



# DAS SIEGEL DER DOPPELZÜNGIGEN SCHLANGE



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin, 01.01.2016  
Abdruck - auch auszugsweise - bitte nur mit Zustimmung des Verfassers. Die Illustrationen entstammen alten Pulp-Magazinen und sind gemeinfrei.

Dieses Produkt bezieht sich auf das Barbarians of Lemuria-Rollenspiel, erhältlich bei Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH (www.ulisses-spiele.de). Barbarians of Lemuria ist ein Copyright von Simon Washbourne. All Rights Reserved. Deutsche Texte und Logos der deutschen Ausgabe sind von Ulisses Spiele GmbH, Waldems 2010. Verwendung unter Genehmigung. Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

# DAS SIEGEL DER DOPPELZÜNGIGEN SCHLANGE

Es handelt sich um ein Einstiegsabenteuer. Die Helden sollen aus den Händen eines hinterhältigen Flussräubers ein gestohlenes Siegel wiederbeschaffen, das zur Amtseinführung eines Fürsten benötigt wird und müssen sich zudem mit einem brüderlichen Rivalen um das Amt des Fürsten, einem hinterhältigen Flusspiraten sowie wilden Kreaturen auseinandersetzen. Dabei kommen ihnen eine wohlmeinende Magierin und ein Priester mit einer hilfreichen Bestimmung zu Hilfe.

---

## KHOR-BASH

Die Helden kennen sich noch nicht; sie sind mittellos in der Siedlung **Khor-Bash** an der Mündung des Flusses **Khor** gelandet. Hier sollte die Welt atmosphärisch beschrieben werden (zwei Sonnen, zwei Monde, fremdartige Kreaturen, exotische Gerüche, Tiere wie **Bouphons** und **Kroarks**, etc.).

Die Siedlung ist von einer Palisade gesichert. Auf einem Hügel über der Siedlung erhebt sich eine kleine Burg. **Khor-Bash** liegt strategisch günstig an einem schiffbaren Fluss auf halbem Weg zwischen den beiden großen, rivalisierenden Städten **Satarla** und **Parsuul**. Die Bewohner schmücken gerade ihre Stadt, denn in ein paar Tagen soll der neue Fürst nach dem Tod des Vaters sein Erbe antreten. Bei dem Fest wird der neue Fürst Geschenke unter das Volk streuen; außerdem kann man auf dem Markt, der morgen beginnen soll, vielleicht bei einigen Wettkämpfen seinen Geldbeutel wieder etwas füllen.

Es gibt nur ein Gasthaus in **Khor-Bash**, „Die Doppelzüngige Schlange“, dem Wappen von **Khor-Bash**. Das Gasthaus ist leer bis auf ein paar Händler und Flussschiffer, die beieinandersitzen und untereinander Neuigkeiten austauschen.

---

## GILANORA, DIE MAGIERIN

Im Gasthof genießen die getrennt sitzenden Helden gerade ihren „fürstlichen Gemüsematsch“, den sie sich von ihrem letzten Geld leisten können, als eine ältere, Autorität ausstrahlende Frau erscheint und an den Wirt herantritt, der sie förmlich begrüßt. Die beiden unterhalten sich eine Weile und er weist jeweils auf die Helden. Diese werden von der Frau eine Weile gemustert und dann einzeln angesprochen.

Sie stellt sich vor als **Gilanora**, Beraterin des Fürsten. Sie benötigt die Hilfe von wagemutigen Heldinnen und Helden, um einen gestohlenen Gegenstand wiederzubeschaffen. **Gilanora** macht einen intelligenten und ehrlichen, wenn auch leicht gebieterischen Eindruck. Sie offeriert eine reiche Belohnung für die Wiederbeschaffung des gestohlenen Gutes.

Der alte Fürst, **Corath Bash**, hinterließ zwei Söhne, **Fariath** und **Uturg**. In seinem Testament bestellte er den Jüngeren, **Fariath**, zum Erben. In einer Woche soll er mit dem fürstlichen Siegel die Treue zur Stadt **Parsuul** auf einer Urkunde erneut bestätigen. Der Ältere, **Uturg**, will dies verhindern, denn er strebt selbst nach dem Fürstentitel und hat bereits begonnen ein Rebellenheer aufzustellen. Die Fürsten von **Khor-Bash** sind in der Regel treue Vasallen der Stadt **Parsuul**. Hinter den Umtrieben von Prinz **Uturg** könnte die Stadt **Satarla** stehen. Um Zeit zu gewinnen hat er das Siegel gestohlen und fortgebracht. Allerdings wurde das Flussboot auf dem Weg zu seiner kleinen Burg am Oberlauf des Flusses **Khor** vom hinterhältigen Flussräuber **Toquash** und seiner Bande aufgebracht. Das Siegel dürfte sich nun auf der Flussinsel befinden, die **Toquash** als Versteck nutzt. **Toquash** hat sich bereits an beide Brüder gewandt und völlig überzogene Forderungen für die Rückgabe des Siegels gestellt. **Uturg** hintertreibt zudem die Verhandlungen mit **Toquash**, denn der Raub spielt ihm in die Hände. Das Siegel selbst hat keinen großen materiellen Wert. Es muss in fünf Tagen wieder in den Händen von **Fariath** sein.

