

Schakale DER KULT VON CIENON

PROMO-ABENTEUER 2



JOHN-MATTHEW DEFOGGI



DER KULT CIENONS



Ein Abenteuer für Unbekannte Schakale. Kroryla – der 3. Wassertag (Udafuth) im Eser, drei Tage vor Jahresende.

ÜBERBLICK

Oft fliehen Leute vor dem Trauma ihrer Vergangenheit, um eine bessere Zukunft und ein Leben für sich und ihre Familien zu schaffen. Aber das Trauma verfolgt sie. Im Fall der Lykosier von Kroryla kehren die Nachkommen eines alten Feindes zurück, um die Linie von Lykos zu beenden. Die Schakale werden in den ersten offenen Angriff auf Kroryla verwickelt und losgeschickt, mit dem Kult Cienons fertig zu werden. Bei diesem Abenteuer geht es darum, mehr über den Kult Cienons herauszufinden und was die Lykosier angreift.

HINTERGRUND

Den Kult Cienons gibt es seit der Zeit von Lykos, und genauso lange versucht er, den kleinen Kult des Ortshelden zu zerstören. Vor drei Jahren kamen einige Kultisten unter den Einfluss eines Kyklopen aus dem Norden mit dem Namen Antronach, der die Töchter von ihrer Steingestalt befreien und zurück ins Leben bringen will. Dazu muss Antronach sicherstellen, dass kein hochrangiger Lykosier am Leben bleibt, der die jährlichen Rituale vollziehen kann, mit denen die Töchter gebunden bleiben. Daher hat er seine eigenen Streitkräfte gesammelt und steht in Verbindung mit den chthonischen Mächten, während er einen Plan entwickelt.

Vor einem Jahr sandte er Kultisten und Takan aus, um die Baustelle zu überfallen, wo Kroryla eine neue Kolonie gründen will. Er wusste, wie die Lykosier vorgehen: dass sie versuchen, ihren heroischen Gründer nachzuahmen und darauf antworten würden. Antronach tötete persönlich die Lykosier, die zum Lager kamen; nie alle, aber genügend, um die Bedrohung aufrecht zu erhalten. Seine Anhänger in Kroryla fingen Bürger und Landstreicher, die niemand vermissen würde, und benutzten ihr Blut für Rituale, um die Stätte zu entweihen, wo die Töchter in Stein gebunden waren.

In der Zwischenzeit haben seine Kultisten die Stadt infiltriert. Insbesondere hat sich Jacinta, eine dieser Kultistinnen, einen Platz im Tempel der Lykosier gesichert. Mit ihrem Wissen von der Magie des Kultes und ihrer neuen Position im Tempel hat sie Talismane versteckt, die die Priester auf neue, erschreckende Weise töten. Sie hat auch die geheime Kammer im Tempel entdeckt, wo die Lykosier den Körper der Nyssalis, die ihr Gründer erschlagen hatte, aufbewahren. Sie plant, das Monster wieder zum Leben zu erwecken.

Wenn man ihn nicht aufhält, wird der Kult Cienons der Anwesenheit der Lykosier in Zaharets ein Ende setzen, da kein Priester mehr übrig bleibt, der seine Anhänger in die höheren Mysterien einweihen könnte. Weiterhin würde die neue Kolonie nicht gebaut, und Kroryla wüchse über das Maß hinaus, das es unterhalten kann. Schlimmer noch, die Töchter würden aus ihrer Steinform wiedergeboren und begännen ihren Krieg gegen die Melkoni. - Auftritt der Schakale.

ZEITABLAUF

Dies ist der Ablauf der Ereignisse in Kroryla, wenn die Schakale ihn nicht aufhalten.

- **Vor 3 Jahren** – Antronach übernimmt eine Gruppierung des Kultes Cienons. Sie beginnen, Lykosier anzugreifen.
- **Vor 2 Jahren** – Der Kult geht hinaus nach Zaharets und beginnt, Lykosier zu jagen.
- **Vor 1 Jahr** – Antronach träumt, dass die Zeit für den endgültigen Schlag gekommen ist. Er beginnt in den Bergen bei der Baustelle, Takan, Wölfe und weitere Kultmitglieder um sich zu scharen.
- **Vor 6 Monaten** – Jacinta und sechs andere Kultisten treffen in Kroryla ein. Die Angriffe auf die nördliche Baustelle beginnen. Philon schickt Lykosier, um sie zu verteidigen.
- **Vor 3 Monaten** – Jacinta und andere Kultisten beginnen, den Hain zu entweihen, indem sie nachts den Boden mit Blut tränken. Jacinta entdeckt durch eine Vision die Kammer der Nyssalis unter dem Lykos-Tempel. Sie beginnt mit dem Versuch, sie wiederzubeleben, weil sie sie für eine Kreatur Cienons hält.
- **Vor 2 Monaten** – Kalisto trifft in Kroryla ein.
- **Vor 1 Monat** – Der Kult Cienons sieht die ersten Anzeichen, dass seine Aktionen Früchte tragen. Die versteinerten Töchter auf der Lichtung weisen erste Risse auf, und Schlangen scheinen sich dort zu sammeln. Jacinta stellt eine kleine schwarze Schlange aus Marmor her und legt sie als Zeichen ihres bevorstehenden Sieges unter die Ferse der Lykos-Statue.
- **Vor 10 Tagen** – Jacinta, ihres Sieges sicher, beginnt, dem Lykos-Tempel Talismane zu schicken, um die Lykosier zu verspotten.
- **Tag 1** – Philon wird angegriffen und getötet, die Schakale betreten die Bühne.
- **Tag 2** – Wenn die Schakale nicht eingreifen, wird auch Kalisto von den Schlangen Cienons getötet.
- **Tag 4 (Hauptlingstag in Zadons Woche)** – Wenn die Schakale ihn nicht aufhalten, erweckt der Kult die tote Nyssalis unter dem Lykos-Tempel. Die Nyssalis verwüstet den Tempelberg und zerstört den Tempel der Lykosier.
- **Tag 15** – Der Kyklop Antronach führt seine Streitmacht durch das Troikos-Tal zur nördlichen Baustelle und löscht die restlichen Lykosier aus. Damit verhindert er den Bau der neuen Kolonie und belastet die Ressourcen von Kroryla. Außerdem verschwinden die Lykosier als Kult in den Zaharets, es sei denn, ein Schakal, der Lykosier ist, überlebt und gründet einen neuen Tempel.



