

HOLLOW EARTH EXPEDITION

VERSCHWÖRUNG GEGEN ATLANTIS

Titel des Abenteuers: Verschwörung gegen Atlantis

Spielsystem: Hollow Earth Expedition

Spielwelt und -region: Oberfläche und Hohlwelt

Name des Autors: Eukaryot

Klappentext:

Eine gemeinsame Vision während einer Séance mit dem berühmten Medium Edgar Cayce offenbart den Helden einen drohenden Weltkrieg. Um die heranziehende Gefahr rechtzeitig zu stoppen müssen sie nicht nur das legendäre Shangri-la in den unerforschten Gipfeln des Himalaya finden, sondern auch noch ein dunkles Geheimnis lüften, das die versunkene Stadt Atlantis befallen hat!

Bild zur Inspiration: alle

VERSCHWÖRUNG GEGEN ATLANTIS

Eine gemeinsame Vision während einer Séance mit dem berühmten Medium Edgar Cayce offenbart den Helden einen drohenden Weltkrieg. Um die heranziehende Gefahr rechtzeitig zu stoppen müssen sie nicht nur das legendäre Shangri-la in den unerforschten Gipfeln des Himalaya finden, sondern auch noch ein dunkles Geheimnis lüften, das die versunkene Stadt Atlantis befallen hat!

Verschörung gegen Atlantis ist ein Abenteuer für Hollow Earth Expedition und das Ubiquity Roleplaying System von Exile Game Studio. Es wurde für den 4. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge verfasst. Das Abenteuer sollte sich relativ problemlos für Gruppen unterschiedlichster Größe und Erfahrungswerte anpassen lassen und zwei bis drei Spielsitzungen füllen.

ABENTEUERHINTERGRUND

Dr. Alfred Bergmann, ein ruchloser Agent der Thule-Gesellschaft, entdeckte 1935 mithilfe eines italienischen Forschers das sagenumwobene Shangri-la im Himalaya und damit einen Zugang zur Hohlwelt. Als seine Expedition schließlich das von den Vrilya regierte Atlantis erreichte, nutzte der Thule-Agent sein Wissen um die Technologie des alten Volkes, um in der versunken geglaubten Stadt einen Militärputsch anzuzetteln und ein dem Nationalsozialismus nahestehendes Regime zu installieren. Seitdem arbeitet Bergmann nun daran, alte atlantische Kriegsmaschinen zu reaktivieren, um schon bald gemeinsam mit seinen Vrilya-Verbündeten an die Oberfläche zurückzukehren und die ganze Welt für das Deutsche Reich zu erobern. Heute, ein gutes Jahr nach seiner Shangri-la-Expedition, steht der wahnsinnige Thule-Okkultist kurz davor, den letzten Akt seines finsternen Plans in die Tat umzusetzen. Nur die Spielercharaktere können Bergmann und die unheilige Achse Berlin-Atlantis jetzt noch stoppen!

SÉANCE UNTER FREUNDEN

Die Spielercharaktere wurden von [Edgar Cayce](#) eingeladen, einer Séance in seinem [abgelegenen Landhaus](#) in den Appalachen beizuwohnen. Neben Cayce und den Charakteren nehmen noch vier weitere Personen an der Sitzung teil: Madame Mystique, ein blindes Medium aus New Orleans mit besonderen empathischen Kräften, das okkult interessierte Ehepaar Lord und Lady Bedford aus England und das schöne

Fräulein Marianne, die vorgibt aus einer wohlhabenden und an Cayces Forschungen interessierten Familie aus Österreich zu stammen, tatsächlich aber für die Thule-Gesellschaft arbeitet.

Während der Séance nutzt Cayce die besonderen Fähigkeiten von Madame Mystique, um seine Visionen direkt mit den anderen Anwesenden, also auch den Spielercharakteren, zu teilen. So werden sie alle Zeugen einer [bizarren Szenerie](#): Städte in Flammen und Trümmern, Soldaten, Flugzeuge, Roboter und fremdartige Kampfmaschinen bringen Tod und Zerstörung über die Menschen. Nur ausreichend sensible Charaktere (zwei Erfolge auf Empathie) können irgendwelche Details in den apokalyptischen Bildern ausmachen, die während der Vision auf sie einströmen. Einige der bisweilen fremdartig wirkenden Soldaten und Maschinen tragen Hakenkreuzflaggen oder Siegrunen. Sind es etwa Deutsche?

