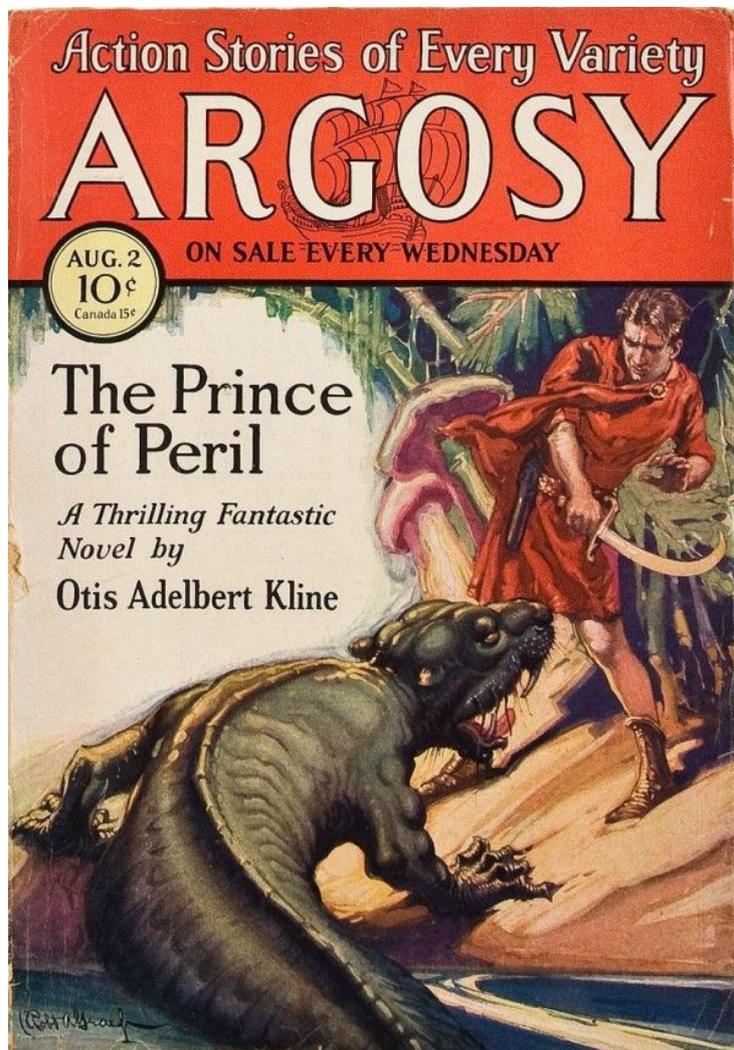




DAS BUCH DER VERDAMMNIS



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin, 06.07.2020
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.

DAS BUCH DER VERDAMMNIS

Die Helden werden zu einer alten Priesterin gerufen, die im Sterben liegt. Sie legt das Ge- ständnis ab, dass sie als junge Frau ein sehr gefährliches Buch aus der Zeit der Zaubererkö- nige gelesen zu haben. Die Helden werden gebeten, das Buch zu finden und festzustellen, ob es weiterhin sicher aufbewahrt wird. Die Sache wird kompliziert, weil ein finsterner Zauberer nach dem Buch trachtet. Dieser zieht unerkannt als Spielmann durch die Gegend. Die Beloh- nung ist viel mehr als erwartet und die Abenteurer erhalten einen übernatürlichen Segen.

PARSUUL

Die Helden sind nach der kargen Beloh- nung aus ihrem letzten Abenteuer bereits nach einem Tag Aufenthalt in **Parsuul** wie- der blank und der Gastwirt verlangt laut- stark nach der vollen Begleichung der Schulden. Bevor der Streit eskaliert er- scheint eine **Afyra**-Priesterin, die sich vor den Helden hinkniet und sie demütig um Hilfe bittet. Es handelt sich um **Neelana Mokorbes** (siehe: „Die Klinge der Rache“):

„Ich bin froh, dass ich euch so schnell ge- funden habe. **Schwester Ureghyt** liegt im Sterben. Sie will mit euch sprechen.“

Neelana berichtet, dass sie nunmehr zum Tempel am Schwarzen Markt gewechselt ist und seit kurzer Zeit die Angelegenheiten des Tempels regelt. Sie weiß nicht, wo- rüber **Schwester Ureghyt** mit ihnen spre- chen will und drängt zur Eile. Sie hat ein Luftboot gechartert, das ganz in der Nähe vertäut ist. Die Reise nach **Satarla** verläuft problemlos und schnell.



