

# ABENTEUER 1880

## IM DSCHUNDEL VON ZENTRALAFRIKA

### Ein Abenteuer von Rainer Nagel

Illustrationen von Werner Öckl, Lagepläne von Peter Warmke, zusätzliche Bilder besorgt von Lars Böttcher  
Lektorat: Christoph Tinius – Gestaltung: Bettina und Christian Hanisch – Expeditionsleitung: Alexandra Velten  
- Copyright © 2021 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 und 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

*„Dem Handelsmann aber blüht das Glück und getrost mag er mit seinen heimischen Waaren an die fremde Küste gehen, um mit schwerer Ladung afrikanischer Produkte in die Heimat zurückzukehren, denn Afrika ist noch reich an natürlichen Produkten und bietet dem Kaufmann noch wichtige Handelsartikel.“*

(aus *Das Leben am Kongo*. Jahresbericht der Geographischen Gesellschaft von Bern, Band 7, von Karl Sauter, 1884–1885)

*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 Aufenthaltes 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 selbst 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

*„Hatten sich bis dahin die Versuche zur Aufhellung der Rätsel Inner-Afrika's wesentlich auf das östliche Tafelland des afrikanischen Hochplateaus beschränkt, so war nach dem Zeugnis des energischen Amerikaners die Gewissheit geworden, dass der einzig richtige Weg zur Erreichung des vorgesteckten Zieles von Westen her sein werde. Denn an der Westküste bestanden einestheils schon von längerer Zeit her Kolonialniederlassungen der Portugiesen, Holländer, Engländer und Franzosen, welche sich am Mündungsgebiet selbst erstreckten; anderntheils war gerade die kataraktenfreie Strecke des Unterlaufes die beste Bürgschaft für die Gewinnung einer sicheren Basis für alle weiteren Operationen Kongo aufwärts.“*

(aus *Das Leben am Kongo*. Jahresbericht der Geographischen Gesellschaft von Bern, Band 7, von Karl Sauter, 1884–1885)

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 afrikanischen 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 gehandelt hatte, 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 Internationa-

# ABENTEUER 1880: EINSTEIGER-ABENTEUER

len Afrika-Gesellschaft (AIA), einen Freistaat Kongo zu errichten, wobei der bekannte Entdecker Henry Morton 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. Insgesamt haben sich hier etwa 350 Menschen niedergelassen, grob ein Drittel davon Europäer.

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 Was-



## Leopold II. von Belgien und der Freistaat Kongo

Ab 1870 stürzen 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 versucht auch Leopold II. von Belgien mitzuspielen, und mit beträchtlichem diplomatischem Geschick und einem ausgeprägten Geschäfts- und Machtinstinkt gelingt 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 versteckt er seine kolonialen Interessen hinter der 1876 gegründeten Internationalen Afrika-Gesellschaft (*Association Internationale de l'Afrique, AIA*), deren Vorsitz er innehat und deren Aufgaben offiziell rein wissenschaftlicher und missionarischer Natur sind.

In Wahrheit will Leopold II. mit Hilfe seines Privatvermögens und belgischer Geldgeber einen noch nicht von anderen europäischen Mächten beanspruchten Teil Afrikas wirtschaftlich nutzbar machen. Seine Wahl fällt auf das Kongobecken, nachdem Henry Morton Stanley den bis dato praktisch un-

bekanntem Verlauf des Stroms während seiner zweiten Afrika-Expedition (November 1874 bis August 1877) erforscht hat. Dem belgischen Monarchen gelingt 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 kann.

Der Freistaat Kongo, der anfangs nur die flussnahen Gebiete umfasst, wird schon bald für besonders brutale Formen der Unterdrückung der Einheimischen berüchtigt. Um aus dem Land Gewinn zu ziehen, lässt Leopold II. eine Naturalsteuer einführen, welche die Bevölkerung durch Zwangsarbeit zu entrichten hat. Wer sich diesem System durch Flucht in die Tiefen des Urwalds entziehen will, schicken die mit der wirtschaftlichen Ausbeutung der Region betrauten Gesellschaften Kopfgeldjäger hinterher, die ihren Auftraggebern in den Handelsniederlassungen als Erfolgsnachweis abgeschnittene Ohren oder Hände vorlegen. Vor allem in der Anfangszeit ist der Freistaat eine wilde und gesetzkundige Gegend, in der das Recht des Stärkeren, d.h. vor allem der Handelsgesellschaften und ihrer weißen

und schwarzen Söldner, gilt. Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts gibt es in Europa und vor allem in England eine moralische Kampagne gegen die Zustände im Kongo, die letztlich dazu führt, 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 wird.

