

AVENTURIEN

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 - 5 erfahrene Helden

DER LILIENTHRON

TR. 178
ERFAHREN



Das Schwarze Auge

13082

schnell Spott und Hohn ausgesetzt, wer sich jedoch im Kampf beweist und an Bord kräftig mit anpackt, erlangt den Respekt der Schmuggler. Ausführliche Informationen zum Leben an Bord finden Sie in der Spielhilfe **Efferds Wogen**.

İSMAN AL-DRAKO

Der grobschlächlige Schmuggler *Isman* (*997 BF, 1,93, muskulös, Glatze, Drachenhautbild auf der Brust) kann von Ihnen während der Überfahrt als Unruhestifter eingesetzt werden. Neben schwächlichen Helden hat er es vor allem auf *Viderasab* abgesehen. *Isman* ist kein Mann, der ein Nein versteht. Allenfalls *Haimamud* kann ihn zügeln, andererseits duldet der Kapitän auch nicht, dass einem Mitglied seiner Mannschaft Schaden zugefügt wird.

Sollten die Helden ihn schon auf der Fahrt nach *Elburum* verärgert haben, wird er einen von ihnen in der Stadt in einer Gasse mit anderen Schmugglern auflauern. Später decken ihn andere Matrosen gegenüber *Haimamud*. In den Schlafstätten der Helden findet sich Unrat, Habseligkeiten verschwinden und dergleichen mehr.

Kurz vor *Boran* sollte es schließlich zu einem gewaltsamen Übergriff auf *Viderasab* kommen, was die Helden aber im letzten Moment verhindern sollten. Sollte *Isman* die Fahrt überleben und durch die Helden bei *Haimamud* in *Ungnade* fallen, wird er in *Boran* die *Perlbeißer* verlassen und kann von Ihnen in der Stadt als weitere Meisterperson benutzt werden.

DIE GEFÄHRTEN AN BORD

Sie sollten die Seereise auch nutzen, um die Helden mit ihren Gefährten vertraut zu machen:

👁 *Viderasab* unternimmt nach fünfzehn Jahren die zweite Seereise ihres Lebens und fühlt sich außerhalb *Asborans* deutlich unwohl. Zudem ist sie den Nachstellungen von Matrosen ausgesetzt, eine Ungebührlichkeit, die sie schockiert.

👁 *Frumold* ist bald in geselliger Runde beim Würfeln zu entdecken. Auch scheint er sich gut mit *Haimamud* zu verstehen. Ansonsten nutzt er die Zeit gerne für philosophische Gespräche an der Reling.

👁 *Dejida* ist von allem unberührt. Sollten sich die Helden mit ihr auf eine Rolle verständigt haben, die sie schon auf der Fahrt einnehmen soll, wird sie diese spielen. Auch an ihr versucht sich *Isman* einmal, kann danach aber einen Tag lang nur breitbeinig gehen.

DIE WEIßE STADT

In *Elburum* können die Helden im Hafen oder auf der verruchten Insel *Elburial* (**Erste Sonne 118**) Gerüchte hören, nach denen sich die von *Rayo Brabaker* mühsam aufgebaute Piratenflotte aufgelöst hat und die Kapitäne nun wieder auf eigene Rechnung arbeiten. *Arachnor von Shoy'Rina*, Herr der Dämonenarche *Stadt aus der Tiefe*, soll viele Kapitäne angeworben haben, um (je nach Gesprächspartner) gegen *Al'Anfa* oder *Darion Paligan* zu ziehen. Wieder andere behaupten, der dämonische Pirat *Starkad Eisenwind* (**Goldene Flügel 13**) habe *Brabakers* Erbe angetreten und plane nun, *Llanka* zu erobern.

Im Mondkontor oder bei *Mondsilberwesir Salamon ibn Dafar* ist zu erfahren, dass das Moghulat *Oron* eine Gesandtschaft in *Boran* unterhielt. Die eingesetzte *Sheyka Emiramis Ashaybithsunya* soll immer noch in der Stadt weilen und jetzt ein Bordell betreiben.

