekten teilweise zusätzliches Wissen. Denn zum Einen sind einige wichtige Fragemnet verloren gegangen, zum anderen sind sie selbst inzwischen etwas degeneriert; mit anderen Worten, sie müssen die korrekten Rituale selbst nachschlagen! Dieses holen sie sich aus Bibliotheken. Folgende Aufträge werden sozusagen von ihnen an die Arbeitsgruppe zur Beschaffung von Material gegeben:

- Eine direkte Suche nach den ursprüngen des Requiem führt direkt zu den Informationen über das *Massa di Requiem per Shuggai*. Womit zumindest Tränkers Absicht offenbart wird.

- Im zweiten Akt wird Sibirien behandelt. Im Rahmen dieses Aktes sollen einige Symoble am Boden angebracht werden. Um Näheres heraus zu finden sollen findige Sucher etwas über einen Kult von Sonnenanbetern herausfinden, der einen großen Gott im Himmel anbetet und in Sibirien sitzt. Eine entsprechende Suche führt zu dem Buch *Von Unaussprechlichen Kulten* [20, S. 76f]. Im sechsten Kapitel wird ein Kult beschrieben, der ähnliche Symbole wie die im Stück verwendeten benutzt. Tatsächlich handelt es sich um einen Kult von Kastraten, die letzten Endes Azathoth anbeten.

  In eben jenem Kapitel findet sich der Hinweis auf eine Geisterbeschwörung. Damit sei es möglich, einen Geist in einen halbmateriellen Zustand zu zwingen. In diesem Zustand sei erzum Beispiel in der Lage, schriftlich Kunde vom Jenseits niederzulegen. Für dieses Ritual sei es jedoch zwingend erforderlich, zunächst eine magische Energie, eine art talismanische Wesenheit zu erlangen, die danach durch den gerufenen geist ersetzt werden könne.

- Sollten die Spielercharaktere auf dieses Buch konzentireren, finden sie in eben jenem Kapitel einen Verweis auf die Pnakotischen Manuskripte. Davon liegen in Deutschland tatsächlich welche, und darin werden die Shan als *Parasiten, die von den Sternen kommen* beschrieben. Darin gibt es auch die Information, daß die Shan als solche nicht in der Lage sind, ihren Tempel für länegre Zeit zu verlassen. Sie seien auf Wirtskörper angewiesen.

- Weitere Suchen nach den Shan führt zu einem kurzen Text eines englischen Professors für Antropologie (siehe Anhang B.4 auf Seite 78). Damit erfahren die Charaktere erstmals, womit sie es zu tun haben.

- Eine Suche nach Insekten und Austreibung schließlich fördert einige Dokumente eines Fransiskaners namens Barnabas zu Tage. Sie liegen in der theologischen Abteilung wertvoller Bücher der Berliner Universitätsbibliothek. Ihr Wert erklärt sich vor allem aus ihrem Alter. Die Schriften sind auf Latein und stammen aus dem 17 Jahrhundert. In ihnen beschreibt der Frater seine Unterstützung einiger Inquisitoren (siehe Anhang B.6 auf Seite 80).

6.6 Tränkers Wohnung

Nach einem Gespräch mit Albin Gau und möglicher Weise auch Crowley wird es höchste Zeit, Heinrich Tränker einen Besuch abzustatten. Wenn die Spielercharaktere ihn antreffen, wird er sich ganz als verfolgtes Opfer geben.

Tränker wohnt in einem sehr kleinen Zimemr in der Bergmannstraße [7, F5]. Ein Blick reicht aus, um ihn als Übeltäter zu identifizieren. Zwei Kerzen, eine geschlachtete Katze und dazu seine Abschrift vom Albert Petit sagen schon genug.

Sobald er sich überführt sieht gibt Tränker zähneknirschend seinen Plan zu. Dabei ist zu beachten, dass er keineswegs die Vernichtung Berlins im Auge hatte. Sobald er davon erfährt ist er sogar bereit, alles zu tun, um den Plan aufzuhalten! Er geht sogar so weit, die Insektenkollonie zu verraten und den Charakteren sein Schutzamulett zu geben. (Falls die Spielercharaktere sich diese Mühe nicht machen wollen, können sie es auch aus ihm herausprügeln. . .)

6.7 Das ehemalige Gefängnis

Zu dem ehemaligen Gefängnis ist wenig zu sagen. Es liegt recht weit außerhalb von Berlin und ist nur noch eine Ruine. Falls sich die Charaktere die Mühe machen, in den Zeitungsarchiven nachzusehen, finden sie heraus, dass dieses Gefängnis vor über 20 Jahren geschlossen wurde. Offenbar hatte es dort zu viele Selbstmorde und unerklärliche Unfälle gegeben.

In den Wänden des gefängnisses hausen die Insekten. Falls jemand die Wände aufbricht, findet er eine Reihe von Röhren aus einem bläulichschimmernden Metall. (Falls ihn die Insekten lassen. . .)

Obwohl nicht klar ist, was mit dem Schiff der hier hausenden Insekten passiert ist, steht doch fest, dass sie das Gefängnis ohne Wirt nicht für lange verlassen können. Wenn die Spielercharaktere Berlin einen Gefallen tun wollen, sprengen sie das Gebäude. Ein durch ein Amulett geschützter Mensch könnte bequem die notwendigen Sprengladungen anbringen. Solange er das Ding trägt, ist er vollkommen sicher. Falls die Charaktere versuchen, ohne Schutz in das Gebäude einzudringen, werden sie innerhalb kürzester Zeit übernommen.

Kapitel 7

Schließlich und Endlich

Am Ende ist das Szenario hoffendlich zu Aller Zufriedenheit gelaufen. Tränker ist kuriert, Liber hoffendlich unschädlich gemacht, Gregor A. Gregorius glücklich und die Spieler... Ja, was bleibt für die Spieler?

Nun, zunächst haben sie das Szenario hoffendlich überlebt. Wenn sie die Aufführung des Requiem der Shan verhindert haben, bringt ihnen das 1W3 Punkte geistiger Stabilität. Wenn sie zudem herausgefunden haben, was dieses Stück angerichtet hätte, sind es sogar 1W6 Punkte. Falls sie alle infizierten Logenmitglieder befreit haben sollten ist das weitere 1W3, falls sie sogar die Insektenkollonie in Berlin zerstört haben 1W6 Punkte wert. (Anders gesagt – sie bekommen mindestens 1W3 und höchstens 2W6 Punkte zurück.)

