

EIN DSA-ABENTEUER MITTLERER ERFAHRUNGSSTUFE VON CHRISTOPH "CIRCUIT" VOGELSANG

# RAKSHAZAR

## DER VIELLEIBIGE TOD

EIN SZENARIO FUER DEN MITTLEREN ERFAHRUNGSSTUFE

### EINLEITUNG

**Komplexität:** (Spieler/Meister) mittel/hoch  
**Ort und Zeit:** Aventurien, Vallusa, nach 1031 BF  
**Anforderungen:** Interaktion, Talenteinsatz, Kampf  
**Regelwerk:** DSA 4.1  
**Genre:** Mysterien- und Jagdszenario  
**Stichworte zum Abenteuer:** mysteriöse Schiffbrüchige, ein Schiff voller Toter, tödliche Kreaturen, eine Stadt in Angst

Kuros zum Gruße, Wanderer! Das Riesland ist ein barbarischer Kontinent voller Gefahren und dunkler Mysterien, zu dem Eernes Schwert und Perlenmeer eine kaum überwindbare Barriere vom aventurischen Festland aus bilden. Dann und wann allerdings gelingt es doch einmal, diese hinter sich zu lassen - wenn auch nicht immer durch geladene Gäste. Dieses Szenario ermöglicht es dir und deinen Spielern ein wenig vom „dreckigen“ Flair Rakshazars in Aventurien zu erleben, und vielleicht wird es ja auch zum ersten Schritt für eine Entdeckungsreise zum östlichen Nachbarkontinent. Das Szenario ist sehr offen gestaltet und in Kapitel gegliedert, die allerdings nicht zwangsläufig in chronologischer Reihenfolge gespielt werden müssen. Zusätzliche Materialien zum Szenario, und alle unsere weiteren Publikationen findest du zum Download auf [www.rakshazar.de](http://www.rakshazar.de).

Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:  
 BdH = Rakshazar - Buch der Helden  
 LdSB = Land des Schwarzen Bären  
 WdG = Wege der Götter  
 ZBA = Zoo Botanica Aventurica

### FATAS SEITEN - WAS BISHER GESCHAH

An den Öden Gestaden Rakshazars lebt eine seltene und gefährliche Kreatur: Tzafff'zurr'hach, der Vielleibige Tod. Ihrem Blut werden wundersame Kräfte zugeschrieben, weshalb es als Zutat für Tränke und Elixiere äußerst begehrt ist. Ein ausgewachsenes Exemplar zu erlegen ist allerdings extrem gefährlich, weshalb die Bestienbezwinger (BdH, 351f.) des Rieslandes die Kreatur lieber in ihrem Larvenstadium fangen und anschließend unter kontrollierten Bedingungen und dem Einsatz von „Lebendfutter“ aufziehen. Vor einiger Zeit wurden jedoch nach erfolgreicher Jagd zwei dieser Jäger bei ihrer Schiffsfahrt entlang der Küste von einem plötzlichen



Sturm überrascht und weit vom Kurs abgetrieben, wobei die Larven frei kamen. Dank einer Schutzpaste ließ ihr Biss die beiden Riesländer nur in einen komatösen Schlaf statt den Tod fallen; das führerlos treibende Schiff jedoch wurde schließlich von einer aventurischen Handelskogge gefunden und in Schlepp genommen. Die Larven breiteten sich auf das aventurische Schiff aus und die nicht mit passendem Schutz ausgestatteten Seeleute fielen ihnen nach und nach zum Opfer. Eine Woche später wurde die Kogge treibend vor Vallusa gefunden. An Bord tote Seeleute, ein seltsames „Pflanzendickicht“ und zwei fremdartige, schlafende Fremde.

### YMRAS SCHLEIER - WAS GESCHEHEN WIRD

Während die Helden die rätselhafte Kogge untersuchen, breitet sich der Vielleibige Tod - eine Spur des Schreckens hinterlassend - in der Inselstadt aus. Mit Hilfe der beiden Schiffbrüchigen gelingt es den Helden schließlich die Bestie zu stellen. Allerdings verfolgen die beiden Jäger auch ihre ganz eigenen Ziele...

