



CONGO

Ein Szenario für Cthulhu NOW
von André „Seanchui“ Frenzer

vorwort

Das folgende Szenario basiert im wesentlichen auf der Idee des Romans „Congo“ von Michael Crichton sowie der gleichnamigen Verfilmung des Stoffes aus dem Jahre 1995. Diese Grundidee ist jedoch – natürlich – mit cthuloidem Horror angereichert worden, um dem Mythos Einzug in das Szenario zu gewähren. Außerdem wurde die Handlung teils sehr deutlich verändert, um den Anforderungen des Abenteuer-Wettbewerbs „UNTERGRUND“, ausgerichtet von „Cthulhus Ruf“ und „Effective Evolutions“ gerecht zu werden. Das Szenario ist in seiner gesamten Anlage eher pulpig und hat wenig mit dem nihilistischen Ansatz anderer NOW-Szenarien gemein.

Das Abenteuer spielt größtenteils im Osten der Demokratischen Republik Kongo im Jahre 2006, einem Landstrich, dessen politische und wirtschaftliche Situation zu dieser Zeit bestenfalls mit „chaotisch“ zu betiteln ist. Die teilweise sehr schwierigen Lebensumstände der Bevölkerung, und die durch Unruhen, Völkermorde und Bürgerkriege entstandenen Schäden und Wirren dienen allerdings nur als Kulisse für die eigentliche Szenarienhandlung. Das Szenario sieht sich nicht als Mittel zur politischen Aufklärung und nimmt zu diesen Umständen weder Stellung noch eine Partei an. Ebenso sind die Namen involvierter Gruppierungen und Personen zwar größtenteils recherchiert, ihre Handlungen sind aber völlig frei erfunden und im Sinne der Abenteuerhandlung niedergeschrieben.

Ein letztes noch: das Szenario ist als sogenannter One-Shot mit vorgefertigten Charakteren konzipiert, die im Anhang zu finden sind. Der Grund dafür ist einfach: auf der gefährvollen Expedition, die vor den Charakteren liegt, haben höchstens

ausgesuchte Spezialisten die Chance zu überleben. Und eben diese Elite hat sich im Anhang versammelt.

Ein Wort des Dankes gebührt an dieser Stelle Thomas „Kyle“ Renner für sein konstruktives Feedback sowie meiner Testgruppe André, David, Dennis und Peter für das Ertragen der Rohversion des Abenteuers und ihre unverzichtbaren Kritiken und Vorschläge.

überblick

Das Abenteuer führt eine Gruppe handverlesener Spezialisten von Amerika aus in den Osten der Demokratischen Republik Kongo. Hier sollen Sie im Auftrag eines Computerchip-Herstellers eine neu entdeckte Coltan-Mine aufsuchen, bei deren Ausbeutung seltsame Unregelmäßigkeiten aufgetreten sind – einige Arbeiter sind verschwunden, andere haben in panischer Angst die Mine verlassen.

Bereits der Weg gestaltet sich für die Gruppe unerwartet schwierig, wird ihr gechartertes Kleinflugzeug doch von einer der vielen zersplitterten Rebellengruppen im Ostkongo abgeschossen. Nach einem kurzen Intermezzo in der grünen Hölle des zentralafrikanischen Regenwaldes, erreichen die Charaktere schlussendlich die neue Coltan-Mine.

Schon die erste Inspektion der Mine durch die Gruppe führt sie gleich ins nächste Unglück: der Einsturz einer höhergelegenen, auf wenig fachmännische Weise angelegten Mine reißt weite Teile des Eingangs hinter den Charakteren ein. Ihr einziger Ausweg scheint ein unterirdisches Höhlensystem zu sein, das es nun zu erkunden gilt. Hier treffen die Charaktere und ihre unglücklichen Miteingeschlossenen auf ein Jahrtausende altes Grauen, das aus der Zeit der ägyptischen Pharaonen bis zum heutigen Tag überdauert hat.

vorgeschichte

vor 4200 Jahren

Vor rund 4200 Jahren kam ein Mann namens Nephren-Ka nach Ägypten. Er stand mit dunklen Mächten im Bunde, erschlug die Nachfahren des Pharaos Djoser und beendete so die 3. Dynastie. In den nächsten Jahren führte er die Verehrung Nyarlathoteps wieder in Ägypten ein und errichtete ein Reich der Dunkelheit, in dem er selbst als Schwarzer Pharao herrschte. Während er selbst über das leuchtende Trapezoeder in Kontakt mit seinem Gott stand, litt das Volk. Blutige Opferungen waren an der Tagesordnung und so blieb ein Aufstand nicht aus: Snofru, ein entfernter Verwandter der alten Königsfamilie, rebellierte mit dem Volk gegen den Schwarzen Pharaon und besiegte ihn. Da Snofru die Existenz Nephren-Kas beseitigen wollte, ließ er seinen Namen aus allen Schriftstücken und von jedem Bauwerk im Land entfernen. So weiß heute kaum jemand um die Existenz des finsternen Reiches Nephren-Kas – und noch weniger ahnen, welche enormen Ausmaße sein damaliges Herrschaftsgebiet tatsächlich hatte.

Tatsächlich erstreckte sich sein Reich weit in den Süden, bis in das Herz Afrikas hinein. Da er selbst oft bei dem leuchtenden Trapezoeder verweilte, schuf er mithilfe eines Zaubers aus den Traumlanden perfekte Wächter: Indem er den Zauber *Rückentwicklung* (eine nähere Beschreibung des Zaubers findet sich in *Ägypten – Altes Land der Pharaonen* von *Pegasus*) einsetzte, schuf er affenartige, willenlose Sklaven, die normalen Menschen an physischer Kraft hoch überlegen und ihm stets treu zu Diensten waren. Kaum mehr als wilde Bestien, setzte er sie in den entferntesten Orten seines gewaltigen Königreiches als Wächter und Soldaten ein. So auch im Herzen des Regenwaldes, der

heute den Osten der Demokratischen Republik Kongo bildet, wo einst einige Diamantenminen zum unermesslichen Reichtum des Schwarzen Pharaon beitrugen. Die Präsenz dieser schrecklichen Kreaturen säte Angst im Herzen potentieller Aufwiegler unter den Arbeitssklaven und so dauerte es bis zum Tode Nephren-Kas, bis sich das Volk auch hier erhob. Ohne weitere Befehle des Schwarzen Pharaon waren die tierartigen Affenwesen an die Diamantenminen gebunden und folgten den fliehenden Sklaven nicht weit.

Die Menschen aber mieden fortan diesen Ort im Herzen des schwarzen Regenwaldes und schon bald berichteten nur noch wenige lokale Legenden von den sagemumwobenen Diamantenminen vergessener Könige und ihren grausamen, unmenschlichen Wächtern.

vor sieben Jahren

Ende des letzten Jahrtausends plante der amerikanische Computerchiphersteller Emulex die Einführung eines neuen Computerchipkondensators auf Coltan-Basis (s. Extrakasten). Damit wären sie einigen ihrer Konkurrenten deutlich in der Zeit voraus gewesen und hätten eine Vormachtstellung auf dem Markt der Mikroelektronik aufbauen können. Um die nötigen finanziellen Mittel zur Verfügung zu haben, wurde seitens des Managements ein Aktien-Split an der Börse forciert, während gleichzeitig die günstigste Quelle für Coltan aufgetan wurde – im Osten der zu dieser Zeit hart umkämpften Republik Kongo gab es nicht nur den begehrten Rohstoff in Hülle und Fülle, auch Arbeitskräfte waren für wenig Geld zu bekommen. Entsprechend richtete Emulex im Osten des Landes bald eine permanente Außendienststelle ein, die den logistischen

Teil der Personalbeschaffung und der Ausfuhr des gewonnen Coltans direkt vor Ort regeln sollte. Seit dieser Zeit ist Emulex einer der wichtigsten Motoren in der Erschließung neuer Coltan-Minen im Osten des Landes – doch nähern sich die Arbeiter inzwischen gefährlich nahe an die seit Jahrtausenden existierenden Diamantenminen des Nephren-Ka.

Durch die hohen Geldbeträge, die Emulex bereit war für den sicheren Ausfuhr des Coltan-Erzes zu bezahlen, erlangte die Firma auch bald die Aufmerksamkeit von Aziza Gulamali Kulsum. Kulsum ist eine von lokalen Milizen eingesetzte Geschäftsführerin, deren Namen in der gesamten Region bereits einen berüchtigten Klang hatte. Sie dominiert den Großteil des Handels mit dem begehrten Erz, unterstützt verschiedene Rebellentruppen finanziell und ist ein zentrales Glied in einem Netzwerk aus Waffenhändlern und Schmugglern in der Region. Die Schmiergelder die sie erhält, sind exorbitant hoch – doch Kulsum interessiert sich auch aus anderem Grund für die Aktivitäten Emulex': der östliche Kongo ist ein Schmelztiegel verschiedener Ethnien und es war nur eine Frage der Zeit, bis Kulsum von den sagenhaften Diamantenminen erfahren würden, die einst im Osten des Kongo existiert haben sollen. Sie ist wild entschlossen, diesen unermesslichen Reichtum für sich zu erschließen und ahnt, dass Emulex bereits an der richtigen Stelle gräbt. Sollte die Firma auf die Diamantenmine stoßen, wird sie sofort versuchen, die Mine an sich zu bringen.

vor wenigen Tagen

Vor drei Wochen bestimmten Prospektoren der Emulex eine neue Grabungsstelle, um das begehrte Coltan abzubauen. Kaum kontrollierte Sprengungen wurden vorgenommen und nach wenigen Tagen

coltan

Aus dem Erz Coltan wird vorrangig das Metall Tantal gewonnen. Tantal wiederum wird wegen seiner hohen Temperatur- und Korrosionsbeständigkeit in vielfältigen Zweigen der modernen Industrie verwendet; so findet man es bei der Herstellung chirurgischer Instrumente ebenso wie in der Hochvakuumtechnik. Auch im Bereich der Mikroelektronik wird Tantal eingesetzt, um winzige Kondensatoren bauen zu können, die beispielsweise in Laptops oder modernen Smartphones zum Einsatz kommen.

