

H. P. Lovecraft's

CTHULHU

GALES



**SPACE
GOTHIC
REMIX**



papergames.de

H. P. Lovecraft's
CTHULHU
Gail



2. Akt:
Die Augen des Drachen



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss und Schneider
Wiesbaden

Call of Cthulhu® ist eingetragenes Warenzeichen von Chaosium Inc., Oakland CA, USA.

Lizenziert von Chaosium Inc., Oakland CA. und Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.

Zitate aus Lovecrafts Werk und Benutzung der Kreaturen des Cthulhu-Mythos mit freundlicher Genehmigung von Arkham House Publishers, Saut City WA, USA.



Dieses Abenteuer ist dem besten Stechmücken-Frühwarnsystem der westlichen Hemisphäre gewidmet.
Keep the faith, Mosquito Barclay!

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen (ausgeschlossen ist das Kopieren der zum Spiel nötigen Spielhilfen und Tabellen für den eigenen Gebrauch). Die Spielvorschläge in diesem Buch sind von den Autoren und der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Beachten Sie bitte, daß die im vorliegenden Abenteuer geschilderten Ereignisse und die Aktionen der darin vorkommenden historischen Persönlichkeiten frei erfunden sind. Die Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider unterstützt keine gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

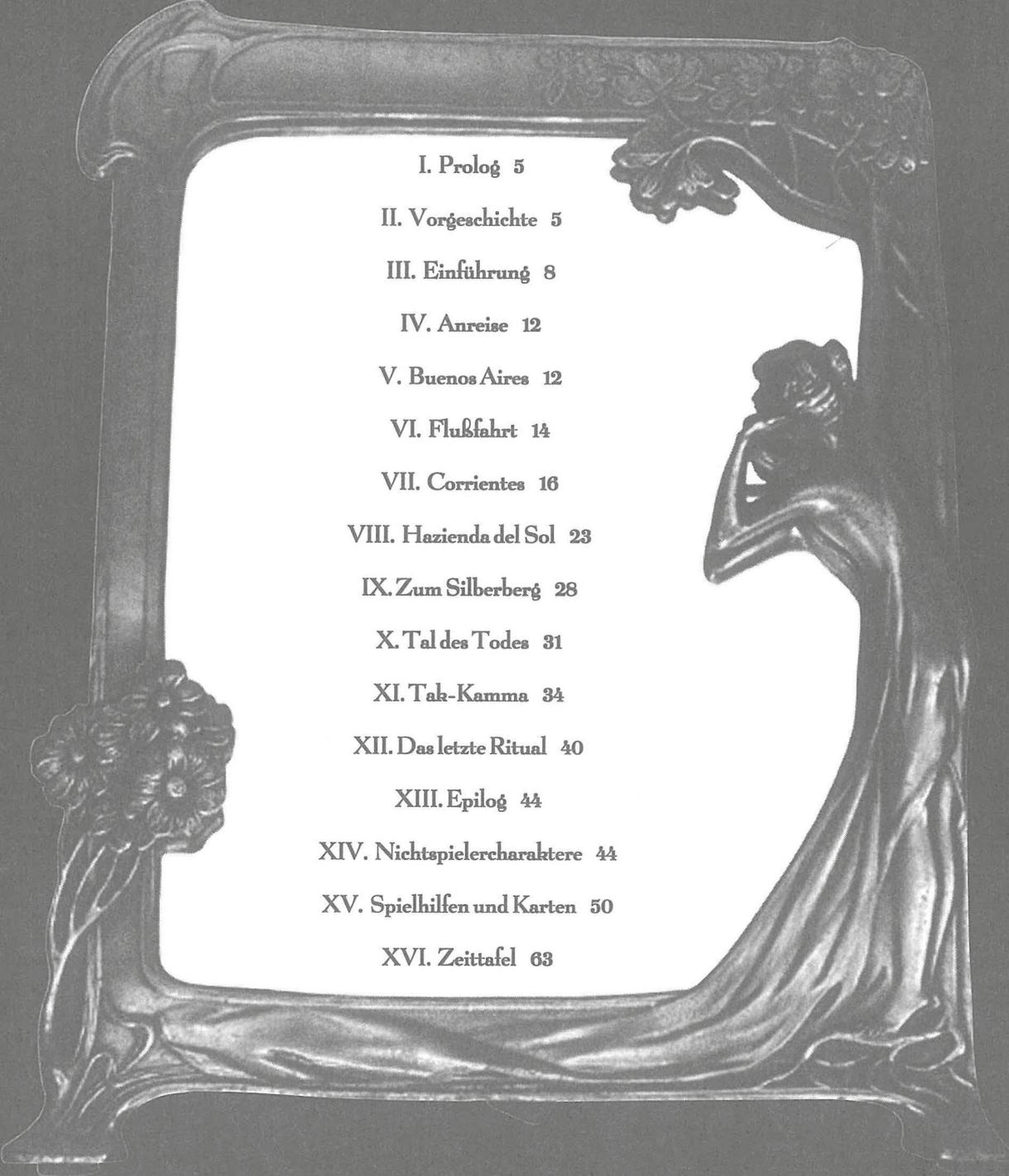
© 2000 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Wiesbaden
Zeichnungen: Hans-Jörg Brehm, Darmstadt; Hans Schneider, Wiesbaden
Autor: Gerhard Winkler, Wörrstadt
Redaktion: Gerhard Winkler, Wörrstadt; Sigrid Pettrup, Wiesbaden
Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden
Belichtung: Clemens Schleussner, Wiesbaden
Druck: MK Druck GmbH, Essen
Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Wir danken den Familien Schneider, Schramm und Greiss für die alten Photos, die wir in diesem Band abdrucken durften. Die dort abgebildeten Personen haben nichts mit dem Inhalt der Texte zu tun. Klar, oder?



Inhalt

- 
- I. Prolog 5
- II. Vorgeschichte 5
- III. Einführung 8
- IV. Anreise 12
- V. Buenos Aires 12
- VI. Flußfahrt 14
- VII. Corrientes 16
- VIII. Hazienda del Sol 23
- IX. Zum Silberberg 28
- X. Tal des Todes 31
- XI. Tak-Kamma 34
- XII. Das letzte Ritual 40
- XIII. Epilog 44
- XIV. Nichtspielercharaktere 44
- XV. Spielhilfen und Karten 50
- XVI. Zeittafel 63



**Deine Seele mußte schwinden
Und mein Herz riß sie mit fort
Doch ich weiß, daß wir uns finden
Bald an einem andren Ort**

**Deine Zukunft hat genommen
Dir des üblen Vaters Hand
Bald wird unsere Rache kommen
In dem weit entfernten Land**

Argentinien



I. Prolog

„Ein Telegramm, Señor!“

Aufgeregt kommt der ärmlich gekleidete Bauernbursche die Stufen der Veranda heraufgehastet, die das luxuriöse Landhaus umgibt. Der Besitzer, Anthony Gail, seines Zeichens einer der reichsten Männer des fernen Großbritanniens, erhebt sich mit katzengleicher Gewandtheit aus seinem Schaukelstuhl und mustert den Jungen mit stechend blauen Augen.

„Gut, Pablo. Gib es mir, und laß Dir in der Küche ein Glas Limonade reichen.“

„Muchas gracias, Señor.“ Mit glückseligem Lächeln auf seinem stupiden Gesicht eilt der kleine Bauernbursche davon, um seinen Lohn zu genießen.

Nachdenklich dreht Gail den Umschlag in seinen sehnigen Händen. Ein Mann in den späten Vierzigern, auf teuflische Weise gutaussehend, das Gesicht übersät von unzähligen Lachfalten, welche ihm einen ironischen Ausdruck verleihen, ohne ihn dabei sympathisch wirken zu lassen. Breite Statur, muskulös und makellos, Bewegungen von der Geschmeidigkeit eines Panthers, das aschblonde Haar kurzgeschoren.

Am auffälligsten jedoch die Augen. Tiefe Seen von einem unheimlichen, kalten Blau, welche scheinbar bis auf den Grund der Seele blicken können, hinterlassen den Eindruck, nichts könne vor ihnen verborgen werden. Die Augen eines Teufels.

Kalter Blick, als sie den Text des Telegramms überfliegen, während sich Gails Miene zusehends verfinstert. Minutenlang starrt er auf die ungeheuerlichen Worte, das Gesicht verzogen zu einer Maske grauenhafter Wut, der Körper bewegungslos, Atem angehalten.

„Nein.“ Zusammengeknüllt fliegt das Telegramm in eine Ecke, der

Schaukelstuhl folgt ihm Sekunden später.

„Nein. NEIN! Diese Bastarde, dieses hirnlose Gezücht. Mein Lebenswerk. MEINE SCHÖPFUNG!“

Schritte im Flur. Von Baskewitz, der Deutsche, tritt auf die Veranda hinaus, seine Stirn fragend gerunzelt.

„Was ist los, Tony?“

„Der armselige Schnüffler, den dieser schwachsinnige Peterson angeheuert hat, um Marys Mörder zu finden. Nicht genug, daß unser minderbemittelter Freund es zugelassen hat, daß dieser Schmalspurdetektiv und sein Anhang alle Zusammenhänge um Marys Tod herausbekommen und vom Kult erfahren haben, besitzt er auch noch die Frechheit, jede Chance zu vertun, um die Bande zu erledigen. Führt sie geradewegs ins Geheimversteck und läßt sich, zusammen mit dem ganzen Zirkel, außer Gefecht setzen. Aber um dem ganzen die Krone aufzusetzen, Fritz: Sie haben das Kind getötet.“

von Baskewitz schluckt trocken. Das Kind. Der Träger aller ihrer Hoffnungen. Die neugeborene Inkarnation der Göttin, bestimmt dazu, das Grauen über eine ahnungslose Menschheit zu bringen, zu töten, auszulöschen ...

„Fritz, wir werden trotzdem weitermachen. Der Ägypter wird außer sich sein. Aber wir haben eine zweite Chance. Es wird Monate dauern, aber ich werde nicht aufgeben. Denn wenn ich aufgebe, wird es eine Lust für uns sein, lediglich in Aschehaufen verwandelt zu werden. Schnapp Dir Deine besten Leute und stell eine Expedition zusammen. Und sorg dafür, daß Pablo, die kleine Ratte, im Haus bleibt. Ich werde ihm persönlich seine nichtsnutzige Zunge herausreißen.“

Der Deutsche nickt stumm und zieht sich ins Haus zurück, beginnt damit, scharfe Befehle zu

bellern, während Gail mit steiner Miene in die untergehende Sonne starrt. Welch eine Katastrophe! Die letzten zwanzig Jahre seines Lebens hatte er damit zugebracht, auf die Geburt des Kindes hinzuwirken, hatte finstere, kosmische Grauen herabbeschworen, seine Frau geopfert und eine Tochter in die Welt gesetzt, deren einzige Bestimmung es sein sollte, das Wesen zu empfangen, welches, von Nyarlathotep, dem Boten der Alten gezeugt, die neue Inkarnation der fürchterlichen Fruchtbarkeitsgöttin Shub Niggurath sein würde. Die Suche nach dem geheiligten Tempel der Alten, in dem das Kind heranwachsen sollte, hatte jedoch seine Anwesenheit in Argentinien gefordert. Und nun, als sie sich alle schon am Ziel glaubten, als das Neugeborene schon in seinem Behelfsheim in Wood Common auf seine Überführung an den geheiligten Ort wartete – alles aus.

Blinder Haß überflutet Gails Gedanken. Die werden ihn kennenlernen. Werden leiden, wie noch nie ein Mensch gelitten hat. Um ihren Tod werden sie betteln, werden heulen wie die Kinder, bevor... genug. Es sind noch viele Vorbereitungen zu treffen, wenn wenigstens dieser zweite Plan so gedeihen soll, wie er es sich vorstellt.

II. Vorgeschichte

Lange bevor die Ahnen der ersten Menschen die Bäume verließen, lebte in Südamerika auf dem Gebiet des heutigen Argentinien das schreckliche Volk der vogelartigen Rhak-Narr. Sie waren geschickte Flieger, hatten einen leichten Knochenbau und eine Kultur, die mit der der Azteken vergleichbar war. Die Rhak-Narr liebten das Silber und bauten große

Städte und Pyramiden, die sie mit dem edlen Metall überzogen. Sie beteten den Äußeren Gott *Rhauka-Tal* und seine entsetzlichen Brüder an und brachten ihnen unzählige Tieropfer dar. Doch als die Sterne ungünstig standen, konnten sie nicht mehr leben. Sie waren ein Volk der Nacht und auf gewisse Konstellationen angewiesen. So zogen sie sich immer tiefer in die Erde zurück, wo sie schließlich in großen Höhlen siedelten. Aber immer noch kamen sie regelmäßig auf Raubzügen zur Oberfläche zurück.

Als die frühen Indios erste Kontakte mit den Rhak-Narr hatten, erschienen ihnen diese als Dämonen der Finsternis. Die Vogelmenschen, immer auf der Suche nach Opfern für ihre finsternen Götter, überfielen nachts die Dörfer, und bald gab es unheimliche Legenden über den *gefiederten Tod*, die an den Lagerfeuern hinter vorgehaltener Hand geflüstert wurden. Die Grausamkeit der nächtlichen Jäger war unbeschreiblich. So machte sich eines Tages eine Expedition, bestehend aus den Kriegerern von zehn Dörfern, auf, um dem Spuk ein Ende zu setzen.

Sie verfolgten eine Gruppe von Rhak-Narr bis zu den alten Tempelanlagen von *Tak-Kamma* und entdeckten einen Abstieg in die Unterwelt. Zwei volle Tage verfolgten sie die Spuren der Bestien, was teilweise sehr mühselig war, da die Gangsysteme auf flugfähige Nutzer zugeschnitten waren. Schließlich erreichten sie eine große Höhle, die augenscheinlich leer war. Leer bis auf ein riesiges Standbild, das eine so grauenhafte Ausstrahlung besaß, daß die meisten Indios schon allein bei seinem Anblick den Verstand verloren. Es war der große Drache Rhauka-Tal, eine Inkarnation des kriechenden Chaos. Das Standbild erhob sich volle zehn Meter hoch und anstelle von Au-

gen saßen in der riesigen Dämonenfratze zwei Smaragde in der Größe von Menschenköpfen. Nachdem etwa ein Viertel der Krieger schreiend das Weite gesucht hatte, nur um sich in dem verwirrenden Gangsystem zu verlaufen und das Leben an Fallen und heimtückische Angreifer zu verlieren, näherten sich die übrigen vorsichtig dem Götzenbild. In diesem Moment begann der Drache Feuer zu spucken. Durch einen geheimen Mechanismus ausgelöst, floß Lava aus seinem Maul und begann, die Höhle zu fluten. Die entsetzten Indios wollten fliehen, doch sie mußten feststellen, daß sie von Jägern zu Gejagten geworden waren. An den Ausgängen warteten bereits die Rhak-Narr und trieben die Ärmsten in die Lava zurück. Nur einem gelang die Flucht: Häuptling *Starker Arm*. Der tapferste aller Krieger erschlug allein acht der gefiederten Bestien und kämpfte sich bis an die Oberfläche durch. Er gelangte zurück zu seinem Volk und rettete es durch schwere Jahre, in denen sie bittere Not litten, weil alle üb-

rigen Krieger tot waren. Doch einen Erfolg hatte der Angriff gehabt: Die Rhak-Narr zogen sich fast völlig in ihr Höhlensystem zurück, und nur noch vereinzelt kamen Jäger an die Oberfläche, da sie mit einem erneuten Angriff der Indios rechneten.

Schließlich kamen die Eroberer aus dem Osten. *Kind des Feuers*, ein Nachfahre von *Starker Arm*, war zu dieser Zeit Häuptling der Indios. Er hieß die Spanier willkommen und bewirtete sie. Am Lagerfeuer hörten die Conquistadores die Erzählung vom *Potosi*, dem Silberberg, und der Stadt des gefiederten Todes. Doch all das Grauen, das die Erzähler beschrieben, verblaßte in den Köpfen der gierigen Eindringlinge im Vergleich zum Gedanken an Berge von Silber und zwei kopfgroße Smaragde.

So rüsteten Kapitän *Rodrigo Gonzales* und seine Männer eine Expedition aus und zwangen viele Indios gegen deren Willen in ihren Dienst. Tagelang marschierten sie einen Seitenarm des *Río Paraná*



Ein Priester der vogelartigen Rhak-Narr.



Der gefiederte Tod attackiert das Dorf von Starker Arm.

entlang, bis sie das Gebiet des gefiederten Todes erreichten. Gut die Hälfte der Träger desertierte beim Anblick der überwucherten Tempelruinen. Mit den übrigen drangen die Spanier in das unterirdische Höhlensystem ein. Stundenlang durchstöberten sie die Gänge, ohne einen Hinweis auf die Edelsteine zu finden. Gonzales verlor die Geduld, ließ den verbliebenen Trägern die Füße fesseln, und schwor, jede Stunde einen von ihnen zu töten, wenn sie ihn nicht sofort zu den Schätzen brächten.

Viele Stunden später erreichten sie schließlich die Höhle mit dem Standbild. Die gierigen Spanier stürmten sofort vor, die verkohlten Leichen mißachtend, die aus dem erstarrten Boden ragten. Plötzlich jedoch erfüllte ein Flattern die Luft. Aus unzähligen Seitenhöhlen brachen die Rhak-Narr hervor. Jahrhunderte hatten sie sich nur von Fledermäusen und Ratten ernährt, doch der Geschmack von menschlichem Blut war noch in ihrer Erinnerung, und der Gedanke an die Berichte der wenigen Tapferen, die hin und

wieder an der Oberfläche auf Jagd gingen, ließ ihnen das Wasser im Mund zusammenlaufen. Schnell wurden die Spanier dezimiert. Erst, als sie sich zu einer Schützenlinie angeordnet hatten und ihre Musketen sprechen ließen, konnten sie die Vogelwesen zurücktreiben. Hals über Kopf flohen sie, doch nur wenige erreichten den Ausgang. Alle Indios wurden getötet, denn ihre Füße waren ja gefesselt. Gonzales versuchte jahrelang vergeblich, eine neue Expedition aufzustellen. Man

verlachte und verspottete ihn, und so starb er einsam und verbittert am 17.12.1534 in Paraguay.

1902 besuchte Anthony Gail während eines Angelausflugs am Río Paraná das Dorf der Nachkommen von Starker Arm. Dort vernahm er am Lagerfeuer die Geschichte des gefiederten Todes. Er bestach die Eingeborenen mit Waffen und billigem Alkohol und rüstete eine Expedition aus. Auf seinen Befehl hin wurden die Zurückgebliebenen kurz nach dem Aufbruch der Expedition von seinen Söldnern massakriert.

Schließlich entdeckte er die Ruinen am Potosi und bemerkte sogleich den Geist der Alten, der ihnen innewohnte. Er drang in die Anlagen ein und fand schließlich die Höhle der Rhak-Narr. Gail bot ihnen die Indios als Opfer dar und gab sich als Priester der Alten zu erkennen. Widerwillig schloß der Schamane der Vogelwesen einen Pakt mit ihm: Für eine gewisse Anzahl Menschenopfer pro Monat würde man Gail die Nutzung des Kultraums für seine finsternen Zwecke gestatten und ihn und seine Männer nicht behelligen.

Alles lief nach Plan. Zu den richtigen Zeiten hielt der verruchte Britte abscheuliche Rituale ab, während derer jeweils Dutzende von entführten Menschen dem kriechenden Chaos geopfert wurden. Doch das größte Opfer schlug fehl. Aufgrund der Intervention einer unerschrockenen Abenteuerergruppe (vergleiche Gail 1 - Der schwarze Messias) wurde der schwarze Messias, der hier seine Taufe erhalten sollte, nicht vor Rhauka-Tal geführt.

Nun ist Anthony Gail nur noch von einem Gedanken beseelt: Rache. Außerdem ist er in arger Bedrängnis. Er weiß, daß er dem kriechenden Chaos eine Entschädigung bieten muß, um nicht selbst verschlungen zu werden. Er hat nur eine

Chance: Er muß die schwarze Hochzeit wiederholen und dem kriechenden Chaos eine angemessene Braut bieten.

III. Einführung

Dieses Abenteuer kann sowohl als Fortsetzung von Gail 1 - Der schwarze Messias, als auch als Einzelabenteuer gespielt werden. In letzterem Fall muß die Motivation, einem gewissen Herrn Anthony Gail gehörig auf die Füße zu treten, gegebenenfalls durch den Spielleiter unterstützt werden. Nach den schrecklichen Ereignissen in London und Wood Common sind gut zwei Jahre ins Land gegangen, in welchen unsere tapferen Ermittler wieder und immer wieder von gräßlichen Alpträumen geplagt worden sind. Und doch konnten sie sich nicht zu dem Entschluß durchringen, nach Argentinien zu reisen und die Bestie, die hinter der unglaublichen Verschwörung steckt, ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Eine eisige Starre lähmte ihre Entschlußkraft, und tausend Dinge waren wichtiger.

So mag es sich denn um einen Wink des Schicksals handeln, als ihnen schließlich von dritter Seite her nahegelegt wird, nach Südamerika zu reisen - freilich aus einem ganz anderen Grund ...

Die Augen des Drachen

Die Abenteuerer erhalten vom British Museum in London den Auftrag, sich einer Expedition anzuschließen, die in Argentinien die Augen des Drachen, ein Paar Smaragde von legendärer Schönheit und Größe, sucht. Hierbei ist es völlig unerheblich, welchen Charakterklassen die Abenteuerer an-

gehören. Falls sie bereits in die schrecklichen Ereignisse um das Verschwinden von Mary Gail verstrickt waren, sollten bei der Erwähnung von Argentinien alle Alarmglocken läuten: War das nicht ... der skrupellose Vater ... Corrientes ... nichts wie hin! So führt der Zufall (?) die Charaktere direkt dorthin, wohin sich kein geistig gesunder Mensch freiwillig begeben würde: in die Höhle des Löwen.

Argentinien 1922

Der Freistaat Argentinien umfaßt eine Fläche von 2.978.600 Quadratkilometern. Dieses Gebiet erstreckt sich von *La Qiacca* an der bolivianischen Grenze im Norden bis nach *Ushuaia* im frostigen Süden Feuerlands und von den schneebedeckten Gipfeln der *Anden* im Westen bis zum *Río de la Plata* im Osten. Auf dieser riesigen Fläche leben 10.087.000 Einwohner. Die wichtigsten Städte sind *Buenos Aires* (1.780.000 Einw.), *Córdoba* (115.000 Einw.), *La Plata* (153.200 Einw.), *Rosario* (265.000 Einw.), *Santa Fé* (108.800 Einw.) und *Tucumán* (109.200 Einw.).

In Argentinien wird das metrische System verwendet. Der überwiegende Teil der Bevölkerung hängt dem katholischen Glauben an.

Sprache

Die argentinische Landessprache ist Spanisch, jedoch in einer für diese Region typischen Abwandlung, dem sogenannten *Castellano*. Für Spielleiter, die ihre Abenteuer gerne mit landestypischen Floskeln ausschmücken, sind die wichtigsten Worte/Redewendungen in der nebenstehenden Tabelle aufgeführt.

Im Gebiet um Corrientes herum, wohin sich die Abenteuerer zwangsläufig begeben werden, wird noch eine andere Sprache ge-

Spanisch (Castellano) für Abenteurer

ja/nein	si/no
bitte	por favor
(Vielen) Dank!	¡(Muchas) gracias!
Keine Ursache!	¡De nada!
Guten Tag!	
(vormittags)	¡Buenos dias!
(nachmittags)	¡Buenos tardes!
Guten Abend!	¡Buenas noches!
Herzlich willkommen!	¡Bienvenidos!
Wie geht es Ihnen?	¿Cómo está Usted?
(Sehr) gut./Schlecht.	(Muy) bien./Mal.
Auf Wiedersehen.	Adiós.
Hallo!	¡Hola!
In Ordnung.	Muy bien.
Ich weiß nicht.	No sé.
Prosit!	¡Salud!
Entschuldigung!	¡Perdón!
Bitte helfen Sie mir!	¡Ayúdeme, por favor!
Wie bitte?	¿Cómo ha dicho?
Sprechen Sie Englisch/Deutsch?	¿Habla usted inglés/alemán?
Potzblitz!	¡Caramba!
Schwein!	¡Chancho!
Esel!	¡Burro!

Guarani für Abenteurer

ja/nein	hee/nahániri
danke	aguyje
Keine Ursache!	Maráve ndoikói.
Guten Morgen! (Ansprache)	Mba'éichapa ne ko'e?
Guten Morgen! (Erwiderung)	Che ko'e porã.
Guten Tag! (Ansprache)	Mba'éichapa nde asaje?
Guten Tag! (Erwiderung)	Che asaje porã.
Guten Abend! (Ansprache)	Mba'éichapa nde pyhare?
Guten Abend! (Erwiderung)	Che pyhare porã.
Seid willkommen!	Tapeguáhe poráite!
Wie geht's?	Mba'éichapa?
Gut.	Iporã.
Auf Wiedersehen.	Jajuechapeve.
Entschuldigung.	Cheñyromi.
Achtung!	Háke!
Kannst Du mir helfen?	Ikatúpa chepytyvömi?
Wie bitte?	Erejevyna.
Zuckerrohrschnaps	taguato resay
Ich weiß nicht.	Ndaikuaái.
Verstanden?	Hesakãpa?
Das ist mir egal.	Mba'evete chéve.
Mistkerl!	Nde ariéro perõ!
Gauner!	Ne popinda!

sprochen, nämlich das *Guarani*, ein indianischer Dialekt, der im Norden Argentiniens sehr verbreitet ist und im benachbarten Paraguay sogar die zweite offizielle Landessprache bildet und dort

von 90% der Bevölkerung beherrscht wird. Die wichtigsten Floskeln auf Guarani sind in der linken Tabelle aufgelistet.

Geographie

Wie oben bereits angedeutet, hat Argentinien landschaftlich alles zu bieten. Die grasbedeckten Weiten der Pampas, Weidegrund für die berühmten argentinischen Rinderherden und die malerischen Gauchos, die unzugängliche Gebirgskette der Anden, die mit dem 6.959 Meter hohen *Aconcagua* den höchsten Berg des amerikanischen Kontinents enthält und wo sich in entlegenen Dörfern Überlebende des grauenhaften Massakers der weißen Eroberer an den indianischen Ureinwohnern zurückgezogen haben, subtropischer Regenwald, gigantische Flüsse, tosende Wasserfälle und Sumpfland. Für einen mit dem Schiff in Buenos Aires ankommenden Reisenden aus Europa oder Nordamerika wird diese Vielfalt jedoch nicht sofort offensichtlich. Die Hauptstadt Argentiniens ist ein Gemisch vielfältiger europäischer Baustile; die Bevölkerung der Stadt ist aus allen Ecken zusammengewürfelt und umfaßt fast mehr Immigranten, Urlauber oder Geschäftsreisende als Einheimische.

Wirtschaft

Argentinien exportiert in erster Linie Weizen, Gefrierfleisch, Mais, Leinsaat, Wolle, Häute und Felle. Haupthandelspartner sind Großbritannien, die USA, das Deutsche Reich und Frankreich. Das Eisenbahnnetz erstreckt sich über 38.100 Kilometer. Es gibt 3.645 Postämter und 1.116 Telegraphenämter (42.500 Kilometer Telegraphenlinien).

Regierung

Das Gebiet des heutigen Argentiniens wird 1776 in das neu gegründete, wohlhabende *Vizekönigreich La Plata* eingegliedert. 1810 wird der von



Der Präsident Argentiniens:
Hipólito Yrigoyen (Mitte).

Spanien eingesetzte Vizekönig gestürzt. In Buenos Aires bildet sich eine Revolutionsjunta, und auf dem Kongreß von Tucumán wird 1816 die Unabhängigkeit von der spanischen Krone erklärt. Eine zentralistische Einigungsbewegung versucht, sich gegen die föderalistischen Provinzmachthaber durchzusetzen. Das zwischen 1820 und 1829 herrschende Chaos ermöglicht dem Restaurator und Diktator *Juan Manuel de Rosas* die Machtübernahme. Dieser schweißt zwischen 1828 und 1852 aus den konkurrierenden Fraktionen und Provinzen das moderne Argentinien zusammen. Dabei kommt es überall zu blutigen Ausschreitungen; es entsteht jedoch auch ein föderalistisches System, das 1853 erstmals eine Verfassung erhält.

In die Amtszeit der Staatschefs, die bis zur Jahrhundertwende regieren, fällt die wirtschaftliche Revolution in Argentinien. Die Wirtschaft ist jedoch fast ausschließlich auf die Fleischproduktion ausgerichtet und stark von ausländischem Kapital abhängig. Der Wirtschaftsaufschwung wird von der Dezimierung der Indios begleitet. Man ermutigt Europäer, vor allem Italiener und Spanier, zur Einwanderung, auch um den Zufluß ausländischen Kapitals anzuregen.

Wirtschaftliche Krisen
und der Despotismus der

herrschenden Machtgruppen stärken zu Beginn des 20. Jahrhunderts die Opposition im einfachen Volk. Der radikale Präsident *Hipólito Yrigoyen* (seit 1916) führt eine Sozialgesetzgebung ein, ändert aber nichts an den festgefahrenen Agrarstrukturen.

Eine Zeitlinie der Geschichte Argentiniens finden Sie ab Seite 63.

Geld

1 Gold-Peso = 100 Centavo
(Tauschkurs: 4,05 Reichsmark /
4 Shilling)

1 Papier-Peso = 0,44 Gold-Peso
(Tauschkurs: 1,78 Reichsmark /
1 Shilling, 9 Pence)

Das British Museum

Montag, der 2. Januar 1922. Die Abenteuerer sitzen im Büro von *Professor Dr. Sean MacAlpin* in den ehrwürdigen Hallen des British Museum in der Hauptstadt des Empire. Wie die Charaktere nach London gelangt und unter welchen Umständen sie vom Professor angeworben worden sind, sollte der Spielleiter bereits vor Abenteuerbeginn im Hinblick auf ihre gewöhnlichen Aufenthaltsorte festgelegt haben. Frisch erschaffene Charaktere könnten beispielsweise Angestellte des Museums oder Archäologiestudenten sein. Alte Haudegen wird man wegen ihres Rufs als erfahrene Abenteuerer kontaktiert haben.

Wie auch immer, der Professor sucht eine Gruppe von wagemutigen, aber ehrenhaften Personen, die keine Gefahr scheuen und auch vor einer längeren Reise über das Meer nicht zurückschrecken. Als Entlohnung winkt nicht nur die Erstattung aller Reisespesen sondern auch eine Gratifikation von sage und schreibe 100 Pfund Sterling pro Kopf und Monat! Und was muß man für eine solche astronomische Vergütung tun?

„Bringen Sie mir die Augen des Drachen“, lautet die Antwort von Professor MacAlpin. „Keine Angst, Sie müssen dafür kein uraltes Reptil erlegen. Es handelt sich um zwei sagenhafte Smaragde in der Größe von Menschenköpfen, über deren Existenz meine Fakultät mittels eines Dokuments aus der Zeit der Conquistadores Kenntnis erlangt hat. Ein gewisser Hauptmann Rodrigo Gonzales hat sie 1527 in einem uralten Tempel im heutigen Argentinien entdeckt und aus nicht nachvollziehbaren Gründen an Ort und Stelle belassen, ohne jemals ein Sterbenswörtchen darüber zu verlieren. Einzig seiner Mutter in Spanien berichtete er in einem Brief davon, bevor er 1534 in Paraguay ums Leben kam. Die Mutter ging zur Beichte und der Beichtvater – Gott strafe ihn – direkt zu seinem Bischof, der eine Expedition ausrüstete, um die Juwelen in seinen Besitz zu bringen. Diese Expedition ist offenbar gescheitert, denn der Bischof kehrte niemals zurück.“

Ein Beauftragter unseres Museums, *Dr. Charles Nightingale*, hat nahe der Stadt Corrientes am Río Paraná ein Fragment aus dem Tagebuch von Rodrigo Gonzales entdeckt, das seine ungefähre Reiseroute beschreibt.

Unglücklicherweise hat irgend jemand seinen Mund nicht halten können, und nun suchen auch die verdammten Yankees nach den unschätzbaren Artefakten. Wie ich erst kürzlich erfahren habe, befinden sie sich ebenfalls in der Vorbereitungsphase. Sie orientieren sich an Berichten von der gescheiterten Expedition des Bischofs. Und sie werden diesen verdammten Grabräuber Jason Burnett schicken.

Aber wir sind aufrechte Briten, oder zumindest ehrliche Forscher, und die Welt hat ein Recht darauf, die Artefakte in angemessener Umgebung, nämlich hier im Museum, zu betrachten, nicht wahr?

Sie sollen daher sofort nach Argentinien aufbrechen und sich mit Dr. Nightingale zusammentun. Sie erreichen ihn am besten, wenn Sie von Buenos Aires aus per Flußboot den Río Paraná bis Corrientes nach Norden fahren. Dort können sie auch eine Expedition ausrüsten. Bringen Sie mir die Augen des Drachen, bevor sie diesem Verbrecher Burnett in die Hände fallen. Ladies, Gentlemen – sind wir im Geschäft?“

Natürlich kann diese Szene in eine beliebige andere Umgebung transportiert werden. Die Abenteurer können auch Amerikaner sein, dann hören sie an der *Miskatonic University* von Prof. Dr. Burnett dieselbe Rede (er und MacAlpin tauschen dann einfach die Rollen). Oder sie arbeiten für Prof. Dr. Manfred Hasenstein vom *Deutschen Museum* in Berlin. Oder für die *Vatikanischen Museen* in Rom. Oder, oder, oder. Wichtig ist nur, daß der Spielleiter darauf achtet, daß das Abenteuer in der vorliegenden Form auf einer britischen Gruppe basiert. Gehören die Charaktere anderen Nationalitäten an, muß er an den entsprechenden Stellen aufpassen, daß er sich nicht verplappert und eventuell Spielhilfen leicht verändern, damit sie zu seinen Spielern passen.



Graham Cooper ist schon vor Ort.

Was die Charaktere nicht wissen: Ein alter Bekannter von ihnen weilt derzeit als Assistent von Dr. Nightingale in Corrientes. Es handelt sich um *Graham Cooper*, *Mary Gails* Liebhaber und Mörder. Der junge Mann ist unter falschem Namen aus Rachsucht nach Argentinien gereist, um den üblen Schurken Anthony Gail zur Streckke zu bringen. Bislang waren seine Bemühungen jedoch noch nicht von Erfolg gekrönt.

Nachforschungen

Die Zeit bis zur Abreise können die Charaktere natürlich nutzen, um sich ein wenig über für das Abenteuer wesentliche Dinge zu informieren. Bis ihr Schiff in Liverpool ablegt, haben sie knapp eine Woche Zeit, in der sie sich von ihren Lieben verabschieden, Ausrüstung einkaufen oder in Bibliotheken/Zeitungsarchiven nach Hinweisen suchen können.

