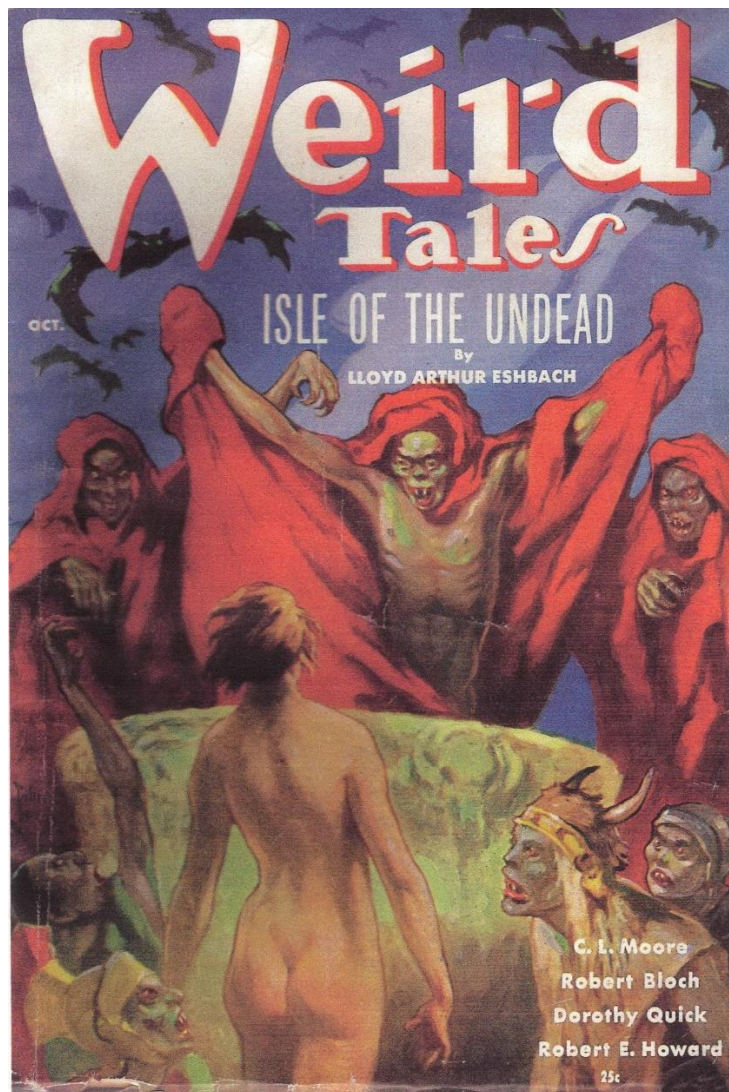




DAS GRABMAL DES SCHWARZEN BLUTES



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.

DAS GRABMAL DES SCHWARZEN BLUTES

Die Helden stoßen zufällig auf den Überlebenden eines Massakers. Er war Begleiter eines Gesandten, der mit einem Kriegsgegner einen Frieden verhandeln sollte. Treffpunkt war eine alte Ruine. Etwas unbeschreiblich Monströses hat die Delegation getötet und der erhoffte Frieden steht auf dem Spiel. Das Blut der Toten auf dem nahen Schlachtfeld hat eine uralte finstere Kreatur wiedererweckt, die ihrem Grabmal entstiegen in der Ruine entstieg ist. Die Helden werden gebeten, alles zu tun, um die Angelegenheit aufzuklären, damit der Krieg durch eine neue Friedensverhandlung beendet wird. Möglich ist die Einmischung der Göttin Fillana in Gestalt einer Priesterin. Die Sache wird kompliziert, weil Rebellen die Gegend unsicher machen, die von einem korrupten Adligen aufgestachelt wurden. Außerdem endet bald die vereinbarte Waffenruhe. Die Belohnung ist viel geringer als erwartet, aber die Helden erhalten einen göttlichen Segen.

TREGNDWO IN DER WILDNIS WESTLICH VON PARSUUL ...

