

DESERIA, DAS BEGRÄBNIS

Der irgendwie-nicht-ganz-sicher-adlige **Lord Bixbi** muss zu einer Beerdigung einer wichtigen Person die er nicht kennt. Ihr trefft ihn in der Kutsche und er vertraut euch an, dass er Etwas abholen muss. Er bittet euch, es für ihn zu holen und sich am Abend zu treffen für eine Übergabe.

Lies Deinen Spielern die **Einleitung** vor.

Ihr holt das **Relikt** zu einem viel zu teuren Preis - euer ganzes Geld ist weg - aber der Lord meinte, ihr sollt nicht feilschen sondern alles zahlen was sie verlangen.

Das Ding muss ihm also sehr wichtig sein.

Am Abend wartet ihr auf ihn wie abgesprochen in einem **Straßencafé**.

Doch er taucht nicht auf.

Ihr wolltet eigentlich weiter in die nächste größere Stadt, aber jetzt wird es schon so spät, dass keine Kutschen mehr fahren.

Ihr müsst also hier übernachten.

Da ihr euer ganzes Geld für das **Relikt** ausgegeben habt, könnt ihr euch keine Unterkunft mieten.

Ihr denkt: Wenn uns dieser **Lord Bixbi** so hängen lässt, dann soll er uns wenigstens bei sich übernachten lassen.

Ihr wisst aber nicht wo er wohnt - also fragt ihr die Leute.

Sie kennen zwar den Namen nicht, aber sie wissen, dass in einem Anwesen um die Ecke ein englischer Herr wohnt und beschreiben auch den Weg.

Es fängt leicht zu nieseln an.

Auf dem Weg dorthin werdet ihr von Straßenkindern überfallen.

Da ihr kein Geld habt tun sie euch nichts.

Das **Relikt** interessiert sie nicht (Glück gehabt) - aber es wird beschädigt und zerbricht in 2 Hälften.

Ihr findet das Haus, läutet und Frau **Anna** macht euch auf.

Sie weiß auch nicht, wo ihr Herr bleibt und fängt an sich Sorgen zu machen.

Er musste zu dieser Beerdigung - mehr weiß sie auch nicht.

Er bekam am Vormittag einen Brief mit der Einladung.

Ihr dürft natürlich übernachten. Frau **Anna** richtet euch im **Arbeitszimmer** von **Lord Bixbi** die Couch her.

Ihr wollt gerade das Licht löschen, da fällt euch die **Einladung** ins Auge: Ganz verschnörkelt steht da: "Erscheinest zur Reise ins ewige Licht - Lady Beth von Grauens Schleier verlässt diese Welt um der Gesellschaft der Ahnen zu fröhnen. Heute 2 Stunden nach dem Mittagsschlag. Friedhof 'Olivengarten'."

Wenn ihr zweifelt ob es tatsächlich eine Beisetzung ist: Untersucht die **Einladung** - findet dass das Papier komisch bunt ist und die Tinte eher Alltagsfarbe (grün/blau) ist und die Schrift sehr krakelig. Sieht eher wie eine Geburtstags-Einladung als eine Trauer-Karte aus. (Hinweis 1)

Wenn ihr nicht zweifelt, dann macht das Licht aus und legt euch schlafen.

In jedem Fall wollt ihr morgen dem Friedhof einen Besuch abstatten.

In der Nacht hört ihr Poltern vom Gang und eine Frauenstimme fluchen. Ihr denkt, das ist Frau **Anna** und schläft weiter - oder ihr geht nachsehen.

Ihr entdeckt in beiden Fällen, dass der schwere Esstisch vor die Eingangstür geschoben wurde und der schwere Teppich ist verschoben/schief. Sonst nichts Auffälliges.

Am nächsten Morgen steht ihr auf - **Lord Bixbi** ist noch immer nicht da - Die Luft ist angenehm frisch wie nach einem Regen - ihr wollt euch von Frau **Anna** verabschieden, aber findet sie nirgends. Im Gang ist immer noch dieses Durcheinander. Trotz Rufen taucht Frau **Anna** nicht auf. Und eigentlich dachtet ihr (weil das hier so üblich ist) stünde sie schon lange in der Küche und macht Frühstück - doch von Frühstück und Frau **Anna** keine Spur..

Wenn ihr den Eingangsbereich untersucht findet ihr lose Dielen halb unter dem schweren Teppich. Ihr könnt den Teppich wegschieben und findet eine Klappe in den Keller.