DER AFYRA-TEMPEL IN SATARLA

Nach der Ankunft in **Satarla** führt **Neelana** die Helden direkt zum **Afyra**-Tempel auf dem **Schwarzen Markt** im Armenviertel.

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 auf einem Platz mit dem Namen **Der Schwarze Markt** treffen, teilen das Viertel in drei etwa große Bezirke: den Ha- fenbezirk **Shazza** (benannt nach dem Mee- resgott **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 **Quathuumar**), der der bevorzugte Wohnort der Schmuggler ist.

An dem alten Tempel werden Reparaturen ausgeführt und **Neelana** erklärt, dass die- ses aus ihrem Vermögen finanziert wird.

Neben dem Tempel hat eine Gruppe von Spielleuten eine Bühne errichtet und führt ein Possenspiel auf.

Der Weg führt vom Tempel in die Katakomben, die bereits ausgebessert wurden. In

der Kammer von **Schwester Ureghyt** will **Neelana** nach einer kurzen Begrüßung die Helden mit **Ureghyt** allein lassen. **Ureghyt** hält sie jedoch zurück. Auch sie soll alles hören. Die alte Frau spricht mit leiser, röchelnder Stimme:

„Ihr seid gekommen ... rechtzeitig. Bevor ich den Göttern gegenüberrete, will ich ein Geständnis ablegen und euch um Hilfe bitten. Ich habe vor langer Zeit ein Verbrechen begangen; ich war jung und töricht und voller Hochmut. Ich habe etwas heraufbeschworen, etwas sehr Gefährliches ...“

Schwester Ureghyt berichtet, dass sie als junge Priesterin unbedingt ein Buch lesen wollte, das in dem **Afyra**-Tempel aufbewahrt wurde, in dem sie zur Priesterin ausgebildet wurde: das „**Buch der Verdammnis**“. Doch das Buch wurde sicher verwahrt und man gewährte ihr nicht den Wunsch, es einzusehen. Also verschaffte sie sich verbotenerweise Zutritt und warf einen Blick in das Buch. Sofort wurde ihr Geist überwältigt. Das Buch flüsterte ihr ungeheure Dinge zu; die Stimme schmeichelte ihr und versprach ihr grenzenlose Macht. Sie wollte das Buch wieder schließen, konnte es aber nicht. Stattdessen las sie es unter einem Zwang laut vor und etwas Finsteres und Unheilvolles nahm langsam Gestalt an. Dann wurde sie bewusstlos; sie erwachte erst Tage später aus ihrer Ohnmacht und fand sich auf einem Boot mit einigen anderen Priesterinnen wieder. Die Priesterinnen begaben sich zum **Afyra**-Tempel in **Tyrus**. Sie selbst wurde später zum Tempel am **Schwarzen Markt** geschickt. Man hat ihr nie gesagt, was geschehen ist, als sie in Ohnmacht lag.

Vor einigen Wochen hörte sie wieder die Stimme des Buches der Verdammnis; dieses Mal versprach es ihr ewiges Leben. Außerdem hatte sie eine Vision. Ich sah den Haupttempel **Afyra**, den **Tempel der Lebendigen Göttin**, zusammenstürzen.

