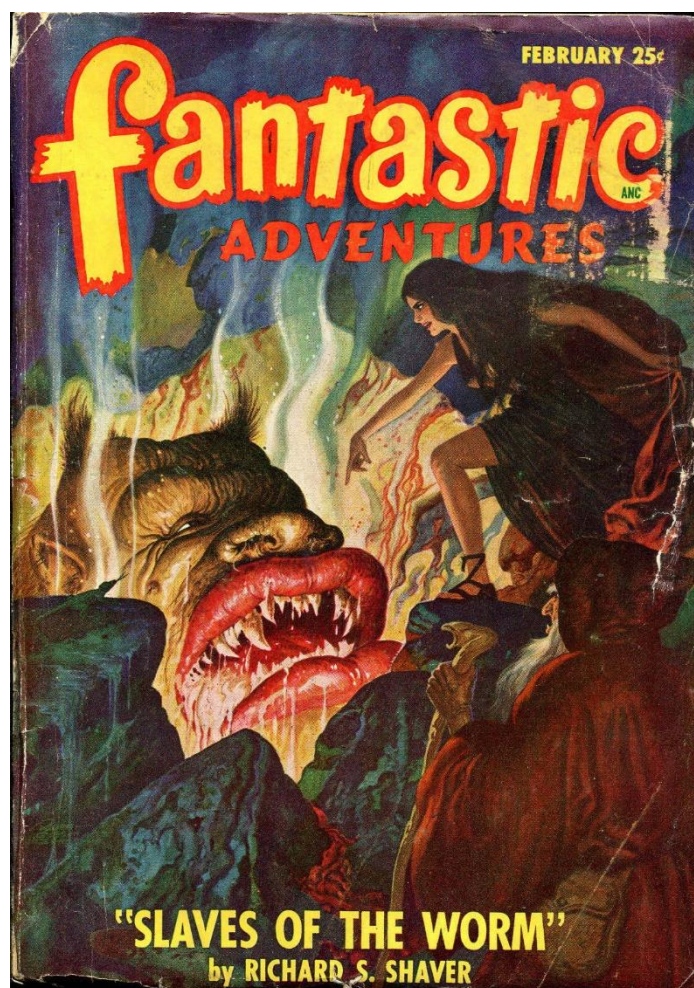




# DIE HEZE DER FINSTERNIS



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin, 08.01.2017  
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 HEXE DER FINSTERNIS

Die Helden werden von einem ehemaligen Zalkyr-Priester aus Valgard angeheuert, ihn zum Berg der Stürme zu eskortieren. Nur er kann die Hexe der Finsternis mit ihrem Ring der eisigen Verdammnis bezwingen. Dabei erhalten sie unerwartet Unterstützung durch eine Untergebene der Hexe, die eigene Ziele verfolgt. Möglich ist die Eimischung des Gottes Zalkyr in Gestalt eines weißen Drakks. Die Sache wird kompliziert, weil eine schwere Seuche das Land verheert. Es ist zudem eine verdammt große Distanz zu überbrücken. Die Erfüllung der Aufgabe zieht eine schreckliche Konsequenz nach sich. Leider ist die Belohnung viel geringer als erwartet.

## IN SATARLA

Zuerst sollte die große Handelsstadt atmosphärisch beschrieben werden.

Die Helden sind vom Verpassen ihres Vermögens gelangweilt. Da kommt es ihnen gerade recht, einen neuen Auftrag zu übernehmen. Im neuem Stammlokal der Helden, der Taverne „Zum Schwarzen Lotus“, erscheint ein älterer, würdevoller Mann mit eindeutig valgardischen Zügen, der sich etwas unsicher umschaute. Seine Blicke verharren in Richtung des Tisches, an dem sich die Helden herumfläzen. Er nähert sich und stellt sich vor als **Godraward**. Er benötigt die Unterstützung harter, unerschrockener Kämpen, die ihn sicher und schnell nach **Valgard** begleiten. Die Helden genießen dahingehend einen gewissen Ruf.

wurde, floh er über das **Axos-Gebirge** nach Süden. Er kam bei einem befreundeten Magier in **Satarla** unter. Nun muss er jedoch eiligst in seine alte Heimat zurück. Im Tempel wurde ein mächtiges, finsternes Artefakt aufbewahrt, das gut gesichert zurückblieb. Die Hexe, ihr Name ist **Jarada**, muss jedoch nunmehr im Besitz des Artefakts sein. Es handelt sich um den **Ring der eisigen Verdammnis**. Mittels seiner Hilfe kann sie ein Heer willfähriger Krieger aufstellen und ganz Valgard erobern. Sie muss um jeden Preis aufgehalten werden. Im Tempel wurden bei der Flucht große Schätze zurückgelassen, an denen sich die Helden bedienen können.

## GODRAWARD, DER PRIESTER

**Godraward** stammt aus dem Süden **Valgards** und war lange Zeit ein Priester des Sonnengottes **Zalkyr** im Tempel auf dem **Berg der Stürme**. Als der Tempel von einer Hexe und ihren Schergen erobert

## DIE REISE NACH TYROS

**Godraward** hat seine sämtlichen Ersparnisse in die Reise investiert. Für die Charterung eines Luftschiffes reicht das Geld jedoch nicht. Zuerst geht es mit dem Flussschiff nach **Tyros**. Dort wohnt ein Freund, der ihnen weiterhelfen kann.

**Godraward** hat von Reisenden aus **Valgard** vernommen, dass in der Nähe des Bergs der Stürme eine Seuche umgehen

soll, die die Menschen in Untote verwandelt, die wiederum die Dörfer der Umge-

gend überfallen. **Godraward** wird den Helden dieses „Detail“ jedoch erst kurz vor dem Ziel bekannt geben.

### Godraward

| Attribute                                | Kampf          |                            |
|------------------------------------------|----------------|----------------------------|
| Stärke 0                                 | Raufen 0       | Schutz leichte Rüstung (1) |
| Geschicklichkeit 1                       | Nahkampf 0     | <b>LB 6</b>                |
| Verstand 1                               | Fernkampf 0    | Schnelle Erholung          |
| Auftreten 1                              | Verteidigung 1 |                            |
| Laufbahnen                               |                |                            |
| Priester 2 Magier 0 Barbar 0             |                |                            |
| Ausrüstung                               |                |                            |
| Waffe: beidhändiger Streitkolben (1W6+2) |                |                            |

Die Helden und **Godraward** erhalten Plätze auf einem großen Flussschiff, dass regelmäßig zwischen **Satarla** und **Tyros** verkehrt. Die Fahrt dauert nur drei Tage. Das nächste preiswerte Schiff legt erst am nächsten Morgen ab. Ein Gasthof im Hafen vor dem Stadttor wirbt mit günstigen Preisen. Es wirbt damit, einzige Herberge für Magier zu sein, die auf der Durchreise sind.

Godreward verabschiedet sich, um seinen alten Freund **Tryggvar** aufzusuchen. Bevor er geht, warnt er die Helden davor, zu

zaubern. In **Tyros** ist das Praktizieren von Magie verboten.

Der Gasthof „Zur Hafenpforte“ ist eine Falle für Magier. Dort halten sich Spitzel auf, die Magier provozieren sollen., ihre Zauberkünste vorzuführen. Wer sich provozieren lässt, wird festgenommen. Lassen sich die Helden nicht provozieren, kommt **Godraward** in Schwierigkeiten. Auf alle Fälle müssen die Helden überhastet aus **Tyros** flüchten. Boote stehen hierfür in zahlloser Größe zur Verfügung.

### Spitzel

| Attribute          | Kampf          |             |
|--------------------|----------------|-------------|
| Stärke 0           | Raufen 0       | Schutz 0    |
| Geschicklichkeit 0 | Nahkampf 0     | <b>LB 4</b> |
| Verstand 0         | Fernkampf 0    |             |
| Auftreten 0        | Verteidigung 0 |             |
| Laufbahnen         |                |             |
| Gauner 1           |                |             |
| Ausrüstung         |                |             |
| Waffe: Dolch (1W3) |                |             |

### Stadtwache und Hauptmann (alle Werte +1)

| Attribute                | Kampf          |                            |
|--------------------------|----------------|----------------------------|
| Stärke 1                 | Raufen 0       | Schutz leichte Rüstung (2) |
| Geschicklichkeit 0       | Nahkampf 1     | <b>LB 5</b>                |
| Verstand 0               | Fernkampf 0    |                            |
| Auftreten 0              | Verteidigung 0 |                            |
| Laufbahnen               |                |                            |
| Krieger 1                |                |                            |
| Ausrüstung               |                |                            |
| Waffe: Langschwert (1W3) |                |                            |

