

HOLLOW EARTH EXPEDITION DRACHENSOLDATEN DES DRITTEN REICHS

EIN ABENTEUER VON EUKARYOT.

SPIELSYSTEM: UBIQUITY ROLEPLAYING SYSTEM

SPIELWELT: HOLLOW EARTH EXPEDITION, OBERWELT, 1936

SPIELREGION: NORDRHODESIEN UND BELGISCHER KONGO

Eine schreckliche Gefahr lauert im afrikanischen Hochland!

Immer häufiger werden die Diamant- und Kupferminen einer britischen Bergbaugesellschaft in Nordrhodesien zum Opfer bizarrer Raubüberfälle. Die völlig verängstigten Bergarbeiter berichten von leibhaftigen Drachen, die über die Bergwerke herfallen und weigern sich zunehmend, ihre Arbeit fortzusetzen. Vom "Kongamato" ist die Rede, geflügelten Monstren, die verborgen in den Sumpfgebieten des Kongo-Ufers leben.

Grund genug für eine Gruppe unerschrockener Forscher, die seltsamen Vorkommnisse im Herzen Afrikas zu untersuchen und die grausige Wahrheit ans Tageslicht zu bringen. Denn was sie dort vorfinden, sind mehr als nur die "Drachen des Kongo" - es ist eine Bedrohung für die gesamte freie Welt!

EINLEITUNG

Das vorliegende Abenteuer ist ein Beitrag zum 2. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge zum Thema "Im Zeichen des Drachens", bei dem es darum ging, ein einsteigerorientiertes Abenteuer zu verfassen. Als solches richtet sich **Drachensoldaten des Dritten Reichs** an idealerweise drei bis fünf unerfahrene Spielercharaktere und beinhaltet alles, was man von einem typischen **Hollow Earth Expedition**-Abenteuer erwartet: Nazis, Dinosaurier und vergessene Zivilisationen!

Das Abenteuer ist ohne das Grundregelwerk und lediglich mit den Schnellstartregeln aus dem offiziellen [Quickstart-Heft des Uhrwerk-Verlags](#) spielbar und die dort ebenfalls enthaltenen vorgefertigten Charaktere stellen eine ideale Gruppe da, um dieses Abenteuer erfolgreich zu bestehen. Eigene oder andere vorgefertigte Charaktere sind aber genauso einsetzbar.

Das Finale des Abenteuers bietet die Möglichkeit eines direkten Zugangs zur Hohlwelt und damit einen idealen Ausgangspunkt für eine typische **Hollow Earth Expedition**-Kampagne, egal ob kurz oder lang. Das Abenteuer ist aber genauso gut als alleinstehender OneShot spielbar.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

In **Drachensoldaten des Dritten Reichs** machen sich die Spielercharaktere auf, die rätselhaften Angriffe auf mehrere Kupfer- und Diamantminen einer britischen Bergbaugesellschaft in Nordrhodesien zu untersuchen. Zeugen der Raubüberfälle, bei denen Kupfer und Diamanten gestohlen und große Sach- und Personenschäden hinterlassen wurden, berichten von "Drachen", die im Dunkel der Nacht angegriffen haben sollen, Feuer spuckten und an den legendären **Kongamato**, eine afrikanische Kreatur aus dem Kongo-Gebiet, erinnerten.

Bald stellt sich heraus, dass die Gefahr wohl weniger mythologisch als vielmehr menschlichen Ursprung sein könnte und die Abenteurer erfahren von einem abgelegenen Stamm im Hochland des Belgischen Kongo, von wo auch die angeblichen Drachen stammen könnten.

Der archaisch lebende Hochlandstamm zeigt den Forschern den offenbar frischen Schädel eines gewaltigen Tyrannosaurus, der ganz eindeutig an einen Drachen erinnert und kann die Berichte vom fliegenden Ungeheuer **Kongamato** bestätigen, der in einem wolkenverhangenen Tal jenseits der Berge leben soll. Ein feindseliger Schamane jedoch erschwert die Expedition.

In dem verlorenen Tal schließlich angekommen begegnen die Abenteurer nicht nur überlebenden Dinosauriern und längst als ausgestorben geltenden Pflanzen, sondern auch einer Kultur von Edlen Wilden, die einst auf riesigen Himmelskreaturen ritten, ehe feindselige "schwarze Männer" die verehrten Tiere stahlen. Nun hätten die Feinde eine "Stadt der Götter" besetzt.

Es stellt sich heraus, dass es sich bei den Aggressoren um eine Gruppe deutscher Soldaten handelt, die in den Ruinen einer uralten Stadt ihr Lager aufgeschlagen haben und nicht nur dabei sind, Flugsaurier für ihre neue Terroreinheit zu züchten und zu trainieren, sondern auch daran arbeiten, ein atlantisches Portal in die Hohlwelt zu öffnen. Das gilt es natürlich zu verhindern!

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Im Jahr 1935 entdeckte der deutsche Okkultist **Siegfried von Tatzel** auf einer Expedition im Herzen Afrikas den Stamm der **Ntombi** und hörte deren Geschichten vom verlorenen Tal, in dem unter anderem der Kongamato hausen soll. Von Tatzel, der schon immer von Drachen und dem Nibelungenlied begeistert war, brach umgehend auf, um das verlorene Tal zu erkunden und machte dabei mit den Edlen Wilden vom Stamm der Himmelsreiter Bekanntschaft. Er erschwindelte sich das Vertrauen der Einheimischen und lernte von ihnen ihre heilige Kunst des Flugsaurier-Reitens. Als Mitglied der **Thule-Gesellschaft** konnte von Tatzel außerdem das uralte Portal in der Ruinenstadt, die von den Einheimischen nur "Stadt der Götter" genannt wird, als atlantisches Artefakt identifizieren.

