



HOLLOW EARTH

EXPEDITION

SCHNELLSTARTREGELN + ABENTEUER

PULP
ADVENTURE
ROLLENSPIEL

MIT *HOLLOW EARTH EXPEDITION* REISEN SIE IN EINE WELT JENSEITS ALL IHRER VORSTELLUNGSKRAFT

Hören Sie nicht auf die Neinsager und die Berufszweifler, die die Vorstellung einer Welt im Inneren unseres Planeten belächeln. Denn diese Zweifler bleiben in ihrem langweiligen Alltag zurück, wenn Sie Ihre phantastische Reise beginnen. Sie wollen wissen, wie Sie dorthin kommen sollen?

Man erzählt von Zugängen durch Vulkanschlote, durch Höhlen oder ein Öffnung an einem der Pole, und vielleicht kennt der verrückte alte Wissenschaftler mit seiner riesigen Bohrrappatur den Weg. Welche Route auch immer Sie gemeinsam mit Ihrer Gruppe von unerschrockenen Entdeckern wählen, um dieses unbekannte Land zu erreichen, dort warten unglaubliche Wunder auf Sie:

untergegangene Zivilisationen mit Schätzen und technischen Errungenschaften, die der heutigen Menschheit unbekannt sind, Wesen, die auf der Außenwelt längst als ausgestorben gelten, und eine Sonne, die niemals untergeht. Wenn Sie nach Reichtum, Ruhm und Ehre streben oder das Unbekannte erforschen wollen, dann sind Sie hier richtig. Egal, ob Sie Entdecker, Wissenschaftler, Journalist oder Okkultist sind oder ob Sie wegen einer unheilbaren Krankheit den Tod vor Augen haben und die legendären Heilkräfte dieses Utopias suchen – es gibt viele Gründe, in die Hohlwelt zu reisen. Aber vergessen Sie nicht, mein Freund, dass auf dem Weg, den Sie

eingeschlagen haben, unzählige Gefahren lauern. Das Land wird von Dinosauriern beherrscht: Die Raubsaurier wollen Sie verspeisen, und die riesigen Pflanzenfresser trampeln auf der Flucht über Sie hinweg, ohne es auch nur zu merken. Es gibt fremdartige, tödliche Pflanzen, von denen Sie bestimmt noch nie irgendwo gelesen haben. Und nicht zu vergessen die Bedrohungen aus der Außenwelt: Geheimgesellschaften wetteifern um die Kontrolle über die größte Entdeckung der Menschheitsgeschichte.

Die Thule-Gesellschaft – eine okkulte Gruppe mit Verbindungen zu Nazi-Deutschland – sucht nach der Hohlwelt, und sie geht skrupellos gegen jeden vor, der sich ihren ruchlosen Plänen in den Weg stellt, während der jahrtausendealten Terra Arcanum jedes Mittel Recht ist, um das Geheimnis ihrer Existenz zu wahren. Darüber hinaus gibt es auch noch unfreundliche Eingeborene, denen jeder Entdecker früher oder später begegnet. Aber Nebensächlichkeiten wie diese werden Ihre unerschrockene Gruppe doch wohl nicht aufhalten. Stellen Sie ein Team aus fähigen und tüchtigen Forschern zusammen, die auf alle Eventualitäten vorbereitet ist. Sie haben eine Karte, Sie haben das Team und Sie haben den Mut. Es ist Zeit aufzubrechen, wackere Reisende, um Abenteuer jenseits Ihrer wildesten Träume zu erleben!

WAS IST *HOLLOW EARTH EXPEDITION*?

Hollow Earth Expedition ist ein Rollenspiel, das in der großen Tradition der Pulp-Erzählungen steht. Angesiedelt in den spannungsgeladenen und unruhigen Dreißiger Jahren des letzten Jahrhunderts, ist es von den Größen dieses Genres inspiriert: Edgar Rice Burroughs, Jules Verne und Sir Arthur Conan Doyle. In diesem Buch finden Sie so viel actiongeladenes, handfestes Abenteuer, wie Sie nur wollen!

Als Pulp-Abenteuerspiel umfasst HEX alles, was Sie von diesem Genre erwarten – und Sie werden es als ein einzigartiges Spiel erleben.

- Es ist keine einfache Aufgabe, einen Weg in die Hohlwelt zu entdecken, aber es ist noch viel schwieriger, wieder herauszufinden. Ein zentraler Konflikt in diesem Spiel ist derjenige zwischen den Charakteren und ihrer Umgebung. Wäre es einfach, der Hohlwelt zu entkommen, dann wäre die Erleichterung, endlich wieder nach draußen zu sein, viel geringer.
- Die Helden können sich nicht jederzeit darauf verlassen, dass sie jeden Konflikt mit Schrotflinten und Granaten lösen können. Der Triumph menschlicher Kreativität über die Wildnis ist ein zentrales Thema dieses Spiels: Es gibt nichts Großartigeres, als seine Gegner überlistet zu haben.

- Bei HEX sind die Dreißiger Jahre eine Zeit des grenzenlosen Vertrauens in die Wissenschaft. Der Aberglaube verliert an Bedeutung. Und so glauben die Helden wesentlich weniger daran, dass ihre Fähigkeiten übernatürlich sein könnten, als ihre Vorgänger das taten, aber dennoch werden sie wahrscheinlich mit Kulturen und Geheimgesellschaften aneinandergeraten, die über eigenartige Möglichkeiten verfügen.
- An einem gefährlichen Ort, wie es die Hohlwelt ist, ist es sehr beruhigend, seine Expeditionsgefährten immer in der Nähe zu wissen. Dennoch ist es unvermeidlich, dass der Eine oder die Andere vom Rest der Gruppe getrennt wird. So könnte der Biologe sich zum Beispiel verleiten lassen, sich die seltene, bisher als ausgestorben geltende Pflanze näher anzuschauen, die er am Wegesrand entdeckt hat. Das Starlet könnte von Eingeborenen entführt werden, oder eine Horde durchgehender Dinosaurier trennt die Gruppe. So etwas bedeutet eine größere Herausforderung für die Spieler und auch den Spielleiter und sollte deswegen nicht zu oft eingesetzt werden, aber dennoch ist das Trennen der Gruppe ein übliches Stilelement des Pulp-Genres und ein wichtiges Mittel in HEX.

Credits

Text: Andrew McColl and Jeff Combos;

Chefredaktion: Melissa McNally; **Grafiken und Layout:** Jeff Combos; **Innenillustrationen:** Stephen Daniele;

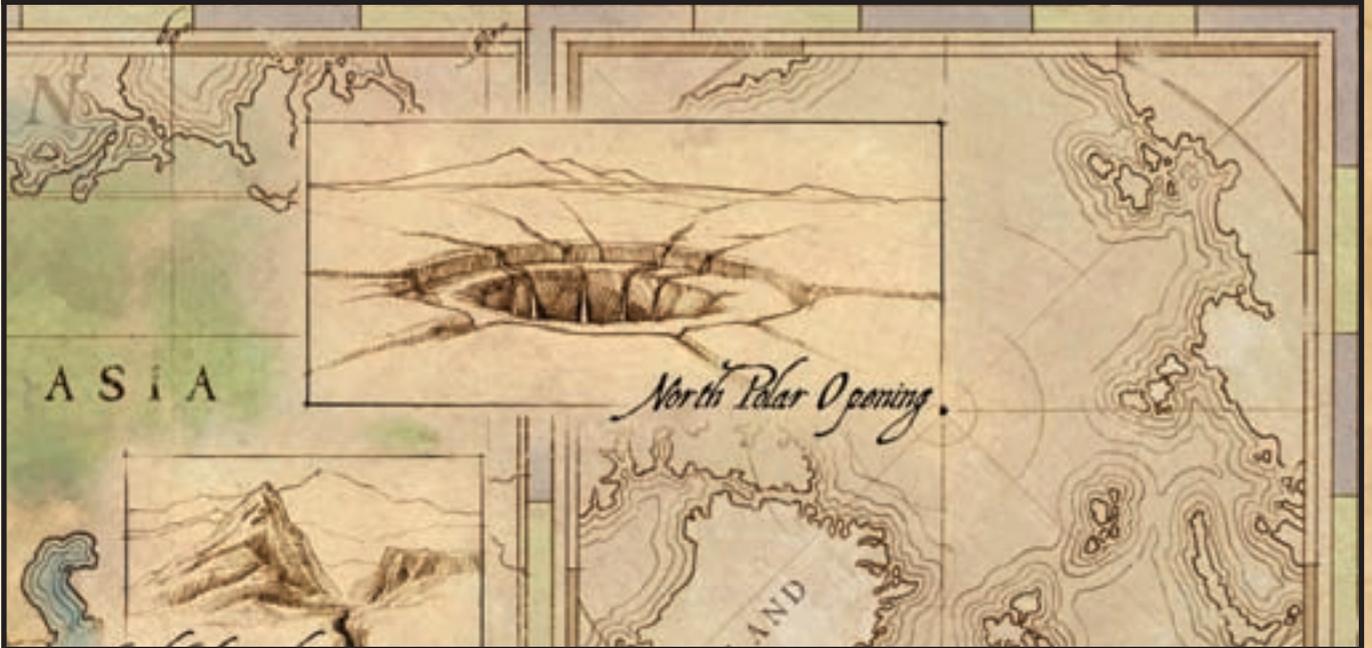
Spieltester: Rennie Araucto, Mike Boozer, Mike Hacker, Andrew Lupp, Terri McCarthy

Deutsche Redaktion: Patric Götz; **Übersetzung:** Florian Don-Schauen; **Layout:** Ralf Berszuck





GESTRANDET IN DER HOHLWELT



Willkommen! *Gestrandet in der Hohlwelt* ist ein kostenloses Einführungsabenteuer zu den *Hollow Earth Expeditions*. In diesem Heft finden Sie alle Regeln, die Sie brauchen, um ein kurzes *Hollow Earth*-Abenteuer zu spielen. Natürlich ist dieses Regelwerk nur ein kleiner Ausschnitt aus dem vollständigen *Ubiquity Roleplaying System*. Wenn Sie weitere Abenteuer oder Kampagnen in der Welt von *Hollow Earth* spielen wollen, benötigen Sie dafür das entsprechende Grundregelwerk: *Hollow Earth Expeditions*. Bis dahin reicht aber der Inhalt dieses Heftes völlig aus, um Sie und Ihre Mitspieler und Mitspielerinnen in ein spannendes Pulp-Abenteuer voller übler Nazis, gefräßiger Dinosaurier und untergegangener Zivilisationen zu entführen.

