Das Erbe der Maria Vanesca

Ein Abenteuer für Call of Cthulhu in der heutigen Zeit

Der 2nd-System-Meister

8. Oktober 2006

Vorweg

Die folgenden Seiten enthalten ein Szenario für Call of Cthulhu in der heutigen Zeit; die heutige Zeit meint dabei das Jahr 2005, die Handlung dürfte sich aber in jedes andere, nicht all zu entfernte Jahr transportieren lassen. Das Szenario ist für drei bis sechs Spieler ausgelegt.

Was wird benötigt?

Ein aktuelles Regelwerk [5] wäre schon nicht schlecht... Nicht wirklich erforderlich, der Übersicht aber zuträglich ist ein Atlas [1]. Da dieses Szenario nur eine kurze Übersicht über die Situation Angolas und Lobitos geben kann, empfielt es sich für den Spielleiter, hier ein wenig zusätzliches Hintergrundwissen zu sammeln (auch wenn sich das Szenario ohne leiten läßt). Eine sehr gute Seite mit Hintergrundinformationen gibt es unter [6].

Was kann gespielt werden?

Die Nationalität der Charaktere ist egal, solange sie Englisch können. Allen muß gemein sein, daß sie einen gewissen Ruf haben, ihre Nase in Dinge zu stecken, die andere nicht unbedingt untersucht haben wollen. Es wäre nett, wenn die Spieler dazu Ereignisse ausarbeiteten, bei denen ihre Charaktere dadurch erfolgreich Skandale aufgedeckt oder die Lage Hilfsbedürftiger verbessert haben. Als Berufe bieten sich also Polizisten, Privatdetektive, Reporter, Greenpeace-Aktivisten und ähnliches an.

Ebenfalls möglich (und wünschenswert) wären Professoren, Doktoren oder generell Naturwissenschaftler; bei Angehörigen dieser Berufstände wären eher Veröffendlichungen und Einsatz für wohltätige Organisationen ausschlaggebend.

Insgesammt sollten die folgenden Fertigkeiten in der Gruppe vorhanden sein: *Computer*, *Bibliotheksnutzung*, *Biologie*, *Chemie*, *Fotografie*, *Medizin*, *Portugisisch*, *Verstecken*, *Schlösser knacken*.

Außerdem sollten ein bis zwei Charaktere gut in kämpferischen Fähigkeiten sein; das Szenario spielt in Angola, wo der Bürgerkrieg noch nicht lange vorbei ist und die Gegenpartei eine starke Wach- und Schlagmannschaft hat. Zudem sind aus durchaus nachvollziehbaren Gründen dort bei weitem nicht alle Einwohner gut auf weiße Touristen zu sprechen.

Zum Szenario

Anfang des Jahres 2005 kommt die Humanistin und bekannte Menschenrechtlerin Maria Vanesca in Afrika ums Leben. Angeblich soll das im Zuge von Massenausschreitungen geschehen sein. Wenig später erhalten die Spielercharaktere die Aufforderung, sich in Davos in der Schweiz einzufinden. Sie seien als Testamentvollstrecker von Maria Vanesca bestimmt und müßten daher der Testamentseröffnung beiwohnen.

Bei der Eröffnung erfahren die Charaktere, dass sie aufgrund ihres Rufes bestimmen können, wozu die Gelder einer Stiftung eingesetzt werden sollen – wenn sie die Untersuchungen Marias weiterführen. Maria hatte offenbar damit gerechnet, dass ihr etwas zustoßen könnte, und für diesen Fall Vorkehrungen getroffen.

So viel zum Anfang. Maria Vanescas Untersuchungen fanden in Afrika, genauer gesagt in Lobito, Angola, statt. Sie engagierte sich dort für die Slum-Bewohner und stellte fest, daß dort offenbar welche verschwanden. Ihre Nachforschungen führten sie zu der Firma *LOC Inc.* (*Lobito Oil Company Incorporated*), eine der größten Firmen in Lobito.

Ehe Ms. Vanesca wesendlich mehr herausbekommen konnte, kam sie in einer der immer wieder aufflammenden Unruhen des erst wenige Jahre im Waffenstillstand befindlichen Landes ums Leben – ein Vorfall, an dem die *LOC Inc.* nicht ganz unbeteiligt war.

Hätte sie weiter ermitteln können, wäre sie vermutlich darauf gestoßen, warum *LOC Inc.* tatsächlich Menschen verschwinden lässt; die Firma benötigt frische Hirnzellen. Diese werden nach diversen Modifikationen nach Amerika geliefert, wo sie von der Schönheitsfarmen-Kette *Smilin' Beauty, Inc.* unter dem Namen Youthamux Verwendung finden. Tatsächlich ist *LOC Inc.* nichts anderes als eine Scheinfirma von *Smilin' Beauty, Inc.*

Als *Smilin Beauty Inc.* vor einigen Jahren in finanziellen Schwierigkeiten steckte, schloss der Besitzer der Firma, Patrick Hammond, eine Allianz mit Elijah Marsh, einem Überlebenden aus Insmouth [3]. Es mußten schnell Geldmittel und auf Dauer ein Kassenschlager her, und beides konnte Elijah beschaffen; mit Hilfe alten Insmouth-Silbers wurde die Firma zunächst saniert, dann rüstete der Insmouther eine Expedition in

die Antarktis aus. Dort barg er einen Shogothen. Dieses lebende Urplasma ist ein wichtiger Bestandteil von Youthamux, dem Verjüngungsmittel, welches die *Smilin' Beauty, Inc.* bals auf den Markt brachte. Im Gegenzug sorgte die bald erstarkende Kette dafür, dass einige immer noch in Kraft stehende Regelungen bezüglich Insmouth aufgehoben wurden.

Vielleicht wäre alles soweit gut gegangen, wenn nicht der 11 September gekommen wäre. Danach wurde es so gut wie unmöglich, Youthamux nach Amerika zu transportieren. Also wand sich Hammond erneut an Marsh.

Der fand tatsächlich eine Lösung: Die Tiefen Wesen transportierten das Youthamux unterseeisch von Afrika nach Amerika. Allerdings stellte er neue Forderungen; nach einiger Forschungszeit sollte ein neues Youthamux auf den Markt kommen; und dieses mal sollte es die behandelten Patienten nach einiger Zeit in Hybriedwesen der Tiefen Wesen verwandeln. Diese neue Variante von Youthamux wird mit Youthamux B bezeichnet.

Brauchte die Firma schon für die Stammhirnzellen Opfer, so ging ihre Bedarfszahl aufgrund der Forschungen enorm in die Höhe. Und genau an diesem Punkt kam Ms. Vanesca ins Spiel...

Das Rechtliche

Alle in diesem Szenario auftretenden Personen sind frei erfunden. Alle vorkommenden URLs (so sie nicht im Literturnachweis stehen) desgleichen; insbesondere existieren die Domains `loc.ao` und `sbinc.com` nicht. Sollten sie aus irgend einem Grund nach Veröffendlichung dieses Szenarios belegt werden habe die dortigen Firmen nichts mit diesem Szenario zu tun. (Zumindest ist die Wahrscheinlichkeit dafür sehr gering...)

Alle in diesem Szenario vorkomenden Grafiken wurden nativ in LaTeX geschrieben. Alle verwendeten Postscript-Schriftsätze sind entweder im Lieferumfang von LaTeX enthalten oder stammen von einer Corel WordPerfect CDROM. Da ich die im Original besitze wurden hier keine Copyrights verletzt.

Anmerkungen und Danksagungen

Dieses Szenario wurde anlässlich eines Wettbewerbs für Call of Cthulhu Now geschrieben. Ursprünglich war es etwas weiter angelegt: Das erste Konzept sah es als eine Art Kampagne, bei der verschiedene afrikanische Kulte (ich wollte unbedingt etwas mit Afrika machen...) als Deckmantel und

Ablenkung eines anderen Kultes dienten. Das ganze wurde mir zu verstiegen, und ausserdem zu lang. Im zweiten Gedankengang war es als Zweiteiler geplant – mit Lobito als erster Etappe und Savannah, Gerogia als zweite. Das wurde aus Zeit- und Platzgründen verworfen. Wie das Testspiel belegt hat, war das keine schlechte Idee.

Das schwierigste an diesem Szenario war es, einigermaßen verlässliche Informationen über Lobito zu finden. Die meisten endeten 2002. Und beim Lesen habe ich immer noch das Gefühl, dieses Thema nicht eingehend genug abgehandelt zu haben. Zum Leiten reicht es jedoch aus.

Betreffs der Namen aller Nichtspielercharaktere habe ich mir die Freiheit genommen, sie an europäische Gewohnheiten anzupassen. Normaler Weise scheinen in Afrika die meisten Einwohner nur einen Namen zu führen. Da ich mich in dieses Konzept nicht richtig eingewöhnen konnte, haben sie hier Vor- und Nachnahme.

Besonderer Dank geht als aller erstes an meine Schwester MARGIT (ihres Zeichens Dr. in Bio-Chemie), die mich mit genügend „Technobable“ zu Youthamux versorgt hat. Auch wenn von den vier Seiten aus Zeit-, Platz und Müdigkeitsgründen nur ein winziger Absatz geblieben ist. (Schade, dass meine Testrunde das gar nicht zu Gesicht bekommen hat...) Ausserdem hat sie die vier Proffessoren, die (teilweise unwissendlich) der *Smilin' Beauty, Inc.* den Rücken stärken, grundlegend überarbeitet. Ebenfalls danken muß ich an dieser Stelle meiner Testrunde, bestehend aus BARBAYAT, DEM DOM, KATRIN und DIRK. Meiner Fritöse, den Marken COCA COLA und BECK'S sowie jenen, die mir als Ablenkung zu Verfügung standen (FRANK BLACK, BIFF und CARL KOLCHAK) gebührt ja sowieso immer meine grenzenlose Dankbarkeit...

Inhaltsverzeichnis

Vorweg **iii**
Was wird benötigt? . . . iii
Was kann gespielt werden? . . . iii
Zum Szenario . . . iv
Das Rechtliche . . . v
Anmerkungen und Danksagungen . . . v

1 Der Anfang **1**
1.1 Davos . . . 1
1.2 Das Testament . . . 2
1.3 Ausrüstung und Informationen . . . 2

2 Die Handlung **3**

3 Hintergrundinformationen **5**
3.1 Maria Vanesca . . . 5
3.2 Angola . . . 6
3.3 Lobito . . . 7
3.4 Die Smilin' Beauty, Inc. . . . 8
3.4.1 Patrick Hammond und Elijah March . . . 8
3.4.2 Youthamux und Youthamux B . . . 9
3.4.3 Die Fachmeinung zu Youthammux . . . 11
3.5 Die Lobito Oil Company, Inc. . . . 13

4 Es treten auf... **15**
4.1 Die Belegschaft des Roten Kreuz . . . 15
4.1.1 Das Ehepaar Corlin . . . 15
4.1.2 Alfredo Muanez . . . 16
4.1.3 Fred Delling . . . 17
4.1.4 Mbonisi Kizun . . . 17
4.1.5 Tanja Rumanow . . . 18

4.2 Die Lobito Oil Company, Incorporated 19
4.2.1 Ermellio Huvanez, Leiter der *LOC, Inc.* 19
4.2.2 Dr. Hondo Molefi 20
4.2.3 Ms. Runako Chinzira 21
4.2.4 Das Wach- und Schlagpersonal 22
4.2.5 Sonstige Angestellte 23
4.3 Weitere Personen in Lobito 23
4.3.1 Die allgemeine Bevölkerung 24
4.3.2 Die Polizei 24
4.3.3 Die Reporterin Bonisawa Cuma 25

5 Wichtige Örtlichkeiten **27**
5.1 Die Suppenküche des Roten Kreuz 27
5.2 Die Kirche der Heiligen Mutter Gottes 27
5.3 Die Lobito News 28
5.3.1 Maria Vanesca 29
5.3.2 Die *LOC, Inc.* 29
5.3.3 Besondere Ereignisse 29
5.4 Das Gebäude der *LOC, Inc.* 30
5.4.1 Die Büroräume 31
5.4.2 Der Aufenthaltsraum 31
5.4.3 Sanitäre Anlagen 32
5.4.4 Die Unterkunft der Wach- und Schlagmannschaft . . 32
5.4.5 Die Kantine 32
5.4.6 Die Küche 32
5.4.7 Die Halle 32
5.4.8 Das Vorzimmer 33
5.4.9 Dr. Huvanez' Büro 33
5.4.10 Der Wohnraum Dr. Huvanez' 34
5.4.11 Dr. Huvanez Badezimmer 34
5.4.12 Dr. Huvanez Schlafzimmer 35
5.4.13 Ms. Chenziras Zimmer 35
5.4.14 Das Arsenal 35
5.4.15 Die Technik 35
5.4.16 Dr. Molefis Büro 35
5.4.17 Dr. Molefis Labor 36
5.4.18 Dr. Molefis Wohn- und Schlafzimmer 36
5.4.19 Der Shub-Nighurath-Schrein 36
5.4.20 Das geheime Labor (ohne Abbildung) 36
5.4.21 Das Computernetz der *LOC, Inc.* 37

6 Das Ende **39**

A In diesem Szenario vorkommende Zauber **41**
A.1 Altern 41
A.2 Der Grüne Verfall 41

B Materialien für die Spieler **43**
Die Zeitungsmeldungen zum Beginn 44
Die Datei `Anmerkungen zu den Fotos.txt` 45
Der Brief Oberinspektor Zenims 47
Die Email Dr. Huvanez' 48
Der Email-Verkehr zwischen Dr. Molefi und Elijah March 49
Ein Bericht über die letzten Herero 53

Kapitel 1

Der Anfang

Der Anfang beginnt damit, dass alle Spieler eine Reihe von Zeitungsmeldungen (siehe Anhang B auf Seite 44) ausgehändigt bekommen. Darin befinden sich zwei wichtige Informationen: Zum einen der Tod von Maria Vanesca, zum anderen der aktuelle Wirbel um Youthamux. Wenig später erhalten sie eine Einladung. Darin wird ihnen mitgeteilt, dass sie sich als Testamentsvollstrecker des Erbes Maria Vanescas am bernächsten Tag in einer kleinen Kanzelei in Davos einzufinden hätten. Für die Anreise, Übernachtung und Rückreise wird selbstverständlich gesorgt. Rückfragen ergeben, dass die Kanezelei selbst erst vor kurzem informiert wurde.

1.1 Davos

Davos ist ein bekannter Kurort in der Schweiz. Es liegt am Genfer See. Hier hat die Kanzelei *Koppenstock & Sohn* ihre Niederlassung.

Die Charaktere wohnen in der Pension Gamsbart.[1] Je nach Ankunft werden sie sich also entweder zufällig begegnen oder spätestens beim Frühstück treffen.

Die Kanzellei ist in einem kleinen, unauffälligen Gebäude in einer der Nebenstrassen des Dorfes untergebracht. Nur ein dezentes Messingschild neben der Haustür informiert den Besucher darüber, dass hier *A. und D. Koppenstock* eine Kanzellei betreiben.

Das Unternehmen gibt es bereits einige Jahre; der Öffendlichkeit ist es kaum bekannt. Börsianer und Geschäftsleute schätzen es für seine Verlässlichkeit, seine (in dieser Branche nicht unbedingt selbstverständlichen) Kundenloyalität und seine Diskretion.

[1] Falls der Spielleiter sich in Davos auskennt, sollte er sich frei fühlen, sich ein existierendes Hotell, von dem er weiß, wie es darin aussieht, zu suchen…

Die Charaktere werden bei ihrer Ankunft zunächst in sehr gemütliche Wartezimmer (Raucher und Nichtraucher getrennt) geführt. Sobald alle da sind, werden sie in das Arbeitszimmer von A. Koppenstock gebeten.

1.2 Das Testament

Herr Koppenstock langweilt die Spielercharaktere nicht mit den Formalitäten des Testaments, sondern teilt ihnen mit, dass alle Formalien erfüllt seien und er direkt zu dem sie betreffenden Teil übergehen werde.

Grundlegend werden die Spielercharaktere als Verwalter einer Stiftung eingesetzt. Über deren Finanzvolumen äußert er sich nicht, erwähnt aber, dass allein von den Zinsen alle Charaktere gut leben könnten. (Natürlich wird davon ausgegangen, dass sie das nicht tun, sondern das Geld in Maria Vanesca's Sinne einsetzen.) Voraussetzung ist, dass sie die Untersuchungen Ms. Vanescas zu Ende führen.

Zu diesem Punkt muss Koppenstock eingestehen, dass er selbst auch nicht mehr weiss. Ms. Vanesca habe ihm die entsprechenden Anweisungen vor wenigen Tagen über diverse Kanäle (auf die er nicht näher eingeht) zukommen lassen. Im Begleitschreiben stand, sie sei sich nicht sicher, ob diese Maßnahmen erforderlich seien, wolle aber sicher gehen.