Sie bittet die Helden, zum **Tempel der Lebendigen Göttin** zu reisen und zu schauen, ob das Buch sicher verwahrt ist:

„Der Tempel befindet sich an einem geheimen Ort im **Dschungel von Qush**. Der Zugang liegt hinter einem Wasserfall. Mehr kann ich euch nicht sagen, da man zu dem Ort nur mit verbundenen Augen geführt wird und ihn nur so verlassen darf. In **Tyrus** befindet sich ein bedeutender **Afyra-Tempel**; fragt dort nach dem Weg zum **Tempel der lebendigen Göttin**. Ich bete zur Göttin, dass man euch dort helfen und eure Reise gelingen wird, denn sie ist nicht ungefährlich.“

As Gespräch hat **Ureghyt** sehr erschöpft und sie bittet die Helden zu gehen.

Neelana beschließt, die Helden zu begleiten; sie wird Plätze auf einem Schiff buchen und die Abenteurer mit allem ausstatten, was diese benötigen und stellt ihnen eine wohlwollende Belohnung in Aussicht.

In der folgenden Nacht stirbt **Ureghyt**.

Die Spielleute haben ihr Theater auf dem Schwarzen Markt abgebaut und reisen auf demselben Schiff nach **Tyrus**.

Neelana Mokorbes

Neelana Mokorbes ist die ältere Schwester von **Uriban**. Sie ist ein adliger Spross und **Afyra**-Priesterin.

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke -1	Raufen -1	keine Rüstung (0)
Geschicklichkeit 0	Nahkampf -1	LB 4
Verstand 2	Fernkampf 0	AM 4
Auftreten 2	Verteidigung 0	
Laufbahnen		
Adlige 0	Priesterin 2	
Ausrüstung	Verbandszeug	Schutzamulett (Verteidigung+2, Schnelle Erholung)
Waffe: keine	Heilmittel	

TYRUS

In **Tyros** ist das Praktizieren von Magie verboten und Magier gelten als vogelfrei. Den Helden ist dieses bekannt; darüber hinaus wissen sie auch, dass es Spitzel und Anstifter gibt, reisende Zauberkundige zum Zaubern zu verleiten (s.a. Regeln 2010, S. 107).

Der Tempel der **Afyra** befindet sich innerhalb der Mauern der Stadt in einem ummauerten Garten. Er liegt jedoch nahe am Hafentor und lässt sich in wenigen Minuten

erreichen. Dennoch sollten alle Zauberkundigen vor den Hexenwächtern auf der Hut sein.

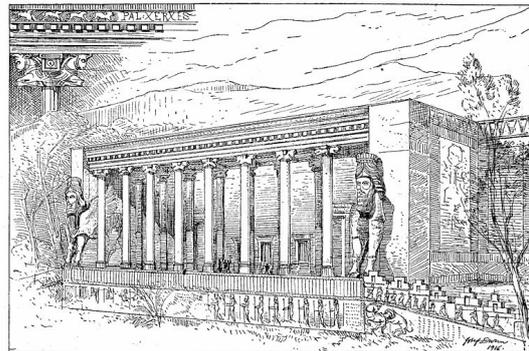


Fig. 17. - Palacio de Persipolis

Stadtwache

Attribute	Kampf	Schutz	Rüstung
Stärke 1	Raufen 1		mittlere Rüstung (3)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 1	LB 6	
Verstand 0	Fernkampf 2		
Auftreten 0	Verteidigung 1		
Laufbahnen			
Krieger 2			
Ausrüstung			
Waffe: Dolch (W3), Schwert (W6), Langbogen (W6+2)			

Hexenwächter

Hexenwächter sind im Volk sehr unbeliebt; allzu oft verhaften sie Unschuldige. Sie werden regelmäßig aus dem Kerker rekrutiert, in dem sie wegen milderer Delikte wie Diebstahl oder Betrug einsaßen.

