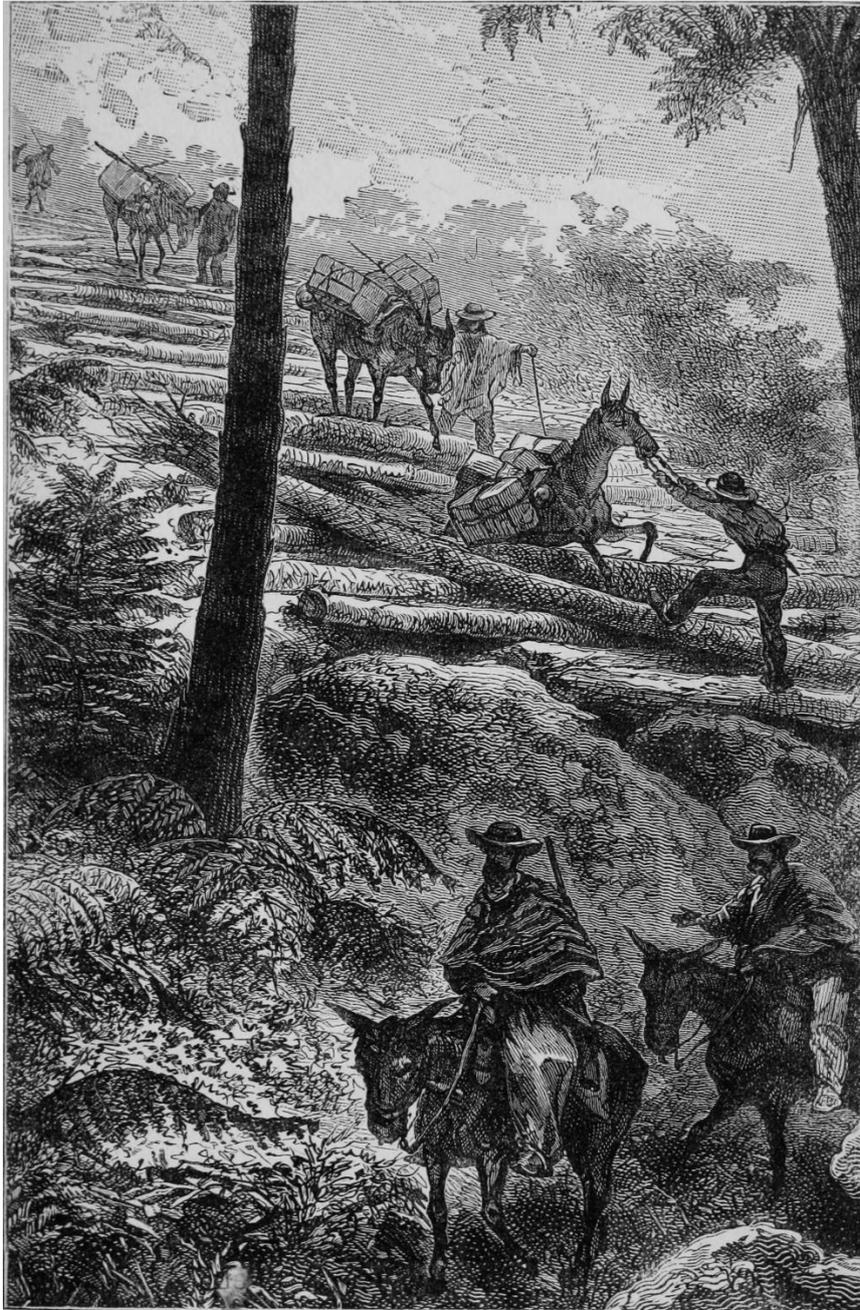


LIQUID 1880 Reloaded

Eldorado!



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin
Abdruck - auch auszugsweise – bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.
25.02.2004, überarbeitet 30.01.2019

Zusammenfassung

Ein mysteriöses Verbrechen in einem Berliner Museum führt auf den Spuren deutscher Konquistadoren nach

Kolumbien und Venezuela, wo das Geheimnis von Eldorado nach 450 Jahren vergeblicher Suche gelüftet wird.

Feierliche Neu-Eröffnung der Sammlung über präkolumbianische Kulturen im Museum für Völkerkunde

Das Museum für Völkerkunde beehrt sich, seine Sammlung meso-amerikanischer Kulturen in einem neuen Glanze erscheinen zu lassen.

Aus dem Nachlass des Karl Philipp von Hutten wurden dem Museum sowohl wertvolle Artefakte, aber auch umfangreiche schriftliche Aufzeichnungen zur Verfügung gestellt, die der berühmte Conquistador Philipp von Hutten seinen Nachkommen hinterließ.

Beginn: Achtzehn Uhr

Feierliche Eröffnung durch Ihre kaiserlichen Hoheiten Friedrich-Wilhelm und Victoria von Hohenzollern

