

# **Hollow Earth Expedition**

## **Im Schatten der Tempelritter**

Ein Abenteuer von Mr\_Orange

Spielsystem: Hollow Earth Expedition - Ubiquity

Spielregion: Großbritannien (London) und die Weiten Syriens 1936

**Das Grab eines Tempelritters, eine Eröffnungsgala im Natural History Museum und eine Reise um die halbe Welt.**

Bei der Eröffnung einer Gastaustellung im Natural History Museum in London, zum Thema Kreuzzüge, kommt es zu einem Überfall und Kunstraub. Doch es handelt sich bei den Schurken keineswegs um herkömmliche Verbrecher. Es sind waschechte Tempelritter mit Rüstungen, Waffen und Pferden, die die Eingangshalle des Museums stürmen. Ihr einziges Ziel scheint eine aus Messing gefertigte Laterne zu sein, die in einer Ausgrabungsstätte nahe Damaskus gefunden wurde.

Doch auf der Suche nach dem entwendeten Relikt gelangen die Spieler auf die Spur einer Sache die viel größer ist. Ein zwielichtiger Geheimbund scheint schon seit langer Zeit auf der Suche nach dem verlorenen Grab des Tempelritters Sir Mortimer zu sein und dank der Laterne haben sie ihr Ziel nun fast erreicht.

Es gibt nur eine Möglichkeit die Schurken von ihren Machenschaften abzuhalten, die Helden müssen vor den Agenten des Geheimbundes jenes mysteriöse Grab finden, welches in einer alte längst vergessene Tempelritterburg in den Weiten Syriens zu finden ist.

## Einleitung

Dieses Abenteuer ist im Zuge des 3. Abenteuerwettbewerbs der Drachenzwinge zum Thema „Licht und Schatten“ entstanden. Es ist für 3-5 Spieler und einen Meister gedacht. Zum Start in das Spiel ist der Erwerb des Grundregelwerks nicht nötig. Es reichen die Schnellstartregeln, die auf der Seite des Uhrwerkverlags zu finden sind. Die ebenfalls bereitstehenden Archetypen eignen sich außerdem wunderbar für dieses Abenteuer. Natürlich können aber auch erweiterte Regeln und selbst erstellte Charaktere ohne Probleme verwendet werden. Im Lauf des Spiels werden Meister wie auch Helden mit zahlreichen Pulpelementen konfrontiert, dennoch handelt es sich hierbei um kein ganz klassisches Szenario des Genres. Nazis werden hier vergebens gesucht.

## Zusammenfassung

Wie im Teaser schon erwähnt werden die Spieler Gäste auf der Eröffnungsgala einer Ausstellung zum Thema Kreuzzüge im Natural History Museum in London sein. Doch der Ablauf des Abends wird erheblich durch einen Überfall des „Hermeneutischen Orden vom Rosenkranz“ gestört. Sie entwenden einen alten Kunstschatz in Form einer Messinglaterne und entschwinden. Der Ausrichter der Ausstellung und Angestellter des Museums Dr. Stanley Hobbes möchte die Sache jedoch nicht auf sich beruhen lassen. Er scheint der Polizei nicht recht zu vertrauen und heuert deshalb die Charaktere für private Ermittlungen an.

Nach ersten Ermittlungsarbeiten werden die Spieler dann schnell auf ein Pferdegestüt außerhalb von London stoßen, welches es zu untersuchen gilt und tatsächlich finden sie

dort eine kleine Splittergruppe des Ordens, die bereits das Geheimnis der Laterne gelüftet hat. Doch leider sind die Helden zu spät, denn die Informationen haben bereits das Land verlassen. Nach kurzer Rücksprache mit Mr. Hobbes wird dann schnell klar, dass die verborgenen Schätze im Grab nicht in die Hände von privaten „Sammlern“ fallen dürfen, sondern in das Museum gebracht werden sollen.

