

Im Dschungel von Zentralafrika

von Rainer Nagel

Illustrationen von Werner Öckl, Lagepläne von Peter Warmke – Lektorat: Christoph Tinius

- Copyright © 2010 by Effing Flying Green Pig Press unter Lizenz des Verlags für F&SF-Spiele -

Im Dschungel von Zentralafrika ist ein einfach angelegtes Abenteuer für 4 bis 6 Spielerfiguren, die am Anfang ihrer Abenteuerlaufbahn stehen. Es kann als Probeszenario zum ersten Kennenlernen der Spielregeln stehen, aber auch in eine fortlaufende Kampagne eingebaut werden.

Da es sich um ein Einführungsabenteuer handelt, wird auf ein längeres Vorspiel und insbesondere auf die Verhandlungen mit dem Auftraggeber sowie auf die Anreise (von Hamburg aus 14 Tage mit dem Schiff) verzichtet. Die Spieler erhalten aber noch in der Heimat Gelegenheit zur Informationsbeschaffung, wenn sie dies wünschen.

Zur Gruppe sollte ein Archäologe oder zumindest jemand mit der Fertigkeit *Archäologie* gehören. Für die Verständigung in Boma sind Kenntnisse des Französischen oder Portugiesischen nützlich.

Einführung für die Spieler

Wir schreiben Anfang 1882. Ihr seid von dem deutschen Hobby-Archäologen und Kunstsammler Markus Henning beauftragt worden, in Zentralafrika ein altes, wertvolles Idol aus einem Tempel zu bergen, der im Dschungel nahe des Handelspostens Boma zu finden ist. Hennings Angebot beinhaltet die Finanzierung der Expedition sowie eine vertraglich zugesicherte Entlohnung von **500 Mark pro Teilnehmer**. Ihr alle habt bereits eine Anzahlung von 50 Mark erhalten.

Henning bezahlt die Schiffsreise und gibt euch ein Empfehlungsschreiben an Carl von Badeleben, einen Bekannten Hennings in Boma, mit. Von Badeleben stellt während eures Aufenthalts im Freistaat Kongo eure Kontaktperson dar. Eure Aufgabe ist das Auffinden des Tempels anhand einer ebenfalls von Henning zur Verfügung gestellten Karte, die Bergung des Idols aus dem Tempel sowie die Überführung des Idols in die Zivilisation und letztlich zu Henning. Das Idol ist laut den Beschreibungen eures Auftraggebers eine Statuette von 40 cm Höhe; sie ist ganz aus Gold geformt und stellt einen Götzenkopf dar.

Informationen für die Spielleiterin

Die Verhandlungen mit Henning und die Ausrüstung der Expedition brauchen nicht in allen Einzelheiten ausgespielt zu

werden. Wenn die Spieler es ausdrücklich wünschen, können sie aber noch in Deutschland Informationen über ihren Einsatzort sammeln und sich um außergewöhnliche Hilfsmittel kümmern. Henning sorgt nur für den Umständen angemessene normale Ausrüstung.

Der Sammler stieß in einem alten portugiesischen Buch aus dem 18. Jahrhundert mehr zufällig auf Informationen über den Tempel und das Idol, wobei der Autor sich auf Gespräche mit Eingeborenen bezieht. Weitere Hinweise lieferten die Berichte des Ungarn Ladislaus Magyar (1817-1864), der 1848 den Unterlauf des Kongo bis zu den Yellala-Fällen befuhr und diese vermutlich als erster Europäer zu Gesicht bekam. Anhand dieser Informationen rekonstruierte Henning die Karte, die er den Abenteurern mitgibt. Die Statuette hat einen Wert von etwa 20.000 Mark (was den Spielerfiguren nicht und zu diesem Zeitpunkt auch Henning nur ungefähr bekannt ist) – allerdings nur, wenn das Idol in Fachkreisen verkauft wird. Henning selbst hat an einem Verkauf kein Interesse, sondern möchte das Stück seiner Kollektion einverleiben.

Henning besitzt bereits zwei Fundstücke derselben schwarzafrikanischen Kultur, die vor Jahrhunderten in der Umgebung der Kongomündung eine kurze Blütezeit erlebte: eine Holzdose mit geschnitzten Schlingbandornamenten und einem stilisierten Gesicht sowie einen Trinkbecher in der Gestalt einer rundlichen Frau, deren Arme als Henkel dienen. Henning nimmt an, dass es sich um Flüchtlinge aus dem Kubaland handelt, die dort anfangs des 17. Jahrhunderts in Konflikt mit dem Reichsgründer Schamba Bolongongo geraten waren. Sein Wissen über das Kubareich geht auf das 1670 in Amsterdam erschienene Buch *Umständliche und eigentliche Beschreibung von Afrika* des Holländers Olfert Dapper zurück. Unterhält sich ein entsprechend gebildeter Abenteurer lange genug mit Henning und lässt er sich die beiden Fundstücke zeigen, hat er später die Chance, mit der Fertigkeit *Archäologie* das gesuchte Idol zu identifizieren.

Gehen die Abenteurer auf Informationssuche bezüglich der Zustände am Unterlauf des Kongo, erfahren sie mit einem **EW+4:Archivwesen** oder auch mit einem **EW:Allgemeinbildung** von dem Versuch der Internationalen Afrika-Gesellschaft (AIA), einen Freistaat Kongo zu errichten, wobei der bekannte Entdecker Stanley wesentliche Dienste leistet – alles mit dem edlen Motiv, den „unterentwickelten“ Völkern die „Zivilisation“ näher zu bringen. Weniger bekannt und einzig mit einem unmodifizierten **EW:Archivwesen** herauszufinden ist die Tatsache, dass die AIA nur eine Tarnorganisation für die imperialistischen Bestrebungen des belgischen Königs ist,

der hierbei von finanzstarken belgischen Kreisen unterstützt wird. Die wahren Zustände im Freistaat Kongo, die dort nach dem Rückzug Stanleys aus dem Unternehmen dank unfähiger Verwalter herrschen, werden zu diesem Zeitpunkt in Europa in keinen frei zugänglichen Quellen erwähnt.

Von ihrem Auftraggeber können die Abenteurer erfahren, dass **Boma** (aus europäischer Sicht) ein größerer Handelsposten, für die dortigen Verhältnisse schon eine Stadt, etwa 140 km stromaufwärts der Mündung des Kongos ist.

Am 1. Mai 1886 wird Boma schließlich zur Hauptstadt des Freistaats Kongo werden (bis Ende Oktober 1929).

Mit je einem **EW:Archivwesen** lassen sich zusätzlich die folgenden Informationen beschaffen:

- Boma liegt am Nordufer des Stroms, das von den Franzosen beansprucht, aber nicht kontrolliert wird. Die Besitzverhältnisse sind noch strittig, und dank Stanley, der einiges für die Infrastruktur der Gegend tat (z.B. Anlage von Stützpunkten und Bau von Straßen, die Wasserfälle, Katarakte und Stromschnellen umgehen), haben die Belgier noch einen deutlichen organisatorischen Vorsprung.
- Boma ist schon seit dem sechzehnten Jahrhundert ein Handelsstützpunkt der Europäer und war bis zu Stanleys legendärer Kongofahrt der am weitesten vorgeschobene Posten der Zivilisation in diesem Gebiet.
- In Boma endete am 8. August 1877 Stanleys zweite Expedition.
- 20 km östlich von Boma verhindern die Yellala-Fälle die weitere Schifffahrt stromaufwärts.