1.3 Ausrüstung und Informationen

Natürlich werden die Charaktere mit allem Erforderlichen, was sie haben wollen. Für die Dauer ihrer Untersuchungen wurde ein Konto bei der *Bank of England* eingerichtet. Zudem erhällt jeder eine Kreditkarte. Es gibt ein Gesammtlimit von 1,6 Millionen britischen Pfund pro Tag.

Charaktere mit Schusswaffenerfahrung (also Polizisten und ähnliches) erhalten einen internationalen Waffenschein. (Offenbar war sich Ms. Vanesca trotz ihrer humanistischen Einstellung sehr wohl darüber im Klaren, dass es Probleme geben könnte, die sich nicht nur mit gutem Willen lösen lassen.) Charaktere mit guten Kontakten zu Forschungseinrichtungen können sicherlich alles Notwendige (also die richtige Kleidung, einen Wagen, Jod-Tabletten) für den Aufenthalt organisieren und direkt nach Lobito, vorzugsweise in das vorher zu buchende Hotel, liefern lassen.

Koppenstock nennt ihnen als Kontaktpersonen Frank und Nancy Corlin (siehe Kapitel 4.1.1 auf Seite 15). Die beiden seien für die Niederlassung des Internationalen Roten Kreuzes verantwortlich, an der Maria Vanesca als letztes gearbeitet hat.

Kapitel 2

Die Handlung

Was genau ist nun eigentlich passiert, und wie können die Spielercharaktere es herausfinden?

Vor etwa eine Monat fiel Maria zum ersten mal auf, dass offenbar Leute, die ihre Suppenküche besuchten, verschwanden. Das wäre vielleicht nicht so auffällig gewesen, wenn sich die anderen Besucher nicht so beharrlich geweigert hätten, Auskunft zu geben. (In den Slums kommt es häufiger vor, dass jemand verschwindet oder stirbt, aber dann geben die Bekannten der Person meistens immerhin wage Auskünfte.) Beharrliches Nachfragen führte schließlich zu eine Zeugen, der gesehen hatte, wie die Verschwundenen von einem Lieferwagen abtransportiert worden sind.

Da Ms. Vanesca wenig Vertrauen in die lokale Polizei hatte, ging sie der Sache selbst nach. Dabei wurde sie tatsächlich Zeuge eines solchen Verschwindens. Sie verlor den Lieferwagen zwar aus den Augen, erkannte ihn aber später auf dem Parkplatz eines Supermarktes wieder. Von da folgte sie ihm zum Gelände der *LOC, Inc.* An einem der folgenden Tage heftete sich Maria an die Hinterreifen des Lieferwagens und wurde zu einem Massengrab außerhalb der Stadt geführt. Die Fahrer des Wagens entledigten sich dort einiger Leichen und fuhren dann zurück. Maria machte mit ihrer Digitalkammera einige Fotos und kehrte in die Stadt zurück.

Mit ihren Beweisen ging sie zur Polizei. Der zuständige Beamte versprach, sich darum zu kümmern und leitete es an seinen Vorgesetzten weiter. Leider ist der korrupt und leitete das ganze an *LOC, Inc.* weiter. Schon einen Tag später kam die Menschenrechtlerin bei einer bewaffneten Auseinandersetzung ums Leben.

Die Spielercharaktere müssen nun als erstes herausfinden, was Maria Vanesca überhaupt untersucht hat. Bei ihren Ermittlungen kommt ihnen ihre Umgebung – das bürgerkriegsgeschüttelte Angola – nicht gerade entgegen. Viele Einwohner (insbesondere in den Slums, wo ihre Ermittlungen

beginnen sollten) stehen Weißen nicht unbedingt freundlich gegenüber.

Der erste Schritt sollte darin bestehen, die Station des roten Kreuzes aufzusuchen. Je nach Vorgehen sollte da sehr bald die Information auftauchen, dass Ms. Vanesca eine Digitalkammera besaß und direkt vor ihrem Tod ihre SD-Karte verloren hat. Da sie davon eigentlich zwei hatte, liegt der Schluss nahe, dass sie eine davon versteckt hat. Da sie häufig in eine bestimmte Kirche gegangen ist, bietet sich die als Versteck an.

Nach der Entdeckung der Karte besteht der nächste Schritt vermutlich in einer näheren Beschäftigung mit Oberinspektor Delizia Zenim. Das wiederum führt zu dessen Brief an den Geschäftsführer der *LOC, Inc*.

Haben die Spielercharaktere erst einmal herausgefunden, wer hinter dem Tod Maria Vanescas steckt, müssen sie noch herausfinden, warum das alles geschehen ist. Ihnen sollte klar sein, dass die Polizei ihnen nicht unbedingt weiterhelfen kann. Weiterführende Untersuchungen sind also erforderlich. Die ergeben, dass die *Lobito Oil Company, Incorporated* offenbar gar kein Öl fördert und letzten Endes über Strohmänner, Scheinfirmen und ähnliches der *Smilin Beauty, Incorporated.* gehört. In dem Zusammenhang gibt es zudem Hinweise auf eine mysteriöse Expedition in die Arktis, die auf ihrer Rückreise unnötiger Weise das damals noch umkämpfte Lobito angelaufen hat. Sollten die Spieler in das Gebäude eindringen, finden sie Hinweise auf künstlich gealterte Menschen, einige Mutanten und in einem Labor einen Shogothen. Bei geschicktem Vorgehen können sie sogar einige Forschungsergebnisse mitgehen lassen. Bei geschicktem Weiterleiten an die entsprechenden Autoritäten dürften sowohl die *LOC, Inc.* als auch die *Smilin' Beauty, Inc.* sehr schnell dicht gemacht werden.

Die dorthin führen Ereignisse sind natürlich sehr vom Vorgehen der Spielercharaktere abhängig. Eine der Spuren führt zu der Reporterin Bonisawa Cuma. Schön wäre es, wenn bei ihrem ersten Kontakt Ms.Cuma gerade Besuch von zwei Schlägern der *Loc, Inc.* hat, die sie zum nachhaltigen Schweigen bringen wollen. Wenn dieser Versuch scheitert, nimmt sich Dr. Molefi dieses Problems an und tötet sie mit dem *Grünen Verfall*. Weitere Spuren können durch Observation des Gebäudes erlangt werden; zum Beispiel sollte es möglich sein, einen Lieferwagen mit Leichen abzufangen. (Das bestätigt zugegebener Maßen nur Ms. Vanescas Aussagen, macht aber die Spieler glücklich.) Falls die Spielercharaktere sogar einen Weg finden, in das Gebäude hereinzukommen (was nicht so schwer ist, wie es klingt – zumindest Anfangs können sie es wie ganz normale Kunden oder Interessenten betreten), könnten sie das Modem der Firma verwanzen. Das liefert ihnen zum einen die Passworte der Herren Doktoren (ihre Internetpassworte sind mit denen ihrer Computer identisch) und zum anderen einige Mails zwischen Mr. Hammond und Dr. Huvanez.

Kapitel 3

Hintergrundinformationen

In diesem Kapitel finden sich generelle Hintergrundinformationen. Einige davon können im Laufe des Spiels an die Spieler weitergegeben werden, andere dienen nur dazu, dem Spielleiter eine bessere Darstellung der Ereignisse zu ermöglichen. Informationen, die nur an bestimmten Orten erhältlich sind, finden sich im Kapitel 5.

3.1 Maria Vanesca

Informationen über Maria Vanesca sind verhältnismäßig einfach zu bekommen; zwar hat die Menschenrechtlerin sich nie um ihr Ansehen in der Öffendlichkeit gekümmert (und ist für ihren Wirkungsgrad erstaunlich wenig bekannt), doch im Internet und in Zeitungsarchiven kann ein einigermaßen geschickter Sucher innerhalb von maximal drei Stunden (wahlweise über die Fertigkeiten *Computer*, *Bibliotheksnutzung* oder – falls vorhanden – *Beruf: Journalismus*) alles herausbekommen, was ihn interessieren könnte.

Trotz (oder gerade wegen) ihres ungewöhnlichen Werdegangs hat sich innerhalb Maria Vanesca's Leben nichts wirklich Aufsehenerregendes ereignet; es gibt keine Lücken, keine düsteren Geheimnisse, nicht einmal vermutete Liebesgeschichten.

Die gebürtige Mexikanerin kam am 14.05. des Jahres 1967 als Tochter des reichen mexikanischen Öl-Magnaten Emilio Vanesco zur Welt. Ihre Mutter starb bei ihrer Geburt.

Ihre Jugend verbrachte sie auf dem heimischen Landsitz, unterrichtet von diversen Privatlehrern. Später besuchte sie die angesehensten Internate in der Schweiz und in England. Als sie 20 Jahre alt war brach sie zu einer Weltreise auf.

Bei ihrer Reise wurde sie in Johannisburg von ihren Begleitern getrennt und in die Slums verschlagen. Diese ihr bis dato nur vom Hörensagen bekannte Realität wirkte so verstörend auf sie, dass sie beschloss, etwas gegen solche Zustände zu unternehmen.

Zurück in Mexiko erwartete sie ein schwerer Schlag: Ihr Vater war wärend ihrer Reise verstorben. So kam sie in den Besitz seiner Gesellschaft. Da sie nicht über die zur Leitung eines solchen Betriebs notwendige Erfahrung verfügte, strukturierte sie ihn um. Geleitet wird er jetzt von einem Vorstand erfahrener Geschäftsleute. Maria selbst behielt ein Veto-Recht und die Möglichkeit, ihr notwendig erscheinende Beschlüsse durchzudrücken.

Nachdem sie innerhalb ihrer eigenen Gesellschaft für bessere Verhältnisse für die Arbeiter gesorgt hatte, begann sie, sich mit verschiedenen Menschenrechtsorganisationen in Verbindung zu setzen. Sie selbst organisierte diverse Aktionen zur Linderung menschenunwürdiger Lebenszustände in Asien, Australien und Amerika. Trotz ihres enormen Vermögens scheute sie sich nie, an vorderster Front (etwa in den Suppenküchen New-Orleans) mitzuwirken und in den selben Baracken zu wohnen, wie ihre Mitstreiter und jene, für die sie stritt.

Ihre letzte Aktion führte sie nach Angola, welches das weltweit größte Landmienenaufkommen und eine der höchsten Kindersterblichkeitsraten hat. Ihr Plan sah vor, sich zunächst einen Überblick über die Zustände zu verschaffen und dann Schritte dagegen einzuleiten. Ersteres versuchte sie durch die Arbeit in einer Suppenküche des roten Kreuzes. Dann kam sie am 5 Jannuar 2005 ums Leben.

Natürlich hat sich eine Frau wie Maria Vanesca auf ihrem Weg nicht nur Freunde gemacht; einige Regierungen sind nicht gut auf sie zu sprechen, auch einige Industrielle nicht; da sie bei ihren Aktionen jedoch stets maßvoll vorgegangen ist und eher versuchte, zu helfen als anzuklagen, käme von diesen keiner als potentieller Täter in Frage.

3.2 Angola

Das afrikanische Land hat eine ausgesprochen bewegte Geschichte hinter sich. Bis 1975 war es eine portugisische Kolonie, die vor allem für den Sklavenhandel gebraucht wurde. Nach der Unabhängigkeit brach ein Bürgerkrieg aus, der bis 1992 andauerte. Dann gab es Wahlen, in deren Folge der Bürgerkrieg erneut aufflammte.

Seid 1997 ist die MPLA (Popular Movement for the Liberation of Angola) die regierende Partei. Zumindest in den Städten hat sie die absolute

Mehrheit. Im Umland ist die UNITA (National Union for the Total Independence of Angola) stärkste Partei; sie war es, die den Bürgerkrieg nach ihrer Wahlniederlage '92 wieder aufnahm. Daneben gibt es noch die PLD (Liberal Democratic Party), die FNLA (Nationl Front of the Liberation of Angola) und die PRS (Social Renewal Party). Indirekt waren auch Russland und Amerika an diesen Bürgerkriegen beteiligt; sie versorgten die einzelnen Parteien mit Ausrüstung. Es war nur einer von vielen Stellvertreterkriegen, die zu der damaligen Zeit in Afrika stattfanden.

Seid 2002 herrscht in Angola Waffenstillstand. Nicht etwa, weil die führenden Parteien zu Vernunft gekommen sind, als vielmehr dadurch, dass die Bevölkerung als solche einfach kein Interesse mehr am Bürgerkrieg hat. Als direkte Folge des Kriegs hat Angola das höchste Landminenaufkommen weltweit. Die Agrarwirtschaft ist entsprechend nur noch minimal vorhanden. Die einzigen Exportartikel – Diamanten und Öl – sind fest in den Händen verschiedener Inetressengruppen. Wie hoch deren Erträge sind, ist nicht bekannt. Immerhin hat Angola zur Zeit das größte Wirtschaftswachstum in Afrika.

Die offizielle Wärung ist der Angolanische Kwanza (AON). Für einen Euro gibt es 74,82 AON, für einen US Dollar gibt es 58,17 AON, und für ein britisches Pfund 108,75 AON [7].[1]

3.3 Lobito

Lobito war einst die zweitwichtigste Stadt Angolas. Sie hat einen Haven, und über Jahre war sie der Hauptverschickungsort für Sklaven. Die Stadt als solche macht einen verhältnismäßig modernen Eindruck. Die meisten Gebäude sind neu. Als Havenstadt profitiert Lobito vom wirtschaftlichen Wachstum Angolas. Die Stadt liegt zum einen an einer Bay, zum anderen an einem Fluß (dem Rio Catumbela).

Im Hauptteil der Stadt und um den Haven werden die Spielercharakterer wenig Unetrschied zu anderen Städten merken; die Preise (insbesondere für Agrarprodukte) sind enorm hoch (ungefähr das vier- bis fünffache der europäischen), aber sonst macht die Stadt einen recht wohlhabenden Eindruck.

Die Slums, in denen sich die Spielercharaketre zumindest anfangs aufhalten werden, befinden sich am Südrand der Stadt; je größer die Entfernung zum Haven ist, desto ärmer wird die Gegend. Hier bestehen die Unterkünfte meistens aus Lehm und dem, was sich als Baustoff finden ließ

[1] Diese Kurse wurden für den 15.01.2005 berechnet.

(also Autowracks, Treibholz und ähnlichem).

Außerhalb Lobitos sind die trassen inzwischen geräumt. Abseits der bekannten und gekennzeichneten Wege besteht nach wie vor Landminengefahr. (Ausflüge ohne kundigen Führer sollten damit unmöglich sein.)

3.4 Die Smilin' Beauty, Inc.

Die Kette wurde 1980 Jahre als Zusammenschluss mehrerer Schönheitsfarmen gegründet. In den ersten vier Jahren ging es gar nicht schlecht, doch bis 1995 stand sie kurz vor dem Ruin. Zu diesem Zeitpunkt hatten bis auf Patrick Hammond alle Geschäftsführer das sinkende Boot verlassen. Mitte '97 schloss Hammond daher seinen Handel mit Elijah March. Der versorgte ihn zunächst mit Insmout-Silber, und nachdem die *Smilin' Beauty, Inc.* den Großteil ihrer Schulden bezahlt hatte wurde eine Expedition in die Antarktis ausgerüßtet. Ungefähr zeitgleich fand die Gründung der *LOC, Inc.* statt. Alles war so organisiert, dass der in der Antarktis geborgene Shogothe auf dem Rückweg direkt in Lobito abgeliefert werden konnte.

Ein Jahr später, das war 1998, wurde Youthamux angekündigt. Es fand zunächst keinerlei Beachtung, entwickelte sich aber in den nächsten Jahren zum Kassenschlager.

Wie sich leicht herausfinden lässt hat die Firma ihren Hauptsitz in Savannah, Georgia. Geleitet wird sie immer noch von Patrick Hammond.

3.4.1 Patrick Hammond und Elijah March

Um Mr. Hammond gibt es keinerlei Geheimnisse. Er wurde 1968 geboren, studierte in Havard und nahm 1988 für seinen Vater den Platz als Teilhaber und Geschäftsführer der *Smilin' Beauty, Inc.* an. Soweit gibt es keinerlei Merkwürdigkeiten.

Elijah March ist ein direkter Abkömmling der Familie March aus Insmouth. Jene Kleinstadt wurde 1928 von den amerikanischen Behörden praktisch ausradiert; die meisten Gebäude wurden gesprengt, fast alle Bewohner interniert und aus bisher der Öffendlichkeit nicht bekanten Gründen das vor der Stadt liegende Teufelsriff torpediert. Auslöser war der Bericht eines jungen Mannes, der es mit knapper Mühe geschafft hatte, aus der Stadt zu entkommen. Offenbar hatte sich dort eine ziemlich abartige Religion etabliert, die vor vielen Jahren von der Familie March eingeschleppt worden war. Dazu kamen Deformationen der Einwohner, die

nicht nur auf generationenwährende Inzest zurückzuführen waren. Elijah ist der Nachkommen eines jungen Paars, das 1952 als „normal" aus einem der Internierungslager entlasswen worden ist. Er wurde 1965 geboren. Aufgrund seiner Intelligenz erhielt er Stipendien für alle möglichen Universitäten und entschied sich für Havard.