Falls die FS das ganze übersteht, ohne an ihrem Ruf einen wirklich nennenswerten Schaden zu nehmen, haben die Charaktere für die Zukunft mit Gregor A. Gregorius einen Kontaktmann, der ihnen besonders in Bezug auf Bücher überaus nützlich sein kann. Zudem könnten sie auch Aleister Crwoley für sich gewinnen – ein Kontakt, dessen weitreichende Beziehungen nicht unterschätzt werden sollten.

Heinrich Tränker, dem sie ja dieses Ungemach verdanken, sollte davonkommen. Er verschwindet allerdings in der Versänkung und gründet später eine Loge in Amerika. Vom Mythos sollte er kuriert sein – jedenfalls, wenn die Spielercharaktere ihm vor Augen geÜhrt haben, was er da eigentlich angerichtet hat!

Falls sie keinen Erfolg hatten... Tja, das kommt dann ganz darauf an, wie weit ihr Versagen ging; falls sie vollkommen Versagt haben (und das Stück aufgeführt wurde) wird sich das Stadtbild von Berlin ziemlich verändern. Abgesehen vom Verlust von 1W10/1W100 Punkten geistige Stabilität durch das Erscheinen Azathoths werden die Spielercharaktere vermutlich sterben. Und selbst wenn sie wegkommen sind die Folgen für Berlin dermaßen verherend, dass ihnen die Gewissheit, daran Schuld zu sein, weitere 1W20 Punkte Verlust einbringt. Das Leben ist hart, aber ungerecht! Als kleiner Trost sie nur gesagt: Liber ist einer der ersten, die es dann erwischt, und Tränker kommt auch nicht davon.

Die sonstigen Geschehnisse sind nicht ganz so spektakulär: Tränker kann mit allen Büchern und all seinem Wissen und ganz besonders seiner Verbindung zum Schwarzen Mann entkommen und sich wo anders an einen weiteren Racheplan machen. (Eine sehr empfehlenswerte Option, falls der Spielleiter eine Fortsezung plahnt.) Viele Menschen können sterben. Die FS könnte verboten werden (was sie einige Jahre später sowieso wird), einige der Spieler in Haft oder ein Sanatorium wandern. (Aber ehrlichgesagt passiert so etwas ja andauernd. . .)

Anhang A

Zauber, Schriften, Artefakt

In diesem Anhang finden sich alle Zauber und Artefkate, die nur in diesem Szenario vorkommen und in keinem Regelbuch zu Call of Cthulhu gefunden werden können. Es sind dies die Schriften, mit denen Tränker den *Schwarzen Mann* rufen kann, das *Requiem der Shan* und ein Zauber, um sich vor den Shan zu schützen.

A.1 Das *Requiem der Shan*

Eine genaue Inhaltsangabe findet sich als Spielermaterial in Anhang B.2 auf Seite 73, die entsprechende Bedeutung wurde in Kapitel 6.5 auf Seite Seite 57 behandelt. Hier finden sich nur die regeltechnischen Auswirkungen des Stücks:

Bei Studium: gS: -1W3/1W6; Mythos: +3; 2 Wochen / Bei Aufführung: -1W3/1W6; Mythos: +2; Studium etwa 2 Wochen, Überfliegen 4 Stunden, Aufführung etwa 240 Minuten; Am Ende wird Azathoth beschworen.

Da die Charaktere unter Umständen aktiv an der Komplettierung mitgewirkt haben, gelten bei ihnen die möglichen Höchstwerte. Die Zusammenfassungd des Werkes wie in Anhang B.2 gegeben hat zunächst keine Auswirkungen, bis die Parallelen zu den real-existierenden Shan gefunden werden. Dann ergeben sie zu allen durch dieses Ereignis ausgelößten Verlusten an geistiger Stabilität zusätzliche zwei Punkte, zu allen Mythos-Gewinnen ebenfalls. Unter diesen Umständen können durch ein Studium des kompletten Werks nur zwei zusätzliche Punkte Mythos gewonnen werden. (Anders ausgedrückt: Findet ein Charakter durch das Studium einer Mythos-Schrift, die einen Punkt Mythos bringt und 1W3 Punkte geistiger Stabilität kostet, so verliert er 1W3+2 Punkte an geistiger Stabilität und gewinnt drei Punkte Mythos. Studiert er das Werk später im vollen, so gewinnt er nicht vier, sondern zwei Punkte Mythos.)

A.2 Tränkers Auszug aus dem *Albert Petit*

Dieses Schriftstück hat doppelte Bedeutung; zum Einen stehen die Anrufungen des *Schwarzen Mannes* darin, zum anderen st es auch Fokus für diese Anrufung. Es ist in Frazösisch abgefasst.

Bei Studium: gS: -1W2/1W4; Mythos: +1; 3 Tage, Überfliegen: 2 Stunden, Zauber: Rufe Schwarzen Mann

Das Ritual zur Beschwörung des *Schwarzen Mannes* benötigt das Opfer einer schwarzen Katze und eine Kerze, die menschliches Haar beihnhaltet. Er kostet den Zaubernden 3 Magiepunkte, bei Erscheinen des Avatars werden 1W3/1W6 Punkte Verlust an geistiger Stabilität fällig.

A.3 Tränkers Amulett

Dieses Amulett hat Tränker direkt vom *Schwarzen Mann* bekommen. s bewirkt nichts anderes, als den Schutz vor Shan. Solange irgend jemand dieses Ding trägt, können Shan ihm weder physisch noch psychisch (noch magisch) etwas anhaben.

A.4 Das Ritual der Austreibung

Für dieses Ritual werden ein Topf mit Schwefel, Eiern und verschiedenen anderen Chemikalien benötigt. Mit diesem Sud, der über einem Hohannisbeergestrüpp-Feuer erhitzt wurde, wird ein Pentagarmm gezeichnet. Darein wird der zu Befreiende gelegt. Sein Kopf, auf einer der Spitzen liegt, muss nach Osten zeigen. Danach ist eine einstündige, auf atalntisch formulierte Anrufung Tsathogguas notwendig.

