



Der Geist und die Dunkelheit

Der Geist und die Dunkelheit

Worin die Charaktere auf mehr als nur die wilde Natur Afrikas treffen.

von André „Seanchui“ Frenzer

Vorwort

Das folgende Abenteuer wurde von den Ereignissen rund um den Bau einer Eisenbahnbrücke am Tsavofluss in Britisch-Ostafrika im Jahre 1898 inspiriert. Die Geschichte wurde von John Henry Patterson, einer der wichtigsten Figuren, in Form des Buches „The Man Eaters of Tsavo“ 1907 in Buchform veröffentlicht. Später fanden sich verschiedene Verfilmungen, von denen „Der Geist und die Dunkelheit“, ein Hollywood-Abenteuerfilm mit Val Kilmer und Kirk Douglas aus dem Jahr 1996 die letzte (und wahrscheinlich heute bekannteste) darstellt. Dem Spielleiter sei auch angeraten, diesen Film vor dem Leiten des Szenarios anzusehen.

Das vorliegende Szenario orientiert sich teilweise deutlich an den historischen Begebenheiten, bietet aber auch genügend Raum für einen Horror der etwas cthuloideren Art. Da es im Jahre 1898 spielt (und damit außerhalb der üblichen Cthulhu-Perioden) ist es als One-Shot mit vorgefertigten Charakteren, die im Anhang zu finden sind, konzipiert. Zusammen mit den Änderungen zur Originalgeschichte werden im Extrakasten „Fiktion und Wirklichkeit“ aber auch alternative Vorschläge für die Verwendung des Szenarios gemacht.

Das komplette Abenteuer ist als Baukasten aufgebaut. Es werden Beschreibungen der wichtigsten Ortschaften, der Nichtspielercharaktere sowie die Handlungsoptionen der Charaktere aufgelistet, aus denen der Spielleiter nach Belieben seine eigene Geschichte um die Baustelle am Tsavofluss stricken kann. Es gibt aber eine Reihe von Ereignissen, die definitiv an bestimmten

Zeitpunkten stattfinden werden; diese Zeitlinie wird in einem eigenen Extrakasten behandelt.

Ein Dank gebührt an dieser Stelle Simon „Dumon“ Reitenbach, der mir bei der Ausarbeitung des Szenarios mit seinen Ideen sehr geholfen hat.

Überblick

In dem Szenario nehmen die Charaktere am Bau einer Eisenbahnbrücke über den Tsavofluss in Britisch-Ostafrika teil. Sie werden von der Imperial British East Africa Company angeheuert, um zwei menschenfressende Löwen, welche die Arbeiten fast zum Erliegen bringen, zu jagen und zu töten.

An der Baustelle angekommen treffen Sie auf den leitenden Ingenieur und passionierten Tigerjäger John Patterson, der mit ihnen zusammen auf die Jagd geht. Allerdings scheint einiges nicht mit rechten Dingen zuzugehen: Die Löwen verhalten sich außerordentlich intelligent und sind durch die üblichen Jagd- und Abwehrmethoden kaum zu stoppen. Schließlich verlassen trotz aller Bemühungen die Arbeiter die Baustelle und suchen ihr Heil in der Flucht.

Auf sich allein gestellt lauern die Charaktere zusammen mit Patterson ein letztes Mal den Löwen auf. Patterson verliert in dieser Nacht sein Leben, doch ermöglicht dies den Charakteren erstmals, den Spuren der beiden Löwen zu folgen. Hier stoßen sie dann auf die schreckliche Wahrheit und müssen erfahren, dass nicht alle afrikanischen Legenden reiner Aberglaube sind.

Vorgeschichte

1896 beginnt die *Imperial British East Africa Company* mit dem Bau der Uganda Railway, einer später insgesamt 940 km langen Zugstrecke, die in Ostafrika den Hafen Mombasa am Indischen Ozean mit Kampala am Viktoriasee verbinden soll. 1898 am gut 90 km langen Tsavofluss im Süden Kenias angekommen, wird der britische Ingenieur John Patterson beauftragt, eine Eisenbahnbrücke über den Fluss zu bauen. Sein Verhängnis, von dem bislang noch niemand etwas ahnt: die Uganda Railway kreuzt westlich des Tsavoflusses, also genau an der Stelle, die Patterson zu erreichen sucht, eine uralte Kultstätte der San, eines hier ansässigen Volksstammes. Diese spezielle Splittergruppe der San ist von den übrigen Stammesmitgliedern verstoßen worden, da sie zu finsternen Göttern – die sie nur *baba* und *máma*, Vater und Mutter, nennen – beten. Der Schamane der San-Gruppe hält daraufhin mehrere Nächte hindurch Zwiesprache mit seinen Göttern und erhält schließlich das Geschenk, *Simba Mtu*, Menschenlöwen, zu erschaffen.

Die Bauarbeiten werden bald gestört, als immer



Fiktion und Wirklichkeit

Die Grundsituation (also der Bau einer Eisenbahnbrücke am Tsavofluss 1898 sowie der Angriff zwei menschenfressender Löwen) sowie möglichst viele Szenen aus dem Verlauf des Abenteurers sind eng an die reale Geschichte von John Patterson angelehnt. Allerdings gab es damals tatsächlich keine Großwildjäger, wie die Charaktere, die Patterson zur Seite geschickt wurden; tatsächlich hat er im Verlauf von 9 Monaten beide Löwen selbst zur Strecke gebracht. Damit wird auch deutlich, dass nicht nur der zeitliche Ablauf des Szenarios deutlich zusammengerafft wurde, sondern auch der Tod Pattersons (hier aus dramaturgischen Gründen) frei erfunden wurde.

Wer das Szenario übrigens in einer der „klassischen“ Cthulhu-Epochen ansiedeln und in seine laufende Kampagne integrieren möchte, der findet in den zwanziger Jahren zahlreiche Bahnprojekte die von den Kolonialmächten in Afrika verfolgt wurden; so wurde z. B. von 1905 bis zum Ausbruch des zweiten Weltkriegs in Deutsch-Ostafrika der Bau der Tanganjikabahn (die von Daressalam 1252 km ins Landesinnere führt) vom Deutschen Reich vorangetrieben. Doch auch die Briten führten noch andere Bahnprojekte durch, wie z. B. die Ergänzungen an der Usambarabahn mit Anschlüssen an den fertiggestellten Uganda Railway.

mehr Arbeiter von zwei menschenfressenden Löwen verschleppt und getötet werden. Bei diesen beiden handelt es sich um die Menschenlöwen, die der Schamane als Abwehrmaßnahme auf die Bauarbeiter loslässt. Patterson macht sich daraufhin auf die Jagd und kann tatsächlich einen Löwen töten, der aber keiner der beiden Menschenfresser ist, die von den Einheimischen „Der Geist“ und „Die Dunkelheit“ genannt werden. Die Arbeiter sind jedoch erleichtert und die Arbeit geht weiter.

Wenig später wird jedoch Pattersons Vorarbeiter Samuel getötet und zerfleischt vor dem Lager

gefunden. Der neue Arbeiterführer Abdullah will die Arbeiter zum Streik aufstacheln, als die Charaktere auf den Plan treten.