An den Wassern des Kongo

In Boma

Nach der Ankunft in Boma Mitte April 1882 nach etwa zwei Wochen auf See gelingt es den Spielerfiguren dank des Empfehlungsschreibens Markus Hennings, Kontakt mit Carl von Badeleben aufzunehmen. Das Auffinden des recht bekannten Mannes bereitet keine Probleme, wenn wenigstens ein Aben-

teurer *Französisch* oder *Portugiesisch* spricht; andernfalls kann schon ein **EW:Gassenwissen** nötig sein. Von Badeleben kam vor etwa fünf Jahren als Händler nach Afrika und ließ sich in Boma nieder. Er zählt zu den wohlhabendsten Europäern in der Stadt und hat einigen Einfluss. Die Abenteurer können die Tage vor ihrem Aufbruch in den Dschungel bei ihm verbringen. Carl von Badeleben sorgt in dieser Zeit auch für ihre Verpflegung.

Leopold II. von Belgien und der Freistaat Kongo

Ab 1870 stürzten sich die großen europäischen Staaten (England, Frankreich, Deutschland und Italien) auf Afrika, um den Kontinent bis zur Jahrhundertwende fast vollständig zu kolonisieren. Im Konzert der Großmächte versuchte auch Leopold II. von Belgien mitzuspielen, und mit beträchtlichem diplomatischem Geschick und einem ausgeprägten Geschäfts- und Machtinstinkt gelang es ihm, sich seine Ansprüche auf das Kongo-Gebiet von der ersten Afrika-Konferenz (Berlin 1884/85), an der 13 europäische Staaten und die USA teilnahmen, bestätigen zu lassen. Anfangs hatte er seine kolonialen Interessen hinter der 1876 gegründeten Internationalen Afrika-Gesellschaft (Association Internationale de l'Afrique, AIA) versteckt, deren Vorsitz er innehatte und deren Aufgaben offiziell rein wissenschaftlicher und missionarischer Natur waren.

In Wahrheit wollte Leopold II. mit Hilfe seines Privatvermögens und belgischer Geldgeber einen noch nicht von anderen europäischen Mächten beanspruchten Teil Afrikas wirtschaftlich nutzbar machen. Seine Wahl fiel auf das Kongobecken, nachdem Henry Morton Stanley den bis dato praktisch unbekanntem Verlauf des Stroms während seiner zweiten Afrika-Expedition (November 1874 bis August 1877) erforscht hatte. Dem belgischen Monarchen gelang es, Stanley selbst für seine Ziele anzuwerben, der im Wettlauf mit dem französischen Afrikaforscher Pierre Savorgnan de Brazza 1879–1880 die Gebiete südlich des Stroms für den Freistaat Kongo sichern konnte.

Der Freistaat Kongo, der anfangs nur die flussnahen Gebiete umfasste, wurde schon bald für besonders brutale Formen der Unterdrückung der Einheimischen berüchtigt. Um aus dem Land Gewinn zu ziehen, ließ Leopold II. eine Naturalsteuer einführen, welche die Bevölkerung durch Zwangsarbeit zu entrichten hatte. Wer sich diesem System durch Flucht in die Tiefen des Urwalds entziehen wollte, dem schickten die mit der wirtschaftlichen Ausbeutung der Region betrauten Gesellschaften Kopfgeldjäger hinterher, die ihren Auftraggebern in den Handelsniederlassungen als Erfolgsnachweis abgeschnittene Ohren oder Hände vorlegten. Vor allem in der Anfangszeit war der Freistaat eine wilde und gesetzlose Gegend, in der das Recht des Stärkeren, d.h. vor allem der Handelsgesellschaften und ihrer weißen und schwarzen Söldner, galt. Anfang des 20. Jahrhunderts gab es in Europa und vor allem in England eine moralische Kampagne gegen die Zustände im Kongo, die letztlich dazu führte, dass das Gebiet 1908 vom Privatbesitz des Königs und seiner Geldgeber unter dem Namen Belgisch-Kongo zu einer offiziellen Kolonie Belgiens unter der Kontrolle seiner Regierung wurde.

Zum Handlungszeitpunkt des Abenteurers ist Stanley immer noch im Landesinneren unterwegs, um Land aufzukaufen; sein Vertrag läuft noch bis 1884. Offiziell trennen sich die Wege von Leopold und Stanley danach, doch heimlich steht Stanley weiter auf der Gehaltsliste des Königs. Bis 1885 wird es ihm gelingen, durch rund 450 Kaufverträge für das Land rund um den Fluss mit verschiedenen Bantu-Häuptlingen weite Teile des Kongo zu „erwerben“. Die des Schreibens und Lesens zumeist unkundigen Stammeshäuptlinge, die juristische Papiere in einer ihnen unbekanntem Sprache unterschreiben, können die Tragweite ihres Tuns zu diesem Zeitpunkt nicht absehen.

In Boma können die Abenteurer auf Informationssuche gehen. Im Normalfall müssen sie sich dabei auf Französisch oder Portugiesisch verständigen; es gibt aber Europäer aus aller Herren Länder in dem aufstrebenden Handelsposten, so dass sie im Notfall auch ohne solche Sprachkenntnisse weiterkommen. Die Einheimischen sprechen meist gebrochen eine Handelssprache, die aus Portugiesisch mit Brocken anderer europäischer Sprachen sowie ihrer eigenen besteht. Einige von ihnen sprechen auch recht gut Portugiesisch, Französisch, Niederländisch oder Englisch sowie mehrere Eingeborendialekte und dienen den hier ansässigen Händlern als Dolmetscher.

Nachstehend sind die Informationen aufgelistet, die die Spieler erhalten können, wenn ihnen jeweils entsprechende Erfolgswürfe gelingen. Dabei ist die jeweils zweite Information unter A und B nur dann verfügbar, wenn die Spieler die erste bereits kennen.

A1) **EW+4:Konversation** oder **EW+4:Gassenwissen**: Im Dschungel nördlich der Siedlung leben die Zunqui, kleinwüchsige Eingeborene dieser Region; sie sind harmlos und lassen Fremde in Ruhe.

A2) **EW-2:Gassenwissen** oder **EW:Anthropologie**: Die Eingeborenen achten allerdings geradezu fanatisch auf die Unberührtheit ihrer Kultstätten.

B1) **EW:Gassenwissen**: Im Dschungel nördlich der Stadt befinden sich Ruinen einer längst vergangenen Kultur.

B2) **EW-4:Gassenwissen**: Es handelt sich um einen Tempel, in dessen Nähe es nicht ganz geheuer sein soll.

C) **EW:Konversation** oder **EW:Gassenwissen**: Eine englische Expedition hat in der Stadt Träger angeheuert und ist in den Dschungel aufgebrochen.

D) **EW-2:Konversation**: Der englische Archäologe Michael F. Burls ist mit einigen Begleitern in der Stadt gesehen worden.

Mangels anderer Transportmittel für Lebensmittel und Ausrüstung sind Expeditionen in Zentralafrika auf einheimische Träger angewiesen. Sie tragen Lasten bis etwa 25 kg und können täglich bis zu 25 km zurücklegen, wenn gangbare Pfade vorhanden sind. Zusätzlich sind bewaffnete Begleiter (Europäer und einheimische Askaris) üblich, um die Träger zu schützen und auch, um sie am Weglaufen zu hindern.

