

Das Grauen in den Red Mountains

Call of Cthulhu Abenteuer für 2 bis 4 Spieler
Spieldauer 3 bis 5 Stunden

v o n G e r h a r d S c h m e u ß e r

Ein Dozent der Miskatonic Universität und seine zwei Assistenten fallen bei einer wissenschaftlichen Exkursion in den Rocky Mountains einem mysteriösen Unfall zum Opfer. Mitleidig geworden, versuchen die Spieler die Hintergründe aufzuklären und kommen dabei dunklen Mächten auf die Spur.

Einleitung

Eine für Abenteuer sehr gut geeignete Gegend in Amerika sind die Rocky Mountains, die sich westlich der großen Ebenen erheben und Bestandteil der nordamerikanischen Kordillieren sind. Sie durchziehen wie eine gigantische Mauer den gesamten nordamerikanischen Kontinent von Alaska bis New-Mexico und sind zwischen 300 und 600 km breit. Viele weltberühmte Naturdenkmäler wie der Yellowstone Nationalpark, der Great Salt Lake oder die Westerkulisse des Monument Valley liegen in diesem Gebiet. Der Höhenunterschied zwischen den Gipfeln, die bis zu 4500 m über Meereshöhe erreichen, beträgt 2000 bis 2500m. Trotz vergleichbarer Höhenunterschiede erinnern die Rocky Mountains nur selten an europäische Alpenlandschaften. Die Formen sind wuchtiger, und die zwischengelagerten Plateaus nehmen im Verhältnis zu den Gebirgsmassiven größeren Raum ein.

Als besondere Vertreter der Tierwelt zählen der als Jagdbeute begehrte Wapiti-Hirsch, das scheue Dickhornschaf, der Puma oder Berglöwe und der riesige Grizzlybär, der im Tierreich nur einen Feind hat: einen Menschen mit einem Gewehr und guten Nerven.

Die Winter in den Rockies sind lang und hart. Gefürchtet sind die sogenannten Blizzards, plötzliche Schneestürme, die Wanderer überraschen können. Immer wieder sind Menschen erfroren, wahnsinnig geworden oder verhungert und manche haben sogar ihre Kameraden aufgefressen um sich am Leben zu erhalten.

In den nordamerikanischen Kordillieren trafen indianische, iberomexikanische und angelsächsische Kulturelemente aufeinander. Lange Zeit war der Gebirgsraum eine Domäne kriegerischer Indianer und einiger unerschrockener Trapper. Erst Mitte des 19. Jahrhunderts

besiedelten die Mormonen das Gebiet. Bald darauf kam es zu dem berühmten Goldfieber zwischen 1858 bis 1900. Neben Gold fand man auch andere begehrte Metalle, Silber, Kupfer und Blei. Siedlungen schossen geradezu aus dem Boden und erlebten eine kurze Blütezeit bis die Vorkommen erschöpft waren. Noch heute zeugen zahlreiche Geisterstädte von diesen glänzenden Jahren.

Unser Abenteuer spielt in einem kleinen Ort namens Hardrock in der Nähe der Stadt Silverton. Auf der Karte findet man Silverton im südöstlichen Abschnitt der Bergkette, der zum Bundesstaat Colorado gehört nördlich des Reservats der Ute-Indianer. Die umliegenden Berge haben den Namen Grenadier Range und unter ihnen befindet sich auch der immerhin 3929m hohe Red Mountain, der im Mittelpunkt unseres Abenteuers steht.

Was bisher geschah

Dr. Robert Angley gehört zum Lehrstuhl für Biologie der Miskatonic Universität in Arkham, dem Ausgangspunkt und Fokus vieler Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Cthulhu Mythos. Genauer gesagt ist Dr. Angleys Fachgebiet die Botanik Nordamerikas, und als anerkannte Kapazität wird er des öfteren gebeten, Publikationen über dieses Thema vor ihrem Erscheinen zu rezensieren.

Bei der gründlichen Durchsicht einer Neuerscheinung namens "Flora Nordamerikas" stößt Dr. Angley auf die Fotografie einer Pflanze, die vom Autor des Buches irrtümlich für eine bereits bekannte Art gehalten wurde, in Wirklichkeit jedoch bisher noch nicht katalogisiert ist.

Angleys Forscherdrang wird geweckt. Er erkundigt sich beim Verlag des Buches über die Herkunft der Fotografie und erhält die Auskunft, daß die Aufnahme in der Umgebung des Red Mountains in den Rocky Mountains gemacht wurde.

Ein Kurzurlaub in den Bergen ist eine willkommene Abwechslung vom Alltag an der Universität und da er ohnehin in die Ferien fahren wollte, beschließt der Wissenschaftler, zusammen

mit seinen zwei Assistenten Paul Bishop und Marc Putnam, eine Exkursion in die Rocky Mountains zu machen um die von ihm entdeckte Pflanze zu suchen.

Schon wenige Tage darauf sind die Koffer gepackt und die kleine Gruppe reist mit der Eisenbahn und dem Autobus nach Hardrock. In dem kleinen Ort logieren sie im einzigen Gasthaus, dem "Silver Arrow".

In den ersten Tagen ihres Aufenthalts unternehmen die Forscher Wanderungen in der nSheren Umgebung, k÷nnen die gesuchte Pflanze aber nicht finden. Am vierten Tag beschlie¼t die Gruppe, einen Ausflug zum Red Mountain zu unternehmen, da sie vermuten, das gesuchte GewSchs komme erst ab einer gewissen H÷henlage vor.

Den nebul÷sen Warnungen der Einwohner von Hardrock zum Trotz brechen sie im Morgengrauen mit ihren Rucksäcken auf.

Was Dr. Angley nicht ahnen konnte ist, da¼ eben jene Pflanze nicht nur eine bisher unbekannt Art ist, sondern ¼berhaupt nicht irdischen Ursprungs ist. Vielmehr wurde sie von au¼erirdischen Monstrosit¼ten Lovecraft'scher Phantasie, den Fungi von Yuggoth eingeschleppt, die ein geheimes Bergwerk auf dem Red Mountain betreiben.

Die drei MSnner werden nie wieder gesehen...

Die Aufgabe der Spieler ist nun, das Schicksal der kleinen Expedition aufzuklären und dem unnatürlichen Treiben der Fungi von Yuggoth ein Ende zu bereiten.

Es beginnt in Arkham..

Dr. Robert Angley hatte in letzter Zeit dadurch Aufsehen erregt, da¼ er gegen die Stadt Arkham vor Gericht zog, um ein Stauseeprojekt in der NShe der Stadt zu verhindern. Angley sah darin eine Gefahr für Bestände seltener Pflanzen.

Da in den 20er Jahren das Wort Umweltschutz allerdings noch unbekannt war, zog sich der Wissenschaftler den Zorn der Öffentlichkeit zu. Man sprach von einem Skandal, ja selbst der Bürgermeister von Arkham sah sich gezwungen, persönlich einzugreifen. Der Spielleiter kann diesen Sachverhalt verwenden, um die Spieler auf eine falsche Spur zu lenken.

Das Verschwinden der Forschergruppe spricht sich natürlich schnell in Universitätskreisen herum, und schon bald darauf erscheint ein Artikel darüber im Advertiser (Spielerhinweis Nr. 1).

In Arkham stehen den Spielern folgende Informationsquellen zur Verfügung:

Der Lehrstuhl für Biologie der M.U.

ist im Gebäude der naturwissenschaftlichen Fakultät der Universität beheimatet. Die Spieler können sich dort an den Direktor, Dr. Conrad Miller wenden. Der Weg zu Dr. Miller führt jedoch über das Sekretariat des Lehrstuhls, wo bereits wenig Beredsamkeit (Schnellreden- Wurf) der Spieler genügt, um einige sehr wertvolle Informationen von der Sekretärin zu erhalten. Immerhin ist das Verschwinden der drei Kollegen dort das Tagesgespräch.

Sie erfahren den Grund von Dr. Angleys Expedition und falls sie nach dem Buch "Flora Nordamerikas" fragen, da¼ er es auf seine Reise mitgenommen hat. Leider ist außerdem beim Verlag selber kein weiteres Exemplar verfügbar, da es noch nicht im Handel ist. Bestenfalls können die Spieler den Briefwechsel Angleys mit dem "Natural Science Verlag" einsehen (Spielerhinweis Nr. 2). Sie können weiterhin erfahren, da¼ die Vermissten in Hardrock im "Silver Arrow" logierten und ihr Gepäck noch dort ist.

Im Übrigen verläßt sich der Lehrstuhl voll und ganz auf die Polizei, die den Fall bearbeitet.

Die Redaktion des Arkham Advertiser

wurde eigentlich erst durch Gerüchte an der Universität über das Verschwinden Dreier ihrer Mitglieder auf die Geschichte aufmerksam.

Roberta Henley, fest angestellte Reporterin des Advertisers, verfasste den Artikel darüber. Die engagierte, junge Journalistin muß erst überzeugen werden, da¼ die Spieler nicht von der Konkurrenz, der 'Gazette' sind, bevor sie den Spielern weiterhilft. Die wesentlichen Informationen für ihren Bericht erhielt sie von der Polizeiinspektion in Arkham, so da¼ die Spieler hier wie dort das gleiche in Erfahrung bringen können.

Je besser ihre Beredsamkeit ist, desto mehr der aufgeführten Informationen erhalten die Spieler:

- Dr. Angley logierte im Gasthaus "Silver Arrow" in Hardrock

Die Bibliothek der Miskatonic Universität

Sie darf in keinem Abenteuer fehlen, das in Arkham seinen Ausgang nimmt.

Die Spieler benötigen einen erfolgreichen Bibliotheksbenutzungswurf je Information:

- Dr. Angley hat in den letzten Jahren einige Artikel über die Pflanzenwelt Nordamerikas in einschlägigen Fachzeitschriften veröffentlicht.

- Eine Landkarte, auf der die Grenadier Range eingezeichnet ist, ist zwar vorhanden, aber wegen des Maßstabs von 1:200.000 verschafft sie nur einen groben Überblick. Vielleicht gibt der gerade diensthabende Bibliothekar den Spielern den Tip, es einmal in Jaywill's Book Store in der West Church Street zu versuchen.