Währenddessen erfüllt außerdem Cayces erregte Stimme den Raum, als die Visionen aus ihm sprechen: "Das Erbe der Atlanter wurde korrumpiert! Eine schwarze Sonne geht auf über Atlantis! Seine Armeen ziehen erneut aus, die Welt zu erobern! Sie bringen Unheil und Vernichtung! Atlantis ist gefallen und es soll nun die ganze Welt zu Fall bringen! Shangri-la ist das Tor, durch das die Verdammnis nach Atlantis kam! Shangri-la, das Tor...der Schlüssel...die letzte Hoffnung!"

Abrupt reißen die Visionen und Cayces Stimme ab, Lady Bedford ist in Ohnmacht gefallen und die blanke Panik steht in die Gesichter von Madame Mystique, Edgar Cayce und Lord Bedford geschrieben. Einzig Fräulein Marianne scheint wenig beeindruckt und leugnet, irgendetwas von den Visionen gesehen zu haben. (Und es bedarf fünf Erfolgen auf Empathie, um zu durchschauen, dass sie lügt.)

Wenn dieses schockierende Erlebnis die Charaktere nicht schon von selbst dazu bringt, etwas gegen den prophezeiten Weltkrieg unternehmen zu wollen, so wird zumindest Lord Bedford darauf bestehen, dass unbedingt eine Expedition nach Shangri-la ausgestattet werden muss, um der Sache nachzugehen. Und er wird keine Mittel und Wege scheuen, das in die Tat umzusetzen.

(Weitere Informationen zu Edgar Cayce und seiner Stiftung für Forschung und Erleuchtung finden sich in *Secrets of the Surface World*, S. 70f)

EXPEDITION NACH SHANGRI-LA

Während Lord Bedford ein Flugzeug (bei Bedarf auch einen Piloten) und Expeditionsausrüstung organisiert, können die Charaktere ihre eigenen Recherchen anstellen. Auf jeden Fall werden sie (oder im Zweifel Bedford) herausfinden, dass der letzte Bericht über das sagenumwobene Shangri-la von einem Italiener namens Vittorio Maletti stammt, der vor einigen Jahren mit einer Expedition im Himalaya unterwegs gewesen war, um den mysteriösen Yeti zu finden. Nach schweren Wetterbedingungen und Lawinen war Maletti der einzige bekannte Überlebende der

Expedition und behauptete, seine Rettung den Mönchen von Shangri-la zu verdanken. Danach wurde er in das Sanatorium San Vincenzo in Venedig eingeliefert.

Zwei Erfolge auf Ermittlung oder Gassenwissen (je nach Vorgehensweise) lassen die Charaktere außerdem auf Berichte über die Bergmann-Expedition von 1935 stoßen, die seitdem als in Tibet verschollen gilt. Sie war von der deutschen Regierung finanziert worden und soll nach Shangri-la gesucht haben.

Drei Erfolge lassen außerdem Informationen auftauchen, dass Bergmann seine Expedition nicht etwa von Deutschland aus startete, sondern zunächst einen Stopp in Venedig machte.

Vier Erfolge bringen weiter in Erfahrung, dass Alfred Bergmann mit einer Frau namens Marianne verheiratet ist.

Was auch immer die Charaktere planen, der Flug nach Lhasa in Tibet wird nicht ohne Zwischenlandung und Auftanken möglich sein. So sie nicht von selbst darauf kommen wird Lord Bedford vorschlagen, den Zwischenstopp in Venedig zu machen, wo man bei der Gelegenheit gleich noch diesen Maletti befragen könnte.

SIND SIE IRRE, MR. MALETTI?

In Venedig müssen die Charaktere feststellen, dass das Sanatorium San Vincenzo vor etwa einem Jahr, also unmittelbar nach Bergmanns Besuch, geschlossen wurde. Über den Verbleib des Patienten Maletti ist nichts bekannt, doch die Adresse des alten Sanatorium lässt sich ohne große Probleme noch herausfinden.

Es liegt in einem der älteren und schäbigeren Teile Venedigs und sieht dermaßen baufällig und verlassen aus, dass die Vermutung nahe liegt, dass die Einrichtung auch zu Betriebszeiten schon in einem miserablen Zustand war. Interessanterweise wird das Gebäude noch heute von einem Carabinieri bewacht, der Befehl hat, niemanden einzulassen.