Jason Burnett

Quellen: Diverse archäologische Zeitschriften.

Dauer: 1W4 Stunden.

Anforderungen: Erfolgreiche Probe auf *Bibliotheksnutzung* oder *Archäologie*.

Ergebnisse: Professor Dr. Jason Burnett ist mit gerade einmal 37 Jahren ein relativ junger Vertreter seiner Zunft. Er hat einen Lehrstuhl an der *Miskatonic University* in *Arkham*, befindet sich jedoch fast ständig auf irgendwelchen Expeditionen, die ihn um den ganzen Erdball führen. Seine im höchsten Maße umstrittenen Veröffentlichungen über prähistorische Zivilisationen und seine indifferente Einstellung zu den Gesetzen der Länder, in denen er Forschungen tätigt, haben ihm den Ruf eines wissenschaftlich nicht ernstzunehmenden Grabräubers eingebracht. Sein Spezialgebiet sind die untergegangenen Hochkulturen Mittel- und Südamerikas.

Argentinien

Quellen: Bibliotheken, argentinische Botschaft in London.

Dauer: 1 Stunde.

Anforderungen: Erfolgreiche Probe auf *Bibliotheksnutzung*.

Ergebnisse: Die Charaktere erhalten Landkarten von Südamerika und Argentinien (*Spielhilfen 1 und 2*, ab Seite 50). Bei einer erfolgreichen Probe auf *Geschichte* kann ihnen der Spielleiter auch die interessantesten Teile aus der Zeittafel (ab Seite 63) vorlesen.

Achtung Spielleiter: Natürlich sollten dabei die Einträge zu Anthony Gail und den konkurrierenden Expeditionen ausgelassen werden.

Rodrigo Gonzales

Quellen: Historische Fakultät einer größeren Universität.

Dauer: 1W6 Stunden.

Anforderungen: Erfolgreiche Probe auf *Bibliotheksnutzung* oder *Geschichte*.

Ergebnisse: Kapitän Rodrigo Gonzales ist in Geschichtsbüchern nur am Rande erwähnt. Er war offenbar ein unbedeutender Conquistador, der in den zwanziger und dreißiger Jahren des sechzehnten Jahrhunderts mit einer Truppe verbrecherischer Glücksritter die Gegend des heutigen Argentinien unsicher machte, es jedoch nicht zu irgendwelchem Ruhm als Entdecker brachte. Er soll zunächst ein Gefolgsmann von *Sebastian Caboto* gewesen sein, sich aber rasch von diesem getrennt haben, um auf eigene Faust die Wildnis zu durchstreifen. Gonzales war berüchtigt für seine exzessive Grausamkeit gegenüber den Eingeborenen und seinen eigenen Männern.

Die Augen des Drachen

Quelle: Unaussprechliche Kulte.

Dauer: 1W6 Tage.

Anforderungen: Zugang zu einer vollständigen Ausgabe des schrecklichen Druckwerks, erfolgreiche Probe auf *Cthulhu-Mythos* und die ent-



sprechende Sprache, in der die den Abenteurern jeweils vorliegende Ausgabe verfaßt ist.

Ergebnisse: Die Charaktere finden die folgende Textstelle (auch als *Spielhilfe 3* auf der Seite 52 abgedruckt).

Sieh in die Augen des Drachen und verzweifle. Der Atem Rhauka Tals schickt Träume oder den Tod. Nur ein Priester der Alten kann ihn besänftigen, doch bedarf es dazu des Opfers eines unschuldigen Kindes. Rufe seinen Namen nicht bei Nacht, denn der gefiederte Tod ist sein Arm und sein Ohr. Das kriechende Chaos fliegt mit seinem Zorn. Iä Nyarlathotep! Iä Rhauka Tal!

Anthony Gail

Quellen: Zeitungsarchive, argentinische Botschaft. Diese Informationen können auch in Buenos Aires (dann natürlich von der britischen Botschaft) erlangt werden. Dauer: 1W6 Stunden.

Anforderungen: Erfolgreich Probe auf *Bibliotheksnutzung* oder (in der argentinischen Botschaft) *Überreden*.

Ergebnisse: Gail reiste bereits am 24.12.1901 nach Argentinien ein. Die Regierung erteilte dem reichen Briten mit Freuden eine unbefristete Aufenthaltsgenehmigung. In den letzten 20 Jahren reiste er in der Regel ein bis zwei Mal jährlich nach England. Seit 1920 hat er diese Reisen offenbar eingestellt.

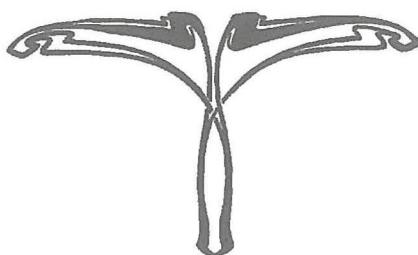
Er lebt in der Stadt Corrientes, nahe der paraguayischen Grenze. Dort widmet er sich auf einer luxuriösen Hazienda der Viehzucht. Gail hat viel in die argentinische Wirtschaft investiert und genießt bei offiziellen Stellen hohes Ansehen.

Eine zusätzliche *Glücksprobe* fördert einen Zeitungsartikel aus dem Buenos Aires Herald zutage, der Anthony Gail mit dem argentinischen Präsidenten *Hipólito Yrigoyen* bei einem

Angelausflug auf dem Río Paraná zeigt.

IV. Anreise

Die Reise nach Südamerika erfolgt in einem Passagierdampfschiff von Liverpool nach Buenos Aires. Die Fahrt ist ereignislos, kann aber von garstigen Spielleitern durchaus mit einigen Zwischensequenzen ausgeschmückt werden, die die Abenteurer auf eine falsche Spur locken. Haben Sie vielleicht noch das Szenario *Die Mauretania* aus dem *Auf Cthulhus Spur*-Abenteuerband *Die Anstalt* der alten Hobby-Products-Serie? Leicht abgewandelt ein geradezu perfektes Intermezzo! Die Überfahrt 2. Klasse (Preis pro Person 60 £) wird durch das British Museum bezahlt und dauert vom 9. Januar bis zum 24. Januar 1922. Falls die Charaktere den Luxus einer Reise 1. Klasse genießen möchten, müssen sie aus eigener Tasche einen Aufpreis von jeweils 60 £ bezahlen. Dafür erhalten sie jedoch jede nur denkbare Annehmlichkeit, die ausgesuchtesten Delikatessen und Kabinen, die den Zimmern eines Luxushotels in nichts nachstehen. Die Fahrt mit einem der Ozeanriesen dieser Zeit ist ein unvergleichliches Vergnügen und sollte den Charakteren entsprechend blumig geschildert werden. Anregungen hierzu mag das oben genannte Abenteuer *Die Mauretania* oder der Abenteuerband *Titanic-Inferno* aus der Cthulhu™-Reihe der Fantastische Spiele GbR bieten.



V. Buenos Aires

Die Hauptstadt Argentiniens hat 1922 rund 1.780.000 Einwohner. Sie wurde im Jahr 1536 als *Nuestra Señora del Buen Aire* gegründet und muß sich keineswegs hinter einer europäischen Metropole verstecken. Seit 1913 gibt es auch eine U-Bahn, die die wichtigsten Punkte der Stadt verbindet.

Sehenswürdigkeiten

Der *Plaza de Mayo* ist der geistige, historische und politische Mittelpunkt der Stadt. Hier erklärte am 15.05.1810 eine Volksversammlung vor dem *Cabalido* (dem Rathaus) die argentinische Unabhängigkeit. In der Mitte der Plaza steht die *Pirámide de Mayo*, das erste argentinische Denkmal (1811). Die Statue auf der Pyramide stellt die Göttin Justitia dar. Nach europäischem Vorbild angelegt ist die *Avenida de Mayo* (1894). Diese Straße ist mit Bürogebäuden, Cafés (z. B. *Café Tortoni*, Nr. 829, seit 1858; hier treffen sich Künstler, Dichter und Politiker zum Gespräch), Restaurants (empfehlenswert: *Pedemonte*, Nr. 676 seit 1890), Theatern etc. gesäumt. Am *Plaza del Congreso* findet man das *Casa Rosada*, das nach seinem rosafarbenen Anstrich benannte Regierungsgebäude (seit 1894).

In der Bibliothek der Universität von Buenos Aires soll sich unbestätigten Gerüchten zufolge sogar eine lateinische Kopie des berühmtesten *Necronomicon* unter Verschluss befinden.

Presse

Ausländische Besucher können sich im *Buenos Aires Herald* (englisch, seit 1876) oder auch der Zeitung *Argentinisches Wochenblatt*

(deutsch, seit 1889) über das Neueste vom Tage informieren.

Zwischenfall am Hafen

Die Charaktere verlassen das Schiff und werden vom Eindruck fremder Gerüche und dem unvergleichlichen Flair der argentinischen Hauptstadt überwältigt. Das Klima ist hier im Gegensatz zu den eiskalten Winden des Atlantik angenehm mild.

Kaum haben sie sich jedoch am Hafen versammelt, treffen sie auf einen ihrer schärfsten Konkurrenten. *Professor Dr. Manfred Hasen-*

stein, der bekannte Archäologe aus Berlin, und sein fünfzehnköpfiger Expeditionstrupp verlassen die Dritte Klasse (das Deutsche Museum verfügt nicht über die Mittel, um seinen Mitarbeitern eine luxuriösere Reise zu ermöglichen) und erblicken sofort die Abordnung des British Museum. Hasenstein und sein Assistent *Mboto*, ein hünenhafter Askari aus der ehemaligen Kolonie Deutsch-Ostafrika, gehen auf die Charaktere zu, und der Hauptmann im Ruhestand salutiert zackig vor der britischen Konkurrenz.

„Meine Damen und Herren, wie schön, auf diesem gottverlassenen Flecken Erde so kultivierte Menschen wie Sie zu treffen. Was treibt

Sie denn nach Argentinien? Wir sind auf dem Weg nach Corrientes, um dort ein paar Bodenproben für das Deutsche Geologische Institut zu entnehmen.“

Der Professor versucht, soviel wie möglich aus den Charakteren herauszulocken. Er wird keinesfalls zugeben, daß auch er hinter den Augen des Drachen her ist. Spricht man ihn direkt darauf an, so erwidert er:

„Augen des Drachen? Bedauere, nie gehört. Was soll das sein? Irrendwelche Fossilien? Soll ja sagenhafte Saurierskelette in Argentinien geben. Ist jedoch für uns nicht von Interesse, wünsche Ihnen viel Glück bei Ihrer Suche.“

Eventuelle Angebote der Gruppe, doch gemeinsam nach Corrientes zu reisen, lehnt von Hasenstein rundweg ab.

„Tut mir sehr leid, Herrschaften, aber einige meiner Männer sind auf Euch Tommis seit dem Großen Krieg nicht mehr so gut zu sprechen. Will ja selbst keine leidigen alten Geschichten aufreißen, aber ich habe keinen Bedarf an Feindseligkeiten. Wir reisen besser getrennt, in unser aller Interesse.“

Hotel

Es ist anzunehmen, daß die Charaktere direkt zum Río Paraná aufbrechen werden, um eine Passage nach Corrientes zu organisieren. Schließlich sollte Hasensteins Anwesenheit ihnen klarmachen, daß die Konkurrenz nicht schläft, und sie zu größter Eile antreiben. Falls sie sich jedoch nicht aus der Ruhe bringen lassen und sich zunächst in der Stadt umsehen wollen, empfiehlt es sich natürlich, erst einmal Hotelzimmer zu buchen, um nicht das gesamte Reisegepäck in Buenos Aires herumzuschleppen zu müssen.

In welchem Hotel die Charaktere absteigen, ist nicht von Belang. Wichtig ist jedoch,



Argentiniens Capitol – Palacio del Congreso – ist der Sitz des Senats und der Abgeordnetenversammlung. Auf dem vorliegenden Platz befindet sich – aus Stein und Bronze gefertigt – das nationale Monument.

daß ihnen, sobald sie das erste Mal ihre Zimmer verlassen und die Hotellobby durchqueren, bei einer gelungenen Probe auf *Verborgenes erkennen* ein Mann in Tropenkleidung auffällt, der in einem Sessel sitzt und eine Zeitung liest. Das wäre an sich nichts Ungewöhnliches. Bei der Zeitung handelt es sich jedoch zum einen um das deutschsprachige *Argentinische Wochenblatt*, und zum anderen linst der Mann immer wieder über den Rand der Zeitung hinweg, um die Abenteuerer im Auge zu behalten.

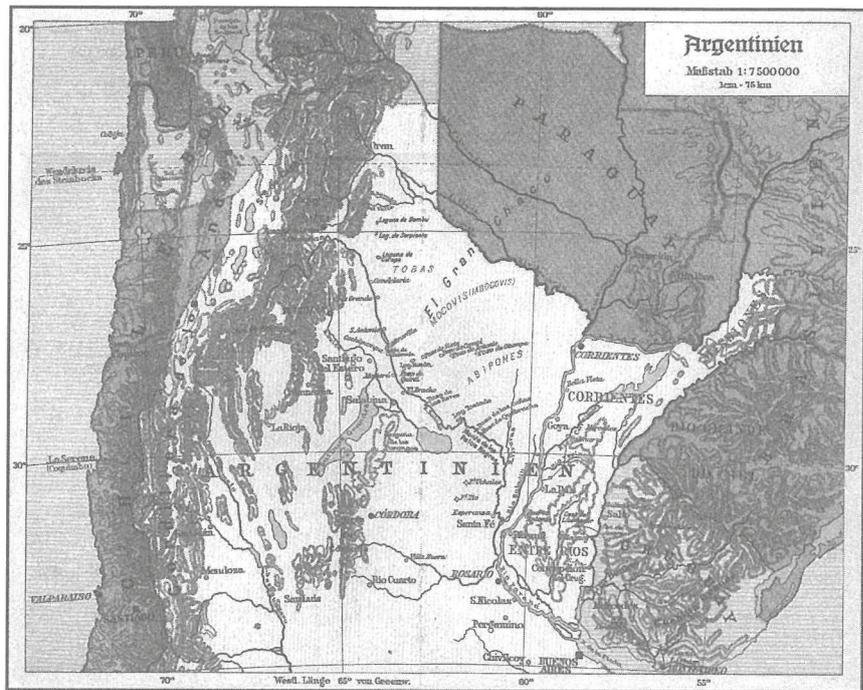
Es handelt sich um *Kurt von Röchlin*, einen Mitarbeiter von Professor Dr. Hasenstein. Er soll die „verdammten Tommis“ im Auge behalten. Stellt man von Röchlin zur Rede, so bestreitet er jede Verbindung zum Deutschen Museum.

„Entschuldigen Sie, aber ich finde nicht, daß ich ihnen Rechenschaft schulde, wo und wann ich meine Zeitung lese. Sie sollten ein wenig an Ihren Manieren arbeiten. Schließlich repräsentieren wir Europäer hier die Zivilisation. Guten Tag!“

Falls die Charaktere den Spieß umdrehen und den Deutschen ihrerseits beschatten, so können sie ihn gegen Abend zu den Flußdocks verfolgen, wo er das von der deutschen Expedition gemietete Boot besteigt (siehe auch Kapitel VI. *Flußfahrt*).

VI. Flußfahrt

Die beste Möglichkeit, Corrientes schnell zu erreichen, besteht darin, ein Flußboot zu benutzen. Vom Binnenhafen der Stadt aus fahren regelmäßig Boote in Richtung Corrientes. Die Reise dauert rund acht Tage. Es gibt zwar außerhalb der Stadt einen



Expedition Argentinien – auf den Spuren von Rodrigo Gonzales.

Flugplatz, aber keiner der Piloten ist bereit, die Gruppe nach Norden zu fliegen, und es können auch keine Flugzeuge gechartert werden.

Um mit dem Automobil zu reisen, sind die Straßen schlicht und einfach zu schlecht. Achsenbrüche und Radpannen würden dafür sorgen, daß die Reise um ein Vielfaches länger als auf dem Fluß dauern würde.

Als einzige Alternative würde sich eine Eisenbahnfahrt anbieten. Die Züge sind jedoch noch überfüllter als die Boote und halten viel zu oft, um einen nennenswerten Geschwindigkeitsvorteil zu bieten. Sollten die Abenteuerer jedoch auf einer Bahnfahrt bestehen, muß das folgende Kapitel vom Spielleiter entsprechend angepaßt werden.

Im Bootsverleih

Am Fluß liegen zwei Boote vor Anker. Noch während die Charaktere auf den Steg zugehen, wird an einem von ihnen eine deutsche Flagge gehißt. Das zweite Boot, das den klangvollen Namen *See-*

anemone trägt, ist ein rund 20 Meter langer Flußdampfer, der seine besten Tage offensichtlich schon seit längerem hinter sich gelassen hat. Am Steg steht ein kleinwüchsiger, breitschultriger Argentinier mit einer Kapitänsmütze auf dem Kopf, der die Charaktere mit dem Blick eines geborenen Geschäftsmannes mustert.

„Buenos días, Señores“, begrüßt er sie und zeigt dabei furchteinflößend schwarze Zahnhäulse. „Sie brauchen ein Boot? Sie sind genau an der richtigen Stelle. Ich bin Antonio Chevez, und das hier ist die *Seeanemone*, das schönste Schiff auf dem Río Paraná. Sie haben viel Gepäck? Kein Problem. Lassen Sie alles aufladen, bei Einbruch der Morgendämmerung lichten wir die Anker.“

Antonio Chevez ist der Cousin von Sebastian Chevez, dem Kapitän und Besitzer der *Flußblüte*, auf welcher sich das deutsche Expeditionskorps eingeschifft hat. Gegen einen Preis von 10 Goldpesos pro Kopf ist er bereit, die Charaktere und ihr Gepäck nach Corrientes zu bringen. Es gibt jedoch einen kleinen Haken:

Professor Dr. Hasenstein, der natürlich die britische Konkurrenz so weit wie möglich hinter sich lassen möchte, hat Antonio ein saftiges Schmiergeld gezahlt, damit dieser nicht vor dem Morgenrauen ausläuft. Sebastian hingegen plant, noch am Abend die Anker zu lichten. Alles Bitten und Flehen der Charaktere ist vergeblich. Der Kapitän der Seeanemone weigert sich, vor dem Morgenrauen abzulegen. Er gibt vor, noch ein paar Maschinenteile zu benötigen, welche angeblich erst noch geliefert werden müssen. Ohne sie sei die Abreise blanker Selbstmord.

Es gibt nur eine Möglichkeit, Kapitän Chevez zum Einlenken zu bewegen: harte britische Pfund. Gegen ein Schmiergeld von mindestens 2 £ (oder 1 £ zusammen mit einer gelungenen Probe auf *Feilschen*) fällt ihm ein, daß die Ersatzteile eigentlich gar nicht so wichtig sind. Sobald das Geld den Besitzer gewechselt hat, steht der Abreise nichts mehr im Wege.

Natürlich könnten die Charaktere auf die Idee kommen, daß ihr deutscher Kollege hinter der Behäbigkeit des Kapitäns steckt. Und natürlich wird es ihnen in den Sinn kommen, Rache zu üben. Dafür bieten sich zwei Möglichkeiten an. Egal, wie sie vorgehen, Antonio Chevez wird nicht bereit sein, die Deutschen auf der Seeanemone mitzunehmen. Es ist beim besten Willen kein Platz mehr für sie und ihre Ausrüstung. Das Flußboot ist nach dem Einchecken der Spielercharaktere bis auf den letzten Quadratzentimeter belegt.

1. Die feine englische Art

In einem unbeobachteten Moment schleicht sich einer der Charaktere zu Sebastian Chevez und bietet ihm eine Summe von mindestens zwei Pfund Sterling, damit sich die Abreise seines Bootes bis

zum Morgenrauen verzögert. Mit einem verschmitzten Lächeln nimmt dieser das Geld entgegen und begibt sich auf sein Schiff. Dort simuliert er einen Maschinenschaden. Die Charaktere haben, sobald ihr Schiff abgelegt hat, vom Heck aus einen wundervollen Ausblick auf die immer noch im Hafen liegende Flußblüte und die hysterisch fluchenden Deutschen, die ihnen nicht jugendfreie Verwünschungen und Flüche hinterherschleudern.

2. Die nicht so feine Art

Die Charaktere machen noch einen Abstecher in eine üble Hafenkneipe, wo es nicht weiter schwierig ist, einen heruntergekommenen Halsabschneider aufzutreiben, der bereit ist, für 5 Goldpesos (oder einen beliebigen höheren Betrag) ein Attentat auf die Flußblüte zu verüben. Kaum eine Viertelstunde nach dem Auftrag gibt es eine kleinere Explosion am Kessel des anderen Schiffes, und die Reparaturarbeiten dauern mindestens bis zum Morgenrauen, egal wieviel die Deutschen bitten, flehen oder zahlen.

Auf dem Río Paraná

Die Seeanemone ist ein 20 Meter langer, aus der Mode gekommener Flußdampfer und weit davon entfernt, ihren Gästen irgendwelchen Komfort zu bieten. Im Preis für die Reise inbegriffen sind freie alkoholfreie Getränke und Fladenbrot. Wünschen die Charaktere handfestere Speisen und Getränke, so müssen sie sich an ihrem eigenen Proviant bedienen. Mit ihnen unterwegs sind Argentinier und ein paar Indios sowie jede Menge Schweine, Hühner und Gänse. Auf dem Schiff ist es laut und schmutzig, außerdem stinkt es penetrant nach den Ausdünstungen von Tieren und Menschen. Dafür ist die Landschaft einmalig schön. Der Fluß wälzt

sich durch ein breites Bett und an seinen Ufern ist dichter Pflanzenbewuchs zu sehen. Im Wasser kann man immer wieder Fische von beeindruckender Größe erspähen.

Am Abend tut man gut daran, sich in seine Hängematte zu legen und sich mit einem Moskitonetz zuzudecken. Kaum ist die Sonne verschwunden, kommen die kleinen Teufel in großer Zahl und quälen alle ungeschützten Reisenden im wahrsten Sinne des Wortes bis aufs Blut. Wer sich nicht zudeckt oder sich mit einem in einer einheimischen Apotheke erworbenen Mückenmittel (5 Centavos) einreibt, wird so übel zugerichtet, daß er am folgenden Tag einen Malus von 10 auf alle Fertigkeitsproben erhält (der Juckreiz ist schier unerträglich).

Nach wenigen Tagen macht sich unter den Reisenden quälende Langeweile breit. Der allgegenwärtige Tiergestank, die einseitige Ernährung und das behäbige Schaukeln des Flußbootes zehren an den Nerven, und immer häufiger kommt es unter den Passagieren zu Streitereien. Es steht dem Spielleiter frei, den Spielern die Fahrt durch eine Schlägerei, in welche Teile der Abenteuerergruppe verwickelt werden, oder einen heimtückischen Taschendieb, der sich die Geldbörse eines Spielercharakters aneignet, zusätzlich zu erschweren.

Wie dem auch sei, als Antonio eines Morgens verkündet: „*Nur noch wenige Stunden bis Corrientes, Señores*“, atmen alle erleichtert auf. Doch die Freude ist verfrüht. Die größte Unannehmlichkeit der Reise steht noch bevor.

Das Attentat

Der Hafen von Corrientes ist schon in Sicht, als ein paar Boote längsseits gehen. Es handelt sich um Flußfischer, die den Reisenden ihre Waren an-

preisen. Es wird gefeilscht und gelacht, und frischer Fisch wechselt für wenige Pesos den Besitzer. Nachdem etwa fünf Minuten vergangen sind, dürfen alle Charaktere auf Deck eine Probe auf *Verborgenes Erkennen* machen. Wer sie besteht, bemerkt, daß einer der Fischer, dessen Boot auf Steuerbord etwa fünf Meter von der Seeanemone entfernt treibt, plötzlich seine Zigarre in ein Bündel an den Schwänzen zusammengebundener Fische hält. Die vernünftigste Aktion ist, rasch über Bord zu springen (*Geschicklichkeit*).

Der Fischer, welcher einen Poncho trägt und den Strohhut tief ins Gesicht gezogen hat, holt aus und wirft die Fische in hohem Bogen direkt in den Schornstein der Seeanemone hinein. Wer jetzt noch springt, muß zwei Proben auf *Geschicklichkeit* ablegen, um rechtzeitig von Bord zu kommen. Der Fischer rudert wie ein Besessener ans Ufer und verschwindet im Unterholz. Wenige Sekunden später tut es einen dumpfen Schlag, und die Seeanemone explodiert!

Jeder Charakter, der sich jetzt noch an Bord befindet, wird von der Druckwelle über Bord geworfen und von 1W4 Trümmern getroffen, die jeweils 1W6 Punkte Schaden verursachen. Eine erfolgreiche *Glücksprobe* halbiert den erlittenen Schaden. Es ist nicht schwierig, ans Ufer zu schwimmen, aber Abenteurer, welche einen Schwerverletzten oder Bewußtlosen ziehen, müssen eine erfolgreiche Probe auf *Schwimmen* ablegen.

Alles Gepäck der Abenteurer sollte auf Koffer/Kisten verteilt sein. Um ein Behältnis vor dem Untergang zu retten, muß ein Abenteurer eine *Geschicklichkeitsprobe* bestehen. Gelingt sie, so ist der Inhalt unbeschadet. Mißlingt die Probe, so ist das Behältnis aufgegangen und der gesamte Inhalt abgetrieben, unbrauchbar oder schlicht versunken.

Es herrscht ein schreckliches Chaos. Tote und verstümmelte Menschen und Tiere treiben zwischen den Trümmern des Schiffes, auch die meisten Fischerboote sind stark beschädigt oder zerstört. Die Schreie der Verletzten und das Kreisch der Tiere sind ohrenbetäubend. Schwarzer Rauch beißt in den Augen und macht das Atmen zur Qual. Charaktere, die sich besonders aufopferungsvoll um verletzte Reisende kümmern, erhalten als kleine Anerkennung 1W4 Punkte *Stabilität*.

Schließlich ist das rettende Ufer erreicht. Kapitän Chevez, wie durch ein Wunder nur leicht verletzt, schimpft und flucht wie ein Rohrspatz. Aber niemand ist da, der zur Verantwortung gezogen werden kann. Untersucht man die Stelle, wo der Attentäter im Unterholz verschwunden ist, so findet man nur den Poncho, ein Kleidungsstück, das hier zum alltäglichen Anblick gehört. Das Fischerboot dümpelt verlassen und leer am Ufer. Wie sich später herausstellt, wurde es seinem Besitzer kurz vor dem Attentat gestohlen. Etwa zehn Minuten, nachdem die Gruppe das Ufer erreicht hat, trifft ein Geländewagen ein. In ihm sitzen drei Polizisten. Einer stellt sich als *Don Enrique Diaz* vor. Diaz ist der Polizeichef von Corrientes und äußerst bestürzt über das, was den Gästen seiner Stadt zugestoßen ist. Er versichert, alles in seiner Macht stehende zu tun, um den Übeltäter zu fassen. Sofort beginnt ein Polizist damit, Reisende zu vernehmen, jedoch ohne Erfolg. Niemand hat das Gesicht des Bösewichts gesehen, den meisten Fischern ist er nicht einmal aufgefallen.

Diaz und der zweite Polizist helfen unterdessen dabei, die Verletzten auf aus der Stadt herbeigerufene Ochsenkarren zu verladen und ins Krankenhaus zu bringen. Alle Charaktere, die aus eigene Kraft laufen können, haben noch eine

Fußmarsch von etwa einer Viertelstunde vor sich. Dann erreichen sie endlich das Ziel ihrer Reise, die Kleinstadt Corrientes.

VII. Corrientes

Corrientes, eine spanische Gründung von 1588, hat 1922 rund 32.600 Einwohner. Etwa 50 km nördlich der Stadt vereinigt sich der Río Paraná mit dem Río Paraguay. In der Wallfahrtskirche *Santísima Cruz del Milagro* wird ein Kreuz verehrt, das bei einem Indioangriff auf die neugegründete Niederlassung unverehrt geblieben sein soll (für improvisationsfreudige Spielleiter bietet sich hier die Möglichkeit, eine Brücke zu den Ereignissen des Abenteuers zu schlagen). Weiterhin sehenswert sind das Kloster des *San Francisco*, das *Museo Colonial e Historia* sowie das *Museo de Ciencias Naturales*. Im *Parque Mitre* ist ein vielstämmiger Gummibaum zu finden, eine Einzigartigkeit in Südamerika. Ein regelmäßiger Fährbetrieb transportiert Reisende ans westliche Ufer des Río Paraná.

Rund 40 km flußauf liegt *Paso de la Patria*, Treffpunkt passionierter *Dorado*-Angler. Dieser Fisch erreicht ein durchschnittliches Gewicht von 16 Kilogramm und wird etwa einen Meter lang, was ihn zu entsprechender Gegenwehr befähigt.

Pension „Tres Amigos“

Nach der ereignisreichen Anreise werden die Abenteurer froh sein, ein anständiges Dach über den Kopf und eine anständige Mahlzeit in den Bauch zu bekommen. Leider stellt sich heraus, daß das beste Hotel am Platz bereits durch

die deutsche und die amerikanische Expedition ausgebucht ist. So bleibt als einzige akzeptable Lösung nur das *Tres Amigos*, eine etwas betagte Pension in der Nähe des Hafens. Immerhin bekommt man hier saubere, wenn auch kleine Zimmer und eine Etagedusche mit einigermaßen frischem Wasser angeboten. *Dona Rebecca*, die Eigentümerin, ist übrigens streng katholisch und wird es keinesfalls gestatten, daß männliche und weibliche Abenteurer, die sich nicht nachweislich im heiligen Stand der Ehe befinden, das selbe Zimmer teilen.

Kaum haben die Charaktere ihre verbliebene Habe in die Pension geschafft, ist vom Fluß her erneut eine Explosion zu hören. Falls sich jemand dorthin begibt, so findet er heraus, daß das Schwesterschiff der Seeanemone mit der deutschen Expedition an Bord das gleiche Schicksal erlitten hat. Hasenstein ist außer sich. Er hat drei seiner Männer und gut die Hälfte seiner Ausrüstung verloren. Mißmutig laden die Deutschen ihr verbliebenes Gepäck in ein Lasttaxi und lassen sich zu ihrem Hotel bringen. Man sollte Professor Hasenstein etwas Zeit lassen, um den Schock zu überwinden. Wer ihn jetzt anspricht, erhält im besten Fall einen eisigen Blick und eine patzige Antwort.

Im *Tres Amigos* gibt es übrigens lediglich einen Frühstücksraum. Das Abendessen muß in einer Gaststätte eingenommen werden. Dazu wird das *El Gaucho*, ein gediegenes Steakhaus, das nicht weit vom Hotel entfernt liegt, allgemein empfohlen. Hier treffen die Abenteurer auch auf einige bekannte Persönlichkeiten.

Im „El Gaucho“

Die Deutschen

Prof. Dr. Manfred Hasenstein und seine Leute sind in miserabler Stimmung und wollen nach dem

heimtückischen Sprengstoffanschlag einfach nur in Ruhe gelassen werden. Nach ihren weiteren Plänen befragt, räuspert sich Hasenstein kurz und gibt kund:

„Wie bereits erwähnt, sind wir zur Durchführung geologischer Studien hergekommen. Insbesondere die Bodenbeschaffenheit ist für uns interessant. Wir werden einige Probebohrungen außerhalb der Stadt vornehmen. Aber zuvor werden wir herausfinden, wer für dieses feige Attentat verantwortlich ist. Und ich hoffe sehr für Sie, daß Sie nicht das geringste damit zu tun haben.“

Fragt man den Deutschen direkt, ob er wegen der Augen des Drachen hier sei, wird er dies heftig leugnen.

„Das ist alles ein Ammenmärchen, das diese degenerierten Indios in die Welt gesetzt haben, um sich wichtig zu machen. Glauben sie mir, an der Geschichte vom Silberberg und den Drachenaugen ist genauso wenig dran, wie damals an den Lügenmärchen über die Aggressionspolitik des deutschen Kaiserreichs.“

Nach dieser Äußerung gibt Hasenstein zu verstehen, man



Prof. Dr. Manfred Hasenstein – der deutsche Archäologe in seinem Berliner Garten.

wolle nun doch lieber unter sich sein. Unter dem spöttischen Gelächter seiner Assistenten wünscht er den britischen Kollegen noch viel Erfolg bei der Geisterjagd.

Die Amerikaner

An einem Ecktisch sitzen Prof. Dr. Steven Burnett, seine reizende, blutjunge Assistentin Claire Fisher und zwei weitere Mitglieder der amerikanischen Expedition. Die Amerikaner sind in hervorragender Stimmung und haben nichts dagegen, wenn sich die Briten in ihre Nähe setzen.

Um die Charaktere gefühlsmäßig stärker in die Geschichte einzubinden, besteht die Option, daß einer von ihnen – vorzugsweise ein Abenteurer mit akademischer Bildung – Claire von früher kennt. Die bildhübsche Amerikanerin hat mehrere Semester in Oxford studiert, und der betreffende Charakter war während dieser Zeit mit ihr befreundet, obwohl diese Freundschaft nicht über gemeinsame Theaterbesuche und Fachgespräche hinausgegangen ist. Claire ist sexuell keinesfalls freizügig; es ist ihr fester Entschluß, daß der erste Mann, mit dem sie in körperlichen Kontakt treten wird, ihr Ehemann sein soll. Die Begegnung an diesem exotischen Ort läßt halbvergessene Gefühle wieder hervortreten. Die junge Archäologin flirtet gerne mit dem sympathischen Gentleman, den sie in den Jahren der Trennung nicht vergessen hat. Wer weiß, vielleicht wird der versäumte Heiratsantrag ja nachgeholt. In Corrientes gibt es ein paar hervorragende Juweliere ...

Burnett begrüßt die Kollegen aus „good old Europe“ und wünscht alles Gute, obwohl er durchblicken läßt, daß ihre Anwesenheit hier dem Empire nichts nutzen werde. Er habe die Spuren der Gonzales-Expedition bereits gefunden und sei sich

sicher, schon bald die Augen des Drachen bergen zu können. Nach seinen bisherigen Erfolgen befragt, macht er ein geheimnisvolles Gesicht und flüstert leise und verschwörerisch:

„Seien Sie morgen Vormittag gegen 10:00 Uhr an meiner Ausgrabungsstätte, etwa eine Meile nordöstlich der Stadt. Sie werden sich wundern.“

Mehr hat der Professor nicht zu sagen. Auch seine Assistenten hüllen sich in rätselhaftes Schweigen, wenn man sie auf die Ausgrabungsarbeiten anspricht. Selbst Claire Fisher wird ihrem britischen Freund gegenüber keine Hinweise geben.

