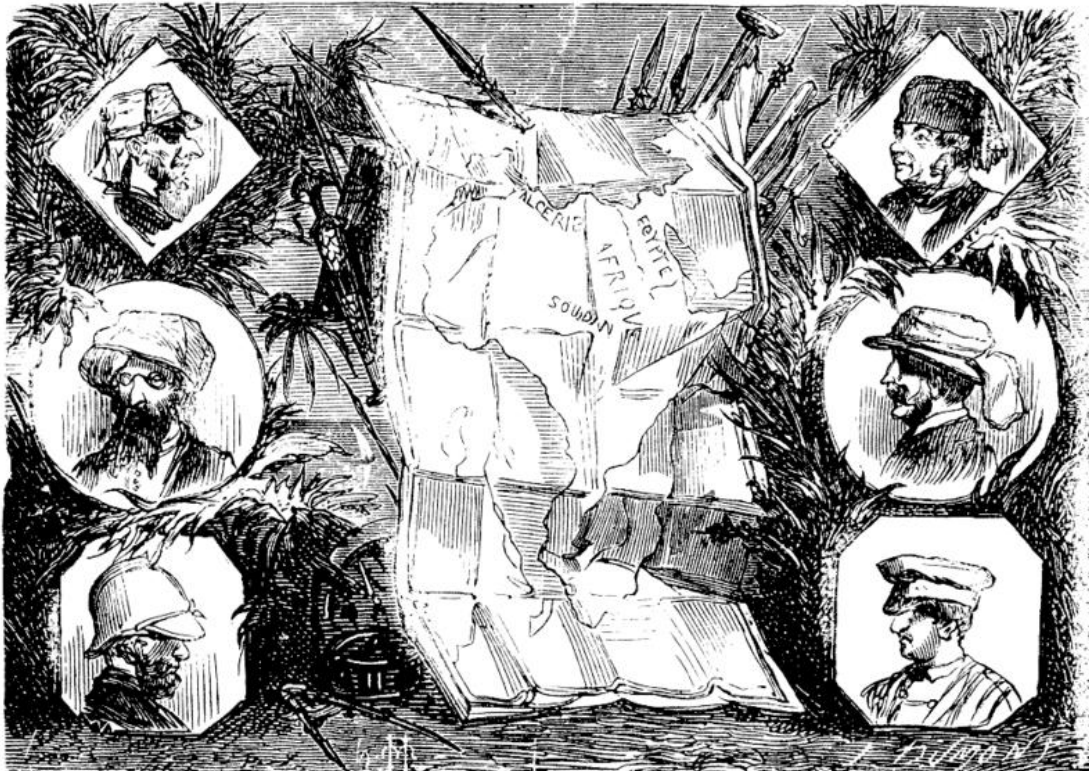


Wettfahrt durch Afrika

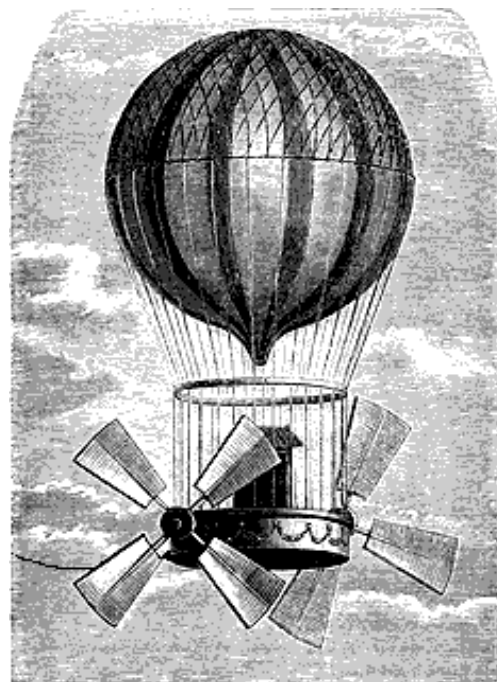
Ein Abenteuer der LQUD 1880-Kampagne



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin
Abdruck - auch auszugsweise – bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.
02.10.2007

Zusammenfassung

Eine Londoner Zeitung veranstaltet eine Luftwettfahrt quer durch Afrika. Die Abenteurer werden von der deutschen Regierung gebeten, im Namen des Kaisers daran teilzunehmen. Auf dem Weg durch Afrika begegnen sie wilden Tieren, arabischen Sklavenjägern, Stammeskriegern, belgischen Söldnern, müssen sich mit schurkischen Wettbewerbern auseinandersetzen (Prof. Fate), begegnen dem berühmten Alan Quatermain, geraten in den Mahdi-Aufstand (Emin Pascha), haben unter den Unbilden des Klimas und der Vegetation zu leiden (Dschungel, Moskitos, Malaria) und entdecken das sagenhafte Land Ophir.

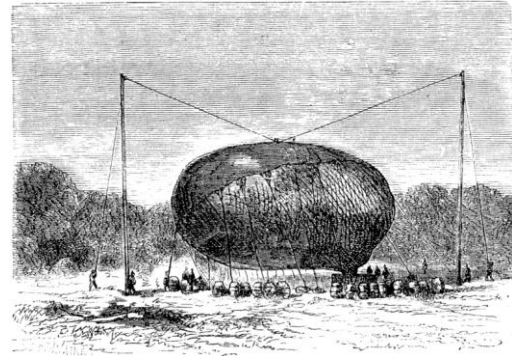


Die Wettfahrt (Hardscript)

Ein Park in einer großen Stadt. Im Hintergrund sieht man den Big Ben, ein Ballon landet, Menschen jubeln dem Ballonfahrer zu, einem gutaussehenden Mann mittleren Alters, der die Ovationen gönnerhaft entgegennimmt. Ein Postbote drängt sich an den Menschen vorbei und überreicht dem Ballonfahrer ein Telegramm. Dieser liest es und verkündet dann laut: „Ich habe soeben ein Telegramm der Regierung ihrer Majestät erhalten, in dem ich gebeten werde, als Vertreter Großbritanniens an der Aviatik-Wettfahrt quer durch Afrika teilzunehmen. Ich kann dazu nur sagen, dass es mir eine Ehre und ein Vergnügen ist ... (der Rest geht in Jubel unter). Schnitt, eine Großstadt, im Hintergrund der Eiffelturm. Ein Uniformierter betritt vorsichtig eine dunkle Werkstatt, in dem ein Mensch unter einer undefinierbaren, futuristisch anmutenden Maschine werkelt. Eine junge hübsche Frau sieht ihm dabei zu und reicht ihm ab und zu ein Werkzeug. Sie macht den Werkelnden aufmerksam und der Mechaniker kommt överschmiert unter der