### MEISTERWERKZEUGE

Generell eignen sich für dieses Szenario Helden aller Couleur, wobei ein starker Schwertarm sicherlich hilfreich ist. Die Atmosphäre ist eher düster und dreckig, weshalb sich eine zeitliche Verortung im nebligen Herbst oder Frühjahr anbietet. Als narrative Vorbilder kannst du dich an der Stimmung von Filmen wie Alien vs. Predator oder Akte X orientieren. Der Soundtrack zur Serie Fringe bietet passende musikalische Untermalung. Hintergrundinformationen zu Vallusa befinden sich in LdSB, 103ff.

# KAPITEL I: ZEICHEN

## DER WEG INS ABENTEUER

Die Helden können auf verschiedene Weise in das Abenteuer einsteigen. Sie könnten vom Rat der Kaufleute als unabhängige Ermittler beauftragt werden, da die Kogge zur Flotte der Festumer Handelsfamilie Alatzer (LdSB, 91) gehört und man Ärger mit dem Freibund vermeiden möchte. Oder sie werden von Llezan von Yoffrynn-Thama, der Großmeisterin der Grauen Stäbe (LdSB, 160), als externe Experten angeworben. Vielleicht wollen die Helden auch aus eigenem Antrieb an Bord. Bei so viel Geheimnistuerei und Abschottung muss es schließlich etwas zu holen geben...

## HINWEISE AN BORD

Auf der 15 Jahre alten Kogge Wellentruz, die Getreide geladen hat, können die Helden auf folgende Spuren stoßen:

Das gesamte Unterdeck ist von einem Labyrinth aus seltsam organisch wirkenden, pulsierenden, schwarzen Ranken durchzogen. In unregelmäßigen Abständen verdicken sich die Stränge zu lila-grauen, kokonartigen Auswüchsen von ledriger Festigkeit, die anscheinend alle aufgeplatzt sind. Was sie einmal enthalten haben mögen, lässt sich nicht mehr genau sagen.

Ein EXPOSAMI offenbart eine leichte Aura um das „Gewächs“. Eine AURAPRÜFUNG zeigt, dass es anscheinend geweiht ist.

Die gesamte Schiffsbesatzung (29 Seeleute & 5 Seesöldner) ist tot, viele scheinen im Schlaf gestorben zu sein. Einige weisen Bissspuren von kleinen Tieren auf (Tierkunde+5: keine Ratten). Die Ranken haben ihren Ursprung in den Körpern der Toten, deren Inneres von einer Art Wurzelgeflecht durchzogen ist.

In einer Kajüte am Heck können die Helden das Logbuch des Kapitäns finden, in dem vom Auffinden eines treibenden Schiffes, das entfernt einer thorswalschen Knorre ähnelt, samt zweier bewusstloser Schiffbrüchiger unbekannter Herkunft vor drei Wochen berichtet wird. Die beiden Schiffbrüchigen wurden an Bord geholt, versorgt und ihr Schiff in Schlepp genommen. Zwei Tage später schien sich eine Krankheit unter der Besatzung auszubreiten und die Matrosen fielen nach

und nach in tiefen Schlaf. Der Bordmedicus konnte eine weitere Ausbreitung nicht verhindern. Weitere Einträge sind nicht enthalten (Handouts können unter [www.rakshazar.de](http://www.rakshazar.de) heruntergeladen werden).

Das in Schlepp genommene Schiff wird von einem wüsten Gemisch aus mit Leder bespannten Holzrahmen, Schilfgeflecht und Seilen zusammengehalten. Den Kiel bildet ein Rippenknochen einer riesigen unbekannteren Kreatur. Ein primitives Zelt dient wohl als Schlafplatz.

An Bord finden sich zahlreiche archaische Gegenstände: geflochtene Käfige, grobe Fellkleidung, Messer aus Bronze und Knochen. Im Zelt liegt ein unterarmdickes Stück Vyzrangyi-Holz (Pflanzenkunde+14, ZBA, 201).