Coltan wird als sogenanntes Konfliktmineral eingestuft – warum, erklärt der gesonderte Extrakasten über die Demokratische Republik Kongo.

wurde die Arbeit an der neuen Förderstelle aufgenommen. Nach einer weiteren Woche schufen die Arbeiter einen Durchbruch in ein wesentlich größeres Höhlensystem, als es die Prospektoren an dieser Stelle vermutet hätten – sie hatten die verfluchten Diamantenminen von Pharao Nephren-Ka gefunden.

In aller Eile wurde durch Emulex ein erster Erkundungstrupp bestehend aus örtlichem Personal zusammengestellt. Dieser wurde mit Taschenlampen und Funkgeräten ausgestattet in den Höhlenkomplex hinabgelassen. Hier stieß die Gruppe jedoch bereits nach wenigen Stunden auf die Nachfahren der grauenhaften Wächterbestien des Nephren-Ka, die innerhalb weniger Minuten alle eingedrungenen Menschen auslöschten. Einzig panische Schreie, Kampfgeräusche und das unmenschliche Brüllen der degenerierten Wesen drangen aus dem Funkempfänger im Hauptquartier. Die übrigen Arbeiter weigern sich seither verständlicherweise, die neue Mine zu betreten. Emulex wurde natürlich sofort über die Umstände informiert und die Firma stellte

in Amerika unverzüglich einen zweiten Expeditionstrupp zusammen – ausgesuchte Spezialisten, die mit allem fertig werden sollten, was dort unten lauerte: die Charaktere.

Aziza Kulsum wiederum wähnt sich kurz vor dem Ziel ihrer Suche, ist ihnen doch von ihren Kontaktleuten längst zugetragen worden, dass Emulex auf ein unterirdisches Höhlensystem gestoßen ist. Allerdings weiß sie auch von den Komplikationen bei der ersten Untersuchung der Höhlen und wartet nun gespannt auf die nächste Eingreiftruppe Emulex', während sie ihre eigenen Söldner zusammenzieht um das Fell des Bären zu erbeuten, den ein anderer für sie erlegen soll...

einführung für die charaktere

Das Szenario beginnt für die Charaktere in Costa Mesa, einer Stadt in Kalifornien ungefähr 60 km südlich von Los Angeles. Hier hat Emulex den Firmensitz und sie werden von ihrem direkten Vorgesetzten, John Smitheren in sein Büro zitiert.

Das Büro ist schlicht, aber elegant eingerichtet. Hinter einem großen, schwarz lackierten Schreibtisch erwartet sie Smitheren sie bereits. Das Briefing für die Gruppe ist kurz und schmerzlos: während Grabungsarbeiten an einer neuen Coltan-Mine im Osten der Demokratischen Republik Kongo ist es zu Unregelmäßigkeiten gekommen, die nun von den Charakteren untersucht werden sollen. Es ist unerlässlich, dass die Qualität des abgebauten Coltans geprüft wird und daraufhin der Tagebaubetrieb wieder aufgenommen wird. Hierzu sollen sie mit dem Leiter der örtlichen Emulex-Niederlassung, Walter Gilmore, zusammenarbeiten. Zur Unterstützung seines Briefings hat Smitheren einen Projektor zur

Verfügung, der Karten des Zielgebietes und Photos Gilmores an eine Leinwand wirft. Smitheren wird die Charaktere zwar von dem neu entdeckten Höhlensystem unterrichten, allerdings weiß er selbst nichts von dem schrecklichen Schicksal, das den ersten Erkundungstrupp ereilt hat. Diese Information besitzt im Moment nur die Chefetage der Emulex – und hier ist man der Meinung, dass derart unangenehme Neuigkeiten nicht unbedingt die gesamte Firma erfahren müsse. Man verlässt sich auf die Fähigkeiten der Charaktere und darauf, dass die Gruppe vor Ort die richtigen Entscheidungen trifft. Stellen die Charaktere zu viele Fragen die Smitheren nicht beantworten kann, wird er das Gespräch seinerseits beenden.

Die Chartermaschine für die Charaktere startet gleich morgen am Flughafen von Los Angeles. Ihre Ausrüstung für die Expedition wurde bereits durch Emulex zusammengestellt und ist bereits auf die Maschine verladen.

Die Demokratische Republik Kongo im Überblick

Fläche: 2,3 Millionen Quadratkilometer

Hauptstadt: Kinshasa

Einwohnerzahl: 72 Millionen

Die Demokratische Republik Kongo liegt mitten im Herzen Afrikas und damit genau am Äquator. Der Großteil des Landes wird vom sogenannten Kongobecken und damit dampfenden Regenwäldern eingenommen. Begrenzt wird die Republik auf allen Seiten von bis zu 1.000 Metern hohen Gebirgszügen. Auf über 4.000 km Länge wird das Land vom Kongo durchflossen, einem der größten Flüsse der Erde.

Es herrschen normalerweise tropische Temperaturen von 20 – 30 °C und einer enorm hohen Luftfeuchtigkeit. Dabei wird das Wetter kaum von Jahreszeiten beeinflusst, nur die Trocken- und Regenzeiten bringen etwas Abwechslung. Einzig auf den Gebirgszügen wird es merklich kälter. Die vorzufindende Flora und Fauna der Demokratischen Republik Kongo ist außergewöhnlich artenreich und vielfältig: in den verschiedenen Regenwaldtypen wie Nebelwald oder Bergwäldern findet sich jeweils ein eigens auf den Lebensraum angepasster Pflanzenbewuchs. Zu den erwähnenswerten Lebewesen in der Republik zählen sicherlich die streng geschützten Berggorillas, aber auch Löwe, Leopard, Nashorn oder Elefant finden sich hier. Kinshasa ist die Hauptstadt der Demokratischen Republik Kongo und mit 9,8 Millionen Einwohnern auch die größte Stadt. Weitere große Städte sind Lubumbashi, Kananga oder Kisangani.

Bis in das Jahr 1959 hinein war Kongo eine belgische Kolonie. Am 30.06.1960 erklärte das Land seine Unabhängigkeit, nachdem die Belgier sich schlagartig zurückzogen. Von 1965 bis 1997 wurde das Land von dem Diktator Joseph Mobutu geführt, dessen Regime sich durch Korruption auszeichnete. Er nannte das Land auch in Zaire um, was bis 1997 auch so bleiben sollte. 1997 kam es zu einem Bürgerkrieg, in dem die ruandische Regierung die Rebellen unterstützte. Nach ihrem Sieg benannten die Rebellen unter Führung von Laurent Kabila das Land um in Demokratische Republik Kongo. Doch ihre einstigen Verbündeten aus Ruanda wurden nun ihre Gegner und es entwickelte sich ein Stellungskrieg an der Ostgrenze des Landes.

In den Gebieten Kivu und Ituri im Osten der Republik findet auch nach Ende dieses zweiten Kongokrieges weiterhin ein bewaffneter Konflikt statt. Die Provinzen waren in die Friedensverhandlungen mit Ruanda nicht einbezogen; außerdem sind viele hier Ansässige mit der Regierung unzufrieden. So operierten in den letzten Jahren Dutzende bewaffneter Gruppierungen in den Kivuprovinzen, deren Stärken von wenigen Dutzend bis zu mehreren tausend Kämpfern reich – ausländische Söldner, Hutu-Milizionäre und Soldaten der Rebellen sind hierbei die häufigsten.

Im Osten des Landes finden sich aber auch die größten Mineralvorkommen der Republik. Durch die Einnahmen aus dem Bergbau können die lokalen Milizführer Soldaten bezahlen und Waffen kaufen und so den Bürgerkrieg im Land weiterführen. Ungerechte Verträge der abbauenden Firmen, Misshandlungen und Menschenrechtsverletzungen heizen die ohnehin schlechte Stimmung in der Bevölkerung weiter an. Dazu kommt der Schmuggel mit Waffen und den abgebauten Erzen. Kein Wunder also, dass Coltan als Konfliktmineral gilt.

die reise

Es ist noch dunkel und früh am Morgen, als die Charaktere über den Flughafen von Los Angeles zu ihrer kleinen Chartermaschine transportiert werden. Ihre Ausrüstung – und natürlich selbst mitgebrachte persönliche Gegenstände – wurden bereits in den Frachtraum der kleinen Cessna Citation Bravo, einem zweimotorigen Kleinflugzeug von 14 Metern Länge, verbracht. Sollten sich die Charaktere im Vorfeld mit den Frachtlisten beschäftigen können sie feststellen, dass ihre Ausrüstung funktional (es sind Zelte, Decken, Malaria-Prophylaxen und Moskitonetze, Lebensmittel, Seile, Waffen und Munition sowie Erste-Hilfe-Koffer vermerkt) aber wenig umfangreich ist – immerhin unterhält Emulex direkt am Ankunftsort im Ostkongo eine eigene Firmenzweigstelle.

Vor den Charakteren liegen nun rund 22 Stunden Flugzeit um die knapp 15.000 km lange Strecke zu überbrücken. Zeit, sich gegenseitig ein wenig kennen zu lernen, doch auch Schlaf sollte sich recht problemlos finden lassen. Der Pilot, ebenfalls ein Angestellter von Emulex, erweist sich als wenig kommunikationsfreudig, ist allerdings auch eher genervt davon, zwei Tage mit einer Reise ins schwärzeste Afrika zu vergeuden. Der Flug über den Atlantik verläuft ruhig und ereignislos.

absturz!