WICHTIGE NSC

Kalisto – Hohepriesterin von Lykos – Kalisto ist eine junge Frau, erst 20 Jahre alt, die sich plötzlich in der Rolle der Anführerin des Kults der Lykosier sieht. Sie hat langes, dunkles Haar und hohe Wangenknochen. Nachdem sie von dem alten Priester Philon in den Osten gerufen wurde, hat sie erst kürzlich in Kroryla ihre Heimat gefunden. Zu Beginn des Abenteuers hat sie eine Vision, wonach Philon tot ist und sie nun die Lykosier leiten muss.

Diokles – Junger Initiierter von Lykos – Dieser Knabe von 9 Jahren hat die erste seiner Lykosier-Prüfungen bestanden und ist anwesend, wenn der Hohepriester Philon stirbt. Er ist klein für sein Alter und hat kurzes, honigfarbenedes Haar, das in Locken über sein Gesicht hängt.

Philon – Früherer Hohepriester von Lykos – Philon war seit sieben Jahren der Hohepriester von Lykos. Er stirbt zu Beginn des Abenteuers, als sich seine Beine in Schlangen verwandeln. Haar und Bart sind dicht und weiß und seine Augen strahlend blau.

Glykera – Die melkonische Anführerin Krorylas – Glykera möchte in der Nähe von Kroryla eine stärkere Kolonie aufbauen. Man kann in den anderen *Schakale*-Büchern mehr über sie erfahren.

Jacinta – Cienon-Kultistin – Sie wurde vor sechs Monate von Antronach ausgesandt, den Lykos-Tempel zu infiltrieren. Sie ist die Anführerin des örtlichen Kultes und hat die Lykosier geschwächt, indem sie rituelle Talismane versteckte. Sie ist eine Melkoni von durchschnittlicher Größe mit einer Reihe seltsamer Narben an Armen und Beinen, die wie kleine Stiche aussehen. Sie leidet unter der Führung des Kyklopen, weil sie vor seiner Ankunft eine hochrangige Kultistin war, aber sie muss anerkennen, dass es der Plan des Kyklopen ist, der sie so weit gebracht hat. Sie weiß, dass sie mehr als den Kyklopen braucht, daher versucht sie, die Nyssalis unter dem Tempel wieder zu erwecken, um den Lykos-Tempel zu zerstören, Antronach zu töten und die Kontrolle über den Kult Cienons an sich zu reißen.

AKT 1 – IN DEN MAUERN VON KRORYLA

In diesem Akt treffen die Schakale rechtzeitig in Kroryla ein, um Zeugen einer Unruhe zu werden. Der Hohepriester von Lykos stirbt, und Schuld daran scheint dunkle Magie zu sein. Wenn die Schakale sich an den Untersuchungen beteiligen – oder dazu gedrängt werden – müssen sie herausfinden, wer es auf den Kult der Lykosier abgesehen hat, bevor er für immer verschwindet.

SZENE 1 – SCHLANGEN VOR DER STADT

Lies oder umbeschreibe das Folgende:

Ihr seid zur Melkoni-Kolonie Kroryla gereist. Die Stadt blüht, jeden Tag kommen weitere Kolonisten und Flüchtlinge aus dem Westen an. Vor den Stadtmauern wurden Zeltlager errichtet. Als ihr euch nähert, könnt ihr eine Unruhe in der Mitte eines dieser Lager hören und sehen. Eine Gruppe melkonischer Soldaten mit großen Bronzeschilden und Speeren versucht, sich zum Ausgangspunkt des Lärms durchzudrängen und lässt dabei das Tor unbewacht.

Ihr alle hört über den Lärm der Menge einen angstvollen Ruf: „Es ist zu spät! Er ist tot!“

Wenn die Schakale Erkundigen anstellen, hören sie Laute des Entsetzens und der Wut. Viele Leute schreien und beginnen auf den Boden zu stampfen und nach ihren Beinen zu schlagen. Einige fallen hin und beginnen zu zucken. Wenn die Schakale das

Zentrum der Unruhe erreichen, finden sie einen Körper, der mit dem Gesicht nach unten im Schlamm liegt. Der Körper hat keine Beine, aber ein Dutzend schwarzer Vipern kriecht von ihm weg auf die Umstehenden zu.

Die Schlangen können schnell beseitigt werden, da bereits 1 Punkt Schaden sie tötet. Wenn die Schakale nichts tun, winden sich die Schlangen in den Boden und verschwinden aus der Sicht. Neben dem Mann ohne Beine liegt ein junger Lykosier mit einem einzelnen grünen Band, das in den Stoff seiner linken Schulter eingefärbt wurde. Er windet sich im Griff des Schlangengifts. Eine *Schwere Heilkunde*-Probe oder ein Zauber, der Wunden heilt, wird den Jungen retten. Wenn das nicht gelingt oder die Schakale länger als eine Minute zögern, stirbt er.