**Gilanora** hat ein Flussboot mitsamt Besatzung gechartert, das sofort aufbrechen kann; für Verpflegung ist gesorgt. Sie drängt zur Eile und warnt die Helden vor Kriegern mit dem Zeichen der roten Schlange, die zu Prinz **Uturg** gehören. Die Krieger Prinz Fariaths sind an der goldenen Schlange zu erkennen. Die Fahrt in das Gebiet von **Toquash** dauert zwei Tage, die Rückfahrt eineinhalb.

**Gilanora** ist nicht nur Beraterin, sondern auch Magierin und vertritt auch die Interessen der Stadt **Parsuul**.



## AUF DEM FLUSS KHOR

Vier Männer beladen gerade das Boot und werden dabei von einem fünften, älteren beaufsichtigt. Die Helden werden vom Flussschiffer **Breanor** und seinen Ruderern etwas misstrauisch beäugt. Das Boot macht einen stabilen und schnittigen Eindruck, hat einen Segelmast und kann mit bis zu sechs Rudern angetrieben werden. Auf dem Hinterdeck befindet sich ein offener Unterstand. Die Ruderer heißen **Laakos**, **Haramon**, **Kluun** und Medonio.

**Breanor** weiß, in welcher Gegend der Flussräuber **Toquash** sein Unwesen treibt, kennt aber nicht die genaue Lage seines Verstecks. Sie müssen bis zu der Stelle, wo der Dschungel an den Fluss grenzt; dort sind mehrere kleine Inseln. Allerdings weiß er von einem Gasthof am Fluss, in dem sich bevorzugt Gesindel herumtreibt und dessen Wirt in dem Ruf steht, **Torquash** als Hehler zu dienen. Er wird aber nur kurz anlegen und in der Nähe auf die Helden warten.

Während der Fahrt bittet **Breanor** die Helden, ihn bei der Ausschau nach **Poads** („Schlangendrachen“) zu unterstützen, welche die einzige größere Gefahr auf dem Flusslauf darstellen.

Hier sollte beschrieben werden, wie die die Kulturlandschaft allmählich der Wildnis weicht; das Südufer wird zur Weidelandschaft und dann zur Steppe, das Nordufer immer dichter werdender Dschungel. Auch hier lohnt eine atmosphärische Beschreibung wilder Kreaturen, die sich gegenseitig jagen und fressen.

### Breanor

<b>Attribute</b>	<b>Kampf</b>
Stärke 0	Raufen 0
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0
Verstand 1	Fernkampf 0
Auftreten 1	Verteidigung 0
<b>Laufbahnen</b>	
Flussschiffer 2	
<b>Ausrüstung</b>	<b>LB 5</b>
Schutz 0	
Dolch (1W3), Armbrust (1W6+1)	

### Ruderer

<b>Attribute</b>	<b>Kampf</b>
Stärke 0	Raufen 0
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0
Verstand 0	Fernkampf 0
Auftreten 0	Verteidigung 0
<b>Laufbahnen</b>	
Flussschiffer 0	
<b>Ausrüstung</b>	<b>LB 3</b>
Schutz 0	
Dolch (1W3)	

Der Ruderer **Haramon** ist in Wirklichkeit ein junger **Hurm-Priester** aus **Parsuul**. Er hatte eine Vision, in der Gottvater **Hurm** zu ihm sprach:

*„Mein Sohn! Große Helden werden kommen! Sie werden keine Gefahren scheuen, auf die töten Körper ihrer Feinde herabsehen, dem Grauen ins Gesicht lachen, große Schätze erringen und - vor allem anderen - das Böse in seine Schranken weisen! Doch noch stehen sie am Anfang ihres Weges und benötigen Beistand. Es ist an dir, Haramon, Sohn des Haradot, ihnen bei ihrer ersten Heldentat beizustehen. Ich mache dich zum Gefäß der göttlichen Fügung. Sei bereit und eile dich! Gehe zu dem Ort, wo das süße Wasser, das zwei mächtige Städte trennt, sich ins salzige ergießt und zwei Brüder im Zeichen der Schlange mit zwei Zungen sprechen. Halte dich bereit, aber offenbare dich erst, wenn sie Beistand benötigen. Dies sei deine Bestimmung!“*

Von der ersten großen Tat der Helden an wird er ein glühender Verehrer; bis dahin bleibt er ggü. seiner eigenen Vision misstrauisch.