Die Zeit der Ruhe und Entspannung für die Charaktere endet sehr abrupt und früher als geplant – nämlich ungefähr eine halbe Stunde vor der geplanten Ankunft im kongolesischen Lagers Emulex. Der Osten der Republik Kongo ist eine politisch sehr instabile Region – fast täglich ruft einer der Milizenführer die Unabhängigkeit eines neuen Staates – seines

Staates – aus. So wurde auch ungefähr drei Stunden nach dem Abflug der Charaktere in Los Angeles von einem glühenden Anhänger des toten Diktators Mobutu Neu-Zaire ausgerufen – und die Rebellen verteidigen insbesondere „ihren“ Luftraum sehr vehement. Zunächst kann die Gruppe nur ein leichtes Rütteln der Maschine wahrnehmen, doch Sekunden später explodiert etwas – eine provisorische Luftabwehrrakete, abgeschossen mit einem tragbaren Raketenwerfer – nur wenige Meter neben dem Flugzeug. Schon der zweite Schuss sitzt besser und unter dem lauten Fluchen des Piloten, das aus den Lautsprechern dröhnt, müssen die Charaktere hilflos mit ansehen wie eine weitere Rakete genau auf ihr Flugzeug zuhält – und wenige Augenblicke später trifft.

Die Maschine wird dadurch natürlich schwer beschädigt und wem kein Wurf auf *Springen* gelingt, erhält 1W3 Punkte Schaden. Das Flugzeug wird kurz hinter dem Cockpit getroffen, wird durch den Treffer aber noch nicht entzwei gerissen. Nichts desto trotz klafft ein stattliches Loch dort, wo bis vor wenigen Augenblicken noch der Pilot gesessen hat. Augenblicke später dringt dichter Qualm von dem ebenfalls beschädigten Antrieb herein. Dann folgt die natürliche Wirkung der Schwerkraft und das Flugzeug setzt führerlos trudelnd zu einem bedenklich rasanten Steilflug gen Erde an. Ein einfacher *Wissenswurf* genügt um jedem klar zu machen – diese Maschine wird abstürzen.

Fallschirme für den Notfall befinden sich unter jedem Sitz der Chartermaschine – insofern sind immerhin genügend für jeden Charakter da. Die Spieler erhalten nun wenige Sekunden Realzeit, um die Ausrüstungsgegenstände zu nennen, die jeder Charakter in aller Eile an sich reißen kann.

Insbesondere die Art und Menge der Bewaffnung sollte genauestens notiert werden, steht der Gruppe doch ein anstrengender Tagesmarsch durch den kongolesischen Regenwald bevor. Um den Rettungsschirm richtig anzulegen, muss jedem Charakter ein Wurf auf GE x 5 gelingen, andernfalls entscheidet ein *Glückswurf* darüber, ob sich der falsch angelegte Rettungsschirm öffnet oder nicht. Sollte einer der Charaktere tatsächlich abstürzen, kann ein Charakter versuchen seinen Fallschirm an den Leinen so zusammenzuraffen, dass auch er zum Sturz ansetzt, um den fallenden Charakter aufzufangen und dann mit ihm am Fallschirm zu Boden zu gleiten. Das ist aber natürlich kein einfaches Unterfangen, und so ist von beiden beteiligten Charakteren ein Wurf auf GE x 2 notwendig, um das Manöver zu einem erfolgreichen Ende zu bringen. Da der Fallschirm so erst recht spät seine bremsende Wirkung entfalten kann und darüber hinaus zu schwer beladen ist, erhält jeder so zu Boden kommende Charakter aber 1W6 Punkte Schaden. Wer ohne funktionierenden Fallschirm aus der abstürzenden Maschine auf den Boden stürzt muss beeindruckende 8W6 Punkte Schaden hinnehmen. Die Neu-Zairischen Grenzsoldaten sind zum Zeitpunkt des Absprungs übrigens schon zu weit entfernt, um das Feuer auf die Fallschirmspringenden zu eröffnen. Allerdings steht es dem Spielleiter natürlich frei, die beiden Milizionäre noch später auf die Charaktere treffen zu lassen, zum Beispiel wenn die Gruppe das Flugzeugwrack untersucht. Für die Spielwerte der Milizionäre wird auf den Anhang verwiesen.

am boden

Nachdem alle Charaktere mehr oder minder Wohlbehalten am Erdboden angelangt sind, bleibt kurz Zeit zur Orientierung. Die brennende Cessna geht nur wenige hundert

Meter östlich von den Charakteren zu Boden – eine Explosion bleibt aus, da weite Teile des Kerosins bereits in der Luft ausgetreten sind und darüber hinaus das dicke Blätterdach des Regenwaldes den Sturz der Maschine abbremst. Will die Gruppe die Trümmer näher untersuchen, so kann zumindest aus dem ausbrennenden Cockpit des Flugzeugs ein womöglich lebenswichtiges Instrument gerettet werden: ein Kompass. Die übrige Ausrüstung der Charaktere ist entweder verbrannt, deutlich ramponiert oder über den kongolesischen Regenwald verteilt. Ein Funkkontakt mit Emulex oder einem anderen Empfänger lässt sich mit der zerstörten Elektronik nicht mehr herstellen. Die genaue Absturzstelle ist der Gruppe unbekannt – wer die Uhrzeit des Absturzes in Betracht zieht mag aber auf die *Idee* kommen, dass die Landebahn Emulex' wohl nur rund einen Tagesmarsch entfernt in Richtung Osten liegen sollte.

Vor den Charakteren liegt nun ein äußerst ungemütlicher Fußmarsch: da das Flugzeug nicht weit von der östlichen Landesgrenze abgestürzt ist und die Republik Kongo hier von einem Gebirgszug begrenzt wird, geht es eigentlich kontinuierlich bergauf. Darüber hinaus sind die klimatischen Bedingungen mit ihrer sehr hohen Luftfeuchtigkeit und den schwülen Temperaturen um die 30 °C ungewohnt und unangenehm für die Charaktere – wem nach ungefähr 4 Stunden Fußmarsch nicht ein Wurf auf KO x 5 gelingt, erhält bis zum Ende der Strecke einen Malus von -10%-Punkten auf alle körperlich anstrengenden Tätigkeiten. Außerdem besteht bei jedem Charakter, dem der Wurf misslingt, die 20%ige Chance sich mit einer der zahlreichen gefürchteten Tropenkrankheiten zu infizieren - Malaria, Gelbfieber, Lassa-Fieber, Kriml-Kongo-Fieber oder gar Ebola stehen zur Wahl, und können zu unterschiedlichen Mali und Lebenspunktverlusten führen sowie die

Paranoia innerhalb der Gruppe schüren. Eine Heilung verspricht freilich eine ärztliche Behandlung im Lager von Emulex. Zu guter letzt beherbergt der kongolesische Regenwald eine artenreiche Fauna, die der Gruppe auch durchaus gefährlich werden kann. Am ehesten kommt es wohl zu einer Begegnung mit einer jagenden Raubkatze wie einem Leoparden. Wer keinen *schweren* Wurf auf *Naturkunde* besteht, reizt das Tier durch eine unbedachte Bewegung so sehr, dass es zu einem Angriff kommt. Spielwerte für mögliche Raubtiere finden sich im *Spielleiter-Handbuch*.

eine unvergessliche begegnung

Wer sich zu Fuß durch die gebirgigen Hänge des Regen- und Nebelwaldes im Kongobecken bewegt, der hat gute Chancen eine unvergessliche Begegnung zu erleben: immerhin ist hier das letzte Rückzugsgebiet des seltenen Berggorillas und rund 700 Exemplare dieser Gattung leben hier. Die Begegnung mit den Tieren sollte keinesfalls in einem simplen Kampf enden, obwohl das durchaus möglich ist: wer sich ungeschickt verhält und nicht mindestens einen *einfachen* Wurf auf *Naturkunde* schafft, dessen Verhalten wird der anführende Silberrücken der Gorillafamilie als aggressiven Akt werten und unerbittlich angreifen. Wem die Probe allerdings gelingt, sich ruhig und bedächtig verhält, den Tieren nicht zu nahe kommt und ohne den Blick abzuwenden den Rücktritt antritt, der kann ganz ohne Waffengewalt dieses ungewollte Treffen hinter sich bringen – und hat sich einen *Haken* bei *Naturkunde* redlich verdient.

ein vorausschauendes intermezzo

Wer auf dem Weg durch die grüne Hölle des kongolesischen Regenwaldes den Spielern bereits einen kleinen Vorgeschmack auf die Schrecken, die sie noch erwarten werden geben möchte, der kann auf dem Fußweg ein kleines Intermezzo einstreuen, dass der Autor dem hervorragenden Szenario „Curso Cannibale“ von Matthias Oden (zu finden im Band *Expeditionen – Ins Herz der Finsternis* von *Pegasus Spiele*) entliehen hat. Hier werden die Charaktere Zeuge grausamen tierischen Kannibalismus': Plötzlich können die Charaktere gellendes Gekreis vernehmen, dass einer Affenhorde vorausgeht, die in einer wilden Hatz durch den Urwald fegt. Über Bäume und Boden rasen tollwütig anmutende, weiß bepelzte Kreaturen hinter einem Artgenossen her, dessen panische Schreie die seiner Jäger noch übertönen. Zu erahnen sind die wutverzerrten Gesichter der Affen, ihre bleckenden Fänge – dann findet die Jagd ein plötzliches Ende, direkt vor den Augen der Charaktere, und der gefangene Primat wird von seinen Artgenossen in blutige Fleischbrocken zerrissen. Dieser Anblick sollte die Charaktere 0/1W2 STA kosten.