Was die Schakale erfahren, hängt davon ab, welche Fertigkeiten sie bei ihren Erkundigungen einsetzen:

- Eine gelungene *Wissen*-Probe sagt den Schakalen, dass Mouatheniker Schlangen beschwören können, die ihre Feinde angreifen, und dass man die Magie des Ostens auch als Magie des ‚Schlangenbanners‘ bezeichnet.
- Eine gelungene *Überleben*-Probe zeigt, dass diese Schlangen in diesem Teil der Welt unbekannt und viel giftiger sind, als alle anderen Schlangen von Zaharets.
- Mit einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe erkennt man, dass die schwarzen Schlangen eine seltsame weiße Markierung auf dem Kopf tragen, die einem menschlichen Schädel ähnelt.
- Mit einer gelungenen *Beeinflussen*-Probe bekommt man die Menge und die Wache zum Reden.

Sie können Folgendes mitteilen:

- Philon und Diokles, der Junge, sind Angehörige des Lykos-Kults.
- Philon ist ... war der Hohepriester.
- Philon schien jemanden in der Menge erkannt zu haben, aber dann begann er zu schreien.
- Niemand weiß, wen er erkannte.

Wenn sie sich den beinlosen Mann anschauen, sehen sie, dass der Mann – den die Wachen als Philon, den Hohepriester von Lykos identifizieren – eine ähnliche Tunika trägt wie der Junge, nur dass er über seiner linken Schulter sieben farbige Kordeln hat. Sein Gesicht färbt sich allmählich dunkelrot und schwillt an.

Die Wachen fragen die Schakale, ob sie helfen würden, die Körper von Philon (den Mann ohne Beine) und Diokles (den Jungen) zurück zum Lykos-Tempel zu tragen, denn der Tempel wird die hakidischen Totenrituale vollziehen wollen. Auf dem Rückweg können die Wachen Folgendes mitteilen:

- Diokles wurde gestern am Festtag zum Lykosier erhoben.
- Er bestand die erste der sieben Prüfungen der Initiation (siehe *Schakale*, Seite 18).
- Philon war seit 7 Jahren der Hohepriester.
- Kalisto wird ihm nachfolgen.
- Es war eine schwere Zeit für die Lykosier: jede Woche erreichen die Stadt Nachrichten, dass es im Umland Tote gegeben hat.
- Kroryla baut an einer neuen Kolonialstadt für Flüchtlinge und Kolonisten. Aber etwas in den Wäldern greift die Kolonisten an. Kundschafter finden tote Waldarbeiter, verstümmelte Schafe und eingestürzte Hütten. Die Kolonisten waren kurz davor zu fliehen, als die Lykosier eintrafen.
- Lykos vertrieb die Bestien, die Kroryla bewohnten, daher schickte der Hohepriester die Lykosier in die Wälder im Norden, um in ähnlicher Weise mit den Angriffen umzugehen.

Wenn die Schakale die Stadt betreten, verraten ihnen ihre Sinne das Folgende:

Sicht – Leute schauen Sprechern bei ihren Debatten zu, die Agorai von Kroryla sind voll, Kinder laufen die Straßen entlang, rote Terracotta-Dächer und die weiten, weißen Stufen, die zum Tempelberg hinaufführen. Pfauen schreiten durch die Straßen, Bilder von Delphinen und Schwänen schmücken die Häuser.

Geruch – Lavendel, Duftöle und gebratenes Fleisch.

Gehör – Gelächter, Händler, Philosophen und Vögel.

Vorausgesetzt, die Schakale begleiten sie, führen die Wachen sie zum Lykos-Tempel auf dem Tempelberg. Wenn die Schakale eintreten, gehe zu Szene 2.

SZENE 2: DER TEMPEL

Diese Szene findet im Tempel des Lykos statt. Hier erfahren die Schakale von der Geschichte des Kriegs der Lykosier mit dem Kult Cienons, der geheimen Geschichte von Lykos und der Bedrohung durch den Kult.

Der Lykos-Tempel

Wenn die Schakale beim Lykos-Tempel eintreffen, werden sie von Kalisto begrüßt, die die Lykosier versammelt, um hinaus in die Stadt zu gehen. Lies oder umschreibe das Folgende:

Als ihr die Stufen zum Lykos-Tempel hinaufsteigt, seht ihr viele, die ähnlich wie Philon und Diokles gekleidet sind, abgesehen davon, dass sie drei bis fünf Streifen an ihren Tuniken tragen. Der Tempel steht an der Seite des Tempelbergs und erstreckt sich tief ins Innere. Eine junge, gut aussehende Frau von Anfang Zwanzig steht an der Tür des Tempels und spricht zu den Leuten. Sie trägt einen Bronzehelm und hält ein bronzebeschlagenes Zepter und drei Wurfspere.

Wenn die Schakale die Körper von Philon und Diokles tragen, ruft Kalisto aus:

„Bei den Göttern... was ist geschehen?“

Andernfalls ruft Kalisto:

„Weh! Ich habe es gesehen. Philon ist tot, und wir müssen in die Stadt gehen, um zu retten, wen wir können!“

Kalisto hört den Schakalen zu, bevor sie sie in den Tempel führt, wo sie Diokles mit Acalana und Blutblatt behandelt. Wenn die Schakale ihr folgen, sehen sie, dass das Innere des Tempels bemalt ist. Die Statuen und Friese sind bunt und zeigen die sieben großen Prüfungen von Lykos (siehe *Schakale*, Seite 28). Kalisto fragt die Schakale aus: Was ist Diokles und Philon zugestoßen? Wer seid ihr? Warum geht euch das etwas an?