Offensichtlich ein geheimer Zugang - oder Fluchtweg - oder Vorratsraum - oder Waffenkammer - oder **Keller**.

Eigentlich geht es auch aber gar nichts an was da unten ist - ihr seid ja zu Gast in diesem Haus - und Frau **Anna** ist sicher nur kurz auf den Markt gegangen und kommt gleich wieder.

Wenn ihr die Klappe öffnet riecht es nach Verwesung. Ohne Licht könnt ihr nicht da runter.

Ihr sucht nach einer Kerze oder Fackel oder einem Feuerzeug im Haus. Ihr findet eine Öl-Lampe im **Arbeitszimmer** und ein Feuerzeug in der ../././4. Locations/Küche um sie zu entzünden.

Ihr könnt euch immer noch entscheiden die Villa einfach Richtung Friedhof zu verlassen.

Ungewöhnlich ist, dass Häuser in dieser Gegend keine Keller haben. Dazu ist der Boden zu sandig. Hier wurde viel Aufwand betrieben um einen begehbaren **Keller** zu bauen.

Wenn ihr in den **Keller** geht: Der Gestank ist unerträglich. Auch ungewöhnlich, da in der Wüste selten etwas so lange feucht bleibt, dass es so stinken kann. Ihr steigt also die steile enge Wendeltreppe hinab. Unten angekommen steht ihr bis zu den Knöcheln im Wasser.

Im Wasser schwimmen tote ../././5. Details/Gegenstände/Ratten. Viele davon. In vielen Einzelteilen. Echt eklig!

Aber wieso steht hier überhaupt Wasser? Wir sind in der WÜÜÜSTE!!! Und dass beim Wasser ../././5. Details/Gegenstände/Ratten leben ist nicht ungewöhnlich - aber wieso sind die hier alle tot und verrotten?

Frau **Anna** ist auch nirgends zu sehen.

Geht ihr wieder rauf - oder geht ihr den Gang entlang?

DUNGEON beginnt - **Keller**

Wenn ihr weitergeht im Gang: Die Steinwände hören nach etwa 5 Metern auf und der Gang wird zu einer Lehm-Röhre. Wie ein Fluchttunnel.

Es zieht stark - eure Lampe geht aus.

Ihr sitzt im dunklen Tunnel im Brackwasser und um euch herum schwimmen tote Ratten - geht ihr weiter oder zurück?

Wenn ihr weitergeht merkt ihr, dass anscheinend ein Abwasserrohr im Weg war und dieses nun kaputt ist und das Abwasser ungehindert den Tunnel flutet. Der Abfluss ist mit toten/5. Details/Gegenstände/Ratten verstopft.

Ihr könnt den Abfluss öffnen um das Wasser abzulassen wenn ihr das große Messer in der **Küche** gefunden habt.

Wenn ihr weitergeht seht ihr Funken spritzen. Hier hängen angenagte/5. Details/Gegenstände/Stromkabel quer durch den Tunnel.

Langsam wird euch klar was hier passiert: Wenn es regnet (und das tut es nur ganz selten hier), sammelt sich das Wasser im Tunnel - die Ratten fühlen sich wohl. Regnet es dann weiter und das Wasser steigt höher, erreicht es die/5. Details/Gegenstände/Stromkabel und die Ratten sterben an einem Stromschlag.

Das bedeutet: Wenn es jetzt oben regnet, kann es sein, dass ihr auch sterbt.

Auch Frau **Anna** könnte hier gestorben sein.

Geht ihr weiter oder zurück?

Zum Glück dürfte es das einzige/5. Details/Gegenstände/Stromkabel der Stadt sein. Strom ist ja noch nicht sooo lange "erfunden". Sogar das Anwesen von **Lord Bixbi** hat scheinbar noch keine Stromleitung erhalten - sonst hätten sie ja in der Nacht Glühlampen gehabt und keine Öl-Lampen.

Aber dieses/5. Details/Gegenstände/Stromkabel muss ja irgendwohin führen und einen Zweck haben.

Wenn ihr weiter geht, endet der Gang nach einer Biegung. Es führt eine Leiter nach oben. Der Ausgang ist mit Holzplanken verschlossen (Wie ein Holzdielen-Boden von unten). Ihr könnt Stimmen hören und es scheint geschäftiges Treiben oben zu herrschen.

Die Planken lassen sich nicht bewegen - wenn das eine Tür sein sollte, dann ist sie verschlossen.