Es ist ein Wurf auf MA$\times$5 fällig. Bei Gelingen wird das Insekt herausgerufen. Der Zaubernde verliert 1W8 Magiepunkte und 1W4 Punkte geistig Stabilität. Alle Anwesenden verlieren den normalen Satz für das einen erscheinenden Shan (0/1W6).

Anhang B

Materialien für die Spieler

Die folgenden Materialien können herauskopiert und den Spielern überlassen werden. Im Einzelnen finden sich hier

B.1 Die Grade der Fraternitas Saturni

Abgefasst von Meister Sanathos als Orientierungshilfe für den angehenden Adepten in der Wahrhaften, Geheimen und Gerechten Loge der Fraternitas Saturni.

Die Vorhofgrade (0°– 11°)

Innerhalb dieser Grade werden keine lebenslangen Verpflichtungen eingegangen. Die korrekte Anrede für Inhaber ist 3° Bruder oder Schwester, für Inhaber des 4° Frater oder Sorella.

0° – Neophyten-Bruder / Schwester: *Dieser Grad bezeichnet alle, die in die FS eintreten.*

1° – Scholasticus Voluntatis: *Der Name steht für Schüler des Willens Dieses ist ein dienender Rang. Der Schüler muß zuverlässig und diszipliniert sein und grundelgenden Instruktionen, die ihm erteilt werden, Folge leisten.*

2° – Scholasticus Verbi: *Der Name steht für Schüler des Wortes. Der Grad dient der Vorbereitung auf den 8° und ist vorwiegend intellektueller Natur. Der Anwärter muß in der Lage sein, sich klar auszudrükken. Weiter muß er sein Wissen mindestens einmal in den Dienst der Loge gestellt haben.*

3° – Scholasticus Vitae: *Der Name steht für Schüler des Lebens. Der Anwärter muß Immunität gegen die Suggestionen des Mystizismus und Spiritualismus beweisen; er soll weiter naturverbunden und mit einem Sinn für Schönheit und Harmonie ausgestattet sein. Ferner sollte er bestrebt sein, ausdrucksvolle Persönlichkeiten zu werden und das Leben in jeder Form zu meistern.*

4° – Frater / Sorella: *Der Name besagt nur Bruder / Schwester; er steht für den eigentlichen Eintritt in die Loge. Treue und Zuverläßigkeit werden vom Aspiranten ebenso wie eine mindestens dreijährige Mitgliedschaft erwartet. Es ist nicht möglich, ohne diesen Grad einen höheren zu erlangen.*

5° – Servus Juris: *Der Diener des Rechtes berät die FS sowohl intern als auch extern in rechtlichen Angelegenheiten. Natürlich wird für diesen Grad professionelle Qualität auf dem Gebiet der Rechtskunde erwartet. Da dies jedoch auch auf das Logenrecht Beziehung nimmt, sind Kenntnisse des Grad-Systems und der Regeln innerhalb der FS unerläßlich.*

6° – Servus Templi: *Der Diener des Tempels ist Pförtner der Loge. Weiter assistiert er dem Hohepriester bei Ritualen und ist gemeinhin bei heiligen Zeremonien behilflich. Natürlich sollte ein solcher Frater mit den Ritualen der Loge vertraut sein.*

7° – Servus Ritus: *Der Name besagt Diener des Tempels. Der Grad ist für jene vorgesehen, die bei Logenritualen die Aufgabe des Zweiten Aufsehers versehen. Ein Innehaben des 6° wird gern gesehen, ist aber nicht unbedingt erforderlich. Natürlich muß ein Inhaber dieses Grades mit den Ritualen der Loge bestens vertraut sein.*

8° – Gradus Mercurii: *Der Grad des Mercur ist eine Art akademischer Grad. Er bringt dem Inhaber Achtung und die Aufgabe, zu verschiedenen Themenbereichen konsultiert werden zu dürfen. Dieser Grad kann nur durch Arbeit errungen werden: Ein Innehaben des 4° ist Grundvoraussetzung. Weiter werden Kenntnisse der Ritualistik, des Symbolismus und der esoterischen Grundlagen der Lehrlingsgrade, Kenntnisse der theosophischen Lehren, Kenntnisse der Grundlagen der Astrologie, Kenntnisse der Grundlagen des allgemeinen okkulten Symbolismus und – als letztes – eine schriftliche Arbeit der grundlegenden Konzepte des Rosenkreuzertums (häufig als R+C abgekürzt) verlangt.*

9° – Serva Pentaculi: *Der Name steht für Dienerin des Fünfecks. Dieses ist ein lunarer Rang, der nur Schwestern vorbehalten ist. Die Inhaberin dieses Grades muß sich als besonders vertrauenswürdig erwiesen haben.*

10° – Servus Tabernaculi: *Die Diener des Tabernakels sind ausschließlich für die Vorbereitungen der Zeremonien (also Entzünden von Kerzen und Weihrauch, Vorbereiten des Pergamentes u.s.w.) bestimmt und unterstehen dem Zeremonienmeister. Sie arbeiten insbesondere mit den Inhabern des 6° zusammen. Ein solcher Frater muß mit den Ritualen der Loge genaustens vertraut sein.*

11° – Servus Mysterii: *Der Grad, welcher zu Deutsch Diener des Mysteriums lautet, ist ein Vertrauensgrad – der Inhaber arbeitet mit dem Logensekretär und dem Archivar zusammen. Der Inhaber muß eine ganz besondere Bindung zur Loge Aufweisen.*

Die R+C- oder Rosenkreuzergrade (12°– 20°)

Die R+C-Grade sind die eigentlichen Priestergrade der FS. Ihre Inhaber müssen eine anhaltende Verpflichtung gegenüber der Loge und der saturnischen Strömung eingegangen sein. Die korrekte Anrede dieses Grades ist Meister oder Maestra.

