

# Eldorado!

Deutschland/Venezuela/Kolumbien, 1888

V.i.S.d.P.: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin

03.02.2004

Abenteuer gemäß Rollenspiel-System „Midgard 1880“; Nachdruck ist ohne Genehmigung des Verfassers nicht erlaubt.

## 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.

## 1. Berlin: Museum für Völkerkunde

*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*

Die Abenteurer nehmen an einer Ausstellungseröffnung im Museum für Völkerkunde (Königgrätzer Straße, 1945 nach Kriegsschäden abgebrochen, heute Stresemannstraße, 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.

Auf **Nachfragen** fällt Adolf Bastian noch ein, dass aus dem Nachlass des Karl Philipp von Hutten einige Bücher im Museum lagern und 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 (**EW: Medizin**), wahrscheinlich mit dem gestohlenen Dolch; er ist bereits seit einigen Stunden tot (**EW: Gerichtsmedizin**).

In einem Buch aus dem Nachlass befindet sich ein Pergament mit einem Kode (**EW: Suchen**).

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.

## 2. 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. Mit **EW: Menschenkenntnis-4** lässt sich erkennen, dass der Botschafter kein Interesse an der Aufklärung hat. Im Zimmer des Ermordeten können mit **EW: Suchen+4** 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.

## 3. 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. Mit **EW: Kryptographie** oder einem **PW: In+20** lässt sich erkennen, dass man zum Entschlüsseln einen Spiegel benötigt. Danach benötigt man einen weiteren **EW: Kryptographie** oder den 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 Geheimtinte geschrieben, die sich mit einfachen Mitteln (**EW: Chemie+4**) sichtbar machen lässt. Mayrhofer oder ein Abenteurer mit **EW: Linguistik+4** kann das altertümliche 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 holen. 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 bedudert. 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.

#### **4. 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 mit ausgeprägtem alemannischen Dialekt spricht. Schneiderle hat bereits mehrere

naturkundliche Expedition 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				Raufen+5			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
15	30	OR	70	70	24	+13	+13
Balancieren+8, Bergsteigen +14, Boot steuern +14, Klettern +14, Reiten +14, Springen +14, Geschichte +8, Überleben +10, Gassenwissen + 10, Richtungssinn +12, Gewehr +8, Pistole +8							

**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.

## 5. 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 (**EW: Naturkunde, Pflanzenkunde, Tierkunde**).

Der Spielleiter kann die Abenteurer eventuell beim Überschreiten eines Passes, eines Flusses, oder ähnlichem ein paar **EW: Klettern, Balancieren** oder **Springen** machen lassen, um die Reise gefährlich erscheinen zu lassen.

In den Anden könnte ein Puma angreifen.

Puma				Raufen+8			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
16	20	TR	90	70	30	+14	+14
Tatze +8 (1W6-1), Biss +8 (1W6+1)							

Die Reise durch den Dschungel dauert jedoch nur einige Tage.

Sobald der tiefer gelegene Dschungel erreicht wird, verliert ein Abenteurer nach erfolglosem **WW: Ko** je 4 h 1W6 AP. Außerdem besteht die Gefahr, sich mit einer ansteckenden Krankheit zu infizieren. Außerdem könnte ein Panther angreifen.

Panther				Raufen+8			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
16	20	TR	90	70	30	+14	+14
Tatze +8 (1W6-1), Biss +8 (1W6+1)							

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

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 10 anwesenden Strauchdieben belästigt, die einen Wegezoll verlangen und die Frauen belästigen.

Strauchdiebe				Raufen+5			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
12	8	OR	50	50	24	+12	+12
Dolch+5							

Der Llanos ist eine tückische Halbwüste, es herrscht eine Durchschnittstemperatur von über 40 Grad Celsius.

Ein Abenteurer verliert nach erfolglosem **WW: Ko** je 2 h 1W6 AP. Im Llanos besteht die Gefahr, von einer Giftschlange gebissen zu werden.

Giftschlange				Raufen+4			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
4	4	OR	100	10	12	+13	+15
Biss+7 (1 Punkt & 2W6 LP Gift nach 30 min)							

## 6. 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 einem „Roland“.

Der Aufstieg ist nur mit Hilfsmitteln und wiederholtem (5x) **EW: Klettern** möglich. Am Fuß des Berges kann man nach erfolgreichem **EW: Suchen** eine kleine Höhle finden, die durch eine Felsplatte verschlossen ist. Die Felsplatte lässt sich mit **St300** oder nach einem erfolgreichen **EW: Mechanik** bewegen.