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 unbekannt Sprache unterschreiben, können die Tragweite ihres Tuns zu diesem Zeitpunkt nicht absehen.

serfälle, Katarakte und Stromschnellen umgehen), haben die Belgier noch einen deutlichen organisatorischen Vorsprung.

- Boma ist schon seit dem sechzehnten Jahrhundert ein Handelstützpunkt der Europäer und war bis zu Stanleys 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.
- Der Kongo ist der zweitlängste Strom der Welt und zugleich ihr wasserreichster: Bis zu 75.000 Kubikmeter Wasser schießen aus ihm pro Sekunde in den Atlantik. Mit bis zu 220 Meter Wassertiefe ist er auch der tiefste. Die Tierwelt ist vielfältig und gilt als „exotisch“.

### An den Wassern des Kongo

„Unter den Nationalitäten, welche in den Mitgliedern der Internationalen Gesellschaft vertreten sind, sind Belgier und Engländer, Deutsche

und Schweden numerisch am zahlreichsten.“

(aus *Das Leben am Kongo*. Jahresbericht der Geographischen Gesellschaft von Bern, Band 7, von Karl Sauter, 1884–1885)

### 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 von Badeleben bereitet keine Probleme, wenn wenigstens ein Abenteurer *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. Die Besprechungen mit ihm finden im Raucherzimmer oder auf der Veranda seines weitläufigen Hauses statt, wobei seine Frau deutschen Apfelkuchen serviert – man hat ja Stil!

# ABENTEUER 1880: EINSTEIGER-ABENTEUER

## Carl von Badeleben

St 72	Gs 67	Gw 65	Ko 70	In 83	mT 65	Wk 54	Sb 79	pA 80	Au 74
15 LP	32 AP	B 25	SchB+2	Sechster Sinn+3					



**Waffenfertigkeiten:** Dolch+7 (1W6+1), Pistole+8 (1W6+2); Raufen+6 (1W6-2)

Abwehr+12, Ausweichen+12

**Fertigkeiten:** Beredsamkeit+12, Buchführung+10, Gassenwissen+12, Geschäftstüchtigkeit+15, Landeskunde+15 (Kongoregion), Menschenkenntnis+13, Reiten+16, Schwimmen+17

**Sprachen:** Deutsch+18/+18, Englisch+14/+14, Französisch+16/+14, Portugiesisch+12/+7, Stammessprachenmischung+8/-

**Auftreten und Besonderheiten:** Carl von Badeleben ist um 1,75 m groß, schlank und braun gebrannt. Er trägt meist helle Kleidung, lässt sich aber auch in Boma die Krawatte nicht nehmen. Von Badeleben war einer der ersten Deutschen in der Region und ist gut „vernetzt“. Zwar sieht auch er in den Eingeborenen ungebildete Kinder, denen man dringend helfen muss, aber die Methoden der Belgier erfüllen diesen Zweck seines Erachtens nicht. „Durch Einsicht lernt man mehr als durch Furcht“, sagt er gerne. „Wenn wir Deutschen endlich auch Kolonien haben, werden wir das viel besser machen!“

**Ausrüstung:** was gerade benötigt wird

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 für gewöhnlich in Ruhe.

A2) **EW-2:Gassenwissen** oder **EW:Anthropologie:** Die Eingeborenen achten 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, wenn es ein wenig gefährlicher wird.

Wollen die Abenteurer Träger, Askaris und eventuell einen Dolmetscher anwerben, erledigt von Badeleben dies gerne 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 kopflös flieht. Dieselben Regeln gelten auch für die Askaris, die aber

## 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 (28 mit <i>Laufen</i> )	SchB+1	Sechster Sinn+2					

**Waffenfertigkeiten:** Dolch+5 (1W6); Raufen+6 (1W6-3)

Abwehr+11, Ausweichen+11

**Fertigkeiten:** Himmelskunde+6, Klettern+16, Laufen+4, Schwimmen+16

**Sprachen:** Französisch+7/+0, Stammessprachenmischung+7/-

**Auftreten und Besonderheiten:** Die Träger sind groß, stark und nicht besonders gesprächig. Solange sie gut behandelt und bezahlt werden, kommen sie ihren Aufgaben ohne Murren nach. Sie kämpfen nur, wenn sie direkt angegriffen werden, und ziehen im Gefahrenfall die Flucht vor („*Nicht bezahlen für Kampf!*“).

