



Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

SCHLEIERTÄNZERIN

Orgie der Dornen

Ein Aventuria-Abenteuer von Christian Lonsing
für Karima al'Jamila und bis zu 5 weitere Helden

Warnhinweis: Der Text dieses Abenteuers enthält erotische Umschreibungen, die das sittliche Empfinden von Spielern und Spielerinnen verletzen könnten! Es richtet sich daher ausdrücklich an erwachsene Spieler und Spielerinnen, die zuvor darüber informiert wurden, dass sie an einem erotischen Abenteuer teilnehmen.

Auswahl der Helden: Einer von euch muss als Held die in dieser Box enthaltene Sharisad Karima al'Jamila auswählen. Die anderen Spieler dürfen mit beliebigen Helden am Abenteuer teilnehmen.

Elburum, 1024 BF

Alle Menschen sind bereit, Gewalt anzuwenden. Es kommt nur auf den richtigen Kontext an. Als wir in Aranien einfielen und im Namen unserer Herrin Belkelel einen Vernichtungs-Feldzug führten, um das Moghulat Oron auszurufen, da erklärte man uns zu Verbrechern. Wenn aber das Mit-

telreich nun seine Mordbuben entsendet, um in unser Land einzudringen und bei einem geheimen Kommandounternehmen Dutzende unserer Streiter abzuschlachten, dann wird dies plötzlich als Heldentat betrachtet. Dabei klebt an den Händen dieser „Helden“ mindestens ebenso viel Blut wie an den meinen.

Das erkläre ich den Mordbuben, nachdem wir sie auf frischer Tat ertappt haben. Unter falscher Identität haben sie sich in den Tempel unserer Herrin der Schwarzfaulen Lust eingeschlichen und dabei eine blutige Schneise durch meine Wächter geschlagen. Doch diese Narren haben vergessen, ihre Hausaufgaben zu machen! Sonst hätten sie gewusst, dass eine Dornrose als Erkennungszeichen erforderlich ist, um in das Allerheiligste zu gelangen.

Doch eigentlich bewundere ich ihren Mordinstinkt und ihre geschmeidigen Körper. Sie und ich, wir sind nicht so verschieden wie sie es sich vielleicht in ihrer Wunschvorstellung ausmalen. Und ich werde es ihnen beweisen, indem ich ihnen die Möglichkeit gebe, gegen meine Wächter anzutreten. Nicht um ihre Freiheit zu erringen, versteht sich. Sondern um zu erkennen, dass sie leidenschaftliche, brutale Raubtiere sind, die ihre Seelen schon vor langer Zeit an Belkelel verloren haben, ohne es zu wissen. In einer Orgie der Gewalt werden sie ihr wahres Gesicht entblößen und ihren Pakt mit der Herrin der blutigen Ekstase besiegeln!

Sucht aus den „Orgie der Dornen I“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Belkelels Opulenz“ und „Vielarmiger Lustmloch“ heraus und legt sie in die Tischmitte.

Anführer: Vielarmiger Lustmloch

Schergen: Bildet einen Schergenstapel aus Schergen eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Wächter (Belkelel)“ aufweisen. Bei einem Abenteuer mit 5 oder mehr Helden dürfen zusätzlich Schergen mit dem Schlagwort „Diener“, „Wächter“ oder „Zauberer“ gewählt werden.

Gefahrenwert:  x 5

Niederlage: Wenn Karima al'Jamila ausgeschaltet wird, habt ihr das Abenteuer sofort verloren – siehe „Nach einer Niederlage“ auf Seite 13.

Sieg: Der Kampf endet bei  0 mit einem Sieg für die Helden. **Wichtig!** Es werden nur die Schergen und alle Abenteuerkarten (außer „Belkelels Opulenz“) abgelegt. Die Aktionskarten der Helden bleiben an dem Ort (Zugstapel, Ablage, auf der Hand, bzw. ausliegend), an dem sie beim Kampfende lagen! Aktionskarten, die an Gegnern lagen, werden in die Ablage ihres Spielers gelegt.



