

# Herz der Finsternis - Redux

VON JNGO Ahrens

## 1. Geschichte des Belgisch-Kongo

*Dieser Artikel beschäftigt sich etwas umfangreicher mit dem geschichtlichen Hintergrund des Belgisch-Kongo. Diese Informationen sind nicht unmittelbar relevant für das Abenteuer, erlauben dem Spielleiter jedoch, den Spielern etwa via NSCs ausführlichere Auskünfte zur Geschichte des Landes zu vermitteln. Am Ende werden weitere Recherchemöglichkeiten genannt und der Autor verrät einige seiner wichtigsten Quellen.*

Zur besseren Übersicht für den Fall, dass Sie dieses Abenteuer in der 1890er-Epoche spielen möchten, wurden die historischen Informationen über die Entstehung des Belgisch-Kongo in zwei Abschnitte aufgeteilt. In einem solchen Fall können Sie die Informationen im Abschnitt „Bis 1925“ durchaus ignorieren.

### **Bis 1890**

Das Kongo-Gebiet litt wie fast alle späteren Kolonien seit der Erforschung durch die frühen Entdecker unter den Einflüssen der Europäer. Bis ins 19. Jahrhundert hinein bestimmte der rücksichtslose Sklavenhandel die Ausbeutung des Gebietes durch die „zivilisierten Länder“, auch die arabischen Sklavenhändler taten sich hier gütlich. Das Innere des Kontinents blieb dabei fast gänzlich im Verborgenen, es war schlicht nicht von Interesse. Das änderte sich Mitte des 19. Jahrhunderts, als David Livingstone, ein Missionar aus Schottland, mit dem Kongobecken erstmals die Regionen fern der Küste des Kongo erkundete. Bei einer weiteren Expedition im Jahre 1866 galt er allerdings als verschollen; solche Vorhaben waren alles andere als ungefährlich. Eine von Henry Morton Stanley, einem Journalisten und Abenteurer geleitete Suchexpedition startet 1867 und fand ihm schließlich vier Jahre später nahe dem Tanganjika-See, dessen Nordende die beiden dann zusammen erkundeten. Stanleys Name wird, obwohl dieser das Land nach eigenen Worten „verabscheute“, untrennbar mit der Erforschung des Kongo verbunden. In den Jahren 1874 bis 1877 erkundete er auf einer einzigen, viele Leben kostenden Expedition den Verlauf des Kongo. Stanley schrieb zahlreiche Bücher über seine Reisen und das Land, die auch Aufschluss über seine mitunter menschenverachtende Behandlung der Eingeborenen und Mitarbeiter geben. Aus dem Kongo eine britische Kolonie zu machen, gelang ihm jedoch nicht. Ein anderer, König Leopold II. von Belgien, war da sehr viel aufgeschlossener, verfolgte interessiert Stanleys Berichte und äugte schon lange nach einer einträglichen Kolonie in Übersee. 1878 einigten sich Leopold II. und Stanley auf einen Handel mit großer Tragweite: Stanley sollte den Kongo für ihn erwerben, nichts weniger als das. Für fünf Jahre vertrat Stanley die Interessen des belgischen Königs im Kongo-Gebiet, baute Straßen, Stationen entlang des Flusslaufs, sogar eine Stadt nach seinem Gönner (Leopoldville, heute Kinshasa). Nach außen wurden diese Aktivitäten als „im Dienste der Wissenschaft und im Kampf gegen die Sklaverei“ dargestellt; ein Hohn verglichen mit dem, was noch kommen sollte. Stanley kaufte Land in großem Stil, von den Häuptlingen und Stammesführern - aber nicht nur das Land, denn die Verträge besagten