Angetrieben von der wahnwitzigen Idee einer neuen Flugsaurier-Kampfeinheit und der Gier nach atlantischem Wissen kehrte von Tatzel nach Deutschland zurück und begeisterte schnell auch die SS und die **Forschungsgemeinschaft Deutsches Ahnenerbe** von dem Projekt. Daraufhin führte er 1936 eine zweite, perfekt ausgerüstete Expedition unter höchster Geheimhaltung in den Belgischen Kongo. Neben den ersten Soldaten für sein neues "Sturmdrachengeschwader" hat er auch **Dr. Werner Schwartz**, einen der führenden Nazi-Experten für atlantische Technologie, mitgebracht, um das Geheimnis um das uralte Portal zu lösen, hinter dem von Tatzel einen Zugang zum versunkenen Atlantis vermutet. Mit seinen Soldaten kehrte von Tatzel zu den Edlen Wilden zurück, stahl ihre Pterosaurier und ließ in der Ruinenstadt eine Operationsbasis errichten. Dort lehrte er die Deutschen das Reiten der Flugsaurier und brachte zusätzliche Flammenwerfer an die Echsen an. Das **SS-Sturmdrachengeschwader Fafnir** war geboren.

Als Dr. Schwartz nach einigen Wochen Arbeit schließlich feststellen musste, dass für die Reparatur der Bedienungskonsole des atlantischen Portals Kupfer (als Leitmaterial) und Diamanten (als Linse zur Fokussierung der Strahlung des stark verbrauchten, atlantischen Energiekristalls) benötigt wurden, entschloss sich von Tatzel dazu, die nahegelegenen Kupfer- und Diamantminen des **Copperbelt** zu überfallen und dabei direkt auch sein neues Sturmdrachengeschwader einem ersten Feldtest zu unterziehen. Das ruft schließlich die Expedition der Spielercharaktere auf den Plan, die die Sache nun untersuchen wollen.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Es gibt viele Möglichkeiten, wie Spielercharaktere zum Einstieg in das Abenteuer motiviert werden können. **C. Cook & Sons Ltd.** - die britische Bergbaugesellschaft, der die überfallenen Minen gehören - hat natürlich ein großes Interesse an der Aufklärung der Angelegenheit und ist gerne bereit, dafür zu zahlen. Auf das britische Militär ist leider wenig Verlass, da man seitens der Protektoratsverwaltung befürchtet, eine militärische Operation könne zu Konflikten mit den Belgiern führen. Private Ermittler, die sich der Sache annehmen, sind da die viel elegantere Lösung. Während also Charaktere wie **Abenteurer, Entdecker, Jäger** oder **Soldaten** direkt von C. Cook & Sons angeheuert werden können, wollen andere wie **Akademiker, Okkultisten** oder **Wissenschaftler** die Überfälle vielleicht untersuchen, um den Ursprung der seltsamen Drachensichtungen aufzuklären. Ein **Reporter** könnte hingegen die Geschichte im Auftrag seiner Zeitung oder Radiostation untersuchen, um eine spektakuläre Story abzuliefern. Ein **Geldgeber** könnte Aktionär der Bergbaugesellschaft sein und die Rettung seiner Dividende in eigene Hände nehmen - oder aber die jüngste überfallene Mine könnte seine eigene gewesen sein. Es sollte insgesamt also kein großes Problem sein, die Charaktere in das Abenteuer zu bringen.

SZENE I: DIAMANTENRAUB IN AFRIKA

Die Untersuchung der zuletzt von den angeblichen Drachen überfallenen Diamantmine bringt die Spielercharaktere auf die Spur der Nazis und des Ntombi-Stammes im nahen Belgischen Kongo.

ANKUNFT IN MCHUMBA

Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft der Spielercharaktere bei der **Mchumba-Diamantmine** der C. Cook & Sons-Bergbaugesellschaft im britischen Protektorat Nordrhodesien. Das Diamantbergwerk liegt an einem Seitenarm des **Kafue-Flusses** im sogenannten **Copperbelt** nahe der Grenze zum Belgischen Kongo. Während des Hinflugs in einer Ford Trimotor 4-AT-E hatten die Teilnehmer der Expedition die Gelegenheit, sich ein wenig kennenzulernen.

Der Gruppe ist bekannt, dass die seltsamen "Drachenangriffe", die vor einigen Wochen begannen, es auf verschiedene Kupfer- und nun auch Diamantminen in der Region abgesehen hatten. Dabei

wurden offenbar nicht nur Gebäude niedergebrannt und Arbeiter getötet, sondern auch Kupfer und Diamanten gestohlen. Die Mchumba-Mine wurde vor drei Nächten zum letzten Opfer dieser Serie von brutalen Raubüberfällen, die alle nachts stattfanden und nur die seltsamen Augenzeugenberichte von angeblichen Drachen hinterlassen haben.

Alexander Houghton, der britische Verwalter des Bergwerks, heißt die Gruppe zusammen mit seinem afrikanischen Vorarbeiter **Baba** willkommen. Neben den beiden ist nur etwa ein halbes Dutzend einheimischer Arbeiter an der Mine verblieben. Die übrigen kamen alle entweder beim Angriff zu Tode oder sind geflohen, weil sie den "Kongamato", wie die Einheimischen die angeblichen Drachen nennen, mehr fürchten als Houghton ihnen bereit ist in britischen Pfund aufzuwiegen. Einige der Gebäude sind niedergebrannt oder tragen zumindest Brandspuren und die Arbeit im Berg wurde längst niedergelegt. Die Verbliebenen sind nur noch hier, um die übrigen Diamanten zu bewachen, bis das nächste Flussschiff sie abholt.

ERMITTLUNGEN



Alexander Houghton ist der Verwalter der Mine.

Mr. Houghton wird alles in seiner Macht stehende tun, um den Charakteren bei ihren Ermittlungen zu helfen. Er selbst kann berichten, dass er von dem Angriff im Schlaf überrascht wurde und die meiste Zeit damit beschäftigt, war, die Arbeiter zusammenzuhalten und die Organisation der Löscharbeiten zu koordinieren. Auch er hat die Schemen der großen, dunklen Kreaturen mit den ledrigen Flügeln am Himmel gesehen, als sie zum Flussufer abflogen, wo die Kisten mit den Diamanten am Steg auf den Abtransport warteten und sie offenbar einige davon stahlen. Er selbst hat große Probleme damit, an Drachen oder den "Kongamato" der Einheimischen zu glauben, doch ihm fehlt bislang jede bessere Erklärung.