## HINWEISE AN LAND

Die beiden Fremden sind die einzigen noch lebenden Personen an Bord und wurden zur weiteren Beobachtung in das Hauptquartier der Draconiter gebracht. Beide Männer sind in schlichte Leder- und Fellkleidung gehüllt. Ihre bronzene Haut ist an einigen Stellen mit einer schwarzen, bröckeligen Kruste bedeckt, ihre Haare sind auffällig grün (sie sind aus der Sklaverei geflohene Parnhai, BdH, 224ff.). Beide sind stark dehydriert und bewusstlos. Durch eine passende Behandlung (Entgiftung und Rehydratation, Heilkunde Gift+15, KLARUM PURUM+15) können die Helden sie aufwecken (Dauer: 24-TaP\*/ZfP\* Stunden).

## HENUOAKO UND ASAOSH, PARNHAI-BESTIENBEZWINGER

Bronzespeer: INI 10+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+5 RS 2  
LeP 32 AuP 32 WS 8

Ausweichen 10, Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Binden, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampfflexe, Meisterparade, Umreißen

Während der Ermittlungen breitet sich der Vielleibige Tod im Verborgenen langsam in der gesamten Stadt aus. Um dies passend darstellen zu können, werden im Folgenden zunächst die Kreatur und ihre Metamorphosen näher beschrieben. Danach folgen Vorschläge für weitere Szenen in der Stadt.

# KAPITEL II: BEUTE

## DIE KREATUR

Das Tzaff'zurr'hach wurde vor tausenden Jahren auf Rakshazar, zur Hochzeit eines längst untergegangenen Imperiums, als künstliche Waffe gezüchtet. Ausgesetzt im Reich des Feindes verbreitete sie sich selbständig und bildete nach und nach einen gigantischen Schwarm, der blutige Schneisen durch das Land zog. Die Kreatur durchläuft dabei verschiedene Metamorphosen.

## I. LARVENSTADIUM

Aus fingernagelgroßen, schwarzen Eiern schlüpfen unscheinbare graue Larven. Gelingt es ihnen einen passenden Wirt zu beißen, fällt dieser aufgrund ihres Giftes in einen tiefen Schlaf. Aus dem Körper der Larve beginnt ein seltsames Geflecht zu wachsen, das den Leib des Wirts und die nähere Umgebung rasch komplett überwuchert. Schließlich bilden sich am Geflecht große Blasen.

Das namenlose Geflecht entzieht seinem schlafenden Opfer täglich 1W6 Punkte Sykarian (vgl. WdG, 292) und nutzt diese zum schnellen Wachstum (allerdings nicht in Zonen, die zweifach geweiht sind). Dabei verliert das Opfer täglich zusätzlich 2W6+3 LeP und erleidet eine Wunde. Solange das Geflecht „verwurzelt“ ist, sondert es weiter sein Gift ab und das Opfer kann nicht aufgeweckt werden. Wird die Ranke außerhalb des Körpers beschädigt (z.B. durch Waffeneinsatz), versucht das Geflecht dies durch noch schnelleres Wachstum auszugleichen. Das Opfer verliert einmalig weitere 2W6 LeP und der Sykarianverlust erhöht sich auf 1W6+3 Punkte pro Tag. Eine Entfernung des Geflechts ist nur möglich, wenn ein Befallener noch über mindestens die Hälfte seiner Lebensenergie verfügt. Dies erfordert gute chirurgische Kenntnisse (Anatomie+12, anschließend Heilkunde Wunden) und kostet das Opfer weitere 3W6 LeP. Nach Entfernung lässt sich ein Opfer nach entsprechender Behandlung der Vergiftung (Giftstufe 15, siehe oben) wieder aufwecken.