Also machen sich die Spieler im Auftrag des Museums auf nach der mysteriösen Tempelritterburg „Umbra“ in Syrien zu suchen. Bei der Burg angekommen werden sie nun mit den Schergen des Ordens konfrontiert und müssen noch das ein oder andere Rätsel bei der Erkundung der Burg lösen, bevor sie das Grab finden und öffnen können.

## Szene I : Die Gala

Es gibt viele Gründe warum die Spielercharaktere auf der Gala anwesend sein können. Vielleicht sind sie selbst Angestellte des Museums oder waren Mitglied einer Expedition, die eins der Ausstellungsstücke nach England gebracht hat. Im Zweifelsfall sind sie auch einfach nur die Begleitung einer anderen Person, die eine Einladung zu diesem Event erhalten hat.

So oder so sind die Charaktere an einem lauen Sommerabend auf der Eröffnungsgala der Tempelritterausstellung des Natural History Museums und haben vielleicht auch schon die Bekanntschaft mit Dr. Stanley Hobbes gemacht: einem Mann Ende vierzig mit grauem Haar und einer schlanken Brille auf der Nase, der an diesem Abend alle Hände voll zu tun hat. Das Museum hat scheinbar keine Kosten und Mühen bei der Ausrichtung dieser Gala gescheut. Die große Eingangshalle in deren Mitte das große Skelett eines Brontosauriers

steht wird vom Klang eines Pianos erfüllt und auch sonst scheint hier keine Ruhe zu herrschen. Zahlreiche Bedienstete servieren den Gästen auf Tablett kleine Häppchen und Erfrischungsgetränke und auch unter den Besuchern scheint es zahlreiche Gesprächsthemen zu geben, während sie zwischen den Glasvitrinen mit den Ausstellungsstücken aus der Zeit der Kreuzzüge hin und her flanieren. Lassen sie den Spielern Raum um sich hier ein wenig zu vergnügen. Sobald es aber droht langweilig zu werden sollten sie Dr. Hobbes mit seiner Begrüßungsrede beginnen lassen. Diese wird jedoch nach wenigen Worten rüde unterbrochen als fünf Tempelrittern auf ihren Pferden durch das Eingangsportal preschen.

Die Ritter tragen Kettenhemd, Vollhelme und weiße Wappenröcke mit dem roten Kreuz der Tempelritter. Des Weiteren sind sie natürlich mit allerlei altertümlichen Waffen ausgerüstet. Die Wachleute am Eingang haben sie überrumpelt. Sie reiten zwischen den Gästen umher und sorgen so für Unruhe, während einer von ihnen eine der Vitrinen zerschmettert und dort eine Laterne mit 30x30x60cm und aus Messing gefertigt erbeutet. Die Seitenwände sind mit allerlei orientalischen Verzierungen versehen, die wilde Muster zu bilden scheinen. Die Spieler werden sicherlich intervenieren wollen, wichtig für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es jedoch, dass zumindest einer der Tempelritter mit der Laterne entkommt. Das sollte sich als nicht allzu schwierig erweisen, stehen den Helden doch nur begrenzte Mittel zur Verfügung, oder welche normale Mensch geht schon mit einer Waffe auf eine Gala? Im Gegenzug werden die Ritter die Gäste ihrerseits aber auch nur angreifen, wenn sie zuvor selbst angegriffen wurden. Die Werte der Angreifer entnehmen sie dem Anhang unter „**Ritter**“.

## Szene II: Ermittlungen

Nachdem die Reiter durch den nahegelegenen Park entwischt sind beginnen die Ermittlungen. Natürlich wird nach dem Überfall die Polizei erscheinen und die Anwesenden befragen, aber Dr. Hobbes setzt nur wenig Hoffnung in die Arbeit der Polizisten und wird entsprechend versuchen die Helden für private Ermittlungsarbeiten zu engagieren. Letztlich führen sicherlich viele Wege zum Ziel. Wahrscheinlich haben sie oder ihre Spieler selbst einige Ideen. Hier aber ein paar Anregungen, die auf die richtige Fährte führen sollten.

Es könnte den Spielern gelungen sein einen der Ritter zu überwältigen. Um ihm brauchbare Informationen zu entlocken, sind aber **drei Erfolge** in **Diplomatie** oder **Einschüchtern** notwendig.

