

Schakale GEBURT EINES SCHAKALS

PROMO-ABENTEUER 1



JOHN-MATTHEW DEFOGGI

DIE GEBURT EINES SCHAKALS

Ein Abenteuer für Unerfahrene Schakale in der trockenen Jahreszeit an der nördlichen Straße des Krieges.

ÜBERBLICK

Nicht alle Schakale wählen die Straße des Krieges. Einigen wird jener Mantel durch die Umstände aufgezwungen. Manchmal fällt der Blick des Chaos auf unschuldige Leute. Auch wenn sie sich von seinem Einfluss befreien können, lässt es sie verändert, abgewiesen von der Gemeinschaft, und sie wenden sich anderen Ausgestoßenen wie sie selbst zu. Das ist der Kern dieses Abenteuers, wo die Schakale Zeugen werden, wie einer von ihnen geboren wird.

Im kleinen Ort Bet-el, mehrere Tagesreisen von Amina Noani entfernt, wurde Zora ein Symbol geschenkt, das einer ihrer Söhne beim Tauchen gefunden hatte. Dieses Symbol war ein altes Siegel der Hulathi, das einen vergessenen Feind der Kinder des Silbers gebunden hatte. Jetzt, wo das Symbol verschwunden ist, reicht sein verderblicher Einfluss hinaus in die Welt. Zora hat nun unverschuldet den Bösen Blick, eine mächtige Kraft, die jeden verflucht, auf die der Träger neidisch ist. Während es zu Missernten kommt, Vieh stirbt und die Bewohner Bet-els Unfälle erleiden, wächst Zoras Glück. Als die Gemeinde begann, den mouathenischen Einfluss zu argwöhnen, wendete sich Zora an ihre Schwester, Hanna, eine Haschier im Scriptorium von Amina Noani. Hanna beauftragt die Schakale gegen den Willen des Scriptoriums, um herauszufinden, was in Bet-el geschieht, und, wenn möglich, ihre Schwester zu retten.

WICHTIGE NPC

Hanna, Haschier in Amina Noani: Hanna ist eine junge Frau in den schlichten Roben einer Haschier. Sie trägt einen bronzebeschlagenen Stab und die rote Kordel ihres Amtes. Sie ist Zoras Schwester und heuert die Schakale an, damit sie gehen und nachsehen, was in Bet-el und mit ihrer Schwester los ist.

Zora, Weberin in Bet-el: Zora ist Hannas ältere Schwester. Sie zog nach Bet-el, nachdem sie Abir geheiratet hatte, und ist Mutter von fünf Kindern: Hannalo, Zabul, Aldeschi, Abischai und Hanna. Als ihr Jüngster ihr vor einigen Monaten die Halskette brachte, erwuchs daraus ihr neidisches Begehren, verließ ihr die Macht des Bösen Blicks und rief die Takan herbei. Zora hat mehrmals ihrer Schwester Hanna geschrieben und um Rat und Hilfe gebeten.

AKT 1: DER PLATZ DER DREI STIERE

Das Abenteuer beginnt in Amina Noani. Die Schakale erkunden den Platz der Drei Stiere, als sie von einer Haschier angesprochen werden.

Lies oder umschreibe das Folgende:

Während ihr an diesem trockenen Tag über den Marktplatz von Amina Noani wandert, ist der Lärm ohrenbetäubend. Die Fontänen der Drei Stiere plätschern leise, während Leute ihre Waren anpreisen, Nachrichten ausrufen, streiten und Schakale suchen. Der Marktplatz ist angefüllt mit Händlern, Bettlern, Käufern und Wachen, die ihn unablässig nach Taschendieben, Verbrechern und Gewalttätigkeiten mustern.

Die Rufe einer jungen Frau mit einer roten Kordel um die linke Schulter, das Zeichen einer Haschier, schallen vom Brunnen her zu euch herüber. Die Frau steht am Rande des Brunnens und ruft den Vorbeigehenden zu: „Schakale? Seid ihr Schakale?“

Sollten die Schakale sich nicht zu erkennen geben oder von sich aus die Frau ansprechen, schaut sie einen direkt an (wobei ihr ein Haschier oder anderer Luathi zuerst auffällt) und fragt gezielt, ob sie Schakale sind. Wenn die Schakale näherkommen oder antworten, stellt sie sich als Hanna, eine Haschier des Scriptoriums, vor und bietet den Schakalen eine Mahlzeit an, wenn sie ihr zuhören.

Sie führt die Schakale zu einem Marktstand und kauft Wein, geröstetes Ziegenfleisch und einen Korb mit Datteln, Feigen und einem kleinen Topf Honig.

„Ich danke euch, dass ihr angehalten habt und mich anhört. Ich bin schon den ganzen Morgen hier. Ich hatte es mir einfacher vorgestellt, die Aufmerksamkeit von Schakalen zu wecken – schließlich sind wir an der Straße des Krieges. Auch wenn ich meinen Lehrern gegenüber erwähnt habe, dass, wenn Schakale auf der Straße des Krieges gehen, dann ist überall, wo man geht, die Straße des Krieges.“

Als sie plötzlich bemerkt, dass sie abschweift, wird sie rot und fährt fort.