Der Vorarbeiter Baba kann die Berichte bestätigen und hat selbst in der Nacht auf einen der "Drachen" einen Schuss abgegeben. **Zwei Erfolge** auf **Diplomatie** oder **Einschüchtern** (alternativ auch etwas Bestechungsgeld) entlocken ihm gerne die Geschichte. Er ist sich sicher, irgendetwas am dunklen Himmel getroffen zu haben und hat genau gehört, wie der Kongamato aufschrie, als er getroffen wurde. Es war jedoch nicht der Laut eines Tieres, sondern der Schrei eines Mannes! Außerdem wäre der Kongamato danach beinahe in einen Baum abgestürzt, dessen Krone er gerammt hatte. Baba kann der Gruppe die Beinahe-Absturzstelle zeigen.

Abgebrochene Äste am Boden zeigen deutlich, dass dort etwas gewesen sein muss. **Zwei Erfolge** auf **Ermittlung** oder **drei Erfolge** auf **Wahrnehmung** lassen die Charaktere an einem der Äste auch ein ausgerissenes Stück Stoff finden, das schwarz gefärbt ist und womöglich von einem Kleidungsstück stammt. Wer die Baumkrone untersuchen will kann mit **zwei Erfolgen** auf **Sportlichkeit** den Baum erklimmen. Dort oben ist mit **drei Erfolgen** auf **Wahrnehmung** (vom Boden aus wären vier notwendig) auch ein größeres, dunkles Objekt zu erkennen, das hoch oben in der Baumkrone hängt und matt-metallisch glänzt. **Drei Erfolge** auf **Sportlichkeit** lassen einen Charakter problemlos bis in die Baumkrone steigen und den Gegenstand bergen. Es handelt sich dabei um einen schwarzen Stahlhelm, bei dem an der einen Seite eine Doppel-Sigrune und auf der anderen Seite das stilisierte Emblem eines Drachens zu erkennen ist. Ein in die Unterkante der Rückseite eingepprägter Schriftzug besteht aus albern langen und damit unverkennbar deutschen Worten. **Zwei Erfolge** auf **Linguistik** oder Deutschkenntnisse lassen den Sinn der Worte erkennen. Der Schriftzug lautet: **SS-Sturmdrachengeschwader Fafnir**. Dass es sich bei Fafnir um einen Drachen der nordischen Mythologie und des Nibelungenlieds handelt, verraten **zwei Erfolge** auf **Akademisches Wissen (Geschichte)** oder **Akademisches Wissen (Literatur)**.

DIE ENTSCHEIDENDE SPUR

Alle Augenzeugen berichten, dass die "Drachen" nach dem Angriff in nordöstlicher Richtung verschwunden sind - in Richtung des Belgischen Kongo. Das deckt sich ebenfalls mit den bekannten Berichten der anderen überfallenen Minen. Die Vermutung liegt also nahe, dass der Ursprung der Angriffe irgendwo hinter der Grenze liegen könnte.

Suchen die Charaktere mit **vier Erfolgen** auf **Linguistik** oder der Mithilfe von Vorarbeiter Baba das Gespräch mit den verbliebenen einheimischen Arbeitern werden diese nicht nur vom Kongamato, dem "Überwältiger der Boote" berichten, der in den Sümpfen des Kongo-Ufers leben soll, sondern mit **drei Erfolgen** auf **Diplomatie** oder **Einschüchtern** (erneut ist alternativ auch Bestechung denkbar) auch vom abgeschieden lebenden **Ntombi-Stamm**, der das Hochland im Nordosten bewohnt und am ehesten bescheid wissen müsste, wenn sich "Drachen" in dieser Region herumtreiben. Die Einheimischen werden auf jeden Fall anmerken, dass der Kongamato, von dem sie aus dem Kongo-Gebiet gehört haben, zwar eine monströse Kreatur mit ledrigen Flügeln ist, die denen aus der Angriffsnacht gleicht, man aber noch nie gehört hat, dass der Kongamato Feuer spuckt oder schreit wie ein Mensch.

Es lässt sich auf jeden Fall irgendwie herausfinden, in welchem Gebiet der Ntombi-Stamm lebt. Damit haben die Spielercharaktere eine gute Spur, der sie folgen können.

SZENE 2: DAS GEHEIMNIS DES NTOMBI-STAMMES

Bei den Ntombi erfahren die Charaktere von dem geheimen Zugang ins verlorene Tal aus dem die "Drachen" stammen könnten und bekommen einen frischen Tyrannosaurier-Schädel präsentiert.

IM AFRIKANISCHEN HOCHLAND

Um zum isoliert lebenden Stamm der Ntombi zu gelangen, müssen die Spielercharaktere eine mehrtägige Reise durch das afrikanische Hochland antreten, die sie hinter die Grenze zum Belgischen Kongo führt. Wenn die Charaktere darauf verzichten haben, einen einheimischen Führer (wie etwa Baba) mitzunehmen, sind **drei Erfolge** auf **Überleben** notwendig, um das Ntombi-Dorf zeitnah zu erreichen. Jeder fehlende Erfolg bedeutet einen zusätzlichen, sehr beschwerlichen Reisetag, der sich bei der Ankunft in je einem Punkt nichttödlichem Erschöpfungsschaden für alle Charaktere niederschlägt.

Wenn die Gruppe schließlich das Dorf erreicht, ist wenigen Meilen Entfernung bereits die wolkenverhangenen Berge sichtbar, hinter denen das für die Charaktere momentan noch völlig unbekannte verlorene Tal liegt. **Vier Erfolge** auf **Wahrnehmung** lassen einen aufmerksamen Beobachter sogar einige Punkte am Himmel über den Bergen erkennen, bei denen es sich um sehr große Vögel oder gar den Kongamato handeln könnte.