In Havard lerneten die beiden Männer sich kennen. Beide gehörten der gleichen Studentenverbindung an. Sie hielten auch nach dem Studium Kontakt. Bis 1995 hatte Hammond keine Ahnung von den Hintergründen seines Freundes. Als er sich mit der Bitte um Hilfe an ihn wand, hatte ernicht die geringste Ahnung, auf was das hinauslaufen würde.

Es muß Elijah zu Gute gehalten werden, dass seine erste Intention tatsächlich war und ist, seinem Freund zu helfen. Alles weitere sind Nebeneffekte; Elijah hatte ebreits wärend seiner Studienzeit Kontakt zu den Tiefen Wesen von Insmouth. Für ihn war es naheliegend, seinem Freund erst mit Insmouth-Silber, später mit der ihm zu Gebote stehenden Magie wieterzuhelfen.

Die genrellen Informationen über Hammond und March lassen sich recht einfach finden: Hammonds Lebenslauf ist hinlänglich bekannt (und im Firmenprofil der *Smilin' Beauty, Inc.* abgedruckt), und eine Anfrage in Havard wird seine Freundschaft zu March offenbaren. In Fachkreisen (das meint Antropologen, Okkultisten und ähnliches) ist Insmouth ebenfalls hinlänglich bekannt, den einen für eine bisher noch nie dagewesene Degeneration, den anderen als Wurzel eines überaus dubiosen Kults.

Beide Männer wohnen in Savannah, Georgie. Es ist mehr als unwahrscheinlich, das die Spielercharaktere ihnen im Laufe dieses Szenarios begegnen werden.

3.4.2 Youthamux und Youthamux B

Der absolute Erfolgsbringer der *Smilin' Beauty Inc.* ist das Verjüngungsmittel Youthamux. Offiziell basiert es auf immortalisierten Spenderzellen aus dem Hirnteil des Menschen, der als *limbisches System* bekannt ist. Dabei handelt es sich um den Bereich des Hirns, der unter anderem für Wachstum, Endorphinausschüttungen und Lernfähigkeit zuständig ist. Durch Youthamux-Infusionen werden diese Bereiche praktisch erneuert.[2]

Offiziell wurde dieses Wundermittel der Schönheitschirurgie in den Laboratorien der zur *Smilin' Beauty, Inc.* gehörenden Schönheitsfarm *Home*

[2]Jahrelang galt es als unmöglich, dass sich diese Zellen – die auch bei einem übermäßigem Alkoholgenuss absterben – sich regenerieren können. Neuere Forschungen haben jedoch ergeben, dass sie das tatsächlich tun.

of the Smile produziert. Die offizielle Stellungnahme ist, dass es auf Stammhirnzellen basiert. Angeblich sollen diese von einigen Unfallopfern stammen, die idealistischer Weise vorher verfügt hatten, ihre Stammhirnzellen für Forschungszwecke zu Verfügung zu stellen. Nach angaben von *Smilin' Beauty, Inc.* war es, nachdem die Zellen in ihre jetzige Form gebracht worden waren, nicht erforderlich, weitere Stammhirnzellen zu verwenden. Es sei hingegen möglich, eine Proteinmasse mit dem Stoff zu „impfen" (ähnlich wie Milch mit Joghurt-Kulturen).

Diese Erklärung enthällt tatsächlich ein Quentchen Wahrheit. Youthamux basiert tatsächlich unter anderem auf Stammhirnzellen. Es ist allerdings unmöglich, Proteine mit dem Stoff zu impfen. Statt dessen werden immer neue Zellen benötigt.

Ein anderer wichtiger Bestandteil ist – oder vielmehr war – ein Shoggoth, den ein Forschungsteam vor einigen Jahren aus der Antarktis geborgen hatte. Es ist hauptsächlich den Eigenschaften dieses rohen „Urplasmas" zu verdanken, dass Youthamux so wirkt, wie es wirkt. Allerdings ist es möglich, Stammhirnzellen mit dem bereits vorhandenen Stoff zu impfen. (Das wird auch getan, denn Shoggothen sind Mangelwahre.)

Youthamux B ist eine neue Variante des klassischen Youthamux. Nachdem im Jahre 1928 Insmouth durch die Staatlichen Behörden größtenteils zerstört, seine Bewohner in verschiedenen konzentrationslager-ähnlichen Einrichtungen untergebracht und das Teufelsriff torpediert worden war, stand der dortige Zweig der Tiefen Wesen vor einem Problem. Hatten sie bis dahin die Bewohner von Insmouth nutzen können, um ihre eigene Bevölkerung aufzufrischen, stand ihnen diese Möglichkeit nun nicht mehr zu Verfügung.

Es ist bis heute nicht bekannt, warum die Tiefen Wesen anscheinend auf menschliche Hybriedwesen angewiesen sind. Der betroffene Zweig jedenfalls wurde durch diesen Umstand schwer getroffen. Es sollte bis heute dauern, bis eine Besserung in Sicht war.

Durch den Handel, den Elijah March mit Patrick Hammond schloss, kamen zunächst die wenigen noch lebenden Einwohner Insmouth' frei. Doch waren das nur sehr wenige. Daher zögerte March keinen Augenblick, als sich die Möglichkeit bot, mehr dieser Hybrieden zu schaffen.

Das neue Youthamux B enthällt neben menschlichen Stammhirnzellen und dem Shogotten die DNS eines Tiefen Wesens. Die Wirkung dieser Kombination tritt erst in fünf bis zehn Jahren ein und sorgt dafür, dass der Patient sich langsam, aber unaufhaltsam in ein Tiefes Wesen verwandelt.

Als letztes bleiben noch die Fragen, wie einn „Wundermittel" wie Youthamux in Amerika ohne Siegel und Stempel der Gesundheitsbehörde durchgehen konnte. Und natürlich die Frage, warum es nicht bereits von

diversen anderen Wissenschaftlern analysirt worden ist.

Die erste Frage beantwortet sich recht einfach: Youthamux wurde genehmigt, weil ein hochrangiges Mitglied der Gesundheitsbehörde es ausprobiert hat und danach dankbar genug war, um es genehmigen zu lassen. Der zweite Punkt war etwas schwerer zu bewerkstelligen: *Smilin' Beauty, Inc.* bezahlt eine Reihe von Porfessoren dafür, genau das zu verhindern.

3.4.3 Die Fachmeinung zu Youthammux

Ein Produkt wie Youthamux erweckt natürlich die Neugier der Fachwelt. Daher hat die Smilin' Beauty, Inc., vier Professoren auf ihrer Lohnliste, die das Produkt vor einem allzugroßen Interesse schützen sollen. Allen vieren ist gemein, daß sie als absolute Kapazitäten auf ihrem Gebiet gelten. Hier eine Übersicht, welche Positionen die Proffessoren dabei vertreten:

Darren Mugjard: Darren Mugjard ist Professor der Medizin. Er gilt als einer der besten plastischen Chirurgen der USA. Ein Termin für eine Schnheits-OP von ihm ist etwa so schwer zu bekommen wie eine persnliche Audienz beim Heilige Vater. Er ist eine echte Kapazitt auf seinem Gebiet und auch als Forscher sehr erfolgreich. Seine Erkenntnisse etwa über die Wiederherstellung von Schwerstverbrannten sind bahnbrechend.

Mugjard vertritt die Position des Skeptikers. Seiner Ansicht nach beruht die Wirkung der Youthamux-Kur einzig und allein auf dem Placebo-Effekt - also darauf, dass sich die damit behandelten Patienten jnger fühlen und schon dadurch geistig wieder beweglicher werden. Eine Auswirkung auch auf den Körper hält Mugjard schlichtweg für unmöglich.

Niemanden verwundert, dass er diese Position vertritt: Immerhin beruht seine Methode, Patienten zu einem jugendlicheren Aussehen zu verhelfen, auf ganz anderen Voraussetzungen und könnte durch Youthamox (Werbemotto: „Verjüngt Körper und Geist!“) ernsthaft ins Hintertreffen geraten. Das kann Mugjard dem Privatchirurgen genauso wenig recht sein wie Mugjard dem Forscher – der eine verliert vielleicht Kunden, und der andere unter Umständen staatliche Fördergelder.

Mugjard weiß nicht, dass er für die Smiling Beauty Inc. arbeitet. Er glaubt, den Auftrag von einem Konkurenten erhalten zu haben und vertritt nur, was er ohnehin glaubt.

Eric Heartfield: Eric Heartfield ist Neurologe und forscht über Neurogenese, also das Nervenwachstum, im Gehirn. Diese Disziplin ist re-

lativ neu – bis vor wenigen Jahren glaubte man noch, Gehirnzellen könnten sich nicht regenerieren. Heute weiß man, dass das nicht stimmt. Heartfield ist in Fachkreisen als solider Arbeiter anerkannt. Er meldet sich verhältnismäßig selten zu Wort. Wenn, dann veröffentlicht er Artikel über neuronale Wachstumsfaktoren und die Auswirkungen der Alterung des Gehirns auf den Rest des Körpers. Er würde sich niemals dazu hergeben, etwas Falsches zu schreiben, verfasst seine Artikel aber so, dass sie den Schluss nahe legen, eine Entwicklung wie Youthamux wäre tatsächlich möglich. In Firmenpublikationen der Smilin Beauty Inc. wird Heartfield denn auch besonders häufig zur Untermauerung der von der Firma aufgestellten Thesen zitiert.

Frank Allison: Frank Allison ist von Haus aus Zellbiologe, auch er forscht allerdings über Neurogenese, und widerspricht anscheinend Professor Mugjard. Anders als dieser hält er die Wirkung von Youthamox nicht für einen Placebo-Effekt und ist durch eigene Forschungen bemüht, dieses zu untermauern. Langfristig hofft er, Youthamox als Basis für ein Präparate gegen neurodegenerative Erkrankungen einsetzen zu können, also Krankheiten, die die Nervenzellen im Gehirn betreffen, wie zB Alzheimer, Multiple Sklerose oder Chorea- Huntington. Youthamox kooperiert mit ihm, aber dennoch sind seine Ergebnisse durchwachsen. Das liegt daran, dass er von SBI zwar dieselben Zelllinien erhält, die auch für die kosmetische Behandlung eingesetzt werden - allerdings erst, wenn sie entweder überaltert sind, oder wenn die Transfektion (das Animpfen) mit Shogottenplasma aus irgendeinem Grund nicht hingehauen hat. So kann Allison immer wieder von großen Erfolgen - und ebensolchen Rückschlägen berichten. Youthamox erhält so einen positiven Auftritt in den Medien, ohne man Erkenntnissen über die Wirksamkeit von Youthamox als Medikament in Wahrheit einen Schritt näher kommt.[3]

Markus Greven: Der vierte im Bunde, Professor für Molekulare Medizin am renommierten Berliner Max-Delbrück-Zentrum, unterstreicht im Wesentlichen die Position von Professor Heartfield durch eigene Ergebnisse (wobei er strikt auf die Unabhängigkeit seiner Arbeitsgrup-

[3] Natürlich gibt es immer wieder Berichte über verzweifelte Erkrankte, denen es nach einer Youthamox Therapie auf eigene Kosten besser ging, aber so lange das nicht mit soliden klinischen Studien untermauert werden kann, bleiben das Einzelfälle. SBI gibt keine Garantie über die Wirksamkeit von Youthamox in diesen Fällen ab, ist sich aber nicht zu schade, die Aussagen überglücklicher Geheilter dennoch als Werbung zu verwenden – natürlich nur mit deren Genehmigung.

> pe von amerikanischen Theorien pocht). Da seine Mittel nicht so großzügig bemessen sind, wie die von Professor Heartfield, erzeugt er seine Daten überwiegend durch sehr sorgfältigen Studienaufbau – wo andere sich bemühen, Kontroll- und Testgruppe in einer Studie etwa identisch zusammenzusetzen, tut Greven das Gegenteil. Er betont in seinen Artikeln aber immer wieder, dass aufgrund der kleinen Probandenzahlen und der begrenzten Mittel, die er in Deutschland nur zu seiner Verfügung hatte, seine Ergebnisse nur Hinweise auf die Wirksamkeit von Youthamux liefern, aber keinen statistisch signifikanten Beweis Außerdem lässt er in seine Artikel immer wieder Bedauern darüber einfließen, dass durch die Regelungen des US-amerikanischen Patentrechts keine eingehendere Untersuchung von Youthamux mglich ist, wobei er die Rechtmäßigkeit der Patentregelungen aber nie in Frage stellt.

Die Ansichten der vier Professoren sind in wisenschaftlichen Foren hinlänglich bekannt. Da die Beiträge zu Youthamux nur einen kleinen Teil ihrer (ansonsten durchweg seriösen) Veröffendlichungen ausmachen, fallen sie nicht weiter auf. Ein wissenschaftlich orientierter Charakter kann jedoch nach Zusammentragen aller Beiträge (mit Hilfe der Fertigkeiten *Computer*, *Biologie*, *Naturkunde*, *Bibliotheksnutzung* oder *Beruf: Journalismus*) recht schnell ein Muster erkennen.

3.5 Die Lobito Oil Company, Inc.

Abgesehen von den Informationen, die sich direkt im Gebäude der *Lobito Oil Company, Incorporated* befinden, gibt es einiges, was die Spielercharaktere im Internet, über Kontakte und durch Fußarbeit herausfinden können.

Die *LOC, Inc.* (wie sie häufig nur genannt wird) weißt einige Eigenartigkeiten auf. Zum Beispiel nennt sie sich Öl-Gesellschaft und verfügt über kein Öl. Ihr ganzer Sinn und Zweck ist es, eine Basis zu haben, um Hirnzellen aus Angola zu beschaffen. Das wäre vermutlich auch in einer geheimen Operation möglich gewesen, doch Hammond und March dachten sich, es sei eine gute Sache, eine „legale“ Niederlassung zu haben. Möglicher Weise läßt die sich in absehbarer Zeit noch zu anderen Dingen nutzen.

Die Firma wurde 1988 von diversen ausländischen Investoren gegründet. Sämtliche Firmen, die irgendwie an ihr beteiligt sind, gehen über Umwege auf die Smilin' Beauty, Inc., zurück. Da die Kunden der *LOC, Inc.* ebenfalls alle zu diesen Firmen gehören, ist es ein leichtes, angebliche Öl-Käufe zu tätigen, die dann nicht stattfinden.

Geleitet wird die Firma von einem gewissen Dr. Ermellio Huvanez – das ist im Internet, bei der Handelskammer oder durch Nachfrage bei einer Behörde recht schnell heraus zu finden. Eine Liste der Teilhaber läßt sich zum Beispiel aus einem Artikel der Lobito News (siehe) ziehen. Die Überprüfung der einzelnen Firmen dauert etwas länger und erfordert einen Wurf auf Wahlweise *Beruf: Journalismus*, *Bibliotheksnutzung* oder *Buchhaltung* (oder eine äquivalente Eigenschaft). Nach etwa einem Tag sollten die Informationen vorliegen.

Kapitel 4

Es treten auf...

In diesem Kapitel finden sich alle Informationen zu den in diesem Szenario vorkommenden Nichtspielercharakteren. Das betrifft auch Personen, mit denen die haraktere vermutlich nicht in direkten Kontakt kommen werden.

4.1 Die Belegschaft des Roten Kreuz

Zur Zeit wird die Suppenküche des internationalen roten Kreuzes von sechs Personen betrieben, dem amerikanischen Ehepaar Frank und Nancy Corlim, dem jungen Spanier Alfredo Muenaz, dem britischen Menchaniker Fred Delling, dem afrikanischen Doktor Mbonisi Kizun und der Russin Tanja Rumannow.

4.1.1 Das Ehepaar Corlin

Die beiden Amerikaner sehen sich recht ähnlich: Beide sind etwa 1,65 Meter groß, etwas untersetzt, rotgesichtig, dunkelhaarig, grünäugig und Mitte 30. Nancy trägt eine graue Brille mit eckigen Gläsern. Frank leitet zur Zeit die Operation. Beide arbeiten schon viele Jahre für das internationale rote Kreuz und ähnliche Organisationen. Sie teilen in Einrichtungen wie dieser Suppe aus, helfen bei Aufbauarbeiten und packen auch mal bei Operationen zu. Inzwischen sind sie ausgebildete Arzthelfer. Sie tun das, was sie tun, aus Überzeugung, und sie haben eine strikte Abneigung gegenüber „Gutmenschen“, die zwar eine Menge reden, aber letzten Endes keine wirkliche Erfahrung mit den Themen, über die sie reden, haben. Durch ihre lange Arbeit in Afrika haben sie eine Reihe von Gebräuchen der dortigen Bevölkerung übernommen.

Beide Corlins sahen Ms. Vanesca als ihr Idol an. Ihr Tod hat sie schwer getroffen. Sie haben in der Suppenküche einen kleinen Schrein gebaut, in dem sie Marias Schaffen in Lobito in drei Photos zusammengefasst haben (siehe Kapitel 5.1 auf Seite 27).