Dr. Charles Nightingale

Der Beauftragte des British Museum sitzt zusammen mit einem blassen, vollbärtigen Jüngling, dessen Augen teilnahmslos ins Leere blicken und der keinerlei Notiz von den Dingen um ihn herum nimmt, in einer Nische und wartet bereits aufgeregt auf die Abenteurer. Er hat in letzter Zeit nicht sonderlich gut geschlafen und sieht entsprechend gerädert aus. Der Doktor stellt den jungen Mann als seinen Assistenten Gorph MacRoae vor (bei dem es sich um keinen geringeren als Graham Cooper handelt, der seltsame Name, den er trägt, ist ein Anagramm seines eigenen). Über Gorphs abwesenden Zustand befragt, knurrt er:

„Was soll ich sagen. Bis vor wenigen Wochen war er ein aufgeweckter und durchaus brauchbarer Bursche. Aber seitdem ... wie eine Leiche. Er reagiert auf kaum etwas und ißt nur noch, wenn ich ihm etwas aufzwinge. Habe mir schon überlegt, ob ich ihn in eine Klinik bringen soll, aber die Nervenheilstätten hierzulande sind schlimmer als Bedlam.“

Nach einigen hastigen Schlucken Gin flüstert Nightingale plötzlich auffällig leise und verschwörerisch:

„Kommen Sie heute Schlag Mitternacht an den Hintereingang von Myers' Gemischtwarenladen gegenüber der Kirche. Klopfen Sie dreimal laut und dreimal leise, dann werde ich Sie hereinlassen. Und erzählen Sie niemandem davon. Ich bin mir nicht sicher, ob man den Leuten hier trauen kann.“

Fragt man Nightingale nach dem Grund seines Zustandes, so beugt er sich vor und flüstert noch leiser:

„Viele Leute stellen hier merkwürdige Fragen, besonders dieser üble Krautfresser von Baskewitz. Nehmen Sie sich vor dem in acht, mit dem stimmt etwas nicht. Hat einen so stechenden Blick und eine Art zu reden, daß man sich immer irgendwie ausgetrickst vorkommt. Er arbeitet für Mr. Gail, wie die meisten hier. Nicht daß ich etwas gegen Gail hätte, seine Verdienste um das Empire sind unbestreitbar groß. Wahrscheinlich weiß er gar nicht, mit welch üblen Gesellen er sich eingelassen hat.

Wie dem auch sei, seit drei Nächten schlafen wir im Gästezimmer von Myers. Er ist der einzige, dem ich noch vertraue. Trotzdem ist irgend etwas hinter mir und Gorph her. In der Nacht höre ich ein irgendwie gieriges Kratzen am Fenster, und gestern war da so eine seltsame Musik. Schauerlich und irgendwie fremdartig. Nicht im Sinne von ausländisch, sie verstehen. Ich meine richtig fremdartig, als wäre sie nicht von dieser Welt. Sie lächeln? Halten Sie mich etwa für verrückt? Glauben Sie mir, mein Verstand war noch nie so klar. Ich bin froh, wenn ich Ihnen dieses vermaledeite Tagebuch übergeben habe, glauben Sie mir. Ich habe es gut versteckt; keiner wird es finden, nur ein echter britischer Patriot. Ich muß nun gehen, keine weiteren Fragen. Folgen Sie mir und meinem Assistenten nicht und seien Sie pünktlich.“

Mit diesen Worten nimmt Nightingale den apathischen Gorph/

Graham bei der Hand und verläßt mit ihm das Steakhaus. Es ist das letzte Mal, daß ihn die Abenteurer lebend sehen. Einem aufmerksamen Abenteurer kann übrigens auffallen (Psychologie), daß Gorph/Graham jedesmal bei der Nennung des Namens „Gail“ kurz zusammenzuckt.

Myers Gemischtwaren

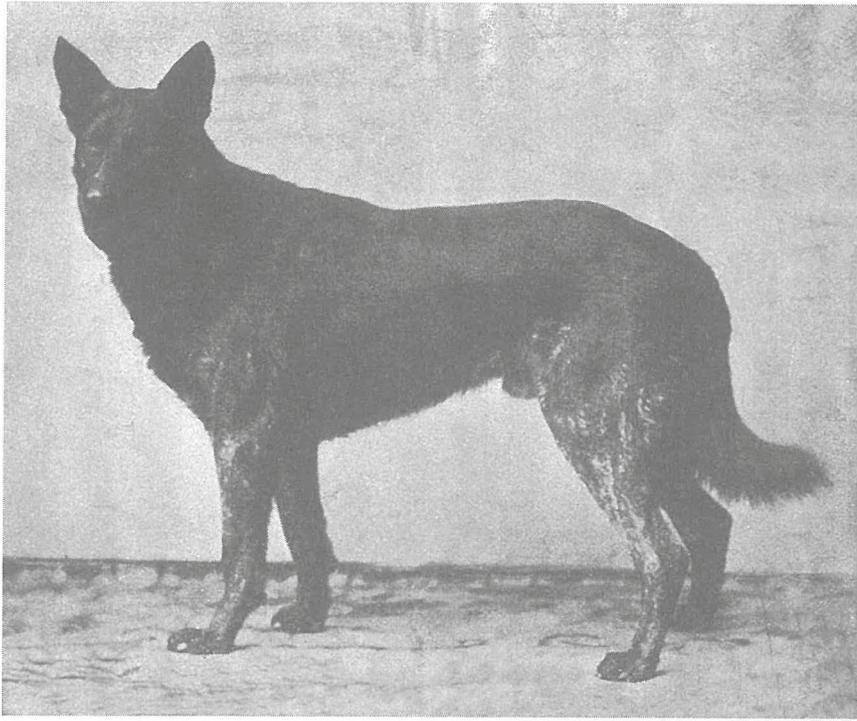
In diesem Geschäft findet man alles aus den Bereichen Camping, Ackerbau und Viehzucht. An Waffen sind alle Arten von Schrotflinten, Jagdgewehren und Revolvern bis zum Kaliber .38 nebst passender Munition erhältlich. Charles Myers kann auch Reit- und Packpferde vermitteln.

Das Haus besteht im Erdgeschoß aus dem Laden, einem Büro und einem Lagerraum sowie einer Toilette im Innenhof. Im Obergeschoß befinden sich Wohn-, Schlaf- und Kinderzimmer, Küche, Vorratskammer, Bad und Gästezimmer.

Eine schreckliche Entdeckung

Die Mitternachtsstunde bricht an, doch die Abenteurer warten vergeblich am Hintereingang auf Nightingale. Aus den Fenstern dringt kein Licht und es herrscht Totenstille, die lediglich in den ersten Momenten des Wartens durch ein langsam in der Ferne verschwindendes, fremdartiges Geräusch gebrochen wird, das an eine bizarre Flötenmelodie erinnert.

Mit einer einfachen Probe auf Schlosserarbeiten läßt sich die Hintertüre öffnen. Eine kurze Durchsuchung des Erdgeschosses führt zu keinem Ergebnis. Auf der Treppe, die ins Obergeschoß führt, stößt man jedoch auf das erste Anzeichen eines Verbrechens.



Der Hund der Familie Myers (Bild vom Kaminsims im Wohnzimmer).

Vanguard, der Deutsche Schäferhund der Familie Myers, liegt mit gebrochenen Gliedern tot am Treppenabsatz, seine Lefzen mit Schaum bedeckt.

Immer noch herrscht Totenstille. Oben angekommen, entdecken die Charaktere als erstes eine Standuhr, die um 23:30 Uhr stehen geblieben ist. Im Wohnzimmer wartet das Grauen. Mr. und Mrs. Myers sitzen vor dem kalten Kamin in ihren Sesseln, ihre Gesichter sehen aus, als hätte jemand mehrmals mit einer Spitzhacke hineingeschlagen (falls jemand nachfragt: alle Spitzhacken im Lager und im Laden weisen keinerlei Blutspuren auf, ansonsten sind auf dem Gelände keine Spitzhacken zu finden). Der Anblick ist so schrecklich, daß jeder Charakter eine Stabilitätsprobe bestehen muß, um nicht 1W6 Punkte zu verlieren. Trotz des entsetzlichen Gemetzels ist nur sehr wenig Blut zu finden.

Das Kinderzimmer ist verwüstet, als wäre der Raum durchsucht worden. Von Myers' sechsjährigem Töchterchen Jennifer fehlt jede Spur. Unter dem kleinen Bett sind ein ausgefranster Teddybär,

dessen rechter Arm abgerissen ist, und ein paar Blutstropfen.

Die Tür zum Gästezimmer ist offen. Der Raum ist völlig verwüstet, Bücherregale sind umgestürzt, Briefe durcheinander geworfen. Der Papierkorb ist ausgeleert und sein Inhalt im Raum verteilt. Das Bett wurde aufgeschlitzt, die Kopfkissen ebenso. Neben dem offenen Fenster zum Innenhof, die Hand in Abwehr erhoben, sitzt die Leiche von Charles Nightingale. Auch sein Gesicht ist verwüstet, und auch hier ist viel zu wenig Blut. Seine Kleidung ist stellenweise aufgerissen, und seine Geldbörse, die insgesamt 50 Pfund enthält, liegt vor ihm auf dem Boden. Ein Raubüberfall scheidet demnach aus. Von Gorph MacRoae (alias Graham Cooper) ist keinerlei Spur zu sehen.

Vielleicht erinnert sich einer der Abenteurer an Nightingales letzte Worte und daß nur ein echter Patriot das Tagebuch finden könne. Dies könnte die Charaktere dazu anregen, sich die Bücher einmal näher anzuschauen. Eines davon trägt den Titel *Achievements of the British Empire* (zu Deutsch

etwa: „Leistungen des Britischen Imperiums“). Das Buch hat einen langweiligen Einband, der mit allerlei englischen Wappen verziert ist. Der Inhalt jedoch stellt einen ungeheuerlichen Schatz dar. In den Buchdeckel eingebunden finden sich ein paar Tagebuchseiten in Latein. Falls einer der Charaktere diese Sprache beherrscht und die entsprechende Fertigkeit erfolgreich anwendet, händigen Sie den Abenteurern Spielhilfe 4 aus. Ansonsten müssen sie es übersetzen lassen (wofür der Priester in der Wallfahrtskirche der geeignete Anlaufpunkt wäre).

Spielhilfe 4:

Tagebuch Rodrigo Gonzales
(Die übrigen Einträge sind für das Spiel nicht von Belang.)

24. März

Wir fanden ein Eingeborenendorf, etwa drei Meilen südöstlich der Stelle, an der der Fluß sich gabelt. Der Häuptling, dessen Name unser Kundschafter mit „Feuerkind“ übersetzte, bewirtete uns freundlich, aber ich kann diesen verdammten Heiden einfach nicht über den Weg trauen. Beim Gastmahl erzählte er uns von einer lange vergangenen Schlacht gegen ein Volk von Dämonen, das im Osten unter einem Berg aus reinem Silber leben soll, den sie Potosi nennen. Nun habe ich die Geschichte vom mysteriösen Silberberg schon einige Male gehört, aber diesmal fanden sich einige Details, die mich interessierten und eine nähere Untersuchung wohl rechtfertigen werden ...

30. März

Die Expedition ist vorbereitet. Feuerkind hat uns 50 Träger zur Verfügung gestellt, es bedurfte keiner großen Überredungskunst. Offenbar hängen sie sehr an ihren Weibern. Einige der Männer bedauern es sehr, daß die Wilden so schnell eingelenkt haben. Unser Pfaffe hingegen ist



Die Gier nach Gold und Reichtümern beschert den Spaniern einen grausamen Tod ...

heilfroh, daß die Unzucht mit den Heiden nun endlich ein Ende hat.

*5. April
Tagelang folgten wir unter großen Strapazen einem Seitenarm des*

Río Paraná, bis wir an einem skurril geformten Felsmassiv steil nach Süden abbogen.

7. April

Nach zwei Tagen Marsch steil bergan begannen die Männer, mürrisch zu werden. Kurz vor Einbruch der Dunkelheit erreichten wir einen Berg, der uns irgendwie sonderbar erschien. Rasch erstiegen wir ihn und stellten fest, daß wir uns auf einer riesigen Pyramide befanden. Auf ihr stand ein grausiger, heidnischer Altar, der unseren Pfaffen in höchste Aufregung versetzte ...

8. April

Im Abend wurde es offenkundig. Eine Stadt aus reinem Silber. Ich wage kaum, mir vorzustellen, welche Ämter und Würden mir zuteil werden, sobald ich diese Reichtümer der Krone übergeben habe. Jetzt müssen wir nur noch die Augen des Drachen bergen, die sich in einer Höhle unter der Stadt befinden sollen, bewacht von ...

10. April

Zwei Tage lang sind wir durch dieses Labyrinth geirrt, doch nun haben die Strafen gefruchtet. Endlich haben uns die Wilden zur Schatzhöhle gebracht. Ich verstehe nicht, warum viele der Männer geflohen sind. Zwar ist das Götzenbild fürwahr schrecklich anzuschauen, aber ... was ist das für ein Geräusch? Musik? Hier?

15. April

Die Flucht ist geglückt, doch mir allein wird niemand glauben, was wir erlebt haben. Alle anderen sind tot oder im Busch versprengt. Die Augen des Drachen – Smaragde, so groß wie Männerköpfe! Die Bestien haben sie alle erschlagen. Gott strafe die verlogenen Wilden, sie haben uns in die Falle gelockt. Lang und scharf wie ein Schwert ... Tod aus dem Himmel ... diese gräßlichen Klänge ... Iäh rhau-ka'tal n'gathang ...

Gorph

Nachdem die Charaktere das Tagebuch gefunden haben, hören sie

plötzlich ein entsetzliches Stöhnen, das durch das offene Fenster vom Innenhof her kommt. Dort finden sie Dr. Nightingales Assistenten, der mit einer riesigen Beule auf dem Kopf am Boden liegt. Sofort fällt auf, daß seine Augen im Vergleich zur ersten Begegnung viel klarer blicken. Mit schmerzverzerrtem Gesicht läßt er sich aufhelfen und flüstert:

„Haben Sie vielen Dank. Wo ... wo bin ich eigentlich? Und wer sind Sie?“

Es stellt sich heraus, daß Gorph/Graham keinerlei Erinnerungen an die vergangenen Wochen hat. Das letzte, woran er sich erinnern kann, war, daß er und Nightingale zusammen die Tagebuchfragmente studierten. Wendet ein Charakter erfolgreich die Fertigkeit *Psychologie* auf ihn an, so kann er feststellen, daß er offenbar unter schwerer Amnesie leidet, und daß in seinem Geist möglicherweise noch schlimmere Defekte verborgen sind. Der junge Mann kann jedoch kaum verantwortlich für den Tod der Myers' und Nightingales sein. Seine Hände und Fingernägel sind sauber und er weist keinerlei Spuren eines Kampfes auf – abgesehen von seiner Beule.

Da Cooper völlig hilflos ist, bittet er die Charaktere darum, sich ihnen anschließen zu dürfen (sobald sie ihm gesagt haben, daß sie das britische Expeditionsteam sind). Es ist äußerst wichtig, die Spieler davon zu überzeugen, Graham Cooper in ihre Gruppe aufzunehmen.

Falls Charaktere aus dem ersten Teil der Kampagne in der Runde sind, erkennen sie ihn übrigens nicht, selbst wenn sie ein Foto von ihm kennen oder ihn beim optionalen Schluß von Gail 1 – Der schwarze Messias begegnet sind. Er hat einiges getan, um sein Aussehen zu verändern und trägt obendrein einen buschigen Vollbart. Cooper hingegen erkennt die

Charaktere, falls er sie in London getroffen haben sollte, sofort.

Reaktionen der Behörden

Das Klügste, was die Charaktere anstellen können ist, Gorph/Graham mitzunehmen und das Haus so unauffällig und schnell wie möglich wieder zu verlassen. Natürlich wird die Polizei, sobald sie am nächsten Tag das Massaker entdeckt, Nightingales Assistenten vernehmen. Falls die Charaktere ihm jedoch ein Alibi liefern, wird er schnell wieder auf freien Fuß gesetzt.

Rufen sie dagegen die Polizei, so könnte dies unangenehme Folgen haben. Don Enrique hat ein ausgezeichnetes Personengedächtnis, und die gleichen Leute in so kurzer Zeit in zwei schreckliche Vorfälle verwickelt zu sehen, kommt ihm doch sehr spanisch vor.

„Was wollten Sie überhaupt mitten in der Nacht in Myers' Laden? Etwa Ihre verlorene Ausrüstung ohne große Kosten wieder auffrischen? Und wer sagt mir, daß Sie nicht selbst dieses gräßliche Verbrechen begangen haben? Am Ende sind Sie alle wahnsinnige Massenmörder?“

Um ihren Kopf aus der Schlinge zu ziehen, sollten die Charaktere sich nun eine gute Geschichte einfallen lassen. In dieser sollten tunlichst keinerlei übernatürliche Dinge vorkommen. Fällt ihnen nichts ein, so hilft ein Erfolg auf *Überzeugen* (Don Enrique ist zu intelligent, um sich überreden zu lassen, die Ermittlungen anderweitig zu betreiben. Da müssen schon handfeste Argumente auf den Tisch, bevor er an die Unschuld der seltsamen Fremden aus Großbritannien glaubt).

Im Gefängnis

Gelingt es nicht, den Polizeichef von ihrer Unschuld zu überzeugen, so werden die Abenteurer erst einmal festgenommen. Sie landen in unbequemen

Zellen auf der Polizeiwache, wo man sie bis zum folgenden Nachmittag schmoren läßt. Dann betritt schließlich Professor Burnett zusammen mit Don Enrique den Korridor vor den Zellen.

„Obwohl ich ein schlechtes Gefühl bei der Sache habe, werde ich Sie auf freien Fuß setzen. Dieser ehrenwerte Gentleman bürgt für Sie. Aber ich warne Sie. Falls ich Sie nach Einbruch der Dunkelheit noch in meiner Stadt erwische, landen Sie wieder hier, und diesmal für länger. Also packen Sie Ihre Sachen und verschwinden Sie. Hasta la vista!“

Die Abenteurer folgen Burnett nach draußen. Dieser schlägt vor, auf den Schreck erst einmal einen Drink im El Gaucho zu nehmen. Dort angekommen, sagt er:

„Hören Sie, ich weiß nicht, was Sie angestellt haben, aber ich wollte Sie nicht in den Klauen dieses brutalen Schweinehunds lassen. Don Enrique ist eine echte Plage. Zum Glück ist er aber auch korrupt. Die 50 Dollar, die ich für Sie bezahlt habe, können Sie mir bei Gelegenheit zurückgeben.“

Burnett zeigt den Charakteren auf einer Karte eine kleine Holzfällersiedlung etwa 8 Meilen nördlich von Corrientes. Dort gibt es ein Hotel namens *Compañero*, in dem man auch Ausrüstung erwerben kann. Er empfiehlt ihnen, dort zu übernachten und zu versuchen, ein Schiff zurück nach Buenos Aires zu bekommen.

„Hier werden Sie nicht froh. Und die Augen des Drachen werde ich ohnehin vor Ihnen finden. Alles Gute für die Heimreise, und viel Erfolg für die Zukunft.“

Mit diesen Worten verläßt er die Gruppe und begibt sich zurück zu seiner Ausgrabungsstätte.

Burnetts Fund

Sollten die Charaktere nicht mit den Behörden in Konflikt geraten, so ist es wahr-

scheinlich, daß sie sich am folgenden Tag um 10:00 Uhr morgens an der amerikanischen Ausgrabungsstätte einfinden werden, um Burnetts Einladung Folge zu leisten.

Die Ausgrabungsstätte

Der Platz liegt am östlichen Stadtrand von Corrientes und ist von einem Maschendrahtzaun umgeben, in dem sich nur ein einziges Tor befindet. Auf dem rund 50 x 100 Meter großen Areal befinden sich einige Lastwagen, Zelte und Wellblechbaracken, in denen Ausrüstung gelagert ist sowie einige Löcher und eine sechs Meter tiefe Grube mit den Ausmaßen 10 x 15 Meter, die über Leitern erreichbar ist. Bei Nacht sind auf dem Gelände und am Tor jeweils zwei Wachen mit 12er Repetier-Schrotflinten postiert. Am Tag wimmelt das Areal von amerikanischen Forschern und einheimischen Helfern, das Tor ist aber trotzdem geschlossen und bewacht.

Kommen die Charaktere an das Tor, so werden sie von einem Wächter nach ihren Wünschen gefragt. Sobald sie ihm mitteilen, wer sie sind und daß sie von Professor Burnett eingeladen wurden, öffnet er das Tor und führt sie zu der Grube. Dort befinden sich Burnett und zwei weitere amerikanische Forscher. Sie sind um einen großen Stein versammelt und machen sich eifrig Notizen. Als Burnett die Briten bemerkt, winkt er ihnen freundlich zu und bedeutet ihnen, eine Leiter hinunterzusteigen.

„Willkommen, Ladies und Gentlemen. Schauen Sie sich das an. Das ist einfach sensationell!“

In der Grube angekommen, sehen die Abenteurer einige Reste von alten Steinhäusern. Burnett teilt ihnen eifrig mit, er habe die Ruinen eines alten Corrientes entdeckt, die noch von vor der Zeit stammten, in der die offizielle Stadtgründung liege.

„Das ist aufregend, nicht wahr? Über eine frühere Siedlung an dieser Stelle steht nichts in den Geschichtsbüchern. Und schauen sie mal hier.“

Er zeigt auf den Stein, um den seine Kollegen noch herumstehen. Dieser ist Fußballgroß und zeigt ein eingemeißeltes Bild, das an einen Strichmännchen mit einem großen Schnabel erinnert, der in einer Hand einen Stab mit zwei Kugeln hält.

„Ich bin sicher“, bemerkt Burnett, „daß dies ein Hinweis auf die Augen des Drachen ist.“

Der amerikanische Forscher ist davon überzeugt, daß es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis sein Team die Edelsteine entdeckt. Er rät den britischen Kollegen, sich mit ihrer Niederlage abzufinden und zurück nach London zu reisen. *„Hier vergeuden Sie nur Ihre Zeit.“*

Burnett ist auf der falschen Fährte. Der Stein ist zwar ein Hinweis auf die Rhak-Narr, führt jedoch nicht zum Ziel. Es handelt sich um einen heiligen Stein der Indios, der von den frühen Siedlern als Baumaterial verwendet worden ist. Er ist für das Abenteuer nicht von Belang.

Die Entführung

Dem mit Burnetts Assistentin Claire Fisher bekannten Abenteurer wird vielleicht schon aufgefallen sein, daß sich die hübsche Amerikanerin nicht an der Ausgrabungsstätte befindet. Fragt er nach ihr, so runzelt Burnett die Stirn und schaut sich um. *„Hat jemand Claire gesehen?“*, fragt er seine Kollegen. Als Antwort ernet er nur allgemeines Kopfschütteln. Es stellt sich heraus, daß sie beim Abendessen zum letzten Mal gesehen wurde.

Burnett ist besorgt. Seine Assistentin ist eigentlich sehr zuverlässig. Sofort begibt er sich zu einem Geländewagen, um im Hotel nachzusehen. Falls einer oder mehrere Abenteurer ihn dabei be-

gleiten möchten, hat er nichts dagegen einzuwenden.

Der Hotelportier kann bestätigen, daß er Señorina Fisher heute noch nicht gesehen hat. Man begibt sich also zu ihrem Zimmer in der dritten Etage des Hotels und klopft höflich. Es folgt jedoch keine Reaktion. Als sich nach fünf Minuten immer noch nichts getan hat, bittet Burnett den Portier, das Zimmer mit einem Nachschlüssel zu öffnen, da er fürchte, Claire sei etwas zugestoßen.

Das Zimmer bietet einen verwüsteten Anblick, als habe ein heftiger Kampf stattgefunden. Das Fenster steht sperrangelweit offen, von Claire keine Spur. Anwesende Charaktere, die sich an der Durchsuchung von Myers' Wohnung beteiligt haben, beschleicht ein unangenehmes Déjà-Vu Gefühl.

Es stellt sich heraus, daß von Claires Wertgegenständen nichts fehlt. Auch eine Geldbörse mit immerhin 120 US-Dollar blieb unangetastet. Burnett begibt sich sofort zum Polizeirevier, um eine Vermisstenmeldung zu erstatten. Die Polizei begibt sich daraufhin zur Spurensicherung ins Hotel, kann aber keinerlei Hinweise auf den Verbleib der jungen Amerikanerin finden. Don Enrique sichert zu, alles zu unternehmen, um Burnetts Assistentin wiederzufinden. In der Zwischenzeit solle man ru-

hig bleiben. Vielleicht sei sie einfach betrunken gewesen und habe sich nach einem mitternächtlichen Ausflug in der Stadt verlaufen.

Hintergrund

Die bedauernswerte Claire ist von Anthony Gail schon seit ihrer Ankunft in Corrientes zur Braut für das kriechende Chaos bestimmt worden. Er beauftragte einen *Rhak-Narr* damit, sie zu entführen. In der Nacht nach der Ankunft der Charaktere hörte Claire ein Scharren an ihrem Fenster und stand auf, um es zu öffnen, in der Annahme, ihr britischer Freund wolle ihr einen nächtlichen Besuch abstatten. Doch draußen wartete schon das gefiederte Grauen. Vor Angst stumm geworden, kämpfte die Amerikanerin mit aller Kraft, doch sie konnte ihren Angreifer nicht bezwingen. Ein Schnabelhieb nahm ihr schließlich das Bewußtsein, und ihr Entführer trug sie in seinen Klauen zum Silberberg, um sie dort Gail zu übergeben.

VIII. Hazienda del Sol

Falls die Charaktere nicht von selbst darauf kommen, sich Anthony Gails Landsitz einmal aus der Nähe anzusehen, wird Gorph/Graham darauf drängen. Zur Begründung gibt er an, Gail habe ein ungesundes Interesse an den Tagebuchfragmenten gezeigt und könne durchaus mit dem schrecklichen Tod der Familie Myers und Dr. Nightingales in Verbindung stehen. Betrachtet man den jungen Mann mittels *Psychologie*, so drängt sich der Verdacht auf, daß er insgeheim viel schwerwiegendere, persönliche Gründe haben könnte, Gails Anwesen zu besuchen. Spricht man

ihn jedoch darauf an, so weist er so etwas weit von sich.

Der Landsitz liegt rund 30 Meilen östlich von Corrientes. Er umfaßt rund 100 Quadratmeilen und enthält neben einem Wohnhaus noch Weideland für Pferde und Rinder, einen großen See, der aus einer weiter östlich gelegenen Quelle gespeist wird, große Stallungen und mehrere Bediensteten- und Gästehäuser. In einer geheimen Kammer unter dem Wohnhaus befindet sich ein Schrein der Äusseren Götter, in dem Gail auch einige wertvolle Kultbücher aufbewahrt. Des weiteren sind am östlichen Ende des Landbesitzes fünf Monolithen errichtet, in deren Zentrum Zeremonien vorgenommen werden, die unter freiem Himmel auszuführen sind.

Zu der Zeit, in der die Charaktere auf der Hazienda ankommen, befindet sich Gail zusammen mit von Baskewitz und sechs Kultisten sowie dem Mestizenjungen Pablo bereits auf dem Weg zur Stadt der *Rhak-Narr*. Auf dem Gelände sind lediglich ein paar *Gauchos* und Bedienstete sowie Kurt Posen und Erwin Kirchner, zwei von Gails deutschen Schlägern, die in der Abwesenheit des Meisters die Aufsicht über das Personal führen.

Das gesamte Gebiet ist umzäunt. In regelmäßigen Abständen sind an dem zwei Meter hohen Zaun, der aus Holz, Maschendraht und Stacheldraht besteht, Schilder angebracht, auf denen in Spanisch, Englisch und Guarani unmißverständlich zu lesen ist, daß es sich um Privatbesitz handelt und bei unbefugtem Betreten ohne Warnung von der Schußwaffe Gebrauch gemacht wird.

Anreise/Empfang

Die mittelmäßige Straße, die von Corrientes zur Hazienda führt, sollte man nicht mit



Wo befindet sich Claire Fisher?

Luxusautos befahren. Die beste Möglichkeit, Gails Anwesen zu erreichen, ist zu Pferd. Dies setzt natürlich voraus, daß alle Charaktere zumindest rudimentäre Kenntnisse im Reiten haben. Ansonsten kann man sich auch mit einem Taxi zur Hazienda bringen lassen; der Preis inklusive Rückfahrt (im voraus zu zahlen) beträgt 2 Goldpesos.

Ob zu Pferd oder per Taxi, die Straße endet schließlich vor einem großen Torbogen, der von einem bleichen Rinderschädel gekrönt wird, unter dem die hölzernen Buchstaben *Hazienda del Sol* angebracht sind. Das Tor ist verschlossen, jenseits des Zaunes ist jedoch ein kleines Wachhäuschen in der unmittelbaren Nähe des Eingangs zusehen. Neben dem Tor befindet sich ein Klingelzug, der direkt in das Häuschen hinein führt. Von dort aus verläuft eine Telefonleitung tiefer ins Grundstück hinein.

Betätigt man die Klingel (man kann natürlich auch rufen oder durch andere laute Geräusche auf sich aufmerksam machen), so erscheint nach wenigen Minuten ein mürrisch dreinblickender, breitschultriger Argentinier (Diego, siehe Kapitel *Nichtspielercharaktere*), der gebrochenes Englisch spricht. Er fragt die Abenteurer nach ihrem Begehren. An Antworten und Reaktionen kommt folgendes in Frage:

Die dumme Tour:

- „Wir möchten Mr. Gail besuchen. Wir sind Freunde aus Europa.“
- „Tut mir leid, Señores. Mr. Gail ist auf einer Reise und wird noch eine Weile fortbleiben. Sie hätten Ihr Kommen telegrafisch ankündigen müssen.“
- „Können wir nicht hier auf ihn warten?“
- „Ausgeschlossen, Señores. Ich habe strikte Anweisungen, niemanden auf das Grundstück zu lassen, bis Señor

Gail wieder da ist.“ Diego läßt nicht mit sich verhandeln.

Die dreiste Tour:

- „Wir kommen vom geographischen Institut Buenos Aires/ dem staatlichen Veterinäramt/ etc. und müssen dringend ein paar Messungen/ Untersuchungen anstellen. Bitte führen Sie uns zu Mr. Gail.“ Dieser Vortrag muß mit einer gelungenen Probe auf *Überreden* kombiniert werden, auf die, je nach Qualität, Modifikationen zugunsten oder sogar zu Lasten des Vortragenden vorgenommen werden können.
- „Bitte zeigen Sie mir Ihre Bevollmächtigung.“ Wird keine Bevollmächtigung vorgelegt, so lacht Diego höhnisch und ruft: „Verschwinden Sie, bevor ich die Hunde auf Sie hetze.“ Haben die Charaktere ein gefälschtes Dokument bei sich, so nickt der Wächter und bittet sie, noch einen Moment zu warten. Er geht ins Wachhäuschen, ruft Posen an und informiert ihn. Dieser kommt in einem geräumigen Geländewagen zum Tor und nimmt die vorgeblichen Inspektoren in Empfang, um während der Dauer ihres Aufenthaltes nicht von ihrer Seite zu weichen. Der weitere Verlauf der Ereignisse hängt von den Aktionen der Charaktere ab und liegt somit zum größten Teil im Ermessen des Spielleiters.

Die dumdreiste Tour:

- „Wir kommen, um Rache zu nehmen. Sag Deinem Herrn, daß seine Tage gezählt sind. Und wenn Du uns nicht rein läßt, nehmen wir den direkten Weg über Deine Leiche.“ Wird üblicherweise mit vorgehaltener Waffe vorgetragen.
- „Oh, natürlich, Señores. Bitte haben Sie einen Moment Geduld.“ Diego verschwindet im Wachhaus und ruft Kurt Posen

an. Dieser erscheint wenig später beritten und bewaffnet zusammen mit Erwin Kirchner und einem Trupp von 10 Gauchos am Tor und fragt sinngemäß, ob die Charaktere noch alle Tassen im Schrank hätten. Es entwickelt sich nun entweder ein Feuergefecht (die Gauchos verwenden Martini-Henry-Gewehre, Kirchner und Posen Thompson-Maschinenpistolen), bei dem die Abenteurer den Kürzeren ziehen dürften, oder sie geben klein bei und ziehen ab. In diesem Fall ruft ihnen Posen spöttisch hinterher: „Wenn Ihr Rache nehmen wollt, wartet noch eine Weile in Corrientes. Der Meister wird sich früh genug um Euch kümmern.“

Unvorhergesehenes:

Natürlich können nicht alle Möglichkeiten abgedeckt werden, dazu ist die menschliche Phantasie zu grenzenlos. Sie kennen die Lokalitäten der Hazienda und können dem Kapitel *Nichtspielercharaktere* (ab Seite 45) die Charakterzüge von Gails Angestellten entnehmen. Der Rest bleibt der Improvisationsgabe des Spielleiters überlassen.

Falls die Charaktere bei Nacht in das Gelände eindringen wollen, ist dies nicht allzu schwer. Mit einer Zange kann man dem Zaun zu Leibe rücken, und wenn niemand auf die idiotische Idee kommen sollte, mit Taschenlampen auf dem Gelände herumzuleuchten und so die Aufmerksamkeit der vier Gauchos, die bei Nacht Wache schieben, auf die Gruppe zu ziehen, kann man sich ungesehen an das Landhaus anschleichen.

Landhaus

Das Landhaus ist mit geräumigen Zimmern ausgestattet und aus Holz und naturbelassenen Steinen erbaut. Es ist geschmackvoll mit

wertvollen Möbeln und kostbaren Dekorationsgegenständen aus aller Herren Länder (meist teure Antiquitäten) eingerichtet. Diese Gegenstände haben zwar teilweise okkultistische Bedeutung, lassen jedoch keinerlei Bezug zum Cthulhu-Mythos erkennen.

Erdgeschoß

Eingang

Im Eingang befindet sich eine Garderobe, in der Regenmäntel und Stiefel untergebracht sind. Außerdem kann man seine Schuhe ausziehen und sich ein Paar Filzpantoffeln aus einem Schuhschrank herausnehmen, die in jeder Größe vorhanden sind. Der Eingang führt auf einen Flur, über den man in Küche, Wohnstube und Eßzimmer sowie über ein Treppenhaus ins Obergeschoß gelangt.

Wohnstube

Mit einem gemütlichen Sofa und mehreren Sesseln aus feinstem Leder sowie einem antiken persischen Teppich und einer üppigen Hausbar ausgestattet, lädt dieser Raum zum Verweilen ein. Ein offener Kamin, neben dem ein kleiner Holzstapel aufgetürmt ist, vertreibt die Kälte der Nacht. Ein Nachschub an Feuerholz ist neben der Veranda an der Außenwand des Hauses aufgeschichtet. Auf einem Beistelltisch sind mehrere Fotos (siehe *Anhang*) aufgestellt. Auf einer Aufnahme sind Anthony Gail und seine Frau Elisabeth zu sehen. Sobald Gorph/Graham das Bild erblickt, stößt er einen häßlichen Fluch aus und ein gefährliches Funkeln tritt in seine Augen. Fragt man ihm nach dem Grund für sein Verhalten, so knurrt er: „*Ich hasse diesen Mann. Er hat eine Ausstrahlung, die so böse ist, daß es mich schüttelt. Los, gehen wir weiter.*“

Ansonsten befindet sich in diesem Raum noch ein Grammophon mit einer ausgesuchten Auswahl klas-

sischer Werke sowie ein Telefon, das jedoch nur mit dem Wachhäuschen, den Gästehäusern und dem Bedienstetenhaus verbunden ist (der Kontakt wird über einen Wahlschalter und eine Handkurbel hergestellt). Eine Tür führt nach draußen auf die Veranda.