Attribute	Kampf	Schutz	Rüstung
Stärke 0	Raufen 0		ohne Rüstung (0)
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 1	LB 4	
Verstand 1	Fernkampf 0		
Auftreten 1	Verteidigung 2		
Laufbahnen			
Gauner 1			
Ausrüstung			
Waffe: Dolch (W3), Kampfstab (W6+1), Amulett des Sa'Tel (Magie spüren 3m Umkreis)			

DER AFYRA-TEMPEL IN TYRUS

Neelana wird von ihren Schwestern herzlich empfangen; die Helden werden anfangs unterkühlt empfangen. Nachdem **Neelana** jedoch ihre Heldentaten geschildert hat (siehe „Die Klinge der Rache“), werden auch diese wohlwollend aufgenommen.

Nachdem **Neelana** der Hohepriesterin **Lugotis** alles berichtet hat, erzählt letztere, dass sie das gleiche wie **Ureghyt** verspürt hat; sie hat dieses jedoch als einen Alptraum abgetan. **Lugotis** war nie im Tempel der lebendigen Göttin; Schwester **Ureghyt**

dürfte eine der letzten, wenn nicht sogar die letzte Überlebende gewesen sein. Es gibt jedoch Berichte über das Erwachen eines finsternen Schattens, ein substanzloses Wesen, das in die Köpfe der Menschen eindrang und sie schreckliche Dinge tun ließ; die geistig starken töteten sich selbst, die schwächeren töteten andere Menschen. Die gesamte Priesterschaft flüchtete überstürzt aus dem Sanktuarium.

Die Priesterinnen haben damals geschworen, nie wieder den Tempel der lebendigen Göttin aufzusuchen. Dies gilt auch für **Neelana**. **Lugotis** erklärt sich jedoch damit einverstanden, dass die Helden dorthin reisen, um das Böse zu bannen, da sie an das Gesetz des Tempels nicht gebunden seien.

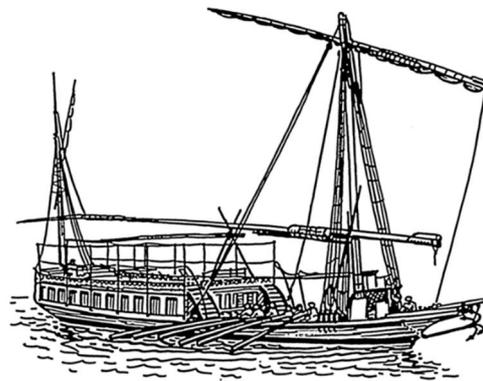
Die Helden müssen eine Woche flussaufwärts reisen, bis sie auf der Westseite des Stromes **Tyr** auf den Nebenfluss **Vela** stoßen. An der Mündung in den **Tyr** liegt die kleine Siedlung **Veela-Bash**. Dort ist ein Stützpunkt der **tyrusischen Jäger**, aber auch ein Schrein der **Afyra**. **Lugotis** wird den Helden ein Schreiben für die dortige Priesterin mitgegeben. Im Hafen finden sie zuverlässige Flussschiffer, die sie nach **Veela-Bash** bringen werden. **Neelana** kann dort auf diese warten. Weiter darf sie nicht reisen. Von dort aus muss man nur den Vela flussaufwärts fahren. Am schiffbaren Ende liegt ein Wasserfall; das letzte Ende des Weges ist in Vergessenheit geraten.

vorstellt. Er hat sich von seiner Truppe getrennt („unüberbrückbare künstlerische Differenzen“) und sucht nun nach Inspiration für neue Lieder und Theaterstücke, die er bei den tyrusischen Jägern zu finden sucht. Leider taugen die drei mitreisenden Jäger nicht als Inspiration. Er teilt den Helden zudem mit, dass sie ihm bereits in Parsuul aufgefallen wären und wäre sehr an ihren Geschichten interessiert.

Querlis Daliadra heißt in **Wirklichkeit Querlis Trongane und ist ein Gelber Druide** aus **Lysor** und Anhänger von **Morgazon** (Dämon des Wahnsinns, Regeln 2010, S. 127).