Kannibalismus unter Primaten ist gar nicht mal so selten: so hat beispielsweise der Verhaltensforscher J. D. Bygott in den letzten Jahren über 60 Fälle beobachtet. Im Kontext des Szenarios soll aber natürlich in erster Linie auf die Brutalität und Blutdurst der weißen Primaten hingewiesen und kein wissenschaftlicher Exkurs gewagt werden.

das emulex-lager

Nach ungefähr einem Tagesmarsch – und einer entsprechend ungemütlichen und nach Spielleiterentscheid auch gefährlichen – Nachtruhe erreichen die Charaktere den Rand des Regenwaldes. Zahlreiche matschige Pisten durchziehen hier die Gegend, die Berghänge links und rechts dieser notdürftigen Straßen sind von kargem, nackten Felsen und zahlreichen Mineneingängen gesäumt. Schon bald stoßen die Charaktere auch auf Menschen – hauptsächlich Kongolesen und andere Einwohner aus den grenznahen Gebieten; es finden sich aber auch einige Weiße. Hier werden die Bodenschätze der Republik ausgebeutet und hier verschanzen sich auch Milizen und Rebellen unterschiedlichster Gesinnung. Fast jeder zweite, dem die Charaktere begegnen können, ist bewaffnet. Ein Stück die regennassen Pisten in Richtung Norden findet sich ein kleines Lager aus verbeulten und windgebeugten Wellblechhütten, in denen die Arbeiter aus der Umgebung ihr Nachtlager haben. Viele der hier arbeitenden Kongolesen sprechen zumindest in Bruchstücken Englisch, es benötigt dennoch ein wenig *Glück*, um jemanden zu finden, der auch den richtigen Weg zum Basislager von Emulex weisen kann. Ungefähr eine halbe Stunde Fußmarsch später haben die Charaktere, vermutlich erschöpft und ausgehungert, ihr Ziel endlich erreicht.

Es folgt eine knappe Beschreibung des Lagers sowie der wichtigsten Personen, mit denen die Charaktere in Kontakt treten können. Eine Karte des Lagers sowie natürlich Spielwerte der wichtigsten Personen finden sich im Anhang. Letzten Endes wird Walter Gilmore, der Leiter der Zweigstelle, die Charaktere schnellstmöglich in die Mine schicken

optional: aziza kulsums erster Auftritt

Wer dem Handlungsstrang um Aziza Kulsum etwas mehr Bedeutung geben möchte, kann die Charaktere – während sie auf der Suche nach dem Emulex-Lager sind – das erste Mal auf Kulsum und ihre Söldnertruppe treffen lassen. Sie interessiert sich natürlich sehr für die Neankömmlinge und bietet ihnen möglicherweise sogar einen Deal an: Sie beschaffen ihr Informationen und einen Zugang zu der Emulex-Mine im Austausch gegen eine auffallend große Geldsumme. Die Charaktere können nun gewarnt sein, dass irgend etwas überhaupt nicht stimmt – können aber auch auf den Deal eingehen. Am weiteren Verlauf der Szenarien-Handlung ändert das kaum etwas.

wollen, so dass ihnen nicht allzu viel Zeit bleiben wird, um das Lagerleben zu genießen.

das gelände

Das gesamte Gelände ist großzügig mit einem zwei Meter hohen Zaun abgesperrt. Ein kleines Wärterhäuschen mit einer rot-weißen Schranke ist die einzige Zufahrt. Das Gelände ist karg und felsig und wird nur von zwei matschig-braunen Pisten aufgelockert, die die verteilten Gebäude miteinander verbinden. Nördlich auf dem Gelände findet sich außerdem eine Landebahn, die für kleine Flugzeuge wie die abgeschossene Cessna der Charaktere durchaus ausreichend lang ist um Starts und Landungen zu ermöglichen. Im Osten erhebt sich blanker Fels. Hier ist auch die Mine gelegen.

Überall auf dem Gelände lungern Arbeiter herum, größtenteils Einheimische oder Einwohner der nahen Nachbarstaaten. Im

Moment wird hier offensichtlich nicht gearbeitet und die gelangweilten Minenarbeiter vertreiben sich die Zeit mit Trinken, Kartenspielen und gelegentlichen Raufereien.

Das gesamte Areal wird von einem amerikanischen Sicherheitsdienst überwacht. Das Wärterhäuschen ist rund um die Uhr besetzt und der eingrenzende Zaun wird alle zwei Stunden von einer kleinen Patrouille, zwei bewaffnete Sicherheitsleute und ein Wachhund, kontrolliert. Emulex zieht es vor, trotz den recht guten Kontakten zu den lokalen Machthabern, Stärke zu demonstrieren.

Alle auf dem Gelände wissen natürlich von dem Erkundungstrupp, der offiziell als verschollen, inoffiziell aber längst als tot gilt. Sie haben aber von Gilmore die eindeutige Anweisung erhalten, mit niemandem darüber zu sprechen. Es bleibt fraglich, ob die Charaktere vor dem Betreten der Mine von ihren Vorgängern erfahren werden oder nicht. Im Materiallager gibt es mit Laurent Besungu die einfachste Anlaufstelle, um Informationen zu erhalten. Wer sich allerdings besonders um einzelne Arbeiter bemüht oder einen guten Draht zum Sicherheitsdienst aufbaut, kann auch anderweitig an die Informationen gelangen.

das bürogebäude

Ein ungewöhnlich modernes Gebäude ist direkt neben dem Rollfeld gebaut worden. Es hat großzügige Fenster, ein flaches Dach und ist weiß getüncht. Eine große Satellitenschüssel auf dem Dach verrät, dass hier die Kommunikation mit der Außenwelt – und insbesondere Amerika – stattfinden muss. Hier ist das Büro von Walter Gilmore untergebracht, aber auch das Materiallager, die technische Zentrale und eine kleine Flugleitstelle.

die kaserne

Ein langgezogenes Gebäude aus leichtem Wellblech. Hier ist der amerikanische Sicherheitsdienst untergebracht, der das Gelände bewacht. Von außen scheint es nicht mehr herzumachen als die Baracken der Arbeiter, im Inneren ist jedoch größerer Luxus zu erkennen: das Gebäude ist klimatisiert, es gibt leidlich sauberes Wasser (das direkt aus dem Brunnen des Lagers hergeleitet und hier gefiltert wird) und es gibt neben dem Schlafsaal einen Aufenthaltsraum mit einem alten Billardtisch. Insgesamt umfasst der Sicherheitsdienst 12 Angestellte und 4 Wachhunde, die wiederum in einem Zwinger hinter der Kaserne untergebracht sind.

Die Arbeiter

Die Arbeiter stammen, wie oben bereits erwähnt, größtenteils aus dem Kongo. Es finden sich aber auch einige Einwohner der angrenzenden Nachbarstaaten. Von gelegentlichen Raufereien abgesehen ist die Lage zwischen den unterschiedlichen Ethnien

optional: verboten des unheils

In der Nacht, die die Charaktere von Gilmore zum Ausruhen zugestanden wird, kommt es im Lager zu einem Zwischenfall: Eines der degenerierten Affenwesen aus der Diamantenmine überfällt einen der Sicherheitsleute und tötet ihn. Am nächsten Morgen kann nur festgestellt werden, dass einer der Männer fehlt – und mit ihm jede Spur, was ihm zugestoßen sein könnte... Wissen die Charaktere bereits von Aziza Kulsums enormen Interesse an ihrer Unternehmung, werden sie vielleicht weitere Vermutungen in dieser Richtung hegen, was aber natürlich eine falsche Fährte darstellt...

aber ruhig. Zur Kommunikation mit den Arbeitern sind Französischkenntnisse fast unabdingbar – nur mit Glück spricht einer der Arbeiter ein paar Brocken gebrochenes Englisch. Die Arbeiter sind in windschiefen Wellblechbaracken untergebracht, die kaum mehr als Bettgestelle und Matratzen beherbergen. Wasser kann aus einem Brunnen beim Arbeiterlager geschöpft werden. Insgesamt geht es den Arbeitern hier aber nicht schlechter – oder besser – als an den umliegenden Minen. Die Bezahlung ist schlecht, aber immerhin werden die Emulex-Minen von amerikanischen Ingenieuren geplant und angelegt, was die Arbeit wesentlich sicherer macht als in den zahlreichen illegalen Minen rundum.

die mine

Im Osten des Geländes ist eine wohl drei Schritt breite Öffnung in den Berghang zu erkennen, die bereits nach wenigen Metern steil nach unten führt. Hier ist die erst vor kurzem angelegte neue Mine zur Coltan-Gewinnung gelegen. Auch die Mine ist großzügig umzäunt und wird gut bewacht. Das hat aber andere Glücksritter nicht davon abgehalten, oberhalb und leicht nördlich der Emulex-Mine eigene Minenschächte in den Berg zu treiben. Diese wirken auf die Entfernung aber stümperhaft angelegt und instabil.

walter gilmore

Der Amerikaner Walter Gilmore ist der Zweigstellenleiter des Emulex-Lagers. Sein Bild sollte den Charakteren schon aus der Einsatzbesprechung in Amerika bekannt sein und er ist es auch, der die Gruppe als erster in Empfang nimmt. Er wird Bestürzung die widrigen Umstände ihrer Anreise zur Kenntnis nehmen und die Charaktere erst einmal einladen, sich ein wenig zu erholen.

Dafür wird er sie in der Kaserne des Sicherheitsdienstes einquartieren.