Wollen die Abenteurer Träger, Askaris und eventuell einen Dolmetscher anwerben, erledigt von Badeleben dies gern für sie. Seine Verbindungen sorgen dafür, dass den Spielerfiguren erfahrene und ausdauernde Leute zur Verfügung gestellt werden; die Träger sind an mancherlei Entbehrungen gewohnt, haben aber keinerlei Erfahrung mit Kampfsituationen. Bei drohender Gefahr im Dschungel wird ein **PW:Willenskraft** nötig, bei dessen Misslingen der Träger kopflos flieht. Dieselben Regeln gelten auch für die Askaris, die aber eine höhere Willenskraft haben. Bei diesem Prüfwurf werden die folgenden Zuschläge und Abzüge berücksichtigt:

+10: pro im Dschungel gestorbenem Mitglied bzw. bereits geflohenem Träger der Gruppe;

-10: ein Abenteurer hat eine persönliche Ausstrahlung von mindestens 96;

-10: die Abenteurer behandeln ihre Begleiter ausdrücklich gut;

-20 (nur Träger): die Träger gehen in der Mitte der Gruppe und werden von vorn und hinten durch Askaris und Abenteurer geschützt;

-20 (nur Askaris): in Kampfsituationen gegen Eingeborene, wilde Tiere oder die andere Expedition, nicht aber bei ständigem Beschuss mit Giftpfeilen aus dem Hinterhalt oder scheinbar übernatürlichen Gefahren.

Träger

St 75, Gs 50, Gw 50, Ko 75, In 50, mT 40, Wk 50, Sb 40, pA 50, Au 50
12 LP, 12 AP – B 24 – SchB+1 – Sechster Sinn+2

Angriff: Dolch+5 (1W6); Raufen+6 (1W6-3) – Abwehr+11, Ausweichen+11

Französisch +7/+0, Stammsprachenmischung +7/+0

Askari

St 70, Gs 50, Gw 60, Ko 70, In 50, mT 40, Wk 70, Sb 50, pA 50, Au 50
13 LP, 16 AP – B 24 – SchB+1 – Sechster Sinn+2

Angriff: Dolch+7 (1W6), Flinte+7 (2W6+2); Raufen+6 (1W6-3) – Abwehr+12, Ausweichen+12

Schleichen+8, Spurensuche+6, Tarnen+8

Französisch +10/+0, Stammsprachenmischung +7/+0

Die Eingeborenen

Der Dschungel nördlich von Boma, in dessen Tiefen sich der Tempel befindet, ist die Domäne der **Zunqui**, eines Stammes kleinwüchsiger afrikanischer Eingeborener. Die Zunqui haben kaum Kontakt mit der Zivilisation und scheuen den Kontakt mit Weißen wie auch mit anderen schwarzen Stämmen. Sie tun Eindringlingen in den Dschungel (also auch den Abenteurern) nichts, sofern diese sie nicht belästigen und auch ihre Bräuche nicht verletzen (beispielsweise durch Schändung eines Grabes; s.u.).

In einem typischen Zunqui-Dorf wohnen etwa 80 Eingeborene, davon etwas über ein Drittel kampf- und jagdfähige Männer. Es besteht die Möglichkeit, dass die Abenteurer während ihres Marsches durch den Dschungel auf ein solches Dorf stoßen. In diesem Falle nehmen die Zunqui nach anfänglichem Zögern die Fremden freundlich auf, solange sie sich angemessen verhalten. Werden die Zunqui angegriffen (auch das Schänden eines Heiligtums zählt als Angriff), schlagen sie aus dem Hinterhalt mit vergifteten Blasrohrpfeilen zurück und versuchen, die Abenteurer gefangen zu nehmen und in ihr **Dorf** zu schaffen (s. dort).

Zunqui-Krieger

St 60, Gs 55, Gw 70, Ko 80, In 50, mT 50, Wk 70, Sb 40, pA 50, Au 40

15 LP, 14 AP – B 24 – SchB+1 – Sechster Sinn+2

Angriff: Keule+7 (1W6), Speer+7 (1W6+1), Blasrohr+7 (2W6-Gift +30*); Raufen+6 (1W6-3) – Abwehr+12, Ausweichen+12

Beschatten+14 (im Dschungel), Klettern+18, Naturkunde+10, Pflanzenkunde +6, Schleichen+12, Spurensuche+10, Tarnen+18 (im Dschungel), Verbergen +18 (im Dschungel), Zeichensprache+10

Stammessprachemischung+7/+0

*: Das Gift der Zunqui wirkt, wenn es in die Blutbahn gelangt (schwerer Treffer). Misslingt der PW:Gift, verliert das Opfer nicht nur 2W6 LP & AP (1 LP & AP pro Stunde), sondern leidet gleichzeitig diese Zahl von Stunden unter schweren Lähmungserscheinungen (-8 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe; Bewegung mit B 6), die 1W6x10 sec nach dem Treffer einsetzen.

Die Zunqui sprechen keine den Abenteurern bekannte **Sprache**. Hat die Gruppe in Boma Träger angeworben, können sich diese in einem für Außenstehende unverständlichen Kauderwelsch gebrochen mit den Zunqui verständigen – einer Mischung aus verschiedenen Stammessprachen der Region. Beide Gesprächspartner sprechen diesen Dialekt mit **Erfolgswert +7**. Für jede wesentliche Information, die übermittelt werden soll, sind zwei Erfolgswürfe nötig – je einer für den Sprecher und für den Zuhörer. Misslingen beide Würfe, ist keine Verständigung über dieses Thema möglich; ein erneuter Versuch ist erlaubt. Misslingt nur einer der beiden Würfe, wird das Gewünschte dem Gesprächspartner bis auf kleinere, harmlose Missverständnisse vermittelt. Gelingen beide Würfe, wird exakt das verstanden, was gesagt werden sollte. Unterläuft auch nur einem der Gesprächspartner ein kritischer Fehler, kommt es zu einem schwerwiegenden Missverständnis; die Folgen hängen von der jeweiligen Situation ab.

Haben die Abenteurer keine Träger dabei, sind sie auf ihre Kenntnisse der **Zeichensprache** angewiesen. Die Unterhaltung läuft dann wie oben beschrieben ab. Zudem kann der betreffende Spieler der Spielleiterin die „Unterhaltung“ vorspielen; für besonders gelungene Darbietungen gibt es Zuschläge (+2 bis +4) auf die Erfolgswürfe. Ein Abenteurer mit der Fertigkeit **Linguistik** hat ebenfalls die Chance, sich mit den Zunqui verständigen zu können: Gelingt ein **EW-2:Linguistik**, spricht er bis zum Ende des Abenteurers den Zunqui-Dialekt mit dem **Erfolgswert +4**. Danach könnte er ihn zur Hälfte der normalen Lernkosten erlernen.

Die andere Expedition

Die Abenteurer wissen (noch) nicht, dass sie nicht die einzigen Interessenten an dem Idol sind. Es gibt noch eine zweite Expedition unter der Leitung des englischen Archäologen Michael F. Burls. In seiner Begleitung befinden sich der belgische Historiker Henri Leclac sowie die beiden elsässischen Söldner Gernot Bach und André Paatz; die kleine Gruppe hat in Boma sechs einheimische Träger und zwei Askaris angeworben.