„Aber zur Sache. Ich brauche Schakale. Eigentlich nicht ich, sondern meine Schwester Zora. Sie hat mir Briefe aus dem kleinen Ort Bet-el geschrieben. Das Scriptorium verbietet mir, mich einzumischen, und die Sari der Stadt hält nicht viel von Euresgleichen, aber ich weiß nicht, an wen ich mich sonst wenden kann und weigere mich, nichts zu tun.“ Sie strafft ihre Schultern und kommt schließlich zu einer Entscheidung. „Die Sari weigert sich, Hilfe zu schicken. Warum? Was? Oh ja.“

Meine Schwester sagt, dass sich etwas Finsteres im Ort breit macht. Unfälle mehren sich. Leute werden verletzt oder krank. Lager brennen ab. Tote Rinder ohne erkennbare Wunden werden gefunden oder bringen deformierte Kälber zur Welt. Ich mache mir Sorgen um meine Schwester und ihre Familie. Ich fürchte um sie. Ich habe 600 Shekel Silber gespart und biete sie euch an. Wenn ihr gehen wollt, schaut, dass Zora sicher ist und findet heraus, was den Ort plagt.“

Hanna kann die folgenden Informationen geben:

- In Zoras letztem Brief stand, dass mehrere wohlhabende Bewohner Bet-els gestorben sind.
- Zora lebt dort mit ihrem Mann Abir und ihren Kindern: Hannalo, Zabul, Aldeschi, Abischai und Hanna.
- Der letzte Brief kam vor drei Tagen an.
- Weitere Leute in Bet-el wurden bei seltsamen Unglücksfällen verletzt.
- Zora ist besorgt, denn sie hatte einige unerwartete Einnahmen, und einige im Ort haben zu murmeln angefangen, dass sie den Bösen Blick habe.
- Bet-el steht unter dem Schutz von Amina Noani, aber Hanna wurde gesagt, dass Sari Phamea (oder der Sar der Stadt, falls ihr nach *Der Fall der Kinder der Bronze* spielt) zur Zeit niemanden entbehren kann, um die Geschehnisse zu untersuchen.
- Hanna wäre zufrieden, wenn die Schakale Zora und ihre Familie mit zurückbringen würden, falls sie die Situation in Bet-el nicht lösen könnten.
- Wenn dies vor *Der Fall der Kinder der Bronze* spielt, wird Hanna ihre Sorge äußern, dass Amina Noani gierig nach Süden blickt und dass sie fühlt, wie ein Krieg bevorsteht.

Schakale können eine *Wissen*-Probe versuchen, um zu sehen, was sie über Bet-el wissen. Bei Erfolg fällt ihnen das Folgende ein:

- Bet-el ist ein Küstenort etwa 5 Tagesreisen östlich von Amina Noani.
- Sein Name bedeutet ‚Haus Gottes‘.
- Es ist bekannt für sein Getreide, dass es in den Westen nach Amina Noani schickt.
- Es ist relativ sicher, aber manchmal wandern Takan durch die Wildnis östlich des Ortes.

Andere Marktstände

Amina Noani ist die größte Stadt in Zaharets, daher kann man hier mit einer gelungenen *Geschäftssinn*-Probe die meisten Güter erhalten.

Zwei Stände fallen den Schakalen jedoch besonders auf.

Hen-he-nets Wagen: Die Schakale werden Zeuge, wie eine Trau-frau mehrere Luathi daran zu hindern versucht, eine kleine Frau aus Ger zu verprügeln. Die Ger-Frau ist Hen-he-net, eine Händlerin, die an der ganzen Straße des Krieges bekannt ist (siehe Seite 105 in *Schakale*). Wenn die Schakale Hen-he-net helfen wollen, benutze 1 Wolf (Seite 118 in *Schakale*) pro Schakal. Die Wölfe werden nicht bis zum Tode kämpfen, sondern fliehen, wenn zwei von ihnen kampfunfähig sind. Hen-he-net dankt den Schakalen und macht ihnen ein gutes Angebot:

- Silberne Torcs mit Schwanenköpfen – je 75 SS.
- Eine alte Papyrusrolle aus Ger mit dem Bild einer Eule – 150 SS. Diese Rolle gibt einem Gerwa-Ritualisten 2 MP, die er für Zauber benutzen kann.
- Ein paar melkonischer Hoplitenschwerter – je 300 SS. Diese Schwerter sind gut ausgewogen und exquisit gegossen; sie geben +5% auf *Nahkampf* und +5% auf *Beeinflussen*.

Hen-he-net hat die folgenden Informationen:

- Ja, ein Krieg steht bevor. Alle Anzeichen deuten darauf hin.
- Der Trauj ist ihr Leibwächter – Dassin aus dem Clan der Aschan Mudi.
- Sie war schon in Bet-el. Es ist ein einfacher Ort, aber sein Getreide wird in Amina Noani zum Bierbrauen verwendet.
- Der Böse Blick ist nichts, mit dem man zu tun haben möchte. Er ist ein Zeichen der Dunkelheit, und sie macht die Schutzgester der Hörner.