DES FÜRSTKOMTURS GEWÄSSER

Einige Meilen nördlich von *Jergan* wird die Bireme *Blutfaust* auf die *Perlbeißer* aufmerksam. Die behäbige Galeere fährt unter den Gekreuzten Schwertern der Fürstkomturei und führt eine routinierte Kontrolle nach Schmuggelware durch.

Die bedrohliche Situation muss nicht eskalieren (es sei denn, Sie legen darauf Wert oder die Helden provozieren es). Kommandantin *Esmer von Streitzig* verrichtet ihren Dienst ohne besondere Hingabe, da sie die Jagd auf Schmuggler als entwürdigend betrachtet. Unter Umständen wäre es sogar möglich, sie zu bestechen, sollten die Helden verdächtige Ausrüstungsgegenstände bei sich führen.

WEITERE BEGEGNUNGEN AUF SEE

👁 Ein über das Wasser rennender *Difar*, *Karmanthi*, die die Meeresoberfläche zufrieren lassen oder fliegende Dämonen dienen als Boten zwischen Insel und Festland der Fürstkomturei.

👁 Einige flatternde *Gotongi*, die das Schiff beobachten und von den Helden im Augenwinkel wahrgenommen werden, können für Verfolgungswahn sorgen; letztlich hat ihr Auftreten jedoch keine weitere Konsequenz.

👁 Die *Perlbeißer* kann sich eine Verfolgungsjagd mit einem Piratenschiff liefern oder in ein Seegefecht verwickelt werden.

👁 Als kämpferische Begegnung bieten sich *Haireiter der Krakonier* (**ZooBotanica 124**) an.



İM ANGESICHT DER HEILIGEN

Je eher die Helden *Khunchom* verlassen, desto eher sind sie in *Boran* (wobei Sie eine Überfahrt während der *Namenlosen Tagen* zu einem echten Höllenritt werden lassen sollten; zwar sind die Schrecken der *Blutigen See* zurückgegangen, doch in diesen Tagen regen sich die dämonischen Kräfte besonders). Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden *Boran* vor dem 13. *Praios* die Stadt erreichen, damit sie den **Auszug der Komturin** (Seite 22) miterleben können.

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt *Boran* finden Sie ab Seite 42.

Charasim (150 Einwohner, Charyptoroth-Schrein) wird von dem im Oktagonstil errichteten Wehrturm Burj'Charasim bewacht, in dem drei Blutempler, zehn Karmothgardisten und ein Karakil stationiert sind. In der Flussmündung liegt die *Lilienblüte* vor Anker, an Bord gut 60 demoralisierte Matrosen.

Schüren Sie die Erwartung, dass sich die Königin hier tatsächlich aufhält – umso größer ist die Überraschung, dass dies nicht der Fall ist. Sollten die Helden sich allerdings auf dem Landweg nach Charasim machen, sollten Sie schon vorher Hinweise auf Nedimajidas Dschungelexpedition streuen, so dass die Helden den Weg nicht zweimal gehen müssen.

Wo ist Nedimajida?

Aus dem Mund oder den Notizen des Festungskommandanten *Gero von Reihertelz* (*1001 BF, unrasiert, Narben eines Parderangriffs im Gesicht) können die Helden folgende Informationen gewinnen:

☞ Am 11. Efferd legte Nedimajida in Charasim an. In ihrer Begleitung befand sich eine schwarzgelockte Dschungelkämpferin mit einer Spinnentätowierung auf der Stirn. (Die Helden sollten hier hellhörig werden, haben sie doch Asfajida in Boran getötet und wissen noch nicht um ihre Zwillingsschwester.)

☞ Kurz darauf brach sie mit ihren Soldaten, Templern und einem Teil der Schiffsbesatzung ins Inselinnere auf. Gero kann auch Angaben zur Schlagkraft der Garde machen.

☞ Ihren Umsturzversuch hat Nedimajida verschwiegen. Gero hat erst später von einigen Matrosen davon erfahren.