Ansprache des Direktors des Museums für Völkerkunde

Anschließend: Besichtigung der Sammlung mit Stehempfang

Gestatten Sie mir den Ausdruck meiner vorzüglichsten Hochachtung

Prof. Dr. Adolph Bastian

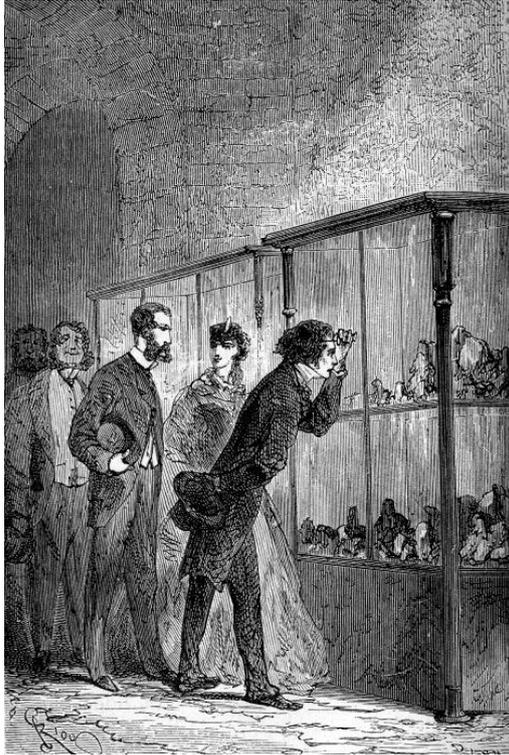
Direktor des Museums für Völkerkunde

Berlin: Museum für Völkerkunde

Die Abenteurer nehmen an einer Ausstellungseröffnung im *Museum für Völkerkunde* (Königgrätzer Straße, 1945 nach Kriegsschäden abgebrochen, heute Stresemann-Straße, Parkplatz direkt neben dem Martin-Gropius-Bau) teil. In der Abteilung für präkolumbianische Kultur soll in einem feierlichen Akt erstmals der Nachlass des *Karl Philipp von Hutten* der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Er war der letzte Nachfahre des *Philipp von Hutten*, einem Konquistador, der im Auftrag der *Augsburger Welser* Venezuela erforschen, erobern und kolonisieren sollte. Die geladenen Gäste warten in einem Vorraum; die Tür ist mit einem Band versehen, dass

vom Museumsleiter **Adolf Bastian** mit einer Schere zerschnitten wird. Danach werden die großen Flügeltüren geöffnet. Doch bevor die Menge in den Raum drängt, macht sich Entsetzen breit, denn mitten im Raum liegt der blutüberströmte Körper eines Mannes!

Adolf Bastian (*1826 Bremen, + 1905 Port of Spain/Trinidad): Eigentlich Mediziner, begeisterte er sich als Schiffsarzt für fremde Kulturen. 1859 gibt er seinen Beruf auf und widmet sich ganz der Forschung; 1860 erscheint „*Der Mensch in der Geschichte*“, das als Grundlage der modernen Völkerkunde gilt. Auf acht Reisen gesammeltes Material bildet den Grundstock des Berliner Museums für Völkerkunde, dessen erster Direktor er wird.



Die Türen werden sofort wieder geschlossen. Adolf Bastian, (der zumindest einen der Abenteurer kennen sollte), bittet die Abenteurer in die präkolumbianische Sammlung. Er kann den Abenteurern folgendes mitteilen: Aus einem gut gesicherten Schaukasten wurden drei wertvolle Exponate entwendet, eine steinerne Statue, eine Schale aus Jade und ein Dolch aus massivem Gold. An dem Schaukasten sind keinerlei Gewaltanwendung oder verdächtige Spuren zu entdecken gewesen; er ist völlig unversehrt. Vor dem Schaukasten liegt die Leiche eines Mannes. Die Exponate waren laut Angaben eines bereits anwesenden Wachmannes um Mitternacht noch an ihrem Platz.

Der Tote wirkt typisch mediterran und ist modisch gekleidet. Nach den Papieren, die der Tote bei sich trägt, handelt es sich um den 35 Jahre alten venezolanischen Staatsbürger **Rodrigues Cabacho**. Er hat einen Diplomatenpass, der ihn als Kulturattaché ausweist. In seiner rechten Tasche befindet sich eine zweischüssige Remington.

Bei den vermissten Exponaten handelt es sich um kultische Gegenstände aus dem Nachlass. Die Kultgegenstände werden der kleinen Hochkultur der Chibcha zugerechnet, die einst im Hochland von Kolumbien lebte. Sie sind sehr wertvoll.

Der Museumsleiter lobt eine Belohnung von 2.500 Mk für die Wiederbeschaffung der gestohlenen Exponate aus.

Fragen die Abenteurer nach weiteren Sachen aus dem Nachlass des Karl Philipp von Hutten, führt Adolf Bastian die Abenteurer in einen Lagerraum, in dem ein alter barocker Sekretär steht. In einem Geheimfach, befindet sich ein schmales Buch mit handgeschriebenen Aufzeichnungen des Philipp von Hutten. Darin liegt ein Blatt mit einem Code. Adolf Bastian ergänzt, dass der Konquistador Philipp von Hutten umfangreiche schriftliche Aufzeichnungen hinterlassen hat, die vom Welser-Archiv in Augsburg verwaltet werden.

Der Tote ist mit einem Stich ins Herz getötet worden, wahrscheinlich mit dem gestohlenen Dolch; er ist bereits seit einigen Stunden tot.

Cabacho ist erst vor einer Woche nach Deutschland eingereist und war Angehöriger der venezolanischen Botschaft, in der er auch Logis genommen hatte. Bei dem Toten handelt es sich tatsächlich um **Major Enrique Dalonso**, einem Angehörigen des venezolanischen Geheimdienstes, der im Auftrag seines Schwagers und Chef des Geheimdienstes, **Oberst Manuel Fuentes**, gemeinsam mit einem Indio nach Berlin gereist ist. Im Museum wurde der Venezolaner von dem Indio getötet. Dieser besitzt übersinnliche Kräfte. Er kann durch feste Materie hindurchgreifen und gelangte so in den Besitz der Exponate. Diese sind für einen Ritus von großer Bedeutung.