Enerak der Cynäer: Enerak ist ein Cynäer, ein Angehöriger eines der Nomadenstämme der nördlichen Steppe jenseits der Vori-Ödnis. Enerak besitzt die staubrote Haut seines Volkes; sein Gesicht ist mit einem Löwen auf jeder Wange tätowiert. Enerak spricht gebrochenes Geheul; genug, um damit durchzukommen, aber schwer verständlich. Er verkauft von seinem Wagen nur eine Ware: *deli bal* – oder Giftigen Honig. Bei seinem Volk gilt er als einzigartige Delikatesse und wird bei Festen, zum Hellschauen und Hilfe beim Heilen benutzt. Er verkauft den *deli bal* in einer kleinen Amphore mit 1W4 Dosen für 80 SS. Wenn man den Honig isst, heilt er wie Acalanaharz, aber der Schakal muss außerdem eine *Schwere Zähigkeit*-Probe bestehen. Bei einem Misserfolg leidet er 1W6 Stunden unter Halluzinationen. Bei einem Patzer erlangt er 1W4+1 Punkte Verderbtheit und erfährt eine intensive Vision der Zukunft, die ihm ein Rathik liefert, der ihn für die Dauer der Halluzinationen in Besitz nimmt. Der Spielleiter hat die Freiheit, so viel anzudeuten oder so grausam zu sein wie er will, denn mit halluzinogenem Honig herumzuspielen ist ein großartiger Weg, die Aufmerksamkeit von etwas sehr Dunklem anzuziehen.

Wenn die Schakale nach Bet-el aufbrechen, gehe zu Akt 2.

DER BÖSE BLICK

Viele Kulturen der alten Welt glaubten an die Macht des Bösen Blicks. Nach ihrem Verständnis sandten die Augen den Blick in die Welt hinaus. Und wenn der Neid den Sehenden verzehrte, sendete er das in die Welt und verursachte Unfälle und Schlimmeres. Auszuspucken, wenn jemand vorbeikam, oder die *mano cornuta* (die Hörner) oder den *digitus infamis* (Mittelfinger) zu zeigen, galten als Schutzmaßnahme vor dem Bösen Blick. Im Mittelpunkt dieses Glaubens stand die Idee, das Glück und Reichtum eine endliche Ressource darstellen. Wenn jemand Glück hatte, ‚verbrauchte‘ er das Glück der Gemeinschaft. Nur, indem man jemanden das Glück abnahm, gelangte es wieder in den Gemeinschaftsvorrat, wo es neu verteilt werden konnte. Die Bewohner der alten Welt nahmen diese Form des Fluches sehr ernst, und als *fascinator* verdächtigt zu werden, reichte aus, dem Beschuldigten Ärger, Gewalt oder sogar den Tod einzubringen. Daher ist es keine Überraschung, dass Hanna sich solche Sorgen um ihre Schwester und ihre Familie macht.

AKT 2: BET-EL

Die fünftägige Reise nach Bet-el verläuft über die Küstenebene und sollte mit den Regeln für Reisen auf Seite 43 in Schakale gespielt werden. Die Reise erfordert 3 Reiseproben mit den Modifikationen für Reisen an der Küste. Wenn es dabei zu einer Begegnung kommt, benutze die folgende anstelle der aus der Tabelle.

Lies oder umschreibe das Folgende:

Während ihr auf der Küstenebene reist, beginnen Klippen, sich vom Strand zu erheben und fallen steil zum Meer nach Süden ab. Nach zwei Tagen seht ihr vor euch Rauch. Als ihr näher kommt, seht ihr verbranntes Gras, das sich mehrere hundert Ellen um einen zerstörten Lagerplatz erstreckt. Die Flammen sind erloschen, aber der Boden raucht noch in einem Ring aus schwarzer, verbrannter Erde. Innerhalb dieses Kreises liegen ein halbes Dutzend Körper, nicht verbrannt, sondern durch Krallen oder Klingen zerfleischt. Geheul klingt aus der Erde, als eine Gruppe von Norakan aus unsichtbaren Tunneln im sandigen Boden springt, gefolgt von größeren Gestalten.

Diese Begegnung besteht aus 2 Norakan pro Schakal und 1 Mavakan pro 3 Schakale. Nach dem Kampf können die Schakale dem Tunnel bis zu einer Höhle an der Küste folgen, wo die Takan gehaust hatten. In der Höhle finden sie:

- Einen schönen Luathi-Speer, der +2 Schaden verursacht.
- Eine Leinenrüstung aus Ger, die +5% auf *Beeinflussen* und +1 Schutz vor Ausdauerschaden durch misslungene Reiseproben gibt.
- Schmuck im Wert von 200 SS.

Wenn die Schakale schließlich Bet-el erreichen, lies oder umschreibe das Folgende:

Die Mauern von Bet-el erheben sich allmählich in der Entfernung. Der kleine Ort hat eine richtige Mauer, nicht nur durch Palisaden verbundene Außenwände der Häuser. Im Süden liegt das weindunkle Futhetia-Meer. Weiter draußen in der Bucht könnt ihr unter den Wogen gerade noch etwas erkennen, das wie Säulen und Statuen aussieht.

Jenseits der Mauern seht ihr die Häuser von Bet-el, die meisten in der üblichen Bauweise der Luathi. Manche sind neu, andere sehen aus, als würden sie schon seit Jahrzehnten stehen. Auf den Feldern um den Ort reift die Gerste, und umfangreiche Herden weiden am Horizont. Wie in den meisten Siedlungen an der Straße des Krieges werdet ihr von den Ältesten am Torhaus begrüßt, die euch sofort den Weg zu Zoras Haus beschreiben. Zwei von denen, Nimaru und Schahat, lassen bei der Erwähnung von Zora ein unwilliges Schnauben hören.