Sinnliche Magierin / Attraktiver Erotikkünstler

Bei Kämpfen, an denen diese beiden Schergen teilnehmen, muss jeder Spieler für seinen Helden entscheiden, ob dieser sich zu Männern oder Frauen hingezogen fühlt. Dies ist selbstverständlich unabhängig vom Geschlecht des Helden.

Helden, die sich zu Männern hingezogen fühlen, dürfen den attraktiven Erotikkünstler nicht angreifen. Helden, die sich zu Frauen hingezogen fühlen, dürfen die sinnliche Magierin nicht angreifen.

Jeder Spieler darf auch entscheiden, dass sich sein Held sowohl zu Männern als auch zu Frauen hingezogen fühlt – in diesem Fall darf er weder den Erotikkünstler noch die Magierin angreifen. Außerdem darf jeder Spieler auch entscheiden, dass sich sein Held weder für Männern noch für Frauen interessiert – in diesem Fall darf er beide Schergen normal angreifen.



Nach einem Sieg:

Wie erwartet haben die Mordbuben meine Wächter abgeschlachtet. Belkelels Präsenz tat dann ein Übriges, um sie alle Fesseln der Zurückhaltung abwerfen zu lassen und sich ganz und gar der blutigen Ekstase hinzugeben. Ich kann in ihren Augen lesen, dass sie zum ersten Mal in ihrem Leben wirklich frei sind, um ihrer schwarzfaulen Lust und brünstigen Brutalität zu frönen. Ich heiße sie willkommen in den Hallen von Oron, wo sie nun endlich sie selbst sein dürfen. Ich habe große Pläne für sie.

Legt alle verbleibenden Schergenkarten und Abenteuerkarten (außer „Belkelels Opulenz“) ab und wendet anschließend die Regeln für das „Kampfende“ an (**Aventuria Abenteuer-Regeln**, Seite 15), wobei ihr jedoch den Schritt 2 (Aktionskarten zurück ins Heldendeck mischen) überspringt.

⊗ und andere Spielmarken auf ausliegenden Karten bleiben ebenfalls unverändert liegen.

Schritt 1 und 3 des Kampfendes werden normal abgehandelt. Schritt 4 wird übersprungen, weil es am Ende des Kampfes keine Belohnung gab. Führt nun eine **Atempause** durch, wie im den **Abenteuer-Regeln** beschrieben. Hierbei erhält jeder Held zusätzliche Erholungspunkte in Höhe seiner **Opulenz** bei Kampfende, geteilt durch 5 (abrunden). Die Option „Vorbereiten“ darf nicht gewählt werden.

Mischt anschließend eure Ablage zurück in euer Heldendeck. Alle anderen Karten (Handkarten, Ausdauerkarten, ausliegende dauerhafte Karten) bleiben an Ort und Stelle.

Die Schwestern

Unter den Mordbuben ist auch eine Schleiertänzerin, eine edle novadische Stute. Sie ist heißblütig und widerspenstig, und hat sich erfolgreich den Einflüsterungen der Erzdämonin widersetzt, denn sie hat ein reines Motiv und wird von wahrer Liebe angetrieben. Der Liebe zu ihrer Schwester, die sie aus meinen Fängen befreien will. Also beginnt sie einen verführerischen Tanz, um meine Sinne zu benebeln und mich in einem Moment der Unaufmerksamkeit zu überwältigen.

Sie hat sich hierher begeben, in die Höhle des Löwen, um ein gefährliches Spiel mit einem sehr hohen Einsatz zu spielen. Ich bewundere ihren Mut und ihre Leidenschaft, und verspüre den Wunsch, sie zu besitzen.

