

Das Grab Gottes

Prolog

Als Abenteuer einer Welt mit festgelegten Parametern, ist diese Geschichte auf bestimmte Charaktere ausgerichtet. Ein Spieler führt die Figur eines (schlafenden) Agenten, ein Anderer (oder die Anderen) die eines polizeilichen Ermittlers oder Detektivs. Etwaige weitere Charaktere sollten in eine der beiden Gruppen gedrängt werden können.

Vorgeschichte

Es ist der 9. November 1881. Der britische Archäologe Richard Thornwall gräbt seit mehreren erfolglosen Wochen in der staubigen Wüste des Irak. Hier, im einstigen Reich der Babylonier und Sumerer hofft der junge Engländer Spuren des Anfangs unserer Zivilisation zu finden. Längst vergessene Bauwerke seit Jahrtausenden zugedeckt mit Sand und Staub geistern durch seine Gedanken.

Angefangen hatte alles damit, daß Thornwall 1876 auf seiner ersten Reise in den Orient auf einen geheimnisvollen Hügel traf. Die flache platte Erhöhung passte nicht in die Umgebung der wandernden Sanddünen. Wie ein Fels in der Brandung brach der Berg die Wellen aus Sand. Von dieser Ungewöhnlichkeit angezogen sah sich der Brite das Gelände genauer an und wurde fündig. Auf dem Plateau lagen überall Scherben aus gebranntem Ton. Manchmal war eine Seite verziert. Mit seltsamen Buchstaben und Zeichen welche dem Archäologen verrieten, daß es sich bei den Bruchstücken um die Überreste eines uralten Temples sumerischen Ursprungs handeln mußte. Verwunderlich war, daß die Scherben einfach so herumlagen als hätte sie jemand bereits dem Erdreich entrissen. Bis zum Abend dieses Tages fand Thornwall keine Erklärung dafür, doch als er schließlich in einem nahen Dorf Unterkunft für die Nacht suchte, sah er den Grund für die ausgegrabenen Tonstücke. Die Bewohner der Umgebung verwendeten offensichtlich die Scherben um ihre Häuser damit zu bauen oder zu stärken. Der Engländer mochte gar nicht daran denken, wieviel Teile auf diese Weise schon verschleppt und zerstört worden waren. Schon damals war Thornwall klar, daß er nicht viel Zeit vergehen lassen durfte, wenn er in diesem Hügel noch archäologisch Wertvolles finden wollte. Leider war er damals aber gezwungen die Reise aus Geldmangel abzubrechen. Es sollten mehr als fünf Jahre vergehen, ehe es dem Wissenschaftler vergönnt war, seine Neugier zu stillen.

Viele Jahre hatte er damit zubringen müssen Geld für die Grabung aufzutreiben, was ihm schließlich nur unter Einsatz seines gesamten Vermögens gelang. Über die Jahre war dieser geheimnisvolle Berg zu einer Bessenheit geworden. Die brennende Frage nach dem Verborgenen trieb Thornwall im Herbst 1881 nicht nur in ein fremdes von Räubern beherrschtes Land, sondern auch in den finanziellen Ruin.

Mit all seinem Hab und Gut im Zweistromland des Euphrat und Tigris angekommen, hatte der Archäologe gleich damit begonnen, sich Arbeiter und Ausrüstung zu kaufen. Die Angst, die Menschen der Gegend könnten den Hügel weiter abgetragen haben trieb ihn voran. Schon eine Woche später begannen die ersten Grabungsarbeiten und der Engländer tat den ersten Spatenstich. Doch entgegen aller Erwartung aufgrund der ausgebuddelten Tonscherben schnell fündig zu werden, dauerte es mehrere Wochen bis die ersten Entdeckungen zu verzeichnen waren. In etwa zwei Metern Tiefe stieß man auf eine Mauer. Bei genauerer Betrachtung offenbarte sich, daß sie mit einem Bildnis verziert war. Eilig wurde das Gefundene freigelegt. Jetzt konnte kein Zweifel mehr bestehen, man hatte die Überreste eines Jahrtausende alten Tempels gefunden. Das Fries auf der Wand war von erstaunlicher Detailfülle und unbeschreiblicher Schönheit. Es zeigte mehrere Personen welche eine Höherstehende in einem scheinbar religiösen Ritual ehrten. Thornwall war begeistert. Nicht nur die Genugtuung nach so langer Zeit schließlich erfolgreich zu sein, sondern auch die Faszination des gerade Entdeckten ließ seine Hoffnung wachsen. Vorsichtig grub man weiter während der Brite damit beschäftigt war, das Wandbild zu kopieren.

Es dauerte nur kurze Zeit bis man abermals etwas fand. Diesmal war es die Grundmauer eines Hauses. Dieses Gebäude jedoch schien nicht zu dem Tempel gehört zu haben. Das legte die Vermutung nahe, daß nicht nur ein Tempel, vielmehr ein ganzes Dorf unter dem Hügel lag. Man weitete die Ausgrabungsfläche um völlig sicherzugehen. Ab jetzt häufte sich Fund um Fund. Ständig wurden neue Fundamente und Mauern gefunden, es lag also tatsächlich eine vollständige Siedlung unter dem Berg.

Die folgenden Tage waren voll von Arbeit. Thornwall war mit dem katalogisieren und analysieren der gefundenen Stücke beschäftigt und mußte sich gleichzeitig um die Grabungsarbeiten kümmern. Nachdem sich die Entdeckungen herumgesprochen hatten, waren immer mehr Arbeiter aus den umliegenden Dörfern herbeigeeilt. Der Brite konnte jeden Mann brauchen, denn plötzlich schien der gesamte Berg voll von Gebäuden zu sein. Außerdem war dem Archäologen aufgefallen, daß die bisher erreichte Grabungstiefe noch weit über dem Boden neben dem Hügel lag. Also ließ er einige der Fundamente abtragen um noch tiefer graben zu können.

Am Abend des 24. November machte der Brite schließlich eine sensationelle Entdeckung. Ungefähr zweieinhalb Meter unter der Dorfebene waren einige Arbeiter auf eine merkwürdige Platte unbekanntes Materials gestoßen. Das Erdreich war bis in diese Tiefe immer fester und kräftiger geworden. Man hatte sogar eine etwa zwei Zentimeter dicke rätselhafte Schicht aus geschmolzenem Glas durchbrechen müssen. Obwohl sich Thornwall weder das Vorhandensein noch die Entstehung einer solchen Schicht erklären konnte, machte er an diesem Punkt nicht halt. Gespannt ließ er weiter graben bis man jene Platte fand. Zunächst hatten die Arbeiter auch sie für eine mysteriöse Schicht gehalten, da sie das Material nicht identifizieren konnten. Doch sie waren nicht in der Lage, auch nur einen Kratzer in das unbekannte Manifest zu machen. Von dieser Merkwürdigkeit in Neugier versetzt, beorderte der Engländer alle Arbeitskräfte zu dieser neuen Entdeckung. Die Sonne neigte sich schon dem Horizont entgegen, doch die Dunkelheit konnte Thornwall nicht stoppen.