DAS DORF DER NTOMBI

Die Spielercharaktere werden im Ntombi-Dorf mit Vorsicht, aber grundsätzlich freundlich empfangen und dem **Häuptling Dumisa** vorgestellt. **Vier Erfolge** auf **Linguistik** (oder zwei Erfolge bei Kenntnis afrikanischer Sprachen) ermöglichen eine funktionierende Kommunikation. Alternativ kann auch Baba als Dolmetscher agieren. Häuptling Dumisa berichtet den Charakteren von dem Tal hinter den nahegelegenen Bergen, in dem sowohl der Kongamato als auch andere Monster leben sollen, von denen einige eine erstaunliche Ähnlichkeit zum Drachenmythos des weißen Mannes besitzen. Die Ntombi warnen die Charaktere jedoch eindringlich vor einem Besuch des Tals, da von dort noch niemand lebendig zurückgekehrt sei.

Wer die Ntombi mit **drei Erfolgen** auf **Diplomatie** oder **Einschüchtern** besonders kooperativ

stimmt, erfährt von Häuptling Dumisa, dass vor etwa einem Jahr schon einmal ein weißer Mann in ihr Dorf kam und Fragen über die Berge, das Tal dahinter und seine "Drachen" stellte. Es handelte sich dabei natürlich um Siegfried von Tatzel, doch Dumisa kennt weder seinen Namen noch kann er brauchbare Hinweise auf die genaue Identität des Mannes liefern. Außerdem zeigt Dumisa den Charakteren einen monströsen Schädel, der angeblich von einem "Drachen" aus dem Tal stammen soll. Es handelt sich dabei um den unversteinerten Schädel eines Tyrannosaurus, der mit **zwei Erfolgen auf Akademisches Wissen (Paläontologie)** oder **drei Erfolgen auf Naturwissenschaft (Biologie)** auch als solcher identifiziert werden kann. Das erstaunliche: der Schädel kann in dieser Form höchstens Jahrzehnte alt sein – gewiss aber keine Jahrtausende!

DER FEINDSELIGE SCHAMANE

Imamu

Archetyp: Eingeborener Motivation: Macht
Stil: 0 Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2 Charisma: 3
Geschicklichkeit: 2 Intelligenz: 3
Stärke: 2 Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 5
Bewegung: 4 Abwehr: 4
Wahrnehmung: 6 Betäubung: 2

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Akademisches Wissen (Schamanismus) 3
Heimlichkeit 3 3 8 (4)
Medizin 3 3 6 (3)
Nahkampf 2 2 4 (2)
Sportlichkeit 2 2 4 (2)
Überleben 3 3 8 (4)
Waffenlos 2 2 4 (2)

Talente

Begabung (+2 Heimlichkeit)
Begabung (+2 Überleben)

Schwächen

Primitiv (-2 Abzug auf Würfe mit Technologiebezug)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

SS-Ehrendolch 1T 0 5T (2+)T
Schlag 0N 0 4N (2)N

Während sich die Gruppe im Dorf der Ntombi aufhält, werden sie immer wieder bemerken, dass **Imamu**, der Schamane des Stammes, die Forscher feindselig beobachtet, immer wieder gegenüber Häuptling Dumisa Protest einlegt und die Dorfbewohner gegen die Gruppe aufzubringen versucht – zum Glück vergeblich, wenn sich die Spielercharaktere nicht besonders dumm anstellen. **Drei Erfolge auf Wahrnehmung** werden einen Charakter bemerken lassen, dass Imamu in seiner Schamanentracht auch eine Kette aus metallisch funkelnden Scheiben trägt, die untypisch für den Schmuck der Ntombi aussieht. Eine nähere Untersuchung ergibt, dass es sich dabei um eine Kette aus deutschen Reichsmark-Münzen handelt. Wird Imamu bedroht oder kommt es zum Kampf, wird er außerdem einen Dolch ziehen, der ganz offensichtlich von keinem Ntombi gefertigt wurde. Er entpuppt sich bei genauer Betrachtung als Ehrendolch der SS.

Imamu wird nur unter Angst um sein Leben (**drei Erfolge auf Einschüchtern**) und wenn es sich nicht vermeiden lässt, gestehen, dass er ein Bündnis mit dem weißen Mann eingegangen ist, der die Ntombi vor etwa einem Jahr besucht hatte. Imamu kennt ihn als "Siegfried" und weiß, dass dieser bereits vor vielen

Wochen zurückgekehrt ist und um jeden Preis verhindern will, dass noch andere Weiße das Tal entdecken.

DER ZUGANG INS VERLORENE TAL

Wenn die Spielercharaktere die Ntombi nicht völlig gegen sich aufbringen, finden sie von ihnen heraus, dass es eine Höhle gibt, die in das Tal hinter den wolkenverhangenen Bergen führt. Sie befindet sich nur wenige Meilen vom Dorf entfernt und stellt den einzigen Zugang zum verlorenen Tal dar. Die Gruppe wird also früher oder später dorthin aufbrechen. Um das Tal ohne die Auskunft der Ntombi zu finden ist eine lange, anstrengende Suche notwendig. Es handelt sich dabei um eine ausgedehnte Probe auf **Überleben** (10 Erfolge bei Erfolgsschwelle 2 und einem Tag pro Wurf). Haben die Charaktere den Zugang gefunden, so können sie die felsige, feuchte Höhle mit den vielen Windungen und Spalten sicher passieren.

SZENE 3: IM TAL DER DRACHEN

Die Gruppe erkundet das verlorene Tal und trifft dort auf Raptoren und die Edlen Wilden vom Stamm der Himmelsreiter. Von ihnen erfahren sie von den Nazis in der "Stadt der Götter".

ABSTIEG IN DIE URZEIT – ODER IN DEN TOD

Wenn die Spielercharaktere die Höhle durchquert haben und auf der anderen Seite der Berge ins freie Treten erwartet sie ein erstaunlicher Anblick. Sie blicken von einem Felsvorsprung aus über ein mehrere Quadratmeilen großes Tal voller urzeitlicher Vegetation. Unter der dichten Wolkendecke am Himmel, die das gesamte Tal überzieht, ist nicht einmal die Sonne mehr genau zu erkennen, was die weite Wildnis unter den Charakteren in ein diesiges Zwielicht taucht. Die Sichtverhältnisse sind trotzdem ausreichend und ermöglichen den Blick auf eine nahegelegene Seilbrücke, die die Tiefe Schlucht voller gefährlich kantiger Felsen überspannt, die zu den Füßen der Charaktere liegt und sich in beide Richtungen entlang der Berge erstreckt. Diese Brücke scheint das einzige Bindeglied zwischen dem urzeitlichen Tal und ihrem Felsvorsprung zu sein.