Während sie gehen, erteilt Kalisto anderen Lykosiern Anweisungen, ein Bett für Diokles zu bereiten und die Wachen am Tempel zu verstärken. Sie kann außerdem die folgenden Informationen geben:

- Die Prüfungen des Lykos (*Schakale*, Seite 18).
- Sie ist neu in Kroryla und wurde auf Philons Bitten aus dem Westen geholt. Sie kam erst vor zwei Monaten an.
- Philon war besorgt wegen des seltsamen Verschwindens und der Tode von hochrangigen Kultanhängern im Laufe der letzten drei Jahre.
- Er hat sich in den Gemächern der Hohepriester eingeschlossen, um alte Schriftrollen zu studieren.
- Der Lykos-Kult hat in den letzten 10 Tagen seltsame Opfergaben erhalten. Kleine schwarze Schlangenköpfe mit weißen Markierungen.
- Schlangen wie diese wurden immer mit chthonischen Kulturen in Verbindung gebracht.
- Sie ist nun die einzige verbleibende Lykosierin, die alle sieben Prüfungen bestanden hat, und es dauert noch ein Jahr, bis die nächsten Initiierten befördert werden.
- Sie ist besorgt, dass sie die Nächste sein wird.

Wenn man sie danach fragt, wird sie erklären, dass sie noch nicht in die Gemächer des Hohepriesters einziehen wird. Sie will warten, bis Philon beigesetzt ist.

Die Schlangenköpfe der Talismane sollten bei den Schakalen etwas auslösen, denn sie ähneln den Schlangen, die die Menge angegriffen haben. Kalisto wird die Schakale zu einem Paar geschmückter Türen führen, die zeigen, wie Lykos innerhalb einer Nacht die Mauern Kroryla errichtete. Dort stehend legt sie ehrerbietig ihre Hände auf die Türen. Sie führen zu den Gemächern des Hohepriesters, die nun ihr zustehen. Sie drückt die Türen auf und bittet die Schakale hinein.

Lies oder umbeschreibe das Folgende:

Die Gemächer des Hohepriesters von Lykos sind weiträumig. Der erste Raum, den ihr seht, ist ein melkonisches Speisezimmer. Mehrere lange Liegen sind um einen Tisch gruppiert. Der Tisch ist nicht etwa mit Speisen bedeckt, wie man erwarten würde, sondern mit Schriftrollen und Tafeln. Die Ränder mehrerer Schriftrollen werden von einem gut gearbeiteten Schwert mit blattförmiger Klinge hinuntergehalten. Jenseits des Tisches und der Liegen öffnet sich der Raum in einen Garten; man kann gerade noch das Plätschern des Brunnens hören. Kalisto geht zu einer Liege, setzt sich hin und beginnt, die Schriftrollen zu studieren.

„Ich bin nicht sicher, woran Philon gearbeitet hat, aber ich denke, ich habe seine Forschung geerbt. Da dieser letzte Angriff in Sichtweite der Stadt erfolgte und Glykera in diesen Tagen die Hände voll hat, glaube ich, ich könnte ein wenig Hilfe von außen gebrauchen. Der Tempel ist recht vermögend, und da ich nun die Hohepriesterin bin, möchte ich euch einstellen, damit ihr mir helft, den Grund für diese Angriffe herauszufinden.“

Kalisto bietet den Schakalen Unterkunft und Verpflegung im Lykos-Tempel an und 250 Schekel, wenn sie herausfinden, wer hinter dem Mord an Philon steckt, und die Täter zur Strecke bringen.

Mit einer gelungenen *Wahrnehmung*-Probe bemerkt ein Schakal eine seltsame Ausbeulung in der Liege am Kopfende des Tisches. Unter einem Kissen liegt ein Talisman aus drei verflochtenen Schlangenköpfen. Der größte, der am weitesten heraussteht, hat auf der Oberseite eine weiße, schädelartige Markierung, die mit drei Fäden eingefasst ist: schwarz, rot und grün. Nichts deutet darauf hin, dass Philon diesen Talisman entdeckt hat. Wenn der Schakal den Talisman mit bloßen Händen aufhebt, springt der größte Kopf ab und beißt den Schakal in die Hand. Das Gift des Talismans hat die Intensität 6 und bewirkt den Verlust von 1W10 Konstitution bei einer Zyklusdauer von *Augenblicklich*. Wenn die Konstitution des Opfers auf 0 fällt, stirbt es, und seine Glieder verwandeln sich in 3W12 Weißkopfvipern.

Sollten die Schakale nach dem Schwert fragen, teilt Kalisto ihnen mit:

„Das Schwert schenkte Philons Vater ihm an dem Tag, als er die siebte Prüfung bestanden hatte. Als Lykosier und Hohepriester führte er es ständig mit sich. Es ist eine mächtige Klinge, die mehrere Zauber trägt.“

Sollte ein Schakal die Klinge nehmen wollen, muss er eine *Sehr schwere Beeinflussen*-Probe bestehen (oder eine *Schwere*, wenn er ein Melkoni ist, oder eine *Normale*, wenn er Lykosier ist). Hat er Erfolg, bietet Kalisto an, ihm das Schwert für die Dauer der Nachforschungen zu leihen. Die Klinge verursacht 1W8+1 Schaden und erhöht die Fertigkeiten *Nahkampf* und *Beeinflussen* um +5%.

Wenn die Schakale die Schriftrollen anschauen wollen, lass sie eine Probe auf *Wissen* ablegen. Bei einem Erfolg können sie Folgendes erfahren:

- Die meisten dieser Rollen behandeln den Ursprung des Lykosier-Kultes, die sieben Prüfungen des Lykos und den Kyklopen Cienon und seine Töchter.