Maschine hervor. In der Hand hat er eine Ölkanne. Der Uniformierte salutiert schneidig und überreicht ihm ein Telegramm. Der Mechaniker und die junge Frau lesen es; dann richtet sich der Mechaniker kerzengerade auf, schmettert ein ‚Qui‘ und salutiert mit der Ölkanne. Die junge, hübsche Frau wirft sich ihm bewundernd an die Brust. Schnitt. Eine Großstadt, im Hintergrund sieht man das Kolosseum. Kreischende Kinder rennen um einen Werkstatttisch, während der Vater in aller Gemütsruhe eine komplexe Apparatur repariert. Ein Postbote erscheint mit einem Telegramm. Der Vater liest es, seine Frau – sich die Hände an der Schürze abtrocknend – kommt hinzu und schaut ihm dabei über die Schulter. Vater strahlt und sagt ‚Si‘, Mutter guckt böse und sagt ‚No‘. Danach streiten sich beide lautstark und gestenreich auf italienisch. Schnitt. Eine Großstadt, im Hintergrund sieht man den Kreml, ein Kosakenoffizier springt von einem Pferd und läutet an der Tür einer Villa. Heraus tritt ein schnauzbärtiger Hüne. Ihm wird von dem Kosaken ein Brief überreicht. Nach dem Lesen antwortet der Hüne: „Da!“ Der Kosak salutiert

und schwingt sich wieder auf sein Pferd. Der Hafen einer Großstadt, im Hintergrund sieht man die Freiheitsstatue. Im Hafen wird der Start eines Bootsrennens vorbereitet. Am Start sind zwei Boote mit je zwei Mann Besatzung: ein schneidig wirkender Mann ganz in weiß und sein glatzköpfiger Mechaniker in einem blütendweiß gestrichenen, schnittigen Gefährt und zwei schwarz gekleidete Herren in einem eher skurril und düster aussehenden schwarzen Boot. Einer der beiden trägt einen Zylinder, den er mit einem Schal auf seinem Kopf festgebunden hat. Er lacht meckernd: „Hähähäh! Und?“ Er wendet sich an seinen Assistenten, „hast du alles getan, was ich dir aufgetragen habe?“ Sein schielender Assistent nickt: „Ja, Professor! Er wird untergehen wie einer bleierne Ente!“ Beide gackern eine Weile vor sich hin. Dann kommt der Startschuss. Aus dem schnittigen Boot kommen mehrere Knallgeräusche und dann entwickelt sich dicker schwarzer Qualm, während das hässliche schwarze Boot mit großem Lärm davon rauscht, eine dicke Rußwolke hinter sich herziehend, die sämtliche Menschen am Pier husten lässt. Mehrere gewichtig aussehende Herren auf der Tribüne wechseln Blicke untereinander. Einer zuckt mit den Schultern: „Tja meine Herren, dann werden wir wohl oder übel Prof. Fate ins Rennen schicken müssen.“



Berlin

Die Abenteurer haben ihren wöchentlichen Clubabend. In der Mitte des Tisches liegt ein Telegramm mit folgendem Inhalt: „Teilnahme einer deutschen Mannschaft am Aviatischen Rennen quer durch Afrika in nationalem Interesse. Stopp. Vereinigung wird gebeten teilzunehmen. Stopp. Kosten und Transport werden von Auswärtigem Amt übernommen. Stopp. Erbitte umgehende Antwort. Stopp. Gezeichnet Bismarck. Stopp und Ende.“

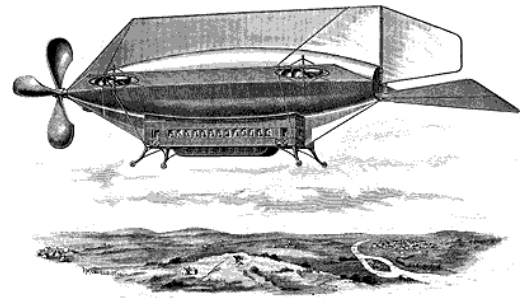
Die Abenteurer werden im Auswärtigen Amt vom Staatssekretär von Beusen empfangen, der ihnen eröffnet, dass die Wahl auf sie und nicht auf das Militär gefallen ist, weil die deutsche Regierung keine diplomatischen Zwischenfälle provozieren will. Zurzeit beäugen sich die Großmächte misstrauisch, wenn es darum geht, in Afrika Territorialansprüche anzumelden. Start des Wettrennens ist Sansibar, Ziel die spanische Insel Fernando Po vor der Küste Westafrikas. Der Sultan von Sansibar, Tippu-Tip, ist den Deutschen sehr gewogen, so dass sie dort einen leichten Vorteil haben. Die Londoner Zeitung „Observer“ hat ein Preisgeld i.H.v. umgerechnet rd. 5.000 RM ausgelobt, dass die Abenteurer behalten dürfen. Ballon, Ausrüstung und Überfahrt nach Sansibar werden von der Regierung gestellt.

Das Luftschiff

Die Abenteurer werden nach Friedrichshafen eingeladen, um bei der Taufe („Baron von Münchhausen“) des Luftschiffs teilnehmen zu können (siehe Luftschiff von Renard und Krebs.) Die Abenteurer werden mit allem, was man wissen muss, vertraut gemacht.

Das Luftschiff hat insgesamt 12 „Strukturpunkte“. Nimmt der Ballon durch irgendein Ereignis Schaden, verliert er entsprechende Strukturpunkte. Gesteuert wird der

Ballon mit dem Check Intelligenz + Wissenschaft/Handwerk.

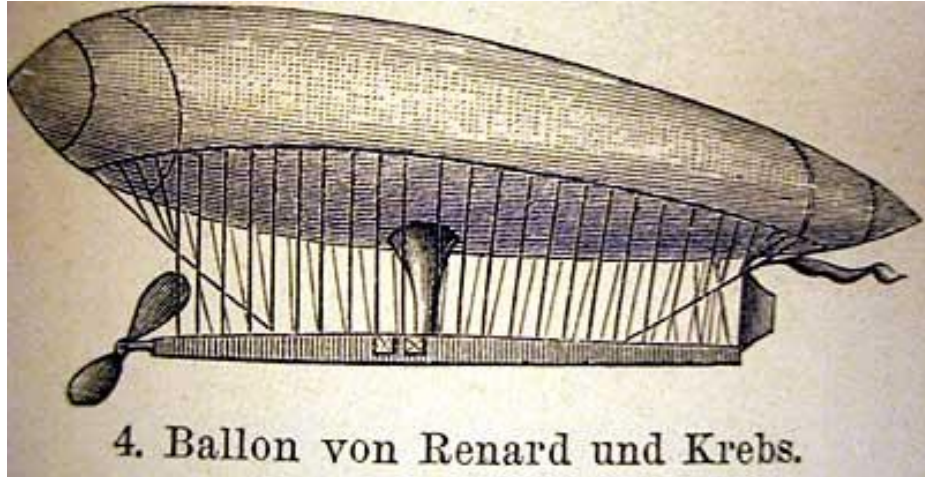


Eine kurze Chronologie der Luftfahrt

- | | |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1867 | Henry Giffard installiert auf der Pariser Weltausstellung einen Riesen-Fesselballon für 20 Personen. |
| 1868 | Matthew Boulton erhält ein englisches Patent für die Anwendung von Querrudern. Erste Luftfahrtausstellung im Londoner Kristallpalast. |
| 1871 | Deutsch-französischer Krieg: Im belagerten Paris werden insgesamt 66 Ballone gestartet, um den Belagerungsring zu überwinden. Der Franzose Alphonse Pénaud baut seine Planaphore, ein freifliegendes Motorflugmodell mit Gummimotorantrieb. Die Engländer Wenham und Browning unternehmen Strömungsversuche in einem Windkanal. |
| 1872 | Der französische Marineingenieur Henri Dupuy de Lôme erreicht mit einem muskelkraftgetriebenen Luftschiff eine Geschwindigkeit von 9 bis 11 km/h. Erprobung des ersten Luftschiffes mit einem Gasmotor durch den deutschen Ingenieur Paul Haenlein in Brünn. Das Luftschiff erreicht 19 km/h. Die Versuche werden aus Geldmangel abgebrochen. |
| 1874 | Der Belgier Vincent de Groof verunglückt bei einem Schwingenflugversuch tödlich, als die durch die Arme zu betätigenden Schwingen nach dem Start vom Ballon aus zusammenklappen. Auftriebs- und Widerstandsmessungen an Tragflügelprofilen durch Otto und Gustav Lilienthal, die erst 1889 veröffentlicht werden. Erforschung u. a. des Vorteils der gewölbten Fläche. |
| 1875 | Der Engländer Thomas Moy erprobt ein gefesseltes Motorflugmodell mit Dampfmaschinenantrieb und 4 m Spannweite. Die wissenschaftliche Höhenfahrt des Ballons Zenith auf 8000 m endet mit dem Tod zweier Luftfahrer und der Ertaubung von Gaston Tissandier. |
| 1876 | Die Franzosen Alphonse Pénaud und Paul Gauchot erhalten ein Patent für ein Motorflugzeug mit Einziehfahrwerk, Flügel-V-Form und Steuerknüppel. |
| 1877 | Erster Flug eines dampfgetriebenen Modellhubschraubers von Enrico Forlanini |
| 1879 | Der Franzose Victor Tatin baut ein Motorflugmodell mit Luftschauben und Druckluftmotor, das erfolgreich Bodenstarts ausführt. |
| 1881 | Der Russe Alexander Fjodorowitsch Moshaiski erhält ein Patent für ein Motorflugzeug mit Dampfmaschinenantrieb. |
| 1882 | Der in Berlin gegründete „Deutsche Verein zur Förderung der Luftschiffahrt“ gibt die erste deutsche Fachzeitschrift zur Luftfahrt heraus. |