Berlin: Venezolanische Botschaft

Sollten die Abenteurer die venezolanische Botschaft aufsuchen, werden sie freundlich empfangen. Der Botschafter, der weiß, dass es sich bei dem Toten um einen Angehörigen des venezolanischen Geheimdienstes handelt, erklärt sein Interesse an der Aufklärung des Mordes an seinem Botschaftsangehörigen und verspricht eine Belohnung von 500 Mk. Da er davon ausgeht, dass die Abenteurer nichts erreichen und sicherlich nicht nach Venezuela reisen werden, gewährt er ihnen Zugang zum Raum des Ermordeten. Dort lässt sich bei genauerem Hinsehen lässt sich erkennen, dass der Botschafter kein Interesse an der Aufklärung hat. Im Zimmer des Ermordeten können folgende Dinge gefunden werden: je zwei Eisenbahn-Billets Hamburg/Altona-Berlin, Passagierschiff-Billets Caracas-New York, Passagierschiff-Billets New York-Hamburg (jeweils 2. und 3. Klasse), Bücher zu Konquistadoren, Eldorado und der Chibcha-Kultur in spanischer Sprache. Eine Karte mit den mutmaßlichen Erkundungs- und Eroberungszügen der Konquistadoren durch Venezuela und Kolumbien. Außerdem findet man einen Brief in deutscher Sprache von einem Gustav Mayrhofer, Archivar des Welser-Archivs in Augsburg, in dem mitgeteilt wird, dass dieser sich auf den avisierten Besuch freut.

Nach dem Besuch der venezolanischen Botschaft werden die Abenteurer auf der Straße von drei Männern der Zivilpolizei angehalten. Sie werden von diesen darauf aufmerksam, dass eine Einmischung wegen der möglichen diplomatischen Verwicklungen unerwünscht ist. Die Ermittlungen übernimmt die Polizei und sind noch nicht abgeschlossen.



Augsburg: Welser-Archiv

Nach Augsburg kommt man mit der Bahn in ca. 36 Stunden. Das Welser-Archiv liegt im ehemaligen Stadthaus der Welser in der Altstadt. Der Archivar, **Gustav Mayrhofer**, ist begeistert über das Interesse Fremder und bei der Suche nach Informationen behilflich. Er hat auch Kenntnisse über Eldorado. Hutten hat auch mehrere Karten hinterlassen. Eine davon ist mit einer Geheimschrift versehen.

Bisher konnte noch niemand die Karte entschlüsseln. Tatsächlich benötigt man zuerst einen Spiegel. Mit der Fertigkeit **Kryptographie** oder dem Kode aus dem Nachlass des Karl Phillip von Hutten. Beherrscht keiner der Abenteurer diese Fertigkeit, müssen sie jemanden finden, der die Schrift entschlüsselt. Sie enthält Hinweise zu einem verborgenen Schatz im Llanos, der venezolanischen Steppe. Auf der Rückseite sind genaue Anweisungen in Geheimschrift geschrieben, die sich mit einfachen Mitteln sichtbar machen lässt. Mayrhofer oder ein entsprechend geschulter Abenteurer kann das altertümliche spanisch in modernes Deutsch übertragen. Aus dem Text geht hervor, dass sich von Hutten entschlossen hat, den überwiegenden Teil der bei den Chibcha erbeuteten Schätze aufgrund der Verluste an Menschen und Material zu verstecken, um sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu bergen. Der Text ist datiert mit 1545, einem Jahr vor der Hinrichtung von Huttens. Der

Schatz liegt auf dem Plateau eines Berges mit auffälligen Konturen: Er sieht aus wie ein „Roland“. Der Berg liegt im Llanos und ist in der Karte gekennzeichnet. Ferner beinhaltet der Text den Weg von Maracaibo zum Schatz. Im Schmuckband der Windrose steht versteckt folgender Text: „Nimm vom Osten und gib dem Norden, nimm vom Westen und gib dem Süden.“ Dies ist ein Hinweis auf die Falle, die den Schatz sichert.

Mayrhofer ist bereit, davon eine Abschrift zu fertigen. Und er hat einen Brieffreund in Venezuela, einen deutschen Auswanderer, der ihnen behilflich sein könnte. Sein Freund heißt Manfredo Schneiderle und lebt in La Colonia Tovar im venezolanischen Hochland.



Die „deutschen“ Konquistadoren sollten im Auftrag der Augsburger Familie Welser, denen Venezuela und Teile des heutigen Kolumbiens im Tausch mit Kreditschulden von Kaiser Karl V. als Lehen gegeben wurde, erforschen, erobern und kolonisieren. Die „Epoche der deutschen Konquistadoren“ liegt zwischen 1528 und 1556. Diese Konquistadoren hatten sich jedoch auf die verlustreiche Suche nach Gold, insbesondere nach Eldorado so fixiert, das sie ihren eigentlichen Auftrag vernachlässigten. Sie erbeuteten

sogar größere Mengen an Gold und Edelsteinen, verloren jedoch das Meiste auf dem Rückweg wieder. Die Bekanntesten sind:

Ambrosius Alfinger (spanisch: Dalfinger) (+1533 in Venezuela durch Pfeilgift)

Ambrosius Ehinger (Gouverneur von Venezuela, Gründer der Stadt Maracaibo, + irgendwann zwischen 1531 – 1533 durch Pfeilgift)

Nikolaus Federmann (Gründer der Stadt Bogota, 1505- ca. 1542, verschollen im Dschungel)

Philipp von Hutten (1511-1546, zusammen mit **Bartholomäus Welser** von den Spaniern hingerichtet wegen Nichterfüllung des Vertrages zur Eroberung der übertragenen Gebiete; von Hutten hat umfangreiche schriftliche Korrespondenzen hinterlassen, die als Buch herausgegeben wurden)