Die Abenddämmerung setzte ein und man stellte Fackeln und Laternen auf um weiter graben zu können. Die Kanten des Objekts waren gefunden. Fieberhaft gruben die Arbeiter weiter in die Erde um ihr den geheimnisvollen Schatz zu entreißen. Jetzt entdeckte man, daß es sich nicht um eine Platte, sondern um eine Art Block handelte. Die bisher freigelegten Flächen waren glatt und kalt, kein Zeichen, keine Markierung gab über die Erschaffer dieses Quaders Aufschluß. Der ganze Bau schien aus einem einzigen Guß zu sein. Gespannt erwartete der Brite die vollständige Freilegung. Eine Stunde später war es soweit, die Arbeiter hatten die unteren Kanten gefunden. Doch noch immer stellte sich der Riesenstein rätselhaft und geheimnisvoll dar. Noch immer konnte Thornwall weder Zeichen noch Spuren entdecken. Er ließ sich in den schmalen Gang um den Block hinab. Erst jetzt wo alle gespannt verharrten und die Geräusche verstummt waren, vernahm man einen leisen Sprechgesang. Der Archäologe glaubte seine Männer außerhalb der Grube zu hören als ihm auffiel, daß es kein arabisch war. Verwirrt fragte Thornwall seinen eingeborenen Aufseher, doch der erwiderte, daß der Gesang unmöglich von seinen Männern kommen könne. Erstens waren alle herbeigelaufen um den rätselhaften Fund zu begutachten und zweitens konnte auch er die Stimmen nicht verstehen.

Einige der weiter oben stehenden Arbeiter riefen nach unten in die Grube und wollten wissen was Thornwall gefunden hatte, nachdem er sich nun nicht mehr bewegte. Offenbar konnten sie die Stimmen nicht hören, der Gesang mußte also aus der Grube kommen. Ratlos näherte der Archäologe sein Ohr dem geheimnisvollen Etwas. Sein Gesichtsausdruck veränderte sich. Um so näher er dem Block kam, um so lauter wurden die Stimmen. Der mysteriöse Gesang entstand tatsächlich von dem Quader. Auf der Suche nach einer Erklärung für dieses Phänomen umschritt der Engländer vorsichtig das Objekt. Seine Hand fuhr auf der Suche nach Fühlbarem an der glatten Oberfläche auf und ab.

Der Quader hatte etwa eine Grundfläche von zwei mal zwei Metern, seine Höhe schätzte der Forscher auf etwa zweieinhalb Meter. Die ersten beiden Flächen waren konturenfrei und makellos glatt. Auf der Dritten aber befand sich am unteren Ende eine Inschrift. Thornwall faßte in eine seiner Hosentaschen und kniete nieder. Nun holte er ein Messer hervor welches er langsam die Schrift betrachtend aufklappte. Vorsichtig entfernte er nun die Erde aus den Einbuchtungen welche die Buchstaben darstellten. Trotzdem war er nicht in der Lage, die Schrift, falls es eine war, zu erkennen geschweisedenn zu entziffern. Grübelnd stand der Archäologe wieder auf. Plötzlich fühlte er einen leichten Schwindel. Darauf war ihm, als würde es warm innerhalb seines Kopfes. Dann schwächte das Gefühl ab, doch nur um von einem neuen abgelöst zu werden. Mit einem Mal glaubte er gefangen, eingesperrt zu sein. Er fühlte sich so schrecklich beengt. Bilder undeutbarer Enge erschienen vor seinem geistigen Auge und verschwanden wieder. Nach etwa einer Minute ebte diese Vorstellung ab, seine eigenen Gedanken drangen wieder in den Vordergrund. Thornwall war wieder bei sich.

Erschreckt sah er zu seinen Arbeitern hoch und als er in ihre Gesichter sah, da wußte er, daß ihnen gleiches widerfahren war. Instinktiv stieg der Engländer aus der Grube, er brauchte Abstand um das Erlebte zu verarbeiten. Nach einigen Schritten stand er auf der Ebene der Siedlung, fremdartig, irgendwie anders erschien sie jetzt. Dann sah er seine Männer, auch sie waren aus der Grube gekommen und als wäre das Geschehene nicht verwirrend und rätselhaft genug, passierte erneut Unglaubliches. Man war nun in der Lage, sich im Geiste miteinander zu unterhalten !

Diese Erfahrung war nun endgültig genug. Der flackernde Schein der Laternen und Fackeln tat sein Übriges und hüllte die Szene in eine unheimliche Atmosphäre. Thornwall verspürte den starken Drang von diesem Ort zu verschwinden. Unter dem Vorwand diese Neuigkeiten sofort weitergeben zu müssen, bestieg der Engländer ein Pferd und ritt in das nahende Dorf. Die Arbeiter waren noch immer damit beschäftigt die Ereignisse einzuordnen als Thornwall Stunden später die ersten Häuser erreicht. In den ersten Stunden des neuen Tages verschickt der Brite ein Telegramm. Die ferne Heimat sollte wissen was er, Richard Thornwall im Sand der Wüste entdeckt hat. Das frische Licht der morgendlichen Sonne machte ihn glauben, nur seine Phantasie sei mit ihm am Vorabend durchgegangen. Schließlich war von seiner Gabe zur geistigen Kommunikation jetzt nichts mehr zu bemerken. So ganz überzeugt war der Forscher jedoch nicht, alles nur erträumt zu haben. Es gab nur einen Weg die Wahrheit herauszufinden und so machte er sich gegen Mittag wieder auf zu dem Hügel.