Auftritt der Jäger

Die drei vorgefertigten Charaktere, die im Anhang dieses Szenarios vorzufinden sind, können ohne großes Vorspiel in das Abenteuer eingeführt werden. Sie sind Angestellte der Imperial British East Africa Company und als eben solche werden sie einfach per Telegramm zur Baustelle geordert, um die dort auftretenden Probleme mit den Löwen zu klären.

Sollten Sie es bevorzugen, das Szenario in dieser oder abgewandelter Form in eine Kampagne einzubauen, so empfiehlt es sich, wenn zumindest ein Charakter aus der Gruppe eine gewisse Erfahrung und bestenfalls auch einen gewissen Ruf

als Großwildjäger genießt. Dann könnte sich ein Angestellter der Company direkt an die Charaktere wenden, die sich „zufällig“ ohnehin in der Nähe aufhalten und ihnen eine hohe Kopfpämie für jeden erlegten Löwen in Aussicht stellen. Sollte diese Option nicht in Frage kommen, könnte auch John Patterson (möglicherweise über Umwege) Kontakt mit den Charakteren aufnehmen. Vielleicht hat er von ihren bisherigen Umtrieben als „Geisterjäger“ gehört (oder die Charaktere sind von einem gemeinsamen Bekannten empfohlen worden); da ihm die Kaltblütigkeit und Brutalität, mit der die beiden Löwen regelmäßig zuschlagen unheimlich ist, könnte er sich von den Charakteren Aufklärung versprechen. Wie auch immer die Charaktere zu der Baustelle gelangen, es sollte ihnen im Vorfeld bewusst sein, worauf sie sich einlassen und sie sollten bewaffnet kommen.

Die Baustelle

In den nächsten Abschnitten wird eine Zusammenfassung der Örtlichkeiten und Persönlichkeiten der Baustelle angeboten, sowie ein grober Überblick über den normalen Alltag. Spielwerte der Nichtspielercharaktere sowie eine Karte der Baustelle sind im Anhang zu finden.

Örtlichkeiten

1 Der Tsavofluss

Der Tsavo ist ein Fluss im Süden Kenias. Er entwässert Teile der nordöstlichen Hänge des Kilimandscharo. Er vereinigt sich 7 km nordöstlich der Stadt Tsavo mit dem Athi zum Sabaki (auch Galana genannt).

Auf Höhe der Baustelle ist der Tsavofluss zwischen fünfzehn und zwanzig Meter breit, fließt allerdings recht gemächlich dahin, so dass ein einfaches Überqueren nicht unmöglich ist. Allerdings ist das

Ufer schroff und fällt fast zehn Meter tief ab, so dass Ab- und Aufstieg an den beiden Flussseiten gute Kenntnisse im *Klettern* erfordern würde.

2 Die Brücke

Am Ostufer des Tsavo liegt die eigentliche Baustelle, an der die von John Patterson beaufsichtigten Arbeiten an der Eisenbahnbrücke stattfinden. Bislang ist von den Arbeitern nur eine hölzerne Behelfsbrücke über den Fluss gespannt worden, die dazu dient, Material zwischen den beiden Uferseiten hin- und hertransportieren zu können. So sind denn auch zahlreiche Werkzeuge und Baumaterialien auf der Brücke verteilt zu finden. Die Brücke wäre allerdings nicht imstande, eine Lokomotive oder gar einen ganzen Zug zu tragen und würde unweigerlich unter dem Gewicht zusammenbrechen.

Ungefähr drei Meter vom östlichen Flussufer entfernt haben die Bauarbeiter damit begonnen, den

ersten Brückenpfeiler für die eigentliche Eisenbahnbrücke aufzumauern. Der Pfeiler ist bislang gute fünf Meter in die Höhe gemauert und hat damit ungefähr die Hälfte seiner nötigen Mindesthöhe erreicht.

Die Schienen der Uganda Railway reichen aktuell bis an die Behelfsbrücke heran. Allerdings lässt Patterson bereits erste Vorkehrungen dafür treffen, auf der anderen Uferseite bereits weiterbauen zu lassen. Die Arbeiten liegen aufgrund der Vorfälle mit den beiden Löwen bereits deutlich hinter dem Zeitplan zurück, so dass Patterson hofft, mit dieser Maßnahme seine Auftraggeber von der *Imperial British East Africa Company* ruhig stellen zu können.

3 Der Bahnhof

Hier werden die Charaktere auf der Baustelle eintreffen. Es handelt sich um einen grob gezimmerten Holzverschlag von ansehnlicher Größe, der nur behelfsmäßig für die Bauarbeiten an dieser Stelle eingerichtet wurde. Es gibt einen provisorischen Bahnsteig, an dem das angelieferte Material relativ problemlos entladen werden kann. Patterson hat in dem Gebäude Quartier bezogen und auch die Charaktere werden in kleinen Kammern, in denen kaum mehr als ein Feldbett und ein Schrank als Ausstattung zur Verfügung stehen, untergebracht. Der Großteil des Bahnhofs dient als Lagerhalle für die verschiedenen Baumaterialien.

4 Das Lager der Arbeiter

Im Lager der Arbeiter reiht sich Zelt an Zelt. Es ist eng, staubig und ständig ist das Gemurmel fremdländischer Stimmen zu hören. Das einzige Zelt mit größeren Ausmaßen ist das Lazarett-Zelt, das Patterson bereits vor Beginn der Löwenangriffe hat aufstellen lassen. Hier sind stets etwa zehn kranke oder verletzte Arbeiter untergebracht. Die medizinische Versorgung ist für die gegebenen Umstände als gut zu bezeichnen.

Das gesamte Lager ist mit einer ungefähr mannshohen Dornenhecke umzäunt, welche die Löwen auf Abstand halten soll. Leider ist die

Abgrenzung ihrer eigentlichen Aufgabe nur unzureichend gewachsen, so dass immer wieder Angriffe auf schlafende Arbeiter in ihren Zelten stattfinden.

Der Großteil der auf der Baustelle eingesetzten Arbeiter stammt aus der britischen Kolonie Indien, allerdings sind auch einige Einheimische im Arbeiterheer vertreten.

Das Umland

Rund um die Baustelle herrscht das Bild einer typischen afrikanischen Savanne. Das Land ist weit und eben; hohes Gras lässt jedoch keinen sicheren Blick zu und bietet zahlreiche Versteckmöglichkeiten. Einzelne Bäume, die mit den langen Trockenperioden umgehen können, lockern das eintönige Bild auf.

Persönlichkeiten

John Patterson

Patterson schloss sein Studium in London mit Auszeichnung ab und wurde direkt von der britischen Regierung angestellt, um als einer von zahlreichen Ingenieuren die Infrastruktur der Kolonie Indien zu überarbeiten und zu verbessern. Hier lernte er nicht nur vieles über den Bau von Eisenbahnbrücken, sondern entwickelte auch eine Vorliebe für die Tigerjagd. Nachdem er aus Indien zurückgekehrt war, ehelichte er seine langjährige Verlobte Sarah. Doch der Ruf des Geldes der *Imperial British East Africa Company* sowie sein ungebändigter Wunsch die Welt zu entdecken lockten ihn alsbald auf die Baustelle am Tsavofluss.