**Ausrüstung:** Kleidung, Dolch, Verpflegung

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 Handelsprache, die aus Portugiesisch mit Brocken anderer europäischer Sprachen sowie ihrer eigenen besteht. Einige von ihnen spre-

chen 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



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 offenen Kampfsituationen gegen Eingeborene, wilde Tiere oder die andere Expedition, nicht aber bei ständigem Beschuss mit Giftpfeilen aus dem Hinterhalt oder bei scheinbar übernatürlichen Gefahren.

## 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 eingeborenen 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. S. 9).

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 ih-



## 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	

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

**Fertigkeiten:** Klettern+16, Körperbeherrschung+8, Schleichen+8, Spurensuche+6, Tarnen+8

**Sprachen:** Französisch+10/+0, Stammessprachenmischung+7/-

**Auftreten und Besonderheiten:** Die Askaris sind stolze Krieger, die sich bemühen, auch im Dienste des „Weißen Mannes“ ihre Würde zu bewahren. Sie wissen, dass Kämpfe zu ihren Aufgaben gehören, lassen sich aber von den Spielerfiguren nicht „verheizen“.

**Ausrüstung:** Kleidung, Dolch, Flinte, 20 Schuss Munition, Verpflegung, Göttertotems

ren 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. S. 9).

## Zunqui-Krieger

Die Zunqui sprechen keine den Abenteurern bekannte **Sprache**. Hat die Gruppe in Boma Träger angeworben, können sich diese gebrochen mit den Zunqui verständigen, in einer Art „Intersprache“ (einem „Pidgin“, wie man das in der Sprachwissenschaft nennt), also

einer Mischung aus verschiedenen Stammes-sprachen 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 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

# ABENTEUER 1880: EINSTEIGER-ABENTEUER

## Zunqui-Krieger

St 60	Gs 55	Gw 70	Ko 80	In 50	mT 50	Wk 70	Sb 40	pA 50	Au 60
15 LP	14 AP	B 24	SchB+1	Sechster Sinn+2					

**Waffenfertigkeiten:** Keule+7 (1W6), Speer+7 (1W6+1), Blasrohr+7 (2W6-Gift+30\*); Raufen+6 (1W6-3)

Abwehr+12, Ausweichen+12

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

**Sprachen:** Stammessprachenmischung+7/-, Zunqui+14/-

**Auftreten und Besonderheiten:** Die Zunqui sind gegenüber Außenseitern sehr zurückhaltend und fliehen bei Bedrohung; insbesondere wissen sie, dass die „Weißen Männer“ unheimliche Waffen haben. Sie kämpfen nur dann, wenn Dinge bedroht sind, die ihnen wichtig sind (ihr Dorf oder ihre heiligen Stätten, beispielsweise).

**Ausrüstung:** Kleidung, Keule, Speer, Blasrohr, 10 Pfeile für Blasrohr

\*: 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.

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 sowie 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 zwielichtig 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 hat so getan, als habe er Boma verlassen, kumpiert aber am Rande des

Dschungels und hält den Handelsposten unter Beobachtung. Sobald die Abenteurer aufbrechen, lässt Burls sie während ihres Marsches durch den Dschungel beschatten (s. S. 8) und lauert ihnen bei der Rückkehr aus dem Tempel auf. 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

„Noch ist der Pfad schlüpfrig von dem reichgefallenen Nachtthau, hin und wieder fallen grosse Tropfen auf die erhitze Brust des Wanderers von den mannsbohen Grasstauden zu beiden Seiten des Weges.“

(aus *Das Leben am Kongo*. Jahresbericht der Geographischen Gesellschaft von Bern, Band 7, von Karl Sauter, 1884–1885)

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 Reisegeschwindigkeit von **3 km pro Stunde** erzielen.