- Einige von ihnen sind apokryphe Geschichten, die Lykos' Prüfung der Nyssalis mit Cienon in Verbindung bringen. Sie sagen, dass die Nyssalis in Wirklichkeit ein Kind des Kyklopen ist, die geboren wurde, nachdem Aratons Fluch auf den rebellischen Kyklopen fiel. In dieser Legende trug die Nyssalis das Zeichen ihres Vaters in Form einer weißen, schädelartigen Markierung auf jedem ihrer Köpfe.
- Die Tatsache, dass Philon die Geschichten von Ajax, Lykos und Cienon studierte, beunruhigt Kalisto.
- Ajax' Geschichte wird in den ältesten Schriftrollen erzählt. Er war ein Sohn Aratons und zog aus, um die Grenzen der alten Welt zu erweitern. Ajax geriet in Streit mit Cienon. Der listige Kyklop täuschte Ajax, indem er ihm ein Gericht aus seiner eigenen Familie essen ließ, worauf der Held den Kyklopen zur Vergeltung tötete. Damit hatte Ajax zwei Sünden begangen: Menschenfleisch zu essen und Cienons Gastfreundschaft zu verletzen. Araton verfluchte Ajax in die Gestalt eines großen Wolfs und verbannte Cienons Nachkommen in den Osten, 'wo die Sonne aufgeht'. Das ist der Grund, behaupten die Schriftrollen, dass Lykos hierher in den Osten kam, um Cienons Nachkommen aufzuspüren und zu erschlagen und so seinen Vorfahren zu rächen.
- Kalisto hat gehört, dass andere Bewohner der Stadt dieses weiße Schädelsymbol auf den Steinen der Töchtern Cienons in ihrem Hain in der Stadt gefunden haben.
- Sie ist sehr besorgt. Von allen hochrangigen Lykosiern ist allein sie geblieben. Für einen größeren Kult wäre das nicht so schlimm, aber da es die Lykosier nur hier in Kroryla gibt, würde der Lykos-Kult enden, wenn sie stürbe, bevor sie andere in die höheren Mysterien einweihen könnte.
- Sie macht sich Sorgen, dass dies das Werk der Töchter Cienons und ihrer Anhänger ist, die dem Lykos-Kult, der immer die Stadt beschützt hat, ein Ende setzen wollten.

Wenn die Schakale daran denken, Kalistos altes Zimmer zu untersuchen, finden sie einen weiteren Schlangen-Talisman in ihrem Bett. Andernfalls wird sie nachts gebissen und fällt bis zum Morgen in einen fiebrigen Schlaf.

Falls die Schakale den ganzen Tempel durchsuchen, finden sie insgesamt sieben weitere dieser Talismane in den Räumen der höherrangigen Lykosier. Offenbar versucht jemand, alle zu töten, die Zugang zu den höheren Mysterien haben.

Wenn die Schakale nach Kroryla hineingehen, um Nachforschungen anzustellen, gehe zu Akt 2.

AKT 2 – HINWEISE AUF DEN KULT

SZENE 1 – ERKUNDUNGEN IN KRORYLA

Die Schakale haben mehrere Orte, an denen sie versuchen können, weitere Informationen über den Kult Cienons und seine Aktivitäten in Kroryla herauszufinden. Die wichtigsten Stellen sind die Agorai und der Hain der Töchter. Dies wird die Schakale zurück zum Lykos-Tempel führen.

Die Agora

Es gibt viele Agorai – Freiluftmärkte – in Kroryla. Alles aus dem Regelbuch ist hier erhältlich mit einem Schwerpunkt auf den melkonischen Ausführungen der Sachen. Der Spielleiter kann die Tabellen auf den Seiten 95-96 in *Schakale* benutzen, um

festzulegen, welche Güter von welchen Schmieden und Händlern erhältlich sind.

Was die Sinne der Schakale enthüllen:

Sicht – Leute bieten Waren an. Große Marktstände und mit Gütern beladene Wagen.

Geruch – Frisch gebackenes Brot. Salz. Rauch von Kochfeuern. Angebranntes Fleisch.

Gehör – Kinder singen gereimte Lieder. Das Quietschen von Rädern. Rufe nach Gütern und Hilfe.

Wenn die Schakale sich über die Agorai bewegen, können sie *Beeinflussen-* oder *Wahrnehmung-*Proben versuchen, um das Folgende von den Einheimischen aufzuspüren:

- Die Lykosier werden angegriffen und werden bald ein weiterer toter Kult sein.
- Anscheinend wollen die Götter nicht, dass die neue Kolonie gebaut wird.
- Man hat am Hain der Töchter seltsame Symbole und Gegenstände gefunden. Anscheinend gibt es dort Votivgaben und andere Zeichen der Verehrung von Cienons Töchtern.
- Glykera hat bislang noch nichts unternommen. Sie konzentriert sich darauf, Krieger zu schicken, die den Bau der neuen Kolonie schützen sollen.
- Es könnte ein außer Kontrolle geratener Hekas sein. Die Alchemisten der Ger sind berüchtigt für ihre giftigen Zeichen.

Der Hain der Töchter

Was die Sinne der Schakale enthüllen:

Sicht – Drei Menhire, die man, wenn man die Augen zusammenkneift, für Riesen halten könnte ... vielleicht. Die Statue eines Melkonikriegers. Kleine Bronzsteller vor der Statue sind mit Brotbrocken, Silberstücken und Weihrauch gefüllt. Der ganze Hain ist wie ein von hohen Bäumen umgebener Garten.

Geruch – Der Geruch von Blüten mit einem Unterton von Kupfer.

Gehör – Spielende Kinder, Vogelgezwitscher.

Dieser kleine Hain wird auf der Nordseite der Stadt gepflegt. Die ursprünglichen Stadtmauern gehen um ihn herum, um die vier Steine zu umfassen, die Lykos und die drei Töchter Cienons darstellen. Die örtlichen Legenden berichten, dass diese Statuen tatsächlich die Körper von Lykos und den drei Töchtern sind, die in Stein verwandelt wurden. Die Statue stellt offensichtlich Lykos dar (was jeder Melkoni oder Schakal, der den Tempel von Lykos besucht hat, erkennt). Diese Statue besteht aus Marmor, aber Schild, Helm und Speer sind aus gut gearbeiteter Bronze. Sie steht nicht auf einem Sockel, sondern direkt im Gras. Die Töchter auf der anderen Seite sind grob behauene Steinmenhire, die die Statue überragen.