außerdem, dass auch die Arbeitskraft auf dem Land in den Besitz Leopolds übergingen. Schließlich wurde der neue „Kongo-Freistaat“ dann Leopold II. als persönlichem Besitz zugesprochen, damit er ihn entwickle und fördere. Damit besaß König Leopold II. als Privatperson Verfügungsgewalt über 2,5 Millionen Quadratkilometer Land und, viel schlimmer, die Menschen darauf. Mit der Ausbeutung begann er umgehend; insbesondere Elfenbein wurde in rauen Mengen nach Europa verbracht, später kam neben den üblichen anderen Bodenschätzen noch das Gummi hinzu. Um diesen zu erhalten, entsandte Leopold sogar Soldaten, um Dörfer zu plündern und Einwohner zur Zwangsarbeit zu zwingen. Dabei gingen die Truppen mit beispielloser Härte und Gewalt vor, die vom König sogar eingefordert wurde, um den Gewinn zu maximieren. Die bestehenden Reiche wurden zerschlagen, der Staat besaß das Monopol auf die lukrativsten Wirtschaftszweige. Die Erschließung finanzierte Leopold durch den Verkauf von Konzessionen an Handelsgesellschaften, die mit ebenso rücksichtslosen Methoden vorgingen. Diese selbst für damalige Verhältnisse beispiellose Ausbeutung von Land und Menschen sorgte dann auch international für Unruhe und Protest.

### **Bis 1925**

Die zunehmende Kenntnis von den Vorgängen im Kongo führte um die Jahrhundertwende zu derartigem Druck auf Leopold II., dass er 1904 eine Untersuchungskommission beauftragen musste. Die dabei enthüllten Missstände wurden von den zunächst beschlossenen Reformen jedoch kaum behoben. Weitere Berichte über die Gräueltaten und menschenunwürdige Ausbeutung des Landes sorgten erneut für Aufsehen und sogar das Eingreifen der westlichen Nationen. Sie zwangen Leopold zum Verkauf des Freistaates an den belgischen Staat, woraufhin aus dem Land „Belgisch-Kongo“ wurde. Die Zwangsarbeit wurde 1910 zwar offiziell abgeschafft, setzte sich insgeheim aber weiter fort. In harten Zahlen sieht dies so aus, dass zwischen 1880 und 1920 von den eingangs über 20 Mio. Einwohner über die Hälfte - also über 10 Mio.! - infolge des Kolonialismus und all seinen Folgen wie Hunger, Überarbeitung, Krankheiten starben. Leopold II. starb 1909; zur Zeit dieses Abenteurers wird Belgien von König Albert regiert.

Nun war also Belgien daran, die Ressourcen der neuen Kolonie auszubeuten, was dem kleinen Land in die Oberliga der Industrienationen half. Die Methoden dieser Ausbeutung mögen 1925 weit weniger dramatisch sein als sie es zu den schlimmsten Zeiten König Leopolds II. waren; doch nach wie vor haben die Handelsgesellschaften enorme Macht in Belgisch-Kongo. Sie sind allerdings vorsichtiger geworden, vor allem da nun die Welt ein Auge auf den Kongo geworfen hat und genau verfolgt wird, wenn hier die alten Methoden wieder auftreten. Der geschundenen Bevölkerung tat dies nur bedingt gut; es ist wohl kein Wunder, dass um 1921 der Kimbanguismus entstand, eine prophetische Religion die Parallelen zwischen der Situation hier und der im Israel des Alten Testaments zog und ein „Königreich Gottes auf Erden“ in afrikanischer Hand zum Ziel hatte. Diese Bestrebungen duldet Belgien nicht und sah darin eine Bedrohung der Kolonialherrschaft, so dass 1926 ein Verbot aller afrikanischen und religiösen Organisationen erlassen wurde. (Es ist durchaus möglich, dass die Ereignisse in diesem Abenteuer etwas mit diesem Verbot zu tun haben könnten, doch wäre auch das nur ein schaler Vorwand der Kolonialherren, legitime Freiheitsbestrebungen des kongolesischen Volkes zu unterdrücken.)

Belgisch-Kongo ist kein Land, das Auswanderer anzieht; das Klima sorgt dafür, dass es Europäer und Amerikaner hier nur für begrenzte Zeit, selten auf Dauer aushalten. Es gibt allerdings einige Regionen mit angenehmeren Konditionen wie Katanga und einige Hochebenen; abgesehen davon bleibt Belgisch-Kongo weitgehend der Ausbeutung durch Plantagen und Handel vorbehalten. Die eingeborene Bevölkerung lebt in aller Regel in kleinen Stämmen mit im Schnitt 200 bis 300 Mitgliedern, die zumeist unabhängig voneinander sind. In manchen Regionen sind auch durchaus größere Ballungen von 5000 bis 8000 Eingeborenen vorhanden. Stämme bestehen üblicherweise aus mehreren Dörfern und

werden von einem Häuptling, dessen Titel in der Familie weitervererbt wird, absolut regiert. Allerdings hat die Kolonialregierung längst großen Einfluss auf die Häuptlinge gewonnen und nutzt sie um ihre eigenen Interessen umzusetzen.