Charakterbogen

Am Ende dieses Heftes finden Sie vier Beispielcharaktere, mit denen Sie sofort losspielen können. Nehmen Sie sie heraus oder kopieren Sie die entsprechenden Seiten, damit jeder Spieler sich denjenigen Charakter aussuchen kann, den er spielen will. Viele weitere Beispielcharaktere, die Ihnen neue Möglichkeiten und Varianten eröffnen, finden Sie im Grundregelwerk und den Bänden *Geheimnisse der Außenwelt* und *Mysterien der Hohlwelt*. Alle veröffentlichten Beispielcharaktere sowie einen leeren Charakterbogen zum Erstellen eigener Charaktere können Sie kostenlos auf der Homepage von Exile Games herunterladen:
<http://www.exilegames.com/downloads.html>

Archetypen

Jeder Charakter ist einem Archetyp zugeordnet. Dies dient der groben Charakterisierung der entsprechenden Figur, hat aber regeltechnisch keine Bedeutung. Üblicherweise handelt es sich bei den Charakteren aus *Hollow World Expeditions* um Abenteurer, Forscher, Wissenschaftler und dergleichen, aber es gibt natürlich auch andere mögliche Archetypen. Natürlich können Sie jederzeit eigene Archetypen entwickeln, wenn Sie glauben, dass sie in die Hohlwelten passen – unsere Vorschläge sind nur eine Grundlage, auf der Sie aufbauen können.

Motivation

Die Motivation eines Charakters ist sein vorwiegender Antrieb. Sucht Ihr Charakter das Abenteuer, weil er sich seinem Land oder seiner Regierung gegenüber verpflichtet fühlt, oder reist er bis ans Ende der Welt, weil er Ruhm und Ehre sucht? Jeder Charakter hat genau eine Motivation, deswegen sollten Sie sehr genau überlegen, welche am besten zu Ihrem Charakter passt. Sobald ein Charakter in Übereinstimmung mit seiner Motivation handelt, kann der Spielleiter dies mit einem Stilpunkt belohnen. Um was es sich bei diesen Stilpunkten handelt, erfahren Sie weiter unten, hier sei aber schon einmal erwähnt, wer wann Anspruch auf einen Stilpunkt hat.

Ehre: Sie erhalten einen Stilpunkt, sobald Ihr Charakter besonders verantwortungsvoll agiert oder jemanden dazu bringt, ein gegebenes Versprechen zu halten.

Entdeckung: Jedes Mal, wenn Ihr Charakter eine besondere Entdeckung macht oder jemanden dazu bringt, ein Geheimnis zu verraten, erhalten Sie einen Stilpunkt.

Gewinn: Ihnen steht ein Stilpunkt zu, wenn Ihr Charakter etwas besonders Wertvolles erlangt oder großen wirtschaftlichen Gewinn macht.

Ruhm: Sobald Ihr Charakter etwas Bemerkenswertes vollbringt oder seinen Ruf mehrt, haben Sie Anspruch auf einen Stilpunkt.



Stil

Jeder Charakter hat zu Spielbeginn drei Stilpunkte, die er dazu benutzen kann, bestimmte Würfelergebnisse zu beeinflussen. Eine Liste, was der Einsatz von Stilpunkten im Einzelnen bewirken kann, finden Sie auf der Rückseite der Beispielcharaktere.

Primäre Attribute

Jeder Charakter hat sechs primäre Attribute, die die Basis seiner Fähigkeiten und Fertigkeiten darstellen. Bei menschlichen Charakteren reichen die Werte dieser Attribute von 1 (schwach) bis 5 (hervorragend), wobei in Ausnahmefällen auch höhere Werte möglich sind.

Konstitution repräsentiert die Zähigkeit und die körperliche Widerstandskraft eines Charakters. Ein hoher Konstitutionswert ermöglicht es, mehr körperlichen Schaden hinzunehmen und länger ohne Nahrung und Flüssigkeit durchzuhalten, und er verringert die Wahrscheinlichkeit einer Erkrankung.

Geschicklichkeit misst die Reaktionsgeschwindigkeit und Beweglichkeit. Hohe Geschicklichkeit verbessert die Fähigkeiten im Umgang mit Schusswaffen, erleichtert es, Verletzungen zu vermeiden, und ermöglicht schnellere Reaktionen im Kampf.

Stärke ist ein Maß für Körperkraft. Ein Charakter mit hoher Stärke ist ein besserer Nahkämpfer (unter anderem weil er mehr Schaden erzeugt) und kann größere Lasten tragen.

Charisma repräsentiert die Ausstrahlung und das Auftreten. Ein hoher Charismawert macht den Charakter attraktiver und erleichtert soziale Interaktion.

Intelligenz ist ein Maß für das Wissen und den Intellekt eines Charakters sowie für seine Aufmerksamkeit. Hohe Intelligenz erleichtert das Anwenden von Wissens- und Handwerksfertigkeiten und erhöht die Reaktionsgeschwindigkeit im Kampf.

Willenskraft sagt etwas über den Mut und die Entschlossenheit eines Charakters aus. Charaktere mit hoher Willenskraft lassen sich nicht so schnell einschüchtern, weder von Personen noch von bedrohlichen Situationen. Sie sind nur schwer zu manipulieren und können höheren Schaden ertragen.

Sekundäre Attribute

Die sekundären Attribute eines Charakters sagen etwas über seine Größe, seine Laufgeschwindigkeit, Wahrnehmung und Kampffähigkeiten aus. Die meisten von ihnen werden jeweils aus zwei primären Attributen berechnet.

Größe entspricht der Körpergröße und dem Gewicht eines Charakters. Ein durchschnittlicher Mensch hat die Größe 0, ein Tyrannosaurus Rex Größe 4 und ein kleiner Affe Größe -2.

Bewegung (Stärke + Geschicklichkeit) misst, wie schnell ein Charakter sich fortbewegen kann. Pro Punkt Bewegung kann der Charakter in jeder Runde 5 Fuß (1,5 Meter) weit gehen.

Wahrnehmung (Intelligenz + Willenskraft) repräsentiert die Fähigkeit eines Charakters, zu bemerken, was in seiner Umgebung vor sich geht. Dazu gehört zum Beispiel auch das Entdecken von versteckten Gegnern (die also gerade ihre Heimlichkeits-Fertigkeit anwenden).

Initiative (Geschicklichkeit + Intelligenz) entscheidet darüber, wie schnell ein Charakter in gefährlichen und Kampfsituationen reagiert.

Abwehr (Konstitution + Geschicklichkeit - Größe) entspricht der Fähigkeit, Schaden zu ertragen oder zu vermeiden. Wie Sie an der Berechnung sehen, können große Charaktere leichter getroffen werden als kleine.

Betäubt (Konstitution) sagt etwas darüber aus, wie stark die Auswirkungen einer Kampfverletzung sind. Wenn ein Charakter durch einen einzelnen Angriff mehr Schaden hinnehmen muss, als sein Betäubtwert beträgt, ist er kurzzeitig orientierungslos und verliert seine nächste Handlung. Übersteigt der Schaden sogar den doppelten Betäubtwert, wird er für eine Minute pro zusätzlichem Schadenspunkt bewusstlos.

Gesundheit (Konstitution + Willenskraft + Größe) entscheidet darüber, wie viel Schaden (tödlichen oder nicht tödlichen) ein Charakter hinnehmen kann. Sobald die Gesundheit unter 0 sinkt, wird der Charakter bewusstlos, und ab einem Wert von -5 stirbt er.

Fertigkeiten

Jeder Spieler darf einige Fertigkeiten wählen, um die Stärken seines Charakters noch genauer zu definieren. Jede Fertigkeit ist einem primären Attribut zugeordnet, und die Summe aus Attribut und Fertigkeit ergibt den effektiven Fertigkeitwert. Zu jeder Fertigkeit gibt es einige Spezialisierungen, also Teilbereiche, in denen sich ein Charakter möglicherweise besonders gut auskennt. Der Erwerb einer solchen Spezialisierung verleiht einen Bonus auf die entsprechende Fertigkeit.

Die **Basis** einer Fertigkeit ergibt sich aus dem Wert des primären Attributes, dem diese Fertigkeit zugeordnet ist. Die **Stufen** sind die Punkte, die während der Charaktergenerierung erworben wurden, um diese Fertigkeit zu erhöhen, und der **Wert** ist die Summe aus Basis und Stufe, während der **Durchschnitt** die Hälfte des Wertes beträgt.

Talente

Talente verleihen besondere Fähigkeiten und ermöglichen Tricks, die einen Charakter einzigartig machen können. Durch manche Talente erhält ein Charakter einen Bonus bei der Verwendung bestimmter Fertigkeiten, während andere den Einsatz besonderer Aktionen ermöglichen. Die Auswirkungen der einzelnen Talente sind bei den Beispielcharakteren aufgelistet.

Ressourcen

Ressourcen können einen Charakter in Bereichen definieren, die nicht über Talente abgedeckt sind. Dies können Verbündete, besondere Reichtümer oder auch ein geheimer Unterschlupf sein.

Schwächen

Nicht jeder ist fehlerlos, und dies kann durch Schwächen dargestellt werden. Solche Unzulänglichkeiten beeinflussen die Fertigkeiten eines Charakters unter bestimmten Umständen, aber ihr Einsatz kann einem Spieler zusätzliche Stilpunkte einbringen.

Bewaffnung

Männer und Frauen kämpfen in der Regel nicht nur mit den Fäusten, sondern mit unterschiedlichen Waffen, vor allem wenn der Gegner nicht leicht zu überwinden ist. Jede Waffe erhöht den Wert einer passenden Fertigkeit (Waffenlos, Bewaffnet oder Schusswaffen).



Wert ist der Bonus, um den eine Waffe die entsprechende Fertigkeit erhöht. Unter dem Eintrag **Größe** ist eine Modifikation auf die Kampffertigkeit genannt, die aus der Größe des Charakters resultiert: Liegt sie über 0, dann sinkt die Kampffertigkeit, während ein negativer Wert einen Zuschlag auf die Kampffertigkeit mit sich bringt. **Angriff** ist der Wert in der Kampffertigkeit, nachdem alle Boni und Abzüge eingerechnet wurden, und **Durchschnitt** ist die Hälfte davon.

Regeln

Hollow World Expeditions verwendet die Regeln von *Ubiquity*, einem Rollenspielsystem, das für schnelles, cineamatisches Spiel ausgelegt ist. In diesem Heft finden Sie nur die wichtigsten Regeln, die aber vollständig ausreichen, um dieses Abenteuer zu spielen. Um Ihnen den Umgang mit den Regeln zu erleichtern, haben wir auf der Rückseite der Beispielcharaktere eine Liste mit Kampfaktionen und Stilpunkt-Kosten abgedruckt.

