

# Cthulhu-Abenteurer

## Das Dach der Welt

oder  
Der weiße Akolyt  
von

Michael Koslar  
und  
Roberto Fragapane

Eine Geschichte in der sich die Charaktere aufmachen, um eine geheimnisvolle Skulptur zu finden und die Welt vor dem Schlimmsten zu bewahren.

**Einleitung:** Das vorliegende Abenteuer spielt im Jahre 1923. Es beginnt in Arkham an der Miscatonic-Universität. Von dort aus startet eine Expedition mit den Spielern nach Hong Kong. Danach geht es weiter nach Tibet - zum Dach der Welt. Die Dauer des gesamten Abenteuers beträgt ungefähr 80 Tage. Die Charaktere handeln selbständig: das heißt der Erfolg der Expedition hängt ganz entschieden von ihnen und ihren Fertigkeiten ab.

**Informationen der Charaktere:** Ein Charakter (möglichst ein Professor, Parapsychologe oder Anthropologe) erhält eines Tages einen Brief von einem gewissen Dr. Frank Shepard. Der Brief enthält außerdem die Abschrift eines weiteren Briefes.

**Brief von Professor Shepard an einen der Spieler:**

Lieber Kollege,

Vor einer Woche erhielt ich einen Brief, dessen Kopie ich diesem Brief beigefügt habe, von einem alten Chinesen namens Lo Fan Pang. Eigentlich war dieser besagte Brief für meinen Mentor Professor Derekson bestimmt. Unglücklicherweise ist er jedoch vor etwa einem Jahr auf einer Expedition in den fernen Osten verschollen und für tot erklärt worden. Professor Derekson arbeitete mit der Universität von Arkham zusammen an der Erforschung der alten Kulturgüter Tibets. Unter diesen Kulturgütern befand sich auch eine Skulptur von unschätzbarem Wert. Nun ist diese Skulptur jedoch aus dem Kloster Tashinlunpo, welches sich in Tibet befindet, verschwunden. Weder die englische Regierung, noch wir, die Universität zu Arkham konnten bis jetzt den Verbleib dieser Skulptur ausfindig machen. Daher hat die amerikanische und englische Regierung mich beauftragt eine detaillierte Untersuchung über das Verschwinden des Gegenstandes und über ihn selbst vorzulegen.

Nun wende ich mich vertrauensvoll an Sie. Aus einschlägiger Literatur ist mir ihr Name - und nicht nur mir - zum Begriff geworden. Ich denke Sie könnten mir mit Ihrem Wissen und ihren Fähigkeiten eine große Unterstützung sein. Die Expedition, die ich leiten werde, startet von Arkham nach San Francisco, danach geht es nach Hong Kong. (Ich habe bereits an den britischen Gouverneur telegraphiert.) Dort will ich mich mit Lo Fan Pang, dem Kunstsachverständigen, der eine erste Expertise der Skulptur vornahm, in Verbindung setzen um weiteres über das geheimnisvolle Artefakt zu erfahren. Danach geht es weiter zur Klosteranlage Tashinlunpo in Tibet. Bitte telegraphieren Sie mir ihre Antwort. Weitere Teilnehmer ihrerseits, mit ebenso großartigen Qualifikationen, wie Sie

**sie besitzen sind mir herzlich willkommen. Wir müssen die Arbeit von Professor Derekson fortsetzen !**

**Freundlichst Ihr**

**Frank Shepard**

**P.S. Leider übernehmen die Universität und die Regierung "nur" die Reisekosten der Expedition und die Ausrüstung. Ein Honorar kann nicht ausgezahlt werden. Ebenso wird keine Haftung für eventuelle Schäden oder Folgeschäden übernommen.**

Brief des Lo Fan Pang an Professor Derekson:

Government House  
Upper Albert Rd.  
Hong Kong

Lieber Freund,

wie ich Dir in meinem letzten Brief schrieb, so glaube ich heute immer noch, daß es mit der Skulptur eine eigenartige Bewandnis auf sich hat. So plötzlich, wie sie im Kloster aufgetaucht ist, so plötzlich ist sie nun auch wieder verschwunden. Die englische Regierung hat mich gebeten herauszufinden, wo sie geblieben ist. Aber ich bin nun mal Experte für fernöstliche Kunstgeschichte und kein Schnüffler und Privatdetektiv. Wie in aller Welt soll ich sie finden ? Und wo soll ich anfangen zu suchen ? In Tibet ? In Hong Kong ? Vielleicht befindet sie sich schon in irgendeinem Tresor eines besessenen Sammlers !?

Irgendjemand jedoch muß mit der Suche nach dem Artefakt beauftragt werden, denn ich weiß, daß dieser Gegenstand unser aller Leben verändern kann. Und ich meine dies nicht nur in kulturgeschichtlicher Hinsicht. Da ist noch etwas anderes, ich spüre es... Deshalb bitte ich Dich zu mir zu kommen. Wir müssen dem Geheimnis gemeinsam auf die Spur kommen. Du erwähntest einmal ein Buch, das uns weiterhelfen könnte ?!

Dein Lo Fan Pang

P.S. Schicke bitte ein Telegramm, denn auf meine beiden letzten Briefe habe ich keine Antwort erhalten. Du kennst ja diese verflixte Post hier in Hong Kong !

Was Professor Shepard und die Spieler nicht wissen ist, daß Professor Derekson noch lebt und die Herrschaft über einen geheimen Kult in Tibet an sich gerissen hat. Er brachte sämtliche Mitglieder seiner letzten Expedition um, indem er sie in einen Abgrund stürzen ließ. Der Kult, den er jetzt anführt, entwickelte sich aus der Bön-Religion und betet die Gottheit Chaugnar Faugn an. Im Auftrag des Professor stahlen die Kultisten die Skulptur aus dem Kloster Tashinlunpo. Mit Hilfe der Skulptur ist es möglich den Gott, der tief im Innern des Himalaja schläft, zu erwecken, aber nur bei einer bestimmten Sternkonstellation. Die Skulptur selbst stellt den Großen Alten in einem verkleinerten Maßstab dar. Entfernt erinnert sie an einen leprösen Elefanten. Derekson stieß bei seinen Nachforschungen auf die Abschriften alter Texte, in dem das Erweckungsritual und dessen Folgen beschrieben werden. Immer mehr raubten die alten Texte und die verbotenen Bücher dem Professor den Verstand und erlag schließlich dem Wahnsinn. Jetzt ist er nur noch ein Sklave von Chaugnar Faugn, der die Befehle seines Herrn ausführt, um diesen endgültig zu

erwecken. Natürlich drängt die Zeit, denn die entsprechende Sternkonstellation ist nicht mehr fern. Auch Lo Fan Pang, sein chinesischer Freund, weiß nichts von seinen dunklen Untrieben. Der Chinese hat bis dato noch nicht einmal etwas von dem vermeintlichen Tode des Professors erfahren.

### **IN ARKHAM: 4.März 1923**

An der Universität nimmt Frank Shepard die Charaktere herzlich, aber ein wenig ungenau in Empfang. Er freut sich über jedes weitere Mitglied, welches der Angeschriebene mitgebracht hat. Dies ist nicht weiter verwunderlich, denn Shepard ist mit seinen 27 Jahren der jüngste Professor der Miscatonic Universität und zugleich auch der unsicherste und unerfahrenste. Die Expedition ist für ihn zwar eine große Auszeichnung, übersteigt jedoch bei weitem seine körperlichen Fähigkeiten. Darum ist es ihm nur recht, wenn ein paar "alte Hasen" ihn auf seiner ersten Expedition begleiten. Shepards Aussehen erinnert ebenfalls an einen Hasen: er hat eine sehr ausgeprägte obere Zahnreihe. Das Haar ist auf einen militärischen Bürstenhaarschnitt reduziert. Sein markantes Gesicht steht im krassen Widerspruch zu seinem schwächlichen Körper. Professor Shepard leitet die Abteilung für Religionsgeschichte und besondere Kulturgüter, die ehemalige Abteilung von Derekson. Der Professor führt die Charaktere in einen Seitenflügel der Universität, in dem er sein winziges Büro hat. Die Abteilung Religionsgeschichte, so scheint es, ist in all den Jahren sträflich vernachlässigt worden, denn außer fünf Vitrinen die auf den Gängen stehen, und einer dürftigen Bibliothek, kann die Abteilung nichts vorweisen. Wird Shepard auf diesen Zustand angesprochen, so verweist er darauf, daß sich jetzt bald alles zum Guten wenden wird, da die Expedition erfolgreich werden wird. Mit einem erfolgreichen *FW: Rhetorik* erfährt man von ihm etwas über seinen Vorgänger James R. Derekson. Dieser, so erzählt Shepard, sei 1863 in Bath/England geboren. Die Eltern wanderten 1873 nach Amerika aus. Er promovierte in Boston in Religionsgeschichte und Anthropologie. Seine fünf Bücher befassen sich mit religiösen und kulturellen Aspekten der asiatischen Völker. Er ist Ehrenmitglied der Universität zu Cambridge. Verschollen im April des Jahres 1922.

Über die Skulptur selbst kann Shepard keine Auskünfte geben. Er habe zwar mit Derekson in dieser Zeit schon zusammengearbeitet, jedoch habe der Professor immer ein großes Geheimnis aus der Sache gemacht. Auch auf der Frühjahrsexpedition im Jahre 1920 nach Tibet sei er nicht dabei gewesen. Natürlich weist er die Abenteurer darauf hin, daß ihnen die Universitätsbibliothek jederzeit zur Verfügung stehe. Ein *FW: Bibliotheksnutzung* offenbart hier eine interessante Passage über die Tibeter aus Derekson Buch: *Die, die den Göttern näher sind*. Auch ein Auszug aus einem Lexikon ist zu finden (bei einem weiteren erfolgreichen *FW: Bibliotheksnutzung*).

**Frank Shepard**, Professor für Religionswissenschaften, 27 Jahre

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T

7 12 11 13 18 9 17 15 75 10

**Fertigkeiten: Anthropologie: 78%; Archäologie: 70%; Deutsch sprechen und verstehen: 55%;**

**Geologie: 35%; Klettern: 49%; Linguistik: 65%; Fotografieren: 57%; Religionswissenschaften: 87%;**

**Außerdem leidet Shepard an Gephydrophobie - die Angst Brücken zu überqueren !**

**Der Spielleiter sollte sehen, das diese Figur mindestens bis Tibet am Leben bleibt.**

Der **Arkham Advertiser** kann ebenfalls Auskunft geben. Gelingt hier, im Zeitungsgebäude der Stadt, ein erfolgreicher *FW Bibliotheksnutzung* so stößt man auf einen Kurzbericht aus dem Jahre 1919. Denn erst in diesem Jahre wurde die Skulptur wiederentdeckt.

Shepard drängt darauf endlich loszufahren. Sobald alle Formalitäten erledigt sind verteilt er die Fahrkarten für die Eisenbahn nach **San Francisco**. Schon am übernächsten Tag will er den Zug besteigen. Brauchen die Charaktere noch etwas Zeit so nützt hier nur ein *FW: Überreden*. Doch

selbst wenn er gelingen sollte, ist es bloß ein Aufschub um einen Tag.

Auszug aus dem Buch: Die, die den Göttern näher sind Von Professor Derekson

**...Der unwirtliche Lebensraum hat viele wertvolle Eigenschaften im tibetischen Menschen hervorgebracht: Mitgefühl, Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft. Ganz besonders heilig ist den Tibetern das Halten von Versprechen. Es wird als etwas abgrundtief beschämendes angesehen, wenn jemand nicht sein Wort hält...Der Tibeter hat eine angeborene Würde und ein starkes soziales Gefühl. Dem durchschnittlichen Tibeter sagt ein ruhiges Leben ohne Hast und Eile am meisten zu. Sie haben einen gewissen Abstand zu weltlichen Dingen wie z. B. die Technik...Eigentümlich ist die Grußsitte der Tibetaner, nämlich die Zunge herauszustrecken. Wenn sie Feinde sehen, die sie verjagen wollen, so klatschen sie in die Hände. Uns westlichen Gemütern kommt diese Verdrehung der Sitten manchmal recht eigenartig vor.**

Auszug aus einem Länderlexikon, Stichwort Tibet:

**Tibet ist mit etwa zwei Millionen Quadratkilometern, das größte Hochland der Erde. Es liegt zwischen Kun-lun im Norden und dem Himalaja im Süden. Im Süden liegen auch die tief eingeschnittenen Flußtäler des oberen Indus und des Brahamaputraoberlaufs. Das vegetationsarme Hochland mit seinen abflußlosen Salzseen, Steinwüsten und Salzsümpfen zwingt viele Tibeter als Nomaden die Yak, Schaf- oder Moschusochsenzucht zu betreiben. Der von Indien kommende Buddhismus wurde in Tibet zum Lamaismus. Seit dem 13. Jahrhundert wurden Sitten und Kultur von den Chinesen übernommen. Das Kunsthandwerk hat ein sehr hohes Niveau erreicht. Eine feste politische Bindung zu China entstand im 18. Jahrhundert. Während des 19. Jahrhunderts schloß sich Tibet nach außen hin ab, führte aber ab 1900 eine englandfreundliche Politik. Seit der chinesischen Revolution 1911 löste sich Tibet immer mehr von China ab und ist seitdem so gut wie unabhängig. Zur Zeit leben etwa 1,2 Millionen Menschen in Tibet. Hauptstadt ist Lhasa, die Währung ist der Yüan.**

Zeitungsartikel: Arkham Advertiser; 18. Juni 1919.