Velociraptor

Archetyp: Dinosaurier Motivation: Überleben
Stil: 0 Gesundheit: 6

Primäre Attribute

Konstitution: 3 Charisma: 0
Geschicklichkeit: 5 Intelligenz: 1
Stärke: 3 Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 6
Bewegung: 8 (16)* Abwehr: 8
Wahrnehmung: 6 Betäubt: 3

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Empathie 1 1 2 (1)
Heimlichkeit 5 3 8 (4)
Sportlichkeit 3 1 4 (2)
Überleben 1 5 6 (3)
Waffenlos 3 5 8 (4)

Talente

Aufmerksamkeit 1 (Wahrnehmung +2)
* Rennend (Ein rennender Velociraptor verdoppelt den Bewegungswert.)

Schwächen

Tier (Der Charakter kann nicht sprechen oder Werkzeuge benutzen.)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Biss 0 T 0 8 T (4) T
Klaue 0 T 0 8 T (4) T

Wenn die Charaktere sich daran machen, die mehrere hundert Fuß lange und schwindelerregend wackelige Brücke zu überqueren und der Schamane Imamu aus dem Ntombi-Dorf noch lebt oder anderweitig beseitigt wurde, wird er nun seinen großen Auftritt haben. Er ist der Gruppe ungesehen durch die Höhle gefolgt, um seinen Teil der Abmachung mit Siegfried einzuhalten. Sobald alle Charaktere auf der Brücke sind, wird er sich aus dem Dunkel der Höhle wagen und hastig daran arbeiten, die tragenden Seile zu kappen. Innerhalb von drei Kampfrunden wird er die Brücke so zum Einsturz gebracht haben - wenn ihn die Spielercharaktere nicht rechtzeitig entdecken und davon abhalten.

Nach der erfolgreichen Überquerung der Seilbrücke kann die fremdartige Flora des Tals genauer untersucht werden. **Drei Erfolge** auf **Naturwissenschaft (Biologie)** oder **vier Erfolge** auf **Überleben** werden verraten, dass es sich bei den riesigen Farnen und Palmen um Arten handelt, die in der Fachwelt als seit Millionen von Jahren ausgestorben gelten. Eine wissenschaftliche Sensation! Auch die umherschwirrenden Insekten sind heute völlig unbekannt.

EIN RAPTOR KOMMT SELTEN ALLEIN

Während die Charaktere die urzeitliche Wildnis des verlorenen Tals erkunden werden sie auch schon bald von den ersten größeren Tieren dieser prähistorischen Welt gewittert. Zu ihren Ungunsten handelt es sich dabei um ein kleines Rudel Velociraptoren, die es auf das zarte Fleisch der Entdecker abgesehen haben. Sie schleichen sich an die ahnungslose Gruppe heran, um dann unerwartet aus dem hohen Farn heraus zuzuschlagen!

Gewinnen die Spielercharaktere eine konkurrierende Probe auf Wahrnehmung gegen die

Heimlichkeit der Raptoren, entdecken sie die Gefahr zum Glück frühzeitig genug, um eine Kampfrunde lang handeln zu können, ehe die Angreifer nah genug herangekommen sind, im ihrerseits zuzuschlagen. Es ist ein Raptor pro (kampfbrauchlichem!) Spielercharakter. Unweit der Gruppe stehen einige freistehende Bäume, die zum Schutz vor den Klauen der Raptoren erklommen werden können. Ein Wurf auf **Akademisches Wissen (Paläontologie)** mit **zwei Erfolgen** oder **Naturwissenschaft (Biologie)** mit **drei Erfolgen** wird den Spielercharakteren verraten, dass diese Dinosaurier zwar durchaus springen, nicht aber klettern können.

Mit **zwei Erfolgen** auf **Sportlichkeit** gelangt ein Charakter auf die niedrigeren Äste eines Baumes, was ihm einen Abwehrbonus von +2 gegen Angriffe der Raptoren verleiht. Mit **drei Erfolgen** auf **Sportlichkeit** kann ein Charakter sogar bis in die Krone eines Baumes klettern, um vor den Raptoren gänzlich sicher zu sein. Ziehen sich alle Charaktere in derart unerreichbare Höhen zurück, werden alle noch lebenden Raptoren den Angriff natürlich abbrechen. Raptoren, deren *Gesundheit* auf einen Punkt reduziert ist, werden ebenfalls die Flucht antreten.

WAHRHAFT EDLE WILDE

Edler Wilder

Archetyp: Eingeborener Motivation: Überleben
Stil: 0 Gesundheit: 4

Primäre Attribute

Konstitution: 2 Charisma: 2
Geschicklichkeit: 2 Intelligenz: 2
Stärke: 3 Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 4
Bewegung: 5 Abwehr: 4
Wahrnehmung: 4 Betäubung: 2

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Sportlichkeit 3 2 5 (2+)
Waffenlos 3 1 4 (2)
Nahkampf 3 1 4 (2)
Speere 5 (2+)
Heimlichkeit 2 2 4 (2)
Überleben 2 3 5 (2+)
Jagd 6 (3)

Talente

Stark (+1 Stärke/Maximalwert)

Schwächen

Primitiv (-2 Abzug auf Würfe mit Technologiebezug)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Speer 3T 0 8T (4) T
Speer (geworfen) 3T 0 8T (4) T
Dolch 1T 0 6T (3) T
Schlag 0N 0 4N (2) N