Es besteht die Möglichkeit, dass die Spielerfiguren in Boma Kenntnis von der Existenz dieser „Konkurrenz“ erhalten so-

wie den Namen des Expeditionsleiters erfahren. Dann wird ein **PW+20:Berüchtigt** für Burls' (Ruhm 12/24) gewürfelt – ein unmodifizierter PW:Berüchtigt bzw. ein PW-10:Berüchtigt, wenn einer der Abenteurer Entdecker oder Feldforscher bzw. selbst Archäologe ist. Gelingt der Wurf, erfahren die Spielerfiguren, dass Burls' Arbeitsmethoden recht zweifelhaft sind und er einen ziemlich schlechten Ruf in der Fachwelt (und besonders unter Kollegen) hat. Vielerorts wird ihm vorgeworfen, seine Erfolge auf Kosten anderer erzielt zu haben.

Burls hat durch seine Beziehungen schon in Europa von der geplanten Expedition der Spielerfiguren erfahren. Da er an dem sagenhaften Idol sehr interessiert ist, aber nicht genau weiß, wo es zu finden ist, hat er beschlossen, sich die Drecksarbeit von den Abenteurern abnehmen zu lassen. Er lässt sie während ihres Marsches durch den Dschungel beschatten und wird ihnen bei der Rückkehr aus dem Tempel auflauern. Burls weiß, dass er sich – juristisch gesehen – im Niemandsland befindet, und hat somit keinerlei Skrupel, die Feuerkraft seiner Söldner gegen die Konkurrenz einzusetzen, sofern sich dies für die Beschaffung des Idols als nötig erweisen sollte. Der Tod der Spielerfiguren wird ihn dabei nicht sonderlich belasten. Leclac ist weitaus weniger skrupellos, hat aber auf Burls' Entscheidungen genauso wenig Einfluss wie auf die von Burls bezahlten Söldner. Die Daten der Gruppe befinden sich im Abschnitt *Der Hinterhalt*.

Im Dschungel

Die Karte zeigt den Weg von Boma bis zum Tempel. Hennings Skizze ist so grob, dass die Abenteurer nicht entscheiden können, welcher der beiden von der Stadt aus nach Norden führenden Pfade sie eher zu ihrem Ziel führt. Die Entfernung beträgt etwa 150 Kilometer. Der Dschungel weist dichtes Unterholz auf; ein Fortkommen außerhalb der eingezeichneten Pfade und Wildwechsel ist den Abenteurern nur mit hohem Aufwand und unter großen Anstrengungen möglich. Insbesondere verlieren sie bei einem Marsch außerhalb der Pfade pro Stunde 4 AP, da sie sich den Weg mit Buschmessern freihauen müssen; die Geschwindigkeit sinkt dann auf **B 8** bzw. auf **1 km pro Stunde**. Auf den Pfaden lässt sich eine Reiseschwindigkeit von **3 km pro Stunde** erzielen.

Im Dschungel kann es zu **Zufallsbegegnungen** kommen. Alle vier Stunden Marschzeit würfelt die Spielleiterin mit **1W6**. Bei einer **1** (oder wenn die Spielleiterin als Abwechslung für richtig hält) kommt es zu einer Begegnung, deren Natur nach Tabelle 1 bestimmt wird:

Zufallsereignisse im Dschungel

Begegnung bei 1 auf 1W6 alle 4 Stunden:

1	Riesenschlange
2	1W6+3 Dschungeläffchen
3	Spinnennetz
4	Statuette
5	Fallgrube
6	1W6+2 Zunqui

10% pro Tag für Erkrankung einer Person

Die etwa fünf Meter lange **Riesenschlange** lässt sich aus einem Baum auf den Letzten der Gruppe herabfallen und versucht, ihn zu erdrosseln. Sie muss hierzu ihr Opfer mit einem **EW:Umschlingen** packen; ein Widerstandswurf steht diesem bei einem derartigen Überraschungsangriff nicht zu. Misslingt der Wurf, verzieht sich das Tier ins Gebüsch. Gelingt der Wurf, befinden die beiden sich im Handgemenge, und der Umschlungene kann nichts mehr unternehmen als versuchen, sich aus dem Handgemenge zu lösen. Versuchen andere Personen, dem Opfer der Schlange zu helfen, setzt sie ihren Biss gegen sie ein. Ein Umschlunger verliert am Ende jeder Runde, in der er in der Gewalt der Schlange ist, **1W6 AP**. Sobald er keine AP mehr hat, verliert er **1W6 LP** pro Runde. Die Schlange gibt ihr Opfer erst wieder frei, wenn sie selbst keine AP mehr oder höchstens noch die Hälfte ihrer LP hat.

Riesenschlange

LP 20, AP 30 – RK 2 – Gw 60, St 90, In 40 – B 18

Biss+9 (1W6-1), Umschlingen+13 (1W6); Raufen+9 (1W6-1) – Abwehr+13, Ausweichen+13

Die etwa einen halben Meter großen **Dschungeläffchen** sind neugierig, haben aber keine bösen Absichten; sie sollen die Gruppe ärgern, nicht aber ihr Schaden zufügen. Sie versuchen beispielsweise, Gegenstände zu stehlen oder Rationen zu fressen. Sie fliehen, wenn sie angegriffen werden.

Dschungeläffchen

LP 8, AP 3 – RK 0 – Gw 90, St 30, In 75 – B 18

Biss+6 (1W6-2); Raufen+6 (1W3-1) – Abwehr+11, Ausweichen+13



Das **Spinnennetz** spannt sich an einer engen Stelle über den Weg; es kann nur mit einem **EW:Sehen** der vordersten Person rechtzeitig entdeckt werden. Wird das Netz zu spät bemerkt, entscheidet ein **PW+20:Gewandtheit**, ob der Betreffende sich in einem Gewirr aus Spinnenfäden und Dornenranken verfängt oder sich noch zurückwerfen kann. Feststeckende Personen können sich mit einem **PW+30:Stärke** befreien; pro Runde ist ein Prüfwurf erlaubt. 1W6 Runden nach dem ersten Kontakt mit dem Netz tauchen 1W6 handtellergroße Spinnen auf, die dieses Netz ihr Eigen nennen.

Spinne

LP 1, AP 1 – RK 0 – Gw 80, St -, In 20 – B 3

Biss+6 (3W6-Gift); Raufen+4 (1W6-5) – Abwehr+10, Ausweichen+14

Statuetten sind etwa 30 Zentimeter groß und aus Holz geschnitzt; sie stellen Menschen mit Dämonenfratzen dar. Es handelt sich um Talismane der Zunqui, die in Boma für (umgerechnet) 50 Mark pro Stück verkauft werden können; auch Markus Henning würde den Abenteurern einen solchen Talisman abkaufen (zusätzlich zur vereinbarten Belohnung). Nehmen die Abenteurer einen (oder mehrere) dieser Talismane mit und kommt es später zu einer Begegnung mit den Zunqui, reagieren diese feindselig.

Die **Fallgrube** wurde von den Zunqui angelegt und kann durch einen von der Spielleiterin durchgeführten geheimen konkurrierenden **WW:Spurensuche** (bzw. **WW-4:Sehen**, falls dies günstiger ist) der Abenteurer gegen das *Verbergen* der Zunqui entdeckt werden. Sie ist drei Meter tief (2W6 Schaden) und dient zum Einfangen von Wild. Mit einer Wahrscheinlichkeit von **20%** tauchen nach 1W6 Runden 1W6+2 Zunqui auf, um nach der Beute zu sehen.