Würfel

Das erste, was Sie über das Ubiquity-System wissen müssen, ist seine Art, mit Würfeln umzugehen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen ist es bei Ubiquity egal, was für Würfel Sie verwenden, Hauptsache, sie haben eine gerade Anzahl von Seiten. Wenn Sie eine Attributs- oder Fertigungsprobe ablegen müssen, würfeln Sie mit der entsprechenden Anzahl an Würfeln und zählen, wie viele Würfel eine gerade Zahl zeigen. Das Ergebnis ist die Zahl der Erfolge, die Sie in der Probe erzielt haben. Würfel mit einer ungeraden Zahl werden ignoriert.

Beispiel: Sie würfeln mit sieben Würfeln und erhalten folgende Ergebnisse: 1, 4, 5, 7, 8, 8 und 11. Damit haben Sie drei Erfolge erzielt: 4, 8 und 8.

Proben

Wenn Sie eine Probe ablegen sollen, verwenden Sie dafür also so viele Würfel, wie der entsprechende Fertigungs- oder Attributwert beträgt, und zählen die Erfolge. Wenn Sie mindestens so viele Erfolge haben, wie die Erfolgsschwelle der Probe beträgt, ist die Probe bestanden. Benutzte Ausrüstung (Werkzeug, Waffen ...) kann die Zahl der benutzten Würfel nach oben oder unten verändern.

Automatischen Erfolg beanspruchen

Wenn der Durchschnitt in einer Fertigkeit mindestens so hoch ist wie die Erfolgsschwelle einer Probe, kann der Spieler auf das Würfeln verzichten und stattdessen einen automatischen Erfolg beanspruchen. Dies ist nicht während eines Kampfes oder in anderen Situationen möglich, in denen der Charakter unter Stress steht (der Spielleiter entscheidet, wann dies der Fall ist). Nur der Spielleiter darf auch im Kampf den Durchschnitt für seine Nichtspieler-Charaktere verwenden, um damit den Ablauf eines Kampfes zu beschleunigen.

Kampfregeln

Initiative: Jeder Spieler würfelt mit so vielen Würfeln, wie sein Initiativwert beträgt, und zählt die Erfolge. Der Spielleiter verfährt für jede Gruppe seiner Nichtspieler-Charaktere ebenso. Wenn die Spieler zum Beispiel gerade eine Gruppe Nazis angreifen, ermittelt der Spielleiter die Initiative für alle Nazis gemeinsam. Wer die meisten Erfolge hat, handelt zuerst. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler (oder die Nichtspielergruppe) mit dem höheren Initiativwert; sollte auch der gleich sein, kommt der Charakter mit dem höheren Geschicklichkeitswert zuerst.

Aktionen: In jeder Runde kann ein Charakter genau eine Angriffsaktion und eine Bewegungsaktion ausführen, dazu aber so viele Verteidigungsaktionen, wie er benötigt. Eine Liste möglicher Angriffsaktionen finden Sie auf der Rückseite der Beispielcharaktere. Jeder Charakter führt seine Angriffs- und Bewegungsaktionen aus, sobald er laut Initiative an der Reihe ist. Als Bewegungsaktion gilt das Zurücklegen einer Distanz, die den eigenen Bewegungswert mal 1,5 Meter nicht übersteigt.

Angriff: Um anzugreifen, wählt der Spieler eine der Waffen, die auf seinem Charakterbogen aufgeführt sind (in diesem Fall gelten natürliche Angriffe wie Schläge und Bisse als Waffen), und würfelt mit so vielen Würfeln, wie der entsprechende Angriffswert beträgt. Zur Vereinfachung wurden die Modifikationen durch Waffen und Ausrüstung überall schon in die Angriffswerte eingerechnet.

Abwehr: Der Angegriffene würfelt mit einer Zahl von Würfeln, die seinem Abwehrwert entspricht (auch hier wurde der endgültige Wert schon berechnet), und ermittelt die Anzahl der Erfolge. Wenn der Angreifer mehr Erfolge erzielt als der Angegriffene, erleidet letzterer für jeden zusätzlichen Erfolg einen Punkt Schaden. Reichen die Erfolge des Angreifers nicht, dann hat er daneben geschlagen oder sein Angriff hat nicht gut genug getroffen, um Schaden zu verursachen.

Schaden: Es gibt zwei Arten von Schaden: tödlichen (T) und nicht tödlichen (N). Sobald ein Charakter so viel (tödlichen oder nicht tödlichen) Schaden erlitten hat, dass seine Gesundheit unter 0 sinkt, ist er außer Gefecht. Hat er sogar so viel tödlichen Schaden erlitten, dass seine Gesundheit die Grenze von -5 erreicht oder überschreitet, stirbt er. Zur Vereinfachung gilt in diesem Abenteuer jeder Nichtspielercharakter, dessen Gesundheit auf 0 sinkt, als tot.

Heilen: Erste Hilfe beseitigt einen Punkt nicht tödlichen Schaden pro erzieltm Erfolg in einer Probe auf die Medizinfertigkeit. Sobald der nicht tödliche Schaden vollständig geheilt ist, verwandeln weitere Erfolge jeweils einen Punkt tödlichen Schaden in nicht tödlichen Schaden.



⊕ GESTRANDET IN DER HOHLWELT



Das folgende Abenteuer ist ein kurzes One-Shot-Abenteuer, mit dem neue Spieler die *Hollow World Expeditions* und das Ubiquity-System kennenlernen können. Es kann aber auch als Einstieg in eine längere Kampagne benutzt werden – in diesem Fall können Sie die vorgeschlagenen Beispielcharaktere verwenden, aber auch eigene entwerfen.

Die Handlung

Eine Forschergruppe findet sich an einem eigenartigen Ort wieder, an dem sie von Urzeit-Monstern angegriffen werden. Die Charaktere beginnen das Abenteuer als verirrte Reisende, werden dann aber zu heldenhaften Rettern eines Eingeborenendorfes, das gerade von Nazi-Schurken überfallen wird.

Der Einstieg

Um den Anfang zu beschleunigen, beginnt das Abenteuer bereits im Inneren der Hohlwelt. Wenn Sie möchten, können Sie natürlich die Ereignisse, die die Charaktere hergeführt haben, mit ihnen ausspielen (siehe Kasten), aber das ist nicht zwingend notwendig. Wenn Sie das Abenteuer so beginnen, wie hier vorgeschlagen, können Sie den Hintergrund der Spielercharaktere im Lauf des Spiels noch weiter ausbauen oder auch ganz auf solche Details verzichten.

Was bisher geschah

Die Charaktere haben den Hochseedampfer *S.S. Endeavour* gechartert, um sich zu der mexikanischen Yucatan-Halbinsel bringen zu lassen, wo sie einen verschollenen Maya-Tempel suchen wollen, um seine Geheimnisse zu entschlüsseln und große Schätze zu finden. Unterwegs geriet das Schiff in einen schweren Sturm mit so heftigem Wellengang, dass Besatzung und Passagiere sich an der Reling festbanden, um nicht über Bord gespült zu werden. Von Wind, Regen und Dünung herumgewirbelt bis tief in die Nacht, verlor schließlich jeder an Bord der *Endeavour* das Bewusstsein.

Ein unsanftes Erwachen

Als die Charaktere zu sich kommen, sind sie immer noch an der Reling festgebunden. Inzwischen steht eine brütende Mittagssonne am Himmel. Das letzte, an das sie sich erinnern, ist der schwere Sturm, der das Schiff so gnadenlos herumwirbelte, dass sie um ihr Leben fürchten mussten. Doch bevor sie ihre Gedanken sammeln können, ertönt ein gellender Schrei: Ein langer Schlangenhals erscheint neben dem Schiff, beugt sich über das Deck und verschlingt einen Matrosen, wobei seine gewaltigen Zähne alle Seile, mit denen der Mann festgebunden war, mühelos durchtrennen. Das Schiff wird von einem Plesiosaurus angegriffen, einem Monster aus der Urzeit!

Das Ungeheuer taucht wieder ab, so dass die Charaktere nun Gelegenheit haben, sich problemlos loszubinden und ihre Waffen zu ergreifen, die zum Glück in Reichweite sind. Anschließend können sie der Besatzung aus ihren Fesseln helfen, doch schon wenig später ertönt plötzlich ein lauter echsischer Schrei: Das Ungeheuer ist zurück! Es versucht, einen weiteren Matrosen zu erhaschen, doch dieses Mal sind die Charaktere vorbereitet, um das Schiff zu verteidigen.

Wie sie gegen das hungrige Reptil vorgehen wollen, bleibt ihnen überlassen. Die übrige Besatzung hat mittlerweile zu Haken und anderen improvisierten Waffen gegriffen, doch ihre Angriffe verfehlen das Ungeheuer oder prallen an seiner dicken Schuppenhaut ab.



Der Plesiosaurus greift immer wieder die Besatzung an, um weitere Opfer zwischen seinen dolchartigen Zähnen verschwinden zu lassen. Benutzen Sie die folgenden Werte für den Saurier:

Plesiosaurus

Archetyp: Tier		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 (6)*		Abwehr: 8		
Wahrnehmung: 6		Betäubung: 8		
Fertigkeiten	Basis	Stufe	Wert	(Durchschnitt)
Heimlichkeit	4	4	4**	(2)
Überleben	0	4	6	(3)
Waffenlos	8	2	12	(6)
Talente				
Aufmerksamkeit 1 (Wahrnehmung +2)				
Begabung (Waffenlos +2)				
Begabung (Überleben +2)				
Ressourcen				
keine				
Schwächen				
Tier (Der Charakter kann nicht sprechen oder Werkzeuge benutzen.)				
Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Biss	6 T	-4	14 T	(7) T
Flosse	4 N	-4	12 N	(6) N

* Der Plesiosaurus benutzt im Wasser seinen vollen Bewegungswert, auf dem Land nur die Hälfte davon.

** Er erleidet einen Abzug von 4 Punkten auf Heimlichkeitsproben wegen seiner Größe.

Sobald die Charaktere dem Saurier mindestens acht Punkte Schaden zugefügt haben, zieht er sich zurück und verschwindet unter der Wasseroberfläche. Damit ist die Gefahr allerdings noch nicht gebannt, denn das Schiff neigt sich plötzlich zur Seite, als sei es auf Grund gelaufen. In Wirklichkeit hat der Plesiosaurus es von unten gerammt, um dadurch einige der leckeren Menschen über Bord zu befördern. Der Stoß ist so kraftvoll, dass das Schiff in bedrohliche Schräglage gerät. Verlangen Sie von allen Charakteren eine Geschicklichkeitsprobe mit Erfolgsschwelle 1, damit sie auf den Beinen bleiben, bis das Schiff sich von selbst wieder aufrichtet.