Der Bauleiter ist 38 Jahre alt, hat ein jugendliches, freundliches Gesicht, blonde Haare und trägt einfache, praktische Kleidung. Er nimmt sich das Schicksal der toten Arbeiter sehr zu Herzen und hat bereits einige Versuche unternommen, die Löwen zu erlegen.

Patterson dient als Motor des Szenarios. Sollten die Charaktere keine eigene Initiative entwickeln, so

wird er die nächsten Jagdversuche planen. Er ist den Charakteren allerdings für jede Hilfe sehr dankbar.

Dr. William Hawthorne

Dr. Hawthorne ist ebenfalls Angestellter der East Africa Company. Ihm obliegt die Betreuung des Lazaretts. Seit seinem Studium hat er noch nie eine eigene Praxis besessen, sondern hat als Armeearzt oder eben auf Baustellen wie der am Tsavofluss gearbeitet.

Der Arzt ist 47 Jahre alt; sein ehemals schwarzes Haar ist bereits deutlich ergraut. Er trägt ein Monokel vor dem rechten Auge und einen Kittel. Meist wirkt er zerstreut und irgendwie abweisend. Er ist ernsthaft bemüht, den Arbeitern das Leben zu erleichtern – und zwei menschenfressende Löwen machen ihm diese Aufgabe nicht gerade leichter. Mit jedem misslungenen Jagdversuch steigt seine Abneigung gegen die Jäger; später wird er Abdullah unterstützen.

Abdullah

Abdullah ist der neue Vorarbeiter auf Pattersons Baustelle. Bis eine Woche vor dem Eintreffen der Charaktere füllte diesen Posten ein Einheimischer namens Samuel aus. Samuel war für seine ruhige und besonnene Art bei Patterson und den Arbeitern beliebt. Er überredete auch das Gros der Arbeiter trotz der Löwenangriffe auf der Baustelle zu verbleiben. Doch dann fand er selbst des Nachts den Tod durch die Löwen und das Vertrauen der Arbeiter in Patterson wurde deutlich erschüttert.

Abdullah ist Inder wie die meisten Arbeiter auf der Baustelle. Seine großspurige Art und sein Durchsetzungsvermögen haben ihm schnell den Posten des Vorarbeiters eingebracht. Seit er den Vorarbeiterposten hat, versucht er Patterson zu überreden, die Arbeiten ruhen zu lassen und die Arbeiter von der Baustelle abzuziehen, bis die beiden Löwen erlegt sind. Doch Patterson weiß, dass die *Imperial British East Africa Company* keine Verzögerung duldet und lässt sich daher nicht auf Abdullahs Vorschlag ein. Dieser wird schon

bald versuchen, die Arbeiter zum Streik anzuzetteln.

Der neue Vorarbeiter ist 44 Jahre alt, hat die braune Haut eines Inders und trägt einen schwarzen Vollbart. Sein Haupt ist meist von einem aus dunkelblauen Bahnen geschlungen Turban bedeckt.



Auf der Baustelle herrscht ein eingespielter Rhythmus, der letztendlich für alle Tage gilt, welche die Charakter auf der Baustelle verbringen werden. Im Folgenden wird als Leitfaden ein typischer Tagesablauf dargestellt.

6 Uhr morgens. Ein typischer Tag auf der Baustelle beginnt gegen 6.00 Uhr morgens. Die Arbeiter werden geweckt und finden sich beim Bahnhof ein. Dort werden sie verköstigt – wobei die Mahlzeiten meist aus einem eher undefinierbaren Eintopf und etwas Brot bestehen – und nehmen ihr Frühstück dann an ihren Zelten ein.

8 Uhr morgens. Die Arbeiten an der Brücke beginnen. Material wird vom Bahnhof bis zur eigentlichen Baustelle verbracht, wo an den Stützpfählern gemauert wird.

11 Uhr morgens. Jeden zweiten Tag liefert gegen 11.00 Uhr morgens ein Zug der *Imperial British East Africa Company* neues Baumaterial an. Ein Teil der Arbeiter wird dann von der eigentlichen Baustelle zum Bahnhof geschickt, um das neue Material zu verladen.

12 Uhr mittags. Mittagspause. Wiederum wird das karge Mahl am Bahnhof ausgegeben, die Arbeiter essen vor ihren Zelten. Es ist nun die Zeit der größten Mittagshitze, weshalb die Arbeiten für einige Stunden ruhen.

15 Uhr mittags. Die Arbeiten an der Brücke werden wieder aufgenommen.

20 Uhr abends. Abendessen. Das Prozedere entspricht dem Frühstück und dem Mittagessen.

Gegen 22 Uhr sind dann die meisten Arbeiter in ihren Zelten verschwunden.

Während der eigentlichen Arbeitszeiten ist das Zeltlager der Arbeiter so gut wie ausgestorben. Lediglich Dr. Hawthorne und die Kranken und

Verwundeten halten sich dann bei den Zelten auf. Patterson verbringt den Großteil des Tages entweder in seinem Quartier im Bahnhof und führt geschäftliche Korrespondenz oder überwacht die Arbeiten an der Baustelle persönlich.

Die Gegner

In den nächsten Abschnitten werden die Gegner der Charaktere vorgestellt. Ihre Spielwerte sind im Anhang zu finden.

Die San

Die San gelten als Afrikas erste Bewohner und stehen möglicherweise sogar an der Wurzel des menschlichen Stammbaums insgesamt. Angaben über die erste Besiedlung des südlichen Afrikas durch die San gehen weit auseinander: sie reichen von etwa 10.000 Jahre bis 25.000 Jahre zurück. Das Verbreitungsgebiet der San reichte in dieser fernerer Vergangenheit bis nach Äthiopien und Somalia. Von 1652 (mit der Gründung Kapstadts) bis 1830 führten die niederländischen Gouverneure regelmäßig Vernichtungszüge gegen die ca. 200.000 San der Kap-Region durch. Die Überlebenden flohen in die Kalahari oder wurden auf den Farmen der Europäer versklavt.

Die San organisieren sich üblicherweise ohne ein übergeordnetes politisches Führungssystem. Auch eine formale Rechtsprechung gibt es nicht. Verstöße gegen die moralischen Grundsätze der San werden schlimmstenfalls mit einem Ausschluss aus der Gemeinschaft geahndet. Kleinere Gruppen von 40 bis zu höchstens 200 Menschen setzen sich – neben verwandtschaftlichen Beziehungen – nach persönlichen Vorlieben flexibel zusammen.

Eine solche Gruppe, wohl 120 Menschen groß, ist es auch, die sich westlich des Tsavoflusses niedergelassen hat, um zu ihren finsternen Göttern zu beten. Alle San verstehen sich als Jäger und Sammler. Auch die Frauen verstehen durchaus mit einem Wurfspeer umzugehen.

