

NR. 126
ERFAHREN

DRACHEN ODEM

AVENTURIEN

SIEBEN DSA-KURZABENTEUER FÜR 3 - 5 ERFAHRENHE HELDEN



Das Schwarze Auge

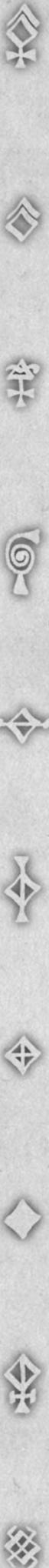
13006

Das Schwarze Auge

DRACHEN ODEM



FANTASY PRODUCTIONS





AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAUEN,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAUEN,
MOMO EVERS,
THOMAS RÖMER

COVERBILD

CIRVELO, AGENTUR SCHLÜCK

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

ZOLTÁN BOROS/AGENTUR KOHLSTEDT,
ANDREAS ADAMEK

(IM DRACHENHOF, DRACHENSTEINE),
CARYAD

(BALZGESCHENKE, ELEMENTARE
VERGELTUNG, KARFUNKELSPITTER),
SABINE WEISS

(EIN VNTIER ZU JAGEN, JUNGFRAU IN PÖTEN,
DER WURM VOM WINDHAG, KARFUNKELSPITTER),

KARTEN

CARYAD, INA KRAMER, SABINE WEISS

BELICHTUNG, DRUCK UND AVFBIINDUNG

SKPI DRUCK UND VERLAG GMBH & CO., PORDEIT

DAS SCHWARZE AUGÉ und AVENTURIEN

sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 07 06 05 04

Printed in Germany 2004

ISBN 3-89064-288-4

Das Schwarze Auge

DRACHEN ODEM

KOCHENDES BLUT UND SENGENDER ATEM

HERAUSGEGEBEN VON PETER DIEHN

EINE ABENTEUER-ANTHOLOGIE UM DAS FASZINIERENDSTE
GESCHÖPF DES BESTIARIUMS
FÜR DEN MEISTER UND 3 BIS 6 HELDEN

VON FRANK WILCO BARTELS, PETER DIEHN, LEPA FALKEPHAGEN,
CHRISTIAN HELLINGER, ELIAS MOUSSA, PIKLAS REIPKE,
STEPHANIE VON RIBBECK UND MARK WACHHOLZ

MIT BEITRÄGEN VON MOMO EVERS UND THOMAS RÖMER

»UND TAUSEND STIMMEN WERDEN LAUT:
DAS IST DER LINDWURM, KOMMT UND SCHAUT!
DER HIRT UND HERDEN UNS VERSCHLUPPEN,
DAS IST DER HELD, DER IHN BEZWUNGEN!«
—*DER KAMPF MIT DEM DRACHEN*, FRIEDRICH SCHILLER, 1798