- Die Bergbaugesellschaft namens Pacific Mining Company legte die Silbermine auf dem Red Mountain wegen einiger tragischer Unfälle und unerklärlicher Vorkommnisse 1905 still, obwohl das Vorkommen noch nicht erschöpft war:

Im Jahre 1903 kamen bei einem Einsturz des Stollens 15 Bergleute ums Leben. Im selben Jahr wurde die Umgebung der Mine durch eine Lawine völlig zerstört. Kurz darauf brach eine seltsame Krankheit unter den Bergarbeitern aus, die den Betrieb fast völlig lahmlegte und der etwa ein Viertel der Einwohner zum Opfer fielen. (*Die diesbezüglichen Ausführungen können mit einem Diagnose-Wurf besser verstanden werden, da sie vor medizinischen Fachausdrücken wimmeln.*) Die Symptome bestanden darin, daß sich das Körpergewebe im Laufe von wenigen Monaten in eine schwammartige Masse verwandelte, wobei ähnlich wie bei Lepra immer größere Partien in Mitleidenschaft gezogen wurden. Die Ursache konnte genausowenig festgestellt werden, wie eine Behandlungsmethode werden konnte. Eine Regierungskommission verhängte eine einjährige Quarantäne über Hardrock. Bis auf diesen einzigen, aber dafür umso heftigeren Ausbruch in Hardrock ist die Krankheit auf der ganzen Welt unbekannt.

Reise in die Rocky Mountains

Die Spieler werden es nun kaum erwarten können, selber nach Hardrock zu reisen.

Im Gepäck sollte warme Kleidung nicht fehlen, auch wenn unser Abenteuer im Spätsommer spielt. Spieler, die den Drang zum Bergsteigen spüren, dürfen ihre Kletterausrüstung mitnehmen, obwohl sie dieses Abenteuer auch ohne sie bestehen können.

Arkham liegt an der Ostküste der Vereinigten Staaten, während die Rocky Mountains über 2000 Kilometer entfernt an der Westküste liegen.

Im Jahr 1924 war es noch nicht üblich, eine solche Reise mit dem Automobil zu unternehmen, von Flugzeugen ganz zu schweigen.

Das nächstgelegene Reisemittel für die Spieler ist die Eisenbahn. Die Spieler gelangen über Boston, Chicago, und Denver, wo sie jeweils umsteigen müssen, nach Silverton.

Es hängt von der Stimmung des Spiels ab, wie sorgfältig die Spieler ihre Reiseroute planen. Schlimmstenfalls müssen die Spieler empfindlich mehr Geld und Zeit aufwenden, wenn der Fall eintritt, daß sie ihren Anschlußzug verpassen oder sie sich auf einem Bahnhof wiederfinden, von dem aus kein Zug in die gewünschte Richtung geht.

Wenn alles glatt geht, brauchen die Spieler 2 bis 3 Tage um von Arkham nach Silverton zu gelangen. Es empfiehlt sich Schlafwagenabteile zu reservieren, obwohl sie auch im unbequemen Zugabteil übernachten können. Die Fahrtkosten für eine solche Reise dürften zu jener Zeit etwa 30 Dollar betragen haben.

Von Silverton aus fährt ein klappriger Überlandbus über Hardrock nach Telluride und Lake City, der jedoch nur einmal täglich verkehrt. Je weiter sich der Bus von Silverton entfernt, desto schlechter wird die Straße und der Spielleiter darf hier das literarische Vorbild Lovecrafts, die Buslinie nach dem berechtigten Innsmouth anklagen lassen.

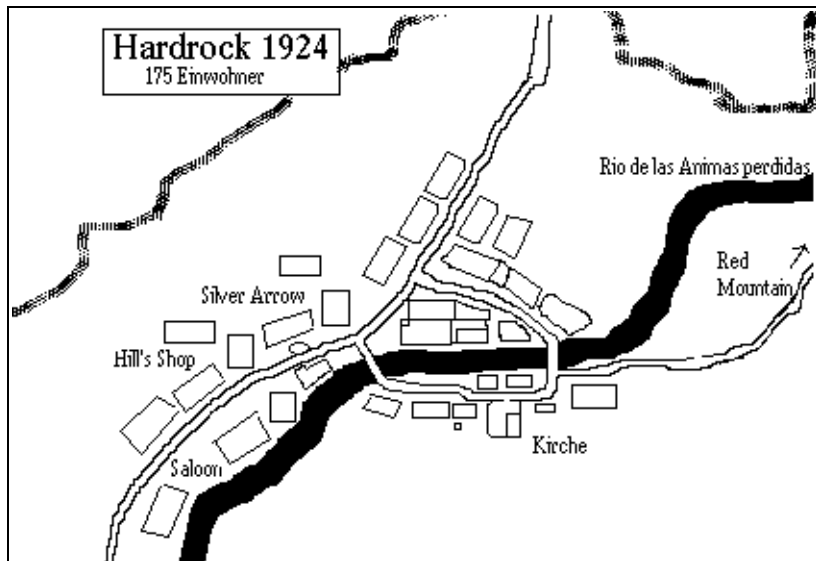
In Hardrock

Irgendwann in diesem Abenteuer werden die Spieler an der Bushaltestelle in Hardrock ankommen, direkt gegenüber dem Gasthaus "Silver Arrow".

Hardrock ist eine kleine Siedlung, die im letzten Jahrhundert gegründet wurde als eine Silbermine auf dem Red Mountain eröffnet wurde. Der Red Mountain tront über dem Tal, in dem die kleine Ortschaft liegt, durch die das lebhaft fließende "Rio de las Animas perdidas" fließt.

Je weiter man nördlich in Richtung Mexiko kommt, desto mehr spanische Namen trifft man an, und die ersten Europäer, die die Gegend der Grenadier Range erkundeten, waren Spanier im Jahr 1758.

Mit einem erfolgreichen Spanisch-Wurf kann der Name als "Fluß der verlorenen Seelen" übersetzt werden. Es geht die Sage, daß in den frühen Tagen ein Trupp spanischer Soldaten, der mit einem Kanu auf dem Fluß unterwegs war, spurlos verschwand. Andere behaupten dagegen, der Name sei die spanische Übersetzung der Indianischen Bezeichnung für dieses Gewässer.



Seit der Epidemie und der damit verbundenen Aufgabe des Silberabbaus vor 18 Jahren, mit der die einzige Einnahmequelle versiegt, verfiel der Ort erschreckend schnell. Die meisten Einwohner sind inzwischen weggezogen, so daß die Einwohnerzahl des Ortes nur noch einen Bruchteil der einstigen von 400 betrug. Dementsprechend stehen viele Behausungen leer und sind dem Verfall preisgegeben. Die heutige Bevölkerung lebt von dem, was der karge Boden hergibt, der Pelztierjagd und ihren Erinnerungen an bessere Tage.

Die wenigen Bewohner, die zu sehen sind, sind schlecht gekleidete wenig vertrauenerweckende Gestalten, bei denen die Spieler allzu leicht Neid erregen können. Da sie selten mit Fremden in Kontakt kommen, sind sie einerseits mißtrauisch, andererseits stets auf irgendeinen Vorteil aus, den sie erlangen können.

Der eine oder andere trägt noch immer die Narben, welche die rätselhafte Seuche an ihm hinterlassen hat. Die Krankheit verlief zwar fast immer, aber nicht in allen Fällen tödlich, und ein Teil der Bevölkerung erwies sich außerdem als immun gegenüber der Ansteckung. Obwohl heute die Gefahr gebannt zu sein scheint, und die staatlich verordnete Quarantäne seit 17 Jahren aufgehoben ist, halten es die Bewohner der umliegenden Orte es immer noch für besser, alle Kontakte mit Hardrock zu vermeiden. Auch die alte Silbermine wird unter anderem aus diesem Grund von niemanden mehr aufgesucht.

Auf Fragen reagieren die Einheimischen anfangs sehr zurückhaltend, falls sie jedoch einmal ins Reden kommen sind ihre Ausführungen oft so weitschweifig und verworren, daß der Zuhörer wenig damit anfangen kann ("der letzte Winter war ja so hart, und wie war das doch gleich, als Joe's Kuh einging..."). Die Überlebenden versuchten die Erinnerungen an die Epidemie zu verdrängen

und wollen heute nicht mehr darüber reden. Sie haben lediglich die dumpfe Ahnung, daß unheimliche und gefürchterliche Mische am Werk sind, vermischt mit allerlei abergläubischen Altweibergeschichten, die sie sich in den langen und dunklen Winternächten am Kamin erzählen. Keiner von ihnen würde genug Mut und Energie aufbringen, den Dingen auf den Grund zu gehen, und die wenigen, die es dennoch taten sind dabei verschwunden und weilen heute nicht mehr unter ihnen. Unterstützung im Kampf gegen die Fungi von Yuggoth können die Spieler von den Einheimischen jedenfalls nicht erhoffen. Im Gegenteil ist es eher so, daß sie Schwierigkeiten bekommen können, wenn sie sich zu sehr in die Angelegenheiten des Ortes einmischen.

Natürlich gibt es in dieser halben Geisterstadt keine Sehenswürdigkeiten - in unserer Beschreibung kommen deshalb nur wenige erwähnenswerte Orte vor:

Das Gasthaus zum "Silver Arrow":

Kein ehrbarer Bürger würde in einem schon äußerlich so zweifelhaften Etablissement einkehren, geschweige denn übernachten wollen, aber da es in Hardrock kein anderes Gasthaus gibt, müssen die Spieler mit dem "Silver Arrow" als Unterkunft vorlieb nehmen.

Da sich kaum noch ein Reisender nach Hardrock verirrt, dient der "Silver Arrow" heute eigentlich nur noch als Kneipe für die Bevölkerung von Hardrock.

Im Erdgeschoß des einstigen Gebäudes befinden sich die Wirtstube, Kirche, das Schlafzimmer der Tuckers, denen der "Silver Arrow" gehört, und eine kleine Vorratskammer. Der Flur, der alle Räume verbindet, führt zu einem Hinterausgang. Rechts von diesem Flur geht je eine Treppe ins Obergeschoß, das 6 Gästezimmer beherbergt und zum Keller ab. Je drei der Zimmer

blicken zur Hauptstraße und drei zu einem verwehrten Hinterhof hinaus, in dem allerlei Germpel herumliegt. Die Zimmer verfügen über keine Waschgelegenheit, statt dessen wird jeden Morgen eine Schüssel mit Wasser hereingestellt. Die Toilette befindet sich in einem Anbau direkt neben dem Hintereingang.

Die Übernachtung kostet 50 Cent und die für die unerwarteten Gäste notdürftig hergerichteten Zimmer sind spartanisch möbliert und offensichtlich seit langen nicht mehr benutzt worden.

Das Gepäck Dr. Angleys und seiner Begleiter ist noch immer auf deren Zimmern aber die Tuckers weigern sich, den Spielern Zugang zu gewähren. Die Wirtsleute haben auch guten Grund dazu, haben sie doch, nachdem Dr. Angley und seine Begleiter für tot erklärt wurden, in deren Gepäck nach Brauchbarem gesucht. Die Spieler müssen sich deshalb heimlich zu den Zimmern Zugang verschaffen.

Die Habseligkeiten der beiden Studenten enthalten nichts von Interesse, außer daß mit einem erfolgreichen "Verborgenes Entdecken" erkannt werden kann, daß die Koffer durchsucht wurden.