12° – Gradus Solis: *Der erste Grad(Sonnen-Grad) der saturnischen Priesterschaft. Lebenslange Treue und eine sechsjährige Mitgliedschaft in der FS sind neben einem Aufsatz zu den Themen Priestertum, Logenritual und Symbolismus der FS (den speziellen Wissenegebietene des 12°) und zwei Aufsätzen zu Themen des 1° - 11° Voraussetzung.*

13° – Servus Selectus Imaginationes: *Der Grad des Auserwählten Dieners der Imagination ist insbesondere dem Ersten Aufseher vorbehalten. Mit Billigung des Meisters vom Stuhl kann der Innehaber in die höheren Grade aufsteigen. Er muß Spiegelmagie und der Schulung der Visualisation beherrschen.*

14° – Servus Selectus Magicus: *Der Auserwählten Diener der Magie ist ein Bruder, der besondere Kenntnisse in der praktischen Magie besitzt. In sofern ist es ein Ehrengrad. Ab und an muß er magische Übungen leiten. Seine Instrultionen erhällt er vom amtierenden Meister. Fundiertes Wissen in der praktischen Magie. Die speziellen Wissengebiete dabei sind astrale Magie, Evokations- und Schutzmagie, Bildmagie und die Magie der Duftstoffe.*

15° – Servus Selectus Elementorum: *Der Auserwählten Diener der Elemente ist dem 14° sehr ähnlich, nur daß sein Wissen sich auf die Magie der Elemente bezieht. Die Wissenskriterien sind die Magie der astralen Wesenheiten und Elementale und darüber hinaus eine Interpretation der Zauberflöte und des Parzival.*

16° – Sacerdos Aiones: *Der Priester des Äons hat die Aufgabe, die Loge mit uranischen Impulsen zu befruchten und arbeitet eng mit dem Großmeister zusammen. Esoterisches, magisches und kosmologisches Wissen über die uranischen Aspekte des neuen Zeitalters wird erwartet. Zu diesem Thema muß mindestens ein Aufsatz vorliegen.*

17° – Sacerdos Maximus: *Der Grad des Höchsten Priesters kann nur ein Initiat innerhalb einer Loge innehaben; er übernimmt die Rolle des Logenvorstandes. Hervorragende Kenntnisse der Religionswissenschaften werden ebenso erwartet wie umfassende Erfahrungen auf den Gebieten der Mystik. Weiter fundiertes Wissen der Kaballah und die Magie der Namen. Zu diesen Themen muß ein Aufsatz vorliegen.*

18° – Magus Pebtalphae: *Der Magus der fünf Alphas studiert das Wissen des O.T.O.-Systems. Dabei wird in erster Linie auf die Sexualmagie Wert gelegt. Der Innehaber dieses Grades kann ein anderes Mitglied zu einem Sexualmagischen Ritual auffordern. Diese Aufforderung ist zwingend! Dieser Grad wird normalerweise nur Männern verliehen. Sie müssen den 12° innehaben. Die zu beherrschenden Wissensgebiete sind Sexualmagie und Sexualmystik sowie Kenntnisse des Magiesystem des O.T.O. Ehe ein Anwärter diesen Grad verliehen bekommt, werden alle Innehaber des 18° ob ihrer Zustimmung befragt.*

19° – Magus Sigilli Salomonis: *Der Grad des Magus der salomonischen Siegel ist ein rein mystischer. Er ist mit wenig Nutzem und hohem Ansehen verbunden. Auch für diesen Grad ist das Innehaben des 12° zwingend erforderlich. Weiter wird profundes Wissen über alle mystischen Gebiete mit den Schwerpunkten*

Kabbalah, Numerologie, Rosenkreuzertum, Theosophie, Anthroposophie, östliche und westliche Mystik, arischer, östlicher und christlicher Symbolismus, Heraldik, Runenkunde, Freimaurerei, Ritualistik und vergleichende Religionswissenschaft verlangt. Darüber hinaus muß die Kenntnis der Standartwerke zu diesen Gebieten nachgewiesen werden. Schließlich müssen mindestens sechs schriftliche Arbeiten oder Aufsätze vorliegen.

20° – Magus Heptagrammatos: *Der Magus des Siebenecks ist ein rein esoterischer Grad. Er bringt nichts außer Annerkennung (weit weniger, als der 19°). Die Studiengebiete dieses Grades umfassen Runenmagie und -Mystik, Kosmogonie und Kosmologie, antike und moderne Künste der Magie und „atlantische" Wissenschaften.*

Die Hoch- oder Würdengrade (21°– 26°)

Diese Grade stellen Auszeichnungen für die Innehaber dar. Die ersten vier werden an jene verliehen, die einen besonderen Wissensstand des Okkultismus erreicht haben. Der Nachweis wird in jedem der Fälle in Formen publizierter Arbeiten oder reproduzuierbarer praktischer Ergebnisse erbracht. Bei den letzten beiden mußsen statt der praktischen Nachweise bestimmte Grade innegehabt werden.

21° – Magister Selectus Sapientiae: *Der Auserwählter Meister der Weisheit beschäftigt sich mit Zahlenmagie. Ein Aufsatz zu diesem Thema muß vorliegen.*

22° – Magister Perfectum Potestatum: *Der Vollkommene Meister der Macht beschäftigt sich mit Amulett-Magie und der Magie der Edelsteine. Er muß entweder einen Aufsatz zu diesen Themen verfasst oder entsprechende Rituale vorweisen können.*

23° – Magister Magnificus Pneumaticos: *Der Großer Meister des Geistes beschäftigt sich mit der Magie des Atems und der Mantras. Auch er muss einen Aufsatz oder entsprechende Rituale vorweisen.*

24° – Princeps Arcani: *Das Studiengebiet des Fürsten der Geheimnisse sind Geschichte, Lehren, Strukturen und rituale anderer okkulter Logen und Orden. Zudem werden Kenntnisse in den entsprechenden Standardwerken verlangt. Ein Aufsatz dazu muß vorliegen.*

25° – Magister Gnosticus: *Der Gnostischer Meister beschäftigt sich mit Gnostizismus, vorsokratische Philosophie, Ägyptologie, griechischer und römischer Philosophie, Alchimie, okkute Medizin, hoher Ritualmagie sowie kosmischer und planetarer Magie. Er muß den 12° und einen weiteren R+C-Grad haben.*

26° – Magister Aquarii: *Das wichtigste Gebiet des Meisters des Wassermann ist die esoterische Astrologie, zu der ein Aufsatz vorliegen muß. Weiter gehören die Diszipline der Grade 18°– 25°sowie das Wissen um das Uranische Zeitalter dazu. Abgesehen von dem Aufsatz muß der Anwärter den 12° und den 18° oder den 19° und den 20° innehaben. Der Aspirant muß durch den Großmeister nach Empfehlung der Hochwürdengradinhaber berufen werden.*

Die Grade jenseits des 26°

Diese Grade können jeweils nur von einer Person zur Zeit innegehabt werden. Eine Ausnahme bildet der 27°, die hierzu berufenen Brüder gehören zum engsten Vertrauenskreis Gregor A. Gregorius.