1883

Der Deutsche Gottlieb Daimler erfindet den schnelllaufenden Verbrennungsmotor, der durch sein günstigeres Verhältnis zwischen Leistung und Gewicht für die Luftfahrt geeignet ist. Luftschiffe mit Elektromotoren (Brüder Tissandier, Renard und Krebs). Das Luftschiff von Renard und Krebs vollführt am 9. August 1884 die erste Fahrt in geschlossener Kreisbahn.



4. Ballon von Renard und Krebs.

1884

Der Russe Alexander Fjodorowitsch Moshaiski absolviert angeblich zwei erfolgreiche Motorflüge mit Dampfmaschinen in Krasnoye Selo über ca. 20 bzw. 30 Meter. Der Engländer Horatio F. Philipps erhält ein Patent auf gewölbte Flügelprofile.

Sansibar

Sansibar hat ca. 80.000 Einwohner, einen alten Sultanspalast, einen elektrifizierten Palast (Baujahr 1883), gen. „House of Wonders“, einen Leuchtturm, ein Elektrizitätswerk sowie diverse westliche Konsulate, offiziell ist der Sklavenhandel verboten, inoffiziell läuft er weiter. Sansibar ist der weltgrößte Produzent von Gewürznelken.

Als die Abenteurer den kleinen Hafen erreichen, sind die anderen Teilnehmer bereits da. Im Hafen liegen mehrere größere Schiffe. Auf einer kleinen unbewohnten Insel sind vier Lager im Aufbau, über denen die französische, die britische, die italienische und die amerikanische Flagge wehen. Den Aufbau des Lagers und den Transport der Gerätschaften können die Abenteurer dem Kapitän und seiner Mannschaft überlassen. Kurz nachdem das

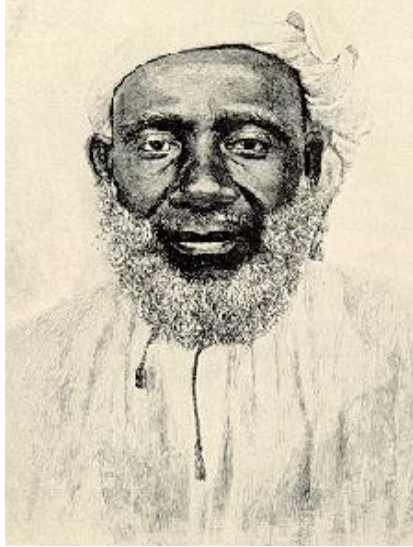
deutsche Schiff den Hafen erreicht, erscheint ein Bote und überbringt eine Einladung von Tippu-Tip zu einer Audienz.

Bei der Audienz lernen die Abenteurer folgende Personen kennen:

- Sultan Bargash
- Tippu Tip
- Professor Fate
- Giacomo Straggazzi
- Pierre Boutardieu
- Major a.D. William Fitzgerald
- Boris Ziolkowski

Max versucht in der Nacht die Ballons der anderen Teilnehmer zu sabotieren.

Am nächsten Tag um 12.00 Uhr wird der Startschuss gegeben und die Luftfahrzeuge (sofern die Sabotageversuche durch Max misslungen sind) steigen auf und driften nach Westen.



Tippu-Tip (* 1837 oder 1838; † 13. Juni 1905 in Stone Town, Sansibar), mit richtigem Namen Hamed bin Juma bin Rajab bin Mohammed bin Said el-Murjebi, war ein ostafrikanischer Sklaven- und Elfenbeinhändler. Er unterstützte zahlreiche europäische Forschungsreisende, arbeitete zeitweise für das belgische Königshaus und das Deutsche Reich und war die einflussreichste Persönlichkeit Ostafrikas seiner Zeit.

Bekannt und später berühmt wurde er in Europa durch seine Kontakte mit europäischen Forschungsreisenden und leitenden Kolonialbeamten, u.a. Henry Morton Stanley, Eduard Schnitzer, David Livingstone, Veney Cameron, Hermann von Wissmann und Wilhelm Junker, denen er bei ihren Forschungsreisen Unterstützung gewährte. Er war in 1871 Augenzeuge des historischen Zusammentreffens von Stanley und Livingstone („Dr. Livingstone, I presume?“). Alle Europäer beschrieben ihn als äußerst zuvorkommend, gebildet, freundlich und charismatisch. Er unterhielt in Sansibar-Stadt gute Kontakte mit allen dort akkreditierten Diplomaten. Stanley

bezeichnete ihn als „schwarzen Gentleman“.

Nachdem das unabhängige Sansibar, in dessen Auftrag er unterwegs war, 1886 das Festland an Deutschland verlor, schloss er 1887 mit Leopold II. eine Vereinbarung, die ihn zum Gouverneur der Region um die Stanley-Wasserfälle des Kongo-Freistaats machte. Damit einher ging das Verbot des Sklavenhandels, das durchzusetzen er sich verpflichten musste. Diese Vereinbarung, eingefädelt durch britische Diplomaten und mit dem Segen des Sultans, stieß auf den Widerstand anderer einflussreicher Händler, die dem stärker werdenden Einfluss des Kongo-Freistaates militärisch Widerstand leisteten und auf den Sklavenhandel nicht verzichten wollten. An diesem Widerstand zerbrach auch die Vereinbarung Tippu-Tips mit dem Freistaat nach dem Tod Sultan Bargash von Sansibar. Nach 1891 zog er sich nach Sansibar zurück. Die zurückbleibenden Araber zogen in den Krieg gegen den der belgischen Krone unterstehenden Kongo-Freistaat. Innerhalb von fünf Jahren wurden sie von Leopolds Truppen vernichtend geschlagen. Das Handelsimperium zerfiel. Hierbei gingen die belgischen Kolonialtruppen mit äußerster Härte auch gegen die Zivilbevölkerung vor. Eine gewisse Rolle spielte Tippu-Tip in der Geschichte der Kolonie Deutsch-Ostafrika. Er belieferte die deutsche Schutztruppe mit ehemaligen Gefolgsleuten, viele von ihnen waren Sklaven. Die ihm von den deutschen Kolonialbehörden angebotene Tätigkeit als Gouverneur einer Provinz im Westen Tanganjikas lehnte er ab.