Ihr könnt auf euch Aufmerksam machen - ihr habt ja bestimmt etwas längliches dabei, das ihr zwischen den Planken durchschieben könnt. Oder ihr schreit - aber oben ist es so laut dass euch wahrscheinlich niemand hören wird. Jedenfalls Probe Würfeln.

Es erscheint unrealistisch, dass Frau Anna hier unten ist oder war oder diesen Gang nutzt um einkaufen zu gehen - auch wenn er scheinbar direkt unter einen Markt führt.

Wenn ihr "befreit" werdet, dann steht ihr direkt auf der Veranda von dem Café, in welchem ihr gestern auf **Lord Bixbi** gewartet habt.

Wenn ihr zurück geht, passt auf dass ihr keine hohen Wellen macht (Probe) um das Wasser nicht wieder unter Strom zu setzen. Steigt wieder heraus und schiebt den Teppich wieder an seine Position. Verlasst das Haus dann Richtung Markt um nach dem Friedhof zu fragen.

DUNGEON endet

Der Friedhof ist außerhalb der Stadt. Sehr ruhig gelegen zwischen Hügeln und Dünen.

Hier scheint ein großes Misch-Masch an Kulturen beerdigt zu sein. Man sieht Gräber mit Kreuzen, Hügelgräber, Krypta, Altäre, Statuen und kleine Pyramiden. Alles ziemlich zusammengewürfelt. Manches sehr vertrocknet, anderes wunderhübsch gepflegt.

Die Sonne steht schon hoch, es wird sehr warm. Ihr sucht euch Schatten und Wasser.

Ihr findet kein Wasser - jeder Besucher bringt scheinbar selbst Wasser mit. Daran habt ihr nicht gedacht.

Ihr trefft den Friedhofsgärtner. Er will euch Wasser verkaufen - ihr habt aber kein Geld. Ihr bekommt Wasser nur gegen Arbeit - die Krypta müssen gereinigt werden. Zum Glück ist es dort drin etwas kühler.

Ihr reinigt also die Krypta von "Resten" der Verstorbenen... Sehr lecker! (Probe auf Geschicklichkeit - bei zusammen mehr als 50% findet ihr ein Artefakt, was dem "Relikt" sehr ähnlich sieht - bei weniger als 50% zerbricht ihr eine Schutzplatte und die ekligen Überreste einer Leiche fallen euch entgegen - auch eine Hand, die das Artefakt festhält - ihr müsst die Hand erst entfernen, damit ihr es überhaupt erkennen könnt)

Wenn ihr beschließt den Gärtner nach dem Artefakt zu fragen wird er ein riesiges Geschrei machen (versucht das mit Charme zu verhindern) und die anderen Besucher auf dem Friedhof werden euch jagen und das Artefakt entreißen (Ihr könnt kämpfen, euch verstecken, rennen, etc. - seid kreativ). Wenn ihr ihnen vom Relikt erzählt, nehmen sie das Relikt auch weg. Sie wollen euch töten aber ihr müsst sie überzeugen, dass ihr nur dumme Touristen seid (Charme).

Wenn ihr das Artefakt und das Relikt näher untersucht findet ihr Zeichen oder Buchstaben. Auf beiden Teilen sind die gleichen Buchstaben. Auf dem Artefakt scheint aber ein Buchstabe anders zu sein.

Ein V. Relikt: MDCCXCI Artefakt: MDCCXCV

Euch kommt das komisch vor...

Fragt den Gärtner, ob er was von der Beerdigung gestern weiß.

Er wird verneinen - gestern hat keine Beerdigung stattgefunden - das weiß er sicher, denn er müsste ja das Grab herrichten. Er war gestern Nachmittag aber auch gar nicht da sondern zu seiner Schwester gereist - er hatte ja frei. Heute morgen hat er sich aber darüber geärgert, dass 5 Gräber zertrampelt wurden.

Fragt ihn nach **Lord Bixbi**. Er kennt **Lord Bixbi** nicht - nur hat er gehört, dass ein Englischer Lord hier letzte Woche beerdigt wurde. Das ist sehr ungewöhnlich zu dieser Jahreszeit. Es ist einfach zu heiß. Normalerweise werden Verstorbene noch bis in den Herbst in den Katakomben unter dem Rathaus gelagert und einbalsamiert, bis die Hitze und die Sandstürme vorbei sind und die Trauergäste sicher anreisen können. Es war auch nur EIN Trauergast gekommen, was ihn sehr wunderte - ein sehr gut gekleideter Herr.