Frank Corlin

ST	14	KO	15	GR	13	IN	14	MA	12
GE	14	ER	12	BI	14	gS	55		

Trefferpunkte: 14
Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 30%, Knüppel 30%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Erste Hilfe 90%, Gesetzeskenntnisse 50%, Schweres Gerät (LKW) 30%, Handwerk (Zimmermann) 40%, Englisch 85%, Portugisisch 70%, Koreanisch 30%

Nancy Corlin

ST	14	KO	15	GR	12	IN	14	MA	10
GE	14	ER	13	BI	15	gS	45		

Trefferpunkte: 13
Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 35%, Knüppel 30%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Erste Hilfe 90%, Elektronik 50%, Fahren (Auto) 60%, Schweres Gerät (LKW) 30%, Handwerk (Maurer) 40%, Navigation 60%, Englisch 85%, Portugisisch 80%, Koreanisch 50%, Spanisch 60%

4.1.2 Alfredo Muanez

Der gebütige Spanier ist Anfang 20. Er ist 1,85 groß, dünn, dunkelhaarig und blauäugig. Er ist im Rahmen eines (selbstgewählten) Praktikums hier. Er ist sozusagen das Mädchen für alles. Er ist eigentlich ein netter Kerl, aber gelegendlich geht sein Temparament mit ihm durch.

Auch er kann den Tod von Maria Vanesca noch nicht richtig fassen. Wenn die Sprache darauf kommt, wird er erzählen, dass er noch am selben Tag von ihr gebeten worden sei, ihr von seinen täglichen Einkäufen eine neue SD-Karte mitzubringen, weil sie ihre verloren hätte. Was ihn, wie er sagt, etwas verwundert habe, denn zum einen sei Maria immer sehr sorgfältig mit ihren Sachen umgegangen, und zum anderen wisse er genau, dass sie mindestens zwei Karten dabei gehabt habe.

ST	12	KO	13	GR	15	IN	13	MA	14
GE	15	ER	14	BI	12	gS	60		

Trefferpunkte: 13

Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 50%, Fusstritt 50%, Knüppel 40%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Computer 35%, Erste Hilfe 40%, Elektronik 50%, Englisch 50%, Spanisch 60%, Portugisisch 40%

4.1.3 Fred Delling

Mr. Delling ist mit seinen 1,60 Metern der kleinste der Gurppe – bringt aber mindestens 90 Kilo auf die Wage. Er hat ein rundes Gesicht, blonde Haare und strahlend blaue Augen. Sein Gesicht bekommt durch einige dekorative Narben einen ganz besonderen Anstrich. Fred ist Ende 30.

Der eher schweigsame Brite hat in seiner Jugend schon auf der ganzen Welt als Mechaniker der British Navy Generatoren gewartet – und an noch mehr Orten bei Fußballspielen seine Kette geschwungen. Inzwischen ist er ruhiger geworden; nachdem eine Notstation des roten kreuzes ihm nach einem Spiel gegen Frankreich das rechte Auge gerettet hat, arbeitet er für diese Organisation.

Fred ist zwar vom Tod Ms. Vanescas ebenfalls sehr betroffen, aber das Leben geht weiter; auf ihn können die Spielercharaktere zurückgreifen, wenn sie einen Mechaniker oder Muskelkraft brauchen.

ST	16	KO	16	GR	15	IN	13	MA	12
GE	14	ER	9	BI	13	gS	60		

Trefferpunkte: 16
Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 80%, Fusstritt 40%, Knüppel 60%, Kette 70%, Handfeuerwaffe 45%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Ausweichen 60%, Autofahren 70%, Elektrische Reparaturen 70% Elektronik 50%, Mechanik 60%, Mechanische Reparaturen 80%, Schwere Geräte (LKW, Bagger, Gabelstabler) je 50%, Englisch 60%

4.1.4 Mbonisi Kizun

Dr. Kizun ist der einzige Afrikaner im Team. Er ist 1,80 groß und hat dunkle Haare. Seine Augen sind von einem wäßirgem Blau. Er ist bereits mitte 50.

Mbonisi wuchs in Kapstadt auf und ist streng katholisch. Er kam schon in den 70er Jahren her und verließ auch wärend des Bürgerkriegs die Stadt nicht. Als das internationale rote Kreuz ihn fragte, ob er sich an ihrem Projekt beteiligen wollte, nahm er begeistert an; immerhin erhällt er so

wesendlich modernere Ausrüstungsgegenstände, als es ihm sonst möglich gewesen wäre.

Dr. Kizun hat keine sehr hohe Meinung von Amerika, Russland und Europa. Seines Erachtens sind die an der jetzigen Situation in Afrika nicht ganz unschuldig. Er stellt in Diskussionen (bei denen er tatsächlich richtig hitzig werden kann) stets heraus, dass er das nicht an Personen festmacht. Er hat nichts gegen einzelne Personen. Er schätzt jeden, der herkommt und hilft.

Auch er sieht den Tod Ms. Vancescas als schweren Schlag. Ebenso wie er war sie eine gläubige Katholikin und besuchte mit ihm zusammen die Kirche der Heiligen Mutter Gottes. Auch am Tag ihres Todes waren die beiden in der Kirche. Nur ging der Doktor danach nach Hause, und sie zurück zur Suppenküche. Auf Nachfragen wird er sich erinnern, dass Maria an diesem Tag eine Kerze für ihre Eltern entzündet hat.

ST	10	KO	12	GR	14	IN	15	MA	16
GE	16	ER	12	BI	18	gS	80		

Trefferpunkte: 13
Schadensbonus: –
Angriff: Faustschlag 30%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Biologie 70%, Erste Hilfe 80%, Medizin 90%, Naturkunde 80%, Pharmazie 90%, Portugisisch 95%, Englisch 70%

4.1.5 Tanja Rumanow

Die schlanke Russin ist mitte 30. Sie hat sehr helle Haare und hellgrüne Augen. Sie hällt sich selten im Freien auf, da sie dort sehr schnell einen Sonnenbrdand bekommt. Sie ist etwa 1,65 groß.

Tanja ist diplomierte Chemikerin. Ihre Aufgaben innerhalb der Gruppe sind jedoch andere: Sie ist vor allem für die Finanzverwaltung zuständig. Nach ihrem Studium hatten die Umstände sie in eine Stellung gebracht, in der sie sich mehr mit Verwaltung als mit Chemie beschäftigen mußte. Nachdem sie einige Zeit für Greenpeace gearbeitet hatte, schloss sie sich dem internationalen roten Kreuz an. Nach dem Tod von Maria Vanesca ist Tanja am überlegen, ob sie nicht ihre Zelte abbrechen und sich eine etwas sicherere Aufgabe suchen sollte.

Kurz vor Marias Tod hatte die Mexikanerin die Russin nach einigen Einzelheiten zum Aktienrecht im bezug auf Firmen allgemein und Ölgesellschaften im Besonderen gefragt. Das hatte Tanja sehr verwundert, da sie über den Werdegang Ms. Vanescas durchaus informiert ist. Sie hat diese Sache aber nicht weiterverfolgt.

ST	10	KO	11	GR	9	IN	17	MA	13
GE	15	ER	14	BI	17	gS	60		

Trefferpunkte: 10
Schadensbonus: 0
Angriff: Faustschlag 25% **Panzerung:** –
Fertigkeiten: Buchführung 80%, Chemie 95%, Computer 60%, Elektronik 50%, Medizin 50%, Russisch 85%, Englisch 60%

4.2 Die Lobito Oil Company, Incorporated

Neben dem Leiter der *LOC, Inc.*, einem Dr. Huvanez, arbeiten vielleicht 20 Angestellte in den Büroräumen. Sie haben die undankbare Aufgabe, mit diversen Scheinfirmen Handelsabkommen in die Wege zu leiten. Den meisten ist sicherlich nicht bewußt, daß es weder das Öl, mit dem sie handeln, noch die Schiffe, auf denen es transportiert wird, noch die Endkunden wirklich gibt. Dazu kommen vielleicht 40 Werkschutztätige.

Neben diesen „normalen“ Angestellten gibt es noch Dr. Molefi. Er wurde von Elijah March persönlich eingestellt und arbeitet mit dem Shogoten. Er taucht in keiner Liste auf, kann aber beim Verlassen und Betreten des Geländes beobachtet werden.

4.2.1 Ermellio Huvanez, Leiter der *LOC, Inc.*

Dr. Huvanez ist etwa 1,80 Meter groß und ausgesprochen hager. Er hat braune Haare und trägt einen Schnauzbart. Trotz seiner dunklen Hautfarbe ist deutlich zu erkennen, dass seine Vorfahren aus Europa stammen. Sein Alter ist schwer zu schätzen, dürfte aber mitte 50 liegen. Seine wäßrig-braunen Augen werden von seiner Nickelbrille noch unterstrichen. Meistens trägt er Anzüge.

Ermellio ist stolz darauf, seine Ahnenreihe auf portugisische Siedler beziehen zu können. Er genoß ein hervorragendes Chemie-Studium in Johnannisburg und gehörte in der Zeit des Bürgerkriegs einer Gruppierung an, deren Ziel das Etablieren der Nachkommen Portugals als Herrschaftsschicht war. Er organisierte angebliche humanitäre Konvoys, mit denen Wafen an verschiedene Verbündete geliefert wurden. Durch seine Organisation wurde in den seltensten Fällen auch nur der Anschein eines Zweifels am Sinn und Zweck der Konvoys erweckt.

Es ist nicht bekannt, wie Elijah March etwas davon erfahren hat, doch der Insmouth-Abkömmling sah aufgrund dieser Vergangenheit Huvanez

als den besten Mann für diese Operation an. Er bot ihm ein stattliches Gehalt, legte ihm das damit verbundene Machtpotential dar und und drohte gleichzeitig mit Enthüllungen über Huvanez Vergangenheit.

Ermillio ist mit seiner jetzigen Position durchaus zufrieden. Er verdient jede Menge Geld und hat durch die hohen Bestechungsgelder, die seine Firma zahlt, enormen Einfluß auf das politische Geschehen in Lobito. Außerdem hat er mit seiner Wach- und Schlagmanschaft eine eigene Privatarmee. Und mit seiner Sekretärin hat er auch noch eine ihm ergebene Liebessklavin (zumindest sieht er das so). Er weiß nicht genau, was die ganze Aktion bezweckt. Ihm ist bewusst, dass Dr. Molefi Menschen fangen und töten läßt, und er weiss von den diversen Lieferungen von Lobito nach Amerika. Von den Mythos-Aktivitäten weiss er nichts. Er geht davon aus, dass in seiner Firma geheime, illegale Forschungen einer amerikanischen Firma laufen – damit liegt er nicht ganz verkehrt. Es kümmert ihn aber wenig. Sein Job ist es, den Anschein einer funktionierenden Öl-Firma aufrecht zu erhalten, und das tut er.

ST	10	KO	12	GR	12	IN	15	MA	14
GE	12	ER	15	BI	16	gS	70		

Trefferpunkte: 12
Schadensbonus: 0
Angriff: Faustschlag 50%, Handfeuerwaffe 50%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Buchführung 90%, Geschichtskenntnisse 50%, Rechtskunde 80%, Unternehmensführung 60%, Portugisisch 90%, Englisch 70%

4.2.2 Dr. Hondo Molefi

Der etwa 35 jährige Schwarzafrikaner ist etwa 1,65 groß und ausgesprochen schmächtig. Er hat kurze, weisse Haare und dunkle, schwarz erscheinende Augen. Er trägt meistens einen hellgrauen Anzug von gutem Schnitt, wirkt aber immer, als fühle er sich darin nicht richtig wohl.

Hondo Molefi ist kein echter Doktor. Er gehörte ursprünglich einem der immer noch in Afrika existierenden, „wilden“ Stämmen an. Er wurde als Sohn des dortigen Wunderheilers geboren und hat die Traditionen seines Stanmmes bewahrt – auch wenn es den inzwischen nicht mehr gibt. Bei seinem Stamm handelte es sich um einen letzten Zweig der Herero, die durch deutsche Kaisertruppen Anfangs des letzten Jahrhunderts vernichtet wurden. Sein Stamm, der sich schon damals durch eine besondere Grausamkeit auszeichnete, wurde erst in den 70er Jahren durch einen amerikanischen Stoßtrupp ausgelöscht (siehe auch Anhag B auf Seite 53). Die Gottheit, die Molefi verehrt, ist letzten Endes Shub-Nighurath.

Eine Reihe von Absonderlichkeiten hat ihn unter anderem mehrere Jahre Humangenetik in Kapstadt studieren lassen. Bei dieser Gelegenheit lernte er Elijah March kennen. Da beide Anbeter von Mythos-Gottheiten sind blieben sie auch später in Kontakt. Aufgrund seiner Kenntnisse in Mythos und Humangenetik war Molefi der richtige Mann für March, als der seine Operation begann.

Molefi schätzt March. Für ihn besteht kein Interessenkonflikt darin, eigentlich Shub-Nughurath anzubeten, aber letzten Endes für die Tiefen Wesen (die ja eher Cthulhu anbeten) zu arbeiten. Tatsächlich führt er seid einiger Zeit eine (freundschaftliche) Diskussion mit Elijah March darüber, wie denn diese beiden Seiten zu vereinen sind. Beide sind der Ansicht, dass *ihre* Gottheit eines Tages zurückkehren und die Welt ihr Untertan sein wird. Wärend Elijah March (in einem klaren Fall von Überheblichkeit) meint, dann ein gutes Wort für seinen Freund einlegen zu können, steht Molefi eher auf dem Standpunkt, es könne ihm doch letzten Endes egal sein, ob die Anbeter seiner Göttin nun Schwimmflossen hätten oder nicht...

ST	10	KO	15	GR	9	IN	18	MA	15
GE	15	ER	8	BI	19	gS	25		

Trefferpunkte: 12
Schadensbonus: 0
Angriff: Faustschlag 30%, Handfeuerwaffe 60%, Speer 70%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Medizin 80%, Biologie 70%, Humangenetik 65%, Cthulhu-Mythos 14%, Naturkunde 40%, Pharmazie 35%, Portugisisch 95%, Stammesdialekt (Herero) 95%, Englisch 60%
Zauber: Altern (siehe Anhang A.1 auf Seite 41), Grüner Verfall (siehe Anhang A.2 auf Seite 41), Kontak zu Shub-Nighurath [5, S. 227], Macht von Nyambe [5, S. 240]

4.2.3 Ms. Runako Chinzira

Ms. Chinzira ist die Sekretärin, Vorzimmerdame und Gespielin von Dr. Huvanez. Sie ist 22 Jahre alt, etwa 1,60 groß, schlank, hat zwei geflochtene Zöpfe und trägt stets sehr elegante Anzüge.

Runako wurde wärend des Bürgerkriegs gboren. Sie gehörte einer mittelständigen Familie an und genoß trotz der wiedrigen Umstände eine gute Ausbildung als Buchhalterin. Da ihre Eltern wärend der Kriegswirren zu Häufig die Seiten gewechselt hatten, fand sie nach Kriegsende keine Anstellung.

Als Dr. Huvanez seine Firma gründete, brauchte er eine Buchhalterin. Mehr noch, er wollte eine repräsentable Begleitung, die er bei gesellschaft-

lichen Anlässen vorzeigen konnte und die ihm seine Zeit im Bett versüßen konnte. Ms. Chinzira hatte zum einen ein gutes Zeugnis, zum anderen erfüllte sie seine Ansprüche bezüglich des Aussehens. Und da sie dringend Geld brauchte, hatte sie wenig Auswahl.

Runako ist jetzt seid fünf Jahren die Sekretärin Huvanez'. Sie ist mir ihrem Job nicht unzufrieden. Ihr Leben ist zwar ausgesprochen eingeschränkt – sie lebt in der Firma, schläft in einem Zimmer neben Huvanez (wenn er sie nicht in seines ordert) und geht nur selten aus – aber es ist im großen und ganzen ein gutes Leben. Ihr ist bewußt, dass sie es wesendlich schlechter hätte treffen können. Sie macht sich allerdings keine Illusionen darüber, dass ihr Cheff sie eines Tages durch eine jüngere Kraft ersetzen wird. Sie hofft nur, bis dahin ihre Tüchtigkeit soweit unter Beweis stellen zu können, dass sie trotzdem in der Firma bleiben kann.

Obwohl ihre Aufgaben in erster Linie repräsentativ sind, ist ihr durchaus bewußt, dass in der Fimra etwas nicht stimmt. Sie weiss, daß es kein Öl gibt, mit dem gehandelt wird, und sie weiss auch, dass firmeneigene Lieferwagen häufig spät in der Nacht in die Halle fahren. Meistens ist sie dann in ihrem Zimmer eingeschlossen.

Dr. Molefi ist ihr unheimlich. Sie hat keine Ahnung von den Dingen, die er treibt, aber gelegentlich dringen ausgesprochen beunruhigende Geräusche (verhaltene Schreie, dumpfes Tommeln...) in ihr Zimmer.

ST	10	KO	11	GR	11	IN	14	MA	13
GE	11	ER	17	BI	14	gS	65		

Trefferpunkte: 10
Schadensbonus: 0
Angriff: Faustschlag 25%
Panzerung: –
Fertigkeiten: Buchführung 80%, Portugisisch 70%, Englisch 60%

4.2.4 Das Wach- und Schlagpersonal

Das Personal für's Grobe setzt sich aus Schlägern der übelsten Klasse zusammen. Die *LOC, Inc.* brauchte eine Einsatztruppe, die skrupellos Leute aus den Slums entführt, ohne Fragen auf jeden schießt, der sich unerlaubt auf dem Gelände bewegt und Widerstand oder Anfeindungen nachdrücklich niederknüppelt. Es war nicht schwer, entsprechende Leute zu finden.

Das Weltbild dieser Angestellten ist ausgesprochen einfach: Sie haben Ausrüstung, bekommen Geld und Essen und können sich in ihrer Freizeit eine ganze Menge Dinge herausnehmen, die andere vermutlich schnell in Konflikt mit der Polizei oder zumindest aufgebrachten Bevölkerungsteilen brächten. Dafür dienen sie ihrer Firma treu. Die meisten von ihnen

sind auf der Straße groß geworden, für sie stellt ihre jetzige Position die Erfüllung all ihrer Wünsche dar. Da ihnen bisher noch nie irgend welche *echten* Gegner gegenübergetreten sind können sie sich nicht vorstellen, dass es irgend etwas geben könnte, womit sie nicht fertig werden könnten.

Neben ihren Aufgaben als Schlag- und Wachtruppe werden diese Kräfte auch eingesetzt, um Waren zu verladen. Ein Tiefes Wesen hat noch keiner von ihnen gesehen. Falls so etwas in der Vergangenheit vorgekommen ist, wurden die unglücklichen Zeugen beseitigt.

ST	16	KO	16	GR	15	IN	10	MA	11
GE	12	ER	10	BI	8	gS	55		

Trefferpunkte: 16
Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 80%, Fusstritt 50%, Knüppel 85%, Handfeuerwaffe 50%, Karabiner 55%
Panzerung: Bei Bedarf Sturmwesten, 1
Fertigkeiten: Autofahren 40%

4.2.5 Sonstige Angestellte

Neben der Wachmannschaft setzt sich die Belegschaft der *LOC, Inc.* aus Verwaltungsangestellten, Putzleuten und ähnlich harmlosen Gestalten zusammen. Sie haben keine Ahnung von den Umtrieben ihrer Firma. Der eine oder andere stellt sich vielleicht schon die Frage, warum er als Angestellte der *Lobito Oil Company, Incorportated* noch nie irgend etwas gesehen hätte, was auf Förderungen von Öl schließen ließe, doch die Angst um den Arbeitsplatz läßt solcherlei Fragen sehr schnell verstummen.

Bei einer Auseinandersetzung mit Spielercharakteren sollte beachtet werden, dass es sich um ganz gewöhnliche Angestellte handelt. Sie haben Familien, die sie ernähren wollen, und sie sind froh, ihren Job zu haben. Keiner wäre bereit, für seine Firma zu leiden oder zu sterben. Bei geschicktem Vorgehen dürfte es kein Problem sein, sie zur Kooperation zu bewegen.

4.3 Weitere Personen in Lobito

Wärend ihres Aufenthalts in Lobito werden die Spielercharaktere mit diversen Einwohnern der Stadt zu tun bekommen. Neben der Belegschaft des roten Kreutzes sind das sicherlich einige Schläger der *LOC, Inc.*, deren Geschäftsführer und – mit hoher Warscheinlichkeit – die Polizei.

Maßgaben für typische Namen für Nichtspielercharaktere finden sich im Internet (zum Beispiel auf [4]).

4.3.1 Die allgemeine Bevölkerung

Grundlegend muß bei der allgemeinen Bevölkerung zwischen den verschiedenen Schichten unterschieden werden. Da Maria Vanesca sich vor allem in der Unterschicht bewegt hat, werden auch die Charaktere vermutlich mehr mit der zu tun haben.

Die Slums von Lobito unterscheiden sich nicht sehr von denen anderer Slums auf dieser Welt (siehe auch Kapitel 3.3 auf Seite 7). Die Bevölkerung steht Fremden ausgesprochen mißtrauisch gegenüber. Auch das Argument, sie suchten nach den Hintergründen zum Tod von Maria Vanesca, hat wenig Wirkung; sicherlich sind die Einwohner Ms. Vanesca sehr dankbar und halten sie (gerade jetzt, wo sie tot ist) für eine wahre Heilige. Aber eine Heilige erwartet auch nicht von ihren Anhängern, dass diese sich für sie in lebensbedrohliche Schwierigkeiten bringen!

4.3.2 Die Polizei

Um das Polizeiwesen in Lobito zu verstehen ist es erforderlich, die Lebensbedingungen in der Statd zu betrachten. Da ist auf der einen Seite die Regierung, die letzten Endes die Polizei bezahlt. Auf der anderen Seite ist da die UNITA, die immer noch eine große Anhänegrschaft in der Bevölkerung und vermutlich mehr Waffen hat. Da beide Seiten auf Machterhalt aus sind, gerät die Polizei häufiger zwischen die Fronten. Und die verschiedenen machthabenden Personen innerhalb der Stadt kochen auch ihr eigenes Süppchen, wozu sie die Polizei gelegendlich einsetzen.

So mag es nicht verwundern, dass Korruption den meisten Polizisten nicht als sonderlich verwerflich erscheint – was tun sie denn schon anderes, als für irgend einer Interessengruppe zu arbeiten und sich damit etwas Geld dazu zu verdienen? Das unterscheidet sich nicht von ihrem normalen Dienst, wird aber besser bezahlt.

Nichts desto trotz bemüht sich die Polizei natürlich, Recht und Ordnung aufrecht zu erhalten. Zwar bezieht sich das vor allem auf die Mittel- und Oberschicht, aber generell kommen sie dieser Aufgabe nach.

Vor diesem Hintergrund erstaunt es sicher nicht, dass viele hochrangige Polizisten auf der Lohnliste der *LOC, Inc.* stehen. Insbesondere ist Oberinspektor Delizia Zenim ein Lohnempfänger der Firma. Anfang Januar kam sein noch junger, enthusiastischer Mitarbeiter Sipho Xun mit

einer haarsträubenden Geschichte über die *LOC, Inc.* zu ihm. Das hat er weitergeleitet, und so wurden entsprechende Maßnahmen ergriffen.

Bedauerlicher Weise hat Inspektor Xun seine Ermittlungen weitergeführt, so dass sich die *LOC, Inc.* gezwungen sah, ihn aus dem Verkehr zu ziehen. Das hat Zenim sehr verärgert, er schrieb einen entsprechenden Brief an Huvanez (siehe Anhang B auf Seite 47). Mittels Bestechung (oder Einbruch) können die Spielercharaktere diesen Brief bekommen – dass Zenim sie bei einem eventuellen Gespräch belügt, zeigt ein einfacher Erfolg auf *Psychologie*.

Die meisten Polizisten sehen die Aktion des roten Kreuzes als überflüssig und verschwendete Mühe an. Ihres Erachtens hat Ms. Vanesca nur das bekommen, was sie herausgefordert hat. Natürlich werden sie den Spielercharakteren höflich gegenüber treten und auch, soweit es sich nicht vermeiden läßt, Ermittlungen anstellen; Akteneinsicht oder gar Nachsicht im Falle einer Verhaftung ist jedoch nicht zu erwarten.

ST	14	KO	16	GR	15	IN	14	MA	12
GE	13	ER	12	BI	14	gS	60		

Trefferpunkte: 16
Schadensbonus: +1W4
Angriff: Faustschlag 80%, Knüppel 85%, Handfeuerwaffe 70%
Panzerung: Bei Bedarf Sicherheitswesten, 2
Fertigkeiten: Autofahren 60%, Verhör 50%, Portugisisch 70%, Englisch 45%, Einschüchtern 50%

4.3.3 Die Reporterin Bonisawa Cuma

Ms. Bonisawa ist etwa 1,65 Meter groß, mitte 30, hat dunkelbraune AUgen und schwarze Haare. Bis vor kurzem war sie eine tüchtige Reporterin bei der Lobito News. Ursprünglich hatte sie einen Artikel verfasst, in dem sie einige Fragen bezüglich des Todes Maria Vanescas stellte. Zum Beispiel erschien es ihr mehr als eigenartig, dass diese Unruhe, bei der die Menschenrechtlerin ihr Leben verlor, auf einen einzigen Strassenblock begrenzt und nach nur einer halben Stunde vorbei war.

Auf Druck einiger Mitarbeiter der Wach- und Schlagmannschaft änderte sie ihren Artikel. Seid dem hat sie ein extremes Alkohol-Problem. Aus diesem Grund will die *LOC, Inc.* sie, sobald sie mitbekommen, dass irgend jemand versucht, mehr über den Tod Maria Vanescas herauszufinden, aus dem Weg haben. Zu dem Zweck werden zunächst zwei Mitglieder der Wach- und Schlagmannschaft ausgeschickt; sollten die scheitern (etwa weil ihnen die Spielercharaktere in die Quere gekommen sind), erledigt Dr. Molefi das mit dem Grünen Verfall.

Da Ms. Cuma die meiste Zeit, in der die Spielercharaktere sie zu Gesicht bekommen, entweder schwerst alkoholisiert oder tot ist, sind keinerlei Werte erforderlich.

Kapitel 5

Wichtige Örtlichkeiten

In diesem Kapitel werden alle Orte beschrieben, an denen die Spielercharaktere an Informationen kommen können. Das sind – neben der Niederlassung des Roten Kreuz und dem Firmensitz der Lobito Oil Company – die Lobito News, die Polizeistation, die Leichengrube und die Kirche der heiligen Mutter Gottes. Informationen über Angola und Lobito finden sich in den Kapiteln 3.2 und 3.3 auf den Seiten 6 und 7

5.1 Die Suppenküche des Roten Kreuz

Die Suppenküche besteht im großen und ganzen aus einer Holz- und Wellblechbaracke. Sie beinhaltet einen großen Raum für die zu Speisenden, eine Küche, einen Voratsraum und die Kammern der derzeitigen Belegschaft (siehe Kapitel 4.1 auf Seite 15). Außerdem gibt es noch drei größere Zimemr, in denen Bedürftige (oder Gäste) übernachten können.

Von besonderem Interesse könnte für die Spielercharaktere der kleine Altarb sein, den die Corlins für Maria Vanesca errichtet haben. Er besteht im Grunde aus drei auf Pappe aufgeklebten Fotos. Darauf ist Marias Ankunft, Maria bei der Arbeit und Maria im Sarg zu sehen. Auf den ersten beiden Bildern hat sie beide male gut sichtbar ihre Digitalkammera dabei.

5.2 Die Kirche der Heiligen Mutter Gottes

Diese Kirche ist nichts besonderes: Sie ist ein bescheidener Bau von vielleicht 8×10 Metern, mit einem kleinen Glockenturm. Die Wände sind aus weißgetünchtem Lehm. Diese Kirche wurde vor allem deswegen von

Mbonisi Kizun und Maria Vanesca aufgesucht, weil sie in der Nähe des Südlichen Stadtrands liegt.

Vor ihrem Ableben hat Maria hier ihre SD-Karte versteckt. Sie hat sie unter den Kerzentisch am Eingang geklebt. Falls die Spieler nicht von selbst darauf kommen können sie mittels Glück, Idee oder Verborgenes Erkennen weiterkommen.

Die Karte fasst 512 MByte. Sie kann von vielen Digitalkammeras verwendet und vielen neueren Notebooks gelesen werden. Ältere benötigen ein Lesegerät. All diese Dinge sind Standardausrüstungen und können jederzeit für entsprechend Geld erstanden werden.

Auf der Karte befinden sich zunächst mal diverse Fotos. Die ersten 20 Abbildungen zeigen die Slums von Lobito und diverse Empfänger in der Suppenküche. Danach folgen einige Fotos, auf denen der Leiferwagen bei seinem Verlassen des abgeriegelten *LOC, Inc.* Geländes und auf seinem Weg bis hin zu seiner Ankunft bei dem Massengrab zu sehen ist. Als nächstes sind einige Angehörige des Wach- und Schlagdienstes zu sehen, wie sie mehrer Körper aus dem Wagen laden und in die Grube werfen.

Die folgenden Fotos zeigen mehrere Leichen verschiedenen Alters. Bei allen wurde der Schädel geöffnet und ein Teil des Hirns entfernt. Die meisten von ihnen sind etwa mitte 20, einige sehen aus wie etwa 80.

Neben diesen Bildern gibt es noch eine Text-Datei, die Maria vorsorglich verfasst hat (siehe Anhang B auf Seite 45). Darin beschreibt sie, was sie entdeckt hat, das anscheinend zwei der alt wirkenden Toten vor kurzem in ihrer Suppenküche waren und da noch nicht so alt wirkten,[1] und dass sie den Fall an einen Polizisten namens Xun abgegeben hat.

5.3 Die Lobito News

Presse-Archive sind normaler Weise ein guter Fundort für Informationen; im Archiv der Lobito News finden sich tatsächlich einige Informationen – aber nicht jeder kommt da ungehindert ran. Bestechungsgelder, Psychologie oder inetrnationale Presseausweise können den Weg zu diversen Informationen eröffnen. Allerdings sind die erst ab 2002 in elektronischer Form verfügbar, dalles davorliegende findet sich noch in Papirform.

[1] Falls dieser Hinweis bei einigen Spielern zur unumstößlichen Meinung führt, bei *LOC, Inc.* Gäbe es ein Tor in eine andere Dimension, in der die Zeit anders verläuft [8], nun, dann wird das Erstaunen über die *echte* Auflösung um so größer sein…

5.3.1 Maria Vanesca

Am 28.12.2005 wird in einem kleinen Artikel berichtet, eine mexikanische Menschenrechtlerin meine, es sei an der Zeit, das finstere Afrika mit ihrer Gnade zu erhellen. Nur eine Woche später berichtet das Blatt in einem einseitigen Artikel ausführlich über Ms. Vanesca und ihr Leben – und entschuldigt sich für seine etwas vorschnelle Meinung. (Der Verfasser gibt an, seine Meinung revidiert zu haben, nachdem er Ms. Vanesca kennengelernt und sich über sie erkundigt habe.) Am 14.01.2006 schließlich findet sich ein längerer Artikel über ihren Tod, in dem der Verfasser zu tiefst bedauert, dass sie gestorben ist. Er gibt zudem an, es sei ironisch, dass Maria Vanesca ausgerechnet von den Menschen erschlagen worden sei, denen sie helfen wollte. All diese Informationen sind sehr einfach und ohne großes Suchen zugänglich.

Bei dem Verfasser der drei Artikel handelt es sich um eine Boniswa Cuma (siehe Kapitel 4.3.3 auf Seite 25). Auf Anfragen bekommen die Spielercharaktere zu hören, Ms. Cuma sei seid ihrem letzten Artikel nicht mehr zur Arbeit erschienen; angeblich habe sie starke Alkoholprobleme.

5.3.2 Die *LOC, Inc.*

Für das Jahr 2001 findet sich ein kurzer Eintrag darüber, daß mit Hilfe einiger ausländischer Investoren (an dieser Stelle wird unter anderem auch Patrik Hammond, seines Zeichens Leiter der *Smilin Beuaty, Inc.*, genannt) eine weitere Öl-Firma, die dem Land Angola sicherlich viele Devisen bringen wird, eröffnet wurde. Diese Information ist nach einer halben Stunde und einem gelungenen Wurf auf *Bibliotheksnutzung* erhältlich.

Ohne weitere Probe zu finden sind diverse kleinere Artikel, in denen das soziale Engagement der *LOC, Inc.* gelobt wird. Wer sich die Mühe macht, diese Artikel zeitlich zurück zu evrfolgen, stellt fest, dass am Anfang ein Artikel stand, der etwas ganz anderes besagte. Da steht, dass sich die *LOC, Inc.* offenbar Schläger von der Straße holt und zu ihrer Wachmanschaft auufbaut. Eine Woche später wird darüber berichtet, dass das Büro der Lobito News von Unbekannten verweüßtet und die Mitarbeiter übel zusammengeschlagen wurden. Nur durch eine großzügige Spende der *LOC, Inc,* konnte es wieder eröffnet werden. Ein Wurf auf *Journalismus* fördert diese Tatsache zu tage.