Die Wettfahrt

Die Wettfahrt gliedert sich in drei Phasen. Auf der Fahrt passieren folgende Dinge (1W6):

Phase 1

1. Stammeskrieger

Die Abenteurer werden in ihrem Lager von Stammeskriegern attackiert.

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 1
Körperbeherrschung 3	Bildung 0	Beeindrucken 3
Kraftakt 3	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 3	Intuition 3	Verführen 0
Fernkampf 3 (Speer)	Kreativität 1	Überzeugen 0
Fingerfertigkeit 2	Logik 1	Empathie 3
Gewandtheit 3	Sprachen 1	Besonnenheit 3
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 3
Handwaffen 3 (Speer)	Wahrnehmung 4	Motivation 1
Handwerk 2	Suchen 4	Tiere 4
Heimlichkeit 3	Wachsamkeit 4	Listigkeit 2
Ausdauer 3	Willenskraft 3	Beeinflussen 1
Überleben 3	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 1
Besonderheiten: -	Rüstung:	Trefferpunkte: 12

2. Paviane

Das Lager der Abenteurer wird von Pavianen belästigt.

Stärke 3	Intelligenz 1	Charisma 1
Körperbeherrschung 5	Bildung -	Beeindrucken 3
Kraftakt 3	Fahrzeuge -	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 4	Intuition 3	Verführen -
Fernkampf -	Kreativität 1	Überzeugen -
Fingerfertigkeit 4	Logik 1	Empathie 3
Gewandtheit 5	Sprachen -	Besonnenheit 3
Handgemenge 3	Wissenschaft 0	Imitieren -
Handwaffen 3 (Zähne)	Wahrnehmung 4	Motivation -
Handwerk -	Suchen 4	Tiere -
Heimlichkeit 3	Wachsamkeit 5	Listigkeit 3
Ausdauer 3	Willenskraft 2	Beeinflussen -
Überleben 3	Selbstbeherrschung 1	Verstellen -
Besonderheiten:	Rüstung:	Trefferpunkte: 8

3. Hyänen

Das Lager der Abenteurer wird von Hyänen belästigt.

Stärke 5	Intelligenz 1	Charisma 1
Körperbeherrschung 1	Bildung -	Beeindrucken -
Kraftakt 4	Fahrzeuge -	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 2	Intuition 1	Verführen -
Fernkampf -	Kreativität -	Überzeugen -
Fingerfertigkeit -	Logik -	Empathie 1
Gewandtheit 3	Sprachen -	Besonnenheit 3
Handgemenge 5	Wissenschaft -	Imitieren -
Handwaffen 3 (Biss)	Wahrnehmung 4	Motivation -
Handwerk -	Suchen 5	Tiere -
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 4	Listigkeit 2
Ausdauer 5	Willenskraft 1	Beeinflussen -
Überleben 3	Selbstbeherrschung 2	Verstellen -
Besonderheiten:	Rüstung:	Trefferpunkte: 14

4. Allan Quatermain

Die Abenteurer stoßen auf das Lager von Allan Quatermain, von dem sie bewirtet werden.

Allan Quatermain ist eine Romangestalt des englischen Schriftstellers Henry Rider Haggard. Quatermain wird als englischer Abenteurer geschildert, der mit seinen Gefährten Sir Henry Curtis, Sir John Good und dem Afrikaner Umslopogaas aufregende Abenteuer im „dunklen“ Kontinent erlebt. Inspiriert wurde Haggard (nach eigenen Angaben) dabei durch das Leben und die Reiseberichte des seinerzeit bekannten Großwildjägers Frederick Courteney Selous, an dessen Leben und Persönlichkeit sich die Romanfigur anlehnt. Henry Rider Haggard wurde auch von anderen Abenteurern, die er später in Afrika traf, vornehmlich dem amerikanischen Pfadfinder Frederick Russell Burnham, und die beträchtliche Mineralfülle des südlichen Afrikas sowie die Ruinen von den alten verlorenen Zivilisationen beeinflusst, die in Afrika, wie zum Beispiel in Zimbabwe, entdeckt wurden.

Allan Quatermain kommt in folgenden Büchern Haggards vor:

King Salomon's Mines (1885) (dt. *König Salomons Schatzkammer*)

Hunter Quatermain's Story (1885) (dt. *Allan Quatermain, der Jäger*)

Allan Quatermain (1887) (dt. *Allan Quatermain*)

Marie (1912) (dt. *Marie*)

Child of Storm (1913) (dt. *Das Nebelvolk*)

Allan and the holy Flower (1915) (dt. *Die heilige Blume*)

Ivory Child (1916) (dt. *Das Elfenbeinkind*)

Ancient Allan (1920) (dt. *Der Allan der Antike*)

She and Allan (1921) (dt. *Sie und Allan*)

Treasure of the Lake (1926) (dt. *Der Schatz im See*)

Allan and the Ice-Gods (1927) (dt. *Allan Quatermain und die Eisgötter*)

Das Buch *König Salomons Schatzkammer* wurde mehrfach verfilmt. Die beste Version gelang Robert Stevenson 1937 (*King Solomon's Mines*) mit Sir Cedric Hardwicke als Allan Quatermain. Eine sehr farbenprächtige Version mit Stewart Granger als Quatermain war *König Salomons Diamanten* (*King Solomon's Mines*, 1950) in der Regie von J. Compton Bennett und Andrew V. Marton. Eine weitere Version, die allerdings die Qualität der beiden Vorgänger bei weitem nicht erreichte, ist *Quatermain – Auf der Suche nach dem Schatz der Könige* (1985) mit Richard Chamberlain als Quatermain und Sharon Stone als seiner Geliebten. Der Film hält sich nur vage an die Romanvorlage: die Handlung spielt im Jahr 1913 und Quatermain hat es mit einigen deutschen Soldaten zu tun, die den Schatz von König Salomon suchen. Es gab auch eine Fortsetzung *Quatermain II – Auf der Suche nach der geheimnisvollen Stadt* (1987) sowie einen Film um die Jugendabenteuer des Quatermain. 2004 kam es zu einer weiteren Verfilmung von 'King Solomon's Mines' mit Patrick Swayze in der Hauptrolle.

Allan Quatermain hatte auch seinen Auftritt als gealterter Abenteurer in der Comicbuchreihe *The League of Extraordinary Gentlemen*. In der Verfilmung *Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen* wurde er von Sean Connery gespielt.

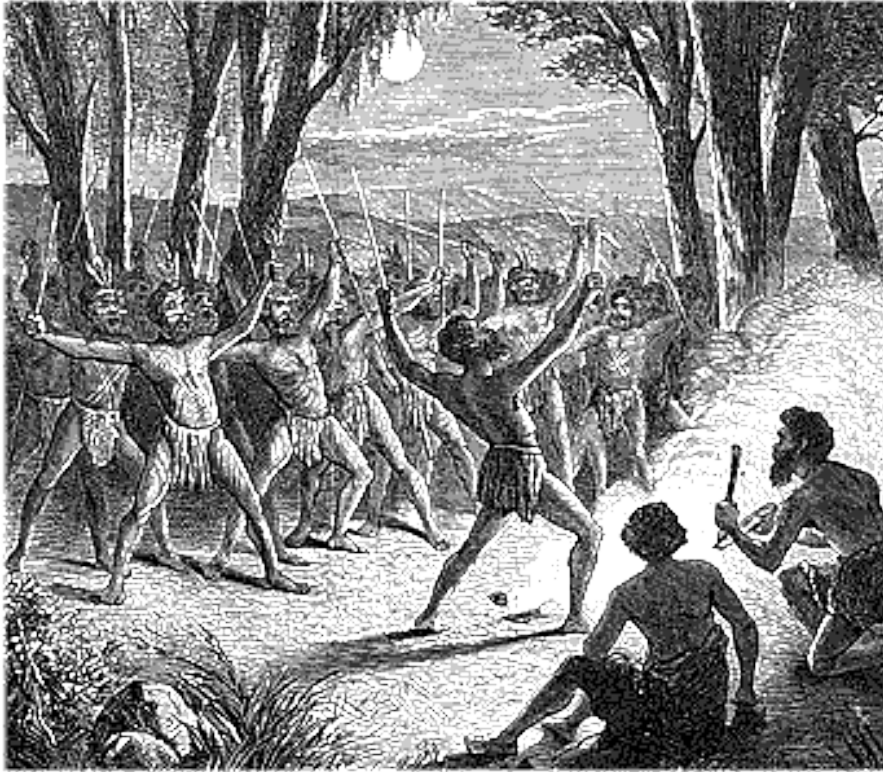
Aus: „http://de.wikipedia.org/wiki/Allan_Quatermain“

