

# Lite Pulp Diamanten von Aceh

In Alexandria wurde ein uraltes Pergament gefunden, das den Weg zu den verschollenen Diamanten von Aceh aufzeigen soll. Die Spielercharaktere sind Mitglieder des Clubs der Entdecker, einer wohltätigen, archäologischen Stiftung, angeführt von dem Mächtigen und Reichen Amerikas. Sie sollen in deren Auftrag die Diamanten finden und nach Amerika bringen.

Natürlich haben es aber auch die Nazis auf die Diamanten abgesehen, da in ihnen eine geheimnisvolle Macht innewohnen soll. Unter Führung des Baron von Wartenburg sind auch die Nazis in Alexandria und versuchen das Pergament und die Diamanten an sich zu bringen. Der Baron spielt aber ein doppeltes Spiel, er ist ein hochrangiges Mitglied der Thule Gesellschaft und versucht die Diamanten für die Thule Gesellschaft zu bergen. Die Nazis ahnen seinen Verrat, sind aber auf ihn angewiesen und haben daher Obersturmführer Fritz Leibner mit auf die Mission geschickt.

## Gegenspieler

### Baron von Wartenburg

Baron von Wartenburg ist der Expeditionsleiter der Nazitruppen und ein hochrangiges Mitglied der Thulegesellschaft. Er ist Mitte 50, hat schon leicht gräuliche Haare, ist gut gekleidet und bestens ausgerüstet. Seine Sympathie für die Nazis ist nicht sonderlich groß, er nutzt aber gerne deren Ressourcen, um seine Ziele zu erreichen. In diesem Fall will er die Diamanten von Aceh in den Besitz der Thulegesellschaft bringen und spielt daher ein doppeltes Spiel. Er ahnt nicht, dass die Nazis seine wahren Beweggründe zumindest erahnen.

Baron von Wartenburg	
Forscher	7
Pionier	4
Soldat	4
Gauner	6
Zähigkeit	4
Bewaffnung	
Pistole	

# Fritz Leibner - Obersturmführer

Fritz Leibner ist ein übermotivierter Obersturmführer, der die Nazitruppen anführt, die Baron von Wartenburg begleiten. Er ist überkorrekt gekleidet und extrem steif in seinem Wesen. Fritz Leibner ist Mitte 20 und will sein erstes wichtiges Kommando nutzen, um möglichst schnell aufzusteigen. Daher unternimmt er alles, damit auch ja nichts schief geht. Offiziell ist er Baron von Wartenburg unterstellt, hat aber den Befehl, diesen aus dem Weg zu räumen, sobald er die Diamanten in Händen hält.

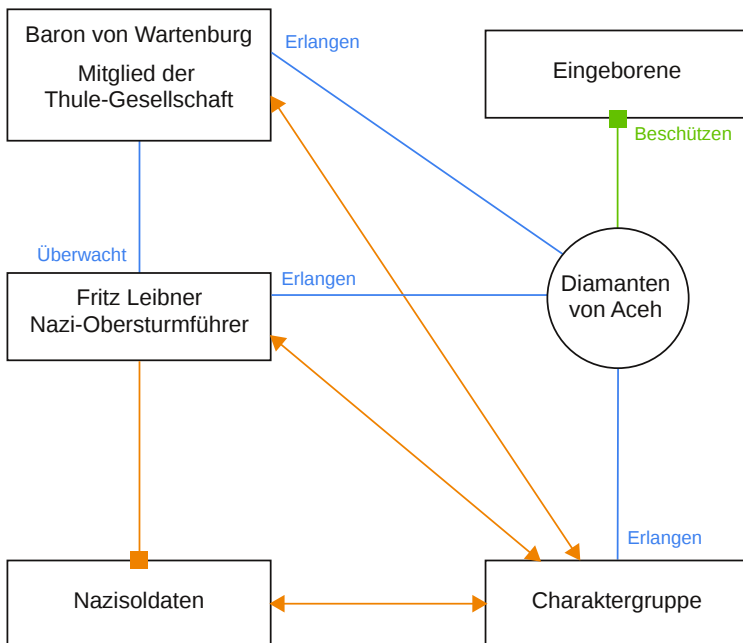
Fritz Leibner	
Forscher	2
Pionier	4
Soldat	5
Gauner	2
Zähigkeit	4
Bewaffnung	
Pistole	

