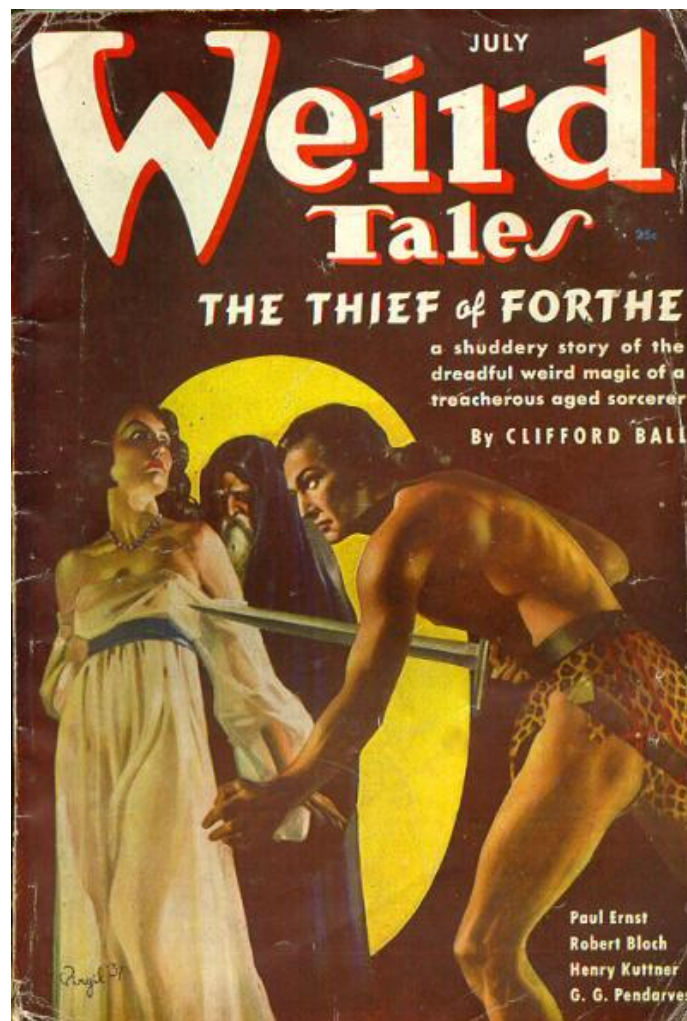




DIE SCHRIFTROLLE DES BETROGENEN TODES



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin, 31.12.2016
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 SCHRIFTROLLE DES BETROGENEN TODES

Die Helden sollen einen Händler aus den Händen einer Kultistin befreien, in dessen Besitz sich eine Schriftrolle befindet, die Unsterblichkeit verleihen soll. Sie müssen sich gegen wilde Kreaturen sowie fanatische Sektenanhänger wehren. Außerdem kommt ihnen ein(e) eifersüchtige(r) ehemalige(r) Geliebte(r) eines Helden mit ihren Helfershelfern in den Weg, die das gleiche Ziel hat. Aber der Sternengott Sa'Tel unterstützt die Helden mit einer außergewöhnlichen Rüstung.

IN KHOR-BASH

Zuerst sollte die Welt atmosphärisch beschrieben werden (zwei Sonnen, drei Monde, fremdartige Kreaturen, exotische Gerüche, Tiere wie Bouphons und Kroarks, etc.).

Es gibt nur ein Gasthaus in **Khor-Bash**, „Die Doppelzüngige Schlange“, dem Wappen von **Khor-Bash**. Das Gasthaus ist leer bis auf ein paar Händler und Flusschiffer, die beieinandersitzen und untereinander Neuigkeiten austauschen.

Nachdem die Helden ihre Belohnung bis auf den letzten Heller ausgegeben haben und der Wirt des Gasthofes „Zur Doppelzüngigen Schlange“ ihnen vorsichtig beizubringen versucht, dass sie keinen Kredit mehr haben, naht die Rettung in Form einer Abordnung zweier Reisender, die sich als die Brüder **Pallo** und **Sranzo Volio** vorstellen.