Im Belgisch-Kongo herrscht das ganze Jahr über ein konstant warmes Klima mit zwei Jahreszeiten: Regen- und Trockenzeit. Die größten Teile des Landes sind von tropischem Regenwald und Sumpfbereichen bedeckt; viele Flüsse, besonders der weitläufige Kongo mit seinen Nebenarmen, und Seen prägen das Bild. Temperaturen um 30 Grad Celsius und mehr sind hier normal, dazu kommt im Dschungel und auf dem Fluss die meist extrem hohe Luftfeuchtigkeit, die jede körperliche Anstrengung zur Qual macht für den, der solche Konditionen nicht gewohnt ist. Nachts dagegen kann die Temperatur mancherorts so stark absinken, dass es für ungeschützte Personen gefährlich wird. Solche extremen Umweltbedingungen sind der Hygiene kaum zuträglich und fördern Krankheiten. Häufig sind zum Beispiel Fieber, durch Moskitos übertragene Malaria, Anämie und Ruhr. Pocken auf der Haut sind verbreitet und entwickeln sich häufig zu eitrigen Geschwüren. Die Schlafkrankheit ist besonders in den von Weißen kultivierten Gebieten und Städten häufig anzutreffen unter den Eingeborenen, während jene draußen im Busch davon kaum behelligt werden.

### **Weitere Informationen**

Wer sich noch tiefergehend mit der Geschichte des Landes beschäftigen möchte, kann sich beispielsweise in der freien Online-Enzyklopädie Wikipedia (<http://de.wikipedia.org>) schlüsseln (die Informationen hier stammen zu einem Teil dort her). Empfehlenswert ist auch „Schatten über dem Kongo“ von Adam Hochschild, ISBN 3608919732, eine erschreckende und aufwühlende Analyse des Kongo zu Zeiten Leopolds II.

Bei der Recherche war dem Autor ein Dokument besonders hilfreich: „A Journal Of a Tour in the Congo“ von Marcus R. P. Dorman von 1905, online kostenlos und legal verfügbar unter <http://www.gutenberg.org> (Suchfunktion nutzen, z. B. „congo“). Auch wenn die Beschreibungen darin auf das 20 Jahre später angesiedelte Abenteuer nicht mehr 100%ig zutreffen mögen, so enthält dieser Reisebericht wertvolle Details zur Ausschmückung des Abenteurers. Leider konnte aus Platzgründen nur ein kleiner Bruchteil daraus auch Eingang finden in dieses Abenteuer, so dass dem Spielleiter empfohlen wird, sich diesen Text zu Gemüte zu führen. Die Schlussfolgerungen hinsichtlich der Behandlung der Eingeborenen sollten allerdings mit einiger Skepsis betrachtet werden. Auf derselben Website findet sich auch der Text „The Congo and Coasts of Africa“ von Richard Harding Davis (1907), der ebenso interessant ist.

Weitere nützliche Anlaufstelle zur Information über die Gräueltaten zu Zeiten Leopolds ist <http://www.boondocksnet.com/congo/index.html>, unter anderem mit Onlinetexten von Sir Arthur Conan Doyle und Mark Twain zum Thema und einigem Bildmaterial.

Wer sich näher mit den Bantu-Sprachen beschäftigen will, kann sich im Internet das „Comparative Bantu Online Dictionary“ unter <http://www.cbold.ddl.ish-lyon.cnrs.fr/> ansehen. Einige zeitgenössische Informationen sind dem Deutschen Koloniallexikon von 1920 zu entnehmen (<http://www.ub.bildarchiv-dkg.uni-frankfurt.de/Bildprojekt/Lexikon/lexikon.htm>; Suche nach „Kongo“).

Aus dem Jahre 1876 stammt der Bericht des Entdeckers Richard Burton mit dem Titel „Two Trips to Gorilla Land and the Cataracts of the Congo“, der unter <http://etext.library.adelaide.edu.au/b/burton/richard/b97g/> einsehbar ist und ebenfalls das eine oder andere nützliche Detail für den Spielleiter enthalten mag.