Wenn die Charaktere die Raptoren besiegt oder vertrieben haben und ihre Reise durch das verlorene Tal fortsetzen, können sie beim Erklimmen irgendeiner erhöhten Position mit **zwei Erfolgen** auf **Wahrnehmung** die verfallenen und überwucherten Ruinen einer Stadt in der Ferne erkennen. **Drei Erfolge** lassen darin auch die Überreste eines Turms ausmachen, über dem mehrere große Kreaturen am Himmel fliegen. **Vier Erfolge** lassen außerdem ein großes, rotes Banner erkennen, das offenbar von dem Turm herabhängt. Bevor die Charaktere jedoch eine Chance bekommen, sich dieser Stadt weiter zu nähern, werden sie plötzlich von einem halben Dutzend Kriegern umstellt, die wie aus dem Nichts aus der Vegetation um sie herum auftauchen und versuchen, sie einzukreisen. Es sind Männer und Frauen von auffällig heller Hautfarbe, wie man sie in Subsahara-Afrika eigentlich nicht erwarten würde. Ihre spärliche Kleidung aus Leder und Federn lässt auffällig gesunde, kräftige und attraktive Körper erkennen. Die Speere, die sie tragen, wirken sehr kunstfertig gearbeitet mit all den Bemalten und eingeschnitzten Verzierungen und Bildern. Auch ihr Schmuck aus Holzperlen, Tierzähnen, Knochen und Federn wirkt überaus kunstvoll. Die Edlen Wilden fordern die Charaktere auf Deutsch dazu auf, ihre Waffen niederzulegen und sich zu ergeben. **Drei Erfolge** auf **Linguistik** oder Deutschkenntnisse lassen diese Aufforderung auch beim

Empfänger ankommen. Wenn die Charaktere sich ergeben, werden die Edlen Wilden sie in ihr Dorf bringen - tun sie das nicht, bedarf es schon **drei Erfolgen** auf **Diplomatie** oder **vier Erfolgen** auf **Einschüchtern**, um einen Kampf zu verhindern.

Im Dorf der Edlen Wilden, die - wie man herausfindet - sich "Stamm der Himmelsreiter" nennen, trifft man auch auf deren Anführerin, eine exotische Schönheit namens **Gesegnet-von-guten-Winden**, die sogar Englisch spricht. Wenn sich herausstellt, dass die Spielercharaktere nicht zu den Schergen des Siegfried von Tatzel gehören, werden die Edlen Wilden sich entschuldigen und die Hilfe der Charaktere erbeten. **Gesegnet-von-guten-Winden** wird den Charakteren davon berichten, wie der Mann, den sie als Siegfried kennengelernt hat, vor einem Jahr zu ihrem Volk

kam und sich sehr interessiert an der Kunst des Flugsaurier-Reitens und der verfallenen Stadt der Götter zeigte. Er gab sich jedoch freundlich, gewann ihr Vertrauen und wurde in ihre Geheimnisse eingeweiht. Nachdem er sie nach einiger Zeit wieder verlassen hatte, kehrte er schließlich vor kurzem mit seinen "schwarzen Männern" zurück und stahl alle Pterosaurier, die der Stamm so verehrte. Viele der Krieger fielen in dem Gefecht und die überlegenen Waffen der Nazis machen die Situation für die Edlen Wilden momentan aussichtslos. Doch die Spielercharaktere können mit **drei Erfolgen** auf **Diplomatie** oder einer Provokation ihres Ehrgefühls (**drei Erfolge** auf **Schwindeln**) ihre Hoffnung auf eine erfolgreiche Rückeroberung der heiligen Himmelskreaturen wiedererwecken. Die Edlen Wilden wissen jedenfalls, dass Siegfried und seine Schergen ihr Lager in der Ruinenstadt aufgeschlagen haben und offenbar besonders an dem alten Tor interessiert sind, das laut Gesegnet-von-guten-Winden in eine "andere Welt" führt, aus der sie selbst stammt und wo sie von den "Kriegern der Meere" (gemeint sind natürlich die Piraten aus Blood Bay) die englische Sprache gelernt hat, ehe sie durch das Portal in dieses Tal fand.

SZENE 4: KAMPF UM DIE VERGESSENE STADT

Die Spielercharaktere müssen sich schließlich dem Nazi-Sturmdrachengeschwader um Siegfried von Tatzel stellen und verhindern, dass die Thule-Gesellschaft einen Zugang zur Hohlwelt öffnet.

NAZIS IN DEN RUINEN!

SS-Drachensoldat

Archetyp: Soldat Motivation: Pflicht
Stil: 0 Gesundheit: 4

Primäre Attribute

Konstitution: 2 Charisma: 2
Geschicklichkeit: 2 Intelligenz: 2
Stärke: 2 Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 4
Bewegung: 4 Abwehr: 4
Wahrnehmung: 4 Betäubung: 2

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Reiten 2 2 6 (3)
Schusswaffen 2 2 4 (2)
Sportlichkeit 2 2 4 (2)
Tierhaltung 2 2 4 (2)
Waffenlos 2 2 4 (2)

Talente

Begabt (+2 Reiten)

Schwächen

Vorurteile (+1 Stilpunkt wann immer er jemanden davon überzeugt, das gleiche zu hassen wie er)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Flammenwerfer 3* 0 4 (2)
Schlag 0N 0 4N (2)N

*Fernkampfbereichsangriff, der 3T Schaden verursacht und das Ziel entflammt

Wie sich das Finale des Abenteuers entwickelt hängt stark von der Kreativität und cleveren Planung der Spielercharaktere ab. Eine direkte Konfrontation mit den Nazis ist ziemlich aussichtslos. Insgesamt 20 an Pterosauriern und Flammenwerfern ausgebildete SS-Soldaten sind in der Ruinenstadt stationiert. Hinzu kommen Siegfried von Tatzel, der das neue SS-Sturmdrachengeschwader im Rang eines Obersturmbannführers kommandiert und Dr. Werner Schwartz, der zwar kein guter Kämpfer ist, dafür aber viel über die Geheimnisse des untergegangenen Atlantis weiß. Die von den Nazis mit Reitsätteln und Hakenkreuz-Beinbinden ausgestatteten Flugsaurier zählen ein Dutzend - weitere Eier werden bereits im Schutz des zerstörten Turmes ausgebrütet. Gleichzeitig stehen von Tatzel und Dr. Schwartz kurz vor dem Durchbruch bei der Reaktivierung des atlantischen Portals. Die Zeit drängt also!

Die Edlen Wilden selbst können nur ein Dutzend Krieger stellen - zu geschwächt sind sie seit dem letzten Kampf mit den Nazis. Dennoch gibt es Mittel und Wege für die Charaktere, das Blatt noch zu ihren Gunsten zu wenden.