Interessanter als das Gepäck der Studenten ist das des Doktors:

Neben den üblichen Reise-Utensilien enthält es

- Mehrere Fachbücher über Botanik. Dies stellt nur die Reiselektüre Dr. Angleys dar und gibt keine weiteren Aufschlüsse.

- Botanisiertrommeln mit gesammelten Pflanzen. Ein erfolgreicher Botaniker-Wurf ergibt, daß es sich nur um bekannte Arten handelt.

- Eine Rolle noch nicht belichteten Kleinbildfilm. Dies ist ein Hinweis darauf, daß Dr. Angley eine Kamera dabei gehabt hatte. Die Tuckers haben den Apparat jedoch entwendet und an Fred Hill verkauft, der ihn im Schaufenster seines Ladens in Hardrock zum Verkauf ausstellt. Leider hat Hill den Film, der sich in der Kamera befand, herausgenommen und weggeworfen.

- Eine Flasche mit einer bernsteinfarbenen Flüssigkeit. Eine Prüfung ergibt, daß es ganz normaler Whiskey ist.

- Ein Amulett, wie es ein alte Indianer namens "Roter Puma" (der später noch genauer beschrieben wird) jedem Fremden andreht, den er trifft.

- Der wertvollste Gegenstand ist das besagte Vorab-Exemplar von "Flora Nordamerikas", das Dr. Angley zu seiner schicksalhaften Expedition verleitete. Ein Buchzeichen steckt darin und führt beim Aufschlagen direkt an jene Stelle, an der die gesuchte Pflanze abgebildet ist (Spielerhinweis Nr. 3).

Zeigt man das Photo Anwesenden, behaupten diese felsenfest, noch nie ein solches Gewächs gesehen zu haben.

Roter Puma

Sollten die Spieler in der nicht gerade Appetit anregenden Wirtstube einkehren, haben sie die Gelegenheit, einige Einheimische kennenlernen. Die Gäste des "Silver Arrow" sind allesamt rauhe Burschen, und es kann schnell passieren, daß sie den Fremden beweisen wollen, wer die härteren Feste hat.

Einer der Stammesgäste ist "Roter Puma", einer der wenigen Indianer vom Stamme der Ute, die noch nicht im Reservat 100 Kilometer weiter südlich leben. Mit von Alkohol schwerfälliger Sprache und geheimnisvollem Gehabe erzählt Roter Puma den Spielern von Berggeistern und umherwandelnden Gestalten im Nebel. In manchen Nächten sieht man Feuer auf unheiligen Berggipfeln. Er bietet den Spielern ein Totem an, das sie vor den bösen Dämonen schützen, damit es ihnen nicht wie 'dem weißen Medizinmann' (Angley) ergehe. Der alte, versoffene Indianer wird so lange nicht lockerlassen bis man ihm ein Amulett für einen Dollar abkauft, welchen er auch sofort in Schnaps umsetzt.

Die Einheimischen amüsieren sich übrigens köstlich über die Einfälle des Indianers, an Geld zu kommen.

Falls die Spieler einen Führer für ihre Exkursionen in die Umgebung suchen, reagieren alle, die sie darauf ansprechen ausweichend bis ablehnend. Nur "Roter Puma" ist sofort bereit dazu und behauptet außerdem, er habe auch Dr. Angleys Gruppe geführt. Leider hätten die drei Männer am Tage ihres Verschwindens seine Unterstützung ausgeschlagen und seien deshalb auch verunglückt. "Roter Puma" besteht darauf, im voraus bezahlt zu werden und vereinbart mit den Spielern, sich am nächsten Tag zu treffen.

Tatsächlich hatte der Indianer die drei Wissenschaftler an den ersten 3 Tagen ihres Aufenthalts geführt, sich jedoch geweigert, sie auf den Red Mountain zu begleiten, worauf Angley und seine Begleiter alleine loszogen.

Mit einem W20 Wurf können die Spieler von jedem beliebigen Ortskundigen, mit dem sie sich unterhalten, eine der folgenden Geschichten erfahren, wobei es durchaus vorkommen kann, daß sie die eine oder andere mehrmals aufgetischt bekommen - natürlich immer in einer anderen Variation, die in Klammern angegeben ist:

20 bis 14: Die Geschichte, wie Joseph McCraw vom Red Mountain herunterkam und dann für längere Zeit aus dem Ort verschwand (verjagt wurde), jedoch zwei Jahre (ein Jahr) später wieder auftauchte.

13: Hin und wieder wird ein Strck Vieh von den BSren (W÷lfen) gerissen. Der ErzShler deutet an, da er bezweifelt, da es wirklich BSren waren.

12: Der verrckte Mac grSbt heimlich nach Silber (Gold). Er ist deshalb so menschenfeindlich, weil er Angst um seine SchStze hat.

11 bis 10: Auf dem Red Mountain sind schon viele (alle) Bergsteiger verschollen. Auf seinem Gipfel befindet sich eine indianische KultstStte, deren Betreten tabu ist und die Indianer t÷ten jeden, der dies mi achtet (Opfern ihn den G÷ttern).

9 bis 6: Die Geschichte von Samuel Hubbard, der im Jahr 1919 (1915, 1918) sich zum Red Mountain aufmachte um herauszufinden, was sich dort abspielt und eine Woche (Tag, Monat, Jahr) spSter wahnsinnig und v÷llig heruntergekommen wieder in Hardrock auftauchte.

5 bis 4 : Die Geschichte vom "Rio de las Animas perdidas"

3 bis 1 : Der Red Mountain hei t auf indianisch "Ochpuko d'uraqui", was soviel bedeutet, wie "heiliger Berg" ("verbotener Berg"). Das Besteigen seines Gipfels gilt als Tabu.

Die Tuckers

Die Besitzer des "Silver Arrow", Walter und Annie Tucker, sind alt eingesessene "Hardrocker" und k÷nnen von den guten alten Zeiten erzShlen, als die Silbermine noch in Betrieb war. Da keine bernachtungsgSste mehr kommen, lebt das Gasthaus nur noch mehr schlecht als recht vom Bierausschank - der fir Hardrock zustSndige Sheriff, Alfredo Zapata, drckt beide Augen zu. Wegen ihrer finanziellen N÷te sind die Tuckers hin und wieder zu kleinen Gaunereien, die ihnen ein paar zusStzliche Dollars einbringen, bereit.

Einem guten Beobachter fSllt vielleicht auf, da die Tuckers Branntwein aus Flaschen mit spanisch beschrifteten Etiketten ausschenken. Das staatliche Alkoholverbot in den zwanziger Jahren fhrte bekanntlich zu einem blrhenden Alkoholschmuggel rber die Grenze von Mexiko. Fred Hill, GeschSftsman und Besitzer des einzigen Automobils in Hardrock, verdient sich nebenbei ein stattliches Zubrot indem er billigen Schnaps aus Mexiko an diverse Lokale in Silverton und Lake City liefert. Der Keller des Gasthauses zum "Silver Arrow" dient ihm hierbei als Zwischenlager. UngefShr einmal pro Woche fShrt mitten in der Nacht Hill mit seinem Lieferwagen vor. Er und Walter Tucker k÷nnen dann dabei beobachtet werden, wie sie schwere Kisten umherschleppen.

Sprechen die Spieler einen der beiden auf diese nSchtliche Ruhest÷rung an, wird ihnen unwirsch entgegnet, sich um ihre eigenen Angelegenheiten zu kmmern.

Falls sie den Machenschaften der Schmuggler auf die Spur kommen, haben die Spieler einen Trumpf in der Hand, mit dem sie Fred Hill oder die Tuckers unter Druck setzen k÷nnen. SelbstverstSndlich steht es ihnen frei, die Polizei einzuschalten, aber damit wrden sie sich in Hardrock Su erst unbeliebt machen, und schlie lich wollen sie ja einige Zeit dort bleiben.

Befragt rber Dr. Angleys Verschwinden k÷nnen die Tuckers keine neuen Informationen liefern, au er da sie die Spieler davor warnen, dem Bergwerk auf dem Red Mountain zu nahe zu kommen, da es allgemein hei t, es bestmde die Gefahr sich dort "die Krankheit" zu holen. Schlie lich waren die erste Opfer ja auch fast ausschlie lich Bergarbeiter. Au erdem werden die Spieler vor dem verrckten Mac gewarnt, einem verrckten Einsiedler, der auf dem Red Mountain lebt (und eine der Hauptrollen in diesem Abenteuer spielt).

Walter Tucker STK 12 KON 12 KGR 16 MAN 6 GES 7 INT 8 AUS 6 SAN 67 TP 11 Feilschen 25

Annie Tucker STK 5 KON 10 KGR 8 MAN 6 GES 9 INT 9 AUS 7 SAN 55 TP 8 Horchen 30

Sheriff Alfredo Zapata

Hardrock ist zu klein um einen eigenen Sheriff zu haben. Statt dessen ist der Sheriff von Silverton, Alfredo Zapata fir die Gemeinden im Umkreis zustSndig. Mexikanischer Abstammung ist er stolz darauf, ein Verwandter des mexikanischen RevolutionSrs Emilio Zapata (1879-1919) zu sein. Er ist ein ausgesprochen prosaischer, rauher Mann, der nicht an die Geistergeschichten um den Red Mountain glaubt. Einmal die Woche kommt er in Hardrock vorbei um nach dem Rechten zu sehen. Meistens hSlt er sich dann ein paar Stunden im "Silver Arrow" auf, wobei er einem Bier nicht abgeneigt ist. Er wei , da die Tuckers zusammen mit Fred Hill Schnaps rber die Grenze schmuggeln, aber da sie alte Bekannte sind, unternimmt er nichts gegen sie - "Dienst ist Dienst und Schnaps ist Schnaps".

Als Dr. Angley und seine Begleiter vermi t gemeldet wurden, wurde er mit der ZustSndigkeit fir den Fall betraut, konnte bzw. wollte aber aus Zeitmangel und Abneigung nicht viel unternehmen. Eine Suchaktion war aus Personalmangel nicht m÷glich. "Solche Dinge passieren nun mal in der Wildnis".

Nur falls die Spieler ganz konkret in Gefahr geraten oder Beweise vorlegen können, dürfen sie damit rechnen, daß der Sheriff ihnen hilft, ansonsten wird er sie als "überdrehte Yankees" abtun. In Hardrock gibt es kein Telefon, so daß in Notfällen keine andere Möglichkeit besteht die Polizei zu verständigen, als nach Silverton zu fahren.