## 2. Exkurs

*Dieser kurze Abschnitt erläutert noch einmal Kurtz' Philosophie oder vielmehr seine diesbezüglichen Beschreibungen. Außerdem beschreibt er, wie aus dem eher „psychologischen“ Horror ein Cthulhu-Abenteuer simplerer, vielleicht zugänglicherer Machart gestrickt werden kann.*

Kurtz spricht in rätselhaften Worten, die durchaus so gelesen werden können, dass da ein fieses Mythos-Monster in den Katakomben lauert und durch ein Ritual befreit werden soll - was man als Cthulhu-Spieler ja irgendwie auch von einem anständigen Bösewicht erwartet. Doch ist dies nicht Kurtz wahre Sicht der Dinge: für ihn ist die Wesenheit, das „Herz der Finsternis“, das Böse in uns Allen, das er herauslässt und uns offenbart. Der „Dschungel“, in dem es verborgen sein soll, ist nicht der des Kongos, sondern der Dschungel unserer falschen Moral, unserer Gesellschaft, unserer künstlichen Gefühle, die unsere wahre Natur, das pure Böse, überdecken. Kurtz ist größenwahnsinnig, sieht sich als Erleuchteter dieser besonderen Erkenntnis über die menschliche Natur und Prophet ihrer Verbreitung. In seinem Wahn glaubt er tatsächlich, mit den Statuen seine dunkle, bösartige Natur in der Welt verbreiten zu können. Die Funktion der Statuen bleibt, wie gesagt, der weiteren Spekulation überlassen. Den Charakteren mag nach diesem Abenteuer ihr weiteres Leben vielleicht etwas angenehmer erscheinen wenn sie sich einreden, dass in Wahrheit eine außerirdische Wesenheit wie der Große Cthulhu dahinterstecken möge, dass eine solche Kreatur Kurtz verdorben hat, und sie mit dem Mord an Kurtz ganz sicher doch Schlimmes verhindert haben. Angenehmer - vielleicht - als die Wahrheit, dass dies alles aus uns selbst heraus kommt, und dass die Charaktere ebendies mit dem Mord, unter welcher vorgeschobenen Rechtfertigung auch immer begangen, bestätigt haben.

Sollten Ihnen als Spielleiter wohler sein, wenn eine Mythos-Gottheit „schuld ist“ und es zu einem eindeutigen Ende mit Ritual und Monster und viel „Krawumm“ kommt, so sei ihnen dies unbenommen - entsprechende Anpassungen sind recht einfach. Dann befindet sich etwa eine geschwächte, x-beliebige Gottheit eingekerkert in den Katakomben, die mittels dieser Statuen ihre Magie über die Welt trägt, Menschen dazu bringt anderen Menschen weh zu tun, darüber Kraft erlangt und durch Kurtz' Tod entweder endgültig befreit wird (das Aufsaugen seiner „Kraft“ führt dann zu diesem etwas anderen „bösen“ Ende) oder, wenn Sie Happy Ends bevorzugen, durch den Tod ihres „Propheten“ wieder in Dämmer Schlaf fällt - wenn ihr nicht eine ordentliche Ladung Dynamit noch endgültig den Garaus macht... Zweifellos ein Ende mit Unterhaltungswert für den, der dies bevorzugt. Wer mag, kann auch den bewusst sehr losen Faden bezüglich Arthur Jermyn (nach H. P. Lovecrafts Kurzgeschichte) aufnehmen und die Ruinenstadt mit weißen Affen, beherrscht von Kurtz bevölkern.

### **3. Abschiedsparty in Coquilhatville**

*Folgender Abschnitt ereignet sich in Coquilhatville am Abend vor dem Aufbruch mit der Valkyrie. In ihm können sich erstmals Merkwürdigkeiten im Verhalten von Michaux zeigen. Die Charaktere und NSCs übernachten dann nicht in einem Hotel sondern im Hause des Herrn Mahieu.*

