

LIQIUD 1880 Reloaded

# *Der Stern von Bangalore*



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin  
Abdruck - auch auszugsweise – bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.  
15.11.2006

## Zusammenfassung

Ein berühmter – unter einem Fluch stehender – Diamant, der Stern von Bangalore, wird kurz vor einer Auktion gestohlen. Drei Parteien sind hinter dem Diamanten her: ein Meisterdieb, indische Thugs und ein raffgieriger belgischer Industrieller. Der Diamant wechselt mehrmals den Besitzer bis er wiedererlangt wird ... oder auch nicht. Hinzu kommt die falsche Beschuldigung einer rachsüchtigen ehemaligen Geliebten.



## Der „Stern von Bangalore“

Der Diamant hat die Größe eines Hühnereies und hat einen Schätzwert von rd. 20.000 Reichsmark. Er ist in einen goldenen Reif in Form einer Schlange mit einem Rubinauge gefasst und wird in einer Holzschatulle aus Mahagoni verwahrt, auf der hinduistische Götter abgebildet sind.

Der Diamant wird 1828 in Indien in Bengalen von zwei Briten namens Henry Higgins und Roger Thwaite gefunden. Den Fundort notierten sie auf einer Karte. Die Karte versteckten sie in der Holzschatulle, in der der Stein aufbewahrt wird.

Higgins und Thwaite werden von den Thugs 1829 erdrosselt. Schatulle und Stein werden von den Thugs geraubt, die den heiligen Schlangenreif hinzu-

fügen. Die Organisation der Thugs wird jedoch 1830 zerschlagen und der Diamant kommt in den Besitz des britischen Colonels Sir Giles Willowby, der ihn 1844 an den Radja von Khusistan beim Glücksspiel verliert. Willowby bezichtigt den Radja des Falschspiels. Im darauffolgenden Duell schlägt ihm der Radja mit einem Säbel den Kopf ab.

Der Radja hingegen wird 1851 von seinem Lieblingselefanten zu Tode getreten. Seine Witwe verkauft den Stein an einen britischen Händler mit dem Namen Walter Anderson, worauf hin die Familie des Radjas sie zur lebendigen Witwenverbrennung verurteilt, da sie kein Erbrecht besitzt und den Stein nicht veräußern dürfte.

Walter Anderson erkrankt 1859 an Malaria, seine Handelsgesellschaft geht 1863 Pleite. Er verkauft den Diamanten an den russischen Fürsten Igor Jessonowjew.

Der Fürst schenkt 1867 den Stein während einer ausschweifenden „Hochzeitsfeier“ seinem Geliebten (kein Scheibfehler). Einige Diener verraten dies der Polizei. Jessonowjew wird nach einem langen Prozess 1871 enteignet und nach Sibirien geschickt.

Die abergläubische Zarenfamilie will den offensichtlich Unglück bringenden Diamanten nicht im Staatsbesitz behalten und lässt ihn daher bei Christies in London versteigern. Der Erlös soll Waisenhäusern in St. Petersburg zu Gute kommen. Auf dem Weg nach London wird er in Berlin im Grand Hotel Ambassador für kurze Zeit ausgestellt.

Der Schlangenreif ist den Thugs heilig. Der Diamant ist für sie nur von untergeordneter Bedeutung. Die Schachtel hat einen doppelten Boden. Darin ist eine Karte vom Fundort des Diamanten verborgen. Auf diese Karte hat es ein skrupelloser Industrieller abgesehen.



## Personen

### *Die Thugs*

Die Thugs sind ein hinduistischer Assassinen-Orden, der die Göttin Kali anbetet und einst Andersgläubige beraubte und erpresste. Er wurde um 1830 vom Britischen Militär zerschlagen. Die Thugs leben seitdem verborgen inmitten der Gesellschaft. Die typische Waffe der Thugs ist die Würgeschnur.

Die Thugs wollen ihren heiligen Schlangengreif zurückhaben. Der Dia-

mant ist für sie nur von untergeordneter Bedeutung.

Die Thugs sind mit einem britischen Zirkus in Deutschland eingereist. Sie stellen dort die Elefantenführer, Messerwerfer, Akrobaten (Schlangemenschen), Feuerspucker und den Zauberer **Gundur Lak**, der ihr Anführer ist. Der Anführer der Thugs kennt den Industriellen Rufus van't Felde zumindest vom Namen. Er weiß, dass dieser auch hinter dem Diamanten her ist.