Kurz hinter Tyros lässt **Godraward** die Helden an Land rudern. Dort befindet sich, verborgen in einem Dickicht, ein mächtiger alter Baum, in dessen Rinde kunstvolle, archaische Schnitzereien zu sehen sind. Ein Pfad führt in das mächtige Wurzelwerk in einen natürlichen Eingang in den hohlen Baum. **Godraward** bereitet mit Hilfe einer

magischen Schriftrolle ein Dimensionstor vor, durch er die die Helden führen wird.

## IM AXOS-GEBIRGE

Nachdem die Helden das magische Tor passiert haben, treten sie in die eisige Kälte

einer verschneiten Gebirgslandschaft. Das Tor auf dieser Seite ist ein Steingrab, das aus zwei aufrechtstehenden Steinplatten und einer darüberliegenden Steinplatte besteht.

In der Ferne kann man den Vulkan **Kloviss** an seiner Rauchfahne erkennen. Es ist beißend kalt. **Godward** führt die Helden daher zu einem nahegelegenen Ort, der Wanderern auf dem Pass als Schutz dient.

Bald sieht man Rauchfahnen aus einem Hügel steigen. Eine Holzpalisade mit einem einfachen Holztor versperrt einen großen Höhleneingang. Im Umfeld des Eingangs liegen oder sitzen – halb unter Schnee und Eis begraben – einige Erfrorene. Man hört Geräusche von Menschen und Tieren aus der Höhle. Zwei abgerissene Torwachen fordern die Helden auf: „Wer die Höhle betreten will, muss „Eintritt“ zahlen und seine Waffen abgeben. Wem das nicht passt, der endet wie die da hinten!“ (weist auf die Erfrorenen)

er „Eintritt“ kann in Geld, Naturalien oder „Dienstleistungen“ abgegolten werden.



### Wachen

#### Attribute

Stärke 0  
Geschicklichkeit 0  
Verstand -1  
Auftreten -1

#### Kampf

Raufen 0  
Nahkampf -1  
Fernkampf -1  
Verteidigung 0

Schutz 2 (dicke Felle)  
**LB** 3

#### Laufbahnen

Krieger 0

#### Ausrüstung

Waffe: ... „Was grad da ist“ (1W3)

Die Wachen haben ein Ungeheuer an einer Kette, dass sie auf Zahlungsunwillige hetzen können. Es handelt sich um einen Schneeaffen.

### Schnee-Affe

#### Attribute

Stärke 5  
Geschicklichkeit 0  
Verstand -1

#### Kampf

Nahkampf: 0 (Biss) 1W6  
2 Klauen: 1 (1W6-1)  
Verteidigung 1

Schutz: 2  
**LB** 15

Die Höhle verzweigt sich in mehrere Gänge, die in weitere Höhlen münden. Es ist ein großes Labyrinth. Ein paar Familien haben es sich dort eingerichtet. Es gibt einen Krämer, der einem im Tausch für Geld alles aufkauft, was man ihm anbietet, dafür aber wenig zahlt, eine Schmiede und eine Schenke. Schlafen kann man auf Stroh oder – bequemer – auf Felllagern. Man

muss für **alles** bezahlen (auch für den Abort).

Einige Reisende halten sich dort auch auf. Es sind **Valgarder**, die von einem Heer der Untoten am Berg der Stürme berichten können. Möglicherweise ergibt sich in der Schenke ein Gespräch. Wird **Godragard** damit konfrontiert, dass er den Helden noch

nichts vom Heer der Toten erzählt hat, bittet er demütig um Verzeihung.

## DIE REISE ZUM BERG DER STÜRME

Die Reise zum **Berg der Stürme** dauert fünf Tage. Es geht zumeist abwärts auf einem Passweg durch eine atemberaubende Berglandschaft. Am dritten Tag erreichen sie die Ebene, wo es etwas milder ist und sie wenden sich an einem Wegpunkt ostwärts. Am vierten Tag sehen sie auf dem

Weg umgekippte Wagen und tote Zugtiere, Blut, aber keine Menschen.

