

ARKHAM STORIES

Im Reich der Kristallschlange



Ein Cthulhu Szenario
aus dem arkham.club

- 2 - 4 Ermittler
- 1920er Jahre, Oaxaca, Mexiko
- Fortgeschritten
- One Shot, Two Shot 3 - 6 Stunden
- Pulp, investigativ
- Mythos: Vater der Schlangen
- Inhaltswarnung: Schlangen

Kurze Zusammenfassung (Teaser ohne Spoiler)

Im Februar 1921 findet ein archäologisches Symposium in der mexikanischen Stadt Oaxaca statt. Die Entdeckung einer uralten Kristallschlange in einer bislang unbekanntenen Grabstätte zieht die Aufmerksamkeit einiger Interessengruppen auf sich.

Inhalt

Im Reich der Kristallschlange.....	1
Für den Spielleiter.....	2
Zeitleiste.....	3
Das Artefakt.....	4
Die Orte.....	5
Hintergrund Mexiko und Mixteken.....	5
Oaxaca, Mexiko.....	5
Das Hotel	6
Das Grabmal.....	7
Personen.....	7
Ix Chel.....	7
Doña Rosa Gonzáles.....	8
Rosas Dämon.....	9
Dr. Helga Schneider.....	10
Ablauf des Szenarios.....	11
Akt I	11
Ein gemeinsames Essen.....	11
Akt II.....	12
Beginn des Symposiums	12
Nachts im Hotel – Erste Nacht.....	12
Am nächsten Morgen.....	13
Nachts im Hotel – Zweite Nacht.....	14
Akt III.....	14
Mexican Shoot Out.....	14

Für den Spielleiter

Das Szenario spielt im Februar 1921 in einem Hotel in Oaxaca, Mexiko. Dort findet ein archäologisches Symposium statt, welches die Entdeckung einer uralten Kristallschlange zum Thema hat. Diese wurde außerhalb der Stadt in einer geheimen Grabstätte gefunden. Was die Ermittler nicht wissen, es war das Grab einer Hohepriesterin eines Schlangenkultes. Sie wurde durch ein Ritual als Wächterin an das Artefakt gebunden. **Ix Chel** so ihr Name bzw. **Isabella** wie sie sich den Ermittlern vorstellt, wandelt wieder unter den Lebenden und nimmt am Symposium teil, um das Artefakt zu schützen und wiederzuerlangen.

Neben ihr agiert **Doña Rosa González**, eine ältere Frau, die von der Grabstätte weiß und den geheimen Zugang im Keller des Hotels kennt. Sie versucht, diesen Zugang, für ihren Kult aufrechtzuerhalten. **Rosa** ist selber Anführerin eines Kultes, welcher aber nie die Mysterien des wahren Schlangengottes durchschaut hat und nur mit Ritualen und Zaubern experimentierte. Sie hatte bereits vor Jahren erfolglos versucht, das Gebäude zu kaufen.

Der Hotelbesitzer, **Rodrigo "Rico" Suárez**, ein raffgieriger Geschäftsmann, hat Rosa bislang gegen eine *geringe* Gebühr Zugang zum Keller gewährt. Nach dem Fund der Kristallschlange sieht er in den archäologischen Bemühungen allerdings eine Möglichkeit, seinen Profit zu steigern und verlangt von **Rosa** und dem Kult ein Vielfaches ansonsten würde er den Zugang auf dem Symposium dem Höchstbietenden verpachten oder eine Touristenattraktion daraus machen.

Dr. Thomas Hamilton, ein amerikanischer Archäologe, hat die Kristallschlange gefunden und plant, eine größere Ausgrabung durchzuführen. Dafür veranstaltet er das Symposium, auch um Geldgeber und andere Archäologen für diesen Zweck zu gewinnen. Thomas ist sich der historischen Bedeutung der Kristallschlange teilweise bewusst, während seine deutsche Kollegin **Dr. Helga Schneider** plant, das Artefakt an einen privaten Sammler zu verkaufen, was ihre Rivalität mit **Hamilton** (oder einem der Spielercharaktere) verstärkt.



Zeitleiste

Ca. 1200 n. Chr.

Der Kult um den Vater der Schlangen innerhalb der Mixteken-Gesellschaft entsteht.

1519 n. Chr.