Spätestens am nächsten Tag aber erwartet er sie in seinem Büro. Gilmore wird die Charaktere über die Lage in Kenntnis setzen – doch auch er verschweigt vorläufig, was mit dem ersten Erkundungstrupp geschehen ist. Er wird von heimischen Sagen und Legenden berichten, wegen denen die Arbeiter sich weigerten, die Mine zu betreten und die Gruppe auffordern, ihrem Job nachzugehen und in der Mine nach dem Rechten zu sehen, sowie Gesteinsproben zu entnehmen. Dann würden wohl auch die Arbeiter wieder die Mine betreten. Erst wenn die Charaktere auf anderen Wegen von dem Schicksal des ersten Erkundungstrupps erfahren sollten, wird er widerwillig mit der Wahrheit herausrücken und den Charakteren anbieten, einige Leute aus dem Sicherheitsdienst mit in die Mine zu schicken.

Gilmore ist hochgewachsen und von hagerer Gestalt. Sein Haarkranz ist grau, sein Gesicht wirkt eingefallen. Er ist wohl das, was man als „harten Hund“ bezeichnen würde, und hat im Laufe seiner Karriere oft seine Ellenbogen einsetzen müssen. Er hat vor Jahren seine Angestellten im Büro nicht gut behandelt und hat diese Verhaltensweise gegenüber den afrikanischen Minenarbeitern auch nicht geändert. Doch wie gesagt, geht es ihnen damit kaum besser – oder schlechter – als anderswo in diesem Landstrich.

laurent besungu

monsengwo

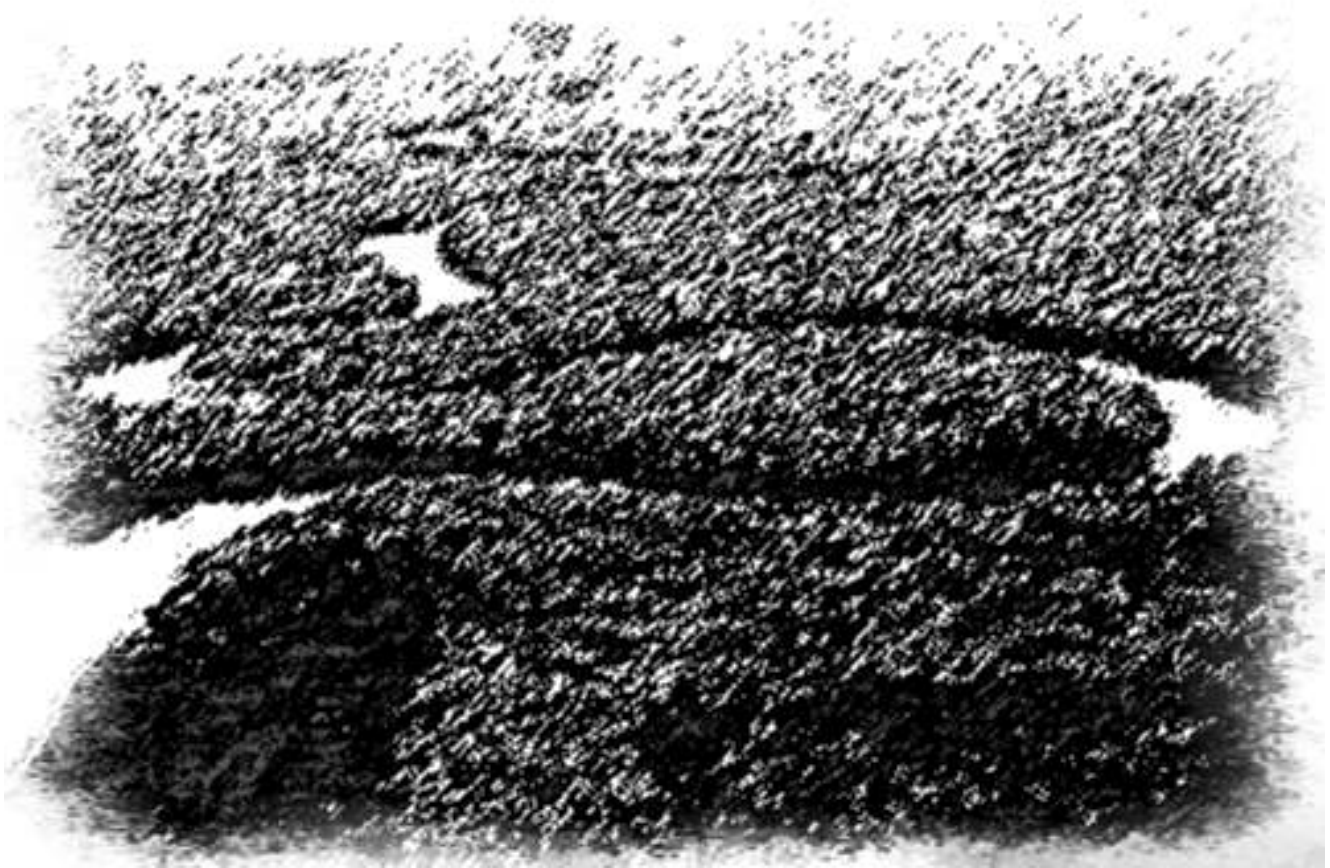
Der gebürtige Kongolese Laurent Monsengwo Besungu ist der Materialmeister im Lager. Er ist in erster Linie für die Disposition der Baumaterialien verantwortlich, verwaltet aber auch die Ausgabe von Geräten und Ausrüstung, die ebenfalls im Materiallager aufbewahrt

werden. Sollten die Charaktere ihre Bewaffnung auffrischen müssen oder anderweitige Ausrüstung für die Erkundung der Mine erfragen, wird Gilmore sie an Besungu verweisen.

Besungu spricht leidlich gut amerikanisch, wird aber trotz seines Status von Gilmore kaum besser behandelt als die anderen Arbeiter. Seine Unzufriedenheit und seine natürliche Freundlichkeit ergeben eine für die Charaktere günstige Mischung: Besungu ist es, der den Charakteren am ehesten von dem ersten Erkundungstrupp und dessen ungewissen Schicksal erzählen wird,

woraufhin sich möglicherweise weitere Gespräche mit Gilmore ergeben werden.

Besungu ist von kräftiger Statur und um die 1,70 m groß. Er hat tiefschwarze Haut und ebenso dunkle Augen. Einzig die Zähne in seinem oft breit lächelnden Mund sind strahlend weiß. Für sein Materiallager gilt, dass er neben der üblichen Minenausrüstung – wie Taschenlampen, Seile, Grabungswerkzeuge – auch exotischeres Material vorrätig haben kann. Es sei dem Spielleiter an dieser Stelle überlassen, welche Wünsche er den Charakteren erfüllen möchte.



in den untergrund

Je nachdem, wie viel die Charaktere auf dem Gelände über ihre Vorgängerexpedition herausgefunden haben, werden sie in den nächsten Tagen den Weg in die neue Mine alleine oder mit der Unterstützung von einigen Sicherheitsbeamten antreten. Auch die Schwere ihrer Bewaffnung mag von ihrem Wissensstand abhängig sein. Auf jeden Fall sollten die Charaktere genügend Lichtquellen mitnehmen. Darüber hinaus mag der Spielleiter ihnen alles zugestehen, was sinnvoll, von Besungu beschaffbar und den Charakteren wünschenswert erscheint – sie werden es in den nächsten Stunden schwer genug haben.

Die Mine wurde fachmännisch angelegt und führt etwa zwanzig Meter in den kargen Felsen hinein. Die Wände sind ordentlich abgestützt, und wer an dieser Stelle bereits Erzproben einsammeln möchte, würde bei einer späteren Untersuchung durchaus eine förderwürdige Menge Coltans finden. Nachdem die Gruppe die zwanzig Meter zurückgelegt haben, bricht der Weg vor ihnen abrupt ab und sie stehen auf einem Felsüberhang. Vor ihnen erstreckt sich eine unterirdische Höhle gigantischer Dimensionen, deren Boden rund zwanzig Schritt unter der gegenwärtigen Position der Charaktere liegt und deren Ausmaße auch im starken Lichtkegel ihrer elektrischen Lampen kaum auszumachen sind. Hier stehen sie nun am Durchbruch zu den Diamantenminen Nephren-Kas – dann bricht die Hölle los.

aziza kulsums plan

Zur gleichen Zeit, zu der die Charaktere die Mine betreten, wird auch Aziza Kulsum aktiv. Sie wähnt sich dem Ziel ihrer Suche, den sagenumwobenen Diamantenminen, ganz nahe. Um eine Konfrontation mit dem gut

ausgerüsteten Emulex-Sicherheitsdienst zu umgehen hat sie bereits vor Tagen die über dem Emulex-Lager liegende, illegale Mine besetzen lassen und ihre Besitzer „überredet“, sich aus Dingen herauszuhalten, die sie nichts angehen. Dann hat sie Sprengladungen in der Mine anbringen lassen, um sich einen Durchgang zur Emulex-Mine und der dort von ihr vermuteten Diamantenmine frei zu sprengen. Und genau diesen Plan setzt sie just in dem Moment um, als die Charaktere in den Abgrund der unterirdischen Höhlen starren.