**Tibet-Schigatse. Bei einem Erdbeben in Tibet, wurde in der Klosteranlage Tashinlunpo der Zugang zu einer verborgenen Kammer freigelegt. Darin wurde eine Statuette von bisher unschätzbarem Wert gefunden. Die Skulptur stellt höchstwahrscheinlich eine Figur aus dem Buddhismus dar und ihr Alter wird auf über 500 Jahre geschätzt.**

## Die Expedition startet

Mit der Eisenbahn geht es zunächst von Arkham nach San Francisco. Dauer der Reise: einen Tag. Hier bleibt den Charakteren nicht viel Zeit: binnen drei Stunden müssen sie am Hafen sein, sonst fährt die BENJAMIN FRANKLIN ohne sie. Im Hafen muß noch schnell die Expeditionsausrüstung überprüft werden. Diese besteht aus drei Schrankkoffern. Inhalt: 30 Meter Seil, 30 Karabinerhaken, 6 Felshämmer, 8 Flaschen Spiritus, 3 große Spirituskocher, 24 Pechfackeln, 6 Sturmlaternen, 10 Schneebrillen, 3 Leuchtpistolen, Kartenmaterial über Tibet, 4 große Messer, sowie ein Photoapparat. Außerdem sind noch, entsprechend der Anzahl der Spieler, Rucksäcke vorhanden. In ihnen befindet sich dicke Wollkleidung und festes Schuhwerk. Der Raddampfer (2500 BRT) der Pacific Mail Steam Company fährt von der Hafenstadt aus nach **Yokohama**. Die Reisedauer beträgt 17 Tage. In Yokohama angekommen geht es direkt weiter mit der CARNATIC II. Reisedauer: vier Tage. Während der Überfahrt von San Francisco nach Yokohama sind keine Zwischenfälle vorgesehen. Natürlich kann optional der ein oder andere überraschende Vorfall eingeflochten werden. So kann z.B. eine liebreizende junge Frau über Bord gehen, die einer der Spieler retten muß, etc.

In Yokohama betreten zwei vornehm gekleidete Männer, offenbar Chinesen, in grünen Seidenanzügen, die CARNATIC II. Sie fallen der Gruppe nur auf, wenn jemand erfolgreich einen *FW:Verborgenes erkennen* wirft. Ansonsten sind die üblichen Geschäftsreisenden und Händler auf dem Boot. Es ist so überfüllt, daß die Charaktere an Deck schlafen müssen. Eingepfercht zwischen schnatterndem Federvieh und stinkenden Fischverkäufern. Die vier Tage verlaufen sonst ereignislos.

Die Chinesen im grünen Anzug gehören der 14 K an, einer in Hong Kong weitverbreiteten Triadenorganisation. Die Triaden sind das asiatische Pendant zur europäischen Mafia. Sie entstanden 1113 und kämpften im 14. Jahrhundert als *Die roten Turbane (Hong Jin)* gegen die mongolische Fremdherrschaft. Längst sind die Triaden zur reinen Verbrecherorganisation verkommen, die weit über 40000 Mitglieder zählt. Zu ihren Betätigungsfeldern gehören: Erpressung, Prostitution und Rauschgifthandel. In diesem speziellen Fall haben sie es auf die tibetische Statuette abgesehen. Nach ihren Informationen hat die Statue großen materiellen Wert. Wenn es der 14 K gelingen würde die Skulptur in ihren Besitz zu bringen, dann könnte diese Gruppe - dank der dann vorhandenen finanziellen Mittel - alle anderen zerstrittenen Parteien der Triaden kontrollieren und zu einer einzigen, großen Bande vereinigen. Insgesamt fünfzehn Mann dieser Gruppe beschatten die Charaktere, um so Informationen über den Verbleib der Skulptur zu sammeln. Angeführt werden die Beschatter von dem Triadenleutnant Yen Yong, einem exzellenten Karateka !

Yen Yong, Leutnant bei den Triaden, 25 Jahre

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T  
15 18 11 15 12 18 12 9 45 14

**Fertigkeiten:** Englisch sprechen und verstehen: 59%; Klettern: 55%; Springen 60%; Tarnen: 55%; Verborgenes erkennen: 35%; Werfen 80%;

**Waffen:** Shuriken (Wurfsterne): **Attacke (bis zu 10 Meter): siehe unter Fertigkeit Werfen. Für jeden weiteren Meter subtrahiere 5%. Schaden W 6.**

38er Revolver	30%	Schaden W10
Faust	70%	Schaden W4 + W3
Fuß	90%	Schaden W8
Kopf	60%	Schaden W6

typischer Triadenmann der Gruppe 14 K

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T

14 17 10 12 10 11 9 9 45 13

**Fertigkeiten:** Englisch sprechen und verstehen: 30%; Klettern: 50%; Schleichen 60%; Springen 40%; Taschendiebstahl 80%; Tarnen: 55%; Verborgenes erkennen: 29%; Werfen 80%;

**Waffen:** Shuriken(Wurfsterne): Attacke (bis zu 10 Meter): siehe unter Fertigkeit *Werfen*. Für jeden weiteren Meter subtrahiere 5%. Schaden W 6.

chin. Dolch	30%	Schaden W8+1
Faust	60%	Schaden W4 + 1
Fuß	40%	Schaden W6

Doch von all dem ahnen die Charaktere noch nichts, als sie am vierten Tag ihrer Reise den Victoria Harbour im Zentrum von **Hong Kong** Island anlaufen.

## HONG KONG

Schon seit 1842 ist Hong Kong eine britische Kronkolonie. Sie liegt an der südchinesischen Küste vor der Mündung des Perlflusses und umfaßt die Insel Hong Kong, die Halbinsel Kaulun, sowie ein Stück des chinesischen Festlandes. Die 2,5 Millionen Einwohner sind hauptsächlich Chinesen. Die Währung ist der Hong Kong Dollar. Eine durchaus stabile Währung, denn Hong Kong ist der Mittelpunkt des Handels im fernen Osten. Die Stadt ist ein Wirrwarr aus Menschen und Gassen. Gehandelt wird mit Tee, Seide, Lebensmitteln, aber auch mit asiatischen Waffen und Rauschgiften wie z.B. Opium. Da die Bevölkerungsdichte sehr hoch ist, sind viele Bewohner gezwungen auf ihren Booten zu leben. Daher auch ihr Name: Boatpeople.

Das übliche Transportmittel in der Stadt ist die Rikscha. Ein Gefährt auf zwei Rädern, gezogen von einem Rikschafahrer. Unterkünfte sind in der Stadt so zahlreich vorhanden, das für jeden Geldbeutel etwas dabei ist. Hong Kong ist eine Stadt des Lichtes und des Schattens, deshalb ist bei einigen Stadtteilen Vorsicht geboten.

Die CARNATIC II legt am Blake Pier an. Kaum ist die Gruppe mit den anderen Passagieren von Bord gegangen, wird sie auch schon von einem Asiaten begrüßt. Mit einem erfolgreichen *FW:Anthropologie*, erkennt man, daß es sich hierbei um einen Tibeter handelt. Dieser stellt sich dann auch direkt als Yong-Din, Mitarbeiter des britischen Gouverneurs in Hong Kong vor. Als Beweis für seine "Echtheit" fuchelt er mit Shepards Telegramm in der Luft herum. Er heißt die Mitglieder der Expedition herzlich willkommen und führt sie, auf dem Fußweg, zum british Government House in der Upper Albert Road. Der Weg dorthin beträgt zirka 10 Minuten. Sollten die Charaktere kurz vor zwölf Uhr Mittags in Hong Kong angekommen sein, so hören sie auf dem Weg zum Gouverneurshaus plötzlich einen lauten Kanonenschuß. Auf Anfrage erklärt Yong-Din ihnen, daß es sich hierbei um die Noon-Day gun handelt. Sie wird von der britischen Firma Jarden, Matheson und Co. täglich um zwölf Uhr abgefeuert. Für die die es genau wissen wollen: es handelt sich hierbei um einen Dreipfünder mit Rücklauf namens Hotchkiss, gebaut 1901 in Portsmouth.

In der Upper Albert Road findet man den Sitz des britischen Gouverneurs. Das Gebäude wurde 1855 fertiggestellt. In der Mitte des Baus, der die typischen architektonischen Merkmale der Kolonialzeit trägt, befindet sich ein großer Turm. Der Eingang, über dem der Union Jack weht, befindet sich an der rechten Vorderseite. Im Innern werden die Charaktere, nachdem sie am Eingang zwei englische Wachsoldaten hinter sich gelassen haben, von einem Mitarbeiter des Gouverneurs empfangen, der sich ihnen als Richard Fowley vorstellt. Fowley ist das Paradebild eines Diplomaten: elegant, modisch chic und gepflegte Umgangsformen. Seine 48 Jahre sieht man ihm nicht an, denn er ist muskulös und sonnengebräunt. Er bittet die Gruppe in einen Clubraum, der englischer nicht sein könnte. Überall stehen rote Ledersessel und ein dicker, schritteverschlickender Teppich geben dem Raum seine Note. Der Tisch um den alle sitzen ist aus Roßkastanie mit Einlegearbeiten. Nachdem der Tee serviert worden ist, steht er für die Fragen der Gruppe bereit. Wird er auf Lo Fan Pang angesprochen so weiß er zu berichten, daß

dieser als Kunstsachverständiger für die englische Regierung gearbeitet hat. Pang wohnt auf einem Hausboot im Fischer- und Dschunkenhafen Aberdeen, südwestlich von Hong Kong Island. Über die Skulptur selbst weiß er nur das, was in der Presse stand. Der momentane finanzielle Engpaß macht es derzeit unmöglich die Expedition in irgendeiner Weise zu unterstützen. (Außer vielleicht die Beschaffung diverser Reisepapiere und Bescheinigungen.) Beharren die Charaktere auf einer Unterstützung seitens der Botschaft, so müssen sie einen erfolgreichen *FW: Diskussion* und *FW: Rhetorik* schaffen. Der Spielleiter sollte es an dieser Stelle den Spielern ruhig ein bißchen schwerer machen und eine Diskussion über das Für und Wider einer Unterstützung entfachen. Gelingen die beiden Fertigkeitwürfe, so stellt Fowley Yong-Din und zwei weitere Bedienstete den Spielern zu Verfügung: Uj-Yoshima und U-Gung. U-Gung arbeitet ebenso wie Uj-Yoshima und Yong-Din im britischen Governmenthaus. Er ist dort als Gärtner angestellt und hat dabei eine heimliche Leidenschaft für die Pflanze aus der das Opium gemacht wird entwickelt. - U-Gung ist süchtig - Bei der Expedition wird er für sich einen kleinen Vorrat mitnehmen, der jedoch bei der Ankunft in Schigatse aufgebraucht sein wird. Kurz danach werden die Symptome des Entzugs offen ausbrechen. Alle seine Fertigkeiten verringern sich dann um 20%. Auch seine Attribute werden um jeweils zwei Punkte fallen.

**Yong-Din**, Tibeter, arbeitet für den Gouverneur in Hong Kong, 35 Jahre

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T  
12 15 10 13 13 12 9 10 50 14

**Fertigkeiten:** Englisch sprechen und verstehen: 69%; Chinesisch sprechen und verstehen(Hong Konger Dialekt!): 89%; Horchen: 50%; Erste Hilfe: 45%; Klettern: 70%; Springen 25%; Spurensuche: 35%; Tibetisch sprechen und verstehen: 90%;

**Waffen** Faust 60% Schaden W3+W4  
Fackel 70% Schaden W8

**Der Spielleiter sollte sehen, das diese Figur mindestens bis Tibet am Leben bleibt.**

**Uj-Yoshima**, Tibeter, arbeitet für den Gouverneur in Hong Kong, 21 Jahre

ST KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T  
12 14 10 12 10 10 6 15 75 14

**Fertigkeiten:** Chinesisch sprechen und verstehen: 70%; Horchen: 50%; Erste Hilfe: 45%; Englisch sprechen und verstehen: 35%; Springen: 40%, Tibetisch sprechen und verstehen: 80%

**Waffen** Faust 65% Schaden W3+W4

**U-Gung**, Tibeter, arbeitet für den Gouverneur in Hong Kong, 19 Jahre

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T  
12 14 9 14 9 9 6 15 75 14

**Fertigkeiten:** Chinesisch sprechen und verstehen: 60%; Horchen: 50%; Erste Hilfe: 45%; Englisch sprechen und verstehen: 30%; Springen: 44%, Tibetisch sprechen und verstehen: 80%

**Waffen** Faust 70% Schaden W3+W4  
Sichel 60% Schaden W8

**Besonderheit:** Opiumabhängig ! -20% auf alle Fertigkeiten, wenn Schigatse erreicht ist, ebenso -2 auf alle Attribute

Bei einem weiteren erfolgreichen *FW: Überreden*, führt der Diplomat die Gruppe in den Keller des Hauses. Vor einer Stahltür macht er Halt und bittet den davorstehenden Posten diese zu öffnen. Hinter der Tür ist die Waffenkammer ! Fowley bittet die Gruppe sich vier Waffen mit der jeweiligen Munition, auszusuchen. Unter den auszuwählenden Waffen befinden sich: 22er Automatik Gewehre, 30-06er Repetiergewehre und 7.65 Automatikpistolen. Weiter allerdings sollte man die Gastfreundschaft von Fowley nicht strapazieren, da er sonst zu verstehen gibt, daß er hofft, daß die Gruppe, doch bald weiterreisen möge.

