

# Lite Pulp

## Jagd nach der roten Kobra

1936, Indien, Sundarbans – Eingeborene berichten, dass in den letzten Wochen zwischen den Mangrovenbäumen Sundarbans eine riesige, rote Kobra gesichtet wurde. Sie soll schon dutzende Menschen verschluckt haben und immer gigantischer und gefährlicher werden. Wenig erstaunlich also, dass Abenteurer und Großwildjäger aus aller Welt aufgetaucht sind, um für Ruhm und eine einzigartige Trophäe ihr Leben zu riskieren.

### Hintergrund

Die Kultisten des Schlangenkults behüten schon seit Jahrhunderten den Tempel und die rote Kobra. Mittels des Zepters können sie die Kobra, die monatlich aus ihrem Schlaf erwacht, wieder in den Schlaf schicken. Allerdings geht das nur in der Kaverne, die die Nazisoldaten besetzt haben. Daher konnte die Kobra letzten Monat nicht wieder in den Schlaf geschickt werden und hat die Gegend terrorisiert, bevor sie sich wieder zurückgezogen hat. Der Schlangenkult hat natürlich gegen die Nazis gekämpft, konnte aber die Kaverne nicht zurückerobern. Die Nazis halten momentan die Stellung und warten auf eine Verstärkung aus Berlin.

### Zeitstrahl

Hier die möglichen Ereignisse in zeitlicher Reihenfolge.

Tag	Ereignis
-17	Nazis sind im Eingeborendorf
-15	Nazis schlagen das Lager vor dem Tempel auf
-14	Nazis erobern die Kaverne
-14	Die Kobra erwacht für eine Nacht
0	Ankunft der Charaktere im Basislager
1	Mögliche Ankunft der Charaktere im Eingeborendorf
2	Mögliche Ankunft der Charaktere auf der Insel
6	Die Kobra erwacht erneut
7	Die Verstärkung der Nazis trifft ein

# Einstieg

Die Charaktere wurden von Lord Moore, einem englischen Trophäensammler, nach Indien geschickt um den Gerüchten über die rote Kobra nachzugehen und falls möglich auch zu erlegen und ihren Kopf als Trophäe zu ihm zu bringen.

Das Abenteuer startet im Basiccamp am nordwestlichen Rand der Mangrovenwälder in Indien.

## Auftraggeber: Lord Moore

Lord Gilbert Moore ist ein alter, britischer Gentleman, der seinen Lebensabend mit Reisen und dem Sammeln besonderer Trophäen verbringt. Für seine Sammlung fördert er bereits seit vielen Jahren vielversprechende Großwildjäger, deren Trophäen er in seinem Landgut ausstellt. Lord Moore ist mit einigen hochrangigen Mitgliedern des Clubs der Entdecker befreundet, der ihm die Charaktere empfohlen hat.

## Das Basiccamp

Die Charaktere befinden sich in einem kleinen Camp am nordwestlichen Rand der Mangrovenwälder, das sich in den letzten Wochen am Rand einer kleinen Siedlung gebildet hat und von überwiegend britischen und amerikanischen Jägern und Abenteurern sowie von ihnen angezogenen, indischen Händlern bevölkert wird. Die Ausrüstung der Charaktere wird gerade von einigen Indern auf ein großes Floss geladen, während Lord Moores Assistent Samuel Eliot einige letzte Informationen verteilt.

## Assistent Lord Moores: Samuel Eliot

Samuel Eliot ist ein junger, pflichtbewusster Mann, der seit kurzem als persönlicher Assistent in Lord Moores Dienst steht. Er kommt aus gutem Haus und hat eine umfassende, akademische Ausbildung genossen und beneidet ein wenig die Entdecker und Abenteurer, die ausziehen und Abenteuer erleben. Einerseits träumt er davon, selbst eines Tages Entdecker zu werden, andererseits hat er viel zu viel Angst dafür. Lord Moore schätzt ihn für seine Anpassungsfähigkeit und schnelle Auffassungsgabe, die ihn zu einem wertvollen Assistenten macht. Er trägt meistens farbenfrohe, hochwertige Kleidung, die seinen guten Geschmack zur Schau stellt, ohne aufdringlich oder unpassend zu wirken.