Die Helden haben bei eintretender Dämmerung ihn der Wildnis aufgeschlagen und rösten über dem Lagerfeuer ihre karge, selbstgefangene Beute. Sie sind Gerüchten nach einem Schatz in der Nähe der Stadt **Halakh** nachgegangen, haben aber feststellen müssen, dass ihnen jemand zuvorgekommen ist. Nun sind sie mit leeren Taschen und zu Fuß auf dem Rückweg nach Parsuul. Ihre Reit-Kroarks haben sie in einem tückischen Sumpf verloren. Die Helden sind wachsam, denn die Städte **Parsuul** und **Malakut** befinden sich im Kriegszustand und es kam immer wieder zu kleinen Scharmützeln im Niemandsland zwischen den Städten.

Plötzlich ist deutlich vernehmbar, dass sich etwas durch das Gestrüpp auf ihr Lager zubewegt.

Aus der Dunkelheit stürzt ein blutüberströmter Mann mit zeretzter Kleidung. Sein Gesicht ist angsterfüllt. Mit zitternder Stimme krächzt er: „Sie sind alle tot!“ Dann bricht er bewusstlos zusammen.

Der Mann trägt teure Kleidung, besitzt ein Schwert, einen Geldbeutel und einen Geleitbrief des Königs von **Parsuul**, der ihn als Mitglied einer Gesandtschaft ausweist. Wenn man ihn verarztet kommt er wieder zu sich und erzählt Folgendes:

„Mein Name lautet **Sared Almacus**. Ich war Begleiter von **Alloric Ellorad**, der als Gesandter der Stadt **Parsuul** mit Vertretern der Stadt **Malakut** über die Beendigung des Grenzkrieges verhandeln sollte. Treffpunkt war eine alte Ruine. Die Delegation aus **Parsuul** traf zuerst ein. Als die Nacht hereinbrach, geschah es: Etwas unbeschreiblich Monströses kann aus der Finsternis gekrochen und hat unter den Gesandten ein Massaker angerichtet. Mir gelang es zu fliehen.“

Sared Almacus entstammt einer unbedeutenden Adelsfamilie aus **Parsuul** und dient dem König als Schreiber. **Sared** fleht die Helden an, das Verbrechen aufzuklären und dem König von **Parsuul** zu berichten.

Er verspricht ihnen, dass der König sie sicher reich belohnen wird, unabhängig davon, wie das Ergebnis der Nachforschungen der Helden sein wird.

Auf Befragen gibt er zögerlich an, dass er auf dem Abort war, als er grässliche Schreie hörte. Als er zurück ins Lager kam, war schon alles vorbei. Die Gesandtschaft bestand außer ihm aus dem Gesandten **Loccio Urthus** sowie sechs Kriegern. **Loccio** ist ein ehrgeiziger Adlige mittleren Grades, der einige Höflinge bestochen hat, um den Auftrag zu erhalten, mit den **Malakuti** zu verhandeln. Er hält die Aufgabe für wenig anspruchsvoll und erhofft sich dadurch ein höheres Prestige.

DIE RUINE

Sared Almacus kann keine Wegbeschreibung zur Ruine abgeben, da er panisch geflüchtet und im Dunkeln umhergeirrt ist.

Kroark

Attribute

Stärke 3
Geschicklichkeit 1
Verstand -2
Schutz 3

Die menschlichen Leichname sind bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt, auch die Reit-**Kroarks** der Gesandtschaft. Ab und zu findet man Spuren einer flüssigen schwarzen Substanz. Die Substanz ist giftig; berührt man sie, fühlt man sich nach einer Weile träge und verliert je Stunde 1 LB. **Sared** ist keine Hilfe, da er aus dem Tor flieht und sich übergeben muss. Die Helden können bei den Toten einige Waffen und etwas Geld finden. Das Lager selbst ist unange-tastet. Es enthält Lebensmittel sowie eine Kiste mit wertvollen Silberkrügen, die **Sared** als Geschenk für die **Malakuti**-Gesandten identifiziert.