### **Die Dschunke des Lo Fan Pang**

Wollen die Spieler Lo Fan Pang aufsuchen, so ist es ratsam dies in einer Rikscha zu tun. Begleitet werden sie auf jeden Fall vom Ortskundigen Yong-Din. Die Fahrt zum Aberdeenhafen dauert

zirka eine halbe Stunde. Sollte jemandem ein *FW: Verborgenes erkennen* gelingen, erkennt er einen Asiaten mit einem grünen Anzug, der hinter den Rikschen herläuft, scheinbar ohne die geringste Anstrengung. Sobald der Verfolger entdeckt ist, verschwindet er in der Menge. Nur mit einem *FW: Glück* entdeckt man ihn wieder und kann ihm folgen. Wird er zu sehr bedrängt so ist es durchaus möglich, daß er sich zum Kampf stellt, unterstützt durch vier seiner Gefolgsleute. Im Hafen Aberdeen sind die Boote und Dschunken für ein Fest der Fischer mit farbenprächtigen Lampen und Papierschreinen geschmückt. Viele Fischer sind zu den Tempeln unterwegs, dort werden die Schreine von taoistischen Priestern geweiht. Das Fest wird zur Ehren der Himmels Göttin Tin Hau, gleichzeitig Schutzpatronin der Fischer, begangen. An ein Durchkommen mit den Rikschen ist jetzt nicht mehr zu denken, der Rest der Strecke muß zu Fuß zurückgelegt werden. Yong-Din macht das Boot von Lo Fan Pang ausfindig und organisiert ein kleine Fähre. Die Fahrt ist sehr kurz. Das Boot von dem chinesischen Kunstsachverständigen ist eine über hundert Jahre alte Dschunke. An Deck ist niemand zu sehen. Nur das Knarren der Taue und das fröhliche Singen der Fischer schallt zu den Charakteren herüber, als sie an Bord gehen. Sollten sie nach Pang rufen, so erhalten sie keine Antwort, aber unter Deck ist ein Rascheln zu hören. Gehen sie die Treppe zu Pangs Kabine hinunter, so sehen sie einen asiatischen Mann, der gerade das Arbeitszimmer des alten Chinesen durchwühlt. Der Asiate versucht zu flüchten, sobald die Gruppe die Kabine betreten hat. Wenn einem Spieler ein *FW: Verborgenes erkennen* glückt, erkennt er, daß der Asiate eine Tätowierung auf dem Handrücken besitzt. Diese stellt einige chinesische Schriftzeichen dar (14-K). Der Asiate (natürlich ein Triadenmann) versucht sich nach oben durchzuschlagen. Er kann entweder durch Handfeuerwaffen gestoppt werden oder durch einen K.O. Sollte der Triadenmann zu Boden gehen ohne das Bewußtsein zu verlieren, so schluckt er vor den Augen der Spieler eine Pille und stirbt einige Minuten später, krampfverzerrt und mit Schaum vor dem Mund. Yong-Din weiß natürlich was die Schriftzeichen auf dem Handrücken des Mannes zu bedeuten haben und wird sein Wissen über die Triaden den Spielern mitteilen, wenn diese einen *FW: Überreden* schaffen. Weiter hinten in einer Nische des Arbeitszimmers sehen sie den leblosen Körper von Lo Fan Pang an einen Bambusstuhl gefesselt. Sein schmerzverzerrtes Gesicht läßt darauf schließen, daß er zu Tode gefoltert wurde. Scheinbar hat der Triadenmann nach etwas ganz bestimmtem gesucht. Mit einem *FW: Verborgenes erkennen* finden die Charaktere in einem umgestürzten Bücherregal einen vorläufigen Bericht über die Skulptur. Der Bericht ist adressiert an die königlich-britische geographische Gesellschaft in London.

Brief von Lo Fan Pang an die königlich-britische geographische Gesellschaft in London

**Sehr geehrter Mr. Horace**

**Mit dem folgenden Bericht, lege ich meine vorläufige Expertise über die in Schigatse(Tibet) im Kloster Tashinlonpu gefundene Skulptur ab. Meine Erkenntnisse stützen sich auf die Expedition im Frühjahr 1920 mit Professor Derekson und meiner Person. Die dort gemachten Photos und Zeichnungen wurden ebenfalls bei der vorliegenden Expertise zu Rate gezogen. Meinen Nachforschungen und Erkenntnissen zufolge handelt es sich wahrscheinlich bei der 68 cm hohen und 34 cm im Durchmesser betragenden Figur , um eine Abbildung der Gottheit Ganesha bzw. dessen Urbild . Die Statue besitzt einige Merkmale die mit diversen Zeichnungen dieser Gottheit übereinstimmen. Die dargestellte Figur steht auf einem hohen Sockel, sie ist merkwürdig gefärbt und gesprenkelt. Sie erinnert entfernt an einen Elefanten. Die Statuette ist, mit Ausnahme der Stoßzähne, aus einem einzigen Block gemeißelt.**



**Die Art und Weise der Modellierung und Gestaltung des Artefaktes sind sehr ungewöhnlich und passen in keine mir bekannte Epoche der Steinmetzkunst. Das Material besteht aus einem seltenem Zeolith, durchzogen von Achat. Wie bereits erwähnt: trotz der Ähnlichkeit zu Ganesha könnte es sich bei der Skulptur auch natürlich um einen uralten, längst vergessenen Dämon handeln, der für den nachfolgenden Gott Pate gestanden hat.**

**Der Sockel ist aus purem Gold, besetzt mit vielen rautenförmig-geschliffenen Jadeiten. Außerdem sind dort auch zwei taubeneingroße Diamanten angebracht. Der ungefähre Schätzwert liegt bei neun Millionen Pfund. Am Sockel fällt auf, dass die Schriftzeichen, die dort eingeritzt sind, keiner bekannten Schriftsprache entstammen. Eine genaue Datierung des Alters des Artefaktes ist somit nicht möglich.**

**Der Gesamtwert der Statuette, sowohl materiell, als auch kulturell ist unschätzbar. Meiner Meinung nach ist hier, das Tor zu einer bisher unentdeckten Kultur aufgestoßen worden. Photos und Skizzen finden Sie in der Anlage**

**Ergebenst**

**Ihr Lo Fan Pang.**

### **FLUCHT !**

Der Spielleiter sollte Yong-Din darauf drängen lassen den Tatort so schnell wie möglich zu verlassen. Einerseits könnte es sein, daß noch mehr Anhänger der 14-K auftauchen, andererseits ist eine Bekanntschaft mit der Hong Konger Polizei auch mit gerade angenehm. Wenn die Gruppe an Deck geht, sehen sie zwei Ruderboote, die auf die Dschunke zusteuern. Eine Falle ! Auch der "grüne Anzug" ist auf einem der Boote. Die Fähre mit der die Gruppe gekommen ist, ist verschwunden. Yong-Din hechtet kühn mit dem Ruf "Folgt mir" ins schmutzige Hafenwasser. Diejenigen die sich zum Kampf stellen erwartet eine "Schlacht" mit mindestens 10 Triadenmännern. So fällt die Entscheidung denn wohl etwas leichter. Die Schwimmenden erreichen nach kurzer Zeit eines der vielen Hausboote, ein Boot der Verfolger im Nacken. Zuvor muß jedoch erst ein erfolgreicher *FW: Schwimmen* abgelegt werden. Yong-Din rennt voran, die Spieler sollten hinter ihm bleiben. Über unzählige Wege, Brücken und Planken geht es wieder auf das Festland. Der sympathische Tibeter versucht mit der Gruppe in der Menge unterzutauchen. Dann verläßt er die Hauptstraße und nimmt eine Seitengasse. Hier können verschiedene Dinge passieren. Ausgewürfelt wird das Ereignis mit einem W8:

1: Nichts passiert. Die Gruppe kann ungehindert untertauchen und findet sich nach kurzer Zeit in der Upper Albert Road wieder.

2: Die Gruppe rempelt einen Fischer mit einem Papierschrein an. Der Schrein geht zu Bruch. Der alte Fischer beginnt zu zetern und ruft die Polizei, die prompt erscheint und die Charaktere für anderthalb Tage in ein Gefängnis sperrt. Außer man zahlt 200 H.K.\$ an die Beamten und weitere 50 H.K. \$ an den Fischer.

3: Drei 14 K-Mitglieder holen die Charaktere ein, es kommt zum Kampf.

4: Die Gruppe stößt auf eine junge Fischerin, die gerade von einem Dieb ausgeraubt und bedroht wird. Greift die Gruppe ein, so flieht der Dieb. Die Fischerin ist so dankbar, daß sie unter großen Dankesbekundungen der Gruppe einen Totem schenkt. In der Mitte des Amulettes ist ein fisch- und wellenartiges Symbol eingearbeitet. Ein *FW: Cthulhu-Mythos* klärt darüber auf, daß es sich hierbei um ein älteres Zeichen handelt. Yong-Din schaut der sich verabschiedenden Fischerin mit großen Augen nach und murmelt ständig die Worte: Tin Hau.

5: Die Gruppe wird umringt von einer Schar (W6+2) süßer, kleiner, bettelnder Kinder. Sie alle

besitzen die Fertigkeit des Taschendiebstahls mit 82%. (Die sie auch ohne jegliche Gewissensbisse an den Charakteren erproben werden.)

6: siehe 4

7: Fünf 14 K-Mitglieder holen die Charaktere ein, es kommt zum Kampf.

8: Die Gruppe landet in einer Straße, in der alte Bücher und Schriftrollen verkauft werden. Mit einem erfolgreichen *FW:Bibliotheksnutzung* findet man auch ein nützliches Buch.

Kostenpunkt: 150 H.K.\$. Der Preis läßt sich natürlich durch *FW:Feilschen* zuerst auf 110 H.K.\$ und dann noch einmal auf 75 H.K.\$ drücken.

Text des Flohmarktbuches. Tagebuchauszüge von Sven Hedin (Tibetreisender):

**"...in der Nähe von Schigaste, so erzählte mir der Tibeter, soll er schlafen, der Schrecken der Hügel. An einem der Seen, in einer Höhle. Diese Legende ist fast so faszinierend wie die des Yeti. Das Horn das man mir zeigte war natürlich nicht von einem derartigen Tiere, sondern von einem ausgewachsenen Yak. Der Yeti hat hier übrigens noch einen anderen Namen: Gnooph Keth. Mir kommt der Name seltsam vertraut vor. Ich werde Haragrim einmal fragen, wenn ich wieder in Celephais bin, ob er diesen Namen kennt...**

**Heute habe ich auch wieder eine Vision gehabt. Wir hatten einen weiteren Gipfel überquert und machten Pause. Schätze ihn auf 3800 Meter. Dann sah ich plötzlich vor meinen Augen ein Quadrat entstehen. Im Quadrat eine Unzahl von Mustern und tibetischen Schriftzügen, die erst langsam, dann schnell und immer schneller rotierten. Es war Energie, die von außen zu mir kam. Pure Energie die ich verinnerlichte. Ein Mandala des Geistes. Dann realisierte ich was mit mir geschah. Ich schwebte drei bis vier Meter über dem Erdboden, vielleicht zwei- drei Sekunden. Dann fiel ich wieder herab und verstauchte mir das linke Fußgelenk. Die anderen,...schrien auf und konnten sich diese Begebenheit nicht erklären. Die tibetischen Führer jedoch lächelten weise..."** Das Lesen dieses Textes bringt +1% auf die Fertigkeit Traumwissen und +2% auf die Fertigkeit Cthulhu-Mythos.

Zurück im Government House bleibt es den Spielern überlassen, ob sie die Polizei verständigen. Wenn die Polizei von dem Mord an Lo Fan Pang durch die Charaktere erfährt, so muß jeder von ihnen 100 H.K.\$ als Kautions hinterlegen. Sie gelten nämlich in den Augen der Polizei als tatverdächtige Personen. Kann jemand, aus welchem Grunde auch immer, das Geld nicht aufbringen, so heißt es für ihn entweder Gefängnis oder Flucht! Auf jeden Fall verzögert sich durch die Beweisaufnahme die Abreise um zwei volle Tage. Fowley ist sehr verärgert über diesen Zwischenfall und läßt der Gruppe ausrichten, daß sie nur noch einen Tag im Hause übernachten könne. Und das klingt gewiß nicht wie eine Bitte. Professor Shepard ist noch ungeduldiger und unsicherer als üblich. Außerdem hat ihn der Mord an dem Kunstsachverständigen Pang sehr eingeschüchtert. Trotzdem drängt er auf die Abreise aus Hong Kong, endlich weiter nach **Tibet**. Im Hafen liegt der Dreimaster RANGOON vor Anker. Er segelt nach **Saigon**. Reisezeit 4 Tage. Endlich, nachdem alle Mitglieder der Expedition an Bord gegangen sind, einschließlich der drei Tibeter, sticht das Schiff in See. Diesmal sind keine verdächtigen Personen an Bord.