Falls die Charaktere die Anwohner befragen, werden die erzählen, dass das Sanatorium umgehend nach dem Besuch der Deutschen geschlossen wurde und dass sie einen der Patienten mitnahmen.

Mit drei Erfolgen auf Diplomatie, Einschüchtern, Gassenwissen oder Schwindeln kann man den Wache schiebenden Carabinieri - je nach Vorgehensweise - irgendwie überreden. Alternativ ist ein Einbruch denkbar. Mit drei Erfolgen auf Heimlichkeit kann man sich an dem Polizisten vorbei schleichen und drei Erfolge auf Diebstahl entwenden ihm entweder einen Schlüssel oder knacken direkt das Schloss. Wird es handgreiflich lassen sich die Werte eines Nazi-Soldaten (*Hollow Earth Expedition*, S. 201) für den Carabinieri verwenden.

Im Sanatorium können die Charaktere Malettis Zimmer ausfindig machen, das über und über mit fremdartigen Schriftzeichen bekritzelt ist, die, wie drei Erfolge auf Linguistik verraten, zwar asiatisch anmuten, aber keiner bekannten Sprache zuzuordnen sind. Die Schrift der Mönche von Shangri-la?

Obwohl Malettis altes Zimmer ansonsten völlig leer steht, lässt sich in einem Versteck hinter einem losen Mauerstein noch etwas von ihm finden: ein handschriftliches Buch voller kryptischer Notizen und abenteuerlicher Zeichnungen, die unter anderem eine asiatisch anmutende Stadt mit einem kolossalen Bergkloster zeigen, über dem fliegende Schiffe schweben. Wer aus der wirren Schreibe des verrückten Italieners irgendwelche interessanten Informationen herausholen will, dem bleibt nichts als ein ausgedehnter Wurf auf Ermittlung (Zehn Erfolge bei Erfolgsschwelle 2 und einer Stunde pro Wurf.)

Das Buch erzählt von seiner Expedition in den Himalaya, dem Katastrophen Tod seiner Gefährten und wie er dem Tod nahe ein Tal in den "Gipfeln der Göttlichen Weisheit" fand, das außerordentlich warm war und in dem ein See unter einem fahlen Mond schimmerte. Ein Fischer namens Yeshi soll Maletti am Ufer des Mondsees aufgefunden und "durch den See hindurch" nach Shangri-la gebracht haben. Das dortige Kloster sei noch beeindruckender als der Potala-Palast in Lhasa, die Mönche dort würden fliegende Schiffe bauen und hätten ihm angeblich sogar erzählt, dass auch Platons Atlantis irgendwo hinter ihren Bergen zu finden sein soll.

EIN UNFREUDIGES WIEDERSEHEN

Entweder hat der wachhabende Carabinieri Alarm geschlagen oder irgendein Anwohner oder Passant muss die Charaktere verpiffen haben, denn sobald sie das Sanatorium verlassen wollen, kommen auch schon drei Motorboote der Polizei den Kanal entlang gefahren. Zwei davon sind mit je zwei Carabinieri bemannt, das letzte wird von einem Offizier gesteuert, an dessen Seite Fräulein Marianne zu erkennen ist. Sie ist der Expedition der Charaktere gefolgt und nutzt nun ihre faschistischen Kontakte um die Helden festnehmen zu lassen.

Falls sich die Charaktere eines der motorisierten Wassertaxis schnappen kommt es zur heißen Verfolgungsjagd durch die Kanäle der Stadt. Bei Bedarf lassen sich die Werte für Powerboats (*Hollow Earth Expedition*, S. 156) für die Motorboote verwenden. Für die Carabinieri eignen sich die Nazi-Soldaten (*Hollow Earth Expedition*, S. 201) und für Fräulein Marianne die Werte von Eva Klinsmann (*Hollow Earth Expedition*, S. 200).

Falls die Charaktere es schaffen, die Verfolger abzuschütteln oder unschädlich zu machen, können sie endlich in Richtung Tibet weiterfliegen.

