

10 cent

August 2008

*Famous*

# PULP

*Adventures*

## The Journey into Adventure

*by Markus Heinen*



*7. Michalski's*  
**Rules of  
Danger**

*7. Hoffmann's*  
**The Shaper of Worlds**

**DORP**  
[www.nerdor.de](http://www.nerdor.de)



## **VORWORT DIE ZWEITE**

So, dies ist also nun mein zweites Vorwort für meinen ersten Download auf der DORP, zu dem ich nicht nur die Illustrationen beisteuere, sondern der auch textmäßig größtenteils von mir stammt.

Hmm, keine Ahnung ob sich das hier auch wieder wirklich jemand durchliest, also das Vorwort – denn dass ihr einen Blick in das Produkt werft, hoffe ich doch einfach mal. Ich selber bin kein großer Freund von Vorworten und die meisten überfliege ich dann auch oftmals nur, um mich direkt auf den richtigen Text zu stürzen.

Darum werde ich mich an dieser Stelle auch kurz fassen.

Tja, erstmal muss man sagen dass dieser Download keine Neuerscheinung ist. Sondern vielmehr die zweite Auflage – oder sprechen wir besser von einem Relaunch.

Anfang 2007 erschien auf der DORP das „Cinematic Unisystem“ kompatible Rollenspielerivat „Famous Pulp Adventures“.

Ein Setting in den 1930er und 1940er Jahren, welches es Freunden von pulpigen Abenteuerideen ermöglichen sollte in jener Zeit unzählige Abenteuer zu bestehen.

Eigentlich ein Lieblingsprojekt von mir, aber im Rückblick muss ich doch sagen, dass es vielleicht eine Frühgeburt war.

Ein neuerer Blick in jenen Download zeigte doch, dass es an vielen Stellen noch hakte, das Layout war eher schlicht (was auch vor allem wohl daran lag, dass ich meinem Layouter die ganzen Sachen mit den Worten „Mach dann einfach mal ein Layout“ hingeworfen hatte...), die Bilder offenbarten doch noch gravierende Mängel und waren nicht alle so wie ich sie mir vorgestellt hatte.

Diese Gründe führten dann wohl auch dazu, dass die weiteren Downloads zu „Pulp“ erstmal auf Eis gelegt wurden. Und was lag also näher, als das gesamte Projekt erst einmal generalzuüberholen bevor wir weitere Sachen dazu bringen.

Und genau das haben wir dann auch recht schnell in Angriff genommen. Das Ergebnis könnt ihr jetzt nun mit eigenen Augen betrachten und zumindest ich für meinen Teil bin sehr zufrieden damit.

Nicht nur das Layout wurde komplett neu gestaltet, auch die gesamten Illustrationen und Bilder der Archetypen haben endlich einen Look bekommen, der ansprechender ist.

Thomas Michalski brachte dann noch die Idee ins Spiel, auf ein komplett anderes System umzusatteln, da das Cinematic Unisystem System nicht mehr erhältlich war und übernahm auch gleich die kurze Einleitung in den Regelteil.

Torben Hoffmann durfte sich dann wieder erneut am Layout austoben und soweit ich das sehen kann, hat er seinen Job perfekt gemacht.

Danke an euch beide für die Mithilfe, ohne die dieses Projekt sicherlich nicht so schnell fertig geworden wäre.

Nun aber genug der Worte und all den Lesern, die bis jetzt so tapfer durchgehalten haben, wünsche ich viel Spaß mit dem neuen verbesserten „Famous Pulp Adventures“.

*Markus Heinen*

# IMPRESSUM

**Erdacht und geschrieben von:**  
Markus Heinen

**Regelanpassung und zusätzliche**

**Texte von:** Thomas Michalski

**Cover:** Markus Heinen

**Layout:** Torben Hoffmann

**Illustrationen:** Markus Heinen und  
Thomas Michalski

**DORP-Logo:** Thomas Michalski

**Lektorat:** Thomas Michalski

**Testspieler:**

**Spielleiter:** Markus

Dirk Diggler: Achim

Ilsa van Dorff: Janine

Dr. „South Dakota“  
Slim: Ralf

Wilbur LeRoy  
Adendee: Thomas

James John: Tom

Jonathan Jackson: Tom  
Alois Hubner: Torben

*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.*

*„Famous Pulp Adventures“ und alle direkt darauf Bezug nehmenden Elemente, Namen und Designs sind das geistige Eigentum der DORP GbR.*

**Famous Pulp Adventures  
© DORP 2008**



**DORP**  
[www.nerdor.de](http://www.nerdor.de)

# ***INHALTSVERZEICHNIS***

<b>Vorwort</b> .....	2
<b>Impressum / Rechtliches Allerlei</b> .....	3
<b>Die Welt von Pulp</b> .....	6
<b>Regeln</b>	
Über das Regelwerk .....	7
Der Spruch .....	8
Die Edges, Neue Hindrances .....	9
<b>Archetypen</b>	
Archäologe .....	14
Reporter .....	16
Mietbare Knarre .....	18
Playboy .....	20
<b>Die einzelnen Kontinente</b>	
Nordamerika .....	23
Südamerika .....	25
Europa .....	26
Afrika .....	28
Asien .....	29
Australien, Polarregionen und der Rest .....	31
<b>Weird Science und magische Wunderwaffen</b> .....	32
<b>Film- und Literaturliste</b> .....	35
<b>Zeitleiste</b> .....	37
<b>Charakterbogen</b> .....	40
<b>Vorschau</b> .....	41

# Diggler-Expedition kehrt zurück Was niemand mehr glaubte = Verschollene kehren heim

New York. Das Wiederauftauchen der Diggler Expedition war ebenso spektakulär wie unerwartet und wird sicherlich noch lange Zeit Gesprächsthema Nr. Eins sein.

Lesen Sie deshalb, nur hier und exklusiv, den aufregenden Bericht über die erlebten Abenteuer aus erster Hand.

Unser Reporter J. J. Jackson hat die Expedition bei all ihren Reisen rund um den gesamten Erdball begleitet. Sei es nun in die mörderische Hitze der südkalifornischen Wüste, über die eisigen Regionen Skandinaviens, durch die brütend heißen Dschungel und die Steppen Afrikas bis ins ferne China. Ja, sogar bis tief ins Innere der Erde führte ihr Weg!

Unzähligen Gefahren mussten sich unsere Unerschrockenen Abenteuerer in den Weg stellen und so manche tödliche Falle galt es zu überwinden.

Seit der Kontakt zu der von Dirk Diggler finanzierten Expedition unter der Führung des bekannten Archäologen Dr. „South Dakota“ Slim im brasilianischen Urwald abgebrochen war, hatte schon so manch einer unserer Leser das Schlimmste befürchtet. Doch all die Wochen des bange Wartens, ob unsere Helden jemals wieder zurückkommen würden, haben nun ein Ende.

Diesen packenden Bericht aus erster Hand von J. J. Jackson, nicht nur Mitglied der Expedition sondern auch treuer Leser unserer Zeitung, können sie nun exklusiv bei uns lesen.

Mit Bildern — diese sind jedoch nichts für schwache Nerven.

Alles zu der sensationellen Expedition — ab Seite 6.



## Gedankenphotographie?

New York. Der weltberühmte Physiker Nikola Tesla hat am vergangenen Wochenende ein neues Patent eingereicht, das einen entscheidenden Einfluss auf alle Bewohner dieses Planeten haben könnte.

Der 1856 geborene Forscher geht nach einer neuen Theorie davon aus, dass es möglich sei, die Gedanken eines Menschen zu fotografieren.

Die Impulse des Gehirns, so heißt es in dem entsprechenden Dokument, würden als Spiegelung in der Retina der Menschen erkennbar sein.

Seine neu vorgestellte Maschine zur „Gedankenphotographie“ nun stellt mit einer speziellen Linse und starker Vergrößerung eine Möglichkeit dar, diese Spiegelungen festzuhalten.

Es gibt kaum einen Bereich der auf Menschen bezogenen Forschung, der nicht potentiell von diesem System profitieren könnte, auch gerade im Bereich der Kriminalistik.

Weitere Planungen des Forschers sind nicht minder interessant. So gehen seine Untersuchungen weiterhin auch in Richtungen, an deren Ende die Entwicklung voll funktionstüchtiger Energiestrahlen-Waffen stünde. Bisher jedoch, so musste der Physiker einräumen, ohne Erfolg. Dementiert hingegen hat Nikola Tesla im Interview mit uns das Gerücht, er habe sich zusammen mit Andrei Nikolajewitsch Kolmogorow mit dem deutschen Professor Theodor Kaluza der Universität Göttingen in Verbindung gesetzt, um gemeinsam an etwas zu arbeiten, was in gut informierten Kreisen als „Entropiemaschine“ bekannt wurde.

„Völlig an den Haaren herbeigezogen!“ kommentierte Tesla.

## Brutaler Massenmord

Salem. Ein brutaler und blutrünstiger Massenmord hat am vergangenen Freitag die örtlichen Behörden erschüttert. Die von Anwohnern alarmierten Polizisten stürmten gegen drei Uhr des Nachts ein Anwesen nahe der Stadt Salem, ahnten aber nicht, was sie dort vorfinden würden.

Neben einem frisch vermählten Ehepaar und Angehörigen, einem ehrenwerten Pfarrer und einem mit ihm reisenden Mönch, einigen Forschern sowie zwei Schwerverletzten, die sich beide als US Marshall auszugeben versuchten, fanden die Beamten auch mehrere Tote vor Ort.

Es ist noch immer nicht geklärt, wie es zu den Toden kam, warum die offenbar darum wissenden Personen in dem Haus selber die Behörden nicht verständigten oder was es genau mit den ganzen Personen auf sich hatte.

Untersuchungen des Hauses förderten zudem mehrere obskure Zeichnungen und Skizzen zu Tage, die nahe legen, dass es sich hier wenigstens zum Teil um Anhängern eines eigenartigen Kultes handelt.

Alle noch lebenden Personen mit Ausnahme des jungen Pärchens, das sämtlichen blutrünstigen Vorgängen anscheinend dadurch entgangen ist, dass sie bereits sehr früh auf ihr gemeinsames Zimmer zurückzogen, wurden vorerst in Gewahrsam genommen. Zwei Schusswaffen konnten zudem vor Ort sichergestellt werden.

Die Opfer selber waren auf grausame Art und Weise zugerichtet, ihre Körper zerfetzt und entstellt, die Wunden offenbar mit großer Gewalt und geringer Präzision zugefügt.

Wie man aus dem inneren Kreis der Ermittler erfahren konnte, beantragte der Leichenbeschauer nach vollendeter Arbeit erst einmal Urlaub, um sich zu erholen.

## Rätsel nach Einbruch

Vodnjan. Im Laufe der vergangenen Woche sind offenbar Fremde in die Kirche des Heiligen Blasius in der im Königreich Jugoslawien gelegenen Ortschaft Vodnjan eingebrochen.

Dieser Einbruch wirft Fragen bei den zuständigen Behörden auf, denn auch nach wiederholter Untersuchung aller Räume in enger Zusammenarbeit von Personal und Polizei scheint nichts abhanden gekommen zu sein.

Der Einbruch selber erfolgte hingegen mit roher Gewalt, das Portal der Kirche sowie auch mehrere Türen im Inneren wurden offenbar mit einem Brecheisen aufgebrochen.

Die Kirche ist Lagerstätte der berühmten Reliquiensammlung von Vodnjan sowie der Mumien von Vodnjan. Letztere umfasst die Körper des heiligen Leon Bembo, des heiligen Giovanni Olini sowie der heiligen Nikolosa Bursa, sowie mumifizierte Körperteile der heiligen Barbara und des heiligen Sebastian. Die Reliquiensammlung umfasst Objekte aus einem Zeitraum von fünfzehn Jahrhunderten aus dem gesamten Gebiet des ehemaligen römischen Reiches.

Die Mumien selber erlangten ihren großen Ruhm durch die Besonderheit der Einlagerung. Die Toten, die in glasernen Sarkophagen aufgebahrt sind, tragen noch immer ihre authentische Kleidung und es wurde offenbar, anders als sonst üblich, nicht durch besondere, ehemische Verfahren der Verwesungsprozess gestoppt.

Wie dies allerdings erreicht werden konnte, ist bis zum heutigen Tage unbekannt.