### **Gundur Lak**

<b>Stärke 2</b>	<b>Intelligenz 3</b>	<b>Charisma 3</b>
Körperbeherrschung 3	Bildung 3	Beeindrucken 5
Kraftakt 2	Fahrzeuge	Einschüchtern 4
<b>Geschicklichkeit 4</b>	Intuition 3	Verführen
Fernkampf 0	Kreativität 3	Überzeugen 2
Fingerfertigkeit 5	Logik 3	<b>Empathie 4</b>
Gewandtheit 3	Sprachen 2	Besonnenheit 2
Handgemenge 3	Wissenschaft 2	Imitieren
Handwaffen 3	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation 4
Handwerk 1	Suchen 3	Tiere 4
Heimlichkeit 5 (Schlinge)	Wachsamkeit 5	<b>Listigkeit 5</b>
<b>Ausdauer 2</b>	<b>Willenskraft 3</b>	Beeinflussen 4
Überleben 1	Selbstbeherrschung 5	Verstellen 3
<b>Besonderheiten:</b> Hypnose Zaubertricks Giftmischer	<b>Rüstung:</b>	<b>Trefferpunkte: 10</b>

## Thug

<b>Stärke 3</b>	<b>Intelligenz 2</b>	<b>Charisma 1</b>
Körperbeherrschung 4	Bildung 1	Beeindrucken 3
Krafttakt 3	Fahrzeuge	Einschüchtern 3
<b>Geschicklichkeit 4</b>	Intuition 1	Verführen
Fernkampf 3 (Messer)	Kreativität 1	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 3	Logik 1	<b>Empathie 2</b>
Gewandtheit 4	Sprachen 1	Besonnenheit 3
Handgemenge 3	Wissenschaft 0	Imitieren
Handwaffen 3	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation 2
Handwerk 2	Suchen 3	Tiere 4
Heimlichkeit 5 (Schlinge)	Wachsamkeit 4	<b>Listigkeit 3</b>
<b>Ausdauer 3</b>	<b>Willenskraft 3</b>	Beeinflussen 1
Überleben 1	Selbstbeherrschung 4	Verstellen 2
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung:</b>	<b>Trefferpunkte: 12</b>

## *Der Meisterdieb*

Niemand weiß, wie der Gentleman-Dieb wirklich heißt und welcher Nationalität er angehört. Er spricht fließend und akzentfrei mehrere Sprachen und ist ein Meister der Verkleidung. In Deutschland tritt er meist als **Jakob von Schellenberg** auf. Er ist gutaussehend, durchtrainiert, charmant und wohlhabend. Er benutzt keine Waffen, höchstens Chloroform oder andere Betäubungsmittel. Die Abenteurer sind ihm – nach einem ersten Kennenlernen – auf Anhieb sympathisch. Sie sind für ihn in gewisser Weise Geistesverwandte. In einer Notsituation würde er ihnen helfen. Über Schellenberg ist nichts in Erfahrung zu bringen, höchstens über seine Taten, die man

ihm aber nicht zuschreiben kann. Bei der Polizei kann man erfahren, dass seit längerer Zeit ein international tätiger Meisterdieb gesucht wird, der als Visitenkarte Heiligenbildchen zurücklässt.

Der Meisterdieb weiß nichts von den Thugs, kennt aber den Industriellen Rufus van't Felde, der ihm höchst unsympathisch ist. Van't Felde hatte vergeblich versucht, Schellenberg anzuheuern.

Schellenberg stehen zahlreiche Helfershelfer zur Verfügung, die von ihm gut bezahlt und höflich behandelt werden, so dass sie ihm ggü. sehr loyal sind.

## Jakob von Schellenberg

<b>Stärke 3</b>	<b>Intelligenz 4</b>	<b>Charisma 4</b>
Körperbeherrschung 3	Bildung 4	Beeindrucken 4
Krafttakt 2	Fahrzeuge 1	Einschüchtern 2
<b>Geschicklichkeit 4</b>	Intuition 2	Verführen 4
Fernkampf 2	Kreativität 4	Überzeugen 3
Fingerfertigkeit 5	Logik 4	<b>Empathie 4</b>
Gewandtheit 4	Sprachen 5	Besonnenheit 3
Handgemenge 3	Wissenschaft 2	Imitieren 5
Handwaffen 2	<b>Wahrnehmung 4</b>	Motivation 4
Handwerk 3	Suchen 5	Tiere 2
Heimlichkeit 5	Wachsamkeit 5	<b>Listigkeit 5</b>
<b>Ausdauer 3</b>	<b>Willenskraft 3</b>	Beeinflussen 4
Überleben 2	Selbstbeherrschung 4	Verstellen 5
<b>Besonderheiten:</b> Meisterdieb Gentleman Schauspieler	<b>Rüstung:</b>	<b>Trefferpunkte: 12</b>

