

LIQUID 1880 Reloaded

# *Die Pforten des Hades*



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin  
Abdruck - auch auszugsweise – bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.  
27.11.2003, überarbeitet 03.02.2019

## Zusammenfassung

Die Abenteurer sollen einem namhaften Archäologen helfen, sein Gedächtnis wieder zu erlangen. Die Hinweise führen zu vier Orten: den mythologischen Pforten des Hades in Italien, Griechenland und dem Osmanischen Reich. Der mythologische Hintergrund und die archäologischen Grabungen sind z.T. jedoch nur Tarnung. An einem der Orte haben russische Geheimagenten einen geheimen Marine-Stützpunkt errichtet. Aber auch andere Geheimdienste interessieren sich für „Die Pforten des Hades“.

### Historischer Hintergrund

*Noch immer sind Teile Griechenlands vom Osmanischen Reich besetzt. Darüber hinaus leben in Kleinasien viele Griechen und einige träumen davon, alle griechisch bewohnten Gebiete zu einen. Auf dem Balkan herrschen politische Spannungen. Erst vor kurzem konnte sich Bulgarien mit russischer Hilfe in einem verlustreichen Krieg zum Teil von der osmanischen Herrschaft befreien und Russland versucht seinen Einfluss auf den Balkan auszudehnen, was die Gegnerschaft Österreich-Ungarns bedeutet. Russland ist insbesondere am Zugang zum Mittelmeer interessiert, was wiederum Briten, Franzosen und Italiener zu verhindern suchen.*

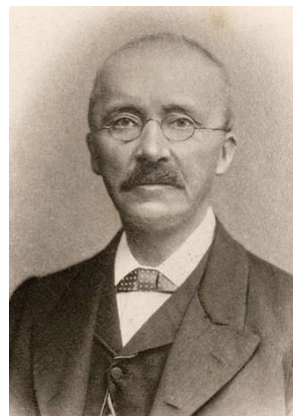
*Fahrtüchtige U-Boote hat es bereits 1884 gegeben. Das erste „moderne“ U-Boot mit Elektromotor wurde 1887 in Spanien fertiggestellt. Torpedos und Torpedorohre sowie Presslufttanks wurden bereits früher entwickelt.*

## Berlin

Die Abenteurer werden schriftlich von Heinrich Schliemann in sein Berliner Domizil, dem Hotel „Prinz Heinrich“ in der Dorotheenstraße, eingeladen. Anwesend ist auch sein Freund Rudolf Virchow. Die Abenteurer werden dem

ebenfalls anwesenden Wilhelm Dörpfeld vorgestellt, welcher das Gedächtnis verloren hat. Dörpfeld fehlen Erinnerungen zwischen dem 23. April 1887 und dem 19. Juni 1887. An diesem Tag fand er sich auf dem Anhalter Bahnhof wieder, in der Hand ein Ticket Neapel-Berlin. In seinem akribisch geführten Tagebuch sind die Seiten ab dem 01.01.1887 herausgerissen. Der einzige Hinweis steht auf der Innenseite des Buchrückens: Dort steht in zitteriger Handschrift: „Die Pforten des Hades“. Schliemann und Virchow spötteln in dem Zusammenhang: „Er wird sie gefunden haben, aber er hat wohl den Trank der Lethe zu sich genommen ...“. Dörpfeld hat alle Möglichkeiten innerhalb Deutschlands ausgeschöpft, um seine Amnesie aufzuklären, aber weder seine Kollegen noch seine Familie konnten ihm weiterhelfen. Rudolf Virchow hat ihn in der Charité untersuchen lassen, aber nichts gefunden, was auf ein Trauma hindeutet.