27° – Großkomptur: *Der Inhaber dieses Grades gehört zum Kreis der engsten Vertrauten des Großmeisters. Der Grad ist insbesondere den Inhabern der Meistergrade vorbehalten. Der Initiat muß nach Empfehlung anderer Hochwürdengradträger vom Großmeister berufen werden. Weiter muß er mindestens 10 Jahre lang Mitglied der Bruderschaft sein. Er muß mindestens den 12° einen R+C-Grad und mindestens einen Hochgrad innehaben. Hinzu kommen geforderte Kenntnisse in Physiognomie, Graphologie und alle Arten der Charakteranalyse. Zum Beleg werden ein Beispiel einer durchgeführten Charakteranalyse nach verschiedenen esoterischen Schulen und zwei Aufsätze aus den Studiengebieten der Grade 1° bis 27° gefordert.*

28° – Großkanzler: *Der Inhaber dieses Grades gehört zum Kreis der engsten Vertrauten des Großmeisters. Der Anwärter muß mindestens 10 Jahre lang Mitglied der Bruderschaft sein. Er muß mindestens den 12° , einen R+C-Grad und einen Hochgrad innehaben. Weiter muß er über hervorragende Kenntnisse auf dem Gebiet der Ritualmagie, insbesondere der kosmischen, planetaren und mentalen Magie verfügen. Dazu werden ein Aufsatz zu einem Studiengebiet des 28° und drei Aufsätze zu Themen des 10° – 28° verlangt.*

29° – Großinspekteur: *Bei diesem Grad handelt es sich um eine lebenslange Ernennung, die vom Großmeister direkt vorgenommen wird. Der Großinspekteur ist der wichtigste Assistent des Großmeisters und nimmt bei dessen Abwesendheit seine Pflichten war. Er kann sich zu jeder Zeit mit jedem beliebigen Mitglied der FS beraten, agiert als Schiedsrichter in Streitigkeiten und hat Zugang zu allen örtlichen Logen. Seine Aufgabe ist es, für die Einhaltung des Logengesetzes nach Geist und Buchstabe zu sorgen. Zehnjährige Mitgliedschaft und Studienarbeiten zu den Gebieten Alte Religionen, Östliche und Westliche Religionssysteme.*

B.2 Das Requiem der Shan – Zusammenfassung

Praeludio

In diesem Intro werden die Hauptcharaktere tänzerisch beschrieben und ein Überblick über ihre Charakterenticklung wärend des Stückes gegeben.

Der erste Akt

In der ersten Szene des ersten Akts ist die Bühne in drei Teile geteilt. Zu Beginn des ersten Aufzugs ist der zweite Teil beleuchtet. Dort finden sich drei Priester und in der Mitte ein achteckiger Ofen, indem sich jedoch kein Feuer, sondern irgend eine graue, nicht erkennbare Substanz befindet. Die drei Priester werden als Jalosque, Braquett und Monjes vorgestellt. Monjes Sekurtua ist ein neuer Priester und wird von den anderen Unterwiesen. Es wird gesagt, daß sich in jedem Tempel ein lebender Teil des Gottes Gottes der Shan befindet. (Sein Name wird niemals gesagt.) Sie erfahren weiter, daß durch die Macht des Gottes die Tempel jeder Zeit ihren Ort wechseln können. Auf diese Weise sei es vor allem gelungen, die minderwertigen Länder im Umfeld zu unterjochen. Der Erfolg scheint das zu rechtfertigen; die Shan leben in Wohlstand und Müsiggang. Um dies zu demonstrieren wird der erste Teil der Bühne beleuchtet. Hier wird eine Marktzsene in Shaggai dargestellt, bei der verschiedene Shan über philosophische Werte diskutieren und eine junge Shan namens Nimarj Sekurtua anmerkt, ihr Bruder sei gerade am heutigen Tage zum Priester geweiht worden. Danach wird der rechte Teil beleuchtet. Auf eindringliche Weise wird hier demonstriert. über welche kräfte die Shan verfügen – ein Shan besichtigt einige Arbeiter. Als einer rebellieren will, läßt der der Shan ihn sich in sein eigenes Bein hacken. Als die Frau des Rebellen erscheint, ordnet der han ihre Vergewaltigung an und zwingt sie danach, ihren Mann zu töten.

Es wird zusätzlich die mittlere Bühne beleuchtet, und der Shan von der rechten Bühne tritt in den Tempel. Das Licht auf der rechten Bühne erlischt. Die Priester grüßen ihn. Danach wird die linke Bühne erleuchtet. Hier wurde inzwischen eine Art Halbrund aufgestellt, in dem sehr viele Shan sitzen. Die Priester treten herüebr und setzen sich zu den anderen. Ein Redner tritt vor die Anwesenden und hällt eine Rede über das Wachstum und die Ausbreitung sowie einige Aspekte verschiedener Kunstprojekte. Danach fällt der Vorhang.

In der nächsten Szene sind die junge Shan und ihr Bruder, der Priester, zu sehen. Sie essen und sehen dabei zu, wie sich ein Mann und eine Frau (aus deren Dialog zu ersehen ist, dass sie verheiratet sind) zu ihren Füßen gegenseitig verstümmeln. Sie unterhalten sich über ihren Tag und preisen ihren Namenlosen Gott. Danach zieht die Shan sich aus. Der Priester spannt sie in ein Gerät am Rande der Bühne ein. Kabel sind an ihren primären und sekundären Geschlechtsteilen verbunden, über die sie Stromstöße empfängt. Der Mann schließt sich ebenfalls an. Danach haben die beiden unter stetiger Zunahme der Stromstöße Geschlechtsverkehr.

Wärend beide ihrem Vergnügen nachgehen färbt sich die Beleuchtung der Bühne rot. Als sie fertig sind bemerken sie das voller Erstaunen.