Er fügt hinzu, dass er sich aber mit den lokalen Gegebenheiten noch nicht so gut auskennt. Er ist erst seit etwa 1 Jahr der Gärtner. Sein Vorgänger hatte sich wohl erhängt - auch dieser war nur 1 Jahr hier. Die anderen Vorgänger sind wohl einfach verschwunden und wurden nie wieder gesehen. Ob diese noch leben weiß niemand.

Ihr bittet ihn, euch die zertrampelten Gräber zu zeigen.

Er führt euch zu dem nächsten dieser Gräber und dort seht ihr auf dem Grabstein sofort "Lord Elysus Bixbi der Dritte. 1733 - 1793".

Die Spieler kommen vielleicht darauf, dass sie zwei Jahreszahlen in der Tasche haben; 1791 und 1795.

Der Gärtner sagt, dass es ihm jetzt auffalle, dass die zertrampelten Gräber alle im 1 Jahres-Rhythmus gebaut wurden. 1791 bis 1795. Nur diese Gräber waren wohl von den Vandalen Akten betroffen.

Ihr bittet ihn, euch die anderen Gräber auch zu zeigen.

Ihr seht euch die anderen Gräber an und seht, dass in jedem ein Bixbi beerdigt wurde und zwar tatsächlich immer im Abstand von 1 Jahr. Marius Bixbi 1791, Hagold Bixbi 1792, Elysus Bixbi 1793, Faruis Bixbi 1794 und Bratonus Bixbi 1795. Das ist der Herr, der letzte Woche hier beigelegt wurde.

Ihr könnt ihn fragen ob er schon einmal etwas von Lady Beth von Grauensleier gehört hat

Er verneint - sagt aber, dass es Gerüchte gab, dass der verstorbene Lord viele weibliche Bekanntschaften pflegte und die Damen teilweise aus der ganzen Welt anreisten. Gerüchte halt...

EINLEITUNG

Er war verwirrt. Und auch ein bisschen ängstlich. Er wusste nicht was er davon halten sollte. Schließlich kannte er die Verstorbene gar nicht. Doch er hatte einen Brief bekommen. Er sollte doch bitte zu einer Beisetzung erscheinen.

Doch was hat er mit diesen Leuten zu schaffen? So war ihm ein wenig mulmig zumute. Auch hatte er gar nichts zum Anziehen. Er müsste sich noch seinen Frack oder Anzug besorgen. Sein Anzug war ja letzte Woche vom Sand so verunstaltet worden, dass er von einem kräftigen Schwarz zu einem hellen, leicht bläulichen beige-Ton wechselte.

Zum Glück gab es ja seine Haushälterin Frau **Anna**. "Sie wird schon eine Lösung finden" dachte er sich.

Gerade zu dieser Jahreszeit wo die Sandstürme das ganze Land verwüsten und in den Städten teilweise über 50 Grad herrschten, war eine Bestattungen eine große Ausnahme und es musste eine ganz besondere Persönlichkeit gestorben sein.

Hier in der Wüste war das Leben nicht einfach. Aber wem erzähle ich das. Es war noch nie einfach. Zwischen **Bagdabad** und **Westoman** konnte man sich zwar gut niederlassen - es gab genug Wasser und auch die Handelsbeziehungen zu den anderen Reichen waren immer sehr ausgeprägt - aber die kriegerischen Auseinandersetzungen und die Wetterbedingungen waren alles andere als menschenfreundlich.

An diesem Nachmittag stand jedoch etwas ganz Besonderes auf dem Plan. Eigentlich hatte **Lord Bixbi** geplant, sich mit einem Beduinenführer gleich hinter den verlassenen **Ruinen von Tambuko** zu treffen um das weitere Vorgehen beim Kauf dieser seltenen Reliquie zu besprechen. Doch diesen Termin muss er wohl jetzt verschieben.

Die Beisetzung scheint wesentlich wichtiger zu sein, zumal er die Person ja nicht mal kannte. so rief er Frau **Anna**: "**Anna** besorgen Sie mir doch bitte einen Frack! ich habe wichtige Geschäfte in der Stadt! ich bin gegen 14 Uhr zurück und erwarte mir eine Ausstattung für eine Beisetzung! "

Frau **Anna** schoss sogleich los um das Nötige zu besorgen. Es war nicht einfach doch sie kannte einige Leute die ihr helfen konnten, ihrem Herrn rechtzeitig das ersehnte Kleidungsstück bereitzustellen. "Wie soll ich dort nur hinkommen?" schoss es **Lord Bixbi** durch den Kopf.