Alfredo Zapata
STK 14 KON 12 KGR 14 MAN 10 GES 12
INT 13 AUS 9 SAN 70 TP 12
.38 Revolver 40% 1W10

Reverend Nathaniel Parr

Die kleine Kirche von Hardrock wird heute kaum mehr besucht und der letzte Gottesdienst liegt bereits ein paar Jahre zurück. Der Friedhof des Dorfes ist um die Kirche herum angelegt. Die Daten auf den Grabsteinen legen Zeugnis von den unglücklichen Jahren 1903 bis 1905 ab.

Reverend Nathaniel Parr, der alleine in einem HSuschen neben der Kirche wohnt, ist mit 80 Jahren einer der ältesten Einwohner Hardrocks. Obwohl er sich schon längst zur Ruhe hätte setzen können, behält er sein Amt weiter inne, 'bis ans Ende, und das Ende wird bitter' wie er zu sagen pflegt.

Der Geistliche kennt nicht nur die Vergangenheit Joseph McCraws alias Mac, sondern ist im Besitz von Wissen über die Vorgänge in den Bergen um Hardrock. McCraw zog Reverend Parr ins Vertrauen, als er das erste Mal mit den Fungi von Yuggoth in Kontakt kam.

Obwohl Parr anfangs die Erzählungen McCraws für Einbildungen einer gestörten Psyche hielt, wurde er aufgrund der kurz darauf einsetzenden Serie von Vorkommnissen von der Existenz der Fungi von Yuggoth überzeugt. McCraw zeigte ihm ein Buch namens "People of the Monolith", in dem ein gewisser Justin Geoffrey in wirren Gedichten einen vergessenen Mythos besingt. Mit etwas Phantasie ließen sich Parallelen zwischen dem Inhalt zu den Vorkommnissen und Gerüchten um den Red Mountain herstellen. Zutiefst schockiert und in seinen Grundsätzen angegriffen, wandte er sich der Priester davon ab.

Er ist der einzige noch lebende direkte Zeuge jenes Vorfalles, in dem McCraw die Hauptrolle spielte und der einer Kette von Ereignissen vorausging, die Hardrocks Untergang herbeiführten:

Eines Morgens, kurz vor Tagesanbruch, wurden die Bewohner von Hardrock durch einem

ziemlichen Lärm geweckt, dessen Verursacher McCraw war, der wie vom Teufel gejagt die Straße vom Red Mountain herunter gerannt kam, wobei er eine Art Gesang in einer unverständlichen Sprache von sich gab. Bei sich trug er das Buch "People of the Monolith".

Es waren die vereinten Kräfte von mehreren Männern nötig, um den Wahnsinnigen zu bändigen. McCraw wurde in das Büro der Pacific Mining Company gebracht und dort an einen Stuhl gefesselt. Die Männer, die ihn dort festhielten holten den Arzt, der damals in Hardrock ansässig war und Parr herbei.

Als sich die beiden um McCraw kümmerten, machten eine Entdeckung, bei der sie beinahe die Nerven verloren, und zwar - *und hier senkt der Reverend die Stimme zu einem Flüstern* - daß McCraws Körper teilweise nicht mehr menschlich war. Seine Füße und Beine hatten sich in eine schwammartige Masse verwandelt, die es völlig unmöglich erscheinen ließ, daß er immer noch laufen konnte. Parr und der Arzt vereinbarten, über die Sache Stillschweigen zu bewahren, da die Einwohner von Hardrock McCraw möglicherweise sofort gelyncht hätten. Sie sperrten McCraw in dem Büro ein, doch als sie am nächsten Morgen nach ihm sehen wollten war er verschwunden. Offenbar hatte er sich in der Nacht von seinen Fesseln befreit und war durch ein Fenster entkommen. Das Buch "People of the Monolith", das er zurückließ wurde auf Anraten Parrs im Tresor der Gesellschaft verwahrt, wo es seines Wissens heute noch liegt.

Wenige Tage später brach die besagte rätselhafte Krankheit in Hardrock aus...

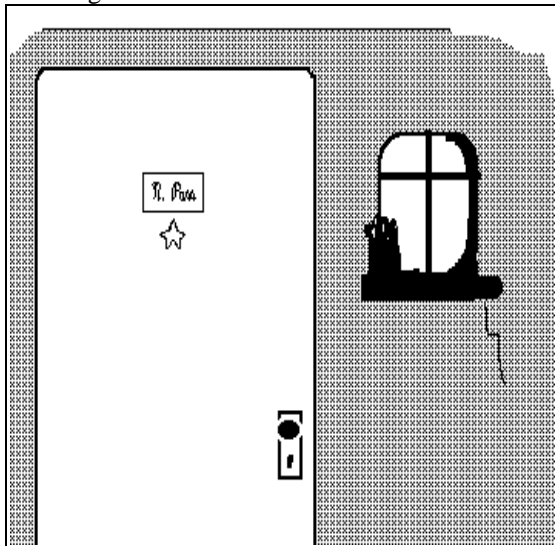
Nach diesem Vorfall wurde McCraw nicht mehr gesehen - erst einige Jahre, nachdem die Silbermine geschlossen und das Aufsehen um seine Person vergessen war, tauchte er plötzlich wieder im Ort auf. Es heißt, er habe sich auf dem Red Mountain eine Hütte gebaut und schließliche auf jeden der zu nahe an die Silbermine kommt.

Der Geistliche wagte es niemals mit seinen Informationen an die Öffentlichkeit heranzutreten, ja nicht einmal sich seiner Kirche anzuvertrauen. Es wird Außenstehenden deshalb sehr schwer fallen, mit ihm über jene Dinge zu reden. Der Gesprächspartner mußte schon eine entsprechende Ausbildung haben, zum Beispiel Psychologe oder Kriminalbeamter um ihm seine Geheimnisse zu entlocken - er muß sehr behutsam andeuten, daß er Mythoswissen hat und das Gesprächsthema in diese Richtung lenken (erfolgreicher Diskussionswurf oder Psychologiewurf).

Bei zu plumpem Vorgehen wird Reverend Parr mit schroffer Ablehnung reagieren und der Betreffende hat sich alle Sympathien verscherzt.

Auch wenn Nathaniel Parr aufgrund seiner körperlichen Gebrechlichkeit den Spielern nur noch mit seinem Wissen dienen kann, so besitzt er dennoch einen mächtigen Schutz vor den Fungi von Yuggoth:

Um ihn vom Wahrheitsgehalt seiner Behauptungen zu überzeugen, brachte ihm McCraw einst einen Stein mit, auf den ein silbernes Siegel eingekerbt ist. Parr machte dem Artefakt zuerst keine Bedeutung bei, in der Zwischenzeit glaubt er jedoch an dessen Wirkung.



Reverend Parrs Haustüre

Bis heute kam der Geistliche noch in keine Situation, in der er von dem Stein Gebrauch machen könnte. Statt dessen hat er ihn in seine Haustüre einarbeiten lassen - scheinbar nur als Verzierung, aber in Wirklichkeit als Schutz vor den Mächten der großen Alten. Einer Person mit Mythoswissen fällt der seltsame Stein auch sofort auf. Reverend Parr gibt das silberne Siegel den Spielern, wenn sie ihn überzeugen können, dass es für einen guten Zweck ist.

Reverend Nathaniel Parr
 STK 7 KON 5 KGR 10 MAN 9 GES 6
 INT 13 AUS 9 SAN 45 TP 7
 Mythos 5%, Rhetorik 20%, Okkultismus 15%,
 Latein schreiben/lesen 40%

Joseph McCraw alias der verrückte Mac

Niemand kennt seinen richtigen Namen - allgemein wird er als der "verrückte Mac" bezeichnet. Mac ist ein hagerer, durch den ständigen Aufenthalt in den Bergen wettergegerbter älterer Mann. Er wurde noch nie in anderer Kleidung als Stiefeln, rauher Stoffhose, karierten Hemd, dicker Wolljacke und einem Lederhut gesehen.

Alle paar Wochen kommt er von seiner einsamen Behausung auf dem Red Mountain nach Hardrock herunter, um Einkäufe zu tätigen.

Die Einwohner gehen Mac, der außerhalb der menschlichen Gesellschaft lebt, aus dem Weg und murren wilde Gerüchte über ihn.

Früher, das heißt bis zu seinem vorübergehenden Verschwinden nach jenem "Vorfall", war er Ingenieur bei der Bergbaugesellschaft, die die Mine auf dem Red Mountain gehörte. Schon geraume Zeit vorher hatte sich McCraw lebhaft für das Okkulte und Geheimnisvolle interessiert. Irgendwie war er bei seinen Forschungen jedoch zu weit gegangen und auf verbotenes Gebiet vorgedrungen.

Ein besagter Nacht waren die Symptome der Seuche bei ihm als ersten ausgebrochen. Tatsächlich war er es, der die seltsame Krankheit nach Hardrock brachte, nachdem er sich bei seinen Besuchen der Heimatwelt der Fungi von Yuggoth infiziert hatte. Nach seiner Flucht aus Hardrock kehrte er zu den Fungi zurück und verbrachte einige Jahre auf dem Yuggoth.

Nach der Schließung der Silbermine spannten die Fungi von Yuggoth McCraw für ihre Zwecke ein. Zu diesem Zeitpunkt hatte der ehemals ehrgeizige, intelligente Mann bereits alle Verbindungen zu seinen Mitmenschen verloren und war zum willenlosen Werkzeug seiner Herren geworden.

Der verrückte Mac kann der Spielergruppe an verschiedenen Orten begegnen, und zwar entweder in der nördlichen Umgebung der Silbermine, in der dortigen Fabrik oder aber wenn die Abenteurer zu seiner Hütte gelangen.

Die Verwandlung

Falls McCraw getötet wird, tritt kurz danach ein grauenerregender Verwandlungsprozess mit seiner Leiche ein: Innerhalb eines Zeitraums von wenigen Minuten verwandeln sich die Überreste von McCraw vollständig in eine schwammartige Masse - aber das Schrecklichste ist, dass sich dieser Körper, dessen Gestalt der Phantasie eines Wahnsinnigen entsprungen sein könnte, wieder erhebt und sich auf die Spieler stürzt! (0/1W6 Stabilitätsverlust). Alleine Anblick der Verwandlung kostet den Betrachter 1W6 Stabilitätspunkte.

Der verrückte Mac

STK 10 KON 12 KGR 12 MAN 12 GES 7
 INT 12 AUS 11 SAN 0 TP 9
 Mythos 10% , Kontakt zu Fungi von Yuggoth
 Schrotgewehr 40% 4/2/1 W6 auf 3/7/15 m

Der Anblick seiner deformierten Beine, die von dem Durchgang durch das Dimensionstor herrühren, und einer schwammähnlichen Masse Shneln, kostet 0/1W4 Stabilität.