Die **Zunqui tarnen** sich und können nur mit einem verdeckten **WW:Sehen** gegen ihren **EW:Tarnen** bemerkt werden. Sie folgen der Gruppe heimlich, d.h. sie *beschatten* sie, und verhalten sich abwartend. Die Spieldaten der Zunqui sowie Angaben zu ihrem generellen Verhalten finden sich im Abschnitt *Die Eingeborenen*.

Während der Reise durch den Dschungel besteht zudem eine Chance von **10% pro Tag**, dass eine Spielerfigur durch Biss oder Stich eines Insekts erkrankt. Gelingt ein **PW:Konstitution**, handelt es sich um eine leichte Infektion, die zu Durchfall und erhöhter Temperatur führt und nach zwei Tagen wieder abklingt; während dieser Zeit erleidet der Erkrankte einen Abzug von **-4** auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe und besitzt maximal die Hälfte seiner AP.

Misslingt der Prüfwurf, tritt hingegen in der ersten Nacht nach der Infektion hohes, mit starkem Schüttelfrost verbundenes Fieber ein. Die AP des Erkrankten sinken auf 0, und er verliert drei Tage lang pro Tag **1W6 LP** (jeweils die Hälfte, wenn jemand erfolgreich *Medizin* anwendet). Während dieser Zeit

hat der Kranke Wahnvorstellungen und schreit gelegentlich laut auf; er muss auf einer Trage befördert werden. Nach Ablauf der drei Tage beginnt er zu genesen; die verlorenen LP heilen auf normalem Wege. Er kann sich erst dann ohne Hilfe fortbewegen, wenn er wenigstens wieder die Hälfte seiner LP besitzt.

Immer dann, wenn die Spielerfiguren ein **Nachtlager** vorbeireiten oder ein Stück Dschungel sorgfältig **absuchen**, besteht eine Chance von **15%**, dass sich ein giftiges Kriechtier (Spinne, Insekt oder Schlange) gestört fühlt und eine zufällig bestimmte Person angreift. Ob es sich um eine kleine Schlange (1-2), eine Spinne (3-4) oder ein Insekt (5-6) handelt, wird mit 1W6 ausgewürfelt.

Giftschlange

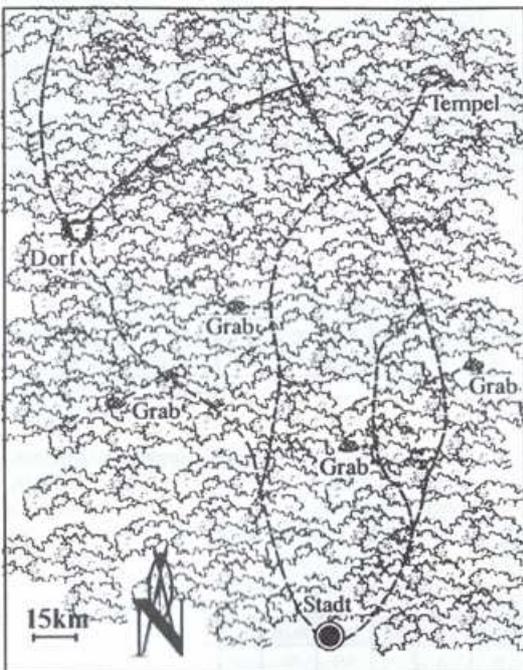
LP 3, AP 3 – RK 0 – Gw 100, St 10, In 40 – B 12

Biss+7 (1 & 2W6-Gift+30); Raufen+6 (1W3-2) – Abwehr+13, Ausweichen+15

Spinne/Insekt

LP 1, AP 1 – RK 0 – Gw 80, St -, In 20 – B 3

Biss+6 (3W6-Gift+10); Raufen+4 (1W6-5) – Abwehr+10, Ausweichen+16



Tagsüber besteht die Möglichkeit, dass die Abenteurer auf ihre Verfolger aufmerksam werden. Burls lässt jeweils einen der beiden Söldner die Abenteurer *beschatten*, während der Rest der zweiten Expedition weiter hinten folgt. Der Söldner ist auch nicht immer in Sicht- oder Hörweite, sondern folgt zeitweise einfach den Spuren der Abenteurer. Diese haben daher

nur einmal täglich die Chance, den Verfolger trotz des unübersichtlichen Geländes zu bemerken. Hierzu wird für den Söldner ein **EW+6:Beschatten** gewürfelt. **Misslingt** der Wurf, steht der Gruppe ein **WW-2:Beschatten** bzw. ein **WW-2:Sehen** zu. Äußern die Spieler den Verdacht, dass ihre Figuren beschattet werden, ändern sich die Zuschläge und Abzüge folgendermaßen: EW+4:Beschatten, WW:Beschatten bzw. WW:Sehen.

Das Grab

Ein kurzer Seitenpfad führt zu einer kleinen Vertiefung, die von einem Ring aus ca. 30 Zentimeter hohen Steinen umgeben ist. Zum Pfad hin klafft eine ein Meter breite Lücke in diesem Ring. Inmitten des Steinkreises erhebt sich ein etwa anderthalb Meter hoher Erdhaufen, um den herum vier 40 Zentimeter große Holzstatuetten aufgestellt sind. Die Statuetten gleichen Menschen mit Dämonenfratzen; ihre Gesichter sind den vier Himmelsrichtungen zugewandt.

Es handelt sich um eine der rituellen Grabstätten der Zunqui, auf die die Abenteurer an verschiedenen Stellen stoßen können. Die Statuetten sollen den Toten vor bösen Geistern schützen. Es handelt sich um ähnliche Figürchen wie die, die man als Zufallsbegegnung entdecken kann. Stören die Spielerfiguren die Ruhe des Toten (bereits das Betreten des Steinkreises genügt hierzu), ruft das den Zorn der Zunqui hervor. Die Grabstätte und der Erdhügel, in dem der Tote sitzend beige-setzt worden ist, enthalten keinerlei Wertgegenstände.

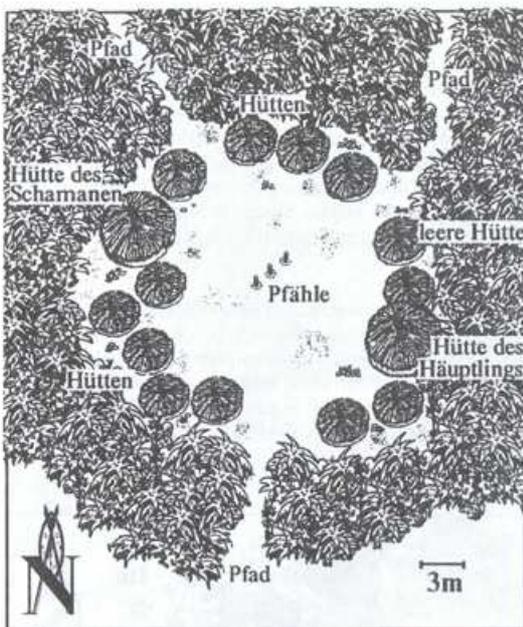
Das Dorf der Zunqui

Vor euch geht der Pfad in eine kleine, etwa 30 Meter durchmessende Lichtung über. Etwa 15 runde Holzhütten umgeben das Zentrum des Platzes, auf dem drei Holzpfähle aufgebaut sind. Zwei der Hütten sind deutlich größer als die anderen. Emsig bewegen sich einige Zunqui zwischen den einfachen Behausungen.