Es wurden flüchtende **Valgarder** vom Heer der Toten angegriffen. Die Menschen sind untot. Man kann sie durch Feuer oder physische Gewalt zerstören. Stichwaffen und Pfeile sind wirkungslos. Der erste Angriff erfolgt durch 1W6 Toter Krieger und 2W6 Toten Zivilisten. Mit jeder weiteren halben Stunde Spieldauer erhöht sich die Anzahl der Untoten um 1W6.

Die Helden kommen durch verwüstete Dörfer und an zerstörten Einzelgehöften vorbei.

### Toter Krieger

| Attribute                         | Kampf               |             |
|-----------------------------------|---------------------|-------------|
| Stärke 0                          | Raufen 0 (Biss) 1W3 | Schutz 2    |
| Geschicklichkeit 0                | Nahkampf 0          | <b>LB</b> 6 |
| Verstand -1                       | Fernkampf -1        |             |
| Auftreten -1                      | Verteidigung -1     |             |
| Laufbahnen                        |                     |             |
| Krieger 0                         |                     |             |
| Ausrüstung                        |                     |             |
| Waffe: ... „Was grad da ist“ (W3) |                     |             |

### Toter Zivilist

| Attribute                         | Kampf               |             |
|-----------------------------------|---------------------|-------------|
| Stärke -1                         | Raufen 0 (Biss) 1W3 | Schutz 0    |
| Geschicklichkeit -1               | Nahkampf 0          | <b>LB</b> 3 |
| Verstand -1                       | Fernkampf -1        |             |
| Auftreten -1                      | Verteidigung -1     |             |
| Laufbahnen                        |                     |             |
| Bauer (0)                         |                     |             |
| Ausrüstung                        |                     |             |
| Waffe: ... „Was grad da ist“ (W3) |                     |             |

## DER BERG DER STÜRME

Der Berg der Stürme ist ein Ausläufer des **Axos-Gebirges**. Man sieht ihn bereits aus der Ferne. Er ist bewaldet. Etwas oberhalb der Waldgrenze und knapp unterhalb seiner Spitze erhebt sich ein verschlungener Gebäudekomplex aus wuchtigen Gebäuden. **Godraward** erläutert den Helden, dass der Ort nicht befestigt ist und hat mehrere Zugänge hat. Das größte Gebäude im Zentrum ist der **Tempel Zalkyrs**.

Auf dem Berg und in der Tempelanlage herrscht eine beklemmende Stille. Außer dem Pfeifen des Windes und dem fernen

Ruf eines Raubvogels ist nichts zu hören. Alle fünf Nebeneingänge zur Tempelanlage werden von je 10 Untoten bewacht. Außerdem stehen auf allen Dächern Untote als Wachen. Vor dem Haupteingang der Tempelanlage befindet sich ein ganzes Heer von Untoten in Wartestellung. Die Hexe **Jarada** hat es sich im **Tempel Zalkyrs** gemütlich gemacht. **Jarada** ist sehr attraktiv, klug und völlig skrupellos. Außerdem hält sie sich einen Liebhaber mit Namen **Zarkon Phuul**, einem Renegaten aus dem Adel der Stadt **Satarla**. Ferner hat sie eine Adoptivtochter, die sie zu ihrer Nachfolgerin ausbildet. Diese heißt **Salasuta** und ist eine aufässige unglückliche und egoistische Jugendliche, die die Helden eventuell auf ihre Seite ziehen können. **Salasuta** treibt sich in der Tempelanlage herum, so dass die

Helden zufällig auf sie stoßen werden, bevor sie zum Haupttempel gelangen. **Jarada** würde ohne mit der Wimper zu zucken ihren Geliebten oder ihre Adoptivtochter opfern, um sich selbst zu retten. Sie wird ständig begleitet (und bewacht) von zwei Schneekatzen (eine Art weißer Säbelzahn-tiger).

Die unübersichtliche Tempelanlage mit vielen kleinen und größeren Räumen, die vielfach miteinander verbunden sind, ist teilweise beschädigt und die allermeisten Räume stehen leer oder wurden geplündert. Ausgenommen ist hiervon der Haupttempel, der eine monumentale und archaische Würde ausstrahlt. **Godrward** kennt sich bestens aus und kann Gefahren bis zum Haupttempel aus dem Weg gehen.