Die Ältesten – Nimaru und Schahat – können folgende Informationen geben:

- Zoras Ehemann ist Fischer, und sie ist als Weberin bekannt.
- Die Probleme in Bet-el begannen mit ihren Nachbarn.
- Zwar lieben alle Zora, aber einige beginnen zu glauben, dass sie den Bösen Blick hat.
- Nimaru versucht, den Frieden zu bewahren, aber Schahat erzählt jedem, der zuhört, dass Zora Bet-els Tod sein wird.

Mit einem Wurf auf *Kultur (eigene)* oder (*andere*) fällt auf, dass Zoras Nachbarn einen weiten Bogen um ihr Haus schlagen und das Zeichen gegen den Bösen Blick machen.

Wenn die Schakale Zoras Haus erreichen, öffnet sie die Tür, sobald sie sich bemerkbar machen. Zora sieht Hanna erstaunlich ähnlich, obwohl sie offenbar die ältere der beiden Schwestern ist.

Zoras Fassung bricht zusammen, offensichtlich sind die Schakale nicht die, die sie erwartet hat. Zora Gesicht nimmt einen panischen Ausdruck an, und sie blickt immer wieder ins Innere. Sie versucht, die Schakale loszuwerden und geht, wenn auch zögernd, so weit zu behaupten, dass alles in Ordnung sei und es ihr leid tue, dass Hanna sie belästigt hat (wenn sie erwähnen, dass sie von Hanna geschickt wurden). Mit einer gelungenen

Beeinflussen-Probe beginnt Zoras Fassade zu bröckeln, und sie sinkt gegen den Türrahmen.

„Ich glaube nicht, dass alles wieder wie früher wird ... meine Kinder... sie sind weg.“ Alles Kämpferische scheint von ihr abzufallen, und sie wird bleich, als sie in das Haus zurücktaumelt.

Zoras Haus

Zoras Haus ist ein für die Luathi typisches Gebäude mit vier Zimmern. Das Obergeschoss ist innen über eine Leiter erreichbar, der Keller von außen.

Was die Sinne eines Schakals enthüllen:

Sicht – Draußen: Eine schmale Kellertür, die von Steinen blockiert ist. Tiefe Kratzspuren im Lehm des Gebäudes. Blutflecken am Fensterrahmen. Drinnen: wenn man einen Schritt eintritt, sieht man, dass das Haus ein einziges Durcheinander ist. Der Tisch ist umgestürzt, Getreide auf dem Boden verstreut, und ein seltsamer blutiger Abdruck ist auf der Leiter, die zum Obergeschoss führt. Eine weite Robe, die zu einem Sack zusammengebunden wurde und blutgetränkt ist.

Geruch – Draußen: der Geruch des Meeres. Drinnen: klammer Geruch nach nassem Fell und Blut.

Gehör – Draußen: Das Geräusch der Wellen, die gegen die Felsen schlagen. Drinnen: der gedämpfte Klang der Wellen.

Erdgeschoss

Mit einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe bemerken die Schakale eine kleine schwarze Münze im Lehm Boden unter dem umgestürzten Tisch. Auf der einen Seite ist ein blattloser Baum zu sehen, auf der anderen Keilschriftzeichen. Mit einer gelungenen *Wissen*-Probe weiß man, dass dies eine Mouadah-Münze ist und dass sie aus einem Metall besteht, das Mouahalan oder Schwarze Bronze heißt. Die Münze fühlt sich kühl an, auch wenn man sie länger in der Hand hält. Der Sack riecht nach Salz und Metall mit einem süßlichen Unterton. Die Feuchtigkeit ist klebrig, und im Sack sind weitere Münzen, einige angebissene Fische und, was am meisten verstört, zwei Hände.

Auf dem Boden sieht man Fußabdrücke und Schleifspuren, aber es gibt einen sauberen Bereich, der gefegt zu sein scheint.

Obergeschoss

Auch das Obergeschoss, wo die Schlafräume liegen, ist ein Durcheinander. Mit einer gelungenen *Überleben*-Probe erkennt man, dass einige große Kreaturen hier durchgekommen sind und – nach einem Kampf – mehrere Personen aus ihren Betten geholt haben. Überall sind Blutspritzer, und mehrere kleine Pfützen haben sich neben den Betten gesammelt, um von der hier ausgeübten Gewalt zu erzählen. In den Lehm der Wand ist ein seltsames Symbol geritzt, etwa in der Größe der glatten Stelle im Erdgeschoss. Das Symbol sieht aus wie ein Ast ohne Blätter.

Keller

Wenn man in der Nähe des Kellereingangs sucht, sieht man einige seltsame Abdrücke in der gestampften Erde. Eine gelungene *Schwere Überleben*-Probe weist auf Spuren von Mavakan hin.

Wenn die Schakale die Steine entfernen, können sie den Keller betreten. Aus der gerade geöffneten Tür dringt ein feuchter und fauliger Geruch. Was auch immer hier unten gelagert wurde, ist offensichtlich verrottet. Hier unten ist es stockfinster. Im Fackelschein erkennt man verrottete Weinschläuche, aufgeplatzte Säcke mit verfaultem Wein und verschimmelte Früchte in von Grünspan überzogenen Bronzeschüsseln. Seltsamerweise sehen alle diese Dinge aus, als wären sie Jahrzehnte alt – nichts, was man im Keller einer Familie erwarten würde.

Mit einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe findet man im Boden eine kleine Stelle die aussieht, als sei dort frisch gegraben worden. Man findet im Boden versteckt ein kleines Objekt aus Lapislazuli,

das aussieht wie ein Vogelfuß oder ein Zweig. Das war es, das Hannalo vor Monate mitgebracht hatte. Mit einer gelungenen *Altertumskunde*-Probe weiß man, dass dieses Zeichen den eisengebundenen Baum des Ostens, ein Symbol von Mouadah, darstellt.

Was Zora weiß

Die Entführung ihrer Familie und die Schrecken der letzten Monate haben Zora offensichtlich erschüttert. Aber wenn man sie anspricht, kann sie Folgendes mitteilen:

- Sie kam vom Markt zurück und fand das Haus so vor.
- Abir und die Kinder waren verschwunden.
- Der Sack lag kurz hinter der Schwelle.
- Sie glaubt, dass alles ihre Schuld sei. Sie kennt die Gerüchte im Ort und glaubt allmählich selbst daran. Vielleicht hat sie wirklich den Bösen Blick.
- Es fing vor etwa acht Monaten an, als ihr Sohn Hannalo ihr einen kleinen Anhänger mitbrachte, den er beim Tauchen vor den Klippen gefunden hatte.
 - Es war eine kleine Figur aus Lapislazuli. Sie schien den Fuß eines Vogels oder einen Zweig darzustellen.
 - Sie hat sie vor vier Tagen im Keller vergraben.
 - Zora hat die Figur noch und kann sie den Schakalen zeigen.
 - Abir wollte fischen und die Kinder tauchen lassen. Es gibt nämlich hinter der Mauer auf der anderen Seite ihres Hauses einen Pfad die Klippe hinab. Man sieht ihn, wenn man der Mauer um die Klippe herum folgt.
- Kurz darauf fingen die Unglücksfälle an. Erst nachdem sie den letzten Brief geschrieben hatte, konnte sie sich die Sache zusammenreimen.
- Die ersten Vorfälle waren:
 - Abed, einer der Herdenbesitzer des Ortes, hatte Abir wegen Schadenersatz vor die Ältesten gebracht. Abir hütete die Herde, als zwei der Kühe von Löwen zerfleischt wurden. Es war kein gerechtes Urteil, aber Abed hatte die Stimmen gekauft, um Zoras Familie mit den Schulden zu belasten. Später in der Woche wurde Abed von einem Löwen getötet, und die Schuld galt als beglichen.
 - Zora stritt sich mit einer der Ältesten, und am nächsten Tag wurde sie krank und starb.
- Letzte Woche begannen die Visionen. Visionen von Wohlstand und Reichtum, wie das Leben für Zora sein könnte, wenn sie es nur zulassen würde.
 - Sie sagt: „*Letzte Nacht sah ich im Traum, wie die Klippe vom Meer bis zum Himmel aufriss wie ein überreifer Granatapfel. Maden und anderes Ungeziefer und Schmutz strömten ins Meer und blubberten in den Ort. Dann, letzte Nacht, stand etwas über mir, als ich mitten in der Nacht aufwachte. Eine riesige Bestie – ein Takan – stand dort. Ich dachte, ich sei tot, aber er ließ ein geschlachtetes Lamm zu meinen Füßen fallen. Er warf sich vor mir nieder. Er war riesig mit einem violetten Maul, und ich dachte, ich wäre tot. Abir bewegte sich, und als ich zurückblickte, war die Bestie verschwunden. Ich dachte, ich hätte geträumt ... Ich glaube, die Bestie hat meine Familie mitgenommen.*“

Wenn die Schakale davon sprechen, Zoras Familie zu suchen, verlangt sie mitzukommen. Zora greift sich zwei lange Messer, die im Notfall als Kurzschwerter dienen können. Benutze für Zora die Regeln für Begleiter (siehe Seite 99 in *Schakale*) und gib ihr +1 AP für ihre leichten Waffen und +1 AP, weil sie mit zwei Waffen kämpft.

Den Weg zu finden, von dem Zora gesprochen hat, ist leicht. Wenn die Schakale an der Klippenwand hinabsteigen, gehe zu Akt 3.

AKT 3: UNTER DEM HAUS GOTTES

Der Pfad hinter Zoras Haus führt tief hinab zum Strand und zum Eingang in die Klippenhöhlen. Da Niedrigwasser herrscht, ist der Eingang zu sehen, aber die Schakale haben etwa drei Stunden, bevor die Flut wieder hereinkommt. Lies oder umschreibe das Folgende:

Die Klippen, auf denen Bet-el steht, ragen über euch empor. Zeit und Wellen haben an der Felswand ihre Spuren hinterlassen und viele Aushöhlungen geschaffen.

Aber ihr könnt deutlich ein Floß sehen, das vor einer dieser Öffnungen festgemacht ist, und dahinter den dunklen, gähnenden Tunnel, der tief in die Klippe führt. Die Wellen schlagen gegen die Felsen und lassen Schaum und Wasser hinter sich, die zurück ins Meer fließen. Um zum Tunnelleingang zu kommen, muss man selbst bei Niedrigwasser durch die Brandung waten und wird völlig durchnässt.