In Saigon bleibt dem einzelnen keine Zeit um sich umzutun um etwa die Stadt zu erkunden, denn Shepard will direkt weiter nach **My-Tho** einer kleinen Stadt, in der ein Flußboot wartet. Yong-Din stimmt ihm zu und so macht sich die Gruppe auf: über Reisfelder, Sümpfe und feuchten Lehm Boden nach My-Tho. Der gesamte Weg verläuft fast ohne Zwischenfälle. Doch plötzlich bricht ein Tiger aus dem Dickicht und greift den letzten Mann(oder Frau) der Gruppe an. Nach einem harten Tag, der sie über schier endlos erscheinende Reisfelder und die sumpfreiche Schwemmebene führt, erreichen sie schließlich völlig verdreckt die Stadt. My-Tho hat ungefähr 7000 Einwohner und liegt im sumpfreichen Mekong-Delta. Hier erwartet sie schon Joe Phoenix,

der Kapitän des Flußbootes. Er ist groß, hat schwarze lange Haare die ihm bis zu den Schultern reichen, ist unrasiert und trägt einen verfilzten Hut. Außer der Bemerkung, das die Straßen von Saigon bis hin zu dieser Stadt nicht die besten seien, sagt er nicht viel.

Shepard überreicht ihm direkt 150 \$ und der wortkarge Bootsführer geleitet sie zum Kai an dem sein Boot, die CLAW, liegt. Ständig nuckelt er an einem Zigarrenstummel herum. Die schwüle Luft, so um die 28 Grad, scheint ihm nichts auszumachen. Er ist heißere Zeiten gewöhnt, im Juni zum Beispiel, also in zwei Monaten, wenn der Monsun beginnt und die Thermometersäule sich der 40 Gradmarke nähert. In My-Tho gibt es außer ein paar Kolonialwarenläden und den Villen von zwei ehemaligen Plantagenbesitzern nicht viel zu sehen. Direkt hinter der Stadt mit ihren Reisfeldern beginnt wieder die grüne Hölle.

Vier Stunden nach Ankunft ist die CLAW bereit zum Ablegen. Das Schiff scheint eine Eigenkonstruktion zu sein, speziell zugeschnitten für die Bedürfnisse hier auf dem Mekong.

Unter Deck befinden sich nur zwei Räume: ein "großer" Schlaf- und Aufenthaltsraum und ein Maschinenraum. Oben, an Deck, ist die Brücke. Das heißt eigentlich ist es nur ein überdachtes Steuermannshäuschen. Nach einigen Startproblemen mit dem Motor tuckert die CLAW den Mekong entlang zur nächsten Station: **Chang-Du**. An dieser Stelle würde sich eine Verschnaufpause für die Charaktere gut eignen. Oder der Spielleiter kann die Flußfahrt für ein Briefing nutzen, um die Gruppe auf den weiteren Strapazen der Reise vorzubereiten. Die Landschaft ringsherum ist reiner Dschungel: tropischer Regenwald mit dichtem verfilztem Unterholz. Keine einzige offene Stelle, in der man tiefer in den Urwald hineinsehen könnte. Nur schweres undurchdringliches Grün, überall, durchzogen von einem schmutzig-braunen Fluß in dem ab und zu ein Krokodil zu sehen ist. Als mögliche Zwischenfälle bieten sich hier folgende Möglichkeiten an: Angriff einer Wasserbüffel oder Elefantenherde am ersten oder zweiten Tag. Nächtliche Attacke von Riesenfledermäusen mit der Möglichkeit einer Infektion in der zweiten bis vierten Nacht (sofern einer der Charaktere eine Nachtwache an Deck hält). Bis zum sechsten Tag: Krokodile belauern das Boot. Es könnte einer der Abenteurer "zufällig" (RW: *Glück*) ins Wasser fallen.

#### Tiger

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T \ BR \ R  
22 11 16 19 / / / 11 / 13 40 2

Waffen: Biß 45% Schaden W10+W6  
Hintertatze\* 80% Schaden 2W8+2W6  
2xVordertatze 70% Schaden W8+W6

\* Die Hintertatzen können nur eingesetzt werden, wenn in einer Runde beide Vordertatzen getroffen haben.  
Fertigkeiten: Schleichen 75%; Verbergen: 80%; Spurensuche: 50%

#### Riesenfledermaus

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T \ BR (Durchschnittswerte)  
5 7 5 21 / / / 7 / 6 4/50(fliegend)

Waffen: Biß 40%\* Schaden W4

\*bei einem Biß besteht eine 25% Chance von einem Krankheitserreger(Malaria) infiziert zu werden.  
Fertigkeiten: Verborgenes erkennen 75%

#### Wasserbüffel

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T \ BR \ R (Durchschnittswerte)  
34 21 34 7 / / / 7 / 28 50 5

Waffen: Sturmangriff 50% Schaden 2W6+3W6

#### Elefant, indischer

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T \ BR \ R (Durchschnittswerte)  
48 25 58 12 / / / 13 / 42 40 8

**Waffen:**            **Aufbäumen 25%**                    **Schaden 2W8+6W6**  
                          **Rüssel 50%**    **Opfer wird festgehalten**  
                          **Stoßzähne 25%**                                    **Schaden 6W6**  
                          **Trampeln 50%**                                      **12W6 gegen am Boden liegenden Gegner**

**Krokodil**

**ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T \ BR \ R (Durchschnittswerte)**  
                  26 19 26 7 / / / 11 / 23 32 5  
**Waffen:**            **Biß 50%**                    **Schaden W10+2W6**  
**Fertigkeiten:**    **Verbergen 60%**

Als das Boot die chinesisch-tibetische Grenze überfährt, werden die Charaktere von mißtrauisch dreinblickenden Grenzsoldaten kontrolliert, doch Shepard hat die nötigen Papiere, die eine Weiterreise garantieren.

**Joe Phoenix**, Kapitän des Flußbootes CLAW, 40 Jahre

**ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T**  
                  14 11 9 13 12 12 12 7 35 10  
**Fertigkeiten: Botanik 10%; Elektrische Reperaturen: 30%; Karte zeichnen 20%; Mechanische Reperaturen 40%;**  
**Schiffsführung: 90%; Schleichen 20%; Spurensuche: 20%; Vergiftungen behandeln 15%;**  
**Waffen:**            **30-06 Repetiergewehr 52%**                    **Schaden 2W6+3**

Ab und zu kann man einzelne Bäume und Pflanzen ausmachen wie etwa die typische Stechpalme (Ilex) oder die Spießtanne (Cunninghamia). Das Giftgrün des Urwald weicht allmählich den sanfteren Tönen der Bambuswälder die sich in einer Höhenstufe von ungefähr 1800 - 2400 Metern erstrecken.

Am Ende der Flußfahrt, die zirka acht Tage dauern sollte, haben sie einen Höhenunterschied von mehr als 2000 Metern überwunden. Die Luft ist merklich dünner geworden, aber auch besser, die Schwüle ist vorbei. Die Mitteltemperatur der Sommermonate in Tibet liegt nämlich bei 10 - 15 Grad. Der Geruch von schneebedeckten Bergen liegt in der Luft. Die CLAW legt an in:

**CHANG-DU oder TSCHHAMDO**

Tschamdo, 3380 Meter über dem Meeresspiegel. Tibet ist erreicht. Zumindest das Äußere Tibet. Denn seit dem Vertrag von Simla im Jahre 1913/14 zwischen Großbritannien, China und Tibet ist das Land geteilt. Das Äußere Tibet kam an China, das Innere Tibet, mit Lhasa, wurde formell ein britisches Protektorat, war aber tatsächlich unabhängig.

Die Unfruchtbarkeit nimmt mit steigender Höhe zu. Nach charakteristischen Großtieren unterscheidet man drei Landschaftsbereiche: 1. die Gazellensteppe bis 3500 m; 2. die Kiang-Steppe bis 4800 m; 3. die Yak-Steppe bis 6000 m.

Da die Reise mit dem Boot auf dem Brahamaputra oder (wie die Tibeter ihn nennen) Tsang-Po sehr gefährlich werden kann, denn er wird an mehreren Stellen durch steile Schluchtwände begrenzt, organisieren die drei tibetischen Führer die Transportmittel für den weiteren Reiseweg: Yaks ! (*Anzahl der Yaks = Anzahl der Mitglieder des Teams plus vier Yaks für Ausrüstung und Proviant.*)

**Yaks**, Reittiere

**ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T \ BR \ R (Durchschnittswerte)**  
                  34 16 34 10 / / / 7 / 26 40 5  
**Waffen:**            **Sturmangriff 35%**                    **Schaden W10+3W6**  
                          **Trampeln 75%**                                    **Schaden 6W6\***

\*wenn der Gegner am Boden liegt.  
**Fertigkeiten: Horchen 25%; Klettern: 50%; Witterung aufnehmen: 25%**

Diese kälteunempfindlichen Last- und Reittiere liefern den Bewohnern des Himalajas viele wertvolle Produkte: Butter, Milch, Käse, Wolle. Aus dem Fell fertigt man kleine Boote und der Dung wird oft als Brennstoff benutzt.

Obwohl die drei Führer Tibeter sind, stoßen sie in der Stadt auf wenig Zutrauen. Das mag vielleicht daran liegen, daß Chang-Du zum Äußeren Tibet gehört, also hauptsächlich von Chinesen und nicht von ihren Landsleuten bevölkert ist. Dennoch gelingt es ihnen drei weitere Landsmänner ausfindig zu machen und sie als Träger anzuheuern.

**Träger**, Tibeter aus Tschamdo

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T (Durchschnittswerte)

14 11 9 13 13 12 9 12 60 10

**Fertigkeiten:** Erste Hilfe: 75%; Klettern: 80%; (Yaks-) Reiten: 75%

**Waffen:** Peitsche 60% Schaden W3+1

Die Häuser der Stadt sind meist einstöckig und ihre Wände, aus ungebranntem Lehm verschmälern sich zum Dach hin. U-Gung macht den Vorschlag in einer Taverne die weitere Reiseroute auszuarbeiten (**siehe Skizze**). Von Tschamdo soll es zunächst über einen Nebenarm des Mekong und danach über den Fluß Salüen (oder Nag Tschuhu) gehen. Von dort aus folgen die Charaktere einer alten Paßstraße die über **Lin-Zhi** zum 3600 Meter hochgelegenen **Lhasa** vorbeiführt bis zum endgültigen Ziel: **Schigatse**. Weitere 40 Tage soll diese Reise dauern. Vor den Charakteren liegen noch ungefähr 850 Kilometer. Shepard, sofern er noch am Leben ist, hat ausgerechnet das die Gruppe pro Tag 21,25 Kilometer zurücklegen muß. Das heißt zirka sechs Stunden Marsch pro Tag. Nach einer kurzen Verschnaufpause in Chang-Du, inklusive Übernachtung, geht es am nächsten Morgen weiter. Die Wirtin der Taverne ist mit fünf Brüdern gleichzeitig verheiratet; *Polyandrie (Vielmännerei)* ist hier im Himalaja nichts ungewöhnliches. Uj-Yoshima berichtet, daß die Wirtin vor ein paar Tagen schon einmal Fremde beherbergt habe. Sie seien zwar Chinesen gewesen, doch ihr Dialekt, deute daraufhin daß sie aus einer der großen Städte nahe am Meer kommen. Geschlafen wird an der Feuerstelle im Gasthaus. Wird für die Nacht keine Wache eingeteilt, so werden die Charaktere um W6 Expeditionsgegenstände bestohlen. Die Sachen sind unwiederbringlich verloren.

### **Ereignisse der Expedition in Tagen**

Tag: 1-2 Marsch auf der Paßstraße  
Tag: 3 Überquerung des Seitenarms des Mekong  
Tag: 4-6 Marsch bis zum Fluß Salüen; Sichtung eines Fremden  
Tag: 7 Überquerung des Flusses Salüen  
Tag: 8-10 Marsch auf der Paßstraße; Meditationserfahrung  
Tag: 11 Angriff eines Luchses  
Tag: 12-13 Marsch auf der Paßstraße; Treffen einer Yakherde  
Tag: 14 Überquerung eines weiteren Nebenarmes, diesmal vom Tsang-Po  
Tag: 15-27 Marsch bis nach Lhasa, jedoch ohne Aufenthalt in der Hauptstadt;  
Zusammentreffen mit einem Gnoph Keh(Yeti), Nomadenzelt  
Tag: 28-40 Marsch bis nach Schigatse mit erneuter Überquerung des Tsang-Po,  
Leichenbestatter; Eremit

### **Die Ereignisse von Tag zu Tag**

Tag 1 und 2: Die ersten beiden Tage verlaufen ohne Zwischenfälle. Der Weg steigt zwar an, doch die Qualität des Paßes ist, gemessen an den Umständen, sehr gut.