**Drei Erfolge** bei einer Probe auf **Naturwissenschaften (Biologie)** lassen einen der Spieler die Pferde der Ritter als „Englisches Vollblut“ identifizieren. In der Nähe Londons gibt es nur ein Pferdegestüt, das diese züchtet.

Eine Probe auf **Überleben** mit **3 Erfolgen** lässt die Spieler die Spuren im Park gegenüber dem Museum finden, die von den Pferden hinterlassen wurden. Diese verlieren sich doch bald in der Stadt, hier müsste mit einer Probe auf **Ermittlungen** oder **Gassenwissen** und weiteren **drei Erfolgen** nachgeholfen werden. So lassen sich einige Informationen durch die Befragung von Anwohnern und Passanten in Erfahrung bringen.

Schmücken sie die Szene am besten mit ein paar Details wie Personen- und Straßennamen aus und gestalten daraus ein kleines Intermezzo. Den Spielern einfach nur eine Probe abzuverlangen und sie dafür mit den passenden Informationen zu versorgen wäre etwas langweilig. So oder so sollten die Spieler aber bei Simon Doyle landen, dem Besitzer des

Pferdegestüts und Mitglied des hermeneutischen Ordens, der mit ein paar Gleichgesinnten die Laterne für ein Oberhaupt des Ordens gestohlen hat.

## Szene III: Das Gestüt

Das Gestüt liegt etwa zwei Stunden östlich von London und war einst ein prächtiges Anwesen, bestehend aus einem großen Haupthaus und zwei Stallgebäuden. Mittlerweile hat jedoch der Zahn der Zeit seine Spuren hinterlassen. Als die Spieler das Anwesen erreichen scheint kein Mensch in der Nähe zu sein, nur fünf Pferde sind in einem der Ställe zu finden. Möchten die Spieler leise vorgehen sind von jedem **zwei Erfolge** in **Heimlichkeit** notwendig. Um sich genauer umzusehen sind **Ermittlungs-** oder **Wahrnehmungsproben** gefragt.

### **Erfolge: 2 Ermittlungen/ 3 Wahrnehmung**

In den Ställen sind Pferddecke und Sättel der Kreuzritter zu finden, ebenso wie einige der altertümlichen Waffen. In der Küche und einem der Aufenthaltsräume sind Spuren jüngster Nutzung zu finden (schmutziges Geschirr, eventuell ein Benutzer Verbandskasten, etc.)

### **Erfolge: 3 Ermittlungen/ 4 Wahrnehmung**

In der Holzvertäfelung des Aufenthaltsraums ist ein schmaler Spalt zu finden. Bei näherer Untersuchung stellt sich dieser als Öffnung zu einem Geheimgang heraus, der unter das Anwesen führt.

Dort finden die Spieler einen kleinen Raum, in dem trotz des warmen Wetters ein Feuer im Ofen brennt, sie können gerade noch sehen wie Mr. Doyle einen Zettel darin verbrennt. Außer ihm sind noch die restlichen Räuber anwesend, die sich nun ihrer Haut erwehren werden. Verwenden sie erneut die Werte der „**Ritter**“, nun aber ohne Rüstung und Pferd, dafür aber mit Pistolen bewaffnet. Nach dem

Kampf wird Doyle, im Zweifel sterbend, den Spielern klar machen, dass sie zu spät sind und der Orden bereits alle wichtigen Informationen hat um das Grab zu finden. Bei Untersuchung des Raums finden die Helden nun noch die Rüstungen, die in Einzelteile zerlegte Laterne, sowie ein verschlüsseltes Schriftstück auf Latein, das wohl aus der Laterne geborgen wurde. Um dieses zu entschlüsseln müssen **zehn Erfolge** in **Linguistik**, falls vorhanden mit der **Spezialisierung Entschlüsseln** gesammelt werden. Pro Stunde ist eine Probe möglich. Wie eine mögliche Übersetzung aussehen könnte, finden sie im Anhang unter „**Rätsel**“. Bei genauerer Untersuchung der Laterne lassen sich in den Seitenwänden Gravuren finden, die den lateinischen Wörtern für die Himmelsrichtungen entsprechen.