## Die Diva

Die schöne Operndiva **Agathe Werdling** ist die ehemalige Geliebte von Schellenberg. Sie wohnt zufälligerweise im selben Hotel. Sie weiß, dass Schellenberg ein Dieb ist, sinnt aus Eifersucht auf Rache, meldet der Polizei den Diebstahl eines wertvollen Diadems und gibt an, von Schellenberg bestohlen worden zu sein.



Der Diamant ist für ihn von nachrangiger Bedeutung. Van't Felde will die Karte in der Schachtel haben, die ihn zu einem großen Diamantenfeld führen soll.

Rechte Hand von van't Felde ist **Ludwig von Gersfeldt**, ein ehemaliger preußischer Offizier, der unehrenhaft entlassen wurde und belgischer Söldner im Kongo und Sudan war. Über Gersfeldt könnte man beim preussischen Militär und über Zeitungsarchive einiges in Erfahrung bringen. Gersfeldt stehen mehrere brutale belgische Söldner zur Verfügung.



## Der Industrielle

**Rufus van't Felde** ist ein belgischer Industrieller mit Bergwerken rund um die Welt. Er ist völlig skrupellos. Van't Felde ist belgischer Honorarkonsul und steht unter diplomatischer Immunität. Der Industrielle kennt Schellenberg, allerdings nur in seiner Verkleidung, so dass er ihn nur schwer identifizieren kann. Er weiß auch von den Thugs, denen er zuvorkommen will.

### Rufus van't Felde

<b>Stärke 3</b>	<b>Intelligenz 4</b>	<b>Charisma 3</b>
Körperbeherrschung 1	Bildung 2	Beeindrucken 3
Kraftakt 3	Fahrzeuge 2	Einschüchtern 5
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 4	Verführen 2
Fernkampf 4	Kreativität 3	Überzeugen 2
Fingerfertigkeit 2	Logik 2	<b>Empathie 2</b>
Gewandtheit 3	Sprachen 2	Besonnenheit 3
Handgemenge 2	Wissenschaft 1	Imitieren 0
Handwaffen 4 (Degen)	<b>Wahrnehmung 2</b>	Motivation 5
Handwerk 2	Suchen 2	Tiere 2
Heimlichkeit 1	Wachsamkeit 2	<b>Listigkeit 4</b>
<b>Ausdauer 2</b>	<b>Willenskraft 4</b>	Beeinflussen 2
Überleben 2	Selbstbeherrschung 1	Verstellen 2
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung:</b>	<b>Trefferpunkte: 10</b>

### Ludwig von Gersfeldt

<b>Stärke 4</b>	<b>Intelligenz 3</b>	<b>Charisma 3</b>
Körperbeherrschung 2	Bildung 3	Beeindrucken 2
Krafttakt 4	Fahrzeuge 3	Einschüchtern 4
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 3	Verführen 2
Fernkampf 4	Kreativität 2	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 2	Logik 2	<b>Empathie 2</b>
Gewandtheit 4	Sprachen 3	Besonnenheit 4
Handgemenge 3 (Boxen)	Wissenschaft 1	Imitieren 1
Handwaffen 3	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation 4
Handwerk 1	Suchen 3	Tiere 4
Heimlichkeit 1	Wachsamkeit 3	<b>Listigkeit 4</b>
<b>Ausdauer 4</b>	<b>Willenskraft 4</b>	Beeinflussen 2
Überleben 4	Selbstbeherrschung 3	Verstellen 1
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung:</b>	<b>Trefferpunkte: 14</b>