Durchsuchen die Helden die Ruinenstadt stoßen sie im größten Gebäude auf Spuren eines Kampfes und eine deutliche Spur der schwarzen Substanz, die zu einer kürzlich aufgehebelte Steinplatte, auf der man verwiterte Schriftzeichen erkennen kann. Eine Treppe führt in die Tiefe. Ein unheimlicher Hauch von Eiskälte und Bösartigkeit empfängt die Helden, wenn sie die Treppe betreten. Die Treppe endet nach ein paar

Er hat bei seiner Flucht jedoch zahlreiche Spuren hinterlassen.

Außerdem kreisen über der Ruine Aasfresser.

Die Ruine einer alten kleinen Stadt liegt weit sichtbar auf einer Anhöhe. Hohe Zyklopenmauern umgeben sie, so dass man nicht das Innere erkennen kann, lediglich einen einzelnen Toreingang, der in das Innere führt.

Im Inneren der Ruinenstadt sind die Reste einiger archaischer Gebäude ohne Dächer zu sehen. Es riecht nach Verwesung. Flugsauriern ähnliche Geschöpfe von der Größe eines Geiers zanken sich um menschliche Überreste. Als die Helden auf den zentralen Platz kommen, werden sie sich jedoch mit größeren Raubtieren konfrontiert, drei wilden Kroarks.

Kampf

Nahkampf 1 Biss (1W6)
Verteidigung 2

LB 20

Metern in einem kleinen schmucklosen quadratischen Raum, in dessen Mitte ein eiserner Sarkophag steht. Der Deckel wurde aufgehebelt und liegt auf dem Boden. Die Innenseite des Deckels weist zahlreiche tiefe Kratzspuren auf. Die Oberseite des Deckels zieren Darstellungen und archaische Schriftzeichen (**Yggdarí**). Man kann aus ihnen erfahren, dass hier nach dem Aufstand gegen die **Zaubererkönige** einer jener Könige mit dem Namen **Zamalekh** lebendig begraben wurde, da man ihn nicht töten konnte.

Forschen die Helden in der Ruine nach weiteren Spuren der schwarzen Substanz, so können sie feststellen, dass diese in einem Spalt in der Zyklopenmauer verschwindet und auf der anderen Seite der Mauer wieder herausführt.

Im Laufe der Jahrhunderte mutierte der unsterbliche Zaubererkönig zu einer wahnhaften Monstrosität, die alles und jeden zu vernichten trachtet, eine Kreatur aus Schatten,

die eine schwache Spur einer schwarzen (giftigen!) Substanz hinterlässt.

Kurz bevor die Helden den Ort verlassen wollen, können sie **Kroarks** hören. Kurz darauf erscheint die Gesandtschaft der **Malakutis**: Sie besteht aus dem Adligen **Sabhar Sheeleg**, seiner Tochter **Keressa** sowie 8 Krieger.

Keressa und die Krieger bilden einen Schutzwall um **Sheeleg**, welcher umgehend Aufklärung fordert. Den **Malakuti** ist an einem Waffenstillstand gelegen, da die

Streitkräfte aus **Parsuul** überlegen sind. Allerdings sind die **Malakuti** ein stolzes Volk, die auf Herabsetzung mit Zorn reagieren.

Können die Helden **Sheeleg** überzeugen, dass sie das Massaker an der Gesandtschaft aus **Parsuul** aufklären wollen, lässt er sie ziehen, allerdings nur unter der Bedingung, dass seiner Tochter **Kelessa** und zwei seiner Krieger die Helden begleitet. **Kelessa** ist damit nicht einverstanden, fügt sich jedoch dem Willen ihres Vaters.

Sabhar Sheeleg

Sabhar führt die Gesandtschaft an; er ist von fortgeschrittenem Alter und ein bedeutender Adliger aus Malakut. Sabhar ist ein enger Vertrauter der Königin von Malakut.

Attribute	Kampf	
Stärke 0	Raufen 0	Schutz mittlere Rüstung (3)
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0	LB 4
Verstand 2	Fernkampf 0	
Auftreten 2	Verteidigung 1	Diplomat
Laufbahnen		
Adliger 3 Gelehrter 1		
Ausrüstung		
Waffe: Schwert (W6)		

Keressa Sheeleg

Keressa ist die schöne und durchtriebene Tochter von Sabhar und seine Verteterin.