Die Spieler sollten mit diesen Mittel nun darauf kommen, dass die vier Seitenwände der Laterne hintereinander gesetzt werden müssen. Werden diese dann beleuchtet ergibt der Schattenwurf eine Karte, die von Damaskus aus zu der Festung „**Umbra**“ führt. Ein Wurf auf **akademisches Wissen (Geschichte)** mit **drei Erfolgen**, ergibt, dass es sich dabei um eine alte Tempelritterburg handelt, die im heutigen Syrien liegen soll, aber als verschollen gilt. In ihr ruht der Sage nach Sir Mortimer, ein Gründungsmitglied der Templer, der über 180 Jahre alt geworden sein soll.

Kehren die Spieler mit diesem Wissen zu Dr. Hobbes zurück, wird dieser die Helden sofort mit allen nötigen Mittel ausstatten um eine Expedition zu jener Burg zu unternehmen. Er möchte unter keinen Umständen, dass das Grab in die Hände irgendwelcher Privatsammler fällt.

## Szene IV: Die Burg

Die Reise von London nach Damaskus ist mit dem Luftschiff oder gar dem Flugzeug schnell

zu bewerkstelligen, doch von nun an führt die Reise in die kargen Weiten Syriens. Dafür müssen sich die Spieler zunächst in Damaskus eindecken und entsprechende Ausrüstung organisieren, eine Stelle die sich zum Ausschmücken wunderbar eignet. Ist ihnen das gelungen ist trotz der Karte noch eine Probe auf **Überleben** mit **drei Erfolgen** nötig, um die Burg zu erreichen. Jeder fehlende Punkt schlägt in einen nichttödlichen Schaden pro Spieler um.

Letztlich finden die Helden die Burg tief im Bischri-Gebirge, nahe des Flusses Euphrat, weit ab von jeglicher Zivilisation. Die Burg befindet sich tief unten am Ende einer Schlucht (Karte siehe Anhang). Sie ist im Stil der mittelalterlichen, europäischen Baukunst errichtet und besteht aus einem Mauersegment mit Torhaus, das den letzten Teil der Schlucht abtrennt, sowie einem großen L-förmigen Bergfried dahinter. Auf dem Burgplatz steht ein großer Obelisk, etwa sechs Meter hoch, auf dessen Spitze ein Messingring thront, wie ein Nadelöhr. Der Zahn der Zeit hat an den Gemäuern genagt, aber letztlich scheint die Burg intakt zu sein. Die Spieler werden hier bereits von den Söldnerschergen des Ordens erwartet. Sobald sie den Burghof betreten, fällt hinter ihnen das erstaunlich gut erhaltene Fallgitter des Torhauses nach unten. Gelingt den Spielern eine **Wahrnehmungsprobe** gegen **3 Erfolge** dürfen sie im Hinterhalt normal agieren, sonst sind die Söldner als erstes dran. Für die Werte siehe „**Söldner**“ im Anhang. Die Anzahl sollte der der Spieler entsprechen. Die Schurken haben sich dabei wahrscheinlich rund um den Burghof verteilt. Um Licht in die Angelegenheit zu bringen, muss zumindest einer der überlebenden Schurken verhört werden, mehr hierzu findet sich ebenfalls bei den NSC-Profilen.