**Heinrich Schliemann** (\*1822 Neubukow/Mecklenburg, +1890 Neapel (beigesetzt in Athen): Kaufmann, Begründer der modernen Archäologie; Entdecker Trojas und Mykenes; wurde in Deutschland von Historikern mit Dünkel behandelt, war geltungssüchtig, befreundet mit Rudolf Virchow)



**Rudolf Virchow** (\*, +: Arzt, Wissenschaftler, Politiker, Hobby-Archäologe, befreundet mit Heinrich Schliemann)



**Wilhelm Dörpfeld** (\*1853 Barmen (heute: Wuppertal), +1940 Lefkada/Griechenland): Architekt, Grabungsleiter in Olympia, zeitweise Mitarbeiter von Heinrich Schliemann, ab 1890 Leiter des Deutschen Archäologischen Instituts in Athen, Grabungen in Troja/Illion und Tiryns, suchte auf der Insel Lefkada irrtümlich Ithaka, die Heimat von Odysseus.



#### **Die Pforten des Hades**

In der griechischen Mythologie gab es vier Eingänge in die Unterwelt, die nicht nur mythologische Orte, sondern sogar geografisch definiert waren:

- bei Hermione (Ermioni) in der nördlichen Peloponnes in Griechenland,
- am Kap Matapan (auch Kap Tainaron), dem südlichsten Punkt der Peloponnes,
- bei der Stadt Herakleia (Eregli/Osmanisches Reich) an der Südküste des Schwarzen Meeres und
- im Avernersee bei der antiken griechischen Stadt Cumae in der Nähe von Neapel in Italien.

Hades ist sowohl der Name für die Unterwelt als auch für den Gott der Unterwelt. Die Unterwelt hat zwei Bereiche, das Elysium im Westen am Rande des Okeanos und den Tartaros im Osten. Charon, der Fährmann bringt die Toten zu ihrem Bestimmungsort. Um ins Elysium zu gelangen, muss man aus dem Wasser des Flusses Lethe trinken, um seine Erinnerung zu verlieren. Der Tartaros wird vom Kerberos bewacht.

Schliemann und Dörpfeld sind profunde Kenner der antiken griechischen Mythologie. Darüber hinaus haben sie vertiefte Kenntnisse über das moderne Griechenland und das Osmanische Reich. Den Spielern kann z.B. ein Buch über antike Mythologie zur Verfügung gestellt werden. **Wilhelm Dörpfeld** begleitet die Abenteurer. Er ist ein freundlicher, unauffälliger Mann, der mit seiner Begeisterung für die Antike manchmal jedoch übertreibt.

#### **Wilhelm Dörpfeld**

<b>Stärke 2</b>	<b>Intelligenz 4</b>	<b>Charisma 2</b>	Trefferpunkte: 6
Körperbeherrschung 0	Intuition 1	Beeindrucken 0	
Kraftakt 1	Kreativität 3	Einschüchtern 0	
<b>Geschicklichkeit 2</b>	Logik 4	Überzeugen 2	Verteidigung: 1
Fernkampf 0	Bildung 4	Verführen 0	
Fingerfertigkeit 3	Fahrzeuge 0	<b>Empathie 2</b>	
Gewandtheit 0	Sprachen 4	Besonnenheit 3	deutsch
Handgemenge 0	Wissenschaft 0	Imitieren 0	neu-griechisch
Handwaffen 0	Recherchieren 4	Motivation 3	alt-griechisch
Handwerk 2	<b>Wahrnehmung 3</b>	Tiere 0	Latein
Heimlichkeit 0	Suchen 4	<b>Listigkeit 1</b>	italienisch
<b>Ausdauer 2</b>	Wachsamkeit 2	Beeinflussen 0	türkisch
Überleben 2	<b>Willenskraft 3</b>	Verstellen 0	
	Selbstbeherrschung 1		

# Auf Reisen

**Wilhelm Dörpfeld** schlägt folgende Reiseroute vor: Zuerst nach Neapel mit der Bahn von Berlin über Innsbruck (35 Mk/Person, 4 Tage). Dann mit dem Schiff nach Griechenland oder Istanbul, je nachdem, welches Ziel von Neapel aus von einem Schiff angesteuert wird (über Istanbul nach Eregli: 40 Mk, 6 Tage, über Athen nach Hermione: 25 Mk, 3 Tage, über Athen nach Psamathus (30 Mk, 3 Tage). Dörpfeld kommt für die Reise- und Übernachtungskosten auf. Andere Kosten müssen von den Abenteurern selbst getragen werden. Heinrich Schliemann und Rudolf Virchow loben

gemeinsam 400 Mk für die Lüftung des Geheimnisses aus.