Verwandelte Form

Nach seinem Tod verwandelt sich McCraw in ein schleimiges Monster

STK 10 KGR 12 TP 9

Bi 10% 1TP, Schlag 40% 1W3

0/1W6 Stabilität

Pacific Mining Company

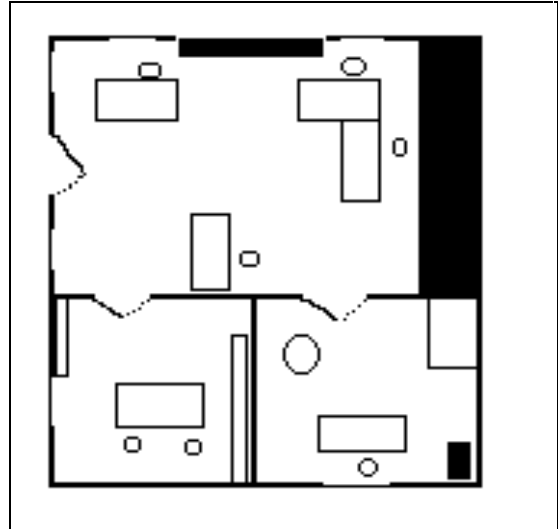
An der Hauptstraße von Hardrock bezeichnet ein verwittertes Schild das ehemalige Büro der Pacific Mining Company, der die Silbermine gehörte. Seit der Aufgabe des Bergwerks verstauben hier hinter blinden Fensterscheiben zurückgelassene Akten und Möbelstücke.

Da sich im Ort schon lange keine Repräsentanten der Gesellschaft mehr aufhalten, und niemand den Schlüssel zu den Räumen besitzt, ist es nicht möglich, sich legal Zutritt zu verschaffen.

Die Spieler konnten auf die Idee kommen, dort einzubrechen, was nach einer kurzen Erkundung des Terrains auch nicht allzu schwierig erscheint:

Die beste Gelegenheit für ein unauffälliges Eindringen in das Gebäude bietet sich nachts, wenn auf den Straßen von Hardrock niemand mehr zu sehen ist. Das einfache Türschloß des Eingangs kann mit Hilfe von Werkzeug und einem erfolgreichen mechanischen Reparaturnwurf aufgebrochen werden. Es gibt aber auch eine wesentlich einfachere Möglichkeit: Wenn die Spieler die Seitenfenster des Hauses genauer ansehen, werden sie feststellen, daß eines davon bereits zu einem früheren Zeitpunkt aufgehebelt wurde und nur noch angelehnt ist.

Im Inneren des Büros ist alles mit einer dicken Staubschicht bedeckt und von der Verrottung angegriffen. Die Aufgabe erfolgte praktisch über Nacht, was der Grund dafür ist, daß das Inventar nicht weggebracht wurde und auch viele Akten noch vorhanden sind.



Das eingeschossige, flache Gebäude enthält nur drei Räume. Beim Eintreten gelangt man zuerst in den Hauptrraum, von dem rechts zwei Türen abgehen.

Links neben dem Eingang steht eine Art Schalter, an dem ein Sekretär die Besucher empfängt. Daneben zwischen den Schreibtischen befindet sich ein Regal, in dem früher offenbar Postsachen sortiert wurden. Die Rückwand des Büros wird von einer großen Schrankwand eingenommen.

In der Ecke neben der Eingangstür liegt inmitten eines Lagers aus Decken und verstreut herumliegenden Flaschen eine Gestalt am Boden. Es ist der alte Indianer "Roter Puma", der hier seinen Rausch ausschloß.

Das vordere der beiden Nebenzimmer enthielt das Chefbüro, was an seiner etwas besseren Ausstattung erkannt werden kann.

Der dritte Raum diente zur Aufbewahrung der Gehälter der Arbeiter und Angestellten. In ihm steht sich immer noch ein schwerer Tresor, der verschlossen ist. Er enthält das Buch "People of the Monolith" McCraws, das hier zurückgelassen wurde. Falls der Spielleiter es den Abenteurern nicht zu schwer machen will, kann die Tür des Panzerschranks auch unverriegelt sein.

Im Innern des Gebäudes sollten die Spieler vorsichtig mit dem Licht umgehen, damit sie nicht von der Straße aus gesehen werden können. Falls sie zu auffällig vorgehen, werden sie entdeckt und haben innerhalb weniger Minuten die gesamte menschliche Bevölkerung Hardrocks auf dem Hals.

In dieser Situation ist es klug, einen kühlen Kopf zu bewahren und zu warten, bis die Einwohner den Sheriff aus Silverton geholt haben. In der Zeit bis er eintrifft, werden sie im Silver Arrow festgehalten.

Zapata, verärgert über die Störung seiner Nachtruhe, wird die ertappten Spieler ins

GefSngnis in Silverton stecken, wo sie die nSchsten Tage verbringen werden.

People of the Monolith
Poesie von Justin Geoffrey.

In schwer verstSndlichen, von seltsamen Metaphern und Andeutungen wimmelnden Gedichten wird die Legende von Wesen erzShlt, die aus einer anderen RealitSt auf die Erde gelangten "nahe eines Berges nach der untergehenden Sonne Farbe". Diese Wesen, die "den G÷ttern nahe standen" kamen durch ein Tor, das aus Monolithen gebildet wurde. (Gemeint sind die Fungi von Yuggoth und das Dimensionstor auf dem Gipfel des Red Mountain.)

+Mythoswissen 3%, StabilitSt 1W3
Erlernbare Zauber: Kontakt zu Fungi von Yuggoth, Dimensionstor schlie-en



Neuer Zauber "Dimensionstor schlie-en"

Dieser Zauber ist das Gegenstrk zu "Tor erschaffen" und kostet wie dieser weder geistige StabilitSt, noch ben÷tigt man irgendwelche magischen Utensilien. Man mu- nur 1 Magiepunkt aufwenden um ihn auszufhren, wobei die Energie des Dimensionstores sich in Form einer Leuchterscheinung verflrchtigt.

Fred Hills Laden

Das einzige GeschSft der Ortschaft liegt an der Hauptstra-e unweit des "Silver Arrow". In ihm gibt es von Lebensmitteln bis zur Jagdausrstung alles zu kaufen, was die AnsSssigen zum tSglichen Leben brauchen. Fred Hill geh÷rt zu den etwas angenehmeren Bewohnern von Hardrock, was sicher auch damit zusammenhSngt, da- er hSufig geschSftlich nach Silverton fShrt und noch am ehesten aus dem vergessenen Nest herauskommt. Er besitzt eine kleinen Lastwagen der den Spielern vielleicht nrtzlich sein kann, wenn sie Hill rberzeugen k÷nnen, ihn zu vermieten. Es drifte vergeblich sein, von Hill die Herausgabe Dr. Angleys Fotokamera zu verlangen, aber selbstverstSndlich ist der Apparat zu verkaufen. Der verrckte Mac besucht den Laden alle paar Wochen um VorrSte fir sich einzukaufen. Die Besorgungen, die er hin und wieder fir die Fungi

von Yuggoth macht, kommen Fred Hill schon lange verdSchtig vor, insbesondere da es sich um Dinge wie Dynamit, Grab- Werkzeuge und Chemikalien handelt. Mac bezahlt jedesmal mit Silbernuggets, weshalb es fir den HSndler eine ausgemachte Sache ist, da- der alte Einsiedler auf dem Berg Silber schrft.

Fred Hill
Ladenbesitzer in Hardrock
STK 12 KON 10 KGR 11 MAN 9 GES 11
INT 12 AUS 8 SAN 60 TP 9
Buchfhrung 25, Autofahren 35,
Feilschen 40, mech. Reparaturen 35
Gewehr 20% 2W6+3

In den Bergen

Schon bald nach ihrem Eintreffen in Hardrock werden die Spieler auf den Red Mountain steigen wollen, um die Silbermine zu inspizieren. Hier beginnt der gefShrliche Teil des Abenteuers.

Der Weg von Hardrock aus ist leicht zu finden, man braucht nur der heute nicht mehr benutzten kleinen Stra-e zu folgen, die hinter der Kirche beginnt.

Frher wurde das Erz oben auf dem Berg, in einem Werk direkt vor der Mine verhrtet und alle Transporte mit Pferdewagen und spSter Lastwagen ins Tal gebracht. Die Stra-e, die sich in langgezogenen Serpentinaen nach oben windet, ist ungefShr 4 Kilometer lang und mit zahlreichen Schlagl÷chern und Steinbrocken rbersSt. Da sie nicht mehr benutzt wird, verschlechtert sich ihr Zustand von Jahr zu Jahr, so da- es heute eines erfolgreichen Autofahren-Wurfs bedarf, wenn man sie ohne eine Reifenpanne meistern will. Entlang ihres Verlaufs zweigen von der Stra-e immer wieder kleinere Fu-wege und Trampelpfade ab, die sich jedoch frher oder spSter im Gelsnde verlieren. Einer dieser Wege ist etwas breiter als die anderen und man kann anhand der Spuren erkennen, da- er einst auch befahren wurde. Dieser Weg fhrt zu einer kleinen Stahltr im Felsen, die als Notausgang des Bergwerks diente und weiter unten nochmals beschrieben ist. Es besteht durchaus die M÷glichkeit, da- die Spieler die Silbermine auf diesem Weg das erste Mal betreten.

Je h÷her die Spieler auf den Red Mountain hinaufsteigen, desto grandioser entfaltet sich das Panorama der Rocky Mountains. Dennoch wirkt die Landschaft unheimlich: Schroffe, kahle FelswSnde und nebelverhangene, dunkle NadelwSlder, beklemmend enge Schluchten, in denen wilde SturzbSche tosen. Die Gipfel sind mit

dunklen Wolken verhüllt, und je höher man kommt, desto feuchter und kühler wird das Klima. Der Ort des Bergwerks ist fast immer in eine Nebelbank gehüllt, die das Ziel des Aufstiegs nur schemenhaft erkennen lässt, so dass man erst wenige Meter davor alle Einzelheiten unterscheiden kann.

Am Wegesrand entdecken die Spieler plötzlich die gesuchte Pflanze! Je mehr sie sich dem Bergwerk nähern, desto häufiger tritt das Gewächs auf, zuerst nur vereinzelt, schließlich aber in kleineren Gruppen.

Die Steinmonolithen

Wenn die Wolken um den Gipfel des Red Mountains aufreißten, kann ein aufmerksamer Beobachter, der über scharfe Augen verfügt, auf dem Gipfel drei steinerne Monolithen ausmachen. Die Spieler mögen den Wunsch haben, dort hinaufzusteigen, was jedoch einige Kletterwürfe erfordert.

Der Spielleiter sollte es den Bergsteigern jedoch nicht zu schwer machen, denn ein missglückter Kletterwurf verdirbt immer den ganzen Spaß am Abenteuer.