Nun steht noch die Suche nach dem Schatz aus. Interpretieren die Spieler das Rätsel richtig, ist Folgendes zu tun: Der Fingerzeig

Gottes ist jener Schatten, der durch den Messingring des Obelisken zur Mittagszeit geworfen wird. Der Schattenwurf gelang in die große Eingangshalle des Bergfrieds und mit einer **Wahrnehmungsprobe** gegen **3 Erfolge** finden die Spieler dort einen Geheimgang der unter die Burg führt. Hier finden sie zwei große Gewölbe. Über dem ersten steht Umbra (Schatten), über dem zweiten Lumen (Licht). Beide Räumlichkeiten werden durch Spiegelkonstruktionen und schmale Schächte, die von der Oberfläche hier herunter führen, beleuchtet. Dabei bilden sich nur Lichtkegel, die viele Teile des Gewölbes in Dunkelheit lassen. Im ersten Raum dürfen sich die Spieler nur in den Schatten bewegen, sollten sie jedoch die Bereiche mit den Lichtkegeln betreten bricht der Boden unter ihnen weg und sie fallen in eine Speergrube und müssen sich gegen **4 tödlichen Schaden** verteidigen. Im zweiten Raum wird die Sache komplizierter. Hier sind **Sportlichkeits-** oder **Akrobatikproben** mit **3 Erfolgen** notwendig um sich mit Sprüngen von Kegel zu Kegel zu retten. Insgesamt sollten 3 Proben pro Spieler genügen. Misslingt eine der Proben gibt es auch hier die Speergruben. Am Ende der Prüfungen wartet nun ein Portal auf die Spieler, hinter dem sich tatsächlich das Grab des Ritters befindet. Dort ist tatsächlich der Sarkophag Sir Mortimers zu finden, aber kein Hinweis darauf wie er sein Leben verlängern konnte. Nur die Jahreszahlen 970-1149 n.Chr. scheinen ein Beweis zu sein, dass er so lange gelebt hat. Außerdem finden sich ein paar Grabbeigaben, wie ein goldenes mit Smaragden besetztes Kruzifix und eine Kiste mit Gold. Wird das Grab geöffnet, findet sich dort der Leichnam des Ritters sowie sein Schwert und die Rüstung. Diese Sachen können natürlich zu Mr. Hobbes gebracht werden, aber letztlich bleibt ein unbefriedigendes Gefühl und damit die Möglichkeit für ein Folgeabenteuer.

# Anhang

An dieser Stelle finden sich noch das Rätsel, die Karte, sowie die Werte der NSC's, soweit sie nötig sind und einige Anregungen an welchen Stellen noch weitere Hintergrundinformationen zu finden sind, falls Interesse besteht. Spannend könnten folgende Artikel bei Wikipedia sein:

[Tempelritter](#)

[Natural History Museum London](#)

[Syrien](#)

Aber auch der Beitrag aus dem „Hollow Earth Expedition“ Grundregelwerk zum Thema Syrien (Seite. 31) kann hilfreiche Informationen bereithalten, ebenso wie der Artikel zum Hermeneutischen Orden vom Rosenkreuz (Seite. 71) im Quellenbuch „Geheimnisse der Oberwelt.“

Hier die Werte für die Antagonisten, sowie das Schriftstück des entschlüsselten Rätsels:

## Ritter

Archetyp: Ordensmitglied Motivation: Macht

Stil: 0 Gesundheit: 5

### Primäre Attribute

Konstitution: 3 Charisma: 2

Geschicklichkeit: 2 Intelligenz: 2

Stärke: 3 Willenskraft: 2

### Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 4

Bewegung: 4(8\*) Abwehr: 5(8\*\*)

Wahrnehmung: 4 Betäubung: 3

### Fertigkeiten Wert (Durchschnitt)

Reiten 6 (3)

Heimlichkeit 4 (2)

Nahkampf 6 (3)

Waffenlos 6 (3)

Sportlichkeit 6 (3)

Feuerwaffen 5 (2+)

### Ressourcen

Rang1 (Hermeneutischer Orden vom Rosenkreuz)

### Schwächen

Impulsiv (1 Stilpunkt wenn seine Impulsivität ihn in

Schwierigkeiten bringt)