Tag 3: Spätestens bei dem Marsch über die Brücke, die sich über den Fluß spannt, erleidet Shepard seinen ersten Anfall (Seine Angst vor Brücken, die **Gephydrophobie** bricht aus). Er sträubt sich zuerst, wenn er sich dann genau in der Mitte der Brücke befindet, weigert er sich auch nur einen Schritt weiter zu gehen. Die Charaktere können versuchen ihn, mit einem *FW:Überreden* oder einem *FW:Psychologie*, zum Weitergehen zu überzeugen. Ansonsten hilft nur rohe Gewalt (vielleicht ein Fausthieb ?!). Sollte es allerdings zu einer Rangelei kommen, so muß jeder Spieler, der sich gerade auf der Brücke befindet einen *RW:Glück* ablegen. Sollte ihm dieser Wurf nicht gelingen, so ist direkt ein weiterer Wurf, nämlich *FW:Schwimmen*, angesagt.

Tag 4-6: Durch das karge Bergland mit seiner kühlen Luft geht es weiter bis zur Brücke des Flusses Salüen. Ein *FW:Spuren lesen* zeigt an, daß hier vor kurzem eine kleine Expedition denselben Weg gegangen ist. Am Tag darauf sieht einer der Charaktere in einiger Entfernung einen Mann in einem Lederumhang, der über dem Boden zu schweben scheint. Sollte sich einer der Spieler diesem Mann nähern oder in anrufen, so verschwindet der Mann hinter dem nächstbesten Hügel. Die Kleidung des Mannes erinnert an eine Mönchskutte.

Tag 7: Salüen ist ein breiter, schnellfließender Fluß, die Brücke, die ihn in sechs Metern Höhe überspannt, ist aus Bambus und Hanfseilen gefertigt. Wird vor dem Betreten der Brücke ein erfolgreicher *FW: Verborgenes erkennen* gespielt, so erkennt man, daß irgendwer (natürlich die Triaden !) sich an den Seilen zu schaffen gemacht hat. Die Seile können durch eigenes Tauwerk ersetzt werden. Für jeden Spieler, der die reparierte Brücke überquert, wirft der Spielleiter einen *RW: Brücke*. Wirft er dabei mit einem W100 über 80, so stürzt die Brücke in den Fluß und der Spieler mit ihr. Eine nicht reparierte Brücke stürzt ein, wenn der W100 über 45 anzeigt. Außerdem taucht selbstverständlich auch hier wieder Shepards Psychose auf.

Tag 8-10: Weiter geht es auf der Paßstraße. Die Luft hier in den Bergen ist so klar, daß man oft über mehr als hundert Meilen sehen kann. Jedes Detail, jede Farbe und jede Form offenbart sich in überklarer Deutlichkeit. Der Spielleiter sollte versuchen den Spielern, den Eindruck zu vermitteln in wie weit sich die Höhenlage auf die geistigen und körperlichen Konstitutionen des Einzelnen auswirkt. Das kann von bloßer Schilderung eines meditativen Geisteszustandes gehen, der während des Marsches erreicht wird, bis hin zum Verlust von geistiger Stabilität (bitte nicht übertreiben). Durch das Erleben dieser Art von (Wander-)Meditation erwerben die Charaktere eine neue Fertigkeit: die *Telekinese* mit 4%. *Mit Hilfe der Telekinese lassen sich kleinere Gegenstände durch die Luft bewegen ohne sie zu berühren. Wann immer ein Spieler vor einem Mandala meditiert erhält er nach sechs Stunden +1% auf diese Fertigkeit. Für jede Stunde, die er meditiert, muß er allerdings einen erfolgreichen RW:MAx5 ablegen, sonst fehlt ihm die nötige Konzentration. Ab 25% kann er sogar eine Levitation bewirken, d.h. er kann sich selbst, für kurze Zeit(1Min. + W4), in die Luft erheben.*

Der zehnte Tag bringt einen besonders steilen Anstieg: vier *FW:Klettern* müssen erfolgreich geworfen werden. Am Ende des Tages fällt der Paß wieder ein wenig ins Tal. Auf dem höchsten Punkt ist ein kleiner Steinhäufchen errichtet, in dem ein farbig-gewebter Wimpel steckt. Yong-Din erklärt, daß es sich hierbei um ein Dankeszeichen an die Götter handelt. Überall in den Bergen finde man solche Dankeszeichen um Götter und Dämonen zu besänftigen.

Tag 11: Weiter durch die Steinwüstenlandschaft, die nur ab und zu unterbrochen wird von etwas grün, wie z. B. einer Bergwiese. Manchmal ist sogar ein Wachholderbusch zu sehen. Gegen Mittag wird einer der Charakter von einem ausgehungerten Luchs angegriffen (siehe Nichtspielercharaktere). Danach wieder ein steiler, schwieriger Paß. Zwei *FW:Klettern* müssen

erfolgreich abgelegt werden.

#### Luchs

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T \ BR \ R (Durchschnittswerte)  
7 10 3 19 / / / 7 / 7 50 /

Waffen: Biß 20% Schaden W4

Hintertatzen 80%\* 2W3

2xVordertatzen 40% W3

\*Die Hintertatzen können nur eingesetzt werden, wenn in einer Runde beide Vordertatzen getroffen haben.

Fertigkeiten: Klettern 80%; Schleichen 90%; Verbergen 80%

Tag 12-13: Endlich ein wenig Abwechslung im Landschaftsbild: der Paß führt an einigen kleinen Salzseen vorbei, an deren Ufern kleines Buschwerk wächst. Infolge der starken Verwitterung sind viele Berge bereits abgetragen und viele sehen nur noch wie gerundete Hügel aus, doch sollte man sich davon nicht täuschen lassen. Auf dem Paß begegnet die Gruppe einer Herde Yaks, die von zwei Nomaden zu eben diesen Seen getrieben werden. Hier an diesen abflußlosen Salzseen weiden im Sommer die Yaks und Bergziegen. Die dicke Salzkruste, die sich am Ufer dieser Seen bildet, wird aufgebrochen, mit Nomadenkarawanen in die Stadt gebracht und dort verkauft, weiß U-Gung zu berichten. Die Nomaden grüßen freundlich und strecken ihre Zunge heraus. Sollte man sie, durch einen der Führer fragen, ob ihnen vor kurzem schon eine andere Gruppe auf diesem Paß entgegen kam, so werden sie die Frage bejahen.

Tag 14: Wieder einmal eine Überquerung, diesmal ein Nebenarm des Tsang-Po. Hier ist die Brücke eingestürzt. Ein FW: *Verborgenes erkennen*, beweist, das sie vorsätzlich zum Einsturz gebracht wurde und das erst vor kurzem ! Jetzt ist die Kreativität der Spieler und/oder des Spielleiters gefragt. Wie werden die Abenteurer über den Fluß kommen ?(wenigstens braucht sich Professor Shepard nicht mehr vor der Brücke zu fürchten).

Tag 15-27: Der Höhenunterschied zwischen Tschamdo und Lhasa beträgt nur 300 Meter. Die Täler und Berge die dazwischen liegen sind jedoch die wahre Herausforderung. Hier müssen in den zwölf Tagen insgesamt sechs FW: *Klettern* abgelegt werden.

Der Körper verbraucht in dieser Luft viel Flüssigkeit. Yong-Din bereitet bei jedem Halt Buttermilch zu. Er selbst und seine Gefährten trinken pro Tag an die vierzig Tassen dieser seltsamen Mixtur. Yong-Din kocht hierzu grobe chinesische Teeblätter auf und mischt sie mit ranziger Butter und etwas Soda. Der Geschmack erinnert eher an dreimal aufgewärmte Bouillon, als an Tee. Auch die Nahrung erscheint den Charakteren eher merkwürdig: Tsampa, geröstete Gerste, die von Hand geknetet und roh gegessen wird.

Nach einer Woche Marsch, auf einer Höhe von zirka 3400 Meter kommt plötzlich und unerwartet ein Schneesturm auf. Die Tibeter sind beunruhigt, ebenso die Yaks, die irgendetwas zu wittern scheinen. Die Sichtweite beträgt maximal drei Meter, als plötzlich vor den Charakteren eine fünf Meter große Gestalt auftaucht. Einer der Führer brüllt im Getöse des Sturmes nur ein einziges Wort: "**Yeti**". Ein erfolgreicher FW: *Cthulhu-Mythos* verrät, daß es sich bei der Gestalt um ein Gnoph Keh handelt. Rote Augen leuchten durch den Strum. Mit einem FW: *Verborgenes erkennen* sieht man das große Horn, das auf der Strin sitzt. Das Fell ähnelt dem eines Yaks. Aus der Entfernung scheint es, daß das Gnoph Keh sechs Arme bzw. Beine besitzt. Das Wesen wird die Charaktere nur angreifen, wenn sie es verfolgen oder mit Waffen bedrohen. Der Sturm dauert fünfzehn Minuten. Jeder der Spieler muß einen RW: *KOx5* ablegen. Mißlingt dieser Rettungswurf, so verliert der Betreffende aufgrund der eisigen Kälte einen Trefferpunkt. Wird das Gnoph Keh verfolgt so dauert der Sturm natürlich an und die Verfolger müssen alle fünfzehn Minuten einen weiteren RW: *KOx5* ablegen. Der Anblick des "Yeti" kostet 0/W10 Punkte geistige Stabilität.

**Gnoph Keh**, in Tibet auch der Yeti genannt

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T \ BR \ R

31 22 30 14 16 / / 21 / 27 35 9

Waffen: Horn 65% Schaden W10+W6

Klaue 45% Schaden 2W6

Verlust an geistiger Stabilität: 0/W10 Punkte

Zwei Tagesmärsche vor Lhasa treffen die Spieler auf ein Nomadenzelt. Zwei Mastifs (Hirtenhunde) schlagen an und ein kleiner Nomadenjunge läuft in das Zelt. Heraus kommt ein freundlicher alter Mann mit nacktem Oberkörper und bergüßt die Fremden. Es ist beinahe schon dunkel und so sollte man die angebotene Gastfreundschaft der Nomaden nicht abschlagen. Drei der Charaktere werden vom Ältesten dieser Nomadenfamilie eingeladen um am Abendessen des Clans teilzunehmen. Das Zelt ist ungefähr 25 qm groß und beherbergt alle elf Familienmitglieder. In der Mitte steht ein Ofen, der mit Yakdung beheizt wird und über dem gerade Buttermilch gekocht wird. In einer Ecke steht der Hausaltar über einem Stapel vom Koffern. Die Tochter des Alten sitzt in der Ecke und webt. Ihr Mann, neben ihr, beschäftigt sich gerade mit ein paar Näharbeiten, als eines ihrer Kinder das Zelt betritt und mehr Dung in den Ofen legt. Dann zieht es aus einer Tasche abgefallenes Yakhaar heraus und gibt es seinem Vater. Kurz darauf hält es einige Kräuter in der Hand, die es dem Großvater reicht, der gleichzeitig der *Amtschi (Kräuterdoktor)* ist. Die Nomaden stinken unheimlich (zu häufiges waschen ist für sie schädlich ! Der Schmutz und das Fett bieten einen natürlichen Schutz vor der UV-Strahlung, die hier oben sehr stark ist) doch dieser Fakt tut ihrer Gastfreundschaft keinen Abbruch: sie bereiten für ihre Gäste eine Extraportion geröstete Tsampa. Die Nomaden kennen sich gut im Hochland aus, denn sie sind, neben den Fremden und Pilgern, die einzigen die ganz Tibet bereisen. Sie handeln in ihren Karawanen mit Butter, Salz, Wolle, Teppiche, aber sie sind auch die einzigen Nachrichtenübermittler hier in der Bergwildnis. Wenn sie also nach einer Gruppe gefragt werden, die vor kurzem über diesen Paß marschierte, so erzählen sie alles was sie über die Männer wissen (sprich der Spielleiter erwähnt die Waffenstärke, Anzahl der Reittiere und Anzahl der Triadenmänner). Alle Charaktere, die der Einladung der Nomaden folgen, erhalten +4% auf die *Fertigkeit Anthropologie*.

Endlich nach weiteren zwei Wochen Marsch kann man in einiger Entfernung den Klosterpalast Potala in Lhasa ausmachen. Stolz und mächtig erhebt er sich auf einer Anhöhe. Shepard (und der Spielleiter) weist ausdrücklich daraufhin, daß Lhasa eine heilige Stadt ist und das es der Gruppe nicht erlaubt ist sie zu betreten. Hier in Lhasa, dem *Ort der Götter*, befindet sich der Sitz des Dalai Lama, dem theokratischen Regenten von Tibet. Sehnsüchtig wenden U-Gung und die anderen Führer ihre Blicke zur Hauptstadt...