DIE FAMILIE VOLIO

Die beiden Ankömmlinge sind Händler, die wackere Helden suchen, um ihren entführten Neffen **Ruppo Volio** zu befreien.

Pallo und Sranzo machen einen intelligenten und ehrlichen Eindruck, stellen

jedoch ihren Reichtum zur Schau. Sie offerieren eine reiche Belohnung.

Die **Volios** sind eine reiche Händlerfamilie aus **Parsuul**. Das vermisste Familienmitglied gilt als das schwarze Schaf der Familie. **Ruppo** wurde von einer entführt; sie fordern für seine Freilassung die Übergabe die „Schriftrolle des Betrogenen Todes“, das sich im Besitz von **Ruppo** befinden haben soll. **Ruppo** hatte – verbotener Weise – mit dem Studium der Magie begonnen, wurde dann jedoch wieder in den Schoß der Familie zurückgeholt und hat sich auf den Handel mit magischen Artefakten spezialisiert. Ein Kompromiss, der allerdings nicht so ganz das Wohlwollen der Familienoberhäupter findet. Die Brüder haben die ominöse Schriftrolle bei sich und auch in Erfahrung gebracht, dass deren Magie Unsterblichkeit verleihen soll. Die Schriftrolle befindet sich in einem versiegelten Kästchen und wurde von den Brüdern nicht geöffnet. Die Übergabe soll an einem alten Steinkreis am Rand des **Qo-Dschungels** stattfinden, der von **Khor-Bash** aus in 10 Tagen zu erreichen ist.

Pallo und Sranzo stellen **Kroarks** und Proviant zur Verfügung.

Die Familie **Volio** ist eine der reichsten **Parsuuls** und vertritt auch die Interessen der Stadt.

Die Schriftrolle in dem Kästchen ist bereits vor Altersschwäche zerfallen und nicht

mehr magisch.

Kroark

Attribute

Stärke 3
Geschicklichkeit 1
Verstand -2

Kampf

Nahkampf 1 (Biss) 1W6
Verteidigung 2

Schutz: 3
LB 20

DURCH DAS LAND SULAUN

Die küstennahe Region des Landes **Sulaun** ist Ackerland; es geht im Westen in Savanne über und grenzt an den Qo-Dschungel. Die erste Hälfte des Weges ist ungefährlich, aber in der Savanne leben einige gefährliche Kreaturen. Die letzte zivilisierte Siedlung ist die Kleinstadt **Dalauno**.

Hier sollte beschrieben werden, wie die die Kulturlandschaft allmählich der Wildnis weicht. In Dalauno können die Helden in Erfahrung bringen, dass eine Gruppe von sechs Reitern einen Tag vor ihnen nach dem Weg zum alten Steinkreis erfragt hat. Mit ihren auffälligen Tätowierungen waren

sie leicht als **Malakuti** zu erkennen und wurden angeführt von einer schönen, aber gefährlich aussehenden Frau (oder einem gut, aber gefährlich aussehendem Mann). Es handelt sich um den bzw. die eifersüchtige(n) ehemalige(n) Geliebte(n) eines Helden/einer Heldin.

Beim Reiten durch die Savanne lohnt eine atmosphärische Beschreibung wilder Kreaturen, die sich gegenseitig jagen und fressen, z.B. die gazellenartigen **Jondellen** oder wilde **Bouphons**.

Drei Tage vor ihrem Ziel werden die Helden von fünf Tessach-Vögeln angegriffen, wilden, fleischfressenden Verwandten der Sandläufer (ähnlich den Terrorvögeln der Urzeit), die koordiniert jagen.

Tessach-Vogel

Attribute

Stärke 3
Geschicklichkeit 2
Verstand -1

Kampf

Nahkampf 2 (Biss) W6+2
Verteidigung 2

Schutz: 0
LB 15

DER ALTE STEIN- KREIS

Auf einem Hügel erhebt sich über der Savanne ein Steinkreis aus uralten Zeiten. Es ist natürlich still auf dem Hügel; obwohl schon seit Äonen an diesem Ort keine Götter mehr angebetet wurden, wirkt der Ort unheimlich.