5.3.3 Besondere Ereignisse

Über den Namen *Hammond* können die Spielercharaktere auf eine wei-

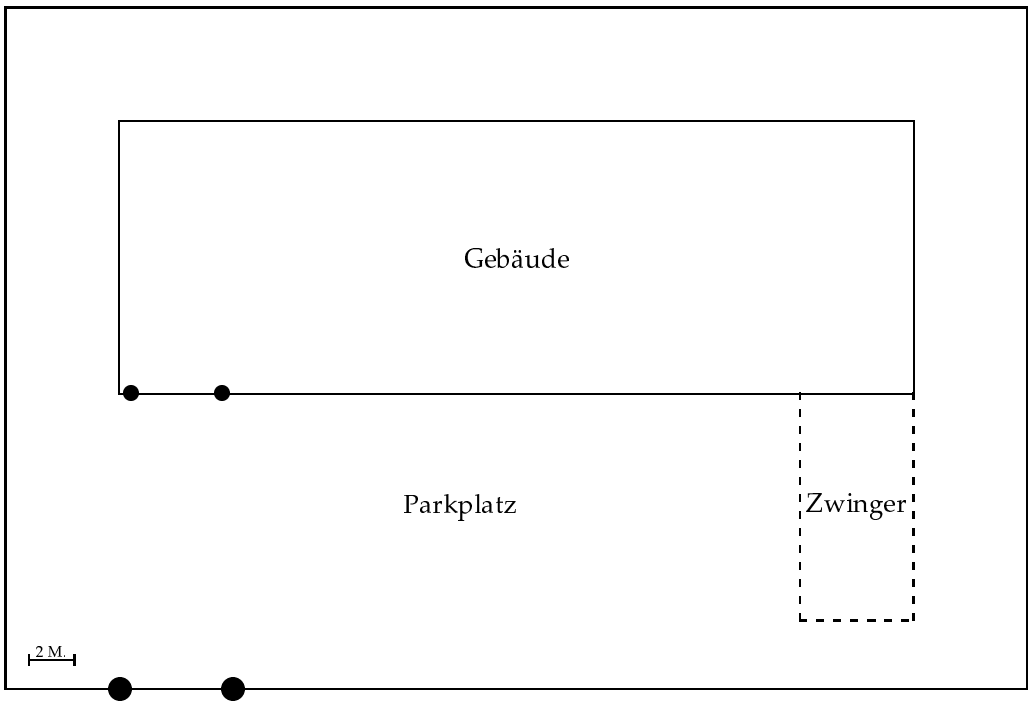

Abbildung 5.1: Das Gelände der Lobito Oil Company, Incorporated

tere Information stoßen. Kurz nach Eröffnung der *LOC, Inc.* lief im Hafen Lobitos völlig überraschend ein Schiff Namens *Hammond Explorer* ein. Dem Artikel ist nur zu entnehmen, dass es gerade von einer Antarktis-Expedition zurückkehrte und auf dem Weg nach Amerika war. Allerdings merkt der Author durchaus zu recht an, dass zum damaligen Zeitpunkt (also 2001) ein Einlaufen in den Hafen von Lobito aufgrund der Seeminen nicht ungefährlich war. Eher am Rande erwähnt er den Umstand, dass die Besatzung wärend des Aufenthalts keinen Landgang hatte. Diese Information findet sich nach einer Stunde intensiver, auf der Infornation zur Firmengründung basierenden Suche und einem erfolgreichen wurf auf Bibliotheksnutzung.

5.4 Das Gebäude der *LOC, Inc.*

Das Gelände der *LOC, Inc.* liegt direkt am Hafen. Es besteht grundelgend aus einem großen Hof und einem Bürogebäude. Auf dem Hof stehen meistens zwei Tanklastzüge und mehrere Lieferwagen. Die meisten Angestellten kommen zu Fuß oder mit dem Fahrad.

Das Gebäude selbst ist ein moderner Fertigbau aus Stahl, Stein und

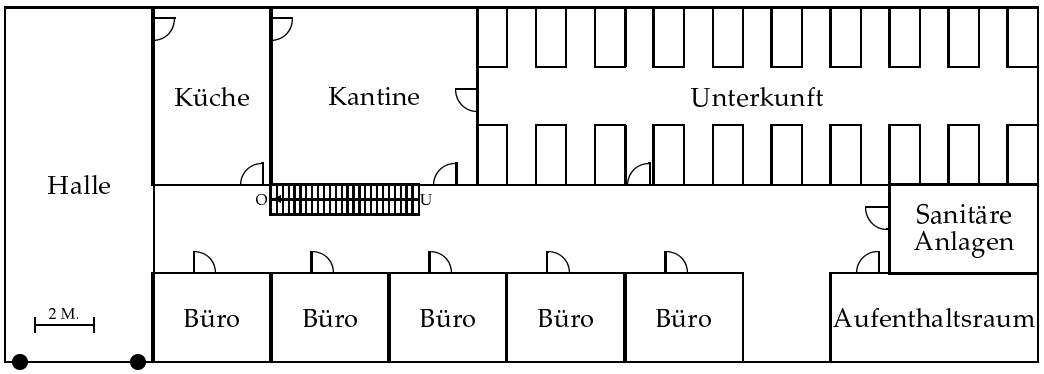

Abbildung 5.2: Das Erdgeschoss

Glass. Es könnte ebenso in Amerika wie in Deutschland stehen. Wenn nichts anderes gesagt wird sind die Wände mit weißen Rauhfasertapeten bedeckt und die Räume mit Leuchtstoffröhren beleuchtet. Das Haus beinhaltet Büros, eine Art Werkstadt, Unterkünfte für das Wach- und Schlagpersonal, die Wohnungen von Dr Huvanez und Dr. Molefi und – verborgen im Keller – das Labor von Dr. Molefi. Eine Übersicht findet sich in Abbildung 5.1 auf Seite 30, das untere Stockwerk wurde in Abbildung 5.2 auf Seite 31, das obere in Abbildung 5.3 auf Seite 33 dargestellt.

Direkt an das Gebäude angrenzend wurde ein Zwinger errichtet, in dem Leoparden untergebracht sind. Sie werden als Wachhunde eingesetzt und laufen nachts frei auf dem Gelände herum. (Falls erforderlich können die Werte für Pumas aus den Grundregeln genommen werden [5, S. 206f].)

5.4.1 Die Büroräume

In jedem der fünf Büroräume sitzen jeweils vier Angestellte. Jeder Arbeitsplatz verfügt über einen eigenen Rollcontainer und einen Computer (mit Flatscreen). Außerdem hat jedes Büro einen eigenen Laserdrucker.

Eine Besonderheit stellt das Büro am Eingang dar, denn hier befindet sich das „IT-Center“ der Firma (siehe 5.4.21 auf Seite 37). Anders als die anderen Büros hat es eine Klima-Anlage.[2]

5.4.2 Der Aufenthaltsraum

Der 7×3 Meter große Aufenthaltsraum enthällt Automaten für Heiß- und Kaltgetränke. Außerdem gibt es vier runde Stehtische mit Aschenbechern.

[2]Wer meint, daher sei das Büro besonders beliebt, irrt; durch den Kontrast zwischen klimatisiertem Raum und dem Rest sind die Mitarbeiter ständig leicht erkältet.

5.4.3 Sanitäre Anlagen

In dem 5×3 Meter großem Raum sind die Duschen und Toiletten für Angestellte untergebracht.

5.4.4 Die Unterkunft der Wach- und Schlagmannschaft

In dem 19×6 Meter messenden Schlafsaal befinden sich 20 Etagenbetten fur die insgesammt 40 Mitarbeiter. Unter den Etagenbetten befindet sich jeweils ein herausziehbares Fach, in dem sie ihre Wäsche und sonstige persönlichen Gegenstände ablegen können.

Auf den ersten Blick mag diese Einrichtung spartanisch erscheinen. Dabei sollte nicht vergessen werden, wo diese Mitarbeiter herkommen. Verglichen mit ihren ursprünglichen Wohnungen ist das hier ausgesprochen luxeriöß. Wer Privatsphäre will, kann sich frei nehmen und in die Stadt gehen.

5.4.5 Die Kantine

In der 7×6 Meter großen Kantine stehen lediglich zwei Tische mit Bänken. Hier können bis zu 20 Personen gleichzeitig essen. Es gibt eine Durchreiche zur Küche.

5.4.6 Die Küche

In dem 4×6 Meter großen Raum findet sich alles, was benötigt wird, um alle in diesem Gebäude arbeitenden Personen versorgen zu können. Es gibt zwei große Öfen, drei herde, fritierbecken und drei Spühlen. Neben der Durchreiche zur Kantine und der Tür zum Gang gibt es eine große Tür in die Halle. Das Essen selbst wird jeden Tag von einigen Angestellten der Wach- und Schlagmannschaft eingekauft und geliefert.

5.4.7 Die Halle

Die 5×12 Meter große Halle dient meistens als Werkstadt. Außerdem wird hier jeden Tag das Essen angeliefert. In der forderen Hälfte steht an der dem restlichen Gebäude zugewandten Wand eine Ansammlung von Fässern. Ein erfolgreicher Wurf auf *Verborgenes erkennen* offenbart, dass diese Fässer über einen ausgeklügelten Mechanismus um einige Meter nach hinten verschoben werden können. Unter ihnen befindet sich der Eingang zum Keller.

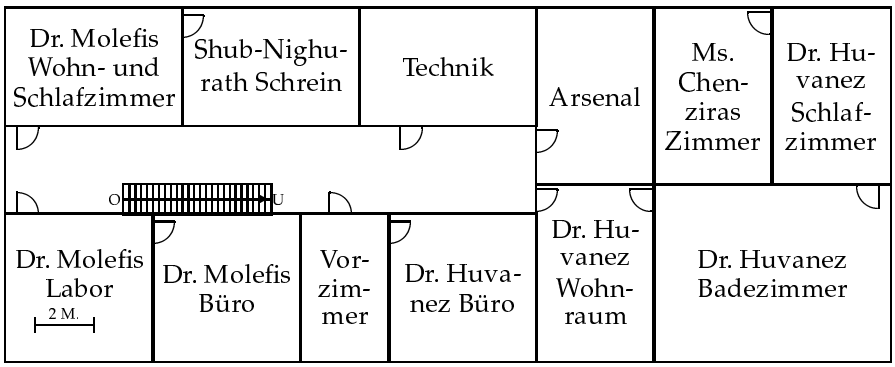

Abbildung 5.3: Das Obergeschoss

5.4.8 Das Vorzimmer

In diesem 5×3 Meter großen Raum arbeitet Ms. Chenzira. Er wird von einem großen Schreibtisch (mit Computer und allem) und zwei Aktenschränken beherrscht. Außerdem ist er der einzige Zugang zum Arbeitszimmer von Dr. Huvanez.

Charaktere mit Kenntnissen in Buchführung oder ähnlichem können bei einem schnellen Durchblättern ersehen, dass offenbar große Mengen an Geldern von diversen kleienren amerikanischen Firmen hierher transferiert werden. Eine etwas intensivere Beschäftigung mit den Unterlagen ergibt, dass die Firma – abgesehen von den Ausgaben für Angestellte, den Fuhrpark, das Essen und die Instandhaltung des Gebäudes – keine Ausgaben hat.

5.4.9 Dr. Huvanez' Büro

Der 5×5 Meter große Raum ebinhaltet neben zwei Acktenschränken einen wuchtigen Tisch aus schwarzem Obsidian. (Der hat für Ermellio keine weitere Bedeutung, wirkt aber teuer und imposant.) Dadrauf steht ein dekorativer Flatscreen. Es liegen nur wenige Papiere auf der schwarzen Tischplatte.

Neben einer Ausfertigung von Oberinspektor Zenim beschäftigen sich die hier liegenden Papiere ausschließlich mit Huvanez' Arbeit. Eine tiefergehende Analyse (über *Buchhaltung* oder einer äquivalenten Fähigkeit) fördert zu Tage, dass der gute Doktor tatsächlich nicht mit Ol handelt.

Es finden sich allerlei Abrechungen für angebliche LKW-Transporte, die bei näherem Hinsehen alle von ein und der selben Firma (unter verschiedenen Schreibweisen und Namen) durchgeführt werden. Diese Fir-

men sind, wie ein Blick ins Branchenverzeichnis beweist, durchaus vorhanden, doch ein Nachfragen ergibt, dass sie nur auf dem Papier existieren. Gleiches gilt für die Verladedaten.

Anders als die Daten seiner Mitarbeiter liegen die des Geschäftsführers auf dem lokalen Rechner. Er hat sie mit einem Passwort gesichert und sich sogar die Mühe gemacht, seine Daten zu verschlüsseln. Sollten die Spielercharaktere an die Platte kommen (oder sie sich einfach kopieren) braucht es einen Wurf auf den halben Wert der Fähigkeit *Computer*, um an sie heran zu kommen. (Es sei denn natürlich, das Passwort wurde vorher ausgespäht.)

Die einzige Information, die dort nicht mit den Geschäften der LOC, Inc zu tun hat die eine Email an Mr. Hammond (siehe Anhang B auf Seite 48). Darin meldet Huvanez kurz, dass das Problem mit der mexikanischen Schnüfflerin behoben sei. Zudem werden die Namen March und Molefi sowie eine Lieferung genannt.

5.4.10 Der Wohnraum Dr. Huvanez'

Der 4×6 Meter große Raum ist mit einer ockerfarbenden Stofftapete ausgekleidet. An den Wänden stehen Bücherreagle und wein Sofa. In der Mitte steht eine Vitrine, die einige Diamanten enthällt. An der dem Fenster abgewandten Seite steht ein Fernseher mit Videorecorder und DVD-Spieler.

Die Bücher beschäftigen sich mit der Geschichte Afrikas, den Theorien Darvins und Diamanten (letzteres ist ein Hobby des Doktors). In einem der Regale stehen einige DVDs mit verschiedenen Holywood-Klassikern.

5.4.11 Dr. Huvanez Badezimmer

Der Ausruck *Badezimemr* wird dem 8×6 Meter messenden Raum nicht gerecht; er ist komplett in Gold und Blau gefließt, und neben den normalen sanitären Anlagen gibt es eine Dusche, einen Wirlpool uns sogar eine kleine, abgetrennte Sauna.

Dieser Raum stellt für Emellio das absolute Statussymbol dar. Für ihn gibt es keinen erhebenderen Moment, als sich nach einem anstrengenden Tag in seinen Wirpool zu setzen, ein Glas hervorragenden Wein in der Hand und Runako auf dem Schoß.

5.4.12 Dr. Huvanez Schlafzimmer

Auch das Schlafzimmer mutet mit seinen 4×6 Metern, den bronzenen Stofftapeten und dem breiten Himmelbett eher protzig an. Hier gibt es einen großen Schrank, mehrere Spiegel an den Wänden und eine kleine Bar. Auf dem Nachttisch liegt meistens ein Buch aus dem Wohnraum.

5.4.13 Ms. Chenziras Zimmer

Auch Runako hat ein eigenes Zimmer; es ist nur durch Huvanez' Schlafzimmer erreichbar. Auf 4×6 Metern ist hier alles vereint, was sie nach Ansicht ihres Cheffs an Eigenraum braucht: Ein Bett, Schränke, ein Fernseher mit DVD-Spieler, ein Schminktisch und eine kleine Couch nebst Couchtisch. Im Schrank finden sich neben Büchern über Buchhaltung ein paar Romane (gemischte Genres) und einige DVDs mit afrikanischen Unterhaltungsfilmen.

5.4.14 Das Arsenal

Der 4×6 Meter große Raum ist mit Metall ausgekleidet und durch eine schwere Stahltür gesichert. Er enthällt Regale mit Gewehren, Pistolen und Munition. Einen Schlüssel haben nur die beiden Doktoren.

5.4.15 Die Technik

In diesem 6×4 Meter großen Raum befindet sich alles, was die Elektrik des Gebäudes und seine Telefonanbindung angeht. Modifikationen sind mit einfachen Würfen auf Elektronik zu handhaben.

5.4.16 Dr. Molefis Büro

Auch wenn Dr. Molefis Aufgaben nicht von seinem Büro aus bearbeitet werden, hat er offiziell eins. Wärend des Tages ist er meistens hier anzutreffen. Er hat – ebenso wie Dr Huvanez – seine Daten auf seinem Computer gespeichert. (Es gelten die selben Umstände wie in 5.4.9 auf Seite 34 bechrieben.) Anders als der hat er keine Mails gespeichert – die druckt er immer aus und löscht sie. Die letzten finden sich in seinem Labor.

Immerhin finden sich auf seinem Rechner einige Photos zu seinen Forschungen. Er hat sie an Elijah March geschickt und bisher vergessen, sie zu löschen. Auf ihnen sind Menschen zu sehen, die sich im Stadium der

Verwandlung zu Tiefen Wesen befinden. Der Anblick eines solchen Bildes kostet 1/1W2 Punkte geistiger Stabilität.

5.4.17 Dr. Molefis Labor

Zumindes offiziell arbeitet Dr. Molefi als Chemiker für die LOC, Inc. Also hat er auch ein Labor. der 5×5 Meter große Raum ist mit allem bestückt, was ein Chemiker braucht. Ein Wurf auf eine beliebige Naturwissenschaft offenbart, dass es offenbar noch nie benutzt worden ist.