☞ Am Nordufer der Mendrina, dort wo der Fluss aus den Bergen kommt, gibt es im Dschungel eine Ausgrabungsstätte, die von Boran aus unterstützt wird. Der Leiter der Expedition ist ein Magister Amaryd.

Sollten die Helden Charasim nicht ausreichend sichern, wird Gero versuchen, Nedimajida zu warnen und ihnen zudem (sofern es ihm möglich ist) einen Strafrupp hinterherschicken. Sollte Usdaran nicht in der Hand des Shikanydads sein, ist es denkbar, dass er dorthin einen eiligen Boten entsendet und den Helden Karakilim oder Zantreiter nachsetzen.

IN DEN DSCHUNGEL

»Die maraskanischen Wälder stelle man sich am besten wie ein Land vor, um dessen Besitz viertausend Könige gleichzeitig erbittert kämpfen. Jeder von ihnen hat mächtige Heerscharen aufgeboden. Menschen gelten nicht als kriegsführende Partei. Sie sind nur für die Proviantreue und Marketenderinnen von Interesse.«

—Magister Majjan de Meran, um 800 BF

Der Weg zur Ausgrabungsstätte führt etwa 60 Meilen flussaufwärts in das Landesinnere (siehe Karte Seite 32). 20 Meilen hinter Charasim endet das Einflussgebiet der Fürstkomturei – in diesem Bereich kann es jedoch zu Auseinandersetzungen mit Patrouillen und Wachposten kommen. Nach den 60 Meilen gabelt sich der Weg in den südlichen Dschungelpfad nach Boran und den in Richtung Gebirgspass. Spätestens hier sollten die Gefährten über den Fluss setzen und sich von dort nordwestlich in den Dschungel schlagen. Vor allem jenseits der Dschungelpfade ist es recht leicht, den Spuren zu folgen, die Nedimajida mit ihrer Bedeckung im Dickicht hinterlassen hat.

Diesen Teil der Reise können Sie nach eigenem Ermessen ausgestalten – da auf die Helden aber noch ein großer Kampf wartet, sollten Sie sie nicht unnötig schwächen. Zudem kann es sein, dass sie mit großer Bedeckung reisen, so dass viele Gefahren schlicht ausbleiben. Vielmehr geht es darum, das mystische, geheimnisvolle und bizarr-fremdartige der Insel zu betonen, als nur die Gefahr, die von den ewigen Wäldern ausgeht.

☞ Ein Maraskanpony mit einem zweiten Paar Vorderbeine nimmt galoppierend Reißaus.

☞ Ein ganzes Dorf ist vor den nahenden Soldaten Nedimajidas geflohen. Seine Einwohner haben sich in einigen Erdhöhlen versteckt, wo sie von Spähern der Helden entdeckt werden können.

☞ Ein irisierendes Licht voll unbeschreiblicher, abstoßender Farben flackert in der Luft auf und verschwindet ebenso plötzlich wieder. Es muss nicht zwingend einen Effekt haben, darf die Angst darum aber schüren.

☞ Anregungen zu weiteren Begegnungen mit der hiesigen Flora und Fauna finden Sie in **ZBA 283**. Beachten Sie auch die Regeln für *Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen* aus **ZBA 205** – ohne ein Haumesser ist meist kein vernünftiges Durchkommen.

DER SCHMETTERLINGSMANN

Ein kundschaftender Held oder einer, der sich etwa zum Wasserschlagen von einem Lager entfernt, macht die folgende Entdeckung.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hunderte, wenn nicht Tausende Schmetterlinge hocken auf einem Stein. Es sind so viele, dass er unter ihnen zur Gänze verschwindet. Du siehst goldgesprenkelte Buskurfalter, rotgesäumte Patriarchen, hellblaue Himmelsfalter, Tulamidische Fächer, Nymphenfalter und scharlachrote Taumler.

Wie auf ein Zeichen hin erheben sich plötzlich alle Falter in die Luft. Mit Schrecken erkennst du, dass sie mitnichten auf einem Stein gehockt haben, sondern auf den abgenagten Knochen einer zweiköpfigen Chimäre.