Während des Ritts ging der Engländer die vergangenen Stunden noch einmal genau durch. Eine Hymne aus einem Block unbekanntes Materials, das plötzliche Gefühl irgendwo eingesperrt zu sein und schließlich die Möglichkeit zur Geistesübertragung. Das alles klang unglaublich und gern hätte er es mit einer Handbewegung abgetan, doch tief in seinem Inneren wußte er, daß es die Wahrheit war. In seinen Gedanken versunken hatte der Brite gar nicht bemerkt, daß der Hügel bereits in Sichtweite gerückt war. Überrascht sah er auf. Still und ruhig erschienen die Zelte. Niemand war zu sehen, kein Grabungslärm war zu hören. Thornwall gab seinem Pferd die Sporen. In schnellem Ritt raste er auf den Berg zu, das Schicksal seiner Männer war zur zentralen Frage seiner Existenz geworden. Dann hatte er das Lager endlich erreicht. Der Forscher sprang vom Pferd und lief in den Ausgrabungskrater. Kaum war er über den Rand gekommen hielt er inne. Da lagen sie, seine Arbeiter. Der Boden war bedeckt mit Leichen und die Erde rot wie Blut. Einige hatten sich selbst, andere hatten sich gegenseitig getötet. Der Archäologe konnte es nicht fassen, sie waren alle tot (Daran war dieses deprimierende beängstigende Gefühl der Enge Schuld, welches von dem Wesen im Inneren des Blocks als Hilfeschrei telepathisch übertragen wurde. Die Menschen waren nicht fähig das Gefühl von Jahrtausenden der Verbannung zu verkraften, es machte sie hochgradig depressiv).

Einige Tage später betrat die britische Armee den Hügel und transportierte den Block ab. Die Iraker waren froh den mysteriösen Quader los zu sein, der viele der Ihren getötet hatte. Nur die Engländer wußten von Thornwall von der Gabe, die der Block denen schenkte, die ihn nur kurz besuchten. Das es diese Gabe tatsächlich gab, davon hatte sich der Forscher mit einem herbeigeeilten Arbeitskollegen überzeugt. Blieb man nur solange bei dem Block bis man die Erfahrung der Enge machte, so verfügte man danach für ein paar Tage über die Fähigkeit sich geistig mit jemandem der Gleiches durchmachte zu unterhalten.

Dieses Phänomen war in den Augen einiger verschlossener Herren in England ein überragender Vorteil, wem oder was auch immer gegenüber. Soldaten könnten schneller und effektiver reagieren, Spione sind in der Lage wortlos Informationen zu tauschen. Also hielt man diese Eigenschaft des Objekts geheim und kaufte es den Irakern gegen einen guten Preis ab. Geheim blieb letzten Endes jedoch nur der Preis ...

Das Abenteuer

Am Abend des 14. Dezember erreicht der Frachter HMS "Sulphur Queen" unter Bewachung einer militärischen Eskorte den Hafen Londons. Sobald als möglich soll die höchst wertvolle Ladung unter strengster Bewachung gelöscht werden. Bis es soweit ist, stehen zwei Kriegsschiffe bereit, die Fracht mit dem Leben zu verteidigen. Aus Sicherheitsgründen fuhr die HMS "Sulphur Queen" nur mit minimaler Besatzung, obwohl der Block tief im Inneren des Schiffes verstaut und verpackt wurde. Tests ergaben, daß sich der Effekt erst ab einer Entfernung von etwa 8m in jeder Richtung einstellt. Aus diesem Grund wurde der Quader im untersten Deck in einem Stahlcontainer verstaut.

Inzwischen war dem militärischen Abschirmdienst zu Ohren gekommen, daß auch zahlreiche andere Nationen von der wundersamen Fähigkeit des mysteriösen Fundes erfahren haben. Es ist kaum anzunehmen, daß diese Länder die Stärkung Großbritanniens durch eine solche Wunderwaffe aktionslos hinnehmen werden. Deshalb beschloß man, eigene Agenten zu aktivieren um dem Transport maximale Sicherheit zukommen zu lassen.

So auch Rick Webley (Spieler), Agent ihrer königlichen Majestät **[Es ist sicherlich spannungsfördernd, wenn man die anderen Spieler in dieser Phase aus dem Zimmer schickt]**. Der normalerweise bei Scotland Yard eingesetzte Schläfer (Agenten werden normalerweise nicht

ständig eingesetzt, sie besitzen oft noch ein komplettes zweites Leben welches ihr Spiondasein vorzüglich tarnt) findet am Morgen des 14. Dezember eine verschlüsselte Nachricht auf seinem Schreibtisch. Dank seiner Ausbildung ist er in der erfreulichen Lage den Code in Sekunden zu entschlüsseln. Die Mitteilung unterrichtet Webley nicht nur davon daß er ab sofort wieder reaktiviert ist, sondern beordert ihn auch in das Hauptquartier des Geheimdienstes nebst passendem Schlüsselsatz **[„Nebel ist nicht gut für die Augen“]**.

Nun exerziert der Agent die Standardprozedur für solch einen Fall und meldet sich in seinem Büro wegen Krankheit ab. Dann verläßt er das Gebäude und macht sich zu Fuß auf den Weg zu einem Ort, der nur wenigen als das bekannt ist, was er tatsächlich ist. Minuten später erreicht Webley den Laden eines Uhrmachers. Schnell und unauffällig betritt der Agent das Geschäft, geht auf den Besitzer zu und gibt sich durch den Codesatz zu erkennen. Kaum ist der Satz ausgesprochen öffnet sich hinter der Theke ein Regal und gibt die Sicht in einen weiten Gang frei. Eilig verschwindet der Agent darin um nach wenigen Schritten durch eine geöffnete Tür zu schreiten. Jetzt befindet er sich im Vorzimmer wo eine Sekretärin sitzt.

Nachdem Webleys Ankunft von dieser gemeldet wurde, kann der Agent den Raum seines Chefs betreten. Hier erhält der Spieler umfangreiche Informationen über das Objekt und den Auftrag, sich um dessen sicheren Transport zu kümmern. Auch erfährt man, daß mindestens drei Staaten bereits Spione in London haben und daher größte Vorsicht geboten ist, da diese entweder versuchen werden das Objekt zu entführen oder zu vernichten. Nach diesem ausführlichem Briefing wird Webley entlassen um am Hafen auf die Ankunft des Frachters zu warten und die Gegend im Auge zu behalten. Sollte irgend etwas schief laufen, wird Webley angehalten sich wieder an selber Stelle mit dem selben Schlüsselsatz zu melden.

Einige Stunden später ist es soweit, das Schiff läuft ein. Als Begleitung folgen kurz darauf die Kriegsschiffe HMS "Victoria" und HMS "Lancelot" welche in einiger Entfernung ankern. Als Agent mit geheimen Auftrag bleibt Webley selbstverständlich im Dunkeln. Kurz darauf sind die Schiffe festgezurr und die Ladung ist gesichert. Nun wartet man auf die Ankunft einer Spezialkutsche welche die enorme Last des Blockes und des Stahlcontainers tragen kann.