Georg Hohermuth von Speyer (spanisch: Spires, +1540 im Dschungel an Erschöpfung)

Eldorado: Pizarros Söldner erfuhren von den Chibcha, einer kleinen Hochkultur im Hochland des heutigen Kolumbiens erstmalig von „Eldorado“. Die Chibcha verehrten die Sonne und das Gold als Metall des Sonnengottes als „Tränen der Sonne“. 1535 berichtet ein spanischer Offizier über Legenden von einem Bergsee aus Gold. Andere berichten von einer Stadt mit dem Namen Omagua, die einen goldenen Häuptling hätten. Die übliche Version Eldorados ist die einer goldenen Stadt in den Anden, die sogar auf spanischen Karten des 16./17. Jhts. verzeichnet wurde. Eldorado bedeutet aber nicht nur „goldene Stadt“, sondern auch „goldener Mann“. Diese Legende hat einen realen Hintergrund. Sie stimmt überein mit der Überlieferung der Chibcha. Der Häuptling wurde mit Baumharz eingerieben und Goldstaub bepudert. Danach fuhr er mit einem Floß in die Mitte des heiligen Sees der Chibcha, des Guatavita, um dort Gold und Edelsteine als Opfergaben zu versenken. Danach wurde er rituell gewaschen. Bereits die Konquistadoren versuchten, den See trocken zu legen, was jedoch misslang.

Venezuela: Caracas

Caracas in Venezuela erreicht man bequem mit dem Schiff via New York. Die Reise dauert mehrere Wochen und kostet pro Person 50 Mk.

Sobald die Abenteurer in Caracas an Land gehen, werden sie vom venezolanischen Geheimdienst beschattet.

In Caracas werden die Abenteurer im Hotel „Simon Bolivar“ von **Manfredo Schneiderle** erwartet, einem rundlichen, braungebannten Badener, der mitausgeprägtem alemannischen Dialekt spricht. Schneiderle hat bereits mehrere naturkundliche Expeditionen geführt. Er spricht spanisch und einige Indio-Dialekte, u.a. Chibcha. Er kennt sich in Venezuela und Kolumbien gut aus. Für seine Dienste verlangt er umgerechnet 200 Mk.

Manfredo Schneiderle

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 2	Trefferpunkte: 8
Körperbeherrschung 2	Intuition 2	Beeindrucken 1	
Kraftakt 2	Kreativität 0	Einschüchtern 2	
Geschicklichkeit 2	Logik 1	Überzeugen 1	Verteidigung: 3
Fernkampf 2	Bildung 2	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 2	Fahrzeuge 1	Empathie 2	Deutsch
Gewandtheit 3	Sprachen 3	Besonnenheit 3	Spanisch
Handgemenge 1	Wissenschaft 0	Imitieren 1	Quetschua
Handwaffen 1	Recherchieren 0	Motivation 3	
Handwerk 2	Wahrnehmung 3	Tiere 2	
Heimlichkeit 2	Suchen 3	Listigkeit 2	
Ausdauer 4	Wachsamkeit 4	Beeinflussen 0	
Überleben 3	Willenskraft 2	Verstellen 02	
	Selbstbeherrschung 2		

Venezuela: Die ehemalige spanische Kolonie ist durch Simon Bolivar 1830 in die Unabhängigkeit geführt worden. Das Land ist politisch instabil. Ungefähr alle zwei Jahre putscht sich ein neuer Diktator an die Macht. 1888 wird Präsident Hermogenes López von José Pablo Rojas Paul abgelöst. Die Bevölkerung lebt insbesondere vom Anbau und Handel von und mit Kakao, Kaffee und Zucker sowie von der Viehzucht. An der Karibikküste leben - klimabedingt - insbesondere Mestizen und Mulatten, im Hochland mehr Kreolen. Der Anteil der indianischen Bevölkerung beträgt rund 20%. Der Norden Venezuelas ist weitgehend Kulturland, der Osten Dschungel, der Süden bildet die trockene Llanos-Steppe und der Westen liegt in den Anden, wo das Wetter durchgängig frühlingshaft ist. In den anderen Regionen ist es sehr heiß. Im Hochland liegt eine 1860 gegründete deutsche Siedlung (La Colonia Tovar) mit Einwanderern aus Baden.

Schneiderle stellt im Auftrag der Abenteurer eine Expedition zusammen. Er erwirbt Pferde, Mulis, Zelte und sonstige Ausrüstung aufgrund seiner guten Kontakte zu günstigen Preisen. Insgesamt sind 200 Mk zu investieren, wobei eine Rückveräußerung aufgrund des Verschleißes nur rd. 50 Mk einbringen dürfte.

Durch die Anden und den Llanos

Die Reise geht von Caracas aus am Ostrand der Anden entlang und führt in die Steppe des Llanos Richtung Südost. Sie dauert insgesamt drei Wochen. Die erste Woche führt durch die Anden. Sie ist zwar körperlich anstrengend, aber das Klima ist erträglich.

Der venezolanische Geheimdienst wird die Beschattung der Abenteurer nach Verlassen der zivilisierten Gegend

zwar nicht einstellen, aber recht lustlos weiterführen. An einem schwierigeren Abschnitt (z.B. bei der Überquerung eines reißenden Flusses) geben die Verfolger auf.

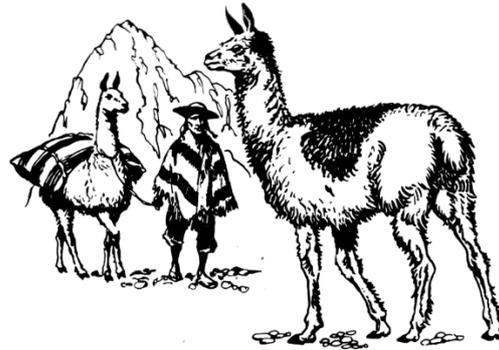
Die Abenteurer haben während der gesamten Reise die Möglichkeit, Tiere, Pflanzen und Mineralien zu studieren oder zu sammeln.

Die Anden

Der Spielleiter kann die Abenteurer eventuell beim Überschreiten eines Passes, eines Flusses, oder ähnlichem ein paar **Checks in Klettern**,

Balancieren oder **Springen** machen lassen, um die Reise gefährlicher erscheinen zu lassen.

In den Anden könnte ein Puma angreifen.



Puma

Stärke 4	Intelligenz 0	Charisma 3	Trefferpunkte: 12
Körperbeherrschung 3	Intuition 0	Beeindrucken 4	
Kraftakt 3	Kreativität -	Einschüchtern 4	
Geschicklichkeit 4	Logik -	Überzeugen -	Verteidigung: 3
Fernkampf -	Bildung -	Verführen -	
Fingerfertigkeit 0	Fahrzeuge -	Empathie 2	1x Biss (1W6)
Gewandtheit 4	Sprachen -	Besonnenheit 0	2x Klaue (1W6)
Handgemenge 4	Wissenschaft -	Imitieren -	
Handwaffen 3	Recherchieren -	Motivation -	
Handwerk -	Wahrnehmung 4	Tiere -	
Heimlichkeit 4	Suchen 4	Listigkeit 0	
Ausdauer 4	Wachsamkeit 4	Beeinflussen -	
Überleben 3	Willenskraft 2	Verstellen 02	
	Selbstbeherrschung 2		

Der Dschungel

Die Reise durch den Dschungel dauert jedoch nur einige Tage.

Sobald der Dschungel erreicht wird, müssen die Abenteurer alle 4 Stunden

einen **Check: Überleben + Ausdauer** machen. Missglückt der Wurf, sind sie zu erschöpft um sich weiter durch den Dschungel zu schlagen. Außerdem besteht die Gefahr, sich mit einer ansteckenden Krankheit zu infizieren. Ferner könnte ein Panther angreifen.

Panther

Stärke 4	Intelligenz 0	Charisma 3	Trefferpunkte: 12
Körperbeherrschung 3	Intuition 0	Beeindrucken 4	
Kraftakt 3	Kreativität -	Einschüchtern 4	
Geschicklichkeit 4	Logik -	Überzeugen -	Verteidigung: 3
Fernkampf -	Bildung -	Verführen -	
Fingerfertigkeit 0	Fahrzeuge -	Empathie 2	1x Biss (1W6)
Gewandtheit 4	Sprachen -	Besonnenheit 0	2x Klaue (1W6)
Handgemenge 4	Wissenschaft -	Imitieren -	
Handwaffen 3	Recherchieren -	Motivation -	
Handwerk -	Wahrnehmung 4	Tiere -	
Heimlichkeit 4	Suchen 4	Listigkeit 0	
Ausdauer 4	Wachsamkeit 4	Beeinflussen -	
Überleben 3	Willenskraft 2	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 2		

Am Fuße der mit Dschungel bedeckten Berge beginnt der Llanos. Dort liegt eine kleine Siedlung, in der Schneiderle die Vorräte auffrischen will.

Wegezoll verlangen und die Frauen belästigen.



Santa Maria

Die Siedlung St. Maria, deren ärmliche Bewohner von brutalen Ganoven beherrscht wird, hat nur einen Laden, der gleichzeitig Kneipe ist. Die Abenteurer werden dort von den 12 anwesenden Strauchdieben belästigt, die einen

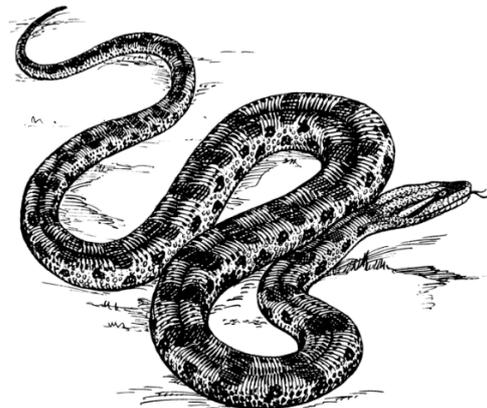
Strauchdiebe

Stärke 1	Intelligenz 1	Charisma 1	Trefferpunkte: 8
Körperbeherrschung 0	Intuition 1	Beeindrucken 0	
Krafttakt 1	Kreativität 0	Einschüchtern 2	
Geschicklichkeit 2	Logik 0	Überzeugen 0	Verteidigung: 3
Fernkampf 1	Bildung 0	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 0	Fahrzeuge 1	Empathie 1	
Gewandtheit 3	Sprachen 1	Besonnenheit 1	Spanisch
Handgemenge 1	Wissenschaft 0	Imitieren 0	
Handwaffen 1	Recherchieren 0	Motivation 1	
Handwerk 0	Wahrnehmung 2	Tiere 2	
Heimlichkeit 12	Suchen 1	Listigkeit 2	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 2	Beeinflussen 0	
Überleben 1	Willenskraft 2	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 0		

Der Llanos

Der Llanos ist eine tückische Halbwüste, es herrscht eine Durchschnittstemperatur von über 40 Grad Celsius. Die Abenteurer alle 4 Stunden einen **Check: Überleben + Ausdauer** machen. Missglückt der Wurf, sind sie zu erschöpft um sich weiter durch die Wildnis zu schlagen.

Steine entfernt, wird von einer Giftschlange angegriffen!