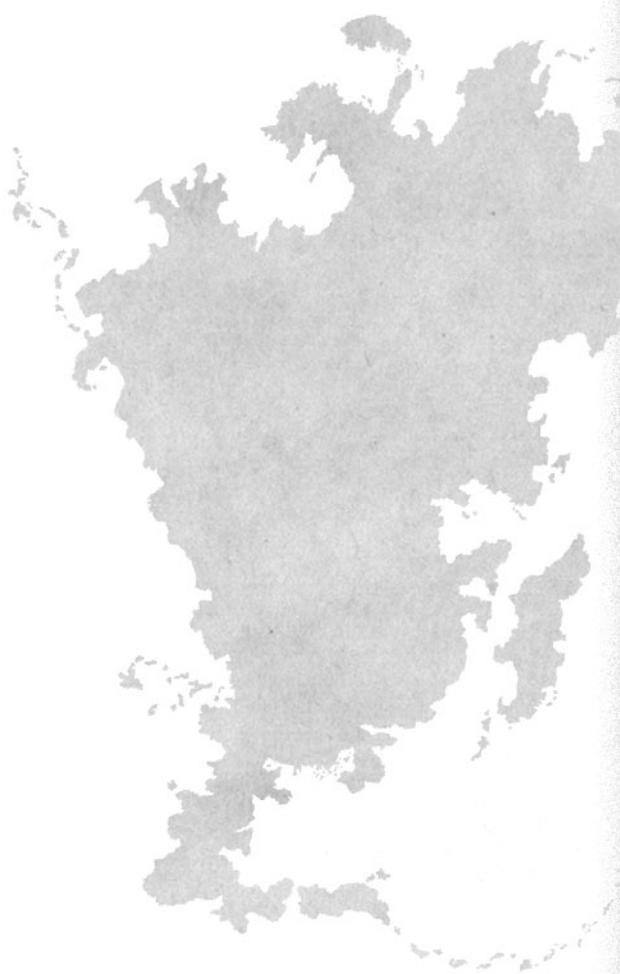
EINE DSA-SPIELHILFE



FANTASY PRODUCTIONS

İNHALT

DER ODEM DES DRACHEN – Ein Vorwort	5
Aufbau und Beschreibung	5
Jungfrau in Pöten	6
Vorwort	6
Zusammenfassung des Abenteuerers	6
1. Kapitel: Einleitung	6
2. Kapitel: Anknüpf in Komra	8
3. Kapitel: Tribut	9
4. Kapitel: Allianzen	10
5. Kapitel: Feuer und Stahl	12
Dramatis Personae	14
Ein Untier zu jagen	16
Einleitung	16
Einige Worte zum Geleit	16
Heldenleben	17
Unter Aves' Schutz	18
Ein Untier zu jagen	20
Anhang	25
Balzgescenke	26
Im Drachenhort	30
Dom Saphir lässt bitten	33
Anhang	37
Elementare Vergeltung	39
Zum Geleit	39
Ausgangspunkt Cuirat	39
Stromaufwärts!	42
Angroschs Macht	45
Elementare Vergeltung	47
Die Mission des Rasyrriz	49
Prolog und Einführung	49
Ein Drach', von Süden kommend!	50
Im den Drachensteinen	52
Durch das Gebirge	54
Finale an Apeps Säule	58
Epilog	59
Anhang	60
Der Wurm vom Windhag	62
Die vergangenen Geschenisse	62
Abenteurerbaukasten	62
Drachewacht	63
Drachensuche	68
Drachepfer	70
Drachefeuer	73
Drachenhaut	76
Dracheblood	77
Anhang	81
Gemeinsamer Anhang: Karfunkelplitter	82
Drachisches Allerley	82
Die Sprache der Drachen	86
Vom Karfunkelstein	88
Vom Ruhm der Drachentöter	89
Kleiner Drachenföhner	91
Die Hönen und Alten Drachen	92
Drachen in Film und Literatur	95
Handouts finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches	



DER ODEM DES DRACHEN – EIN VORWORT

Niemand hat je einen gesehen, doch jeder kennt ihn: den Drachen. Obwohl die Meinungen über das wohl faszinierendste Geschöpf des phantastischen Bestiariums stets zwischen Verehrung und Abscheu schwanken, ist es in der Mythologie nahezu aller Kulturen und auf jedem Erdteil beheimatet. Dabei ist Drache nicht gleich Drache: Ist er in der christlich-westlichen Welt zumeist ein Feuer speiendes, giftiges Ungeheuer und großes Übel, ja sogar eine Erscheinungsgestalt des Teufels, gilt er in östlichen Kulturen, allen voran in Japan und China, als launischer Herrscher und Glücksbringer.

Kamen die geschuppten Giganten aus dem Unterbewusstsein der Menschen, aus genetisch vererbten Erinnerungen urzeitlicher Säuger an Begegnungen mit Sauriern oder gar aus der direkten Begegnung zwischen Mensch und Saurier (oder, wer weiß, realen Drachen ...)? Wir wissen es nicht. Sicher aber ist, dass diese prachtvollen Wesen auf der Erde überall und allgegenwärtig ihre Spuren hinterlassen haben.

Um wie viel reicher und tiefgreifender mag da ihr Einfluss in Aventurien sein, einer Welt, in der Drachen zwar mythenumwoben, aber auch Wirklichkeit sind?

Mit dem vorliegenden Band rücken wir die Welt der Drachen in den Mittelpunkt und eröffnen Ihnen die gesamte Bandbreite, die das Aufeinandertreffen von Mensch und Drache zu bieten hat, seien es gefährliche Ungeheuer oder den Menschen wohl gesonnenen Kreaturen, sei es in einer von gegenseitigem Respekt geprägten Begegnung oder einer blutigen Auseinandersetzung.

Atmen Sie mit uns den Odem des Drachen und kommen Sie mit auf die abenteuerliche Reise zu den Drachenhorten Aventuriens!

Ansbach, im März 2004

Peter Diehn

AUFBAU UND BESCHREIBUNG

Die so genannten Allgemeinen Informationen, gekennzeichnet durch den Hinweis *Zum Vorlesen oder Nachersählen*, finden sich jeweils in umrandeten Abschnitten. Hier ist beschrieben, was für die Abenteurer offensichtlich ist. Die meisten dieser Texte sind so verfasst, dass sie den Spielern direkt vorgelesen oder nacherzählt werden können.

Alle weiteren Texte sind Meisterinformationen, Zusatzinformationen für den Spielleiter. Das können Erläuterungen zu einzelnen Objekten, Personen und Szenen, aber auch generelle gestalterische Tipps sein. Weitere Hintergrundinformationen finden Sie in grau unterlegten Kästen.

Zur Hervorhebung von Talent- und Zauberproben, aber auch von Vor-

und Nachteilen sowie Eigennamen wird die *Kursivsetzung* verwendet. Verweise auf andere Kapitel oder weiterführende DSA-Publikationen sowie wichtige Hervorhebungen in längeren Fließtexten sind in **Fettschrift** gehalten. **VERSALIEN** kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, **KAPITÄLCHEN** Liturgien der Geweihten.

Die Spielwerte von Kampfbegegnungen sind – falls nicht anders lautend – immer gemäß der aktuellen Situation (z.B. Modifikation durch BE, verwendete Waffe etc.) angepasst. Werte von handlungstragenden und wiederkehrenden Meisterpersonen (z. B. die ausführlich in den Anhängen der Abenteurer beschriebenen Personen) sind dagegen unmodifiziert.

WEITERFÜHRENDE PUBLIKATIONEN

Unterstützendes Material für diese Abenteueranthologie bieten insbesondere der Band **Götter, Kulte, Mythen** aus der Box **Götter & Dämonen** sowie die **Zoo-Botanica Aventurica**. Die Boxen **Schwerter & Helden** und **Zauberei & Hexenwerk** sowie die Spielhilfe **Geographia Aventurica** liefern ebenso wie die verschiedenen Regionalspielhilfen weitere wertvolle Zusatzinformationen, sind aber nicht zwingend erforderlich.