LHASA

In Tibet angekommen ist der Flugplatz von Lhasa der natürliche Anlaufpunkt für die Charaktere. In der rustikalen Stadt mit dem beeindruckenden Potala-Palast können

Führer, Ausrüstung und Packtiere für die Expedition in den Himalaya organisiert werden. Außerdem haben die Charaktere momentan wohl noch keine genaue Ahnung, wo sie nach Shangri-la überhaupt suchen sollen. Wenn die Charaktere herumfragen und eventuell die "Gipfel der Göttlichen Weisheit" erwähnen, werden sie früher oder später bei der Alten Sangmo landen, einer weisen Frau, die viele Geheimnisse kennen soll und die den Charakteren ungeniert esoterischen Schrott und Plunder anzudrehen versuchen wird. Doch wer sie wohlgesonnen stimmt (zum Beispiel durch einen großzügigen Einkauf in ihrem Obskuritätenladen) wird von ihr erfahren, dass vor mehr als einem Jahr schon Dr. Bergmann ihren Rat suchte. Sie kann eine Wegbeschreibung zu den "Gipfeln der Göttlichen Weisheit" geben, die sie aus alten Geschichten ihres Heimatdorfes in den Bergen kennt. Sie erzählt, dass in früheren Zeiten all jene, die nach Erleuchtung strebten, dorthin aufgebrochen seien - ohne jemals zurückzukehren.

(Weitere Informationen zu Tibet und Lhasa finden sich in *Secrets of the Surface World*, S. 85ff.)

IM HIMALAYA

Die Reise zu den "Gipfeln der Göttlichen Weisheit" dauert einige Tage und ist sehr beschwerlich. Wer weniger als drei Erfolge bei einer Konstitutionsprobe aufzuweisen hat, wird die Differenz an Erschöpfungsschaden erleiden. Ansonsten lassen sich die Gefahren des Hochgebirges so knapp oder ausführlich ausspielen wie Spielleiter und Spieler Spaß daran haben. Die eine oder andere Probe auf Sportlichkeit oder dergleichen wäre auf jeden Fall angebracht, um nicht zu stürzen und unterwegs noch mehr Schaden zu erleiden.

Wenn die Charaktere die "Gipfel der Göttlichen Weisheit" in der Ferne ausmachen können und planen, sie zu überqueren, um in das verheißene Tal dahinter zu gelangen, werden sich mitgenommene Führer und Sherpas weigern, ihnen zu folgen. Diese Gipfel seien verflucht und es sei noch nie jemand von dort zurückgekehrt. Wenn sich die Charaktere davon nicht abschrecken lassen werden sie tatsächlich ein nebelverhangenes Tal erreichen. Beim Abstieg wird die Luft merklich wärmer und schließlich stehen sie am Ufer eines stillen Sees, über dem ein silbriger Mond aufgeht. Sie haben den Ort erreicht, den Malettis Buch beschreibt!

DER MONDSEE

Auf dem Mondsee erkennen die Charaktere schon bald ein [Fischerboot](#), das auf sie zu treibt. Der Fischer Yeshi, Wächter des Mondsees und von den Mönchen Shangri-las damit beauftragt, diesen Zugang zur Hohlwelt zu bewachen, hat mit den letzten

Menschen, die kamen, den See zu durchqueren, sehr schlechte Erfahrungen gemacht. Maletti hatte mit Rückkehr die Gesetze Shangri-las gebrochen, nach denen niemand den heiligen Ort je wieder verlassen darf. Danach kamen Bergmann und seine Leute, die noch übler waren. Darum ist Yeshi nun nicht mehr bereit für weitere Experimente. Sind die Charaktere nicht außerordentlich überzeugend (zum Beispiel mit fünf Erfolgen auf Diplomatie), wird Yeshi die anderen Wächter des Sees, mythische Naga-Kreaturen, auf die Gruppe hetzen. Die Naga sind mit den Echsenmenschen der Hohlwelt verwandt, deren Werte sie auch teilen (*Hollow Earth Expedition*, S. 213). Bei Bedarf kann man ihnen zusätzlich noch fünf Punkte in Sportlichkeit, eine Spezialisierung auf Schwimmen, sowie das Talent Fisch spendieren. Sie leben immerhin im Mondsee!