Also drehe ich den Spieß herum und steige selbst in den Tanz der Verführung ein. Ich spüre die Erregung der Sharisad, und übernehme die Führung. Ihre vorgespilte Unterwerfung verwandelt sich schon bald darauf in wahre Unterwerfung, und als sie erkennt, dass sie verloren ist, wächst ihre Erregung ins Unermessliche. Ich nehme sie mir.

Und so ist mir eine weitere novadische Stute in die Hände gefallen. Ich habe bereits ihre Schwester zugeritten, und nun ist sie an der Reihe. Als ich ihr die Zügel anlegen will, bäumt sie sich auf. Sie



ist kraftvoll und leidenschaftlich, und das will ich erhalten, aber dennoch muss ich sie nun züchtigen, um sie gefügig zu machen.

Bei ihrer Schwester bin ich sanft vorgegangen, um sie nicht zu brechen, doch im Zuge ihrer Ausbildung lernte ich die Kraft und Ausdauer ihres Geblüts kennen und schätzen. Deshalb lasse ich bei der neuen Stute nun weniger Vorsicht walten und züchtige sie mit harter Hand. So manches Mal kommt auch die Gerte zum Einsatz, bis eine sachte Berührung genügt, um wollüstige Erregung und scheue Unterwerfung auszulösen.

Beide Schwestern sind nun mein, und ich bereite sie für ihren ersten gemeinsamen Ausritt vor.

Rahjarose

Blutroter Palast der Bel'Khelel, Elburum, 1024 BF

Ihr habt euch auf eine wahrhaft gefährliche Mission in das Moghulat Oron eingelassen, und zwischendurch so manches Mal an eurem eigenen Verstand gezweifelt, ein solches Risiko einzugehen. Doch die novadische Sharisad Karima hat euch angefleht, ihr dabei zu helfen, ihre Schwester aus den Fängen eines oronischen Lamijah-Vampirs zu befreien, und schließlich habt ihr euch überreden lassen.

Ihr bewundert die Hingabe der Schleiertänzerin, sich den Verführungskünsten des Vampirs auszuliefern, wohl wissend, dass sie hierdurch unweigerlich in seinen Bann gezogen wird. Und all das zu einem einzigen Zweck – den Vampir lange genug abzulenken, damit ihr eure eigentliche Aufgabe erfüllen könnt.

Einer von euch trägt eine Rahjarose bei sich, ein heiliges Artefakt der Rahja. Sie ist tief verborgen in einer Körperfalte, von wo sie nur durch eine liebevolle Berührung hervorgeholt werden kann. Eine Berührung, zu der kein Anhänger der Belkelel jemals fähig wäre, da diese nur Schmerz und Unterwerfung kennen. Nun ist es an der Zeit, die Rose hervorzubringen und ihre wundersame Kraft freizusetzen.

Zwei Helden (nicht Karima al'Jamila) legen je eine Probe auf **Körperbeherrschung** ab. (Falls ihr dieses Abenteuer mit 1 oder 2 Helden spielt, wird diese Probe übersprungen und es geht direkt auf Seite 11 weiter.)

Kritischer Erfolg: Vor Rahjas Kraft durchdrungen hilfst du deinem Partner, die Rose hervorzubringen. Der andere an dieser Probe teilnehmende Held darf einen zweiten Würfel werfen und sich eins der Wurfresultate aussuchen. Nimm dir außerdem 1 🍷 .

Erfolg: Du gibst dein bestes und empfängst Rahjas Segen. Nimm dir 1 🍷 .

Misserfolg: Die schrecklichen Erlebnisse der letzten Tage haben dich entkräftet, aber mit Mühe und Not gelingt es dir doch, die Rose hervorzubringen.

Kritischer Misserfolg: Du versagst und bringst euch dadurch alle in große Gefahr! Ein anderer Held aus der Gruppe muss an deiner Stelle die **Körperbeherrschung**-Probe durchführen. Alternativ darfst du 10 🍷 verlieren, um die Probe zu wiederholen.