Als trudelnde Wolke flattert der Schwarm neben dir und ein grausiges Gefühl bemächtigt sich deiner, als wärest du die nächste Nahrung für die unzähligen Insekten.

Vor deinen Augen verändert sich der Schwarm, bis es dir scheint, als bilden die Tausend Körper einen flirrenden Menschenleib.

Sagen/Legenden (Maraskan) +5 (für Maraskaner um den halben Wert *Aberglaube* erleichtert): Es muss der furchtbare Schmetterlingsmann gewesen sein, eine maraskanische Sagengestalt, die Unheil bringt und selbst bei abgebrühten Frauen und Männern eine irrationale Angst vor Faltern hervorruft.

Bekannte Flüche: Ängste mehren, Beute, Hexenschuss, Unfruchtbarkeit, Zunge lähmen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura verhüllen, Ausweichen II (PA 12), Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille II, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Maraskankundig, Meisterparade, Merkmalskenntnis (Einfluss, Geisterwesen), Ritualkenntnis (Hexe) 12, Scharfschütze (Blasrohr)

Besonderheiten: Die Zwillinge sind durch ein Seelenband miteinander verbunden, wodurch sie Verständigungszauber untereinander mit größerer Reichweite und zu geringeren Kosten einsetzen können. Ihre Hartholzharnische sind mit Flugpaste bestrichen.

Langdolch:

INI 12+1W6 AT 13 PA 16 TP 1W6+2 DK N

Meucheldolch:

INI 11+1W6 AT 13 PA 15 TP 1W6+3 DK H

Blasrohr:

INI 12+1W6 FK 22 TP 1W6-1 RW 40 Schritt
LeP 32 AsP 44 AuP 36 RS 4 (Hartholzharnisch) WS 7
MR 8 GS 6

Xad und Srif, zwei Vogelspinnen (Vertrautentiere)

INI 4+2W6 PA 5 LeP 8 RS 0 WS 7

Biss: DK H AT 13 TP 1W3+1(+Gift)*

GS 2 AuP 25 MR 8 AsP 10

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner (AT+5)

Vertrautenmagie: Dinge aufspüren, Erster unter Gleichen, Hexe finden, Schlaf rauben, Tarnung, Tiersinne (Hervorragender Tastsinn), Ungeheurer Beobachter

*) verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Vogelspinne zum Tragen (mehrmalig): Stufe I, 1W6 SP / 1W3 SP, Beginn: sofort

AMARYD SÂL RAKORIUM ALIAS MUZZEK IBN SARHIDI, OBERSTER DER SCHLANGENKULTISTEN

Erscheinung: Ein kräftiger, aber nicht übergewichtiger Tulamide in erlesenen Gewändern, der sein Haupt mit einem grünen Turban schützt. Die grünen Augen scheinen alles in sich aufzusaugen, die kaum wahrnehmbaren Brauen verleihen dem Gesicht etwas maskenhaftes.

Hintergrund: Der balashidische Saurologe und dekorierte Veteran der Ogerschlacht unterwanderte die borbaradianische Verschwörung auf Maraskan, wurde jedoch nach einer Begegnung mit dem Dämonenmeister von diesem überzeugt, sich ihm anzuschließen. Als Hohepriester des Schlangenkultes träumt er von einer Welt, in der Menschen und Echsen Seite an Seite den Göttern die Geheimnisse der Magie entreißen.

Mitunter weilt er in Tarnung des Magiers Amaryd in Boran und gibt sich als ein Schüler des Erzmagiers Rakorium aus. Tatsächlich agiert er im direkten Auftrag der Skrechu.

Funktion im Abenteuer: Muzzek ist das greifbare Gesicht des Schlangenkultes und direkter Untergebener der Skrechu.

Fatas Seiten: Muzzek überlebt das Abenteuer und wird weiterhin auf der Insel sein Unwesen treiben.