## LARVENSTADIUM

INI 5+1W6 PA 0 LeP 2 RS 0 WS 2

Biss: DK H AT 4 TP - (Gift)

GS 3 AuP 10 MR 0 GW 5

Besonderheiten: sehr kleiner Gegner, tritt in Schwärmen auf 1W20, bei einem Biss überträgt eine Larve ihr Gift (tierisches Gift, Stufe 15, nach 20 KR sinkt das Opfer in Tiefschlaf/nach 5 KR sinkt das Opfer in Tiefschlaf, nach dem Einschlafen setzt direkt das Wachstum des „Geflechts“ ein)

## 2. SCHWARMSTADIUM

Die Blasen brechen nach einem Tag auf und entlassen unzählige fingerlange Wesen mit eidechsenartiger Gestalt. Jede dieser „Echsen“ ist sofort in der Lage bis zu 100 Eier zu legen.

INI 8+1W6 PA 3 LeP 20 RS 2 WS 4

Biss: DK H AT 6 TP 1W6

GS 5 AuP 21 MR 0 GW 2

Besonderheiten: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner, tritt in Rudeln auf (3W6 Tiere)

## 3. JÄGERSTADIUM

Aus dem Schwarmstadium entwickeln sich die Wesen durch das Fressen kleinerer Lebewesen weiter in ihre Jägerform, die in etwa die Größe eines Hundes aufweist. Auf ihrem schuppigen Rücken beginnen stachelige Auswüchse zu wachsen, der Kopf ist mit einer Mähne aus borstigem Fell bedeckt und läuft in einen Schnabel aus, über dem vier Augen sitzen. Jäger sind in der Lage entlang von Wänden und Decken zu laufen und benötigen fleischliche Nahrung. Sie jagen nachts, greifen aus dem Hinterhalt heraus an und verstecken sich tagsüber möglichst in dunklen Räumen.

INI 10+1W6 PA 12 LeP 35 RS 3 WS 5

Greifschnabel: DK N AT 14 TP 1W6+5

Schwanz: DK N AT 8 TP 1W6+3

GS 16 AuP 40 MR 3 GW 10

Besonderheiten: Anspringen (12), Hinterhalt (9), Verbeißen

Kampftaktik: Im Jägerstadium tritt die Kreatur in Rotten von 1W6 Tieren auf. Meist erfolgt ein Angriff aus dem Hinterhalt. Dabei greifen sich mehrere Kreaturen einen Gegner, tragen ihn eine Wand hinauf und lassen ihn dann fallen.

## 4. KOENIGSSTADIUM

Wird ein Jäger groß genug, kann er sich verpuppen und kehrt einen Tag später im Königsstadium zurück. Er hat dann eine Schulterhöhe von rund drei Schritt, die Schuppen des Körpers sind stark verhornt und ähneln denen einer Assele, ebenso wie das zusätzlich ausgebildete dritte Beinpaar. Der Schnabel bildet sich zu einem breiten Maul mit insektenartigen Greifwerkzeugen zurück. Ein solcher Schwarmkönig sondert einen Duftstoff ab, der verhindert, dass sich weitere Wesen in Jägerform verpuppen. Vielmehr beginnen die Jäger als „Arbeiterschwarm“ für den Schwarmkönig zu fungieren und ihn in seinem Nest mit Nahrung zu versorgen. Sollten annähernd zeitgleich mehrere Könige schlüpfen, bekämpfen diese sich bis zum Tod.

INI 9+1W6 PA 10 LeP 80 RS 5 WS 9

Greifwerkzeuge: DK N AT 14 TP 2W6+2

Glieder: DK N AT 12 TP 1W6+5

Trampeln: DK H AT 7 TP 4W6+5

GS 12 AuP 50 MR 7 GW 15

Besonderheiten: Zwei Attacken pro KR, Niederwerfen (11), Resistenz (Gift), großer Gegner, Trampeln (7), Überrennen (11)

Kampftaktik: Der Schwarmkönig wird zunächst seine Jäger gegen die Helden schicken. In direkter Konfrontation versucht einzelne Gegner schnell Niederzuwerfen und zu -trampeln.