Die Abenteurer kommen durch eine kleine Schlucht, die auf der Karte mit einem Kreuz bezeichnet ist.

Sie finden in der Schlucht einen kleinen Hügel aus Steinen. Darunter befinden sich die sterblichen Überreste mehrerer Söldner sowie verrostete Metallteile von Helmen und Schwertern. Wer

Giftschlange

Stärke 0	Intelligenz 0	Charisma 1	Trefferpunkte: 3
Körperbeherrschung 3	Intuition 0	Beeindrucken 2	
Krafttakt -	Kreativität -	Einschüchtern 2	
Geschicklichkeit 3	Logik -	Überzeugen -	Verteidigung: 0
Fernkampf -	Bildung -	Verführen -	
Fingerfertigkeit 0	Fahrzeuge -	Empathie 0	1x Biss (1W6)

Gewandtheit 4	Sprachen -	Besonnenheit 0	
Handgemenge 1	Wissenschaft -	Imitieren -	
Handwaffen -	Recherchieren -	Motivation -	
Handwerk -	Wahrnehmung 2	Tiere -	
Heimlichkeit 3	Suchen 4	Listigkeit 0	
Ausdauer 1	Wachsamkeit 1	Beeinflussen -	
Überleben 3	Willenskraft 1	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 0		

Der Schatz

Das auf der Karte markierte Ziel ist nach einer Woche erreicht.

Die „Berge“ im Llanos sind fast senkrecht aufsteigende Felssäulen mit einem Durchmesser von 50 bis 100 m. Der gesuchte Berg ist aufgrund seines skurrilen Profils von weitem leicht zu erkennen. Er gleicht im Aussehen einem „Roland“.

Der Aufstieg ist nur mit Hilfsmitteln und wiederholtem **Check Klettern** möglich. Am Fuß des Berges kann man nach erfolgreichem **Check Wahrnehmung + Suchen** eine kleine Höhle finden, die durch eine Felsplatte verschlossen ist. Die Felsplatte lässt sich mit erfolgreichem **CHECK Stärke + Kraftakt von gleichzeitig 4 Personen** oder nach einem erfolgreichen durch mechanisch mit Hilfe von Hebel oder dergleichen bewegen.

Hinter der Felsplatte öffnet sich eine kleine Höhle (ca. 5x5x5m), in der Überreste von Waffen und Rüstungen liegen. Aufgrund der Trockenheit sind mehrere Helme, Kürasse, Musketen und Schwerter in noch gutem Zustand. Auch ein kleines Fass mit steht in der Höhle. Zwei Skelette lehnen an der Wand.

Aufgrund der Überreste ihrer Kleidung lassen sie sich mit hinreichenden Geschichtskennntnissen als Offiziere einstuften. Ein Skelett trägt einen Helm. Das Fass enthält noch funktionstüchtiges Schwarzpulver.

Der Kopf des behelmteten Skeletts ist nach hinten gelehnt. Folgt man dem „Blick“ des Behelmteten, so kann man bei

ausreichender Ausleuchtung mit und einem erfolgreichen **CHECK Wahrnehmung und Aufmerksamkeit** ca. 1 m unter der Höhlendecke einen ca. 5 m langen Holzbalken erkennen, der quer über den Raum unterhalb der Decke verläuft. Dieser ist nur lose auf Felsvorsprünge gelegt und kann z.B. mit einem Wurfanker heruntergeholt werden. Auf der abgewandten Seite hat der Balken kleine Stufen und kann als Leiter verwendet werden.

Folgt man dem Blick des unbehelmteten Skeletts, kann man in ca. 1 m Höhe ein in den Stein geschlagenes Loch. Dort passt das eine Ende des Balkens hinein. Folgt man der „Leiter“, führt sie zu einem schmalen Spalt, durch den eine Person passt. Sie führt zu einem natürlichen Schacht, der bis zum Plateau der Felssäule führt. An einigen Stellen sind Stufen und Tritte in den Fels geschlagen worden. Dennoch ist es gefährlich, dort hinauf zu klettern.

Der Schacht endet an einer massiven Steinplatte. Jeweils gegenüber angeordnet sieht man zwei leere Nischen und zwei Nischen, in denen Steine stecken, die die Steinplatte zu stützen scheinen.

Der Ausgang ist mit einer losen Felsplatte gesichert. Man muss vorher zwei Steine gemäß dem Hinweis auf der Landkarte versetzen („Nimm vom Osten und gib dem Norden, nimm vom Westen und gib dem Süden.“), sonst fällt die Steinplatte auf die Person, die sie öffnet und verkeilt sich 2 m tiefer im Schacht.

Nur wenige Schritte neben dem Ausgang liegen Steine, die einen Pfeil

bilden. Weitere 30 Schritte entfernt deutet ein Pfeil auf einen Steinhaufen.

Unter den Steinen liegen Schätze der Chibcha-Kultur von unermesslichem Wert aus Gold und Edelsteinen sowie eine **Giftschlange!**

Die Schätze lassen sich bequem auf vier Rucksäcke verteilen. Ein Gegenstand (eine Figur auf einem Floß) hat eine Aura.

Giftpfeile!

Der Rückweg gestaltet sich wie der Hinweg, bis zum Erreichen der Anden.

Nachdem die Abenteurer den Dschungel erreicht haben, werden sie, als sie ein Lager aufschlagen, aus dem Hinterhalt von ca. 40 Indios überfallen, welche Giftpfeile auf sie schießen. Das Gift wirkt nach 2W6 sec und schläfert die Abenteurer ein. Die Abenteurer werden gefesselt und mitsamt ihrer Habe mehrere Tage lang in Richtung Westen in die Hoch-Anden gebracht. Dabei werden sie immer wieder mal betäubt. Die Reise kommt ihnen wie ein Traum vor.