5. Unwetter

Das Luftschiff gerät in ein Unwetter und verliert drei Strukturpunkte.

6. Begegnung mit Wettbewerber

Die Abenteurer stoßen auf einen Wettbewerber (siehe Liste oben), der Probleme mit seinem Ballon hat. Prof. Fate wird versuchen, das Luftschiff der Abenteurer zu sabotieren.



Phase 2

1. Malaria

Alle Abenteurer, die den *Check Ausdauer + Überleben* nicht schaffen, erkranken an Malaria.

2. Missionar in Not

Ins Lager der Abenteurer kommt ein Missionar gelaufen, der eine Horde wütender Stammeskrieger (siehe Phase 1) auf den Fersen hat.

3. Begegnung mit Wettbewerber

Siehe Phase 1.

4. Vulkan

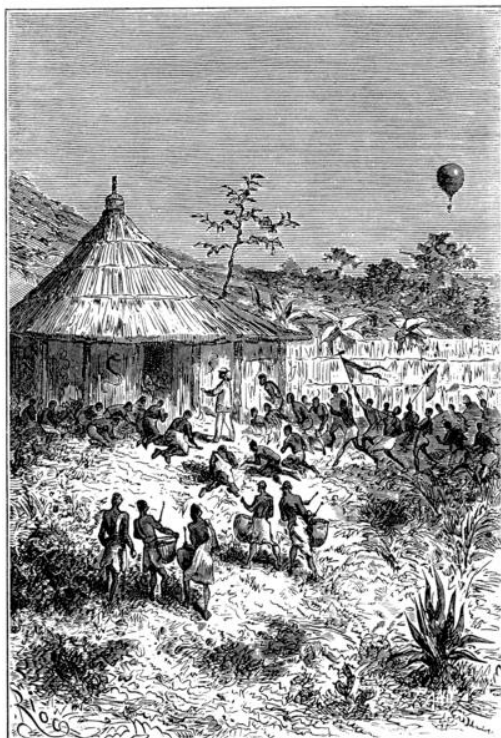
Das Luftschiff wird nach an einen tätigen Vulkan geweht. Siehe Phase 1 (Unwetter).

5. Rätselhafte Ruinen: Ophir

Die Abenteurer entdecken aus der Luft die Ruinen steinerner Gebäude. Es handelt sich um das sagenhafte Ophir, erkennbar an hebräischen Inschriften. In den Ruinen befinden sich Goldschätze. Leider werden die Ruinen von Menschen bewohnt, die ausgesprochen aggressiv sind.

Ophir-Krieger

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 1
Körperbeherrschung 3	Bildung 0	Beeindrucken 3
Krafttakt 3	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 3	Intuition 3	Verführen 0
Fernkampf 3 (Speer)	Kreativität 1	Überzeugen 0
Fingerfertigkeit 2	Logik 1	Empathie 3
Gewandtheit 3	Sprachen 1	Besonnenheit 3
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 3
Handwaffen 3 (Speer)	Wahrnehmung 4	Motivation 1
Handwerk 2	Suchen 4	Tiere 4
Heimlichkeit 3	Wachsamkeit 4	Listigkeit 2
Ausdauer 3	Willenskraft 3	Beeinflussen 1
Überleben 3	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 1
Besonderheiten: -	Rüstung:	Trefferpunkte: 12



Ophir

Das Land Ophir oder auch Ofir ist ein sagenhaftes Goldland im Alten Testament der Bibel. Es ist vor allem aufgrund des Goldreichtums bekannt. König Salomon soll von dort sein Gold geholt haben. Ophir wird oft zusammen mit dem aus ägyptischen Quellen bekannten Goldland Punt in Zusammenhang gebracht.

- *Buch der Könige, Kapitel 10: 11. Dazu die Schiffe Hiram's, die Gold aus **Ophir** führten,*

brachten sehr viel Sandelholz und Edelgestein.

- *1. Buch der Könige, Kapitel 11: 48. Und Joschaft hatte Schiffe lassen machen aufs Meer, die nach **Ophir** gehen sollten, Gold zu holen. Aber sie gingen nicht; denn sie wurden zerbrochen zu Ezeon-Geber.*
- *2. Buch Chronik, Kapitel 8: 8. Und Hiram sandte ihm Schiffe durch seine Knechte, die des Meeres kundig waren und sie fuhren mit den Knechten Salomos gen **Ophir** und holten von da vierhundertfünfzig Zentner Gold und brachten's dem König Salomo.*
- *2. Buch Chronik, Kapitel 9: 10. Dazu die Knechte Hiram's und die Knechte Salomos, die Gold aus **Ophir** brachten, die brachten auch Sandelholz und Edelsteine.*

Die Ausschnitte stammen aus der Bibelübersetzung von Martin Luther.

Außer der Bibel und einer jüdischen Inschrift aus dem 7. Jahrhundert v. Chr., die das "Gold aus Ophir" erwähnt, gibt es noch einige arabische Berichte, die das Goldland "Afir" erwähnen, das mit Ophir identisch sein dürfte.

Der Ausgangspunkt der Fahrt zum Land Ophir war der Hafen Ezjon-Geber am äußersten Ende des Golfes von Akaba in der Nähe der heutigen Hafenstadt Elat. Der Zeitpunkt der von König Salomo befohlenen Fahrt wird um das Jahr 940 v. Chr. angenommen.

Die Lokalisierung des Landes Ophir ist jedoch aufgrund der ungenauen Beschreibung durch die Bibel bei den Forschern umstritten. Möglicherweise befand es sich in Abessinien oder in Vorderasien. Nubien war für die alten Ägypter ein "Goldland". Es wäre denkbar, dass auch Salomon von dort sein Gold hatte. Gesucht wurde Ophir auch in Somalia, Jemen, Persien oder an der Westküste Afrikas. Auch in der neuen Welt ging man auf die Suche. Man vermutete es in Peru oder in der Karibik. Eine spanische Expedition suchte 1567 unter der Führung von Alvaro de Mendaña de Neyra Ophir im Pazifik. Sie entdeckten eine Inselgruppe und nannten sie Salomonen, obwohl dort kein Gold gefunden wurde.

Im 19. Jh. galt Groß-Zimbabwe als Ophir

1502 entdeckte Vasco da Gama die Stadt Sofala und bemerkte den Überfluss an Gold und Edelsteinen. Drei Jahre später errichteten die Portugiesen in Sofala eine Niederlassung. Sie meinten Ophir entdeckt zu haben. Unterstützt wird diese Deutung davon, dass Ptolemäus im Süden Afrikas eine goldreiche Insel namens Sofala (auch Zaphala oder Schafal) erwähnt. Zwei weitere Jahre später wird von Groß-Zimbabwe berichtet, das die Quelle für das Gold Sofalas war. Die Portugiesen betraten Zimbabwe jedoch nie.