Prof. Duvall kehrt nach seinen Besorgungen mit einer Einladung für den Abend zurück: *Monsieur Mahieu*, Bevollmächtigter der *Société* in Leopoldville, gibt einen kleinen Empfang für die Teilnehmer der von seinem Arbeitgeber mitfinanzierten Expedition. Duvalls Meinung dazu ist zwiespältig; auf der einen Seite möchte er so schnell es geht aufbrechen, auf der anderen ist es ohnehin schon zu spät. Außerdem gilt es, sich wohl zu stellen mit dem Finanzier, so dass die Gruppe wohl kaum um diesen Termin herumkommt. Möglicherweise sind sie auch alle begeistert, verheißt ein solcher Empfang doch reichlich Speis und Trank! Die kleine Festivität findet am Abend im luxuriösen Herrenhaus des Herrn Mahieu statt, wo die Herrschaften von schwarzen Eingeborenen in weißen Livrees bedient werden. Außer ihnen und dem Gastgeber sind noch eine Handvoll weiterer lokaler Persönlichkeiten, wie Offiziere der Armee und Inspektoren und deren Gattinnen, anwesend, die aber keine weitere Rolle spielen außer der Ablenkung. Der Abend verläuft wie jede andere dieser Gesellschaften; also mit seichtem Geplauder, feinem Essen und guten Getränken. Zu einem beliebigen Zeitpunkt, wenn die Charaktere anderweitig in Gespräche verwickelt sind, wird sich Mahieu mit dem jungen Alain Michaux in eine Ecke des Salons zurückziehen und ein diskretes Gespräch unter vier Augen mit ihm führen. Dies können aufmerksame Charaktere mittels *Verborgenes erkennen* beobachten, jedoch ohne Chance etwas von dem Gespräch mitzubekommen. Michaux wird hier noch einmal eingetrichtert, wie wichtig den Generaldirektoren seine „Mission“ ist und dass er auf keinen Fall sich davon abbringen lassen soll. Spricht man Michaux anschließend auf diese Beobachtung an, so erzählt dieser von der Neugier des Herrn Mahieu hinsichtlich seiner fotografischen Arbeiten oder ähnliche Belanglosigkeiten, um dann zu einem weniger empfindlichen Thema umzuschwenken. Zu nicht allzu später Stunde werden Duvall und Herr Mahieu dann übereinkommen, dass es nun Zeit sei, nach einem letzten „Prost!“ auf den Erfolg, die Nachtruhe zu suchen. Hierfür stellt Mahieu eine saubere, leer stehende Baracke mit Feldbetten zur Verfügung, wo die vom langen Tag erschöpften Forscher bald in tiefen Schlummer fallen...

#### **4. Loses Blatt aus dem Tagebuch M. Verhaerens**

*Dieses Blatt kann lose im Tagebuch M. Verhaerens liegend gefunden werden. Es ist das Transskript eines Monologs von Kurtz, den Verhaeren mitgeschrieben hat, wie kurz in seinem Tagebuch erwähnt wird.*

Das wohl bemerkenswerteste Steckenpferd der westlichen Welt, neben dem Kapitalismus, ist das Christentum. Die größte Lüge und gleichzeitig die größte Wahrheit, die sich des Menschen Fantasie je ausgemalt hat. Der Freibrief zur Entfesselung seiner wahren Natur! Auf der einen Seite der Heiland, der uns alle erlösen soll von dem Elend, in dem wir uns suhlen. Auf der anderen die Art und Weise, wie wir seine Botschaft von Gnade und so genannter Menschlichkeit verbreiten. Wie viele Menschen starben im Namen Christi? Und wie viele etwa, um ein besonders anrühiges Beispiel zu nennen, durch die Hände von Anhängern des träumenden Cthulhu? Dennoch wird ersteres als höchstes Gut der Zivilisation betrachtet, mit Begriffen wie Gnade und Barmherzigkeit verbunden, und letzteres steht für Chaos und Verderbnis, die verachtet werden. Dabei wird verkannt, verhüllt durch die über Jahrtausende selbst auferlegten Lügen, dass eben dies unsere wahre Bestimmung ist, der Kern unseres Seins. Doch so stark ist dieser Kern in uns, dass wir den Hass auf uns selbst anwenden und uns dadurch quälen, ihn verborgen zu halten. Ein Paradoxon, von dem die Menschheit befreit werden muss. Selbst Buddha hat erkannt: Es ist der Verstand des Menschen, nicht sein Feind oder Gegner, der ihn verlockt Böses zu tun. Er war so nah dran an der wahren Erkenntnis die er sein Leben lang suchte, dieser schlitzäugige Narr! Doch die Zeit der Befreiung naht.