Der Schweizer Karl Sauter beschreibt 1885 den Wald in der Nähe von Boma in *Das Leben am Kongo*. Jahresbericht der Geographischen Gesellschaft von Bern, Band 7:

„Zu beiden Seiten dieser engen Thalschlucht erstrecken sich dichte Waldstücke, deren Gebüsch bis tief zum Flusse herab dringt; an den einzelnen Buchten der Becken dehnen sich schattige Haine aus, deren Bäume bis tief auf den glühenden Sand ihre Aeste erstrecken und so dem Thierreich Schutz gewähren. Von dem graugrünen Blätterwerk lassen kleine befiederte Sängler ihre lustigen Weisen ertönen, von der nahen Bergwand ein bescheidenes Echo erweckend. In dem dichten Ufergestrüpp kühler und schattiger Seitenthäler hält das Flusspferd mit seiner Familie Rast, um am späteren Tage die erquickende Nässe des Wassers aufzusuchen. Die Szenerie in dieser gigantischen Thalschlucht wird dadurch noch grossartiger, dass von Strecke zu Strecke bald am rechten, bald am linken Ufer 20–50 m breite Flüsse in herrlichen Kaskaden 60–90 m tief zum Strome hinabstürzen.“

Grossartig wirkt der Anblick der zu beiden Seiten mit dichten Wäldern bestandenen Ufer, deren riesige Baumstämme theils auf flachem Untergrund vom Wasser bespült werden, theils durch dichtes Unterholz verdeckt bis in die obersten Gipfel von Schling- und Schmarotzerpflanzen bekleidet sind. Von der Fülle und Ueppigkeit dieses Laubwuchses, besonders nach der Regenzeit ist es schwer sich einen richtigen Begriff zu machen. Es ist ein gewaltiger Kampfums Dasein in dieser ueppig gedeihenden Pflanzen- und Baumwelt des äquatorialen Afrika; die kleinsten Gräser scheinen durch ihr Wachstum den Riesenbäumen den Rang streitig machen zu wollen. Hin und wieder fliegt eine Gruppe bunter Papageien auf, um weiter einwärts der trägen Ruhe bei dem heissbrennenden Tagesgestirn zu pflegen; da und dort schlüpft ein Affenpaar höher hinan in die Gipfel der Bäume, um sich der Mündung des gefürchteten Nimrod zu entziehen.“

Entsprechend kann es im Dschungel (neben der oben beschriebenen eher harmlosen Tierwelt) zu **Begegnungen** 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 der nachstehenden Tabelle bestimmt wird. Die Spielleiterin kann aus der Liste aussuchen oder noch einmal den W6 werfen. Beim reinen Auswürfeln empfehlen wir, auf ein wenig Abwechslung zu achten: Fünf Tage am Stück jeweils eine Riesenschlange macht keinen Spaß. Die Spielleiterin sollte jeder dieser Begegnungen zusätzlich zu den Punkten für das Einsetzen von Fertigkeiten pauschal mit **5 EP** pro Abenteurer belohnen (vielleicht mit Ausnahme der Riesenschlange, da kann man durchaus auch **10 EP** geben).

## Begegnungen und Ereignisse im Dschungel

Begegnung bei 1 auf 1W6 alle 4 Stunden:

- Riesenschlange
- 1W6+3 Dschungeläffchen
- Spinnennetz
- Statuette
- Fallgrube
- 1W6+2 Zunqui

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. Ge-



### Riesenschlange

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

**Angriff:** Biss+9 (1W6-1), Umschlingen+13 (1W6); Raufen+9 (1W6-1)  
Abwehr+13, Ausweichen+13

### Dschungeläffchen

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

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

### Spinne

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

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

lingt der Wurf, befinden die beiden sich im **Handgemenge**, und der Umschlungenen 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 Umschlungenen verliert am Ende jeder Runde, in der er umschlungen 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.

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.

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 verfangt 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

# ABENTEUER 1880: EINSTEIGER-ABENTEUER

ersten Kontakt mit dem Netz tauchen 1W6 handtellergroße Spinnen auf, die dieses Netz ihr Eigen nennen.

**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+18** 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 Minuten 1W6+2 Zunqui auf, um nach der Beute zu sehen.