# Nazi Soldaten

Die Nazi Soldaten sind pflichtbewusst und dumm und auf der Seite des Bösen™. Sie sind alle Fritz Leibner unterstellt und führen seine Befehle ohne Widerworte aus um ihren Führer zu dienen.

Nazisoldaten	
Soldat	5
Zähigkeit	1
Bewaffnung	
MP44 Gewehr P+1	

# Konfliktnetz



# Zeitstrahl

Hier die möglichen Ereignisse in zeitlicher Reihenfolge.

Tag	Ereignis
0	Diebstahl des Pergaments
2	Ankunft der Nazis aus Somalia auf den Amiranten
4	Ankunft von Baron von Wartenburg auf den Amiranten
4	Aufbau der Nazilager rund um den erloschenen Vulkan
4,5	Ankunft von Baron von Wartenburg am Vulkanlager
5,5	Nazis betreten die Hohlwelt und errichten Basislager
6	Nazis brechen Richtung Pyramide auf
7	Fritz Leibner und Baron von Wartenburg dringen in die Pyramide ein

## Einstieg

Die Helden sind auf einem Vortrag im Museum in Alexandria, wo ein Linguist, vor einem exklusiven Publikum, über einen neuen Ausgrabungsfund, eine uralte Schriftrolle, referiert. Die Helden sind vom Club der Entdecker hergeschickt worden, damit sie herausfinden, ob die Schriftrolle wirklich von den uralten Diamanten von Aceh handelt.

Linguist: Edward Edison

Edward Edison ist im Rentenalter aber dennoch bei allen wichtigen Funden von Ausgrabungen involviert. Er ist Experte in alten ägyptischen Schriften. Er besitzt wirre graue Haare und trägt einen etwas altmodischen und nicht ganz so gut sitzenden Anzug.

Die Schriftrolle wurde in einem, eigentlich unbedeutend Nebenbau, der großen Cheopspyramide eher zufällig entdeckt. Sie spricht von mächtigen Diamanten, in denen das Licht der Sonne gebunden ist. Es soll aber auch ein Fluch auf den Diamanten liegen und jedem, der sie an sich nimmt den schnellen Tod bringen.

Während des Vortrags stürmt eine Nazieinsatztruppe, unter der Führung von Obersturmführer Fritz Leibner, den Saal und setzt die Helden und die anderen 10 Zuhörer festsetzt. Ihr Ziel ist natürlich die Schriftrolle, die neben dem Rednerpult ausgestellt ist.

Baron von Wartburg wartet draußen ab, bis die Szene geklärt ist und nimmt dann die Schriftrolle an sich. Wer 3 Erfolge auf Gauner schafft, erkennt den Baron als Mitglied der Thule-Gesellschaft.

So schnell wie die Nazis gekommen sind, verschwinden sie auch wieder. Draußen warten 5 Jeeps der Nazis, die die Einsatztruppe wieder zum Flughafen bringt, wo ein Doppeldecker abflugbereit wartet.

## Nach dem Überfall

Edward Edison ist natürlich bestürzt und völlig durcheinander. Er nimmt natürlich gerne die Hilfe der Charaktere an, um wieder an die altertümliche Schriftrolle zu kommen. Er ist aber schon zu alt, um sich selber in so ein Abenteuer zu stürzen. Er gibt den Charakteren aber gerne eine Kopie seiner Aufzeichnungen. Bis jetzt hat er aber nur die Hälfte der Schriftrolle übersetzen können, die Präsentation wurde etwas übereilig vom Museumspräsidenten angesetzt.