Der **Ring der Eisigen Verdammnis** wurde geschützt von einem weißen **Drakk**, einem

heiligen Tier des Gottes **Zalkyr**, der die weiße Statue der Gottheit bewachte. **Jarada** ist es gelungen, den **Drakk** mit einem Eiszauber zu belegen.



### Jarada

| Attribute                             | Kampf          |             |
|---------------------------------------|----------------|-------------|
| Stärke -1                             | Raufen -1      | Schutz 1    |
| Geschicklichkeit 1                    | Nahkampf 1     | <b>LB</b> 8 |
| Verstand 2                            | Fernkampf 2    | AM 9        |
| Auftreten 2                           | Verteidigung 2 |             |
| <b>Laufbahnen</b>                     |                |             |
| Barbarin 1 Kurtisane 1 Zaubrerin 2    |                |             |
| <b>Ausrüstung</b>                     |                |             |
| Waffe: magischer Dolch (1W6 +Schmerz) |                |             |

### Zarkon Phuul

| Attribute             | Kampf          |              |
|-----------------------|----------------|--------------|
| Stärke 1              | Raufen 0       | Schutz 3     |
| Geschicklichkeit 1    | Nahkampf 2     | <b>LB</b> 12 |
| Verstand 0            | Fernkampf 1    |              |
| Auftreten 1           | Verteidigung 1 |              |
| <b>Laufbahnen</b>     |                |              |
| Adliger 2 Söldner 1   |                |              |
| <b>Ausrüstung</b>     |                |              |
| Waffe: Bihänder (2w6) |                |              |

### Salasuta

| Attribute          | Kampf          |             |
|--------------------|----------------|-------------|
| Stärke -1          | Raufen -1      | Schutz 1    |
| Geschicklichkeit 0 | Nahkampf 1     | <b>LB</b> 4 |
| Verstand 0         | Fernkampf 2    | AM 4        |
| Auftreten 0        | Verteidigung 2 |             |
| <b>Laufbahnen</b>  |                |             |
| Sklavin 0          |                |             |
| Zaubrerin 0        |                |             |
| <b>Ausrüstung</b>  |                |             |
| Waffe: -           |                |             |

**(Kashong) Schneekatze****Attribute**

Stärke 4

Geschicklichkeit 2

Verstand -1

**Kampf**Nahkampf 3 (Biss) W6,  
(Kralle) W3

Verteidigung 2

Schutz 2

**LB** 10**DER TEMPEL DES  
ZALKYR**

Der **Drakk** umschlingt - zu Eis erstarrt - die Statue des Gottes und es wirkt so, als ob er Teil davon wäre. **Godward** könnte ihn mit einem Ritual befreien. Der **Drakk** würde sich dann auf die Hexe stürzen und danach auf jeden - ohne Ansicht der Person. Stirbt **Jarada**, versuchen **Zarkon** und **Salasuta** in den Besitz des Ringes zu gelangen. Wird einer der Helden attackiert, wirft sich **Godward** in den Weg, wobei Letzterer tödlich verletzt wird. Der **Drakk** beendet seinen Angriff und fliegt davon. **Godward** bittet die Helden mit seinem letzten Atemzug, den **Ring der Eisigen Verdammnis** zu benutzen, um das Heer der Toten aufzulösen und den Ring zu zerstören.

**Weißer Drakk****Attribute**

Stärke 8

Geschicklichkeit 0

Verstand -1

**Kampf**Nahkampf: 3 (Biss) W6+3,  
2x1 (Kralle) W3-1

Verteidigung 2

Schutz 3

**LB** 35

**Jarada** hat von den erbeuteten Schätzen das allermeiste verprasst. Die durch die Untoten erbeuteten Dinge haben keinen sonderlich großen Wert. Wertvoll sind **Jaradas** und **Salasutas** Schmuck und eine versteckte Schatztruhe, die sich in einem Wohnraum befindet, der von **Zarkon** benutzt wird. Der Ring der Eisigen Verdammnis wäre allerdings ein Vermögen wert. Außerdem hat **Jarada** eine kleine Sammlung von Edelsteinen für ihre Magie gesammelt.

dort müssen sie selbst sehen, wie sie zurück in die Zivilisation zurückkommen.

**RÜCKKEHR IN DIE  
ZIVILISATION**

Die Helden könne über das magische Portal in die Nähe von **Tyros** zurückkehren;