Wenn die ach so moderne Wissenschaft gewisses Verhalten mit dem sozialem Umfeld erklärt, es auf psychische Störungen schiebt die behandelbar sind – dann ignoriert diese Wissenschaft die Erkenntnisse eines ihrer wichtigsten Zweige: der Evolution! Ich habe die Wilden hier in Afrika in ihrer ursprünglichsten Form kennen gelernt. Nicht die „Gesellschaft“ macht uns zu Mördern, sondern die Evolution – der schlichte Drang, uns fortzupflanzen, der Stärkere zu sein, zu überleben. Doch geht diese Eigenschaft noch viel weiter zurück, zurück ins Chaos der Schöpfung – wir sind die Geschöpfe des Chaos, in uns ist die Essenz des Chaos, das absolut Böse. Bald wird das Chaos zurückkehren und uns lehren, dies zu akzeptieren. Dann wird die Menschheit wahrlich frei sein, frei von aller Moral, allen Zweifeln, allen Hindernissen!

## 5. Begegnung mit Kurtz

*Die erste Begegnung mit Kurtz kann bei Bedarf um folgenden Monolog Kurtz' ergänzt werden; also direkt zwischen dem Verlesen des kurzen Gedichts von Stephen Crane und seinem Fortgehen.*

Wie immer die Reaktion der Gefangenen ist, Kurtz wird das Buch wegstecken und einen hitzigen Monolog beginnen:

*„Von der Kindheit an werden wir gedrillt, die seltsamen Verhaltensmuster der übrigen anzunehmen, obwohl in uns ein ganz anderes Feuer lodert. Wider die Natur lassen wir uns in das Korsett der vorgeblich „zivilisierten Gesellschaft“ zwingen, was sich dann „Erziehung“ nennt. Gleichzeitig müssen die Kinder staunend davor stehen und sehen, wie die Erwachsenen Tag für Tag gegen die eigenen Regeln verstoßen. Einander morden, verletzen, dauernd, ohne Unterlass. Für Kriege werden bizarre Rechtfertigungen ersonnen. Menschen sterben im Namen eines Gottes und seines Sohnes. Männer betrügen ihre Frauen, Frauen ihre Männer. Jeder tut dem anderen Gewalt an und hält sich doch für zivilisiert. Mich und die anderen, die hier am Rande des Abgrunds für die vornehmen Direktoren die Schmutzarbeit gemacht haben, hat man jedoch angeklagt und verteufelt für unsere Methoden. Dabei haben wir, habe ich nichts anderes getan, als der Natur der Dinge freien Lauf zu lassen. Es ist unsere Bestimmung, so und nicht anders zu sein. Der Starke siegt über den Schwachen, der Erbarmungslose über den von der Zivilisation verweichlichten. Nichts anderes ist „Zivilisation“ als eine lächerliche Krücke zur Vermeidung von Gewalt, jener ursprünglichen Kraft die uns antreibt. Wir sind faul geworden, meinen, wir können unsere Ziele statt wie seit Jahrtausenden mit Gewalt besser anders, bequemer erreichen. Doch bald wird das Herz der Finsternis sich wieder über uns alle erheben, uns dazu bringen, unsere wahre Natur nicht länger zu verleugnen. Dann werden wir frei sein, alles zu tun.“*

*„Fünf Jahre habe ich in den Abgründen der Katakomben dieser äonenalten Stadt verbracht. Meine Leute hier hielten mich für tot, doch als ich wiederkehrte war ich ein Gott! Ich kann Ihnen nicht sagen, was ich dort unten sah, kein Mensch könnte dies in vollem Umfang je begreifen. Aber es hat mir die Gewissheit verschafft, das mein Weg der richtige ist. Das Herz der Finsternis soll erwachen – das ist mein Ziel. Von hier aus soll es sich über die ganze Welt ausbreiten. Die Statuen die ich aus dem Elfenbein fertigen, und mit dem schwarzen Blut meiner Anhänger weihen lasse – sie sind erst der Anfang und verbreiten meine Botschaft in der Welt. Diese Gesellschaft muss gereinigt, von der Natur ihres Handelns überzeugt werden! Wir leiteten organzersetzende Gase in die Schützengräben unserer Feinde im Grossen Krieg. Folterten im Namen der Inquisition Männer und Frauen, um ihnen Geständnisse zu entreißen, die gelogen waren, um die Gnade eines schnellen Todes zu erfahren. Gleichzeitig nennen wir es unhöflich, vor einer feinen Dame nicht den Hut zu ziehen oder ihr nicht die Tür aufzuhalten. Wie begnadet ist doch dieses famose Versteckspiel! Ich habe mehr Menschen getötet als je ein einzelner Inquisitor oder Soldat, für den Profit der Gesellschaft. Es hat meinen Geist befreit, wie Sie sehen. Er ist frei von geheuchelten Moralvorstellungen. Ich bin der neugeborene Mensch, die Essenz von uns allen. Ein Philanthrop, der Philanthrop schlechthin, wahrlich.“*