X'nau, Schamane der Götter

X'nau ist der Schamane der San-Gruppe und ihr spiritueller und auch weltlicher Anführer. Er führte die Gruppe weg von den anderen San in eine goldene Zukunft abseits der Sklaverei, wie er ihnen versprach. Durch die Baustelle und nicht zuletzt die geplante Bahnstrecke sah er diese goldene Zukunft in Gefahr und wandte sich an seine Götter baba und máma, Vater und Mutter (s. Extrakasten), die ihm schließlich die Gabe schenkten, *Simba Mtu*, Menschenlöwen zu erschaffen. Er wählte zwei der fähigsten Krieger aus seinen Reihen und schickte sie los, um Tod und Verwirrung in den Reihen des Feindes zu stiften. Sollte einer der *Simba Mtu* durch die Bemühungen der Charaktere sterben, wird er einen weiteren Krieger auswählen, der das Geschenk der Götter entgegen nehmen muss, so dass die Charaktere immer zwei Angreifern gegenüberstehen werden. Allerdings nimmt die Verwandlung eines Menschen in einen *Simba Mtu* eine ganze Nacht in Anspruch, so dass den Charakteren womöglich eine Nacht bleibt, in der sie sich nur einem oder gar keinem Löwen stellen müssen.

Der Schamane ist stolze 58 Jahre alt, was für einen San schon ein sehr fortgeschrittenes Alter ist. Zum Zeitpunkt des Szenarios ist er längst nur noch ein Gefäß für die Macht seiner Götter. Weder isst, trinkt noch schläft er, sondern verbringt die gesamte Zeit in einem tranceartigen Zustand. Er wirkt wie eine fette, aufgedunsene Kröte, die mit vertrockneten Augäpfeln in die Savanne starrt. Sein Körper hat eine außerordentliche Widerstandsfähigkeit entwickelt – nur wenig menschliches ist noch an ihm zu erkennen. Er stellt

die einzige Verbindung der *Simba Mtu* zu ihren Göttern dar; sein Tod beendet auch den grausigen Spuk der Menschenfresser.

Simba Mtu

Simba Mtu sind Menschen, die durch die Kraft der Götter die Gestalt von Löwen angenommen haben. Sie erhalten durch die Verwandlung die Kraft und Geschicklichkeit der Raubkatzen, sind einem gewöhnlichen Löwen aber an Intelligenz weit überlegen. Außerdem umgibt einen Simba Mtu stets eine unheimliche Aura, die jeden Menschen in seiner Nähe spüren lässt, das mit diesem Löwen etwas ganz und gar nicht stimmt. Spätestens ein Blick in seine menschlich gebliebenen Augen lässt dann das Blut in den Adern gefrieren.

Ein Mensch, der die Verwandlung in einen Simba Mtu durchsteht, verliert völlig seine Menschlichkeit. Simba Mtu besitzen keinen eigenen Willen, sondern sind nur noch Sendboten des Willens ihrer Götter. Simba Mtu sind ein fester Bestandteil der afrikanischen Sagenwelt – wohl jeder der afrikanischen Arbeiter auf der Baustelle am Tsavofluss flüstert hinter vorgehaltener Hand von den beiden Menschenlöwen, dem Fluch der Götter.

Ein Simba Mtu zeichnet sich durch eine sehr hohe Konstitution und die Fähigkeit zur Regeneration

aus. Wenn er nicht gerade in eine Falle gelockt wird, ist es fast unmöglich, ihn zu töten. Sinken seine Trefferpunkte auf 0, so verflüchtigt sich der Simba Mtu und lässt nur den roten Sand der afrikanischen Savannen zurück.

baba und máma

Baba und máma – Vater und Mutter – sind die Gottheiten der San-Gruppe. Es handelt sich bei ihnen um Nug und Yeb, Große Alte, die als eine Art Zwillingenachkommen von Yog-Sothoth und Shub-Niggurath gelten. Sie sind schwärende und zuckende Massen, die beständig Augen und Münder ausbilden, Gliedmaßen formen und wieder vergehen lassen und deren kochende Leiber keinerlei Beständigkeit aufweist.

X'nau erhielt sein göttliches Geschenk von den beiden, um die San weiter an sich zu binden. Ihr Bestreben ist es, sich in orgienhaften Zeremonien mit ihren Kultmitgliedern zu „paaren“, was abscheulichen Mutationen in unserer Welt Tür und Tor öffnen würde. Weiterführende Informationen zu Nug und Yeb finden Sie im *Malleus Monstrorum* von Pegasus Press.

Jagdmethoden

Im folgenden werden einige der gängigsten Jagdmethoden, die zur Löwenjagd eingesetzt werden können, beschrieben. Sollten die Charaktere keine eigenen Anstalten machen, eine Jagd vorzubereiten, so wird spätestens Patterson in den nächsten Tagen verschiedene Methoden mit seinen neuen Mitstreitern probieren wollen.

Der Hochsitz

Der Hochsitz stellt die gängigste Methode der Löwenjagd dar. Patterson hat in den letzten Nächten versucht, mit dieser Methode die Löwen zu

erschließen und wird auch darauf bestehen, es weiterhin zu probieren.

Etwas abseits des Arbeiterlagers, inmitten der Steppe, hat Patterson von ein paar Arbeitern einen steilen Hochsitz errichten lassen. Es handelt sich hierbei um eine klapprige Holzkonstruktion mit einem hölzernen Querbalken, der über eine steile Leiter erreicht werden kann. Am Fuße des Hochsitzes wird dann ein Köder – meistens eine Ziege – angebunden, der die Löwen anlocken soll. Der Jäger nimmt daraufhin auf dem Hochsitz Platz

und muss letztendlich nichts anderes tun, als zu warten. Da die Löwen bislang hauptsächlich nachts angegriffen haben, hat auch Patterson seinen Hochsitz bislang nur nachts bemannt, wissend, dass die Tiere irgendwo da draußen unterwegs sein mussten.

Pattersons Hochsitz ist groß genug, um bis zu zwei Jägern Platz zu bieten. Durch einige umstehende Bäume wäre es auch möglich, eine Art Kreuzfeuer auf den Köderplatz aufzubauen. Bislang waren Pattersons Jagdversuche mit dieser Methode allerdings nicht mit Erfolg gekrönt; unerklärlicherweise ließen sich die Löwen nicht von dem Köder anlocken.

Die Treibjagd

Bei einer Treibjagd versuchen die Jäger, das zu erlegende Wild einzukesseln. Dafür gibt es meist eine Treibergruppe, die mit lauten Geräuschen oder anderen Mitteln das Wild vor sich her treibt, während eine zweite Gruppe auf die fliehenden Tiere wartet und leichtes Spiel haben sollte.

Im Falle der Löwenjagd am Tsavofluss wird Patterson einige afrikanische Arbeiter von seiner Baustelle auswählen (die zahlreicheren indischen Arbeiter wissen mit der afrikanischen Tierwelt einfach zu wenig anzufangen) und diese mit Pistolen bewaffnen. Die Arbeiter sollen die Aufgabe der Treiber übernehmen. Als Ort für die Treibjagd wählt Patterson das einzige waldähnliche Gebiet auf der Ostseite des Tsavoflusses aus, das mehr als zwei zusammenstehende Bäume bietet. Sobald einer der Löwen in der Nähe der Baustelle gesichtet wird – was letztendlich jeden Tag geschehen kann – beginnt die Treibjagd. Die bewaffneten Arbeiter treiben das Tier auf das Wäldchen zu, in dem Patterson und die Charaktere bereits auf der Lauer liegen sollten. In der Folge sollten die Charaktere erfolgreich *Schleichen* können, um den Löwen nicht zu früh aufzuscheuchen. Doch selbst, wer den Löwen mit seinem Gewehr treffen kann, hat gegen die göttlichen Kräfte der Simba Mtu keine echte Chance – das Tier wird wahrscheinlich entkommen

Die Zeiteiste

Es gibt einige feststehende Ereignisse, die während des Aufenthalts der Charaktere auf der Baustelle am Tsavofluss geschehen. Natürlich sollten die Spieler zu jeder Zeit den Eindruck haben, sie hätten eines dieser Ereignisse verhindern können, wenn ihre Jagd erfolgreicher gewesen wäre.