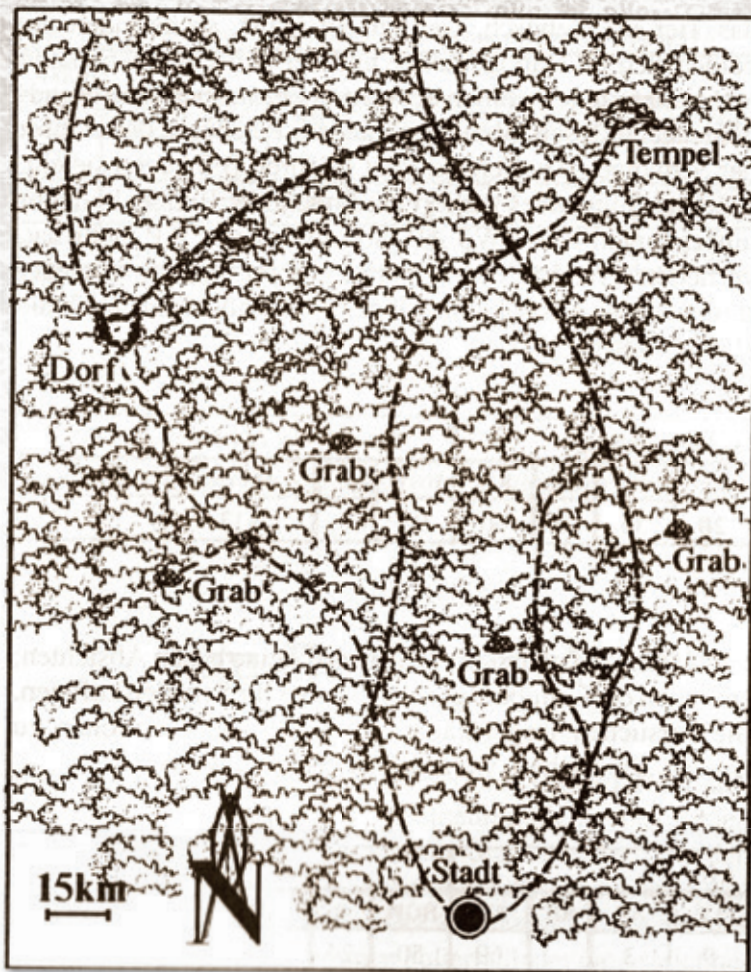
Die **Zunqui tarnen** sich und können nur mit einem geheimen **WW:Sehen** gegen ihren **EW:Tarnen** entdeckt werden. Sie folgen der Gruppe heimlich, d.h. sie *beschatten* sie, und verhalten sich abwartend. Die Spieldaten der Zunqui sowie Angaben zu ihrem generellen Verhalten finden sich im Abschnitt *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:Konsultation**, handelt es sich um eine leichte Infektion, die zu Durchfall und erhöhter Tempe-

ratur 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** vorbereiten oder ein Stück Dschungel sorgfältig **absuchen**, besteht eine Chance von **15%**, dass sich ein giftiges Kriechtier (Spinne, Insekt oder Schlange) ge-



stört 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, kann mit 1W6 ausgewürfelt werden.

Ob **während der Nacht** etwas geschieht, muss die Spielleiterin entscheiden. Die Tierbegegnungen lassen sich auch in der Nacht einsetzen. Es spricht aber auch nichts dagegen, die Abenteurer durchschlafen (und AP regenerieren) zu lassen, wenn sie das Nachtlager gut vorbereitet haben (Wachen, Feuer). Obwohl ... Dschungelälffchen in der Nacht machen Spaß ... Aber wahrscheinlich ist es durchaus ausreichend, die Spieler mit Beschreibungen der zahlreichen Laute im Dschungel, in dem es auch nachts nie still wird, ein wenig auf Trab zu halten.

**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 ha-

## Giftschlange

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

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

## Spinne/Insekt

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

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



ben 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 den Abenteurern 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. Nachts halten sich die Verfolger fern; sie können die Spur am nächsten Tag vom Nachtlager aus leicht wiederfinden.

Burls und seine Truppe gehen Auseinandersetzungen so lange aus dem Weg, bis die Abenteurer zum Tempel gefunden und das Idol geborgen haben; notfalls ziehen sie sich zurück. Sollte es doch zu einem Kampf kommen (z.B. weil die Spielerfiguren einen Hinterhalt legen), finden sich die Spieldaten für die vier Europäer im Abschnitt *Der Hinterhalt*; die beiden Askaris der Burls-Gruppe haben die gleichen Spielwerte wie die in der Gruppe der Abenteurer. Die Askaris beider Seiten würden

es bevorzugen, wenn die Europäer ihre Streitigkeiten untereinander lösen könnten, ohne dass Askari auf Askari schießen muss.

## 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 hohe Holzstatuetten aufgestellt sind. Die Statuetten gleichen Menschen mit Dämonenfrazten; 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 Figuren 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 beigesetzt worden ist, enthalten keinerlei Wertgegenstände.