Zunächst ist in der Höhle das laute Krachen einer Explosion zu vernehmen. Augenblicke später rauschen Steine von der Höhlendecke herab. Wer dem herunterfallenden Gestein nicht *Ausweichen* kann, erhält von den herabfallenden Brocken 1W3 Punkte Schaden. Gleichzeitig löst sich am Eingang der Mine oberhalb des Emulex-Lagers eine Lawine, deren Geröll in den nächsten Sekunden den Eingang der Emulex-Mine verschüttet. Eine dicke Staubwolke schießt vom Eingang her über die Charaktere hinweg – eine halbe Minute später ist es totenstill und nur der tanzende Staub im Schein der Taschenlampen zeugt noch von dem steinernen Inferno, das vor wenigen Augenblicken über die Gruppe hereingebrochen ist. Die Charaktere sind gefangen.

die diamantenmine des nephren-ka

Der einzige verbleibende Weg für die Charaktere führt nun vorwärts in die unbekannte Höhle hinein. Der Abstieg ist mit Seilen nicht sonderlich schwierig, doch auch ohne Hilfsmittel ist er mit einer *leichten* Probe auf *Klettern* problemlos zu meistern. Die Höhle verjüngt sich nach wenigen hundert

Schritt zu einem ungefähr zehn Schritt breiten Gang. Hier können die Charaktere erstmals auf etwas Ungewöhnliches stoßen: ägyptische Hieroglyphen.

Die Wände des Ganges sind über und über mit Hieroglyphen übersät, die mit einem *Wissenswurf* als ägyptisch identifiziert werden können. Lesen kann die Hieroglyphen freilich keiner der Charaktere, doch sie sind durchaus etwas Besonderes: sie sind das letzte beredte Zeugnis des Nephren-Ka, dessen Name von seinem Nachfolger Snofru mit penibler Gewissenhaftigkeit aus allen Schriften getilgt wurde. Für Mythosforscher auf den Spuren des Schwarzen Pharaos wäre dieser Ort ein Paradies – doch für die Charaktere wird höchstens der Umstand, hier im schwärzesten Afrika auf ägyptische Hieroglyphen zu stoßen für ein etwas mulmiges Gefühl sorgen.

Nachdem die Charaktere dem Gang ungefähr eine Meile gefolgt sind, öffnet er sich wieder und gibt den Blick auf einen kreisrunde, vielleicht einhundert Schritt im Durchmesser messenden Schacht frei – die Diamantenmine. Die Decke des Schachtes ist nicht zu erkennen und muss wohl bis zur Bergspitze nach oben führen. Ein Blick den Schacht hinunter zeigt ein schwaches, rotes Glühen – ein *Wissenswurf* mag offenbaren, dass der östliche Kongo einige aktive Vulkane vorzuweisen hat und sich am Boden des Schachtes durchaus glühende Lava entlang wälzen kann. Wer *Verborgenes erkennt* kann darüber hinaus ein ungewöhnliches Glitzern in den Felswänden erkennen, die unterhalb des aktuellen Standpunkts der Charaktere liegen: Diamanten! Serpentina gleich führt ein schmaler Pfad die Wand des Schachtes entlang sowohl nach oben, als auch nach unten.

angriff!

Egal für welche Richtung die Charaktere sich nun entscheiden – nach oben oder nach unten – die ruhelosen, ewigen Wächter der Diamantenmine sind längst auf sie aufmerksam geworden. Der erste Angriff der degenerierten, affenähnlichen Kreaturen ist vorsichtig und eher darauf ausgelegt, die Kampfkraft der Charaktere einzuschätzen. Sie kreisen die Charaktere zu zweit oder zu dritt ein, dann greifen sie frontal an. Ist der erste Angriff der Rückentwickelten fehlgeschlagen, werden sie ihre Taktik rasch ändern. Der Weg nach oben den Schacht hinauf wird von den Bestien vehement verteidigt – beispielsweise schmeißen sie mit Felsbrocken nach den Charakteren, denen wegen der Enge der Serpentina nur mit einem *schweren* Wurf auf *Ausweichen* ausgewichen werden kann. Einen strauchelnden Charakter kann ein Kamerad mit einer Probe auf GE x 5 vor dem sicheren Sturz in den Abgrund bewahren. Oder sie blockieren mit drei, vier oder mehr Bestien den Weg. Den Weg nach unten lassen sie die Charaktere dagegen relativ unbehellig antreten – so treiben sie die Gruppe genau auf ihren Anführer zu.

der affenkönig

In einer monumentalen Höhle am Fuße des Schachtes, die in Größe, Proportionen und Ausstattung an eine ägyptische Grabkammer gemahnt, haust und herrscht der Affenkönig, eine degenerierte, affenartige Kreatur obszönen Ausmaßes. Zu Lebzeiten handelte es sich um einen General des Pharaos Nephren-Ka, der von diesem mit dem Segen der Unsterblichkeit gesegnet und mit dem Fluch der Rückentwicklung belegt wurde und dazu auserwählt ist, die Diamantenminen des Schwarzen Pharaos auf alle Ewigkeiten zu beschützen.

die dynamik des finales

Für die Ausgestaltung des Finales ist bewusst auf die Angabe genauer Gegnerzahlen verzichtet worden. Wichtig ist, dass die Spieler unter Druck bleiben, jedoch eine reelle Chance haben sollten, den Affenkönig zu besiegen. Auch der genaue Ablauf ist keinesfalls festgelegt – sollten die Charaktere alles daran setzen, sich nicht von den Rückentwickelten in die Tiefe treiben zu lassen, so ist auch ein Aufeinandertreffen mit dem sie verfolgenden Affenkönig in den Steilwänden des Schachtes denkbar. Das Augenmerk sollte dabei auf denkwürdiger, cinematischer Action und wesentlich weniger auf Realismus und Buchhaltung über Lebenspunkte und Gegnerzahlen liegen.

- Auf den ersten Blick wirkt der Affenkönig wie ein fast vier Meter großer, weißpelziger Gorilla. Doch schon auf den zweiten Blick offenbart er seine diabolische Natur: in seinen Augen glüht das Feuer der Hölle, seine Zähne sind in den letzten Jahrtausenden zu abnormen Hauern angewachsen. Der Affenkönig ist in Bandagen eingewickelt, ganz wie eine ägyptische Mumie. Räudiges Fell und tote, schorfige Haut sind zwischen den bröckeligen Bandagen zu erkennen. Er ist eine einzigartige Kreatur, darüber hinaus der Zauberei kundig und ein überaus mächtiger Gegner – gut, dass die Charaktere mit Verstärkung rechnen können.

verstärkung

Vor der finalen Konfrontation mit dem Affenkönig sind von oben den Schacht hinunter Schüsse zu hören: die Söldner Aziza Kulsums haben mittlerweile ebenfalls die Diamantenmine erreicht. Auch, wenn die Gruppe den Charakteren zahlenmäßig wohl überlegen ist – immerhin hat Kulsum zehn Söldner mit in die Höhle genommen – so ist auch diese zweite Fraktion inzwischen in arge

Bedrängnis geraten: die Rückentwickelten treiben sie genauso wie vor wenigen Minuten die Charaktere vor sich her auf den Affenkönig zu.

Die Charaktere könnten nun die Gelegenheit ergreifen und sich hinter einem Felsvorsprung zu verschanzen und Verhandlungen mit der Gruppe Kulsums aufzunehmen. Die wahren Hintergründe – dass Aziza Kulsum an ihrer aktuellen Situation zum Beispiel überhaupt nicht unschuldig ist – werden sie zu diesem Zeitpunkt kaum erahnen können. Auch Kulsum hat nach dem Verlust einiger Männer inzwischen eingesehen, dass es vorläufig das Wichtigste ist, die Mine wieder mit heiler Haut zu verlassen und ist nur zu gerne bereit, mit den Amerikanern gemeinsame Sache zu machen. Die finale Konfrontation mit dem Affenkönig und seinem zahllosen Gefolge degenerierter Affenwesen sollte dennoch nicht zu leicht für die Charaktere werden und noch den einen oder anderen Stabilitätsverlust nach sich ziehen.

ausklang

Haben die Charaktere das Finale überlebt und den Kampf mit dem Affenkönig überstanden, so können sich die Überlebenden daran machen, einen Ausgang aus der Diamantenmine zu finden. Und den gibt es durchaus – die Charaktere müssen einem Felssims neben dem glühenden Lavastrom nur wenige einhundert Schritt folgen, dann stoßen sie auf eine in den Fels gehauene Treppe, die steil nach oben führt. Sie verlassen den Berg durch eine Felsspalte ungefähr drei Kilometer östlich des Emulex-Lagers. Die Rückgewinnung vom 1W6 Stabilitätspunkten haben sich die Charaktere redlich verdient. Welche Schlüsse Emulex aus dem Ausgang der zweiten Untersuchung zieht und ob Aziza Kulsum abermals versuchen wird die Diamantenmine des Nephren-Ka auszubeuten – all diese Entwicklungen

werden dem Spielleiter für weitere Fäden seiner Kampagne überlassen, spielen aber für

dieses Szenario keine Rolle mehr.

anhang 1 – daten und werte

nichtspielercharaktere

Walter Gilmore

Hager und hochgewachsen, mit ergrautem Haarkranz.

ST 12 KO 13 GR 15
IN 15 MA 10 GE 15
ER 13 BI 15 gS 50

Trefferpunkte: 14

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Fremdsprache (Französisch) 75%, Gesetzeskenntnisse 63%, Überreden 72%, Überzeugen 69%

Beschreibung: Walter Gilmore hat eine langjährige Karriere bei Emulex hinter sich gebracht. Er ist zwar stolz darauf, es bis zum Zweigstellenleiter gebracht zu haben, und der Posten hier im Kongo wird auch hervorragend bezahlt; allerdings sehnt er sich zurück an die Ostküste der Vereinigten Staaten. In bezug auf die Wünsche seiner Vorgesetzten und im Hinblick auf seine Karriere ist er durchaus bereit, Opfer zum Wohle der Firma zu bringen.

Aziza Kulsum

Groß, schlank, dunkelhäutig. Skrupellose Schmugglerring-Königin.