Tag 1. Ankunft der Charaktere. Patterson stellt ihnen Dr. Hawthorne und den Vorarbeiter Abdullah vor. Die Beschreibung der Persönlichkeiten sind im entsprechenden Kapitel zu finden. Sie können ihre Quartiere im Bahnhof beziehen. Patterson wird in dieser Nacht wieder den Hochsitz bemannt.

Tag 2. Ein toter Arbeiter wird in der Nähe des Lagers gefunden. Die Unruhe unter den Arbeitern wächst. Abdullah wird Patterson eindringlich bitten, die Arbeiten zu unterbrechen. Die Charaktere haben nach der erfolglosen Jagd der letzten Nacht die Möglichkeit, eigene Jagdideen zu entwickeln.

Tag 3. Zwei Arbeiter werden während des Tages von den Löwen gerissen. Abdullah spricht von einem Streik.

In der Nacht des 3. Tages. Die beiden Simba Mtu greifen das Lazarettzelt an und töten alle dort liegenden Patienten. Im Lager bricht Panik aus. Spätere Untersuchungen zeigen das Lazarett als Schlachthaus, ein Anblick, der die Charaktere 1/1W6 STA kostet.

Tag 4. Nach den Ereignissen der letzten Nacht lässt Abdullah, unterstützt von einem sichtlich geschockten Dr. Hawthorne, die Arbeiten abbrechen. Die Arbeiter verlassen mit dem Materialzug die Baustelle.

In der Nacht des 4. Tages. Patterson besteht auf einer letzten Jagd. In dieser Nacht findet er den Tod durch die Simba Mtu. Die Charaktere können nun erstmals deren Fährte aufnehmen und es kommt zum Finale.



und möglicherweise noch einen der Arbeiter töten.

Fallen

Gängige Fallen für die Jagd auf Raubkatzen können sowohl Fallgruben als auch Fangeisen sein. Jeder der vorgefertigten Charaktere besitzt einen Wert für die Fertigkeit „Fallen stellen“, die im Zuge der Auslegung einer von beiden Fallenarten zum Zuge kommt. Misslingt die Fertigungsprobe, so ist die Falle falsch ausgelegt und wird nicht auslösen. Die Fallen sollten spätestens alle drei Stunden kontrolliert werden. Wesentlich länger lässt sich der Löwe nicht durch eine der Fallen festhalten und kann sich auf die eine oder andere Weise befreien. Ob ein Simba Mtu tatsächlich in eine der Fallen gerät, entscheidet ein *schwerer* Gruppenglückswurf. Fallen sind letztendlich die einzige sichere

Methode, um einen der Simba Mtu zur Strecke zu bringen. In einer Fallgrube oder durch ein Fangeisen festgesetzt kann der Simba Mtu seine überlegene Geschwindigkeit und die Regenerationsfähigkeit kaum zum Einsatz bringen. Mit einigen wohlgezielten Schüsse aus einer Elefantenbüchse kann das gefangene Tier dann erlegt werden. Allerdings kostet die Nähe zu der Aura des Simba Mtu und das mulmige Gefühl, in die Augen eines Menschen zu sehen, während man anlegt, 1/3 STA.

Optionale Ereignisse

In den nächsten Abschnitten werden optionale Ereignisse vorgestellt, die der Spielleiter verwenden kann, wenn die Handlung ins Stocken gerät oder er den Charakteren weitere Details über die Hintergründe des Szenarios präsentieren möchte.

Der Löwe

Während einer Jagd geht den Charakteren tatsächlich ein Löwe in die Falle. Es handelt sich natürlich um ein völlig normales Tier, wenn auch außergewöhnlich kräftig und gewandt. Die Arbeiter und auch Abdullah lassen sich durch den Tod dieses Tieres erst einmal beruhigen – die verschiedenen Ereignisse aus der Zeitleiste könnten sich also um einen Tag verzögern.

Der Mediziner

Während des Aufenthalts der Charaktere kommt ein Mediziner in das Lager der Arbeiter nahe der Baustelle. Er bleibt anonym, erzählt den Charakteren aber die Geschichte zweier Geisterlöwen, „Geist“ und „Dunkelheit“. Es handelt sich hierbei um Menschen, die aufgrund ihres Hasses und Rachsucht von den Göttern dazu verflucht wurden, des nächtens in Löwengestalt Jagd auf ihre Brüder zu machen. Der Mediziner wird am nächsten Tag dann auch gleich ein Opfer der beiden Simba Mtu.

Ein Mord

Eine gute Möglichkeit, um die Spielercharaktere auf eine falsche Fährte zu locken und zu verwirren,

stellt ein Mord auf der Baustelle dar. Vielleicht wird einer der Arbeiter während der Nachmittagschicht von der Behelfsbrücke gestoßen, oder es kommt zu einem nächtlichen Attentat im Zeltlager. Wie auch immer, der Mord geschah aus Habgier oder Leidenschaft und hat rein gar nichts mit den beunruhigenden Löwenübergriffen zu tun. Allerdings ist das nicht auf den ersten Blick klar, geschieht der Mord doch während eines Löwenangriffs und wirkt auf den ersten Blick wie ein Unfall. Werden die Charaktere dennoch dem Mörder auf die Schliche kommen, oder fehlt ihnen schlicht die Zeit dafür?

Der Inspektor

Wenige Tage nach Eintreffen der Charaktere auf der Baustelle erscheint mit dem Materialzug ein Inspektor namens Smith der *Imperial British East Africa Company* auf der Baustelle. Er hat von seinen Vorgesetzten natürlich die Anweisung, den Fortschritt auf der Baustelle zu prüfen und eventuelle weitere Verzögerungen zu melden. Nach einem kurzen Gespräch in Pattersons Büro macht Smith Patterson und den Charakteren unmissverständlich klar, dass die Company Ergebnisse bei der Jagd auf die Löwen erwartet und dass er ein Auge auf die weitere Herangehensweise werfen wird. Ärgerlich nur, dass er dabei nicht gerade vorsichtig, umsichtig oder sonderlich klug zu Werke geht – und die Charaktere plötzlich seine Haut retten müssen...

Das Finale

Wie in der Zeitleiste beschrieben wird Patterson sich in der Nacht des 4. Tages ein letztes Mal mit den Löwen messen wollen. Er und die Charaktere sind nun völlig allein auf der Baustelle, da alle Arbeiter und auch Dr. Hawthorne die Baustelle

bereits verlassen haben. Bei einem Glas Schnaps rund um ein letztes Lagerfeuer wird Patterson den Charakteren Geschichten aus seiner Zeit in Indien erzählen, während die Charaktere Gelegenheit

haben, die ein oder andere Jagdgeschichte aus ihrer Vergangenheit darzubringen.