Wenn die Charaktere die Naga besiegt haben oder es irgendwie geschafft haben, Yeshi von ihren hehren Absichten zu überzeugen, müssen sie durch den Mondsee tauchen, um nach Shangri-la zu gelangen. Das bedeutet auch, dass sie wahrscheinlich einen Großteil ihrer Ausrüstung zurücklassen müssen. Wer keine drei Erfolge in Sportlichkeit aufweisen kann, wird beim Tauchen Probleme haben und wer nicht mit drei Erfolgen auf Willenskraft dem natürlichen Drang, an die Oberfläche zurückzukehren, widerstehen kann, wenn die Luft langsam knapp wird, der muss wahrscheinlich von anderen mitgezerrt werden.

UNWILLKOMMEN IN SHANGRI-LA

Auf der anderen Seite des Mondsees tauchen die Charaktere schließlich in einer fremdartigen, exotischen Stadt auf. [Luftschiffe](#) schweben über den Dächern und im Hintergrund ist das beeindruckende Bergkloster Shangri-las zu sehen.

Die Bewohner Shangri-las werden die Charaktere wahrscheinlich nicht unbedingt freundlich empfangen. Seit Bergmann bei seinem Besuch einige Bücher über atlantische Geheimnisse aus der Klosterbibliothek gestohlen hat sind sie Fremden gegenüber viel misstrauischer geworden. Außerdem sagen die Mönche, dass die Zeit für den prophezeiten Kampf gegen das Große Böse nahe ist. Deshalb hat man angefangen, die Luftschiffflotte zu bauen und sich für den Krieg zu rüsten. Wahrscheinlich sind die Charaktere schnell umstellt und werden vor Meister Chogyal gebracht, den sie von ihren guten Absichten überzeugen müssen.

(Weitere Informationen zu Shangri-la, Meister Chogyal und der Prophezeiung finden sich in *Mysteries of the Hollow Earth*, S. 135ff.)

DIE PROPHEZEIUNG DER MÖNCHEN

Von Meister Chogyal erfahren die Charaktere von der uralten Prophezeiung, dass die Mönche Shangri-las einst ausziehen werden, um ein großes Böses zu kämpfen. Es gibt außerdem weitere Prophezeiungen, die nahelegen, dass dabei Fremde von der Oberfläche an ihrer Seite kämpfen werden. Diese Prophezeiungen hatte Bergmann missbraucht, um sich das Vertrauen der Mönche zu erschleichen. Auf diese Art und Weise erhielt er Zugang zur Klosterbibliothek und stahl einige essenzielle Werke über die Technologie der Atlanter, die er nun dazu nutzt, um die alten atlantischen Kriegsmaschinen zu reaktivieren. Von Bergmanns Besessenheit von Atlantis wird Meister Chogyal auch berichten können. Chogyal weiß wenig konkretes über Atlantis, doch ihm ist zumindest aus alten Überlieferungen bekannt, dass Atlantis keinen festen Ort besitzt und sich ständig bewegt. Deshalb sei es fast unmöglich, die Stadt zu finden.

Wenn die Charaktere Meister Chogyal von der Vision berichten wird er den Zusammenhang mit seinen eigenen Prophezeiungen schnell ziehen. Es sieht so aus, als stehe die letzte Schlacht Shangri-las bevor!

Die Charaktere haben nun Gelegenheit, in Shangri-la zu rasten und ihre Wunden zu heilen. Gemeinsam mit Meister Chogyal können sie sich außerdem daran machen, Bergmanns Recherchen über Atlantis nachzuverfolgen, die er in der Klosterbibliothek angestellt hat. Früher oder später stoßen sie auf einen Hinweis, den womöglich auch Bergmann gefunden hat. Auf einer Insel hier in der Hohlwelt, die den Mönchen als die "Insel des Affenkönigs" bekannt ist und auf der einst [Sun Wukong](#) persönlich gelebt haben soll, sei eine Höhle versteckt, deren Eingang einem Affenschädel gleiche und in deren Innern man eine Karte nach Atlantis finden soll. Es ist der einzige Hinweis, den die Charaktere haben, also wird Meister Chogyal ihnen erlauben, Shangri-la zu verlassen, um die "Insel des Affenkönigs" zu bereisen. Er stellt ihnen sogar ein Luftschiff zur Verfügung, das von einer Crew treuer Yetis bemannt wird. Damit sollten sie keine Probleme haben, die "Insel des Affenkönigs" zu erreichen.