Veranda

Ein schön geschnitztes Geländer umschließt die Veranda, unterbrochen von einer kleinen Treppe. Mehrere Schaukelstühle und Decken sowie ein kleiner Beistelltisch lassen erahnen, daß der Hausherr hier regelmäßig den Sonnenuntergang zu genießen pflegt.

Eßzimmer

Das geräumige Eßzimmer enthält einige Schränke mit feinstem Porzellan, Tischtüchern und hochwertigem Silberbesteck, eine Tafel nebst Bestuhlung für bis zu 18 Personen, einen Kamin sowie einen (abgeschlossenen) Waffenschrank, der Halterungen für 10 Lee-Enfield-Karabiner aufweist, von denen fünf fehlen. In einer Schublade (ebenfalls verschlossen) findet sich genug Munition, um einen kleinen Krieg zu führen.

Küche

Eine mit allen Errungenschaften der frühen zwanziger Jahre ausgestattete Küche.

Vorratskammer

Hier lagern Konserven, Pökelfleisch, Getreidesäcke und andere Grundnahrungsmittel. Außerdem befindet sich unter einer kleinen Falltür ein sehr gut sortierter Weinkeller.

Obergeschoß

Bad

Ein mit allen Schikanen ausgestattetes Badezimmer. Die Armaturen sind aus Messing.

Schlafzimmer

Gails Schlafzimmer enthält ein großes Bett, einen Nachttisch und

einen Kleiderschrank. Die Wände sind mit Ölgemälden mit teils schaurigen, teils pornographischen Motiven geschmückt. Nachttisch und Kleiderschrank enthalten keine für das Abenteuer relevanten Gegenstände.

Arbeitszimmer

Hier befinden sich Regale mit Büchern über Astronomie, Astrologie, Geschichte und Geographie sowie ein Schreibtisch mit Stuhl und ein verschlossener Sekretär aus edlem Wurzelholz. Auf dem Schreibtisch steht ein großer Globus, außerdem liegen hier einige Dokumente, die sich mit Rinderzucht und dem allgemeinen Betrieb einer Hazienda befassen. Der Sekretär läßt sich relativ leicht aufbrechen (*Geschicklichkeit*). Will man das Schloß unauffällig öffnen, ist hingegen eine erfolgreiche Probe auf *Schlosserarbeiten* nötig. Im Inneren befinden sich einige nichtssagende Dokumente, unter anderem jedoch auch drei äußerst interessante Schriftstücke: ein Hinweis auf den verborgenen Tempel und den Dolmenkreis, ein Brief von Clark Peterson mit einem Foto von Graham Cooper und ein Brief, den Gail an seine tote Frau gerichtet hat:

Spielhilfe 5: Gails Notiz

Dienstag: Nachdem ich mich in meinem Tempel gereinigt und vorbereitet hatte, ging ich nach Osten zu den stehenden Steinen und rief unter Fomalhauts Licht den großen Yogge Sothote an. In all seiner Pracht erschien er mir und gewährte mir Einsicht in das Ritual, welches vollbracht werden muß, um den durch Marys Tod gebrochenen Bund zu erneuern. Jetzt brauche ich nur noch eine Braut, um das kriechende Chaos zu besänftigen, aber ich glaube, ich habe schon die richtige gesehen. Seltsam, wie sehr sie mich an Elisabeth erinnert. All dieser Schmerz ... genug davon. Es muß vollbracht werden. Die Herr-

schaft der Erbärmlichen neigt sich dem Ende zu, und nur die Starken werden unter dem Atem des Drachen bestehen. Iä, Rhauka-Tal!

Spielhilfe 6: Petersons Brief
mit Coopers Foto
Anthony Gail
Hazienda del Sol
Corrientes
Argentina

17.12.1918

Lieber Tony,

etwas höchst unangenehmes ist geschehen. Gestern ist Mary mit einem jungen Mann zu mir gekommen, den sie als Graham Cooper vorstellte. Dieser Nichtsnutz besucht wohl ein Knabeninternat in Dunbar, dort haben sie sich kennengelernt. Er sagte, er liebe Mary von ganzem Herzen (dieser Schwachkopf) und bat mich förmlich um ihre Hand. Ich sagte ihm, er solle sich das aus dem Kopf schlagen, aber er war von einer unglaublichen Penetranz. Schließlich ließ ich ihn von Hank und Cole aus dem Haus werfen. Sie haben ihm noch ein wenig den Kopf zurechtgerückt. Mary war völlig entgeistert und so hysterisch, daß ich ihr ein paar Ohrfeigen verpassen mußte, damit sie wieder zur Besinnung kommt. Sie plapperte etwas von der Liebe ihres Lebens und daß sie ohne ihn nicht mehr sein könne. Ich weiß nicht, was ich tun soll, Tony. Der Bursche ist aus einer einflußreichen Familie, den kann man nicht einfach so verschwinden lassen.

Ich erwarte weitere Anweisungen und werde Mary vorsorglich vom Internat nehmen und unter Hausarrest stellen.

Ein Foto von diesem Cooper habe ich zu Deiner Kenntnisnahme beigefügt.

Mit freundlichen Grüßen

Clark Peterson

Spielhilfe 7: Brief an eine Tote Elisabeth,

ahnst Du, wie sehr ich Dich vermisse? Ahnst Du, wie oft ich des nachts Deinen Namen in die Sterne geschrien habe, ohne Antwort zu erhalten? Du hast gelitten, meine Blume, als ich Dein junges Leben pflückte in meiner Blindheit. Aber Dein Leid ist nichts im Vergleich zu der Hölle, durch die ich ohne Dich gehe. Finster ist mein Leben und leer. Fade der Geschmack des Ruhms, der zum greifen nahe vor mir liegt, wenn Du ihn nicht mit mir teilen kannst. Aber es gibt noch Hoffnung. Ich habe Deine Hülle bewahrt und werde einen Weg finden, Dich zurückzuholen. Die alten Schriften zeigen Hinweise, und bald werde ich genug Macht erhalten haben, um die nötigen Riten zu praktizieren. Du wirst einen neuen Leib erhalten und wir werden vereint sein in Liebe.

Für immer, meine Königin.

Die Maske fällt

Sobald Graham Coopers Foto gefunden wird, fällt es den Abenteurern wie Schuppen von den Augen. Alle Köpfe rucken zu Nightingales Assistenten herum. Dieser steht mit Tränen in den Augen da und schluchzt:

„Ja, Sie haben recht. Ich bin Graham Cooper. Der Mörder von Mary Gail. Aber richten Sie nicht vorschnell über mich. Ihr Geist war bereits tot, als ich sie erlöste. Diese Bestie, ihr eigener Vater! Er hatte sie zur Mutter einer Abscheulichkeit gemacht, die zu gräßlich war, als daß man sie mit Worten beschreiben könnte. Sie wissen doch, wovon ich rede! Sie selbst haben meine Spuren verfolgt und geholfen, die Ausgeburt der Hölle zu vernichten. Ahnen Sie denn nicht, was hier gespielt wird? Er wird es wieder tun! Und diesmal wird nicht seine eigene Tochter, sondern Claire Fisher das Opfer sein! Wir müssen ihn aufhalten,

bevor es zu spät ist! Die Augen des Drachen sind der Schlüssel! Helfen Sie mir, ihn zur Strecke zu bringen. Im Namen der Menschlichkeit, ich flehe sie an!“

Sofern die Gruppe das erste Abenteuer mit anderen Charakteren gespielt hat, muß der Spielleiter diese Rede ein wenig ändern, was aber keine große Mühe verursachen sollte.

Keller

Unter dem Treppenabsatz befindet sich eine Besenkammer. An der linken Wand ist ein kleines Regal befestigt, auf dem zwei Öllampen und eine Auswahl verschiedener Putzmittel stehen. An der rechten Wand befindet sich ein Haken, an dem ein Besen und ein Wischmop aufgehängt sind. Nimmt man diese Geräte heraus, so läßt sich der Haken drehen und vom Boden her ist ein Klicken zu vernehmen. Untersucht man den Boden genauer, so entdeckt man nun eine vorher nicht wahrnehmbare Falltür, die sich nach oben hin öffnen läßt. Sie gibt einen Schacht frei, in dessen Wand eine eiserne Sprossenleiter eingelassen ist. Nach einem Abstieg von drei Metern gelangt man in den Vorraum des geheimen Tempels.

Vorraum

Die Wände des Raums sind schwarz gestrichen. In Kopfhöhe stecken mehrere Fackeln in Fackelhaltern. An der rechten Wand befindet sich ein Regal, in dem mehrere weiße Kutten liegen. Gehört Anthony Gail am Ende dem Ku-Klux-Clan an?

Nur eine Tür führt aus dem Raum heraus. Auf ihr befindet sich ein großes, sternförmiges Symbol, das mit einer rotbraunen Paste angebracht worden ist (Älteres Zeichen). Die Tür ist unverschlossen.

Kultraum

Der Raum ist kreisrund und hat einen Durchmesser von fünf Me-

tern. Die Wände sind ebenfalls schwarz und enthalten Fackelhalter. Im Zentrum befindet sich ein seltsam geformter Felsquader von rund einem Meter Höhe, achtzig Zentimetern Breite und zwei Metern Länge. Er ist über und über mit verwirrenden, spiralförmigen Mustern verziert. Auf seiner Oberfläche finden sich Spuren derselben Substanz, mit der auch das Symbol auf die Tür gemalt worden ist. Untersucht ein Arzt diese Substanz, so stellt er schnell fest, daß es sich um getrocknetes Blut handelt.

Im oberen Drittel des Quaders befindet sich eine trichterförmige Öffnung. Man braucht nicht viel Phantasie, um sich vorstellen zu können, daß bei einem durchschnittlich großen, auf dem Quader liegenden Menschen, das Herz ziemlich genau über diesem Trichter liegen würde. Ein Opferaltar! Läßt man etwas Flüssigkeit in den Trichter laufen (es muß nicht unbedingt Blut sein, Wasser oder Petroleum tun es auch) ist kurz darauf ein Klicken zu vernehmen. Danach läßt sich der gesamte Quader ohne größere Probleme beiseite schieben und gibt einen weiteren Abstieg nach unten frei, ebenfalls mit einer eisernen Sprossenleiter. Von unten her schlägt den Abenteurern ein unangenehmer, pfeffriger Geruch entgegen.

Allerheiligstes

In diesem kleinen Raum (knapp 2,5 Meter Durchmesser) bewahrt Anthony Gail einige wertvolle Gegenstände auf. Unter anderem finden sich hier ein silberner Dolch mit seltsamen Ätzungen auf der Klinge (1W4+2, richtet bei Mythos-Kreaturen doppelten Schaden an) sowie eine Ausgabe des *Book of Eibon* (Englisch) und des *Thaumaturgical Prodigies in the New-England Canaan*, letzteres mit persönlichen Anmerkungen von Anthony Gail, aus wel-

chen sich der Zauber *Kontakt zu Nyarlathotep* erlernen läßt.

Gails wertvollster Schatz ist jedoch ein Sarg, in dem die einbalsamierte Leiche seiner Frau Elisabeth seit zwei Jahrzehnten ruht. Elisabeth Gail ist mumifiziert und trägt eine wundervolle silberne Totenmaske. Wie der Brief aus seinem Arbeitszimmer (Spielhilfe 7) beweist, plant Gail, sie ins Leben zurückzurufen. Sie ist – abgesehen von seinem Machthunger – das einzige, was ihm etwas bedeutet. Das sollte die Charaktere auf die Idee bringen, sie gegen ihn einzusetzen. Sofern sie nicht die Geschmacklosigkeit besitzen, Teile der Mumie mitzunehmen, bietet sich die Totenmaske an. Zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt, wird sie Anthony Gail so aus der Fassung bringen, daß er selbst das letzte Ritual stört.

Bedienstetenhaus

Diese beiden Häuser bieten Gails Gauchos und Bediensteten Unterkunft. Es findet sich nichts in ihnen, was für das Abenteuer von irgendwelchem Belang wäre.

Gästehäuser

Zwei geräumige Gästehäuser mit Zimmern für insgesamt dreißig Personen. Nur im Zimmer von Gails Schergen *Friedrich von Baskewitz* befindet sich etwas Interessantes: Auf einem Notizzettel, der sich in der Schublade des Nachttisches befindet, stehen der Name des Schiffes, mit dem die Charaktere in Buenos Aires angekommen sind sowie seine Ankunftszeit. Darunter steht (in Deutsch, Fertigungsprobe erforderlich) *„Auf dem Fluß abfangen?“*.

Stallungen

Hier sind Gails Pferde untergebracht, durch die Bank weg edle Araber. Ansonsten enthält der Stall einen kleinen Pferdewagen, einen Lastwagen und zwei Geländewagen.

Monolithenkreis

Am östlichen Ende des Grundstücks befindet sich ein Kreis aus sieben schwarzen Monolithen (jeweils ca. 3 Meter hoch), die sich drohend dem Himmel entgegenrecken. Sie sind von verkrüppelten Bäumen und Büschen umwachsen und daher vom Haupthaus und den Nebengebäuden aus nur per Fernglas und mit einer erfolgreichen Probe auf *Verborgenes erkennen* zu sehen.

„Ein Ort großer Macht“, wispernt Graham Cooper leise. *„Außern Sie hier kein unbedachtes Wort. Wir sollten so schnell wie möglich verschwinden.“*

Am Tag

Tagsüber fällt auf, daß in der Umgebung der Monolithen keinerlei Tierstimmen zu vernehmen sind. Außerdem ist es unangenehm kühl. Die Monolithen tragen seltsame Spiralmuster, wie man sie teilweise auch an keltischen Dolmen entdecken kann. Sie scheinen jedoch schon seit Ewigkeiten an dieser Stelle zu stehen. Im Zentrum des sieben Meter durchmessenden Kreises befindet sich ein Felsquader, der dem in Gails Keller fast genau gleicht.

Bei Nacht

Sobald der letzte Sonnenstrahl verschwunden ist, setzt ein infernalisches Quaken ein, das von einem nahegelegenen Tümpel herührt. Der Gesang der Ochsenfrösche ist aber das einzige Geräusch, das die fast tödliche Ruhe stört. Nach wie vor sind keine anderen Tiere zu vernehmen. Es wird noch frostiger und die Atmosphäre wird so drohend und unheimlich, daß jeder Abenteurer alle fünf Minuten eine Stabilitätsprobe bestehen muß. Mißlingt sie, so verliert der Betroffene einen Punkt und sucht rasch das Weite, d. h. er bringt mindestens hundert Meter Distanz zwischen sich und die unheimlichen Steine.

Betrachtet man im Zentrum des Kreises stehend um Mitternacht den Himmel, so stellt man fest (sofern man über Astronomiekenntnisse verfügt), daß *Fomalhaut* direkt über dem Monolithenkreis steht. Das Kreischen der Frösche hört schlagartig auf, und Bodenebel beginnt, um die Monolithen zu kreisen. Sämtliche Beschwörungszauber haben jetzt die doppelte Erfolgchance. Die Atmosphäre wird mit jeder Minute bedrohlicher. Schildern Sie den Abenteurern eindringlich, daß nacktes Entsetzen ihre Knochen erzittern läßt. Sie haben das Gefühl, als lauerten grauenhafte Wesen jenseits ihrer Vorstellungskraft auf sie. Nichts wie weg!

IX. Zum Silberberg

Nun, mit Hilfe des Tagebuchs von Rodrigo Gonzales, haben die Charaktere eigentlich alles in der Hand, was sie benötigen, um die Augen des Drachen aufzuspüren. Der erste Hinweis deutet auf ein Eingeborenendorf hin: „*Wir fanden ein Eingeborenendorf, etwa drei Meilen südöstlich der Stelle, an der der Fluß sich gabelt.*“ Dies sollte der erste Anlaufpunkt sein. Für eine Hand voll Centavos läßt sich im Hafen von Corrientes ein kleines Flußboot erwerben, mit dem man den Paraná entlangpaddeln kann. Sobald sich die Gruppe auf dem Boot befindet, sollten Sie darauf achten, ob sich einer der Charaktere ausdrücklich noch einmal zum Hafen von Corrientes umdreht. In diesem Fall führen Sie für den Betroffenen insgeheim eine Probe auf *Verborgenes erkennen* aus. Gelingt diese, so bemerkt er *Mboto*, Professor Hasensteins Assistenten, der die Abreise

der Charaktere mit einem Fernglas beobachtet.

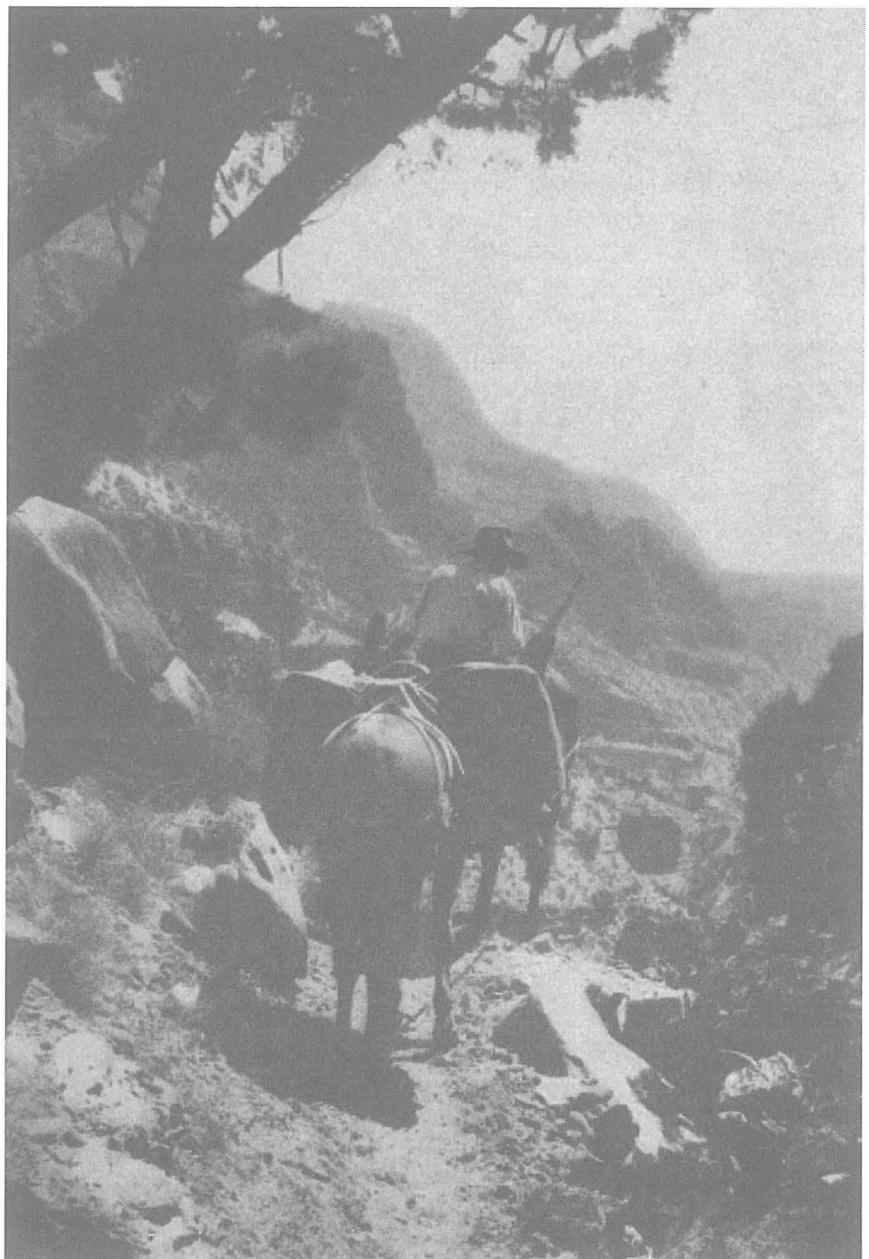
Verfolger

Der deutsche Archäologe glaubt nicht eine Sekunde daran, daß Burnetts Entdeckung etwas mit den Augen des Drachen zu tun hat und ist davon überzeugt, daß es günstiger ist, sich an die Fersen der britischen Gruppe zu heften. Daher hat er sie durch Mboto beschatten lassen. Der Askari meldet seinem Brötchengeber sofort die Abreise der Abenteurer. Professor Hasenstein kauft unverzüglich selbst zwei Boote, läßt seine Aus-

rüstung an Bord schaffen und paddelt dem Boot der Charaktere hinterher. Sobald er weit genug aufgeschlossen hat, um seine Beute mit dem Fernglas zu erspähen, läßt er sich wieder zurückfallen und gibt seinen Männern Befehl, nur alle drei Stunden zu beschleunigen, um sicherzugehen, daß die Briten noch vor ihm sind.

Für den Fall, das die Abenteurergruppe den Professor bemerkt und ihm auflauert, um ihn zur Rede zu stellen, entgegnet er:

„*Ich verstehe die Aufregung nicht. Dies ist ein freies Land, und niemand kann es mir verwehren, mit*



Die Region um Corrientes ist nur schwer zugänglich.

meinen Männern eine kleine Flusspartie zu machen. Im übrigen: Die Dorados sollen heuer ja ganz phantastisch beißen.“ Mit diesen Worten fördert er eine Angelrute zutage, seine Männer tun es ihm mit finsternen Gesichtern nach.

Das zerstörte Dorf

Fünfundzwanzig Kilometer nördlich von Corrientes befindet sich der Zusammenfluß des Río Paraná mit dem Río Paraguay. Die Reise dorthin dauert mit dem Boot etwa drei Tage.

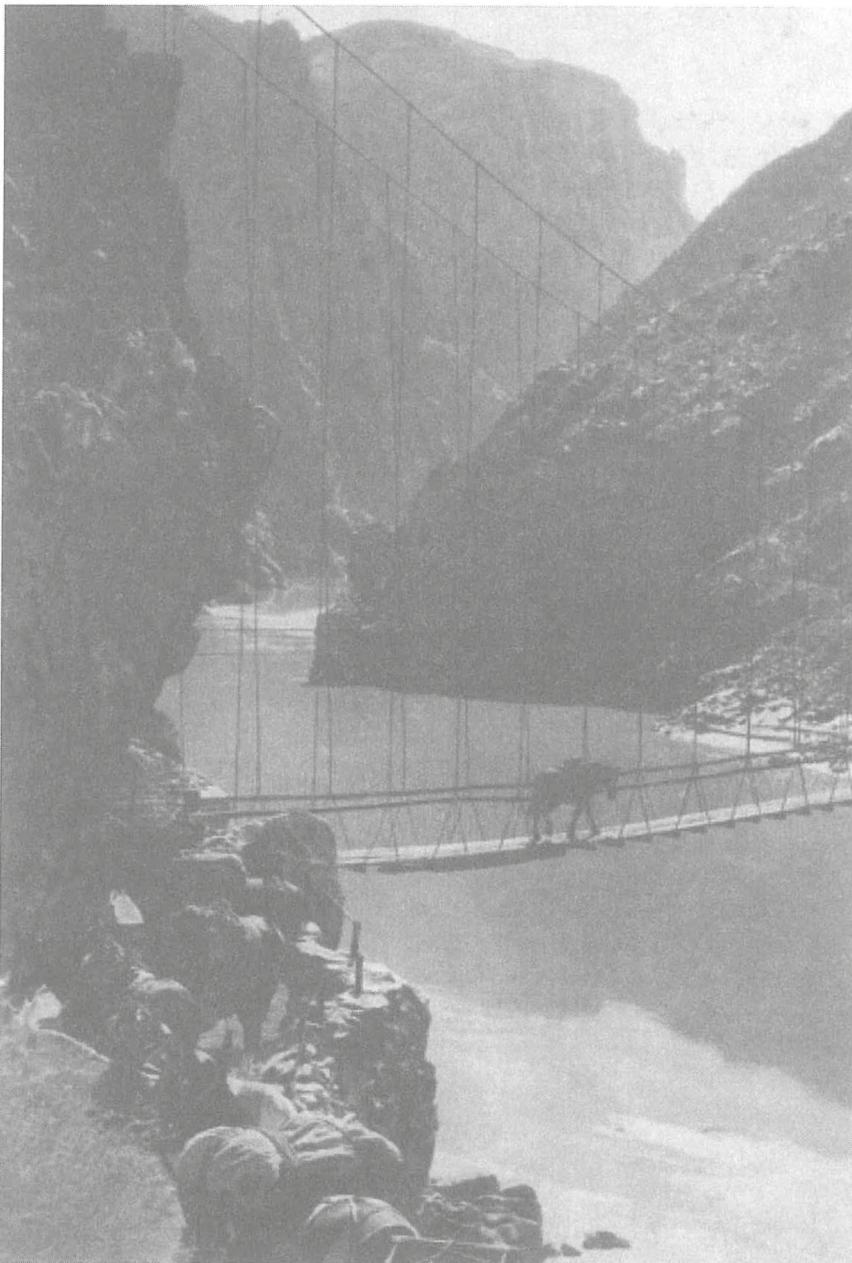
In etwa der angegebenen Distanz zur Flußgabelung sollten die Charaktere das östliche Ufer genauestens beobachten. Tatsächlich, mittels einer Probe auf *Verborgenes Erkennen* bemerkt man einen mit Federn geschmückten Totenschädel, der von einer Mangrovebaumelt. Mißlingt die Probe, so müssen die Charaktere noch ein paarmal auf und ab paddeln, bevor Sie die Stelle finden.

Hinter dem Schädel befindet sich eine kleine, von Mangroven verdeckte Bucht, in der man das Boot so vertäuen kann, daß es vom Fluß aus nicht zu sehen ist. Dies ver-

schaft der Gruppe einen beträchtlichen Vorsprung vor Professor Hasenstein, der erst nach mehrmaligem Hin und Her daran denkt, den Schädel einer genaueren Untersuchung zu unterziehen. Falls die Gruppe übrigens auf die Idee kommt, den Schädel zu entfernen, so sollten Sie den Abenteurer, der versucht, Hand an den grausigen Wegweiser zu legen, unmißverständlich darauf hinweisen, daß er ein ganz übles Gefühl bei der Sache hat. Als sich seine Hand dem Schädel nähert, bekommt er eine Gänsehaut und alles in ihm wehrt sich dagegen, ihn zu berühren. Will er dennoch fortfahren, so muß ihm zuvor eine *Mana*-Probe gelingen. Ansonsten ist er nicht in der Lage, den Plan in die Tat umzusetzen.

Mittels *Spurenlesen* (sollte keine Probe gelingen, dauert die Suche eine Stunde) ist rasch ein überwucherter Pfad entdeckt, der durch den Mangrovenwald nach Südosten führt. Von überall her sind typische Tiergeräusche wie Grillenzirpen, Vögelzschwischen und ab und zu ein aggressives Fauchen zu vernehmen. Außerdem haben die Abenteurer das Gefühl, daß sie aus dem Unterholz beobachtet werden. Aber jedesmal, wenn sie nachsehen, ist nichts zu finden. Die Atmosphäre wird nach und nach immer unheimlicher und irgendwie bedrohlich. In unregelmäßigen Abständen baumeln weitere Schädel von den Bäumen, jedesmal mit bunten Federn geschmückt.

Schließlich erreichen die Charaktere eine riesige Lichtung und erleben eine herbe Enttäuschung. Vor ihnen liegen die verkohlten Überreste eines Indianerdorfs. Eine schnelle Untersuchung des Dorfes ergibt, daß etwa zweihundert Skelette von Männern, Frauen und Kindern in den Ruinen verteilt sind. Dem Zustand der Skelette nach zu urteilen, liegt das Massaker schon Jahre zu-



Mit einem Boot lassen sich die Hindernisse perfekt umgehen.

rück. Genauere Untersuchungen ergeben, daß die Indianer mit großkalibrigen Gewehren und Schrotflinten getötet worden sind.

Kleiner Jaguar

In den Trümmern lassen sich keine Hinweise auf die Augen des Drachen finden. Enttäuscht wenden sich die Charaktere ab, als plötzlich ein etwa vierzigjähriger Mann aus dem Gebüsch tritt. Er trägt ein verschlissenes Leinenhemd und eine Segeltuchhose, über seinem Rücken baumelt eine 12er Schrotflinte. Seine Gesichtszüge sind eindeutig indianisch und wirken äußerst verbittert.

Falls ihn einer der Charaktere auf Guarani anspricht, hellen sich seine Züge etwas auf und er antwortet in derselben Sprache. Er beherrscht jedoch auch leidlich gut Spanisch.

„Was wollt Ihr am Ort der Toten? Seid Ihr Himmelsauges Diener und gekommen, Euch am Werk Eures Meisters zu erfreuen?“

Rasch stellt sich heraus, daß der Indio *Kleiner Jaguar* heißt und der einzige Überlebende eines schrecklichen Massakers ist. Verhalten sich die Charaktere freundlich, so erzählt er ihnen die Geschichte vom Untergang des Dorfes aus freien Stücken. Ansonsten müssen sie schon einiges an Alkohol oder Munition für die Schrotflinte des Indios springen lassen. Kleiner Jaguar führt die Gruppe ins Zentrum des Dorfes, entzündet die alte Feuerstelle und setzt sich. Ein paar Minuten mustert er sie schweigend. Schließlich beginnt er zu sprechen:

„Ihr habt gute und ehrliche Gesichter. Lauscht der Geschichte des Untergangs. Die Kinder von Starker Arm waren ein friedliches Volk. Sie lebten zurückgezogen und vermieden den Kontakt zu den Weißen. Dann, vor etwa zwanzig mal drei-

zehn Mondläufen, kam Himmelsauge mit seinen Männern. Er gab unserem Häuptling *taguato resay* und wollte die Geschichte des gefiederten Todes hören. Als der Häuptling sie ihm erzählt hatte, drängte er darauf, zur Stadt des gefiederten Todes geführt zu werden. Der Häuptling weigerte sich zunächst, doch Himmelsauge gab ihm soviel *taguato resay*, bis er ihm zwanzig Krieger als Führer gab.

In der Nacht darauf kamen seine Männer zurück. Sie legten Feuer an die Hütten und schossen die Zurückgebliebenen nieder wie wilde Hunde. Ich allein überlebte, weil man mich zur Wasserstelle geschickt hatte. Als ich zurückkehrte, waren alle tot. Ich schwor, hier zu bleiben, und auf Himmelsauges Rückkehr zu warten. Doch er kam nicht. Auch die Krieger kehrten niemals zurück. Seit diesem Tag halte ich Wache an den Stätten der Toten und besänftige die Geister.“

Wahrscheinlich werden die Charaktere mehr über den „gefiederten Tod“ und die Stadt wissen wollen. Kleiner Jaguar berichtet, daß der gefiederte Tod ein Volk schrecklicher, fliegender Bestien sei, die bereits vor dem ersten Menschen über das Land geherrscht hätten. Starker Arm, ein Vorfahre des letzten Häuptlings, habe sie vor Generationen in ihre Stadt zurückgedrängt, und seitdem seien sie nur noch selten auf der Oberfläche zu finden. Ihre Stadt sei ganz aus Silber. Von den Augen des Drachen weiß er nichts.

Verlangen die Charaktere, zu der Stadt geführt zu werden, zögert er. Er läßt sich nur überreden, wenn sie ihm schwören, Himmelsauge zu finden und zu töten (oder mit einer erfolgreichen Probe auf Überzeugen). Schließlich willigt er ein.

„Ich werde Euch bis zum Tal des gefiederten Todes führen. Aber keinen Schritt weiter. Und ich

werde nicht auf Euch warten, Ihr seid dort auf Euch allein gestellt. Der Fluch der Alten wird Euch treffen, und Ihr werdet tausend Qualen erleiden. Wollt Ihr dies wirklich auf Euch nehmen?“

Es ist stark anzunehmen, daß die Abenteurer genau dies wollen. Also rafft Kleiner Jaguar achselzuckend seine sieben Sachen zusammen und läuft voraus.

Durch Regenwald und Grasland

Zwei weitere Tage lang müssen sich die Abenteurer nun durch den Regenwald entlang eines Seitenarms des Río Paraná quälen. Kleiner Jaguar ist ein unerbittlicher Führer. Fallen einzelne Charaktere zurück, so denkt er gar nicht daran, seinen Trott zu verlangsamen. An Pausen ist nicht zu denken. Er läuft mit den ersten Strahlen der Sonne los und hält erst an, wenn sie hinter dem Horizont versinkt. Als wäre das nicht schlimm genug, werden sie auch noch von Moskitos, Käfern, Spinnen und ähnlichem Krabbelgetier belästigt.

Hin und wieder sind vom Fluß her die Echos schrecklich falsch singender Stimmen in einer unangenehmen, harten Sprache zu vernehmen (Deutsch, falls einer der Charaktere die entsprechende Fertigkeit beherrscht). Hasensteins berüchtigter Instinkt hat ihn in die richtige Richtung getrieben, und er paddelt mit seinen Männern unermüdlich den stechmückenverseuchten Flußarm entlang.

Schließlich erreicht die britische Gruppe einen Felsen, der wie ein Adlerkopf geformt ist. An ihm biegt Kleiner Jaguar abrupt nach Süden ab, quer durchs Unterholz. Nur mit viel Mühe und dem Einsatz von Macheten ist ein Weiterkommen möglich. Es gibt nur wenige Wegstellen, die nicht vom



Nur selten wird die Monotonie des Regenwaldes durch Grasland unterbrochen.

verfilzten Urwald bedeckt sind. Zwei weitere Tage vergehen, die Schritte werden zur Agonie, die Minuten zu Ewigkeiten. Erschöpft, ausgelaugt und teilweise halluzinierend taumelt die Gruppe voran. Der Spielleiter sollte sie durch geschickte Indoktrination gegen ihren Führer aufbringen, etwa so:

„Der Schatten, den der verdammte Indio wirft, sieht irgendwie seltsam aus. Er erinnert Euch an Eure Kindheit, an das schreckliche Gefühl, wenn es in Eurem Schlafzimmer dunkel war und das Mondlicht die absonderlichsten Figuren auf den Boden zauberte ... überhaupt, der verschlagene Blick, die buschigen, fast zusammengewachsenen Augenbrauen ... wäre es möglich, daß ... kein Zweifel. Der Bastard will Euch in den Tod führen. Am Ende ist er selbst ein Diener des gefiederten Grauens ... usw.“

Besonders Graham Cooper betrachtet den Führer mit Mißtrauen. Immer wieder äußert er den Charakteren gegenüber, wie seltsam es sei, daß dieser Mann jahre-

lang zwischen den Leichen seines Volkes gelebt habe. *„Wahrscheinlich ist er völlig wahnsinnig und will uns alle umbringen!“* Fragt man Cooper daraufhin, ob denn nicht vielmehr er selbst der Wahnsinnige in der Runde sei, so wendet er sich beleidigt ab und schweigt.