Mit einer gelungenen *Wahrnehmung-*Probe an der Statue von Lykos bemerkt man das Folgende:

- In den Schatten der Menhire winden sich etwa ein Dutzend schwarzer Schlangen. Sie sind *Schwer* zu erkennen, da sie sich nie aus den Schatten entfernen. Wenn die Schakale den Schatten betreten, ohne die Schlangen bemerkt zu haben, greifen sie an. Ihr giftiger Biss, dem man nicht ausweichen kann, hat die Intensität 4 und kostet 1W10 Lebenspunkte.
- In der Nähe des Schattens liegt ein seltsames Stück farbiger Kordel. Drei Stränge sind miteinander verflochten – schwarz, grün und rot. Es sieht aus, als sei es abgeschnitten worden, aber es ist nicht ausgefranst, da seine Enden in Blut getränkt wurden.
- Eine kleine Scherbe mit Blut daran. Das getrocknete Blut hat dieselbe Farbe wie die Augen der Töchter.

AGORAI

AGORAI

Irgendwann werden die Schakale zurückgehen und ihre Funde mit Kalisto diskutieren wollen. Wenn sie den schlangenköpfigen Talisman zerstört haben, finden sie die Hohepriesterin in ihrer Kammer beim Studieren der Schriftrollen.

Andernfalls liegt Kalisto im Krankenzimmer und kämpft um ihr Leben. Die Priester, die sich um sie kümmern, haben keine Idee, was für eine Krankheit für ihr Fieber verantwortlich ist. Sie glauben, dass sie vor Beginn des neuen Jahres tot sein wird, wenn der Geist der Krankheit nicht aus ihr ausgetrieben wird.

Kalisto (oder einer der behandelnden Priester) können das Folgende mitteilen:

- Die Schlange – Was? Wer würde die Statue von Lykos schänden? Und die Schlange sieht dem so ähnlich, was Philon zugestoßen ist? Es muss eine Verbindung geben!
- Das Symbol – Was? Die Statue von Lykos wurde mit dem Zeichen des Cienon-Kultes bemalt? Der Kult ist eine Gruppierung aus dem Westen, der die chthonischen Kyklopen verehrt, vor allem Cienon, den Feind von Lykos.
- Die farbige Kordel – Ich habe so etwas schon einmal gesehen. Es gibt im Tempel eine Frau, die ein ähnliches Armband trägt, Jacinta. Sie kam vor etwa sechs Monaten hierher und ist eine Dienerin des Tempels. Sie sollte hier irgendwo sein.

Im Tempel

Wenn die Schakale nach der Dienerin suchen, können sie sie leicht finden. Wenn sie sich nicht unauffällig nähern, bemerkt Jacinta sie und begibt sich tiefer in den Tempel hinein. Andernfalls können sie Jacinta sehen, wie sie sich im Tempel bewegt. Sie tut zwar nichts Verdächtiges, aber es wird klar, dass Jacinta Zugang zu jedem Bereich des Tempels hat.

Schließlich – oder auch sofort, wenn sie von den Schakalen verfolgt wird – macht sich Jacinta tiefer in den Tempel auf in Richtung auf die Statue der Prüfung der Nyssalis, die in einer Sackgasse des Tempels steht. Wenn die Schakale auf ihre Rückkehr warten, hören sie stattdessen ein schwaches, mahlendes Geräusch. Wenn sie sich der Statue nähern, ist niemand zu sehen.

Mit einer gelungenen *Schweren Wahrnehmung*-Probe – oder einer gründlichen Untersuchung der Statue – findet man, dass einer der Köpfe der Nyssalis auf dem Schädel (wie die Schlangen) eine kleine Vertiefung hat. Wenn man auf den Kopf drückt, dreht sie die ganze Statue und legt eine dunkle, staubige Treppe frei, die in die Erde unter dem Tempel hinabsteigt.

Wenn die Schakale den geheimen Gang in die Höhle unter dem Tempelberg gefunden haben, gehe zu Szene 2.

SZENE 2 – UNTER DEM TEMPEL

Die Statue des mit der Nyssalis kämpfenden Lykos öffnet sich zu einer Treppe, die tief hinunter in die Erde führt. Es ist pechschwarz, und die Schakale brauchen Fackeln, um den Weg zu beleuchten. Wenn sie hinabsteigen, lies oder umschreibe das Folgende:

Wenn ihr die Treppe hinabsteigt, schlägt euch ein fauliger Geruch mit einem Unterton von Öl entgegen. Die Stufen führen unter den Tempelberg. Schließlich öffnet sich die Treppe in eine große Kammer, die von einem kleinen Feuer erleuchtet wird. Um das Feuer herum wurden ein halbes Dutzend Zelte aufgeschlagen. Sie werden von dem Skelett einer riesigen Kreatur mit mehreren Köpfen überragt. Das kann nur die Nyssalis aus den Legenden der Lykosier sein, die von dem Kyklopen geboren und von Lykos erschlagen wurde. Das Skelett scheint völlig mit getrocknetem Blut bemalt zu sein. Ihr könnt weitere Kammern und Treppen erkennen, die zu den anderen Tempeln und aus dem Hügel hinaus führen. Am Fuße jeder Treppe, diese eingeschlossen,

steht ein zerbrochener Altar. Es scheint, dass diese Altäre von etwas sehr Großem zerschmettert wurden.

Sollten die Schakale in die Kammer geschlichen sein:

Ihr könnt sehen, dass Jacinta am Feuer kniet und mit kleinen Takan spricht. Sie scheinen in ein Gespräch in der üblen Sprache der Bestien vertieft zu sein.

Sollten die Schakale näher kommen, erblickt Jacinta sie und ruft: *„Mekalank! Seklah!“* und treibt die Norakan an, die Schakale anzugreifen.