## STADT IN ANGST

Aufgrund ihrer namenlosen Natur entwickelt sich die Kreatur schnell weiter und breitet sich ungehindert in der Stadt aus. Nachfolgend stehen einige Szenenvorschläge für daraus entstehende Ereignisse. Nutze die verschiedenen Stadien der Kreatur, um weitere Szenen und Herausforderungen zu entwickeln.

 In der Stadt können weitere mit Ranken zugewachsene Leichen gefunden werden, vor allem in den Vierteln, in denen sich die ärmere Bevölkerung oder tobrische Flüchtlinge aufhalten. An einigen Ranken lassen sich Kokons mit heranwachsenden Echsen finden.

 In einem Geflügelstall schlüpft eine große Menge Larven und beginnt von dort aus in die benachbarten Häuser zu kriechen. Die Bewohner versuchen vergeblich sie alle auszuräuchern oder zu zertreten.

- Einwohner beginnen zu verschwinden. Ein Betrunkenen behauptet gesehen zu haben, wie einer der Vermissten nachts eine Wand „hoch gelaufen“ sei.
- Im verlassenen Keller eines Lagerhauses am Fluss wird der Leichnam einer riesigen Kreatur gefunden (der

Körper einer Kreatur im Königsstadium, die beim Revierkampf getötet wurde).

Je nach Vorgehen der Helden kannst du die Ereignisse weiter eskalieren lassen. Vallusa bietet dabei durch seine Insellage eine gute räumliche Begrenzung.

## KAPITEL III: AUF DER JAGD

### GEGENMASSNAHMEN

Nähere Hinweise zur Kreatur können die beiden Riesländer liefern (wenn sich die Helden die Zusammenhänge nicht selbst zusammenreimen). Sie beherrschen allerdings nur das rakshazarische Gmer und Parnhai (BdH, 32). Ein Held, der die Waldmenschen Sprache der Tokamuyac beherrscht (die dem Parnhai von allen aventurischen Sprachen am nächsten ist), kann mühevoll mit Händen und Füßen kommunizieren. Ansonsten können die Draconiter auf einen stadtbekanntem Sonderling verweisen, der einst als Schiffbrüchiger angespült wurde und behauptet „aus dem Land im Osten zu stammen“. Er habe früher ähnlich gesprochen. Nach dem Aufwachen vermuten die beiden Rakshazarer sie seien gefangenengenommen worden und werden zunächst schweigen. Gelingt dennoch ein Gespräch, erweisen sie sich durchaus als hilfsbereit und teilen den Helden ihre Kenntnisse zur Metamorphose und zum Verhalten des Vielleibigen Tods mit. Die beiden sind auch in der Lage eine übelriechende Paste herzustellen, die, regelmäßig auf die Haut aufgetragen, zwar nicht vor dem Biss der Larven und ihrem Gift schützt, wohl aber ihr weiteres Wachstum verhindert. Wichtigste Zutat bildet zermahlene Vyzrangyi-Holz, von dem nur noch eine Menge für ungefähr dreißig Anwendungen auf dem Schiff der Rakshazarer übrig ist.

### KAMMERJAEGER

Die Helden stehen im Wesentlichen vor folgenden Herausforderungen: Zum einen muss die Ausbreitung der Kreatur verhindert werden, indem bspw. Eier und Ranken verbrannt oder die Wesen im Echsenstadium eingefangen werden. Wesen im Jägerstadium zu verfolgen und zu erlegen ist schon weitaus schwieriger. Vallusa bietet mit seinen hohen Häusern, engen Gassen und verzweigten Gebäuden eine gute Kulisse für spannende Jagdszenen (wenn etwa einige der Wesen im Jägerstadium vor den Helden senkrecht die Wand erklimmen). Zudem sorgt die Jagd in der eng bebauten Stadt auch für weitere Probleme (ein zugewuchertes Haus lässt sich eben nicht einfach abbrennen). Schlussendlich kann der Schwarmkönig (siehe Kapitel IV) im Finale bezwungen werden.