Auf ihren Reisen lernen die Abenteurer außer diversen Handelsreisenden und Vergnügungsreisenden einige interessante Personen kennen:

**Howard Cunningham** (Schiff Neapel-Istanbul oder Neapel-Athen): Howard Cunningham ist ein charmanter, gutaussehender englischer Gentleman und Agent des britischen Geheimdienstes. Er gibt sich aus als britischer Botschaftsangehöriger. Er sieht gut aus, spricht mehrere Sprachen, ist gebildet und hat Geschmack. Cunningham weiß, wer Gräfin Tschabarowsk in Wirklichkeit ist.

## Howard Cunningham

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

**Alfred Nobel** (Schiff Neapel-Istanbul oder Neapel-Athen): Der Schwede Alfred Nobel ist mit der Erfindung des Dynamits und des raucharmen Schießpulvers (und anderer Erfindungen) reich geworden und bereist nun mit seiner Familie und seiner Privatsekretärin Europa zum Vergnügen.

**Gräfin Antonina Tschabarowsk** (Schiff Neapel-Istanbul oder Neapel-Athen): Gräfin Tschabarowsk ist eine charmante und sehr attraktive russische Adlige) und Agentin des russischen Geheimdienstes. Sie gibt sich als reiche Erbin und Weltenbummlerin aus. Tschabarowsk weiß, wer Cunningham in Wirklichkeit ist.



## Gräfin Antonina Tschabarowsk

Stärke 2	Intelligenz 3	Charisma 5	Trefferpunkte: 8
Körperbeherrschung 1	Intuition 1	Beeindrucken 4	
Krafttakt 0	Kreativität 3	Einschüchtern 0	
<b>Geschicklichkeit 4</b>	Logik 3	Überzeugen 3	Verteidigung: 2
Fernkampf 4	Bildung 5	Verführen 5	
Fingerfertigkeit 4	Fahrzeuge 0	<b>Empathie 4</b>	
Gewandtheit 4	Sprachen 5	Besonnenheit 2	diverse
Handgemenge 1	Wissenschaft 0	Imitieren 1	
Handwaffen 4	Recherchieren 3	Motivation 1	Stilett (Gift)
Handwerk 0	<b>Wahrnehmung 4</b>	Tiere 1	Blasrohr (Gift)
Heimlichkeit 2	Suchen 4	<b>Listigkeit 3</b>	
<b>Ausdauer 3</b>	Wachsamkeit 5	Beeinflussen 4	
Überleben 3	<b>Willenskraft 2</b>	Verstellen 2	
	Selbstbeherrschung 1		

Cunningham und Gräfin Tschabarowsk werden in dem Hafen vom Schiff gehen, den die Abenteurer wählen. Ist er ein anderer, als von den beiden als eigentliches Ziel angegeben, werden sich diese eine Geschichte ausdenken. Gräfin Tschabarowsk wird versuchen, die Abenteurer zu sabotieren, Cunningham wird versuchen, die

Pläne der Gräfin – möglichst unauffällig - zu vereiteln.

### Die russischen Agenten

Die russischen Agenten sind skrupellos und schrecken auch vor Mord nicht zurück. Die Matrosen des U-Bootes sind loyal und gut ausgebildet. Die beiden Marine-Offiziere halten sich jedoch an ihren Ehrencodex.

### Russischer Agent

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

Die russischen Agenten benutzen für ihre Nachrichten zum einen altgriechisch sowie die mythologischen Begriffe als Decknamen: **Okeanos** ist das Mittelmeer, **Styx** der Bosphorus, **Olymp** das russische Kriegsministerium, **Tartaros** der Stützpunkt, **Charon** ein Kurier, **Zerberos** die Bewacher des Stützpunktes, **Lethe** eine Droge, die Amnesie verursacht, **Herkules** ist der Befehlshaber des Stützpunktes, **Poseidon** ist das U-Boot, usw.