Indio

Stärke 2	Intelligenz 1	Charisma 1	Trefferpunkte: 10
Körperbeherrschung 1	Intuition 2	Beeindrucken 0	
Kraftakt 1	Kreativität 1	Einschüchtern 2	
Geschicklichkeit 2	Logik 1	Überzeugen 0	Verteidigung: 3
Fernkampf 3	Bildung 0	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 1	Fahrzeuge 0	Empathie 3	
Gewandtheit 2	Sprachen 0	Besonnenheit 3	
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 2	
Handwaffen 1	Recherchieren 0	Motivation 0	
Handwerk 1	Wahrnehmung 3	Tiere 1	
Heimlichkeit 2	Suchen 2	Listigkeit 2	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 1	Beeinflussen 0	
Überleben 2	Willenskraft 1	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 0		

Die Indios wirken nicht feindselig, werden aber entschlossen Fluchtversuche verhindern. Irgendwann überschreiten sie die Grenze zu Kolumbien, ohne es zu bemerken.





Omagua

Am 10. Tag werden den Abenteurern die Augen verbunden. Dann führen die Indios die Abenteurer über einen schmalen Pass in ein schmales, verborgenes Tal. Im Tal werden ihnen die Augenbinden wieder abgenommen. In der Ferne sieht man eine kleine Stadt mit goldenen Dächern, bestellte Felder und einen runden See. Die Stadt heißt Omagua. Blicken sie zurück, sehen sie nur eine steile Felswand. Man führt sie in die Stadt, wo sie vom **Häuptling Chichahua** auf spanisch förmlich begrüßt werden. Er inspiziert den Schatz der Abenteurer und nimmt die Figur mit der göttlichen Aura an sich. Dann führt er die Abenteurer in seinen kleinen Palast. Dort zeigt er ihnen „seinen Schatz“: diverse Helme von Konquistadoren und einige Chibcha-Kultgegenstände. Er erklärt ihnen, dass er gewisse Gegenstände benötigt, darunter die aus dem Museum für Völkerkunde entwendeten Dinge, die sich ebenfalls dort befinden. Er konnte über den „Weg der Götter“ in Erfahrung bringen, dass die Kultgegenstände noch existierten und dass sie im fernen Europa sind, traute sich aber nicht zu, sie ohne fremde Hilfe zurück zu holen. Also ging er zu einem reichen Kreolen in Venezuela, gab sich als armer Indio aus und setzte diesem einen Floh ins Ohr: Eldorado! Der Mann ist ihm auf dem „Weg der Götter“ gezeigt worden. Er schickte ihn gemeinsam mit Rodrigo Fuentes

nach Berlin, wo er den Spanier getötet hat, weil er war ein böser Mensch war.

Die Abenteurer werden höflich aber distanziert behandelt. Sie dürfen das in zwei Tagen beginnende Ritual anschauen, erhalten danach den größten Teil ihrer Beute zurück und werden dann wieder aus dem Tal gebracht. Das Ritual muss durchgeführt werden, damit die Illusion, die den Zugang nach Omagua verbirgt, weiter besteht. Das Ritual muss in jedem 343. Jahr (7x7x7 Jahre) durchgeführt werden. Der Schatz wurde 1545 geraubt, in diesem Jahr ist der Zauber wieder nötig. Der Häuptling hat eine göttliche Aura.

Zwei Tage später findet auf dem See das Ritual statt. Der Häuptling wurde mit einer Schicht aus Blattgold versehen und steht auf einem Floß in dem runden See. Als eine Sonnenfinsternis beginnt, wird gebetet und gesungen, der Häuptling wirft einige – sehr wertvolle - Gegenstände ins Wasser. Vom See aus wandert ein breiter Strom flackerndes Licht auf den Zugang zum Tal zu. Mit dem Ende der Sonnenfinsternis wird der Häuptling rituell gewaschen; danach findet ein großes Fest statt, bei dem die Abenteurer nunmehr freundlich behandelt werden. Einen Tag später wird den Abenteurern Ausrüstung, Waffen und die Hälfte des Schatzes zurückgegeben, aber auch der Dolch aus dem Museum für Völkerkunde. Und er überreicht ihnen einen Beutel mit den Worten: „Wenn Euch die Conquistadores bedrängen, lasst den Zorn der Götter frei!“

Der Häuptling kann **auf Nachfragen** den Abenteurern die Bedeutung vieler Sachen aus dem Schatz erklären.

In dem Beutel befindet sich ein magischer Staub, der sich im Schritttempo ausdehnt und sofort einschläfernd wirkt, aber nur auf Spanier und deren Nachfahren!



Bogota

Wenn die Abenteurer wieder auf freiem Fuß sind, können sie in einer Woche nach Bogota reisen. Sie können dort in ein Hotel gehen. Schneiderle kennt sich in Bogota aus.

Im Hotel „Simon Bolivar“ wird ein Geheimpolizist auf die Abenteurer aufmerksam. Eine Stunde später erscheint reguläre Polizei, die die Papiere – insbesondere die Einreisepapiere – der Abenteurer sehen will. Die Polizei durchsucht unter Umständen auch die Hotelzimmer und ist dabei äußerst unhöflich. Kurz bevor jedoch der Schatz entdeckt wird, hört man auf der Straße Schüsse. Die Polizisten stellen fest, dass es wieder einmal einen Aufstand gibt und verziehen sich.