Hinter der Felsplatte öffnet sich eine kleine Höhle (ca. 5x5x5m), in der Skelette und 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 **EW: Geschichte** als Offiziere einstufen. Ein Skelett trägt einen Helm. Das Fass enthält noch funktionstüchtiges Schwarzpulver.

Der Kopf des behelzten Skeletts ist nach hinten gelehnt. Folgt man dem „Blick“ des Behelzten, so kann man bei ausreichender Ausleuchtung mit **EW: Sehen-2** 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 herunter geholt werden. Auf der abgewandten Seite hat der Balken kleine Stufen und kann als Leiter verwendet werden.

Folgt man dem Blick des unbehelzten Skeletts, entdeckt man mit **EW: Sehen-2** 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 Felsäule führt. An einigen Stellen sind Stufen und Tritte in den Fels geschlagen. Der erste, der nach oben klettert, muss den Aufstieg mit 5x **EW: Klettern+5** machen. Abenteurer, die durch ein Seil gesichert sind, müssen nur einen **EW: Klettern** machen.

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 (**EW: 6. Sinn, Mechanik**) und verkeilt sich zwei m tiefer im Schacht. Der Getroffene erhält **2W6 Schaden** und muss danach einen erfolgreichen **EW: Klettern-5** schaffen, sonst stürzt er in die Tiefe (**3W6 Schaden**).

Nur wenige Schritte neben dem Ausgang liegen Steine, die einen Pfeil bilden. Weitere 30 Schritte entfernt deutet ein Pfeil auf einen Steinhaufen, unter dem sich Schätze der Chibcha-Kultur von unermesslichem Wert aus Gold und Edelsteinen befinden. Unter den Steinen liegen mehrere **Giftschlangen!** Die Schätze lassen sich bequem auf vier Rucksäcke verteilen. Ein Gegenstand (eine Figur auf einem Floß) hat eine göttliche Aura (**EW: 6. Sinn**).

## 7. 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 führt zur zeitweisen Lähmung (1W6 Tage). Die Abenteurer werden gefesselt und mitsamt ihrer Habe mehrere Tage lang in Richtung Westen in die Hoch-Anden gebracht. Die Indios wirken nicht feindselig, werden aber entschlossen Fluchtversuche verhindern. Irgendwann überschreiten sie die Grenze zu Kolumbien, ohne es zu bemerken.

Indio				Raufen+5			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
16	24	OR	60	50	24	+13	13
Blasrohr+14, Tarnen+16, Schleichen+10							

## 8. 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.

Chibcha-Häuptling				Raufen+7			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
16	24	OR	60	50	24	+13	13
Zaubern+18: Angst, Namenloses Grauen, Tierisches Handeln, Göttlicher Blitz, Handauflegen, Heilen schwerer Wunden, Bannen von Gift, Bannen von Krankheit, etc.							

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.

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

## 9. 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.

**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).

Soldat/Aufständischer				Raufen+5			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
14	14	TR	50	50	24	+12	+12
Gewehr+4							

## 10. Zurück in Venezuela

Schneiderle führt die Abenteurer bis zur größten Hafenstadt am Golf von Mexiko, Carthagen. Dort organisiert er noch für sie ein Hotel, veräußert 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, das 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 abzufragen. Der Kapitän des Frachters und die Mannschaft kommen nur den weiblichen Abenteurern zu Hilfe.

Agenten				Raufen+7			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
14	24	OR	60	60	24	+14	+14
Pistole +5							

## 11. Ruhm

Die Aufklärung des Mordes im Museum für Völkerkunde basiert lediglich auf den Zeugenaussagen der Abenteurer und bringt lediglich 1W6/1 Ruhmpunkte ein. 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. Für Berichte über den Schatzfund erhalten die Abenteurer je nach Art der Publikation (Artikel, Buch, Vortragsreihe) zwischen 1-3W6/6 Ruhmpunkte. Weitere 2W6/3 Ruhmpunkte gibt es 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 (1W6/1 Punkte).