Abkürzungsverzeichnis

Bei den im Text verwendeten Verweisen handelt es sich um folgende Publikationen:

AB Aventurischer Bote*

AH Aventurische Helden (aus der Box **Schwerter & Helden**)

ArAr Armorium Ardariticum

AvAr Aventurisches Arsenal

AZ Aventurische Zauberer (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)

DKA Das Königreich Almada

EdZ Erben des Zorns

FHI Fürsten, Händler, Intriganten (aus der gleichnamigen Box)

GA Geographia Aventurica

GKM Götter, Kulte, Mythen (aus der Box **Götter & Dämonen**)

LC Liber Cantiones (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)

MBK Mit blitzenden Klingen (aus der Box **Schwerter & Helden**)

MGS Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box **Götter & Dämonen**)

MWW Mit Wissen und Willen (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)

RR Rastullahs Rache (in der Anthologie **Pfade des Lichts**)

SRD Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen

TTT Tempel, Türme und Tavernen

ZBA Zoo-Botanica Aventurica

*) Der **Aventurische Bote** ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse. Ein Probexemplar können Sie gegen Einsendung von 2,50 Euro in Briefmarken (Stand: Mitte 2004) bei Fantasy Productions, Postfach 1517, 40675 Erkrath anfordern.

JUNGFRAU IN NÖTEN

ODER: DER SCHRECKEN DES MHANADITALS

Ein Kurzabenteuer für Einsteiger-Helden von Lena Falkenhagen



VORWORT

Drachen – ihre Größe, ihr Flammenodem und ihre magische Macht – versetzen ganze Landstriche in Angst und Schrecken und lassen selbst gestandene Recken noch bis zur Nasenspitze erbleichen. Kaiserdrachen wie Lessankan, Apep und Shafir beherrschen riesige Territorien, die sich naturgemäß mit denen der Menschen überschneiden. Und so kommt es ab und an zu unvermeidlichen Konfrontationen zwischen Mensch und Drache.

Jungfrau in Nöten spielt im Mhanadital, lässt sich jedoch mit wenig Aufwand auch in jede andere beliebige Region (und Zeit!) Aventuriens verlegen. Sie als Spielleiter oder Spielleiterin können das Kurzabenteuer in einen größeren Zusammenhang quasi 'am Wegesrand' einflechten, in eine Gestaltung von **Drachenodem** als 'Drachen-Kampagne' einbinden oder als einzelnes Abenteuer anlegen. Je nach Erfahrung Ihrer Charaktere können Sie das Abenteuer noch größer

anlegen, indem Sie das 'drachenbeherrschte' Territorium ausdehnen, gar Fürsten oder Scheiks unter dem Ruf von *Palandur dem Schrecklichen* zittern lassen, oder es für niedrigstufige Helden so belassen, wie es ist.

Apropos Helden: Prinzipiell sind alle Heldentypen für dieses Abenteuer geeignet. Vor allem aufrechte und mutige Ritter und Krieger werden mit dem Kaiserdrachen Palandur ihre Freude haben. Denn eine Runde, die auszieht, einen Kaiserdrachen zu erlegen, folgt dem Weg des Abenteuers meist Schritt für Schritt. Magier, die allzu schnell mit einem ANALYS ARCANSTUKTUR oder OCULUS ASTRALIS zur Hand sind, könnten das Abenteuer allerdings beenden, bevor es begonnen hat. Besonders beim ersten Erscheinen Palandurs sollten Sie bei solchen Helden versuchen, eine verfrühte magische Analyse zu verhindern.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Auf der Handelsstraße vom Pass über den Raschtulswall zum Mhanadi und nach Rashdul und Khunchom kommen die Helden an dem Dorf Kerbal vorbei. Hier werden sie Zeuge, wie ein riesiger Drache über das Dorf braust und durch sein Gefolge aus kleinen Meckerdrachen seine Forderungen verkünden lässt: Der Kaiserdrache verlangt Tributzahlungen in Schmuck und Edelsteinen, magischen Tränken und Gegenständen sowie geschworene Lehnstreue zum 'Herrscher des Mhanaditals'. Die Helden werden von den Dorfbewohnern gebeten, dem Boten zu beschützen, der den Tribut überbringen soll. Dieser macht sich auf den Weg nach Komra, wo der Drache schon längerer Zeit sein Unwesen treibt. Dort angekommen, werden sämtliche Hilfeangebote der Helden zurückgewiesen: Die Furcht vor dem Untier ist zu groß – sogar so groß, dass man dem Drachen ein kleines Mädchen (eine Jungfrau) als Dreingabe anbietet und die Hel-

den mit Schlafgift betäubt, damit sie die Übergabe nicht verhindern. Gleichzeitig treffen auch noch weitere, 'professionelle' Drachentöter in Komra ein, die sich die Prämie eines Magiers und die dukatenreiche Dankbarkeit der Dorfbewohner verdienen wollen.

Diesen Drachentöttern gelingt es sogar, einen der Meckerdrachen aus dem Gefolge des Kaiserdrachen gefangen zu nehmen, um ihn zu befragen. So kommt es zu einer merkwürdigen Allianz: Der Meckerdrache *Aberwitz* bittet die Helden, die gefangene Funkeldrachendame aus den Händen der Drachentöter zu befreien. Als Gegenleistung verspricht er, dass der große Drache Palandur diese Region ab sofort verschonen wird.

Aufgabe des Helden ist es nun, den Meckerdrachen zu retten, die Drachentöter loszuwerden und nebenbei noch Palandur zumindest aus dieser Region zu vertreiben.

I. KAPITEL: EINLEITUNG

Im Folgenden sollen drei Einleitungen kurz vorgestellt werden, von denen Sie sich eine auswählen oder auch verschiedene für unterschiedliche Helden vorbereiten können.

DER ZUFÄLLIGE WEG

Auf der Handelsstraße von Punin zum Mhanadi und weiter nach Rashdul und Khunchom (oder umgekehrt) kommen die Helden nach Kerbal oder, von Fasar aus, nach El'Truz. Sie können die **Jungfrau in Nöten** also leicht am Wegesrand eines größeren Abenteuers einbauen. Kerbal, El'Truz und Komra liegen in einem 100-Meilen-Radius um Fasar, so dass die Helden auch von dort in die Khôm oder nach Punin unterwegs sein könnten. Im jeweiligen Ort können Sie dann mit dem Abschnitt **Drachenodem** auf S. 7 fortfahren.

DER DIREKTE WEG

Die weißhaarige Erzelementaristin *A'Sar al'Abasra* (eine schwarzmagische Echsenforscherin) beauftragt die Helden in Fasar (oder möglicherweise in El'Truz, aus Punin kommend in Erkenstein oder von Richtung Rashdul her in einer der kleineren Städte den Mhanadi hinab, wie etwa Vishid, Shobila oder Bagfua), den Drachen zu töten.

Sie verspricht eine besonders reichhaltige Prämie, wenn die Helden ihn erlegen und seine Einzelteile nach El'Truz transportieren lassen können, wo sie ihn zerlegen lassen will. In Kerbal oder El'Truz (oder einem anderen nahen Ort) werden die Helden dann Zeugen der Forderung (siehe Seite 7).

DER INDIREKTE WEG

Wenn die Helden von sehr viel weiter weg anreisen müssten, können Sie sie zum Beispiel in Punin oder Rashdul, Khunchom oder einer anderen großen Stadt von einem Drachen- und Naturvolkforscher namens *Vágor* anheuern lassen (dem Leiter des Drachenmuseums in Festum), der Gerüchte über einen Drachen im oberen Mhanadistan gehört hat. Da er selbst mit seinen Forschungsarbeiten bezüglich der natürlichen Flugfähigkeit von Drachen an Meckerdrachen studiert, kann er sich nicht selbst auf den Weg machen (und überdies ist der gute Mann auch nicht mehr gut zu Fuß). Spielen Sie die Anreise, bei der die Helden sich schnell in die richtige Region durchfragen können, nach Belieben kurz oder lang aus, und fahren Sie dann bei der Ankunft in Kerbal oder El'Truz mit dem folgenden Abschnitt **Drachenodem** fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid in einer kleinen Karawanserei am Wegesrand untergekommen und sitzt nun im willkommenen Schatten ihrer Mauern bei einem Tee zusammen. Der Sonnenuntergang bietet ein prachtvolles rot-goldenes Schauspiel. Die Zikaden zirpen, während im Innenhof die Schatten länger werden und Ruhe einkehrt. Gerade hat euch der bärtige Wirt den Eintopf gebracht, da hört ihr aus dem nahen Dorf Schreie.

“Paschach! Paschach!”, rufen die entsetzten Stimmen immer wieder, und einige Dörfler retten sich panisch in die Karawanserei hinein. Dann hört auch ihr es: das rhythmische Rauschen von großen Schwingen, das Knistern einer Feuerwolke, ein herausfordernder, trompetender Schrei.

Der Innenhof verdunkelt sich weiter, als eine riesige Gestalt auf dem höchsten Turm der Karawanserei landet. Ein massiger Leib, dessen rot-goldene Schuppen im Abendlicht glühen, verdunkelt die untergehende Sonne. Der Kopf von der Größe eines Pferdes blinzelt mit teller großen Augen in den Innenhof hinein; aus den Nüstern kräuselt sich Rauch. Ein gigantisches Schwingenpaar, so lang wie die Mauern der Karawanserei selbst, verhüllt die Turmmauern. Schwefeldunst dringt an eure Nasen.

“Paschach!”, flüstert nun auch der Wirt mit zitternder Stimme. Ein Kaiserdrache!

Der goldene Koloss richtet den Kopf zum Himmel, stößt einen weiteren ohrenbetäubenden Schrei aus, der von aus seinem Munde leckenden Flammenzungen begleitet wird.