Kleiner Jaguar nimmt etwaige Anfeindungen gelassen hin. Mit stoischer Ruhe schreitet er voran, weiter und weiter. Der Morgen des dritten Tages bricht an, und wenn Sie die Gruppe richtig in Fahrt gebracht haben, sollte sie nun kurz davor stehen, den unschuldigen Indio am nächsten Baum aufzuknüpfen. Jedoch ...

X. Tal des Todes

Plötzlich hebt Kleiner Jaguar den Arm und bedeutet den Charakteren, stehen zu bleiben.

„Ich werde meine Füße nicht weiterbewegen“, bemerkt er mit endgültig klingender Stimme und trotzigem Blick. Er deutet auf eine lichte Stelle im Urwald und dreht sich zum Gehen. Weder Geld noch gute Worte, noch die Androhung körperlicher Gewalt können ihn zum Bleiben bewegen. Eine erfolgreiche Probe auf *Psychologie* zeigt, daß sich unter der aufgesetzten Arroganz des Indios ein gerüttet Maß an nackter Panik verbirgt. Er geht raschen Schrittes den Weg zurück, auf dem er die Gruppe bis hierher geführt hat. Nun sind die Abenteurer also wieder auf sich allein gestellt. Nur wenige Meter entfernt befindet sich der Waldrand. Etwa 30 Meter weiter östlich erhebt sich ein mit Schlingpflanzen überwuchertes Hügel, der den einzigen Weg auf eine sehr steile Gebirgskette darstellt. Der Weg zu diesem Hügel führt jedoch über eine natürliche Felsbrücke; diese wiederum ist der einzige Weg über eine gut 50 Meter tiefe und 20 Meter breite Schlucht. Jenseits der Brücke und noch vor dem Hügel wächst ein großer Strauch,



Tak-Kamma, die silberne Stadt ...

an dessen Ästen violette Früchte hängen.

Hinterhalt

Hinter diesem Strauch hat Gail den stummen Mestizenjungen *Pablo* als Wache postiert. Pablo ist mit einer .38er Pistole bewaffnet und beobachtet die Gruppe neugierig. Natürlich ist seine Loyalität zu seinem grausamen Herrn nicht sonderlich groß, und wenn man sich ihm freundlich nähert, wird er sich der Gruppe nur zu gerne anschließen. Er kann sich jedoch nur mit Gesten artikulieren und ist des Schreibens unkundig. Seltsamerweise jedoch ist es in der Regel die erste Amtshandlung der Abenteurer, erst einmal aufs gerade Wohl einen Schuß in den Strauch abzufeuern. Sollte auch diese Gruppe solchermaßen vorgehen, beraubt sie sich leider ihres potentiellen Verbündeten. Die Kugel erwischt den bedauernswerten Pablo mitten zwischen die Augen, er fällt um, ohne einen Laut von sich zu geben. Wehe dem Abenteurer, der den Leichnam des Jungen entdeckt! Das Bewußtsein, durch einen dummen Streich ein Kind getötet zu haben (auch wenn dieses eine zweifellos tödliche .38er in den Händen

hält) ist zuviel für seine ohnehin angekratzten Nerven (falls ihm eine *Stabilitätsprobe* mißlingt) und er verliert 1W4+2 Punkte.

Sollten die Abenteurer den Busch jedoch unbehelligt lassen, springt der Junge, sobald sie die Brücke überquert haben, aus seinem Versteck und beginnt, unartikuliert stammelnd so ungeschickt mit der Pistole herumzufuchteln, daß sie seinen Händen entgleitet. Falls die Charaktere nicht sofort über ihn herfallen, versucht er, den Hügel hinauf zu flüchten. Aber selbst, wenn ihm das gelingt, holen ihn die Charaktere spätestens auf der Spitze ein, wo er sich ängstlich zusammengekauert hat.

Die Pyramide

Rasch stellt sich heraus, daß es sich keineswegs um einen Hügel handelt. Die Schlingpflanzen wuchern auf einer uralten Stufenpyramide, die stilistisch eine gewisse Ähnlichkeit mit denen der südamerikanischen Hochkulturen aufweist, jedoch irgendwie auch auf bedrohliche Weise anders ist. Die Pyramide ist 50 Meter hoch, die einzelnen Stufen jeweils einen Meter. Da es keine gesonderte Treppe

gibt, ist der Aufstieg mühevoll. Oben angekommen entdecken die Abenteurer gegebenenfalls Pablo (siehe oben) und einen Altarstein. Der Stein ist zwei Meter lang, einen Meter breit und 1,5 Meter hoch. Im Gegensatz zum Rest der Pyramide wurde er von Schlingpflanzen befreit, so daß man seine Oberfläche aus schwarzem Stein, in den verwirrende Spiralmuster eingeritzt sind, genauer untersuchen kann. Zum großen Entsetzen der Gruppe weist er Spuren jüngerer Benutzung auf (*Stabilitätsprobe*, bei Mißerfolg -1W4 Punkte)! Noch nicht völlig eingetrocknete, große dunkle Flecken deuten auf ein blutiges Opferritual hin. Zerrt man Pablo zu dem Altar und zeigt ihm die Spuren, so wimmert er entsetzt auf und Tränen schießen in seine Augen.

Die Pyramide enthält übrigens keine Grabkammer oder irgendwelche anderen Räume. Verborgene Eingänge suchen die Abenteurer also vergeblich.

Die silberne Stadt

Von der Spitze der Pyramide bietet sich ein grandioser Ausblick. Im Westen erstreckt sich der Wald,

durch den sich die Gruppe unter der Führung von Kleiner Jaguar bis hierher gequält hat. Im Norden und Süden liegen die Ausläufer des kleinen Gebirgszuges. Und im Osten befindet sich ein Tal, dessen einziger Zugang die Pyramide zu sein scheint. Es erstreckt sich bei einer Breite von gut einem Kilometer über rund acht Kilometer und ist von hüfthohen Sträuchern bedeckt. In seiner Mitte liegt ein See, an dessen Ufer die einzigen Bäume wachsen, die in dem Tal zu sehen sind. An dem der Pyramide gegenüber liegenden Ende des Tals befindet sich eine steile Felswand.

Aus dem Tagebuch von Rodrigo Gonzales („Im Abend wurde es offenkundig...“) sollten die Charaktere ableiten können, daß man sich das Tal in der Abenddämmerung betrachten sollte. Durch eine geschickte Bauweise, die auf lange verlorenem Geheimwissen beruht, ist *Tak-Kamma*, wie die Silberne Stadt in der Sprache der Rhak-Narr heißt, zu anderen Zeiten so gut wie unsichtbar. Begibt sich die Gruppe sofort weiter ins Tal hinab, so steht ihr eine mühselige Suche bevor. Wartet sie jedoch auf den Einbruch der Dämmerung, so wird sie Zeuge des folgenden Schauspiels:

(den Spielern vorzulesen)

»Als die letzten Strahlen der Abendsonne über die Spitze der Pyramide ins Tal fallen, bemerkt Ihr plötzlich ein seltsames Funkeln, das sich vereinzelt von der jenseitigen Felswand widerspiegelt. Es nimmt mehr und mehr an Stärke zu, bis schließlich ein grosser Teil der Felswand wie pures Silber funkelt. Ihr habt den Eindruck vager Strukturen, die nicht natürlichen Ursprungs zu sein scheinen, doch es ist nur ein Gefühl, und die Felsen sind zu weit entfernt, als daß Ihr Einzelheiten erkennen könntet.«

Falls ein Fernglas gezückt wird, traut man seinen Augen kaum:

»Dir bietet sich ein phantastischer Anblick. Du siehst eine in die Felsen gebaute Stadt mit Erkern, Minaretten und Fensterbögen. Das alles funkelt in reinem Silber, und Du kannst Dir gut vorstellen, was ein alter Conquistador bei diesem Anblick empfunden haben muß. Die Architektur ist völlig fremdartig, und einige Konstruktionen scheinen sämtlichen Gesetzen der Geometrie und der Schwerkraft zu widersprechen. Schließlich fällt Dein Blick auf ein großes Portal, der einzige ebenerdige Eingang, den Du ausmachen kannst. Es befindet sich ein wenig rechts vom Zentrum der Felswand, wo eben noch nichts als nackter Fels zu sehen war.

Als die letzten Sonnenstrahlen verschwunden sind, verschwindet auch die märchenhafte Stadt. Doch Du bist sicher, den Eingang wiederfinden zu können.«

Graham Cooper starrt wie von Sinnen mit weit aufgerissenen Augen durch sein Fernglas. Schließlich läßt er es sinken und ruft:

»Wir sind fast am Ziel. Diese Stadt ist nicht von Menschenhand gebaut. Hier wird Gail sein teuflisches Spiel vollenden wollen. Wir müssen uns beeilen.«

Das Tal

Der Abstieg auf der anderen Seite der Pyramide ist nicht sonderlich beschwerlich. Pablo (falls er die Gruppe begleiten sollte) ist jedoch äußerst zaghaft, und es bedarf schon einiger Überredungskunst, um ihn dazu zu bewegen, auch nur einen Fuß in das Tal zu setzen. Fragt man ihn eindringlich nach dem Grund für seine Furcht, so zieht er den Kopf ein und schaut ängstlich gen Himmel. Wird er direkt gefragt, ob er den gefiederten Tod fürchtet, nickt er heftig und rollt mit den Augen.

Das Tal ist irgendwie unheimlich. Von allen Seiten wird es von unbe-

zwingbar steilen Felsen umrandet, der einzige Zugang ist die Stufenpyramide. Die Luft ist äußerst trocken und es weht kein Windhauch. Der Spielleiter sollte für jeden Spielercharakter insgeheim einen Ideenwurf ausführen. Gelingt dieser, so bemerkt der Betreffende, daß kein einziges Tiergeräusch im Tal zu vernehmen ist. Diese Erkenntnis jagt den Charakteren eine Gänsehaut über den Rücken. Die Vegetation besteht fast ausschließlich aus trockenen Dornensträuchern, die irgendwie fremdartig wirken. Sie wachsen hüfthoch, und bedecken fast den gesamten Talboden. Pro zurückgelegtem Kilometer muß jeder Abenteurer eine *Geschicklichkeitsprobe* bestehen, ansonsten verletzt er sich durch Unachtsamkeit an den Dornen und erleidet einen Trefferpunkt Schaden. Die Stachel sondern nämlich eine Substanz ab, welche die Haut reizt und dicke, bläuliche Pusteln hinterläßt, die einen fast unerträglichen Juckreiz auslösen.

Ansonsten findet man nur noch kränklich wirkendes Moos, das sich an die Felsbrocken krallt, die über das gesamte Tal verstreut sind.

Je näher man der von der Pyramide aus gesichteten Baumgruppe kommt, um so bedrohlicher wird die Atmosphäre. Schließlich wird es offenkundig: Es handelt sich keineswegs um Bäume, sondern um Konstruktionen von... Menschenhand? Sie sehen aus wie zehn Meter hohe Holzkreuze ohne Spitze, erinnern also an ein „T“. Die Querbalken sind etwa drei Meter breit.

Nach einem anstrengenden Marsch erreicht die Gruppe schließlich den See. Still und klar liegt er im Mondenschein (oder im Sonnenlicht, je nachdem, ob die Gruppe am Tag oder in der Nacht aufgebrochen ist), und keine noch so kleine Welle kräuselt seine Oberfläche. Der Bo-

den des Sees besteht aus Steinen, die mit einer weißen Schicht bedeckt sind. Weder Pflanzen noch Fische sind in dem Wasser zu entdecken, die Tiefe ist nicht schätzbar. Falls ein Abenteurer den Mut aufbringt, das Wasser einer näheren Untersuchung zu unterziehen, so stellt er fest, daß es nach Kalk und einer weiteren, nicht näher definierbaren Substanz riecht, die einen leichten Brechreiz auslöst. Bei der Ablagerung auf den Steinen handelt es sich ebenfalls um Kalk. Den See abzusuchen bringt überhaupt nichts, abgesehen davon, daß man herausbekommt, daß er an seiner tiefsten Stelle etwa fünf Meter tief ist und daß man, wenn eine *Konstitutionsprobe* mißlingt, einen Mund voll Wasser schluckt, was sofort zu heftigen Brechkrämpfen führt, ansonsten aber keine schädlichen Nebenwirkungen hat.

Am nordwestlichen Seeufer stehen die T-Kreuze in einer Art Halbkreis. Unterzieht man sie einer näheren Untersuchung, so ist festzustellen, daß es sich um steinhartes, schwarzes Holz handelt, das mit großem handwerklichen Geschick geglättet wurde. Falls es jemand versucht wird er feststellen, daß es unmöglich ist, mit einem Messer oder einer Machete dem Holz irgendwelchen Schaden zuzufügen. Nicht einmal einen Kratzer bekommt man hinein. Will ein Abenteurer eines der Kreuze erklimmen, so muß er eine Fertigkeitssprobe *Klettern* bestehen. Oben angekommen stellt er fest, daß die Querstange mit tiefen Kratzspuren übersät ist... wie von Vogelkrallen. Falls zuvor ein Versuch unternommen wurde, das Holz zu beschädigen, wird sofort eine *Stabilitätsprobe* fällig (bei Versagen 1 Punkt Verlust), denn was für Bestien müssen es sein, deren Krallen schärfer als das schärfste Messer sind ...

Trotz der bedrohlichen Atmosphäre bleiben die Charaktere völlig unbehelligt.

So dürfte sich irgendwann eine gewisse Sorglosigkeit einstellen, die jedoch, als die halbe Strecke zwischen dem See und der östlichen Felswand zurückgelegt worden ist, jäh unterbrochen wird. Der Mond wirft unvermittelt einen riesigen, geflügelten Schatten direkt vor die Füße der Abenteurer. Höchstwahrscheinlich werden sie herumwirbeln und nach dem Etwas Ausschau halten, das diesen Schatten geworfen hat. Pablo (falls er bei der Gruppe ist) deutet mit weit aufgerissenen Augen zum Himmel und stößt einen Entsetzenslaut aus. Über den Abenteurern gleitet ein riesiger Vogel mit einer Spannweite von etwa fünf Metern durch die Luft. Zuviel haben die Charaktere über den gefiederten Tod gehört, und auch das gräßliche Schicksal der Familie Myers dürfte noch in ihren Köpfen herumspuken. Also ist für jeden von ihnen eine Stabilitätsprobe fällig (bei Versagen 1W4+2 Punkte Verlust). Falls sie den Vogel unbehelligt lassen, dreht er einen Kreis über ihnen und gleitet dann mit majestätischer Gelassenheit gen Osten, um dort in der Felswand zu verschwinden. Falls die Charaktere zu diesem Zeitpunkt bereits den Standort der silbernen Stadt kennen, stellen sie fest, daß er genau in ihr Zentrum geflogen ist.

Eröffnen sie jedoch das Feuer, so erleben sie ihr erstes Gefecht mit einem Rhak-Narr. Das Wesen attackiert wütend denjenigen, der den ersten Schuß abgegeben hat. Sobald es mehr als zwei Drittel seiner Trefferpunkte verloren hat, bricht es den Angriff ab und flieht mit letzter Kraft zur Stadt. Das Kampfverhalten der gefiederten Bestien sowie die Folgen, welche die erste Begegnung auf die Stabilität der Gruppe hat, entnehmen Sie bitte dem Kapitel *Nichtspielercharaktere* (Seite 49).

Nun ist es nicht mehr weit bis zur Stadt der Rhak-Narr. Falls die

Charaktere jedoch die Hinweise des Spaniers mißachtet und nicht auf die Abenddämmerung gewartet haben, haben sie keine Chance, den Eingang zu finden, wenn ihnen nicht Gevatter Zufall zur Hilfe kommt. Falls ausdrücklich die östliche Felswand abgesucht wird, hat jeder Charakter pro Stunde Suche eine 5%-Chance, plötzlich in den gut getarnten Eingang zu taumeln und im Hauptkorridor der oberen Stadt zu stehen. Ansonsten müssen sie die Abenddämmerung abwarten, um das prächtige Schauspiel verfolgen und sich die Position des Hauptportals einprägen zu können.

XI. Tak-Kamma

Aus der Nähe betrachtet, wirkt die Stadt zunächst ziemlich unspektakulär. Starrt man jedoch mindestens zwei Minuten lang auf ein und dieselbe Stelle, so beginnen sich langsam Konturen zu bilden, und mit der Zeit nimmt man phantastische Zinnen, Giebel und Fensterbögen wahr. Die Architektur wirkt völlig fremdartig und löst ein flaes Gefühl in der Magengrube aus. Das alles wirkt obendrein viel zu groß, um von Menschen für Menschen erbaut worden zu sein. Pablo weigert sich standhaft, den Eingang zu betreten. Nur mit viel Mühe (*Überreden* oder *Überzeugen* oder einer gehörigen Portion Pesos) kann man ihn dazu bringen.

Die obere Stadt

Dieser Bereich wurde von den Rhak-Narr bewohnt, bevor sie sich in die Gewölbe unter dem Gebirge zurückzogen. Er ist seit Jahrtausenden verlassen, weder Tiere noch Pflanzen brachten den Mut auf, Besitz von den verfallen-

den Ruinen zu ergreifen. Alle Räume und Gänge sind mindestens fünf Meter hoch, alle Gänge mindestens ebenso breit. Die Wände sind über und über mit eingemeißelten Bildern übersät, welche die Rhak-Narr bei ihrer alltäglichen Beschäftigung zeigen; in erster Linie handelt es sich dabei um die Jagd und die Verrichtung blasphemischer Rituale zu Ehren gnädigerweise nur scheinhaft angedeuteter Abscheulichkeiten.

1. Hauptkorridor

Hinter einem gut getarnten Eingang, der die optische Täuschung vermittelt, als sei er überhaupt nicht vorhanden, erstreckt sich ein rund 10 Meter breiter und 85 Meter langer Korridor, von dem an einer Kreuzung zwei Seitengänge abzweigen und der zu einer schneckenhausartigen Rampe führt, die sich in die tieferen Ebenen der Stadt windet. In der Decke befinden sich in Abständen von jeweils 15 Metern große Löcher, die zu den höheren Ebenen führen. Die Wände sind aus glattgeschliffenem Fels, der mit den oben beschriebenen Bildnissen verziert ist. Der Boden ist ebenfalls geglättet und staubbedeckt. Eine erfolgreiche Probe auf *Spurenlesen* führt zur Entdeckung von frischen Fußabdrücken (schwere Stiefel), die auf direktem Wege auf die Rampe zu führen.

2. Höhere Ebenen

Es ist unwahrscheinlich, daß die Charaktere die Möglichkeit haben, die höheren Ebenen zu erreichen. Die Wände sind glatt, und ohne Bergsteigerausrüstung ist es auch nicht möglich, vom Tal aus in die Fensteröffnungen einzudringen. Sollte es ihnen dennoch gelingen, so finden sie ein verwirrendes Labyrinth von riesigen Räumen, in denen keine Hinterlassenschaften ihrer früheren Bewohner zu finden sind (mit Ausnahme von den allgegenwärtigen Wandbil-

dern). Lediglich ein sehr großer Raum, der sich rund 100 Meter tief im Gebirge befindet, weist Einrichtungsgegenstände auf. Es handelt sich um einen Altarraum, in dessen Zentrum ein 3 Meter langer, 2 Meter breiter und 1 Meter hoher Quader direkt aus dem Felsen gemeißelt wurde. Seine Oberfläche ist mit unregelmäßigen Verfärbungen übersät, die erheblich dunkler als der Boden und die Wände sind. Hinter dem Altar befindet sich eine Vertiefung im Boden, die auf die einstige Anwesenheit eines gigantischen Standbildes mit wuchtigen, in Krallen endenden Hinterläufen hindeutet. Es ist offensichtlich, daß es nicht möglich gewesen wäre, ein solches Standbild an einem Stück in den Raum hinein oder aus ihm hinaus zu schaffen. Welche Schlüsse die Charaktere hieraus ziehen, bleibt ihnen überlassen ...

3. Leerer Raum

Von der Kreuzung aus führt ein 14 Meter langer Gang nach rechts in einen 35 Meter auf 22,5 Meter großen und gut 20 Meter hohen Raum. Vierkantige, jeweils zwei Meter durchmessende und reichlich mit den bereits bekannten Motiven verzierte Säulen stützen die Decke. Der Raum enthält ansonsten nichts außer einer Menge Staub auf dem Boden und einigen wahllos verstreuten, schmucklosen Tonscherben.

4. Halle der Könige

Dieser Raum befindet sich am Ende des von der Kreuzung nach links abzweigenden Ganges. Seine Ausmaße entsprechen denen des leeren Raums, der ihm gegenüber liegt (s. o.). Über die Säulen hinaus enthält er jedoch riesige Steinsärge, die jeweils 10 Meter lang, 3,75 Meter breit und 3 Meter hoch sind. Ihre Außenseiten sind mit Bildern verziert, die besonders große Vogelwesen zeigen, welche reich geschmückte und mit menschlichen, tierischen und völ-

lig fremdartigen Schädeln verzierte Kleidung tragen. Andere Vogelwesen verneigen sich ehrfürchtig vor ihnen und bringen ihnen blutige Tier- und Menschenopfer dar. Auf einem der Särge wird ein Wesen geopfert, das wie eine Mischung aus aufrecht gehender Krabbe und einem aufgedunsenen Gehirn wirkt (ein *Mi-Go*, wie eine erfolgreiche Probe auf *Cthulhu-Mythos* offenbart). Ein weiterer Sarg zeigt einen der Vogelherrscher, der sich vor einem ägyptischen Pharao mit schwarzer Haut verneigt, der von zwei gigantischen Schakalen begleitet wird.

Die Särge dürften schon allein aufgrund ihrer schieren Größe den Abenteurern nacktes Entsetzen einflößen. Es handelt sich jedoch um eine religiöse Übertreibung. Die Priesterkönige der Rhak-Narr waren nicht größer als ihre Artgenossen. Die gewaltigen Dimensionen der Särge sollen ihnen lediglich huldigen und auf ihren besonderen Status hindeuten.

Mittels der altbewährten Gaunerleiter und einer erfolgreichen *Geschicklichkeitsprobe* ist es möglich, die Oberfläche eines Sarges zu erklimmen. Auf ihr befindet sich eine Grabplatte, welche das ins riesenhafte vergrößerte Abbild eines mit an die Seite gefalteten Flügeln auf dem Rücken liegenden Priesterkönigs zeigt. Allein der mit furchterregenden Reißzähnen gespickte und an der Spitze messerscharf zulaufende Schnabel ragt gut 1,20 Meter aus der Platte in die Höhe.

Wer diesen gräßlichen Anblick ertragen muß, hat eine *Stabilitätsprobe* zu bestehen, um nicht sofort 1W4+2 Punkte zu verlieren. Dabei ist darauf zu achten, daß im Falle eines solchen Schreckens außerdem noch eine Glücksprobe bewältigt werden muß. Mißlingt diese, so taumelt der entsetzte Abenteurer über den Rand des Sargdekels und stürzt ohne Halt zu Boden.

Es ist nicht möglich, die Särge zu öffnen. Die Deckel sind viel zu schwer und zu massiv, um sie zu beschädigen. Lediglich unter dem Einsatz von Dynamit wäre es möglich, ins Innere zu gelangen. Dort würde man die mumifizierte Leiche eines normal großen Rhak-Narr finden, in prunkvolle Silbergewänder gehüllt und von den ebenfalls mumifizierten Leichen von Menschen, Tieren und fremdartigen Abnormitäten umgeben. Es ist jedoch unwahrscheinlich, daß die Abenteurer in einem alten Gangsystem, das über eine hervorragende Akustik verfügt, das Risiko einer Sprengung eingehen wollen.

5. Die Rampe

Eine riesige Rampe führt nach unten, tiefer in das Innere des Gebirges hinein. Lauscht man angestrengt, so kann man ein sehr weit entferntes Kratzen und Rauschen vernehmen. Auch die Wände der Rampe sind verziert, jedoch sind die Steinmetzarbeiten hier wesentlich primitiver ausgeführt. Dafür sind die dargestellten Jagd- und Opferszenen noch erheblich abstoßender und brutaler. Je tiefer die Gruppe hinabsteigt, desto einfacher und seltener werden die Kunstwerke, bis sie schließlich nach einem Abstieg, der sie rund fünfzig Meter tiefer gebracht hat, gänzlich aufhören. Für anwesende Anthropologen oder Archäologen ein Hinweis darauf, daß eine einstmals kulturell hochstehende Rasse einen rapiden intellektuellen Verfall durchgemacht hat.

Die tiefere Ebene

Die Gänge hier sind offensichtlich aus einem natürlichen Höhlensystem entstanden, an dem nur geringfügige und im Vergleich zur Kunstfertigkeit der oberen Stadt primitive Veränderungen vorgenommen worden sind. Die Gänge haben hier im

Durchschnitt einen Durchmesser von rund fünf Metern. Der Boden ist offenbar völlig unbearbeitet, und das Vorwärtskommen ist auf dem unebenen felsigen Untergrund äußerst mühsam.

6. Skelett

Nur wenige Meter von dem Ausgang der Rampe entfernt stoßen die Abenteurer auf einen Zeugen längst vergangener Zeiten. Ein Skelett liegt, den Kopf zur Rampe hin, auf dem Boden. Die Zähne seines Schädels sind zu einem endgültigen Grinsen gebleckt, und die leeren Augenhöhlen starren die Eindringlinge bedrohlich an. Um das Skelett herum liegen die Bestandteile der vollständigen Rüstung eines spanischen Conquistadors verstreut.

Untersucht man das Skelett genauer, so kann man feststellen, daß sein Genick gebrochen wurde, augenscheinlich durch einen heftigen Stoß mit einem spitzen Gegenstand von hinten. Die hintere Schädeldecke wurde geöffnet, offenbar, um das Gehirn zu entnehmen. Die Knochen weisen Nagespuren auf, einige wurden aufgebrochen und das Mark entnommen. Der Hinweis auf solch kanibalische Praktiken kostet den Betrachter, wenn ihm eine Probe mißlingt, 1W4 Punkte *Stabilität*.

7. Drehscheibe

Je näher die Abenteurer dieser Stelle kommen, desto lauter wird das Rauschen, das man schon von der Rampe her vernehmen konnte. Schließlich stehen sie vor einer aus hartem, schwarzem Holz gebauten Drehbrücke (ohne Geländer), die vier Gangsegmente miteinander verbindet – theoretisch. Praktisch ist die Brücke beim Eintreffen der Gruppe so gedreht, daß lediglich eine gerade Überquerung eines gähnenden Abgrunds möglich ist, aus dessen unergründlichen Tiefen das Rauschen nach oben dringt (Spielhilfe 8, Abbildung 4).

Im Zentrum der Brücke befindet sich ein Kasten, an dem ein Hebel angebracht ist. Der Hebel hat vier mögliche Positionen und ist zur Zeit ganz nach unten gedrückt (Position 4). Neben jeder Position ist ein Bild angebracht, welches anzeigt, in welche Lage diese Hebelstellung die Brücke bewegen wird (Spielhilfe 8).

Es handelt sich um eine hinterhältige Falle, welche auf spanischen Ordnungssinn hin konstruiert worden ist. Dreht man die Brücke nämlich auf Position 1, so öffnet sich der Boden unter demjenigen, der den Hebel bewegt hat und er stürzt auf Nimmerwiedersehen in den Abgrund. Die Positionen 2-4 sind hingegen völlig sicher.

Will der Spielleiter dem Charakter, der ggf. die Falle ausgelöst hat, eine Chance geben, so sollte er ihm eine Probe auf *Horchen* (verdächtiges Knacken unter seinen Füßen) und eine auf *Springen* zugestehen. Gelingen beide, so kann er sich gerade noch mit einem Hechtsprung in Sicherheit bringen.

8. Skelette

An dieser Weggabelung liegen, in Richtung der Drehbrücke ausgestreckt, die Skelette von zwei Spaniern und einem Indio. Sie befinden sich in demselben Zustand wie das Skelett unter 6.

9. Abgrund

Der Gang führt in Form eines nur noch einen halben Meter breiten Simses in eine große Höhle hinein. Nach einer Strecke von knapp 20 Metern liegt der abfallende Boden zur Rechten wie zur Linken rund 15 Meter tiefer. Der Spielleiter sollte auf die Vorgehensweise der Gruppe achten. Wenn sie sich nicht ausdrücklich vorsichtig verhält oder irgendwelche Rangeleien beginnt, besteht die Chance, daß Abenteurer vom Sims fallen. In diesem Fall muß jeder Betroffene eine *Geschicklichkeitsprobe* bestehen, um nicht abzustürzen. Neben

dem Sims liegen vereinzelt Skelette von Spaniern auf dem Höhlenboden.

10. Höhle mit Skeletten

Der Gang mündet in eine Höhle, an deren Ende vier Conquistadores von den Rhak-Narr geradezu in Stücke gehackt worden sind. Nur noch ihre weit verstreuten Knochen und zerbeulten Rüstungsteile zeugen von diesem Drama.

11. Höhle mit Riesenratten

Hier befinden sich insgesamt 20 Nester von dackelgroßen Ratten, die so positioniert sind, daß man kriechen muß, um sie zu erreichen. Die Ratten sind eher scheu und ernähren sich von den Eiern der Rhak-Narr, wenn sie welche ergattern können. Sie greifen die Charaktere nicht von sich aus an. Nähert man sich jedoch einem Nest, so stürmt die Mutter vor, um ihre Brut zu verteidigen.

Riesenratte:

ST 5, GE 14, TP 5, Biß 40% (Schaden 1W4+2), Eindringlinge böseartig anzischen 90%.

12. Höhle mit Skeletten

Siehe 10.

13. Spinnengrube

Der Gang führt in eine Höhle, in der sich eine 10 Meter durchmessende Grube befindet, die rund 5 Meter in die Tiefe führt. Der Rand der Grube und ihre Wände sind mit Spinnweben übersät, an den Wänden kann man vereinzelt große, haarige Spinnen sehen. Auf dem Boden herrscht ein regelrechtes Gewimmel.

In dieser Grube züchten die Rhak-Narr Giftspinnen, welche bei ihnen als besondere Delikatesse gelten. Da sie regelmäßig mit Ratten gefüttert werden, sehen die possierlichen Tiere keinen Grund, ihr Zuhause zu verlassen. Sollten jedoch vorwitzige Abenteurer in

ihre Höhle kommen und sie mit blendendem Taschenlampenlicht belästigen, greifen sie die Betroffenen an. Jeder, der die Grube betritt, wird von 2W6 Spinnen attackiert.

Giftspinne:

GE 12, TP 1, Biß 40% (Schaden 1, bei mißlungener Konstitutionsprobe Zusatzschaden 2W6).

14. Abgrund mit Falle

Der Gang führt in Form eines nur noch einen halben Meter breiten Simses durch eine große Höhle. Nach einer Strecke von knapp 20 Metern liegt der abfallende Boden rund 15 Meter tiefer. Man beachte die Hinweise unter 9. Nach gut 50 Metern dürfen die Charaktere eine Probe auf *Verborgenes Erkennen* machen. Gelingt die Probe, so fällt ihnen auf, daß rechts und links von dem Sims an dieser Stelle sehr viele Skelette auf dem Boden der Höhle liegen. Wenn sie nun ausdrücklich darauf hinweisen, daß sie sich besonders vorsichtig bewegen oder das Sims sehr aufmerksam beobachten, haben sie die Chance auf eine weitere Probe. Diese enthüllt bei einem Erfolg eine geschickt in den Boden des Simses eingelassene Trittplatte, die man vermeiden sollte.

Die Platte löst eine gemeine Falle aus. Wird sie nicht entdeckt, so hat jeder Abenteurer, der sie überquert, eine 30%-Chance, sie auszulösen. In diesem Fall öffnet sich in der Decke über der Platte eine Luke, aus der ein äußerst heftiger Windstoß kommt.

Der Charakter, der die Falle ausgelöst hat, muß drei *Geschicklichkeitsproben* bestehen, um nicht vom Sims geblasen zu werden. Die Charaktere direkt vor und hinter ihm müssen zwei Proben bestehen, um dieses Schicksal zu vermeiden. Alle übrigen können sich mit nur einer erfolgreichen Probe auf dem Sims halten.

15. Röhre

Der Gang stößt auf einen quer verlaufenden weiteren Gang, der nach rechts abfällt und nach links ansteigt und dessen Wände im Vergleich zu den übrigen seltsam glatt und gleichmäßig sind. Betrachtet man die Wände eingehender (*Verborgenes Erkennen*), so sind gerade Kratzspuren zu erkennen, die auf dem Boden, an den Wänden und an der Decke in Gangrichtung verlaufen. Folgt man dem Gang nach rechts, so stößt man nach ca. 100 Metern auf ein totes Ende. Hier befinden sich ein ganzer Haufen zermalmteter Knochen und Ausrüstungsteile aus der Zeit der Conquistadores.

16. Kugelfalle

Jeder Charakter, der diese Stelle passiert, darf eine Probe auf *Verborgenes erkennen* ablegen (entfällt, wenn die Gruppe rennt oder betont unvorsichtig vorgeht). Bei einem Erfolg entdeckt er eine Trittplatte im Boden.

Wird die Platte nicht entdeckt, so hat jeder Charakter, der über sie hinwegläuft, eine 40%-Chance, eine Falle auszulösen. Wenn dies geschieht, führt der Spielleiter für jeden Charakter insgeheim eine Probe auf *Horchen* durch. Erfolgreiche Abenteurer können von weiter vorne ein Klicken und ein kratzendes Geräusch hören. Drehen die Charaktere jetzt um und flüchten zurück in einen anderen Gang, so sind sie außer Gefahr, wenn hinter ihnen eine große Steinkugel vorbeidonnert, die kurz darauf mit lautem Krachen gegen das tote Gangende (siehe 15) prallt. Wenn nicht, muß jeder eine *Geschicklichkeitsprobe* bestehen, um dem donnernden Tod zu entrinnen. Wer hierbei versagt, endet als trauriger Haufen Fleisch- und Knochenbrei.

17. Puppenfalle

Auf dem Boden liegt eine Puppe, wie achtlos hingeworfen. Eine erfolgreiche *Archäo-*

logie-Probe ergibt, daß sie dem Kulturkreis der Inka entstammt und hier etwas deplaziert wirkt. Es handelt sich um eine gemeine Falle. An der Puppe befindet sich ein Draht, der in den Boden läuft und eine Pfeilfalle aktiviert. Wenn ein Charakter die Puppe aufhebt, löst er die Falle aus. Aus kleinen Löchern in den Wänden schießen sechs vergiftete Pfeile. Jeder hat eine Trefferchance von 20%. Wird ein Charakter getroffen, so erleidet er 1W4 Punkte Schaden durch den Pfeil und 2W6 Punkte durch das Gift, wenn ihm keine *Konstitutionsprobe* gelingt.