Außerhalb des Raumes sind alle Sicherheitskräfte ausgeschaltet worden, die Nazis scheinen auf nichts und niemanden Rücksicht genommen zu haben. 10 Minuten nach dem die Nazis weg sind kommt auch die örtliche Polizei und Krankenwagen zum Tatort. Natürlich hat sich bis dahin schon eine Menschentraube mit Gaffern gebildet.

## Nachforschungen

Folgendes können die Charaktere bei Nachforschungen in Alexandria herausfinden.

## Die Aufzeichnungen

Die Aufzeichnungen sprechen von einem leuchtenden Vulkan auf einer der Inseln in den Amiranten. Dort sollen die Diamanten von Aceh versteckt sein.

## Diamanten von Aceh

In den Diamanten von Aceh soll das ursprüngliche Sonnenlicht gespeichert sein. Ihnen werden übernatürliche Kräfte zugesprochen.

## Nazis

Die Nazis sind auch erst heute in Alexandria eingetroffen und außer den 5 Jeeps voll mit Soldaten hat niemand sonst Nazis gesehen. Es war wohl ein recht zielgerichteter Einsatz. Mit guten Beziehungen zum Flughafenpersonal lässt sich folgendes herausfinden.

- **2 Erfolge:** Das Schiff am Hafen war die MS Deutschland, ein schneller Schlachtkreuzer, eines der modernsten Schlachtkreuzer der Nazis.
- **3 Erfolge:** Es hat jemand Baron von Wartenburg erkannt, der am Flughafen war.

## Reise

Die Reise führt von Alexandria aus durch das rote Meer in das arabische Meer zu den Amiraten, einer kleinen Inselgruppe 1000 km vor der Küste Somalias. Dies sind etwa 5.400 km, das schnelle Schlachtschiff der Nazis benötigt dafür 8 Tage. Mit dem Flugzeug dauert dieselbe Strecke 4 Tage, da einige Zwischenlandungen notwendig sind.

Wenn sich die Charaktere an den Club der Forscher wenden, bekommen sie ein Flugzeug gestellt, das die Reise in 4 Tage bewerkstelligen kann. Ob sie vom Festland zu den Inseln ein Schiff chartern oder versuchen mit dem Flugzeug auf der Insel zu landen, bleibt natürlich den Charakteren überlassen.

Die Nazis haben in Somalia einen kleinen Stützpunkt und machen sich von dort aus mit einem Schlachtschiff unmittelbar auf den Weg zu den Amiraten und brauchen mit allen Vorbereitungen 2 Tage um auf die Insel zu gelangen. Baron von Wartenburg ist von Alexandria mit einem Wasserflugzeug aufgebrochen und kommt 2 Tage nach den ersten Nazis an.

## Insel

Es ist eine typische kleine Tropeninsel mit einem inaktivem Vulkan in der Mitte, der über allem thronet. Direkt nach dem idyllischen Strand fängt ein dichter Dschungel an. Am Strand liegt ein kleines Schlachtschiff der Nazis, neben ihm ein Wasserflugzeug (ab Tag 4). Von dieser Stelle aus führt auch eine Schneise in den Dschungel. Die Nazis sind in den Dschungel eingedrungen um ein paar Lager rund um den Vulkan zu errichten und auf Baron von Wartenburg zu warten.

## Schlachtschiff

Auf dem Schlachtschiff ist nur noch eine Rumpfftruppe von 20 Nazissoldaten stationiert, die gelangweilt auf die Rückkehr der anderen Truppen warten. Ein Flugzeug oder ein sich näherndes Schiff, das ohne bedacht in der Nähe anlegt, bekommen diese aber schon mit und werden eine 10köpfige Truppe losschicken um die Neuankömmlinge festzusetzen.