## 6. Problemlösungen

*Dieses Kapitel beschreibt einige denkbare Problemstellungen, auf welche der Spielleiter stoßen könnte, und zeigt Lösungen auf. Es gibt Ihnen Hinweise und Tipps zum Umgang mit möglichen Schwierigkeiten beim Leiten dieses Abenteuers. Er kann nur unvollständig sein, da jede Gruppe auf Situationen anders reagiert, sollte aber als „Erste Hilfe“ bei typischen Problemen dienen.*

*Die Reise bis Coquilhatville verläuft zu ereignislos und langweilig, die Spieler sind desinteressiert.*

Der Abschnitt „Nach Leopoldville“ und die Box „Unterwegs“ erläutern umfangreich, wie Sie die Spieler beschäftigen können. Es bleibt bei einer Expedition nicht aus, „Routineaufgaben“ zu verrichten, aber nicht jeder Tag sollte ausgiebig ausgespielt werden mit solchen Details. Überspringen Sie ereignislose Tage, fügen Sie aber immer wieder welche ein an denen Besonderes geschieht, wie in „Unterwegs“ vorgeschlagen etwa. Nutzen Sie die NSC für interessante Unterhaltungen oder auch Konflikte.

*Die Spieler versuchen die Kontrolle über die Expedition an sich zu reißen. oder*

*Die „Düsteren Vorboten“ sind den Charakteren so suspekt, dass sie drängen umzukehren.*

Expeditionsleiter ist ganz klar Prof. Dr. Duvall – das sollten Sie den Charakteren in Person Prof. Duvalls auch klarmachen. Allerdings wäre es fatal, ihnen keinerlei Mitspracherecht zuzugestehen – dann besteht die Gefahr, dass die Spieler das Gefühl bekommen, keinerlei echten Einfluss auf den Verlauf des Abenteuers zu haben („Railroading“). Wenn Ihre Spieler von aktiver Natur sind, gute Vorschläge machen und ggf. *überzeugend* sind, sollte Duvall immer ein offenes Ohr haben. Besonderer Reiz entsteht aber auch dann, wenn sich die Spieler mit Duvall und den übrigen Teilnehmern streiten, dies bietet viel Raum für gutes Rollenspiel. Insbesondere gegen Ende der Flussreise, wenn man sich bereits in Kurtz' Einflussgebiet befindet, dürfte Duvall entnervt genug sein um auf Einmischungen in seine Entscheidungen überaus gereizt zu reagieren...

*Die Charaktere verlieren zuviel Stabilität und werden zu schnell wahnsinnig.*

Teilen Sie im Spielverlauf den Spielern nicht die Verluste an STA mit, sondern notieren Sie diese für sich separat. Verteilen Sie an Spieler mit fortgeschrittenen Verlusten Notizen mit Hinweisen, welche Verhaltensänderungen sich daraus ergeben (Aggressivität, Nervosität, Angst usw.). Zu geistiger Umnachtung sollte es nur in Ausnahmefällen kommen, aber sie sind Teil des Spiels. Sollte es dennoch zu hart kommen für einige Charaktere, können Sie die Stabilitätsverluste nach eigenem Ermessen reduzieren, z. B. statt einer täglichen STA-Probe eine solche nur alle zwei oder drei Tage.

*Die Spieler wissen nicht was sie mit Kurtz anfangen sollen oder wollen ihn partout nicht töten.*

Müssen sie auch nicht. Der Abschnitt „Eine Art Freiheit“ geht genauer darauf ein wie damit umzugehen ist.