18. Gashöhle

Betreten die Charaktere diese Höhle, so führt der Spielleiter für jeden einen insgeheimen Wurf auf *Horchen* aus. Falls einem die Probe gelingt, hört er ein leises Zischen. Aus Löchern in den Wänden strömt Betäubungsgas. Falls die Charaktere sofort nachdem das Geräusch gehört wurde flüchten, können sie dieser Falle entrin- nen. Ansonsten fallen sie bewußt- los zu Boden und erwachen gefes- selt in der *Kulthöhle* (23).

19. Leere Höhle

Diese Höhle ist völlig leer und für das Abenteuer von keinerlei Be- deutung. Gemeine Spielleiter ha- ben die Möglichkeit, hier selbst entworfene Fallen einzubauen.

20. Abstieg

Eine weitere Rampe, diesmal roh gehauen und völlig unverziert, führt tiefer in den Berg hinab. Von unten ist ein penetranter Geruch wahrzunehmen der (*Ideenwurf*) irgendwie an Vogelkot erinnert.

Die unterste Ebene

Schon vor dem Niedergang der Rhak-Narr existierte dieser Tem- pel der Alten, der von einer noch älteren Rasse angelegt worden war. Seine Wände



In der alten Tempelanlage lauern tückische Fallen ...

sind glatt und mit grauenhaften Bildern verziert, die krötenartige und oktopoide Abscheulichkeiten darstellen.

21. Korridor

Ein leicht gewundener Gang führt auf einen größeren Raum zu, der die Quelle des Gestanks zu sein scheint. Von ihm zweigen zur Rechten und zur Linken jeweils drei Gänge ab, die zu einem Stand- bild führen. Jedes der Standbilder ist für sich gesehen häßlich und abartig genug, um an den Grund- festen des Verstandes zu rütteln (*Stabilitätsprobe*: 0/-1).

22. Korridor

Der Gang gleicht dem unter 20 be- schriebenen. Eine der Nischen

enthält jedoch einen geheimen Ausgang aus der Tempelanlage. Er führt auf die Ostseite des Gebir- ges, in dem sich die Stadt Tak- Kamma befindet. Von dort kann man, wenn man sich nach Norden wendet, in wenigen Stunden zum Seitenarm des Río Parana gelan- gen, auf dem die Charaktere be- reits gefahren sind. Sollte die Op- tion „*Unerwartete Hilfe*“ (siehe Seite 42) gewählt werden, dringen von hier aus die deutschen Archäologen in die Tempelanlage ein.

23. Kulthöhle

Diese Höhle hat einen Durchmes- ser von 100 Metern und eine Höhe von 25 Metern. Als erstes fällt den Charakteren eine gräßliche Statue

ins Auge. Sie ist gut 10 Meter hoch, aus Granit gefertigt und stellt einen grauenerregenden Drachen dar (*Stabilitätsprobe*: 0/1W10). Pablo ist (falls er sich noch bei der Gruppe befindet) so entsetzt, daß er sich weigert, den Raum zu betreten. Er verharrt im Gang und verbirgt sich im Schatten der Wand.

Es ist das Standbild des großen Drachen Rhauka Tal, und in seinem Kopf sehen die Charaktere nun endlich das Ziel ihrer Reise: zwei kopfgroße Smaragde von sagenhafter Schönheit. Rechts und links von der Statue stehen zwei große Feuerschalen, die jedoch nicht entzündet worden sind. An den Wänden befinden sich im Abstand von fünf Metern Fackelhalter, die offenbar neueren Ursprungs sind. Jeder von ihnen enthält eine funktionsfähige Pechfackel (Brenndauer 1/2 Stunde).

Auf dem Boden, im gesamten Raum verteilt, stehen grobe Standbilder von Indios, die Hände entsetzt zum Himmel gereckt und bis an die Knie im Boden versunken. In gut 5 Meter Höhe befinden sich drei Dutzend Löcher in den Wänden.

Nähert man sich der Drachens-
statue auf weniger als fünf Meter, so beginnen die Smaragde unheilvoll zu glimmen. Sobald der erste Charakter die Statue berührt, kommt Bewegung in die Löcher. Zwanzig der schrecklichen Vogelwesen kommen hervor und stoßen ein schier unerträgliches Geschrei aus. Gnadenlos attackieren sie denjenigen, der ihren Gott „entehrt“ hat. Charaktere, die ihm helfen wollen oder das Feuer auf die Bestien eröffnen, werden ebenfalls angegriffen. Der Spielleiter sollte dafür sorgen, daß die Angriffe gleichmäßig verteilt werden. Sollte ein Rhak-Narr getötet werden, so kommt ein neuer herbei (insgesamt sind 50 Rhak-Narr in den Höhlen).

Sobald der Charakter, der den Angriff ausgelöst hat, mehr als die

Hälfte seiner TP verloren hat, erschallt plötzlich eine herrische Stimme: „*HALTETEIN!*“

Die Vogelwesen brechen den Angriff sofort ab und schweben zu ihren Höhlen zurück, bleiben jedoch in den Eingängen sitzen. Hinter der Drachens-
statue kommen sechs Männer mit schußbereiten Gewehren hervor. Es handelt sich um Gails Schergen, niedrige und abstoßende Kultisten (siehe Kapitel *Nichtspielercharaktere* auf Seite 46). Sie legen auf die Charaktere an und fordern in Spanisch und gebrochenem Englisch, die Waffen fallenzulassen.

Sollten Diskussionen aufkommen, so tritt ein rothaariger Hüne hinter der Statue hervor, der eine Thompson-MP im Arm hält.

„*Bitte, meine Damen und Herren, zeigen Sie Vernunft*“, sagt Friedrich von Baskewitz freundlich, aber bestimmt. „*Sie haben sich durch eigene Dummheit in eine schwierige Lage gebracht. Machen Sie sie nicht noch schwieriger.*“

Der Spielleiter sollte den Spielern klarmachen, daß sie die schlechteren Karten haben. Sie sind vom Angriff der Bestien stark mitgenommen und sehen sich sieben Männern mit Gewehren gegenüber, die nicht aussehen, als würden sie der Heilsarmee angehören. Bestehen die Charaktere dennoch auf einen sinnlosen Angriff, so führt der Spielleiter den Kampf entsprechend den normalen Regeln aus, was zum vorzeitigen Ende des Abenteuers (für die Spielergruppe) führen dürfte.

Sobald alle Abenteurer entwaffnet sind, nickt von Baskewitz freundlich und sagt:

„*Fein. Jetzt können wir uns gepflegt unterhalten. Mein Name ist Friedrich von Baskewitz. Der Name wird Ihnen nichts sagen, aber ich bin mir sicher, sie haben von einem Freund von mir bereits gehört, der unbedingt Ihre Bekanntschaft machen will.*“ Er wendet sich zur Statue hin. „*Tony?*“

In einen Tropenanzug gekleidet und ohne sichtbare Waffen tritt Anthony Gail hinter der Statue hervor. Er nickt in die Runde, verneigt sich vor etwa anwesenden Damen und lächelt freundlich. Sollten die Charaktere Teil 1 der Kampagne nicht oder mit völlig anderen Charakteren gespielt haben, muß der Spielleiter den folgenden Text ein wenig ändern.

„*Gestatten? Gail. Anthony Gail. Ich glaube, sie kennen meine Tochter. Zumindest das, was von ihr übrig ist.*“

In diesem Moment stößt Graham Cooper einen wütenden Schrei aus und stürzt auf Gail zu.

„*Elender Mörder! Monstrum! Wie konntest Du ihr das antun, Deiner eigenen Tochter! Ist Dir denn gar nichts heilig?*“

Seelenruhig gibt Gail einem der Kultisten ein Zeichen, und dieser stoppt Cooper mit einem Kolbenhieb, der den jungen Mann bewusstlos zu Boden schickt. Dann fährt er ungerührt fort:

„*Sie haben meinen Enkel getötet, oder zumindest tragen Sie die Schuld an seinem Tod. Ein tragischer Verlust, ein Verlust von sozusagen kosmischen Ausmaßen. Aber kein unwiederbringlicher. Sie werden hier und heute Zeuge sein, wie das Bündnis, das Sie gebrochen haben, von neuem geschlossen wird. Das Bündnis zwischen der Menschheit und ihrem stärksten Freund und Beschützer. Er wird einen neuen Messias zeugen, und dieser wird die Welt reinigen von den Kranken und Schwachen, den Alten und Gebrechlichen, den Unfähigen und Korrupten, den Weichlingen und Zauderern. Übrig bleiben werden die, die es wert sind, den Göttern zu dienen! Sie, meine Damen und Herren, werden mit Ihrem Blut und Ihren Seelen zum Gelingen dieses Plans beitragen. Seien Sie stolz darauf!*“

Wenn die Charaktere hier noch Fragen haben, steht

Gail gerne Rede und Antwort. Er schämt sich nicht für seine Greuel-taten sondern betrachtet sie als notwendig, um die neue Ordnung herbeizuführen. Nach Claire befragt antwortet er, man werde sie früh genug wiedersehen. Spricht man ihn auf die Tochter von Myers an, so lacht er nur höhnisch.

„Ein weiteres Opfer für den Drachen.“

Sollte er jedoch auf seine Frau Elisabeth angesprochen werden, so entgleisen seine Gesichtszüge, und für eine Schrecksekunde schimmert es feucht in seinen Augen. Dann erwidert er barsch:

„Reden Sie nicht über Dinge, von denen Sie nichts verstehen.“

Ein Erfolg in *Psychologie* zeigt deutlich, daß die Achillesferse des Verbrechers getroffen wurde.

Schließlich ziehen Gail und seine Schergen Gasmasken hervor, setzen sie auf und treten zurück. Aus dem Maul des Drachen dringt grünlicher Rauch, der sich rasch im ganzen Raum ausbreitet. Charaktere, die fliehen wollen, bekommen in die Beine geschossen.

XII. Das letzte Ritual

Mit dröhnenden Köpfen erwachen die Abenteurer und stellen fest, daß sie im Halbkreis um den Altar an die gräßlichen Lavaleichen gefesselt sind. Eine schaurige, fremdartige Melodie ist zu hören. Neben der Drachenstatue, deren Augen jetzt in einem unheimlichen Licht glimmen, sind die großen Feuerschalen entzündet worden und werfen grauenhafte Schatten an die Wände.

Nachdem sich die Augen der Charaktere an die Lichtverhältnisse gewöhnt

haben, bemerken sie mehrere sehr unangenehme Fakten. Ersten sitzt in jedem Tunneleingang eines der Vogelwesen und spielt auf einem flötenartigen Instrument, was die schaurige Melodie erzeugt. Zweitens tanzen Gails Männer, mittlerweile in dunkle Roben gehüllt, in ekstatischen Verrenkungen um den Altar herum, vor dem ihr Meister, der nun eine silberne Drachenmaske trägt, mit erhobenen Händen abgehackte Sätze in einer kehligen Sprache ausstößt. Und drittens ist der Altar nicht mehr leer. Auf ihm, in ein weißes Gewand gekleidet, liegt die entführte Claire Fisher, an Händen und Füßen gefesselt, und schreit aus Leibeskräften.

„Mary, um Gottes willen, nein!“, ruft der völlig entsetzte Graham Cooper und zerrt wie wild an seinen Fesseln. Dann bricht er in wildes Schluchzen aus.

Befreiungsversuche

Die Ausrüstung der Charaktere liegt etwas Abseits vom Geschehen am südlichen Rand der Höhle. Es gibt eigentlich nur zwei Möglichkeiten, sich zu befreien. Die erste besteht darin, aus Leibeskräften um Hilfe zu rufen, so lächerlich das auch klingen mag. Gail weiß nichts von Pablos Anwesenheit. Sobald seine neuen Freunde lauthals zu schreien beginnen, schleicht er sich unter Aufbietung all seines Mutes in die Höhle und schneidet eine Stufe später den ersten von ihnen los (somit frühestens in Stufe 2).

Die zweite Möglichkeit ist sehr schmerzhaft und mühselig. Sie besteht daran, die Stricke, mit denen man gefesselt ist, an den scharfkantigen Lavaleichen zu zerschneiden. Dazu sind je eine Probe auf *Geschicklichkeit* und *Glück* zu bewältigen. Gelingen beide, so kommt der Charakter in der folgenden Stufe frei (also ebenfalls frühestens Stufe 2). Mißlingt nur eine, so muß er es in der nächsten Stufe noch einmal versuchen.

Jede Stufe dauert ungefähr drei bis fünf Minuten.

1. Das Ritual beginnt

Die von Gail ausgestoßenen Silben klingen immer bedrohlicher, und die Luft wird eiskalt. Die Charaktere bekommen eine Gänsehaut und der kalte Schweiß bricht ihnen aus. Grauen beginnt, ihre Kehlen zuzuschnüren, als sich die Atmosphäre zu einer Aura des greifbar Bösen verdichtet. Spätestens hier empfiehlt es sich für den Spielleiter, den Raum abzudunkeln, Kerzen zu entzünden und einen düsteren Horror-Soundtrack in den CD-Spieler zu legen.

Mit einem Mal leuchten die Augen des Drachen in einem grellen Grün auf, und gelblicher Qualm dringt aus dem Maul des Standbildes. Von irgendwo her erklingt infernalisches Gelächter.

1.1 Intervention der Charaktere

In dieser Stufe kann eigentlich noch keiner der Charaktere freigekommen sein. Sie müssen sich also darauf beschränken, ihre Fesseln loszuwerden oder die Kultisten unflätig zu beschimpfen.

2. Zweite Stufe

Nun beginnt die ganze Statue zu schimmern. Ein geisterhaftes Abbild des Großen Drachen löst sich daraus und gleitet durch den gesamten Raum, auch um die gefesselten Charaktere herum (*Stabilität* -0/-1W10). Gail ruft einige entsetzlich klingende Worte und deutet auf den Altar. Der Drachengeist verwandelt sich in eine Rauchwolke und wogt langsam auf die hysterisch kreischende Claire zu. Die Kultisten bewegen sich in ekstatischen Tänzen um den Altar und ihren Oberpriester herum.

2.1 Intervention der Charaktere

Falls einer der Charaktere in dieser Stufe freikommt, kann er sich entscheiden:

1. Er versucht, bis zu drei seiner Kameraden von ihren Fesseln zu befreien. Für jeden Versuch ist eine *Geschicklichkeitsprobe* erforderlich. Mißlingt diese, so bleibt der Betreffende gefesselt. Befreite Charaktere können erst in der folgenden Stufe handeln.
 2. Er begibt sich zu der Stelle, an der die Ausrüstung der Gruppe liegt. Ab der folgenden Stufe kann er dann über die Ausrüstung verfügen.
- zu bewahren, ist, Anthony Gail sofort zu Beginn dieser Stufe auszuschalten. Ohne seine Zaubersprüche zieht sich der Rauch sofort vom Altar zurück und verschwindet wieder in der Statue. Ist der Rauch erst einmal in Claires Körper, so sammelt er dort genug Kraft, um auch ohne Gail fortfahren zu können.
 2. Die Kultisten und Gail sind, wenn sie angegriffen werden, so überrascht, daß die Charaktere zweimal hintereinander handeln (schießen, zuschlagen, etc.) können, bevor die erste Gegenwehr erfolgt.
 3. Die Rhak-Narr sind völlig in der musikalischen Ekstase versunken. Sie kümmern sich in dieser Phase auf gar keinen Fall um Aktionen der Charaktere.

3. Dritte Stufe

Der Rauch umhüllt die bedauerenswerte Claire, die nun wie am Speiß schreit. Schließlich scheint er in sie hineinzugleiten. Abrupt hören die Schreie auf, nur noch der keuchende Atem der jungen Frau ist zu hören, während ihre Haut langsam von innen heraus zu leuchten beginnt. Gail stößt begeisterte Anfeuerungslaute aus und tanzt vor dem Altar auf und ab. Seine Anhänger fallen auf die Knie und lobpreisen den Großen Drachen. Claires Freund muß an dieser Stelle eine *Stabilitätsprobe* bestehen (-0/-1W4).

3.1 Intervention der Charaktere

An dieser Stelle besteht für befreite Charaktere nun entweder die Möglichkeit, Kameraden zu befreien oder die zurückgewonnene Ausrüstung gegen Gail und seine Schergen einzusetzen. Da es viel zu viele Möglichkeiten gibt, in welcher Form dies geschehen könnte, hier nur die wichtigsten Hinweise. Alles übrige muß der Spielleiter gegebenenfalls mit seiner Improvisationsgabe lösen.

1. Die einzige Möglichkeit, Claire vor der rauchigen Umarmung

4. Vierte Stufe

Schließlich löst sich der Rauch wieder aus Claires Körper und sinkt vor den Altar. Dort verwandelt er sich in einen arabisch aussehenden Mann, der wie bewußtlos auf dem Boden zu liegen scheint. Gail fällt vor ihm auf die Knie und drückt sein Gesicht auf den Boden. Da kommt auf einmal ein Jaguar aus einem der Seitengänge gesprungen, läuft zu dem Araber und leckt ihm das Gesicht ab. Der Mann richtet sich auf und öffnet die Augen. Sie strahlen smaragdgrün ...

4.1 Intervention der Charaktere

Wie zuvor bestehen auch in dieser Stufe die unter 2.1 genannten Möglichkeiten. Darüber hinaus kann z. B. folgendes geschehen:

1. Die Charaktere erschießen/erschlagen den am Boden liegenden Mann. In seiner menschliche Form ist Nyarlathotep verwundbar und leistet in dieser Stufe (er ist durch das Ritual erschöpft) keinen Widerstand. Sollte dies gelingen, so löst er

sich sofort in Rauch auf und verschwindet in der Drachenstatue. Die Rhakk-Narr fliehen in wilder Panik in ihre Höhlen und Gail und seine Leute sind vor Entsetzen so paralysiert, daß man sie ohne Gegenwehr gefangennehmen oder ausschalten kann (falls Graham Cooper zu diesem Zeitpunkt noch am Leben ist, wird er auf jeden Fall versuchen, Gail zu töten). Der Jaguar stellt übrigens keine Gefahr dar. Wird er angegriffen, so flieht er ins Höhlenlabyrinth.

2. Die Charaktere erschießen/erschlagen Gail. Seine Anhänger verfallen in einen wilden Blutrausch und stürzen sich mit bloßen Händen auf die Gruppe. Von Baskewitz läuft zum Kultraum hinter der Drachenstatue, wo die Waffen der Kultisten liegen. Nyarlathotep verhält sich möglichst unauffällig ... bis zur nächsten Phase.
3. Die Charaktere fliehen. Oh ... was nun? Gail, seine Kultisten und die Rhak-Narr verfolgen sie. Sollten sie wider Erwarten entkommen, schaltet er sie bei nächster Gelegenheit einen nach dem anderen aus, indem er ihnen einen Dimensionsschlurfer, Shantaks oder ein Dunkles Junges zu Besuch schickt.

5. Fünfte Stufe

Der Araber erhebt sich. Dann geht er, während Gail und die Kultisten untätig huldigen, nacheinander zu jedem Charakter und wendet den Zauber *Verschumpeln* (je 6 Trefferpunkte) auf ihn an. Wenn alle Abenteurer verschumpelt sind, läuft er zu der Statue, klettert mit affengleicher Geschicklichkeit an ihr empor und schlüpft ins Maul des Drachen.

5.1 Intervention der Charaktere

Da Nyarlathotep nun seine ganze Aufmerksamkeit

den Charakteren widmet, sind die Optionen unter 2.1 nicht mehr verfügbar. Es gibt nur eine Möglichkeit, ihn zu stoppen: geballte Feuerkraft, während er sich um eines seiner Opfer kümmert. Ansonsten kommen die unter 4.1 genannten Optionen in Frage (natürlich entsprechend modifiziert).

6. Sechste Stufe

Nun läßt Gail die Vogelwesen auf die Charaktere los. Während sich die Rhak-Narr auf sie stürzen, geht der Finsterling in aller Seelenruhe zur geheimen Kammer hinter der Statue, holt Myers' kleine Tochter hervor und bringt sie auf dem Altar als Menschenopfer dar. Anschließend setzt er sich zusammen mit seinen Schergen und der bewußtlosen Claire durch den geheimen Ausgang ab. Er plant, nach Europa (Deutschland) auf ein abgelegenes Schloß im Schwarzwald zu reisen, wo der Schwarze Messias geboren werden soll. Keine Frage: Die Abenteurer haben auf ganzer Linie versagt! Der Spielleiter sollte der Gruppe hämisch lächelnd klarmachen, daß sie allein am Untergang der Zivilisation schuldig ist ...

7. Die Königslösung

Dies ist die eleganteste Lösung, auf die jedoch nur sehr scharfsinnige Gruppen kommen dürften. Sie beinhaltet die silberne Totenmaske von Elisabeth Gail. Da das Gepäck der Abenteurer nicht durchsucht, sondern nur achtlos auf einen Haufen geworfen wurde, ist es in Stufe 2 bis 4 möglich, sich heimlich die Maske aufzusetzen und sich als der Geist von Anthony Gails Ehefrau auszugeben. Wenn der betreffende Charakter eine entsprechend dramatische Darbietung erbringt (wie z. B. *„Du hast mich getötet, nun komm zu mir,*

geliebter Gatte ...“), hat er sofort die volle Aufmerksamkeit des Bösewichts. Es ist sogar möglich, durch geschickte Rede (Spielleiterentscheidung) Gails Haß auf den Boten der Äußeren Götter zu lenken. Er unterbricht nun selbst das Ritual (falls Nyarlathotep noch seine Rauchgestalt hat, nimmt er jetzt sofort die des Arabers an) und schleudert der Inkarnation des kriechenden Chaos wütende Flüche entgegen.

„Du Bastard! Du hast mich dazu getrieben, mein geliebtes Weib zu opfern! Alles hätte ich Dir mit Freude gegeben, doch Du wolltest sie! Nun fahr zur Hölle, elender Verführer! Ich entsage Dir! Fritz! Töte ihn! Töte den Hund, der sich einen Gott nennt!“

Mit einem hysterischen Lachen reißt er sich die Priestermaske vom Kopf und wirft sie dem Araber vor die Füße.

Von Baskewitz erstarrt und schaut seinen Meister aus großen Augen an. Dann schüttelt er nur traurig den Kopf. Der Araber hingegen stößt ein häßliches Lachen aus. Dann sagt er mit sanfter, hypnotischer Stimme:

„Du Narr. Du hättest alles haben können. Aber Du bist zu schwach. Empfange Deinen Lohn.“

Aus seinen Augen schießen grüne Strahlen, die Anthony Gail treffen. Schreiend geht er in die Knie, während der Araber gierig seine Lebenskraft frißt. Während der Schurke seine letzten Worte hervorstößt (siehe 9), huscht Nyarlathotep zur Statue und klettert in das Maul des Drachen. Zurück läßt er Gails faltige, ausgemergelte Hülle. Die Kultisten und die Rhak Narr fliehen schreiend vor Entsetzen in die Tiefen des Labyrinths. Der Spuk ist vorbei.

8. Unerwartete Hilfe

Sollte sich die Gruppe bis zum Schluß gut geschlagen haben und nur durch schieres Würfelpech

daran gehindert worden sein, das Ritual vor der sechsten Stufe zu stoppen, so steht es dem Spielleiter frei, den Notanker zu ihrer Rettung zu werfen. In diesem Fall sehen die verschrumpelten Charaktere, als Gail gerade die Hände hebt, um die Rhak-Narr auf seine Opfer herabzurufen, wie Moboto, Professor Hasensteins hünenhafter Assistent, mit einem Gewehr in den Händen in die Höhle stürzt und das Feuer auf das erste startende Vogelwesen eröffnet. Als wäre das ein Signal, strömen von dem geheimen Ausgang her die übrigen Mitglieder des Deutschen Archäologenteams herbei und richten unter den Kultisten und den Bestien ein gewaltiges Blutbad an, während Hasenstein mit einem Messer die Fesseln der Abenteurer durchtrennt.

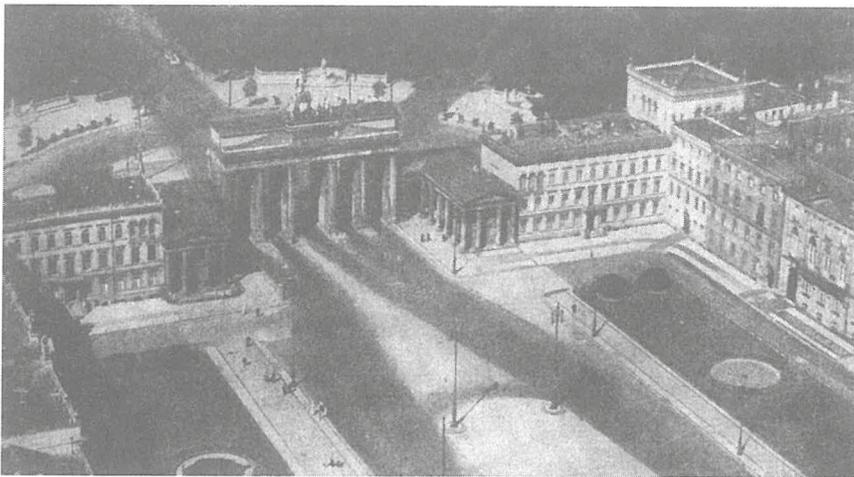
„Mein Gott, was hat diese Bestie Ihnen angetan. Sie sehen furchtbar aus. Euch Tommis kann man auch keinen Moment alleine lassen“, bemerkt er trocken.

Mboto hat seine Elefantenbüchse leergeschossen und stürzt nun mit gezückter Machete auf Anthony Gail zu. Doch Friedrich von Baskewitz tritt mit erhobener Pistole zwischen die beiden und ruft: *„Rühr ihn nicht an, elender Kaffer!“*

Mboto hält kurz inne und lächelt den Deutschen mit einem Lächeln an, das einem Haifisch Angst machen würde. Dann macht er eine kaum wahrzunehmende Handbewegung. Die Machete wirbelt durch die Luft, und bevor von Baskewitz noch abdrücken kann, schlägt sein abgetrennter Kopf mit einem häßlichen Geräusch auf dem Höhlenboden auf.

Schließlich ist nur noch Anthony Gail am Leben, der Professor Hasenstein haßerfüllt anstarrt.

„Sie Narr. Sie wissen gar nicht, was Sie da angerichtet haben. Aber das macht auch nichts, denn in wenigen Sekunden werden sie tot sein! Iä, Nyarlathotep! Iä ...“ Falls



Finden die Augen des Drachen in Berlin ihre neue Heimat?

keiner der Charaktere interveniert, hebt Hasenstein mit steiner Miene seine Pistole und jagt dem Finsterling eine Kugel in die Brust.

„Ich weiß nicht, was für ein Spiel Sie treiben, aber Sie haben es verloren. Fahren Sie zur Hölle, zusammen mit ihren Kreaturen der Finsternis!“ (weiter unter 9).

Er ruft Mboto einen knappen Befehl zu, und dieser klettert flink an der Statue hinauf und löst die Smaragde mit einem Dolch aus ihren Plätzen.

„Gentlemen, ich bin untröstlich, aber auf diese Schätze wird das British Museum verzichten müssen“, bemerkt Hasenstein lächelnd. „Aber keine Sorge. Sie werden sie jederzeit im Deutschen Museum in Berlin in angemessener Umgebung betrachten können. Wenn Sie uns nun entschuldigen würden, wir wollen noch ein wenig dieses interessante Höhlensystem erkunden.“

Hintergrund

Nachdem Hasensteins Team die Spur der Charaktere verloren hatte und noch einen Tag weiter nach Osten auf dem Fluß gefahren war, entdeckte einer der Männer durch Zufall einen Kundschafter der Rhak-Narr, der über dem Gebirge kreiste, in dem sich Tak-Kamma befindet. Die Deutschen näherten

sich der Stadt von Osten her und erreichten schließlich den geheimen Eingang, den sie nur entdeckten, weil die Laute des Rituals in der Stille der Nacht aus dem Eingang drangen. Leise schlichen sie sich in die Kulthöhle und wurden Zeuge, wie der unheimliche Araber die Charaktere einen nach dem anderen verschrumpelte. Das war mehr, als die wackeren deutschen Archäologen verkraften konnten, und wie im Bluttausch eröffneten sie das Feuer auf den Bösewicht und seine Schergen.

Als krönender Abschluß der Kampagne bietet sich hier ein Wiedersehen mit Professor Dr. Hasenstein an. Der Spielleiter kann das Abenteuer bei passender Musik aus den 20er Jahren im Deutschen Museum Berlin beenden, wo der deutsche Archäologe bei der Eröffnung des neuen Südamerika-Raums stolz die Steine enthüllt (die geschmackloserweise in einer Pappmaché-Nachbildung von Rhauka Tal stecken) und auch die Verdienste des britischen Teams lobend erwähnt.

9. Gails Ende

Wenn Gail getötet wird, verhöhelt er mit den Worten: „Ich werde wiederkommen und mich rächen. Nicht an Euch, aber Euren Kindern und Kindeskindern. Bis

Eure Linie ausgelöscht ist.“ Wie ein Donnerschlag hallen die Worte durch die Höhle, bevor das unheimliche Funkeln in den Augen des Unholds erlischt und er in sich zusammensackt. Wird die Bestie ihre Drohung wahr machen und aus dem Grab heraus ihre Klauen nach den Nachkommen unserer tapferen Abenteurer ausstrecken? Nur die Zeit kann die Antwort darauf geben ...

Der Kultraum

Falls sich einer der Abenteurer noch daran erinnert, daß Gail und seine Männer von hinter der Statue erschienen sind, kann er nun die Wand an dieser Stelle absuchen. Eine erfolgreiche Probe auf *Verborgenes Erkennen* offenbart eine Geheimtür, die zu einem Höhlenraum führt. Der Raum hat einen Durchmesser von gut 15 Metern und enthält in mehreren Truhen Kleidung und Ausrüstungsgegenstände von Anthony Gail.

Am interessantesten ist sein umfangreiches Notizbuch. Es enthält zum einen eine Schilderung seiner Pläne und seiner Vorgehensweise (siehe Einführungstext zu Gail 1 – Der schwarze Messias) und zum anderen reichlich Anmerkungen zu Schriften und Fragmenten des Cthulhu-Mythos. Das Studium des Notizbuchs dauert eine Woche. Der Stabilitätsverlust beträgt 5%, es können 2% *Cthulhu-Mythoswissen* gewonnen werden. Zaubersprüche sind nicht enthalten.

An weiteren Einrichtungsgegenständen enthält der Raum noch Felddbetten für Gail und seine Männer.

Auf einem der Betten liegt, gefesselt und geknebelt, Jennifer, die sechsjährige Tochter der Familie Myers. Das Kind ist völlig verstört und kann nur mittels *Psychoanalyse* beruhigt werden, ansonsten schreit und zittert es die ganze Zeit.

XIII. Epilog

Die Rückreise nach Großbritannien ist hier nicht eigens geschildert, da sich auf ihr nichts besonderes ereignen sollte. Der Spielleiter kann mit ein paar Sätzen den Spielern schildern, daß sie ohne weitere Zwischenfälle zurück nach London gelangen – je nachdem, wie die Ereignisse sich entwickelt haben, mit oder ohne die Augen des Drachen. In letzterem Fall wird Professor MacAlpin natürlich alles andere als begeistert sein, aber das ist ja wohl eine Nebensächlichkeits in Anbetracht der Tatsache, was die Gruppe alles überstanden hat.

Das weitere Schicksal von Graham Cooper (sofern er noch lebt) liegt in den Händen der Charaktere. Falls sie sich um ihn kümmern und ihm eine psychiatrische Behandlung zukommen lassen, gewinnen sie einen treuen Freund, der ihnen in zukünftigen Abenteuern tapfer zur Seite stehen wird. Überlassen sie ihn jedoch sich selbst, so wird er früher oder später entweder an seinem Wahn zugrunde gehen, oder dem Bösen verfallen.

Sollte Anthony Gail wider Erwarten noch am Leben und in Freiheit sein, wird er alles versuchen, um die Gruppe auszuschalten. Falls er gefangengenommen und den örtlichen Behörden übergeben wurde, kommt er aufgrund seiner Beziehungen rasch wieder auf freien Fuß (es sei denn, man könne ihm einen Mord nachweisen, in diesem Fall blüht ihm die Todesstrafe).

Claires Baby

Wahrscheinlicher hingegen ist es, daß der Bösewicht ausgeschaltet wurde. Haben die Charaktere Claire vor Nyarlathoteps Umarmung bewahrt, ist die Geschichte um den

Finsterting Gail für die Gruppe ausgestanden. Wir können ohne weitere Umschweife zum Abschnitt Belohnung übergehen.

Ist der Rauch jedoch in Claire eingedrungen, so hat die Geschichte noch ein übles Nachspiel, welches Stoff für ein weiteres Abenteuer liefert. Die junge Amerikanerin wird, wenn ihr Freund noch lebt, diesen so schnell wie möglich heiraten. Bald darauf stellt sich heraus, daß sie schwanger ist ...

Option 1

Neun Monate später bringt sie ein strammes Mädchen zur Welt, das ihr wie aus dem Gesicht geschnitten ist. Die stolzen Eltern sind überglücklich. Ab dem siebten Lebensjahr der Kleinen geschehen jedoch nach und nach immer unheimlichere Dinge. Kein Wunder – ihr Vater ist das kriechende Chaos, und er hat seinem Kind einiges mit auf den Weg gegeben ...

Option 2

Schon vor der Geburt des Kindes beginnen seltsame Fremde, sich für die Familie zu interessieren. Sehen Sie sich zur Inspiration *Roman Polanskis* Meisterwerk *Rosemarie's Baby* an.

Belohnung

Wenn Gail zur Strecke gebracht wurde, erhält jeder der Beteiligten 2W10 Punkte *Stabilität*. Zusätzlich werden folgende Prämien vergeben:

- 1W4 Wenn Jennifer Myers gefunden und befreit wurde
- 1W6 Wenn die schwarze Hochzeit verhindert wurde
- 1W6 Wenn Gail ohne Hilfe der deutschen Gruppe ausgeschaltet wurde
- 1W6 Wenn Gail gegen Nyarlathotep aufgebracht wurde

Wenn außerdem die Augen des Drachen geborgen und nicht an

die deutsche Gruppe abgegeben werden, erhalten die Charaktere vom British Museum einen zusätzlichen Bonus in Höhe von 200 Pfund Sterling und die Versicherung, auch in Zukunft wieder interessante Aufträge angeboten zu bekommen – natürlich nur, falls sie das wünschen.