Die Hohepriesterin **Ix Chel** wird in einer prächtigen Grabstätte beigesetzt, die mit wertvollen Artefakten, darunter die Kristallschlange, ausgestattet ist. Sie soll das Artefakt über ihren Tod hinaus schützen.

1521

Die Spanier erobern die Region, bauen erste Kolonialgebäude in Oaxaca und rekrutieren dafür einheimische Zwangsarbeiter. Das Gebäude in welchem sich das Hotel befindet, ist 1530 als Lager errichtet worden (s. *Geschichte des Hotels*).

1850

Das ursprüngliche Lager wird in ein Gasthof umgewandelt, wobei der geheime Zugang zur Grabstätte wiederentdeckt und erhalten bleibt. Es bildet sich ein erneuerter Kult. Der Gastwirt wird ein Mitglied des Kultes.

1918 - 1920

Nach dem Tod des sehr alten Gastwirts steht das Gebäude erst einmal leer und soll mangels Erben verkauft und in ein Hotel umgewandelt werden.

Doña Rosa González versucht den Gasthof zu erwerben, kann aber nicht genug Mittel aufreiben.

Der neue Eigentümer entdeckt den Zugang und überlässt ihn den Kultisten für eine *geringe* Gebühr.

Januar 1921

Die Kristallschlange wird in der Nähe der Stadt bei Ausgrabungen gefunden. Die Kultisten wollen ihre Heilige Stätte schützen. Währenddessen sieht der Hotelbesitzer seine Chance, mit dem Durchgang einen ordentlichen Profit zu machen.

Februar 1921

Das archäologische Symposium in Oaxaca, bei dem die Kristallschlange und die Grabstätte der Hohepriesterin im Mittelpunkt stehen, findet statt.

Das Artefakt

La Serpiente de Cristal / Die Kristallschlange

Beschreibung

Die Schlange ist aus einem einzigen Stück klaren Kristalls geschnitzt, das wie ein Prisma wirkt. Das Artefakt zeigt die Schlange in ihrer gewundenen Form, die die typische Haltung einer in Mexiko verbreiteten Art der Klapperschlange (*Crotalus durissus*) im Angriff darstellt. Die Skulptur ist etwa 60 cm lang, detailreich und beinahe lebensecht. Die Schuppen sind filigran und präzise in den Kristall eingraviert. Die Augen sind kleine, tiefgrüne Smaragde, die einen hypnotischen Glanz besitzen.

Auf dem Rücken der Schlange sind mixtekische Symbole und Glyphen eingraviert. Diese Symbole sind mit dem alten Schlangenkult verbunden und leuchten schwach, wenn sie im Mondlicht betrachtet werden.

Fundort

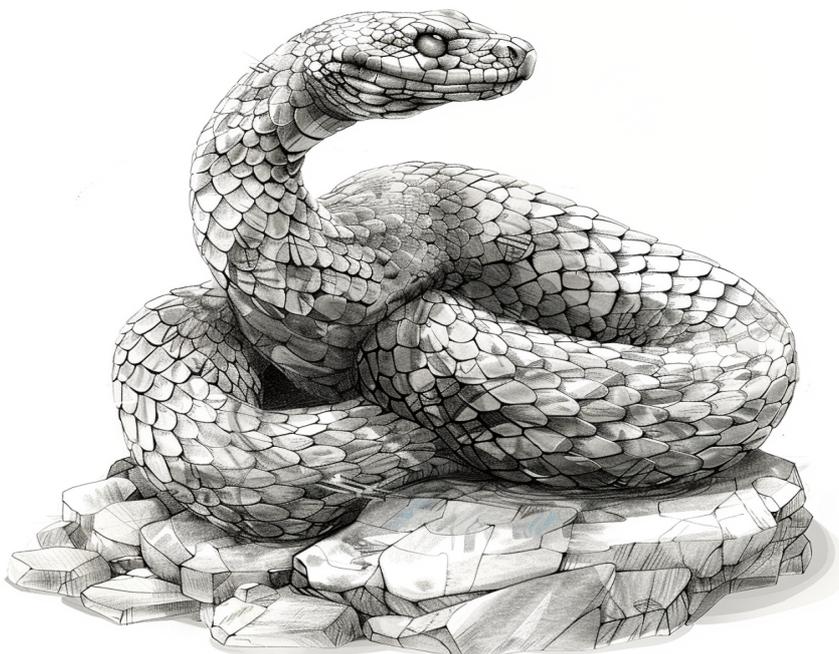
Die Kristallschlange wurde in der geheimen Grabstätte der Hohepriesterin **Ix Chel** in der Nähe des Hotels gefunden, eingebettet in einem kunstvoll gestalteten Sarkophag, umgeben von Opfergaben und anderen Ritualgegenständen.