Auf dem Gipfel des Red Mountain befindet sich ein kleines Plateau von etwa 20 Metern

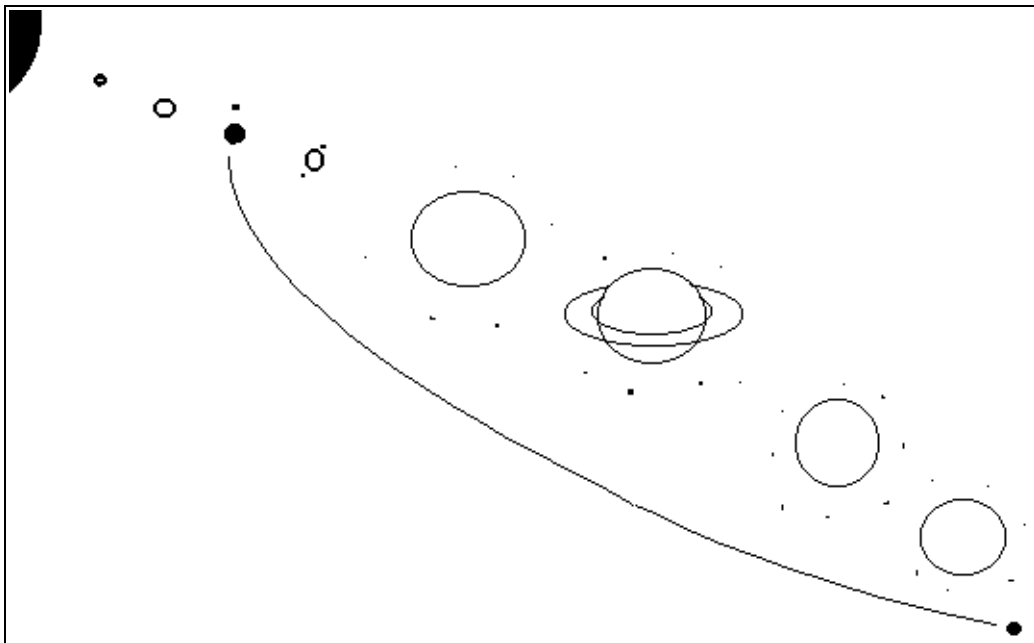
Durchmesser. In seiner Mitte ragen drei etwa doppelt mannshohe Monolithen auf, die in einem gleichseitigen Dreieck angeordnet sind.

Auf der dünnen Schneeschicht, die den Boden bedeckt, sind klauenförmige Spuren zu erkennen - ein Spurenlesen-Wurf verrät, dass es sich um keine bekannte Tierart handelt und dass die Spuren "in der Luft" enden, so als könnten die Urheber fliegen.

Bei den Monolithen handelt es sich um ein Dimensionstor, das zur Heimatwelt der Fungi führt, den Planeten Yuggoth, der später von den Menschen Pluto genannt werden wird. (Pluto wurde erst im Jahr 1930 von C.W. Tombaugh entdeckt.)

Die Spielfigur mit dem höchsten MAN-Wert kann das Kraftfeld des Tores deutlich spüren.

Auf einem der steinernen Kolosse, deren Oberfläche stark verwittert ist, entdecken die Spieler ein Relief, das zur Not auch mit einem Ausbildungs-Wurf als Darstellung des Sonnensystems identifiziert werden kann. Mit einem erfolgreichen Astronomie-Wurf fällt der seltsame Umstand auf, dass ein Planet zuviel eingezeichnet ist, eben Pluto als Süßerster der 9 Planeten. Weiterhin sind bei den Süßeren Planeten mehr Monde eingezeichnet, als zur Zeit bekannt sind.



Die Benutzung des Tores kann unfreiwillig erfolgen, wenn ein Spieler unvorsichtigerweise in das Dreieck tritt. Der Betroffene ist dann plötzlich wie vom Erdboden verschwunden.

Die Reise nach Yuggoth kostet in eine Richtung 9 Magiepunkte und 1 Stabilitätspunkt, beim versehentlichen Durchschreiten des Tores sogar 1W8 Stabilität. Falls seine Magiepunkte nicht ausreichen, kommt der Benutzer tot am Ziel an, weshalb das Dimensionstor eine gefährliche Angelegenheit ist. Kaum ein Mensch wird genug

Kraft haben um sofort zurückreisen zu können. Ein erfolgreicher Mythos- Ideen- oder Intelligenzwurf gibt ihm die Erkenntnis ein, daß er sich vor einem zweiten Transfer erst einmal ausruhen muß. Da das Tor aber dennoch sehr leicht zur tödlichen Falle werden kann, sollte der Spielleiter die Regeln nicht allzu streng auszulegen. Die zum Transfer nötigen Magiepunkte regenerieren sich mit der Zeit und zwar so, daß ein Spieler nach 24 Stunden wieder seine volle Anzahl besitzt.

Ein Ziel dieses Abenteuers besteht darin, das Dimensionstor, durch das die Fungi von Yuggoth gekommen sind, und mit dessen Hilfe sie die Verbindung zu ihrer Heimatwelt aufrecht erhalten, zu zerstören. Dies kann aber nur durch Anwendung des entsprechenden Zauberspruchs aus dem Buch "People of the Monolith" bewerkstelligt werden.

Abenteurer auf Yuggoth

Jeder, ins Zentrum des durch die Monolithen gebildeten Dreiecks tritt, findet sich einen Augenblick später in einer großen Halle wieder.

An der Stelle, an der das Dimensionstor endet, ist auf dem Boden ein Mosaik eingelegt, das die Erde aus dem Weltraum betrachtet darstellt.

Das Dach der Halle besteht aus einer Kuppel, in der vielgestaltige Fenster eingelassen sind. Durch sie erblickt man einen Sternenhimmel, in dem ein einzelnes Gestirn besonders hell leuchtet. Erkennt ein Spieler, daß es sich bei dem kleinen leuchtenden Punkt um die Sonne handelt, muß er wegen des Schocks gegen seine Stabilität wipfeln (1W4 Verlust).

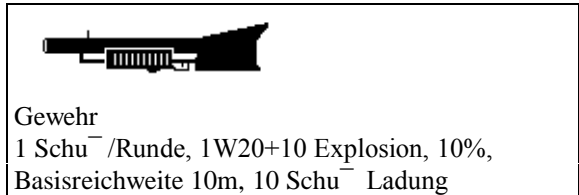
Die Halle ist bis auf die seltsamen Bodenmosaiken leer, nur an den vier Wänden befindet sich je eine Türe.

Eine der vier Türen ist größer als die anderen. Sie stellt den Ausgang der Halle dar und sollte vorsichtig geöffnet werden, weil sich hinter ihr eine große Zahl Fungi befindet, die dort ihren Alltagsgeschäften nachgehen. Falls sie die Eindringlinge entdecken, werden sie die Menschen sofort angreifen. Es dürfte unmöglich sein, sich längere Zeit gegen eine Vielzahl von Yuggoth-Bewohnern zu verteidigen, so daß die Spieler ihr Heil in der Flucht suchen müssen. Ebenso könnten auch das zufällige Auftauchen einiger Fungi die Spieler zwingen, das Dimensionstor wieder zu benutzen. Eventuell werden ihre Gegner sie sogar bis zur Erde verfolgen.

Jede der drei übrigen Türen führt in einen Lagerraum, in dem die Fungi Transportgut von

und zu den fremden Welten lagern. Die etwa 10 Meter im Quadrat messenden Lager sind mit den seltsamsten Gegenständen vollgestopft, deren Zweck meist rätselhaft ist. Einige werden die Abenteurer vielleicht interessieren:

- Ein futuristisch anmutendes, überdimensioniertes Gewehr mit einem sehr großkalibrigen Lauf. Eine sehr wirkungsvolle Waffe, die mit Vorsicht eingesetzt werden muß. Feuern die Spieler sie innerhalb eines geschlossenen Raumes ab, erleidet jeder 1W4 Schaden durch die Sprengwirkung.



- Ein geschliffener, etwa walnußgroßer, blauer Kristall, der von innen heraus leuchtet. Mit Hilfe des Leuchtens kann ein Dimensionstor innerhalb eines Radius von 100 Schritten gefunden werden.

Einer der Nebenräume enthält auch Gegenstände von der Erde. Das meiste scheint ziemlich wertlos zusammengetragen worden zu sein und liegt obendrein wild durcheinander. In einer Ecke machen die Spieler jedoch eine schreckliche Entdeckung (Stabilitätswurf 0/1W6 Verlust):

In einer Ecke steht ein etwa 1 Meter hoher metallener Zylinder, aus dem oben ein menschlicher Kopf herausragt. Bei dem Kopf handelt es sich um Dr. Angleys. Bei näherer Betrachtung stellt sich heraus, daß der Kopf vom Körper abgetrennt wurde und von dem Zylinder offenbar künstlich am Leben erhalten wird. An der Seite des Zylinders befinden sich einige Schalter... Plötzlich schließt Angley die Augen auf und beginnt zu sprechen.

Dr. Angley ist bei vollem Bewußtsein und kann den Spielern erzählen, was er erlebt hat. Auf der Suche nach der neu entdeckten Pflanze entdeckten er und seine Begleiter in kurzer Entfernung der Mine auf dem Red Mountain auf eine regelrechte Plantage dieser Gattung. Auf dem Rückweg nach Hardrock wurde Angleys Expedition von den Fungi angegriffen. Seine Begleiter, Bishop und Putnam wurden getötet und er selber gefangen genommen. Die Fungi versuchen seitdem von ihm Informationen über die Erde zu erhalten und versprechen ihm als Gegenleistung neue Erkenntnisse ihrerseits. Angley hat sich bis jetzt jedoch geweigert, mit ihnen zusammen zu arbeiten. Wie er in der Zwischenzeit erfahren hat, bauen die Bewohner des Yuggoth das Gewächshaus auf der Erde an, um daraus irgendwelche chemischen

Substanzen zu gewinnen. Außerdem wird die alte Silbermine nun von ihnen an Stelle der Menschen betrieben.

Am Ende wird Dr. Angley darum bitten, ihn von seinen Qualen zu erlösen und den Apparat, der nun seinen Körper darstellt abzuschalten. Nach einigem Herumprobieren an den Schaltern des Zylinders gelingt dies auch - ein besonders sadistischer Spielleiter kann bei den Versuchen, den richtigen Schalter zu finden, vorher noch alle möglichen Reaktionen des Apparats eintreten lassen.

Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5%, daß sich ein Spieler auf dem Yuggoth mit der rätselhaften Seuche ansteckt. Der Spielleiter wirft im Verborgenen für jeden Spieler. Der Ausbruch der Krankheitssymptome erfolgt jedoch erst nach einigen Tagen, wobei der Schock darüber 1W6+4 Stabilitätspunkte kostet.