LAND OF HOPE AND...APEMEN

Mit dem Luftschiff aus Shangri-la erreichen die Charaktere die "Insel des Affenkönigs". Ein dichter Urwald erstreckt sich über den Großteil der Insel, sodass eine Landung im Landesinnern schwierig erscheint. Außerdem kreisen gefährliche Schwärme von Flugsauriern über dem Dschungel, die nur zu gerne den großen Heißluftkörper angreifen würden, der das Schiff in den Himmeln trägt. Also bleibt wahrscheinlich kaum eine Alternative als irgendwo am Ufer zu landen und sich am Boden durch den Urwald zu schlagen.

Interessanterweise können die Charaktere am Ufer der Insel eine Hafenstadt

ausmachen, die architektonisch an den britischen Kolonialstil erinnert und über deren Kontor stolz ein Union Jack weht.

In New Leeds, wie ihre Gründer die Stadt getauft haben, leben die Nachfahren britischer Seefahrer, die eigentlich während des Amerikanischen Unabhängigkeitskriegs auf dem Weg nach Florida gewesen waren, unterwegs aber durch einen Sturm in das Bermuda-Dreieck abdrifteten und dann in der Hohlwelt landeten. Später haben sie sich mit einheimischen Menschen vermischt und ihre "Kronkolonie" New Leeds gegründet.

Dort können die Charaktere erfahren, dass man den Dschungel am besten per Flussschiff bereist. Sie können auch vage Informationen über die Höhle in Gestalt eines Affenschädels herausfinden, die sich in einem der gefährlichsten Teile des Dschungels befinden soll. Während sich die Briten mit einigen der einheimischen Affenmenschen arrangiert und teilweise sogar die britische Kultur gebracht haben, soll an jenem Seitenarm des Flussnetzwerks, wo sich die Höhle befinden könnte, ein besonders feindseliger Stamm von Affenmenschen leben, die keine Eindringlinge auf ihrem Territorium dulden und die ein Heiligtum ihres Gottes Sun Wukong bewachen.

FLUSSSCHIFFFAHRTSGESELLSCHAFT

Wenn die Charaktere ein Flussschiff anheuern wollen, um die Höhle anzusteuern, haben sie Glück. Der titanische [Fährmann Hector](#) bringt gerade eine Gruppe Reisender nach New Leeds, die von einer der Missionsstationen weiter im Landesinneren kommt. Er wird die Charaktere gerne in den Dschungel hinausfahren, wenn sie einen Weg finden, ihn zu bezahlen. Unterwegs drohen Stromschnellen, Piranhas und zuletzt natürlich noch der Stamm feindseliger Affenmenschen. Die Flussfahrt kann also nach Belieben ausgeschmückt und ausgespielt werden.

(Weitere Informationen zu Titanen finden sich in *Mysteries of the Hollow Earth*, S. 86ff.)

DIE HÖHLE DES SUN WUKONG

Wenn sich die Charaktere im Stammesgebiet der feindseligen Affenmenschen durch den Dschungel schlagen, werden sie früher oder später die [Höhle](#) finden, die aussieht, wie der Schädel eines Affen. Neben einer Gruppe Affenmenschen, die die Höhle bewachen (Werte in *Hollow Earth Expedition*, S. 212), steht auch ein verlassender Geländewagen vor der Höhle. Er muss bereits einige Zeit hier sein und sieht definitiv so aus, als würde er von der Oberfläche stammen. Tatsächlich sind die Nazis längst mit Fahrzeugen und schwerem Gerät in die Hohlwelt gekommen, seit Bergmann über

einen telepathischen Kommunikator der Atlanter (*Hollow Earth Expedition*, S. 190) den Kontakt zu Berlin wieder hergestellt hat. Sie nutzten dazu den Polareingang am Nordpol und große Eisbrecherschiffe.

Die Charaktere müssen die Affenmenschen bekämpfen, sich an ihnen vorbei schleichen oder sonst einen kreativen Weg ins Innere der Höhle finden. Dort machen sie die außergewöhnliche Entdeckung, dass der Affenkönig Sun Wukong wohl selbst ein Atlanter gewesen sein muss, denn seltsame Orichalcum-Apparaturen befinden sich im Höhleninnern. Am eindrucksvollsten ist der übergroße, thronartige Stuhl, der unter einer Halbkuppel aus Orichalcum steht. Wer sich auf ihn setzt aktiviert die Maschine und kann auf der Innenseite der Halbkugel eine Karte der Hohlwelt ausmachen, inklusive einer größeren, leuchtenden Landmasse, die sich scheinbar ganz langsam durch den Ozean bewegt. Atlantis!