### Söldner

<b>Stärke 4</b>	<b>Intelligenz 2</b>	<b>Charisma 2</b>
Körperbeherrschung 1	Bildung 1	Beeindrucken 2
Krafttakt 4	Fahrzeuge 3	Einschüchtern 3
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 1	Verführen 1
Fernkampf 3	Kreativität 1	Überzeugen 0
Fingerfertigkeit 1	Logik 1	<b>Empathie 1</b>
Gewandtheit 3	Sprachen 1	Besonnenheit 3
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 0
Handwaffen 3	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation 2
Handwerk 1	Suchen 1	Tiere 3
Heimlichkeit 1	Wachsamkeit 3	<b>Listigkeit 3</b>
<b>Ausdauer 3</b>	<b>Willenskraft 3</b>	Beeinflussen 1
Überleben 4	Selbstbeherrschung 3	Verstellen 0
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung:</b>	<b>Trefferpunkte: 14</b>

### *Die „tiefe Stimme“*

Kommen die Abenteurer nicht weiter, hilft ihnen ein deutscher Geheimagent weiter, der nicht zu sehen ist. Man hört nur seine „tiefe Stimme“. Er versorgt einen ausgewählten Abenteurer an einem einsam gelegenen Ort mit Informationen. [Der Spieler wird vom Spielleiter aufgefordert, sich mit dem Rücken zu ihm zu stellen und mehrfach angewiesen, sich nicht umzudrehen. Wenn der Informant wieder geht, lässt man den Spieler einfach weiter dort stehen.]

Er selbst stellt sich als „Heinrich“ vor, wenn nach seinem Namen gefragt wird und spricht - wenn nach seinen Dienstherrn gefragt wird - von der „Wilhelmstraße“ (Synonym für deutsche Regierung, da in der Berliner

Wilhelmstraße das Reichskanzleramt, das Auswärtige Amt und andere Ministerien ihren Sitz hatten).





## Orte

### *Grand Hotel Ambassador*

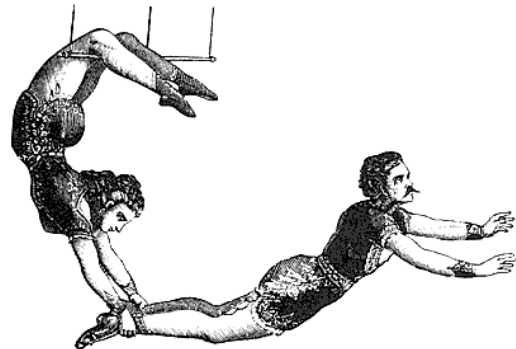
Schellenberg hat hier ein Zimmer für drei Tage gemietet; er verlängert jedoch seinen Aufenthalt um eine Woche. Er ist großzügig mit Trinkgeldern. Der **Nachtportier Wilhelm Struwe** und der **Sekretär des Hoteldirektors, Ferdinand Mögler**, stehen auf seiner „Gehaltsliste“.

Tempelhofer Feld vor den Toren der Stadt Berlin. Sehen sich die Thugs bedroht, lassen sie Tiger, Elefanten und Giftschlangen auf die Abenteurer los.

### *The Imperial India Circus*

*cus*

Der britische Zirkus mit seiner einmaligen Indien-Show kampiert auf dem



#### **Tiger**

<b>Stärke 5</b>	<b>Intelligenz 1</b>	<b>Charisma 3</b>
Körperbeherrschung 3	Bildung -	Beeindrucken 3
Krafttakt 4	Fahrzeuge -	Einschüchtern 5
<b>Geschicklichkeit 4</b>	Intuition 3	Verführen -
Fernkampf -	Kreativität -	Überzeugen -
Fingerfertigkeit -	Logik -	<b>Empathie 4</b>
Gewandtheit 5	Sprachen -	Besonnenheit 2
Handgemenge 4	Wissenschaft -	Imitieren -
Handwaffen -	<b>Wahrnehmung 5</b>	Motivation -
Handwerk -	Suchen 3	Tiere -
Heimlichkeit 5	Wachsamkeit 5	<b>Listigkeit 3</b>
<b>Ausdauer 4</b>	<b>Willenskraft 2</b>	Beeinflussen -
Überleben 4	Selbstbeherrschung 2	Verstellen -
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung:</b>	<b>Trefferpunkte: 20</b>