Die nächsten Szenen beschäftigen sich erneut mit dem Leben der Shan. Es geht alles weiter wie bisher, nur in rot. In Gruppen wird diskutiert, was das zu bedeuten hat.

In der letzten Szene des ersten Aktes ist die Bühne zweigeteilt, in Tempel und Marktplatz. Beide sind beleuchtet. Die Frau betritt den tempel, um ihren Bruder zu sehen. Im Tempel finden sich zu dieser Zeit neben den Priestern zehn Shan. Plötzlich ertönt Lärm, die linke Bühne mit dem Marktplatz geht in Flammen auf. Die dortigen Shan verbrennen. Das ganze wird durch skandieren des Wortes Groth untermahlt. Das Wort sollte möglichst teif und laut erklingen. Der Vorhang schließt sich.

Der zweite Akt

Wiederum ist die Bühne in zwei Teile geteilt. Der linke Teil ist diesmal der Tempel und wird beleuchtet. Ein Priester tritt vor und erzählt, dass das Heimatland der Shan durch die Ankunft von Groth zerstört worden sei. Nun habe der Tempel sie in eine ihrer Kolonien versetzt. Es sei ein Land in Afrika, von wo sie schon lange ihre Sklaven bezögen. Beleuchtung auf die rechte Bühne, wo eine exotische Kulisse aufgebaut wurde. Vor den Bäumen stehen Sklaven. Sie stieren dumpf in die Gegend. Auf Befehl der Shan beginnen sie, eine Art Haus zu errichten.

In den folgenden Szenen ist die Bühne nur ein Teil. Es wird gezeigt, wie die Shan versuchen, sich ein Heim zu schaffen. Sie führen ihre Rituale, und ihren Genußgewinn durch Schmerzen (vorzugsweise ihrer Sklaven) fort, steigern ihn vielleicht, um das Elend der verbannung besser zu ertragen.Dann bemerkt einer der Shan, dass einer seiner Sklaven verschwunden ist. Als die Shan in den Urwald eindringen, stoßen sie auf gigantische Pflanzen, die einige von ihnen fressen. Es stellt sich heraus, dass die Afrikaner diese Pflanzen anbeten, selbst Kannibalen sind und sich gelegendlich diesen Pflanzen opfern. Die Shan nehmen einige der Sklaven mit und reisen weiter.

Die nächste Etappe ist, wie der Priester mitteilt, Sibirien. Hier ist die Bühne leer und weiß. Bereits in der ersten Szene werden Sklaven zu Erkundigungen ausgeschickt. Sie kehren nicht zurück. In der folgenden Szene wird gesagt, dass ein Menge Sklaven und sogar drei Shan verschwunden sind. Die Suche führt zu einem Berg von verstümmelten, auf Pfähle aufgespießten Körper. Die Shan ziehen daraufhin weiter. Ihre nächst Station ist Russland.

In Russland gibt es bereits Einwohner, die sie freundlich begrüßen. Die Shan legen in den kommenden Szenen teilweise ihre Riten ab und nehmen die der dortigen Bevölkerung an. Einige von ihnen konvertieren einige der Einwohner zu ihren Riten. Es kommt zu einem Aufstand, als die Fraktion der Anhänger der Shan-Riten die Regierung übernehmen will. Als Folge werden alle Shan-Rebellen in den Tempel verfrachtet – sie sollen sich eine neue Bleibe suchen. Alle russischen Rebellen werden durch Injektion von Säure in den Kopf getötet. Ende des zweiten Akts.

Der dritte Akt

Der Priester tritt hervor und verkündet, dass die Traditionalisten der Shan des Landes verwiesen wurden und daher eine neue Bleibe suchten. Sie finden sie in Deutschland, dem, wie er sagt, besten Ort, um seine Zeit zu verbringen, wenn man nicht auf Shaggai sein kann. Daher sei es auch nicht schlimm, dass am Tempel ein Schaden aufgetreten sei. Eine Weiterreise sei weder notwendig, noch erforderlich.

Die folgende Szene zeigt, wie die Shan die Einwohner befehligen und zu allerlei Dingen zwingen. Die Szenen erinnern an den ersten Akt. Dann jedoch beschließen die Priester, es sei an der Zeit, einen wahrhaften und großen Gottesdienst zu zelebrieren. Die Zeremonie sieht aus, wie sie nach dem bisherigen Stück zu erwarten ist. Da es eine wirklich große zeremonie ist, sollte sie jedoch in jeder Beziehung mehr sein – mehr Schmerz, mehr Freude, mehr Ritus,mehr Verstümmelung und mehr Geschlechtsverkehr. Dabei werden auch Tiere und Kinder involviert. Am Ende des Gottesdienstes singen und preisen alle jenen Gott, den sie gerufen. Alle, einschließlich der versklavten Einwohner, werfen sich vor den achteckicgen Ofen. In Verzückung rufen sie immer wieder Der Eine! Der Eine! Er, der da ruht im Zentrum! Nach einem furiosen Abschluss durch die Musiker fällt der Vorhang.

Anmerkungen

Das Stück braucht noch viel Nacharbeit. Es fehlen Symbole, es nur vom ersten Akt sind wenigstens fragmentische Auszüge erhalten. ür den zweiten feheln die kompletten Linien in Sibirien – vielleicht finden wir irgend einen Kult, der dort sitzt, dessen Symbolik wir einfließen lassen können. Und zum dritten haben wir noch weniger; immerhin soll es da Aufzeichnungen über das Bühnenbild geben.

B.3 1. Akt, 2. Szene – Wir müssen tun, was er uns sagt

Blende auf Teil eins der Bühne. Dort steht ein Podest, auf dem sich ein Mann in Priesterrobe befindet. Vor dem Podest arbeiten vier Männer mit irgend welchem Feldwerkzeug. Am Rande steht eine Frau.

Priester: Es ist fein, ein Shan zu sein; diese Stadt gehört nur uns, und ich genieße den Besitz. Durch meine Abstammung aus Shan müssen unsre Untertanen stets das tun, was wir ihnen sagen.

Arbeiter: Wir müssen tun, was er uns sagt!

Priester: Gefallen tut es ihnen nicht, doch werden sie nicht rebellieren.

Arbeiter 1: Was denkt der Fazke, wer er ist? Ich werde ihm nicht länger dienen! Ich sehe keinen Grund dazu!