Das Dorf der Zunqui ist nachstehend abgebildet. Die Spieldaten der Zunqui finden sich im Abschnitt *Die Eingeborenen*; der Häuptling und der Schamane haben zu Zwecken dieses Abenteurers die gleichen Werte wie ein normaler Stammeskrieger.

Nähern sich die Abenteurer dem Dorf ohne Vorsichtsmaßnahmen, werden sie von den Zunqui entdeckt. Die Reaktion der Eingeborenen auf die Eindringlinge hängt von deren bisherigem Verhalten ab. Haben die Abenteurer bislang keinerlei Konflikte mit den Eingeborenen herbeigeführt und bleiben sie auch jetzt freundlich, werden sie von den Zunqui aufgenommen und auf Wunsch in einer der leeren Hütten einquartiert. Die Zunqui haben in einem solchen Falle nichts dagegen, dass die Abenteurer in ihrem Dorf übernachten.

Ist es den Spielerfiguren gelungen, die Sprachbarriere zu überwinden (s. oben), können die Zunqui sie zum Tempel führen. Zwar kennen die Abenteurer den ungefähren Weg ohnehin, doch entfallen alle weiteren Würfe für Zufallsbegegnungen, solange die Expedition sich in Begleitung der Eingeborenen durch den Wald bewegt. Die Zunqui weichen nicht nur den Tieren, sondern auch ihren eigenen Kultsymbolen sowie natürlich den Fallgruben aus. Gegen die Erforschung des Tempels haben die Zunqui nichts einzuwenden. Er wurde nicht von ihnen erbaut, sondern einer Sage nach von einem hochgewachsenen Volk, den *Kindern des Woot*, die die Vorfahren der Zunqui bekämpft und in die Tiefen des Urwalds getrieben haben, später aber wegen ihrer eigenen Freveltaten gegen die Geister des Waldes zugrundegegangen sind.



Nähern sich die Spielerfiguren dem Dorf der Zunqui in feindseliger Absicht, versuchen die Eingeborenen, sie zu verjagen oder gefangen zu nehmen. Hierzu können ihre vergifteten Pfeile sehr nützlich sein. Eine beliebte Strategie ist auch eine vorgetäuschte Flucht, wobei auf dem Fluchtweg kleine Aststücke mit langen Dornen fallengelassen werden, deren Spitzen ebenfalls in das Pfeilgift getaucht worden sind. Wer blind hinterher rennt, tritt mit **20%** pro Runde auf einen solchen Ast und erleidet **1W6-2** schweren Schaden – zuzüglich der Giftwirkung, wenn die LP-Verluste mindestens 1 betragen. Die Sohlen europäischer Schuhe schützen hier wie **RK 2**.

Nehmen die Zunqui die Spielerfiguren gefangen (oder werden sie bereits als Gefangene ins Dorf geführt), finden sich die glücklosen Expeditionsteilnehmer an die Pfähle gefesselt wieder; an einem Pfahl können bis zu zwei Gefangene angebunden werden. Vierundzwanzig Stunden später werden die Gefangenen dann in einem dreistündigen Ritual den Göttern der Zunqui geopfert – so es ihnen zuvor nicht gelingt, sich zu befreien (z.B. durch Sprengen der Fesseln mit einem Kraftakt oder durch Herauswinden mit einem PW:Gewandtheit/10) oder sich ggf. doch noch mit den Eingeborenen zu verständigen.

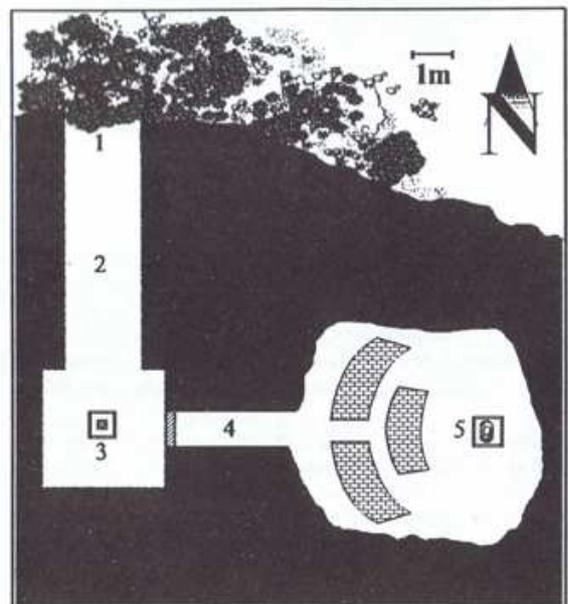
Der Tempel

Haben die Abenteurer den Ort erreicht, wo sich nach Hennings Angaben der Tempel befinden müsste, sehen sie nur eine Art kleinen Hügel, der mit Pflanzen aller Art überwuchert ist. Hierbei handelt es sich um den Eingang zum Tempel.

1: Zugang

Unter dem Pflanzenbewuchs liegt eine etwa halbmetergroße Öffnung, die in den Tempel hineinführt. Der Hügel, die Öffnung und damit der Zugang zum Tempel können mit einem **EW-4:Sehen** oder mit einem **EW:Suchen** oder aber automatisch nach mehrstündiger Suche (mit erneuter Möglichkeit für Zufallsbegegnungen) entdeckt werden. Ist die Öffnung gefunden, dauert es eine Stunde, den Zugang so weit zu vergrößern, dass ein Mensch bequem hindurchpasst.

Hinter dem Zugang wird schließlich eine dunkle Höhlung frei. Halten die Abenteurer eine Laterne hinein, sehen sie, dass zwei Meter unterhalb der Öffnung ein gestampfter Erdgang beginnt. Es sollte ihnen keine Mühe bereiten, sich nach unten zu lassen. Innerhalb des Tempels ist ein Fortkommen nur mit einer Lichtquelle möglich. Träger und Askaris weigern sich, diesen unheimlichen Ort zu betreten; sie warten draußen auf die Abenteurer.



2: Gang

Ihr steht in einem Erdgang von etwa zwei Metern Breite und zweieinhalb Metern Höhe. Die Gangwände sind über und über mit Spinnweben bedeckt. Etwa sechs Meter vor euch seht ihr eine Öffnung, die offenbar in einen Raum führt.

Die Spinnweben sind voller kleiner, giftiger Spinnen. Falls die Abenteurer nicht ansagen, dass sie sich von den Spinnennetzen fernhalten (was auch bedeutet, dass sie einzeln hintereinander gehen!), lassen sie sich auf jeder Person 1W6-1 Spinnen nieder. Die Spinnen können mit einem **EW:Tasten** gefühlt werden; der Hintermann erkennt mit einem **EW:Sehen**, dass sein Vordermann von Spinnen „befallen“ ist. Sind die Tiere erst einmal entdeckt, lassen sie sich problemlos abstreifen. Ansonsten beißen sie nach 1W6+2 Runden ihr Opfer.

Spinne

LP 1, AP 1 – RK 0 – Gw 80, St -, In 20 – B 3

Biss+4 (2W6-Gift+30); Raufen+4 (1W6-5) – Abwehr+8, Ausweichen+16

3: Raum des falschen Idols

Der Gang mündet in einen Raum mit den Abmessungen 3 m x 3 m x 2 m. Die Wände sind mit verrotteten Fellen behängt; auf dem Boden finden sich verschiedene verfallene Einrichtungsgegenstände.