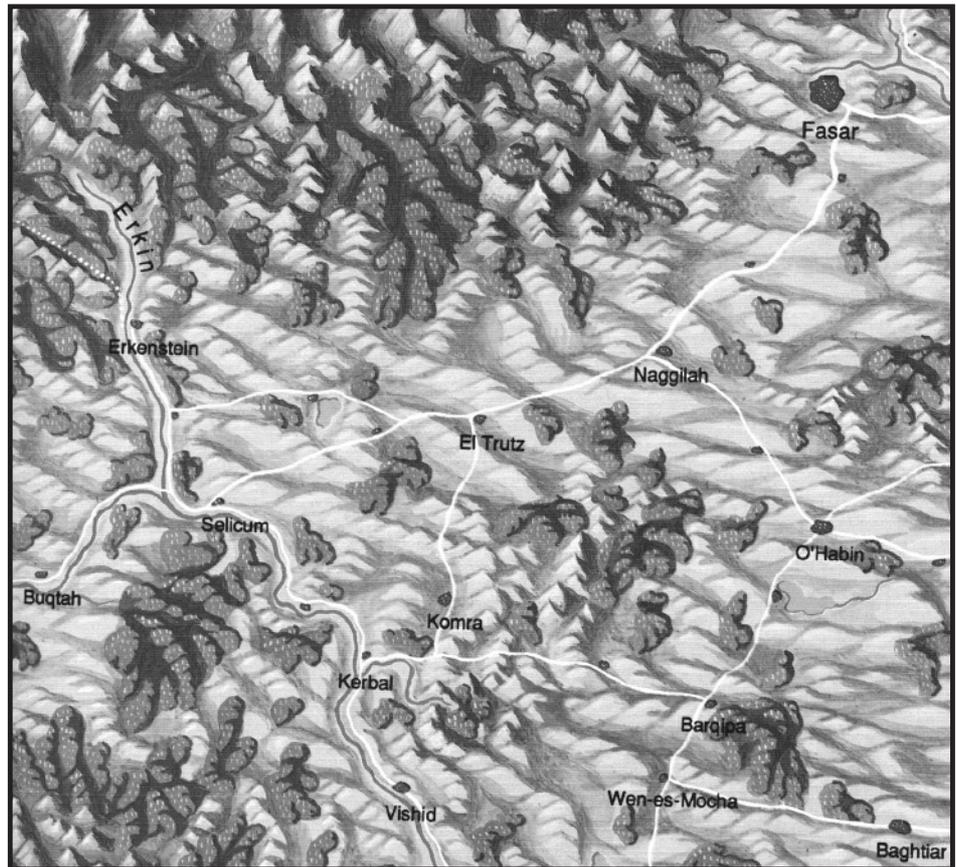
Dann springt der Drache mit einem schwerfälligen Satz wieder in die Luft, und sein Gefolge nimmt seinen Platz ein: fast ein halbes Dutzend kleiner Zwergdrachen, die lächerlich klein gegen den riesigen Drachenleib wirken.

“Geringe Menschleins, höret! Der große Palandur, Kaiserdrache und Herrscher des Mhanaditals, fordert eure Unterwerfung! Ihr seid nun dem Drachen Palandur tributpflichtig und habt so all euer Gold, euren Schmuck, Edelsteine, magische Tränke und Artefakte nach Komra zu schaffen, um von dort aus den Tribut zum Drachen zu bringen. Weigern sich die Menschleins, die Herrschaft des großen Palandur anzuerkennen, dann wird es euch übel ergehen. Dann wird Palandur euer Vieh jagen, eure Jungfrauen verspeisen und eure Dächer niederbrennen, so wahr ich Aberwitz heiße!”

Damit erhebt sich das Gefolge des Kaiserdrachen ebenfalls in die Luft und folgt seinem Meister. Noch immer dringen gellende Schreie aus dem Dorf an eure Ohren.

Das Chaos ist komplett, das ganze Dorf in Angst und Schrecken versetzt. Allein der Brand eines Scheunendachs, das unter dem Feueratem Palandurs in Flammen aufging, lässt einige Dörfler den Mut zusammenreißen, um das Haus zu löschen. Männer und Frauen werden sich an Hände und Kleider der Helden hängen, sie um Rat und Beistand bitten, sie zum Löschen des Feuers oder zur Heilung eines in Ohnmacht gefallen Alten herbeiholen.

Abu, der Wirt der Karawanserei – gleichzeitig der Dorfälteste – lässt sofort panisch sämtliche Wertsachen zusammensammeln und einen Boten bestimmen, der nach Komra gesandt wird. Sollten die Helden



nicht aus Edelmut mitreisen wollen, können sie von Abu als Begleitschutz angeworben werden, um den Boten *Hassan* sicher ans Ziel zu bringen. Die Kerbaler nehmen die Drohungen mehr als ernst, denn das Nachbardorf Komra leidet schon länger unter dem Drachen – tatsächlich wundert man sich, wie lange dieser gebraucht hat, um Kerbal zu erreichen.

UNTERSUCHUNGEN

Als Spielleiter sollten Sie versuchen, im Dorf so viel Panik zu inszenieren, dass die Helden gar nicht auf die Idee kommen, nähere Untersuchungen anzustellen – denn noch ist ja alles sonnenklar, nicht wahr?

Bestehen die Helden trotzdem darauf, den ‘Tatort’ genauer zu untersuchen, finden sie recht wenig. Am Turm befinden sich keine Kratzer oder Strukturschäden, allerdings ist vor der Karawanserei eine handgroße goldene Drachenschuppe zu Boden gefallen, die quasi als physischer ‘Beweis zum Anfassen’ dienen kann.

Einem besonders naturverbundenen Charakter fällt möglicherweise eine Besonderheit auf: Die Tiere sind trotz der eigentlich Panik erregenden Gegenwart des Drachen vergleichsweise ruhig (nur durch den Drachenschrei etwas verunsichert). Weisen Sie darauf jedoch nicht gesondert hin – wenn einer der Helden auf den Gedanken kommt, sein Pferd zu beruhigen oder eventuell versprengtes Vieh zusammen zu treiben, schildern sie ihm, dass das Pferd sich beruhigt zu haben scheint und das Vieh wohl schon von einem Hirten wieder zusammen getrieben worden ist.

Besonders heikel ist eine magische Untersuchung: Der ODEM ARCANUM (nur mit Modifikation *Sichtbereich*) enthüllt eine schnell verfliegende magische Aura, die durchaus von der Anwesenheit einer so machtvollen magischen Kreatur herrühren kann. Der ANALYS eines Magiers reicht unmodifiziert nicht bis zum Dach des Turmes hinauf. Kennt ein Held hingegen den OCULUS ASTRALIS und wendet ihn auf den Turm an, wird er einen (ihm vermutlich unbekannt) Illusionspruch drachischen Ursprungs ausmachen: Hier hat ein Zauber gewirkt, der dem schelmischen BLENDWERK ähnlich ist – was jedoch nur ein Zauberer erkennen kann, der diesen Zauber selbst beherrscht.

DIE REISE NACH KOMRA

Von Kerbal aus sind es 20 Meilen nach Komra, von El'Trutz 30 Meilen; beide Wege führen jedoch durch unwegsames Hügelland. Zu Fuß ist das ein ganzer Tagesmarsch (von El'Trutz sogar eineinhalb), zu Pferd hingegen braucht man sechs bzw. acht Stunden. Während der Reise verhält sich Hassan, der Bote mit dem Tribut an Palandur, sehr still. Er versucht aber sehr bemüht, die Helden von irgendwel-

2. KAPITEL: АПКУПҢ ІП КОМРА

Komra ist ein großes Dorf im oberen Mhanadistan, im Hinterland des großen Stroms nahe der Handelsroute am Mhanadi gelegen. Der Ort liegt in einer Talsenke zwischen zwei Hügelkämmen, aus denen sich zwei schmale Flösschen hervorschlängen, die sich am Dorfrand in einem flachen See treffen. Hier dümpeln einige flache Fischerboote. Wie jeder größere Ort hat auch Komra eine kleine Karawanserei, in der die Helden unterkommen können – und die tatsächlich eher einem mittelreichischen Gasthaus als einem klassisch tulamidischen Bauwerk ähnelt.

ЗЕУГНІСІЕ ДЕС ДРАЧЕП

Am Rande des Ortes erblicken die Helden bereits Zeugnisse der Herrschaft des Drachen. Die Ruinen einer abgebrannten Scheune ragen aus dem toten Gras, und auf den Feldern um Komra herum findet sich kein Vieh. Die hier lebenden Tulamiden sind ärmlicher gekleidet als die in Kerbal oder El'Trutz. Generell ist wenig Betrieb auf den Straßen, und fast hat man den Eindruck, die Leute reden sogar leiser.

ДЕР МЕКЕРДРАЧЕ

Auf dem Gestänge des Hebebrunnens in der Mitte des Dorfplatzes sitzt Aberwitz, der grünbraune Meckerdrache, der die Bedingungen Palandurs verkündet hat. Schon von weitem ist sein Geschimpfe zu hören: "Arbeitet nur, ihr kleinen Menschleins! Lasst Schweiß und Blut fließen, wie es dem Herrn Palandur wohl gefällt! Du da! Ja, du! Was lümmelst du da herum? Mach dich an die Arbeit, husch-husch!" Sobald Aberwitz die große Delegation aus dem Nachbarort kommen sieht, trippelt er unruhig auf dem Balken hin und her, fragt dann die Helden, wer sie seien und was sie hier wollen, um dann aufzufliegen, um seinem Herrn Bericht zu erstatten. Natürlich fliegt er nicht direkt in die nordwestlichen Hügel, sondern zunächst nach Süden aus dem Dorf heraus.

ДІЕ КЛЕІПЕ ТҢПЗЕРІП

Der einzige Mensch, der munter und fröhlich auf dem Platz vor dem Gasthaus herumspringt, sobald Aberwitz fort ist, ist das junge Mädchen *Shayla*.

Shayla fragt die Helden neugierig aus, wer sie sind, woher sie kommen, was sie hier wollen, was sie alles erlebt haben, ob sie eine Sharisad kennen, die eine Schülerin annehmen würde, und derlei mehr.

Ihrerseits hält sie keinerlei Informationen zurück: Sie berichtet, dass ihre Mutter *Shila* auf den Feldern des Herrn *Rohal* arbeitet, der der Dorfvorsteher sei (sie kann ihnen auch sein Haus zeigen). Sie möchte einmal Tänzerin werden und übt dafür schon fleißig, bis sie eine Lehrmeisterin gefunden hat (sollte sich eine Sharisad, ein Rahja-Geweihter oder ein anderer geeigneter Held in Ihrer Gruppe befinden, ist die Begeisterung des Mädchens kaum noch zu bremsen). Shayla ernennt sich selbst zur persönlichen Führerin der Helden und wird ihnen mit viel Kleinmädchen-Charme sämtliche Botengänge, Einkäufe und dergleichen abnehmen, die die Helden von ihr erledigen lassen wollen.

Informationen über den Drachen Palandur hat sie (außer den allgemein bekannten) keine (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Sie ist jedoch entrüstet darüber, dass "die Großen dem Drachen nicht einmal kräftig in den Hintern treten". Denn Shaylas Mutter hat dem Drachen sämtlichen Schmuck als Tribut entrichtet, darunter auch

chen abenteuerlichen Unternehmungen abzubringen. Denn wenn sie durch ihr Handeln den Kaiserdrachen erzürnen, sind es letztendlich seine Freunde und Verwandten, die darunter zu leiden haben.

Der treuherzige Hassan weiß wenig über den Drachen Palandur, aber das wenige teilt er den Helden gerne mit: Der Drache herrscht seit mindestens drei oder vier Monden über die Komraner Gegend, hat sich aber bis jetzt noch nicht in den umliegenden Orten blicken lassen. Vorher hat Hassan noch nie von ihm gehört.