Priester: Auch du wirst tun, was ich dir sage! Niemand widersteht den Worten die aus meinem Munde kommen.

Arbeiter 1: Nun, das werden wir ja sehen! *Geht mit erhobener Hacke auf den Priester los.*

Priester: Hack dich ins Bein!

Der Arbeiter 1 hackt sich ins Bein. Blut spritzt. Eine der Frauen kommt angelaufen. Sie klagt und schlägt die Hände über dem Kopf zusammen.

Restliche Arbeiter: Wir müssen tun, was er uns sagt!

Frau: Warum? Warum tun wir das? Warum tut *er* das?

Priester: Ich tue dies, weil es mich unterhällt. Ihr könnt nichts tun dagegen. Und wenn ich dir befehle, dich zu entkleiden und zu tanzen…

Frau: *Zieht sich aus und tanzt.*

Priester: …dir den Stiel der Hacke zwischen die Beine zu rammen…

Frau: *Rammt sich den Stiel der Hacke zwischen die Beine und schreit*

Priester: …und den Männern gebiete, dich zu nehmen und mit dir zu schlafen…

Arbeiter: *Gehen zu der Frau. Einer hällt sie an den Armen, einer spreitzt ihre Beine, der dritte zeiht seine Hose herunter und dringt in sie ein.*

Priester: ...gibt es nichts, was du anderes tun kannst als zu gehorchen!

Arbeiter: *Wechseln. Als alle fertig sind, ziehen sie ihre Hosen hoch und arbeiten weiter.* Wir müssen tun, was er uns sagt!

Priester: *Zur Frau* Töte deinen Mann. Brich ihm das Genick!

Frau: *kriecht zum Arbeiter 1 hinüber.* Nein!! *greift nach seinem Kopf und bricht ihm das Genick.*

Alle bis auf den Priester: Wir müssen tun, was er uns sagt.

B.4 Die Niederschrift Professor Leroy Higgins

Ein weiterer interessanter Punkt ergab sich bereits am nächsten morgen. Unser Führer, der am Abend bei Ertönen der Trommeln feige die Flucht ergriffen, nach Art der Wilden aber in die falsche Richtung (nämlich in den Wald hinein auf die Trommeln zu) gelaufen war, kehrte zurück. Seine Augen rollten wild, und er gab unzusamenhängendes Zeugs vonsich. Aus meinen Studien der Pnakotika in Kairo konnte ich interessante Parallelen ziehen – interessant umsomehr, als dass dieses bedauernswerte Subjekt sicherlich noch nie in Kairo gewesen ist.

Under Führer behauptete, er sie in den Wald gestolpert. Er habe versucht, einen der Bäume zu erklimmen. Doch der Baum habe ihn gepackt und hinweggetragen. Es ist verblüffend, wie sehr das den Pnakotika ähnelt – dort werden jene Baumwesen als die Untergebenen der Insektoiden Shan bezeichnet. Auch die folgende Schilderung stimmt mit dem überein.

Das Baumwesen trug ihn tief in den Wald hinein. Dort steht nach seinen Aussagen eine Piramide. (Da wir hier sind, um eine solche zu finden, erfüllte uns diese Aussage zunächst mit Freude. Doch da der Rest des Burschen eher nach Wahnsinn klingt ist die inzwischen abgeklungen.) Im Innern dieser Piramide wurde er von einem fausgroßen Insekt attakiert, das in seinen Kopf eindrang.

Danach wurden seine Aussagen noch unzusammenhängender. Er sprach von Bildern, von einer Reise durch die Sterne. Von drei Planeten war die Rede (ich wage zu bezweifeln, dass unser Führer auch nur die entfernteste Ahnung hat, was Planeten sind!), nachdem der Heimplanet durch irgend eine Form von Katastrofe zerstört worden war. Der erste wurde von Sklaven bevölkert, der zweite enthielt irgend eine unnennbare Bedrohung, und auf dem dritten lebte ein hochentwickeltes Volk. Doch es gab wohl Unstimmigkeiten, und so mußten di Insekten wider abreisen. Und nun seine sie hier.

Danach nahm er wohl an einer Art Gotetsdienst oder so etwas teil. Sobald die Rede darauf kam, drehte er jedoch vollends durch. Das wahrhaft interessante bei der Geschichte sind die Parallelen – jener Mythos von einem Insektenvolk, dessen Heimatwelt unterging und das nun auf der Erde festsitzt. Ich frag mich, ob dieser neuerliche in sogenannten wissenschaftlichen kreisen kursierende Unfug vom Kollektieven Massengedächtnis nicht vielleicht doch das eine oder andere Quentchen Wahrheit beinhaltet…

B.5 Der Abschiedbrief der Bissings

Genug! Es ist Genug! Ich will nicht mehr! Warum haben sie das getan? All die Dinge, die ich tun mußte, alles, was ich meinen Kindern, angetan habe, all die Lügen, wozu? Und dann das Ding im Keller. Warum? Warum in meinen Kopf? Und nun ist es weg. Einfach so. Ich kann wieder tun, was ich will. Warum nur hat es mir nicht auch die Erinnerung genommen? Am schlimmsten dabei – es ist weg, und ich vermisse es!

Ich halte das nicht aus. Meine Frau hat sich bereits erhängt. Ich kann nicht mehr, ich werde ihr folgen. Verdammt sei Meister Liber, verdammt seien diese Dinger, die er in unsere Köpfe getan hat. Hoffendlich wird der Saturn ihn dafür strafen! Möge er uns vergeben!

B.6 Die Niederschrift Frater Barnabas

Wiederum waren wir hinzugerufen, weil ein armer Dörfler von einer Hexe oder etwas ähnlichem behext schien. Er verhielt sich wirklich ausgesprochen eigenartig und sprach von Bildern in seinem Kopf. Dann wiederum begann er, komische Zeichen an die Wände zu zeichnen, in einer Sprache zu reden, die keiner von uns kannte, und alle anderen Anzeichen von Besessenheit zu zeigen.

Die Brüder Tornus und Veritas unterzogen ihn einer gründlichen Überprüfung, welche in einem hochnotpainlichem Verhör endete. Das er wärend der Dehnung zu lachen begann und allerlei Unflätiegs über seine Eminenz den Papst sagte, verstärkte unseren Eindruck noch. Tornus beendete schließlich die Folter, da der Teufel offensichtlich wollte, daß seinem Opfer Schaden zugefügt werde.