Doch dazu kommt es nicht mehr. Wenige Minuten nach dem Andocken fliegt der Frachter mit einem monströsen Knall in die Luft. Webley, der nahe am Kay stand wird wie eine Puppe weggefegt und es dauert nur Sekunden, bis die HMS "Sulphur Queen" sinkt. Minutenlang herrscht Totenstille um das sinkende Schiff **[In dieser Zeit steigt das Wesen aus dem Inneren des Blocks an den Kay]**. Agent Webley ist bewusstlos.

Ein Bobby holt den zu dieser Zeit schlafenden Detektiven Bowie Knife (2. Spieler) aus dem Bett **[Ab hier können die anderen Spieler den Raum wieder betreten]**. Noch während sich dieser eilig anzieht, erzählt ihm der Bote von dem Geschehenen. Alle polizeiinternen Ermittler seien augenblicklich nicht verfügbar und so holt man den bekannten Detektiven zu Hilfe.

Nur kurze Zeit später trifft Knife dann am Hafen ein. Ein Arzt kümmert sich bereits um Webley welcher glücklicherweise nur leicht verletzt ist, im Gegensatz zu der Besatzung des Frachters. Von ihnen ist keiner mehr am Leben. Sieht man sich den schneebedeckten Kay genau an, bemerkt man eine bläuliche zähe Substanz. Da sie in dicken Tropfen auf dem Boden liegt, kann die Flüssigkeit erst nach der Explosion dort hingekommen sein.

Die Besatzungen der beiden nahend ankernden Kriegsschiffe können nichts zu den Geschehnissen aussagen. Auch dort war man von der enormen Explosion minutenlang außer Gefecht. Vorher war nichts ungewöhnliches zu bemerken. An diesem Punkt der Geschichte kann man noch nicht sagen, was genau passiert ist. Auf jeden Fall muß das Wrack untersucht werden, schon allein um festzustellen, ob der Block unversehrt ist. Von dem weiß die Polizei natürlich nichts, doch Webley sollte es erklären, da man sonst auf die Idee kommen könnte, die Ladung wäre in die Luft geflogen (wer weiß ?). **[Die Spuren am Kay sind bemerkenswert, einerseits die unbekannte Substanz, andererseits die Tatsache, daß sie überhaupt da sind. Man sollte auf jeden Fall eine Probe davon analysieren lassen. Schon wenige Minuten nachdem man die Probe nimmt, erhärtet sich die Flüssigkeit extrem, da sie das Material des Blockes war]**

Entweder der Agent entschließt sich noch an diesem Tag sein Hauptquartier um neue Instruktionen zu bitten oder tut das am 15. Auf alle Fälle wird er mit der restlosen Klärung der Angelegenheit betraut. Besonders der Verbleib der Ladung ist von enormer Wichtigkeit. Zu diesem Zweck wird Webley das gesamte Material überreicht (Photos der Inschrift und des Blocks, Tonbandaufnahme des Sprechgesangs). Es kann dienlich sein, dem archäologischen Professor des Londoner Museums für

Altertümer einige Fragen über den Quader zu stellen. Schließlich weiß man ja gar nicht, mit was man es überhaupt zu tun hat und die Inschrift ist noch immer nicht entschlüsselt.

15. Dezember

Am Morgen dieses Tages schafft die Navy einige Taucher an die Unglücksstelle. Sollten sich Webley nicht bereit erklärt haben, mit Knife zusammenzuarbeiten, so steht dieser vor einem Problem. Das Militär nämlich übernimmt alle weiteren Untersuchungen, womit der Detektiv am Ort des Geschehens eigentlich nichts mehr zu suchen hätte. Doch Webley ist momentan nicht ganz fit und außerdem kann er Hilfe gebrauchen. Zu guter Letzt kann Knife auch die Substanz als Druckmittel benutzen (wenn er sie denn eingesammelt hat), schließlich kann er sie im Labor analysieren lassen.

Mehrere Taucher werden vom Kay und von einem Boot aus mit Luft versorgt. Stunden zahlreicher Tauchgänge später, ist man bereit, einen ersten Bericht an den Agenten Webley zu geben. Erstens, die Explosion fand unter dem Schiff statt und war so kräftig, daß der Frachter in der Mitte auseinanderbrach. Die Ladung kann also nicht explodiert sein. Zweitens der Block ist verschwunden, der umschließende Stahlbehälter ist zwar noch in Bruchstücken vorhanden, doch er ist leer. Da das Schloß und die Türen jedoch gesichert waren, kann der Quader eigentlich nirgendwohin sein.

Das ist schon einmal eine Menge Information. Die Tatsache das der Frachter von unten gesprengt wurde ist höchst interessant. Ein Taucher kann dafür nicht verantwortlich sein, die Kompressionsmaschine wäre bemerkt worden. Ein Taucher ohne Anzug hätte dem Schiff nie folgen können, abgesehen davon, daß er kaum eine solche große Menge Sprengstoff hätte tauchend befördern können, wie die Sprengstoffspezialisten bestätigen. Es stellt sich also die Frage, wie ein solch großer Sprengsatz unter das Schiff kommen konnte. An und für sich gibt es dann nur noch eine Möglichkeit: Ein U-Boot. Diese Technologie ist schon seit 1854 bekannt, wo die "Hunley", das erste U-Boot, im Amerikanischen Bürgerkrieg eingesetzt wurde (nebenbei bemerkt mit der selben Taktik, auch sie konnte nur Schiffe im Hafen versenken). Natürlich sind die U-Boote dieser Zeit von Muskelkraft betrieben und von Kerzenlicht erleuchtet **[Auf diese Idee sollten die Spieler früher oder später schon selbst kommen, wenn nicht, so wird das Militär diese Vermutung anstellen].**

Da diese U-Boote jedoch nicht sehr weit fahren können ist anzunehmen, daß es entweder von einem Schiff oder von Land aus abgesetzt wurde. Da es sich mutmaßlich um eine Spionageaktivität handelt, ist es sehr unwahrscheinlich, daß das U-Boot vom Land aus ins Wasser gesetzt wurde. Es ist also ratsam, die in letzter Zeit angekommenen Schiffe zu überprüfen. Das Schiff welches das U-Boot befördert, kann nämlich kaum etwas entladen oder beladen haben. In Frage kommen also nur Schiffe die erst seit kurzem in London sind und nur wenig oder gar nichts umgeschlagen haben. Darüberhinaus muß der Kahn über einen Flaschenzug verfügen, da das U-Boot ja irgendwie ins und aus dem Wasser kommen muß. Zu guter Letzt würde ein potentieller Attentäter das Schiff wohl in der Nähe des Opfers plazieren, was die Auswahl doch schon erheblich einschränkt.