Dann wird Patterson seinen Hochsitz ersteigen und die Charaktere auffordern, mit ihm die letzte Nachtwache zu halten. Die Simba Mtu werden in dieser Nacht tatsächlich an dem Hochsitz auftauchen – sehr zur Erleichterung der Köderziege greifen sie jedoch direkt die Jäger an. Überleben die Geisterlöwen ein mögliches Kreuzfeuer durch die Charaktere und Patterson zerstören die beiden geisterhaften Wesen Pattersons Hochsitz und stürzen den Ingenieur hinunter. Die Charaktere müssen dann hilflos mit ansehen, wie der schreiende Patterson von den beiden Löwen in die Steppe verschleppt wird. Die Simba Mtu werden Patterson mehr tot als lebendig zu ihrem Schamanen bringen, damit die Götter über den Frevler richten können. Sollte es den Charakteren tatsächlich gelingen, die beiden Simba Mtu in einem Kugelhagel auszuschalten, wird Patterson darauf bestehen, dennoch den Fluss zu überqueren um den Grund für das unnormale Verhalten der Tiere aufzuklären.



Wahrscheinlicher aber schließt sich eine eilige Verfolgungsjagd bis über den Fluss an. Pattersons panische Schreie sind in der ansonsten grausig stillen afrikanischen Nacht nicht zu überhören und sind ein unfehlbares Leuchtfeuer. Kaum dass die Charaktere den Fluss überquert haben – was ihnen nur auf der Behelfsbrücke an der Baustelle gelingen dürfte – reißen Pattersons Schreie abrupt ab. Auf sich alleine gestellt müssen die Charaktere nun zu der Stelle *schleichen*, von der sie Patterson Schreie zuletzt gehört haben. Wer *Verborgenes* zu *erkennen* vermag, der sieht bereits auf sichere Entfernung die beiden Löwen friedlich vor einem regungslosen, schwarzen Schamanen hocken. Patterson, zu Füßen des Schamanen liegend, rührt sich nicht mehr.

Die sicherste Methode, die beiden Simba Mtu aufzuhalten besteht darin, den Schamanen X'nau auszuschalten. Dieser verfügt zwar – von göttlicher Macht durchströmt – über einiges Durchhaltevermögen. Allerdings hat er längst jegliche irdische Bindungen verloren. Seinen einzigen Schutz stellen die Simba Mtu dar. Natürlich können sich die Charaktere auch zuerst mit den geisterhaften Löwenbestien messen. Wie auch immer – es kommt zu einem dramatischen Finale, in der die Geschwindigkeit und Zielsicherheit der Charaktere über ihren Tod entscheiden werden.

Gelingt es den Charakteren X'nau auszuschalten, kommt plötzlich ein warmer Wind auf, der die in Sekundenschnelle zerfallenden Simba Mtu wie eine Sanddüne hinfort weht (und die Charaktere weitere 1/1W3 Punkte STA kostet). Die Charaktere haben gesiegt. Sollten sie die Geisterlöwen oder X'nau hingegen nicht rechtzeitig besiegen, so werden die Simba Mtu über sie herfallen und die Charaktere zerfleischen – doch für den Bau der Uganda Railway bedeutet das nicht mehr als eine Verzögerung...

Ein möglicher Ablauf des Szenarios

Im Folgenden soll ein möglicher Ablauf des Szenarios beschrieben werden. Auf diese Weise wird anschaulich, wie die bisherigen Baukasteninformationen zu einem Abenteuer verarbeitet werden können.

Tag 1. Die Charaktere erreichen die Baustelle. Patterson empfängt sie freundlich, ja fast euphorisch, und zeigt ihnen Bahnhof, Baustelle und Lager. Er stellt den drei Jägern Dr. Hawthorne und Abdullah vor, die beide keinen Hehl daraus machen, dass hier schnellstmöglich etwas geschehen muss – ansonsten droht der Abbruch der Arbeiten.

An diesem Abend wird Patterson die Charaktere zur Jagd bei seinem Hochstuhl mitnehmen. Die Nacht verläuft jedoch völlig ereignislos.

Tag 2. Ein toter Arbeiter wird trotz der Nachtwache der Charaktere und Patterson in der Nähe des Lagers gefunden. Die Unruhe unter den Arbeitern wächst. Abdullah wird Patterson eindringlich bitten, die Arbeiten zu unterbrechen, was dieser jedoch rigoros ablehnt. Die Charaktere schlagen vor, Fallen aufzustellen und die Dornenhecke höher zu pflanzen, was die Jäger für den Rest des Tages beschäftigen sollte.

Patterson wird in dieser Nacht wieder auf die Jagd vom Hochstuhl aus drängen. Dieses Mal kriegen die Charaktere auch tatsächlich die beiden Löwen zu Gesicht, können jedoch gegen die beiden Simba Mtu letztlich nichts ausrichten.

Tag 3. Die Charaktere schlagen eine Treibjagd vor, ein Vorschlag den Patterson mit Elan entgegennimmt. Rasch werden einige der einheimischen Arbeiter bewaffnet. Wie im Kapitel „Jagdmethoden“ beschrieben, ist die Treibjagd allerdings ebenfalls nicht von Erfolg gekrönt. Die fliehenden Löwen reißen auf ihrem Weg sogar noch einen Arbeiter. Abdullah spricht offen von einem Streik. In der Nacht des 3. Tages greifen die beiden Simba Mtu das Lazarettzelt an und töten alle dort liegenden Patienten. Im Lager bricht Panik aus, es kommt zu einem Feuer. Womöglich lagen die Charaktere abermals mit Patterson auf der Lauer – vielleicht waren sie aber auch ganz in der Nähe des Lagers, als der Angriff begann. Wiederum richten ihre Waffen bei den unheimlichen Löwen keinen Schaden an.

Tag 4. Nach den Ereignissen der letzten Nacht lässt Abdullah, unterstützt von einem sichtlich geschockten Dr. Hawthorne, die Arbeiten abbrechen. Die Arbeiter verlassen mit dem Materialzug die Baustelle. Patterson bittet die Charaktere inständig, ein letztes Mal mit ihm auf die Jagd zu gehen. Es kommt in dieser Nacht zu den im Kapitel „Finale“ beschriebenen Ereignissen.

Anhang 1 - Daten und Werte

Nichtspielercharaktere

John Patterson

38 Jahre alt, hat ein jugendliches, freundliches Gesicht, blonde Haare und trägt einfache, praktische Kleidung.

ST 15 KO 14 GR 16 IN 14 MA 8

GE 16 ER 14 BI 17 gS 36

Trefferpunkte: 15

Magiepunkte: 8

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb
Elefantendoppelbüchse 55%, Schwaden 3W6+5

Fertigkeiten: Ansehen 30%, Naturkunde 25%,
Schleichen 40%, Schweres Gerät 45%, Spurensuche
35%, Verbergen 35%, Verborgenes Erkennen 50%

Zauber: keine

Beschreibung: siehe das Kapitel
„Persönlichkeiten“

Dr. William Hawthorne

47 Jahre alt; sein ehemals schwarzes Haar ist bereits deutlich ergraut. Er trägt ein Monokel vor dem rechten Auge und einen Kittel. Wirkt meist zerstreut und irgendwie abweisend.