AUFBAU DER DRACHENGESCHWADER-BASIS

Pterosaurius

Archetyp: Dinosaurier Motivation: Überleben
Stil: 0 Gesundheit: 12

Primäre Attribute

Konstitution: 6 Charisma: 0
Geschicklichkeit: 4 Intelligenz: 0
Stärke: 6 Willenskraft: 4

Sekundäre Attribute

Größe: 2 Initiative: 4
Bewegung: 10 (5)* Abwehr: 8
Wahrnehmung: 4 (8)** Betäubt: 6

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Heimlichkeit 4 2 4*** (2)
Überleben 0 4 6 (3)
Waffenlos 6 4 10 (5)

Talente

** Geschärfter Sinn (+4 Bonus auf
Wahrnehmungswürfe, die auf Sicht basieren)
Begabung (+2 auf Überleben)

Schwächen

Tier (Der Charakter kann nicht sprechen oder
Werkzeuge benutzen.)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Biss 2T -2 10T (5)T
Klaue 4T -2 12T (6)T

Die stark verfallenen und von Pflanzen überwucherten uralten Ruinen erstrecken sich über ein weites Feld, das im Osten durch eine noch relativ intakte Mauer abgesichert wird. Im Schutze der Nacht, wo auch die Saurier-Reiter am Himmel kaum etwas sehen können, könnte man sich problemlos auch mit vielen Personen bis an die Mauer anschleichen. Hinter der Mauer liegen die Überreste von Gebäuden, von denen bestenfalls noch Grundmauern stehen, dazu eine Vielzahl zerstörter Säulen, die umgestürzt und überwuchert oder nur noch in unkenntlichen Stümpfen herumliegen und -stehen. Das höchste Gebäude ist der Turm, von dem noch der untere Teil steht und der nun als Pterosaurier-Nistplatz verwendet wird. In langen Reihen sitzen hier die geknechteten Flugsaurier und es werden Eier ausgebrütet. Über dem Turm weht eine Hakenkreuzfahne und an seiner Seite hängt ein überdimensioniertes, rotes Banner mit dem stilisierten Drachenwappen des neuen SS-Sturm-drachengeschwaders Fafnir herab. Unter dem Zeichen des Drachen am Fuße des Turms stehen Kisten herum, die zum Plündergut von den Minen gehören könnten. Um das steinerne Portal herum, das im Zentrum des Nazi-Interesses steht, wurden Zelte für die Soldaten, den Doktor und von Tatzel errichtet. Am nördlichen Rand der

Ruinenstadt grasen auf einer eingezäunten Koppel etwa zwei Dutzend großer, zweibeiniger Dinosaurier mit an Entenschnäbel erinnernden Mäulern und auffälligen Daumenknochen - es ist eine Herde Iguanodons, die hier von den Nazis zur Frischfleischversorgung genutzt werden. Von Tatzel hat sich auch längst an ein schmackhaftes Iguanodoneieromelett zum Frühstück gewöhnt.

TAKTISCHE OPTIONEN

Um die Nazis aus der Stadt der Götter zu vertreiben und die Pterosaurier zurückzuerobern bedarf es definitiv eines guten Plans. Dafür sind viele Ansatzmöglichkeiten geboten und kreative Spieler werden sicherlich mit noch vielen weiteren aufwarten können.

Zunächst einmal wird die Hilfe der verbündeten Edlen Wilden ein wichtiger Faktor sein. Als fähige Schleicher sollte es kein Problem sein, sie in eine gute Angriffsposition zu manövrieren. Nachts könnte außerdem der beste Zeitpunkt zum Angriff sein, da dann alle Soldaten mit Ausnahme von Zweien, die einen riesigen Scheinwerfer bedienen, in ihren Zelten schlafen. Von Tatzel und Dr. Schwartz arbeiten inzwischen fast alle Nächte durch am Schaltpult des atlantischen Portals - die beiden wird man hingegen kaum im Schlaf überraschen können.

Als hilfreiches Mittel - entweder zur Ablenkung oder im besten Fall als tödliche Stampede - können sich die Iguanodons auf der Koppel herausstellen. Die Herdentiere sind zwar groß und stark, aber auch dumm und leicht aufzuschrecken. Wenn man sie irgendwie in Aufruhr bringt wird sie der aufgestellte Maschendrahtzaun wohl kaum aufhalten können und wer nicht rechtzeitig aus den Zelten kommt könnte gar völlig schutzlos von der Herde niedergetrampelt werden. Werte für Iguanodons sind bei Bedarf auf Seite 155 in **Mysterien der Hohlwelt**, es dürfte allerdings sehr viel sinnvoller sein, die Herde als Umweltfaktor oder förmliche Naturgewalt zu betrachten, wenn erst einmal die Stampede ausbricht. Dem hat niemand etwas entgegenzusetzen, der ernsthaft dazwischen gerät.

Auch die Pterosaurier können schlachtentscheidend sein. Wenn man schnell genug an sie herankommt, ehe die Nazis sie bemannen können, hat man eine mächtige Waffe auf seiner Seite. Die verbündeten Edlen Wilden sind gute Flugsaurierreiter, können aber natürlich mit den angebrachten Flammenwerfern wenig anfangen. Spielercharaktere hingegen, die sich als Himmelsreiter versuchen wollen, profitieren von den Reitsätteln der Nazis, die einen +2-Bonus auf Reiten-Proben gewähren. Um grundsätzlich erfolgreich auf einem Pterosaurier in die Schlacht zu ziehen sind **zwei Erfolge auf Reiten oder Tierhaltung** notwendig.