Samuel Eliot dient nach der einführenden Beschreibung der Situation zur Einführung in die Aufgabe der Charaktere und sollte daher folgende Dinge mitteilen:

- Die rote Kobra wurde von Eingeborenen vor wenigen Wochen das erste Mal gesehen und hat (angeblich) bereits einige Todesopfer gefordert. Sie soll fast dreißig Meter lang sein und einen Leibdurchmesser von gut einem Meter haben.

- Die Kobra soll sich südlich des Basiccamps aufhalten, aber genaueres ist nicht bekannt. In dieser Richtung leben einige Eingeborene, die die Kobra beim ersten Mal gesehen haben. Die Eingeborenen könnte man nach genaueren Informationen befragen oder man versucht auf eigene Faust Spuren zu finden.
- Man hat für die Jagdgesellschaft zwei Inder angeheuert, um das Floss zu steuern und notfalls bei den Sachen zurückzubleiben und darauf aufzupassen.
- Die Ausrüstung wird gleich auf ein Floss geladen, das für die Jagd zur Verfügung steht und in etwa einer Stunde sollte die Gruppe aufbrechen können und solange noch prüfen, ob alle alles haben, was sie zu benötigen glauben.

## Eine erfolglose Jagdgruppe

Während die Charaktere sich die Zeit vertreiben, kommt das Boot einer erfolglosen Jagdgruppe zurück, die einige Deutsche in der Nähe gesehen hat. Weitere Informationen zu den Deutschen haben die Jäger nicht. Einer der Jäger ist allerdings verletzt. Als sie versucht haben, den Deutschen auszuweichen, wurde die Gruppe von einem ungewöhnlich aggressiven Krokodil angegriffen. Es hat das Floss gerammt und versucht den verletzten Jäger aus dem Floss zu zerren.

## Flossfahrt

Die Charaktere sind bereits einen halben Tag unterwegs, der Abend nähert sich. Die Luftfeuchtigkeit ist sehr hoch und es ist warm – die richtige Umgebung für Parasiten und Krankheiten. Entsprechend ist die Jagd für die Charaktere anstrengend, selbst wenn sie auf dem Floss nur wenig körperliche Arbeit verrichten.

Das Vorankommen wird durch die Wurzeln der Mangrovenbäume behindert und die beiden Inder scheinen trotz zweier Pausen in der letzten Stunde am Ende ihrer Kräfte angekommen zu sein. Es wird wohl bald Zeit für eine Rast.

Während die Charaktere bereits erschöpft oder dösig sind, kommt es zu einem Angriff durch ein Krokodil. Es ist schwer zu entdecken, da es unter der Wasseroberfläche schwimmt. Wenn die Charaktere nicht immer auf die Wasseroberfläche achten wird sie das Krokodil überraschen. Falls eine Pionier-Probe mit 3 Erfolgen geschafft wird, können die Charaktere das Krokodil rechtzeitig entdecken, falls nicht bekommen sie für die Szene -1 auf die erste Soldaten-Probe.

Da es aber schneller als das Boot ist kommt es zu einem Kampf. Das Krokodil wird versuchen auf das Floß zu kommen und nach den Jägern schnappen. Erwischt es jemanden, wird es versuchen, seine Beute unter Wasser zu ziehen und zu töten. Die Inder werden zu erschöpft sein, um ernsthaft etwas gegen das Krokodil ausrichten zu können und werden daher ihre Kräfte zusammennehmen, um das Floss ans Ufer zu bringen.

Krokodil	
Soldat	5
Zähigkeit	4

# Eingeborenendorf

Das Eingeborenendorf besteht aus zehn kleinen Wohnhütten, einer etwas größeren Wohnhütte für den Ältesten des Dorfes und einer großen Hütte, die als Treffpunkt eine Art Dorfhalle und Gästehaus fungiert. Die Häuser stehen auf kurzen Pfeilern, die in die Erde getrieben sind, um Schutz vor dem Hochwasser zu bieten und sind mit Stegen miteinander verbunden. Im Moment steht das Wasser niedrig, die Erde zwischen den Hütten ist aber einige schlammige und große Pfützen warten auf unachtsame Charaktere zwischen ihnen. Ebenso gibt es mehrere Plattformen, auf denen Zeltlager aufgebaut sind.