ST 12 KO 14 GR 14 IN 16 MA 11

GE 14 ER 12 BI 18 gS 55

Trefferpunkte: 14

Magiepunkte: 11

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Biologie 20%, Erste Hilfe 60%,
Medizin 40%,

Zauber: keine

Beschreibung: siehe das Kapitel
„Persönlichkeiten“

Abdullah

44 Jahre alt, hat die braune Haut eines Inders und trägt einen schwarzen Vollbart.

ST 12 KO 12 GR 09 IN 14 MA 10

GE 12 ER 12 BI 12 gS 45

Trefferpunkte: 11

Magiepunkte: 10

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb;
Messer 33%, Schaden 1W4+Sb

Fertigkeiten: Handwerk: Mauern 40%,
Fremdsprache (Englisch) 25%, Schweres Gerät
32%, Überreden 48%

Zauber: keine

Beschreibung: siehe das Kapitel
„Persönlichkeiten“

Arbeiter

Drahtige, braungebrannte Gestalten. Meistenteils indischer, aber auch afrikanischer Herkunft.

ST 11 KO 12 GR 09

IN 10 MA 10 GE 11

Trefferpunkte: 11

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb;
Faustfeuerwaffe 23%, Schaden 1W6

Fertigkeiten: Handwerk: Mauern 35%,
Fremdsprache (Englisch) 12%, Schweres Gerät
28%

Inspekteur Smith

48 Jahre alt, von schwächtiger Statur und mit einem ausladenden Schnurrbart im Gesicht

ST 11 KO 10 GR 09 IN 13 MA 9

GE 11 ER 11 BI 12 gS 45

Trefferpunkte: 10

Magiepunkte: 9

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Buchführung 32%,
Gesetzeskenntnisse 28%, Orientierung 9%,
Verborgenes erkennen 15%

Zauber: keine

Beschreibung: Inspekteur Smith nimmt sich selbst und die Aufgaben, die ihm die *Imperial British East Africa Company* überträgt, unglaublich wichtig. Darüber hinaus lässt er sich am ehesten als überheblich, unvorsichtig, tollpatschig und neugierig charakterisieren – sämtlich Eigenschaften, die im Angesicht der mörderischen Löwenangriffe völlig fehl am Platze sind.

San

Kleinwüchsige, dunkelhäutige Menschen mit primitiver Kleidung und Bewaffnung.

ST 10 KO 11 GR 08

IN 9 MA 12 GE 12

Trefferpunkte: 10

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb; Wurfpeer 45%, Schaden 1W8+1

Fertigkeiten: Schleichen 45%, Verborgenes Erkennen 50%

Kreaturen

Simba Mtu

Menschen in geisterhafter Löwengestalt.

ST 28 KO 15 GR 21

MA 18 GE 29

Bewegungsweite: 18

Trefferpunkte: 36. Fallen ihre Trefferpunkte auf 0, bricht die Verbindung zu ihren Göttern ab und die Simba Mtu zerfallen in Sekunden zu Staub.

Schadensbonus: +3W6

Angriff: Biss 50%, Schaden 1W12; Klaue 75%, Schaden 1W8+Sb

Panzerung: Keine. Allerdings regenerieren diese Kreaturen 1W6 Trefferpunkte pro Runde, solange X'nau am Leben ist.

Zauber: keine

Stabilitätsverlust: Der Kontakt mit den Simba Mtu kostet 1/1W3 Stabilitätspunkte, sobald man

realisiert hat, dass es sich nicht um einfache Löwen handeln kann.

Beschreibung: siehe das Kapitel „Die Gegner“

X'nau

Gefäß der Macht der Götter.

ST 11 KO 35 GR 08

IN 12 MA 33 GE 04

Bewegungsweite: 0

Trefferpunkte: 28

Schadensbonus: -

Angriff: keine

Panzerung: keine

Zauber: Erschaffe Simba Mtu; Kontakt zu Äußeren Göttern

Stabilitätsverlust: Als widernatürlich geformtes Gefäß der Macht der Götter kostet es 1/1W3 Stabilitätspunkte, X'nau zu erblicken.