XIV. Nichtspieler- charaktere

1. Die Bösewichter

Gail, Anthony. Der skrupellose Diener der Alten hat im ersten Teil der Kampagne eine böse Schlappe einstecken müssen. Nun ist er wild entschlossen, zum einen den *schwarzen Bund* mit *Nyarlathotep* zu erneuern und zum anderen Rache an den Charakteren zu nehmen. Daß diese den Auftrag des British Museum ergattert haben, ist kein Zufall. Gail hat noch einige Kontakte in London sitzen und dafür gesorgt, daß *Prof. Dr. MacAlpin* die Namen seiner Widersacher als besonders geeignete Personen für die Mission zugespielt bekommen hat. Bis zu ihrer Abreise in Liverpool und ab ihrer Ankunft in Buenos Aires werden sie insgeheim beobachtet, und der Sprengstoffanschlag auf dem Río Paraná ist nur die erste Warnung. Der boshafte Brite ist 47 Jahre alt, hat blondes, kurzgeschnittenes Haar und stechend blaue Augen. Er verfügt über gepflegte Manieren, hat eine charismatische Stimme und strahlt eine unverkennbare Aura von Macht aus. Wird er von den Charakteren angegriffen, so bietet er alle seine finsternen Kräfte auf, um sie zu bezwingen. Gail wurde 1874 in London als Sohn eines millionenschweren

Geschäftsmannes geboren. Er wuchs in behüteten Verhältnissen auf und zeigte schon als kleiner Junge reges Interesse an skurrilen und geheimnisvollen Dingen. Aufgrund guter Geschäftsbeziehungen seines Vaters zum deutschen Kaiserreich wurde er zum Studium nach Berlin geschickt. Hier blieb er von 1891 bis 1893 und lernte einige interessante Persönlichkeiten aus den Kreisen deutscher Geheimbünde und Magierzirkel kennen. Trotz seiner Jugend begegnete man ihm aufgrund seiner geradezu erdrückenden Aura mit Hochachtung, und der junge Student erhielt Zugang zu seltsamem und erschreckendem Geheimwissen.

Nach London zurückgekehrt, lernte er 1895 seine zukünftige Frau Elisabeth kennen. Sie entstammte einer reichen schottischen Familie und wurde mit Freuden von Gails Eltern akzeptiert. Im Januar 1896 heirateten sie dann und bereisten zusammen Deutschland, Italien und die Schweiz. Gail empfand eine so tiefe Zuneigung zu ihr, daß er darüber sogar seine okkulten Studien vergaß, und Elisabeth brachte ihrem willensstarken Gatten tiefe Verehrung entgegen.

Doch am Neujahrstag 1901 ereignete sich etwas, das ihr junges Glück auf immer vernichten sollte. Aus dem Nachlaß seines Großonkels Samuel Gail fiel Anthony ein grausiges Werk in die Hände, in dem die Riten der blasphemischen Fruchtbarkeitsgöttin Shub Niggurath beschrieben wurden. Die alte Leidenschaft entflammte erneut, und nächtelang widmete er sich ausschließlich dem Studium des Mythos. In nur wenigen Wochen las er alles, was die reichhaltige Bibliothek seines Onkels zu diesem Thema zu bieten hatte und studierte sogar das schreckliche Necronomicon, zu dem ihm aufgrund guter Beziehungen zum British Museum Zugang gewährt wurde. So erfuhr er vom schwar-

zen Messias, und da sein Verstand durch das grauenhafte Wissen bereits völlig vernichtet war, war er beseelt von dem Gedanken, einem Mädchen das Leben zu schenken, das dessen Mutter werden sollte. Zu seiner großen Freude standen die Sterne richtig, und als Gail im Februar nach mehr als sechs Wochen Abwesenheit wieder das Schlafgemach seiner Gattin aufsuchte, war diese viel zu glücklich, um Fragen über das seltsame Räucherwerk und die bizarren Symbole, mit denen er ihren Körper vor dem Akt bemalte, zu stellen. Mary Gail wurde gezeugt und kam am 11.11.1901 zur Welt. In dieser Nacht seines größten Triumphes beging er auch den größten Fehler seines Lebens. Er opferte seine geliebte Frau Elisabeth als Zeichen seiner Treue den finsternen Göttern. Schon in dem Moment, als der Opferdolch in ihr Herz drang, bereute er seine Tat. Aber es war zu spät. Mit Tränen in den Augen sang er das Lob Nyarlathoteps und Shub Nigguraths und erstickte seine Gefühle im Blut weiterer Opfer. Noch heute versetzt ihn der Gedanke an seine Frau in Raserei, und wenn die Charaktere aus dem Brief in seinem Arbeitszimmer die richtigen Schlüsse ziehen, haben sie gute Chancen, Gail beim letzten Ritual in Tak-Kamma dazu zu verleiten, einen folgenschweren Fehler zu begehen.

ANTHONY GAIL

(Kultist, 47 Jahre)

ST 16 GE 16 IN 18 KO 12

ER 16 MA 18 GR 16 gS 0

BI 21 TP 14 MP 18

Schadensbonus: +1W4

Waffen: .38er Pistole 60%, Schanden 1W10;

Kampfmesser 60%, Schaden 1W4+2+Sb.

Fertigkeiten: Anthropologie 80%, Arabisch 60%, Archäologie 60%, Cthulhu-Mythos 80%, Deutsch 55%, Englisch 105%, Geschichtskennntnisse 80%, Gewehr 60%,

Guarani 50%, Handfeuerwaffe 60%, Horchen 60%, Kreditwürdigkeit 70%, Latein 80%, Okkultismus 80%, Psychologie 60%, Reiten 75%, Spanisch 75%, Überzeugen 50%, Verborgenes erkennen 70%.

Zaubersprüche: Kontakt zu Shub Niggurath, Kontakt zu Nyarlathotep, Beschwören/Binden Dunkles Junges, Beschwören/Binden Dimensionsschlurfer, Verschrumpeln, diverse andere nach Wahl des Spielleiters.



Baskewitz, Friedrich von. Der Deutsche entstammt einer uralten preußischen Familie; seine Ahnen huldigten schon vor der Christianisierung den dunklen Göttern. Er lernte Anthony Gail 1909 während eines geheimen Treffens internationaler Kultisten in Paris kennen. In Anbetracht von Gails Macht und Autorität schloß sich der Deutsche dem finsternen Briten an und wurde einer seiner treuesten Diener. Friedrich ist 42 Jahre alt, hat rotes, kurz geschorenes Haar, einen Schnauzbart und trägt eine karierte Schiebermütze. Sein Englisch ist ebenso wie sein Spanisch gepflegt, hat aber einen unverkennbaren Akzent. Im großen Krieg diente er als Offizier und eignete sich eine Autorität an, die sich in seiner befehlsgewohnten, barschen Stimme äußert und auf weniger charakterstarke Personen großen Eindruck macht. Nach der Kapitulation der kaiserlichen Armee floh er mit seinen Schergen Kurt Posen und Erwin Kirchner nach Südamerika.

FRIEDRICH

VON BASKEWITZ

(Kultist, 42 Jahre)

ST 16 GE 12 IN 15 KO 17

ER 10 MA 14 GR 17 gS 0

BI 17 TP 17 MP 14

Schadensbonus: +1W6

Waffen: .45er Revolver 65%, Schaden 1W10+2;

Kampfmesser 55%, Schaden 1W4+2+Sb.
Fertigkeiten: Ausweichen 50%, Autofahren 60%, Cthulhu-Mythos 60%, Deutsch 85%, Englisch 65%, Feilschen 40%, Gesetzeskenntnisse 50%, Gewehr 50%, Handfeuerwaffe 65%, Horchen 55%, Kreditwürdigkeit 45%, Maschinenpistole 60%, Messer 55%, Okkultismus 50%, Reiten 65%, Spanisch 65%, Spurensuche 55%, Überreden 60%, Verborgenes erkennen 50%.

Posen, Kurt und

Kirchner, Erwin. Die rechte und die linke Hand des Friedrich von Baskewitz. Die beiden Rheinländer sind hartgesottene Kriegsveteranen und folgten ihrem ehemaligen Vorgesetzten bereitwillig ins Exil. Sie haben keinerlei Skrupel und gehen ohne Zögern über Leichen, um ihre Aufträge zu erfüllen. Posen ist 32 Jahre alt, hager und hat braune Haare und blaue Augen. Sein Gesicht ist von großen und hässlichen Narben entstellt. Kirchner ist 35 Jahre alt, gedrungen und glatzköpfig. Seine Augen sind wässrig blau. Während Posen einen finsternen Humor an den Tag legt, lächelt Kirchner so gut wie nie. Das Spanisch der beiden ist recht gut, ihr Englisch jedoch stümperhaft und so akzentuiert, daß man sie kaum versteht.

KURT POSEN und ERWIN KIRCHNER
(Leibwächter, 32 und 35 Jahre)
 ST 17 GE 14 IN 12 KO 16
 ER 8 MA 10 GR 16 gS 30
 BI 11 TP 16 MP 10
Schadensbonus: +1W6
Waffen: Thompson-Maschinenpistole 50%, Schaden 1W10+2;

.38er Pistole 60%, Schaden 1W10; Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb.

Fertigkeiten: Ausweichen 35%, Deutsch 55%, Englisch 25%, Faustschlag 60%, Handfeuerwaffe 60%, Horchen 35%, Maschinenpistole 50%, Reiten 55%, Spanisch 50%, Spurensuche 55%, Werfen 50%.



Diego, der Torwächter. Der Torwächter tut seinen Job und wird dafür gut bezahlt und gut behandelt. Er ist zwar nicht in den Kult eingeweiht, ist Gail aber trotzdem treu ergeben. Sämtliche Versuche, ihn zu bestechen, sind von vornherein zum Scheitern verurteilt. Diego hat einige Male Gails Anwandlungen plötzlicher Grausamkeit beobachtet und weiß genau, daß es gesünder ist, den Briten nicht zu hintergehen.

DIEGO
(Torwächter, 32 Jahre)
 ST 16 GE 13 IN 10 KO 14
 ER 9 MA 11 GR 14 gS 55
 BI 9 TP 14 MP 11

Schadensbonus: +1W4
Waffen: Martini-Henry-Gewehr 40%, Schaden 1W8+1W6+3; Kampfmesser 40%, Schaden 1W4+2+Sb.
Fertigkeiten: Deutsch 35%, Englisch 35%, Gewehr 40%, Messer 40%, Spanisch 45%, unverschämte Fragen stellen 80%, Verborgenes erkennen 50%.



Handlinger, typischer. Gails Handlinger sind Argentinier und Mestizen zweifelhafter Herkunft. Ganz im Sinne des oftmals ins Klischeehafte abrutschenden H. P. Lovecraft sollte der Spielleiter sie mit den typischen Attributen wie „verschlagerter Blick“, „zusammengewachsene Augenbrauen“, „heisere, unangenehme Stimme“ oder „abstoßend entstellt“ beschreiben. Sie haben ihr Leben dem Dienst an Gail gewidmet, den sie für einen großen Propheten halten und erhoffen sich einen gehobenen Platz

in der von ihm gepredigten neuen Weltordnung. In Wirklichkeit sind sie für ihn jedoch nur Kanonenfutter, das er bedenkenlos opfert, wenn er sich einen Vorteil davon verspricht.

GAILS HANDLANGER
(Kultisten, 25-38 Jahre)
 ST 10 GE 10 IN 10 KO 14
 ER 5 MA 12 GR 12 gS 20
 BI 10 TP 13 MP 12

Schadensbonus: 0
Waffen: 303er Lee-Enfield-Gewehr, Schaden 2W6+4; Stilett 50%, Schaden 1W4+Sb.
Fertigkeiten: Cthulhu-Mythos 20%, Englisch 20%, Gewehr 40%, Guarani 20%, Messer 50%, Spanisch 50%.



Gauchos, typischer. Die Gauchos auf Gails Hazienda sind nicht in den Kult eingeweiht. Da sie aber gut bezahlt und behandelt werden, sind sie dem Briten dennoch treu ergeben. Falls die Charaktere auf der Hazienda auftauchen und Ärger machen, sehen sie sich unerbittlichen Gegnern gegenüber.

GAILS GAUCHOS
(Gauchos, 18-45 Jahre)
 ST 14 GE 16 IN 12 KO 14
 ER 12 MA 10 GR 14 gS 50
 BI 12 TP 14 MP 10

Schadensbonus: +1W4
Waffen: Martini-Henry-Gewehr 60%, Schaden 1W8+1W6+3; Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb.
Fertigkeiten: Faustschlag 60%, Gewehr 60%, Guarani 35%, Reiten 80%, Spanisch 60%.



Pablo. Der kleine Mestize ist Vollwaise und wurde von Anthony Gail als Laufbursche aufgenommen. Oft hat er die Grausamkeit seines Meisters am eigenen Leib zu spüren bekommen. Pablo versuchte mehrmals, davon zu laufen, wurde jedoch je-

desmal wieder eingefangen und brutal bestraft. Dadurch ist er mittlerweile so eingeschüchtert, daß er nicht einmal mehr zu fliehen versuchte, als ihm Gail während eines schrecklichen Wutanfalls die Zunge herauschnitt. Pablo ist jedoch gerne dazu bereit, sich den Spielercharakteren anzuschließen, wenn er das Gefühl hat, daß sie stark genug sind, um ihn vor seinem finsternen Meister zu beschützen. Er hat Gail einmal in die Stadt der Rhak-Narr begleitet, und jedesmal, wenn sich die Charaktere einer Falle nähern, besteht eine 10%-Chance, daß er sich erinnert und warnende Laute ausstößt, während er wild mit den Händen fuchtelte.

PABLO

(Handlanger, 15 Jahre)

ST 8 GE 17 IN 8 KO 10

ER 8 MA 9 GR 10 gS 45

BI 10 TP 10 MP 9

Schadensbonus: 0

Waffen: .38er Pistole 20%,

Schaden 1W10;

Stilett 40%, Schaden 1W4+Sb.

Fertigkeiten: Guarani 50%,

Handfeuerwaffe 20%, Horchen

60%, Messer 40%, Schleichen

60%, Spanisch 50%, Tarnen 50%,

Verbergen 50%, Verborgenes

erkennen 50%, Werfen 40%.

2. Neutrale

Cooper, Graham alias Gorph MacRoae. Cooper ist hager und bleich. Er trägt einen dunkelbraunen Vollbart und seine fast schwarzen Augen liegen tief in den Höhlen. Ein einziger Gedanke beseelt ihn: Rache an Marys üblem Vater für das, was er der jungen Frau angetan hat. Durch die schrecklichen Ereignisse und die intensive Beschäftigung mit dem Kult ist Cooper völlig wahnsinnig geworden. Sein Wahnsinn tritt allerdings nicht offen zutage. Vielmehr äußert er sich in Kleinigkei-

ten: Momenten der völligen Abwesenheit, in denen er nur durch Gewaltanwendung aus einer leichenhaften Starre geweckt werden kann, nervöses Augenzucken, wenn er eine junge Frau sieht, die seiner Mary ähnelt oder ein raubtierhaftes Knurren, das er jedesmal äußert, wenn er den Namen *Gail* hört.

In den zwei Jahren, die seit dem ersten Teil der Kampagne vergangen sind, hat er alle Informationen über Anthony Gail gesammelt, die er bekommen konnte. Schließlich gelingt es ihm im Herbst des Jahres 1921, die Stelle als Assistent von Dr. Charles Nightingale zu ergattern. Somit gelangt er in Gails direkte Nähe. Alle seine Versuche, den Bösewicht zu stellen, scheitern jedoch aufgrund unglücklicher Umstände. Als Nightingale schließlich die Tagebuchfragmente entdeckt und Cooper zeigt, beginnt dieser zu ahnen, was Gail in diese entlegene Gegend getrieben hat. Er versinkt in tiefes Brüten und kapselt sich von der Welt ab. So bekommt er die schrecklichen Dinge, die um ihn herum geschehen und den Beginn von Nightingales (durchaus begründeter) Paranoia nicht mit. Einem Zombie gleich läuft er mit leerem Blick hinter dem Doktor her, und erst der Sturz aus dem Fenster von Myers' Wohnung bringt ihn wieder zur Besinnung. Er wird alles tun, um die Wiederholung der schwarzen Hochzeit zu verhindern und Anthony Gail zu töten. Sobald er sich der Gruppe angeschlossen hat, erweist er sich als nützliches Mitglied. Er ist zwar wahnsinnig, trotzdem jedoch zu vernünftigen Handlungen fähig. Insbesondere seine Fingerfertigkeit und Geschicklichkeit sind bewundernswert. Ein wenig störend dürfte sein Hang sein, auch abstoßende Dinge von einem künstlerisch-ästhetischen Standpunkt aus zu betrachten und zu den unmöglichsten Gelegenheiten ein Gedicht zu zitieren.

GRAHAM COOPER

(Schriftsteller, 20 Jahre):

ST 14 GE 16 IN 17 KO 13

ER 16 MA 15 GR 15 gS 0

BI 18 TP 14 MP 15

Schadensbonus: +1W4.

Waffen: Messer 65%,

Schaden 1W4+Sb;

Stockdegen 70%,

Schaden 1W6+Sb;

Ringen 50%, Spezialschaden;

Faust 60%, Schaden 1W3+Sb.

Fertigkeiten: Archäologie 45%,

Ausweichen 50%, Bibliotheks-

nutzung 75%, Cthulhu Mythos

45%, Englisch 85%, Kunst

(Dichtkunst) 60%, Kunst (Male-

rei) 60%, Klettern 60%, Latein

60%, Okkultismus 65%, Schlei-

chen 50%, Spanisch 45%, Sprin-

gen 50%, Verstecken 45%.

3. Die Deutschen

Hasenstein, Professor Dr. Manfred. Hasenstein ist 55 Jahre alt, glatzköpfig, blauäugig und hager. Er trägt weiße Tropenkleidung und ein Monokel. Sein Spanisch ist nahezu perfekt, sein Englisch hingegen etwas holprig. Während des Krieges diente er als Offizier in Ostafrika, konnte sich jedoch rechtzeitig vor dem Untergang der Kolonie zurück nach Deutschland retten. Der Deutsche macht einen steifen Eindruck, ist aber im Grunde seines Herzens kein schlechter Kerl. Trotzdem ist er wild dazu entschlossen, die Augen des Drachen für das Deutsche Museum zu ergattern. Dazu begehrt er, wenn nötig, auch kleine Gaunereien. Es käme ihm jedoch nicht in den Sinn, den Briten ernsthaften Schaden zuzufügen.

Im Angesicht der Gefahr ist er tapfer und standhaft, zumal ihm im Verlauf seiner Karriere als Archäologe einige Informationen über den Cthulhu-Mythos zugeflossen sind und er deshalb die Gefahr, die

von den Kultisten ausgeht, relativ gut abschätzen kann.

PROFESSOR DR. MANFRED HASENSTEIN

(Archäologe, 55 Jahre)

ST 11 GE 13 IN 17 KO 12

ER 10 MA 15 GR 14 gS 70

BI 21 TP 13 MP 15

Schadensbonus: +1W4

Waffen: .38er Pistole 50%,

Schaden 1W10;

Jagdmesser 40%,

Schaden 1W6+Sb.

Fertigkeiten: Anthropologie 50%,

Archäologie 70%, Bibliotheks-

nutzung 50%, Cthulhu-Mythos

25%, Deutsch 105%, Englisch

60%, Geschichtskennntnisse 60%,

Handfeuerwaffe 50%, Latein

40%, Messer 40%, Kreditwürdig-

keit 50%, Psychologie 30%,

Reiten 50%, Spanisch 50%,

Zeichensprache Askari 60%.



Mbototo. Der Askari ist 35 Jahre alt, groß und breitschultrig. Er hat eine Glatze und ein völlig zernarbttes Gesicht. Er lernte Hasenstein während dessen Dienstzeit in Ostafrika kennen. Hasenstein rettete Mbototos Leben, als dieser von einem widerlichen deutschen Schinder fast zu Tode geprügelt wurde. Aus Dankbarkeit übernahm er freiwillig die Rolle von Hasensteins Leibdiener und -wächter. Er würde es niemals zulassen, daß seinem Herrn irgend etwas zustößt. Dafür wird er von dem eigentlich etwas rassistisch veranlagten Hasenstein mit nicht weniger Respekt und Anstand behandelt, als die übrigen Archäologen aus dem Team. Mbototo ist stumm, die einzige Antwort, die er einem Fremden gibt, ist ein Lächeln mit seinen erschreckend weißen Zähnen, das, je nach Situation, mehr oder weniger grimmig ausfällt. Mit Hasenstein verständigt er sich durch eine nur den beiden bekannte Zeichensprache, die sie in Ostafrika entwickelt haben.

MBOTO

(Leibwächter, 35 Jahre)

ST 18 GE 15 IN 12 KO 17

ER 10 MA 10 GR 18 gS 50

BI 12 TP 18 MP 10

Schadensbonus: +1W6

Waffen: Elefantenbüchse 60%,

Schaden 3W6+4;

Machete 70%,

Schaden 1W6+1+Sb;

Kampfmesser 60%,

Schaden 1W4+2+Sb.

Fertigkeiten: Ausweichen 50%,

Deutsch 60%, Erste Hilfe 40%,

Gewehr 60%, Handfeuerwaffe

60%, Horchen 50%, Klettern

60%, Machete 70%, Messer 60%,

Schleichen 50%, Spurensuche

60%, Verborgenes erkennen 75%,

Zeichensprache Askari 75%.



Archäologe, typischer deutscher. Bei allen handelt es sich um Kriegsveteranen, da Hasenstein bei der Auswahl von Expeditionsteilnehmern für unruhigere Gebiete großen Wert auf „Kerle vom guten alten Schlag“ legt. Sie sind allesamt groß und gut trainiert. Außerdem sind sie diszipliniert und folgen Hasenstein aufs Wort. Trotzdem sind sie ein lustiger, wenn auch etwas rauhbeiniger Haufen und neigen dazu, in den unpassendsten Situationen ein deutsches Volkslied („Hoch auf dem gelben Wagen“, „Am Brunnen vor dem Tore“, etc.) anzustimmen.

DEUTSCHES TEAM

(14 Archäologen, 35-48 Jahre)

ST 12 GE 12 IN 13 KO 14

ER 10 MA 11 GR 15 gS 55

BI 16 TP 15 MP 11

Schadensbonus: +1W4

Waffen: 30-06er Bolzengewehr

60%, Schaden 2W6+4;

Kampfmesser 40%,

Schaden 1W4+2+Sb.

Fertigkeiten: Archäologie 40%,

Deutsch 80%, Englisch 30%,

Gewehr 60%, Handfeuerwaffe

50%, Messer 40%, Singen 50%,

Spanisch 40%.

4. Die Amerikaner



Burnett, Professor Dr. Steven. Der Amerikaner ist 37 Jahre alt, hat braunes Haar, grüne Augen und verfügt über einen muskulösen, gebräunten Körper. Burnett ist ein windiger Typ, dessen freundliche Fassade nur aufgesetzt ist. Sein persönlicher Erfolg geht ihm über alles, und für Nächstenliebe ist in seinem gierigen Grabräuberherz kein Platz. Die Hilfe, die er den Charakteren gegebenenfalls nach ihrer Verhaftung zukommen läßt, dient einzig und alleine dem Zweck, sie möglichst schnell loszuwerden. Auch die Einladung zur Fundstätte erfolgt nicht aus Freundlichkeit sondern aus kalter Berechnung, um die Konkurrenz zu entmutigen. Obwohl er einen Lehrstuhl an der Miskatonic University hat, ist sein Wissen um den Cthulhu-Mythos doch sehr beschränkt. Zwar hat er ein wenig an der Oberfläche gekratzt und auch ein paar der einschlägigen Bücher überflogen, im Grunde seines Herzens ist er jedoch ein nüchterner Zweifler und hält das alles für verschrobenen Hokuspokus.

PROFESSOR DR.

STEVEN BURNETT

(Archäologe, 37 Jahre)

ST 12 GE 15 IN 16 KO 13

ER 15 MA 12 GR 14 gS 54

BI 20 TP 14 MP 12

Schadensbonus: +1W4

Waffen: Kriegsbumerang 70%,

Schaden 1W8;

.32er Revolver 40%,

Schaden 1W8.

Fertigkeiten: Anthropologie 70%,

Arabisch 50%, Archäologie 70%,

Cthulhu-Mythos 15%, Englisch

100%, Feilschen 50%, Geschichts-

kennntnisse 60%, Guarani 40%,

Handfeuerwaffe 40%, Kredit-

würdigkeit 40%, Latein 45%,

Pilot Flugzeug 50%, Reiten 55%,

Spanisch 70%, Überreden 60%,

Werfen 70%.



Fisher, Claire. Claire ist 27 Jahre alt, gut gebaut, hat lange rotes Haare, große grüne Augen und lange, seidige Wimpern.

Die junge und bildhübsche Amerikanerin kennt einen der Charaktere von ihrer Studienzeit in Oxford her. Damals waren die beiden verliebt, doch als der erwartete Heiratsantrag ausblieb, zog sich Claire enttäuscht nach Amerika zurück. Trotzdem ist immer noch ein Funke der Zuneigung vorhanden, den ein entsprechendes Verhalten des betreffenden Spielercharakters zu neuer Glut entfachen kann.

Der Spielleiter sollte diese Chance nutzen, den Spieler gefühlsmäßig zu involvieren. Claires ungeklärtes Verschwinden sollte ihn zutiefst mitnehmen, und die Tatsache, sie schließlich auf dem Altar als Opferlamm für einen Götzen zu sehen, dürfte ihn dann zur Weißglut treiben.

Zu Professor Dr. Burnett empfindet Claire die übliche Bewunderung eines Schülers zu einem erfahrenen Lehrer, darüber hinaus jedoch nichts. Dies hat den selbstsicheren Burnett, der mehr als einmal versuchte, sie in sein Bett zu locken, arg mitgenommen. Insofern ist er über das Verschwinden seiner Assistentin auch nicht über die Maßen bestürzt, er bedauert lediglich den Verlust ihrer Arbeitskraft.

CLAIRE FISHER

(Archäologin, 27 Jahre)

ST 8 GE 11 IN 15 KO 10

ER 17 MA 12 GR 11 gS 60

BI 17 TP 11 MP 12

Schadensbonus: 0

Waffen: keine.

Fertigkeiten: Archäologie 50%, Bibliotheksnutzung 45%, Englisch 85%, Erste Hilfe 50%, Geschichtskennntnisse 40%, Reiten 55%, Spanisch 35%, Überzeugen 55%.



Archäologe, typischer amerikanischer. Burnett's Männer rekrutieren sich vom

Campus der Miskatonic University. Es handelt sich entweder um junge Studenten oder um Archäologen, die kurz vor ihrer Promotion stehen. Sie alle bewundern Burnett als ausgezeichneten Archäologen und ahnen nichts davon, wie egal sie ihm im Grunde genommen sind. Sie sind völlig farblose Gestalten und haben ausser ihrer Arbeit an der Ausgrabungsstätte keinerlei Interessen.

AMERIKANISCHES TEAM

(Archäologen, 42 Jahre)

ST 11 GE 11 IN 13 KO 12

ER 12 MA 12 GR 13 gS 60

BI 18 TP 13 MP 12

Schadensbonus: 0

Waffen: Torwächter = 12er

Repetier-Schrotflinte 30%,

Schaden 4W6/2W6/1W6;

Übrige = keine.

Fertigkeiten: Anthropologie 30%,

Archäologie 40%, Englisch 90%,

Geschichtskennntnisse 35%, Reiten

50%, Spanisch 30%.

5. Die Bestien



Rhak-Narr. Die Überlebenden der einstmals mächtigen Rasse sind völlig degeneriert und vegetieren in ihren Höhlen aus Furcht vor den Menschen vor sich hin. Nicht einmal die wenigen Nachfahren ihrer alten Priesterkönige sind in der Lage, die Kraft des Rhauka-Tal zu beschwören. Trotzdem schlummert in ihnen eine spirituelle Macht, was Anthony Gail sofort erkannte, als er ihnen zum ersten Mal begegnete. Durch seine starke Aura und einige kleinere Zauber brachte er sie unter seinen Bann und versprach ihnen, daß der Große Drache sie zu alter Glorie führen werde, wenn sie ihm, seinem Propheten,

nur getreulich dienten. Dies gab ihnen neue Kraft und einigen Tappferen sogar genug Mut, um sich nach langer Abwesenheit wieder einmal hinaus in die Welt der Menschen zu wagen, in welcher sie nur noch als düstere Legende bekannt waren, die an den Feuern der Indios gemurmelt wurde.

Im Freien kämpft ein Rhak Narr maximal so lange, bis er auf ein Drittel seiner Trefferpunkte reduziert worden ist. In ihrem Höhlensystem hingegen kämpfen sie in Gruppen von Fünfen und ergreifen nicht die Flucht, bevor nicht mindestens drei von ihnen ausgeschaltet sind.

Die Angriffe eines Rhak-Narr erfolgen immer aus dem Flug heraus, was ihnen eine gewisse Wucht verschafft. Gelingt es einem Charakter, seinen Gegner in die Enge zu treiben und zu Boden zu zwingen, so werden dessen Angriffs- und Schadenswerte halbiert.

TYPISCHER RHAK-NARR (Dienerasse)

ST 10 GE 18 IN 7 KO 12

ER 0 MA 13 GR 20 gS 20

BI 10 TP 16 MP 13

Schadensbonus: +1W4

Waffen: Schnabelhieb 40%,

Schaden 1W6+2+Sb;

Klauenhieb 40%,

Schaden 1W4+2+Sb.

Fertigkeiten: Cthulhu-Mythos

15%, Horchen 40%, Klettern

50%, Spurenlesen 50%, Verborgenes erkennen 50%.



Nyarlathotep / Rhauka Tal. Rhauka Tal, der Große Drache, ist eine der 1.000 Inkarnationen von Nyarlathotep, dem kriechenden Chaos; Bote, Herz und Seele der Äußeren Götter. Seine genaue Beschreibung ist dem Cthulhu-Regelwerk zu entnehmen. Während Gails Zeremonie erscheint er zunächst als Astralprojektion des Großen Drachen, dann als

Rauchwolke und schließlich in Gestalt eines geheimnisvollen Arabers. Falls die Charaktere ihn nicht direkt attackieren, verschwindet er am Ende der Zeremonie im Maul des Götzenbildes. Sollte er jedoch angegriffen und nicht in derselben Stufe des Rituals gebannt werden, so verwandelt er sich innerhalb von 1W6 Runden in den Großen Drachen. Sein Körper bläht sich auf, Klauen schießen aus Händen und Füßen und aus seinem Mund schiebt sich das Maul des Drachen, bis schließlich sein Kopf platzt, um dem der Abscheulichkeit Raum zu schaffen. Es kostet 1W10/1W100 *Stabilitätspunkte*, diese Verwandlung mitzuerleben.

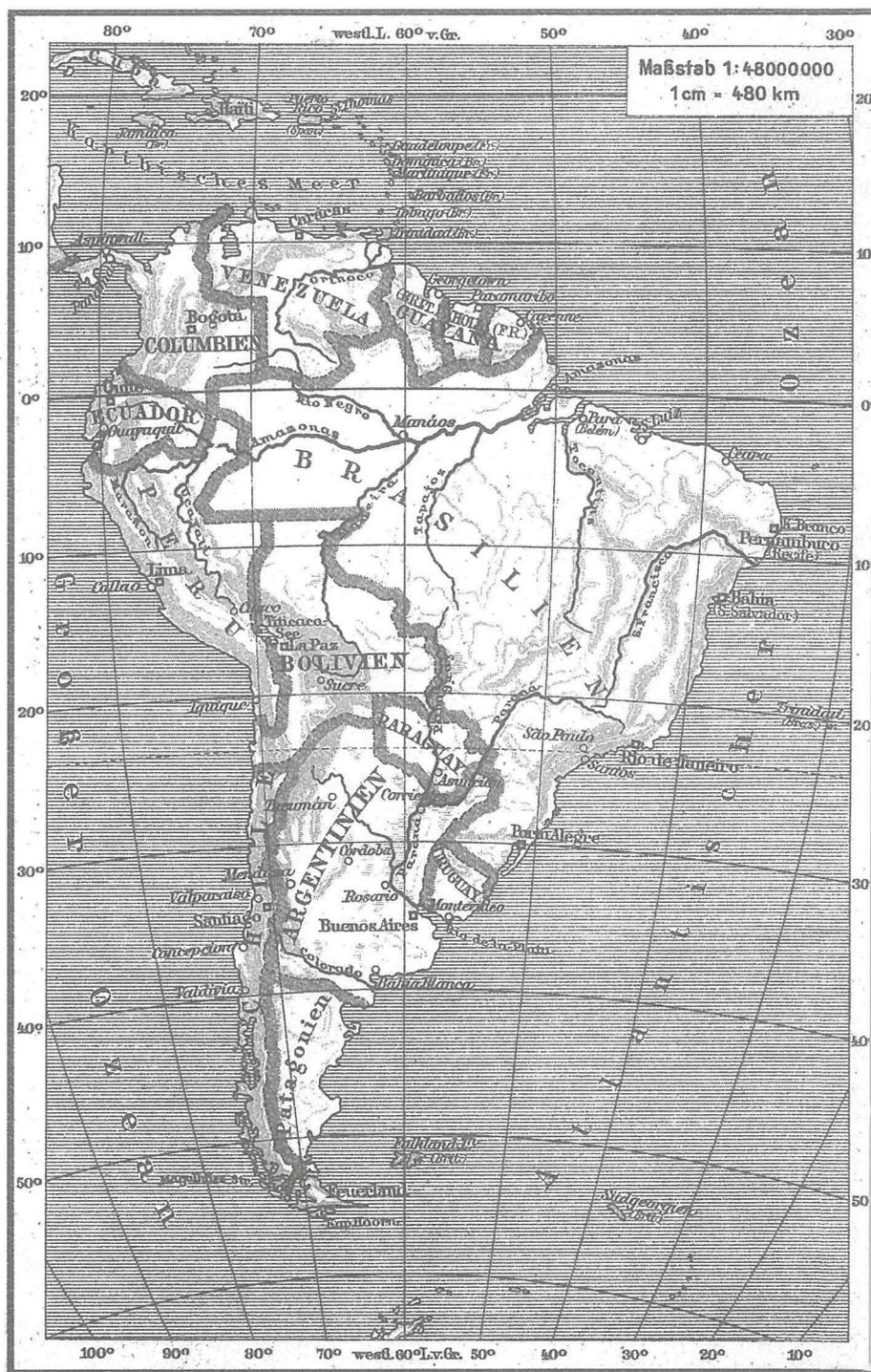
Der Drache greift die Charaktere jedoch nicht direkt an, sondern beschränkt sich darauf, sie vor sich her zu treiben. Wenn alle vor ihm geflohen sind, löst er sich in Rauch auf und entschwindet, wobei ein infernalisches Lachen durch die Gänge hallt.