## Dschungel

Um sich unabhängig von der Schneise durch den Dschungel Richtung Vulkan durchzuschlagen benötigt man 2 Tage. Durch die Schneise ist man um einiges schneller. Mit einem Fahrzeug schafft man es in einem halben Tag. In beiden Fällen ist die Reise zum Vulkan ohne größere Probleme ab, außer die Nazis haben die Charaktere ankommen sehen.

## **Erlschener Vulkan**

Ab dem 4. Tag haben die Nazis rund um den Vulkan Lager eingerichtet. Insgesamt sind es 8 Stück, von denen aus die Nazis den Vulkan weiter erkundet haben. Jedes Lager der Nazis besteht aus einigen Zelten und 25 Soldaten und 3 Geländefahrzeuge.

## **Verlassenes Nazilager**

Eines der Lager scheint verlassen zu sein. Überall liegen tote Nazisoldaten mit ausgebrannten Augen. Aus einer Höhle in der Nähe des Lagers scheinen Lichter.

## **Im Vulkan**

Licht kommt von einer Art Leuchtkäfer, die alle tiefer in den Vulkan hineinlocken. Die Leuchtkäfer haben hinten einen kleinen, leuchtenden Diamanten. Die Leuchtkäfer können natürlich auch eingefangen werden (Söldner-Probe mit 4 Erfolgen), bei weniger Erfolgen dringt der Leuchtkäfer in das Opfer ein, seine Augen fangen an zu leuchten und brennen langsam aus, was das Opfer verrückt werden lässt.

Die Höhle führt tief in den Vulkan, in eine etwas größere Höhle mit einer tiefen Schlucht, aus der Wasserrauschen kommt. Über die 20 Meter breite Schlucht, führt eine wackelige Hängebrücke. Man benötigt eine Söldner-Probe mit 2 Erfolgen um die Brücke zu überqueren, ansonsten stürzt man ab und landet in einem reisenden Fluss.

Während die Gruppe in der Höhle ist entdecken die Nazisoldaten von einem anderen Lager, das verlassene Lager und betreten auch die Höhle. Diese 5 Soldaten holen die Gruppe ein, falls diese zu arg trödelt.

Wenn die Gruppe nach Spuren sucht (Pionier-Probe mit 2 Erfolgen), kann sie viele Stiefelabdrücke von Nazisoldaten entdecken, diese sind am 5. Tag durch genau dieselbe Höhle marschiert.

Auf der anderen Seite der Schlucht führt ein Gang serpentinenartig hinunter. Nach einer Weile scheint von unten Licht zu kommen und auf einmal befinden sich die Charaktere nicht mehr in einer Höhle sondern auf dem Gipfel eines Berges. Sie blicken auf einen Dschungel herunter. Weiter hinten können sie eine Stufenpyramide sehen und Flugsaurier kreisen über den Wipfeln der gigantischen Bäume.

# Hohlwelt

Die Hohlwelt bietet den Charakteren einen faszinierenden Eindruck. Die Sonne steht immer zentral am Himmel. Dinosaurier und viele fremdartige Tiere bewohnen den teilweise dichten Dschungel und die Ebenen.

Wenn die Charaktere die Serpentinafen weiter hinuntersteigen können sie ein Nazilager entdecken.

## Nazilager

Unten an den Serpentinafen ist ein Nazilager, das nur noch von einem halben Dutzend Nazisoldaten bewacht wird. Es besteht aus großen, kreisförmig angeordneten Zelten.

Die Nazitruppe bricht am 6. Tag vom Lager aus Richtung Pyramide auf und kommt unter der Führung von Baron von Wartenburg nur sehr langsam voran.

## Eingeborene vor der Pyramide

Die Stufenpyramide wird vom Aceh-Kult geschützt. Dieser erwartet die Eindringlinge direkt vor der Pyramide und besteht aus 30 Eingeborenen, die allesamt ausgebrannte Augen besitzen, aber dennoch irgendwie sehen können. Sie sind nur spärlich mit Lendenschürzen bekleidet, tragen Kriegsbemalungen und sind mit primitiven Speeren und Bögen bewaffnet.