Wenn es beiden Helden gemeinsam gelungen ist, die Rose hervorzubringen (was nur bei einem **Kritischen Misserfolg** misslingt), geht es unten bei „Tunnel der Rahja“ weiter. Falls nicht, haben die Helden versagt – siehe „Nach einer Niederlage“ auf Seite 13.

Tunnel der Rahja

Der Akt ist vollzogen und die Rahjarose entfaltet ihre Kraft. Ein sanfter Nebel aus Rosenduft hüllt euch ein und schützt euch vor den erzdämonischen Einflüsterungen. Der Lamijah-Vampir weicht überrascht zurück und ihr könnt die Schwestern aus ihren Fesseln befreien. Hinter euch öffnet sich ein warmer, pulsierender Tunnel. Es ist ein Tunnel der Rahja, der euch von diesem schrecklichen Ort forttragen wird.

Doch zuvor müsst ihr noch der Opulenz von Belkelel entsagen und alle Hüllen fallen lassen, um vollkommen nackt und frei vor die Göttin zu treten. Keine leichte Aufgabe, denn der Vampir ruft seine Wächter herbei, und diesmal greifen sie in einer geschlossenen Formation an, um eure Flucht zu vereiteln!



Sucht aus den „Orgie der Dornen II“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Herr des Tempels“, „Betörender Tanz“, „Ekstatischer Tanz“ und „Rahjas Blöße“ heraus und legt sie in die Tischmitte. Außerdem liegt aus dem vorherigen Kampf noch die Karte „Belkelels Opulenz“ aus.

Im Gegensatz zu einem normalen Aventuria-Kampf dürft ihr zu Beginn keine 5 Karten auf die Hand ziehen, sondern beginnt mit der Kartenhand, die ihr am Ende des vorherigen Kampfes hattet. Außerdem beginnt ihr den Kampf mit den ausliegenden dauerhaften Karten und Ausdauerkarten des vorherigen Kampfes.

Anführer: Herr des Tempels

Schergen: Bildet einen Schergenstapel aus Schergen eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Wächter (Belkelel)“ aufweisen. Bei einem Abenteuer mit 4 oder mehr Helden dürfen zusätzlich Schergen mit dem Schlagwort „Diener“, „Wächter“ oder „Zauberer“ gewählt werden.

Gefahrenwert:  x 12

Niederlage: Immer, wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr eine Verderbensmarke (). Sobald ihr eine Anzahl Verderbensmarken in Höhe der Anzahl der Helden () erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Sobald der Opulenz-Wert aller Helden auf 2 oder niedriger reduziert wurde, habt ihr den Kampf gewonnen und das Abenteuer bestanden.

Nach einer Niederlage:

Ihr werdet von euren Feinden überwältigt und zu willfährigen Spielzeugen in den Händen der skrupellosen Belkelel-Anbeter. Ein Schicksal, das man in vielerlei Hinsicht als schlimmer als den Tod beschreiben kann. Erst Jahre später wird Elburum im Namen der Zwölfgötter zurückerobert, aber ob ihr bis dahin durchhalten werdet, steht in den Sternen.

Nach einem Sieg:

Ihr tretet in den Tunnel, und seine warmen, fleischigen Wände umschlingen euch, liebevoll und fürsorglich. Sekunden später kommt ihr auf der anderen Seite hervor – nackt und unschuldig wie ein Neugeborenes. Ihr befindet euch im Palast Rahjas auf Deren, dem Haupttempel der Heiteren Göttin in Belhanka.

Alle schlimmen Erinnerungen an den Blutroten Palast beginnen sich bereits aufzulösen, während das beruhigende Gefühl zurückbleibt, den Dämonenanbetern einen empfindlichen Schlag versetzt zu haben. Karimas Schwester befindet sich bei euch – sichtlich gezeichnet von ihrer Tortur, die deutlich länger gedauert hat als die eure, aber dankbar und übergücklich über ihre Rettung.

In den nächsten Tagen werdet ihr hier im Tempel der Rahja Gelegenheit haben, echte Liebe und Leidenschaft zu erfahren.