Die Öffnung geht über in einen nassen Tunnel mit rutschigem Boden und einigen Pfützen. Er führt zurück in die Klippen unter Bet-el. Bald öffnet er sich in eine große Höhle, deren Boden mit Felsbrocken übersät ist. Mehrere zerbrochene Statuen liegen am Boden, die alle dieselbe Frau darstellen, eine Gestalt in Roben. Eine Kapuze bedeckt und verbirgt ihr Gesicht. Um die Statuen sind Seile geknotet, mit denen sie aus den Nischen auf beiden Seiten eines großen Portals gezogen und am Boden zerschmettert wurden. Zwischen dem Geröll liegen die Leichen von einem halben Dutzend Mavakan. Die affenartigen Gestalten regen sich nicht und weisen keine Wunden auf, abgesehen davon, dass ihre Augen fehlen.

Die Steine, die das Portal ausgefüllt hatten, waren herausgerissen worden, und die Bleibänder, die sie zusammengehalten haben, liegen in Streifen und Stücken zwischen den Steinen und Körpern. Das Portal ist von Dunkelheit erfüllt; das Licht eurer Fackeln ist dahinter seltsam gedämpft.

Mit einer gelungenen *Schweren Wissen*-Probe erkennt man, dass die Statuen hulathischen Ursprungs sind. Sie stellen jemand dar, der in ihren Legenden als ‚die weinende Frau‘ bezeichnet wird. Die Statuen sind absichtlich in kleine Stücke zerbrochen, als wenn derjenige, der sie aus den Nischen gezogen hatte, an ihr eine alte Wut ausgelassen hätte. Mit einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe kann ein Schakal unter dem Schutt und den Körpern ein Muster erkennen, eine Sternkarte, die den Nachthimmel über Bet-el zur Zeit der Sommersonnenwende zeigt. Auf jedem Sockel und um das Portal herum stehen hulathische Schriftzeichen. Jeder Schakal, der es bemerkt und Luathii spricht, kann es entziffern. Es heißt ... *gebunden unter der Erde Getrennt vom Licht der Sonne*‘.

Das ähnelt einer Passage aus dem Schalapher, wo es heißt: ‚Und ihr sollt die, die die Zauber der Dunkelheit üben, von der Gemeinschaft trennen, um die Gemeinschaft zu schützen. Und sie sollen unter der Erde gebunden werden, damit mein Licht nie wieder auf sie und ihre Gesichter scheint.‘ Jemanden unter die Erde zu binden ist die traditionelle Strafe, wenn man Magie des Verdrehten Pfades praktiziert (siehe Seite 46 in *Schakale*).

Wenn sie sich dem Portal nähern, lass jeden Schakal eine *Willenskraft*-Probe versuchen. Wer die nicht schafft, hört die Stimme eines geliebten Menschen von jenseits des Portals nach ihm rufen und Weisheit oder Macht versprechen (siehe die Antworten zu den Fragen an deinen Schakal (Seite 30 in *Schakale*)). Wem der Wurf gelingt, hört eine Männerstimme rufen: „Zora, bist du das? Beeil dich – die Kinder. Sonne über uns, die Kinder sind in Gefahr!“

Wenn sie nicht aufgehalten wird, läuft Zora, nachdem sie Abirs Stimme gehört hat, durch das Portal. Um sie aufzuhalten, muss ein Schakal eine *Schwere Athletik*-Probe bestehen. Bei einem Misserfolg rast Zora in die Dunkelheit jenseits des Portals. In jedem Fall hört man ein manisches, unmenschliches Gelächter.

AKT 3

AKT 3

Jenseits des Portals

Ein Schakal kann mit einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe am Portal über den Klang der Wellen ein kehliges Grollen und Knurren hören.

Was die Sinne eines Schakals enthüllen:

Sicht – Ein großer Brunnen oder eine Zisterne, an deren Wänden Stufen nach unten führen. Mehrere der hohen Steinstufen, fehlen. Die Treppe führt etwa 12 Meter nach unten zum schlammigen Boden der Zisterne, wo es eine Öffnung gibt.

Geruch – Der ranzige Geruch von fettigem, ungewaschenem Fell.

Gehör – Die Wellen, leises Weinen und Jammern.

Wenn sie die Stufen hinabsteigen, können die Schakale Reliefs an den Wänden der Zisterne erkennen. Sie zeigen einen Kampf zwischen zwei Gruppen. Die erste Seite besteht aus hochgewachsenen Kriegerern, die in unbekannte Schuppenharnische gerüstet sind und Helme mit Eberzähnen tragen, dazwischen größere Gestalten, deren seltsame, eckigen Gesichter und verlängerte Schädel sie als nichtmenschlich auszeichnen. Ihre Waffen und Rüstungen sind so zierlich, dass ihr nicht verstehen könnt, wie sie wirkungsvoll sein könnten. Sie stehen im Kampf mit einer Gruppe von Gestalten, die schwierig zu erkennen und zu verstehen sind. Es ist, als hätten die Künstler mehrere Bilder übereinander gemeißelt. Manchmal sehen sie schlangenartig aus, manchmal menschlich und wieder andere, als seien sie aus Feuer gemacht. In allen Fällen kämpfen sie gegen die erste Gruppe mit Blitzern, die aus ihren Augen und Mündern kommen.

Mit einer gelungenen *Schweren Wissen*-Probe sieht man, dass es sich bei den Kriegerern um Hulathi von Sardon handelt. Bei einem kritischen Erfolg oder einer gelungenen *Altertumskunde*-Probe erkennt man, dass die nichtmenschlichen Gestalten Hann und die schlangenartigen / feurigen Kreaturen Skesch und Rathik sind.

Wenn sie diese Reliefs studieren, erhalten die Schakale +3% in *Altertumskunde*.

Das Loch am Boden der Zisterne war ebenso wie das Portal oben versiegelt und wurde ähnlich zerstört. Die Schakale können ein fleischiges Schmatzen von der anderen Seite und ein strenges „Ruhe, Seklah!“ hören. Wenn die Schakale das Ende der Treppe erreicht haben, lies oder umschreibe das Folgende:

Die kehligen Geräusche verstummen plötzlich und machen einer Stimme von jenseits der Mauer Platz – dieselbe Stimme, die euch schon früher gerufen hat.

„Ihr habt die Auserwählte zu uns geführt. Übergebt sie uns, damit wir ihr huldigen können. Dann werden wir uns an eurem Fleisch und Mark laben.“

Jenseits der Öffnung befindet sich eine große Kammer. Das Geräusch der Wellen und des strömenden Wassers lässt nie nach und wird lauter, wenn die Schakale hinabsteigen. Das liegt an den sechs großen Reliefs von Gewitterwolken, die die Kammer umgeben, und den großen Ausflüssen, aus denen Salzwasser in den darunterliegenden Teich strömt. Eine Reihe von erhöhten Steinen führt vom Eingang der Kammer zu einem Podest in der Mitte des Teiches. Dort auf dem Podest steht die untere Hälfte eines Sarkophags. Er ist leer, abgesehen von einigen schwarzen, öligen Leinentüchern.

Im Lichte einer Fackel glitzert etwas Dunkles in den Tüchern.

Abir und die Kinder drängen sich gegen den Sarkophag. Abirs Gesicht ist von schweren Schlägen angeschwollen. Zwischen den Schakalen und Zoras Familie steht eine Gruppe von Takan: mehrere Mavakan, angeführt von einem Oritakan.

An diesem Kampf nehmen teil:

- 1 Mavakan pro Schakal,
- 1 Oritakan – der Oritakan trägt eine seltsame Sichel aus schwarzem Metall, die den Schaden seiner Angriffe um +3 erhöht.

Ein seltsamer Faktor ist das Wasser des Teiches. Egal, wie viel Blut die Schakale oder die Takan dorthinein vergießen, bleibt das Wasser rein und klar. Das Wasser reflektiert keine der beiden Gruppen, als seien sie zu durchsichtig, als dass das reine Wasser des Teichs Notiz von ihnen nehmen würde. Es ist außerdem eiskalt, aber erfrischend. Das erste Mal, wenn ein Schakal in den Teich steigt, gewinnt er 1W10 Kampfgeist zurück. Wenn die Schakale den Sarkophag untersuchen, finden sie weitere 100 dieser seltsamen Münzen und ein metallenes Schwert mit gerader Klinge.

Das Mouahalan-Schwert: Die Inschrift auf dem Schwert lautet ‚Aschakar Hen‘ oder ‚Bluttrinker‘ in der alten Sprache von Mouadah (es bedarf einer gelungenen *Wissen*-Probe, um das zu verstehen). Es gilt als schwere Einhandwaffe. Der verstörendste Teil des Schwertes ist die Querstange in Gestalt eines schreienden Mundes, aus dem die Klinge herausragt. Selbst auf den ersten Blick erkennt man, dass es Zoras Gesicht ist! Wenn ein Schakal die Klinge berührt, muss er eine *Sehr Schwere Willenskraft*-Probe würfeln. Bei einem Misserfolg ersetzt das Gesicht des Schakals das von Zora.

Wenn die Person, die das Schwert führt, dieselbe ist, die das Gesicht auf der Klinge zeigt, erhält sie die folgenden Fähigkeiten:

- Wenn sie verwundet ist, heilen ihre Wunden, so wie sie Schaden austeilt. Für je 5 Lebenspunkte, die sie mit dem Schwert verursacht, gewinnt sie 1 Lebenspunkt zurück. Das Blut des Ziels wird von ihrem Gesicht auf der Waffe verschluckt. Für je 10 Punkte Schaden, den sie verursachen, erhält sie 1 Punkt Verderbtheit.

Der Mouahalan-Sicheldolch: Dieser Sicheldolch ist ein rituelles Werkzeug aus Mouadah und Barak Barad, mit dem die Kehle des Opfers durchschnitten wird, um Magiepunkte für Zauber zu gewinnen. Er gilt als leichte Waffe, die +3 Schaden verursacht. Wenn der Sicheldolch von einem Ritualisten benutzt wird, wandelt er Lebenspunkte im Verhältnis 2 zu 1 in Magiepunkte um. Dabei erhält der Ritualist 1 Punkt Verderbtheit sowie +1 für je 3 Lebenspunkte, die er in einem einzigen Schlag nimmt. Das kann einen Schakal sehr schnell verderben!

Mit einer gelungenen *Wissen*-Probe fällt den Schakalen ein, dass es zwei Möglichkeiten gibt, diese Klingen unschädlich zu machen, wenn man sie nicht selbst benutzen will. Erstens können sie versuchen, die Zisterne wieder zu versiegeln, was einen Monat Arbeit und Material für 1.000 SS erfordern würde. Zweitens könnten sie die Klingen zu Hanna zurückbringen, da die Haschier Gräfte haben, in denen sie solche Gegenstände begraben.

DIE RÜCKREISE

Nachdem sie die Takan besiegt haben, können die Schakale und Zora die Kinder und Abir befreien. Kinder und Ehemann stehen unter Schock. Die Kinder klammern sich an Zora, während Abir in die Ferne starrt. Mit einer gelungenen *Heilkunde*-Probe erkennt man, dass er sich in ein oder zwei Tagen erholen wird. Es ist nicht klar, wem die Hände im Sack gehören, aber Zora und Abir scheint das nicht zu kümmern, außer, dass sie sie aus dem Haus haben wollen, während sie versuchen, es wieder in Ordnung zu bringen.

Nachdem die Schakale Bet-el verlassen haben, lies oder umschreibe das Folgende:

Nachdem ihr den Staub von Bet-el von euren Sandalen abgeschüttelt habt, macht ihr euch auf den Weg zurück nach Amina Noani, um Hanna Bericht zu erstatten und euer Silber einzusammeln. Nach einem Tag hört ihr, wie jemand nach euch ruft. Es ist Zora. Wenn sie euch eingeholt hat, könnte ihr sehen, dass sie ihre Messer an der Seite trägt und einen langen Speer hält.

„Kann ich mich euch anschließen? Ich habe keinen Platz in Bet-el. Abir gibt mir die Schuld an dem, was geschehen ist, und ich kann es ihm nicht verdenken. Ich kann die Erinnerung nicht ertragen, wie er mich ansah, als er mir sagte, ich hätte keinen Platz mehr in seinem Leben und dem der Kinder. Also habe ich allen einen Abschiedskuss gegeben und am Alwain-Tempel ein paar Tauben für ihre Sicherheit geopfert. Vielleicht ... vielleicht kann ich auf der Straße Vergebung finden, und daher möchte ich wissen, ob ich mit euch im Rudel reisen darf.“

Die Straße des Krieges verlangt einen Zoll von denen, die auf ihr reisen. Und während Zora keine Schuld an den Ereignissen daran trägt, die Bet-el in der letzten Jahreszeit geplagt haben, kann sie vielleicht mit euch einen neuen Platz an der Straße des Krieges finden.

NACHSPIEL

Zora kann sich den Schakale als Begleiterin anschließen (siehe Seite 99 in *Schakale*) und ein neuer Schakal werden, wenn jemand stirbt oder in den Ruhestand geht. Aber so ist die Realität der Straße des Krieges, manchmal beansprucht sie jemanden, der ohne eigenen Fehler von denen, die er liebt, getrennt wird.

Wenn die Schakale sie abweisen, macht Zora sich auf den Weg nach Amina Noani und überzeugt Hanna, sich ihr auf der Straße des Krieges anzuschließen. Zora nimmt es den Schakalen übel und kehrt irgendwann mit ihrem eigenen Rudel zurück, um die Schakale zu konfrontieren.

Erfahrungspunkte

- 1, wenn sie überlebt haben,
- 1, wenn sie Zora gerettet haben,
- 1, wenn die Hulathi-Halle entdeckt haben,
- 1, wenn sie die Bedrohung durch den Rathik beendet haben.

Ansatzpunkte für weitere Abenteuer

- Durch das Brechen des Siegels wurde Etwas beschworen. Ein mächtiger Mouatheniker trifft in Bet-el ein, um fortzusetzen, was die Takan begonnen haben!
- Was oder wer war im Teich begraben? Wann ist es entkommen? Und warum jagt es jetzt die Schakale?
- Wem fehlen die Hände, und wie steht er zu Zora? Eine rachsüchtige Person jagt sie jetzt und vielleicht auch das Rudel.



Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

GEBURT EINES SCHAKALS

PROMO-ABENTEUER 1:

Ein Abenteuer für Unerfahrene Schakale, das während der trockenen Jahreszeit entlang der nördlichen Straße des Krieges spielt.

IMPRESSUM

Originalcopyright © John-Matthew DeFoggi, 2021

Originalverlag: Osprey Publishing, Teil der Bloomsbury Publishing Plc., 2021

Originaltitel: Birth of a Jackal

Titelbild und Illustrationen: John McCambridge

Karten: Randy Musseau

Übersetzung und Layout: Lutz Reimers

Korrektur: Olli Raßenhövel

Jackals ist eine Schutzmarke von OSPREY GAMES. Alle Rechte vorbehalten. Diese deutsche Ausgabe ist copyright © 2025 100 Questen Gesellschaft e.V. Dieses Buch darf weder ganz noch in Teilen in irgendeiner Form ohne Genehmigung der 100 Questen Gesellschaft e.V. reproduziert werden, mit Ausnahme von Zitaten zum Zwecke der Rezension, Diskussion oder im Spiel. Die Wiedergabe des Inhalts dieses Buches zum Zwecke der Gewinnerzielung mit fotografischen, elektronischen oder anderen Methoden ist streng verboten. Kein Teil dieses Buches ist Open Gaming Content.
Juli 2025



100 Questen Gesellschaft e.V. c/o André Jarosch,
Im Anger 5, 65529 Waldems-Reichenbach
<https://www.100questen.de>



**100 QUESTEN
GESELLSCHAFT E.V.**

GEBURT EINES SCHAKALS ist © John-Matthew DeFoggi, 2021. Diese Übersetzung von *Birth of a Jackal* der 100 Questen Gesellschaft e.V. erfolgt unter Lizenz von Osprey Publishing, Teil der Bloomsbury Publishing Plc.