## Elefant

<b>Stärke 7</b>	<b>Intelligenz 1</b>	<b>Charisma 3</b>
Körperbeherrschung 1	Bildung -	Beeindrucken 3
Krafttakt 6	Fahrzeuge -	Einschüchtern 5
<b>Geschicklichkeit 3</b>	Intuition 3	Verführen -
Fernkampf -	Kreativität -	Überzeugen -
Fingerfertigkeit -	Logik -	<b>Empathie 4</b>
Gewandtheit 2	Sprachen -	Besonnenheit 3
Handgemenge 3	Wissenschaft -	Imitieren -
Handwaffen -	<b>Wahrnehmung 3</b>	Motivation -
Handwerk -	Suchen 3	Tiere -
Heimlichkeit 3	Wachsamkeit 4	<b>Listigkeit 2</b>
<b>Ausdauer 4</b>	<b>Willenskraft 4</b>	Beeinflussen -
Überleben 4	Selbstbeherrschung 1	Verstellen -
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung:</b>	<b>Trefferpunkte: 30</b>

## Speikobra

<b>Stärke 1</b>	<b>Intelligenz 1</b>	<b>Charisma 1</b>
Körperbeherrschung 7	Bildung -	Beeindrucken 3
Krafttakt 0	Fahrzeuge -	Einschüchtern 4
<b>Geschicklichkeit 4</b>	Intuition 0	Verführen -
Fernkampf 4 (Gift)	Kreativität -	Überzeugen -
Fingerfertigkeit -	Logik -	<b>Empathie 2</b>
Gewandtheit 6	Sprachen -	Besonnenheit 1
Handgemenge 1	Wissenschaft -	Imitieren -
Handwaffen -	<b>Wahrnehmung 2</b>	Motivation -
Handwerk -	Suchen 6	Tiere -
Heimlichkeit 5	Wachsamkeit 3	<b>Listigkeit 1</b>
<b>Ausdauer 1</b>	<b>Willenskraft 2</b>	Beeinflussen -
Überleben 3	Selbstbeherrschung 5	Verstellen -
<b>Besonderheiten:</b>	<b>Rüstung:</b>	<b>Trefferpunkte: 4</b>

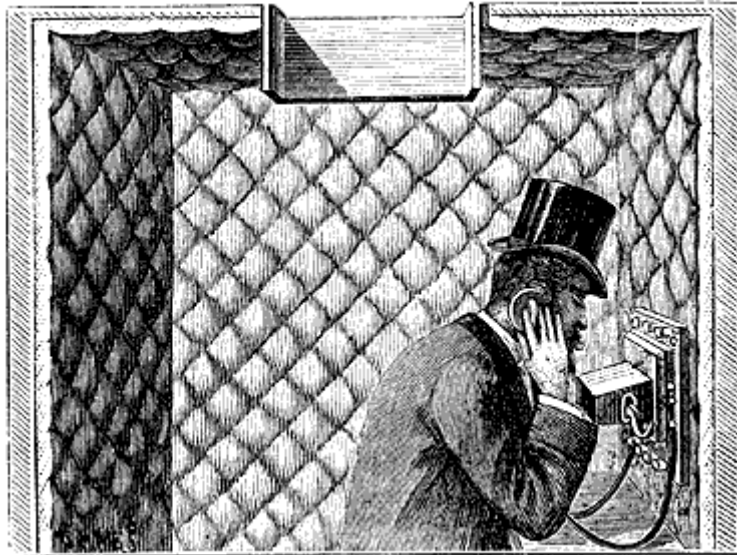
## *Villa von Rufus van't Felde*

Die mondäne Villa im Lützowviertel dient Rufus van't Felde als Hauptquartier. Das Grundstück gehört dem Königreich Belgien und ist exterritorial. Dort befinden sich auch Ludwig von Gersfeldt sowie sechs Söldner. Sie tragen Uniformen der Söldner-Einheiten im Belgisch-Kongo. Ein Raum ist voller Waffen. Das Haus wird rund um die Uhr bewacht. Ein hinter einem Wandbild versteckter Tresor enthält Wertsachen, insbesondere geraubte Kunstschätze aus Indien, Afrika und Südostasien.

Im Eiskeller liegt ein erschossener Thug.







## Chronologie

Sofern die Abenteurer durch ihre Aktionen den Gang der Dinge nicht verändern, verlaufen die nächsten Tage wie folgt ab:

### *Erster Tag*

Die Abenteurer nehmen auf Einladung des britischen Botschafters an einer **Vorstellung des Imperial India Circus** teil. Dort begegnen sie ihrem alten Freund **Commander Cunningham** vom britischen Geheimdienst. Er gibt ihnen den Tipp, sich den Stern von Bangalore anzusehen, der im Grand Hotel Ambassador für wenige Tage ausgestellt wird und erzählt ihnen die Hintergrundgeschichte. Während des Gesprächs wird er von einem Botschaftsangehörigen beiseite genommen. Cunningham muss leider sofort abreisen.