KRIEGRAT

Wenn die Charaktere zu ihrem Luftschiff nach New Leeds zurückkehren, werden sie bereits den Rest der Kriegsflotte von Shangri-la am Horizont ausmachen können. Meister Chogyal, die Yetis und die Mönche sind bereit, um in ihren finalen Kampf zu ziehen. Gemeinsam kann man in Richtung Atlantis fliegen, zumindest so lange, wie man noch anhand der Karte abschätzen kann, wo sich die schwimmende Stadt aktuell befindet.

Blöderweise patrouillieren über Atlantis seit Dr. Bergmanns Arbeit an alten atlantischen Kriegsmaschinen nicht nur die alten Flugscheiben der Vrilya, sondern auch noch neue [atlantische Luftschiffe](#), die aus der Ferne an gigantische Insekten erinnern. Seit sich die Kriegerkaste der Vrilya mit Bergmanns Hilfe in Atlantis an die Macht geputscht hat, ist die Feindseligkeit der selbsterklärten "wahren Atlanter" gegenüber ihrer Umwelt nur noch gewachsen. Und es ist fraglich, ob die Luftschiffe Shangri-las gegen die überlegenen, neuen, atlantischen Schiffe ankommen können. Im Idealfall sollten die Charaktere zunächst für irgendeine Form von taktischem Vorteil sorgen - und überhaupt herausfinden, was in Atlantis neuerdings vor sich geht.

(Weitere Informationen zu Atlantis finden sich in *Mysteries of the Hollow Earth*, S. 123ff.)

INFILTRATION

Wie genau die Charaktere in Atlantis ankommen hängt stark von ihren Plänen ab. Womöglich nähern sie sich im Luftschiff und werden von Vrilya-Schiffen zur Landung gezwungen. Falls ein Gefecht ausbricht hat das Heißluftschiff aus Shangri-la

keine Chance gegen die überlegene atlantische Technologie und die Charaktere stürzen wahrscheinlich ab. Wie auch immer sie in die Stadt gelangen, es ist relativ wahrscheinlich, dass sie versuchen, den Kriegern der Vrilya aus dem Weg zu gehen. Die Stimmung in der Stadt ist gedrückt, das Hochkonzil wurde gestürzt. Die Kriegerkaste unter ihrem "Führer" Gilgamesch hat die Herrschaftsgewalt übernommen. Die Kasten der Priester und der Baumeister wurden entmachtet. Gilgamesch hat sich mit Bergmann verbündet und das Wissen des Deutschen um atlantische Technologie ist groß, viel größer als das der Priester oder Baumeister. Ein Teil dieses Wissens stammt aus den geheimsten Archiven der Thule-Gesellschaft, ein beachtlicher Teil jedoch auch aus den Schriften, die Bergmann aus Shangri-la gestohlen hat. Hinzu kommen nun seine eigenen Experimente mit der alten Technologie. Dieses Wissen und die neuen Kriegsmaschinen haben die Kasten der Priester und Baumeister überflüssig gemacht, zumindest wenn es nach der Propaganda der neuen "Reichsregierung" von Atlantis geht. Gilgamesch hat sich auch ideologisch stark von seinem neuen Verbündeten beeinflussen lassen. Das kaum von seinen oberweltlichen Vorbildern unterscheidbare Hakenkreuzbanner der Nationalsozialistischen Atlantischen Kriegerpartei (NSAKP) weht an allen offiziellen Gebäuden und die Atlantische Schutzstaffel (ASS) patrouilliert in pompösen Kutten und mit atlantischen Stabwaffen ausgerüstet die Straßen der Stadt.

[Womöglich können die Charaktere sogar beobachten, wie rebellische Mitglieder der Priesterkaste auf offener Straße von den Kriegern verhaftet werden.](#)

(Weitere Informationen zu den Vrilya und bei Bedarf auch Werte finden sich in *Mysteries of the Hollow Earth*, S. 89ff.)