Die Silbermine

Die Straße, die den Red Mountain hinaufführt, endet als Einschnitt zwischen den Felswänden einer engen Schlucht.

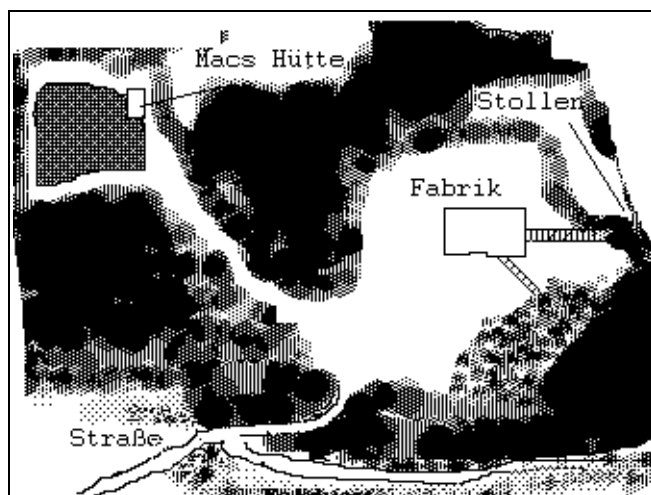
Unvermittelt erweitern sich die Felswände zu einem unerwartet großem Platz, auf dem ein halb verfallenes Fabrikgebäude steht. Neben dieser, aus Wellblech und Brettern bestehenden Silberhütte führen die typischen Gleise einer Loren-Transportstrecke in den Eingang des Stollen hinein, der schwarz und unheimlich in der Flanke des Berges gähnt.

Zur linken Seite führt eine Fortsetzung der Schlucht in den Berg hinein. Sie führt zur Hütte Macs sowie der Plantage der Fungi von Yuggoth.

Es besteht die Möglichkeit, daß die Spieler an diesem Ort auf den alten Mac treffen, der die Mine vor Eindringlingen und Neugierigen bewacht.

Das Fabrikgebäude

In ihm wurde das Silbererz, das in Loren aus dem Berg geschaffelt wurde, verhüttet. Das Innere ist entsprechend der Tatsache, daß der Betrieb schon seit Jahren stillgelegt ist, voller Schmutz und Spinnweben. Auf den Geleisen, die nach wenigen Metern im Inneren enden, steht noch eine vergessene Lore.



Auf dem Boden sind deutliche Fußspuren und seltsame, klauenartige Abdrücke (die gleichen, die auch auf dem Gipfel des Red Mountain gefunden werden können). Ein erfolgreicher Spurenlesen - Wurf zeigt, daß es sich bei den menschlichen Fußspuren immer um die selbe Person handeln muß.

Ein aufmerksamer Beobachter (Verborgenes Entdecken) kann eine interessante Entdeckung machen: Offenbar wurden die Gerüste der Fabrik vor kurzem benutzt, ja das ganze Werk ist nur scheinbar völlig verlassen! Eine Anzahl von Behältern enthält Chemikalien, wie sie zur Gewinnung von Silber benötigt werden (Chemie - Wurf).

Neben allerlei Gerümpel stapeln sich an einer der Wände etliche Kisten, deren Aufschrift "Danger Explosive" die Neugier der Spieler erregt. In der Tat beinhalten sie einen beträchtlichen Vorrat an Dynamitstangen nebst Zündkapseln und Drähten. Ein elektrischer Apparat zum Zünden von Sprengungen kann ebenfalls gefunden werden.

Die Geleise der Lorenbahn sind ins Innere des Berges hinein leicht abschüssig, so daß ein Waggon mit etwas Schwung von selbst weiterrollt.

Eine gute Idee, die alte Silbermine zu zerstören, und somit dem Treiben der Fungi von Yuggoth ein Ende zu bereiten, ist, die alte Lore mit Dynamit zu beladen, die Zünddrähte so bereit zu legen, daß sie mitgezogen werden, wenn der Waggon in die Silbermine einfährt, und dann die geballte Ladung zu zünden.

Eine Türe führt in eine ehemalige Abstellkammer, in der die Spieler eine schreckliche Entdeckung machen (0/1W6 Stabilitätsverlust):

Auf einem Tisch liegen die halb verwesenen Leichen der vermißten Begleiter von Dr. Angley, Paul Bishop und Marc Putnam. Die Körper befindet sich in einem grauenerregenden Zustand; sie sind völlig zerschnitten, so als ob sie unfachmännisch seziiert worden wären.

Ein erfolgreicher Diagnose - Wurf enthüllt die erschütternde Tatsache, daß bei Marc Putnams Leiche offenbar ein Fall von Vivisektion vorliegt (nochmals

0/1W4

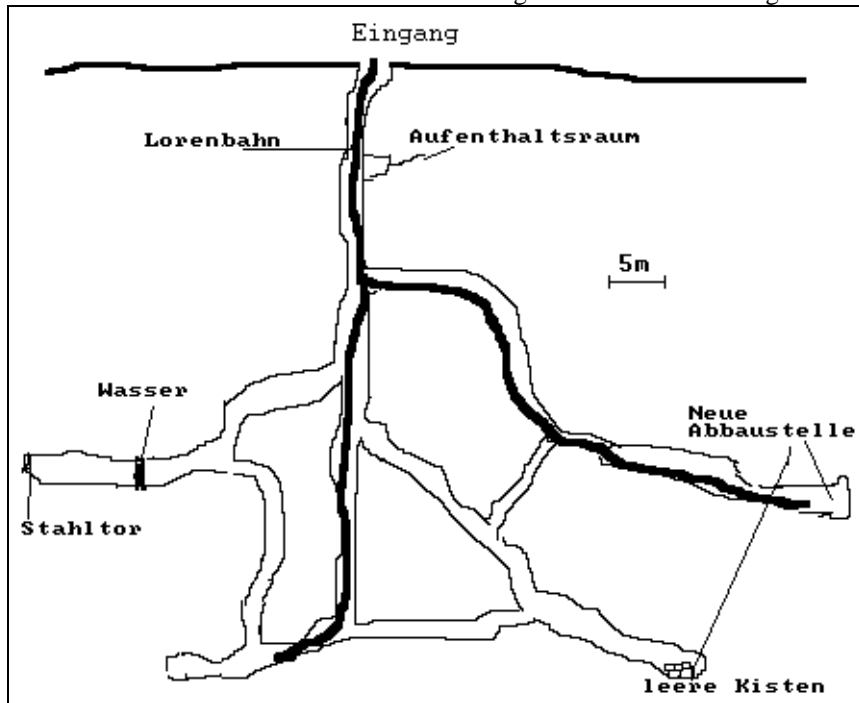
Stabilitätsverlust).

Das Bergwerk

Schon wenige Meter vom Eingang entfernt ist es im Stollen so finster, daß man die Hand nicht mehr vor den Augen erkennen kann. Gewitzte Spieler können im Fabrikgebäude einige Karbidlampen finden. Zum Entzünden von Karbid ist die Zugabe von Wasser notwendig - ob die Abenteurer mit den Lampen umgehen können hängt von ihrer Ausbildung ab bzw. einem erfolgreichen Chemie-Wurf.

Da der Stollen gerade breit genug ist, um die Geleise aufzunehmen, sind in regelmäßigen Abständen Nischen in den Wänden angebracht, in denen man den Waggons ausweichen kann.

Wenn die Abenteurer hoffen, in den finsternen Gängen Schätze zu entdecken, so werden sie enttäuscht - in Gegenteil besteht eher die Chance auf ein paar Fungi zu stoßen, die natürlich über den ungebeten Besuch wenig erfreut sein werden.



Für die gerade im Bergwerk arbeitende Schicht existierte ein Aufenthaltsraum in dem die Kumpel sich während kleinerer Pausen versammelten. Die stählerne Eingangstür kann von außen mit einem Bolzen verriegelt werden. Bei genauerem Hinsehen kann erkannt werden, daß diese Verriegelungsmöglichkeit nachträglich angebracht wurde und eigentlich keinen Sinn ergibt. Der Grund ist, daß McCraw dort seine Opfer einsperrte, und den Fungi auslieferte.

Fungi die sich nSher! Es bleiben den Spielern nur wenige Sekunden, bevor sie von den Fungi entdeckt werden. Ein versierter Spielleiter kann die Dramatik geschickt steigern, indem er erst die Geräusche immer lauter werden läßt, dann fällt Licht durch den Gang und es erscheinen einige unheimliche Schatten; schließlich tauchen die Fungi auf (0/1W6 Stabilität).

Die meisten der Stollen stellen einfach nur Sackgassen dar, die irgendwo im Innern des Berges enden. Hin und wieder trifft man auf zurückgelassene Gegenstände, Werkzeuge oder Unrat, der in den Gängen herumliegt.

In einem der Gänge hat sich aufgrund einer Senke Wasser angesammelt. Bei einer Tiefe von etwa einem Meter, die wegen der Klarheit des Wassers leicht geschätzt werden kann, ist es den Spielern ohne weiteres möglich hindurch zu waten, wenn sie in Kauf nehmen, naß zu werden.

Am Ende der bezeichneten Stollen kann eindeutig erkannt werden, daß der Fels erst kürzlich bearbeitet wurde. Ein geschultes Auge (Geologie-Wurf) kann erkennen, daß der Berg hier tatsächlich silberhaltiges Gestein führt.

Im hintersten Winkel des Bergwerks, nach Durchquerung des Wassers, stehen die Spieler plötzlich vor einer weiteren Stahltür, die ein Schloß aufweist und zugesperrt ist. Hierbei handelt es sich um einen Notausgang aus dem Bergwerk, der ins Freie hinausgeht. Von hier aus führt eine Art Feldweg zurück zu der Straße nach Hardrock.

An einer anderen Stelle stehen etwa ein Dutzend Kisten herum, die jedoch nur Schrott enthalten. Während die Spieler in den alten Kisten herumwühlen, könnten es leicht passieren, daß plötzlich summende Geräusche aus dem Gang kommen, die sich wie eine Art Sprache anhören -

Die Plantage

Folgen die Spieler der kleinen Schlucht, die links von der Silbermine abgeht, erleben sie schon nach wenigen Dutzend Metern eine weitere Überraschung. Vor ihnen liegt eine etwa 100m im Quadrat messende Anpflanzung von Monostachia Linospadix, der gesuchten Pflanze, um die sich das ganze Abenteuer dreht. Die Gewächse werden hier in Reihen und Gliedern kultiviert, so dass das Ganze sogar wie eine Baumschule aussieht. Wie die Spieler möglicherweise bereits aus Dr. Angleys Bericht erfahren konnten, bauen die Fungi diese Pflanze an, um aus ihr spezielle Wirkstoffe zu gewinnen.