Soldat/Aufständischer

Stärke 2	Intelligenz 1	Charisma 1	Trefferpunkte: 8
Körperbeherrschung 0	Intuition 1	Beeindrucken 0	
Kraftakt 1	Kreativität 0	Einschüchtern 2	
Geschicklichkeit 1	Logik 1	Überzeugen 0	Verteidigung: 3
Fernkampf 1	Bildung 1	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 0	Fahrzeuge 0	Empathie 1	
Gewandtheit 1	Sprachen 0	Besonnenheit 1	Spanisch
Handgemenge 1	Wissenschaft 0	Imitieren 0	
Handwaffen 1	Recherchieren 0	Motivation 1	
Handwerk 0	Wahrnehmung 1	Tiere 0	
Heimlichkeit 0	Suchen 1	Listigkeit 2	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 1	Beeinflussen 0	
Überleben 2	Willenskraft 1	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 0		

Zurück in Venezuela

Schneiderle führt die Abenteurer bis zur größten Hafenstadt am Golf von Mexiko, Carthagena. Dort organisiert er noch für sie eine ein Hotel, veräußert

Kolumbien: Die ehemalige spanische Kolonie ist durch Simon Bolivar 1830 in die Unabhängigkeit geführt worden. Das Land ist politisch instabil. Ungefähr alle zwei Jahre putscht sich ein neuer Diktator an die Macht. Das Land wird durch blutige Bürgerkriege zwischen Liberalen und Konservativen erschüttert. Seit 1876 regieren die Konservativen das Land mit harter Hand. Panama ist noch ein Teil Kolumbiens, strebt jedoch auf Intervention der U.S.A., die dort einen Kanal bauen wollen, die Unabhängigkeit an.

Auf den Straßen finden sporadisch Schusswechsel zwischen Soldaten und Aufständischen statt. Schneiderle empfiehlt, die Stadt unverzüglich zu verlassen und kann die Abenteurer über Seitenstraßen aus der Stadt herausführen. Dabei müssen sie jedoch an einem Straßenposten der Soldaten und an einer Barrikade der Aufständischen vorbei. Die Soldaten und Aufständischen benutzen schlecht gepflegte Zündnadelgewehre (kritischer Fehler bereits bei einem Ergebnis von 3).

die Expeditionsausrüstung und eine Schiffspassage nach Hamburg, um sich dann zu verabschieden. Die Abenteurer haben Glück. Im Hafen liegt der deutsche Frachter „Elisabeth“, der Kakao nach Hamburg liefern soll. Der Kapitän überlässt gegen ein geringes

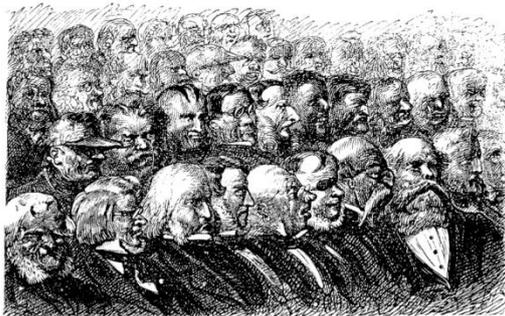
Entgelt den Abenteurer drei Kabinen und stellt bei der Fracht keine allzu aufdringlichen Fragen.

Die Ankunft der Abenteurer ist dem Chef des venezolanischen Geheimdienstes, Oberst Manuel Fuentes, nicht verborgen geblieben. Da er die Zusammenhänge nicht kennt, geht er auch

davon aus, dass die Abenteurer auch an der Ermordung seines Schwagers beteiligt waren. Während der Verladung des Schatzes versucht er mit Unterstützung von fünf Agenten, den Abenteurern den Schatz abzuja-gen. Der Kapitän des Frachters und die Mannschaft kommen nur den weiblichen Abenteurern zu Hilfe.

Agent

Stärke 2	Intelligenz 2	Charisma 2	Trefferpunkte: 8
Körperbeherrschung 0	Intuition 1	Beeindrucken 1	
Kraftakt 1	Kreativität 1	Einschüchtern 3	
Geschicklichkeit 2	Logik 1	Überzeugen 1	Verteidigung: 3
Fernkampf 2	Bildung 2	Verführen 1	
Fingerfertigkeit 1	Fahrzeuge 0	Empathie 2	
Gewandtheit 1	Sprachen 1	Besonnenheit 2	Spanisch
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 1	
Handwaffen 1	Recherchieren 1	Motivation 1	
Handwerk 0	Wahrnehmung 2	Tiere 1	
Heimlichkeit 2	Suchen 1	Listigkeit 3	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 1	Beeinflussen 1	
Überleben 2	Willenskraft 2	Verstellen 1	
	Selbstbeherrschung 1		



verdienen, auch für Berichte und mitgebrachte Dinge in den Bereichen Biologie, Geologie, Geographie, Ethnographie. Das Welser-Archiv wäre erfreut über die Zurverfügungstellung der Waffen und Helme der Konquistadoren sowie über einen Bericht der Schatzfindung.

Zurück in Deutschland

Die Aufklärung des Mordes im Museum für Völkerkunde basiert lediglich auf den Zeugenaussagen der Abenteurer. Der Museumsdirektor ist zwar enttäuscht, dass die Abenteurer ihm nur eines der gestohlenen Artefakte zurückbringen, aber um so erfreuter über die zahlreichen neuen, die er ihnen für 7.500 Mk abkaufen würde. Sollten sich die Abenteurer vom Häuptling die Bedeutung der Artefakte haben erklären lassen, erhöht sich der Betrag um 1.000 Mk. Mit Berichten über den Schatzfund können die Abenteurer je nach Art der Publikation (Artikel, Buch, Vortragsreihe) ebenfalls Geld