Bedeutung im Szenario

Die Schlange soll demjenigen, der sie besitzt *und* den Vater der Schlangen anbeten, besondere Fähigkeiten verleihen, wie zum Beispiel verbesserte Wahrnehmung oder Schutz vor physischen und magischen Angriffen.

Die Geschichte des Artefaktes

Die Mixteken ließen sich ca. 900 n. Chr. in der heutigen Gegend um Oaxaca nieder. Ihre Religion war komplex und bot Platz für Abspaltungen und Kulte. So bildete sich auch ein Schlangenkult, der den *Vater der Schlangen* als gefiederte Schlange verehrte. Denjenigen, die seine Kinder ehrten und gut behandelten, schenkte er Gesundheit und ein langes Leben, die, die seine Kinder unrecht taten starben einen grausamen Tod durch das Gift seiner *Nachkommen*.



Die Orte

Hintergrund Mexiko und Mixteken

Mexiko erholt sich von der Mexikanischen Revolution, die offiziell 1920 endete. Die Revolution führte zu erheblichen politischen und sozialen Veränderungen im Land. 1921 ist eine Zeit des Wiederaufbaus und der politischen Neuordnung. Es gibt noch immer regionale Konflikte und Aufstände, aber die Zentralregierung bemüht sich, Stabilität und Ordnung wiederherzustellen. Das Leben in den Städten und auf dem Land beginnt sich zu normalisieren. Es herrschen jedoch weiterhin Spannungen zwischen verschiedenen sozialen und ethnischen Gruppen vor.

Die Mixteken, wie viele andere mesoamerikanische Völker, verehrten Schlangen und sahen in ihnen mächtige Symbole. Die Reptilien galten als Hüter der Erde und als Wesen, die mit den Göttern in Verbindung standen.

Religiöse Rituale: In religiösen Zeremonien der Mixteken spielten Schlangen eine zentrale Rolle. Sie wurden als heilige Tiere verehrt und Zeremonien zur Anrufung der Götter mit eingebunden. In mixtekischen Legenden und Mythen tauchen Schlangen oft als göttliche Wesen auf, die über die natürlichen und spirituellen Kräfte gebieten.

Oaxaca, Mexiko

Die Region Oaxaca befindet sich im südlichen Teil Mexikos, die Region weist Gebirge bis hin zu Küstengebieten aus. Die gleichnamige Stadt selbst liegt in einem Tal und ist umgeben von Bergen und dichtem Dschungel.

Die Gegend um Oaxaca wurde von den Spaniern ab dem Jahr 1521, nachdem Hernán Cortés das Aztekenreich erobert hatte, kolonisiert. Gegründet wurde die Stadt 1529 von Francisco de Orozco im Auftrag von Cortés.

Die Region war schon lange zuvor von Zapoteken und Mixteken besiedelt. Die archäologischen Stätten wie *Monte Albán* und *Mitla* sowie *Yagul* und *Lambityeco* zeugen von dieser langen Geschichte in Form von Tempel, Gräber und Ruinen.

Der Katholizismus ist weit verbreitet, aber es gibt noch starke Einflüsse indigener Religionen und Glaubensvorstellungen. Diese Mischung aus katholischen und indigenen Traditionen bestimmt viele Aspekte des täglichen Lebens und der Feierlichkeiten. Die Stadt ist geprägt von kolonialer Architektur mit gut erhaltenen Gebäuden aus dem 16. und 17. Jahrhundert. Dazu gehören beeindruckende Kirchen, Klöster und das historische Zentrum.

Im Februar herrscht in Oaxaca ein gemäßigtes Klima. Die Temperaturen sind mild bis warm, ideal für Erkundungen und Abenteuer im Freien.

Reiseführer

Monte Albán: Eine der bedeutendsten archäologischen Stätten in der Nähe von Oaxaca, einst das Zentrum der Zapoteken-Zivilisation. Die Ruinen umfassen Pyramiden, Tempel und Gräber.

Mitla: Eine weitere wichtige Stätte, bekannt für ihre Mosaikarbeiten und Architektur. Mitla war ein bedeutendes religiöses Zentrum der Zapoteken.