### QUARANTAENE

Weiterhin muss eine Ausbreitung des Vielleibigen Todes auf das Festland verhindert werden. Glücklicherweise sind die Kreaturen selbst nicht schwimmfähig, könnten aber über die beiden Brücken der Stadt entkommen. Eine Sperrung der Brücken erschwert allerdings die Wasser- und Nahrungsversorgung und erhöht so den Zeitdruck auf die Helden. Mit weiterer Eskalation reagieren die Einwohner zunehmend panischer, was koordinierte Jagden erschwert. Allerdings können die Helden bei ihren Aktionen auf die Unterstützung sämtlicher Autoritäten bauen und beliebige Gruppen (z.B. Gardisten und Miliz, Draconiter) als Unterstützung in ihre Pläne einbinden (wobei vor allem gesellschaftlich orientierte Helden glänzen können).

## KAPITEL IV: FINALE

### IM NEST DES FEINDES

Der Schwarmkönig hat sich in den großen, verzweigten Kellern einiger Lagerhäuser am Flusshafen eingenistet und diese teilweise durch eigene Grabungen erweitert. Um sein Lager zu entdecken könnten die Helden z.B. einigen Kreaturen im Jägerstadium folgen (Fährten suchen+12, Stadtgebiet), das Zentrum des Ausbreitungsgebietes der Bestien ausfindig machen oder es zufällig entdecken. In den engen Gängen zwischen den unzähligen Kisten halten sich neben dem Schwarmkönig weitere zehn Kreaturen im Jägerstadium auf, sowie weitere zwanzig im Echsenstadium. Einige Bereiche sind zudem mit Ranken zugewachsen (eine Karte der Anlage kann auf [www.rakshazar.de](http://www.rakshazar.de) heruntergeladen werden). Der Schwarmkönig kann dabei seinen Schwarm koordiniert gegen die Helden und ihre Unterstützer schicken. Neben der Anwendung von Waffengewalt können die Helden auch weitere Lösungsstrategien verfolgen. Da das „Nest“ in direkter Nähe zur Misa liegt, kann etwa mit Hilfe eines wohlgezielten Durchbruchs das Kellergewölbe geflutet werden, um die Kreaturen zu ertränken (und hoffentlich nicht die Helden selbst). Ebenso drastische Folgen hätte ein gewaltsam herbeigeführter Gewölbeeinsturz, der allerdings das Gebäude darüber in Mitleidenschaft ziehen würde.

### EIGENE PLAENE

Die beiden riesländischen Bestienbezwinger verfolgen während der Jagd weiterhin ihr eigenes Ziel, der Kreatur

im Königsstadium ihr Blut abzunehmen. Nach der finalen Konfrontation werden sie daher das Blut sammeln und - je nach ihrem Verhältnis zu den Helden - entweder versuchen wieder zurück zu ihrem Schiff zu gelangen oder den Helden sogar einen Teil der Beute anbieten. Das Blut hat in der Tat eine leicht heilkräftige Wirkung. Ein Schank getrunkenes (noch nicht geronnenes Blut) gibt 1W6 LeP zurück. Darüber hinaus bietet es ein großes Potential in der alchemistischen Forschung.

### EPILOG

Die Helden haben sich mit der Rettung Vallusas vor dem Untergang 250 Abenteuerpunkte redlich verdient. Hinzu kommen spezielle Erfahrungen in Tierkunde und evtl. den angewandten rakshazarischen Sprachen. Je nach den Schäden in der Stadt und den Folgen der Brückensperrungen erholt sich Vallusa mehr oder weniger schnell. Die Toten werden betrauert, der Freibund informiert. Als mögliche Anschlussabenteuer können die Helden beispielsweise damit beauftragt werden ein Heilmittel für noch lebende Befallene zu finden. Eventuell sind die Helden auch an einer näheren Erforschung der Tierkadaver interessiert. Und dann sind da ja noch die beiden Riesländer, die selbst den Anstoß für eine Expedition Richtung Osten geben könnten.