Aufschluß über die Ankunft und die Umschlagsmenge eines Schiffes gibt die Hafenmeisterei. Dort kann man es schon auf 3 Schiffe einschränken, die alle Kriterien erfüllen. Nun muß nur noch geklärt werden, ob jedes auch über einen geeigneten Lastenkran oder Flaschenzug verfügt. Davon sollten sich die Spieler persönlich überzeugen.

Die Namen der drei Frachter lauten "Northstar", "Vivian Albaro" und "Poseidons Proud". Die ersten beiden stellen sich als harmlos heraus, das letzte jedoch ist das Gesuchte Schiff. Zunächst verhält sich die siebenköpfige Mannschaft völlig normal und läßt die Ermittler auch an Bord kommen. Dort jedoch ändert sich das Verhalten der vermeintlichen Seeleute gewaltig. Ein Kampf entbrennt den die Abenteurer hoffentlich unbeschadet überstehen. Überlebt auch einer der Gegenseite so kann man erfahren, daß es sich um französische Spione handelte. Das U-Boot kann in einem der Laderäume der "Poseidons Proud" gefunden werden.

Somit haben die Spieler das erste Problem gelöst. Nun weiß man zwar wer für das Attentat verantwortlich ist und warum, doch der Verbleib des geheimnisvollen Blocks bleibt weiterhin ein Rätsel. Doch es gibt Spuren. Die merkwürdige Substanz die am Kay nach der Explosion gefunden wurde sollte inzwischen vom Scotland Yard eigenen Labor analysiert sein.

Ein Chemiker erklärt, daß man nicht in der Lage gewesen sei, zu bestimmen was die Substanz genau ist. Das einzige was er darüber sagen kann ist, daß es so ähnlich wie ein Schwamm funktioniert. Es saugt jede Flüssigkeit in sich auf und wird dadurch weich. Ist die Flüssigkeit komplett aufgesogen, erhärtet sich das Material und bekommt eine Widerstandskraft die die von Stahl bei weitem übersteigt.

Vergleichen die Abenteurer die erhärtete Substanz mit dem Block auf den Photos, so wird klar das der Block aus eben diesem Material bestand und er sich im Wasser auflöste. Eigentlich wäre damit alles geklärt, wäre diese Substanz nicht auf dem Kay gelegen. Dort hatte sie die Explosion nämlich niemals hinschleudern können. Abgesehen davon wären dann keine großen runden Tropfen entstanden. Außerdem braucht es einige Sekunden bis das Material flüssig wird, Sekunden die davonfliegende Teile des Blocks nicht gehabt hätten (der Schnee wurde durch die Explosion weggefegt und kann also auch nicht auflösend gewirkt haben). Und dann ist da noch immer die Frage um die Inschrift. Agent Webley sollte die Tonaufnahmen und die Photos der Inschrift an den archäologischen Professor übergeben haben (Hat er das nicht, so wäre es jetzt spätestens Zeit dafür). Ein Besuch bei dem Wissenschaftler informiert aber, daß es noch mindestens bis morgen brauchen wird, um eine Aussage machen zu können.

16. Dezember

Nach einer unangenehmen von fragenden Gedanken geplagten Nacht nehmen die Abenteurer am Morgen wieder die Fährte auf. Man macht man sich abermals auf zu dem Professor. Überraschenderweise trägt der Archäologe noch immer die gleiche Kleidung, was darauf hinweist, daß er die ganze Nacht durch mit dem Block beschäftigt war. Seinem Gesicht ist das jedoch nicht anzusehen, er ist in höchster Aufregung und brennt darauf den Abenteurern zu erzählen was er herausgefunden hat.

Mithilfe eines Bilingue, eines Zweisprachensteins der an anderer Stelle im Irak 1832 aufgetaucht war, gelang es dem Professor die Inschrift zu entziffern. Bisher hatte niemand etwas mit der zweiten unbekanntem Schrift auf dem Stein anfangen können. In der Tat war der Block die erste Quelle dieser Schrift nach der Bilingue.

Der Text auf dem Block bedeutete sinngemäß "Für alle Zeit soll Gott verbannt sein". An Anlehnung der Aussprache der bekannten Sprache des Zweisprachensteins war es sogar gelungen, den Sprechgesang zu verstehen. Die sich immer wiederholenden Tausenden Stimmen singen von der glorreichen Verbannung Gottes, dem Aufleben des Bösen und schließlich warnen sie jeden Finder des Quaders vor einem Fluch, der jeden ereilen soll, der versucht den Block zu öffnen. So unglaublich es klingen mag, es hat den Anschein als wäre Gott in dem Quader gebannt worden.

Durch die Erklärung der Sprache auf dem Bilingue und der Tiefe des ursprünglichen Fundes datiert der Professor den zerstörten Block auf etwa 20.000 Jahre. Älter also, als alles was man je zuvor gefunden oder gesehen hatte.

Noch während der Wissenschaftler am Erklären ist, betreten drei dunkel gekleidete Gestalten den Raum. Auf die Frage nach ihrem Begehrt zücken diese Revolver und fordert die Herausgabe des Materials. Schlimmstensfalls sind die Abenteurer zu langsam und befinden sich nun bereits in Schach. Ist dies der Fall, so gelingt es den Unbekannten das Gewünschte an sich zu nehmen und zu fliehen. War man jedoch in der Lage die Situation rechtzeitig zu erkennen, kommt es zum Kampf. Sollte jemand der Opponenten überleben bringt man in Erfahrung, daß es sich um spanische Spione handelte. Deren Regierung war der Meinung, England habe den Untergang des Frachters nur vorgetäuscht um den Block in aller Stille behalten zu können **[Nach dieser Attacke sollte man die Gefahr für den Professor erkennen, schließlich gibt es ja auch noch andere Agenten. Eine Möglichkeit wäre es, ihm Polizeischutz zu geben].**

Nimmt man nun alle Hinweise zusammen, so dürfte klar sein, daß sich etwas in dem Quader befunden hat was nach der Explosion aus dem Wasser stieg und die Spuren hinterließ. Die entscheidende Frage ist nun, wohin ist es gegangen ?

