

CODEX CHRONOMICON

- WÜRFELROLLENSPIELE (WRS) -

Ära: Anno Magicae | **Epos:** Mini-Äventiure | **Äventiure:** Das Herz der Pyramide
Empfohlene EP: ca. 300-700 | **Empfohlene Mächte/Kerne:** Ivakiem

HANDLUNGSABLAUF

Szene 1 – Ankunft in Meret: Die SC reisen durch die Wüste Amunkesh und erreichen die Stadt Meret. Am Stadttor hängt ein Steckbrief: Grabräuber haben die Pyramide von Pharao Nemeret im Zentrum des Palastviertels geschändet und das Herz der Pyramide gestohlen. Der Torwächter Hassim ben Tar kontrolliert die SC. Da sie unauffällig wirken, bittet er sie um Hilfe. Die Stadtwache ist unterbesetzt. Er begleitet sie zur Pyramide und bietet 3 Silbersiegel pro Kopf sowie freien Zugang zur Stadt.

Szene 2 – Die Pyramide: Die Pyramide besteht aus Vorhalle, Opfergang, Grabschacht, Schatzkammer und innerer Grabkammer. Mehrere Fallen wurden bereits ausgelöst: eine zerbrochene Speerfalle im Eingang, eingestürzte Deckenplatten im zweiten Gang, eine Sandrutsche mit Grabschacht und eine schwenkende Klingenswand hinter einer falschen Grabnische. Einige Fallen wurden nicht komplett ausgelöst. Es kann also passieren, dass z. B. trotzdem noch ein Speer aus der Wand angefliegen kommt. In der letzten Kammer finden die SC violette Farbpigmente an einer Leinenwicklung, die zu einer Färberei in Meret führen, sowie ein Stoffstück mit einer stilisierten schwarzen Hand als Hinweis auf das Syndikat der Diebe.

Szene 3 – Der Färber: Der Färber Nadim al-Safir betreibt eine Färberei im Handwerkerviertel. Er gehört nicht zum harten Kern des Syndikats, weiß aber genug. Durch Bestechung, Druck oder passende Fähigkeiten bringen die SC ihn zum Reden. Er verrät: Vier Wüstenräuber ließen bei ihm Stoffbahnen färben, um sich als Karawanenarbeiter zu tarnen. Sie treffen sich regelmäßig im Teehaus Zum blauen Halbmond beim alten Marktbrunnen. Ihr Anführer heißt Raschad der Schmale. Das Relikt wurde noch nicht verkauft, ein Käufer aus Djeserun ist unterwegs.

Szene 4 – Verfolgungsjagd: Im Teehaus erkennen die Räuber die SC. Es kommt zur Verfolgungsjagd durch Meret. In der Sesamgasse kippen Händlerstände um und die Räuber springen von einer Mauer auf die darunter liegende Gasse. Auf dem Brunnenplatz versperren Wasserträger und ein Eselkarren den Weg. Ein Wüstenelf zeigt ihnen die Fluchtrichtung der Räuber. In der Lehmstraße wirft ein Räuber einem SC Sand in die Augen und Ziegen laufen zwischen den Verfolgern hindurch. Entkommen die Räuber, fliehen sie in eine Karawanserei im Vorstadtbezirk.

Szene 5 – Die Karawanserei: Die Verfolgungsjagd endet in der Karawanserei in der Vorstadt von Meret. Im Innenhof wollen Raschad und seine Leute das Herz der Pyramide an einen Käufer übergeben. Zwischen Kisten, Stallungen, Lasttieren und schmalen Galerien kommt es zum Kampf.

Szene 6 – Rückgabe und Feier: Bringen die SC das Herz der Pyramide zurück, empfängt sie Hassim ben Tar zusammen mit dem Priester Setep-Re am Stadttor. Die Schändung gilt als gesühnt, und die SC erhalten ihren Lohn. Am Abend lädt man sie ins Teehaus „Zum blauen Halbmond“ ein. Dort feiern sie ihren Erfolg bei Gewürztee, Datteln und Musik.

WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Hassim ben Tar: ehrlicher Torwächter, pragmatisch

