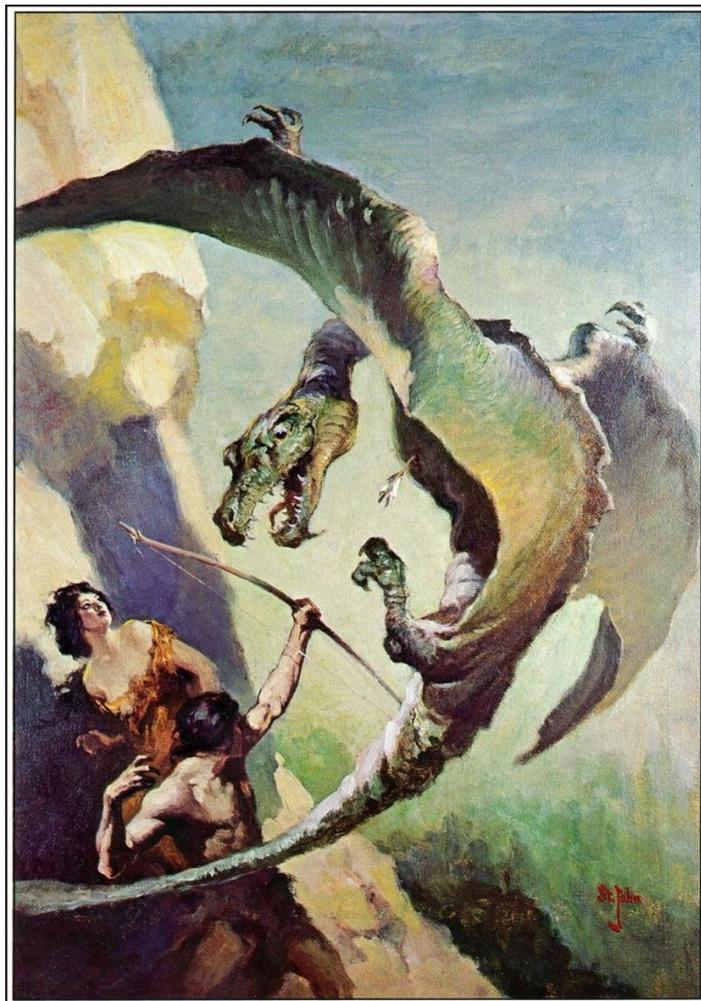




# DIE KLIPPEN DES TODES



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin, 02.01.2017

Abdruck - auch auszugsweise - bitte nur mit Zustimmung des Verfassers. Die Illustrationen entstammen alten Pulp-Magazinen und sind gemeinfrei.

Dieses Produkt bezieht sich auf das Barbarians of Lemuria-Rollenspiel, erhältlich bei Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH (www.ulisses-spiele.de). Barbarians of Lemuria ist ein Copyright von Simon Washbourne. All Rights Reserved. Deutsche Texte und Logos der deutschen Ausgabe sind von Ulisses Spiele GmbH, Waldems 2010. Verwendung unter Genehmigung. Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

# DIE KLIPPEN DES TODES

Die Helden erhalten in einem Traum den Auftrag, die „Krone der absoluten Macht“ zu finden. Auftraggeber ist ein berühmter Alchimist; die Reise führt durch Dschungel und Gebirge zum einem Vulkan, in dem die Schmiede eines Gottes sein soll. Dabei müssen die Helden ihre urchtümlichen Ängste überwinden und eine Horde von Monstern überwinden. Der Schmiedegott mischt sich in Form eines heilenden Trankes ein. Doch die Sache hat eine unerwartete Wendung: es ist eine Falle! Der Auftraggeber ist nicht der berühmte Alchimist, sondern sein verrückter Gegenspieler. Doch die Belohnung ist mehr als erwartet.

## IN PARSUUL

Zuerst sollte die die große See- und Handelsstadt atmosphärisch beschrieben werden.

Die Helden genießen die Belohnung aus dem letzten Abenteuer, als sie nach einer durchzechten Nacht alle mit demselben Traum aufwachen: In ihrem Traum sehen sie sich nach **Khor-Bash** reisen, einen Ort südlich von **Satarla**, den sie bereits kennen. Dort treffen sie einen freundlichen Mann in einer auffälligen purpurnen Robe. Dann fliegen sie mit einem Luftboot über einen Dschungel über ein Gebirge und landen in der Nähe eines Vulkans vor einer Festung, die auf eine Felsspitze thront. Sie gehen zur Festung, betreten dort eine Schmiede und nehmen eine Krone an sich. Sie fliegen ein weiteres Mal mit dem Luftboot und überreichen dem freundlichen Mann in der purpurnen Robe die Krone, der ihnen dafür mehrere Kisten voller Gold überantwortet.

## DER ALCHIMIST

Die Reise nach Khor-Bash dauert mit dem Schiff zwei Tage; die Überfahrt ist preis-

günstig; die Helden können sich als Matrosen oder Wachen verdingen.

Der berühmte Alchimist und Zauberer **Jesharek** beauftragt sie in Khor-Bash mit einer schwierigen Aufgabe und die Belohnung wird mehr als fürstlich sein! In Wirklichkeit kommt der Auftrag nicht von dem berühmten Alchimisten Jesharek, sondern von seinem ehemaligen Schüler und jetzigen Erzrivalen **Uchtar**, der mit Hilfe der **Krone der absoluten Macht** Jesharek vernichten will. Uchtar ist ein hervorragender, aber narzisstischer Alchimist, der Jesharek demütigen will. Er hat all sein Vermögen in die Charterung einer Fluggaleere gesteckt. Die Helden haben bereits vom legendären Jesharek gehört, der über jeden Zweifel erhaben ist. Er scheint es sehr eilig zu haben und erläutert den Helden sehr knapp, was sie zu tun haben. Alles Weitere wird ihnen die Kapitänin des Luftbootes mitteilen.

## DIE REISE INS AXOS-GEBIRGE

Die Abenteurer müssen von Khor-Bash an der Grenze zum Hoheitsgebiet der Stadt **Satarla** reisen, wo sie eine kleine Fluggaleere erwartet. An Bord befinden sich die

attraktive Kapitänin **Maheena** und ihre drei Luftmatrosen **Brever**, **Jenel** und **Matun**. **Maheena** hat bereits Instruktionen für die Reise erhalten. Sie wird den Helden nicht bei der Erfüllung ihrer Aufgabe helfen, aber sie bei einem Angriff verteidigen. **Maheena** bringt die Helden zu einer Burg-

ruine im **Axos-Gebirge**, wo sie die gesuchte Krone finden können. Danach geht es zum **Turm des Jesharek**, wo sie die Krone an diesen ausliefern und ihre Belohnung erhalten sollen.

### Maheena

| Attribute          | Kampf          | Schutz              |
|--------------------|----------------|---------------------|
| Stärke 1           | Raufen 0       | leichte Rüstung (1) |
| Geschicklichkeit 1 | Nahkampf 1     | <b>LB 8</b>         |
| Verstand 1         | Fernkampf 0    |                     |
| Auftreten 1        | Verteidigung 1 |                     |

### Laufbahnen

Luftkapitän 2

### Ausrüstung

Waffe: Dolch (1W3), Wurfspeer (1W6+1)

### Seemann

| Attribute          | Kampf          | Schutz      |
|--------------------|----------------|-------------|
| Stärke 0           | Raufen 0       | 0           |
| Geschicklichkeit 1 | Nahkampf 0     | <b>LB 3</b> |
| Verstand 0         | Fernkampf 0    |             |
| Auftreten -1       | Verteidigung 0 |             |

### Laufbahnen

Luftmatrose 1

### Ausrüstung

Waffe: Dolch (1W3-1)

Die Luft-Galeere gewinnt schnell an Fahrt und Höhe. Bald erstreckt sich der Dschungel von **Qush** unter ihnen. Die Kapitänin orientiert sich am unübersehbaren Strom **Tyr**, der dem **Axos-Gebirge** entspringt. Bis zum Ziel benötigt die Galeere ungefähr – je nach Windverhältnissen – eine Woche Flugzeit. Vom Dschungel steigen die Geräusche und Gerüche exotischer Tiere bzw. Pflanzen auf.

Am dritten Tag der Reise sichtet ein Luftmatrose ein großes fliegendes Tier, welches sich schnell nähert.

Das Tier ist ein **Shremiak**, ein einem Flugsaurier ähnliches Geschöpf mit langem Schnabel. An Bord des Schiffes befinden sich diverse Armbrüste und eine Ballista.

### Shremiak

| Attribute          | Kampf                    | Schutz      |
|--------------------|--------------------------|-------------|
| Stärke 3           | Nahkampf: 2 (Biss) 1W6+1 | 3           |
| Geschicklichkeit 0 | Verteidigung 0           | <b>LB 8</b> |
| Verstand -2        |                          |             |

Als sie das **Axos-Gebirge** erreichen, steigt das Flugschiff höher und es wird schnell kälter.

chen Rasse mit Flügeln, die Eindringlinge ihr ihr Gebiet nicht dulden. Als das Ziel der Reise, der Vulkan **Kolvis** gesichtet wird, stürzen sich sechs **Haklaton** auf das Schiff.

Das **Axos-Gebirge** wird von den **Haklaton** bewohnt, einer menschenähnli-

## Haklaton

### Attribute

Stärke 0  
Geschicklichkeit +1  
Verstand 0  
Auftreten 0

### Kampf

Raufen 1  
Nahkampf 1  
Fernkampf 1  
Verteidigung 0

Schutz 0  
**LB 6**

### Laufbahnen

Barbar 1

### Ausrüstung

Waffe: Stoßspeer (1W6+2)

Das Luftschiff nähert sich dem **Kolvis**. Der steil aufragende Vulkan ist aktiv. Die düsteren Wolken oberhalb des Kraters reflektieren ein rotes Glühen. Die Landschaft ist kahl, schwarz und bedrohlich. Unter ihnen erstreckt sich ein riesiges schwarzes Feld erkalteter Lava, das einen steilen Felsen umschließt, auf dem die Ruine einer Festung steht. Das Luftschiff landet auf dem Lavafeld unterhalb des Burgfelsens in der Nähe eines Pfades, der sich am Fels hochschlängelt.

den Seite befindet sich ein Tor aus Metall mit kunstfertigen Schmiedearbeiten. Darüber sind schmale Öffnungen in den Fels geschlagen worden, durch die in regelmäßigen Abständen heiße Luft strömt. Durch die Öffnungen dringt ein schwacher Lichtschein, der mal im Rhythmus des heißen Windes mal stärker und schwächer wird.

Der „Atem“ wird durch einen riesigen magischen Blasebalg erzeugt, der das Feuer auf der Esse des Schmiedegottes am Glühen hält.

Die insgesamt 20 „Rüstungen“ sind mechanische Krieger aus Metall; sie bewachen die Schmiede des Yrzlak.

## DIE FESTUNG DES YRZLAK

Die alte Festung hat nur einen Eingang. Sie hat einen schmalen Grundriss, einen kleinen Hof, von dem diverse Eingänge abgehen und mehrere Türme. Bis auf das Pfeifen des Windes in den leeren Tür- und Fensteröffnungen ist kein Geräusch zu hören. Die Gänge und Räume der Festung sind labyrinthartig und sämtlich leer.

Einer der Eingänge ist bedeutend größer als die anderen und hat zwei mächtige Atlanten auf beiden Seiten.

Hinter dem Eingang führt ein aus dem Fels geschlagener Weg in die Tiefe. Je tiefer man gelangt, desto wärmer wird es und warme Luft strömt in regelmäßigem Abstand von unten, gleich dem Atmen eines Lebewesens.

Nach eine langem, gewundenen, aber nicht besonders steilem Weg gelangen die Helden in einen großen Raum, an Wänden jeweils links und rechts im Fackelschein zahlreiche schwere Rüstungen aufgereiht sind. Auf der gegenüberliegen-



## Mechanischer Krieger

### Attribute

Stärke 2  
Geschicklichkeit -1  
Verstand -2

### Kampf

Nahkampf Raufen (1W3+2) Schutz 4  
Verteidigung -1 LB 6

Das Tor zur Schmiede lässt sich durch ein kleines Opfer an den Schmiedegott öffnen, welches durch eine Inschrift am Tor preisgegeben wird. Er mag Waffen, Rüstungen und alchemistische Geräte, die man in eine große eiserne Schale neben dem Tor legen kann. Danach öffnet sich das Tor. Treten die Helden hindurch, schließt es sich, eventuelle Blockaden des Tors werden zerstört.

Im Inneren der Schmiede fällt sofort der riesige Blasebalg auf, der selbsttätig die Esse schürt. Überhaupt ist alles riesig: Amboss, Werkzeuge, halbfertige Rüstungen, Waffen. Die Helden kommen sich vor, als seien sie Kinder. Im Zentrum befindet sich ein steingefasster Teich mit klarem kaltem Wasser.

Das Wasser ist göttlich, es erfrischt und heilt Wunden (alle Mana- und LB-Punkte kehren zurück; außerhalb der Schmiede verliert das Wasser jedoch schnell seine Wirkung).

Auf einem Bord entlang einer Wand sind Rüstungen, Waffen, Schilde aber auch goldenes und silbernes Geschmeide aufgereiht. In der Mitte steht unübersehbar auf erhöhtem Platz eine goldene Krone.

Auf dem Wandbord befinden sich wertvolle Weihegeschenke an den Gott. Sie sind alt und brüchig und ihr Wert liegt meist darin, dass sie berühmten Menschen gehörten oder einem religiösen Ritual dienten. Die Weihegeschenke haben einigen

### Uchtar

#### Attribute

Stärke -1  
Geschicklichkeit 1  
Verstand 2  
Auftreten 2

#### Kampf

Raufen -1 Schutz 0  
Nahkampf -1 LB 5  
Fernkampf -1  
Verteidigung 0

### Laufbahnen

Alchimist 2 Magier 2

### Ausrüstung

Waffe: Zauberstab der Blitze (1w6+3)  
Schutz: 5 (magisches Amulett)

Wert. Die Krone ist die gesuchte Krone der absoluten Macht, die einem Magier eine weitere Stufe verleiht. D.h., damit könnte ein Magier der Stufe 4 theoretisch z.B. einen der Monde bewegen.

Der Abstieg von der Festung mit schwerem Gepäck ist gefährlich!

## DER TURM DES JESHAREK

Zurück am Flugschiff geht die Reise zurück zum Dschungel in Richtung des Turms des **Jesharek**. Sie verläuft ohne Zwischenfall und dauert drei Tage. Als der Turm in der Ferne bereits zu sehen ist, setzt **Maheena** zur Landung an. **Jesharek** will sich in der Nähe des Turms in einer kleinen Siedlung mit dem Namen **Lakkatyr** am Lauf des **Tyrs** mit den Helden treffen.

Der falsche **Jesharek (Uchtar)** erwartet die Helden (als auch **Maheena** und ihre Luftmatrosen) im Gasthof, wo er Speisen und Trank auffahren lässt. Der Wein ist mit einem Schlaftrunk versetzt.

Nachdem die Helden eingeschlafen sind, nimmt **Uchtar** die Krone an sich und geht in den Dschungel zu einem mit ihm verbündeten Stammeshäuptling. Mit einer Vielzahl an Stammeskriegern macht er sich dann zum Turm des **Jesharek** auf, um diesen zu töten und den Turm in Besitz zu nehmen.

## Stammeskrieger

### Attribute

Stärke 0  
Geschicklichkeit 0  
Verstand -1  
Auftreten 0

### Kampf

Raufen 0  
Nahkampf 0  
Fernkampf 1  
Verteidigung -1

Schutz 0  
**LB 4**

### Laufbahnen

Barbar 1

### Ausrüstung

Waffe: Wurfspeere (W6-1)

Wenn die Helden aufwachen stellen sie fest, dass Alchimist mit der Krone verschwunden ist. Auch Maheena ist mitsamt ihrem Flugschiff verschwunden.

Die Helden können von den Bewohnern der Siedlung erfahren, dass ihr Auftraggeber nicht **Jesharek**, sondern sein ehemaliger Schüler **Uchtar** ist, der sich im Streit von seinem Meister getrennt hat.

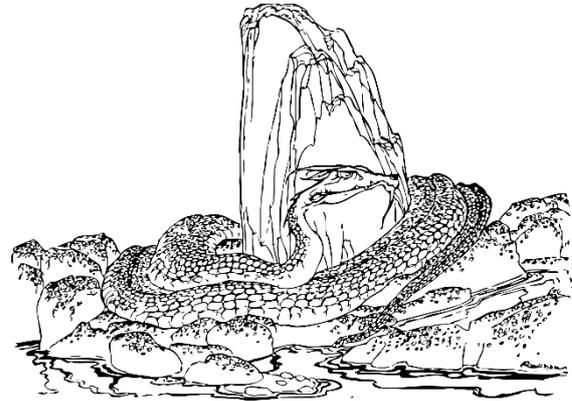
Der riesenhafte Turm des **Jesharek** ist von der Siedlung aus zu sehen.

Die Bewohner der Siedlung lassen sich eventuell überreden, die Helden mit einem Boot zum Turm zu fahren.

Der Turm befindet sich auf einer Insel inmitten eines sumpfigen Dschungelabschnitts inmitten der Ruine einer einstma-

ligen Burg, deren Grundmauern im Wasser versunken sind. Der einzige Zugang scheint ein sehr großes Metalltor zu sein. Es ist kein Weg zum Tor erkennbar.

In dem tiefschwarzen Wasser lauert eine **Yorth**, eine große, gehörnte drei Meter lange Schlange.



## Yorth

### Attribute

Stärke 4  
Geschicklichkeit 2  
Verstand -1

### Kampf

Nahkampf: 3 (Biss) 1W6  
Verteidigung 2

Schutz 3  
**LB 20**

Erreichen die Helden das Tor, können in der Mitte des Tors auf Augenhöhe eine Glaskugel erkennen.

Sprechen die Helden mit der Kugel, bewegt sie sich an einem biegsamen Metallarm heraus und es ertönt eine Stimme. Es ist ein alchemistisches Gerät, durch das **Jesharek** hören und sehen kann. Um ihn dazu zu bewegen, das Tor zu öffnen, bedarf es einiger Überredungskunst. Dann gewährt er ihnen durch eine kleine Tür innerhalb des Tores Zugang.

Nachdem die Helden die Tür passiert haben, schließt sie sich mit einem lauten Knall. Sie stehen am Rand eines Hafenbeckens, in dem ein Flussboot vertäut ist. Kleine leuchtende Lichter weisen den Weg zu einem kleinen Raum. Nachdem er betreten wurde, schließt sich rasselnd die Tür eine verborgene Mechanik beginnt zu rasseln. Dann fühlen sich die Helden schwer und ihnen wird schwindlig. Nach wenigen Augenblicken öffnet sich die Tür zu einem großen Raum. Dort werden sie von einem älteren Mann in Begleitung von mechanischen Wachen erwartet. Es ist der berühmte Alchimist **Jesharek**. Er führt sie

in einen beeindruckenden Audienzraum. Dort wirft er einige Pulver in eine Feuer- schale. Aus dem Rauch, der sich bildet, entsteht ein Bild. Man sieht **Uchtar**, wie er auf einer Sänfte von Stammeskriegern getragen wird. Er trägt die Krone, hat einen irren Blick und treibt die Stammes- kriegler an, die sich durch den Dschungel mühen. Sie erreichen gerade das Ufer, auf der anderen Seite sieht man die Burgruine und in der Mitte den Turm. **Uchtar** fuchtelt mit den Armen und aus dem Sumpf erhebt sich blubbernd ein Damm, der vor dem Tor endet. Danach bereitet sich **Uchtar** offen- bar auf einen weiteren, noch mächtigeren Zauber vor. Eine Vielzahl von Stammes- kriegern strömt kreischend auf den Damm, während **Uchtar** langsam auf der Sänfte in die Mitte des Damms getragen wird, wo er nunmehr wieder mit den Armen fuchtelt.

**Jesharek** runzelt die Stirn und wendet sich an die Helden. Er bittet sie um Hilfe. Sie sollen verhindern, dass die Barbaren durch das Tor kommen. Um **Uchtar** und den Damm wird er sich selbst kümmern. Er wird ihren Einsatz auch angemessen entlohnen.

Willigen die Helden ein, geleiten sie zwei der mechanischen Krieger wieder zurück zum Eingangstor.

Gerade als sie das Tor erreichen, erzittert dieses und beginnt, sich langsam und quietschend nach oben zu öffnen. Durch den entstandenen Spalt quetschen sich die ersten Barbarenkrieger hindurch und es beginnt ein wildes Getümmel. Immer mehr Barbaren drängen sich in den Ein- gang.

Über das Kampfgetümmel hinweg lassen sich nach einer Weile links und rechts des Damms mehrere große Gestalten erken- nen, die aus sich dem sumpfigen Wasser erheben. Die Stammeskrieger geraten in Panik und **Uchtar** fällt von der Sänfte un- sanft ins Wasser. Als das schwarze Sumpfwasser von den Gestalten abläuft, können die Helden erkennen, dass es sich um mechanische Krieger wie in der Berg- festung handelt, allerdings wesentlich grö- ßer. Sie zertrampeln den Damm mitsamt den Barbarenkriegern. Innerhalb kürzester

Zeit ist alles zerstört. Zurück bleiben einige im Wasser treibende Leichen, darunter auch **Uchtar**.

**Jecharek** bedankt sich bei den Helden, beschenkt sie großzügig mit Gold und lässt sie mit einem eigenen Flugboot vom Dach des Turmes aus nach **Satarla** brin- gen.

## RÜCKKEHR NACH SATARLA

Die Rückkehr verläuft ereignislos. In **Sa- tarla** können die Helden es ordentlich kra- chen lassen.