DIE KUTSCHE

Die Kutsche rasselte über die schlechte Straße. Eigentlich konnte man den plattgedrückten Sand nicht einmal Straße nennen. Es war eine feste Düne wenn man genau sein will. Ihr sitzt im Inneren der Kutsche. Wobei das auch übertrieben wäre - das Dach war praktisch nicht vorhanden.

Ein paar Fetzen alten Leders baumelten von den vier Holzstäben an den Ecken. Durch das Rütteln wurden die Fetzen manchmal so beschleunigt, dass sie euch ins Gesicht schmalzen. Ihr fahrt jetzt schon 4 Stunden von **Bagdabad** und seid auf dem Weg nach **Westoman**.

Erschöpft von eurem letzten Abenteuer hängt ihr auf den heruntergekommenen Sitzen und versucht ein paar Minuten Schlaf zu bekommen. Die Sonne steht hoch am Himmel. Es ist unerträglich heiß.

Die Fahrt dürfte noch ein paar Stunden so weiter gehen. Um so glücklicher seid ihr, als ihr ein kleines Städtchen näher kommen seht und der Fahrer Vorbereitungen zur Rast trifft.

TREFFEN

Die Kutsche hält am Straßenrand. Ein kleiner untersetzter Mann steigt ein - ungewöhnlich gut gekleidet - ganz in schwarz. Er wirft dem Fahrer einen Taler zu und schreit mit dünner weinerlicher Stimme hinterher: "Friedhof"

BESCHNUPPERN

Der Mann zwingt sich neben euch auf die eh schon viel zu kurze Bank. Er duftet nach Parfüm. Das hilft aber nichts - ihr stinkt wie eine Herde Büffel - und das ist noch untertrieben. Entsprechend angeekelt dreht er seinen halbschlaffen Kopf so weit wie möglich aus der Kutsche hinaus.

KENNENLERNEN

Das ist vielleicht nicht die beste Idee. Als die Kutsche ein wohlplatziertes Schlagloch verlässt, katapultiert es den Mann kopfüber aus der Kutsche. Zum Glück ist **Spieler 1** so schnell und kräftig und zieht den Mann mit einem beeindruckenden Ruck in die Kutsche zurück. Die Todesangst und gleichzeitige Erleichterung steht dem Mann ins Gesicht geschrieben. Buchstäblich. Denn sein Gesicht ist so weiß und die Adern so blau, dass man mit etwas Kreativität tatsächlich Buchstaben erkennen könnte. Nachdem er wieder etwas Farbe bekommen hat ist das Eis gebrochen. Er bedankt sich ausschweifend und stellt sich vor. "Ergebens, **Lord Bixbi**". Er streckt euch seine winzige Hand entgegen und freut sich, euch kennenzulernen. Er hat noch nie Abenteurer in dieser Gegend getroffen. Eigentlich hat er noch nie irgendwelche Abenteurer getroffen - aber so genau muss man ja nicht sein. Ihr stellt euch vor und erzählt von euren Abenteuern. Ihr tragt natürlich kräftig auf und lügt ihm das Blaue vom Himmel vor.

DER AUFTRAG

Weil **Lord Bixbi** aus dem Staunen gar nicht mehr herauskommt und seine eigene Jugend - mit den etwa VIER Spaziergängen durch ein kleines Waldgrundstück, was ihm wahnsinnig abenteuerlich vorkam - im Kopf rotiert, fällt ihm der Termin mit den Beduinen wieder ein. Er konnte den Termin ja jetzt nicht wahrnehmen - und das könnte die Beduinen verstimmen und so den Kauf dieses wertvollen **Relikt** für immer verhindern. Die Lösung liegt für ihn auf der Hand: Die Abenteurer sind die perfekten Verhandler. Sie werden sich nicht unterkriegen lassen und können den Beduinen sicher auf Augenhöhe entgegentreten. Und da sie ihm ja jetzt schon das Leben gerettet hatten waren sie praktisch die vertrauenswürdigsten Menschen auf der Welt. Vorsichtig fragt er: "Habt ihr heute Zeit?" ... "Ja, wir wollen nur in die nächste Stadt." ... "Wollt ihr 10 Goldtaler verdienen?" ... 10 Goldtaler sind fast ein Vermögen. Das verdient man als Abenteurer eher in Jahrzehnten als in Tagen. "Klar!!!!" Schreit ihr ihm gleichzeitig entgegen. "Der Auftrag ist ganz einfach: Trefft euch mit einem Beduinen-König. Er hat etwas für mich. Leider hat er keinen Preis genannt, aber diese Leute sind nicht selten sehr gierig. Ich gebe euch 100 Goldtaler mit, das sollte ausreichen. Eure 10 Goldtaler bekommt ihr sobald ihr mir das Ding übergebt. Der **Kutscher** wird euch zum **Straßencafé** und wieder zurück ins Städtchen bringen. Wir treffen uns bei Sonnenuntergang in dem Café auf dem Marktplatz."