Nadim al-Safir: nervöser Färber, Mitwisser

Raschad der Schmale: Anführer der Räuber, schnell und skrupellos

Setep-Re: Grabpriester, würdevoll, streng

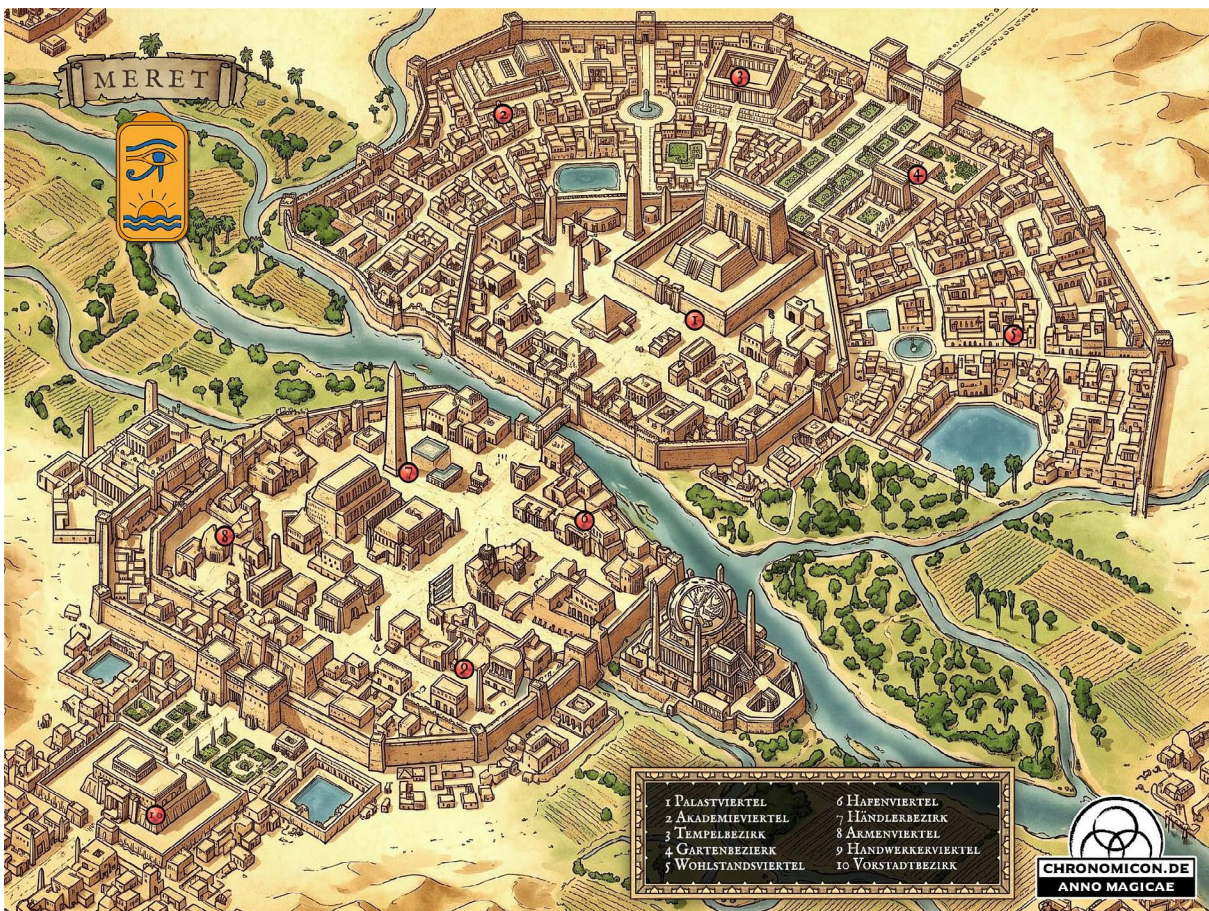
Regelwerk: www.codex-chronomicon.de | **Autor:** Michael Courté



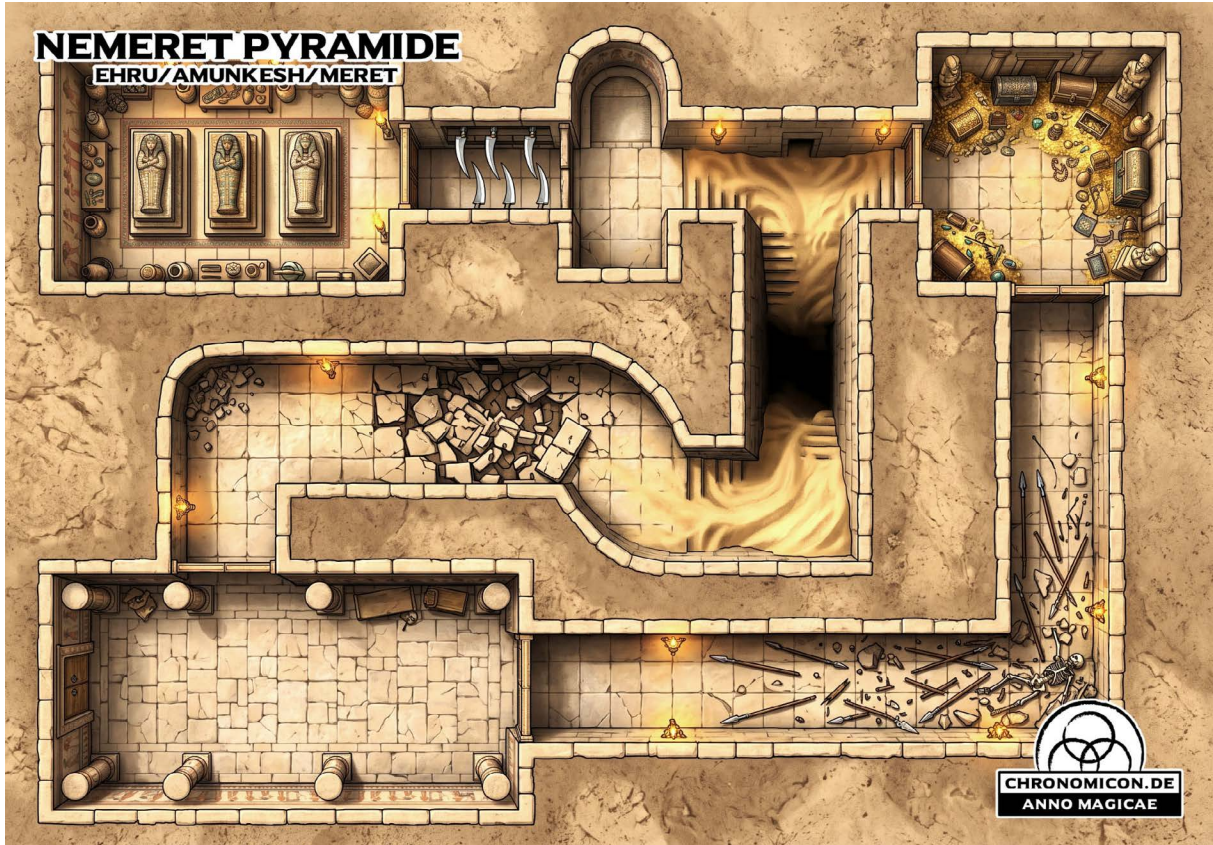
CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON

