

DIE ROLLE VON NAMAKARI

Ein OneSheet im Wilden Rakshazar!

In der Ruine des Anwesens eines kurotanischen Handelsfürsten soll sich ein Artefakt von unsagbarer Macht befinden: eine Schriftrolle, die das Ewige Leben ermöglicht. Doch der Hausherr ist nicht ganz so tot wie angenommen...



DER KEISTIEG

- Die Helden erfahren von der Legende der Rolle. Sie wollen sie für sich selbst oder eine ihnen wichtige Person retten.
- Die Kurospriesterschaft bittet um die Hilfe der Helden, um die Rolle zu sichern.
- Ein Verbrecher oder Forscher fordert die Rolle im Austausch gegen Informationen.
- Ein Brachtaohändler bezahlt 1000 TE/Held für die Rolle.

INFORMATIONEN

Ort: Das vor 2 Jahren in einem Handelskrieg vernichtete Anwesen des dabei getöteten Handelsfürsten Sharif al Shikura, im nördlichen Trümmerfeld. Die Ruine wurde teilweise geplündert - warum nicht komplett, ist unbekannt.

Ziel: Im Inneren befindet sich noch immer eine Schriftrolle aus rotem Echsenleder, die geborgen werden soll. Falls die Helden aus eigener Initiative die Ruine plündern: Die gesuchte „Rolle von Namakari“ soll das Ewige Leben ermöglichen.

Shikura: War ein verschlossener Sanskirtare, der viele Sklaven besaß, und dessen Dienerschaft stets verummumt war.

DIE RUINE

Die Mauer: Die Löcher in der halb zerstörten, 3 Schritt hohen Mauer, die das Gelände der Ruine umgibt, wurden allesamt notdürftig mit Schutt und Gerümpel aus den umliegenden Gassen gestopft. Es ist totenstill.

Die Aschesüchtigen: Vor dem verbarrikadierten Tor der Mauer brät eine Gruppe stinkender Aschesüchtiger mit gräulicher Haut eine Mastratte. Sie sprechen nebulöse Warnungen aus, das Gelände nicht zu betreten. Bekommen sie neues Aschekraut oder werden sie eingeschüchtert, können sie folgendes berichten: Die Mauer wurde verstopft, um die Schrecken der Ruine einzusperren. 8 Freunde von ihnen sind vor zwei Wochen hineingegangen und nie zurückgekehrt. Gestern kamen zudem einige Barbaren vorbei, die ebenfalls seitdem in der Ruine sind.

Das Gebäude: Nur noch das Erdgeschoss der Sandstein-Villa ist teilweise



erhalten geblieben, der Rest liegt unter einem Haufen Schutt. Im Süden ragen die Reste eines Turms in die Luft (6), im Westen befindet sich der einzige freie Eingang, der bis vor Kurzem mit Brettern vernagelt war. Die verschütteten Stellen (rote Linien) können durch einer Stunde Arbeit freigelegt werden, was jedoch Lärm verursacht und die „Bewohner“ des Erdgeschosses in diese Richtung locken wird.

Im Gebäude ist es stockfinster (-4), im Erdgeschoss tagsüber jedoch nur dunkel (-2). T=Trümmer lösen sich. Geschicklichkeitsprobe, bei Mislingen 2W6 Schaden.

ERDGESCHOSS

(1) **Eingangshalle:** Eine Säule und Trümmerhaufen blockieren den halben Raum, ein Loch Boden (a) und stückelte Zombies liegen im Ram. Die abgehenden Gänge wirken brüchig. 5 Zombies schlurften aus dem südlichen Gang und greifen an. Wahrnehmung: Die Angreifer sind unverletzt, sie wurden also nicht durch Waffengewalt umgebracht.

(2) **Empfangs-**

zimmer: Aus dem zerstörten Mobiliar kriechen 2 Skelette. Fund: Bronzene Wasserpeife (100 TE). Treppe (c).

(3) **Küche:** 5 halbnaackte Schlachtkarenkrieger erholten sich hier von dem Angriff der Zombies. Arkash der Bulle und seine Männer sind ebenfalls auf der Suche nach der „Drachenrolle“, die sie zerstören wollen, da sie unheilige Geheimnisse enthält. Ein vorläufiges Zweckbündnis mit den misstrauischen Barbaren ist möglich, sie werden die Helden jedoch bei einer guten Gelegenheit hintergehen.

(4) **Lager:** Verrottete Vorräte.

(5) **Treppenraum:** Wahrnehmung: Frische Trogglingspuren im Staub. Treppe (b).

(6) **Turmrest:** Obere Geschosse eingestürzt. 3 Skelette. Ein Waffenständer zwischen den Trümmern (Je 3x Speer (Bro), Lederrüstung und Lederhelm)

GETEILTER KELLER

(7) **Dienerflur:** Im Süden verschüttet. 2 Troglinge halten direkt neben den geschlossenen Türen Wache. Wenn sie angegriffen werden, schreien sie Alarm und alamieren (8) und (9). Loch (a).

(8) **Schlafsaal:** Auf den Resten von Holzgestellen und Strohlagern schlafen 4 Troglinge. Fund: 3W10 KM.

(9) **Speisesaal:** Umgekippte Säule, Troggingloch im Boden. 8 Troglinge. Einer von ihnen spricht Gmer und fleht um deren Leben, statt zu kämpfen. Sie können als Austausch einen Edelstein (200 TE) anbieten, den sie hier gefunden haben.

(10) **Herrenflur:** Knisternde magische Spannung wird für Magiebegabte spürbar. Zerschlitzte Mosaik zieren die Wände. 2 Skelette.



Wahrnehmung: Geheimgang hinter der Statue am Ende des Ganges.

(11) **Schlafgemach:** Ein Skelett in Schlafkleidung liegt auf einem prachtvollen Bett und umklammert einen Ebenholzstab mit Aussparung für einen Edelstein (9). 10 Pergamentrollen und ein silbernes Tintenfass (150 TE) im Schreibtisch. Al Shikuras Geist erscheint und macht das Angebot, gegen einen Teil der Lebenskraft der Helden die Rolle auszuhändigen, wenn sie erzählen, dass sie sie suchen. Wird das Angebot angenommen, verursacht er insgesamt 6 Wunden und zieht sich gesättigt nach (18) zurück. Er bricht sein Versprechen. Ansonsten erwartet er die Helden bei (15).

(12) **Baderaum:** Schlammgefüllte Wanne, aus der sich ein Skelett erhebt. Fund: seltenes Badeöl (50 TE).

(13) **Golemraum:** Schmuckloser Raum mit Wendeltreppe (d). Ein Lehmgolem hält Wache und fragt nach dem Meister, der sich durch sein Standeszeichen zu erkennen geben soll. Der Träger des zusammengefügteten Ebenholzstabes kann den Golem kontrollieren, ansonsten greift er an.

DAS LABOR

(14) **Gang des Alps:** Der gewundene Gang ist mit Schlangenmosaiken verziert. Die magische Spannung ist hier bereits greifbar, es fühlt sich an, als würde an der eigenen Seele gezerrt werden. Jedes Lebewesen in diesem Gang muss jede Runde eine Willenskraft-Probe ablegen. Bei Mislingen 2W4 Schaden (Rüstung wird ignoriert). Werden die Mosaik zerstört, endet der Effekt. Wahrnehmung-4 offenbart eine geheime Abkürzung, in der keine Proben fällig werden (s). Wahrnehmung warnt vor Fallgruben (F), sonst Geschicklichkeitsprobe. Bei Mislingen 2W6+2 Schaden durch 4 Schritt Fall.

(15) **Kerkerflur:** Aus Zellen mit experimentellen Sarkophagen kommen 5 Leichendiener. Einer versucht die Tür nach (16) aufzumachen, einer die Tür nach (17). Die restlichen greifen an und handeln erstaunlich intelligent.

(16) **Experimentalkammer:** Tisch mit Sezierwerkzeug in Raummitte, 2 x Heiltrank (Regeneration) auf südlichem Tisch. Kohleschale. 2 Leichendiener.

(17) **Große Zelle:** Hier wartet ein Golem aus Leichenteilen auf seinen Einsatz.

(18) **Alchemielabor:** Auf dem Tisch und in den Schränken finden sich zahlreiche Tränke, Pasten und Mischungen: 3x Astral (1W6 MP) + 1x jeder andere Trank bis auf Magiebann I+II.

(19) **Bibliothek:** Rolle von Namakari, zahlreiche Schriftrollen, die das Erschaffen von Untoten behandeln. Macht: Zombie in permanenter Ausprägung als Ritual, pro Leichendiener 200 TE Balsamierungskosten. Truhe mit 2000 KM.



SHARIF AL SHIKURA

Der mächtige Nekromant Al Shikura hat durch die Rolle von Namakari ewiges Leben erlangt: Nach seinem Tod wurde er zum Nachtalp und muss noch 6 Wunden verursachen (durch Todesgriff oder Mosaik), um sich wieder materialisieren und sein Heim besetzen zu können. Dafür würde er alles tun...

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W12, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Einschüchtern W10, Kämpfen W8, Wahrnehmung W10, Wissen (Übernatürliches) W12, Zaubern W12

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 8

Talente: Anführen, Mentalist, Stärkere Arkane Resistenz, Zauberer, Zelothim

Mächte (20 MP): Angst, Bannen, Licht/Verschleiern, Marionette, Panzerung, Unsichtbarkeit, Verbündeten Beschwören, Zombie

Besondere Merkmale:

- **Körperlos:** Immun gegen nichtmagische Angriffe, keine Hindernisse.
- **Todesgriff:** Anstatt Schaden zu würfeln erhält ein Opfer pro Steigerung beim Angriffswurf 1 Wunde.
- **Untot:** +2 Robustheit, +2 Erholung. Kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele.

TRAGUNG (14)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Klettern W8, Provozieren W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bew.: 7, **Parade:** 5, **Robustheit:** 4

Besondere Merkmale:

- **Ansteckend:** Konstitutionsprobe, wenn angeschlagen oder Wunde durch Biss: Bei Mislingen für W6 Tage eine Stufe Erschöpfung.

- **Biss:** Stä+W4
- **Größe-1:** 1 bis 1,20 Schritt groß
- **Nachtsicht:** Ignorieren Dunkelheit.

GOLEM (2)

Attribute: Geschicklichkeit W4, Konstitution W10, Stärke W12+4, Verstand W4, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Einschüchtern W10, Kämpfen W8, Wahrnehmung W4

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 12(2)

Besondere Merkmale:

- **Fäuste:** Stä
- **Furchtlos**
- **Größe+3:** 3 Schritt
- **Konstrukt:** +2 Erholung, kein Zusatzschaden durch angesagte Ziele, immun gegen Gifte und Krankheit
- **Panzerung+2:** Feste Schale
- **Stetig:** Kann nicht sprinten

SKELLET (8)

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W4

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Wahrnehmung W4

Bew.: 7, **Parade:** 5/6, **Robustheit:** 7

Ausrüstung:

W4: 1 = Speer (Stä+W6, Pa+1, RW 1, zweih. Bro), 2 = Kurzschwert (Stä+W6, Bro), 3-4 = nichts.

Besondere Merkmale:

- **Furchtlos**
- **Klauen:** Stä+W4
- **Untot**

SLACHTKAMM (4+1)

[] = Arkash der Bulle

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8 [W10], Stärke W6 [W10], Verstand W4, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Mumm W8, Provozieren W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 7[8], **Robustheit:** 6[7]

Ausrüstung:

Handaxt (Stä+W6, Stein), kleiner Schild (Pa+1), [+Streitaxt (Stä+W8, Stein)]

ZOMBIE/LEICHENDIENER (9/7)

Attribute: Geschicklichkeit W4/W6, Konstitution W6/W8, Stärke W6/W8, Verstand W4/W6, Willenskraft W4/W6

Fertigkeiten: Kämpfen W6/W8, Wahrnehmung W4/W6

Bew.: 4/6, **Parade:** 5/6, **Robustheit:** 7/8

Besondere Merkmale:

- **Furchtlos**
- **Klauen/Biss:** Stä
- **Untot**