Die Verständigung mit den Eingeborenen ist für Charaktere schwierig, die nicht Hindi sprechen, entweder ein Spieler schafft eine Probe mit 3 Erfolgen auf Gauner um sich direkt mit den Eingeborenen zu verständigen oder die Inder müssen dolmetschen.

Folgendes können die Charaktere durch eine Probe auf Gauner herausfinden:

- **1 Erfolg:** Die Kobra wurde vor zwei Wochen das erste Mal von den Eingeborenen gesehen.
- **1 Erfolg:** Bisher hat die Kobra fünf Eingeborene auf dem Gewissen, zwei weitere werden vermisst. Dabei handelt es sich meistens um Eingeborene, die zwischen dem Dorf und einem anderen Dorf, drei Tagesmärsche südwestlich, gependelt sind.
- **3 Erfolge:** Vor etwas über 2 Wochen war eine Gruppe deutscher Soldaten im Dorf und hat sich ebenfalls nach der roten Kobra erkundigt.
- **3 Erfolge:** Im Süden gibt es einen alten Tempel eines Schlangenkults, der eine riesige Schlange als todbringender Beschützer des Kults verehrt.
- **4 Erfolge:** Die Schlange soll den alten Erzählungen nach in den Gewölben unter dem Tempel leben und könnte mit der roten Kobra identisch sein. Nach der Legende kommt die Schlange nur einmal im Monat aus ihrem Versteck – bis zum nächsten Mal ist aber noch fast ein Monat Zeit.
- **4 Erfolge:** Die Kultisten können die Schlange angeblich mit einem okkulten Zepter kontrollieren.

# Insel

Die Insel besteht aus dichtem Dschungel und die Charaktere können fünf Boote am Ufer der Insel entdecken, wenn sie eine Probe auf Pionier mit 2 Erfolgen schaffen können sie auch die Spur der Nazis entdecken, die in das Innere der Insel führt.

## Nazilager

Das Nazilager befindet sich direkt vor dem Eingang des alten Tempels der Schlangenkultisten. Sie haben etwas Dschungel gerodet um ihr Lager zu errichten.

Es sind sieben Zelte in einem Kreis aufgebaut, die jeweils Platz für vier Männer bieten und zwei größere Zelte, ein Offizierszelt und eines, das als Lazarett dient. Etwas Abseits vom Lager sind zehn frische Gräber zu finden.

Im Lager befinden sich insgesamt 11 Nazisoldaten und Friedrich Hermann, ein hochrangiges Mitglied der

Friedrich Hermann
Friedrich Hermann ist etwas über 40 und trägt ausschließlich schwarze Klamotten und eine Brille. Er ist leicht dickleibig und die Hitze macht ihm zu schaffen. Er ist mit Leib und Seele Nazi und wird nichts unversucht lassen seinen Auftrag auszuführen: Das Zepter der roten Kobra nach Berlin zu bringen.

Friedrich Hermann	
Forscher	7
Pionier	5
Soldat	4
Gauner	7
Zähigkeit	4
Bewaffnung	
Pistole	

Thulegesellschaft und Leiter der Expedition.

- 2 Nazioldaten sitzen auf den entasteten Baumstämmen gefällter Mangrovenbäume und machen Pause.
- 2 Nazisoldaten halten Wache und patrouillieren um die Zelte
- 5 Nazisoldaten liegen verwundet in einem Zelt.
- 2 weitere Soldaten befinden sich als Leibgarde bei Hermann, im Offizierszelt
- 10 weitere Soldaten befinden sich in der unterirdischen Kaverne (rechter Tunnel).