Innerhalb des Steinkreises haben Kultisten in weißen Kutten ihr kleines Lager aufgeschlagen. Sie sind mit Kampfstäben bewaffnet und alle ungewöhnlich attraktiv (und unter den Kutten nackt). Ihr Auftreten ist überheblich.

Die Kapuzenträger sind Mitglieder eines häretischen Ordens der Liebesgöttin **Lilandra**, die von ihnen durch das Abhalten von Orgien gehuldigt wird. Die ausgebildeten Kultisten sind mit Kampfstäben und (verborgenen) Wurfsternen bewaffnet und alle ungewöhnlich attraktiv. Es sind Fanatiker, die zudem unter einem Zauberbann stehen, der sie stärker macht. Die Kultisten stammen aus der Stadt **Satarla**. Sie werden erst die Schriftrolle verlangen, um danach den Gefangenen auszuliefern. Scheitern die Verhandlungen werden sie zu ihrer Anführerin, der „mächtigen Gulmora“ gehen, um weitere Instruktionen zu holen.

Kultisten

Attribute	Kampf	
Stärke 1	Raufen 0	Schutz: 0
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 1	LB: 5
Verstand 0	Fernkampf -1	
Auftreten 1	Verteidigung 1	

Laufbahnen

Priester 0

Ausrüstung

Waffen: Kampfstab 2 (1W6), Wurfstern (1W3)

In der Nähe haben sechs **Malakuti-Krieger** ein verstecktes Lager aufgebaut. Sie sind wachsam. Ihre Anführerin ist **Alaraduta**, die/der ehemalige Geliebte einer Person in der Heldengruppe. Der Spielleiter würfelt insgeheim aus, wer der oder die ehemalige Geliebte des Konkurrenten ist. **Alaraduta** ist temperamentvoll und rachsüchtig. Die Gruppe hat ebenfalls den Auftrag, den gefangenen Helden zu befreien, denn die Königin von **Malakut**

verlangt es ebenfalls nach Unsterblichkeit. **Alaraduta** wird die Helden beschatten. Bei einer Konfrontation mit den Helden wird sie/er vorschlagen, für die Schriftrolle einen angemessenen Preis zu zahlen. Allerdings wird sie/er die Helden wegen ihrer/seiner Streitbarkeit wiederholt in Schwierigkeiten bringen und versuchen, selbst den Händler gefangen zu nehmen, um ihn gegen die Schriftrolle zu tauschen.

Alaraduta

Attribute	Kampf	
Stärke 0	Raufen 0	Schutz leichte Rüstung (2)
Geschicklichkeit 2	Nahkampf 1	LB 8
Verstand 1	Fernkampf 2	
Auftreten 2	Verteidigung 0	

Laufbahnen

Kriegerin 2

Leibwächter/in 1

Ausrüstung

Waffen: (Wurf-)Speere (1W6), Schwert (W6)

Malakuti-Krieger

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

Laufbahnen

Krieger 2

Jäger 1

Ausrüstung

Waffe: (Wurf-)Speere (1W6)

DIE RUINE IM QO-DSCHUNGEL

Das Refugium der Kultisten befindet sich in den Katakomben einer überwucherten Ruinenstadt.

Inmitten des unübersichtlichen Geländes liegt der mit Fratzen übersäte Eingang

eines noch erhaltenen Gebäudes. Der Eingang ist durch dorniges Gestrüpp gesichert; dahinter sind mehrere Kultisten in ihren weißen Kutten erkennbar.

Die Katakomben sind ein unübersichtliches Labyrinth, zu denen durch eine ehemalige Gruft ein größerer Eingang führt; der Eingang wird von 10 Kultisten bewacht, die zum Schutz vor wilden Kreaturen

ren mit großen Armbrüsten und 12 Feuergranaten (2W6 Schaden) bewaffnet sind. Außerdem sind die Zugänge von dornigem Gestrüpp (eventuell mehrfach 1W3-1 Schaden) umgeben. Ringsherum hat der Dschungel die Ruinen überwuchert. Es gibt jedoch auch einige versteckte kleine Eingänge, die jedoch mit großen Steinen blockiert wurden.