XV. Spielhilfen und Karten

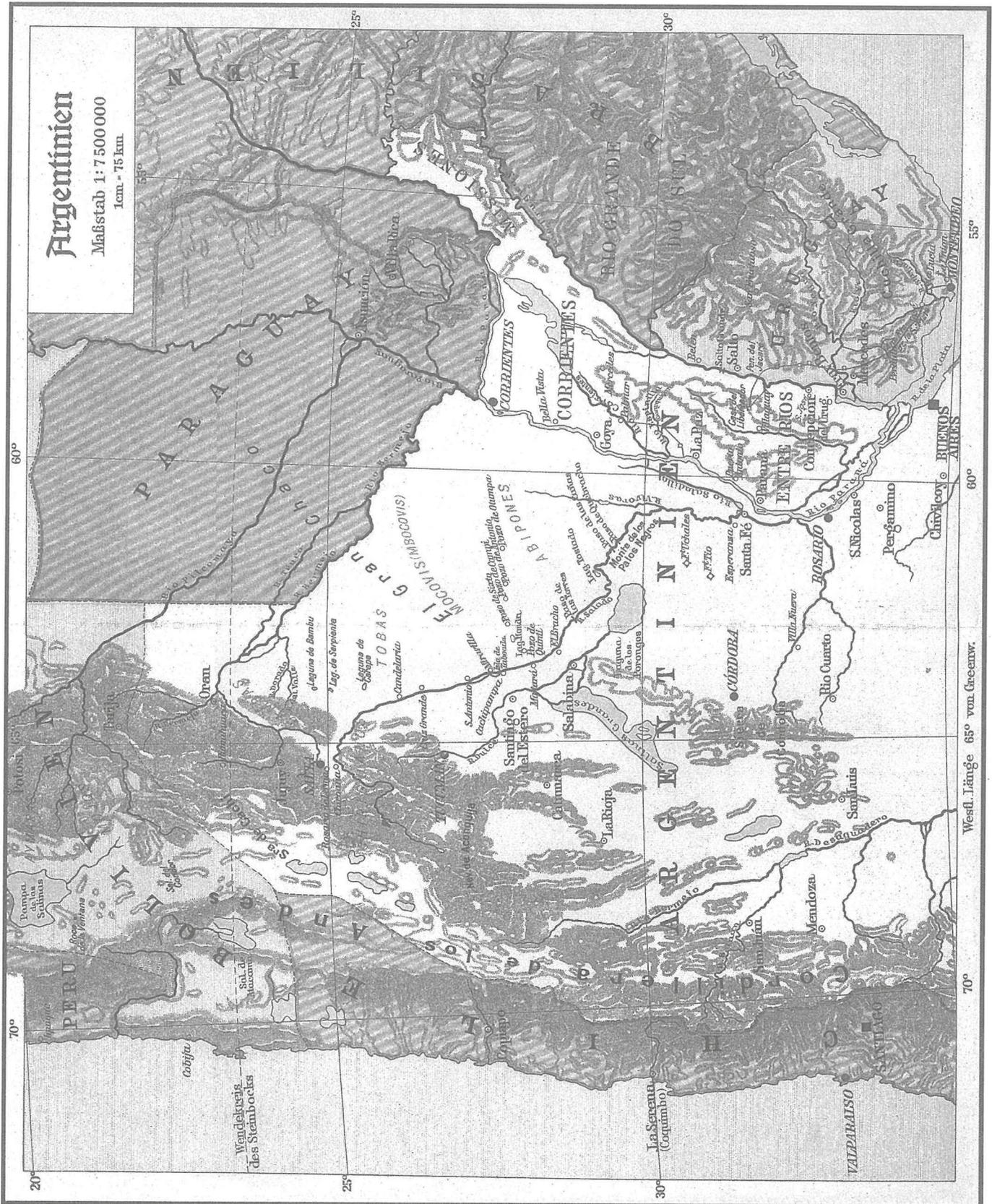
Spielhilfe 1

Quelle: Bibliotheken



Spielhilfe 2

Quelle: Bibliotheken



Spielhilfe 3

Quelle: Unaussprechliche Kulte

Sieh in die Augen des Drachen und verzweifle. Der Atem Rhauka Tals schickt Träume oder den Tod. Nur ein Priester der Alten kann ihn besänftigen, doch bedarf es dazu des Opfers eines unschuldigen Kindes. Rufe seinen Namen nicht bei Nacht, denn der gefiederte Tod ist sein Arm und sein Ohr. Das kriechende Chaos fliegt mit seinem Zorn.

**Jä Nyarlathotep!
Jä Rhauka Tal!**

Spielhilfe 4

Tagebuchseiten des Rodrigo Gonzales

Quelle: Buch in Myers' Gästezimmer

24. März

Wir fanden ein Eingeborenendorf, etwa drei Meilen südöstlich der Stelle, an der der Fluß sich gabelt. Der Häuptling, dessen Name unser Kundschafter mit „Feuerkind“ übersetzte, bewirtete uns freundlich, aber ich kann diesen verdammten Heiden einfach nicht über den Weg trauen. Beim Gastmahl erzählte er uns von einer lange vergangenen Schlacht gegen ein Volk von Dämonen, das im Osten unter einem Berg aus reinem Silber leben soll, den sie Potosi nennen. Nun habe ich die Geschichte vom mysteriösen Silberberg schon einige Male gehört, aber diesmal fanden sich einige Details, die mich interessierten und eine nähere Untersuchung wohl rechtfertigen werden ...

30. März

Die Expedition ist vorbereitet. Feuerkind hat uns 50 Träger zur Verfügung gestellt, es bedürfte keiner großen Überredungskunst. Offenbar hängen sie sehr an ihren Weibern. Einige der Männer bedauern es sehr, daß die Wälder so schnell eingelenkt haben. Unser Pfaffe hingegen ist heilfroh, daß die Unzucht mit den Heiden nun endlich ein Ende hat.

5. April

Tagelang folgten wir unter großen Strapazen einem Seitenarm des Rio Paraná, bis wir an einem skurril geformten Felsmassiv steil nach Süden abbogen.

7. April

Nach zwei Tagen Marsch steil bergan begannen die Männer, mürrisch zu werden. Kurz vor Einbruch der Dunkelheit erreichten wir einen Berg, der uns irgendwie sonderbar erschien. Rasch erstiegen wir ihn und stellten fest, daß wir uns auf einer riesigen Pyramide befanden. Auf ihr stand ein grausiger, heidnischer Altar, der unseren Pfaffen in höchster Aufregung versetzte ...

8. April

Im Abend wurde es offenkundig. Eine Stadt aus reinem Silber. Ich wage kaum, mir vorzustellen, welche Ämter und Würden mir zuteil werden, sobald ich diese Reichtümer der Krone übergeben habe. Jetzt müssen wir mir noch die Augen des Drachen bergen, die sich in einer Höhle unter der Stadt befinden sollen, bewacht von ...

10. April

Zwei Tage lang sind wir durch dieses Labyrinth geirrt,
doch nun haben die Strafen gefruchtet. Endlich haben
uns die Wilden zur Schatzhöhle gebracht. Ich verstehe
nicht, warum viele der Männer geflohen sind. Zavar ist
das Götzenbild fürwahr schrecklich anzusehen, aber
... was ist das für ein Geräusch? Musik? Hier?

15. April

Die Flucht ist gesückt, doch mir allein wird niemand
glauben, was wir erlebt haben. Alle anderen sind tot
oder im Busch versprengt. Die Augen des Drachen –
Smaragde, so groß wie Männerköpfe! Die Bestien haben
sie alle erschlagen. Gott strafe die verlogenen Wilden, sie
haben uns in die Falle gelockt. Lang und scharf wie ein
Schwert ... Tod aus dem Himmel ... diese gräßlichen
Klänge ... Iah rhauka 'tal n' gathang ...

Spielhilfe 5

Gails Notiz

Quelle: Sekretär in Anthony Gails Arbeitszimmer

Dienstag. Nachdem ich mich in meinem Tempel gereinigt und vorbereitet hatte, ging ich nach Osten zu den stehenden Steinen und rief unter Fomalhauts Licht den großen Yogge Sothote an. In all seiner Pracht erschien er mir und gewährte mir Einsicht in das Ritual, welches vollbracht werden muß, um den durch Marys Tod gebrochenen Bund zu erneuern. Jetzt brauche ich nur noch eine Braut, um das kriechende Chaos zu besänftigen, aber ich glaube, ich habe schon die richtige gesehen. Seltsam, wie sehr sie mich an Elisabeth erinnert. All dieser Schmerz ... genug davon. Es muß vollbracht werden. Die Herrschaft der Erbärmlichen neigt sich dem Ende zu, und nur die Starken werden unter dem Atem des Drachen bestehen.

lä, Rhauka-Tal!

Spielhilfe 6

Petersons Brief mit Coopers Foto

Quelle: Sekretär in
Anthony Gails Arbeitszimmer



Kanzlei Peterson · 20th Deans Yard · London

*Anthony Gail
Hazienda del Sol
Corrientes*

Argentina



Clark Peterson
Anwalt und Notar

20th Deans Yard
London

17. Dezember 1918

Lieber Tony,

etwas höchst unangenehmes ist geschehen. Gestern ist Mary mit einem jungen Mann zu mir gekommen, den sie als Graham Cooper vorstellte. Dieser Nichtsnutz besucht wohl ein Knabeninternat in Dunbar, dort haben sie sich kennengelernt. Er sagte, er liebe Mary von ganzem Herzen (dieser Schwachkopf) und bat mich förmlich um ihre Hand. Ich sagte ihm, er solle sich das aus dem Kopf schlagen, aber er war von einer unglaublichen Penetranz. Schließlich ließ ich ihn von Hank und Cole aus dem Haus werfen. Sie haben ihm noch ein wenig den Kopf zurechtgerückt. Mary war völlig entgeistert und so hysterisch, daß ich ihr ein paar Ohrfeigen verpassen mußte, damit sie wieder zur Besinnung kommt. Sie plapperte etwas von der Liebe ihres Lebens und daß sie ohne ihn nicht mehr sein könne. Ich weiß nicht, was ich tun soll, Tony. Der Bursche ist aus einer einflußreichen Familie, den kann man nicht einfach so verschwinden lassen. Ich erwarte weitere Anweisungen und werde Mary vorsorglich vom Internat nehmen und unter Hausarrest stellen. Ein Foto von Cooper habe ich zu Deiner Kenntnisnahme beigefügt.

Mit freundlichen Grüßen

Clark Peterson

Spielhilfe 7

Brief an eine Tote

Quelle: Sekretär in Anthony Gails Arbeitszimmer

Elisabeth,

ahnst Du, wie sehr ich Dich vermisse? Ahnst Du, wie oft ich des nachts Deinen Namen in die Sterne geschrieben habe, ohne Antwort zu erhalten? Du hast gelitten, meine Blume, als ich Dein junges Leben pflückte in meiner Blindheit. Aber Dein Leid ist nichts im Vergleich zu der Hölle, durch die ich ohne Dich gehe. Finster ist mein Leben und leer. Fade der Geschmack des Ruhms, der zum Greifen nahe vor mir liegt, wenn Du ihn nicht mit mir teilen kannst. Aber es gibt noch Hoffnung. Ich habe Deine Hülle bewahrt und werde einen Weg finden, Dich zurückzuholen. Die alten Schriften zeigen Hinweise, und bald werde ich genug Macht erhalten haben, um die nötigen Riten zu praktizieren. Du wirst einen neuen Leib erhalten und wir werden vereint sein in Liebe.

Für immer, meine Königin.

Spielhilfe 8

Schaltplan der Drehbrücke

Quelle: Labyrinth in Tak-Kamma



I



II



III



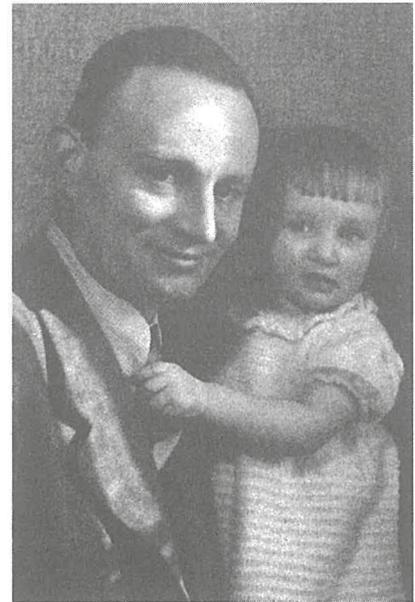
IV

Persönliche Bilder von Anthony Gail

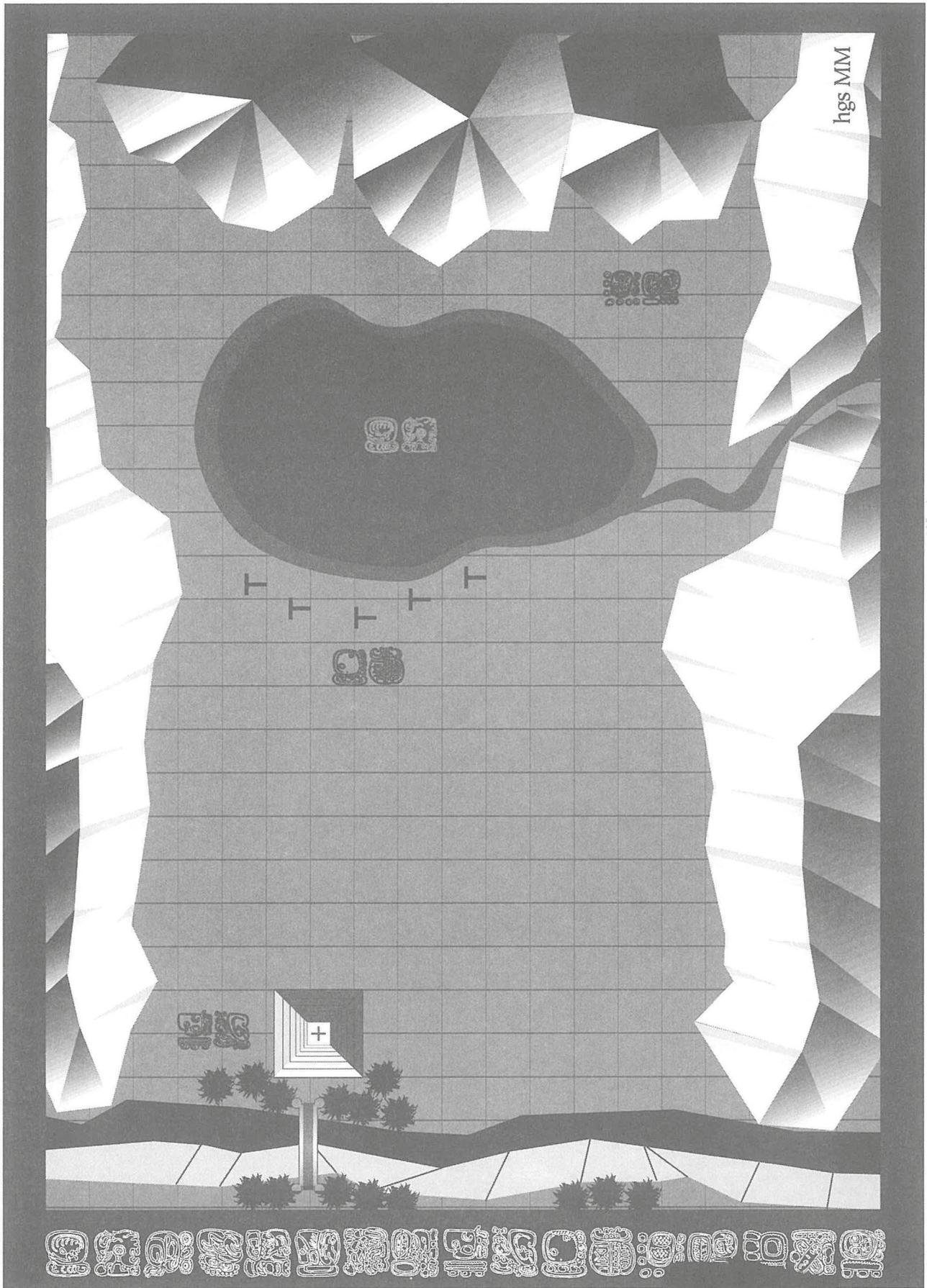
Quelle: Hazienda del Sol, Wohnstube

Auf den Rückseiten der Bilder sind handschriftliche Notizen von Gail zu entdecken.

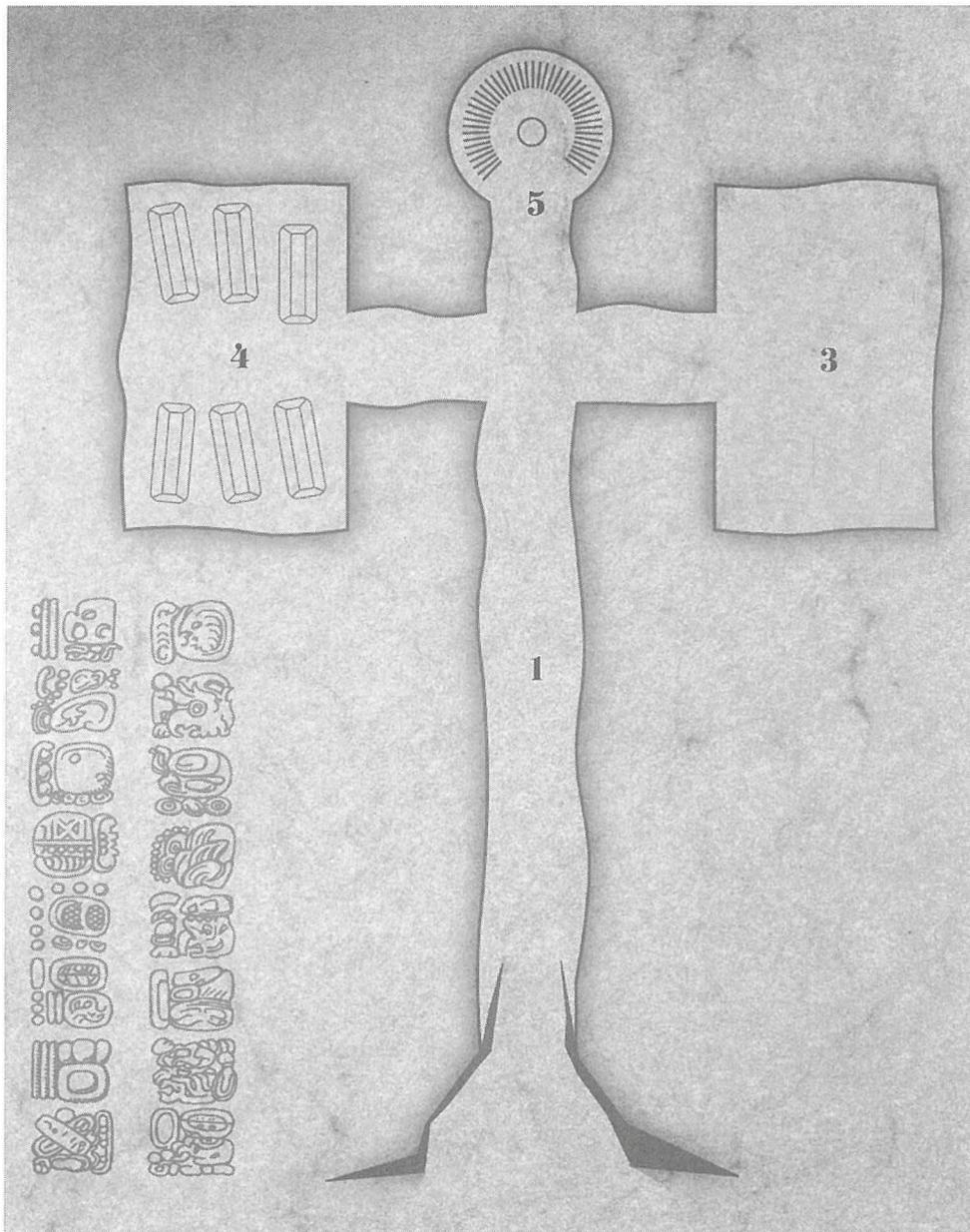
- links oben: *Jugend in London 1882*
- links unten: *Elisabeth, Schweiz 1897*
- rechts oben: *Studium, Deutschland 1892*
- rechts mitte: *Mary, 1904*
- rechts unten: *Glück, Liebe, Elisabeth, 1900*



Karte des Tals der silbernen Stadt



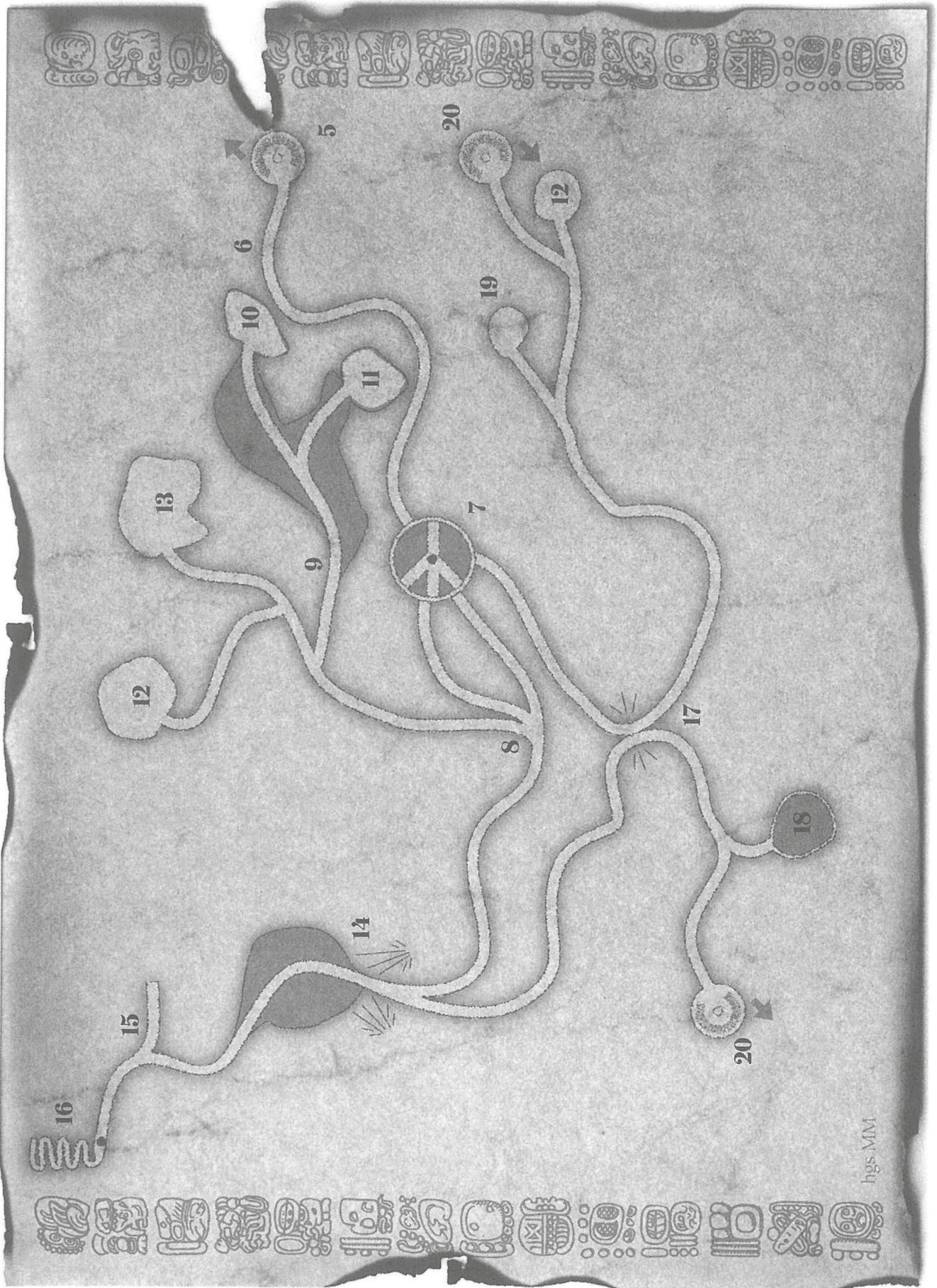
Karte Tak-Kamma / Die obere Stadt



Achtung Spielleiter:

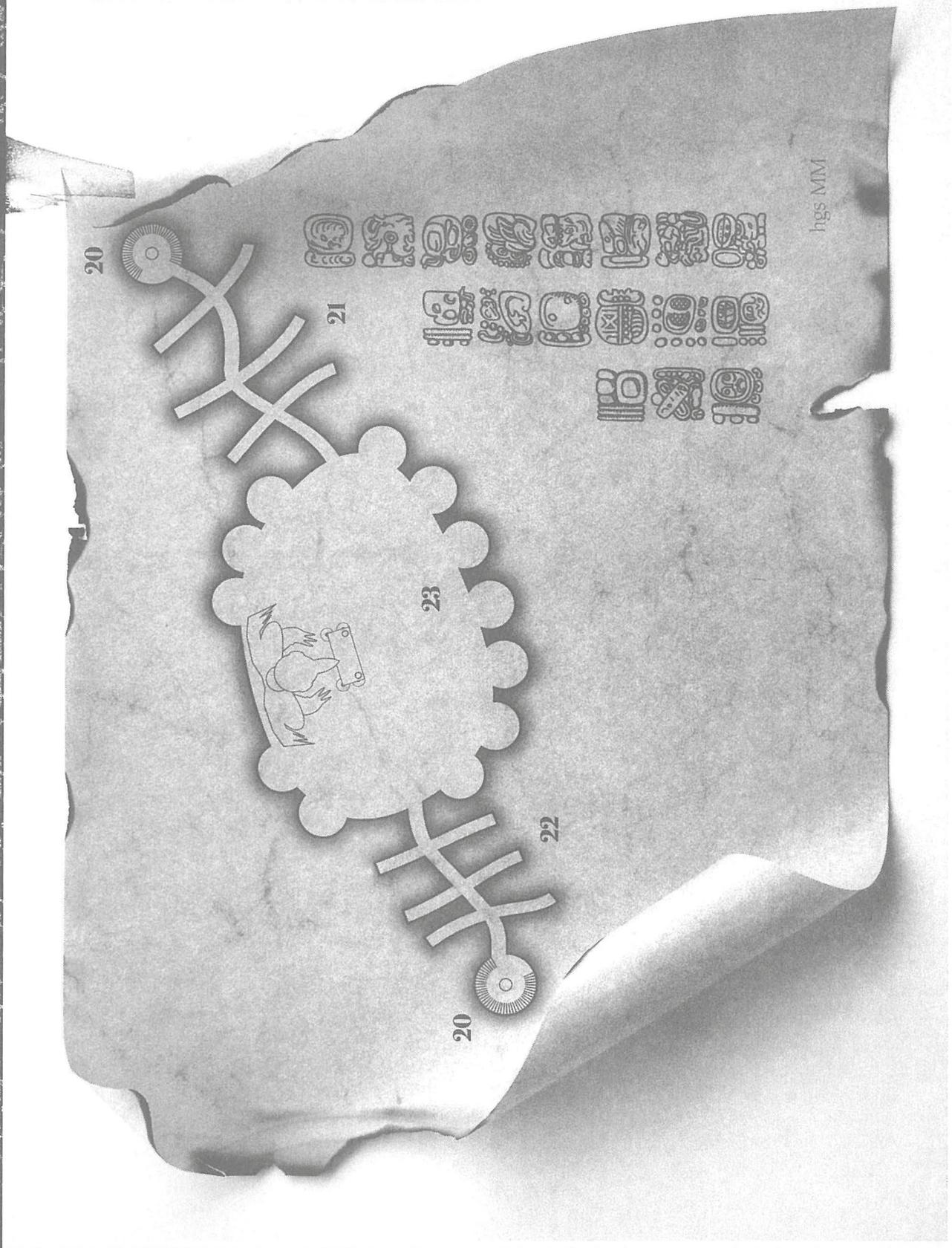
Die Karten des Tals und von Tak-Kamma sind eigentlich nur für den Spielleiter gedacht. Natürlich steht es Ihnen frei, diese ebenfalls an die Spieler auszugeben.

Karte Tak-Kamma / Die tiefere Ebene



hgs.MM

Karte Tak-Kamma / Die Kulthöhle



XVI. Zeittafel

ca. 10.000 v. Chr.

Archäologische Nachweise, gefunden im Nordwesten Argentiniens an der Ostseite der Anden, datieren die frühesten menschlichen Ansiedlungen auf diese Periode.

ca. 500 v. Chr.

Ackerbau, Lamahaltung, Keramik- und Metallbearbeitung werden aus dem bolivianischen Hochland übernommen.

11. bis 15. Jhdt. n. Chr.

Erste stadtartige Siedlungen und Befestigungen entstehen.

ab 1490

Der Nordwesten Argentiniens wird durch das Inkareich unterworfen.

1516

Der Spanier *Juan Díaz de Solís* erreicht – auf der vergeblichen Suche nach einer Passage zum Pazifischen Ozean – als erster Europäer den *Río de la Plata*.

1520

Fernão de Magalhães entdeckt auf der Suche nach einer Westpassage die nach ihm benannte Meeresstraße zum Pazifischen Ozean.

1526-29

Sebastián Gaboto dringt auf der Suche nach dem Silberberg (Potosí) den Paraná aufwärts ins Landesinnere vor. 1527 errichtet er die erste spanische Siedlung in dieser Region, Fort *Sancti Spiritu*.

1527

Der Conquistador *Rodrigo Gonzales* entdeckt den Potosí und die Augen des Drachen. Seine Expeditionstruppe wird aufgerieben, er selbst schließt sich Gaboto an.

1534

Rodrigo Gonzales stirbt als verbitterter Mann in Paraguay.

1536

Gründung von *Buenos Aires* unter dem Namen *Nuestra Señora del Buen Ayre* durch den Conquistador *Pedro de Mendoza*.

1538

Gründung von *Asunción*, der heutigen Hauptstadt *Paraguays*, durch *Dominigo Martinez de Irala*, einen Gefolgsmann *Mendozas*.

1541

Nach einem heftigen Angriff der Eingeborenen muß *Buenos Aires* wieder aufgegeben werden. Die Spanier verlegen die Hauptstadt für ihre südamerikanischen Kolonien nach *Asunción*.

1580

Buenos Aires wird neu besiedelt.

17. Jhdt.

Nachdem die Conquistadores die Urbevölkerung durch rücksichtslose Verfolgung und Versklavung dezimiert haben, nimmt ab Mitte des Jahrhunderts die Bevölkerung durch eine Lockerung der Kolonialgesetzgebung wieder zu.

1617

Der spanische Einflußbereich wird in die Bezirke *Buenos Aires* und *Asunción* unterteilt.

1776

Als Bollwerk gegen das Vordringen Portugals wird das Vizekönigreich *Río de la Plata* (*Virreinato del Río de la Plata*) errichtet. Es umfaßt das heutige Nord-Argentinien, Uruguay, Paraguay, Bolivien sowie Teile Brasiliens. In Nord-Chile existiert sogar ein Zugang zum Pazifik. *Buenos Aires*, bisher wirtschaftlich ohne größere Bedeutung, wird Hauptstadt und Handelszentrum (ca. 20.000 Einwohner); Hauptexportgüter sind Häute und Pökelfleisch.

19. Jhdt.

Die steigende europäische Nachfrage infolge der Industriellen Revolution führt in Argentinien zu einem Umbau der Wirtschaft: Weizen wird neben Fleisch wichtigster Exportartikel. Andere Wirtschaftszweige werden vernachlässigt. Soziale Unterschiede verstärken sich durch starkes Lohngefälle und Verelendung.

1806

Eine britische Flotte unter Admiral *Homer Riggs Popham* greift Buenos Aires an und besetzt die Stadt, wird jedoch durch die vereinten Kräfte der wütenden Bürger im folgenden Jahr aus der Stadt getrieben. Ein erneuter Angriff der Briten scheitert ebenfalls. Diese Ereignisse können als Auslöser des argentinischen Patriotismus gewertet werden, der schließlich zur Unabhängigkeit von Spanien führt.

1810

Der spanische Vizekönig wird gestürzt. Bolivien, Paraguay und Uruguay spalten sich vom ehemaligen Vizekönigreich ab.

1816

Die *Vereinigten Provinzen des Río de la Plata* erklären in *Tucuman* ihre Unabhängigkeit. Die Bildung des neuen Staates wird jedoch durch Bürgerkriege zwischen verschiedenen Interessensgruppen, die sich nicht über die Regierungsform einigen können, erschwert.

1825

Die *Argentinische Konföderation* entsteht.

1833

Die *Falklandinseln*, die seit 1820 zu den Vereinigten Provinzen gehören, werden von Großbritannien annektiert.

ab 1835

Unter der Diktatur von *Juan Manuel del Rosas* wird der argentinische Einheitsstaat durchgesetzt.

1853

Nach dem Sturz Rosas' mit Hilfe der Nachbarstaaten wird Argentinien Republik und erhält eine neue Verfassung.

ab 1856

Bau von Eisenbahnlinien.

1865 bis 1870

Paraguayischer Krieg zwischen Paraguay auf der einen und einer Allianz zwischen Argentinien, Uruguay und Brasilien auf der anderen Seite.

ab 1870

Durch die mangelnde Qualifikation einheimischer Arbeitskräfte kommen verstärkt europäische Einwanderer ins Land. Hauptsächlich in den Städten entsteht ein neuer Mittelstand, der bald zusehends an Einfluß gewinnt. Um die Städte herum bilden sich durch die Zuwanderung ländlicher Bevölkerung große Elendsviertel.

1880

Buenos Aires wird Hauptstadt von Argentinien. Die konkurrierenden Provinzen erhalten den Status von Bundesstaaten.

1881

Das noch von Indios besiedelte Patagonien wird in einem blutigen Feldzug kolonisiert. Die Grundbesitzer erlangen dadurch weite neue Territorien, die für die Exportwirtschaft genutzt werden.

1902

Anthony Gail entdeckt die Spuren von Gonzales' Expedition, die ihn zum Potosí führen.

1912

Eine Wahlrechtsreform gewährt erstmals Mittelstand und Industriearbeiterschaft politischen Einfluß.

1916

Der radikale *Hipólito Yrigoyen* wird Präsident Argentinien. Er führt erstmals eine Sozialgesetzgebung ein.

ab 1920

Die Industrialisierung führt, abgesichert durch Zölle und Importbeschränkungen, zu wirtschaftlicher Blüte.

1921

Fragmente von Gonzales' Tagebuch werden von einem Mitarbeiter des British Museum in Corrientes entdeckt. Durch Zufall erfahren die Miscatonic University und das Deutsche Museum in Berlin von diesem Fund und rüsten Expeditionen aus, um die Augen des Drachen zu bergen.

Januar 1922

Die Spielercharaktere erhalten durch das Bristish Museum den Auftrag, die Augen des Drachen zu bergen.