Tag 28-40: Am Morgen des nächsten Tages ist Uj-Yoshima verschwunden, wahrscheinlich hat er sich auf den Weg in seine ehemalige Heimatstadt gemacht. Shepard fotografiert Lhasa aus allen möglichen Perspektiven, bevor die Expedition weiter zieht. Nach einigen Stunden Marsch, sehen sie auf einem Felsplateau mehrere Männer, die einige Säcke hinter sich her ziehen. Außerdem haben sie Äxte in ihren Händen. Angekommen auf dem Plateau, beginnen sie mit den Waffen auf die Säcke einzuhacken, die sich sofort von innen her rot färben. Über den Köpfen dieser Schlächter, kreisen mehrere Adler und Geier. Diese blutige Szene kostet jeden Betrachter *1/W8 Punkte geistige Stabilität*. Greifen die Charaktere in das Geschehen ein (wozu sie ersteinmal drei *FW:Klettern* ablegen müssen), so kommt es natürlich zum Kampf. Warten sie ab oder fragen sie einen der Führer, so erfahren sie, daß es sich hierbei um einen, in dieser Gegend üblichen Bestattungsritus handelt. Die leblose Hülle zählt für die Buddhisten nicht, nur die Träume,



Wünsche und Gedanken sind wichtig für die nächste Reinkarnation. Die zwei Leichenbestatter, denn das sind die Männer mit den Äxten, verrichten lediglich ihre Arbeit.

Leichenbestatter, in der Nähe von Lhasa

ST\KO\GR\GE\IN\ER\BI\MA\gS\T  
14 11 9 13 12 12 12 12 60 10  
Waffen: Axt 65% Schaden W8+2

Nach diesem Zwischenfall geht es weiter nach Schigatse. An irgendeinem der folgenden Tage kommen sie an einer Höhle vorbei in der ein Eremit sitzt. Bei näherem Hinsehen erkennt man, daß er gar nicht sitzt sondern schwebt! Der Anblick dieses fast nackten, heiligen Mannes kostet *1/W4 geistige Stabilität*, bringt aber *+5% Okkultismus* und *+1% Telekinese*. U-Gung erzählt, daß es viele solcher Einsiedler gibt, hier in den Bergen. Sie alle sind Schüler des großen Milarepa, der vor langer Zeit in der Bergwelt des Himalaja lebte. Für die Tibeter ist Milarepa nicht nur ein großer Dichter, sondern der Guru schlechthin. Durch Anstrengung seines Willens gelang es ihm in den Eishöhlen des Himalajas seine Körperwärme so ansteigen zu lassen, daß sie ein umgelegtes, nasses Handtuch fast sofort zum Dampfen brachte. So erzählt die Legende. Die Eremit achtet nicht auf die Gruppe. Erst wenn jemand an ihm vorbeigeht, der im Besitz eines älteren Zeichens ist, erhebt der Einsiedler seine Stimme und beginnt zu singen. Yong-Din übersetzt.

Das Lied des Einsiedlers:

**Hört mich, ihr Götter und Menschen !  
Es sitzt in der Nähe des Sees Diring- Tscho  
Auf dem Thron der seltsamen Elefanten  
Furchtlos wie sein großer Bruder Katala.  
Ihm zu Füßen kauern die Kobolde der Berge  
und die Pilze die im Himalaja wohnen.  
Doch die Löcher in der Decke des Himmels zeigen  
bald ist sein Schlaf beendet. Denn der weiße Begleiter,  
der aus eurer Rasse ist, wird ihn wecken. Denn  
er wird ihn wecken. Und dann wird er, Ganesha, die seinen  
suchen und finden. Doch wollt ihr das nicht, so müßt ihr seinen  
Erwecker finden, den weißen Begleiter.**

Nach dem Gesang verfällt der Einsiedler wieder in seine Meditation.

Der Spielleiter kann selbstverständlich noch weitere Zwischenfälle einplanen, es erscheint jetzt jedoch ratsam, die Gruppe wenigstens bis Schigatse ein wenig zu schonen.

### ANKUNFT IN SCHIGATSE

Schigatse ist die zweitgrößte tibetische Stadt mit rund 12000 Einwohnern. Sie liegt 3900 Meter hoch auf einer Ebene oberhalb des Tsang-Po. Außerdem gehören die Stadt und ihre Umgebung mit zu einem der fruchtbarsten Gebiete in Tibet. Eine besondere Sehenswürdigkeit ist der Dzong: eine der bedeutendsten Burgen Tibets und zugleich ein prachtvoller Bau. In der Stadt herrscht auf dem Markt eine rege Geschäftigkeit. Alles spielt sich während des Sommers unter freiem Himmel ab. Asiatische Nomaden mit bunter Wollkleidung drängen sich durch die alten Straßen und bieten ihre Wahre feil. Kommt ein Charakter auf die Idee und schlendert durch die Gassen, so trifft er, wenn er einen erfolgreichen *RW:Glück* wirft auf einen Stand, an dem alte Medallions verkauft werden. Seltsamerweise befindet sich unter den Amuletten und Anhängern auch ein

älteres Zeichen, in Form eines Elefanten, der in einem Berg ruht. Mit einem *FW:Feilschen* und einem Gegenstand zum Tauschen ( nach Belieben des Spielleiters) ist man glücklicher Besitzer dieses Zeichens. Mit Hilfe dieses Zeichens ist man für den Gott Chaugnar Faugn unsichtbar, sprich man ist vor ihm sicher.

### **Leutnant C. Smythe, ein Repräsentant des Empires**

Ein Haus fällt in diesem bunten Stadtbild aus dem Rahmen. Nicht, daß es etwa anders gebaut wäre als die anderen, das nicht. Doch vor dem Eingang weht ein schmutziger Union Jack und ein Schriftzug gibt Auskunft dass sich hier das "Britische Protektoratbureau für Tibet" befindet. Man erkennt sofort, daß der Bau in keinster Weise gepflegt wird. Hinter der Baracke ist ein kleiner Hof, in dem zwei ungepflegte und abgemagerte Dromedare stehen. Betreten die Charaktere die Baracke, was sehr wahrscheinlich ist, da sie sich hier Unterstützung erhoffen, so schlägt ihnen der Geruch von billigem Schnaps entgegen. Im Raum stehen drei Schreibtische, zwei davon sind besetzt. An dem einen sitzt Leutnant Cecil Smythe, der Kommandeur dieses verlorenen Postens. Er wirkt ziemlich ungepflegt und heruntergekommen. Sein graues Haar hängt in dicken Strähnen in sein Gesicht. Die obersten Knöpfe seiner roten Uniform fehlen. Ihm zur linken sitzt ein fetter, häßlicher weißhäutiger Mann, der etwas von einem Frosch an sich hat. Sein Name ist Jonathan Reynolds, seines Zeichens Sergeant. Gott allein weiß warum die beiden Soldaten hier hin verbannt worden sind, vielleicht sind sie einfach auch nur vergessen worden. Und so hüten sie die Akten die keiner lesen will. Doch das soll sich bald ändern. Mit einem *FW:Verborgenes erkennen* entdeckt man sieben leere Schnapsflaschen, die weniger gut getarnt im Zimmer herum stehen. Smythe steht auf und empfängt freudig-überrascht die Ankömmlinge.

"Ablösung, seid ihr die Ablösung Kameraden ?"

Nach der enttäuschenden Antwort entschuldigt sich der Leutnant und läßt die Gruppe mir nichts dir nichts mit dem gierig dreinblickenden Reynolds allein, nicht ohne vorher eine Schnapsflasche, eingeschlagen in braunes Packpapier, an sich gebracht zu haben. Nun ist es wieder einmal an den Spielern den Sachverhalt zu klären. Wird der Sergeant zum Beispiel nach Akten über die Skulptur im Kloster gefragt so druckst er herum und man muß schon 100\$ und einen *FW:Überreden* aufbringen um ihn zu überzeugen, daß die Einsicht in die betreffende Akte sehr wichtig ist.

### **Die Akte:**

#### **Akte T/S. 23/1 - Aktenvermerk zum Raub der Statuette**

**Am 11. Januar 1923 kam der Bote des Abtes von Tashinlunpo zu mir. Dieser berichtete mir, daß in der Nacht vom 10. auf 11. Januar drei Männer in Lederumhängen ins Kloster geschwebt seien und die Statuette gestohlen hätten. Die Männer seien alle Tibeter gewesen, jedoch nicht aus Schigatse. Dies deckt sich mit Zeugenaussagen von Gastwirten und Händlern, die die erwähnten Personen zu ebendiesem Zeitpunkt in der Stadt gesehen haben wollen. Ich konnte nicht ermitteln wer diese Fremden waren. Der Hinweis auf die Lederumhänge läßt jedoch vermuten, daß es sich um eine Sekte die sich aus der Bön-Religion entwickelte, handelt. Die Zusammenkünfte dieser abartigen Sekte wurden in letzter Zeit häufiger von Einheimischen beobachtet. Versammlungsort scheinen die großen Seen um Schigatse zu sein. Siehe dazu Akte T/S - 18/4. Die Männer müssen sehr geschickte Akrobaten sein, so daß bei den Mönchen der Eindruck entstanden ist, diese Männer hätten Zauberkräfte und könnten fliegen. Weitere Befragungen lehnte der Abt ab. Einerseits schien er froh, daß er nicht mehr die Statue in seinem Kloster hat, andererseits war er auch sehr beunruhigt.**

Zusätzlich findet sich noch eine Karte von Schigatse und Umgebung, angefertigt von Smythe. Die Akte T/S - 18/4 ist unauffindbar.

**Cecil Smythe**, englischer Leutnant in Schigatse, 54 Jahre

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T  
13 14 13 11 13 7 11 12 45 13

Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung: 90%; Buchführung 85%; Diskussion: 30%; Gesetzeskenntnisse: 60%; Reiten 65%; Tibetisch sprechen und verstehen: 20%;

Waffen: Rapier 45% Schaden W6+1  
22er Revolver 30% Schaden W6

**Jonathan Reynolds**, Sergeant und Adjutant von Smythe, 37 Jahre

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T  
10 6 14 6 9 3 8 18 90 10

Fertigkeiten: Bibliotheksnutzung: 98%; Buchführung: 91%; Gesetzeskenntnisse: 25%; Reiten: 5%; Singen: 60%; Spurensuche: 50%;

### **Die Klosteranlage Tashinlunpo**

Etwa 15 Fußminuten von der Stadt entfernt liegt die Klosteranlage Tashinlunpo (Berg des Segens). Der Panchen Lama hat hier seinen Sitz. Er ist unter dem Dalai Lama der zweitwichtigste Mann im Staat. Die Anlage ist am westlichen Ende von Schigatse zu finden, am Fuße des Taraberges. Diese, von einer großen Mauer umgebene, Klosterstadt mit den goldenen Grabschorten, Dächern und der riesigen Thangkasmauer stellt eine prachtvolle und in sich geschlossene Anlage dar. Lachsrot dominiert hier als Farbe. Hinzu kommen die Kontraste zwischen den braunroten Deckenstreifen, dem Weiß der Nebengebäude, dem Schwarz der Fenster und dem Gold der Dächer. Das herausragendste Gebäude ist die neunstöckige, weiße Thangkasmauer, darin werden riesige Bilder von Gottheiten aufbewahrt, die nur einmal im Jahr (bei einem Fest) zu sehen sind. Alle Hauptgebäude bilden eine Linie und weisen nach Süden. Rund um die Mauer der Klosterstadt führt ein Weg mit Gebetszylindern und Felsinschriften auf dem Pilger ständig im Uhrzeigersinn das Heiligtum umwandern. Auf der Höhe einer weißen Thangkasmauer teilt sich der Weg. Der Rechte führt an die Ostseite des Klosters hinunter, zurück zur Hauptseite des Eingangs. Der Linke verläuft weiter am Hang entlang. Bei einer weiteren Gabelung kann man entweder links hinauf zum Dzong oder rechts hinunter zum tibetischen Markt.

Zur Zeit leben etwa 3700 Mönche in Tashinlunpo. Die Mönche gehören dem Orden der Gelbmützen (Gelupkas) an. Überall in den Klosterräumen ist der süßliche Geruch der Butterlampen wahrzunehmen.

Beim Kloster angekommen stehen die Abenteurer vor einem großen dunklen Holztor. In Augenhöhe ist ein kleines Loch eingelassen. Klopfen die Charaktere an das Tor so erscheint nach kurzer Zeit ein Auge hinter diesem Loch. Der Mönch hinter dem Tor beurteilt das Aussehen des Klopfers und entscheidet dann, ob er die Gruppe hineinläßt oder nicht. Dies hängt davon ab, ob dem Klopfers ein *RW:ERx4* gelingt. Pro Tag dürfen die Charaktere nur einmal an das Tor klopfen und um eine Audienz bitten. Mißlingt der *RW*, so müssen sie es am nächsten Tag versuchen. Sollte die Gruppe die Nacht im Freien oder außerhalb der Stadt verbringen, so werden die Triaden versuchen ihnen die Waffen zu rauben.