Zwei Matrosen verlieren den Halt und schlittern schreiend ins Wasser. Sofort taucht der Plesiosaurus wieder auf und schnappt nach ihnen. Das riesige Reptil wird in jeder Runde einen Matrosen verschlingen, bis die Charaktere es schaffen, es zu töten. Sobald es besiegt ist, kippt es zur Seite und versinkt in den Fluten, nur eine große Blutlache auf der Wasseroberfläche zeugt noch von seiner Anwesenheit.

Schadensbericht

Dort, wo der Plesiosaurus das Schiff gerammt hat, steigt dicker, schwarzer Rauch auf. Der Stoß hat den Rumpf beschädigt, und die Besatzung meldet Wassereintrich. Obwohl die Lenzpumpen auf voller Kraft laufen, steigt das Wasser stetig. Wenn die Charaktere zur Brücke laufen, finden sie dort Kapitän Redgrave, der verzweifelt versucht, das Schiff unter Kontrolle zu bekommen.

“Gott sei Dank sind Sie hier”, sagt er. “Jemand muss ans Funkgerät und einen Notruf abgeben. Ich würde es ja selbst tun, aber ich habe im Moment einfach zu viel um die Ohren.”

Jeder Charakter, der das Funkgerät benutzen möchte, kann sehr schnell feststellen, dass er nur statisches Rauschen empfängt.

“Sehr merkwürdig”, stellt der Kapitän fest. “Vielleicht hat das Ding im Sturm was abbekommen. Wenn wir über Funk keine Hilfe rufen können, müssen wir uns halt selbst helfen! Schauen Sie sich mal um, ob irgendwo Land in Sicht ist, damit wir das Schiff in Ruhe reparieren können.”

Ein kurzer Blick den Horizont entlang zeigt keine Spur von Land, aber ein Charakter, dem eine Wahrnehmungsprobe mit Erfolgsschwelle 3 gelingt, kann in großer Entfernung einen schwachen Dunstschleier erkennen: Dort muss es Land geben!

Ohne Probe sind jedoch zwei große Schemen zu erkennen, die hinter dem Schiffsheck langsam ihre großen Kreise ziehen. Das Blut im Wasser hat zwei weitere Plesiosaurier angelockt, die nun in aller Ruhe darauf warten, dass das Schiff sinkt.

Wenn ein Charakter die Insel entdeckt hat, gibt Kapitän das Kommando “Volle Kraft voraus!” und steuert die *Endavour* in die betreffende Richtung. Dicker Rauch steigt aus dem Riss im Rumpf, und ein beunruhigendes Knirschen ist aus dem Maschinenraum zu hören. Das Schiff nimmt Fahrt auf, aber nicht so viel, wie die Charaktere gerne hätten, und noch dazu scheint es bald wieder an Tempo zu verlieren.

Schiffbruch im Paradies

Wenn einer der Charaktere herausfinden will, in welche Himmelsrichtung sich das Schiff bewegt, wird er feststellen, dass die Kompassnadel wild kreiselt. Das ist außerordentlich unüblich und könnte die Charaktere auf den Gedanken kommen lassen, dass es einen anderen Grund haben könnte, warum das Funkgerät keine sinnvollen Signale empfängt. Irgendwann können sie auch feststellen, dass die Sonne immer noch im Zenit steht, obwohl schon einige Zeit seit ihrem Erwachen vergangen ist: Sie scheint sich nicht zu bewegen. Die Plesiosaurier verfolgen das Schiff weiterhin.

Als der Dampfer sich der Insel nähert, können die Passagiere weitere Einzelheiten erkennen. Üppiger tropischer Wald wächst auf flachen Hügeln, während der Strand mit weißem Sand bedeckt ist – ideal, um das Schiff dort in ruhige Gewässer zu bringen. Doch die Erleichterung währt nur kurz, denn plötzlich wird das Schiff wieder von einem Schlag erschüttert, der diesmal auch die Charaktere und Kapitän Redgrave von den Beinen holt: Die Plesiosaurier haben die Geduld verloren und versuchen, den Untergang des Schiffes zu beschleunigen. Diese Attacke war erheblich wirkungsvoller als die frühere, und das Heck des Schiffes beginnt in den Fluten zu versinken. Es wird nicht lange dauern, bis das gesamte Schiff untergeht, was die Besatzung der Gnade der Seeungeheuer überantworten würde.

„Nehmen Sie sich zwei von den Matrosen und begeben Sie sich in eines der Rettungsboote“, befiehlt Kapitän Redgrave. „Ich werde mit den anderen in das andere Boot steigen. Sieht so aus, als müssten wir an Land rudern.“

Das Boot der Helden wird zuerst zu Wasser gelassen, so dass es einen kleinen Vorsprung vor dem zweiten hat. Bevor die Helden etwas tun können, greift einer der Plesiosaurier das hintere Boot aus der Tiefe heraus an und wirft es um, sodass alle Insassen in das aufgewühlte Wasser stürzen. Den Charakteren bleibt nicht anderes übrig, als voller Schrecken mitanzusehen, wie der Saurier einen Mann nach dem anderen aus dem Wasser fischt und verschlingt.

Die geheimnisvolle Insel

Wenn die Charaktere mit aller Kraft rudern, erreichen sie den Strand, bevor der zweite Plesiosaurier sie einholt. Jenseits des Strandes beginnt Dschungel – ein toller Ort, um sich zu verstecken. Der Saurier kriecht schwerfällig hinter den Charakteren her, aber nachdem er ein paarmal seinen langen Hals zwischen die Bäume gestreckt hat, ohne einen Menschen zu erwischen, gibt er auf und verzieht sich zurück ins Wasser. Die Gruppe scheint in Sicherheit zu sein ... vorerst.

Da der Strand vom Plesiosaurus belagert wird, werden die Charaktere wohl früher oder später weiter ins Innere der Insel ziehen. Sobald sie etwas tiefer in den Dschungel vorgezogen sind, finden sie einen breiten Pfad. Jeder Spieler, dem eine Überleben-Probe mit Erfolgsschwelle 2 gelingt, erkennt hier menschliche Fußspuren, die weiter ins Innere der Insel führen. Wer eine Wahrnehmungsprobe (Erfolgsschwelle 3) schafft, entdeckt eine schmale Rauchsäule oberhalb der Baumwipfel – ein sicheres Zeichen für eine menschliche Siedlung.

Gejagte Jäger

Als sich die Charaktere der Rauchsäule nähern, werden sie zunächst nicht bemerken, dass sie schon wieder die Aufmerksamkeit von gefährlichen Raubtieren auf sich gezogen haben. Vier Velociraptoren folgen ihnen heimlich, denn diese Saurier halten sie für leichte Beute. Die Raptoren werden die Charaktere überraschen, außer einem der Spieler gelingt eine Wahrnehmungsprobe mit Erfolgsschwelle 3.

Unabhängig davon, ob sie entdeckt wurden oder nicht, greifen die Velociraptoren schließlich aus dem dichten Dschungel heraus an und attackieren zuerst die beiden Matrosen. Wenn sie die Gruppe überraschen, machen sie kurzen Prozess mit den beiden Opfern, bevor irgendeiner der Charaktere reagieren kann. Wenn die Charaktere den Hinterhalt bemerkt haben, können sie schon in der ersten Runde agieren. Dennoch sollten die beiden Matrosen nicht lange überleben, damit die Charaktere ihrerseits die Saurier besiegen können.

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:		
Wahrnehmung: 6		Betäubung: 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.)				
Ressourcen				
keine				
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

Sobald die Charaktere die vier Velociraptoren überwunden haben, können sie ihre Wunden versorgen und den toten Matrosen die letzte Ehre erweisen, bevor sie weiter dem Pfad folgen.

Ruinen

Als die Charaktere sich der Quelle des Rauchs nähern, hören sie plötzlich automatisches Waffenfeuer. Auf die kurzen Salven folgen einige Kommandos in deutscher Sprache. Die Quelle dieser Geräusche kann nicht weit entfernt sein, irgendwo hinter den Bäumen, die am Rand des Pfades stehen. Die Charaktere können ohne Probleme in den dichten Dschungel eindringen und sich dem Ursprung des Lärms unbemerkt nähern.

Nach kurzer Zeit erreichen sie so eine hohe Mauer. Sie sieht sehr alt aus, ist aber in gutem Zustand. Zwar ist sie zu hoch, um darüber hinweg zu schauen, aber nicht weit entfernt ist ein Stück der Mauer eingebrochen. Von dort aus sollte man auf die andere Seite spähen können.

Jenseits der Mauer können die Helden zahlreiche Ruinen erkennen, die sich bis zu einer großen Lagune hinziehen. Dort im Wasser liegt ein deutsches U-Boot, an dessen Kommandoturm eine eigenartige Schüssel befestigt ist, die auf den Himmel ausgerichtet ist.

Zwischen den Ruinen verteilt stehen einige, zumeist kleine, primitive Hütten. Es wirkt so, als würden diejenigen, die heute hier leben, sich erst angesiedelt haben, als die alten Steinbauten schon längst verfallen waren.

Ein Nazi-Offizier beugt sich über einen kleinen Tisch vor einer der größeren Hütten und blickt auf eine zerrissene Karte. Auf der gegenüberliegenden Seite der Ruinenstadt haben die Nazis einen behelfsmäßigen Verschlagenterritorium errichtet, in dem Eingeborene eingesperrt sind. Das Bemerkenswerte daran ist das Aussehen dieser Eingeborenen: Obwohl sie sich bewegen wie Menschen, haben sie das Äußere von Affen. Ihre stämmigen Körper sind von kurzem, dunklen Pelz bedeckt, der nur ihre leicht fliehenden Affengesichter und ihre menschlichen Hände freilässt. Weiter vorne beaufsichtigen weitere Nazis einige Affenmenschen, während diese Geröll aus einer der größeren Ruinen räumen.

Warum die Nazis in dieses Dorf gekommen sind und seine Bewohner versklavt haben, ist nicht zu erkennen, aber ein Spieler, dem eine Linguistik-Probe mit der Erfolgsschwelle 2 gelingt, kann verstehen, wie der Nazi-Offizier einen seiner Untergebenen fragt, wie lange es noch dauert, bis das „Wetterkontrollgerät“ repariert ist.

Während die Charaktere die Szenerie beobachten, stolpert einer der Affenmenschen beim Schleppen von schweren Steinen und stürzt, wobei seine Last zu Boden fällt. Der Offizier geht zu ihm hinüber, zerrt ihn auf die Beine und schlägt ihn mit seinem Lederhandschuh ins Gesicht – woraufhin die anderen Affenmenschen ihre Arbeit unterbrechen. Der Nazi befiehlt ihnen mit schneidigem Ton, gefälligst weiterzuarbeiten, und kehrt dann zu dem Tisch mit der zerrissenen Karte zurück.

Feind meines Feindes

Spätestens jetzt sollte klar sein, dass die Nazis die Affenmenschen misshandeln und sie für ihre eigenen Zwecke missbrauchen. Es bleibt den Charakteren überlassen, die Schurken zu stoppen, aber es sind zu viele für einen frontalen Angriff: insgesamt 12. Sie sollten sich also einen guten Plan zurechtlegen, um die Nazis zu überwinden. Sollten die Spieler Schwierigkeiten haben, eine Strategie zu entwickeln, können Sie folgende Vorschläge machen.

—**Die Gefangenen befreien:** Während die arbeitenden Affenmenschen sehr scharf bewacht werden, um jedes Anzeichen für einen Aufstand sofort zu unterdrücken, stehen nur zwei Nazis bei dem Verschlag auf der anderen Seite. Wenn die Charaktere diese beiden unschädlich machen und die Gefangenen befreien, können diese helfen, mit den anderen Nazis fertig zu werden.

—**Ein Ablenkungsmanöver:** Die Nazis sind so sehr darauf konzentriert, die Affenmenschen zu unterdrücken, dass sie kaum darauf achten, was außerhalb der Ruinenstadt vor sich geht. Sollten die Helden dort ein Ablenkungsmanöver starten, können sie einige Nazis nach draußen locken und überwältigen, oder sie schleichen sich in das Dorf und überwinden diejenigen, die zurückgeblieben sind.

Die arbeitenden Affenmenschen werden zunächst zögern, wenn die Charaktere ihren Angriff starten, aber sobald der erste Nazi zu Boden geht, ergreifen sie das Nächste, das ihnen in die Hände fällt (einen dicken Stock, große Steine etc.), und wenden sich gegen ihre Wächter. Die Nazis versuchen, die Charaktere und Affenmenschen mit ihren Waffen



auf Abstand zu halten, die Affenmenschen jedoch wollen so schnell wie möglich in den Nahkampf gehen, wobei sie von Deckung zu Deckung springen, um an ihre Feinde heranzukommen.

Nazi-Soldat

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		Betäubt: 2		
Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Einschüchtern	2	2	4	(2)
Nahkampf	2	2	4	(2)
Schusswaffen	2	2	4	(2)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Waffenlos	2	2	4	(2)
Talente				
Automatisches Feuer 1 (Automatisches Feuer +1)				
Ressourcen				
keine				
Schwächen				
Vorurteile (+1 Stilpunkt, sobald er jemanden dazu bringt, das zu hassen, was er selbst hasst.)				
Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
MP38 SMG	4 T*	0	8 T	(4) T
Luger P08	2 T	0	6 T	(3) T
Schlag	0 N	0	4 N	(2) N
* Feuerstoß				

Affenmensch

Archetyp: Tiermensch		Motivation: Überleben		
Stil: 0		Gesundheit: 6		
Primäre Attribute				
Konstitution: 2		Charisma: 1		
Geschicklichkeit: 3		Intelligenz: 1		
Stärke: 2		Willenskraft: 3		
Sekundäre Attribute				
Größe: 0		Initiative: 4		
Bewegung: 5 (10)*		Abwehr: 5		
Wahrnehmung: 4		Betäubt: 2		
Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Heimlichkeit	3	1	4	(2)
Nahkampf	2	2	4	(2)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Überleben	1	3	4	(2)
Waffenlos	2	2	4	(2)
Talente				
* Klettern (Doppelte Bewegung, wenn sie klettern.)				
Ressourcen				
keine				
Schwächen				
Primitiv (-2 bei allen Proben, die mit Technik zu tun haben)				
Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Keule	0 T	0	6 T	(3) T
Schlag	0 N	0	4 N	(2) N

Massenkampf

Es kann schnell langweilig für die Spieler werden, wenn der Spielleiter lange Zeit damit verbringt, alle Proben für die am Kampf beteiligten Nichtspieler-Charaktere auszuwürfeln. Um diese Angelegenheit zu erleichtern und vor allem deutlich zu beschleunigen, ist es möglich, anstelle der Würfelwürfe für alle Nichtspieler-Charaktere nur jeweils den Durchschnitt zu bewerten. Das macht diese im Kampf zwar zu einer nicht unterscheidbaren Gruppe von Personen, aber es verhindert immerhin, dass ein Charakter plötzlich stirbt, nur weil der Spieler schlecht gewürfelt hat, der Spielleiter aber im gleichen Moment viel Würfelglück hat. Alternativ kann der Spielleiter aber auch den Spielern die Aufgabe übertragen, für befreundete Nichtspieler-Charaktere zu würfeln. So übernehmen die Spieler eine wichtigere Aufgabe in der Schlacht und bleiben bei der Sache, auch wenn ihr Charakter gerade nicht an der Reihe ist.

das Dorf von den "Nah-tzies" befreit haben, die sie gezwungen haben, in den Ruinen nach Schmuck und Schätzen zu suchen.

Um ihre Retter zu ehren, richten die Affenmenschen ein rauschendes Fest aus. Im Lauf des Festessens beantwortet der Häuptling Fragen über diese Welt, so gut er eben kann. Er weiß jedoch nicht viel über das Land jenseits dieser Insel und kann auch nicht sagen, warum die Sonne immer im Zenit steht, aber er kann den Helden von einer Gruppe freundlicher Händler erzählen, die in einem großen Dorf mit Namen Blood Bay wohnen. Diese können ihnen vielleicht weiterhelfen.

Wohin jetzt?

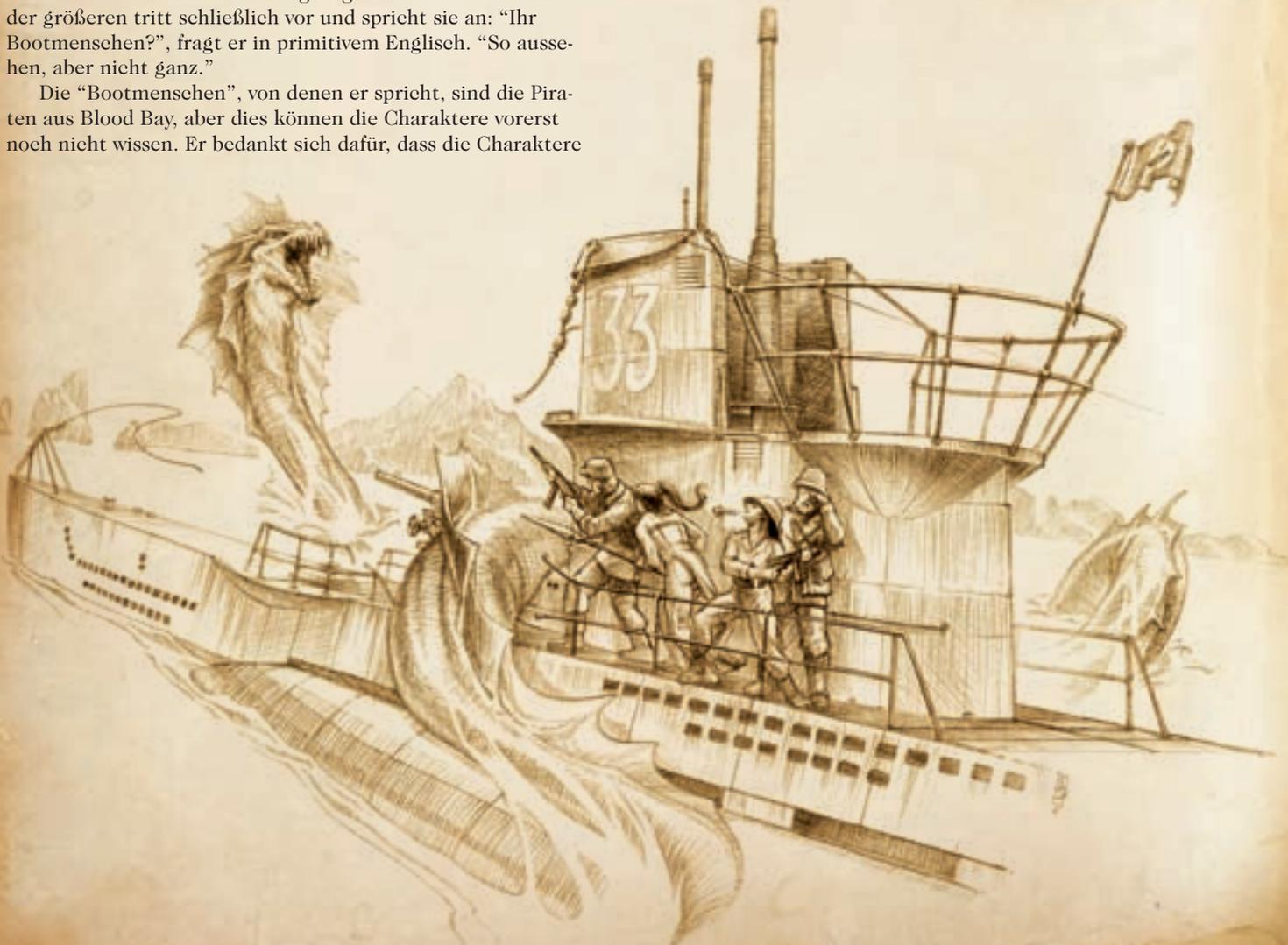
Wenn die Charaktere sich erholt haben und wieder aufbrechen wollen, werden sie feststellen, dass das deutsche U-Boot voll einsatzfähig ist, nur das "Wetterkontrollgerät" funktioniert nicht. Da ihr eigenes Schiff von den Plesiosauriern versenkt wurde, bietet ihnen das U-Boot eine gute Ausweichmöglichkeit. Wohin die Charaktere von hier aus wollen, bleibt ihnen überlassen. Sie können dem Tipp der Affenmensch folgen und die Händler in Blood Bay aufsuchen (bei denen es sich in Wirklichkeit um Piraten handelt). Sie können aber auch erst einmal diese Insel genauer erforschen, und vielleicht begegnen sie auch noch anderen Eingeborenenstämmen, die irgendwo zwischen den Ruinen leben. Wenn sie es schaffen, das Wetterkontrollgerät in Gang zu bringen, können sie einen Sturm entstehen lassen wie den, der sie hergebracht hat, und sich von diesem Unwetter nach Hause bringen lassen. Wie auch immer die Spieler entscheiden, es gibt noch viele Mysterien der Hohlwelten zu entdecken ...