### Die anderen Geheimdienste

#### Deutsches Reich

Bismarck ist ein strikter Gegner jeglicher Einmischung auf dem Balkan, steht jedoch zu seiner Allianz mit Österreich-Ungarn.

Frankreich: Frankreich hat nur noch geringen Einfluss auf Griechenland. Gleichzeitig liegt es in Feindschaft mit dem Osmanischen Reich, indem es Tunesien besetzt hat. Russland gegenüber besteht eher eine neutrale Haltung. Russische Marinestützpunkte

im Mittelmeer werden jedoch nicht befürwortet.

Griechenland: Die Griechen hassen die Türken. Daher sind ihnen alle lieb und teuer, die sich in Gegnerschaft zum Osmanischen Reich befinden. Zwar haben Großbritannien und Frankreich Griechenland zur Unabhängigkeit verholfen, zum anderen garantieren diese jedoch den Bestand des Osmanischen Reiches gegenüber Russland. Ein griechischer Geheimdienst existiert nicht. Bevor ein Regierungsvertreter aus Athen kommt, der eventuelle Untersuchungen durchführen würde, ist das Abenteuer beendet. Die lokale Polizei ist korrupt und reagiert abwartend.

Großbritannien: Der Geheimdienst Ihrer Majestät ist in Griechenland mit mehreren Agenten vertreten und an der unauffälligen Zerschlagung russischer Marinestützpunkte hoch interessiert. Kommen die Abenteurer in Schwierigkeiten, hilft ihnen der britische Agent **Howard Cunningham**. Dies versucht er möglichst unauffällig.  
Italien: Die Italiener verwehren sich energisch in die Einmischung in interne Angelegenheiten und sind dankbar für Hinweise auf geheime russische Marinestützpunkte.

Österreich-Ungarn: Der Einfluss Österreich-Ungarns reicht nicht bis Griechenland, das als britische Einfluss-sphäre betrachtet wird. Sie liegen jedoch in Gegnerschaft zu Russland und sind an der Zerschlagung des russischen Stützpunktes interessiert.

Osmanisches Reich: Die Osmanen reagieren wie die Italiener, soweit es sich um ihr Territorium handelt. In Bezug auf geheime russische Stützpunkte in Griechenland sind sie der gleichen Ansicht wie Großbritannien. Sie würden die Zerschlagung solcher Stützpunkte jedoch Großbritannien überlassen.



## *Italien: Avernensee*

Dörpfeld quartiert alle in einer gemütlichen Pension ein in Neapel, die er bereits von früheren Reisen kennt.

Stellen die Abenteurer Ermittlungen an stellen sie fest, dass Dörpfeld vor über zwei Jahren in Neapel gewesen ist.

Zum Avernensee gelangt man mit der Kutsche binnen weniger Stunden. Auf einer Halbinsel erstreckt sich ein größeres Areal mit Ruinen aus griechischer und römischer Zeit. Auf einem Hügel liegen die Überreste eines Zeustempels. Dahinter erstreckt sich der Avernensee.

Der See ist tief, vulkanisch (Mineralwasser) und der unmittelbare Bereich um den See ist frei von Flora und Fauna. Bei genauerer Untersuchung findet man ein paar Überreste eine Grabung, die vor etwa 3 Monaten aufgegeben wurde. U.a. kann man eine Flasche mit kyrillischer Aufschrift (Wodka) entdecken. Der russische Geheimdienst hat hier eine falsche Spur gelegt, indem er dort eine archäologische Grabung durchgeführt hat, die jedoch bereits im März wieder aufgegeben wurde.