Die Eingeborenen werden von Mayta Capac angeführt, der wie ein Medizinmann aussieht. Seine Augen sind aber nicht ausgebrannt, sondern sehen aus wie Diamanten. Er spricht gebrochen die Sprache der Charaktere und kann Lichtblitze aus seinen Augen verschießen.

Die Eingeborenen sind die Wächter von Aceh und wollen jeden Eindringling daran hindern, die Pyramide zu betreten. Selber betreten die Eingeborenen die Pyramide aber nicht.

Falls die Nazis vor den Charakteren die Pyramide erreichen sind diese in einen Kampf mit den Eingeborenen verwickelt und Baron von Wartenburg ist bereits auf der Pyramide um den Eingang zu öffnen. Sind die Charaktere wesentlich später dran, finden sie den Baron im Tempelraum der Pyramide.

Mayta Capac	
Forscher	2
Pionier	4
Soldat	6
Gauner	2
Zähigkeit	4
Bewaffnung	verschießt Lichtblitze aus den Augen

30 Eingeborene	
Soldat	5
Zähigkeit	1
Bewaffnung	Speere, Bogen

# Pyramide

Unten ist kein Eingang in die Pyramide sichtbar. Der Eingang ist oben auf der Pyramide, dieser ist aber verschlossen und nicht dazu da, dass ständig jemand ein- und ausgeht. Auf dem Plateau der Pyramide steht eine uralte Statue, die auf einem Sockel sitzt. Man muss einen uralten Mechanismus in Gang setzen um den Eingang am Sockel der Pyramide freizulegen, oder eben den Eingang wegsprengen.

Der Mechanismus wird in Gang gesetzt, in dem Steine aus dem Sockel geschlagen werden, aus dem dann Sand strömt und sich die Arme der Statue nach oben bewegen und gleichzeitig eine Geheimtür öffnet.

- Mechanismus entdecken: 4 Erfolge auf Forscher

Hinter dem Eingang führt eine steile Treppe die Pyramide hinunter. Hier sind uralte, labyrinthartige Gänge. Entweder die Charaktere können den Fußspuren des Barons folgen oder sie müssen sich wohl oder übel den Weg in den Tempelraum selber suchen. Dies dauert eine Stunde oder wesentlich schneller, wenn die Charaktere eine Forscher-Probe mit 3 Erfolgen schaffen.

## Räume

- 3 Grabkammern mit mumifizierten Leichnamen, die Diamanten in den Augen haben.
- 5 Wohnräume die allesamt leer sind, bzw alles verrottet ist was hier mal war.

## Tempelraum

Der größte Raum in der Pyramide ist der Tempelraum, er ist 20x20 Meter groß und 5 Meter hoch. An den Wänden stehen Statuen, die irgendwelche Götter symbolisieren. In der Mitte steht ein großer Opferalter. An der gegenüberliegenden Wand des Eingangs steht ein Hochaltar in dem Diamanten in Gold eingelassen sind.

Ist Baron von Wartenburg schon hier, hat er sich einige Diamanten gekrallt und ist dadurch verrückt geworden. Die Diamanten üben einen unheimlichen Drang aus, seine eigenen Augen auszukratzen und durch sie zu ersetzen. Genau dies hat der Baron gemacht. Er ist verrückt geworden und trägt Diamanten in seinen Augen. Dadurch steigt sein Soldat-Profil um 2 Punkte. Wenn die Charaktere die Diamanten an sich nehmen, müssen sie eine Gauner-Probe mit 4 Erfolgen bestehen, um nicht das gleiche Schicksal zu erleiden.



## Impressum

Diamanten von Aceh ist ein Abenteuer für Pulp, einem Setting für Lite. Lite ist ein Rollenspiel von Jürgen Mang.

<https://jcgames.de/lite/>

## Lizenz



Dieses Werk steht unter der CreativeCommons-Lizenz Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.