Neue Freunde

Sobald die Nazis besiegt und die Affenmenschen befreit sind, endet dieses Abenteuer. Gestalten Sie die Abschlusszene so kurz oder so ausführlich, wie Sie und Ihre Spieler Spaß daran haben. Auf diese Weise können Sie die Spieler schon auf eine Fortsetzung des Abenteuers einstimmen oder aber das Abenteuer mit einem Erfolgserlebnis enden lassen.

Die Affenmenschen versammeln sich um die Charaktere und betrachten ihre Retter neugierig von allen Seiten. Einer der größeren tritt schließlich vor und spricht sie an: "Ihr Bootmenschen?", fragt er in primitivem Englisch. "So aussehen, aber nicht ganz."

Die "Bootmenschen", von denen er spricht, sind die Piraten aus Blood Bay, aber dies können die Charaktere vorerst noch nicht wissen. Er bedankt sich dafür, dass die Charaktere



Großwildjäger

Archetyp: Jäger

Motivation: Ruhm

Stil: 3

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 2

Geschicklichkeit: 4

Intelligenz: 2

Stärke: 2

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 6

Bewegung: 6

Abwehr: 6

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Heimlichkeit	4	2	6	(3)
Nahkampf	2	2	4	(2)
Raufen	2	2	4	(2)
Schusswaffen	4	3	9	(4+)
Gewehre			10	(5)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Überleben	2	3	5	(2+)
Spuren lesen			6	(3)

Talente

Genauigkeit 1 (reduziert den Malus für einen gezielten Schuss)
Begabung (+2 auf den Schusswaffenwert)

Ressourcen

keine

Schwächen

Zu selbstsicher (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter sich Hals über Kopf in eine gefährliche Situation stürzt)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
.405 Winchester Gewehr	4 T	0	14 T	(7) T
.455 Webley Revolver	3 T	0	12 T	(6) T
Jagdmesser	1 T	0	5 T	(2+) T
Schlag	0 N	0	4 N	(2) N



Hollow Earth Expedition: Kampfaktionen und Tipps zu Stilpunkten

Kampfmanöver

Die folgenden Aktionen können im Kampf anstelle des normalen Angriffs eingesetzt werden. Allerdings ist diese Liste nicht vollständig – im Grundregelwerk *Hollow Earth Expedition* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Manöver	Nachteil	Vorteil
Aufstehen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter erhebt sich aus liegender Position.
Autofeuer (Dauerfeuer)	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Schusswaffen-Angriffe +3 in dieser Runde
Autofeuer (Feuerstoß)	–	Schusswaffen-Angriffe +1 in dieser Runde
Gezielter Schuss (verletzbar Stelle)	Der Angriff wird um den Abwehrwert des Gegners erschwert.	Jeder erwürfelte Erfolg erzeugt automatisch 1 Punkt Schaden.
Rennen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	In dieser Runde können zwei Bewegungsaktionen ausgeführt werden.
Sturmangriff	Vor dem Angriff muss eine Bewegungsaktion ausgeführt werden. Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Waffenloser oder Nahkampf-Angriff +2 in dieser Runde
Volle Abwehr	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Abwehrwert +4 in dieser Runde
Voller Angriff	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Angriff +2 in dieser Runde
Waffe bereitmachen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter zieht eine Waffe, die in der nächsten Runde eingesetzt werden kann.
Zielen	In dieser Runde können keine Angriffs- oder Bewegungsaktionen ausgeführt werden, der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Schusswaffen +2 in der nächsten Runde

Stilpunkte

Stilpunkte können dazu benutzt werden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu steigern, wenn der Spieler glaubt, dass der aktuelle Wert nicht ausreicht. Man kann mit Stilpunkten auch andere Spielercharaktere unterstützen. Folgende Vorteile können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten erkaufte werden:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Talent steigern	2	Die Stufe eines nicht einzigartigen Talentes wird um 1 angehoben.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Biologe

Archetyp: Wissenschaftler

Motivation: Wahrheit

Stil: 3

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3

Charisma: 2(3)*

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 3

Stärke: 3

Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 5

Bewegung: 5

Abwehr: 5

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Biologie	3	5	8	(4)
Empathie	3	2	5	(2+)
Körpersprache			6	(3)
Medizin	3	2	5	(2+)
Tiermedizin			6	(3)
Sportlichkeit	3	3	6	(3)
Überleben	3	2	5	(2+)
Spuren lesen			6	(3)
Umgang mit Tieren	3*	3	6	(3)

Talente

* Tierlieb 1 (+1 Charisma wenn der Charakter sich mit Tieren beschäftigt)

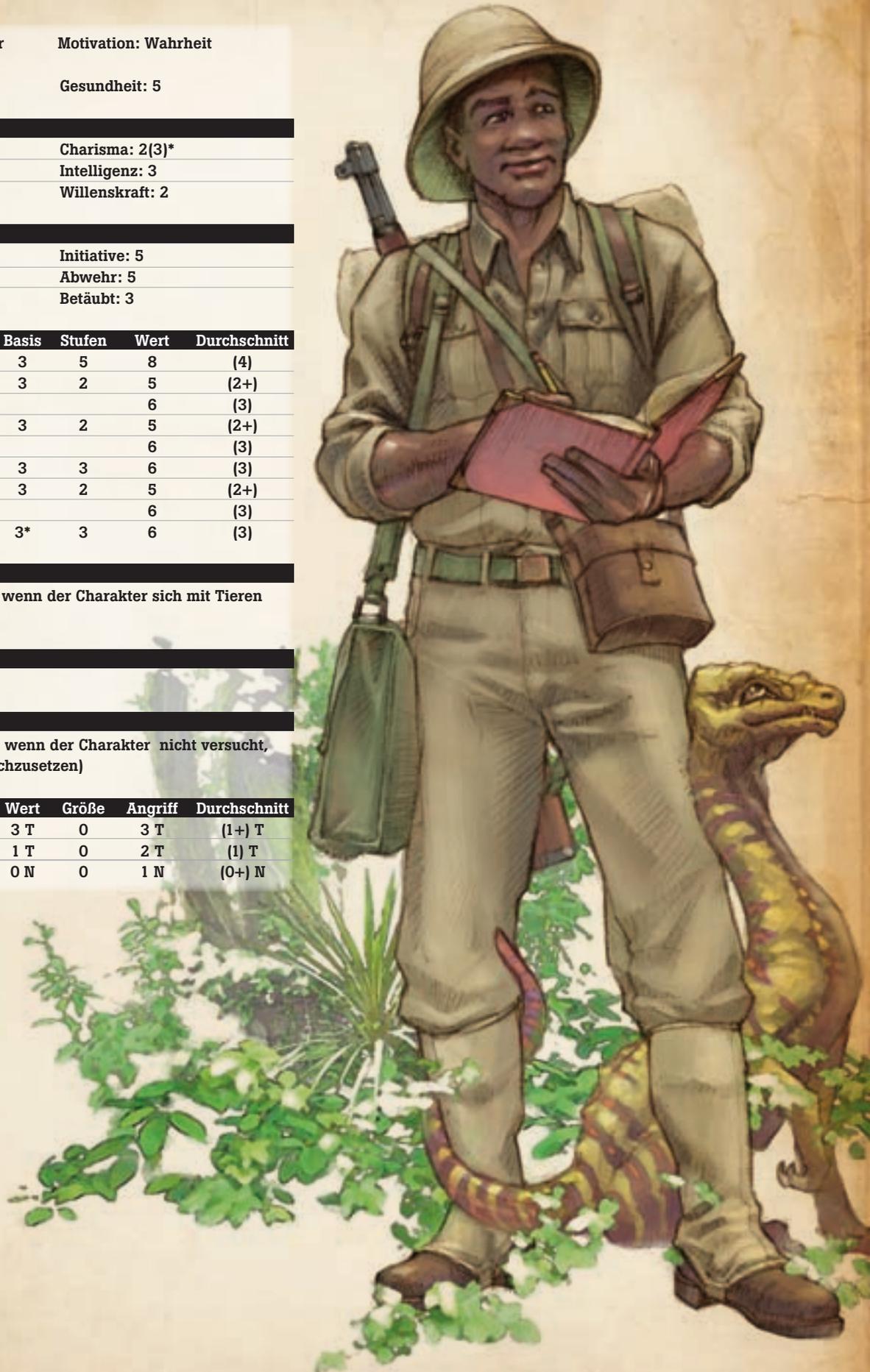
Ressourcen

keine

Schwächen

Schüchtern (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter nicht versucht, sich gegen jemanden durchzusetzen)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Winchester Gewehr	3 T	0	3 T	(1+) T
Messer	1 T	0	2 T	(1) T
Schlag	0 N	0	1 N	(0+) N



Hollow Earth Expedition: Kampfaktionen und Tipps zu Stilpunkten

Kampfmanöver

Die folgenden Aktionen können im Kampf anstelle des normalen Angriffs eingesetzt werden. Allerdings ist diese Liste nicht vollständig – im Grundregelwerk *Hollow Earth Expedition* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Manöver	Nachteil	Vorteil
Aufstehen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter erhebt sich aus liegender Position.
Autofeuer (Dauerfeuer)	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Schusswaffen-Angriffe +3 in dieser Runde
Autofeuer (Feuerstoß)	–	Schusswaffen-Angriffe +1 in dieser Runde
Gezielter Schuss (verletzbar Stelle)	Der Angriff wird um den Abwehrwert des Gegners erschwert.	Jeder erwürfelte Erfolg erzeugt automatisch 1 Punkt Schaden.
Rennen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	In dieser Runde können zwei Bewegungsaktionen ausgeführt werden.
Sturmangriff	Vor dem Angriff muss eine Bewegungsaktion ausgeführt werden. Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Waffenloser oder Nahkampf-Angriff +2 in dieser Runde
Volle Abwehr	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Abwehrwert +4 in dieser Runde
Voller Angriff	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Angriff +2 in dieser Runde
Waffe bereitmachen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter zieht eine Waffe, die in der nächsten Runde eingesetzt werden kann.
Zielen	In dieser Runde können keine Angriffs- oder Bewegungsaktionen ausgeführt werden, der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Schusswaffen +2 in der nächsten Runde