Nazisoldaten	
Soldat	5
Zähigkeit	1
Bewaffnung	
MP44 Gewehr P+1	

# Tempel

Von dem Tempel ist im Grunde nur noch ein paar Grundmauern erhalten. Überall sind Schuttberge und kaputte Schlangenstatuen zu entdecken und er ist vom Dschungel überwuchert.

Die Nazis haben bereits den oberirdischen Bereich des Tempels durchsucht und dabei nichts gefunden. Daher sind überall Fußabdrücke von den Nazisoldaten zu entdecken. Zwischendrin sind aber auch barfußene Abdrücke zu entdecken (Pionier-Probe mit 2 Erfolgen).

Im zentralen Raum des Tempels gibt es links und rechts neben dem fast noch vollständig erhaltenen Hochaltar jeweils einen Tunneleingang. Der steinerne Hochaltar zeigt eine gewaltige Kobra, die gerade eine Gruppe von Menschen bedroht, über der Kobra ist ein Zepter abgebildet, das an einen Kobrakopf erinnert.

Es führen Soldatenspuren in beide Tunnel. Vor dem rechten Tunnel ist Schutt abgeladen und es führen deutlich mehr Fußabdrücke in diesen Tunnel. Sonst gibt es oberirdisch nichts besonderes zu entdecken.

## Linker Tunnel

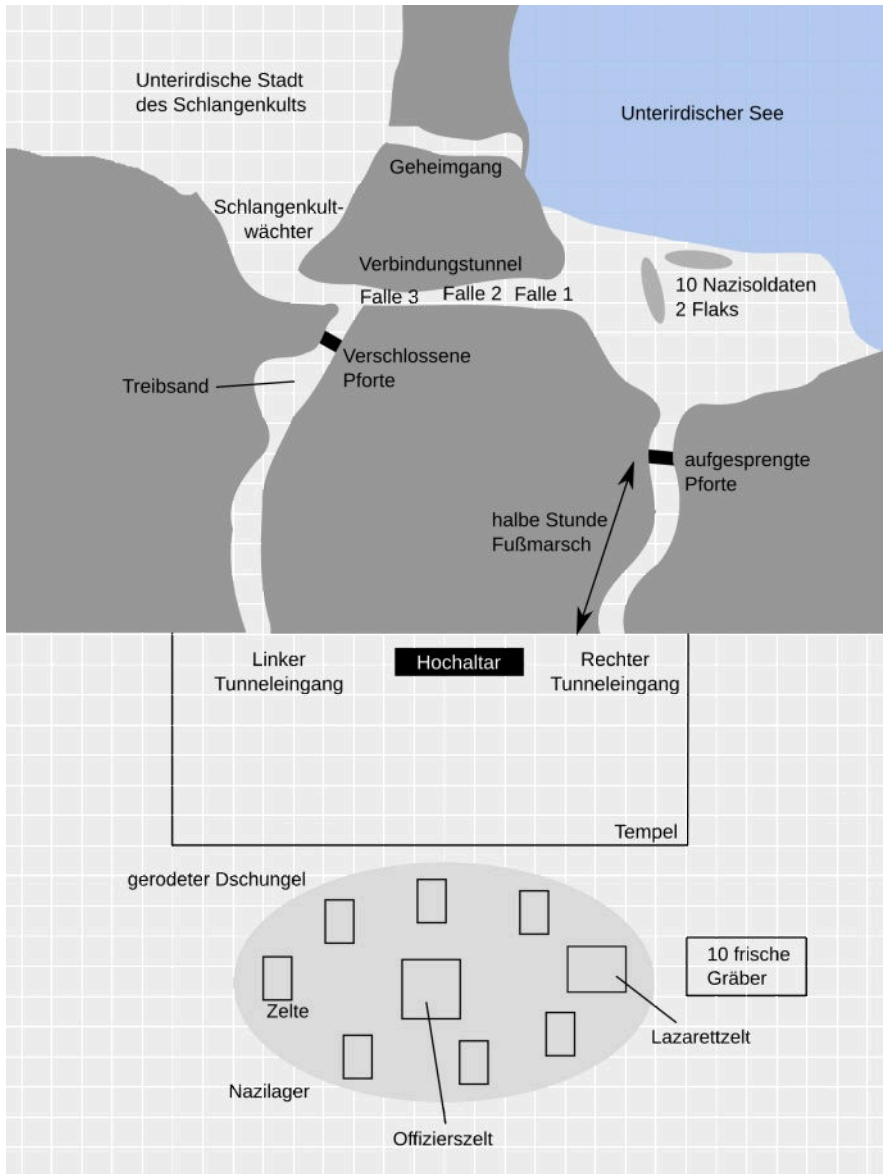
Der linke Tunnel führt etwa eine halbe Stunde bergab, bevor er an einer geschlossenen, kunstvoll gearbeiteten Steintür endet. Vor der Steintür weitet sich der enge Gang. Hier besteht der Boden aus tückischem Treibsand.