Darstellung: Als Amaryd sind Sie sie freundlich und aufgeschlossen, wenn Sie auch eine gewisse Distanz wahren. Als Muzzek müssen Sie sich keine Gedanken um weiche Menschlichkeit und Nachsicht machen.

Zitate:

“Der Dschungel hütet die Geheimnisse der Vergangenheit, die Bastraban nicht vernichten konnte.”

“Wir tragen das Erbe der Äonen.”

Muzzek ibn Sarhidi

Geboren: 966 BF

Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: kahl

Augenfarbe: grün

Kurscharakteristik: brillanter Artefaktmagier und Schlangenkultist

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, CH 16; Feste Matrix; Kälteempfindlichkeit, Neugier 8

Wichtige Talente: Alchimie 14, Geschichtswissen (Echsen) 14 (16), Götter/Kulte (Echsen) 13 (15), Magiekunde (Artefakte, Kristallomantie) 16 (18), Sprachenkunde 12, Sternkunde 13

Wichtige Zauber: brillant in Objekt, meisterlich in Form; beherrscht auch kristallomantische Sprüche

Sonderfertigkeiten: Auranpanzer, Blutmagie, Chimärenmeister, Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Meisterliche Zauberkontrolle, Merkmalskenntnis (Asfalth, Form, Objekt), Repräsentation (Gildenmagie, Kristallomantie), Zauber bereithalten, Zauberroutine, sämtliche SF zur Artefaktherstellung

Besonderheiten: Muzzek ist Asfalth-Paktierer im Ersten Kreis der Verdammnis, was sich vor allem in seinen Zauberfertigkeiten niederschlägt. Sein Dämonenmal ist eine geschuppte Haut über dem Herzen und eine leichte Kälteempfindlichkeit.

Quellen: Blutrosen und Marasken, Seite 126; Mehr als 1000 Oger, Seite 28

VERBÜNDETE

VIDERASAB DIE KUPFERNE, PRIESTERIN DER ZWILLINGE

Erscheinung: Die junge Priesterin trägt ihren Beinamen auf Grund ihrer kupferroten Haare, die sie kurz und glatt wie einen Helm trägt. Wenn die Helden ihr in Khunchom das erste Mal begegnen, trägt sie das typische stundenglasförmige Gewand der Zwillingspriester. Sobald sie es zugunsten ihrer Verkleidung ablegt, wirkt sie noch unsicherer, als sie es außerhalb der Enklave Asboran ohnehin schon ist.



Hintergrund: Viderasab wurde in Sinoda geboren und als Kind nach Asboran gebracht, wo sie ausgebildet wurde und lebte, bis Milhibethjida sie nach Khunchom rief. Hier erfuhr die scheue Priesterin, dass sie in die Heimat zurückkehren sollte, um dort den Sieg des Shikanydads zu verkünden, sobald Boran befreit ist.

Viderasab hinterfragt nicht die Entscheidung der Hohen Schwester und stellt sich der Aufgabe, zu der sie ausgebildet wurde, mit feierlichem Ernst. Allerdings steht sie, die über die Hälfte ihres Lebens zurückgezogen gelebt hat, den Herausforderungen sehr hilflos gegenüber. Sie benötigt vertraute und sichere Strukturen und ruft den Helden aus Unsicherheit häufig ihren Status in Erinnerung, wenn ihr etwas nicht behagt.

Funktion im Abenteuer: Viderasab ist der weltfremde und mitunter etwas anstrengende Schützling der Helden.

Fatas Seiten: Nach dem Abenteuer erklärt sich Viderasab als Hohe Schwester von Boran und wird als diese bestätigt.

Darstellung: Staunen Sie mit großen Augen, blicken Sie dann wieder scheu und verunsichert, um im nächsten Moment auf Ihrer Meinung zu beharren. Schließlich sind Sie per Definition eine Heilige!

Zitate:

“Was ist das?”

“Auch ohne Qaft bleibe ich eine Priesterin, Bruder’ka!”

“Rur muss sich etwas dabei gedacht haben ...”