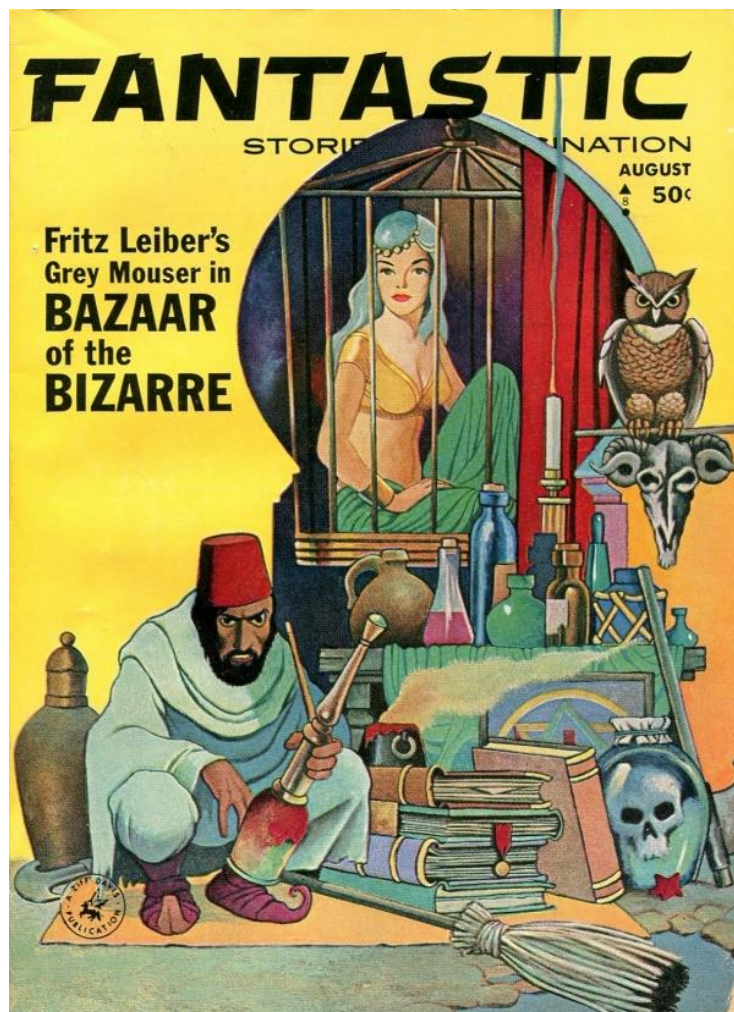


BARBARIANS OF LEMURIA FANWARE

DIE KLINGE DER RACHE



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin, 14.08.2018
Abdruck - auch auszugsweise - bitte nur mit Zustimmung des Verfassers. Die Illustrationen sind gemeinfrei und entstammen u.a. aus alten Pulp-Magazinen.

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 KLINGE DER RACHE

Die Helden werden von einem Adligen aus Satarla angeheuert, um seine verschollene Schwester zu finden. Sie hat den Verstand verloren und hält sich irgendwo in den Armenvierteln von Satarla auf. Sie hat ein magisches Artefakt bei sich, welches ihren Verstand vernebelt. Dabei erhalten sie unerwartet Unterstützung durch eine vorwitzige Straßengöre. Möglich ist die Einmischung des Gottes Zaggoth in Gestalt eines Roten Druiden. Die Sache wird kompliziert, weil der Auftraggeber Diener einer finsternen Gottheit ist. Außerdem beschuldigt man die Helden eines Verbrechens, dass sie nicht begangen haben. Die Belohnung liegt im üblichen Rahmen, aber die Helden erhalten einen göttlichen Segen.

SATARLA

Zuerst sollte die die große Handelsstadt atmosphärisch beschrieben werden.

Die Helden verbringen ihre Zeit in ihrem Stammlokal, der Taverne „Zum Schwarzen Lotus“; allerdings geht ihnen langsam das Geld au und sie überlegen, ob sie die Zeche prellen. Plötzlich erscheint ein Sklave und bittet die Helden, seinen Herrn, den Adligen **Uriban Mokorbes** möglichst umgehend in seinem Stadthaus aufzusuchen. Er hätte einen eiligen Auftrag für sie und würde sie dafür reich belohnen.

URIBAN MOKORBES

Uriban Mokorbes ist ein eleganter, etwas glatter Adliger mittleren Alters, der seinen Reichtum zeigt. Er bittet die Helden, seine Schwester **Neelana** zu finden und zu ihm nach Hause zu bringen. Sie hat den Verstand verloren und hält sich irgendwo in den Armenvierteln von **Satarla** auf. Sie hat ein magisches Artefakt bei sich, welches ihren Verstand vernebelt. Er ist bereit, im Erfolgsfall eine erkleckliche Summe Geldes zu geben. Wichtig ist auch das magische Artefakt; es ist ein verfluchter Dolch, der in sichere Hände gelangen sollte, damit er

keinen Schaden anrichtet. Der Dolch soll in wenigen Tagen vernichtet werden. Die Helden sollen seine Schwester umgehend finden, damit der Dolch keinen Schaden anrichtet und seiner Schwester kein weiterer Schaden entsteht.

Uriban Mokorbes gilt als angesehenes Mitglied des Adels von **Satarla**. Er ist vermögend und besitzt mehrere Handelsschiffe.

Uriban Mokorbes hat jedoch zwei Gesichter. Er ist ein Anhänger des finsternen Feuergottes **Zaggoth**. Er hat die Klinge der Rache beschafft, um sie in fünf Tagen einem **Roten Druiden** zu übergeben. Doch seine Schwester hat den Dolch als das erkannt, was er ist und ist damit geflohen; dass sie den Verstand verloren hat, ist eine Lüge. **Uriban** befürchtet, dass seine Schwester ihn verraten würde und trachtet ihr somit auch nach dem Leben. Sollten die Helden den Dolch nicht innerhalb von fünf Tagen bringen, beschuldigt er die Helden - aus Furcht vor dem **Roten Druiden** - eines Verbrechens und nutzt seine Stellung, um beim König eine Razzia im Armenviertel zu veranlassen. Am sechsten Tag erscheint der **Roten Druiden** mit drei Akolythen, stellt Uriban zur Rede, tötet ihn und macht sich danach selbst auf die Suche nach dem Dolch.

Uriban Mokorbes

Attribute	Kampf	
Stärke 0	Raufen 0	Schutz leichte Rüstung (1)
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0	LB 4
Verstand 2	Fernkampf 0	AM 3
Auftreten 2	Verteidigung 1	großer Reichtum, arrogant
Laufbahnen		
Adliger 2 Händler 1 Seefahrer 1 Druide 0		
Ausrüstung		
Waffe: Dolch (W3)		

Der als **Klinge der Rache** bekannte Dolch stammt aus der Zeit der **Zaubererkönige**. Tötet man damit ein Lebewesen, wird es nach einem Tag zum Wiedergänger und gehorcht dem Träger der Klinge. Ein Wiedergänger hat die gleichen physischen Fähigkeiten wie im Leben, aber nur eine beschränkte Intelligenz. Er erschöpft nicht und kann nur durch massiven physikalischen Schaden wie z.B. Feuer vernichtet werden. Der Träger der Klinge der Rache kann ihn jedoch durch einen leichten Stich mit der **Klinge der Rache** vernichten. Die Klinge hat eine finstere Aura; trägt man sie längere Zeit bei sich, wird man langsam aber sicher auf die Seite der Finsternis gezogen.

DAS ARMENVIERTEL VON SATARLA

Das Armenviertel von **Satarla** grenzt direkt an die Ostseite des Hafens. Es besteht aus einem Gewirr von Gassen und ist für jeden Fremden ein gefährliches Pflaster. Drei größere Straßen, die sich im Zentrum des Viertels einem Platz mit dem Namen **Der Schwarze Markt** treffen, teilen das Viertel in drei Bezirke: den Hafenbezirk **Shazza** (benannt nach dem Meeresherrn **Shazzadion**, dem Dirnenbezirk **Lila** (benannt nach der Liebesgöttin **Lilandra**), die an das vornehmere Vergnügungsviertel von **Satarla** grenzt und den Bezirk **Quathu** (benannt nach dem Gott der Reisenden **Quathumar**), der von der bevorzugte Wohnort der Schmugglern ist.

Im Armenviertel leben die Dirnen und verstecken sich die Verbrecher. Hier kann man die übelsten Geschäfte abschließen und die verruchtesten Dienste verrichten. Die Stadtwachen gehen nur auf ausdrücklichen

Befehl und mit nicht weniger als 20 Mann in das Viertel. Das Viertel ist aufgeteilt zwischen drei Banden, die sich gegenseitig in Schach halten: den **Shazzati**, den **Lilandri** und den **Quathuuri**. Der **Schwarze Markt** gilt als neutrales Gebiet. Die einzigen Menschen, denen Respekt gezollt wird, sind die **Afyra-Priesterinnen**, die sich um die Armen und Bedürftigen kümmern und die Toten bestatten.

Praktisch jeder Bewohner kann folgende Informationen liefern:

- über das Labyrinth aus Kellern und Abwasserkanälen unterhalb des Viertels,
- über Scharen von Uzegs, die in den Abwasserkanälen hausen
- über die Katakomben unterhalb des Tempels, die nur von den Afyra-Priestern betreten werden dürfen
- in den Katakomben befindet sich ein großer Schatz (Ammenmärchen)
- über die „Schattenmenschen“, die unterirdisch leben und sich von Menschenfleisch ernähren (ist nur ein Ammenmärchen),

Unter dem Viertel befinden sich alte Abwasserkanäle und Keller, die ein weiteres, unterirdisches Labyrinth bilden. Dort haust in einigen Abschnitten Ungeziefer, insbesondere rattenähnliche **Uzegs**.



Uzeg

Attribute	Kampf	
Stärke -1	Nahkampf: 3 (Biss) 1W6+3	Schutz 0
Geschicklichkeit 2	Verteidigung 3	LB 5
Verstand -1		

PERSONLICHKEITEN IM ARMENVIERTEL

Arzeg der Einäugige *Arzeg* ist der Anführer der **Shazzati**, ein ehemaliger Seefahrer und Pirat mit besten Beziehungen zu den Piraten. Er ist robust, schlau und skrupellos, allerdings wie alle Seeleute sehr abergläubisch. Das Hauptquartier der **Shazzati** ist ein alter Leuchtturm in der Nähe des Hafens

Attribute	Kampf	
Stärke 2	Raufen 2	Schutz leichte Rüstung (1)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 2	LB 6
Verstand 2	Fernkampf 1	
Auftreten 1	Verteidigung 1	

Laufbahnen
Pirat 3 Gauner 3

Ausrüstung
Waffe: Dolch (W3), Keule (W6), Schwert (W6)

Taladha die Schöne

Thalada ist die Anführerin der **Lilandri**. Sie war einst die begehrteste Kurtisane von **Sa-tarla**. Nun ist sie eine verbitterte alte Frau. Ihr Hauptquartier ist das größte Freudenhaus des Viertels, welches ihren Namen trägt.

Attribute	Kampf	
Stärke -2	Raufen -	Schutz keiner (0)
Geschicklichkeit -1	Nahkampf -	LB 2
Verstand 3	Fernkampf -	
Auftreten 2	Verteidigung -	

Laufbahnen
Kurtisane 3 Gauner 3

Ausrüstung
Waffe: Fingerhüte mit Giftnadeln (verursacht Lähmung innerhalb von 10 sek für 1 h)

Haidon der Hehler

Haidon ist der Anführer der **Quathuuri**; er war einst ein sehr erfolgreicher Schmuggler. Er ist sehr geschäftstüchtig, aber auch habgierig. Sein Hauptquartier ist das größte Lagerhaus im Viertel.

Attribute	Kampf	
Stärke 0	Raufen 0	Schutz : leichte Rüstung (1)
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0	LB 6
Verstand 2	Fernkampf 2	habgierig
Auftreten 1	Verteidigung 1	

Laufbahnen
Seemann 1 Fährtenleser 1 Gauner 3

Ausrüstung
Waffe: Dolch (W3), Armbrust (W6)

Schwester Ureghyt

Schwester **Ureghyt** ist die Leiterin des Tempels der **Afyra** (Göttin des Lebens), der am **Schwarzen Markt** liegt und Asyl bietet, insbesondere für Waisen, Witwen, Kranke und Obdachlose. Sie war einst eine mächtige Hohepriesterin und genießt bei den Einwohnern des

Armenviertels den allerhöchsten Respekt. Sie hat **Neelana Mokorbes** Asyl gewährt und die **Klinge der Rache** in den Katakomben unterhalb des Tempels versteckt. Sie wird den Helden nichts verraten und ihnen nicht helfen, ausgenommen gegen den **Roten Druiden**.

Attribute	Kampf	Schutz	keine Rüstung (0)
Stärke -1	Raufen -1	LB 3	
Geschicklichkeit 1	Nahkampf -1	AM 8	
Verstand 3	Fernkampf 0		
Auftreten 3	Verteidigung 0		

Laufbahnen

Adlige 1 Priesterin 3

Ausrüstung

Waffe: keine

Neelana Mokorbes

Neelana Mokorbes ist die ältere Schwester von **Uriban**. Sie war bei ihrem Bruder, zu dem sie ein gespanntes Verhältnis hat, zu Besuch. Dort spürte sie die finstere Aura der **Klinge der Rache**. Sie stahl die Waffe und flüchtete ins Armenviertel. Sie wurde von Helfern des **Afyra-Tempels** auf der Straße aufgegriffen und zu Schwester **Ureghyt** gebracht, die sie in den Kellern unter dem Asyl versteckt hält.

Attribute	Kampf	Schutz	keine Rüstung (0)
Stärke -1	Raufen -1	LB 4	
Geschicklichkeit 0	Nahkampf -1	AM 4	
Verstand 2	Fernkampf 0		
Auftreten 1	Verteidigung 0		

Laufbahnen

Adlige 0 Priesterin 2

Ausrüstung

Waffe: keine

„Sprotte“

Als unverhoffte Verbündete stoßen die Helden auf eine rotzfreche Straßengöre mit dem Namen **Sprotte**; eigentlich heißt sie **Shoropea**. Sie wurde als Kind eines Händlers entführt, der sich jedoch das zu hoch angesetzte Lösegeld nicht leisten konnte. Die Entführer haben Shoropea dann einfach auf der Straße ausgesetzt. Sprotte kennt sich im Viertel bestens aus und kann Informationen über die die Banden und ihre Anführer liefern.

Attribute	Kampf	Schutz	keine Rüstung (0)
Stärke 0	Raufen 1	LB 4	
Geschicklichkeit 2	Nahkampf 0		
Verstand 2	Fernkampf 0		
Auftreten 1	Verteidigung 1		

Laufbahnen

Gauner 1

Ausrüstung

Waffe: Schleuder (W6-2)

DAS GESINDEL DES ARMENVIERTELS

Die Helden können im Armenviertel auf eine Reihe von Kriminellen stoßen, die ihnen das Leben schwer machen können:



Dieb

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke -1	Raufen 0	keine (0)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 0	LB 4
Verstand 0	Fernkampf 0	
Auftreten 0	Verteidigung 0	

Laufbahnen

Dieb 1

Ausrüstung

Waffe: Dolch (W3)

Lockvogel (Kurtisane, Tänzerin oder Spielmann)

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 0	Raufen 0	keine (0)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 0	LB 4
Verstand 1	Fernkampf 0	
Auftreten 2	Verteidigung 0	

Laufbahnen

Kurtisane (1) oder Tänzer (1) oder Spielmann (1)

Ausrüstung

Waffe: Dolch (W3)

Schläger

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 0	Raufen 1	leichte Rüstung (1)
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0	LB 6
Verstand -1	Fernkampf 0	
Auftreten 0	Verteidigung -1	

Laufbahnen

Söldner 1

Ausrüstung

Waffe: Dolch (W3), Keule (W6)

Meuchler

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 0	Raufen 1	keine Rüstung (0)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 1	LB 4
Verstand 0	Fernkampf 0	
Auftreten 0	Verteidigung 0	

Laufbahnen

Meuchler 2 Gauner 1

Ausrüstung

Waffe: Dolch (w3), eventuell Gift

DER LAUF DER DINGE

1. Tag: Helden stoßen bei ihren Ermittlungen auf eine Bande von 5 Dieben, zwei Lockvögel (Spielmann und Tänzerin), die sie in eine Taverne mitnehmen wollen, wo 12 Schurken sie ausrauben wollen sowie die Straßengöre **Sprotte**

2. bis 3.: Tag: je nachdem, in welchem Viertel sich die Helden aufhalten, interessieren sich die einzelnen Bandenanführer für sie. Sie wollen herausbekommen, was

die Helden in ihrem Bezirk treiben und ob man damit ein Geschäft machen kann. Sie können dabei auf Diebe, Lockvögel, Schläger und Meuchler zurückgreifen. Die Helden können Informationen erkaufen:

- über drei finstere Fremde mit Tätowierungen, die Erkundigungen einziehen und eine Spur von Toten hinterlassen (drei Akolythen der **Roten Druiden**)

- über eine bevorstehende Razzia der Stadtwache, die nach Fremden suchen, auf deren Beschreibung der Helden passt

4. bis 6. Tag: Die Stadtwache rückt mit je 20 Mann und einem Hauptmann in jeden einzelnen Bezirk des Armenviertels ein und beginnt mit der Suche nach den Helden., um sie zu verhaften. Der Vorwurf lautet: Entführung einer angesehenen Priesterin aus adeligem Stand.

6. Tag: Am sechsten Tag erscheint der Rote Druide mit drei Akolythen, stellt Uriban zur Rede, tötet ihn und macht sich danach selbst auf die Suche nach dem Dolch.

7. Tag: Der **Rote Druide** und seine drei Akolythen dringen in die Katakomben ein und rauben den Dolch.

Stadtwache und Hauptmann (alle Werte +1)

Attribute

Stärke 1

Geschicklichkeit 0

Verstand 0

Auftreten 0

Kampf

Raufen 0

Nahkampf 1

Fernkampf 0

Verteidigung 0

Schutz 2

LB 5

Laufbahnen

Krieger 1

Ausrüstung

Waffe: Langschwert (1W3)

Der Rote Druide

Die Roten Druiden bevorzugen Feuerzauber; sie sind völlig skrupellos, um ihre Ziele zu erreichen, versuchen aber kein Aufse-

hen zu erregen. Der Rote Druide ist in Begleitung von drei Akolythen, die ihm treu ergeben sind.

Attribute

Stärke 0

Geschicklichkeit 1

Verstand 3

Auftreten 1

Kampf

Raufen 0

Nahkampf 1

Fernkampf 0

Verteidigung 2

Schutz magische Tätowierungen (2)

LB... 8

AM 12

Laufbahnen

Priester 3

Ausrüstung

Waffe: Kampfstab (W6+1)

Akolyth

Attribute

Stärke 0

Geschicklichkeit 0

Verstand 1

Auftreten 0

Kampf

Raufen 0

Nahkampf 0

Fernkampf 0

Verteidigung 1

Schutz magische Tätowierungen (1)

LB 4

Laufbahnen

Priester 3

Ausrüstung

Waffe: Kampfstab (W6+1)

DIE KATAKOMMEN DER AFYRA

Es gibt zwei Zugänge zu den Katakomben: Im hinteren Teil des kleinen schmucklosen

Tempels befindet sich ein geheimer Zugang, den man mit einem versteckten Me-

chanismus öffnen kann. Der andere Zugang wurde von Grabräubern angelegt. Sie führen durch – mit Scharen von **Uzogs** verseuchten – Abwasserkanäle zu einem von den Grabräubern geschaffenen und von den Priesterinnen notdürftig wieder verschlossenen Zugang. Die Katakomben sind ein unheimliches Labyrinth voller verwinkelter Gänge. In die Wände wurden Nischen geschlagen, die die sterblichen Reste von Toten (in Urnen, mumifiziert oder als Skelette) enthalten. Es sind Tausende.

Im Zentrum am tiefsten Punkt der Katakomben wurde ein kleiner archaisch aussehender, geweihter Schrein aus dem Stein gehauen. Dort liegt die **Klinge der Rache** etwas versteckt zwischen einigen archaischen – durchaus wertvollen - Weihegeschenken. Entfernt man einen Gegenstand aus dem Schrein, erheben sich alle Skelette und Mumien im Umkreis von 5 m (W6 je 5 min Spielzeit) und greifen den Träger des Dolches an. Legt man den Gegenstand zurück, endet der Zauber wieder.

Skelett

Attribute	Kampf	
Stärke 0	Faust (W2)	Schutz 0
Geschicklichkeit -1	Verteidigung -2	LB 2
Verstand -1		

Stichwaffen erzielen keinen Schaden.

Mumie

Attribute	Kampf	
Stärke 1	Faust (W2)	Schutz: 1
Geschicklichkeit -1	Verteidigung -2	LB 4
Verstand -1		

Mumien sind feuerempfindlich (doppelter Schaden).

URIBANS STADTHAUS

Uriban Mokorbes sowie alle Bewohner des Hauses wurden vom Roten Druiden zu einem Haufen Asche verbrannt.

Die Helden erhalten von **Neelana** eine angemessene Belohnung (sie können sich an

den Wertgegenständen im Haus ihres toten Bruders bedienen) und von Schwester **Uregyht** einen göttlichen Segen (1 zusätzliches dauerhaftes LB). Die Priesterinnen klären die Stadtwachen darüber auf, dass die Anschuldigungen an die Helden aus der Luft gegriffen waren.