LORD BIXBI

Kleiner untersetzter Mann

DIE HAUSHÄLTERIN ANNA

Anna ist eine zierliche Haushälterin

Npc,
Maka: Tori

BAGDABAD

Große Stadt

WESTOMAN

Große Stadt

RUINEN VON TAMBUKO

srfdgsfdg

SPIELER 1

Ein umsichtiger großgewachsener Held

RELIKT

Ein silberfarbenes Tonstück. Es hat eine Zeichenkette eingraviert.

DER KUTSCHER

Traurige abgemagerte Gestalt

- ☒ Test ☒ 2022-04-16
- ☐ LAla

PDF EXPORTING

PDF Printing works best in Chrome. If you are having quality/consistency issues, try using Chrome to print instead.

After clicking the "Print" item in the navbar a new page will open and a print dialog will pop-up.

- Set the **Destination** to "Save as PDF"
- Set **Paper Size** to "Letter"
- If you are printing on A4 paper, make sure to have the "A4 page size snippet" in your brew
- In **Options** make sure "Background Images" is selected.
- Hit print and enjoy! You're done!

If you want to save ink or have a monochrome printer, add the **Ink Friendly** snippet to your brew before you print

STRASSENCAFE

Ein heruntergekommenes Cafe am Südrand des Marktplatzes. Kühl im Sommer weil wenig Sonne hierher scheint. Feucht und zugig im Winter. Der Kaffee ist eine Zumutung. Die Tassen schmutzig. Gläser gibt es gar keine - die wurden wohl schon vor langer Zeit bei einer Schlägerei zerschlagen. So wird jedes Getränk in einer hässlichen Tasse serviert. Dafür ist der Eintopf wirklich gut und regeneriert euch wie 8 Stunden Pause. Einen Schlafplatz gibt es auch - aber nur EINEN.

Angebot	Wirkung	Preis
Schlafen	8 Std Schlaf	1 Gold
Essen	8 Std Schlaf	1 Gold
Trinken	2 Std Schlaf	5 Silber

ARBEITSZIMMER

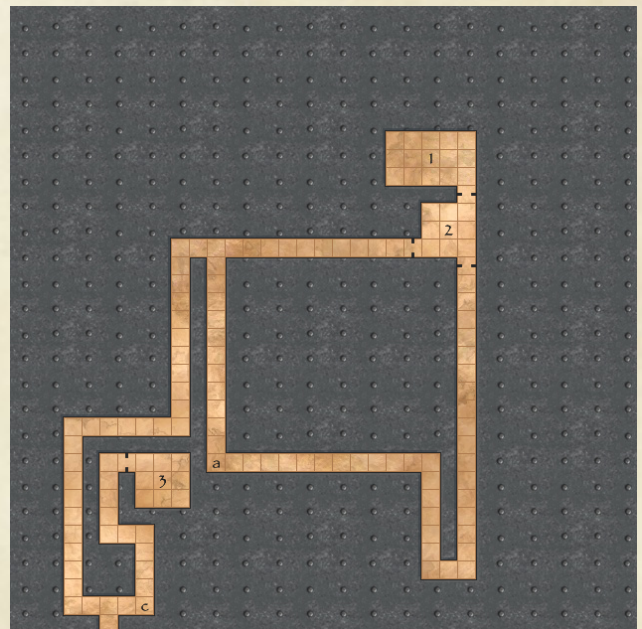
Eine Couch, Ein Schreibtisch

- ☐ Schreibtisch durchsucht
- ☐ Couch durchsucht
- ☐ Bilder angesehen
- ☐ Feuerzeug gefunden
- ☐ Öl-Lampe gefunden

EINLADUNG

Der Brief ist Handgeschrieben. Krakelig, bunt. Es scheint eine Einladung zu einem Begräbnis zu sein. Ganz verschnörkelt steht da: "Erscheinet zur Reise ins ewige Licht - Lady Beth von Grauens Schleier verlässt diese Welt um der Gesellschaft der Ahnen zu frönen. Heute 2 Stunden nach dem Mittagsschlag. Friedhof 'Olivengarten'."

KELLER



KÜCHE