## Rechter Tunnel

In diesen Tunnel sind die Nazisoldaten gegangen und haben natürlich viele Fußabdrücke hinterlassen.

Der Tunnel führt etwa eine halbe Stunde bergab und ist recht eng und gewunden. Definitiv nicht so groß, dass sich da die riesige rote Kobra durchzwängen könnte, ohne Spuren zu hinterlassen. Fast ganz unten im Tunnel befinden sich die Überreste einer aufgesprengten Steintür. Der Schutt wurde nach oben geschafft.

Der Tunnel endet in einer großen Kaverne mit einem unterirdischen See.



# Kaverne

Direkt am Ufer der großen, natürlichen Kaverne ist ein alter steinerner Altar, der dem oberirdischen Ähnelt. Es sind auch Kampfspuren zu entdecken: Munitionshülsen, abgebrochene Speere und Pfeile.

Am auffälligsten aber sind die 10 Nazisoldaten, die hier unten eine Verteidigungsstellung aus Sandsäcken und zwei Flaks aufgebaut haben. Eine Flak ist auf einen weiteren Tunneleingang auf der linken Seite gerichtet, die andere Flak auf den unterirdischen See.

Ein direkter Kampf gegen die Nazisoldaten mit ihrer überlegenen Bewaffnung ist wohl aussichtslos. Aber die Konzentration der Soldaten liegt auf dem See und den anderen Tunneleingang, so dass die Charaktere nicht sofort bemerkt werden, wenn sie leise sind.

10 Nazisoldaten	
Pionier	4
Soldat	5
Zähigkeit	1
Bewaffnung	
Flak P+5	
MP44 Gewehr P+1	

## Verbindungstunnel

Der Verbindungstunnel verbindet die Kaverne mit der Stadt der Schlangenkultisten. Hier haben die die Schlangenkultisten die Nazis zurückgeschlagen. Die 3 Fallen im Verbindungstunnel sind in normalen Zeiten inaktiv, wurden aber von den Kultisten aktiviert, als die Nazis die Insel betraten.

### Falle 1

Die erste Falle wurde bereits von den Nazis ausgelöst. Es ist eine klassische Fallgrube mit giftigen Schlangen in der Tiefe. Die Fallgrube nimmt die komplette Breite ein und ist 2 m lang, kann also mit Anlauf übersprungen werden (Soldaten Probe mit 2 Erfolgen nötig). Diese Falle wurde ein paar Nazis zur Verhängnis und es sind noch Überreste der Toten erkennbar.

### Falle 2

Eine unauffällige Trittplatte in Tunnelbreite und einer Länge von 1 m löst diese Falle aus. Aus den Wänden und der Decke schießen Metallspieße heraus. Die Trittplatte bzw. die Löcher in den Wänden kann mit einer Pionier-Probe mit 3 Erfolgen erkannt werden. Um den Metallspießen auszuweichen wird ein einfacher Konflikt ausgeführt, die Metallspieße besitzen 7 Würfel.

### Falle 3

Diese Falle aktiviert sich durch keinen erkennbaren Mechanismus. Es ertönt eine mesmerisierend Melodie, die von einem schwingenden Kristall kommt. Die Opfer müssen eine Gauner-Probe mit 3 Erfolgen bestehen, um davon nicht in eine Trance zu fallen. Die Kultisten sind durch ihren Gesang dagegen immun.