ST 13 KO 12 GR 13
IN 16 MA 11 GE 18
ER 12 BI 16 gS 55

Trefferpunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 65%, Schaden 1W3+Sb; .44er Magnum 73%, Schaden 2W6+2

Fertigkeiten: Fremdsprache (Französisch) 65%, Fremdsprache (Englisch) 73%, Überreden 84%, Überzeugen 91%, Verborgenes Erkennen 66%

Beschreibung: Aziza Gulamali Kulsum ist eine hochgewachsene, schlanke Frau in den Vierzigern. Sie ist keine Schönheit, doch sie strahlt Autorität, Befehlsgewohnheit und Gefahr aus. Sie ist der Kopf eines Schmugglernetzwerkes im Osten der Republik Kongo und verdient an jedem Gramm geschürften und außer Landes geschafften Erzes ebenso mit wie an jeder Waffe, die einem Milizionär in die Hände gedrückt wird.

Neu-Zairische Grenzsoldaten

Milizionäre mit mäßiger Moral und schlechter Ausrüstung

ST 11 KO 12 GR 10

IN 10 MA 11 GE 11

Trefferpunkte: 11

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb;
Sturmgewehr 55%, Schaden 2W8

Mitglied des Emulex-Sicherheitsdienst

Trainierter, kräftiger und uniformierter Amerikaner

ST 13 KO 12 GR 12

IN 11 MA 12 GE 12

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb;
Maschinenpistole 65%, Schaden 1W10

Arbeiter

Furchtsame und reizbare Einheimische

ST 11 KO 12 GR 11

IN 10 MA 11 GE 11

Trefferpunkte: 11

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Söldner Aziza Kulsums

Muskelbepackte, tiefschwarze Hünen in Tarnkleidung

ST 14 KO 12 GR 12

IN 10 MA 10 GE 14

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb;
Maschinenpistole 60%, Schaden 1W8+1

Kreaturen

Rückentwickelte

Degenerierte, weißhaarige Affenwesen

ST 25 KO 20 GR 18

IN 04 MA 12 GE 15

Trefferpunkte: 19

Schadensbonus: +1W6

Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb;
Beißen 65%, Schaden 1W6; Zerreißen 55%,
Schaden 1W8+Sb

Fertigkeiten: Ausweichen 50%, Schleichen
60%, Wittern 75%

Stabilitätsverlust: Der Anblick eines
Rückentwickelten kostet 1/1W6
Stabilitätspunkte

Der Affenkönig

Mumifizierte, affenartige Monstrosität,
einzigartige Wesenheit

ST 40 KO 28 GR 29

IN 07 MA 33 GE 13

Trefferpunkte: 29

Schadensbonus: +2W6

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden
1W6+SB; Beißen 55%, Schaden 2W6;
Zerreißen 85%, Schaden 2W8+Sb

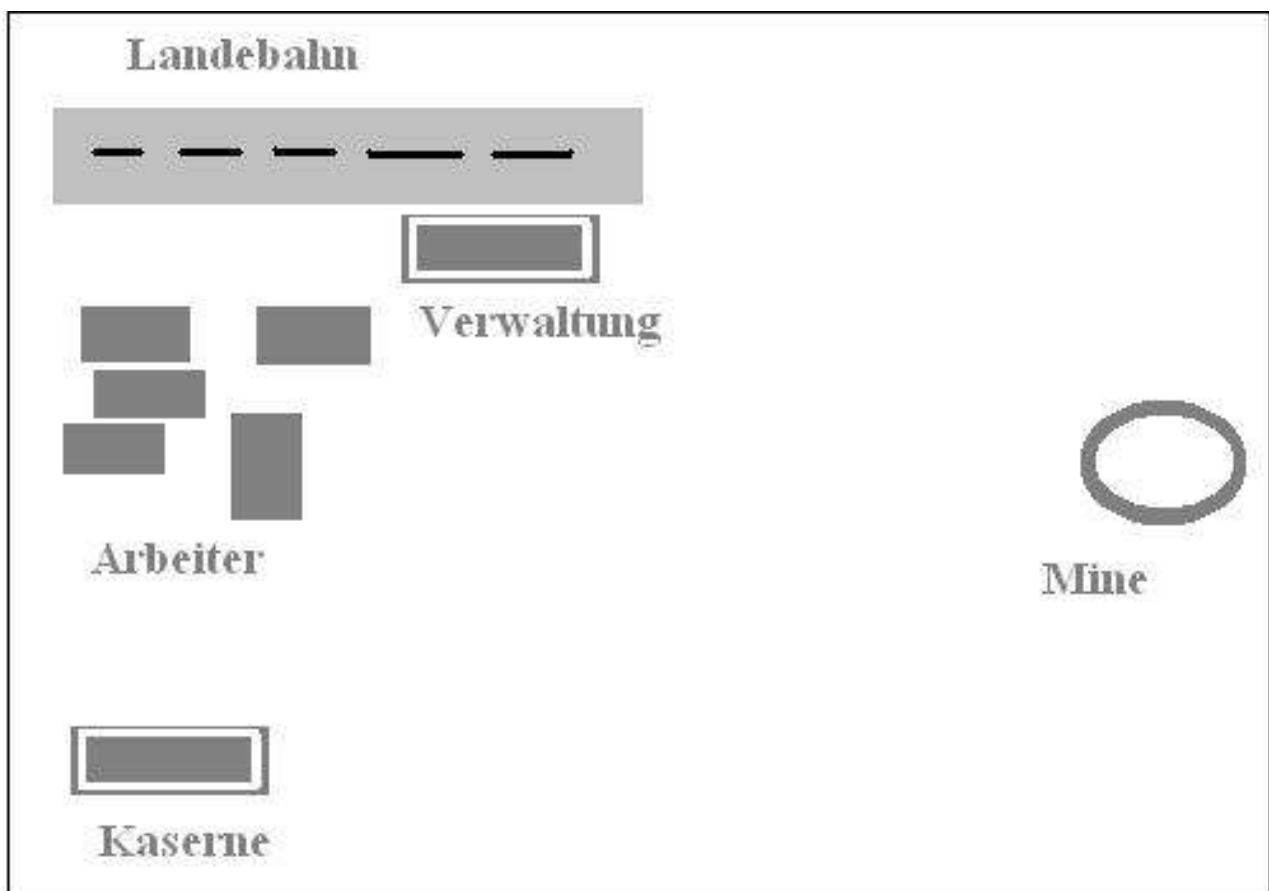
Fertigkeiten: Ausweichen 50%, Schleichen
50%, Wittern 90%

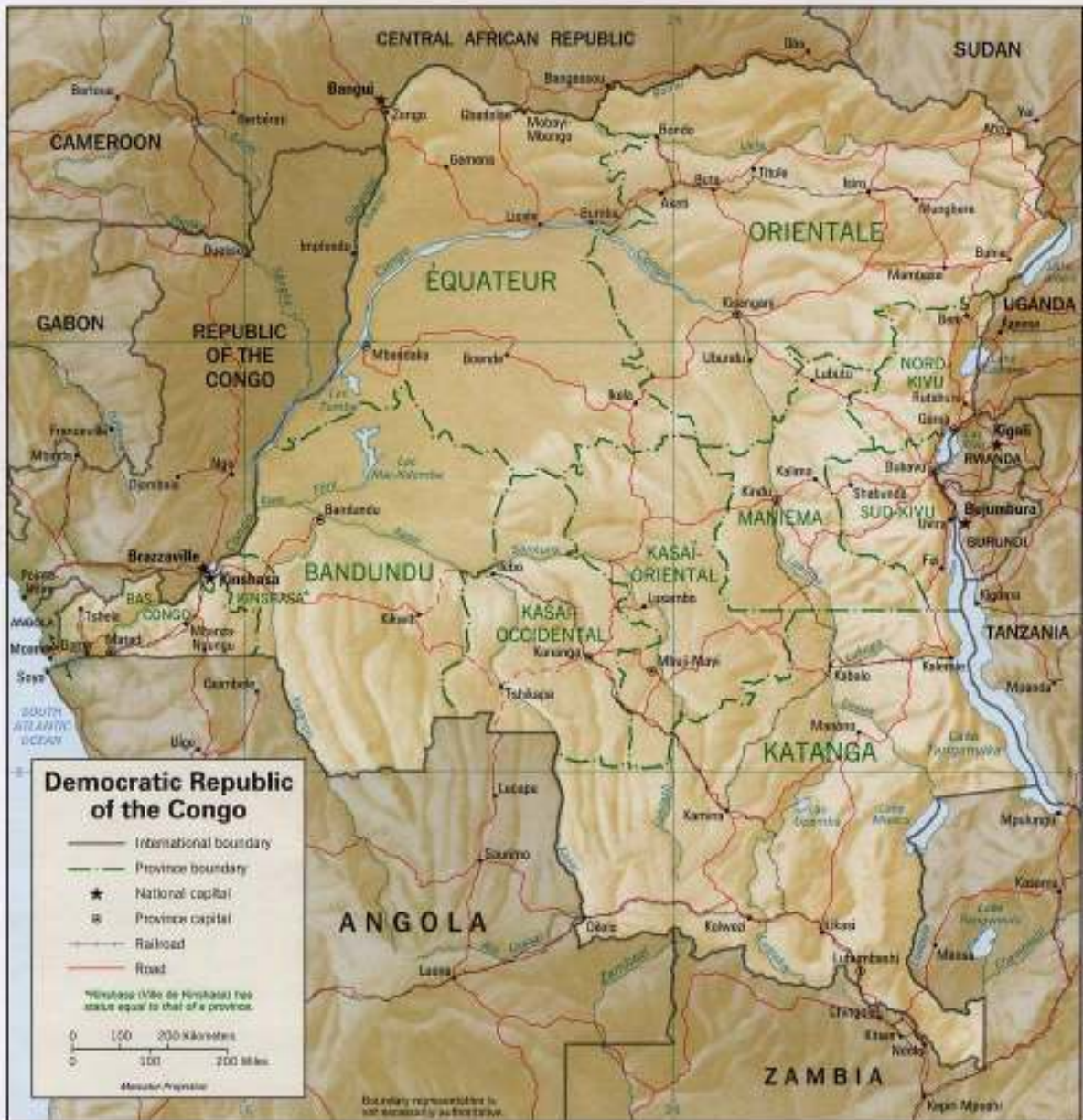
Panzerung: 3 Punkte tote Haut und
Bandagen