### **Die Audienz beim Abt**

Die Gruppe betritt das Kloster. Ein breiter Fußweg führt vom Tor hinauf zwischen Wohngebäuden, kleinen Gebetshallen und Werkstätten. Auf der Hälfte des Weges zweigt ein schmaler Weg nach links ab der zu einem weiteren Tempel hinführt. In ihm widmen sich die Mönche dem Studium des Tantrismus. Im ersten Stock dieses *Ngagang* findet täglich ein

Morgengebet mit Musikbegleitung und Buttertee statt. Hier treffen sie auch den Abt des Klosters an. Dieser begrüßt die Mitglieder der Expedition. Zuvor jedoch werfen sich die tibetischen Führer huldvoll auf den Boden und der Abt segnet sie. Die Führer agieren auch diesmal wieder als Dolmetscher. Der Abt zeigt sich sehr interessiert an seinen Gästen:

### **Begrüßung des Abtes:**

*Man hat Euch eine Audienz gewährt, da ihr den Eindruck macht, daß ihr unser Vertrauen nicht ausnutzt (er hält kurz inne und schaut mit einem leichten Grinsen dem Charakter mit dem niedrigsten ER an). So seid also willkommen im Berg des Segens. Ihr seid die ersten Fremden, die in diesen Mauern weilen, nach diesen sogenannten tibetischen Experten, die die Kammer untersuchten. Der erste Europäer kam hierher im Jahre 1916, ja ich erinnere mich gut. Es war eine Frau, die den seltsamen Namen Alexandra David-Neel trug. Ja ich erinnere mich gut, sie kam aus dem fernen Land namens Frankreich. Sie war ein Mensch der schließlich dem Pfad der Erleuchtung gefolgt ist und in unserer Religion den Sinn des eigenen Lebens gefunden hat. Aber ich sehe, Ihr seht mitgenommen aus, also bitte ich Euch, trinkt mit mir Tee und eßt mit mir. Seid meine Gäste, danach werde ich Euch zur Kammer führen in der die magische Statuette ruhte.*

Seit Alexandra David-Neel hat er keine sympathischen Europäer mehr getroffen. Angesprochen auf Leutnant Smythe oder auf Professor Derekson, sagt er nur daß diese Menschen gewiß nicht die Musterbeispiele für einen Europäer darstellen würden. Der Abt weigert sich ebenfalls etwas über den Tathergang des Diebstahls zu erzählen, er deutet an, daß böse Magie im Spiel sei. Er murmelt irgend etwas über die Bön-Sekte, die jetzt nach vielen Jahren wieder aktiv sei. Wenn man etwas genaueres wissen wolle, so solle man den Leutnant fragen. Schließlich, nach einer kleinen Stärkung, führt sie der Abt zum Mausoleum von Lobsang Chökyi Gyaltse, der 1. Panchen Lama. Aus alten Texten wurde nachgewiesen, daß der Panchen Lama eine Inkarnation des Buddha Amithaba war. Als Wiedergeburt dieses Buddhas stünde er eigentlich über den Dalai Lamas. Diese ließen jedoch nie einen Zweifel daran, daß sie die unumschränkten geistlichen und weltlichen Führer Tibets waren.

### **Die Thangkas**

Das Mausoleum ist mit einem goldenen Dach überzogen, an den Wänden befinden sich verschiedenfarbige Mandalas (Wandbilder, mit religiösen Darstellungen, die zur Meditation anregen). In der östlichen Wand der Kammer, deren Innern ebenfalls mit Mandalas und Gebetsmühlen ausgestattet ist, befindet sich ein mannsgroßer Riß. Steigt man durch diesen Riß so findet man sich in einer kleineren Kammer wieder, in der ein Steinsockel steht. Auf dem Sockel befand sich die Statuette. Untersucht man den Sockel mit einem *FW:Verborgenes erkennen*, so entdeckt man Schriftzeichen, die keiner bekannten Sprache entstammen. Ein *FW:Cthulhu-Mythos* entlarvt, daß es sich hierbei um den Namen eines Großen Alten handelt: nämlich **Chaugnar Faugn** ! Außerdem stellt ein *FW:Verborgenes erkennen* fest, daß der Sockel hohl ist. Wird der Sockel aufgebrochen, so fördert er verschiedene Gegenstände zu Tage: alte Musikinstrumente, hergestellt aus menschlichen Oberschenkelknochen, Krüge und sieben Thangkas (Bild und Textrollen). Diese Thangkas sind Hinweise, wie man den großen Alten Chaugnar Faugn wiedererwecken kann und was passiert, wenn dies geschehen ist. Um eine Thangka zu entschlüsseln benötigt man einen erfolgreichen *FW:Anthropologie*, einen *FW:Linguistik* und einen *FW:Archäologie*. Wahlweise kann einer diese *FW*, durch einen *FW:Cthulhu-Mythos* ersetzt werden. Natürlich kann auch einer der Führer zu Rate gezogen werden. In diesem Falle erhält man einen Bonus von +15% auf die Fertigkeit Linguistik. Die Entschlüsselung einer Thangka dauert fünf Stunden, so daß an einem Tag nicht alle Schriftrollen übersetzt werden können. Den

Charakteren ist es nicht erlaubt im Kloster zu übernachten.

### **Thangka 1:**

Für die erste Thangka braucht man keinen Fertigkeitswurf. Ein *RW:Idee* reicht schon um zu erkennen, daß es sich bei der Darstellung von Kreisen und Ellipsen um eine astronomische Zeichnung handelt. Die dargestellte Position der Gestirne ist in ungefähr sechs Tagen erreicht (gibt ein *RW:Wissen* oder ein *FW:Astronomie* bekannt).

### **Thangka 2:**

Diese Bildrolle enthält eine Warnung des ersten Dalai Lama (dessen Grabstätte übrigens auch im Kloster ist) vor der Skulptur. Er selbst, so fährt er fort, habe den Schrecken der Hügel in Stein gebannt. Eine ganze Nacht lang kämpften er und der Gott, bis der Dalai Lama seine ganze Zauberkraft zusammennahm und einen Versteinerungszauber anwandte. Einmal aber aus dem Schlaf erwacht, bringt Chaugnar Faugn nur Unglück über die gesamte Menschheit.

### **Thangka 3:**

Eine Weissagung des Mu-Sang: *...die Tscho-Tscho, ähnlich wie die Mirie Nigri, aber sind die wahren und ehrfürchtigsten Diener. Doch auch sie müssen auf ihn warten: den weißen Akolyten. Ein weißer Mann, der aus dem Westen kommen wird, um Ihn zu erwecken. Und sobald er genähret wurde und sicher jenseits der aufgehenden Sonne ruht, wird er die Welt besitzen. Dann wird alles, was nun in dieser Welt ist - Kreaturen, Pflanzen - von dem Großen Chaugnar verschlungen werden. Alle Dinge, die heute sind oder jemals waren, werden aufhören zu sein, und der Große Chaugnar wird den Raum mit seinem Selbst erfüllen. Selbst seine Brüder wird er verschlingen, seine Brüder, die er von den Bergen herab ruft, auf daß sie voller Ekstase wüten mögen.*

**Thangka 4 (hier ist nur ein *FW:Linguistik* nötig, denn dieses Manuskript wurde von dem ersten Europäer in Tibet, dem portugiesischen Jesuiten Pater Antonio de Andrade, geschrieben - ist also keine "einheimische" Thangka.):**

*Anno Domini 1624.*

*Wie zufor bediene ich mich der Form des Schraybens, wie auch die Tibeter es tuhn: auf dehnen Bildrollen...Heute zeigte mir meyn treuer Diener Tin-Sin ein gahr abscheuliches Ritual, der geheymen Boensekte. Aus unserem Verstekke beobachteten wir furchtbarste Creaturen. Degenerihrt durch Mißgeburt und Die Erbsünd. Diejenigen, die an dieser unheilgen Mess teilnahmen, waren allesamt dunkelheutig und nicht viel gröszer als das sie mir bis zur Hüft gereycht hätten. Ihre Gesichter waren nur ein einzger Brey aus gelbgrünlichem Eyter der just sie auf allen Vieren in obszönen Stellungen um das Abbild ihres Gottes krochen, auf den Boden tropfte und itzo eyne Schleimspur hinterließ. Tin-Sin erzählte mir, das diese Rass schon sehr alt sey. Er nannte sie die Mirie Nigri, so ungefähr muß sie wohl geheyßen haben, nach unseren abentländschen Ohren jedenfalls...Wie soll ich diese Wesen je bekehren, die doch alles Böse der Welt in sich vereyngn. Angewidert und voller Furcht verließen wir die Plattform in der Nähe des Diring-Tscho und eylten nach Hause, um dort zwölf Rosenkränz fuer die Mutter Gottes zu beten...*

### **Thangka 5:(Autor unbekannt)**

*...Wenn jetzt diese Konstellation erreicht ist, so muß der weiße Akolyt die Tränen des Azatoth vom Sockel trennen, während die Diener weiter um das Abbild von Ganesha*

oder wie er auch heißt Chaugnar des Großen kriechen. Die Tränen hält er in beiden Händen und läßt das Licht von den Sternen durch sie leuchten, derweil zwei der Kriechenden ewigen Ruhm erlangen indem sie sich auf die Stoßzähne der Statue aufspießen. Dann nach dem großen Cham-Tanz wird er erwachen...

**Thangka 6:(Text von Milarepa; Auszug aus "Die Hunderttausend Gesänge")**

Äonen weit in ferner Vergangenheit, da kam der Schrecken der Hügel von den Sternen nieder und mit ihm seine Brüder. Sie alle folgten dem Rufe Katalas des Großen. Zwischen ihnen und einer Rasse, die die Erde schon lange vor ihnen bevölkerte entbrannte ein großer Kampf, der Jahrtausende dauern sollte. Dann als das große Land Indien mit China zusammenstieß, verließ Ganesha seinen Vetter Katala und wählte sich das neue Gebirge, den Himalaja, als seinen Thron. Seine Brüder schickte er in andere Kontinente, von denen ich nichts zu berichten weiß...

**Thangka 7:(Text von Milarepa; Das Lesen dieses Textes kostet 1/W6 Punkte an geistiger Stabilität. Dafür aber erhält man den Zauber "Braue Weltraummet"- nachzulesen im Cthulhu- Mythos Quellenbuch)**

...um also das Met zu brauen, benötigst du sechs Zutaten", sprach der Yeti zu mir. "Blätter des Wachholderbusches, das Extrakt des Mochusochsen, eine Kralle vom Diener des Hasturs, Wasser aus einem der großen Salzseen, Blut eines Menschen und..." sagte er und lächelte "das geraspelte Horn eines Yeti."

"Diese wirken dann eine Woche lang in einem Steingefäß aufeinander ein. Dann mußt du den Trunk mit deinem Willen verzaubern. Wenn du ihn dann trinkst, so erhältst du die Luft der großen Alten, während dich die Diener des Hastur zu den Sternen tragen, dort wo die Heimat von Chaugnar ist..."

Mit diesen Informationen sollte es den Spielern möglich sein das Plateau der Kultisten zu finden. Der Weiße Akolyt, Professor Derekson, ist gekommen um Chaugnar Faugn zu erwecken. Aus einem Text erfuhr Derekson daß alle Anhänger, die sich um den Gott verdient gemacht haben, für immer vor seinem Zorn sicher seien. Den Weiße Akolyten erwarte sogar eine hohe Belohnung. Dereksons geistige Stabilität hat sich dem Nullpunkt zugewandt. Je näher der Tag der Beschwörung rückt, desto öfters träumt er von dem furchtbaren Großen Alten. Chaugnar Faugns mentale Kräfte deformieren jede Nacht das Gesicht des Professors. Seine Nase und Ohren wachsen bis seine Gesichtszüge einer Karikatur des Gottes gleichkommen. Chaugnar steht immer in geistigem Kontakt zu seinem Weißen Akolyten.

Aufgrund der Landkarte, die in dem Büro von Smythe gefunden wurde, läßt sich der Weg zum Diring-Tscho schnell heraus finden. Die Expedition muß sich erneut auf den Weg machen. Der Spielleiter kann sich überlegen Shepard jetzt herauszuhalten (falls er nicht schon tot ist - Shepard, nicht der Spielleiter). Es ist fraglich, ob dieser wirklich das Interesse hat einen Gott zu sehen. Natürlich heften sich nun auch die Triaden, die sich in Schigatse versteckt hielten an die Fersen der Spieler. Der Marsch bis nach Diring-Tscho dauert vier Tage und führt durch Schluchten und über eine Hängebrücke. Wie geschaffen also für einen Anschlag aus dem Hinterhalt.

**Der Marsch zum Diring-Tscho**

Insgesamt sind 40 Kilometer zurückzulegen. Der erste Tag verläuft ereignislos, bis auf die Überwindung einer Steilwand: sechs FW: Klettern. Am zweiten Tag werden die Charaktere von wildem Hufgetrappel und entsetzlichem Fauchen geweckt. Ein Luchs hat ein Yak gerissen und stürzt sich auf den ersten der Charaktere, der aufwacht. Im Laufe des dritten Tages wird die

Gruppe das Opfer eines Überfalls der Triaden. Sie lösen W6+2 Felsbrocken aus den Bergen und lassen diese auf die Abenteurer, die sich in einer Schlucht befinden, herab fallen. Dem Spieler muß ein RW: *Glück* gelingen, um nicht von einem Stein getroffen zu werden. Mißlingt der Wurf, so bleibt immer noch ein FW: *Ausweichen*. Schlägt auch dieser fehl, so nimmt der Getroffene W10+1 Punkte Schaden. Am vierten Tag erreicht die Gruppe eine 45 Meter lange Hängebrücke, falls sich Shepard noch in der Gruppe befindet hat er an dieser Stelle seinen stärksten Anfall. Die Hängebrücke führt über eine tiefe Schlucht, von zirka 100 Metern. Haben die Charaktere die Brücke betreten, so tauchen am anderen der Überführung plötzlich kleine, dunkelhäutige Wesen auf: die Mirie Nigri. Vier dieser Wesen machen sich an den Seilen der Hängebrücke zu schaffen. Das Ende der Brücke sollte so weit weg sein, daß man die Mirie Nigri nicht mehr erreichen kann, bevor diese die Seile gekappt haben. Der Anblick der Mirie Nigri kostet 0/W8 Punkte geistige Stabilität.