Tyrannosaurus Rex

Archetyp: Dinosaurier Motivation: Überleben
Stil: 0 Gesundheit: 16

Primäre Attribute

Konstitution: 8 Charisma: 0
Geschicklichkeit: 4 Intelligenz: 0
Stärke: 8 Willenskraft: 4

Sekundäre Attribute

Größe: 4 Initiative: 4
Bewegung: 12 Abwehr: 8
Wahrnehmung: 6 Betäubt: 8

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Heimlichkeit 4 2 2* (1)
Überleben 0 4 6 (3)
Waffenlos 8 4 14 (7)

Talente

Aufmerksamkeit (+2 Wahrnehmung)
Begabung (+2 Waffenlos)
Begabung (+2 Überleben)

Schwächen

Tier (Der Charakter kann nicht sprechen oder Werkzeuge benutzen.)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Biss 4T -4 14T (7)T
Klaue 2T -4 12T (6)T
Stampfen 4N -4 14N (7)N

Siegfried von Tatzel

Archetyp: Okkultist Motivation: Macht
Stil: 5 Gesundheit: 9

Primäre Attribute

Konstitution: 4 Charisma: 5
Geschicklichkeit: 4 Intelligenz: 5
Stärke: 4 Willenskraft: 5

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 9
Bewegung: 8 Abwehr: 8
Wahrnehmung: 10 Betäubung: 4

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Akademisches Wissen (Okkultismus) 5 5 10 (5)
Diplomatie 5 5 10 (5)
Einschüchtern 5 3 8 (4)
Heimlichkeit 4 2 6 (3)
Linguistik 5 5 10 (5)
Nahkampf 4 2 6 (3)
Reiten 4 4 10 (5)
Schusswaffen 4 2 6 (3)
Sportlichkeit 4 2 6 (3)
Tierhaltung 5 3 10 (5)
Waffenlos 4 2 6 (3)

Talente

Begabung (+2 Tierhaltung)
Begabung (+2 Reiten)

Ressourcen

Rang 4 (Thule-Gesellschaft: +8 sozialer Bonus und Fähigkeit der Ressourcenbeschaffung)

Schwächen

Reichthaberisch (+1 Stilpunkt wann immer er seine Überlegenheit bewiesen hat)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Flammenwerfer 3* 0 6 (3)
SS-Ehrendolch 1T 0 7T (3+)T
Schlag 0N 0 6N (4)N

Obersturmbannführer selbst wird beim ersten Anzeichen der Niederlage versuchen, auf einem Flugsaurier zu entkommen und zeitgleich seinen Soldaten befehlen, bis zum letzten Mann für ihr Vaterland zu kämpfen. Für den Fall der Fälle hält von Tatzel immer einen gesattelten und einsatzbereiten Pterosaurier am Boden in seiner Nähe, auch wenn er am Portal arbeitet.

TYRANNO-TERROR AUS DER HOHLWELT

Während der Schlacht um die vergessene Stadt wird von Tatzel alles auf eine Karte setzen und Dr. Schwartz den Befehl erteilen, das atlantische Portal um jeden Preis zu aktivieren - obwohl die Reparaturen noch unvollständig sind. Die Aktivierung wird drei Kampfrunden dauern und wird, wenn nichts dagegen unternommen wird, tatsächlich auch erfolgreich sein. Der atlantische Energiekristall wird sich zwar überladen und in das Schaltpult einer lauten Explosion in die Luft gehen, die das Portal zur Hohlwelt wieder schließt, doch die wenigen Sekunden dazwischen werden ausreichen, um einen hungrigen Tyrannosaurus von der anderen Seite herüberzubringen, der nun als zusätzlicher Kampfteilnehmer Chaos, Tod und Verderben stiftet und alle Seiten gleichermaßen attackiert - wer immer ihm gerade vor das riesige Maul läuft.

EPILOG

Wenn die Spielercharaktere es schaffen, die Nazis aus der Ruinenstadt zu vertreiben und die Pterosaurier des Himmelsreiter-Stammes zurückzuerobern werden die Edlen Wilden sie als große Helden feiern und ihnen ihre ewige Freundschaft anbieten. Sie werden sie gerne auf den Rücken der Flugsaurier aus dem Tal bringen (wenn etwa die Brücke zerstört wurde) oder ihnen gerne auch ihre Gastfreundschaft anbieten, wenn sich die Charaktere entschließen, das atlantische Portal näher zu untersuchen.

Mit Hilfe des Steintores, dessen Schaltpult womöglich noch (erneuter) Reparatur bedarf, wäre es denkbar, im Anschluss an das Abenteuer direkt eine Expedition in die Hohlwelt zu starten, von der Gesegnet-von-guten-Winden einige interessante Dinge erzählen kann (ein Land, in dem die Sonne niemals untergeht, wo noch viel mehr solcher fremdartigen Kreaturen leben, wo Wunden schneller heilen und wo es noch weitere atlantische Hinterlassenschaften geben soll).

Wenn von Tatzel es geschafft hat, auf einem Pterosaurier zu entkommen, könnte er sich außerdem zu einem wiederkehrenden Bösewicht entwickeln. Womöglich hat er es ja auch im letzten Moment durch das kurze Zeit offen stehende Portal geschafft und treibt nun in der Hohlwelt sein Unwesen, wo man ihn erneut aufhalten muss...

NACHWORT

Ich danke allen Spieltestern des Abenteuers und darüber hinaus den Veranstaltern und Juroren des Wettbewerbs, ohne die dieses Abenteuer garantiert niemals entstanden wäre. Ausdrücklich rügen möchte ich Orok, der mich durch seine Nichtteilnahme am Wettbewerb stark demotiviert hat. Lobend sei dennoch erwähnt, dass er mich zumindest noch rechtzeitig an den Wettbewerb erinnerte, sodass noch ein sehr knappes Probespiel ermöglicht werden konnte.

Alle verwendeten Bilder und Grafiken sind entweder selbsterstellt, urheberrechtsfrei oder ihr Urheberrecht ist verfallen.

Folgende Links sind für das Abenteuer vielleicht von Interesse:

[Drachenzwinge](#) - Veranstalterin des Wettbewerbs.

[Uhrwerk-Verlag](#) - Deutscher Verlag für Hollow Earth Expedition.

[Schnellstartheft](#) - Direktlink zum PDF der Schnellstartregeln mit Charakteren.

[Archetypen](#) - Direktlink zu noch mehr spielfertigen Charakteren.

[Kongamato bei Wikipedia](#) - Hintergrundinformationen zum Kongamato.

[Nordrhodesien bei Wikipedia](#) - Hintergrundinformationen zur Spielregion.

[Copperbelt bei Wikipedia](#) - Hintergrundinformationen zum Bergbau in der Region.