Wenn Jacinta auf die Schakale vorbereitet ist:

Wenn ihr die Treppe hinabsteigt, hört ihr hinter euch ein Kratzen. Aber bevor ihr es identifizieren könnt, ertönt einen Ruf vom Zeltlager: „Schlamperei. Aber egal, mehr Blut für die Wiedergeburt! Schade, dass ihr nicht sehen werdet, wie Cienons Brut alles da oben und diesen dreimal verdamnten Kyklopen frisst! Oder vielleicht doch, wenn eure Seelen in sein Fell gebunden sind!“ Jacinta tritt aus dem Zelt mit einem Paar riesiger schwarzer Schlangen heraus. Hinter euch hört ihr das Grollen und Jiepen von Norakan.

Am Kampf beteiligt sind Jacinta, ihre Schlangen (zwei werden zu Beginn des Kampfes beschworen – siehe Schlangengeister, *Schakale*, Seite 58) und 2 Norakan pro Schakal (*Schakale*, Seite 127).

Nach dem Kampf können die Schakale das Lager untersuchen, wo sie Folgendes finden:

- Eine Karte aus Leder, auf der Kroryla, die nördliche Baustelle und ein anderer Ort in der Nähe der Baustelle, aber in den Bergen des Vori Vana im Norden, markiert sind.
- Eine Schriftrolle mit einem chthonischen Wiedergeburtssymbol. Es erfordert viele exotische Zutaten, außerdem muss der Körper des Verstorbenen mit dem Blut vieler Opfer beschmiert werden. Das Ritual steigert sich bis zu seinem Abschluss in Zadons Woche.
- Mehrere Bündel getrockneter Kräuter, ein Mörser mit Pistill ~ 100 SS.
- Im Zelt Schmuck im Wert von 480 SS.
- Eine Halskette aus in Form von Augen geschnittenen Rubinen ~ 300 SS.
- Vier Ringe mit Onyx und Lapislazuli ~ je 25 SS.
- Ein mit Sphingen verzierter Torque ~ 80 SS.
- Zwei Helme aus Eberzähnen – der Träger erhält +2 Ausdauer.
- 4 weitere der seltsamen geflochtenen, mehrfarbigen Armbänder. Diese sowie das von Jacinta getragene haben drei kleine Perlen, eine rot, eine schwarz und eine grün. Jede Perle ist mit einem Auge bemalt.

Wenn die Schakale nach Norden aufbrechen, um den Kyklopen zu stellen, gehe zu Akt 3.

AKT 3 – GEGEN DEN RIESEN

Die Reise nach Norden ist selbst mit einer Karte mühsam. Es dauert 10 Tage, den markierten Ort zu erreichen. Das erfordert 5 Reiseproben. Die ersten drei sind im Wald, die letzten beiden in den Bergen (*Schakale*, Seite 43).

Nach vier Reiseproben sehen die Schakale im Westen die Baustelle für die neue Kolonie, bevor die Karte sie nach Osten in die Schatten der Berge führt. Wenn sie sich der auf der Karte bezeichneten Stelle nähern, lies oder umschreibe das Folgende:

Wenn ihr euch den Ausläufern der Vori Vana nähert, ist es im Wald erstaunlich leise. Die Hügel steigen an, sie werden von den breiten Berggipfeln überragt. Kauma badet alles in blutrotem Licht, und ihr

könnt in der Nacht in der Ferne ein Feuer sehen. Wenn ihr näher kommt, seht ihr in einer weiten Lichtung mehrere große Lederzelte. Vor den Zelten lodert ein großer Scheiterhaufen. In einen Kreis um das Feuer sind Pfähle in den Boden getrieben. Neun Melkoni in Lykosier-Roben sind an die Pfähle gefesselt. Während ihr noch beobachtet, wird ein zehnter Melkoni, der gerade losgebunden wurde, von vier Männern in das Feuer getrieben, wo seine Schreie immer lauter werden und dann verstummen. Der Boden um die Lichtung grollt, als ob etwas tief in der Erde auf das grausame Opfer antworten würde. Die Männer zerren den halb verbrannten Körper aus den Flammen, worauf sie ihm den Kopf abschlagen und durch den Zelteingang werfen. Dann gehen sie zum nächsten Melkoni.

Wenn die Schakale nicht eingreifen, gehen die Wölfe von einem Melkoni zum anderen und wiederholen die grausamen Morde immer wieder, in jeder Runde einen. Außerdem enthüllt eine gelungene Wahrnehmung-Probe, dass die Felswand hinter dem Lederzelt mit Blut bemalt ist; die Gestalt ist ungefähr weiblich von der Größe einer Riesin. Die Felswand scheint ähnliche Risse aufzuweisen wie die Menhire in der Lichtung.

Sobald der Kampf beginnt, tritt der Zyklop zu seinem eigenen Initiativplatz aus dem Zelt heraus. Lies oder umschreibe dann das Folgende:

Aus dem Zelt ertönt ein Gebrüll, und eine riesige Hand kommt hervor und schieb langsam die Zeltklappe beiseite. Vor euch steht ein Riese! Die Kreatur sieht annähernd menschlich aus, ist aber 10 Ellen (4,50 Meter) groß. Sie ist in eine bronzene Rüstung gehüllt, in einer Hand hält sie ein Bündel Wurfspeere. Am verstörendsten ist aber die dicke Stirn des Riesen. Wo zwei Augen sein sollten, ist nur eins. Dies ist ein Kyklop aus alten Zeiten! Der Riese brüllt vor Wut und stürmt auf euch zu, dabei ruft er Cienon an, seine Hand zu führen.