Karl Mauch (* 7. Mai 1837 in Stetten im Remstal; † 4. April 1875 in Stuttgart) war eigentlich Lehrer. 1859 verließ Mauch auf eigenen Wunsch den Staatsdienst und wirkte bis 1863 als Hauslehrer bei verschiedenen Familien in der Steiermark. Da ihn der Beruf eines Lehrers immer weniger gefiel, bewarb sich Mauch 1863 bei einer Hamburger Reederei und fuhr fast zwei Jahre zur See. Über London erreichte Mauch 1865 dann Durban in Südafrika. Er kündigte und begann Land und Leute zu erforschen. Mauch durchwanderte von 1865 bis 1871 das Südliche Afrika, 1871 entdeckte die Ruinen von Groß-Simbabwe, die er dem antiken Seehandelssziel König Salomons von Israel, Ophir, zuordnete. 1871 kam der nun Malaria-Kranke zurück nach Deutschland. Er reiste später noch in die Karibik. Mit der Zeit fing er an, an seiner eigenen Ophir-Simbabwe-Theorie zu zweifeln. 1872 prämierte die Royal Geographical Society Mauchs "Entdeckungen in Südostafrika" mit 25,- Pfund Sterling. Da sich für Mauch in Deutschland keinerlei Möglichkeiten ergaben wissenschaftlich zu arbeiten, verdiente er sich ab 1874 seinen Lebensunterhalt als Geschäftsführer einer Zementfabrik.

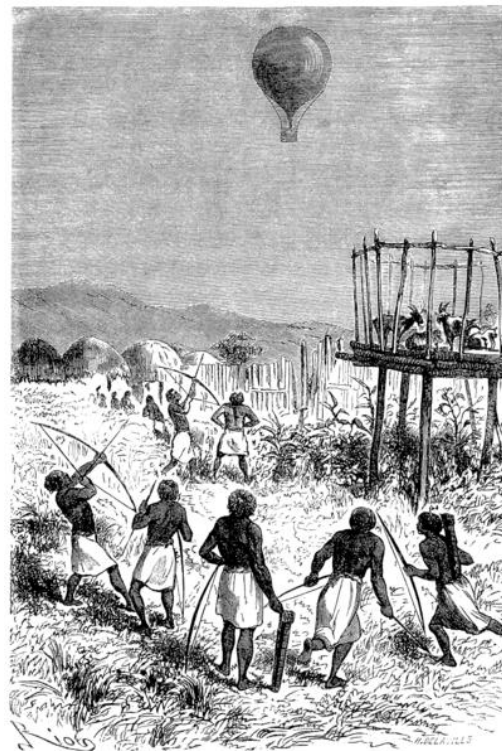
Am 4. April 1875 starb Karl Mauch aufgrund eines Unfalls im Krankenhaus von Stuttgart.

Seine Theorie fand besonders in Deutschland und England viele Anhänger. Die Presse sprach von der Wiederentdeckung Ophirs. Der bekannte Verfasser von Abenteuerromanen Sir Henry Rider Haggard (1856-1925) machte den „Ophir“-Mythos populär, indem er seinen Helden Allan Quatermain in Südafrika – freilich völlig unhistorisch – nach den Diamantenminen von König Salomon suchen ließ. Die Anspielungen auf den Kolonialpionier Cecil Rhodes, der durch Diamantengeschäfte reich geworden war und das heutige Simbabwe unter britische Kontrolle gebracht hatte, waren unübersehbar.

Besonders lautstark vertrat Ende des Jahrhunderts der deutsche Abenteuerer und Kolonialpionier Carl Peters diese Auffassung und versuchte die Namen "Ophir" und "Afrika" in einen etymologischen Zusammenhang zu bringen. Anfang des 20. Jahrhunderts wurde seine Theorie jedoch immer mehr kritisiert. Zuerst 1905 und endgültig 1952 wurde durch die Auswertung archäologischer Befunde nachgewiesen, dass Groß-Zimbabwe im frühen Mittelalter von den schwarzafrikanischen Schona gegründet wurde. Damit ist ein Kontakt mit König Salomon durch den großen zeitlichen Unterschied von fast 2000 Jahren völlig ausgeschlossen. Allerdings galt die alte "Ophir-Theorie" im weißen Rhodesien, dem heutigen Simbabwe, als offizielle Staatsideologie, weil sie "bewies", dass die Schwarzafrikaner schon im Altertum nur durch Zwang von hellhäutigen Rassen zur Arbeit hätten gezwungen werden können. Der Archäologe Peter Garlake, dem der endgültige Beweis für die schwarzafrikanischen Ursprünge der Ruinenanlage gelungen war, durfte seine

Forschungsergebnisse nicht in Rhodesien veröffentlichen. Vereinzelt erscheinen auch heute noch Bücher, in denen der nicht-afrikanische Ursprung der Ruinen behauptet und ein Zusammenhang mit Phöniziern oder Ägyptern hergestellt wird. Die Autoren stammen fast ausschließlich aus dem südafrikanischen Raum und vertreten eine Auffassung von afrikanischer Geschichte, wie sie während der Kolonialzeit allgemein akzeptiert war und auch heute noch in Kreisen, die der Apartheid nachtrauern, gern rezipiert wird.

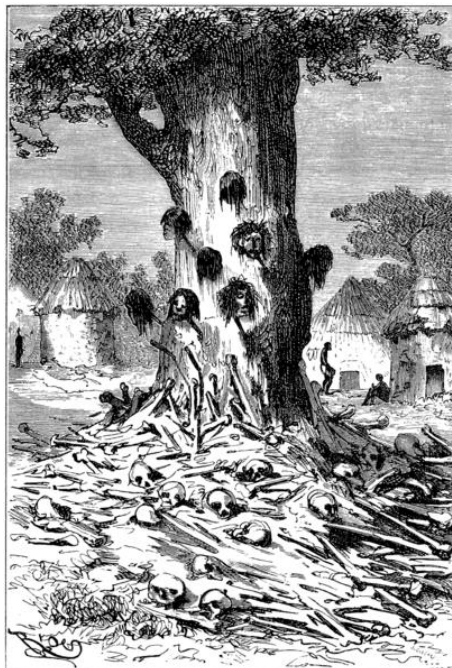
Die ebenfalls im 19. Jahrhundert aufgestellte Theorie des Indologen Christian Lassen, Ophir sei an der Nordwestküste von Ostindien, nahe der Mündung des Indusflusses gelegen und der Name Ophir sei vom nordindischen Volksstamm der „Abhira“ abgeleitet worden, wurde durch die Auseinandersetzung um Sofala und Zimbabwe an den Rand gedrängt.



6. Löwen

Das Lager der Abenteurer wird von Löwen belästigt.