Shaylas Stirnband mit dem kleinen Amethyst, das sie von ihrer Großmutter geerbt hat.

Als Spielleiter liegt es in Ihrer Hand, Shayla den Helden so richtig ans Herz zu legen, damit diese entsprechend motiviert sind, wenn das Mädchen dem Drachen geopfert werden soll.

ДАS GASTHAUS

Im Fachwerkbau des güldenländischen Stils errichtet, verfügt das Gasthaus über zwei Geschosse – unten sind Küche und Gastraum (in dem man notfalls auch übernachten kann), oben die eigentlichen Schlafräume.

Eine Theke gibt es (wie in vielen Gasthäusern Mittelaventuriens) nicht. Stattdessen befindet sich in der Mitte des Schankraums der Lehmofen des Hauses, über dem ein Kessel hängt, in dem Tee oder Eintopf gekocht wird. Die Preise sind für ein schlichtes Landgasthaus erstaunlich hoch – natürlich versucht man hier, so viel Geld wie möglich zu verdienen, um sich trotz des Drachentributs ein Überleben sichern zu können.

Die Wirtin des Hauses ist *Beshilet*, bei der man wie bei so vielen Bewohnern dieses Landstriches kaum unterscheiden kann, ob sie Mittelreicherin oder Tulamidin ist. Neben der Herberge und dem Ausschank verdient sie sich mit unter der Hand verkauften alchemischen Tinkturen etwas hinzu. Zwar ist sie keine Meisterin der Alchemie, versteht jedoch einige einfache Rezepte zu brauen. Die rundliche Frau weiß sich durchzuschlagen – und das ist in der tulamidischen Männergesellschaft manchmal ein kleines Kunststück. Auch wenn sie sich gutmütig, freundlich und umsorgend gibt, handelt sie in Notsituationen doch immer nur zu ihrem eigenen Vorteil – wie die Helden noch bemerken werden.

ЕРSТЕ ССНРІТТЕ

Beim Betreten von Beshilets Gasthaus werden die Helden von den wenigen anwesenden Gästen angestarrt, als seien sie der Drache selbst. Hassan mietet sich in einer Kammer ein (gerne auch mit einigen Helden zusammen, Einzelbetten hat das Haus ohnehin nicht zu bieten) und erkundigt sich dann bei Beshilet nach dem Dorfvorsteher Rohal. Nach einem kargen Mahl sucht Hassan den Dorfvorsteher auf, besteht jedoch darauf, allein zu gehen.

ІНФОРМАТІОНЕП

Holen die Helden noch in dieser Nacht Erkundigungen beim Dorfältesten ein, dem ängstlichen Großbauern *Rohal*, wird dieser ihnen nur unter Druck mitteilen, dass noch für diese Nacht eine Tributzahlung an den Drachen geplant sei. Die Zahlung aus Kerbal traf sehr willkommen ein, um eine "dem Herrscher des Mhanaditales angemessene" Tributleistung zu ermöglichen. Natürlich ist Rohal über jede Gabe dankbar.

Übrigens wissen nur Rohal, der ihn meist begleitende Schmied *Shefech* und die Wirtin Beshilet vom Übergabeort (der alten Ruine in den Hügeln nordwestlich des Ortes). Aber keiner der drei wird dies den Helden auf die Nase binden – und Rohal versucht, eine Begegnung mit den Helden ganz zu vermeiden, besonders, wenn sich ein Magier unter ihnen befindet.

Jeder Dörfler kann den Helden mitteilen, dass der Drache bei seinem ersten Besuch vor drei Monden die Scheune am Ortsausgang in Brand gesetzt und damit gedroht hat, die Jungfrauen des Dorfes zu

verschlingen. Seitdem ist er nur noch einmal gesichtet worden, wie er tief über das Dorf hinwegging – danach vermisste man ein Kalb und die übrigen Tiere musste man mühsam wieder zusammensuchen.

Ansonsten ist der Meckerdrache Aberwitz Palandurs 'Statthalter' – was viele für einen üblen Scherz des Drachen halten, denn Aberwitz macht seiner Rasse alle Ehre.

DRACHENSPUREN

Untersuchen die Helden zum Beispiel die Scheune (etwa mit der Ingerimm-Liturgie **BLICK IN DIE FLAMMEN**, einem **BLICK IN DIE VERGANGENHEIT** oder einer *Fahrtensuchen*-Probe +9), können sie herausfinden, dass das Gebäude zwar von oben her abgebrannt ist, jedoch an drei Stellen gleichzeitig Feuer gefangen hat – vor allem aber, dass mit Lampenöl nachgeholfen wurde.

Lassen sich die Helden ein von dem Drachen getötetes Rind zeigen, kann ein Anatom oder Wundenheiler mit einer Probe +5 auf das entsprechende Talent feststellen, dass kein großer, sondern viele kleine Kiefer das Tier abgenagt und die Knochen gebrochen haben.