Wohin konnte ein Wesen gehen, daß einst für Gott gehalten wurde. Die Antwort hierauf ist so einfach wie logisch: Es ging in die Kirche. Von der starken Ausstrahlung geleitet findet das unbekannte Wesen schließlich seinen Weg in das Friedlichste aller Gebäude **[Es ist nicht zu erwarten, daß die Spieler darauf schnell kommen. Doch nach gründlichem Nachdenken sollten sie schon in der Lage sein, die Handlung des Wesens nachzuvollziehen. Kommt man trotzdem nicht darauf, so kann man von einem Bobby nach ungewöhnlichen Auffälligkeiten der letzten Tage gefragt erfahren, daß ein Pfarrer ein Gespenst in seiner Kirche gesehen haben will, und zwar genau in der Nacht, als das Schiff sank. Dauert es länger als 6 Stunden nach dem Besuch im Museum bis die Abenteurer das Wesen finden, könnten andere schneller sein. Der Professor wird noch einige Male von ausländischen Spionen besucht. Auch diese machen sich ihr Bild und kommen nach entsprechender Zeit auf die richtige Lösung].**

Das gesuchte Gotteshaus muß selbstverständlich in der Nähe des Hafens liegen, denn weit kann das Wesen ja nicht gegangen sein. Also kontrolliert man diese Kirchen und zwar von oben bis unten **[Ab dem Museumsbesuch wird man von zwei deutschen Agenten verfolgt, was bemerkt werden könnte].**

Fündig wird man schließlich auf dem Dachstuhl der St. Helens Kathedrale, einem riesigen gotischen Gebäude. In Begleitung des Priesters entdeckt man die humanoide Gestalt. Entfernt sind menschliche Züge zu erkennen. Die Haut scheint aus irgendeiner transparenten Flüssigkeit zu bestehen, im Inneren des Körpers ist eine Art Gas wahrzunehmen. An der Stelle der Augen leuchtet die Flüssigkeit gelblich. Die Gesichtszüge sind zwar die eines Menschen, doch es ist deutlich zu erkennen, daß diese nur aufgesetzt und funktionslos sind.

Dann nimmt das Wesen Kontakt zu den Spielern auf. Plötzlich hat man das Gefühl, als erwärme sich die Innenseite des Kopfes und den Abenteurern wird es leicht schwindelig. Jener Teil des Gehirns wird aktiviert, der schon seit jeher stumm und ungenutzt blieb. Die Fähigkeit zur geistigen Kommunikation steckt in uns allen, das Wesen ist nur in der Lage, diesen schlafenden Bereich wiederzuerwecken. Jetzt können die Charaktere eine angenehm klingende Stimme in ihren Gedanken hören. Doch die Worte sagen den Spielern nichts, sie sind der Sprache nicht mächtig. Als das Wesen das Unverständnis bemerkt, überträgt es seine Emotionen auf die Abenteurer. Man verspürt große Angst, Verwirrung und Neugier **[Ab diesem Zeitpunkt besitzen die Spieler die Fähigkeit telepatisch miteinander zu kommunizieren. Diese Eigenschaft wird jedoch nach 48 Stunden wieder verschwunden sein].**

In dieser Situation gibt es zwei Möglichkeiten für die Spieler. Entweder man macht sich nun auf zum Geheimdienst um den Fund zu melden, oder man versucht zuerst zu verstehen, was das Wesen gesagt hat. Da der Fremde einen äußerst friedfertigen, ja, beruhigenden Eindruck macht, wäre es vernünftig letzteres in Betracht zu ziehen. Dabei kann abermals der Professor helfen, schließlich versteht er die alte Sprache. Der Pfarrer ist von dem Erlebnis überwältigt und überzeugt, es hier mit etwas Göttlichem zu tun zu haben. Entscheidet man sich trotzdem streng nach den Regeln vorzugehen, so wird das über kurz oder lang das Ende des Wesens sein.

Was man auch immer beschlossen hat, zunächst werden die Spieler von den deutschen Agenten angegriffen. Die Verfolger hatten natürlich bemerkt, daß die Abenteurer etwas gefunden hatten. Nun versuchen die zwei ausländischen Spione sich in Besitz des fremdartigen Wesens zu bringen und die Zeugen zu beseitigen.

Ist der Kampf überstanden verläßt man die Kirche wieder, zumindest einer der beiden Charaktere **[Falls man versuchen sollte, das Wesen mitzunehmen, wird man feststellen daß der Fremde dies nicht will. Mithilfe seiner übersinnlichen Fähigkeiten verhindert er, daß man ihn greift. Abgesehen davon wäre es ziemlich blöd ein solch fremdartiges Wesen am helllichten Tag durch die Stadt zu tragen].** Egal wohin der Weg nun führen mag, man wird verfolgt. Doch diesmal ist es kein ausländischer Spion, es ist ein Bote des Bösen. Ein Werkzeug der Dunkelheit, ein Mensch, welcher von einem Dämon besessen ist und nun im Auftrag der Finsternis agiert. Das Böse war seit Jahrhunderten damit beschäftigt, auch diese Zivilisation in den Bann der Dunkelheit zu ziehen.

Der Botschafter des Göttlichen durfte diese Pläne nicht durchkreuzen. Schon vor Jahrtausenden war es gelungen ihn zu bannen, und diesmal würde es wieder gelingen. Doch so leicht wie einst war es nun nicht mehr. Der Botschafter hatte sich in einem heiligen Haus versteckt, was unzugänglich für die Diener der Finsternis ist. Es durfte ihm keinesfalls gelingen, in seine eigene Welt zurückkehren. Er könnte berichten, daß es noch viel Leben auf diesem Planeten gibt, die dem Bösen noch nicht verfallen sind. Die Folge wäre, daß Tausende seinesgleichen zurückkämen um die Unschuldigen zu retten. Das mußte um jeden Preis verhindert werden. Zu diesem Zweck stellte man einen Beobachter bei der Kirche ab, denn es ist klar, daß der Botschafter sich irgendwelcher Leute bedienen muß, wenn er in seine Welt zurückkehren will. Schließlich braucht es hierzu eine Maschine deren Teile nicht in dem Gotteshaus zu finden sind. Töte also die Boten, und der Botschafter wird gezwungen sein auf der Erde zu bleiben, solange, bis man in der Lage ist ihn erneut zu bannen.