In der Mitte des Raums steht auf einem 40 Zentimeter hohen quadratischen Steinsockel ein goldenes Idol von etwa 40 Zentimetern Höhe, das einen menschlichen Kopf darstellt.

Bei einem gelungenen **EW-4:Archäologie** erkennen die Spielerfiguren, dass es sich nicht um das von ihnen gesuchte Idol handelt. Gelingt es ihnen später, auch diese falsche Idol zu erbeuten – z.B. indem sie es nach Verlassen des Raumes mit einem Seil blitzschnell unter dem sich senkenden Felsblock herausziehen –, können sie es für 3.000 Mark an Henning oder andere Sammler verkaufen oder es auch Burls als echt andrehen. Im Gegensatz zum echten Idol besteht es nur aus Kupfer mit einem dünnen Goldüberzug.

Der Raum ist eine Kombination aus Falle und Zugang zum Aufbewahrungsort des wahren Idols: Wird das falsche Idol angehoben, sinkt aus der Decke direkt über dem Eingang ein Felsblock zu Boden und versperrt innerhalb von 20 sec den Ausgang; mit einem **PW+10:Gewandtheit** kann sich ein (!) Abenteurer unter dem Felsblock hindurchrollen. Gleichzeitig schieben sich aus den Wänden durch Seilzüge getriebene Klingen, die pro Runde jeweils eine zufällig bestimmte Person wie **Speer+10+Runde** (1W6 Schaden) angreifen, d.h. wie **Speer+11** in der ersten, **Speer+12** in der zweiten Runde usw. Sie sind so angeordnet, dass es immer schwerer wird, ihnen auszuweichen (daher die steigenden Erfolgswerte). Wird das Idol wieder auf den Sockel zurückgestellt, kehrt dies den Prozess um; die Klingen werden wieder in die Wand eingefahren.

Mittels eines **EW-2:Suchen** oder **EW-2:Spurensuche** kann man auf dem Boden um den Sockel herum alte Kratzspuren erkennen. Und in der Tat: Dreht man den Sockel mitsamt der Statue um neunzig Grad nach rechts (wofür als Mindeststärke 81 erforderlich ist), verschließt ebenfalls der Felsblock den Ausgang; danach allerdings öffnet sich in der Ostwand des Raumes eine 1 m x 1 m messende Tür. Diese Tür schließt sich

erst dann wieder, wenn der Sockel in die Ausgangslage zurückgedreht wird. Erst dann hebt sich auch der Felsblock wieder.

4: Der geheime Gang

Ihr blickt in einen drei Meter langen Gang von einem Meter Höhe und einem Meter Breite, der leicht nach unten abfällt. An seinem Ende schimmert schwaches grünliches Licht.

Der Gang enthält keine Besonderheiten, ist aber nur unter Mühen zu begehen; große und breite Spielerfiguren können sich nur noch mittels eines **PW:Gewandtheit** fortbewegen.

5: Der Tempelraum

Der kurze Gang mündet in eine natürliche kleine Höhle, die etwa sechs Meter tief und bis zu vier Meter breit ist; auch die Höhe beträgt bis zu vier Meter. Die Wände sind mit schwach leuchtenden Flechten überwuchert, die die Höhle in ein mattes grünes Licht hüllen. Im hinteren Drittel der Höhle steht auf einem 20 Zentimeter hohen Podest eine zwei Meter hohe Steinstatue, die von einem Götzenkopf geziert wird.

In der Mitte der Höhle ist ein kompliziertes System aus drei unregelmäßigen Fallgruben angelegt (s. den Lageplan des Tempels), die mit **Verbergen+15** getarnt worden sind. Aufgrund der schlechten Lichtverhältnisse (denen die Abenteurer auch mit Laternen nicht sonderlich beizukommen vermögen), entdecken die Abenteurer sie nur mit einem **WW-4:Sehen** oder einem **WW-4:Suchen** oder aber durch ganz genaues Absuchen des Bodens, z.B. mit einem Stock. Die Fallgruben sind jeweils 6 Meter tief (3W6 Schaden) und 1 Meter breit.

Die Statue kann mittels eines **EW-2:Archäologie** als vergrößerte Ausgabe des gesuchten Idols identifiziert werden. Das eigentliche Idol ist in einem Geheimfach im Hals der Statue versteckt – wiederum mit **Verbergen+15** gesichert. Der Öffnungsmechanismus befindet sich im aufgerissenen Maul der Statue: Einer der Zähne des Oberkiefers ist beweglich gelagert; wird er nach innen gedrückt, öffnet sich das Geheimfach und enthüllt einen Hohlraum im Hals, in dem das Idol aufbewahrt wird. Haben die Abenteurer das Geheimfach bereits gefunden und suchen sie bewusst nach dem Öffnungsmechanismus, fällt ihnen der lockere Zahn auf jeden Fall auf. Wer dagegen nur ziellos im Maul herumtastet, dem muss schon ein **EW:Tasten** gelingen, um auf den Öffnungsmechanismus aufmerksam zu werden.

Das Idol selbst ist mit einer zusätzlichen Sicherung versehen: Wird es aus dem Hohlraum genommen, ohne dass zuvor ein unscheinbarer Hebel links hinten im Geheimfach (ohne Suchen nur zu erkennen mittels eines **EW-4:Sehen**) gekippt wird, ergießt sich 10 sec später aus zwei zwischen den Felsen verborgenen Pfeillagern ein Schauer kleiner Pfeile auf die Spielerfigur, die das Idol aus dem Hohlraum nimmt. Es handelt sich pro Pfeillager um 10 **Pfeile+5** mit je **1W6-2 Schaden**. Das tödliche Gift, mit dem sie bestrichen waren, hat im Lauf der Jahrhunderte zum Glück seine Wirkung verloren.



Der Hinterhalt

Haben die Spielerfiguren glücklich das Idol aus dem Tempel geborgen, stehen bereits Burls und seine Leute bereit, ihnen den Schatz wieder abzunehmen. Die Träger und Askaris der Abenteurer haben sie bereits gefangengenommen oder vertrieben. Nur wenn einer der Abenteurer vor dem Tempel gewacht hat, besteht die Möglichkeit, Burls und seine Schergen bereits während der Annäherung zu bekämpfen und die Forscher im Höhlentempel zu warnen.

Vermutlich aber wird Burls majestätisch auf die Spielerfiguren zuschreiten und sie freundlich, aber bestimmt dazu auffordern, ihm das Idol zu übergeben. Die beiden Söldner, die mit angelegten Gewehren in einigen Metern Abstand sichern, sollten merklich dazu beitragen, den „Anspruch“ des Engländers auf das Idol zu untermauern.

Kommt es zu einem Kampf, zieht Burls sich zurück und überlässt den beiden Söldnern das Kämpfen. Leclac flieht bei Ausbruch der Feindseligkeiten sofort. Die Spielleiterin sollte diesen Kampf so gestalten, dass die Spielerfiguren eine faire Chance haben, mit dem Idol zu entkommen; geraten sie ins Hintertreffen und wollen sich ergeben, nimmt Burls das Idol in Empfang und lässt seine Kontrahenten ohne Schusswaffen im Dschungel zurück. Lassen sich die Spielerfiguren allerdings auf ein bedingungsloses Feuergefecht ein, sollte die Spielleiterin dieses Gefecht bis zum (bitteren?) Ende ausspielen.