# Unterirdische Stadt

Am Eingang zur unterirdischen Stadt des Schlangenkults halten 10 Kultisten wache. Sie tragen nur einen Lendenschurz, haben einen Bogen auf dem Rücken und ein Speer in der Hand. Sie sind alle mit Kobrasymbolen tätowiert.

Wenn die Charaktere nicht sofort auf sie schießen, werden auch die Wachen nicht aggressiv sein. Man kann sich mit ihnen verständigen und wenn man ihnen klarmacht, dass man auch Feind der Nazis ist, wird man die Charaktere zur Anführerin des Kults bringen.

10 Kultistenwächter	
Pionier	4
Soldat	5
Zähigkeit	1
Bewaffnung	Bogen, Speer

## Die Stadt

Die Stadt besteht aus kleinen Steinhäusern und bietet Platz für 100 Kultisten. Unter den Kultisten sind auch Frauen und Kinder. Die meisten Kultisten sind keine Krieger, sondern Priester des Schlangenkults. Momentan werden auch 20 tote Krieger betrauert, die in der Mitte der Stadt aufgebahrt sind.

## Die Anführerin des Kults

Amankaya ist eine junge, hübsche Frau und spricht gebrochen englisch. Zuerst ist sie natürlich skeptisch, ist aber so intelligent, dass sie sich von den guten Absichten der Charaktere überzeugen lässt. Sie hat folgendes zu berichten:

- Die Nazis sind vor 2 Wochen auf der Insel gelandet und sind in den Tunnel eingedrungen.
- Sie haben die Kaverne besetzt, in der regelmäßig Rituale zur Beruhigung der roten Kobra ausgeführt werden müssen, das Ritual kann nur dort ausgeführt werden.
- Die rote Kobra lebt schläft normal friedlich in tieferen Höhlen und das seit Jahrhunderten, ist jetzt aber kurz Erwacht, da die Kultisten das Ritual zur Beruhigung nicht mehr ausführen können.
- Die Kultisten glauben, dass die Kobra endgültig erwachen könnte, wenn sie das Ritual nicht bald wieder ausführen können.

Amankaya	
Forscher	2
Pionier	4
Soldat	6
Gauner	2
Zähigkeit	4
Bewaffnung	keine

## Geheimgang

Der Geheimgang zur Kaverne verläuft parallel zum offensichtlichen Verbindungstunnel. Er ist mit einer Tür verschlossen, die von Kavernenseite nicht zu erkennen ist. Er endet über der Wasseroberfläche, aber es liegt eine Planke bereit, so dass man trockenen Fußes ans Ufer des unterirdischen Sees gelangen kann.

# Ende

Nachdem die Lage klar ist und somit die Kultisten und die Charaktere auf der gleichen Seite sind, muss jetzt nur noch die Gefahr gebannt werden, da die Kobra durch die nicht durchgeführten Rituale immer stärker und größer werden wird.

## Nazis vertreiben

Die Nazis werden von den Charaktere und dem Schlangenkult vertrieben, damit die Kobra wieder gezähmt werden kann. Dies kann durch irgendeinen Trick oder Verstärkung gegen die Nazis erreicht werden. Es könnten z.B. eine britische Einheit kontaktiert werden, die in Indien stationiert ist. Diese könnte die Verstärkung der Nazis aufhalten, während die Charaktere versuchen die Kaverne zurückzuerobern.

## Kobra töten

Die Kobra töten ist für die Kultisten natürlich unvorstellbar und daher werden sie die Charaktere dabei auch nicht unterstützen. Im Basislager oder im Dschungel gibt es aber bestimmt einige andere Gruppen, die die Charaktere unterstützen könnten.

### Impressum

Jagd nach der roten Kobra ist ein Abenteuer für Pulp, einem Setting für Lite. Dieses Abenteuer basiert auf dem gleichnamigen Abenteuer von W6 vs W12 für HEX. Ich habe es deutlich gestrafft und umgestaltet.

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.