AUF DEM TYR

Mithilfe des **Afyra**-Ordens finden die Helden einen zuverlässigen Flussschiffer, der sie bequem und ohne Zwischenfälle nach **Veela-Bash** bringt. An Bord sind einige andere Passagiere: drei angeberische **tyrusische Jäger**, die Auskunft über gefährliche Fauna und Flora im **Qush**-Dschungel Auskunft geben können, sowie ein Spielmann, der sich als **Querlis Daliadra** aus **Satarla**



Querlis Trongane

Attribute

Stärke 0

Geschicklichkeit 0

Verstand 2

Auftreten 2

Kampf

Raufen 0

Nahkampf 0

Fernkampf 2

Verteidigung 2

Schutz keine Rüstung (0)

LB 6

AM 8

Laufbahnen

Spielmann 1 Druide 2...Magier 1

Gaben: attraktiv, gebildet

Ausrüstung

Waffe: Dolch (W6-1)

VEELA-BASH

Direkt an der Mündung des Flusse **Veela** in den Strom **Tyr** liegt die Siedlung **Veela-Bash**. Sie ist von allen Seiten von hohen Holz-Palisaden umgeben und hat zwei Tore. Eines führt zu einem langen hölzernen Landungssteg mit einem heruntergekommenen Bootshaus, das andere führt zu Dschungel. Die Siedlung hat mehrere hundert Einwohner, hauptsächlich Jäger und Fischer und deren Familien.

Es gibt einen **Afyra**-Schrein, der von zwei minderen Priesterinnen betreut wird, einen Gasthof, zwei Schänken, einen Schmied und mehrere Bootsbauer. Außerdem liegt

dort ein Stützpunkt der **tyrusischen Jäger**, die sich zu einer Zunft zusammengeschlossen haben. Der Stützpunkt liegt innerhalb des Palisadenring und ist durch eine etwa niedrigere Palisade geschützt.

Nur die Jäger der Zunft haben Zutritt; sie haben eigene Schlafräume und ein Lagerhaus, das bewacht wird. Die Jäger stellen besonders gefährlichen Bestien nach; Magier haben die Möglichkeit, Haare, Schuppen, Zähne, Klauen oder Federn von **Grooths**, **Charks**, **Deodargen**, **Poads**, **Yoths**, **Zulas** oder Pflanzen wie **Turalon-**

Rosen oder den **Traum-Lotus** zu günstigen Preisen zu erstehen s.a Regeln 2010, S. 111, 117, 120, 122-124).

Der **Afyra**-Schrein besteht aus einem heiligen Baum, einem Kräutergarten, einer bescheidenen Hütte mit vier Schlafräumen und einem Gemeinschaftsraum. Die Helden können in zwei der Schlafräume übernachten und werden von den Priesterinnen mit Essen versorgt. **Neelana** bezieht einen der Räume. Die Priesterinnen teilen den Helden mit, dass das Bootshaus auch zum Schrein gehört; dort sollen ein oder mehrere Boote liegen. Das Bootshaus wurde von ihnen jedoch noch nie betreten.

Im Bootshaus liegen zwei Boote; eins liegt im Wasser ist gesunken, das andere liegt aufgebockt unter einer Plane und sieht reparaturbedürftig aus. Für eine geringes Entgelt findet sich ein Bootsbauer, der es innerhalb einiger Tage reparieren kann. Zu dem Boot gehören mehrere Stangen und eine Persenning, die an dem Boot angebracht werden können. Bevor die Helden ihre Reise beginnen, übergibt ihnen **Neelana** jeweils ein **Afyra-Amulett**.

AUF DER VEELA

Die Reise zum Wasserfall dauert eine Woche. Auf der Fahrt kann es zu gefährlichen Begegnungen mit der Dschungel-Flora und -Fauna kommen:

Eine Horde Grooths

Grooths sind primitive, menschenfressende Affenmenschen (s.a. Regeln 2010, S.111).