Vernünftigerweise sollte der Abenteurer auf dem Weg zu dem Professor sein (Wo auch immer der nun sein mag, eventuell befindet er sich in Polizeischutz). Es läuft einem ja nichts weg, wenn man trotz allem vorhat, die Regeln einzuhalten. Eilig sammelt man den Wissenschaftler ein und fährt wieder zurück in die Kathedrale. Natürlich nicht ohne die notwendigen Aufzeichnungen, welche man auf einem Umweg am Museum abholt. Die schwache Wintersonne hat ihren Lauf bereits beendet, als

man die Kirche zu zweitemal erreicht. Noch hält sich das Böse zurück und wartet auf den richtigen Moment.

Brennend vor Neugier stürzt der Archäologe die Treppen zum Dach hinauf. Oben angekommen fällt sein Blick sofort auf das fremde Wesen. Deutlich ist ihm die Ehrfurcht und Faszination ins Gesicht geschrieben. Dann aber durchfährt es auch ihn und er hört die Stimme im Geiste. Schnell öffnet der Professor seine mitgebrachte Tasche und zerrt einige Blätter daraus hervor. Murrend beginnt er die Worte zu wiederholen. Kurz darauf erhebt sich sein Kopf langsam wieder, er hatte verstanden.

Aufgeregt erzählt er den Abenteurern was er soeben erfahren hat. Der Fremde sei ein Wesen aus einer anderen Welt, vor Tausenden von Jahren auf die Erde gesandt, um das Leben zu behüten. Seit jeher hat es sich seine Rasse zur Aufgabe gemacht andere Völker zu beschützen und zu leiten. Jede unabhängige Zivilisation wird sich über kurz oder lang selbst zerstören, nur gemeinsam haben alle eine Chance dem Bösen zu widerstehen. Doch damals war es bereits zu spät. Die Zivilisation die einst diesen Planeten beherrschte war schon lange Zeit der Finsternis verfallen. Man verbannte ihn noch bevor er die Chance hatte zu fliehen.

Auch heute sei das Böse präsent und habe es auf ihn abgesehen. Deshalb bittet der göttliche Außerirdische die Abenteurer um ihre Hilfe. Alles was sie zu tun haben ist, ihm einige Dinge zu besorgen. Mithilfe dieser Bauteile wird er in der Lage sein einen Transporter zu bauen der ihn in die Heimat befördern wird **[Jetzt müssen sich die Spieler endgültig entscheiden. Werden sie dem fremden Besucher aus einer anderen Welt helfen, oder werden sie ihn gewissenlos an die Regierung übergeben. Eines ist sicher, die Mächtigen der Welt werden den Außerirdischen nicht gehen lassen. Sie werden seine Fähigkeiten erforschen und sich an seinem Wissen laben. Ist man trotzdem halsstarrig genug um immer noch darauf zu beharren die Sache zu melden, so bittet der Archäologe und der Pfarrer um die Hilfe der Spieler. Sie sind von der Richtigkeit der Hilfeleistung überzeugt].**

In der kommenden Nacht haben die Abenteurer genügend Zeit darüber nachzudenken, was sie nun tun wollen. Die Besorgungen können ohnehin erst am nächsten Tag gemacht werden, schließlich sind jetzt die Läden geschlossen. Auch der Professor und der Pfarrer bleiben die ganze Nacht über bei dem Außerirdischen und lassen sich mehr erzählen.

17. Dezember

Ruhig und erstaunlich ereignislos geht die Nacht vorüber. Das Böse hatte bisher noch keine Gelegenheit effektiv zuzuschlagen und so passiert nichts. Entschied man nun dem Besucher zu helfen, so erhält man nun eine Liste mit den Dingen, die der Außerirdische braucht. Während die Abenteurer die Teile besorgen, werden der Archäologe und der Priester dabei helfen diese zusammenzusetzen.

Beschloß man hingegen trotz allem dem Fremden nicht zu helfen, so ist es an der Zeit zum Hauptquartier des Geheimdienstes zu gehen. In diesem Fall fahren einige Stunden später dunkle Kastenwagen vor und transportieren das Wesen ab. Damit wäre das Abenteuer für die Spieler beendet.

Die benötigten Dinge um den Transporter zu bauen finden sich an folgenden Orten:

irgendein Optiker:	ein Teleskop und ein Sextant
Londoner Universität:	Sternenkarten, ein Luftdruckmesser und mathematische Utensilien
Uhrmacher:	ein exaktes Uhrwerk sowie ein mechanisches Zählwerk
Eisenwaren od. Elektriker:	12 Weicheisen, 12 Drahtspulen, elektronische Kabel 2 Magnete, Drahtschleife, Rollen und Federn, Metallgehäuse
Waffenhändler:	Sprengladungen und Stahlhülsen großen Kalibers
Schmied:	Wagenrad

Natürlich können die ein oder anderen Gegenstände auch an anderer Stelle aufgetrieben werden. Jetzt sollten sich die Abenteurer auf den Weg machen um Teil für Teil zu besorgen. Nachdem man je ein Bauteil bekommen hat, sollte man dieses sofort in der Kirche abgeben, damit dort sogleich der Zusammenbau stattfinden kann. Um die Spieler vor dem Einfluß des Bösen zu schützen, gibt ihnen der Priester je ein geweihtes Kreuz mit **[Dies wird verhindern, daß sich ein Dämon des Körpers bemächtigen kann. Das Geld für die Beschaffungen müssen die Spieler selbst tragen, sofern aber nicht genügend vorhanden ist, besitzt eben der Professor noch ein hübsches Sümmchen].**

Bei dem erstbesten **Optiker** kann man ein Teleskop nicht gerade auftreiben. Daher dauert es einige Zeit bis die Abenteurer den Richtigen gefunden haben. Dieser verkauft ihnen das Teleskop für 5 Pfund, den Sextanten für 2 Pfund. Nachdem der Kauf abgeschlossen ist und man den Laden gerade wieder verlassen möchte, stellt sich der Optiker den Spielern in den Weg. Wortlos zückt er ein Messer und stürzt sich auf die Charaktere. Mit einem wahnsinnigen boshaften Ausdruck in den Augen kämpft der Optiker wie ein Berserker. Aufgrund der Ausrüstung der Spieler sollte der Mann trotzdem kein Problem darstellen. Nach dem Kampf kann sich der wahrscheinlich tödlich Verwundete an nichts mehr erinnern.

Die Sternenkarten sowie einen Luftdruckmesser findet man am schnellsten in der Londoner **Universität**. Das große Gebäude macht einen majestätischen Eindruck, in dieser Situation jedoch eher einen bedrohlichen. Kann man sich die Attacke des Optikers nicht erklären. Die Professoren sind hilfsbereit und freundlich. Gegen das geringe Entgelt von 1 Pfund überlassen sie den Spielern die gewünschten Gegenstände. Auf dem Weg aus dem Gebäude wird man dann erneut überrascht. Der Hausmeister versucht die Abenteurer mit einer Schrotflinte zu ermorden. Auch er kann sich danach an nichts mehr erinnern.