SCHLACHT UM ATLANTIS

Wie genau die Charaktere den Wahnsinn um Gilgameschs Machtergreifung in Atlantis zu stoppen versuchen ist weitgehend offen. Einige Dinge sind auf jeden Fall in Betrachtung zu ziehen.

Während sie in Atlantis unterwegs sind und sich eventuell über die jüngsten Entwicklungen in der Stadt informieren, könnten sie auf Vittorio Maletti treffen, der von einem einzelnen Krieger der Vrilya eskortiert wird. Er wurde von Bergmann aufgrund seines Wissens um Shangri-la aus dem Sanatorium in Venedig verschleppt und ist dankbar für jede Hoffnung auf Rettung. Von ihm könnten die Charaktere aus erster Hand Informationen erhalten.

Eventuell besteht auch die Möglichkeit, dass die Charaktere Kontakt zu untergetauchten Mitgliedern der Priester- oder Baumeisterkaste aufnehmen und sich mit ihnen verbünden. Gleichzeitig ist mit dem Putsch die Gefahr eines drohenden Sklavenaufstands gestiegen, da nunmehr nur noch eine Kaste der Vrilya über die Stadt herrscht und die zahlenmäßige Unterlegenheit der Machthaber gegenüber der

niesigen Sklavenbevölkerung nur noch mehr zugenommen hat.

Der wichtigste Trumpf im Ärmel der Charaktere ist natürlich die in Bereitschaft stehende Kriegsflotte aus Shangri-la. Die Mönche und Yetis sind geschulte Kämpfer und bereit, alles für ihre prophezeite Endschlacht zu opfern. Allerdings haben sie wenig Chancen, solange die neuen Luftschiffe der Vrilya die Stadt verteidigen. Es sei denn natürlich, jemand würde den großen Energiekristall im Herzen der Stadt sabotieren. Damit würde alle atlantische Technologie schlagartig ausfallen - und damit auch die Flugschiffe vom Himmel.

Falls die Charaktere einen solchen Plan verfolgen, werden sie feststellen, dass auf dem Platz vor dem Kristallturm (neben dem übrigens auch die neue Botschaft des Deutschen Reichs eröffnet wurde) schon bald eine große Militärparade mit Kundgebung des Führers Gilgamesch stattfinden soll. Dabei soll außerdem die neueste reaktivierte atlantische Kriegsmaschine vorgestellt werden, die bereits mit einem gigantischen Tuch verhüllt auf dem Platz steht. Es handelt sich dabei um einen [Spinnenroboter](#), dessen Steuerkontrolle momentan in Bergmanns Büro in der deutschen Botschaft liegt (falls die Charaktere dort vielleicht einsteigen wollen).

Falls die Charaktere Bergmann selbst stellen, können die Werte von Dr. Wolfram von Wartenburg (*Hollow Earth Expedition*, S. 243) für ihn verwendet werden.

Es sollte auf jeden Fall alles auf eine epische Endschlacht um Atlantis hinauslaufen, aus der die Charaktere hoffentlich siegreich hervorgehen. Ansonsten erwartet die nichtsahnende Oberfläche schon bald ein Blitzkrieg der Welten...

NACHWORT

Ich danke meinen Testspielern Lorenz Glimfluss, Oda Rodegard, Toril und Wilhelm Fledermaus für ihr Feedback zur Proberunde. Und ich danke Orok, mit dem ich meine kranken Ideen teilen durfte. Weiter danke ich Odonel, dass er davon abgesehen hat, ebenfalls ein Abenteuer über Nazis zu schreiben und mir so meinen bewährten Trumpf gelassen hat. Zuletzt danke ich den Organisatoren des Wettbewerbs für die schöne Auswahl an Bildern. Ich konnte mich einfach nicht zurückhalten und musste anstatt nur eines gleich alle verwenden. Falls das Abenteuer bisweilen etwas roh und undetailliert wirkt, so liegt das einzig und allein daran, dass ich den Spielleitern die Möglichkeit bieten will, ihre eigene Interpretation meiner Ideen zu entwickeln. Es liegt auf gar keinen Fall daran dass dieses Abenteuer in extremer Eile ganz knapp vor Abgabe niedergeschrieben wurde! Tippfehler enthält dieses Abenteuer übrigens trotzdem keine, lediglich alternative atlantische Schreibweisen.