5.4.18 Dr. Molefis Wohn- und Schlafzimmer

In dem 6×4 Meter großen Raum ist es stets dämrig und etwas stickig. Es stehen viele Pflanzen herum. Etwa in der Mitte steht eine Holzpriche. Hier lebt hondo Molefi. Der einzige Gegenstand, der etwas eigenartig anmutet, ist der ausgesprochen moderne Schrank, in dem er seine Kleidung aufbewahrt. (Der Schrank ist Luftdicht.)

Aus dem Raum führt eine Geheimtür zu Hondos Shub-Nighurath-Schrein. Sie ist hinter diversen Pflanzen verborgen und kann durch schieres Glück oder einen Wurf auf Verborgenes Erkennen gefunden werden.

5.4.19 Der Shub-Nighurath-Schrein

Auch dieser Raum ist 6×4 Meter groß. Alelrdings ist er vollkommen dunkel und wird nur durch einige Kerzen erhellt. In der Mitte befindet sich einesteinerne Halbkugel mit zwei Metern Durchmesser. Aus diesem Stein ragen steinerne Speere von einem halben Meter Länge. Um den Stein herum sind mehrere mit Schnitzereien versehene Holzpfeiler aufgestellt.

Ein Wurf auf Antropologie verrät dem Spielercharakter, dass es sich um Symbole eines Stammes aus Afrika, genauer gesagt aus dieser Gegend handelt. Ein Wurf auf den halben Wert in dieser Fertigkeit engt das Feld auf den Stamm der Herero ein. Wie jeder Antropologe weiss wurde der 1904 von Kaisertreuen Truppen wegen eines Aufstandes vernichtet. Im Zusammenhang mit diesem Altar führt eine Internetrecherche zu dem Bericht eines amerikanischen Captains (siehe Anhang B auf Seite 53).

5.4.20 Das geheime Labor (ohne Abbildung)

Um das geheime Labor zu erreichen, müssen die Fässer in der Halle bei Seite geschoben werden. Über einen Mechanismus geht das vom Labor

aus automatisch. Unter den Fässern befindet sich eine Falltür, die in eine kleine Kammer führt. Von dort geht es durch eine schallisolierte Tür und eine Schleuse in das eigtnliche Labor.

Der Raum also solcher ist 10 Meter lang und 6 Meter breit. An einer Wand befinden sich eine Reihe von Glaszellen, in denen Menschen in verschiedenen Stadien der Mutation zu sehen sind. Am Ende des Raumes befinden sich eine blutbefleckte Liege und ein Schrank mit Instrumenten. Meistens liegen abgetrennte Körperteile oder Reste sezierter Mutanten herum. In einem großen Glaskasten pulsiert der Shoggothe [5, S. 173]. Der Anblick dieses Raums kostet 1W4/1W8 Punkte geistiger Stabilität. Wer den Fehler macht, sich den Shogothen näher anzusehen, verliert die vollen 1W6/1W20 Punkte.

Ebenfalls auf dem Tisch liegt ein Datenblatt. Darauf hat der Doktor vermerkt, wie alt seine Patienten sind (geordnet nach Zellen, nicht nach Namen), wie alt er sie mit seinem Zauber gemacht hat und wie ihr Zustand danach war.

5.4.21 Das Computernetz der *LOC, Inc.*

Wie auch in vielen kleineren Unternehmen in Europa hat die LOC, Inc. keine eigenen Server. Statt dessen steht in einem der Büroräume ein gewöhnlicher PC, der mit einigen Festplatten ausgestattet wurde und nun als Fileserver dient. Ebenfalls bei diesem PC steht ein einfacher Switch (ein belibiges Produkt mit 48 Ports).

Was die Spielercharaktere sicherlich sehr erfreuen dürfte ist die Tatsache, dass Lobito seine Internetanbindung komplett über Telefonleitungen (also Modem) betreibt [2]. Damit ist es verhältnismäßig einfach, die den Verkehr abzuhören. (Sollten sich die Spieler nicht dieser Tatsache bewußt sein, sollten Sie als Spielleiter sie bei entsprechenden Kenntnissen der Charaktere darauf hinweisen.) Konkret bedeutet das, daß der Fileserver außerdem die Firmenverbindung ins Internet ist. Alle Daten, ob E-Mails oder Suchanfragen, laufen über diesen Server.[3]

[3] Technisch gesehen arbeitet er als Proxy, mit einer Firewall und einem Modem – nur, falls jemanden die Einzelheiten interessieren...

Kapitel 6

Das Ende

Sobald die Charaktere alle Stücke des Puzzles zusammen haben, sollten sie sich Gedanken darum machen, was sie damit anfangen. Sie sollten zum einen das Verschwinden der Angolaner unterbinden und zum anderen das Impfen hochrangiger Persönlichkeiten mit Youthamux B verhindern.

Offensichtlich wäre es keine Lösung, die beteiligten Menschen einfach zu töten. Es ist nicht abzusehen, wie viele das tatsächlich sind, und die Tiefen Wesen würden vermutlich einfach neue kontaktieren und weitermachen. Ebenfalls unmöglich dürfte eine Veröffendlichung aller Fakten sein – neben einer Verläumdungsklage könnte das bestenfalls einen Aufenthalt in einem schönen, ruhigen Sanatorium mitsich bringen.

Die beste Lösung wär vermutlich ein Mittelweg; so könnten die Charaktere beweisen, dass *LOC Inc.* eine Scheinfirma der *Smilin' Beauty, Inc.* und für das Verchwinden diverser Menschen verantwortlich ist. Wenn sie dann noch dafür sorge tragen, dass eine Verbindung der dort gewonnenen Hirnzellen und dem in Savannah verwendetem Youthamux besteht, dürfte das schon annähernd ausreichen, die Verantwortlichen für einige Zeit ins Gefängnis zu bringen. Als i-Tüpfelchen wäre es möglich, durchsickern zu lassen, dass Youthamux Fischzellen enthällt. Damit dürften auch die letzten Kunden die Ansicht vertreten, diese Firma sei besser zu schließen.

Die unmittelbare Bedrohung in Afrika lässt sich wesendlich einfacher in den Griff bekommen: Einige Fotos der Mutanten im Keller der *LOC, Inc.* dürften mehr als ausreichen, um die Regierung den Laden dicht machen zu lassen. Sicherlich werden die Spieler aufgefordert, niemals etwas über diese Vorkommnisse zu erzählen, doch andererseits – wer würde ihnen schon glauben?

Unterm Strich könnte mit einer solchen Aktion gleich eine ganze Menge an Problemen gelößt werden: In Lobito verschwinden keine weiteren Menschen (zumindest nicht auf übernatürliche Weise), Youthamux B wird

nicht ausgeteilt, und durch den Verlust des Shoggothen dürfte das Gespann Hammond / March – unabhängig davon, ob die *Smilin' Beauty, Inc.* geschlossen wird oder nicht – erheblich zurückgeworfen werden.

Egal, wie sie es auch anstellen – Elijah March kommt auf jeden Fall davon. Wer weiss, möglicher Weise wird er sich eines Tages daran erinnern, wer ihm da in die Suppe gespuckt hat. Falls er es denn jemals erfährt. Doch Wesen wie er neigen dazu, solche Dinge zu erfahren. Einer Fortsetzung steht also nichts im Wege.

Das Überleben dieses Szenarios beschert den Spielercharakteren immerhin 1W3 Punkte Cthulhu-Mythos und 1W6+4 Punkte geistiger Stabilität. Das steht für die Erkenntnis, daß es im Meer mehr gibt, als Zimecks Tierleben erklärt – und den Irrglauben, alle oceaniden Schrecken ließen sich so leicht zurückschlagen…

Anhang A

In diesem Szenario vorkommende Zauber

In diesem Szenario kommen zwei Zauber vor, die in keinem anderen zu finden sind; das sind die Zauber *Grüner Verfall* und *Altern*.

A.1 Altern

Bei diesem Zauber handelt es sich um eine Abart des Zaubers *Stehlen von Leben* [5, S. 243]. Anders als dort beschrieben geht die Lebenskraft nicht auf den Zauberer über, sondern wird direkt durch den Zauberer hindurch Shub-Nighurath zugeführt.

Um den Zauber auszuführen ist zunächst ein längeres Ritual mit Menschenopfer vor einem Altar Shub-Nighurats nötig. Das kostet den Zauberer 1W3 Magipunkte. Sobald das erfüllt ist, kann der Zauberer sein Opfer mit jeweils einem investierten Magiepunkt um 1W6 Jahre altern lassen. Er muss allerdings die Magiepunkte seines Opfers überwinden.

Der Zauberer verliert durch das Ritual 1W4/1W8 Punkte an geistiegr Stabilität. Ein Zuschauer des Alterungsprozesses verliert 1/1W3 Punkte.

Ursprünglich war dieser Zauber als Angriffszauber gedacht. Molefi benutzt ihn, um heraus zu finden, nach wie vielen Jahren welche Wirkung im Zusammenhang mit Youthamux auftritt.

A.2 Der Grüne Verfall

Dieser Zauber wird in einer Lovecraft-Kurzgeschichte (*Der Mann aus Stein*, mit Hazel Heald) am Rande erwähnt. Es handelt sich hierbei nicht um

den originalen grünen Verfall, wie in [9, S. 80] beschrieben, sondern eine speziell in Afrika verbreitete Variante.

Um den Zauber zu wirken braucht der Zauberer ein Bild von seinem Opfer. (In der heutigen Zeit tun Fotografien da gute Dienste.) Außerdem braucht er Kerzen, deren Wachs verschiedene Pflanzen und Blut beinhalten. Sobald der die Magiepunkte seines Opfers überkommt, tritt die Wirkung ein. Diese ist ebenso tödlich wie unappetitlich: Fleisch, Innereien, überhaupt alles, was nicht Knochen oder Haut ist, verwandelt sich innerhalb einer Stunde in eine grünliche, schleimige Substanz. Eine Analyse ergibt, dass diese Substanz menschliches Gewebe darstellt, das unter ausgesprochen ungünstigen Einflüssen mehrere Jahre gelagert haben muss. (Das Opfer ist nach Ablauf der Stunde selbstverständlich tot.)

Der Zauber selbst kostet 15 Magiepunkte und 1W3/1W6 Punkte an geistiger Stabilität. Zeugen des Verfalls verlieren 1W4/1W8 Punkte an geistiger Stabilität. Der Anblick der Leiche kostet bei näherer Analyse 0/1W6 Punkte geistiger Stabilität.

Anhang B

Materialien für die Spieler

Im folgenden finden sich Materialien, die an die Spieler verteilt werden können. Das sind im einzelnen der Zeitungsbericht zum Anfang des Szenarios, die Textdatei Maria Vanescas und das Material aus dem Poliziebüro von Lobito.

(*Eigentlich sollte hier ein Kopf einer Zeitung drüber, und Spaltensatz, aber es geht wohl auch so.*)

Savannah, Georgie Gestern gab Patrick Hammond, seines Zeichens Geschäftsführer der Firma *Smilin' Beauty, Inc.*, einen weiteren Erfolg in der von seiner Firma entwickelten Youthamux-Forschung bekannt. Er kündigte an, nach der neusten Prüfung der neuen Spezifikation durch das amerikanische Gesundheitsamt sei es durchaus möglich, noch dieses Jahr mit Youthamux B an den Start gehen zu können. Youthamux wurde anfangs des Jahrtausends in Amerika durch die *Smilin' Beauty, Inc.* entwickelt. Es wird in der Schönheitschirurgie eingesetzt und sorgt für eine Verjüngung des Patienten.

Philipinen Wie uns Sprecher der internationalen Hilfsorganisation UNICEF mitteilte, fangen viele Probleme in dem kriesengeschüttelten Gebieten jetzt erst an. Wie uns ein Sprecher der Organisation mitteilte gibt es Interessengruppen, die gezielt die Situation der vielen TSUNAMI-Waisen ausnutzen, um diese entweder zu rekrutieren oder direkt zu entführen. Die Opfer landen in verschiednen Milizen oder auf dem Schwarzmarkt.

Lobito, Angola Aus Angola erreichte uns die Meldung, dass die berühmte Menschenrechtlerin Maria Vanesca bei Unruhen in der Havenstadt Lobito ums Leben gekommen ist. Ms. Vanesca engagierte sich sehr für notleidende Bevölkerungsschichten, in Angola betrieb sie mit dem internationalen roten kreuz zusammen eine Suppenküche. Es mutet schon ironisch an, dass ausgerechnet sie in den Slums ums Leben kam. Es beweißt eindringlich, dass es mit dem von der MPLA beschriebenen Firedensprozess noch nicht so weit her ist.

Berlin, Deutschland Ein weiteres mal ist Gerard Schröder, seines Zeichens Kanzler Deutschlands, in die Kritik geraten. Auch in den eigenen Reihen scheint die Zufriedenheit mit der Agenda 2005 sehr abzunehmen. Es bleibt abzuwarten, was daraus wird.

(*Der Inhalt der Datei* `Anmerkungen zu den Fotos.txt` *auf der SD-Karte Maria Vanescas ist komplett in spanisch abgefasst.*)

Ich habe keine Ahnung, ob diese Datei jemals gebraucht, und wenn ja, von irgend jemanden gelesen wird. Vielleicht sind meine Sorgen ja vollkommen unbegründet. Vielleicht ist Sipho Xun (oder sein Vorgesetzter) vertrauenswürdig. Vielleicht kümmert sich jemand um diese Vorkommnisse. Falls nicht, folgen hier meine Beobachtungen der letzten Tage.
Bei meiner Arbeit in der Suppenküche fiel mir auf, dass einige Besucher, die ich mehr oder weniger persönlich kannte, nicht mehr erschinenen. Ich fürchtete, sie seinen einer der hier zu Hauf grasierenden Krankheiten oder etwas ähnlichem zum Opfer gefallen - solcherlei Dinge sind hier an der Tagesordnung. Auf meine Fragen reagierten ihre Bekannten auf eine Weise, die mich anderes vermuten ließ; sie stritten ihre Bekanntheit mit den Verschwundenen ab und schienen ausgesprochen große Angst zu haben.
Meine Nachforschungen brachten mich auf den auf diesen Fotos abgebildeten Lieferwagen der Lobito Oil Company, Incorporated. Ich konnte einmal beobachten, wie spät Abends ein Bettler in diesen Wagen gezerrt wurde. Nachdem ich ihn als Eigentum der LOC, Inc, identifiziert hatte, konnte ich ihm zu einem Massengrab folgen. All das ist auf den Bildern Dokumentiert.
Ich habe eine Kopie dieser Bilder der örtlichen Polizei zukommen lassen. Meine Kollgenen meinen zwar, die sei korrupt, aber letzten Endes geht es hier um Mord. Für den Fall, dass sie doch korrupt ist, habe ich meine Mitarbeiter nicht eingeweiht.
Inspektor Xun versicherte mir, er werde alles in seiner Macht stehende tun, um diese Vorfälle aufzuklären. Das ganze sei aber eine Nummer zu groß für ihn, daher leite er es an seinen Vorgesetzten weiter.
Als sei die Tatsache, dass die LOC, Inc, offenbar Menschen verschwinden lässt und dann in einem

Massengrab außerhalb der Stadt entsorgt, nicht schlimm genug, ist mir noch eine Absonderlichkeit aufgefallen. Bei dem vergleich der Bild-Dateien PIC-0012.jpg und PIC-0039.jpg habe ich etwas noch wesendlich verstörenderes bemerkt. Auf dem ersten Bild ist Petrus (Nachname unbekannt) zu sehen. Besonders charakteristisch sind die Tätowierungen auf seinem Arm, die ihn als Angehörigen einer lokalen Straßengang ausgeben. Dazu kommen seine spitz zugefeilten Zähne und einige Narben, die er sich wärend einer Explosion im Bürgerkrig zugezogen hat. Petrus versicherte mir einmal, die Gang, der er angehöre, gäbe es seid etwa 2 Jahren, und die Tätowierungen seinen eigens von ihr entworfen und mit Hilfe glühender Nadeln und pflanzlicher Tinte erzeugt worden. Auf dem zweiten Bild ist eine Leiche zu sehen, die eben diese Tätowierungen, Narben, die denen von Petrus frapierend ähneln und spitz zugefeilte Zähne hat. Nur ist sie mindestens 80 Jahre alt, und die Tätowierungen machen nicht den Eindruck, als seien sie erst vor wenigen Jahren erzeugt worden.
Ich habe Inspektor Xun nichts davon gesagt; er hätte mich vermutlich trotz der Fotos für Verrückt erklärt. Merkwürdig ist es schon, und ich hoffe, es klärt sich im Laufe der Ermittlungen auf.

(*Der Brief des Oberinspektor Diliza Zenim ist in Portugiesisch abgefasst*)

Sehr geehrter Herr Huvanez,
bitte sehen Sie mir nach, dass ich mich in dieser Form an Sie wende. Mir ist bewußt, dass die Nennung von Namen (noch dazu schriftlich) in diesem Zusammenhang nicht gerade als professionell angesehen wird, doch angesichts der Natur meines Anliegens schien es mir erforderlich.