Beschreibung: siehe das Kapitel „Die Gegner“

Löwe

ST 21 KO 11 GR 19

MA 14 GE 21

Bewegungsweite: 11

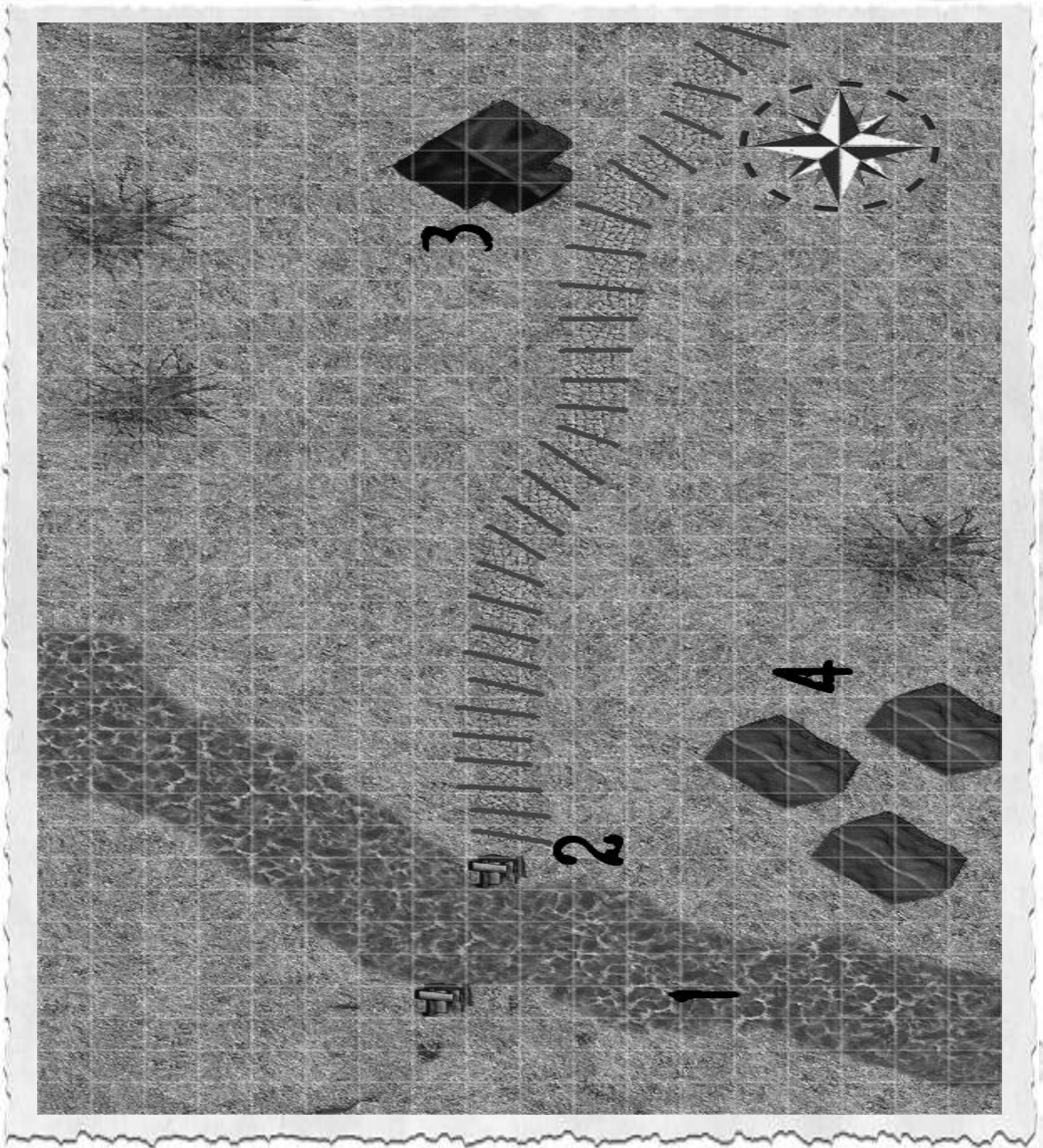
Trefferpunkte: 15

Schadensbonus: +1W6

Angriff: Biss 40%, Schaden 1W10; Klaue 60%, Schaden 1W6+Sb

Panzerung: 2 Punkte Haut

Anhang 2 - Karte der Baustelle



Anhang 3 - Vorgefertigte Charaktere

Auf den folgenden Seiten finden Sie drei vorgefertigte Charaktere sowie ausgearbeitete Hintergründe für diese Spielfiguren.

Lord Julius Campbell

Beschreibung: Lord Julius Campbell ist ein in Ehren ergrauter englischer Lebeamann. Die Großwildjagd war ihm von jeher ein besonderes Vergnügen und er hat bislang auf allen fünf Kontinenten seiner Jagdleidenschaft fröhnen können. Als vor einem Jahr seine Frau Elisabeth verstarb zog es ihn weg von den heimischen englischen Gefilden hin nach Afrika. Eine Anstellung bei der *Imperial British East Africa Company* kam ihm dabei gerade recht, um seine Leidenschaft finanzieren zu können.

Lord Campbell hat eine ruhige und besonnene Art, die ihm bei seinen zahlreichen Jagdausflügen mehr als einmal das Leben gerettet hat. Er stellt den ruhenden Pol in der Runde der Charaktere dar. Außerdem ist ihm der schwarze Häuptlingssohn Joshua durch einen Eid verpflichtet, da Campbell dem jungen Mann vor einigen Wochen das Leben rettete, als er einen wütenden Elefantenbullen mit seiner Büchse vertrieb.

Lord Campbell ist 59 Jahre alt, hat ergrautes Haar und einen gepflegten Schnauzbar. Seine Statur wirkt etwas füllig, allerdings hat er noch wenig von seiner jugendlichen Agilität eingeübt.

ST 14 KO 13 GR 12

IN 15 MA 14 GE 15

ER 14 BI 18 gS 70

Trefferpunkte: 13 **Magiepunkte:** 14

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb; Elefantendoppelbüchse 61%, Schaden 3W6+5

Fertigkeiten: Ausweichen 40%, Erste Hilfe 40%, Fallen stellen 55%, Fremdsprache: *Swahili* 30%, Horchen 35%, Klettern 26%, Naturkunde 30%, Schleichen 12%, Springen 25%, Spurensuche 40%, Verbergen 20%, Verborgenes Erkennen 50%

Eric Reed

Beschreibung: Eric Reed ist ein junger, ehrgeiziger Mann auf dem Weg nach ganz oben. Zumindest ist das seine Sicht der Dinge. Ob es für die Karriere allerdings sonderlich förderlich war, im Dienste der *Imperial British East Africa Company* nach Afrika zu gehen und dort als Problemlöser eingesetzt zu werden, muss sich erst noch zeigen. Sicherlich hängt auch vieles von dem aktuellen Auftrag ab, den Reed unbedingt erfolgreich zu Ende bringen möchte.

Eric Reed ist von eher aufbrausender Natur, ein rechter Hitzkopf. Außerdem ist er nicht gerade mit einem Übermaß an Toleranz gegenüber den afrikanischen Ureinwohnern, die er hauptsächlich als Menschen zweiter Klasse ansieht, gesegnet. Diese beiden Eigenschaften lassen ihn den ruhigen Lord Campbell und seinen schwarzen Freund Joshua eher mit Argwohn betrachten.

Reed ist 32 Jahre alt, hat blondes Haar und stechende blaue Augen. Er legt viel Wert auf seinen Körper und ist athletisch gebaut.

ST 15 KO 13 GR 14

IN 14 MA 12 GE 16

ER 14 BI 15 gS 60

Trefferpunkte: 14 **Magiepunkte:** 12

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb; Elefantendoppelbüchse 58%, Schaden 3W6+5

Fertigkeiten: Ausweichen 45%, Erste Hilfe 30%, Fallen stellen 15%, Fremdsprache: *Swahili* 20%, Horchen 35%, Klettern 44%, Naturkunde 10%, Schleichen 20%, Springen 28%, Spurensuche 12%, Verbergen 25%, Verborgenes Erkennen 35%

Joshua

Beschreibung: Joshua ist der Sohn des Häuptlings eines kleinen Zulu-Stammes. Auf einer Jagd wurde er vor wenigen Monaten von einem wütenden Elefantenbulln attackiert, der seine Herde verteidigen wollte. Einzig ein Warnschuss aus der Elefantenbüchse von Lord Julius Campbell rettete ihm das Leben. Nun steht er in Campbells Schuld und hat einen Eid abgelegt: er begleitet den gutmütigen Engländer, bis er ihm auch einmal das Leben zu retten vermag.

Joshua ist natürlich nur der Name, dem die Engländer dem jungen Mann gegeben haben. Er hat aber auch längst verstanden, dass kein Engländer die komplexe Swahili-Sprache so artikulieren könnte, dass sie ihren Namen richtig aussprechen würden. Joshua agiert auf der Baustelle still, zurückhaltend und beobachtend; die Jagd auf einen oder mehrere Löwen ist allerdings sein Element. Während den Jagdszenen wird der verschlossene Zulu aufleben.

Joshua ist 28 Jahre alt, von tiefschwarzer Hautfarbe und hat ebenso schwarzes, lockiges Haar. Er trägt lockere, westlich orientierte Kleidung.

ST 13 KO 12 GR 11

IN 16 MA 15 GE 15

ER 11 BI 13 gS 75

Trefferpunkte: 12 **Magiepunkte:** 15

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb; Elefantendoppelbüchse 42%, Schaden 3W6+5

Fertigkeiten: Ausweichen 45%, Erste Hilfe 31%, Fallen stellen 60%, Fremdsprache: *Englisch* 22%, Horchen 40%, Klettern %, Naturkunde 45%, Schleichen 35%, Springen 25%, Spurensuche 42%, Verbergen 35%, Verborgenes Erkennen 55%