### Haramon

<b>Attribute</b>	<b>Kampf</b>
Stärke 0	Raufen 0
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0
Verstand 2	Fernkampf 0
Auftreten 2	Verteidigung 1
<b>Laufbahnen</b>	
Priester 2	Arzt 1

### **Ausrüstung**

Schutz 0  
Waffe keine

**LB 8**

Auf dem Fluss geht es zügig voran. Allerdings wird das Boot von einem anderen Flussboot mit Bewaffneten unter der Flagge der roten Schlange aufgehalten.

Es handelt sich um Rebellen-Krieger, deren Anführer neugierige Fragen stellt (6 Ruderer, 1 Hauptmann, 10 Krieger).

### **Hauptmann**

#### **Attribute**

Stärke 1  
Geschicklichkeit 0  
Verstand 1  
Auftreten 1

#### **Kampf**

Raufen 0  
Nahkampf 1  
Fernkampf 1  
Verteidigung 1

#### **Laufbahnen**

Krieger 1

#### **Ausrüstung**

mittelschwere Rüstung (3)  
Schwert (1W6), Armbrust (1W6+1)

**LB 7**

### **Krieger**

#### **Attribute**

Stärke 1  
Geschicklichkeit 0  
Verstand 0  
Auftreten 0

#### **Kampf**

Raufen 0  
Nahkampf 1  
Fernkampf 0  
Verteidigung 0

#### **Laufbahnen**

Krieger 1

#### **Ausrüstung**

mittelschwere Rüstung (3)  
Schwert (1W6), Armbrust (1W6+1)

**LB 5**

## **DER GASTHOF „ZUR SCHÖNEN FLUSSGÖTTIN“**

Der Gasthof „Zur Schönen Flussgöttin“ ist alles andere als schön. Der Wirt ist schmierig, die Schankmägde fette Schlampen und die Gäste sind eindeutig als Abschaum zu identifizieren. Es stinkt und ist schmutzig.

Außerdem sind die Gäste ggü. hinreichend attraktiven Frauen aufdringlich oder sie versuchen, die Helden zu bestehlen oder zu erpressen.

Die Mehrzahl des Gesindels kennt das Versteck von **Toquash**, doch niemand wird es freiwillig herausrücken. Bei Gewaltanwendung besteht die Gefahr, dass einer der Schurken flieht und **Toquash** warnt. Die Beschreibung des Wegs zur Insel von **Toquash** (großer Quodshi-Baum mit Nestern voller Türkisschnäbler) ist für **Breanor** ausreichend. Er wird die Helden dort hin rudern und absetzen und sich dann verstecken.

### **Flussräuber und Gasthof-Gesindel**

#### **Attribute**

Stärke 0  
Geschicklichkeit 0  
Verstand 0

#### **Kampf**

Raufen 1  
Nahkampf 0  
Fernkampf 0

Auftreten 0

**Laufbahnen**

Flusspirat 0

**Ausrüstung**

keine Rüstung

Knüppel (1W6-1), Dolch (1W3)

Verteidigung -1

**LB** 3

---

## TOQUASH' S INSEL

Das Lager liegt - von außen nicht einsehbar - in der Mitte der Dschungel-Insel. **Toquashs** Boote sind gut getarnt in der Uferböschung verankert. Das Lager liegt auf einer kleinen Lichtung rund um ein großes Lagerfeuer, besteht aus mehreren kleinen und einer großen Hütte, in der **Toquash** wie ein Häuptling residiert. Ihm zur Seite steht seine Geliebte, die Meuchlerin **Ishane**. Außerdem befinden sich dort 10 seiner Flussräuber.

**Toquash** ist kein Dummer; er hat den Wert des Siegels erkannt und trägt es an einer Kette um den Hals. Seine geraubten Schätze hat er auf einer anderen Insel vergraben. Im Lager selbst findet sich nicht viel von Wert. **Toquash** wird sich nicht gewaltlos von dem Siegel trennen und hat auch einen Ruf zu verlieren, wenn er die ungebetenen „Gäste“ nicht besiegt.