Warner Brothers presents

starring ERROL FLYNN  
Dorothy Mackaill  
and Basil Rathbone

THE SHADE

## Außerdem in dieser Ausgabe:

- Schatten über Europa: Von den Gefahren der Zukunft  
ein Aufsatz ..... 1
- Feuer im Herzen, einer Herdflamme gleich  
ein Romanauszug ..... 4
- „Das gehört in ein Museum!“  
im Gespräch mit einem erfahrenen Archäologen ..... 8
- sowie: Wirtschaftsnachrichten, die Wettervorhersage, Lokales, Sport und vieles mehr!

## **DIE WELT VON PULP**

Sicherlich könnte man in fast jeder Zeit ein Abenteuer im Stile von Pulp erleben, aber wir haben uns aus nostalgischen Gründen für den Zeitraum von etwa **1925 bis 1945** entschieden, also grob gesagt die klassische Ära, in der auch ein Großteil dieser Literatur und Filme entstanden.

Die Welt der 20er, 30er und 40er Jahre war in vielerlei Hinsicht einfacher. Man erkannte oftmals sofort wer die Guten und wer die Schurken waren. Seien es nun Gangster, Kultführer oder wahnsinnige Wissenschaftler.

Vielleicht ein Grundsatz, den man immer im Hinterkopf behalten sollte. Hier geht es weniger um großangelegte Verschwörungen, bei denen jeder jeden reinlegt, oder wo tragische Figuren oftmals mehr Antihelden als strahlende Saubermänner sind.

Zwar sollten auch ihre Helden, Schurken und Statisten ein paar Ecken und Kanten haben, aber man sollte immer erkennen auf welcher Seite sie stehen. Hier ist der Held noch Held und hier darf er es auch sein. Denn in dieser Zeit gibt es noch einen Platz für wagemutige Alleskönner – zwar macht die Zivilisation in ihren Zentren große Fortschritte, aber es gibt immer noch genug weiße Flecken auf den Landkarten die es zu entdecken gilt.

Versunkene Städte, verlorene Kulturen, Geheimkulte, üble Schurken mit Weltherrschaftsambitionen, Superscience – all das und noch viel mehr macht einen Großteil der Zeit und die Welt von Pulp aus.

Hier werden Helden geboren, wie es sie später kaum noch gibt: unerschrocken, tapfer, tollkühn und draufgängerisch – ganz im Stile eines „Doc Savage“.

Sie sind Abenteurer, Wissenschaftler, Gelehrte, oder einfach nur Glücksritter. Aber sie alle haben eines gemeinsam: „Sie machen das Unmögliche möglich.“

Versunkene Kontinente und Städte gibt es en masse, sei es auf dem Grund des Meeres oder im dichten Urwald. Verlorene Kulturen bevölkern noch weite Teile unerforschter Gebiete, erstaunliche oder gar unmöglich erscheinende Erfindungen sind für Wissenschaftler oftmals eher Ansporn als Hinderungsgrund. Seien es nun Weltraumraketen, Riesenroboter oder mechanisch aufgewertete Kriegssaffen, ihnen sind fast keine Grenzen gesetzt. Sie sollten jedoch nur darauf achten, das Ganze dem Rahmen der Zeit anzupassen – so sind die meisten dieser Geräte auch oftmals handwerklicher Natur und nicht irgendwelche technischen Spielereien, die man nach belieben modifizieren kann. Dies ist zwar in einem gewissen Rahmen durchaus möglich jedoch sollte man nicht in zu komplexen Sci-Fi-Maßstäben denken was die Funktion einzelner Wunderwaffen angeht. Lieber simpler und dafür cooler als zu multifunktional.

Im Folgenden gibt es einen Überblick über die Regeln, die zum Spielen notwendig sind, gefolgt von einer Ausrüstungsliste und einigen Archetypen. Die zweite Hälfte beschäftigt sich dann kurz mit der Welt, wobei es sich hier nur um einen groben Abriss handelt, da die einzelnen Kontinente in späteren Downloads noch einmal separat ausführlicher behandelt werden. Dazu gibt es noch eine Zeitleiste und eine (hoffentlich) recht vollständige und umfangreiche Liste von passender Literatur und Filmen.

So, nun aber zuerst einmal zu den Regeln.

# ÜBER DAS REGELWERK - DIE REGELN

Das nachfolgende Kapitel dient dazu, zu erläutern, was man zum Spielen benötigt und welche Besonderheiten es in regeltechnischer Sicht beim Setting der „Famous Pulp Adventures“ gibt.

Nach der Lektüre der nachfolgenden Seiten steht dann spannenden Abenteuern im Geiste packender Groschenromane nichts mehr im Wege.

## Über Savage Worlds

„Savage Worlds“ ist Rollenspiel der amerikanischen „Pinnacle Entertainment Group“ und hat sich auf die Fahnen geschrieben, „Fast! Furious! Fun!“ zu sein. Es gibt das Grundregelwerk, was abseits dieser gesteckten Grenzen universal ist, mittlerweile in einer Reihe unterschiedlicher und leider auch inhaltlich/regeltechnisch leicht abweichender Editionen.

Wir haben uns aus inhaltlichen wie preislichen Gründen dazu entschieden, Verweise in diesem Buch auf die „Explorer’s Edition“ zu legen, ein grob im Format A5 gehaltenes, 160 Seiten leichtes Heft, das für unter 10 Euro tatsächlich die kompletten Regeln enthält und nebenher direkt noch den wunderbaren Groschenroman-Charme hat, den wir hier eh erreichen wollen. Wer nun nicht die „Savage Worlds Explorer’s Edition“ (SWEE) sein Eigen nennt, aber etwa die als Hardcover erschienene Second Edition davor, der wird die relevanten Passagen auch finden, nur eben an anderer Stelle.

Eine kostenlose Kurzfassung der Regeln gibt es zudem online unter

<http://www.peginc.com/archives/savage-worlds/test-drive-five> zum Download.

## Zur Charaktererschaffung

Generell werden Charaktere für „Famous Pulp Adventures“ ganz regulär gemäß der Regeln der SWEE (S.6ff.) erschaffen. Es gibt einige, wenige Ergänzungen dazu, die in Folge kurz erläutert sein sollen.

### 1) Race

„Pulp“-Charaktere sind alle von der Rasse her Menschen. Sie beginnen demnach ganz regelkonform mit einem Bonus-Edge.

### 2) Traits

Auch die Traits werden wie üblich in der SWEE bestimmt.

### 3) Edges & Hindrances

Auch hier funktionieren die Regeln wie gehabt. Eine Übersicht über die neue Hindrances und verfügbare sowie nicht verfügbare Edges folgt im Laufe dieses Kapitels.

### 4) Der Spruch

Der Spruch ist ein „Pulp“-eigener und damit neuer Mechanismus, der ebenfalls im Anschluss an diese Übersicht erläutert wird.

### 4) Gear

Wie gewohnt. Eine typische Warenliste für die Zeit findet man ab S. 12.

### 5) Background Details

Auch wie gehabt.

## DER SPRUCH

Ein weiterer und neuartiger Weg, in unserem Spiel an Bennies (vgl. SWEE, S.58) zu gelangen, ist es, den sogenannten „Spruch“ zu verwenden. Jeder gute Pulp-Charakter, der etwas auf sich hält, hat einen erkennbaren Spruch als seine persönliche Signatur. Ob es nun Indiana Jones ist, der dunkel knurrend „Schlangen, ich hasse Schlangen!“ herauszischt, oder doch lieber ein gewisser, englischer Geheimagent, der seine Martinis geschüttelt, nicht gerührt trinkt, man erkennt sie an dieser einen Punchline.

Bei der Charaktererschaffung legt jeder Pulp-Charakter für sich einen solchen Spruch fest. Wann immer es dem Spieler gelingt, seinen „Slogan“ unterhaltsam in die gemeinsame Erzählung einzubauen, bekommt er einen Bennie zugeschoben.

### Ein paar Ratschläge noch:

- Es geht beim „Sprücheklopfen“ um Originalität und Spielwitz, nicht um Quantität.

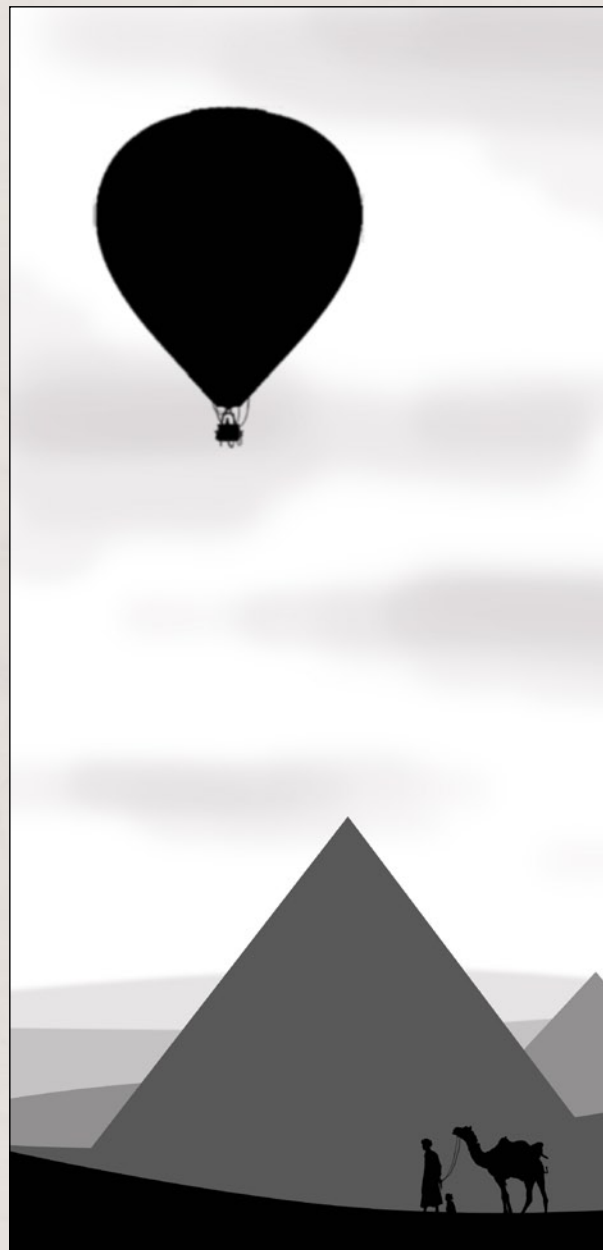
Wer wirklich nur seinen Spruch verwendet, um anhaltend Bennies zu regenerieren, dem sollte der Spielleiter einfach einen Riegel vorschieben. Es zählt, was der Gruppe in ihrer Gesamtheit gefällt

- Ein „Spruch“ sollte nicht zu exotisch gewählt sein. „Wir brauchen mehr Wachsmalstifte!“ mag zwar eine tolle Reminiszenz an das Remake eines Horror-Klassikers mit Mark Hamill sein, ist aber dafür etwas, was man nur selten am Spieltisch einbetten kann. Generische Sprüche wie „Ach, das ist doch noch gar nichts!“ sind dagegen sehr universell einsetzbar. Das hilft nicht nur beim Bennie-Rückgewinn, sondern fördert auch eine sinnvolle Benutzung dieser Regel.

- Zu kurze oder allgemeine Sprüche sollten jedoch abgelehnt werden

- Es ist jeder Gruppe selbst überlassen, wie weit gefasst sie den Sinn und Zweck der „Sprüche“ auslegt. Muss es eine konkrete Phrase sein, nur eine Einleitung („Konfuzius sagt...“) oder gar nur ein bestimmter Satzbau („Bezwinge deine Angst, oder deine Angst wird dich be-

zwingen.“, „Kontrolliere das Auto, oder das Auto wird dich kontrollieren.“ etc.)? Jede Gruppe sollte das ganz nach der Frage regeln, was sie fördern will.





### **Die Edges**

Mit Ausnahme der „Power Edges“ stehen den Charakteren eigentlich bereits zu Beginn alle Pfade offen. „Power Edges“ kann es durchaus in der Welt von „Pulp“ geben, aber sie sind eher was für wirre Kultführer in Indien als für beginnende Charaktere. Ebenso sollte bei den „Weird Edges“ der Spielleiter zumindest einmal einen Blick drauf werfen, was der Spieler sich da aussucht. Aber beispielsweise „Danger Sense“ (S. 33) ist einfach zu passend, um diesen Bereich ebenfalls pauschal unter Verdacht zu stellen.

### **Neue Hindrances**

Neben den aus der SWEE bekannten Hindrances stehen außerdem zur Verfügung:

#### **Nenn‘ mich nicht... (Minor/Major)**

Wie hast du mich genannt? Wie? Niemand! Niemand nennt mich ... Kartoffel!

Es gibt ein Signalwort in deinem Leben. Vielleicht haben dich deine Mitschüler immer so genannt, bevor sie dein Gesicht in die Kloschüssel drückten oder aber deine Großtante nannte dich immer bei diesem Kosenamen, bevor sie ins Taschentuch spuckte, um dir die Schokolade aus dem Gesicht zu reiben.

Wie dem auch sei, du hasst es, so genannt zu werden und wenn es doch jemand tut, dann kannst du für nichts garantieren. Wird die kleine Version gewählt, so kann der Charakter die entsprechende Beleidigung nicht ignorieren; in der großen Version muss er augenblicklich körperlich in die Offensive gehen.

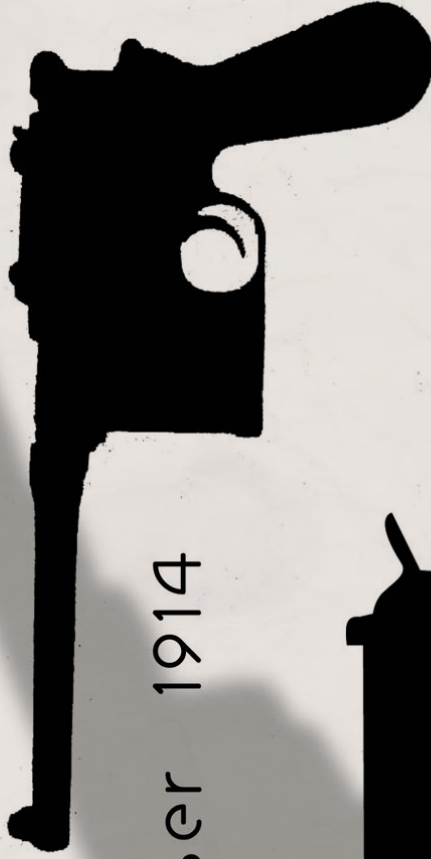
### **Sag mir das noch mal ins Gesicht (Major)**

Sorry, was hast du da gerade gesagt? Ich hab dich nicht genau verstanden. Hast du gerade gesagt, die Männer vom XIII. wären Feiglinge? Du warst oder bist Mitglied einer Gruppe, einer Armee, einer Fraktion, irgendetwas, das die mehr bedeutet als deine Gesundheit. Und wer etwas gegen deine Gruppe sagt, der beleidigt auch deine Kameraden, ihr Andenken und ihren Verdienst. Und das wirst du so nicht stehen lassen.

Und wir wissen ja alle, dass es keinen besseren Beweis der eigenen Überlegenheit gibt, als den anderen mit Gewalt durch die nächste Wand zu treiben.



Official Police Colt



Mauser 1914



Galand



# AUSRÜSTUNG

<b>Herrenkleidung</b>	<b>Preis in \$</b>	<b>Für Unterwegs:</b>	<b>Preis in \$</b>
Maßgefertigter Seidenanzug	75,00 +	Mini-Kocher	5,85
Kordanzug	9,95	Schlafsack	1,99
Normale Abenteurerkleidung (fest)	20,00 – 50,00	Decke	0,99
Einfaches Hemd aus festem Stoff	1,95	Wasserdichte Decke	1,79
Baumwoll-Hemd hose	1,50	Klappbett	5,95
Kniebundhose	4,95	Reisewecker	2,00
Überwurf	19,95	Benzinfeuerzeug	2,75
Regenüberwurf	16,95	Fackel	0,25
Oxford Schuhe	6,95	Karbidlampe	2,59
Lederne Arbeitsschuhe	4,95	Taschenlampe	5,95
Schneeschuhe	6,00	Gas-Laterne	6,59
Filzhut	8,95	Fernglas	28,00
Tropenhelm	5,95	Kompass	2,45
Wollene Golfmütze	1,95	Taschenmesser	1,98
Zylinder	19,95 +	Jagdmesser	2,65
Einfache Fliege	0,55	Beil	1,59
Einfache Krawatte	0,55	Falle (kleinere Tiere)	2,48
		Tretfalle für größere Tiere	5,98
		Angelausrüstung	16,00
		Kanu	49,95
		Feldtelefon	75,00
		Moskitonetz	0,50
		Tägliche Verpflegung (Konserven)	1,00
<b>Damenbekleidung</b>		<b>Medizinische Ausrüstung</b>	
Schickes Designerkleid	90,00 +	Arztkoffer	10,45
Satin Abendkleid	10,95	Zange, Pinzette	2,59
Seiden Faltrock	16,50	Skalpelli-Satz	1,39
Seidenhose	2,25	Spritzen	12,50
Französisches Ripskleid	10,95	Zerstäuber	1,39
Kammgarnpullover	9,48	Gaze-Bandagen (10 Meter)	39
Baumwoll-Negligee	6,98	Thermometer	1,39
Velourmantel mit Pelzkragen	39,75	Medizinischer Alkohol (2 Liter)	0,20
Fuchsfellmantel	198,00 +	Rollstuhl	33,30
Pariser Schuhe mit Pfennigabsätzen	4,45	Metallkrücken	1,69
Lederne Hauspantoffel	3,69	Medizinische Ausrüstung für Unterwegs	25,00
Schicker Velourhut	4,44	Hygienische Ausrüstung für Unterwegs	3,35
Turbanartiger Hut aus Satin	3,69		
<b>Für Unterwegs:</b>	<b>Preis in \$</b>		
Reisetasche	7,45		
Lederkoffer	9,95		
Rucksack	10,00		
Reisetruhe	13,95		
Schrankkoffer	41,95		
Einmann-Zelt	11,25		
Dreimann-Zelt	21,95		
Camping-Kochausrüstung	8,48		

+ Höherer Preis für bessere Qualität möglich

FAMOUS PULP ADVENTURES - AUSRÜSTUNG



# AUSRÜSTUNG UND TRANSPORT

<b>Werkzeug und Handwerkzeug</b>	<b>Preis in \$</b>	<b>Sonstiges</b>	<b>Preis in \$</b>
Werkzeugkasten (20 Werkzeuge)	12,90	Ouija-Brett	0,95
Handbohrer mit Aufsätzen	5,98	Wörterbuch	6,75
Seil (20 Meter)	8,60	Skier	5,00
Leichte Kette (1 Meter)	1,95	Schlittschuhe	4,00 – 9,00
Schaufel	3,95	Taschenmikroskop	2,00
Stemmeisen	2,25	Tischmikroskop (250fach)	12,00
Handsäge	2,80		
Benzin-Lötlampe	4,45		
Komplette Archäologenausrüstung	25,00	<b>Transport</b>	<b>Preis in \$</b>
Elektriker Ausrüstung	23,39	Flugreisen Durchschnittliches Ticket	
Mechaniker Ausrüstung	19,95	(pro 10 Kilometer)	1,40
Uhrmacherwerkzeug	14,38	International (pro 100Kilometer)	12,00
Zimmermanns Ausrüstung	15,35	Heißluftballon (4 Passagiere)	1.800,00
<b>Sonstiges</b>	<b>Preis in \$</b>	<b>Eisenbahnpreise</b>	
Kamera	2,29	50 Kilometer	1,40
Film (24 Aufnahmen)	0,38	100 Kilometer	2,00
Taschenkamera mit Faltoobjektiv	16,15	800 Kilometer	6,00
Film (6 Aufnahmen)	0,50	Seereise Erster Klasse (hin)	120,00
Entwicklerausrüstung	4,45	Erster Klasse (hin und zurück)	200,00
Filmkamera	89,00	Zwischendeck	35,00
Filmrolle (Schwarz-Weiß)	3,00		
Filmrolle (Farbe)	8,00	<b>In der Stadt:</b>	
Phonograph	45,00	Straßenbahn-Fahrkarte	0,10
Phonograph-Platte	0,39	Busfahrkarte	0,05
Radioapparat	49,45		
Tageszeitung	0,05		
Pulp-Magazin	0,10		
Armbanduhr	5,00		
Taschenuhr	10,00		
Geigerzähler	90,00		
Gasmaske	16,95		
Handschellen	6,35		
Fallschirm	15,97		
Schreibmaschine	15,00		
Tintenfüller	1,25		
Pferdepeitsche	1,25		
Signalpistole	10,00		
Vollständige Taucherausrüstung	1.200,00		
Zwangsjacke	9,95		
Regenschirm	1,79		
Spielkarten	0,75		
Zigaretten (pro Packung)	0,10		

FAMOUS PULP ADVENTURES - AUSRÜSTUNG

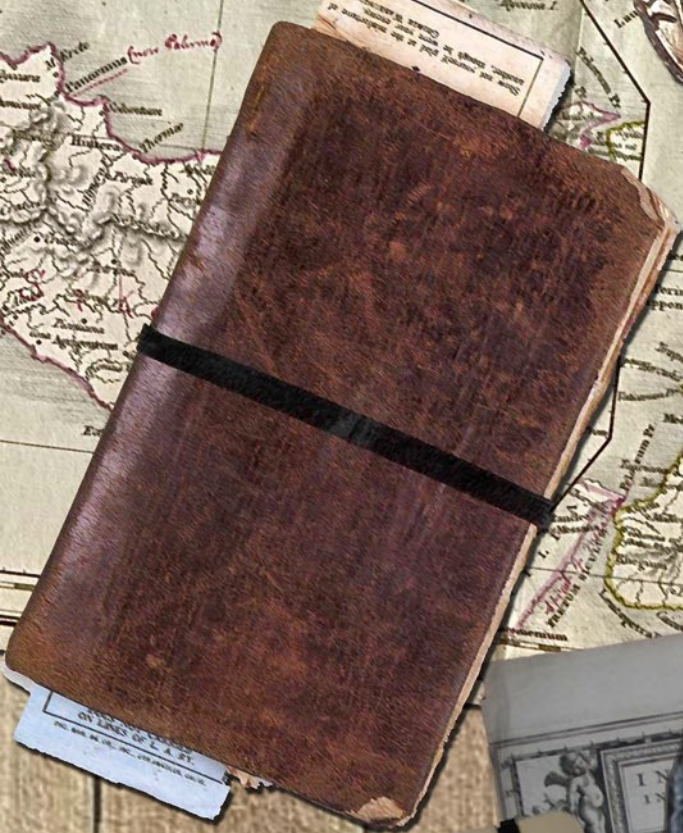
General  
States of America, hereby  
whom it may concern to pass  
and freely to pass, and in case  
to give all lawful aid and protection  
of the United States  
is hereby accompanied by his  
children

Blue  
Distinguishing words or phrases

Place of birth Atchison, Kansas.  
July 24<sup>th</sup> 1898.  
Flyer

Consulate General  
London, England  
May 27<sup>th</sup> 1932.

Albert, Adeline



The legend with  
the lion of Judah  
the key to Schloss and castle  
The five in three part  
Mr. Mallock (over of food)  
The legend with



# ARCHÄOLOGE

Die letzten Strahlen der untergehenden Sonne tauchten den Grabungshügel in ein blutrotes Zwielflicht. Und immer noch gruben die angeworbenen Arbeiter tiefer und tiefer in den harten Erdboden, unter dem Dr. Jonas die Grabkammer von König Thoth-Amon vermutete. Jetzt wo sie dem Ziel immer näher kamen spürte er die Anspannung unter der sie standen.

Nervös nestelte er ein Taschentuch aus seinem Hemd, um sich den Schweiß von der Stirn zu wischen. Selbst jetzt in den Abendstunden war es immer noch unangenehm warm, aber schon bald würde er in der kühlen Grabkammer eines längst vergessenen Pharaos stehen.

Und an der Universität hatten sie ihn ausgelacht, als er behauptet hatte, das Thoth-Amon wirklich gelebt und regiert habe – ha, schon bald würde er sie eines besseren belehren können!

Noch einmal holte er das Ankh des Osiris hervor, welches ihm den letzten Hinweis auf die geheimnisvolle Grabkammer hier mitten in der Wüste geliefert hatte, als er hinter sich eine vertraute Stimme und das klicken einer Waffe vernahm.

„Nun Herr Dr. Jonas, so sehen wir uns wieder... sie dachten wohl, die Haie im Roten Meer hätten mich gefressen?“

„Gedacht ... gehofft hatte ich's. Aber schön sie so munter wiederzusehen – Kabai Sengh.“

Verdammt, so kurz vor dem Ziel schon wieder ein Rückschlag ... doch diesmal nicht.

Dr. Jonas umklammerte das schwere Goldkreuz fester und fixierte seinen Gegenüber ... nur einen günstigen Moment abwarten...

Geschichte spielt sich nicht nur in den staubtrockenen Hörsälen und Bibliotheken der Universitäten ab, sondern draußen vor Ort. Denn nach Jahren des trockenen Studiums lockte die weite Welt mit all ihren noch unentdeckten Geheimnissen und Schätzen.



Sollen doch andere Kollegen ihr Leben lang in Bibliotheken und Hörsälen verbringen – die Feldarbeit dort draußen ist der wahre Schauplatz wo sich Geschichte abspielt. Sei es nun in den staubigen Ruinen einer Wüstenstadt, in den dampfenden Dschungeln des Amazonas oder den eisigen Höhen des Himalajas.

Hier gibt es noch so einiges zu entdecken und nicht in irgendwelchen Lehrsälen wo man den Staub von einer Vase aus dem fünften Jahrhundert vor Christus abklopfen muss.

Größen wie Heinrich Schliemann, Hiram Bingham und Roy Chapman Andrews haben den Weg geebnet für unerschrockene Archäologen die in den entlegensten Winkeln der Erde ihren Forschungen nachgehen.

Sicherlich sind sie es dann auch die oftmals mit den größten Entdeckungen gefeiert werden, allerdings hat dieser Ruhm auch seinen Preis.

Die Sicherheit eines Arbeitszimmers in einer Universität muss man schon hinter sich lassen und die Gefahr wird oftmals zu einem ständigen Begleiter, der Lohn der Mühe ist dafür aber um so größer.

# ATTRIBUTE

## Attributes

Agility:	W6
Smarts:	W8
Strength:	W6
Spirit:	W6
Vigor:	W4

## Derived

Charisma:	0
Pace:	6i
Parry:	3
Toughness:	4

## Skills

Climbing:	W4
Driving:	W4
Fighting:	W4
Gambling:	W4
Investigation:	W6
Knowledge	
(Archaeology):	W8
Knowledge (History):	W6
Notice:	W8
Shooting:	W4
Survival:	W4
Swim:	W4

## Hindrances

Phobia: Snakes (Major)  
Heroic (Minor)  
Loyal (Minor)

## Edges

Alterness  
Luck



FAMOUS PULP ADVENTURES - ARCHETYPEN

## REPORTER

*Das ist die Story des Jahrhunderts, die größten Gangster der Westküste an einem Ort versammelt ... das kann nur großes bedeuten dachte sich Polly, als sie so zusammengekauert im Lüftungsschacht hockte und einen Blick in die Lagerhalle unter sich warf.*

*Alle waren sie da. Die Vitis und Al Capone aus Chicago, Don „Der Boss“ Maroni aus New York mit seiner Sippe, „Big Boy“ Caprice und sein Killer Flattop, Antonio „The Thinker“ Anthony, Roberto Rastapopoulos und noch einige andere.*

*Eigentlich ein Wunder, dass sie sich untereinander noch nicht umgebracht hatten, aber wenn es hier friedlicher zugeht als wie bei der Weihnachtsfeier ihrer Familie konnte das nur eine Schlagzeile auf dem Titelblatt bedeuten.*

*Endlich erstarb das allgemeine Gemurmel unter ihm und Don „Der Boss“ Maroni ergriff das Wort.*

*„Erst einmal möchte ich mich bedanken, dass ihr alle gekommen seid, der Grund dürfte euch ja sicherlich klar sein.“*

*Polly platze in ihrem Versteck fast vor Anspannung – nun sag es doch endlich!*

*„Da wir alle der Idee eines Syndikates zugestimmt haben, um die Westküste zu kontrollieren...“ zustimmendes Gemurmel erfüllte den Raum „...habe ich nun auch endlich den Mann gefunden, der unsere Organisation anführen soll. Er ist ein kriminelles Meisterhirn und in diesem Augenblick ist einer meiner Männer unterwegs in den Orient, um ihn für unsere Sache anzuwerben.“*

*„Das reichte fürs Erste“ dachte sie sich. Sie hatte genug gehört – diese Geschichte würde ihr sicherlich den Pulitzerpreis einbringen. Nun musste Polly es nur noch schaffen unauffällig zu verschwinden.*

*Vorsichtig drehte sie sich in ihrem Versteck herum und wollte so leise wie möglich den Rückzug antreten, als ihr mit einem Klacken der Bleistift entglitt und leise polternd aus dem Lüftungsschacht in die Lagerhalle unter ihr fiel...*

Titelseite oder gar keine Seite!

Die Zeitungen boomen zu jener Zeit als ein Medium das immer noch unbeherrscht den Nachrichtenmarkt dominiert...zwar ist das Radio und mit einigem Erfolg auch das Kino auf dem



Vormarsch sich ein Stück vom Kuchen zu erobern aber wenn man gut informiert sein will liest man die Zeitung.

Viele der abgebrühten Reporter haben als Kriegsberichterstatler im Großen Krieg angefangen um dann in friedlicheren Zeiten nicht weniger gefährliche Aufträge anzunehmen. Aber auch für einen aufgeweckten jungen Burschen oder sicherlich auch Dame, ist es möglich bei einer der vielen Zeitungen in einer großen Stadt Arbeit zu finden.

Gerade in solch turbulenten Zeiten wollen die Menschen immer über den Lauf der Dinge informiert sein. Sei es nun wichtiges aus Politik und Kultur oder nur die neusten Meldungen über die Eskapaden ihres Hollywoodlieblings... Geschichten die erzählt werden wollen gibt es genug. Und vielleicht winkt ja auch die Aussicht auf eine eigene Zeitung um später einmal ein solch erfolgreicher Verleger vom Range eines William Randolph Hearst zu werden.



# ATTRIBUTE

## Attributes

Agility:	W6
Smarts:	W10
Strength:	W4
Spirit:	W6
Vigor:	W4

## Derived

Charisma:	0
Pace:	6i
Parry:	3
Toughness:	4

## Skills

Climbing:	W4
Driving:	W4
Fighting:	W4
Gambling:	W4
Investigation:	W8
Knowledge (News):	W4
Knowledge (Writing):	W4
Lockpicking:	W4
Notice:	W6
Persuasion:	W6
Stealth:	W4
Streetwise:	W6

## Hindrances

- Curious (Minor)
- Doubting Thomas (Minor)

## Edges

- Danger Sense
- Jack-of-all-Trades



FAMOUS PULP ADVENTURES - ARCHETYPEN

## **MIETBARE KNARRE**

Schwer atmend hockte Jack Colt hinter dem Baumstamm und lud seine beiden Revolver nach.

Mal wieder einer von diesen einfachen Aufträgen ... ha, wer's glaubt ... aber das war nun mal sein Job und er brauchte das Geld. Aber was er hierfür bekam war eindeutig zu wenig! Wenn sie lebend hier rauskamen, müsste er mal ein Wort mit seinen beiden Auftraggebern sprechen.

Wenn er sich allein vorstellte, dass er sich jetzt irgendwo in einer Bar in Rio verwöhnen lassen könnte, anstatt hier mitten im Dschungel zu hocken und andere Leute voll Blei zu pumpen. Verdammte, er wünschte sich zumindest, er hätte jetzt seine treue Shotgun „Bodo“ dabei – damit wäre es ein Leichtes, diesen verdammten Zombies ihre ausgetrockneten Rüben runter zu schießen.

Mit einem vernehmlichen Schnappen klappte er sein beiden Revolver wieder zu ... dann eben auf die harte Tour.

Neben ihm umklammerte Professor Ravenwood krampfhaft die goldene Totenmaske des Inkakönigs Rascar Capac.

„Alles in Ordnung?“

Hmm, vielleicht hört der ganze Spuk ja auf, wenn sie ihm das Ding einfach zurückgeben würden... andererseits könnte das sein Aussicht auf die versprochene Belohnung erheblich schmälern und wo bliebe dann der Spaß an der ganzen Sache.

„Also gut... dann mal los. Auf mein Kommando laufen sie Prof.“

Ohne auch noch eine Antwort abzuwarten, richtete sich Jack auf und gab erst mal drei Schüsse auf das Blätterdickicht hinter ihnen ab, ehe er das Kommando zum Aufbruch brüllte.

Aus dem Augenwinkel erspähte er im letzten Moment noch die Gestalt eines heranstürmenden Inkazombies.

„Na dann zeig mal was du kannst“ dachte sich Jack als er seine beiden Revolver auf den anstürmenden Feind entleerte.

Leute die wissen mit Waffen und der Gefahr umzugehen werden immer gebraucht.

Sei es nun bei der Abwicklung von Waffengeschäften in Mexiko, Jagdausflügen in Afrika, Bewacherjobs, Expeditionen in den Dschungel oder einfach nur weil man sich mit einem starken Mann im Rücken sicherer fühlt. Die Aufträge sind so zahlreich und verschieden wie die Kunden.

Allerdings muss man nicht nur gut mit einer Waffe umgehen können, nein auch ein ausgeprägter Überlebensinstinkt und schnelle Reaktionen sind sehr hilfreich wenn man am Abend seinen Lohn bei einem kühlem Bier und einem leichten Mädchen genießen will.

Und es ist ja oftmals so dass sich die Gegenseite auch jemanden angelacht hat der weiß wie man eine Knarre abfeuert... dann muss man eben nur schneller sein.

# ATTRIBUTE

## Attributes

Agility:	W6
Smarts:	W4
Strength:	W8
Spirit:	W6
Vigor:	W6

## Derived

Charisma:	0
Pace:	6i
Parry:	4
Toughness:	5

## Skills

Driving:	W6
Fighting:	W8
Guts:	W4
Healing:	W4
Intimidation:	W4
Notice:	W4
Shooting:	W8
Stealth:	W4
Throwing:	W4
Tracking:	W4

## Hindrances

„Sag mir das noch einmal ins Gesicht...“  
(vgl. S. 10) (Major)  
Big Mouth (Minor)  
Stubborn (Minor)

## Edges

Quick Draw  
Quick



FAMOUS PULP ADVENTURES - ARCHETYPEN

## PLAYBOY

„Haben Sie schon gehört, Mr. Drax soll irgendwo im südchinesischen Meer mit seinem Flugzeug abgestürzt sein... schrecklich nicht wahr. Kannten Sie ihn eigentlich?“

Rupert Pryce III sah sein Gegenüber kurz an. Er hatte nur die letzten Worte mitbekommen, da er schon seit einiger Zeit ein Auge auf die hübsche Tochter von Commisioner Gordon geworfen hatte.

„Äh, ja, ich glaube ich habe ihn mal im Albacore Yachtclub getroffen... ist aber schon etwas her.“

„Und was halten Sie so von den Vorgängen drüben in Europa?“

„Ach wissen Sie, damit sollen die diesmal alleine klarkommen, wir können ihnen ja nicht immer zur Hilfe kommen. Außerdem glaube ich nicht, dass es schon so schnell wieder zu einem Krieg kommen wird.“

„Nun ja, wenn Sie meinen.“

„Wenn sie mich nun entschuldigen, Mr. Sinclair...“

Rupert verabschiedete sich so höflich wie möglich von seinen Gesprächspartner und bahnte sich einen Weg durch die Menge zur Bar.

Eines musste man diesem Mr. Wayne lassen, er wusste, wie man eine Party schmiss. Tja, aber wenn man zu der High Society gehörte, durfte man sich auch nicht mit weniger zufrieden geben. Von allem nur das Beste war seine Devise und in diesem Fall war Miss Margo Gordon sicherlich eine der besten Eroberungen des Abends. Und sobald er nur seinen berühmten Charme versprühen würde dürfte sie ihm hoffnungslos verfallen sein.

„Entschuldigen Sie, sind Sie nicht Rupert Pryce III?“

„Ja natürlich und niemand Geringeres.“ Etwas verwirrt drehte er sich herum, um zu sehen, wer

ihn da angesprochen hatte, ohne Miss Gordon aus den Augen zu verlieren.

„Ich bin Miss Lane von der hiesigen Presse... wenn Sie gestatten, würde ich Ihnen gerne ein paar Fragen stellen.“

Rupert sah sich sein Gegenüber nun doch etwas genauer an... hmm, vielleicht war Miss Gordon doch nicht die einzige erwähnenswerte Eroberung in diesem Raum.

„Aber natürlich, gehen wir doch nach nebenan. Da ist es etwas ruhiger.“



In den goldenen 20ern aber auch in der Zeit nach der Weltwirtschaftskrise und der großen Depression in Amerika gibt es noch genug Leute um die oberen Zehntausend bilden zu können.

Sicherlich bilden Personen vom Range eines John D. Rockefeller die oberste Spitze aber auch knapp darunter lässt es sich sehr gut leben. Vor allem dann wenn man für sein Geld nicht arbeiten muss, viele dieser jungen Er-

ben die ihren Reichtum aus ihrer Familie beziehen müssen sich um nicht viel Sorgen machen. Allerdings bringt solch ein Lebensstil auch ein gewisses Maß an Langeweile mit sich und auf der Suche nach Zerstreuung und ein wenig Abenteuer ist einem fast jedes Mittel recht. Viele, oftmals obskuren, Expeditionen oder Forschungen wissen sich dies zu Nutze zu machen und suchen sich deshalb einen privaten Geldgeber der ihre Sache finanziert.

# ATTRIBUTE

## Attributes

Agility:	W6
Smarts:	W8
Strength:	W4
Spirit:	W8
Vigor:	W4

## Derived

Charisma:	4
Pace:	6i
Parry:	2
Toughness:	4

## Skills

Boating	W4
Driving:	W6
Gambling	W6
Knowledge (High Society):	W4
Notice:	W6
Persuasion:	W8
Riding:	W4
Shooting:	W4
Streetwise:	W6
Taunt:	W4

## Hindrances

Arrogant (Major)

## Edges

Charismatic  
Filthy Rich  
Noble



FAMOUS PULP ADVENTURES - ARCHETYPEN



as alte Ierusalem Fig. CIX.

ASIA  
MELLI  
CARAGOLE  
MAGUVE  
GUINEA  
IS THOMAE  
AGIMOCULUS LINCA

HISPANIA  
GALLIA  
BAEARES INS.  
AEOLON  
ANTIOCHIA  
ASIA MINOR.

ASIA  
MELLI  
CARAGOLE  
MAGUVE  
GUINEA  
IS THOMAE  
AGIMOCULUS LINCA  
ASIA MINOR.

ORBIS VETERIBUS NOTUS.  
AEOLON  
ANTIOCHIA  
CYRENAICA  
LIBYA  
MEDITERRANEAN

GERMANIA  
CYRENAICA  
LIBYA  
MEDITERRANEAN  
ST PAULS JOURNEYS.  
1. Antioch to Derbe, Thyrre to Antioch  
2. Antioch to Corinth, Ephesus to Corinth and back  
3. Antioch to Ephesus, Ephesus to Corinth and back  
4. Ephesus to Corinth, Corinth to Jerusalem  
5. Jerusalem to Rome

# DIE KONTINENTE - NORDAMERIKA

Als nächstes folgt eine kurze Beschreibung der einzelnen Kontinente. Dies ist nur ein kompakter Überblick, da sich weitere Downloads ausführlicher mit den einzelnen Erdteilen und ihre Besonderheiten sowie Persönlichkeiten und Geheimnissen beschäftigen werden.

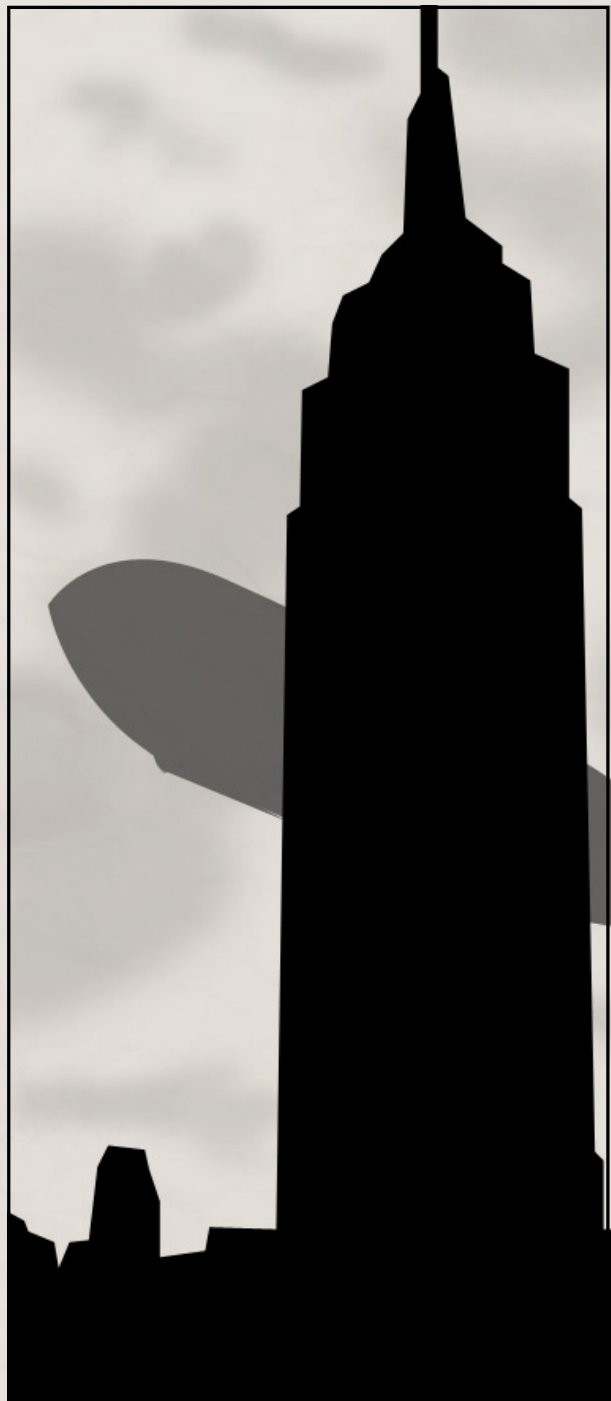
## Nordamerika

*Sergeant Rowland - ich muss mich kurz fassen. Ich bin drin. Habe den Paten zwar noch nicht mit eigenen Augen gesehen, aber ich bin in seinem Hauptquartier angelangt. Ich glaube, unsere Vermutung trifft zu und irgendetwas Eigenartiges geht hier vor. Seit Wochen schon scheint der Don heute in die Kanäle zu entsenden? Ich glaube nicht, dass sie etwas schmuggeln, denn immer gehen sie mit leeren Händen und haben nicht mehr, wenn sie wiederkehren. Doch was machen sie dann, dort, unter den Häusern unserer Stadt? Ob sie etwas suchen? Ich muss Schluss machen, man verlangt nach mir. Ich melde mich wieder, soweit ich mehr weiß.*

Der nordamerikanische Kontinent erstreckt sich von den eisigen Wäldern Kanadas über die weiten Felder der USA bis hin zu den heißen Wüsten Mexikos und bietet in Mittelamerika sogar einigen Urwald.

Kanada, die USA und Mexiko beherrschen den größten Teil, lediglich in Mittelamerika (auf der Landbrücke zu Südamerika) finden sich weitere, kleinere Staaten, die in jener Zeit aber kaum eine Rolle spielen. Die Ausnahme dabei bildet Panama, das mit seinem gleichnamigen Kanal eine schnellere Verbindung zwischen dem Atlantischen und dem Pazifischen Ozean besitzt und somit von nicht unbedeutendem strategischem Interesse ist wenn es um Handel und Reisen geht.

Und obwohl die einzelnen Staaten an sich noch recht jung sind, besitzt das Land an sich eine



recht alte Geschichte und damit einen breiten Spielraum für archäologische Abenteuer.

Gerade Kanada und die USA bieten mit ihren einzelnen Indianerstämmen und deren Mythen eine Vielzahl an möglichen Abenteuern. Aber auch die ersten europäischen Siedler, seien es nun die Wikinger oder Kolumbus, brachten ihre eigenen Geheimnisse mit.

Im Gegensatz dazu stehen die großen Metropolen, in jener Zeit vor allem New York, Chicago, L.A. und San Francisco.

New York ist eine brodelnde Metropole ohne gleichen. Hier findet sich nicht nur das berühmte Natural History Museum oder der Broadway sondern auch mit Manhattan eines der großen Finanzzentren (das in der Weltwirtschaftskrise der 20er Jahre seinem Börsencrash seinen schwarzen Dienstag erlebte), in den Straßen pulsiert das Leben, aber auch das organisierte Verbrechen.

Ebenso in Chicago, wo das organisierte Verbrechen unter Al Capon in der Zeit der Prohibition den großen Gewinn absahnte und seinen Ruf als Gangstermetropole Nummer 1, aber auch als Jazzmetropole festigte.

Die Westküste bildet mit L.A. und hier vor allem Hollywood den Gegenpool. Glanz und Glamour werden groß geschrieben, die ersten Filmstars werden geboren und auch die Filmbranche erlebt ihren Aufstieg und setzt sich somit gegen das noch recht bedeutende europäische Filmbusiness durch.

Dazwischen findet sich Land, viel Land, welches großflächig nur spärlich bewohnt ist, da es zu jener Zeit die meisten Menschen in die Städte zieht.

Während Kanada im Norden ein eher ruhiger Nachbar und vor allem seit den Zeiten des großen Goldrausches von geringerem Interesse ist, bildeten die Staaten in Mittelamerika immer noch ein gewisses Pulverfass.

Zwar konnte sich Mexiko seit seiner Revolution in den Jahren 1911 bis 1913 endlich einer

demokratischen Verfassung rühmen, allerdings dominierten in den äußeren und oftmals schwer zugänglichen Teilen des Landes immer noch korrupte Generäle und Banditen das Bild. Ebenso war es in den Staaten weiter südlich wo der stärker werdende Urwald sein übriges dazubietrug.

Hier finden sich neben den Hinterlassenschaften der spanischen und portugiesischen Eroberer vor allem unzählige Mayaruinen, deren Geheimnisse und Schätze immer noch auf ihre Entdecker warten.



## SÜDAMERIKA

Hör mal, amigo, so einfach kommst du mir nicht davon! Hast wohl geglaubt, ich würde in der Steppe verrecken, hm? Hast aber Pech, die Geier wollten mich noch nicht haben. So leicht ist der alte Arch Stanton auch nicht über's Ohr zu hauen. Wie ich sehe, hast du die Kriegskasse mittlerweile geborgen. Sehr löblich, muchacho, spart mir die Arbeit. Aber genug geplaudert. Hier - fang das Seil und wickel es dir gut um die Hände. Weißt du, in unserem Geschäft gibt es nur zwei Arten von Menschen - jene, die auf dem Pferd sitzen, und jene, die hinter dem Gaul hergeschleift werden...

Fast vollständig von Urwald bedeckt ist Südamerika neben Afrika zu jener Zeit sicherlich der geheimnisvollste Kontinent und auch noch großteilig unerforschtes Gebiet.

Dazu tragen vor allem die mysteriösen Inkastädte in den Anden bei, die erst im Jahre 1911 wiederentdeckt wurde.

Als flächenmäßig größter Staat ist vor allem Brasilien zu nennen, gefolgt von Argentinien, Peru, Kolumbien, Venezuela und Bolivien. Alle diese Staaten hatten ihre Unabhängigkeit erst im letzten Jahrhundert erhalten und danach oftmals eine wirre Zeit aus wechselnden Demokratien und Militärdiktaturen durchgemacht, die sich oftmals recht wenig um die kulturelle Geschichte ihres Landes kümmerten, dafür aber in der Weltpolitik mitmischen wollten.

Dies alles macht Südamerika zu einem gefährlichen Platz, aber auch einen unwiderstehlichen Anziehungspunkt für Glücksritter aller Art, da hier der Reichtum oftmals nur eine Pistolenkugel entfernt ist und gerade der unerforschte Urwald mit so manchen Versprechen auf geheimnisvolle, von Dinosauriern bewohnte, Plateaus und Goldstädten lockt.



FAMOUS PULP ADVENTURES - KONTINENTE

# EUROPA

„Diese Burg!“ stieß Jason aus. „Natürlich! Das wir nicht gleich daran gedacht haben!“  
„Wovon redest du?“ fragte Michael, unsicher, ob er es wirklich wissen wollte.  
„Europa ist älter als dein Amerika, mein Freund. Diese Burg stand bereits an dieser Stelle, da waren die Trüffelzüchtenden Indianer noch das einzige, was in eurer Steppe lebte. Karl der Große muss auf seinem Feldzug zwangsweise an diesem Punkt vorbeigekommen sein. Also auch Roland. Wenn unsere sonstigen Vermutungen stimmen und Rolands Horn mit ihm begraben wurde, dann sage ich, unsere Chancen stehen gut, es dort zu finden: Auf Burg Kollwitz.“

Erst wenige Jahre sind seit dem großen Krieg vergangen und der nächste steht noch aus, doch die Vorzeichen sind bereits deutlich zu erkennen. Denn die meisten Länder werfen ein sorgenvolles und teilweise auch wachsames Auge auf Deutschland, das sich zwar von einem Kaiserreich zu einer Demokratie gewandelt, aber mit nicht unerheblichen Problemen zu kämpfen hat.

Gerade in den letzten Jahren vor Hitlers Machtübernahme wechseln die Kanzler schneller als die Kugel beim Roulett und mit Notstandsge-setzten versucht man alles wieder ins richtige Lot zu bringen.

Doch trotz dieser unsicheren Zeiten gehen viele Impulse in Wissenschaft und Forschung. Angefangen bei der Entwicklung von modernen Gerätschaften, die der Menschheit das Leben erleichtern sollen und Wunderwaffen, die die moderne Kriegsführung revolutionieren könnten bis hin zu Expeditionen in die entlegendsten Winkel der Erde.

Geschichte fasziniert wie kaum zuvor und von allem historischen, sei es nun faktisch bewiesen oder mystisch verschleiert, geht eine Anziehungskraft ohne gleichen aus.



Darüber hinaus ist Europa zu jener Zeit ein riesiger Spielplatz für politische Bündnisse und Spionage. Hinter verschlossenen Türen werden Pläne geschmiedet und Verhandlungen aufgenommen – die Öffentlichkeit beläßt man außen vor und ein jeder präsentiert sich weltoffen. Allen voran natürlich Deutschland mit seiner Olympiade von 1936, doch auch London, Paris und Rom sind zu jener Zeit Weltstädte auf einem Level mit New York und L.A.

Sicherlich ist Europa flächenmäßig der kleinste Kontinent und einwohnermäßig am dichtesten bewohnt, bietet aber zu jener Zeit eine Vielzahl an Möglichkeiten. Sei es nun für Spionagegeschichten oder alte Geheimnisse die es auch hier immer noch zu Hauf gibt.

So gibt es sicherlich kaum eine Burg ohne spinnwebenverhangenen Geheimgängen, Katakomben und Geheimnisse aus mehr 1000 Jahre Geschichte.

Oder alte Kultplätze die manchmal auch heute noch, oder wieder für Rituale aus längst vergangenen Tagen genutzt werden.

King Solomon's Mines



# AFRIKA

*...als wir die Ruinen von Khama Khama betreten, erkannten wir, dass das mysteriöse Licht, das wir im Urwald gesehen hatten, offensichtlich von hier ausgegangen war. Schwarze Obsidianplatten hingen, wie Spiegel, über unseren Köpfen und reflektierten das Sonnenlicht so, dass es zur zwölften Stunde des Tages auf die Statue ihres finsternen Affengottes Taka Taka fiel. Dr. Rukovskovich versucht noch immer zu ergründen, wohin die wabenartigen Tunnel rund um den Platz genau führen, doch riskieren wir es nicht mehr, zu tief in sie hinein zu treten. Jewgenij ist bis zu dieser Stunde nicht zurückgekehrt...*

Fast dreimal so groß wie Europa, aber größtenteils aus kolonialreichen europäischer Staaten bestehend, war der schwarze Kontinent zu jener Zeit ein zum größten Teil unerforschtes Gebiet.

Allerdings mit weit mehr unterschiedlichen geographischen Zonen als Südamerika.

Mit der Sahara, der größten Wüste der Erde, und den weitläufigen Steppen finden sich hier einige der heißesten Teile der Erde, im krassen Gegensatz dazu steht aber der afrikanische Urwald.

Immer wieder brechen jedoch Expeditionen auf, da größere Diamantenfunde Aussicht auf schnellen Reichtum versprechen, aber auch die Legenden um König Salomons Diamantenmine oder das sagenhafte Reich des Priester Johannes ziehen einen nicht unerheblichen Teil an Abenteurern an.

Große Städte oder Metropolen gibt es dafür kaum. Kairo im Norden und Kapstadt im Süden bilden daher noch den ehesten Anlaufpunkt, allerdings gibt es gerade an der Küste ein Menge an Kolonialstädten und Handelsposten die für einen ersten Schritt in den geheimnisvollen Kontinent geeignet sind – allerdings sollte man sich vorher informieren unter welcher Herrschaft die jeweiligen Posten stehen und sich

auch darüber im Klaren sein, dass dies im Landesinneren kaum mehr eine Rolle spielt.

Denn dort herrschen zum Teil noch immer die alten Stämme, die, wie noch zur uralten Zeiten, an ihren Bräuchen und Sitten festhalten. Schamanen und Zauberer die mit den Geistern der Vorfahren in Kontakt treten können und auf das Wissen von Jahrtausenden zurückblicken sind oftmals die wahren Herrscher solcher Stämme. Und welche Gefahren der dichte Dschungel für einen aufgeklärten Europäer bereithält vermag man nicht zu sagen.

*„Was glauben Sie, hat das zu bedeuten?“  
Dr. Goeges Blick ging über das Gelände vor ihrem Zeltdorf. Der Sandsturm hatte mehrere Tage getobt und nun, dass er abgeklungen war, fanden sie das Umland verändert vor. Sie hatte schon mehrere Stürme erlebt und immer erkannte man die Wüste im Anschluss nicht wieder, aber niemals so. Der Sturm hatte Ruinen freigelegt – vielleicht die Ruinen, nach denen sie seit Wochen suchten? „Ich weiß es nicht. Zufall?“ mutmaßte sie ihrem Assistenten entgegen. „Gehen Sie und wecken Sie Dr. Hasvinga. Ich denke, wir sollten uns das einmal näher ansehen...“*

Die riesige Landmasse, die sich von Europa aus über einen Großteil der Erde erstreckt ist ebenso reich an Kultur und Geheimnissen wie ihr kleineres Anhängsel.

Denn hier treffen sicherlich einige der unterschiedlichsten Kulturen aufeinander.

So erstreckt sich im Norden das gewaltige russische Reich, welches gerade erst seine Transformation von einer zaristisch geführten Monarchie zu einem der ersten sozialistischen Staaten durchlaufen hat oder, angesichts der Größe des Landes, immer noch durchläuft.

## ASIEN

„Das ist el.“ Das Französisch des Chinesen war ein Desaster und wenn es nach Jean-Luc Grenoir gegangen wäre, dann wäre er auch gar nicht dort. Doch Li hatte sich als geeigneter Führer erwiesen und wenn er schon auf der Suche des Blauen Schwerts der Weiten Steppe war, dann konnte er ja auch genauso einen Chinesen die Arbeit machen lassen.

„Okay, sag ihm, dass ich das Schwert suche. Ich bin auch bereit zu zahlen, Dollar oder euer Spielgeld, was auch immer er will...“

Pflichtschuldig übersetzte Li die Frage dem Alten, der lange und ausführlich nachzudenken schien, bevor er antwortete.

„I weldet verzeihen müssen, aber el wild es euch nicht sagen. Das Blaue Schwert del Weiten Steppe ist, so sagt el, ein mächtigel Schatz und gehölt nicht in die Hände laffgieliger Eulopäer.“ Nun, dachte Jean-Luc so bei sich, dann werde ich ihn wohl zusätzlich motivieren müssen...

Denn obwohl sich Moskau durchaus als weltpolitische Stadt gibt kann man im Hinterland immer noch auf Dörfer stoßen, die im guten Glauben leben, der Zar sei immer noch an der Macht. Und die sibirischen schneebedeckten Weiten bergen noch so manch andere Gefahr oder Geheimnisse, für die sich eine Reise lohnt.

Das zweite Großreich, das sich gerade von seinen monarchistischen Wurzeln löst, ist China. Das Reich der Mitte, welches über Jahrhunderte von einem gottgleichen Kaiser regiert wurde und sich über lange Zeit von der westlichen Welt abgeschottet hatte, macht nun einen Umbruch im Stile Rußlands durch. Und der letzte Kaiser musste aus der verbotenen Stadt fliehen. Gerade diese Mischung aus Geheimnis und Verbot machen einen guten Teil des Reizes aus, der von diesem Land ausgeht. Die Geschichte Chinas ist ebenso reich an Legenden wie an Schätzen und archäologischen Sensationen.



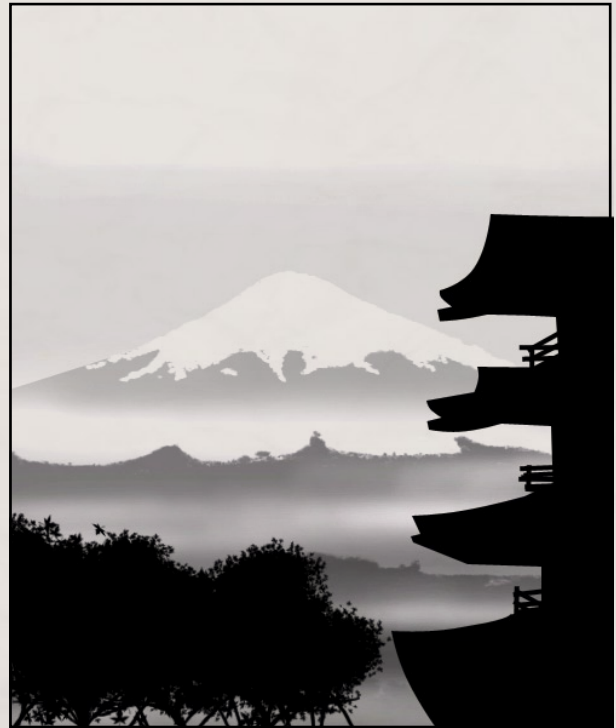
Zumal man mit der britischen Kolonie Hongkong auch einen sehr guten Anlaufpunkt als Ausländer besitzt.

Im Osten wartete Japan, ähnlich wie China hat es sich über Jahrhunderte aus den Machtspielen der restlichen Welt großteilig herausgehalten und abgewartet. Doch nun scheint die Zeit für die erwachende neue Wirtschaftsmacht reif zu sein auch auf dem internationalen Parkett mitzuspielen, während in der Bevölkerung noch immer alte Traditionen mit neuen Werten kollidieren.

Andere asiatische Staaten wie Vietnam, Korea oder Indien sind zu jener Zeit eher unbedeutend und stehen teilweise immer noch unter kolonialer Herrschaft westlicher Mächte.

Auch die meisten arabischen Staaten haben zu jener Zeit noch lange nicht die wirtschaftliche Bedeutung wie heute und wenn sie nicht auch kolonial verwaltete sind, so sind sie meistens noch fest in der Hand der jeweiligen Könige, die bei den Großen einen guten Eindruck machen wollen, um sich in deren Glanz zu sonnen.

Hier trifft die arabische Welt auf die asiatische, mittendrin mischt immer wieder Europa mit. Asien ist zu jener Zeit, ebenso wie Südamerika, ein großer Anlaufpunkt für westliche Wissenschaftler. Die Gebirgskette des Himalajas soll neben dem abscheulichen Schneemenschen auch das sagenumwogene Shambalaya beherbergen und die Mythenwelt von 1001 Nacht mit ihren Schätzen lockt ebenso Abenteurer an wie das fremde China oder Japan mit seiner vollkommen fremden Kultur.



## AUSTRALIEN UND DER REST

Die Türe zu seinem Büro wurde aufgerissen und ein junger Soldat nahm Haltung an, kaum das er hinein gestolpert war. Schnee wehte hinter ihm in die Stube.

„Herr Obersturmbandführer!“

Reinhard mussterte sein Gegenüber. Der Soldat war jung und offenbar noch nicht lange genug hier in Neuschwabenland um sich richtig an das Klima gewöhnt zu haben. Es war kalt. Eisig kalt. Immer. Die, die lange genug hier waren, sammelten mit der Zeit stets zwei Dinge: Kleidungsstücke und Erfrierungen.

„Ja, was kann denn wohl so wichtig sein, dass man mich stört?“

„Die Arbeiter, sie haben den Gletscher fluchtartig verlassen. Sie sagten, plötzlich hätten sie es mit der Angst zu tun bekommen und eine grausame Stimme haben Tekeli' gerufen.“

„Te-ke-li?“

„Jawohl.“

Mit frostiger Miene stand Reinhard auf. Was auch immer in den Tiefen des ewigen Eises diese einfältigen Arbeiter verschreckt hatte, er würde sich das einmal selber ansehen und vermutlich in einer Stunde bereits über ihren kleinen Geist lachen...

Etwa eine Stunde später brach der Kontakt zur Geheimbasis Ragnarok VJ ab.

Die Polarregionen hingegen faszinierten die Menschen erstaunlicherweise mehr und der Ehrgeiz, als Erster den Nord- oder Südpol der Welt zu erreichen hat mehr als einen Mann das Leben gekostet. Trotz der augenscheinlich lebensfeindlichen Umgebung gibt es eine unerquickliche Anzahl von Lebewesen, die hier einen Platz gefunden haben. Und manche Geheimbasis für obskure Mondprojekte des deutschen Reiches sollen am Südpol ihren Stützpunkt haben.

Am Nordpol soll man dahingegen, glaubt man den Berichten einer Expedition, auf seltsame Felsmassive stoßen sein, die sich nicht sonderlich zuträglich auf den menschlichen Geist auswirken.

Bleibt als letzte noch unerforschte Region der Erde das Innere selbst. Denn neben all den bekannten noch unerforschten Orten gibt es auch unzählige Theorien über die Hohlwelt, die sich unter unseren Füßen befinden soll. Hier soll man nicht nur auf urzeitliche Kreaturen aller Arten stoßen, sondern auch die meisten versunkenen Kontinente oder Inseln sollen sich hier in ihrer Kultur erhalten haben. So etwa Atlantis, Mu oder Lemuria.

Aber hierüber existieren nur vage Berichte da sich bis jetzt noch kaum eine Expedition sehr weit in das innere der Erde vorgewagt hat.

Fast vollkommen unbehelligt von all dem Trübel in der Welt ist dabei Australien. Von den Briten jahrelang einzig und allein als riesige Gefängnisinsel benutzt, ist sein Ruf nicht gerade der beste. Zumal große Teile des Kontinents aus lebensfeindlicher Wüste bestehen und man die meisten giftigen Tiere und Pflanzen hier findet. Dies alles macht Australien zwar nicht gerade zu einem Traumziel für Glücksritter, allerdings kann man auch hier durchaus seinen Reichtum machen. Auch die Kultur der Eingeborenen ist noch so gut wie unerforscht und hält noch so manches Geheimnis bereit.

## WEIRD SCIENCE UND MAGISCHE WUNDERWAFFEN

„Spüren sie dieses kribbeln? Das ist Radioaktivität!“

Wissenschaft und Technik funktionieren eben ein bisschen anders in der Welt der Pulp Abenteuer. Grundsätzlich ist nichts unmöglich, denn hier sind dem erfindersichen menschlichen Genius fast keine Grenzen gesetzt.

Seien es nun gigantische Kampfroborer, Raketentrucksäcke, fliegende Festungen oder Strahlenwaffen, all das und noch viel mehr ist kein Problem.

Sicherlich sollte man sich am Anfang eines Abenteuers darüber im klaren sein welches technologische Level man ansetzen möchte. Ist eine Erfindung etwas besonderes, vielleicht sogar Dreh- und Angelpunkt einer Geschichte oder doch schon eher im alltäglichen Gebrauch verankert.

Stammt sie überhaupt von dieser Welt oder vielleicht sogar von fremden Rassen und Kulturen von jenseits der Sterne?

Denn nicht jede verrückte Erfindung paßt in jedes Setting...eine düstere, noirartige, Detektivgeschichte verliert sicherlich ihren Reiz und auch Glaubwürdigkeit wenn plötzlich Kriessaffen im Dienste des lokalen Gangsters stehen.

Deshalb sollte man mit solchen Dingen auch immer vorsichtig sein, denn nur weil es Pulp ist müssen nicht zwangsläufig Roboter auftauchen.

Zumal auch nicht jede neue „verrückte“ Erfindung unglaublich sein muss. Vieles von dem was für uns heute selbstverständlich ist kann zu jener Zeit noch große Begeisterung und Verwunderung hervorrufen, ein gutes Beispiel hierfür wäre sicherlich der Düsenantrieb

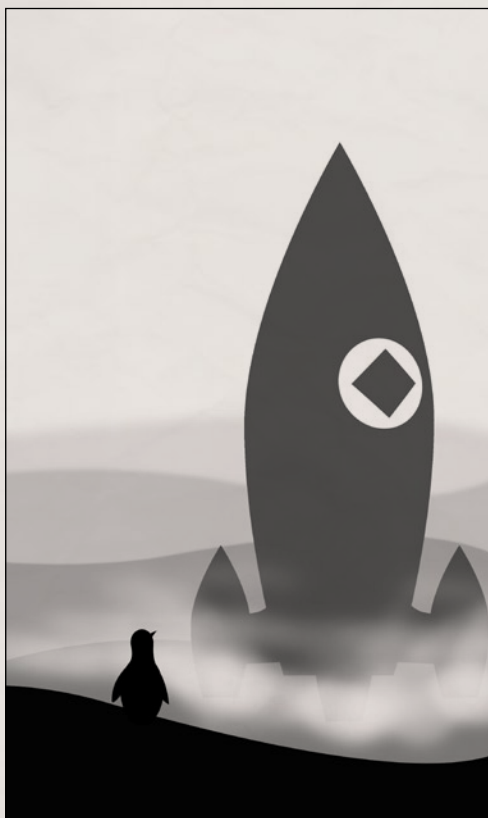
mit dem heute viele Flugzeuge ausgestattet sind, der damals aber sicherlich noch etwas vollkommen neues und unvorstellbares war. Und gerade auf dem Gebiet der Wissenschaft und Technik sind in jenen Jahren viele Erfindungen und Durchbrüche gemacht worden ohne die unser heutiges, modernes Leben kaum denkbar wäre.

Allerdings braucht man sich auf der anderen Seite auch nicht wirklich den Kopf darüber zu zerbrechen wie etwas nun genau funktioniert oder wie man nun die Todesmaschine unschädlich macht. Oftmals reicht es eben schon wenn man einfach die Polarität umkehrt...

Dinge funktionieren eben einfach, oder weiß jemand wie ein Todesstrahl genau funktioniert?

Hauptsache es ist cool und passt in die Geschichte, da muss man sich nicht allzu viele Fragen über die Physik stellen.

Gerade die alten Serien der 30er und 40er Jahre sind voll von solchen verrückten Erfindungen die damals dazu dienten das Publikum in Erstaunen zu versetzen und nur darauf kommt es letztendlich immer noch an.



FAMOUS PULP ADVENTURES - WEIRD SCIENCE  
UND MAGISCHE WUNDERWAFFEN



*“Blitze. Feuer. Der Zorn Gottes oder so etwas ähnliches...”*

Auf der anderen Seite steht in jener Zeit allerdings die Magie, man darf hierbei jedoch an die Feuerball schleudern- den Magier der High Fantasy denken...Magie ist in jener Zeit immer etwas altes, urtümliches und nichts was in irgendeiner Form in der Gegenwart verhaftet ist.

Denn fast alle magischen Dinge sind mit einem Glaubenskonzept verbunden und beziehen ihre Funktion und Macht auch aus diesem.

Religion spielt dabei fast immer eine bedeutende Rolle, egal ob von einer der großen Weltreligionen ausgehend, einer heidnischen Naturreligion oder einer längst untergegangenen Religion eines alten Zeitalters.

So sind es denn auch die Priester, Druiden, Schamane, Geisterseher oder auch Telepathen die die Rolle von Zauberern ausüben und noch alte Geheimnisse kennen und für sich zu nutzen wissen. Das Okkulte bahnt sich nicht nur in den Varietés und Theatern jener Zeit seinen Weg in die moderne Welt, gerade in der Forschung und Wissenschaft beginnt man den alten Mythen hinterher zuspüren da man davon ausgeht das in jeder Geschichte, sei sie auch noch so fantastisch, doch ein Körnchen

Wahrheit steckt. Allerdings darf man auch nicht davon ausgehen das nun die gesamte gelehrte Gesellschaft solche Dinge bedingungslos akzeptiert...viele werden auch wissenschaftlichen Kreisen immer nur als Humbug und Phantasereien abgetan und in die Welt der Mythen und Legenden abgelegt.

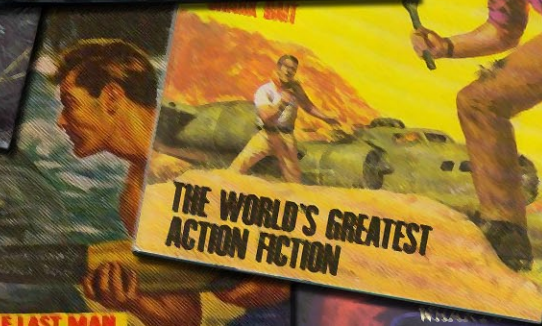
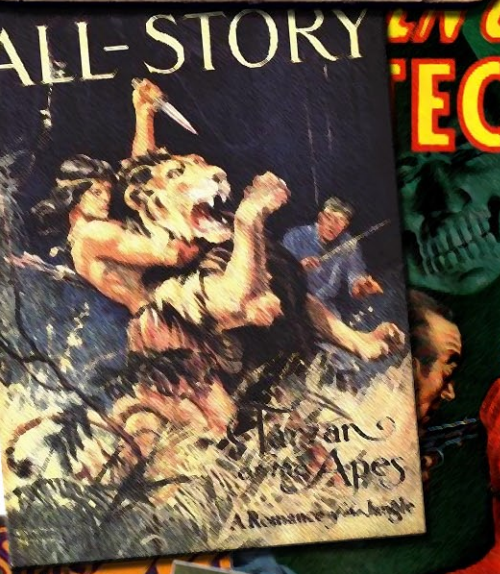
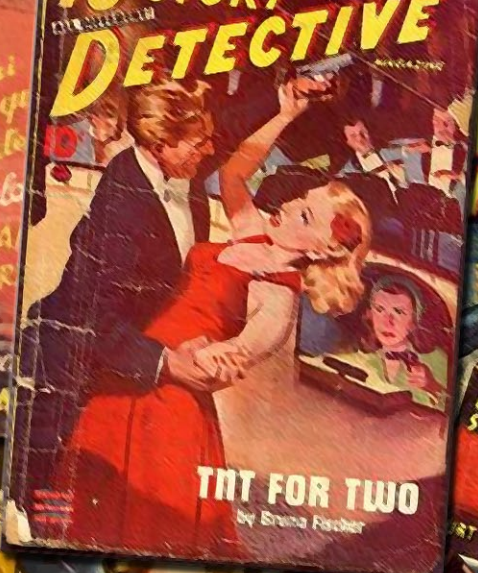
Aber gerade von dieser Welt der Mythen und Legenden geht in jener Zeit eine große Faszination aus, so kommt es nicht von ungefähr das viele Expeditionen nur aufgrund einer Legende ausgesandt werden. Denn die Welt steckt immer noch voller Wunder und unerforschter Geheimnisse in jener Zeit und der Wettlauf um sie hat begonnen.

Der Wunsch doch Teil etwas Großem zu sein oder seine Herkunft auf einen mythischen Ursprung zurück verfolgen zu können führt nicht nur im deutschen Reich zu einer vermehrten Faszination mit der Geschichte. Solche wundersamen

Artefakte, sei es nun die Bundeslade, der heilige Gral, Mjölner, Amenonuhoko oder das Sampo, findet man in fast jeder Religion und mythischen Geschichte und wer weiß denn schon mit Sicherheit das Excalibur nicht irgendwo am Grunde eines Sees ruht oder ob der Nibelungenhort nicht doch irgendwo im Rhein auf seiner Entdeckung wartet?



FAMOUS PULP ADVENTURES - WEIRD SCIENCE  
UND MAGISCHE WUNDERWAFFEN



## **FILME & SERIEN**

- Die Mumie – Das Grabmal des Drachenkaisers (2008)
- Indiana Jones - Das Königreich des Kristallschädels (2008)
- Das Vermächtnis des geheimen Buches (2007)
- King Kong (Original 1933 & Remake (2005)
- Sahara (2005)
- Sky Captain and the World of Tomorrow (2004)
- Hidalgo – 3000 Meilen zum Ruhm (2004)
- Hellboy (2004)
- The Aviator (2004)
- Disneys Atlantis (2001)
- Die Mumie kehrt zurück (2001)
- Die Mumie (1999)
- The lost World (1999-TV)
- Sieben Jahre in Tibet (1997)
- Das Phantom (1996)
- Der Geist und die Dunkelheit (1996)
- Congo (1995)
- Last Man Standing (1995)
- Shadow und der Fluch des Kahn (1994)
- Young Indiana Jones Chronicles (1992–1993–TV)
- Rocketeer (1991)
- Dick Tracy (1990)
- Indiana Jones
- Jäger des verlorenen Schatzes (1981)
  - Tempel des Todes (1984)
  - Der letzte Kreuzzug (1989)
- Der letzte Kaiser (1987)
- Das Reich der Sonne (1987)
- Dakota Harris (1986)
- Auf der Jagd nach dem Juwel vom Nil (1985)
- Quatermain – Auf der Suche nach dem Schatz der Könige (1985)
- Auf der Jagd nach dem grünen Diamanten (1984)
- Greystoke – Die Legende von Tarzan, Herrn der Affen (1984)
- Gwendoline (1984)
- Höllenjagd bis ans Ende der Welt (1983)
- Flash Gordon (1980)
- Doc Savage - Der Mann aus Bronze (1975)
- Stoßtrupp Gold (1970)
- Dr. Fu Man Chu
- Ich, Dr. Fu Man Chu (1965)
  - Die 13 Sklavinnen des Dr. Fu Man Chu (1966)
  - Die Rache des Dr. Fu Man Chu (1967)
  - Der Todeskuß des Dr. Fu Man Chu (1968)
  - Die Folterkammer des Dr. Fu Man Chu (1969)
- Lawrence von Arabien (1962)
- African Queen (1951)
- Cassablanca (1942)
- In Fesseln von Shangri-La (1937)

## **BÜCHER & GRAPHIC NOVELS**

Berge des Wahnsinns (H.P. Lovecraft)

Die deutschen Geheimwaffen des zweiten Weltkrieges (Roger Ford)

Doc Savage (Lester Dent-comic/buch)

Battle Hymn (B. Clay Moore-comic)

Gun Fu (Howard M. Shum-comic)

Heart of Darkness (Joseph Conrad)

Hellboy (Mike Mignola-comic)

Insidious Dr Fu Man Chu, The (Sax Rohmer)

John Carter of Mars (Edgar Rice Burroughs)

League of extraordinary gentlemen (Alan Moore-comic)

Lost World, The (Sir Arthur Conan Doyle)

Quatermain (H. Rider Haggard)

Sandman Mystery Theatre (Matt Wagner & Steven T. Seagle-comic)

Der Schatten aus der Zeit (H.P. Lovecraft)

Stadt ohne Namen u.a. (H.P. Lovecraft)

Tarzan (Edgar Rice Burroughs)



FAMOUS PULP ADVENTURES - LITERATUR

## ZEITLEISTE

**1822–1826:** Alexander Gordon Laing (Schottland 1793–1826) erforscht den Niger und erreicht als erster Weißer in moderner Zeit Timbuktu; er stirbt bei diesem Versuch.

**1831:** Charles Darwin (England 1809–1882) reist auf der HMS Beagle um die Welt.

**1842:** Paul Emile Botta (Frankreich 1802-1870) stößt bei Ausgrabungen in Arabien auf den Palast des assyrischen Königs Saragon II.

**1849–1871:** David Livingstone (Schottland 1813–1873) erforscht Afrika und entdeckt die Victoria-Fälle. Auf der Suche nach dem Ursprung des Nils reißt der Kontakt ab und erst fünf Jahre später wird er von dem Briten H. M. Stanley (1841–1904) gefunden („Dr. Livingstone I presume?“).

**1850:** Deutsche Missionare kehren aus Afrika zurück und berichten von schneebedeckten Bergen. Sie werden verlacht und erst Jahre später wird die Existenz des Mt. Kenia und des Mt. Kilimanjaro bestätigt.

**1856:** Das erste Skelett eines Cro-Magnon Menschen wird in Frankreich gefunden, es ist ca. 35.000 Jahre alt.

**1877:** Die „Marskanäle“ werden entdeckt.

**1878–1879:** Niles Nordenskjöld (Schweden 1832–1901) segelt als erster Mensch von Norwegen aus durch die Beringstraße, den Winter verbringt er eingeschlossen dort im Eis.

**1880:** M. Kalokairinos entdeckt die Überreste des Labyrinths des König Minos auf Kreta.

**1881:** Emil Brugusch entdeckt die Mumien von 40 ägyptischen Königen in einer Höhle bei Deir el Bahri. Eine der Mumien ist diejenige von König Ramses.

**1885:** Allan Quatermain bricht in den afrikanischen Dschungel auf, um die Diamantenmine König Salomons zu finden.

**1893–1938:** Sven Hedin (Schweden 1865–1952) erforscht die Wüsten Zentralasiens, Tibet und den Himalaja, erstmals gibt es genaue Daten dieser Regionen.

**1894:** Die ersten Überreste des Homo Erectus werden in Java entdeckt, geschätztes Alter zwischen 500.000 und 1,6 Millionen Jahre.

**1896:** Start des Klondike Goldrausches. Ersten olympischen Spiele in Athen.

**1897–1930:** S. A. Andree (Schweden 1854–1897) versucht als Erster den Nordpol mit einem Ballon zu erreichen. Nach etwa 65 Stunden stürzt er bei White Island ab – 33 Jahre später wird seine Leiche gefunden.

**1898:** Olaf Ohman gräbt bei Kensington, MN, einen Runenstein der Wikinger aus. Heroin wird zu medizinischen Zwecken eingesetzt.

**1899:** Fremdartige gelbe Würmer werden über einem Gletscher in Alaska gefunden. Der englische Geschäftsmann Marlow trifft im Kongo-Freistaat auf den wahnsinnigen Elfenbeinhändler Kurtz.

**1899–1917:** Robert Koldewy (Deutschland 1855–1925) beginnt mit der Ausgrabung von Babylon und stößt auf den Palast Nebuchadnezzars, den Tempel der Marduk, das Istahr Tor, auf Überreste des Turms von Babylon und möglicherweise auch auf Reste der Hängenden Gärten von Babylon.

**1900:** Arthur Evans lokalisiert den Palast von Knossos auf Kreta. Boxeraufstand in China.

**1902:** Der Code von Hammurabi wird gefunden. Er gilt als erster, auf Steintafeln, festgehaltener Gesetzestext.

**1904:** Francis Edward Younghusband (Indien 1863–1942) führt eine britische Expedition von Indien nach Tibet und erreicht die verbotene Stadt Lhasa. Er erzielt eine Einigung zwischen Tibet und Großbritannien wonach die Stadt als Puffer zwischen Russland und Indien funktioniert.

**1905:** Wiederaufleben der Druiden-Sonnenwendfeiern bei Stonehenge.  
Der Cullinan-Diamant (3000 Karat) ist der größte bis dahin gefundene Diamant.

**1909:** Robert E. Peary (USA 1856–1920) erreicht als erster Mensch den Nordpol.

**1911:** Roald Amundsen (Norwegen 1872–1928) erreicht als erster Mensch den Südpol.  
Revolution in China unter Sun Yat-sen führt zur Bildung der Republik China.

**1912:** Hiram Bingham (USA 1875–1956) erreicht die Inkastädte Machu Picchu und Vicos in Peru.

Auf dem Mond wird ein intensiv schwarzer Gegenstand beobachtet (ca. 400 Kilometer lang und 80 Kilometer breit).

Die Titanic rammt einen Eisberg und sinkt, 1517 Passagiere und Besatzungsmitglieder kommen ums Leben.

George Edward Challengers zweite Expedition zum Maple White Plateau nach Südamerika.

**1912–1914:** Leonard Wooley (England 1880–1960) entdeckt unter T. E. Lawrence (England 1888–1935) die hittitische Stadt Carchemish.

**1917:** Ausbruch der russischen Revolution und Sturz des Zaren.

**1914–1918:** Der erste (damals noch als großer Krieg bezeichnet) Weltkrieg endet erst mit der Kapitulation Deutschlands – Kaiser Wilhelm II (Deutschland 1859–1941) geht als letzter deutscher Kaiser ins holländische Exil.

**1916:** John Clayton, Earl of Greystoke kehrt auf seinen englischen Stammsitz zurück, nachdem er mehrere Jahre unter Affen gelebt hat.

**1918:** Leonard Wooley entdeckt die antike sumerische Stadt Ur.

**1920:** An der Grenze zwischen Kolumbien und Venezuela wird ein pelziges, humanoides Wesen unbekannter Art getötet und fotografiert.

**1920–1933:** Die Prohibition tritt in den USA in Kraft.

**1922:** Howard Carter (England 1874–1939) öffnet die Grabkammer von König Tutanchamun.

**1925:** Der totgeglaubte Dr. Fu Man Chu kehrt zurück und löscht mit seinem Giftgas ein englisches Dorf aus, um danach London zu bedrohen.

**1926:** Werner Karl Heisenberg (Deutschland 1901–1976) und Erwin Rudolf Josef Alexander Schrödinger (Deutschland 1887–1961) legen den Grundstein für ihre Quantentheorie.

Richard „Rick“ O’Connell, Evelyn Carnahan und Jonathan Carnahan sowie einige Mitglieder einer anderen Expedition machen sich auf die Suche nach Hamunaptra in Ägypten und kehren mit dem „Buch der Toten“ zurück.

**1927:** Charles Augustus Lindbergh, Jr. (USA 1902–1974) fliegt nonstop von New York nach Paris.

**1929:** Großer Crash an der Wall Street. Beginn der großen Depression in den USA.

**1930:** Erste Berichte über den „Shadow“, einen verbrechensbekämpfenden Helden in New York.

In Chicago nimmt Detective Dick Tracy seinen Kampf gegen den Syndicatsboss Alphonse „Big Boy“ Caprice auf.

**1933:** M. A. Weatherall startet mit einer Expedition um das Loch Ness-Monster zu finden – es gibt keine Anzeichen auf eine Seeschlange. Adolf Hitler (Österreich 1889–1945) wird Kanzler von Deutschland.

Carl Denham bricht nach Skull Island auf, um einen Film zu drehen und kehrt mit dem Riesenaffen King Kong zurück.

**1933–1945:** Hitlers Faszination mit dem Okkulten führt zu einem vermehrten Start von deutschen Expeditionen rund um den Erdball.

**1936:** Henry „Indiana“ Jones Jr. findet die Bundeslade für die amerikanische Regierung. Millionär Xander Drax stirbt bei dem Versuch, die legendären Totenköpfe von Touganda in seinen Besitz zu bringen, angeblich soll ein geheimnisvolles Phantom für seinen Tod verantwortlich sein.

**1937:** Amelia Earhart (USA 1897–1937), startet ihren Weltumrundungsflug. Sie verschwindet spurlos über dem Pazifik, ihre Leiche wird nie gefunden – es halten sich Gerüchte das sie bei einer Spionagemission von den Japanern abgeschossen wurde.

Die Hindenburg explodiert bei Lakehurst.

**1938:** George Orson Welles (USA 1915–1985) Radiosendung zu H. G. Wells „Krieg der Welten“ führt zu einer vermehrten Panik in den gesamten USA.

Hollywoodstar Neville Sinclair stirbt unter

mysteriösen Umständen, Gerüchte über seine Verbindungen zu den Nazis können nicht bestätigt werden.

Henry „Indiana“ Jones Jr. macht sich auf die Suche nach dem heiligen Gral.

**1939–1945:** Der zweite Weltkrieg endet mit der Befreiung Deutschlands unter amerikanischen, britischen, französischen und russischen Truppen.

**1940:** Steve Rogers wird durch Experimente der US-Regierung zum Supersoldaten Captain America.

**PLAYER CHARACTER CONCEPT "DER SPRUCH"**  
**DESCRIPTION**

**EXPERIENCE**

**FATIGUE**  
**-1 -2 -3**

**INC -3**

**WOUNDS**  
**-2 -1**

**PERMANENT INJURIES**



# EDGES

N  
5  
10  
15  
S  
25  
30  
35  
V  
45  
50  
55  
H  
65  
70  
75  
L  
90  
100  
110

# ATTRIBUTES

**AGILITY**  
**SMARTS**  
**STRENGTH**  
**SPIRIT**  
**VIGOR**

**CHARMISA**  
**PACE**  
**PARRY**  
**TOUGHNESS**

# SKILLS

# HINDRANCES

**GEAR**

Weapon Range ROF Dam. AP WT Notes



10 cent

Coming soon

*Famous*

# PULP

*Adventures*

*...in the next issue:*

## NORTH AMERICA

THE AMERICAN DREAM

*"Thrilling adventures  
in boiling cities!"*

# HOLLYWOOD

*"Air Pirates  
over America!"*

*"Mysteries of the old West  
and conspiracies of today!"*

# FAMOUS PULP ADVENTURES

*The most thrilling and marvelous adventure you're ever read.*

*See the wonders of the world with your own eyes.*

*Daring adventurers, dashing heroes, the most villainous masterminds  
and maddest scientists...all together in one issue.*

*All this and much more in this astonishing new volume of  
Famous Pulp Adventures.*

Famous Pulp Adventures ist ein kostenloses Fan-Setting. Als solches ist die Verbreitung und die Duplizierung explizit erwünscht und erlaubt. Zum spielen werden lediglich die Savage Worlds Regeln der Explorer's Edition benötigt.

Copyright 2008 by DORP

Markus Heinen  
Thomas Michalski  
Torben Hoffmann

**DORP**  
[www.nerdor.de](http://www.nerdor.de)