Attribute	Kampf	
Stärke 1	Raufen 1	Schutz mittlere Rüstung (3)
Geschicklichkeit 2	Nahkampf 2	LB 6
Verstand 2	Fernkampf 1	
Auftreten 2	Verteidigung 1	
Laufbahnen		
Adlige 2 Kriegerin 2		
Ausrüstung		
Waffe: Dolch (W3), Zweihandspeer (W6+2), Schild (+1)		

Malakuti-Krieger

Attribute	Kampf	
Stärke 1	Raufen 1	Schutz mittlere Rüstung (3)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 1	LB 5
Verstand 0	Fernkampf 0	
Auftreten 0	Verteidigung 1	
Laufbahnen		
Krieger 2		
Ausrüstung		
Waffe: Dolch (W3), Zweihandspeer (W6+2), Schild (+1)		

DAS SCHLACHTFELD

Die Helden können mit einiger Mühe die Spur des **Zaubererkönigs** durch die Wildnis folgen. Dabei stoßen sie immer wieder auf tote Tiere, auf denen sich die schwarze Substanz findet.

Als sie nach einem Tagesmarsch unter einem großen Baum rasten, lässt greift eine Riesenschlange (**Yorth**) einen der **Malakuti-Krieger** (ersatzweise einen der Helden) an.

Yorth

Attribute

Stärke 4
Geschicklichkeit 2
Verstand -1

Kampf

Nahkampf 1 (Biss +3) (W6)
Verteidigung 2
Schutz 3
LB 20

Nach einem weiteren halben Tag erreichen sie eine Schlucht, die für einen Hinterhalt wie geschaffen ist. Die **Malakuti** können berichten, dass dort vor wenigen Wochen ein Scharmützel zwischen Kriegern aus **Malakuth** und **Parsuul** stattfand. Die Toten wurden unter einem großen Steinhauften zur Ruhe gebettet. Als die Helden sich dem Grab nähern, können sie sehen, dass der Steinhauften aufgebrochen wurde und mit der schwarzen Substanz bedeckt ist.

Der **Zaubererkönig Zamalekh** fühlte sich magisch von dem Grab angezogen. Er belebte die Tuten, die ihm nun als Ghul-Armee folgt. Zamalekh zieht nun durch die Savanne zur nächsten Siedlung, einem Außenposten der Stadt Parsuul, der einen halben Tagesmarsch entfernt liegt.

Sared weist darauf hin, dass sich einen halben Tagesmarsch entfernt ein Außenposten der Stadt Parsuul befindet, das Kastell **Adarul**.

KASTELL ADARUL

Auf einem Hügel an einer Furt eines kleinen Flusses erhebt sich das Kastell **Adarul**. Am Fuß des Hügels entlang des Flusses stehen ein Dutzend Hütten. Neben den rund 50 **parsuulischen** Soldaten leben dort nochmals so viele Zivilisten, meist Familienangehörige der Soldaten. Sared schlägt vor, vorzureiten und den Kastellan zu bewegen, alle einzulassen, auch die Malakuti. Als Sared die Hälfte des Weges geschafft hat, stürmen 12 Malakuti-Krieger auf Krokarks aus der Deckung und töten **Sared**. Im Kastell wird Alarm geblasen und die Zivilisten strömen ins Kastell. Die Reiter verfolgen die Zivilisten. Bevor sie das Tor des Kastells erreichen wird es geschlossen.

Bei den **Malakuti-Kriegern** handelt es sich um Rebellen, erkennbar an blauen Tüchern, die sie sich um die Stirn gebunden haben. Sie stehen jedem Waffenstillstand feindlich gegenüber.