### Toquash

**Attribute**

Stärke 2

Geschicklichkeit 1

Verstand 1

Auftreten 1

**Laufbahnen**

Flusspirat 3

**Ausrüstung**

leichte Rüstung

zweihändige Keule (1W6+2)

**Kampf**

Raufen 1

Nahkampf 2

Fernkampf 0

Verteidigung 1

**LB** 10

**Schurkenpunkte** 3

### Ishane

**Attribute**

Stärke 0

Geschicklichkeit 2

Verstand 1

Auftreten 1

**Laufbahnen**

Kurtisane 1

**Ausrüstung**

Schutz: keiner

Wurfsterne (1W3), Dolche (1W3 und Gift (-1 LB/min))

**Kampf**

Raufen 0

Nahkampf 1

Fernkampf 2

Verteidigung 0

Meuchlerin 1

**LB** 6

**Schurkenpunkte** 3

---

## RÜCKKEHR AUF DEM FLUSS

**Breanor** hat auf die Helden gewartet und mit der Strömung geht es gut vorwärts, bis ein hungriger **Poad** das Boot attackiert. Breanor treibt seine Ruderer an, das nächste rettende Süd-Ufer zu erreichen. Unabhängig davon, wie der Kampf mit dem **Poad** ausgeht, ist der Boot zu stark beschädigt, um damit weiterfahren zu können.

## Poad

### Attribute

Stärke 12  
Geschicklichkeit 0  
Verstand -1  
Schutz 4  
Biss (2W6+2)

### Kampf

Nahkampf 2  
Verteidigung 0

**LB** 60

## RÜCKKEHR AUF DEM LANDWEG

Der Landweg zieht sich hin. Die Helden werden nicht mehr rechtzeitig **Khor-Bash** erreichen, wenn sie nicht eine schnellere Reisemöglichkeit erhalten. Doch auf dem Fluss halten alle Boote Abstand oder die Kapitäne verlangen ein Vermögen für die Mitfahrt.

Da trifft es sich gut, dass die Helden einer Schar berittener Krieger (5) unter dem Zeichen der roten Schlange in die Arme laufen, angeführt von einem Hauptmann. Die Reittiere sind Kroarks (Reitechsen).

## Kroark

### Attribute

Stärke 3  
Geschicklichkeit 1  
Verstand -2  
Schutz 3  
Biss (1W6)

### Kampf

Nahkampf 1  
Verteidigung 2

**LB** 20

## ZURÜCK IN KHOR-BASH

Die Zeit wird knapp. Die Urkunde soll in demnächst gesiegelt werden. In der Siedlung hat sich inzwischen zahlreiches Volk versammelt und bereits mit dem Feiern begonnen, so dass das Durchkommen zur Burg erschwert wird.

Außerdem wird der Eingang von Kriegern mit dem Zeichen der roten Schlange bewacht, denn **Uturg** hat bereits alle Schlüsselpositionen besetzen lassen. Die Zaubrerin **Gilanora** beschränkt sich darauf, den Helden Zugang zum Fürstensaal zu verschaffen und konzentriert sich dann darauf, den jungen **Fariath** zu beschützen. **Uturgs** Wille zur Machtergreifung ist inzwischen weit jenseits jeglicher Legalität und er wird gemeinsam mit seinen Männern Gewalt anwenden. Ihm stehen 12 Krieger zur Verfügung, seinem Bruder Fariath nur zwei.

## Gilanora

### Attribute

Stärke 0  
Geschicklichkeit 0  
Verstand 3  
Auftreten 1

### Laufbahnen

Magierin 2

### Ausrüstung

keine Rüstung

### Kampf

Raufen -1  
Nahkampf 0  
Fernkampf -1  
Verteidigung 2

Adlige 1

**LB** 9

**Heldenpunkte** 3

**AM** 13

Stab (1W6-1)

## Uturg/Fariath

---

### **Attribute**

Stärke 1  
Geschicklichkeit 1  
Verstand 1  
Auftreten 1

### **Laufbahnen**

Adliger 2

### **Ausrüstung**

mittlere Rüstung (3)  
Bihänder (1W6+2)

### **Kampf**

Raufen 0  
Nahkampf 2  
Fernkampf 1  
Verteidigung 1

Krieger 1

**LB** 8

**Schurkenpunkte** 3

Wird **Uturg** besiegt, geben seine Krieger auf; steht es schlecht für die Sache **Fariaths**, kommt Verstärkung in Form von weiteren Kriegeren Fariaths; auf jeden Fall gibt es einen Sieg des Guten über das Böse und eine schöne Feier, bei der die Helden Ehrenplätze erhalten, reich belohnt werden und klangvolle (aber inhaltsleere) Titel erhalten.