### *Zweiter Tag*

Die Zeitungen berichten vom Diebstahl des Diamanten. Ein Wachmann wurde erdrosselt aufgefunden.

Bei der Polizei und im Hotel Ambassador kann man erfahren, dass die Diebe durch ein sehr kleines Dachfenster und über die Kanalisation in den Keller eingestiegen sein müssen.

Merkwürdig ist, dass zwei Wege genommen wurden. Bei der Polizei und in der Gerichtsmedizin kann man erfahren, dass der Wachmann mit einem sehr dünnen Draht erdrosselt wurde.

*Der Diamant wurde von den Thugs gestohlen, die durch das Dachfenster einstiegen. Der Meisterdieb, der den Weg über den Keller nahm, kam zu spät und konnte nur den Tod des Wachmanns feststellen.*

### *Dritter Tag*

Die Zeitungen berichten über einen frei herumlaufenden Leopard beim Imperial India Circus. Der Leopard konnte wieder eingefangen werden, niemand kam zu Schaden.

Außerdem wurde Baron von Schellenberg verhaftet, da er von der Operndiva Agathe Weidling des Diebstahls ihres wertvollen Diadems beschuldigt wurde. Der Baron wurde jedoch mangels Beweisen kurz darauf wieder entlassen.

Die Zirkusleute geben freundlich Auskunft, wissen aber nichts. Die Inder täuschen vor, nichts zu verstehen oder zu wissen.

Der Industrielle hat seine Leute in den Zirkus geschickt, um den Thugs den Diamanten abzunehmen, was ihnen auch durch massive Waffengewalt gelungen ist.

### *Vierter Tag*

Die Zeitungen berichten über eine Schießerei auf dem Grundstück eines Konsuls im Lützowviertel. Dort haben Wachleute einen Einbruch verhindert. Die Polizei wurde daran gehindert, das Botschaftsgelände zu betreten.

Die Thugs haben versucht, den Diamanten zurückzuholen, sind aber gescheitert. Ein Thug wurde erschossen und wird im Eiskeller in van't Felde's Haus aufbewahrt.

Die Thugs beobachten daraufhin ununterbrochen das Haus von van't Felde.

### *Fünfter Tag*

Der Meisterdieb bricht in das Haus von Rufus van't Felde ein und stiehlt den Diamanten. Bei seiner Flucht wird er von den Thugs beobachtet, die ihn zum Hotel folgen. Dort beobachten sie einen Streit zwischen ihm und der Operndiva.

### *Sechster Tag*

Die Thugs kidnappen die Operndiva im Hotel Ambassador und erpressen Schellenberg. Schellenberg übergibt ihnen dafür den Stein. Das Treffen findet im Zirkus um Mitternacht statt.

### *Siebter Tag*

Die Zeitungen berichten, dass der Zirkus heute seine Zelte abbauen und in Richtung Prag gehen wird.

Der Zirkus fährt am Abend vom Anhalter Bahnhof ab. In der Nacht wird der Zug südlich von Berlin bei Zossen von Gersfeldt auf ein Nebengleis geleitet

und überfallen. Es kommt zu einem Gefecht. Der Stein wird von Gersfeldt geraubt. Es gibt mehrere Tote und Verletzte. Gersfeldt flüchtet mit einer Kutsche Richtung Belgien.

### *Achter Tag*

Die Zeitungen berichten von dem Überfall auf den Zug, der den Zirkus transportiert hat.

Der Meisterdieb kann die Kutsche von Gersfeldt hinter Zossen in eine Falle locken. Er nimmt den Stein an sich und fährt zurück nach Berlin.

### *Neunter Tag*

Die Zeitungen berichten von einer weiteren Schießerei auf dem Grundstück von van't Felde.

Die Thugs sind nach Berlin zurückgekehrt und haben sich gewaltsam zum Grundstück den Weg gebahnt. Sie wissen nicht, dass der Stein im Besitz von Schellenberg ist.

Einige Stunden später darf die Polizei das Haus betreten, da die belgische Regierung ihre Erlaubnis dafür gegeben hat. Im Haus finden sich mehrere tote Thugs und Wachmänner. Rufus van't Felde gehört auch zu den Toten. Gersfeldt ist verschwunden.

Der Meisterdieb reist mit dem Diamanten mit unbekanntem Ziel ab.