Michael F. Burls (Archäologe)

Größe: 179 cm, Gewicht: 76 kg, rechtshändig – 38 Jahre – Ruhm: 12/24 – SG 2

St 68, Gs 67, Gw 79, Ko 64, In 90, mT 89, Wk 41, Sb 35, pA 63, Au 78

16 LP, 16 AP – B 25 – SchB+2 – Sechster Sinn+4

Angriff: Pistole+8 (1W6+2), Boxen+9 (1W6-1); Raufen+7 (1W6-2) – Abwehr+12, Ausweichen+12

Fertigkeiten: *Allgemeinbildung*+13, *Anthropologie*+7, *Archäologie*+12, *Archivwesen*+12, *Bereitsamkeit*+10, *Fälschen*+8, *Fotografieren*+10, *Gassenwissen*+12, *Geschichte*+8, *Naturkunde*+6, *Verbergen*+7

Sprechen/Schreiben: *Deutsch*+15/+13, *Englisch*+19/+19, *Französisch*+15/+15, *Griechisch*+11/+11, *Latein*+7/+11, *Spanisch*+12/+10

Burls ist in Fachkreisen als nicht besonders begabter, aber dafür umso skrupelloserer Archäologe bekannt, der eher Grabräuber als Wissenschaftler ist.

Henri Leclac (Historiker)

Größe: 164 cm, Gewicht: 68 kg, rechtshändig – 41 Jahre – Ruhm: 11/3 – SG 0

St 44, Gs 74, Gw 86, Ko 70, In 84, mT 18, Wk 78, Sb 69, pA 65, Au 83

14 LP, 20 AP – B 22 – SchB+1 – Sechster Sinn+0

Angriff: Dolch+6 (1W6), Pistole+5 (1W6+2); Raufen+6 (1W6-3) – Abwehr+13, Ausweichen+13

Fertigkeiten: *Allgemeinbildung*+11, *Anthropologie*+7, *Archäologie*+7, *Archivwesen*+13, *Boot steuern*+12, *Geschichte*+14, *Konversation*+10, *Linguistik*+7, *Okkultismus*+9

Sprechen/Schreiben: *Afrikanische Dialekte*+10/+0, *Arabisch*+10/+10, *Deutsch*+10/+10, *Englisch*+15/+15, *Französisch*+19/+19, *Griechisch*+12/+12, *Latein*+8/+12, *Spanisch*+12/+12

Leclac ist ein kleiner, etwas rundlicher Belgier, der einen guten Ruf als Historiker hat. Gegenwärtig interessiert er sich für das Zeitalter der Entdeckungen, und er wurde von Burls mit der Aussicht geködert, am Unterlauf des Kongo etwas über die frühe Kolonialzeit der Portugiesen lernen zu können. Der Engländer hat in Leclac umgekehrt jemanden gefunden, der für den Löwenanteil der Reisekosten aufkommt.

Gernot Bach und André Paatz (Söldner)

Größe: 179/186 cm, Gewicht: 76 kg/86 kg, rechtshändig/linkshändig – 29/31 Jahre – Ruhm: 3/3 – SG 1

St 85, Gs 54, Gw 61, Ko 90, In 40, mT 09, Wk 72, Sb 30, pA 19, Au 57

15 LP, 28 AP – B 25 – Sch+2 – Sechster Sinn+0

Angriff: Pistole+8 (1W6+2), Gewehr+10 (2W6+3, einschüssig), Dolch+10 (1W6+1), Buschmesser+8 (1W6+2) – Abwehr+12, Ausweichen+12

Fertigkeiten: *Beschatten*+8, *Gassenwissen*+10, *Meucheln*+6, *Reiten*+16 (Pferd), *Schleichen*+8, *Schwimmen*+16, *Tarnen*+10

Sprechen/Schreiben: *Deutsch*+12/+8, *Englisch*+10/+6, *Französisch*+14/+14

Gernot Bach und André Paatz stammen aus dem Elsass und haben ihre Heimat verlassen, da sie sich von der neuen deutschen Verwaltung nicht für voll genommen fühlten. Sie sind typisch für den Menschenschlag, den man im Freistaat Kongo finden kann: zäh und brutal, voller Vorurteile gegenüber den Eingeborenen und gegen Bezahlung zu fast allem bereit. Sie besitzen der Einfachheit halber dieselben Spieldaten.

Ausklang

Nach der Konfrontation mit Burls können sich die Spielerfiguren nun (hoffentlich) auf den Rückweg nach Boma machen. Ob und wie weit sie noch mit Zufallsbegegnungen konfrontiert werden (immerhin gibt es ja noch die möglicherweise verärgerten Zunqui), ist von der Spielleiterin anhand des Zustands der Gruppe zu entscheiden. Von Boma aus ist die Heimreise ohne Probleme zu bewältigen.

Geflohene Träger und Askaris sollten der Einfachheit halber wieder zu den Abenteurern finden, da sonst der Rückweg nach bestandenen Abenteuern zu schwierig werden dürfte.

Bringen die Abenteurer das Idol mit sich, erhalten sie in Deutschland die versprochene Belohnung von 500 Mark pro Person und gewinnen 1W6|1 an Berühmtheit hinzu, wenn sie einem wissbegierigen Reporter von ihren Erlebnissen erzählen bzw. diese selbst veröffentlichen. Kehren sie ohne das Idol zurück, entfällt natürlich die Belohnung (gleichwohl Henning die Rückreise finanzieren wird). In diesem Fall erhalten sie nur 1 Ruhmespunkt.



Für das erfolgreiche Bestehen des Abenteurers erhalten die Spielerfiguren je **20 EP** (30 EP, falls es zu einer bewaffneten Auseinandersetzung mit Burls' Söldnern kam) – zusätzlich zu der Erfahrung, die sie sich durch Ideen, individuelle Aktivitäten und gutes Rollenspiel verdienen.

Mit Markus Henning steht der Spielleiterin eine Person zur Verfügung, die bei späteren Abenteuern als Auftraggeber dienen kann. Zum Beispiel könnte sie über ihn den Einstieg in die im Ägypten des Sommers 1882 spielende Kampagne *Sturm über Ägypten* gewährleisten, indem letztlich er den Kontakt zu Kardinal Ruffo-Scilla herstellt.

Abkürzungen

AP	=	Ausdauerpunkte	pA	=	persönliche Ausstrahlung
Au	=	Aussehen	pB	=	psychische Belastbarkeit
B	=	Bewegungsweite	PP	=	Praxispunkt
EP	=	Erfahrungspunkte	PW	=	Prüfwurf
EW	=	Erfolgswurf	RK	=	Rüstklasse
GA	=	Geistige Ausdauer	Sb	=	Selbstbeherrschung
Gs	=	Geschicklichkeit	SchB	=	Schadensbonus
Gw	=	Gewandtheit	SG	=	Schicksalsgunst
In	=	Intelligenz	St	=	Stärke
Ko	=	Konstitution	W%	=	Prozentwurf
LP	=	Lebenspunkte	Wk	=	Willenskraft
mT	=	mediales Talent	WW	=	Widerstandswurf

Der Kartenausschnitt auf Seite 2 entstammt der *Encyclopedia Britannica* von 1911. Die Bilder auf Seite 10 sind zeitgenössische Sammelbilder – in der linken Spalte aus einer Sammelserie in Lind's Kaffee Essenz (um 1910), in der rechten Spalte aus Werbe-Sammelbildern für Knorr-Nahrungsmittel (ebenfalls um 1910).

Anhang: Afrika 1882

