

Ishango

Ein cthuloides Szenario für die OPC-Kategorie „Vor Urzeiten“ von André „Seanchui“ Frenzer

Dieses kurze Szenario spielt im tiefsten, zentralafrikanischen Dschungel, genauer nahe der kongolesisch-ugandischen Grenze. Es wurde für CTHULHU NOW konzipiert.

Hintergrund

Der Ishango-Knochen wurde 1950 im damaligen Belgisch-Kongo entdeckt. Bei dem ungefähr 10 cm langen, gekrümmten Pavian-Knochen handelt es sich womöglich um eine der ältesten Rechenmaschine der Menschheitsgeschichte. Denn fast die gesamte Oberfläche des Knochens ist mit kleinen Einkerbungen unterschiedlicher Länge versehen. Ihre Anordnung lässt vermuten, dass es sich um einfache Rechenhilfen handelt – so ist eine Reihe Primzahlen gewidmet, eine andere der Multiplikation mit 2. Da der Ishango-Knochen mindestens 10.000 Jahre alt ist, stellt er die Vorstellungen der modernen Wissenschaft von der Entwicklung des Rechnens vor ein Rätsel.

Tatsächlich handelt es sich bei dem Ishango-Knochen um ein verlorenes Artefakt der Mi-Go. Diese interstellare Rasse bereist seit Jahrtausenden die Erde, um hier für sie seltene Mineralien abzubauen. Eine ihrer Minenkolonien befand sich auch vor Jahrtausenden im heutigen Zentralafrika, wo die primitiven Menschen der Jungsteinzeit als ihre Sklaven schufteten mussten. Der Ishango-Knochen wiederum diente als Schlüssel zur eigentlichen Minenanlage. Sein Energiekern, der von den modernen Wissenschaftlern bislang nicht entdeckt wurde, ist auch heute noch aktiv.

Einstieg

Die Investigatoren nehmen an einer Ausgrabung in der heutigen Demokratischen Republik Kongo teil. Ob sie als Sicherheitskräfte, ortskundige Berater oder wissenschaftliches Personal angeheuert wurden, ist für den weiteren Verlauf der Handlung irrelevant und kann vom Spielleiter entsprechend seiner Gruppe angepasst werden. Ziel der Expedition sind die Ruinen des jungsteinzeitlichen Dorfes Ishango, das am Nordwestufer des Eduardsees liegt. Hier wollen die beteiligten Wissenschaftler weitere Hinweise auf die Funktion des Ishango-Knochens finden, um seine geschichtswissenschaftlichen Rätsel endlich zu entschlüsseln.

Wer etwas Abwechslung für seine Gruppe sucht: Der kongolesische Regenwald ist Heimat einer artenreichen Fauna, die der Expedition auch durchaus gefährlich werden kann. Am ehesten kommt es wohl zu einer Begegnung mit einer jagenden Raubkatze wie einem Leopard. Wer keinen *schweren* Wurf auf *Naturkunde* besteht, reizt das Tier durch eine unbedachte Bewegung so sehr, dass es zu einem Angriff kommt. Spielwerte möglicher Raubtiere finden sich im *Grundregelwerk*.

Ein sensationeller Fund

Im Verlaufe der weiteren Ausgrabungen stoßen die beteiligten Wissenschaftler schließlich in der Nähe des Dorfes auf eine Bodenplatte, die ganz ähnliche Einkerbungen aufweist, wie der Ishango-Knochen. Aufgeregte Untersuchungen beweisen rasch, dass die Anordnung der Einkerbungen auf der Bodenplatte identisch mit denen auf dem Knochen sind. Tatsächlich dauert es auch nicht lange – vielleicht, wenn einer der Investigatoren diesen Verdacht äußert – bis man herausfindet, dass es sich bei dem Knochen um einen Schlüssel handelt. Egal, wie die Expedition bisher verlief: Mit dem Öffnen der urzeitlichen Minenanlage beginnen die Probleme der Gruppe erst wirklich.

Das Erbe der Mi-Go

Die Mi-Go haben ihre verlassene Minenanlage mit einem hinterhältigen Mechanismus geschützt. Mit dem Öffnen der Anlage wird ein farb- und geruchloses Gas freigesetzt, welches auf das menschliche Gehirn verheerende Auswirkungen hat. Tatsächlich werden die Investigatoren und alle Begleiter in den nächsten 48 Stunden starke Halluzinationen erleiden. Insbesondere bei der Erkundung der unter ihnen liegenden Minenschächte werden sie diese Wahnvorstellungen begleiten und zu stetem Stabilitätsverlust führen.

Die Wahnvorstellungen

Die Halluzinationen, die das Gas der Mi-Go hervorruft sind in erster Linie darauf ausgelegt, die hier vor Jahrtausenden lebenden Menschen tödlich zu ängstigen. Daher werden die Investigatoren von Trugbildern geplagt, die schon vor Jahrtausenden reale Gefahren waren:

- Durch die Gänge der Minenanlage hallt der Schrei eines Säbelzähntigers. Schatten, plötzliche Bewegungen, ja sogar die Sichtung des Tieres sind möglich (1/1W3 STA)
- Eine überdimensionale Würgeschlange kreuzt unversehens den Weg der Charaktere. Geschichtlich gebildete Investigatoren erkennen, dass diese Rasse bereits vor Jahrtausenden ausgestorben ist (0/1W2 STA).
- Ein Stamm wilder Primitiver scheint in einer großen Höhle ein finsternes Ritual abzuhalten. In den Schatten unter der Höhlendecke sind die Umrisse von umherflatternden Mi-Go auszumachen (1/1W6+1 STA)

Auch wenn die Investigatoren nach den ersten Begegnungen ahnen können, dass sie nur Halluzinationen erlegen sind, so müssen sie alsbald feststellen, dass es auch durchaus reale Bedrohungen – Fallgruben, Giftschlangen oder Elektroschocker – gibt, die durchaus physischen Schaden verursachen können. Sie werden nicht umhin kommen, jede wahrgenommene Bedrohung ernst zu nehmen...

Und weiter?

In den stillgelegten Minen lassen sich noch einige Artefakte der Mi-Go finden – schlussendlich alles, was der Spielleiter den Investigatoren für zukünftige Abenteuer an die Hand geben möchte. Vielleicht lassen sich sogar Hirnzylinder finden, die Blicke in eine längst vergessene Urzeit ermöglichen...?