Stilpunkte

Stilpunkte können dazu benutzt werden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu steigern, wenn der Spieler glaubt, dass der aktuelle Wert nicht ausreicht. Man kann mit Stilpunkten auch andere Spielercharaktere unterstützen. Folgende Vorteile können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten erkaufte werden:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Talent steigern	2	Die Stufe eines nicht einzigartigen Talentes wird um 1 angehoben.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Glücksjägerin

Archetyp: Abenteurer

Motivation: Gier

Stil: 3

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 3

Charisma: 2

Geschicklichkeit: 3

Intelligenz: 3

Stärke: 2

Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 6

Bewegung: 5

Abwehr: 6

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Diebstahl	3	2	5	(2+)
Sicherheitseinrichtungen			6	(3)
Nahkampf	2	2	4	(2)
Raufen	2	2	4	(2)
Schusswaffen	3	4	7	(3+)
Schrotflinten			8	(4)
Sportlichkeit	2	4	6	(3)
Sprachkenntnis	3	2	5	(2+)
Entschlüsseln			6	(3)
Strassenwissen	2	2	4	(2)

Talente

Glück 1 (+2 Bonus auf einen Würfelergbnis pro Spielabend)

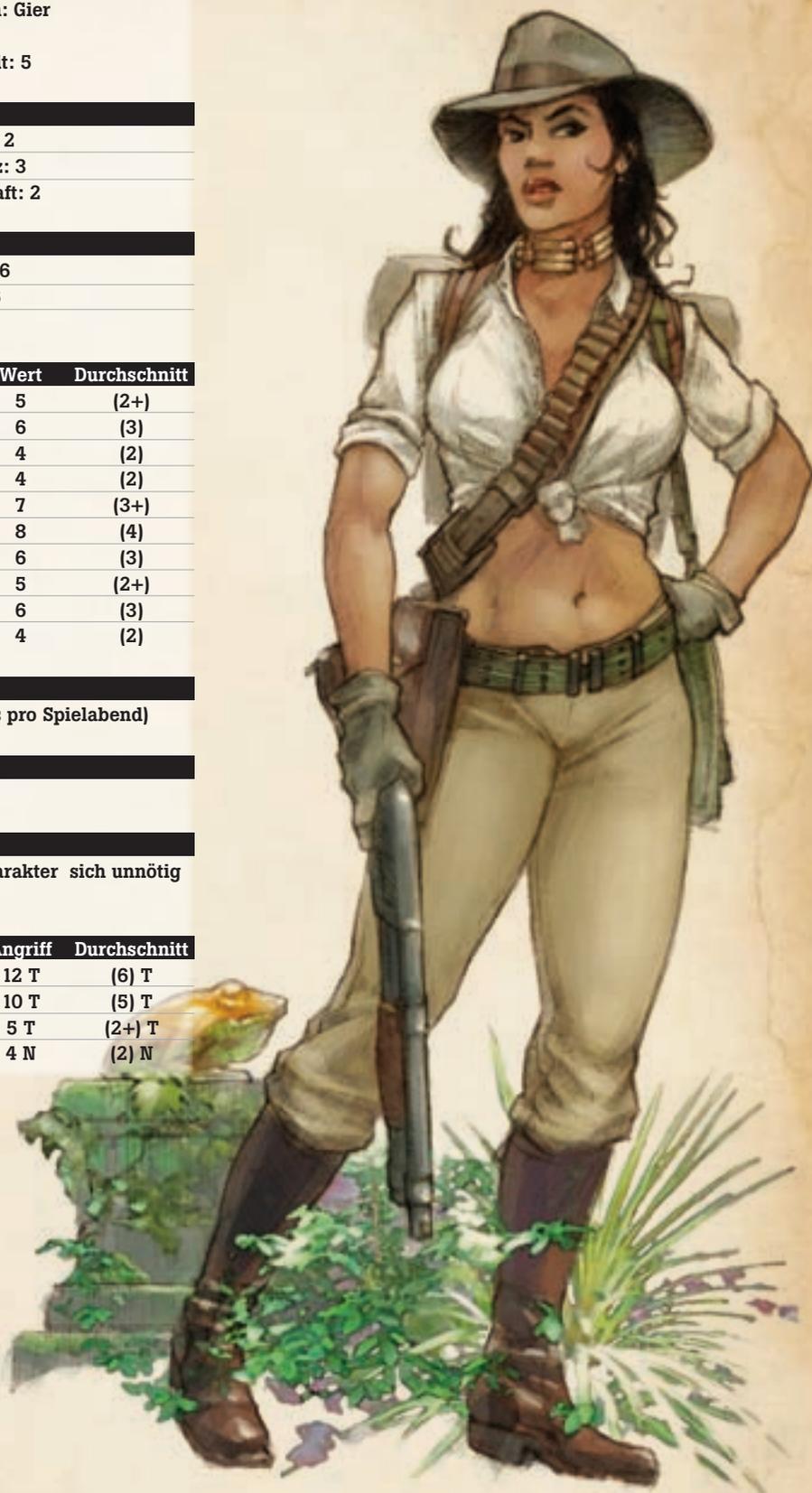
Ressourcen

keine

Schwächen

Gefahrensucher (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter sich unnötig in Gefahr begibt)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Winchester Schrotflinte	4 T	0	12 T	(6) T
Colt M1911	3 T	0	10 T	(5) T
Messer	1 T	0	5 T	(2+) T
Schlag	0 N	0	4 N	(2) N



Hollow Earth Expedition: Kampfaktionen und Tipps zu Stilpunkten

Kampfmanöver

Die folgenden Aktionen können im Kampf anstelle des normalen Angriffs eingesetzt werden. Allerdings ist diese Liste nicht vollständig – im Grundregelwerk *Hollow Earth Expedition* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Manöver	Nachteil	Vorteil
Aufstehen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter erhebt sich aus liegender Position.
Autofeuer (Dauerfeuer)	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Schusswaffen-Angriffe +3 in dieser Runde
Autofeuer (Feuerstoß)	–	Schusswaffen-Angriffe +1 in dieser Runde
Gezielter Schuss (verletzbar Stelle)	Der Angriff wird um den Abwehrwert des Gegners erschwert.	Jeder erwürfelte Erfolg erzeugt automatisch 1 Punkt Schaden.
Rennen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	In dieser Runde können zwei Bewegungsaktionen ausgeführt werden.
Sturmangriff	Vor dem Angriff muss eine Bewegungsaktion ausgeführt werden. Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Waffenloser oder Nahkampf-Angriff +2 in dieser Runde
Volle Abwehr	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Abwehrwert +4 in dieser Runde
Voller Angriff	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Angriff +2 in dieser Runde
Waffe bereitmachen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter zieht eine Waffe, die in der nächsten Runde eingesetzt werden kann.
Zielen	In dieser Runde können keine Angriffs- oder Bewegungsaktionen ausgeführt werden, der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Schusswaffen +2 in der nächsten Runde

Stilpunkte

Stilpunkte können dazu benutzt werden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu steigern, wenn der Spieler glaubt, dass der aktuelle Wert nicht ausreicht. Man kann mit Stilpunkten auch andere Spielercharaktere unterstützen. Folgende Vorteile können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten erkaufte werden:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Talent steigern	2	Die Stufe eines nicht einzigartigen Talent wird um 1 angehoben.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Zäher Entdecker

Archetyp: Entdecker

Motivation: Pflicht

Stil: 3

Gesundheit: 6

Primäre Attribute

Konstitution: 3

Charisma: 3

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 2

Stärke: 3

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 4

Bewegung: 5

Abwehr: 5

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Einschüchtern	3	2	5	(2+)
Befehle erteilen			6	(3)
Nahkampf	3	2	5	(2+)
Machete			6	(3)
Raufen	3	3	6	(3)
Schusswaffen	2	4	6	(3)
Sportlichkeit	3	3	6	(3)
Überleben	2	3	5	(2+)
Orientieren			6	(3)

Talente

Zäh (+1 Bonus auf Konstitution)