Stärke 5	Intelligenz 1	Charisma 1
Körperbeherrschung 1	Bildung -	Beeindrucken -
Krafttakt 4	Fahrzeuge -	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 2	Intuition 1	Verführen -
Fernkampf -	Kreativität -	Überzeugen -
Fingerfertigkeit -	Logik -	Empathie 1
Gewandtheit 3	Sprachen -	Besonnenheit 3
Handgemenge 5	Wissenschaft -	Imitieren -
Handwaffen 3 (Biss)	Wahrnehmung 4	Motivation -
Handwerk -	Suchen 5	Tiere -
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 4	Listigkeit 2
Ausdauer 5	Willenskraft 1	Beeinflussen -
Überleben 3	Selbstbeherrschung 2	Verstellen -
Besonderheiten:	Rüstung:	Trefferpunkte: 14



Phase 3

1. Elefanten

Elefanten belästigen das Lager der Abenteurer

Stärke 7	Intelligenz 1	Charisma 1
Körperbeherrschung 1	Bildung -	Beeindrucken 3
Krafttakt 7	Fahrzeuge -	Einschüchtern 5
Geschicklichkeit 2	Intuition 1	Verführen -
Fernkampf -	Kreativität -	Überzeugen -
Fingerfertigkeit 2	Logik -	Empathie 1
Gewandtheit 1	Sprachen -	Besonnenheit 3
Handgemenge 5	Wissenschaft -	Imitieren -
Handwaffen 3 (Trampeln)	Wahrnehmung 3	Motivation -
Handwerk -	Suchen 3	Tiere -
Heimlichkeit 4	Wachsamkeit 4	Listigkeit 2
Ausdauer 5	Willenskraft 3	Beeinflussen -
Überleben 3	Selbstbeherrschung 2	Verstellen -
Besonderheiten:	Rüstung:	Trefferpunkte: 24

2. Emin Pascha

Die Abenteurer begegnen Emin Pascha und Wilhelm Junker, die sie freundlich bewirten. Sie werden gebeten, Sklavenjäger zu vertreiben.

Sklavenjäger

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 1
Körperbeherrschung 3	Bildung 1	Beeindrucken 3
Kraftakt 2	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 4
Geschicklichkeit 3	Intuition 3	Verführen 0
Fernkampf 3 (Steinschl.gew.)	Kreativität 1	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 2	Logik 1	Empathie 2
Gewandtheit 3	Sprachen 1	Besonnenheit 2
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 1
Handwaffen 3 (Dolch)	Wahrnehmung 3	Motivation 2
Handwerk 2	Suchen 3	Tiere 2
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 3	Listigkeit 3
Ausdauer 3	Willenskraft 3	Beeinflussen 1
Überleben 1	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 1
Besonderheiten: -	Rüstung:	Trefferpunkte: 10



Eduard Schnitzer (* 28. März 1840 in Oppeln, Schlesien, † 23. Oktober 1892 in Kinena (Kongogebiet)) war ein auch unter seinem muslimischen Namen **Mehmed Emin Pascha** bekannter Afrikaforscher und Verwalter der sudanesischen Provinz Äquatoria. Schnitzer, Sohn eines jüdischen Kaufmanns, trat 1846 mit seiner Mutter, als diese in zweiter Ehe einen Christen heiratete, zur protestantischen Kirche über. Nach dem Besuch des dortigen katholischen Gymnasiums studierte er zwischen 1858 und 1864 Medizin in Breslau, Berlin und Königsberg. Als ihm in

Deutschland die Zulassung zum Staatsexamen verweigert wurde, verließ er das Land und begab sich in das Osmanische Reich.

In Albanien wurde er Hafen- und Distriktsarzt und beteiligte sich als Militärarzt an einer Expedition nach Syrien und Arabien.

1871 folgte er einem Ruf des Gouverneurs Ismail Pascha, dem er zuerst nach Trapezunt und Erzurum und später ins Exil folgte. Nach Ismail Paschas Wiedereinsetzung in sein Amt begleitete er ihn nach Janina und blieb dort bis zu dessen Tod im Jahre 1873. 1874 versuchte er in Arco und Neisse wieder Fuß zu fassen, was jedoch nicht gelang.

Schnitzer heiratete darauf die Witwe Ismail Paschas, eine Griechin. Inzwischen war er nicht nur des Französischen, Englischen, Italienischen, verschiedener slawischer Idiome, des Türkischen, Arabischen und Persischen vollständig mächtig geworden, er hatte sich auch die orientalischen Sitten und Gebräuche so angeeignet, dass niemand ihm den westeuropäischen Ursprung anmerkte, er war zudem zum Islam konvertiert.

Nach kurzem Besuch der Heimat 1875 begab sich Schnitzer nach Ägypten, folgte 1876 dem neu ernannten Gouverneur Gordon Pascha nach

Sudan und wurde als Emin Efendi zum Chefarzt ernannt. Er erforschte mit Gordon Innerafrika.

Darauf zum Bei befördert und März 1878 zum Gouverneur der Äquatorialprovinz ernannt, erforschte er Afrika allein.

Schnitzer war unermüdlich tätig diese Gebiete zu organisieren und die angrenzenden noch unbekanntem Landschaften zu erforschen. So sammelte er die durch die Sklavenjagden zerstreuten Bewohner in neuen Siedlungen, führte zahlreiche neue Kulturpflanzen ein und baute das Straßensystem aus so gut es ging. Die Provinz, die er mit einem jährlichen Defizit von 780.000 Mark übernommen hatte, warf 1883 der ägyptischen Regierung einen Überschuss von 240.000 Mark ab. Der Aufstand des Mahdi und die Vernichtung der ägyptischen Herrschaft in den nördlich von seiner Provinz gelegenen Bezirken schnitten ihn plötzlich völlig von jeder Verbindung mit seiner Regierung ab und brachten ihn in eine äußerst gefährdete Lage.

Da sich zu derselben Zeit Wilhelm Junker (seit 1884) und Gaetano Casati (seit 1885) bei Schnitzer befanden, wurde auf Veranlassung des in Sankt Petersburg ansässigen Bruders von Casati durch Vermittlung Bastians 1886 der Massaforscher Fischer an der Spitze einer Expedition gesandt, um sie zu befreien.

Doch war es unmöglich vom Herrscher von Uganda die Erlaubnis zum Durchzug zu erlangen und Fischer musste umkehren. Junker gelangte trotzdem glücklich an die Küste - er startete seine Reise am 2. Januar 1886, Schnitzer aber blieb auf seinem Posten in Wadelai.

Nun organisierte man in England auf Anregung Felkins eine Expedition, an deren Spitze Stanley gestellt wurde. Dieser musste König Leopold von Belgien bitten ihn von den Verpflichtungen ihm gegenüber zu entbinden. Das tat dieser unter der Bedingung, dass Stanley nicht den kürzesten Weg nahm, sondern durch einen noch unbekanntem Teil des

Kongo reisen musste. Die Expedition, die bereits nach Sansibar aufgebrochen war, wurde deshalb zur Mündung des Kongo umgeleitet. Wohl noch nie war eine so bedeutende und so sorgfältig ausgerüstete Expedition ausgezogen. Stanley hatte 9 Europäer, 61 Sudanesen, 13 Somali und 620 Sansibariten dabei, führte 50 Esel und außer vortrefflichen Gewehren auch eine Maximkanone mit sich. Auch wusste Stanley den arabischen Händler Tippu-Tip zu gewinnen, der den Posten eines Gouverneurs am oberen Kongo annahm.

Inzwischen war Schnitzer durch Junker von Uganda aus reichlich mit Vorräten versorgt worden.

Stanley fuhr mit Dampfbooten des Kongostaats den Kongo aufwärts bis zum Aruwimi, an welchem er nun die Landreise antrat. Schnitzer setzte inzwischen seine Forschungsreisen fort und unternahm eine Expedition zur Untersuchung des Kakibbi, des südlichen Zuflusses des Albert Nyanza; er erklärte auch, als die Nachricht von einer abgesandten Entsatzexpedition bei ihm anlangte, ganz entschieden, seinen Posten in Wadelai nicht verlassen zu wollen, und hoffte, die Ordnung in seiner Provinz selbst aufrechterhalten zu können.