## Das Dorf der Zunqui

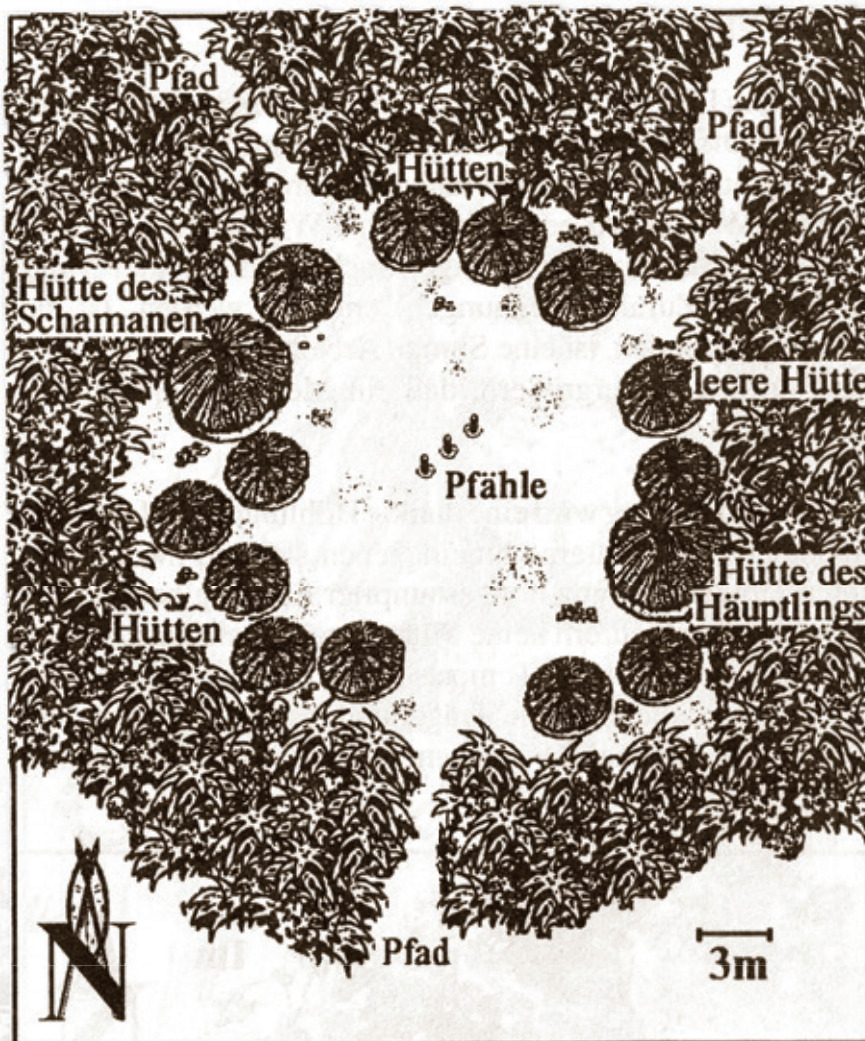
*Vor euch geht der Pfad in eine kleine, etwa 30 Meter durchmessende Lichtung über. Etwa 15 runde Holzhütten umgeben das Zentrum des Platzes, auf dem drei Holzpfähle aufgebaut sind. Zwei der Hütten sind deutlich größer als die anderen. Emsig bewegen sich einige Zunqui zwischen den einfachen Behausungen.*

Das Dorf der Zunqui ist nebenstehend 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 Zunqui 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. S. 5), 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



# ABENTEUER 1880: EINSTEIGER-ABENTEUER

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

„Niemand kommt da lebend raus!“  
(Barranca in *Jäger des verlorenen Schatzes*)

Haben die Abenteurer den Ort erreicht, an dem sich nach Hennings Angaben der Tempel befinden müsste, sehen sie nur eine Art kleiner 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. Die Öffnung und damit der Zugang zum Tempel kann 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, ist eine Stunde Arbeit vonnöten, 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 sich auf jeder Person **1W6-1** Spinnen nieder. Die Spinnen können mit einem **EW:Tasten** gefühlt werden; der Hintermann erkennt mit einem **EW:Sehen**,