Sie bezahlen mir eine ansehnliche Summe, einzig und allein für kleinere Gefälligkeiten und Informationen. Daran ist nichts verkehrt. Auch Ihre Zusicherung, unseren Jungs im Alter eine Stelle als Wächter in Ihrem Betrieb zu geben, ist mehr als ausreichende Entschädigung dafür, dass wir, wenn einer ihrer Wachleute über die Stränge schlägt, beide Augen zudrücken. Alles in allem haben wir ein gutes Arangement. Mir ist das bewusst. Ich möchte auch nichts daran ändern. Im Gegetnteil, ich bin Ihnen für alles dankbar, was Sie für uns tun.

Doch die neusten Entwicklungen kann ich nicht billigen. Es geht, wie Sie sich sicher denken können, um diese Vanesca Geschichte. Ich informierte Sie vor kurzem davon, dass diese Frau ein Problem für Ihre Firma darstellen könnte. Kurze Zeit später kam sie ums Leben. Ich kann nicht sagen, dass mich das bekümmert, sie war Ausländerin und steckte ihre Nase in Dinge, die sie nichts angingen.

Zwei Tage später forderten Sie mich auf, meinen Mitarbeiter Sipho Xun auf eine Außenmission zu schicken. Ihren Angaben nach schnüffelte er weiterhin ihrer Firma nach. Ich habe Ihrem Wunsch entsprochen und ihn auf eine Routine-Mission geschickt. Nun ereilte mich die Nachricht seines Todes. Offenbar fuhr sein Jeep über eine Landmine. Das kann ja durchaus passieren, ist aber auf speziell dieser Strecke so gut wie unmöglich; wir nutzen sie seid etwa einem Jahr regelmäßig, sie ist geräumt.

Es interessiert mich nicht, was Sie mit Ihrer Firma wirklich machen. Es interessiert mich nicht, ob irgend welche Ausländer oder irgend welcher Bodensatz der Gesellschaft ums Leben kommt. Aber Sipho war ein guter Junge; etwas enthusiastisch, vielleicht, und sicherlich zu idealistisch für diesen Job, aber alles in allem ein guter Junge. Ich hoffe dringlichst, dass sich solchartige Vorfälle nicht wiederholen. Anderenfalls müßte ich mit dem größten Bedauern unsere Zusammenarbeit beenden.

Da ich Sie zwar als Geschäftspartner, mein Leben aber noch mehr schätze, habe ich Kopien dieses Briefs an verschiedenen Stellen deponiert; im Falle meines vorzeitigen Ablebens wird mindestens eine Kopie verschiedene Stellen erreichen, die daraus ihre Konsequenzen ziehen werden.

Es verbleibt höflichst
Oberinspektor Zenim

(*Diese Email Dr. Huvanez' ist auf Englisch.*)

From: ehuvanez@loc.ao
To: phammond@sbinc.com
Subject: Schnüfflerin

Sehr geehrter Mr. Hammond,
ich kann Ihnen mitteilen und versichern, dass das Problem mit der besagten mexikanischen Schnüfflerin aus der Welt geschaffen ist. Wie Ihnen sicherlich aus der zeitung bekannt ist, kam sie bei einer Auseinandrsetzung in den Slums ums Leben. Ein höchts bedauerlicher Umstand, der wohl darauf zurück zu führen ist, dass - trotz der anderslautenden Aussage unserer Regierung - Angola noch nicht ganz friedlich ist. Die Welt wird sich bei der Meldung nicht viel anderes denken. Auch die örtliche Polizei wird der Sache nicht weiter nachgehen.
Mein Mitarbeiter, Dr. Molefi, lässt Ihnen ausrichten, er habe seine Untersuchungen bezüglich der B-Variante abgeschlossen. Nach wie vor ist mir nicht bekannt, woran er forscht, doch ich nehme an, Sie können etwas mit dieser Information anfangen. Er sagte jedenfalls, Mr. March könne es. Vermutlich werden wir gegen Ende des Monats eine Sendung fertig machen.
Mit freundlichen Grüßen,
E. Huvanez

(*Alle Mailausdrucke sind auf Englisch.*)

From: emarch@sbinc.com
To: hmolefi@loc.ao
Subject: Kurswechsel

Verehrter Hondo
zu meinem Bedauern muss ich gestehen, Ihre letzte Mail nicht ganz verstanden zu haben; Sie schrieben, es sei durchaus möglich, die Wirkung der von unseren Freunden aus der Tiefe geleiferten Substanz in das bestehende Produkt einzuarbeiten; unser Fund aus der Antarktis sollte keinerlei Probleme bereiten. Doch was genau ist es, was Ihnen Sorgen macht? Ihre bisherigen Arbeiten waren ausgezeichnet, ich zweifele nicht daran, dass Sie auch dieses Problem in den Griff bekommen werden.
Bezüglich Ihrer Anfrage kann ich Ihnen versichern, dass in Amerika keiner ahnt, wo Youthamux herstammt. Und wie auch? Bedenken Sie: Zunächst hatten wir es als *Affenhirn* deklariert einschiffen können. Ein Hirn sieht ja wie das andere aus. Zugegeben, es gab damals leichte Probleme, und vielleicht war es auch nachvollziehbar, aber im großen und ganzen hat es ja funktioniert. Doch nach 9-11 sieht das alles anders aus; Bio-Masse kann nicht mehr ohne weiteres eingeführt werden.
Die Lösung unserer Freunde aus der Tiefe ist in mancherlei Hinsicht sehr praktisch - nicht nur, dass wir keinerlei Ärger mit dem Zoll haben, der Nachweis dafür, dass Youthamux aus Afrika stammt ist damit vollkommen unmöglich geworden!
Um an unsere Diskussion vom letzten mal anzuknüpfen: Ja, ich gebe durchaus zu, dass Jene aus den Wäldern in Macht Jenem Träumer auf dem Meeresgrund in nichts nachsteht - doch die Tatsache, dass sie sich nicht zu schade ist, unsere Sache über jene Kräfte, mit denen sie Sie ausstattet, zu unterstützen, sagt doch recht deutlich, welche Wesenheit von höherer Signifikans ist.
Es verbleibt Ihr Freund
Elijah March

From: emarch@sbinc.com
To: hmolefi@loc.ao
Subject: Gratulation

Verehrter Hondo
Vermutlich erwarten Sie, dass ich mich erstaunt über die ausgesprochen elegante Weise, auf die Sie unser Problem gelößt haben, zeige; doch ich fürchte, ich muss Sie enttäuschen, da ich von Anfang an davon ausgegangen bin, Sie würden das Problem in den Griff bekommen.
Ich gebe jedoch zu, dass mir *diese* Möglichkeit nicht eingefallen ist. Nun, ich hatte auch nicht in Betracht gezogen, dass eine Testreihe erforderlich sein könne. Doch Sie haben vollkommen recht: Wir müssen genau wissen, wann die Wirkung einsetzt. Mindestens vier Jahre sollten schon vergehen - besser noch 15 oder 20. (Unsere Freunde aus der Tiefe haben so lange gewartet, sie können auch noch etwas länger warten.)
Zu Ihrer daraus resultierenden Anfrage kann ich nur sagen, dass es mir nichts ausmacht, wenn Sie Jener aus den Wäldern dazu mehr Opfer als gewöhnlich darbringen. Wir haben in den letzten Jahren mindestens 200 Testobjekte verschwinden lassen, da kommt es auf 10 mehr oder weniger nicht an!
Betreffs Ihrer anderen These muss ich Ihnen leider mitteilen, dass die Fakten dagegen sprechen. Er, der träumend auf dem Grund des Meeres liegt hat - neben seinen menschlichen Anhängern - ein ganzes Volk, das Ihm dient; Sie selbst konnten sich davon überzeugen. Doch jene aus den Wäldern mag sich zwar die *Ziege mit den tausend Jungen* nennen, doch mir ist bislang kein einziges unter die Augen gekommen. Zwar habe ich Abbildungen gesehen und Berichte gelesen, doch all das liegt schon lange Zeit zurück. Ich fürchte, mit diesem Argument werden Sie mich nicht überzeugen können.
Es verbleibt Ihr Freund
Elijah March

From: emarch@sbinc.com
To: hmolefi@loc.ao
Subject: Aufbewahren!

Verehrter Hondo
Ja, in der Tat, es sind gute Neuigkeiten. Unsere Freunde aus der Tiefe meinten übrigens, die fehlgeschlagenen Experimente und jene, die dem Wahn verfallen sind, sollten wir nicht entsorgen; sie könnten noch nützlich sein. Ich kann mir zwar nicht denken, wofür, aber wenn es sie glücklich macht können wir ihrem Wunsch entsprechen.
Unseren Freunden aus der Tiefe ist Jene, die aus dem Wald kommt durchaus bekannt. Unter anderem Namen, zwar, doch es ist die selbe Gottheit, ohne Zweifel. Und wenn sie sie auch nicht anbeten, so werden sie Ihnen doch bei der nächsten Übergabe ein Präsent überreichen, welches Sie bitte Ihrer heiligen Stätte hinzufügen.
Ihrem Zeitplan entsprechend dürften wir innerhalb der nächsten zwei Monate mit einer Ladung Youthamux B rechnen können. Ich wäre Ihnen sehr verbunden, wenn Sie darauf achteten, keines zu nehmen, welches sich innerhalb der nächsten fünf Jahre entwickelt. Wir müssen zumindet in dieser Zeit genügend Menschen geimpft haben, um bei den ersten Anzeichen selbst bei einem Produktstopp ausreichend versorgt zu sein.
Es verbleibt Ihr Freund
Elijah March

From: emarch@sbinc.com
To: hmolefi@loc.ao
Subject: Weiteres Vorgehen

Verehrter Hondo
das ist wirklich überaus beunruhigend. Aber wie Dr. Huvanez bereits sagte - es wird sich nicht weiter auswirken. Wer in ein Gebiet wie Angola fährt, um dort humanitäre Dienste zu tun, muss mit Unruhen und Gefahren rechnen; die Weltpresse sieht das ähnlich. Ich denke nicht, dass es erforderlich sein wird, die Toten wegzuschaffen. Die liegen da schon gut. Auch Ihre Zellen müssen wir nicht leeren. Mit Ms. Vanesca ist auch die Untersuchung gestorben, dafür wird Huvanez schon sorgen. Hammond hat ihn nicht ohne Grund ausgesucht. Der Mann ist zwar nach normalen Maßstäben ein Rassist und großer Befürworter der Apartheit, aber - das gehört ja nun zu den Dingen, mit denen *wir* leben können!
Aber wenn es Ihnen so wichtig ist - sobald wir unsere Operation in einigen Jahren beenden, dürfen Sie ihn meinetwegen gerne auf oder vor Ihrem Altar aufspießen. Aber ich fürchte, bis zu diesem Zeitpunkt werden Sie sich noch gedulden müssen!
Es verbleibt Ihr Freund
Elijah March

(*Dieser Bericht findet sich in einem Forum zum Thema Verschwörungen. Es soll damit bewiesenw erden, dass die Amerikaner in den späten 70er Jahren versteckte Operationen in Afrika laufen hatten. Er ist auf Englisch.*)

OK, Folks, ihr meint, die Ammis hätten keine Operationen am Laufen gehabt? Na, ich habe hier was, das wird euch eines besseren belehren. Fragt mich nicht, wie ich an diesen Bericht gekommen bin, aber ganz unabhängig davon, was er nun aussagt – er belegt eindeutig, dass amerikanische Soldaten in Afrika unterwegs waren. Ihr könnt das mit dem Dorf ruhig nachprüfen: Der Stamm gilt als ausgerottet. Leider ist der Bericht unvollständig. Aber es kommt ja auf das wesendliche an.

Aus den Kriegstagebuch von Captain Hawkness:
04-17-78
Haben gestern Angola erreicht. Wie unsere Berichte schon sagten, es herrscht Bürgerkrieg. In machen Gegenden ist nichts davon zu merken, in anderen passierten wir heftige Feuergefechte. Ausgebrante Dörfer und ähnliches gibt es ebenfalls zu Hauf. Wenn die Basis wirklich hier irgend wo ist, dann sind die Russen mutiger, als wir dachten!

04-21-78
Es wird langsam unheimlich. Gestern sind vier weitere meiner Männer verschwunden. Die Dörfler behaupten, dass Eingeborene aus dem Jungel dafür verantwortlich wären. Die Trommeln sind auch immer noch zu hören. Möchte bloß wissen, was da vorsich geht. Wenn ich nicht wüßte, dass aus dem Dorf ebenfalls einige verschwunden sind, würde ich ja den Dörflern die Schuld geben, aber so sieht das anders aus.

04-22-78
Wir haben Alvin gefunden. Zumindest muß er es sein, denn die Leiche trägt seine Kleidung und seine Marke. Aber Alvin war mitte 20, und dieser Mann hier ist mindestens 80 Jahre alt. Das Trommeln treibt mich noch in den Wahnsinn. Nun, wir müssen sowieso in diese Richtung, morgen werden wir herausfinden, was es damit aufsich hat.
Wenn ich den Dörflern glauben schenke, soll es da draussen einen Stamm der Herero geben. Das wage ich aber zu bezweifeln, denn dieser Stamm wurde von den deutschen Kaisertruppen 1904 vernichtet.

04-25-78
Wir haben heute das Lager erreicht. Ich will an dieser Stelle nicht weiter ins Detail gehen, aber was wir fanden, war schlimmer als alles, was wir

uns vorgestellt haben.
Zunächst ist ein weiterer meiner Männer ums Leben gekommen. Wobei diese Beschreibung den tatsächlichen Vorgang nicht trifft. Ich weiss nicht, wie so etwas möglich ist, aber vor meinen Augen begann er plötzlich zu altern, bis er als verschrumpelte Leiche vor uns lag. Die Dörfler haben wir wiedergefunden – oder zumindest Teile von ihnen. Mein Gott, dass es in unserer heutigen Zeit tatsächlich noch so etwas wie Kannibalismus und Ritualmorde gibt hätte ich nicht für möglich gehalten. Und wenn, dann hätte ich nicht gedacht, dass es in einer dermaßen erschreckenden Form passiert. Zwei meiner jüngeren Männer haben ob der Grausamkeiten, die zu sehen sie gezwungen waren, den Verstand verloren. Und ich selbst traue mir auch nicht mehr – meine ich doch, bei unserem Angriff etwas großes, dunkles gesehen zu haben, das sich in die Wälder zurückgezogen hat!
Ich breche unseren Auftrag an dieser Stelle ab; ich habe nur noch fünf Personen, von denen zwei nicht mehr zurechnungsfähig sind. Damit ist nicht daran zu denken, eine eventuelle russische Basis (so es hier überhaupt eine gibt) zu finden.

Also, Jungs, ich weiss nicht wie es euch geht; wenn der Artikel kein Fake ist, dann waren die Amerikaner zu dem Zeitpunkt da. Ich hab' mir mal die Mühe gemacht, Erkundigungen einzuziehen. Angeblich soll tatsächlich ein Stamm berlebender Herero bis vor 30 Jahren oder so sein Unwesen getrieben haben. Anders als der normale Stamm, der von den Deutschen im Zuge einer militärischen Großoffensive vernichtet wurde, soll der aber anderen Religionen und dem Kanibalismus angehangen haben. Der Stamm verschwand in Ende der 70er Jahre. Und diesen Captain hat es auch gegeben, sitzt heute noch in der Nervenheilanstallt von Utah ein. Na, wenn ich das hier lese weiss ich auch warum…

Literaturverzeichnis

[1] DIERCKE: *Die Welt in Karten.* Georg Westermann Verlag, Braunschweig, 6 Auflage, 2004.

[2] JENSEN, MIKE: *Continental Connectivity Indicators.* `http://www3.sn.apc.org/africa/partial.html`, July 2003.

[3] LOVECRAFT, HOWARD PHILLIPS: *The Shadow Over Insmouth.* In: *The Haunter of the Dark*, Band 3 der Reihe *H. P. Lovecraft Omnibus*, Kapitel 13, Seiten 382–463. HaperCollins*Publisher*, 1994.

[4] MONK, KATE: *Kate Monk's Onomastikon.* `http://www.gaminggeeks.org/Resources/KateMonk/Africa/Southern/Southern.htm`, 1997.

[5] PETERSON, SANDY und WILLIS LYNN: *Call of Cthulhu.* Chaosium Inc., 6 Auflage, 2004.

[6] THE CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY (Herausgeber): *The World Factsbook.* `http://www.cia.gov/cia/publications/factbook/geos/ao.html`, Jan 2006.

[7] TRAVEDATA (Herausgeber): *Währungsrechner und Währungstabelle.* `http://www.traveda.de/reisetipps/waehrungen.htm`, 2006.

[8] WHEDON, JOSS: *Anne, gefangen in der Unterwelt*, Folge 35 der Serie *Buffy im Bann der Dämonen*, 1998. Auf: *Season Three: Episode 1 – 12*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2001. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[9] WILLIS, LYNN und DAVIS MITCHELL (Herausgeber): *The Keeper's Compendium, Vol. 1.* Call of Cthulhu. Chaosium Inc., 2000.