Der **italienische Geheimdienst** hat die Russen observiert und beobachtet den Ort auch noch zu dem Zeitpunkt, als die Abenteurer eintreffen. Er lässt die Abenteurer durch die Polizei verhaften, wenn diese den Ort untersuchen und Fragen stellen. Mitten im

Verhör werden sie wieder auf freien Fuß gesetzt. Die Polizei entschuldigt sich. Als Erklärung wird nur „eine Verwechslung“ angegeben. Eventuell kann man im Nachbarraum ein Gespräch wahrnehmen, jedoch nur Wortfetzen. Das Gespräch wird auf Italienisch geführt. Einer der Sprecher hat einen englischen Akzent. Der englische Geheimagent **Howard Cunningham** ist den Russen bereits auf der Spur und hat die Italiener überzeugt, die Abenteurer ziehen zu lassen, damit diese die „Drecksarbeit“ übernehmen. Außerdem würden dann die Russen die „Wilhelmstraße“ (den deutschen Geheimdienst) verdächtigen.



## *Türkei: Herakleia ad Pontus*

In Erigli gibt es nur einen einfachen Gasthof. Gleich in der Nähe der kleinen Ortschaft stehen mehrere Zelte. Bereits von weitem kann man die kleine Grabung erkennen.

Die archäologische Grabung wird von russischen Archäologen durchgeführt; es handelt sich um eine echte Ausgrabung. Die Russen kommen aus St. Petersburg und sind sehr freundlich. Die Abenteurer werden am Abend zu einem Umtrunk eingeladen. Am Meer liegt eine kleine Grotte, die nach der Überlieferung der Eingang zum Hades gewesen sein soll.

Der russische Geheimdienst hat hier eine falsche Spur gelegt, auf die der **osmanische Geheimdienst** hereingefallen ist, der die Gegend observiert und die Abenteurer verhaften wird, wenn diese den Ort untersuchen und Fragen stellen. Auch hier hilft der britische Geheimdienst den Abenteurern aus der Patsche.

## *Griechenland: Hermione*

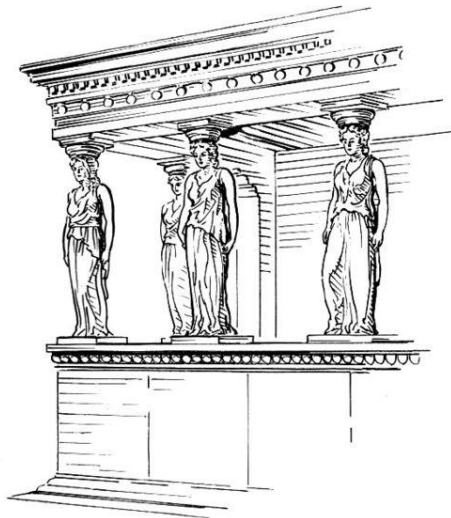
Ermioni ist eine kleine Ortschaft, die nur über schlechte Wege zu erreichen ist. Am Ende einer Schlucht liegt eine kleine Höhle mit einer Quelle, die nach der Überlieferung der Zugang zum Elysium war. Am Eingang der Schlucht liegen die wenigen Überreste einiger antiker Tempel. Die Abenteurer können in einem kleinen Gasthof Quartier beziehen.

Seit Juli 1883 finden Ausgrabungen statt, die von Russen durchgeführt werden. S handelt sich um eine echte Ausgrabung. Zwei der vier anwesenden Russen sind jedoch russische Agenten. Der Grabungsleiters **Prof. Jerzy Brosinski** und sein Assistent **Dr. Andrzej Maslowski** sind zwar russische Staatsbürger, aber von polnischer Herkunft. Erringt man ihr Vertrauen werden sie beiläufige Bemerkungen über die mangelnde wissenschaftliche Qualität der beiden Russen und ihre eigentliche Aufgabe machen. Die beiden Russen sind Kuriere des Geheimdienstes.

Im Zelt der beiden Russen befindet sich eine verschlossene Kiste, die zahlreiche Botschaften enthält, die in der oben beschriebenen Form in altgriechisch chiffriert sind. Eine Nachricht liegt offen auf dem Tisch:

„Nachricht von Herkules an Olymp: Poseidon hat den Styx sicher passiert und den Tartaros erreicht. Okeanos

wird umgehend planmäßig erkundet. Benötige 4 weitere Zerberuse.“



## Griechenland: Kap Tainaron

Die Landschaft ist öde, fast vegetationslos und menschenleer. Direkt an der Südspitze befindet sich ein Leuchtturm (erbaut 1882), ferner liegen dort die antike Ruinenstadt Tainaron und die sogenannte „Höhle des Herkules“ (mythologischer Eingang in den Hades). Die nächstgelegene Ortschaft ist Psamathus.