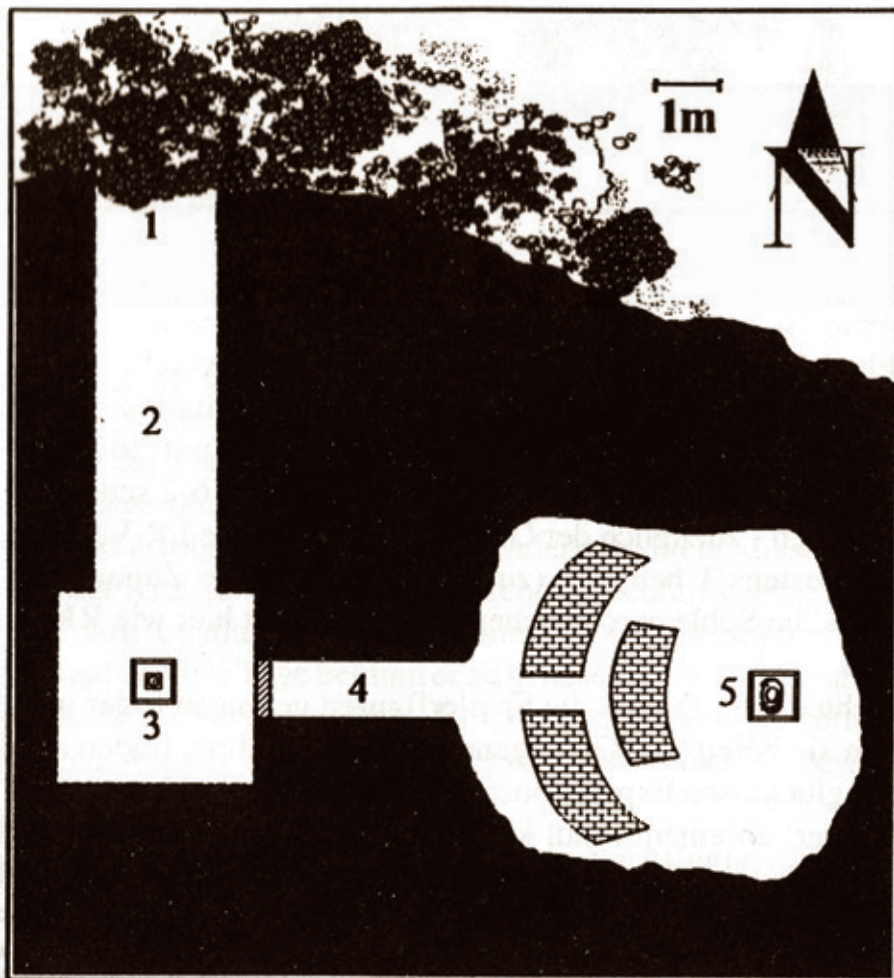
dass sein Vordermann von Spinnen „befallen“ ist. Sind die Tiere erst einmal entdeckt, lassen sie sich problemlos abstreifen. Ansonsten beissen sie nach **1W6+2** Runden ihr Opfer.

### 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 dieses falsche Idol zu erbeuten – z.B. indem sie es nach Verlassen



Spinne

1 LP

1 AP

RK 0

Gw 80

St –

In 20

B 3

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

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 Burls als echt andrehen. Im Gegensatz zum echten Idol besteht es 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 (wozu 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 wieder 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* oder *breite* Spielerfiguren (s. die Zusatzregeln zur **Statur** auf Seite 19 im *Buch der Regeln*) können sich nur noch mittels eines **PW:Gewandtheit** fortbewegen, *große und breite* Figuren nur mit einem **PW+20:Gewandtheit**.

#### 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

*„Da zeigt sich wieder ganz klar, dass Sie nichts besitzen können, das ich Ihnen nicht wegnehmen kann.“*

(Belloq in *Jäger des verlorenen Schatzes*)

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. Burls' Askari passen auf die Gefangenen auf (bzw. halten Ausschau, dass die anderen Askari nicht wieder zurück-



# ABENTEUER 1880: EINSTEIGER-ABENTEUER



## 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

**Waffenfertigkeiten:** 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, Beredsamkeit+10, Fälschen+8, Fotografieren+10, Gassenwissen+12, Geschichte+8, Naturkunde+6, Verbergen+7

**Sprachen:** Deutsch+15/+13, Englisch+18/+18, Französisch+15/+15, Griechisch+11/+11, Latein+7/+11, Spanisch+12/+10

**Auftreten und Besonderheiten:** Burls ist in Fachkreisen als nicht besonders begabter, aber dafür umso skrupelloserer Archäologe bekannt, der eher Grabräuber als Wissenschaftler ist. Er ist arrogant, aber im Grunde seines Herzens ein Feigling.