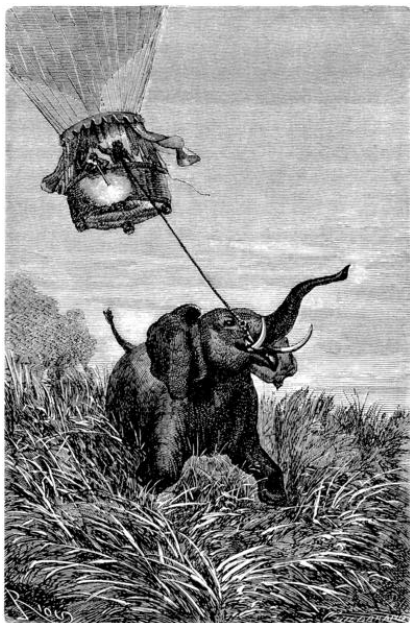
Da aber von Stanley bis Ende 1888 keine Nachrichten nach Europa gelangten, auch Berichte von einer Eroberung der Provinz Schnitzers, der inzwischen von der ägyptischen Regierung zum Pascha (1885) ernannt worden war, und seiner Gefangennahme durch den Mahdi nach Europa gelangten, so begann man von verschiedenen Seiten Hilfsexpeditionen auszurüsten. Von Amerika brach Leutnant Shufeldt auf, von England sollte eine Expedition unter Leutnant Swaine ausgehen, von Deutschland wollte man eine Vorhut unter Hermann von Wissmann absenden, während die Leitung der Hauptexpedition der deutsche Forscher und Kolonialpolitiker Carl Peters übernehmen sollte. Zu diesem

Zweck wurden überall in Deutschland Sammlungen durchgeführt.

Inzwischen brach in dem von der Deutsch-Ostafrikanischen Gesellschaft in Besitz genommenen Küstenstrich ein von den arabischen Sklavenhändlern organisierter Aufstand aus, welcher zur Räumung fast sämtlicher Stationen führte. Dennoch beschloss man auf der deutschen Seite von der Absendung einer Hilfsexpedition nicht abzusehen, und da Wissmann die Stellung eines Reichskommissars für Ostafrika annahm, wurde Peters mit der alleinigen Leitung der Expedition betraut.

Jedoch befand sich Schnitzer nie in ernsthafter Gefahr und rettete letztlich sogar Stanley das Leben, indem er den inzwischen erkrankten nach Deutsch-Ostafrika geleitete. Dort im Dezember 1889 angekommen, ließ er sich nun vom Deutschen Reich anwerben, um seine Afrikaforschungen fortsetzen zu können.

Am 26. April 1890 startete Schnitzer im Auftrag des Reichskommissar Hermann von Wissmann, zuständig für Deutsch-Ostafrika, eine Expedition um Gebiete um den Viktoria-See für das Deutsche Reich zu sichern. Dabei wurde er am 23. Oktober 1892 in Kinena, einem arabischen Handelsposten, von Sklavenhändlern ermordet.



Wilhelm Junker (oder Wassili Wassiljewitsch; * 6. April 1840 in Moskau; † 13. Februar 1892 in Sankt Petersburg) war ein deutscher Afrikaforscher.

Junker studierte Medizin.

Zwischen 1873 und 1874 bereiste Junker Nordafrika und kehrte 1878 nach Europa zurück. 1879 unternahm er eine weitere Reise nach Afrika. Sein Begleiter Friedrich Bohndorff musste aus Krankheitsgründen 1882 die Rückreise antreten. Es gelang ihm, mit dem letzten Dampfer abzufahren, bevor die Truppen des Mahdi anrückten, um ihren Aufstand gegen den Khedive in Ägypten zu beginnen. Junker verfolgte seine Forschungsarbeiten alleine weiter.

In Lado am Weißen Nil ging er zu Emin Pascha, wo sich später auch der Kapitän Casati einfand. Von dieser Zeit an war jeder Verkehr nilabwärts nach Europa wegen des Mahdi-Aufstands abgeschnitten. Der Versuch Gustav Adolf Fischers, mit einer Expedition von Sansibar aus den Forschungsreisenden Hilfe zu bringen und ihnen den Weg zur Ostküste zu öffnen, scheiterte vollständig.

Junker brach am 2. Januar 1886 nach Wadelai auf und erreichte auf eigene Faust am 4. Dezember Sansibar, von wo er nach Europa zurückkehrte. Außer seinem Tagebuch hatte er nichts retten können, seine Sammlungen waren sämtlich verloren. Wilhelm Junker starb am 13. Februar 1892 in Sankt Petersburg.

3. Belgische Söldner

Die Abenteurer sehen belgische Söldner (2 weiße Offiziere, 20 Askaris), die ein afrikanisches Dorf überfallen.

Belgische Söldner

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 1
Körperbeherrschung 2	Bildung 1	Beeindrucken 3
Kraftakt 3	Fahrzeuge 0	Einschüchtern 2
Geschicklichkeit 3	Intuition 3	Verführen 0
Fernkampf 3 (Gewehr/Pistole)	Kreativität 1	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 2	Logik 2	Empathie 2
Gewandtheit 2	Sprachen 2	Besonnenheit 2
Handgemenge 2	Wissenschaft 0	Imitieren 1
Handwaffen 1	Wahrnehmung 3	Motivation 2
Handwerk 1	Suchen 3	Tiere 2
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 3	Listigkeit 3
Ausdauer 3	Willenskraft 3	Beeinflussen 1
Überleben 1	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 1
Besonderheiten: -	Rüstung:	Trefferpunkte: 12

4. Leopard

Ein Leopard schleicht sich ins Lager der Abenteurer

Stärke 5	Intelligenz 1	Charisma 1
Körperbeherrschung 1	Bildung -	Beeindrucken -
Kraftakt 4	Fahrzeuge -	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 2	Intuition 1	Verführen -
Fernkampf -	Kreativität -	Überzeugen -
Fingerfertigkeit -	Logik -	Empathie 1
Gewandtheit 3	Sprachen -	Besonnenheit 3
Handgemenge 5	Wissenschaft -	Imitieren -
Handwaffen 3 (Biss)	Wahrnehmung 4	Motivation -
Handwerk -	Suchen 5	Tiere -
Heimlichkeit 2	Wachsamkeit 4	Listigkeit 2
Ausdauer 5	Willenskraft 1	Beeinflussen -
Überleben 3	Selbstbeherrschung 2	Verstellen -
Besonderheiten:	Rüstung:	Trefferpunkte: 14

5. Begegnung mit Wettbewerber

Siehe Phase 1.

6. Unwetter

Das Luftschiff gerät in ein Unwetter und verliert drei Strukturpunkte.

Ziel: Fernando Po

Die Abenteurer überfliegen die Küste von Kamerun. Das Luftfahrzeug mit den meisten Strukturpunkten kommt als erstes an und hat das Rennen gewonnen.

Prof. Fate: 7
Pierre Boutardieu: 4
Boris Ziolkowski: 3
Giacomo Stragazzi: 2
Major a.D. William Fitzgerald: 0
(verschollen)

An der Küste liegen mehrere Schiffe verschiedener Herkunft, u.a. auch ein deutsches Schiff. Eine spanische Militärkapelle in fadenscheinigen Uniformen schrammelt ziemlich falsch die betreffende Nationalhymne. Danach gibt es eine Zeremonie und eine große Feier.

Prof. Fate wird disqualifiziert, wenn ausreichend Beweise oder Zeugenaussagen vorliegen, um ihn zu diskreditieren.