In **Psamathus** können die Abenteurer in einem kleinen aber feinen Gasthof unterkommen. Von den Einheimischen

kann man erfahren, dass die Grabungen eines deutschen Archäologen im Februar kurz nach Beginn eingestellt wurden und die einheimischen Hilfskräfte mit einer großzügigen Abfindung wieder entlassen wurden. Einige erkennen auch Wilhelm Dörpfeld wieder. Man verhält sich dementsprechend freundlich.

### Der Ballonfahrer

Darüber hinaus ist dort ein griechischer Ballonfahrer mit dem Namen **Iannos Kassanidis** gerade damit beschäftigt, Probefahrten zu unternehmen. Er beabsichtigt eine Ballonfahrt nach Kreta und ist bereit, die Abenteurer auf eine Probefahrt mitzunehmen.

Iannos Kassanidis ist ein amüsanter Chaot und ein ungeübter Ballonfahrer.

Da Kreta immer Teil des Osmanischen Reich ist (**CHECK: Intelligenz + Allgemeinbildung**), versuchen zwei dilettantische osmanische Agenten, den Ballon zu zerstören. Auch vier russische Agenten versuchen, den Ballon zu sabotieren, da sie befürchten, dass ihr U-Boot von oben entdeckt wird.

Sollten die Abenteurer sein Angebot zu einer Ballonfahrt annehmen können sie das U-Boot kurz als Schatten im Wasser erkennen. Iannos meint allerdings dazu, dass es sich um ein Schiffswrack handelt.