Attribute	Kampf	
Stärke 1	Raufen 1	Schutz Fellfetzen (1)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 1	LB 5
Verstand -1	Fernkampf 0	
Auftreten 0	Verteidigung -1	
Laufbahnen		
Krieger 0		
Ausrüstung		
Waffe: Keulen (W6-1), Wurfspeer (W6-1)		

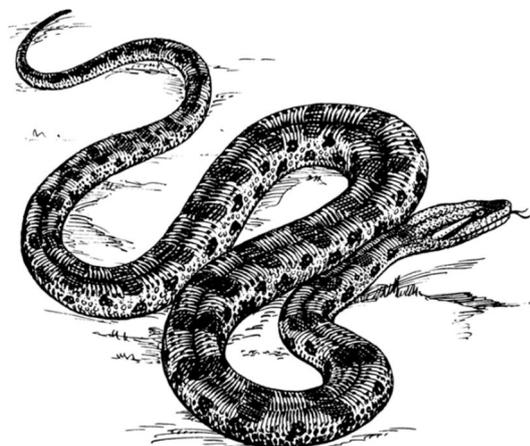
Yorth

Eine große, gehörnte Schlange (s.a. Regeln 2010, S. 123).

Attribute	Kampf
Stärke 4	Nahkampf 1 Biss (W6)
Geschicklichkeit 2	Verteidigung 2
Verstand -1	
Schutz 3	LB 20

Veela-Verepht

Eine Wasserpflanze mit langen Ranken und giftigen Dornen, die über die Wasserlinie reichen. Bei Berührung umschlingt sie ihr Opfer, betäubt es mit ihren giftigen Dornen und zieht es ins Wasser zu einem Verdauungsorgan.



HINTER DEM WASSERFALL

Das Boot erreicht einen kleinen See, in den ein Wasserfall stürzt; ringsum türmen sich unüberwindliche Klippen auf.

Hinter dem Wasserfall liegt ein großer Höhleneingang, in den man mit dem Boot fahren kann; der Fluss macht einen Bogen und endet in einer geräumigen Höhle an einem See. An der Decke und den Wänden sondern Pilze ein fluoreszierendes Licht ab.

Am hinteren Ende wurde ein verwitterter Pier in den Stein geschlagen.

An der Decke und den Wänden lauern etwa ein halbes Dutzend **Symox**.

Symox

Fledermausartige Kreaturen von der Größe eines Albatros, die fleckenartig ähnliche fluoreszierendes Licht absondern wie die Pilze und dadurch gut getarnt sind. Sie sind fast blind, haben aber ein gutes Gehör und greifen alles an, das Geräusche macht.

Attribute

Stärke 0
Geschicklichkeit 2
Verstand -2
Schutz 0

Kampf

Nahkampf 1 Biss (1W6-1)
Verteidigung 0

LB 4

Hinter dem Höhleneingang beginnt ein natürlicher Höhlengang, der an manchen Stellen bearbeitet wurde. Er ist dunkel und still.

führt und an einem dicht mit Lianen bedeckten Ausgang endet.

Der Gang führt in Biegungen etwa 30 m weit und endet am einer verwitterten 2 m breiten Treppe, die etwa 30 m in die Höhe

Die Lianen sind mit einem göttlichen Zauber belegt. Sie lassen nur diejenigen passieren, die das **Afya-Amulett** tragen; alle anderen werden erwürgt.

Würge-Liane

Attribute

Stärke 6
Geschicklichkeit 0
Verstand -3
Schutz 0

Kampf

Nahkampf 1 Erwürgen (W6-1/Minute)
Verteidigung 0

LB 30

DER TEMPEL DER LEBENDIGEN GÖTTIN

Die Helden stehen auf einem Hochplateau und können den umgebenden Dschungel überblicken; in der Nähe sprudeln mehrere Bäche, deren Wasser sich vereint und als Wasserfall die Klippe hinunterstürzt. Ein von Pflanzen überwuchertes Weg aus Steinplatten, der von zwei ebenfalls überwucherten Statuen der **Afya** flankiert werden, führt in das wuchernde Dickicht. Man hört keine Tierlaute außer die von Insekten.