Neben der Anpflanzung ist eine Blockhütte errichtet, bei der es sich nur um die des alten Mac handeln kann. Diese Hütte ist eine schwebende Holzkonstruktion mit einem Dach aus Wellpappe, der man ansieht, dass viele ihrer Bestandteile aus dem Fabrikgebäude der Silbermine entwendet wurden. Rund um die Westseite ist ein beträchtlicher Holzvorrat gestapelt, der von dem vorstehenden Dach vor Feuchtigkeit geschützt wird.

Sieht man durch eines der winzigen Fenster, so sieht man im Inneren eine spartanische Einrichtung bestehend aus einem roh gezimmerten Tisch, Stuhl, ein unordentliches Bett, einen Kanonenofen und ein Regal. Von der Decke herabhängt ein großer Schinken, der wohl von einem Berserker stammen könnte. An den Westseiten lehnen allerlei Gerätschaften die man zum Leben in der Wildnis benötigt, darunter einige Fangeisen, wie sie von Trappern verwendet werden.

Falls Mac zuhause ist wird er, sobald er die Spieler bemerkt, herauskommen, und sie scheinbar willkommen heißen. Dies ist selbstverständlich nur ein Trick, um sie in eine Falle zu locken. Ein erfolgreicher Psychologe- Wurf verrät auch sofort, dass sein Verhalten nur gespielt ist.

Der Einsiedler wird bereitwillig zugeben, dass er in der alten Mine auf eine Silberader gestoßen ist, und versuchen, die Spieler zu überreden, sich seine Entdeckung anzusehen.

Dabei wird er nach einem Plan vorgehen, den er bereits an anderen Opfern erprobt hat. Er führt seine Begleiter in den abschließbaren Aufenthaltsraum im Inneren des Stollensystems. Dort wird er vorgeben, noch einige Lampen holen zu müssen, während die Spieler auf ihn warten. Kaum nachdem er den Raum verlassen hat, wird er die Spieler darin einsperren und die Fungi herbeirufen.

Falls McCraw gerade nicht in seiner Hütte ist, werden die Spieler sicher ihr Inneres näher untersuchen wollen. Die Eingangstür der Behausung ist mit einem riesigen, altertümlichen

Vorhängeschloß gesichert, das mit einem erfolgreichen mechanischen Reparaturswurf oder einfach mit Gewalt geöffnet werden kann.

Auf den ersten Blick kann man im Inneren der Hütte nichts weiter entdecken, als auch schon durch die Fenster gesehen werden konnte; widmet man jedoch den wenigen Büchern in dem mit ansonsten allem möglichen Unrat vollgestopften Regal etwas mehr Aufmerksamkeit, so kann man einen interessanten Fund machen:

Unter einigen Standardwerken wie "Robinson Crusoe" oder "Tristram Shandy" steht ein ziemlich zerfleddertes Band von "Monstres and their Kynde", der einen Leckerbissen für jeden Erforscher des Cthulhu Mythos darstellt.

Monstres & their Kynde

Geschrieben in altertümlichen Englisch, stellt dieses Werk eine Abhandlung über verschiedene monströse Wesen des Cthulhu Mythos und anderer Überlieferungen dar. Da stark religiös beeinflusst, ist es für Nachforschungen über den Mythos nur bedingt verwendbar. Immerhin enthält es eine ausführliche, wenn auch fehlerhafte Beschreibung der Fungi von Yuggoth. Die Lektüre dieses Buches war übrigens der Auslöser für McCraws Verwicklungen in die Machenschaften der Fungi.



Mythos +8%, Stabilität -1W8, Zauber *1
Erlernbare Zauber:
Kontakt zu Fungi von Yuggoth
Byakhee rufen und binden

Unter dem Bett ist ein kleiner Lederbeutel versteckt. In ihm befinden sich Silber Nuggets im Wert von 350\$.

Fungi von Yuggoth

"Rosa Dinger, etwa 5 Fuß lang, mit krustenartigen Körnern und großen Paaren von Rückenflossen oder auch Flügeln, sowie mehreren feingliedrigen Armen und Beinen und einem gefalteten Ellipsoid an Stelle eines Kopfes, der mit unzähligen kurzen Fühler bedeckt war." - H.P. Lovecraft

Die Fungi sind eine außerirdische Rasse, die eine Hauptkolonie auf dem Planeten Yuggoth (Pluto)

besitzt. Sie unterhalten Bergwerke in abgelegenen Gebieten auf der Erde, in denen sie seltene Metalle abbauen. Um ihre Aktivitäten verborgen zu halten, gehen sie den Menschen eigentlich aus dem Weg, aber jeder der ihnen auf die Spur kommt oder ihre Interessen gefährden könnte, wird gnadenlos verfolgt.

Sie kommunizieren mittels den Farben ihrer Köpfe, die wie freiliegende Gehirne aussehen, aber sie können auch menschliche Sprache verwenden, wobei die Laute einen summenden, insektenähnlichen Klang haben. Mit Hilfe ihrer Flügel können die Fungi den interstellaren Raum durchqueren, aber in der Erdatmosphäre fliegen sie dagegen nur relativ unbeholfen.

Im Nahkampf versuchen sie meistens ihr Opfer festzuhalten und mit ihm wegzufiegen, um es dann entweder aus großer Höhe fallen zu lassen oder in den Weltraum zu tragen, wo es umkommt. Da die Fungi jedoch sehr intelligent sind, verfügen sie neben einer Vielzahl technischer Errungenschaften auch über Magie und wirkungsvolle Waffen. Neben ihrem Interesse an Bodenschätzen versuchen die Außerirdischen Informationen über die Menschen zu erlangen. Zu diesem Zweck unterhalten sie Kreise von Kultisten sowie einzelne Spione, die außerdem als Bewacher ihrer geheimen Verstecke nützlich sind.

Fungi von Yuggoth

STK 10, MAN 13, KON 10, GES 14, KGR 11, INT 13

Bewegung 7 / 9 fliegend

Waffe: Fühler 30% 1W6, Festhalten gegen STK

Stabilitätsverlust 0/1W6

Besonderheiten: Schusswaffen fügen ihnen nur den minimal möglichen Schaden zu

Zauber "Verwirren":

2 Magiepunkte pro Anwendung. Um ihn ausführen zu können, muß ein Fungi in der Lage sein, ungefähr eine halbe Minute auf sein Opfer mit seiner seltsamen Stimme einzureden. Wenn er dann mit seinem Mana das des Opfers auf der Widerstandstabelle brechen kann, verfallt es in den Zustand völliger Verwirrung und ist handlungsunfähig. Aus diesem Zustand kann es nur durch Schock, physischen Schaden oder ähnlich drastische Maßnahmen zurückgelangen.

Ende des Abenteuers

Zum Abschluß noch einige Bemerkungen zur Gestaltung der Kampagne:

In einem Abenteuer "Auf Cthulhus Spur" ist die reine Action genauso wichtig wie eine gründliche

Vorbereitung der Initiativen der Spieler und das gewissenhafte Sammeln von Informationen und die richtige Atmosphäre.

Der Spielleiter sollte versuchen, die Lovecraftsche Atmosphäre der halben Geisterstadt Hardrock zu vermitteln, wobei die legendären Orte Innsmouth oder Arkham als Vorlage dienen können.

Erfahrungsgemäß geht am Anfang der Kampagne in Arkham sehr viel Zeit verloren, die dann am Ende des Moduls natürlich fehlt, was dazu führt daß die Spieler immer ungeduldiger werden und schließlich das Spiel immer oberflächlicher und hastiger wird. Die Stimmung eines Horror-Romans, die einen gelungenen "Auf Cthulhus Spur" Abend gerade ausmacht ist dann unwiederbringlich hinüber.

Um dem vorzubeugen, kann der Spielführer ohne weiteres in der Anfangsphase auf einen schnellen Aufbruch der Spieler nach Hardrock drängen, da ja das Leben Dr. Angleys und seines Begleiters Paul Bishop auf dem Spiel steht.

Spielerhinweise

Forscherguppe vermisst

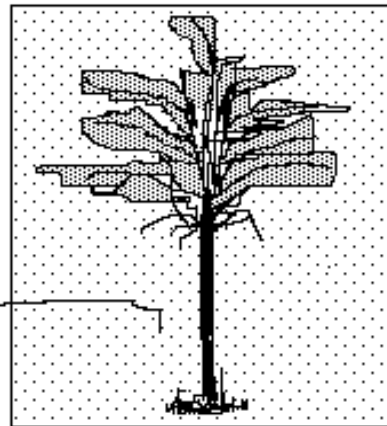
Arkham - (eigener Bericht)
Dr. Angley von der naturwissenschaftlichen Fakultät der Miskatonic Universität und zwei Studenten, die sich in seiner Begleitung auf einer Exkursion im Felsengebirge befanden, werden seit einer Woche vermisst. Angley, der in letzter Zeit wegen seines Widerstandes gegen das Stauseeprojekt für Aufsehen sorgte, und seine zwei Begleiter sind wohl einem Bergunfall zum Opfer gefallen. Die Polizei hat die Suche inzwischen eingestellt.

Spielerhinweis Nr. 3 ("Flora Nordamerikas")

Areca linospadix Monostachia

wächst auf trockenen Gebirgsböden
zwischen 3000 und 9000 Fuß Höhe.
Blätter: Linealische, parallelnervige
Keimblätter.
Stamm: bis zu 3 Fuß hoch mit feinen
Stacheln.

Stacheln fehlen auf Bild!



Spielerhinweis Nr. 1

Spielerhinweis Nr.2

Natural Science Verlag
New York

14.9.1923

Dr. Robert Angley
Miskatonic University
Arkham

Sehr geehrte Herr Angley,

nochmals vielen Dank, da^ß sie sich bereit erkl^ärt haben, fir unsere Neuerscheinung "Flora Nordamerikas" als Lektor tStig zu werden. _ber Ihr positives Urteil haben wir uns ganz besonders gefreut.

Auf Ihre Anfrage bezg^lich der Abbildung auf Seite 867 des ersten Bandes, Areca Linospadix, k^önnen wir Ihnen mitteilen, da^ß auch unsere Experten der Meinung sind, da^ß es sich um die Aufnahme einer anderen, neuen Gattung handeln mu^ß, die wir mit Areca verwechselt haben.

Die Abbildung stammt von einem unserer eigenen Fotografen, und wurde vor etwa einem Jahr in der Umgebung von Silverton in den Rocky Mountains gemacht.

Leider ist unser Mitarbeiter wenige Tage, nachdem er uns den Film zugeschickt hatte, bei einem Bergunfall in der NShe des Red Mountains ums Leben gekommen.

Wir begl^ückwmschen Sie zu Ihrer Entdeckung und hoffen auf weiterhin gute Zusammenarbeit.

Hochachtungsvoll

H.G. Angelman, Chefredakteur