Yagul und Lambityeco:

Weitere bedeutende Ruinen in der Region, die Einblicke in das Leben und die Religion der präkolumbischen Kulturen geben.

Das Hotel

Das Hotel liegt am Rand der Stadt Oaxaca nahe dem Dschungel.

Geschichte

Eines der ersten größeren Gebäude in der Region war ein befestigtes Warenlager, das um 1530 errichtet wurde. Es diente als Schutz vor Aufständen und als Basis für die weitere Kolonisation der Gegend.

Während der Bauarbeiten für den Keller des Lagers im Jahr 1530 stießen die Zwangsarbeiter, auf einen verborgenen Eingang zu einer unterirdischen Grabstätte. Die Arbeiter, die möglicherweise Anhänger oder zumindest Sympathisanten des noch aktiven Schlangenkults waren, beschlossen, die Entdeckung zu verheimlichen. Sie taten dies, um das Grab und seine Geheimnisse vor den Spaniern zu schützen. 1850 wurde das Lager zu einem Gasthaus umgebaut, dabei entdeckte man den alten Geheimgang. Der Gastwirt und einige andere Bewohner gründeten einen neuen Zirkel zur Verehrung des Schlangengottes ohne den ursprünglichen Kult zu verstehen.

Gegenwart

Der Gastwirt starb vor einigen Jahren ohne Erben zu hinterlassen. Das Gebäude stand leer und die Kultisten konnten den Zugang ungehindert nutzen. Rosa forschte ausgiebig und entschlüsselte einige Mysterien, unter anderem schaffte sie es das altern aufzuhalten.

Rosa konnte nicht verhindern, dass vor einem Jahr ein Hotelier das alte Gasthaus kaufte.

Hinweise im Hotel

- Ein Gespräch zwischen **Rosa** und dem Hotelbesitzer **Rodrigo "Rico" Suárez** in dem es um dubiose Zahlungen geht.
- Im Büro des Hoteliers befinden sich Entwürfe für Werbeanzeigen, die von einem *Archäologischen Erlebnishotel mit direktem Zugang zu den Schätzen der Vergangenheit* sprechen.
- Ein schwarzes Büchlein im Büro des Hotelbesitzers, aus dem monatliche Zahlungen von DRG (Doña Rosa González) ersichtlich sind, die von Januar auf Februar drastisch gestiegen sind.
- Die Kristallschlange wird in **Hamiltons** Zimmer in einem Koffer verwahrt. Hamilton versteckt diesen Koffer.

Das Grabmal

Das Grabmal liegt im dichten Dschungel Oaxacas versteckt. Er wurde während des Niedergangs der Mixteken errichtet, etwa um das Jahr 1519 n. Chr., und diente sowohl als Grabstätte als auch Zufluchtsort für die Anhänger des Schlangenkultes.

Das Grabmal besteht aus vielen Kammern und Tunneln die weitverzweigt und labyrinthartig angelegt wurden. Die Erbauer versuchten so, die Schätze vor Grabräubern zu schützen. Im Zentrum befindet sich die große Grabkammer mit einem Altar.

Hinter dem Altar ist der versteckte Zugang zu mehreren geheimen Kammern und dem Tunnel zum Hotel, die nur den Hohepriestern und ausgewählten Kultmitgliedern bekannt waren. Später Entdeckte auch der neuere Kult um Rosa diesen Zugang. Diese Kammern sind durch schmale, gewundene Gänge miteinander verbunden und enthalten wertvolle Artefakte, Schriften und Reliquien des Kultes um den Vater der Schlangen.

Das Grabmal ist oft in ein diffuses, unheimliches Licht getaucht, das durch Schlitze in den Wänden und Decken fällt. Ein leises, ständig präsent Zischen, wie das von Schlangen, scheint aus den Tiefen des Tempels zu kommen und die Luft ist selbst heute noch von einem schwachen, aber unverkennbaren Duft von Kräutern und Rauch erfüllt.

Personen

Ix Chel

Ix Chel war eine bedeutende Priesterin, die bereits in jungen Jahren den Kult des Vaters der Schlangen anführte.

Um das Artefakt zu schützen wurde es mit ihr in ihre Grabanlage gelegt, sie sollte es auch nach ihrem Tod hüten.