### Waffen Wert (Durchschnitt)

Schwert/ Streitkolben/ Speer 8 (4) T

Colt M1911 7 (3+)T

Schlag 6 (3) N

\*Bewegung zu Pferd

\*\*Erhöhte Abwehr auf Grund von Rüstung

## Söldner

Archetyp: Söldner Motivation: Gewinn

Stil: 0 Gesundheit: 5

### Primäre Attribute

Konstitution: 3 Charisma: 2

Geschicklichkeit: 3 Intelligenz: 2

Stärke: 2 Willenskraft: 2

### Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 5

Bewegung: 5 Abwehr: 5

Wahrnehmung: 4 Betäubung: 3

### Fertigkeiten Wert (Durchschnitt)

Heimlichkeit 6 (3)

Waffenlos 6 (3)

Sportlichkeit 6 (3)

Feuerwaffen 5 (2+)

### Talent

Begabung Heimlichkeit (Heimlichkeit +2 bereits eingerechnet)

### Schwächen

Rücksichtslos (1 Stilpunkt wenn er keine Rücksicht auf Verluste nimmt)

### Waffen Wert (Durchschnitt)

Bolt-Action Rifle 7 (3+)T

Colt M1911 7 (3+)T

Schlag 6 (3) N

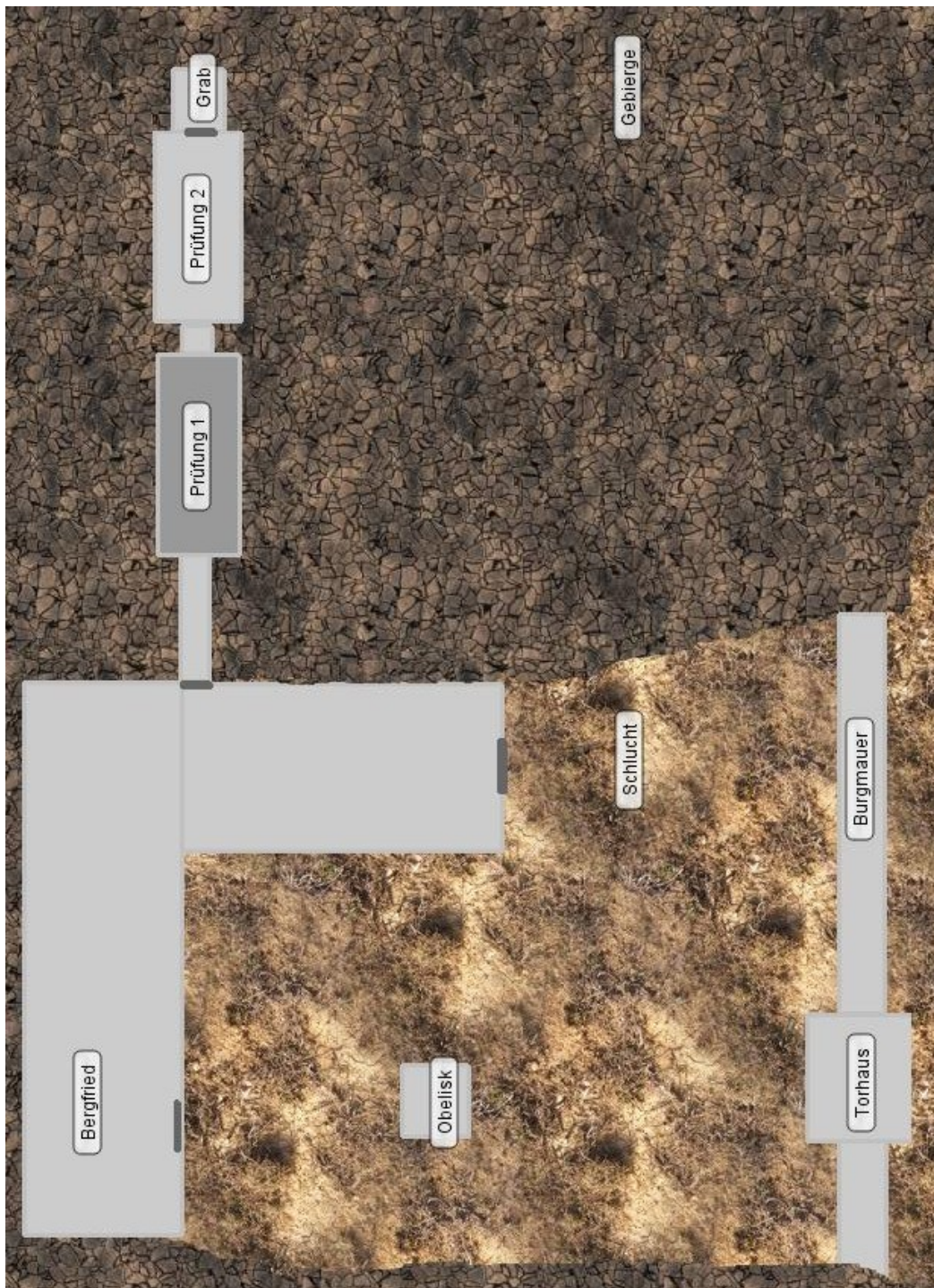
## Informationen:

Die Helden werden im Lauf des Spiels sicherlich eines der Mitglieder des Ordens oder einen der Söldner verhören. Dies bringt etwas mehr Tiefe in das Geschehen des Abenteuers und mag so manches erklären. Also ist es wichtig, dass die Spieler dieses Hintergrundwissen bekommen. Hier ein paar der Informationen die die Schergen besitzen können:

Der hermeneutische Orden vom Rosenkreuz ist eine Ansammlung von Okkultisten, die ähnlich wie die Thule-Gesellschaft, auf der Suche nach magischen Artefakten und verschollenem Wissen ist. Vereinigungen wie die Freimaurer oder die Tempelritter sollen Teil dieses übergeordneten Konstrukts gewesen sein. Mr. Doyle und seine Freunde sind selbst Anhänger dieses Ordens, während die Söldner nur von ihm angeheuert wurden.

Im Speziellen arbeiten alle für Aleister Crowley, einem ranghohen Mitglied des Ordens. Er ist mittlerweile aber selbst in die Jahre gekommen und hat Angst vor dem Sterben, also sucht er nach Möglichkeiten um sein Leben zu verlängern. Die Geschichte von Sir Mortimer kommt ihm da gerade recht. Selbst kann er auf Grund seiner Krankheit aber nicht mehr in Erscheinung treten.

## Karte



## Rätsel

*Wenn Westen, Süden und Osten in den Norden fallen und die Sonne sie von Süden bescheint, wird der Weg nach Umbra offenbart. Eure Reise soll in Damaskus beginnen und im Schoss Gottes Enden. Doch seid auf der Hut. Umbra wird sein Geheimnis nicht leichtsinnig offenbaren. Folgt dem Fingerzeig Gottes, wenn die Sonne an ihrem Zenit steht.*

### *Prüfung der Schatten*

*Ein Tempelritter wandelt stets aufrecht, dann kann ihm die Dunkelheit nichts anhaben, durch die er schreiten muss, um sein Ziel zu erreichen.*

### *Prüfung des Lichts*

*Der Tempelritter wahren Glaubens muss sich nicht fürchten unter Gottes Licht zu schreiten, zeigt es ihm doch den richtigen Weg.*

## Nachwort

Vielen Dank an die Ausschreibe des Abenteuerwettbewerbs, ohne diesen wäre das hier vorliegende Schriftstück sicherlich niemals zu Papier gebracht worden. Ich freue mich auf jeden Fall drauf dieses kleine Szenario auszutesten und wäre über Feedback dankbar, solltet ihr es eurerseits einmal bespielen. Klar gibt es sicherlich noch viele Möglichkeiten das Abenteuer detailreicher zu gestalten oder weitere Szenen einzuschieben, an manchen Stellen wurden ja bereits einige Anregungen eingebracht, aber ein „Two Sheet-Adventure“ bleibt eben ein „Two Sheet-Adventure.“

Die beigelegte Karte wurde von mir mit dem Programm MapTool-1.3.b87 erstellt. Desweiteren gebe ich (Mr\_Orange) hiermit die Erlaubnis, dieses Abenteuer zum Download auf der Seite der Drachenzwinge zur Verfügung zu stellen.