Auf dem Hochplateau leben keine Tiere oder Pflanzen, die den Helden gefährlich werden können.

den ein **Zaubererkönig** einst dort hineinbannte. Er kann frei über das Hochplateau streifen. Der Haupttempel ist jedoch noch unversehrt und frei von Pflanzen oder Tieren. Er steht weiterhin unter dem Schutz der Göttin **Afya**. Halten sich die Helden dort auf, kann ihnen der finstere Geist des Buches der Verdammnis nicht folgen.

In dem Dickicht liegen die Ruinen des **Afya**-Tempels; Es gibt einige große gepflasterte Plätze, die unter freiem Himmel führen; von dort aus kann man die Kuppel des Haupttempels erkennen. Im Übrigen ist die Anlage unüberschaubar wie ein Labyrinth. In den Ruinen finden sich diverse Wertgegenstände.

Der finstere Geist des Buches der Verdammnis ist der Dämon **Xambiharavarla**,

Die göttliche Macht schwindet jedoch langsam aber sicher. Wird diese nicht erneuert, kann der Dämon das Hochland verlassen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, gegen den Dämon vorzugehen, z.B.:

a) Die Helden erneuern die Macht des Tempels durch eine einfache Tat des Glaubens (Gebet, Ritual, Opfer). Dadurch wird der Dämon jedoch nur daran gehindert, das Hochland zu verlassen.

b) Der Dämon wird von machtvollen oder einer großen Anzahl von Priestern gänzlich gebannt.

c) Das Buch der Verdammnis wird zerstört; hierzu ist ein sehr schwieriger Zauber 2. Ordnung erforderlich.

d) Der Dämon wird wieder in das Buch der Verdammnis gebannt; hierzu ist nur ein kniffliger Zauber der Stufe 1 erforderlich.

Das „**Buch der Verdammnis**“ befindet sich irgendwo in den Ruinen und kann nur mittels Magie gefunden werden. Es ist ein sehr mächtiges Zauberbuch aus dem Besitz eines Zaubererkönigs. Ein Zauberunkundiger kann durch die Lektüre die Laufbahn eines Magiers auf Stufe 0 erlernen, Magier können ihre Stufe um 1 verbessern (bis max. Stufe 2).

Xambiharavarla

Der Dämon tritt als angsteinflößende, schemenhafte, finstere Wolke auf. Um Zauber zu wirken oder zu kämpfen, muss sich der Dämon materialisieren und kann dann auch physisch verletzt werden. Seine physische Gestalt entspricht der eines Mischwesens aus Stier, Menschaffe und Raubvogel. Fallen seine LB auf 0 oder weniger benötigt er einen Monat um sich wieder materialisieren zu können.

Attribute	Kampf	
Stärke 6	Raufen 3	Schutz Lederhaut (3)
Geschicklichkeit 2	Nahkampf 3	LB 60
Verstand 2	Fernkampf 0	AM 10
Auftreten 4	Verteidigung 3	
Laufbahnen		Gaben: blind kämpfen, empfindlicher Geruchssinn
Magier 2 (nur Zauber: „Beeinflussen“)		

Ausrüstung

Waffe: Dolch (W6-1)

DER RÜCKWEG NACH VEELA-BASH

Außerhalb des Wasserfalls wartet der gelbe Druide **Querlis Trongane** mit den

drei tyrischen Jägern, die die Helden auf dem Schiff nach Veela-Bash kennelernt haben. **Querlis Trongane** hat sie angeheuert, um die Helden zu überfallen. Er geht davon aus, dass sie das Buch der Verdammnis bei sich haben.

Tyrischer Jäger

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

Ausrüstung

Waffe: Dolch (W3), Langbogen (W6+2)

Kehren die Helden nach Veela-Bash zurück, ist der Ort voller Menschen. Dort liegt ein Schiff mit einer Delegation der Afyra-Priesterschaft. Den Helden wird ein Fest gegeben, sie erhalten eine große Truhe voller Gold und den Segen der Afyra (+1 LB dauerhaft).