**Ausrüstung:** Kleidung, Tropenhelm, Pistole, Munition, Landkarten, Notizbuch, Füllfederhalter



## Henri Leclac (Gelehrter)

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 | Sehen+4 (mit Brille +6)

**Waffenfertigkeiten:** 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, Landeskunde+12 (Kongo), Linguistik+7, Okkultismus+9

**Sprachen:** Afrikanische Dialekte+10/-0, Arabisch+10/+10, Deutsch+10/+10; Englisch+15/+15, Französisch+18/+18, Griechisch+12/+12, Latein+8/+12, Spanisch+12/+12

**Auftreten und Besonderheiten:** Leclac ist ein kleiner, etwas rundlicher Belgier mit Bille und gezwirbeltem Schnauzbarb, 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.

**Ausrüstung:** Kleidung, Tropenhelm, Brille, Dolch, Pistole, Notizbuch, Füllfederhalter, Taschentücher, wertvolle Taschenuhr (10 Mark)

kehren), fallen also für den Kampf mit der Gruppe aus. 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. Das macht die Situation etwas schwieriger für die Spielleiterin, die nun beide Handlungsstränge parallel ausspielen (und u.U. die Spielergruppe teilen) muss. Insbesondere muss sie beurteilen, wie schnell Abenteurer im Tempel etwas von dem Angriff im Freien mitbekommen:

Sind sie im Gang oder im Raum des falschen Idols, sollten laute Schreie ausreichen, ab dem Geheimgang helfen dann nur noch laute Geräusche (z.B. Schüsse), während bei Schreien schon ein **EW:Hören** gelingen muss.

Vermutlich 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



### 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 55	mT 09	Wk 72	Sb 30	pA 69	Au 67
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

15 LP	28 AP	B 25	SchB+2	Sechster Sinn+0
-------	-------	------	--------	-----------------

**Waffenfertigkeiten:** Pistole+8 (1W6+2), Gewehr+10 (2W6+3, einschüssig), Dolch+10 (1W6+1), Buschmesser+8 (1W6+2)

Abwehr+13, Ausweichen+13

**Fertigkeiten:** Beschatten+8, Gassenwissen+10, Kampftaktik+12, Meucheln+6, Reiten+16, Schleichen+8, Schwimmen+16, Tarnen+10

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

**Auftreten und Besonderheiten:** Die früheren Soldaten Gernot Bach und André Paatz sind ehemalige Soldaten der französischen Armee; sie 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, unterscheiden sich aber äußerlich (s. erste Zeile).

**Ausrüstung:** Kleidung, Stiefel, Pistole, Gewehr, Munition, Dolch

Schusswaffen im Dschungel zurück. Lassen sich die Spielerfiguren allerdings auf ein bedingungsloses Feuergefecht ein, sollte die Spielleiterin dieses Gefecht bis zum (bitteren?) Ende ausspielen.

## Ausklang

„Na, also gut, das war's dann für heute.“  
(Indiana Jones in *Jäger des verlorenen Schatzes*)

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 bestandenerm Abenteuer 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 veröffentlichten. 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 Abenteuers 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 Anwendung

von Fertigkeiten, Begegnungen im Dschungel, 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. Zudem gibt es ein zweites Abenteuer, das in der hier beschriebenen Region spielt (im Jahre 1884): *Auf Krokodillenjagd*, erschienen 2019 in *Dausend Dode Drolle 32/33*. Damit lässt sich in unser Abenteuer *Die Tiefen der Elbe* überleiten.



# ABENTEUER 1880: EINSTEIGER-ABENTEUER

## Illustrationsverzeichnis

- S. 2 Zeitgenössische Karte der Kongo-region
- S. 3 Am Landesteg in Boma
- S. 4 Carl von Badeleben
- S. 4 Boma und Umgebung
- S. 5 Trägerkolonne auf dem Marsch
- S. 7 An den Ufern des Kongo
- S. 7 Ein Spinnennetz
- S. 8 Übersichtskarte der Reiseroute
- S. 9 Das Dorf der Zunqui
- S. 11 Das Idol
- S. 12 Michael F. Burls
- S. 12 Henri Leclac
- S. 13 Gernot Bach (links) und André Paatz (noch in regulärer Uniform, 1879)
- S. 14 Der Kongo hinter Boma

## 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



## Anhang: Afrika 1882

„Niemand zuvor in der Geschichte der Menschheit haben sich die Staaten eines Kontinents zur Aufteilung eines anderen zusammengefunden, eines Erdteils, dessen rechtmäßige Herrscher von dieser Aufteilung nicht einmal Kenntnis hatten.“

(der Historiker Godfrey Nwanoruo Uzoigwe, 1984)