**Die Mirie Nigri**, dunkelhäutige Zwergenrasse

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T \ BR (Durchschnittswerte)

15 14 7 14 5 3 / 3 / 13 20

Waffen: Biß 40% Schaden: W6  
 Klaue 50% Schaden: W6

Erst wenn einem Mirie Nigri ein Angriff mit der Klaue gelingt, darf er in derselben Runde beißen. Anblick: Verlust von 0/W8 Punkte geistige Stabilität

Hier ist wieder die Kreativität des Einzelnen gefragt. Vielleicht ist ja ein Scharfschütze unter den Abenteurern, der die Wesen mit einem gezielten Schuß zu Strecke bringen kann. Oder man benutzt ein Wurfgerät. Oder...

Der fünfte Tag. Das Plateau ist fast erreicht. Von weitem kann man schon den Diring-Tscho sehen, einen Salzsee von ungefähr vierhundert Metern Durchmesser. Von Kultisten keine Spur. Diese lassen sich erst in der Nacht sehen, um den endgültigen Tanz der Wiedererweckung zu tanzen. Den Cham-Tanz !

## **FINALE**

Schon in der Dämmerung sieht man die Sterne am Himmelszelt blinken und blitzen. Der Mond steht sichelförmig über dem Firmament. Die Sonne versinkt, einen rosafarbenen Schleier über die Berge werfend. Von irgendwoher ertönt eine Art Singsang. Eine magische Nacht. Mit einem FW: *Horchen* kann man die Stimmen, die sich zum Gesang erhoben haben lokalisieren. Sie sind in einiger Entfernung vor dem großen Eingang einer Höhle, die mit dem Rücken zum See liegt, zu finden. Dort, auf dem Plateau, tragen gerade drei Tibeter mit Lederumhängen (Bönmagier) die Statuette aus der Höhle heraus. Um die Skulptur hat sich ein Kreis gebildet aus den Bönmagiern und den Mirie Nigri. Sie alle tanzen um das Abbild ihres Gottes Chaugnar Faugn. Die Magier scheinen zu schweben, während sie sich immer schneller im Kreis drehen. Die dunklen Zwerge mit ihren eitrigen Gesichtern, kriechen auf allen Vieren auf dem Boden und urinieren, während auch sie die Statue umrunden. Der Anblick dieses bizarren Rituals kostet 0/W4 Punkte geistige Stabilität.

**typischer Bönmagier**, Tibeter und Kultist

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T

14 17 9 12 10 6 9 9 0 13

Fertigkeiten: Klettern: 50%; Schleichen 60%; Springen 40%; Tarnen: 55%; Verborgenes erkennen: 30%; Telekinese 25%

Waffen: Faust 50% Schaden W4 + 1  
 Fuß 30% Schaden W6

**James R. Derekson**, Professor und Kultist, 60 Jahre

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T  
6 7 11 5 18 13 20 15 0 9

**Fertigkeiten:** Anthropologie: 80%; Astronomie: 55%; Cthulhu-Mythos: 56%; Geologie: 30%; Okkultismus: 55%;  
**Psychologie:** 25%; **Religionswissenschaften:** 89%; **Rhetorik:** 75%; **Tibetisch sprechen und verstehen:** 70%  
**Er besitzt folgende Zauber:** Rufe Chaugnar Faugn; Rufe Mirie Nigri; Binde Mirie Nigri

Dann tritt eine Gestalt, vollkommen in einen Lederumhang eingehüllt, aus der Höhle: Derekson. Die Nacht ist mittlerweile hereingebrochen. Die Sterne funkeln jetzt so scharf wie Diamanten. Der Professor ist in den unheiligen Kreis der Tänzer getreten. Ungefähr dreißig Personen befinden sich auf dem Plateau. Jetzt wirft der Weiße Akolyt Derekson seine Kapuze zurück und zum Vorschein kommt ein entstelltes, wahnsinniges Gesicht. Seine Nase ist um das dreifache angeschwollen. Links und rechts von ihr haben sich zwei längliche Wulste gebildet, die an Stoßzähne erinnern. Dereksons Ohren sind ebenfalls unnatürlich angeschwollen und voller Eiter. Es hat den Anschein, als ob sich in ihnen etwas bewegen würde. Seine Augen sind von unzähligen Gesichtsfalten beinahe zugedeckt. Unter dem Umhang erkennt man das sein Bauch ziemlich aufgebläht sein muß. Jeder der Dereksons so sieht verliert *1/W6 Punkte geistige Stabilität*. Als er zur Statue tritt verfällt er in eine Art Gesang bestehend aus gutturalen Lauten, während er die Diamanten aus dem Podest herausnimmt. Dann richtete er diese auf die Sterne. Gleichzeitig stürzen sich zwei Mirie Nigri auf die Stoßzähne der Statue und opfern sich so für ihren Gott. Der Gesang schwillt an, als das gebündelte Licht der Sterne durch die Diamanten schießt. Dabei entsteht ein unglaublich hoher Ton, der bis zur Schmerzgrenze reicht. Der Statuette zerfällt langsam. Das heißt der Stein aus dem sie gemeißelt wurde bröckelt ab. Dann erkennt man das sich darunter ebenfalls ein weiteres Abbild des Gottes befindet. Und dieses Abbild wächst. Es sprengt seine Schale, die es umgab. Natürlich kommt man sehr schnell dahinter, daß dies was da vor den Augen der Charaktere wächst gar kein Abbild, sondern der wirkliche Gott ist. Dieser wurde vor vielen hundert Jahren, durch einen Zauber des Panchen Lama in einen Stein verwandelt. Die ganze Zeremonie dauert ungefähr eine Stunde, dann erwacht Chaugnar Faugn endlich wieder zum Leben. Sein Anblick kostet *W4/2W10 Punkte geistige Stabilität*. Sobald er wach ist greift er sich den Nächstbesten. Hat er genug unter den Charakteren und seinen Anbetern "aufgeräumt", so stimmt er einen Gesang an, mit dem er seinen Bruder, der in den Pyrenäen ruht, weckt. Sollte es erst einmal soweit kommen, ist es fast unmöglich Chaugnar Faugn zu stoppen. Diejenigen, die im Besitz eines älteren Zeichen sind werden vom Gott verschont und dürfen sich in Sicherheit bringen. Der Rest der Menschheit aber...

**Chaugnar Faugn**, Gott-Schrecken von den Hügeln

ST\ KO \ GR \ GE \ IN \ ER \ BI \ MA \ gS \ T \ BR \ R

65 140 40 30 25 / / 35 / 90 300 sp

**Waffen:** Biß 100% Schaden W6 Punkte KO pro Runde

Ring 80%

Schaden kein Schaden, Opfer wird festgehalten.

**Verlust an geistiger Stabilität:** Als Statuette 0/W6; als lebender Gott W4/2W10

Überreste eines Opfers von Chaugnar 0/W6

Wie es weitergehen könnte, wenn der *Schrecken aus den Hügeln* ersteinmal erwacht ist, ist völlig der Phantasie des Spielleiters überlassen. Vielleicht müssen die Helden ja eine Reise zum Heimatplaneten Chaugnars machen, um dort ein Mittel zu finden mit dem man ihn unschädlich machen kann oder es kommt zu einem großen Showdown, bei dem die Royal Air Force und die US Air Force den Unhold aus der Luft attackieren mit den Abenteurern als Bordschützen selbstverständlich (o.k., o.k., das würde eher unter die Kategorie *B-Picture* fallen). Oder kann ein Älteres Zeichen den Unhold zur Strecke bringen? Mannigfaltig sind die Enden die der Spielleiter in petto haben kann, aber das ist eine andere Geschichte...



Zurück zur Zeremonie. Die Charaktere sind nicht die einzigen, die die Zeremonie beobachten. Die Triaden sind auch noch mit von der Partie. Wenn die Abenteurer sich unschlüssig sind, ob sie eingreifen sollen oder nicht, kann der Spielleiter die Triaden als Joker benutzen. Diese können dann die "Drecksarbeit" unter den Anbetern verrichten, während die Spieler weiter auf den "günstigsten Augenblick" warten. Oder aber, sollten die Charaktere die Zeremonie gestoppt haben, so können die Triaden nach dem Kampf erscheinen und die Statuette für sich fordern. Der Spielleiter sollte sich die Triaden auf jedenfall als Trumpf aufbewahren.

### **ABSCHLUSS**

Haben die Charaktere es tatsächlich geschafft, den Luchsen, Triadenangriffen und dem weißen Akolyten zu widerstehen so erwartet sie eine hohe Belohnung. Für jeden der dieses Abenteuer überstanden hat gibt es *+W10 Punkte an geistiger Stabilität*. Dann erhält jeder Spieler ebenfalls *+W8 Punkte* auf die Fertigkeit *Klettern* hinzu. Hat das Team es geschafft die Statuette an sich zu bringen, so halten sie neun Millionen Pfund in den Händen. Jeder Museumsdirektor in der ganzen Welt wird sich nach dieser Skulptur die Finger lecken. Vielleicht ist es aber auch klüger diese Skulptur zu vernichten, ehe sie noch mehr Schaden anrichten kann. Nützliche Tips zur endgültigen Vernichtung des Gottes kann bestimmt der Abt, wenn nicht sogar der Panchen Lama von Tashinlunpo geben. Zusätzlich erhält jeder Überlebende noch *+5 Punkte an Chtulhu-Mythos*. Das bestandene Abenteuer sollte die Charaktere aber keinesfalls übermütig für die Kommenden machen denn:

*Eignet auch hoher Ruhm dem Ti-Se mit weißen Gletschern,  
Ist er ein Berggipfel doch nur gekleidet in Schnee.*

**Zusätzliche Szene**

## **Die Pilze im Himalaja**

### **Einleitung**

Diese Szene läßt sich ohne weiteres in einen der Tage einbauen, in der sich die Charaktere auf ihrem Marsch durch das Gebirge befinden. In dieser Szene machen die Spieler Bekanntschaft mit den Funghi vom Yuggoth, einer Rasse von geflügelten Pilzwesen, die im Himalaja Erzabbau betreibt.

### **SZENE**

Während des Marsches fällt einem der Charaktere ein besonders auffälliger Höhleneingang ins Auge. Die Wände dieses Einganges scheinen mit einer Art Glas überzogen worden zu sein, hinter dieser Schicht ist das Gestein schwarz. Ein *FW:Geologie* ergibt, daß es sich hierbei um einen künstlich geschaffenen Eingang handeln muß. Der Gang führt einige hundert Meter steil ins Berginnere hinab. Nach einer Weile hören die Charaktere ein Wimmern. Der Gang weitet sich und sie stehen in einer großen Höhle in der sechs hüftgroße metallische Zylinder stehen. An der Decke schweben verschiedenfarbige Boviste, die ständig pulsieren und ein rötlich-violettes Licht von sich geben. Schaut sich einer der Charaktere die Zylinder genauer an so findet er einen kleinen Hebel. Falls er ihn betätigt hören die Zylinder auf mit ihrem Wimmern und fangen an zu reden. In den Behältern sind nämlich menschliche Gehirne untergebracht, die von den Funghi für schreckliche Experimente mißbraucht worden sind. Die Sprache dieser Hirne ist englisch, doch

die Sätze ergeben für die Spieler keinen Sinn. Die lange Gefangenschaft hat alle Hirne wahnsinnig werden lassen. Bleiben die Charaktere länger als fünf Minuten in der Kaverne, kommt aus dem gegenüberliegenden Teil der Höhle ein Funghi angefliegen und greift die Abenteurer an. Der Anblick dieses Wesens kostet *0/W6 Punkte geistige Stabilität*. Sollten die Abenteurer das Wesen besiegen, so ist der Weg zur nächsten anliegenden Kaverne frei. In dieser Höhle befindet sich in der Mitte ein riesiger, grünlich schimmernder Pilz, der bis zur sechs Meter hohen Decke aufragt. In der Decke ist ein Loch, welches in einen höher gelegenen Teil der Mine führt. Berühren die Charaktere den Pilz, so sprengt er W20 Sporen ab, die auf die Charaktere niederregnen. Alle die einen *RW:Glück* nicht schaffen werden von diesen Sporen getroffen und erleiden einen Schaden von W4+1 Trefferpunkten. Die Erfahrungen in der Höhle bringen + 5% auf die Fertigkeit *Cthulhu-Mythos*.