Versuchen die Helden, durch den Haupteingang einzubrechen, sind die Kultisten alarmiert und werfen sich organisiert in Scharen gegen die Eindringlinge.

Benutzen die Helden einen der Nebeneingänge, können sie unbemerkt vordringen. Allerdings befinden sich in den nicht genutzten Katakomben Hunderte von unheimlich anzuschauenden mumifizierten Leichnamen sowie wilden Kreaturen: Herden von **Uzogs** (großen Ratten ähnlichen Wesen) und **Phong** (Vampirfledermäuse) sowie diverse größere Käfer. Nach der ersten gefährlichen Begegnung entdecken die Helden eine außergewöhnliche Rüs-

tung mit dem Zeichen des Gottes **Sa'Tel**. Es ist eine schwere Rüstung, die bei einem Treffer durch einen Gegner einen kurzen blendenden Blitz auf ihn schleudert, die ihn eine Runde lang blendet.

Auch innerhalb der Katakomben bewegen sich diverse Kultisten; insgesamt sind es 60, die Hälfte davon kann kämpfen. Ihre Anführerin heißt **Gulmora**; sie ist eine ehemalige Kurtisane, Alchemistin und Zaubererin, arrogant, sehr verführerisch, leicht wahnsinnig und lebt im Luxus. Wird sie getötet, bricht der Zauberbann, den sie über die Kultisten gelegt hat. Sie hat einen Talisman um ihren Hals, der sie vor (direkter) Magie der Stufen 0-1 und Fernwaffen beschützt.

Der Händler **Ruppo Volio** befindet sich angekettet in einem Kerker hinter dem „Heiligtum“, in dem zu jedem Zeitpunkt eine Orgie (an der mindestens 6 Personen beteiligt sind) zur Ehre von **Lilandra** stattfindet, deren Statue den Raum beherrscht.

Uzeg

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

Phong

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

Käfer

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

Kultisten-Gesindel

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

Laufbahnen

-

Ausrüstung

keine Waffe

Kultisten-Kämpfer

Attribute	Kampf	
Stärke 1	Raufen 0	Schutz 0
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 1	LB 5
Verstand 0	Fernkampf -1	
Auftreten 1	Verteidigung 1	

Laufbahnen

Krieger 1

Ausrüstung

Waffe: Kampfstab 2 (1W6), Wurfstern (1W3), schwere Armbrust (1W6+3)

Gulmora

Attribute	Kampf	
Stärke 0	Raufen -1	Schutz 0
Geschicklichkeit 2	Nahkampf -1	LB 8
Verstand 2	Fernkampf -1	AM 15
Auftreten 3	Verteidigung 0	

Laufbahnen

Kurtisane 2 Alchimistin 0 Zaubrerin 2

AusrüstungWaffen: Dolch (1W3-1) lähmendes Gift, Blasrohr (Liebesstaub der willenlos macht)
Schutzamulett gegen Magie Stufen 0-1 und gegen Fernwaffen (absolut)**Ruppo Volio**

Attribute	Kampf	
Stärke 0	Raufen -1	Schutz 0
Geschicklichkeit 1	Nahkampf -1	LB 6 (1)
Verstand 2	Fernkampf -1	AM 3
Auftreten 1	Verteidigung -1	

Laufbahnen

Zauberer 0 Händler 1

Ausrüstung

Waffen: keine

**RÜCKKEHR NACH
KHOR-BASH**

Die *Malakuti-Krieger* sind nur auf die Schriftrolle aus, bekommen sie sie nicht, werden sie ebenfalls versuchen den Händler zu entführen.

IN KHOR-BASH

Die Händlerfamilie wartet bereits ungeduldig auf die Rückkehr der Helden. Wird ihnen *Ruppo* heil und unversehrt übergeben, werden sie die Helden auf ihrem Schiff mit nach *Parsuul* mitnehmen und ihnen eine angemessene Belohnung übereichen und ihnen einen Gefallen erweisen.