Ihr habt das Abenteuer bestanden und jeder von euch bekommt 2 Abenteuerpunkte. Lest die Auswirkungen eures Erfolgs nun in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt „Ende des Abenteuers“.

Karima al'Jamila

Karimas Eltern gehörten zu einer Sippe der Beni Szelemjati, die während des Khômkrieges einem grausamen Massaker zum Opfer fiel. Nur einer Handvoll Frauen gelang es, der Ermordung durch die alanfanischen Söldner zu entgehen und sich später zur Gruppe der legendären „Sieben Achmad'sunni“ zusammenzutun. Nach den Gesetzen der Novadi galten diese Frauen rechtlich als Männer und waren dazu verpflichtet, die Ermordung ihrer Sippenmitglieder zu rächen. Da sie jedoch keinerlei kriegerische Ausbildung genossen hatten, mussten sie andere Mittel und Wege finden, um viele Jahre später ihr Ziel zu erreichen.

Als jüngstes Mitglied und letzte Überlebende der Sieben Achmad'sunni sah Karimas Mutter am Ende keinen anderen Ausweg, als einen Pakt mit dem Herrn der Rache zu schließen, und so das blutige Werk zu vollbringen. Zuvor vertraute sie jedoch noch ihre Töchter einem befreundeten Schwertmeister in Rashdul an, der sie von jungen Jahren an im Kampf unterrichtete, damit ihnen das Schicksal ihrer Mutter erspart bliebe.

Als letzte Überlebende ihrer Sippe zählen Karima und ihre Schwestern ebenfalls als Achmad'sunni, und sie nutzten dieses Privileg, um ganz unterschiedliche Laufbahnen einzuschlagen. Und während sich ihre Schwestern größtenteils vom Rastullah-Glauben abwandten, beschloss Karima, zu ihren traditionellen Wurzeln zurückzukehren. Nachdem sie ihre Ausbildung zu einer klassischen tulamidischen Sharisad abgeschlossen hatte, zog sie deshalb in die Welt hinaus, um mehr über die novadische Tradition der Rahkisa herauszufinden und die neun rastullahgefälligen Tänze zu erlernen.

Karimas Ziel ist eine Versöhnung zwischen den verschiedenen Glaubensrichtungen in Südaventurien, und vielleicht eines Tages ihre verschollene Mutter zu finden und aus den Klauen der Erzdämonen zu befreien.



Impressum

Aventuria – Schleiertänzerin
von Lukas Zach und Michael Palm

Abenteuer
Christian Lonsing

Redaktion & Lektorat
Markus Plötz

Coverbild
Verena Schneider

Innenillustrationen
Verena Biskup, Djamila Knopf,
Christian Kraus, Julia Metzger,
Mia Steingraber

Layout & Gestaltung
Christian Lonsing, Nadine Schäkel

Unser Dank gilt den Teilnehmer des Aventuria Heldendesign-Teams auf dem Kaiser Raul Konvent 2019 für ihre Hilfe bei der Gestaltung der Sharisad, insbesondere Alexander, Marion, Michael, Raphael, Sandra und Thomas.

Vielen Dank an Gernot und Thomas für ihre sehr hilfreichen Kommentare.

Besonderer Dank an Alexander Grimme für seinen großen Einsatz für Aventuria.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Warenzeichen der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

EAN 4260630771442 Artikelnummer US25468



Wenn du mit dieser Heldin am Abenteuer „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“ teilnimmst, gelten für sie die folgenden Listen:

Anfangskarten

Akrobatik
Anatomie
Betören
Eine Handvoll Sand
Ekstase
Etikette
Kriegskunst
Rastullahs Wind
Rhondaras Forderung
Tanzen

Beutekarten

Dschinnenlampe
Heshinjas Blick
Khunchomer
Kurbogen
Münzgürtel
Nahemas Traum
Rastullahs Schutz
Schleier
Waqqif
Wurfmesser