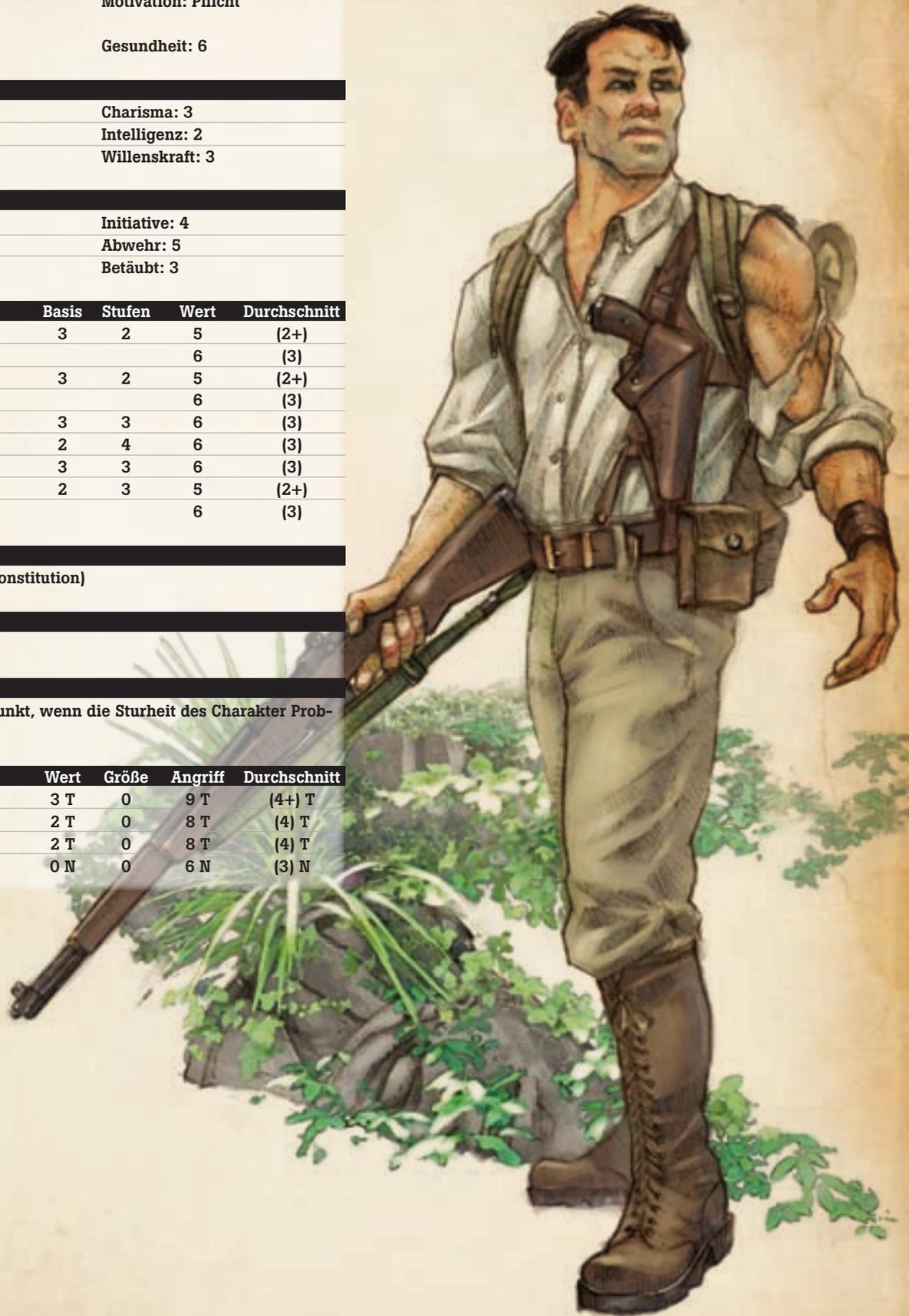
Ressourcen

keine

Schwächen

Dickköpfig (+1 Stilpunkt, wenn die Sturheit des Charakter Probleme verursacht)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
.30-06 Gewehr	3 T	0	9 T	(4+) T
S&W Revolver	2 T	0	8 T	(4) T
Machete	2 T	0	8 T	(4) T
Schlag	0 N	0	6 N	(3) N



Hollow Earth Expedition: Kampfaktionen und Tipps zu Stilpunkten

Kampfmanöver

Die folgenden Aktionen können im Kampf anstelle des normalen Angriffs eingesetzt werden. Allerdings ist diese Liste nicht vollständig – im Grundregelwerk *Hollow Earth Expedition* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Manöver	Nachteil	Vorteil
Aufstehen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter erhebt sich aus liegender Position.
Autofeuer (Dauerfeuer)	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Schusswaffen-Angriffe +3 in dieser Runde
Autofeuer (Feuerstoß)	–	Schusswaffen-Angriffe +1 in dieser Runde
Gezielter Schuss (verletzbar Stelle)	Der Angriff wird um den Abwehrwert des Gegners erschwert.	Jeder erwürfelte Erfolg erzeugt automatisch 1 Punkt Schaden.
Rennen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	In dieser Runde können zwei Bewegungsaktionen ausgeführt werden.
Sturmangriff	Vor dem Angriff muss eine Bewegungsaktion ausgeführt werden. Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Waffenloser oder Nahkampf-Angriff +2 in dieser Runde
Volle Abwehr	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Abwehrwert +4 in dieser Runde
Voller Angriff	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Angriff +2 in dieser Runde
Waffe bereitmachen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter zieht eine Waffe, die in der nächsten Runde eingesetzt werden kann.
Zielen	In dieser Runde können keine Angriffs- oder Bewegungsaktionen ausgeführt werden, der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Schusswaffen +2 in der nächsten Runde

Stilpunkte

Stilpunkte können dazu benutzt werden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu steigern, wenn der Spieler glaubt, dass der aktuelle Wert nicht ausreicht. Man kann mit Stilpunkten auch andere Spielercharaktere unterstützen. Folgende Vorteile können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten erkaufte werden:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Talent steigern	2	Die Stufe eines nicht einzigartigen Talent wird um 1 angehoben.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.

Todkranker Millionär

Archetyp: Geldgeber

Motivation: Überleben

Stil: 3

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

Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Bürokratie	3	4	7	(3+)
Wirtschaft			8	(4)
Diplomatie	3	2	5	(2+)
Verhandlung			6	(3)
Schusswaffen	2	3	5	(2+)
Pistole			6	(3)
Spiele	3	2	5	(2+)
Poker			6	(3)
Waffenlos	2	2	4	(2)

Talente

keine

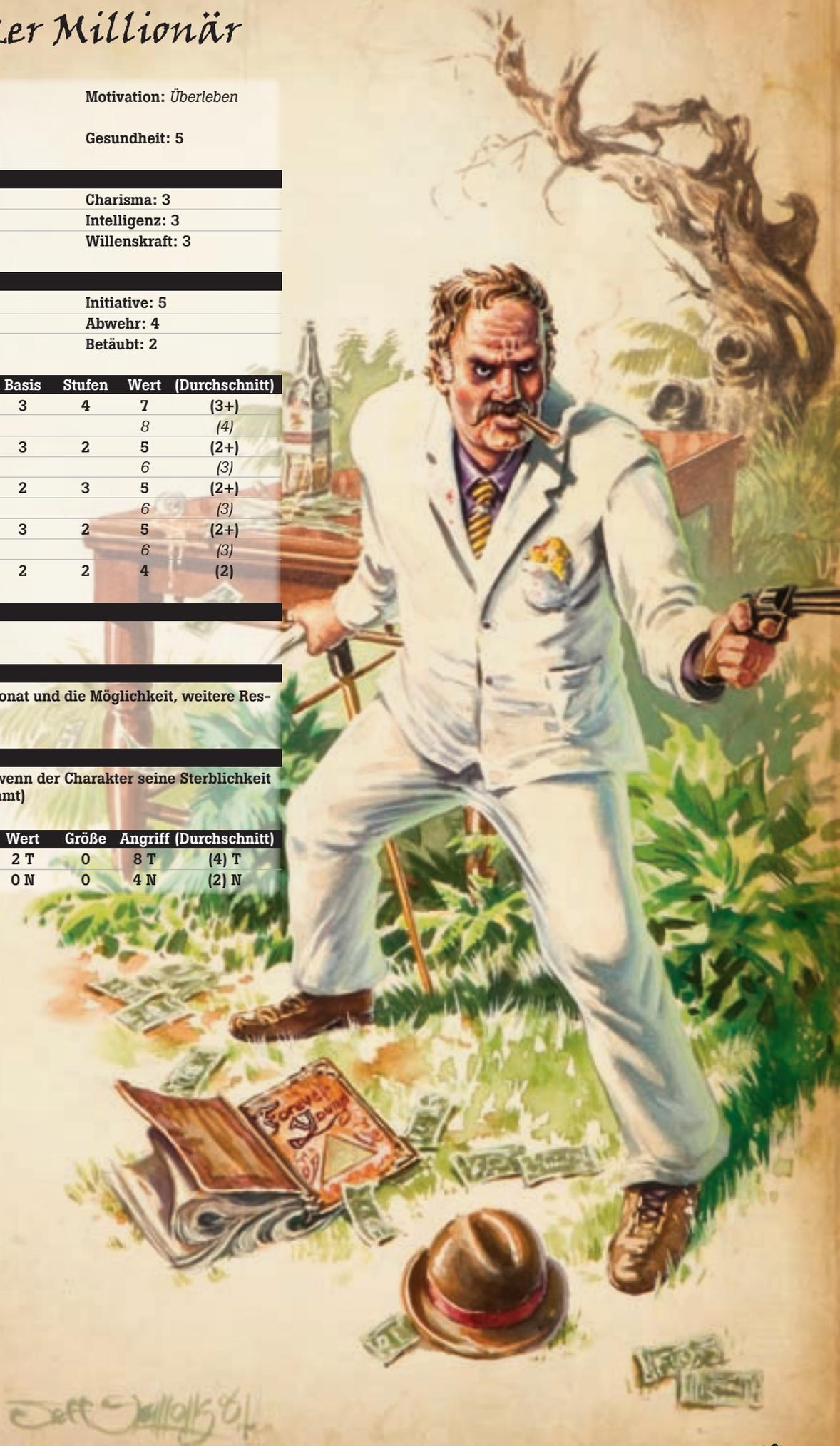
Ressourcen

Vermögen 2 (500 \$ pro Monat und die Möglichkeit, weitere Ressourcen zu erhalten)

Schwäche

Todkrank (+1 Stilpunkt, wenn der Charakter seine Sterblichkeit vor Augen geführt bekommt)

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
S&W .38 Special	2 T	0	8 T (4) T
Schlag	0 N	0	4 N (2) N



Hollow Earth Expedition: Kampfaktionen und Tipps zu Stilpunkten

Kampfmanöver

Die folgenden Aktionen können im Kampf anstelle des normalen Angriffs eingesetzt werden. Allerdings ist diese Liste nicht vollständig – im Grundregelwerk *Hollow Earth Expedition* finden Sie noch weitere Möglichkeiten.

Manöver	Nachteil	Vorteil
Aufstehen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter erhebt sich aus liegender Position.
Autofeuer (Dauerfeuer)	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Schusswaffen-Angriffe +3 in dieser Runde
Autofeuer (Feuerstoß)	–	Schusswaffen-Angriffe +1 in dieser Runde
Gezielter Schuss (verletzbar Stelle)	Der Angriff wird um den Abwehrwert des Gegners erschwert.	Jeder erwürfelte Erfolg erzeugt automatisch 1 Punkt Schaden.
Rennen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	In dieser Runde können zwei Bewegungsaktionen ausgeführt werden.
Sturmangriff	Vor dem Angriff muss eine Bewegungsaktion ausgeführt werden. Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Waffenloser oder Nahkampf-Angriff +2 in dieser Runde
Volle Abwehr	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Abwehrwert +4 in dieser Runde
Voller Angriff	Der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Angriff +2 in dieser Runde
Waffe bereitmachen	In dieser Runde ist keine Angriffsaktion möglich.	Der Charakter zieht eine Waffe, die in der nächsten Runde eingesetzt werden kann.
Zielen	In dieser Runde können keine Angriffs- oder Bewegungsaktionen ausgeführt werden, der Geschicklichkeitsbonus für die Abwehr verfällt.	Schusswaffen +2 in der nächsten Runde

Stilpunkte

Stilpunkte können dazu benutzt werden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu steigern, wenn der Spieler glaubt, dass der aktuelle Wert nicht ausreicht. Man kann mit Stilpunkten auch andere Spielercharaktere unterstützen. Folgende Vorteile können mit Ihren hart erarbeiteten Stilpunkten erkaufte werden:

Aktion	Kosten	Auswirkungen
Schaden reduzieren	2	Der Schaden aus einem Angriff sinkt um 1 Punkt.
Talent steigern	2	Die Stufe eines nicht einzigartigen Talenten wird um 1 angehoben.
Würfel kaufen	1	Für jeden Würfelwurf können zusätzliche Würfel eingekauft werden. Sie gelten nur für einen Wurf.