### Osmanischer Agent

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



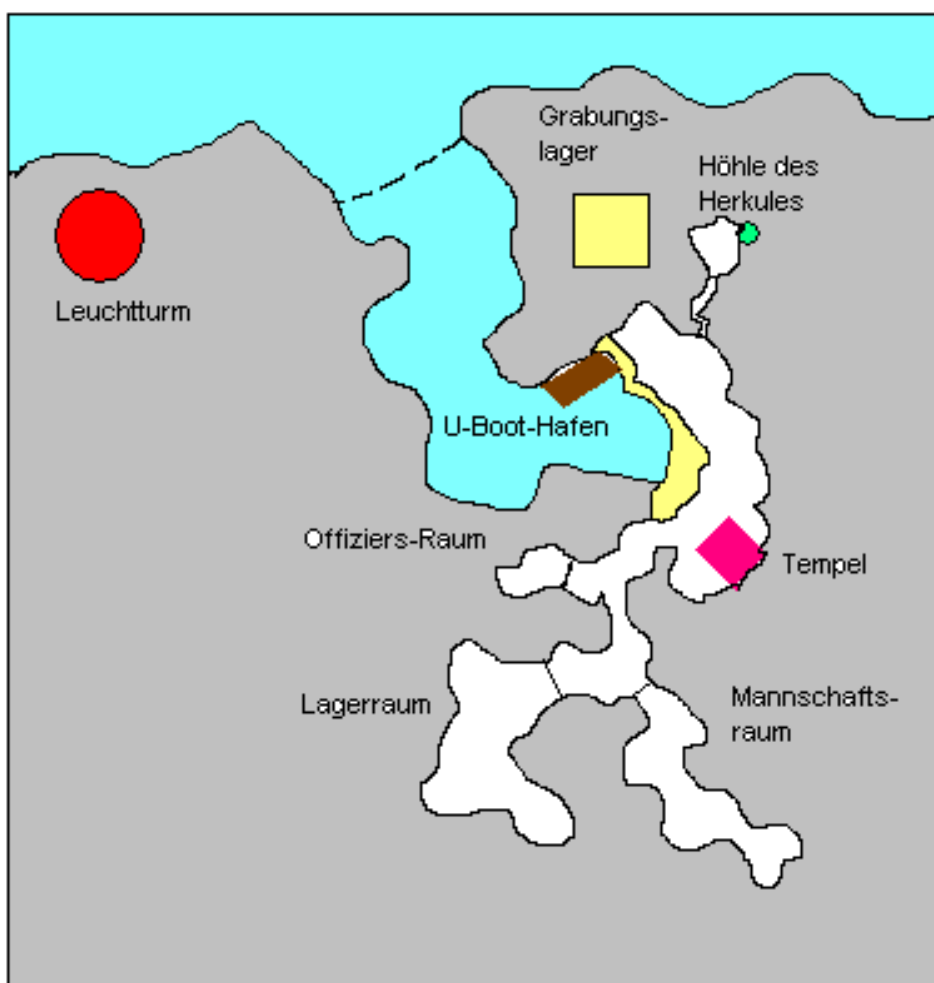
## Tainaron

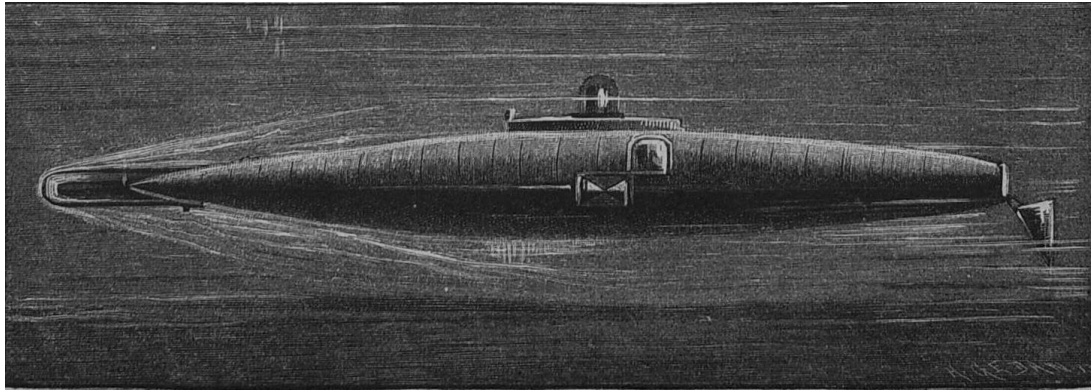
Bei der antiken Ruinensiedlung Tainaron kann man erkennen, dass dort vor kurzem Grabungen vorgenommen wurden. Außerdem findet man Überreste eines Lagers (Seile, Spaten, leere Kisten mit deutscher Aufschrift). Hier hat Dörpfeld eine Grabung begonnen, wurde vom russischen Geheimdienst entführt und nach Einflößen des „Tranks der Lethe“ am Anhalter Bahnhof in Berlin wieder ausgesetzt.

Die russischen Agenten haben das ganze Kap heimlich in ihre Gewalt gebracht. Der **Leuchtturmwärter** wurde entführt und durch einen russischen Agenten griechischer Herkunft von der Krim ersetzt. Mit entsprechenden Kenntnissen kann man an seinem Dialekt erkennen, dass es nicht aus der Gegend stammt.

## Die Höhle des Herkules

Die „Höhle des Herkules“ ist eine relativ unscheinbare Höhle, die nichts beinhaltet. Dort befindet sich aber ein gut getarnter Eingang, der alt-griechische Symbole aufweist. Er öffnet den Zugang zu einem großen System von Grotten, die ans Meer führen. Es besteht auch die Chance, Abdrücke von Stiefeln zu finden. Hinter dem geheimen Zugang befindet sich zum einen ein geheimer Marinestützpunkt mit dem Prototyp eines U-Bootes als auch ein verborgener Tempel, der einige archäologische Kostbarkeiten beinhaltet. Der Stützpunkt wird von acht russischen Agenten bewacht. In einem der Räume befindet sich eine Metallkassette mit Bauplänen des U-Bootes (für Reparaturen).