Gleichzeitig diente ihre letzte Ruhestätte noch viele Jahre als Tempel. Nach der Eroberung der Spanier gab es immer wenige Anhänger und erst nach dem Umbau zu einer Gaststätte bildete sich wieder eine Gemeinschaft, die allerdings wenig mit dem alten mixtekischen Kult gemein hatte.

Nach dem Raub des Artefakts durch **Dr. Hamilton**, brauchte es eine gewisse Zeit, bis sich Ix Chel erholte, sie nahm dann die Spur auf und versucht jetzt die

Neben den bekannten Göttern der Zapoteken und Mixteken gab es geheime Kulte, die Schlangengottheiten verehrten. Diese Kulte praktizierten Rituale in versteckten Höhlen und abgelegenen Tempeln tief im Dschungel.

Eine dieser Schlangengottheiten war **Der Vater der Schlangen**, der Gott der Schlangen. Seine Anhänger glaubten, dass er die Macht hatte, Schutz und Heilung zu gewähren, aber auch Zerstörung zu bringen, wenn er erzürnt wurde. Es wird gesagt, dass die Kristallschlange eine Verbindung zu dem Vater der Schlangen hat und unglaubliche Kräfte besitzt.

Mixtekische Gräber bestanden oft aus komplexen Strukturen aus mehreren Kammern und Gängen. Diese Gräber enthielten oft reich verzierte Objekte und Grabbeigaben, die den sozialen Status der Verstorbenen widerspiegelten.



Kristallschlange wiederzuerlangen. Möglichst ohne die Aufmerksamkeit Fremder zu erregen.

Sie hat die Erscheinung einer 20-jährigen ist aber weit über 400 Jahre alt. Über die Welt des 20 Jahrhunderts weiß sie so gut wie nichts, lernt aber schnell dazu.

Sie nimmt am Symposium scheinbar als Vertreterin der indigenen Bevölkerung auf.

ST 40 KO 55 GR 45 IN 90

MA 90 GE 50 ER 70 BI 30

Trefferpunkte: 10 (regeneriert nach einer Woche, sofern sie nicht verbrannt/zerteilt wird)

Geistige Stabilität: 0

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 18

Bewegungsweite: 8

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 30% (15/6),

Schaden 1W3

Fertigkeiten: Charme 70%, Geschichte 50%, Okkultismus 50%

Kontakt zum Vater der Schlangen

Doña Rosa Gonzáles

Rosa ist eine ältere (70) Kultistin, die bereits vor dem Ableben des Wirtes eine hohe Position im Kult innehatte.

Sie kennt nicht die Lehre vom *Vater der Schlangen* und interpretiert die Glaubensgrundsätze auf ihre eigene Art. Insbesondere nutzt sie Verjüngungs- und Heilzauber. Durch ihre Nachforschungen in dem Grab ist sie auf ein Ritual gestoßen, bei dem sie einen Pakt mit einem Dämon geschlossen hat, der an ihrer Stelle altert.

Sie stellt sich als alt und gebrechlich dar. Sollte sie gewaltsam sterben, bricht aus ihr ein Dämon hervor.

Es ist ihr wichtig, die Kontrolle über den Zugang zum Grab zu behalten und Fremde von den Geheimnissen der Anlage fernzuhalten. Somit sind der Hotelbesitzer **Rico** und der Archäologe **Hamilton** ihre Hauptgegner. Die Kristallschlange ist essentiell für ihre Zauber.

ST 40 KO 70 GR 45 IN 50

MA 60 GE 50 ER 35 BI 65

Trefferpunkte: 11



Geistige Stabilität: 0

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 12

Bewegungsweite: 8

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 40% (20/8),

Schaden 1W3

Fertigkeiten: Charme 70%, Geschichte 50%, Okkultismus 50%, Verborgen bleiben 70%

Binde Schlangen

Langes Leben

Rosas Dämon

Stirbt Rosa auf nicht natürliche Weise, taucht nach einiger Zeit ein Dämon auf.

Dieser ist nicht grundsätzlich aggressiv, sofern man ihn nicht provoziert. Der Dämon kehrt auf seine Existenzebene zurück, sobald man seine TP auf 0 gebracht oder er einen neuen Pakt geschlossen hat.

ST 50 KO 50 GR 70

IN 20 MA 55 GE 65

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 10

Bewegungsweite: 6 / 12 fliegend

Angriffe: 2

Nahkampf (Krallen, Beißen) 60% (30/12),

Schaden 1W6

Fertigkeiten: Verborgen bleiben 90%

Dr. Thomas Hamilton erkennt den archäologischen Wert seiner Entdeckung, interpretiert diesen aber als mixtekische Grabbeigabe und nicht als Artefakt eines Schlangen-Kultes

Rodrigo "Rico" Suárez ist ein raffgieriger Geschäftsmann, hat Rosa bislang gegen eine *geringe* Gebühr Zugang zum Keller gewährt ohne den Grund für das Interesse zu hinterfragen.

Kurz vor dem Symposium folgte er Rosa heimlich und entdeckt den Zugang zum Grabmal.

Nach dem Fund der Kristallschlange sieht er eine Möglichkeit, seinen Profit zu steigern und verlangt von Rosa und dem Kult ein Vielfaches, da er ansonsten den Zugang auf dem Symposium dem Höchstbietenden verpachtet oder eine Touristenattraktion daraus macht.

Dr. Helga Schneider

Kann wahlweise als NSC oder SC gespielt werden.

Helga Schneider ist eine fragwürdige Archäologin, die Fundstücke gerne mal an den Höchstbietenden verkauft. Trotzdem hat sie ein Gewissen und würde Menschen nie leichtfertig schaden.



ST 45 KO 65 GR 50 IN 70

MA 50 GE 70 ER 65 BI 90

Trefferpunkte: 12

Geistige Stabilität: 50

Schadensbonus: 0

Statur: 0

Magiepunkte: 10

Bewegungsweite: 8

Glück: 55

Angriffe: 1

Nahkampf (Handgemenge) 40% (20/8),

Schaden 1W3

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 27% (13/5),

Schaden 1W10 (.38er Revolver)

Ausweichen 48% (24/9)

Fertigkeiten: Archäologie 60%, Bibliotheksnutzung 40%, Finanzkraft 35%,

Geschichte 50%, Mechanische Reparaturen 60%, Okkultismus 20%,

Überreden 35%, Verborgenes erkennen 60%, Werte schätzen 45%

Sprachen: Englisch 90%; Altgriechisch 30%, Arabisch 43%,

Latein 35%

Ablauf des Szenarios

Akt I

Ein gemeinsames Essen

Die Ermittler treffen in Oaxaca ein und werden im Hotel von **Rodrigo "Rico" Suárez** begrüßt. Dort begegnen sie auch anderen NSC.

Es findet ein feierliches Abendessen im Hotel statt, bei dem alle wichtigen NSC und die Ermittler teilnehmen.

Die Rivalität zwischen **Dr. Thomas Hamilton** und **Dr. Helga Schneider** wird offensichtlich.

Doña Rosa gibt sich als harmlose Bürgerin und Dorfchronistin aus.

Rico Suárez erpresst **Doña Rosa** um 200 Pesos monatlich, um das Geheimnis des Zugangs zu wahren (Horchen sofern es beim Dinner plausibel erscheint).

Die Priesterin **Ix Chel** beobachtet alles aus der Distanz, um die Lage zu analysieren (Psychologie, um zu merken, dass sie sich hier fremd und ausgeschlossen fühlt).

Rosa versucht Geld von den *reichen* Amerikanern (Ermittlern) für die Investition in dieses Hotel abzuschwatzen.

Padre Miguel Santos und **Juan Ramírez** reden über Arbeitsbedingungen und soziale Missstände.

Rico Suárez und **Señor Emilio Vargas** sprechen von goldenen Zeiten, die anbrechen.

Doña Rosa González

Scheinbar alte Frau, selbsternannte Dorfchronistin und Kultistin. Könnte sympathischen Ermittlern von einem Jungbrunnen erzählen, deren Vorzüge sie gerne teilt, sofern man genügend Geld hat, um das Hotel zu kaufen oder auf andere Weise helfen, den Zugang zu bewahren.

Ix Chel (Isabella)

Hohepriesterin, tritt als Interessenvertretung der indigenen Bevölkerung auf.

Padre Miguel Santos

Priester der Stadt, er kann ältere Gemeindemitglieder nennen, die etwas über den Kult wissen könnten. Rosa zu enttarnen ist eine extreme Probe. Zudem hat er Unterlagen, die bis zur Gründung der Stadt zurückreichen und in denen von einer barbarischen Schlangenkult die Rede ist.