Mit Vorsicht sucht man sodann den **Uhrmacher** auf. Alles scheint normal. Die benötigten Waren sind vorrätig und kosten zusammen 2 Pfund. Umschauend verlassen die Spieler den Laden, doch nichts geschieht. Als man jedoch in die Kutsche steigt, ist klar, daß man auch hier nicht ungeschoren davon kommt. Ein Bobby nähert sich dem Wagen, zückt seinen Schlagstock und versucht die Abenteurer zu erschlagen. Nach dem Kampf dasselbe Bild.

Rätselnd was der Grund für all diese Attacken ist erreichen die Charaktere schließlich den Eisenwarenhändler oder **Elektriker**. Zwar ist dieser von den Wünschen der Spieler erstaunt, doch auch er kann sie erfüllen. Der Preis beträgt 3 Pfund. Man bezahlt und ist im Begriff den Laden zu verlassen, als ein Passant in denselben stürmt. Alle Aufmerksamkeit wird davon von dem Elektriker abgelenkt welcher sich nun endlich in der Initiative sieht. Mit einem Messer bewaffnet greift er die Abenteurer an.

Größte Vorsicht ist selbstverständlich bei dem **Waffenhändler** angesagt. Schließlich stehen hier die Mordwerkzeuge einfach so in der Gegend herum. Die Sprengladungen und Stahlhülsen sind problemlos für 1 Pfund zu bekommen. Doch so einfach ist es auch hier nicht. Bevor der Händler den Sprengstoff nämlich übergibt, baute er einen Zünder hinein. Die Uhr ist auf 1 Minute eingestellt. Gelingt es den Trick zu enttarnen wird man von dem besessenen Waffenhändler angegriffen.

Dem **Schmied** muß nichts weiter als ein großes Wagenrad abgekauft werden, der Preis 50 Schillinge. Im Laden bleiben die Abenteurer von jeglichen Attacken verschont. Erst als sie wieder nach draußen auf die Straße treten werden sie von einer Kutsche aufs Korn genommen. Der Fahrer des Wagens hält in voller Geschwindigkeit auf die Charaktere zu (Gelingt kein PW:Reaktion steht man vor einem mächtigen Problem). Überlebt man die Aktion, so kann man zwar den Kutscher befragen, doch dieser wird die Abenteurer einfach erneut angreifen.

Konnten die Abenteurer alle Teile bis zur Dämmerung in die Kirche bringen und allen Mordversuchen entgehen, haben sie nun die Gelegenheit, sich den Transporter anzusehen. Im Verlauf des Tages hat der Pfarrer und der Professor eine kleinere Glocke der Kirche unter großen Anstrengungen auf den Dachstuhl gebracht. Dort wurde das Klanginstrument umgestülpt. An dem Wagenrad aus dem die Speichen entfernt wurden, sind die 12 Weicheisen angebracht worden, ebenso die 12 Drahtspulen welche zusammengebaut 12 Elektromagneten ergeben. Der Ring wurde auf die Glocke der Kirche gesetzt und verkabelt. Die 2 Magnete, die Drahtschleife, die Rollen und Federn sowie das Metallgehäuse wurden zu einem Dynamo zusammengesetzt. Angetrieben wird dieser von den Sprengladungen welche ein Triebrod sekundenlang sehr schnell bewegen werden. Auf die gleiche Weise wird das Wagenrad auf der Glocke bewegt, die nun ein mannsgroßer Trichter ist. Funktionieren soll die ganze Sache dann folgendermaßen: Durch das außerordentlich starke Magnetfeld welches für kurze Zeit innerhalb des Trichters entsteht, wird der Spin der Atome des Außerirdischen verändert welcher zu dieser Zeit eben in der Glocke steht. Durch die Veränderung der subatomaren Teile transformieren diese in elektromagnetische Strahlung. Diese macht sich dann auf den Weg in den

Weltraum. Damit kaum etwas davon entkommen kann, gibt der Trichter allen Strahlen die aus der Reihe tanzen die richtige Richtung. Nach einer über dreihundertjährigen Reise wird der Strahl dann nahe dem Stern durch dessen Magnetfeld wieder in Materie aufgespalten. Als Abfallprodukt bleiben Positronen und Anti-Protonen zurück, welche durch die Magnetlinien jedoch von der restlichen Materie getrennt werden.

Das Teleskop, den Sextant, die Uhr, die Sternenkarten und den Luftdruckmesser braucht der Außerirdische um die exakte Position seiner Heimat von der Erde aus zu bestimmen. Das Zählwerk wurde nur zu Einstellungszwecken an dem rotierenden Wagenring verbraucht, der an diesem Abend mit einem Teil des Sprengstoffes probegezündet wird. Die Positionsbestimmung kann natürlich erst bei völliger Dunkelheit erfolgen. Ein Teil des Daches der Kathedrale wurde direkt unter dem Transporter aufgebrochen, so daß der mächtige verspiegelte Trichter nun direkt in den Sternenhimmel zeigt.

In den folgenden Stunden nimmt das Wesen die astronomischen Beobachtungen vor, die nötig sind um seine Heimat anzuvisieren. Jetzt gilt es keine Zeit zu verlieren, nur bis zu einem bestimmten Zeitpunkt ist der Stern von dieser Position auf dem Globus aus sichtbar. Die letzten Vorbereitungen werden getroffen, die Glocke ausgerichtet.

Währenddessen ist das Böse gezwungen zu handeln. Man hatte es schließlich nicht geschafft die Beschaffung der Einzelteile des Transporters zu verhindern. Das Problem ist nur, daß man noch immer unfähig ist, den heiligen Boden der Kirche zu betreten. Die einzige Lösung für dieses Problem ist, Menschen in die Kathedrale zu schicken. Menschen die ohnehin dort hinein wollen und nur noch das richtige Werkzeug brauchen: ausländische Agenten.

Ausgestattet mit der Substanz welche das fremde Wesen bannen kann, bahnen sich wenig später 4 russische Spione den Weg zum Dach der Kathedrale. Der Endkampf beginnt.

Wie das Abenteuer nun ausgeht, ist nicht vorherbestimmt. Besiegt man die Boten der Finsternis, so steht dem Transport des Außerirdischen nichts weiter im Wege. Andernfalls siegt das Böse und das dürfte auch für die Abenteurer nicht gerade angenehm sein ...