Malakuti-Rebellen

Attribute

Stärke 1
Geschicklichkeit 1
Verstand 0
Auftreten 0

Kampf

Raufen 1
Nahkampf 1
Fernkampf 0
Verteidigung 1

Schutz mittlere Rüstung (3)
LB 5

Laufbahnen

Krieger 2

Ausrüstung

Waffe: Dolch (W3), Zweihandspeer (W6+2), Schild (+1)

Je nachdem, wie sich Helden verhalten, werden sie - wenn sie die **Malakuti-Rebellen** angreifen - in das Kastell gelassen oder ihnen stehen - wenn sie sich aus dem Kampf heraushalten - schwierige Verhandlungen bevor, den Kastellan von ihren guten Absichten zu überzeugen.

Die Helden können im Kastell rasten und wieder zu Kräften kommen. Dort lebt auch eine Priesterin und Heilerin namens Madula.

In der folgenden Nacht greifen die 50 Ghule an. **Zamalekh** erscheint erst, wenn der Angriff zurückgeschlagen wird.



Parsuul-Soldaten

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 1	Raufen 1	schwere Rüstung (4)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 1	LB 5
Verstand 0	Fernkampf 0	
Auftreten 0	Verteidigung 1	

Laufbahnen
Krieger 2

Ausrüstung
Waffe: Dolch (W3), Schwert (W6), Schild (+1), Armbrust (W6)

Ghul

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 1	Nahkampf 0 (Faust (W2), Biss (W2))	0
Geschicklichkeit -1	Verteidigung -2	LB 8
Verstand -1		

Wurde man von einem Ghul gebissen, verwandelt man sich nach 6 h selbst in einen Ghul.

Zamalekh

Der einstige Zaubererkönig ist kein menschliches Wesen mehr, sondern zu einem Schattenwesen der Finsternis mutiert. Es sieht am ehestens aus wie eine wabernde schwarze Kugel, die eine Vielzahl von langen Tentakeln ausstrecken kann. Er kann Tote zu Ghulen verwandeln. Dafür benötigt es 1 min Leichnam. Es kann durch nichts verletzt werden außer durch Licht. Durch ein schwaches Licht von einer Fackel oder Kerze verliert er nur 1 LB, durch ein helles Feuer W6 LB durch einen magischen Lichtstrahl, Blitz oder eine Feuerkugel 3W6 LB und durch längeres Tageslicht pro min 20 LB.

Attribute	Kampf
Stärke 10	Nahkampf 1 (6x Hieb (w6), Berührung überträgt Gift)
Geschicklichkeit 0	Verteidigung 0
Verstand -1	Schutz 0
	LB 100

Bei Berührung sondert er eine giftige, schwarze Substanz; nach einer Weile fühlt man sich träge und verliert je Stunde 1 LB.

Steht die Sache schlecht für die Helden greift die Priesterin **Madula** ein und erschafft innerhalb eines kleinen Gebietes Tageslicht.

Madula

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

Laufbahnen
Krieger 2 Heiler 2

Ausrüstung
-

DIE REISE NACH PARSUUL

Der Kastellan von **Adarul** bittet die Helden, nach **Parsuul** zu reisen und dem König einen Brief zu überreichen. Darin hat berichtet er ausführlich von den Vorkommnissen; er hat mit auch mit **Keressa** einen vorläufigen Waffenstillstand zwischen **Parsuul** und **Malakuth** vereinbart und bittet um Entsendung einer weiteren Gesandtschaft und einer Belohnung für die Helden. Sie erhalten jeweils einen **Kroark**. **Keressa** verabschiedet sich und reist zurück nach **Malakuth**, um dort zu berichten.

Die Reise nach **Parsuul** ist ereignislos. Die Helden werden jedoch nicht zum König vorgelassen, sondern bleiben bei einem schnöseligen Höfling mit dem Namen **Yorkas Brendalis** „hängen“, der nur verspricht, den Brief des Kastellans von **Adarul** weiterzuleiten. Er gibt jedoch einen Beutel Gold für seine Bemühungen. Tatsächlich unternimmt Parsuul keine ernsthaften Anstrengungen für einen Frieden. Werden die Helden renitent, ruft er die Wache, die in wachsender Zahl eintrifft.