Am Kampf sind ein Kyklop (*Schakale: Reisende auf der Straße des Krieges*, Seite 75) und 2 Wölfe pro Schakal (*Schakale*, Seite 118) beteiligt. Wenn sie nach dem Kampf das Lager untersuchen, können die Schakale das Folgende finden:

- Schmuck im Wert von 160 SS.
- Baumaterial im Wert von 700 SS, das von dem Bauplatz der Kolonie gestohlen wurde.
- Einen Melkonischild, der nur eine Belastung von 1 hat und +1 Schutz bietet.
- Ein kleines silbernes Horn. Der Trichter ist mit dem Bild von fliegenden Schwänen geschmückt. Wenn das Horn geblasen wird, müssen alle (außer dem Bläser) eine *Schwere Willenskraft*-Probe schaffen, oder sie verlieren in dieser Runde 1W4 Aktionspunkte. Das betrifft alle, die das Horn hören, auch die Verbündeten des Bläfers. Das Horn kann sicher einmal am Tag geblasen werden. Für jedes weitere Mal verliert der Bläser 1W4 Ausdauer.
- Einen Arbeitsplatz für Ritualisten mit Bestandteilen der seltsamen Schlangenkopf-Talismane sowie mehrere Kräuterbündel, von denen einige teilweise verbrannt zu sein scheinen. Mit einer *Wissen*- oder *Heilkunde*-Probe kann man die Kräuter als eine wirksame Mischung aus Acalanablättern, Amagisbeeren und Tharrosnadeln identifizieren, die jeweils Heilkräfte besitzen. Sie waren für die Ritualisten vorbereitet worden, die die Talismane herstellten, für den Fall, dass sie gebissen wurden. Wenn man ein Bündel verbrennt und Kalisto den Rauch zufächelt, wird die Hohepriesterin von ihrem Fieber geheilt.

Mit dem Kampf gegen den Kyklopen ist das Abenteuer beendet. Im Folgenden werden zwei mögliche Ausgänge beschrieben.

NACHSPIEL

GUTES ENDE

Wenn die Schakale Antronach töten und Kalisto heilen, retten sie den Lykos-Kult und besiegen den Kult Cienons. Kroryla ist vorläufig sicher. Die Lykosier werden auch weiterhin neue Initiierte gewinnen und in den höheren Mysterien unterrichten, damit sie Kroryla auch in den kommenden Jahrzehnten verteidigen.

SCHLECHTES ENDE

Sollte es den Schakalen nicht gelingen, den Kult Cienons aufzuhalten, wird der Tempel von Lykos beim Angriff der Nyssalis auf den Kult zerstört, und Kalisto stirbt am Ende der Woche. Antronachs Streitkräfte zerstören die Kolonie und überfallen die Umgebung von Kroryla. Die Stadt wird nicht mehr mit dem Zustrom von Flüchtlingen fertig, und im Monat Erbe des nächsten Jahres brechen Seuchen aus. Kalistos Tod bedeutet, dass die höheren Mysterien des Kultes verloren sind, wahrscheinlich für immer. Außerdem ist der Kult Cienons bereit, die Tochter in der nächsten Zadonswoche zu erwecken. Sollte das geschehen, wird ganz Zaharets Zeuge werden, wie Kroryla in einem schrecklichen Sturm chthonischer Rache untergeht.

ERFAHRUNGSPUNKTE

- 1, wenn sie überleben,
- 1, wenn sie verhindern, dass die Nyssalis wiederbelebt wird,
- 1, wenn sie den Kyklopen Antronach töten,
- 1, wenn sie Kalistos Leben retten.

ANSATZPUNKTE FÜR WEITERE ABENTEUER

- Die neue Kolonie von Kroryla braucht Unterstützung, um sich verteidigen zu können, während die Mauern errichtet werden. Es gibt gutes Silber für diejenigen, die Wache stehen und die Wälder von Kreaturen säubern, die sie bedrohen.
- Zwar wurden die Pläne des Kultes vorerst vereitelt, aber er benötigt weiter die Hilfe von Schakalen. Der Kult mag in der Stadt noch immer Anhänger haben, und die Nachwuchs-Lykosier brauchen Schutz, bis sie sich der siebten Prüfung unterziehen können. Ein Jahr im Dienste des Tempels könnte seine Vorzüge haben...
- Es gibt Gerüchte über ein wildes Tier, einen riesigen Wolf, der erschreckend schlau ist und das Tal von Troikas im Westen heimsucht. Kalisto möchte, dass die Schakale dorthin gehen, um festzustellen, ob die Gerüchte wahr sind und ob es eine Verbindung zu den Lykosiern und dem großen Helden Ajax gibt.
- Der Kult Cienons glaubt nach wie vor, er könne die Töchter Cienons wiederbeleben. Die Schakale werden eingestellt, das zu überprüfen und zu beenden.

Schakale

BRONZEZEITLICHES FANTASY-ROLLENSPIEL

DER KULT VON
CIENON

PROMO-ABENTEUER 2:

Ein Abenteuer für Unbekannte Schakale. Kroryla - Am 3. Wassertag (Udafuth) im Eser, drei Tage vor dem Ende des Jahres.

IMPRESSUM

Originalcopyright © John-Matthew DeFoggi, 2022

Originalverlag: Osprey Publishing, Teil der Bloomsbury Publishing Plc., 2022

Originaltitel: The Cult of Ceenon

Titelbild und Illustrationen: John McCambridge

Karten: Randy Musseau

Übersetzung und Layout: Lutz Reimers

Korrektorat: Olli Raßenhövel

Jackals ist eine Schutzmarke von OSPREY GAMES. Alle Rechte vorbehalten. Diese deutsche Ausgabe ist copyright © 2026 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.

März 2026



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



**100 QUESTEN
GESELLSCHAFT E.V.**

DER KULT VON CIENON ist © John-Matthew DeFoggi, 2022. Diese Übersetzung von *The Cult of Ceenon* der 100 Questen Gesellschaft e.V. erfolgt unter Lizenz von Osprey Publishing, Teil der Bloomsbury Publishing Plc.