Gegen Abend wurde uns ein weiterer Fall von Teufelswerk angezeigt; eine Frau wurde der Hexerei bezichtigt. Wir befragten sie, und sie gab zu Protokoll, daß sie nicht nur eine Hexe, sondern noch dazu in der Lage sei, den Behexten von seiner Besessenheit zu befreien.

Da sowohl mir als auch meinen Mitstreitern keine Erleuchtung einer besseren Lösung zuteil wurde, beschlossen wir, sie auf die Probe zu stellen. Sie verlangte eigenartiges von uns, nämlich Johannisbeergesträuch und rohe Eier. Auch Thymian und Schwefel – es schien, als wolle sie ein satanisches Omlett bereiten! Statt wie erwartet in dunkler Mitternacht führte sie das Ritual am hellichten Nachmittag aus. Es dauerte eine Stunde, in welcher der Besessene gefesselt in einem Pentagram lag.

Am Ende hatte das Ritual tatsächlich einen Erfolg. Aus dem Kopf des beklagenswerten Dörflers schoß ein faustgroßes Etwas, das mich an eine riesge Wespe oder etwas ähnliches erinnerte. Es zerplatzte im gleißenden Sonnenlicht.

Meinen Genosse erschien die Schuld der Hexe hiermit bewiesen, und sie kerkerten sie ein. Da meine Pflichten als erfüllt angesehen werden konnten, verließ ich das Dorf; zu diesem Zeitpunkt hatte ich, ich will es gestehen, noch Zweifel an der Richtigkeit des Urteiles im Herzen. Doch als ich eine Woche später wieder in das Dorf zurückkehrte, lebten nur noch wenige der Dörfler. Die Hexe war des Nachts aus ihrem Verlies entwichen, und grauenhafte Kreaturen hatten das Dorf heimgesucht. Die Frau aber hatte ihren Pakt mt dem Teufel mit ihrem verpfuschten Leben bezahlt; ihre vollkommen zerrissene Leiche fand sich unweit des Dorfes in einem Baum hängend.

Im Anschluss an die Beschreibung steht das Ritual zur Austreibung.

Literaturverzeichnis

[1] ANIOLOWSKI, SCOTT D., GARRIE HALL, STEVE HATERLEY, ALAN SMITHEE, JOHN T. SNYDER und JOHN TYNES: *The Golden Dawn*. Call of Cthulhu. Pagan Publishing, 1996.

[2] BAUER, WOLFGANG, IRMTRAUT DÜMOTZ und SERGIUS GOLOWIN: *Lexikon der Symbole*. Wilhelm Heyne Verlag, GmbH & Co. KG München, 9 Auflage, 1992.

[3] BOHNKE, BEN-ALEXANDER: *Esoterik*. Gondrom Verlag GmbH & Co, KG, Bindlach, 1996.

[4] CAMPBELL, RAMSEY: *The insects from Shaggai*. In: PRICE, ROBERT M. (Herausgeber): *The Azathoth Cycle*, Band 6 der Reihe *Cycle Books*, Kapitel 7, Seiten 71–92. Chaosium Inc., 1 Auflage, 1995.

[5] CROWLEY, ALEISTER: *Liber XXXI; Al (Liber Legis), The Book of the Law*. Band 9 der Reihe *Equinox III*, Seiten 129 – 195. WeiserBooks, 1983.

[6] FLOWERS, STEPHEN: *Feuer & Eis*. Edition Ananael. Verlag M. Sperlhofer, 1993. Deutsch von Michael De Witt.

[7] LENSIG, BJÖRN: *Pharus-Plan Berlin*. [17].

[8] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *Dreams in the Witch-House*. In: *At the mountains of madness*, Band 1 der Reihe *H. P. Lovecraft Omnibus*, Kapitel 3, Seiten 303–349. HaperCollins*Publisher*, 1993.

[9] LUTHER, MARTIN (ÜBERSETZER): *Die Bibel oder Die ganze heilige Schrift des alten und neuen Testaments*. Württembergische Bibelanstalt Stuttgart, 1978.

[10] MATHERS, SAMUELL LIDELL MACGREGOR (Herausgeber): *The Grimoire of Armadel*. Weiser Books, 1995.

[11] MATHERS, SAMUELL LIDELL MACGREGOR und ALEISTER CROWLEY (Herausgeber): *Clavicula Salomonis Regis (The Goethia)*. Samuel Weiser, Inc., 2 Auflage, 1997.

[12] MATHERS, S. LIDELL MACGREGOR (Herausgeber): *Der Schlüssel Solomon*. Verlag Richard Schikowski, 1985.

[13] MEISTER YÜAN-KUANG: *I Ging – das Buch der chinesischen Weissagungen*. Gondrom Verlag GmbH & Co, KG, Bindlach, 1993.

[14] PAPUS: *Die Kabbala – Einführung in die jüdische Geheimlehre*. Fourier Verlag GmbH, Wiebaden, 14 Auflage, 1996.

[15] PARACELSUS (HOHENHEIM, PHILIPPUS AUREOLUS VON): *Mikrokosmos und Makrokosmos – Okkulte Schriften*. Fourier Verlag GmbH, Wiesbaden, 1994.

[16] PETERSON, SANDY und WILLIS LYNN: *Call of Cthulhu*. Chaosium Inc., 6 Auflage, 2004.

[17] SCHIEMICHING, WOLFGANG, NATHANAEL BUSCH und JAKOB SCHMIDT: *Berlin – Im Herzen der große Stadt*. Call of Cthulhu. Pegasus Spiele GmbH, Friedberg, 2002.

[18] SIMROCK, KARL: *Die Edda*. Deutsche Buch-Gemeinschaft GmbH, Berlin, 1927.

[19] STEINES, JAN CHRISTOPH (Herausgeber): *Deutschland – Blutige Kriege und Goldene Jahre*. Call of Cthulhu. Pegasus Spiele GmbH, Friedberg, 2003.

[20] WILLIS, LYNN und DAVIS MITCHELL (Herausgeber): *The Keeper's Compendium, Vol. 1*. Call of Cthulhu. Chaosium Inc., 2000.