Das **U-Boot** ist nur etwa 30 m lang und dampfbetrieben. Es hat für Unterwasserfahrten von max. einer Stunde eine Batterie und einen Elektromotor. Es hat eine Mannschaft von 20 Mann und ist mit einem Torpedorohr und einem leichten Geschütz bewaffnet. An Bord befinden sich Pistolen und Gewehre.

Die Russen werden die Abenteurer aufgrund ihrer zahlenmäßigen Überle-

genheit gefangen nehmen. Man nimmt ihnen ihre Taschen ab und die männlichen Abenteurer werden durchsucht. Danach werden sie in das U-Boot verfrachtet. Sie werden in den hintersten Raum gesperrt und von einem freundlichen lettischen Matrosen bewacht. Die Abenteurer haben die Möglichkeit, das U-Boot zu beschädigen. Auch wenn ihnen dies nicht gelingen sollte, strandet das U-Boot an einer winzigen Insel.

### Russischer Matrose

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

Die Versuche der russischen Besatzung, das U-Boot wieder frei zu bekommen, sind zum Scheitern verurteilt. Es ist bereits eine britische Dampfkorvette unterwegs. Die russische Besatzung wird sich ergeben, nachdem dieses einen Warnschuss abgegeben hat. Zur Übergabe des U-Boots kommen der Kapitän, **der griechische Außenminister** und **Howard Cunningham** (in Marineuniform) auf

die Insel. Howard Cunningham erläutert den Abenteurern, dass die griechische Regierung den „Schutz“ des Vereinigten Königreichs angefordert hat und das U-Boot einstweilen beschlagnahmen wird. Cunningham bedankt sich bei den Abenteurern und teilt ihnen mit, dass sie eine Privat-Audienz beim griechischen König erhalten.

## Das Ende der Geschichte

Der griechische König Georg I. verleiht ihnen während einer Privat-Audienz den Hellas-Orden am Bande und schenkt ihnen einige der gefundenen antiken Artefakte: eine gute erhaltene Vase mit der Darstellung von Herkules, eine tönernerne Öllampe in Form einer Ente und einen goldenen Ohranhänger.

Gehen die Abenteurer mit der Geschichte vom geheimen russischen Stützpunkt an die Öffentlichkeit, erhöht sich ihre Bekanntheit schlagartig. Sie benötigen jedoch Beweise (z.B. eine Fotografie). Die Geschichte über das gestrandete U-Boot allein bringt sie lediglich in die Schlagzeilen, allerdings durch lancierte Nachrichten auch negative. Auf alle Fälle haben sie es sich mit dem russischen Geheimdienst verscherzt.

Behalten sie das Geheimnis für sich, erhalten sie das Wohlwollen des britischen Geheimdienstes. Die Abenteurer können sich beim britischen Geheimdienst auch dafür stark machen, das Wissen über das U-Boot (insbe-

sondere bei Bergung des U-Bootes) mit dem deutschen Geheimdienst zu teilen. Berichten sie der deutschen Regierung den Vorfall, bekommen sie deren Wohlwollen.

Haben die Abenteurer die Baupläne des U-Bootes erbeutet, können sie sich aussuchen, was sie damit anfangen. Eine Publizierung würde wiederum ihre Bekanntheit erhöhen, insbesondere auch in den einschlägigen Fachkreisen. Der Verkauf der Pläne an einen Geheimdienst würde 5.000 Mk einbringen.

Für die Entdeckung und Publizierung des verborgenen Tempels erringen die Abenteurer auf alle Fälle Ruhm, da sie sowohl in Tages- als auch Fachzeitschriften von **Wilhelm Dörpfeld** namentlich erwähnt werden. Gefundene Artefakte sollten sie nicht behalten, da sie sonst Probleme mit der griechischen Regierung bekommen, es sei denn, sie waren ein Geschenk des griechischen Königs. Dieses können sie aber getrost Dörpfeld überlassen.

Übergeben die Abenteurer die „Trankes der Lethe“ an **Rudolf Virchow** wird dieser darüber einen Fachartikel schreiben wird.