Zauber: Griff nach dem Herzen,
Rückentwicklung (s. *Ägypten – Altes Land
der Pharaonen*), Verdorren

Stabilitätsverlust: Der Anblick des
Affenkönigs kostet 1W3/1W12
Stabilitätspunkte

anhang 2 – karten





anhang 3 – vorgefertigte charaktere

Auf den folgenden Seiten finden sich vier vorgefertigte Charaktere sowie knapp ausgearbeitete Hintergründe für diese Spielfiguren.

luther bennett

Beschreibung: Luther Bennett ist 38 Jahre alt, hat tiefschwarzes Haar und ist glatt rasiert. Darüber hinaus ist er ein Berg von einem Mann. Er ist breitschultrig, extrem muskulös und stellt normalerweise keine Fragen. Das liegt wohl auch daran, dass er nicht zu den intelligentesten Menschen in diesem Raum – oder irgendeinem Raum – gehört. Doch seiner Karriere als Söldner war dieses kleine Handicap kaum hinderlich. Er hat bereits im Auftrag verschiedenster Regierungen oder Organisationen an vorderster Front gestanden und genießt es geradezu, wenn ihm die Kugeln um die Ohren fliegen oder er den einen oder anderen Arm während eines Verhörs brechen kann. Zuletzt hat er es aber etwas ruhiger angehen lassen, indem er sich beim Sicherheitsdienst von Emulex verpflichtete.

ST 18 KO 17 GR 18
IN 09 MA 14 GE 16
ER 14 BI 14 gS 70

Trefferpunkte: 18

Magiepunkte: 18

Schadensbonus: +1W6

Angriff: Faustschlag 80%, Schaden 1W3+Sb; Maschinengewehr FN MAG 75%, Schaden 2W6+4

Fertigkeiten: Ausweichen 70%, Computernutzung 12%, Erste Hilfe 30%, Horchen 60%, Klettern 70%, Schleichen 75%, Schwimmen 80%, Springen 65%, Tarnen 70%, Verbergen 50%

duncan king

Beschreibung: Duncan King ist 34 Jahre alt, hat blondes Haar und einen ungepflegten Dreitagebart. Sein Haar liegt unordentlich und seine Augen blicken meist unstet und wandern ziellos umher. Er wirkt in seiner ganzen Erscheinung fahrig – doch in Wirklichkeit ist er hoch konzentriert und beobachtet seine Umgebung sehr genau. Auf Äußerlichkeiten legt er kaum wert, doch er kann hervorragend mit einer Waffe umgehen und ist darüber hinaus sehr talentiert im Umgang mit Mechanik oder Elektrik. Er kann nahezu alles reparieren, was den Geist aufgegeben hat – und das ohne Werkzeug oder Ersatzteile. Duncan King hat eine wechselvolle Geschichte voller Kleinkriminalität und kurzen Gefängnisaufenthalten hinter sich, bevor er sich beim Sicherheitsdienst von Emulex verdingte.

ST 16 KO 15 GR 14
IN 16 MA 16 GE 18
ER 12 BI 16 gS 80

Trefferpunkte: 16

Magiepunkte: 16

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 65%, Schaden 1W3+Sb; Maschinenpistole SWD M11 Cobray 70%, Schaden 1W8+1

Fertigkeiten: Ausweichen 70%, Computernutzung 40%, Elektrische Reparaturen 85%, Mechanische Reparaturen 80%, Physik 70%, Schleichen 65%, Schlosserarbeiten 55%, Verborgenes Erkennen 85%

nathan parker

Beschreibung: Nathan Parker ist gerade einmal 28 Jahre alt, hat zottelig-braunes Haar und ist Brillenträger. Er ist eher der ruhige und stille Typ, ist aber von außerordentlicher Intelligenz und ein Genie mit dem Computer. Er arbeitet bereits seit einigen Monaten als Geologe für Emulex, musste bislang aber noch nie die Vereinigten Staaten für diesen Job verlassen. Aufgrund seiner hervorragenden physischen Fitness und seiner Fähigkeiten als Sportschütze ist er aber von der Konzernleitung ausgewählt worden, als Coltan-Experte die Expedition zu begleiten. Er ist nicht unbedingt begeistert davon, die nächsten Tage im kongolesischen Regenwald zu verbringen, doch die großzügige finanzielle Entlohnung, die ihm in Aussicht gestellt wurde, tröstet ihn ganz gut über die Umstände hinweg.

ST 15 KO 14 GR 15
IN 18 MA 17 GE 17
ER 15 BI 20 gS 85

Trefferpunkte: 15

Magiepunkte: 17

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb; Walther P99 80%, Schaden 1W10

Fertigkeiten: Ausweichen 70%, Computernutzung 90%, Elektrische Reparaturen 65%, Internetnutzung 95%, Kampfsport 55%, Physik 80%, Schleichen 55%, Überzeugen 45%, Verborgenes Erkennen 35%

ben farr

Beschreibung: Ben Farr ist 32 Jahre alt, braungebrannt und hat stets ein Lächeln auf den Lippen. Nichts kann ihn aus der Ruhe bringen, scheint es, und er wirkt wie das fleischgewordene Sinnbild des wellenreitenden Sunnyboys, wie man sie an der Ostküste der Vereinigten Staaten fast schon erwartet. Ben arbeitet bereits seit einigen Jahren als „Mädchen für alles“ für Emulex und hat in der Funktion des Interimsverwalters oder Unterhändler bereits mehrfach das Lager im Osten der Republik Kongo besucht. Er spricht fließend französisch und in Ansätzen mehrere einheimische Dialekte und ist mit den örtlichen Gepflogenheiten durchaus vertraut: er weiß, wen man schmieren muss um etwas zu erreichen.

ST 14 KO 14 GR 16
IN 16 MA 15 GE 16
ER 17 BI 16 gS 75

Trefferpunkte: 15

Magiepunkte: 15

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb; Walther P99 70%, Schaden 1W10

Fertigkeiten: Ausweichen 65%, Feilschen 55%, Fremdsprache (Französisch) 75%, Fremdsprache (kongolesische Dialekte) 35%, Gesetzeskenntnisse 42%, Überreden 65%, Überzeugen 68%, Verborgenes Erkennen 50%, Verkleiden 27%

Spieltestbericht

Das Szenario begann wie geplant im Büro von John Smitheren. Die Informationen wurden von den Charakteren entgegengenommen und schon am nächsten Morgen startete die Chartermaschine in Richtung Demokratische Republik Kongo. Die misstrauischeren Spieler deckten sich noch mit zusätzlicher Bewaffnung ein. Die Zeit bis zum Absturz der Maschine verging buchstäblich „wie im Fluge“ – die Spieler hatten Zeit, in ihre Rollen zu finden und die Charaktere gegenseitig etwas besser einzuschätzen. Alle überlebten den Absturz der Maschine dank der Fallschirme. Bei der Untersuchung des Flugzeugwracks stießen sie auf die beiden Neu-Zairischen Milizionäre, lösten den Konflikt aber rasch mit roher Gewalt. Sie retteten ein wenig der Ausrüstung und insbesondere einen Kompass aus der Maschine. Der Weg durch den Regenwald war dann ein eher abenteuerliches Unterfangen, verlief letztendlich für alle Beteiligten aber wie geplant glimpflich.

Walter Gilmore empfing die Charaktere freundlich und wies ihnen ein Nachtlager in der Kaserne des Sicherheitsdienstes zu. Da die Erklärungen, warum die Arbeiter sich weigerten die Mine zu betreten eher dünn waren, hackte sich Nathan Parker unbemerkt in den Emulex-Server ein; außer Hinweisen auf dubiose Geldmittel, die im Kongo großzügig verteilt wurden, fand er aber nichts. Ben Farr wiederum unterhielt sich ausgiebig mit Laurent Besungu und fand hier alle wichtigen Informationen über die Vorgängerexpedition. Am nächsten Tag in Gilmores Büro konfrontierte die Gruppe den Zweigstellenleiter mit unangenehmen Fragen, woraufhin dieser ihnen eine Tonbandaufnahme mit dem Ende des ersten Erkundungstrupps vorspielte und zwei Leute des Sicherheitsdienstes an die Seite stellte. Nach einer großzügigen Aufrüstung im Materiallager Besungus betrat die Gruppe die Mine.

Der weitere Verlauf ergab sich wie geplant – die Charaktere wurden von der Explosion in der Mine eingeschlossen, trafen auf die Diamantenmine und wurden alsbald von den degenerierten Affenwesen überfallen. Es entbrannte ein hektischer und auch spannender Endkampf, bei dem Luther Bennett beinahe den Kampf mit dem Affenkönig nicht überlebt hätte. Da die Charaktere mit den hinzugestoßenen Söldnern Aziza Kulsums rasch gemeinsame Sache machten und ohnehin kaum eine Chance hatten zu erkennen mit wem sie es zu tun haben, ist später von mir der optionale frühere Einstieg Kulsums in das Szenario mit aufgenommen worden. So müssen die Charaktere möglicherweise einen Zweifronten-Krieg in der Diamantenmine ausfechten oder ihre etwaigen Differenzen mit Kulsum rasch beiseite legen.

Insgesamt war das Szenario an einem Abend Spielzeit problemlos zu bewältigen.