Juan "El Tigre" Ramírez

Gewerkschaftler und Revoluzzer. Kann Kontakte zu den Arbeitern herstellen, die das Gebäude saniert haben, kennt auch die Geschichten der alten Arbeiter vom Gasthof. Ist kein Freund des Hotelbesitzers

Señor Emilio Vargas

Bürgermeister der Stadt, liefert Baupläne für den Gasthof und die Hotelsanierung, kann etwas über die sozialen Spannungen sagen und kennt Legenden über einen Schlangenkult.

Akt II

Beginn des Symposiums

Das Symposium startet mit Vorträgen und Präsentationen, bei denen die Kristallschlange das zentrale Thema ist.

Anwesend sind nur noch die Ermittler, die Archäologen, **Rosa** und **Ix Chel**.

Andere NSC bei Bedarf.

Auf der Veranstaltung wird das Grab beschrieben und **Hamilton** versucht Leute für eine Grabung zu gewinnen, dies lässt **Ix Chel** aufhorchen. Sie scheint strikt gegen eine Grabung zu sein. **Rosa** springt ihr in dieser Sache zur Seite, wenn auch aus leicht anderen Motiven. Argumente könnten sein, dass beide vordergründig die Schätze des Landes im Land behalten möchten und das die Ruhe der Toten nicht gestört werden solle. Auch das eine Grabschändung ein unverzeihlicher Eingriff in die kulturellen Belange der indigenen Bevölkerung der Region ist.

Hier kann an die Moral der Ermittler appelliert werden, was ihnen Pluspunkte bei **Ix Chel** und **Rosa** bringen kann. Allerdings nahm man Kunstraub in den 1920ern nicht so ernst, sprich sind die Ermittler Kinder ihrer Zeit, ist dieses für den Verlauf keine Hürde.

Hinweise

- **Hamilton** kennt den Fundort, hält aber den genauen Standort geheim. Er könnte den Ermittlern anbieten, sie am nächsten Tag dorthin zu führen. Das bekommen alle mit.
Er hat sein archäologisches Tagebuch immer dabei.

Nachts im Hotel – Erste Nacht

Nach dem Symposium findet an der Hotelbar ein Umtrunk statt. Sollten die Ermittler bis zum Schluss bleiben, bekommen sie mit wie die Gäste in folgender Reihenfolge auf ihr Zimmer oder nach Hause gehen:

Ix Chel geht gleich nach dem Vortrag auf ihr Zimmer

Sollten der Bürgermeister, der Padre und der Arbeiterführer an dem Symposium teilgenommen haben, gehen diese nach einem Getränk nach Hause. Wahlweise bleiben sie etwas länger, wenn die Ermittler mit ihnen ins Gespräch kommen. Nach dem Gespräch, brechen sie aber gleich auf.

Helga Schneider spricht erst mit **Hamilton**, dieses Gespräch wird hitzig, es geht um eine Beziehung aus früheren Tagen, danach betrinkt sie sich an der Bar und geht auf ihr Zimmer. In diesem Zustand kommt sie an dem Zimmer von **Hamilton** vorbei, bricht dort ein und klaut die Kristallschlange, die sie leicht findet, da sie die Verstecke ihres früheren Liebhabers kennt. Sollte sie von einem der Ermittler erwischt werden, scheint ihr Zustand eine Erklärung für ihr Verhalten zu sein. Sollte sie nicht erwischt werden, erinnert sie sich am nächsten morgen an den Diebstahl und würde ihre Abreise vorverlegen. *Was man hat, das hat man.*

Nachdem **Helga** gegen 1:00 Uhr auf ihr Zimmer gegangen ist, bleibt nur noch **Hamilton** in der Bar. **Rosa** verwickelt ihn in ein Gespräch und versetzt seinen Drink mit einen Rauschmittel. **Hamilton** fühlt sich unwohl und müde (Rauschmittel) und geht gegen 1:30 ebenfalls auf sein Zimmer. Er ist so benommen, dass er den Diebstahl der Kristallschlange nicht bemerkt.

Sollten die Ermittler immer noch in der Bar sein, würde der Barkeeper oder **Rico** die Gäste bitten, die letzte Runde zu bestellen. **Rosa** würde sich verabschieden und den Raum verlassen, sie verlässt aber nicht das Hotel. Sie schleicht sich in den Keller und wartet darauf, in Hamiltons Zimmer einzudringen, um den berauschten und wehrlosen **Hamilton** zu erdolchen und das Tagebuch mit der Wegbeschreibung an sich zu nehmen. Da sie ebenfalls nach der Kristallschlange sucht, diese aber nicht findet, verursacht sie ein Gepolter.

Wurde **Helga** vorher erwischt, findet **Rosa** die Schlange trotzdem nicht, da **Hamilton** diese gut versteckt hat. **Rosa** flieht dann aber, weil sie zu viel Lärm verursacht hatte.

Die Ermittler haben eine Chance eine Gestalt aus Hamiltons Zimmer rennen zu sehen. Diese flieht aber nicht aus dem Hotel sondern Richtung Keller. **Ix Chel** würde in diesem Fall ebenfalls wach werden und die Ermittler begleiten wollen.

Am nächsten Morgen

Spätestens am nächsten Morgen entdecken die Ermittler die Leiche von **Hamilton**.

Hinweise:

- Tatwaffe, antiker Dolch der Mixteken mit einer Schlange am Griff
- Fehlendes Tagebuch
- Leichter Geruch des Giftes (**Extrem Verborgenes Entdecken**)

Der Azteken-Salbei ist ursprünglich in der Sierra Mazateca im mexikanischen Bundesstaat Oaxaca beheimatet. Dort wird er von den einheimischen Mazateken seit langer Zeit in schamanischen Zeremonien verwendet. Von den Curanderos, den mazatekischen Heilern, wird er auf zwei Arten verwendet. In niedrigen, nicht-halluzinogenen Dosierungen dient er der Behandlung diverser körperlicher Beschwerden. In deutlich höheren Dosierungen dient er der Induktion eines Rauschzustandes mit lebhaften Visionen. Die Blätter werden in dieser Absicht zudem als Räucherwerk genutzt.

- (Fehlende Kristallschlange)
- (Helga will demnächst abreisen)

Nachts im Hotel – Zweite Nacht

Rosa versucht in der zweiten Nacht erneut, die Kristallschlange zu stehlen, dafür dringt sie in Helgas Zimmer ein bzw. dort wo sie vermutet, dass sich das Artefakt befindet.

Hat **Helga** die Schlange, versucht Rosa sie zu klauen und zu fliehen.

Hat **Helga** nicht die Schlange, durchwühlt Rosa erst das Zimmer und stößt Flüche aus.

Helga wird wach und wehrt sich gegen den Eindringling, sie erkennt ihn als **Rosa**, die daraufhin flieht.

Die Spur führt zum Keller und damit zum Grabmal. **Helga** sofern NSC und **Ix Chel** schließen sich den Ermittlern in der Nacht an.

Akt III

Mexican Shoot Out

Kommt man zum Grab, entdeckt man **Rosa** wie sie am Altar betet. Im besten Fall kommen vier Interessengruppen zusammen, die sich gegen die andern verbünden können.

Kommen nur die Ermittler zu Rosa ins Grabmal, könnte sie einen Ermittler diverse Versprechungen machen, wenn dieser ihr hilft (Absprache, ob PvP gewünscht ist)

Interessengruppen:

- **Rosa** will die Kristallschlange für ihre Rituale zur Verjüngung und dass das Grab geheim bleibt, damit sie weiter ihre Rituale durchführen kann. Sie wäre bereit dafür die Kristallschlange (vorerst) herzugeben.
- **Ix Chel** will die Kristallschlange haben und besteht darauf, dass das Grab geheim bleibt, allerdings aus religiösen Gründen und weil sie die Wächterin des Artefakts ist.
- **Helga** will die Kristallschlange verkaufen.
- Die Ermittler ???

Wer sich mit wem verbündet und welche Absprachen getroffen werden, kann ganz pulpig ausgespielt werden.

Eskalation:

Helga kann so angelegt sein, dass sie starke Gefühle für Thomas Hamilton gehegt hat, sieht sie in dem Altarraum das Tagebuch ihres Geliebten, könnte sie aus Zorn Rosa erschießen.

Ix Chel kann Schlangen rufen und kontrollieren.

Rosa verwandelt sich, sobald sie stirbt in einen Dämon. Daher sollte sie aggressiv dargestellt werden, wenn es zu einer Patt-Situation kommt.

Dauert es zu lange und die Kristallschlange ist im Grab, beginnt **Ix Chel** ein Ritual um alles einstürzen zu lassen.