3. KAPITEL: TRIBUT

ANGST UND SCHRECKEN

Die Helden bleiben also mit einigen Dorfbewohnern zurück, die sich einsilbig geben und betrübt wirken – die Bedrohung durch den Drachen ist allen gegenwärtig. Fragen die Helden die Dörfler über 'den großen Palandur' aus, werden diese noch stiller und misstrauischer. Äußern die Helden gar die Absicht, das Dorf von dem Drachen zu befreien, indem sie ihn töten oder vertreiben, beknen die Dörfler sie geradezu, davon abzulassen und abzureisen – denn bei einem Fehlschlag ist die Rache des Drachen dann ihnen und ihren Familien gewiss. (Sollte den Helden nicht daran gelegen sein, mit den Dörflern Kontakt aufzunehmen, können Sie *Beshilet* oder einige der jüngeren Männer aus dem Dorf vorschicken, die ihrerseits herauszufinden suchen, was die Helden hier wollen und ob sie eine Gefahr für die friedliche Koexistenz mit dem Drachen darstellen.)

MERKWÜRDIGE FRAGEN

Befindet sich in Ihrer Heldenrunde eine Frau, zieht diese bald die Aufmerksamkeit zweier Männer auf sich – der Brüder *Nareb* und *Ismeth*. Diese blicken im Laufe des Abends immer wieder zu ihr herüber und versuchen, sie in ein Gespräch zu verwickeln, indem sie immer wieder auf ihren Familienstand, ihre sexuelle Erfahrung und Ähnliches zurückkommen – und wenn es nicht anders geht, fragen sie auch direkt, ob sie noch Jungfrau ist ...

Je nachdem, ob es sich um eine wehrhafte Amazone oder eher eine unerfahrene Magierin handelt, könnten Sie sich entscheiden, statt Shayla die Heldin als Jungfrauenopfer auszuwählen. In diesem Falle werden die Dörfler versuchen, die Frau von den Helden zu trennen (etwa mit Hilfe von *Beshilets* Gift, siehe unten), sie zu verschleppen und dann am Ort des Geschehens (siehe *Spurensuche*, S. 11) an die Handlanger Palandurs zu übergeben, also an Aberwitz und seine Gefährten. Der Anführer der Zwergdrachen wird dann die Heldin gegen das Versprechen wieder freilassen, dass die Helden *Pertzahn* befreien (siehe auch *Konfrontation*, S. 11, sowie *Kapitel 4: Allianzen* ab Seite 12).

EINE TANZVORFÜHRUNG

Shayla wird den Helden zuliebe an diesem Abend tanzen – ihr erster 'öffentlicher' Tanz. Konzentriert auf der Unterlippe kauend versucht sie ein wenig unsicher, ihre selbst erdachte Folge von Schritten und Armbewegungen abzuspielen, dabei mehrfach erröten und einmal stolpern. Ansonsten versprüht sie bei ihrer Darbietung Charme und Talent, das allerdings noch einer langen Ausbildung bedarf.

Nutzen Sie diesen Auftritt wiederum dazu, dass die Helden Shayla näher kennen lernen und sie in ihr Herz schließen.

DIE DRACHENJÄGER

Spät am Abend, nachdem die Helden die Gelegenheit hatten, sich ausgiebig mit den Dörflern zu unterhalten (und sie eventuell über ihre Absichten zu beruhigen), betreten drei weitere Personen die Herberge: die Drachenjäger *Portok* und *Janna* mit ihrem neuen Gefährten, dem Magier *Fulmandor* (siehe *Dramatis Personae* auf S. 15). Sie sind gekommen, um "den Kaiserdrachen Palandur zu töten und seinen Hort zu beanspruchen". Wenn Sie möchten, können die drei Söldner von der Magierin *A'Sar al'Abastra* (siehe *Einleitung* auf S. 6) in *Fasar* angeworben worden sein, falls die Helden dies nicht sind (oder zusätzlich, *A'Sar* will dann einfach auf Nummer Sicher gehen).

Während der mysteriöse *Fulmandor* und die geschmeidige *Janna* sich eher im Hintergrund halten, poltert *Portok* herum, wischt die Sorgen der Komraner mit einem lauten Lachen beiseite und stellt sich als den Experten und die Helden als Dilettanten und Versager hin – frei nach dem Motto: "Ihr könnt nach Hause gehen, wir sind ja jetzt da."

Die Drachenjäger lassen sich nicht in die Karten blicken, erkundigen sich aber natürlich ihrerseits nach der Strategie der Helden und bezeichnen diese dann als völlig unzureichend und dilettantisch: "So machen Anfänger das immer. Und dann gehen sie dabei drauf", oder: "Ah, ja, schon wieder so ein typischer Anfängerfehler!"

Portok ist der Konkurrent der Helden, den Sie ruhig zum 'Hassobjekt' aufbauen können. Stellen Sie ihn so unsympathisch und überheblich dar, wie nur möglich, dann wird der spätere Triumph um so befriedigender. Lassen Sie ihn nach den Erlebnissen der Helden fragen und unterbrechen Sie die Erzählung des Spielers sofort mit einem





“So was Ähnliches habe ich auch mal erlebt. Damals in Ysilia ...”, nur um dann kurz eine Geschichte mit demselben Inhalt oder derselben Pointe zu erzählen, wie Ihr Held es beabsichtigte. Nutzen Sie schamlos aus, dass Sie die erlebten Abenteuer Ihrer Helden kennen.

GIFT!

Die Wirtin Beshilet hat genug von den Fremden – und hält sich für eine Heldin. Im Lauf des Abends versetzt sie die Getränke der Helden und der Drachenjäger gleichermaßen mit einer kleinen Dosis Schlafgift, die insgesamt nicht sehr lange hält, jedoch ausreicht, um die mit dem Gift beglückten Opfer auf ihren Zimmern einzusperren, bis die Gesandtschaft um Rohal einen ausreichenden Vorsprung erhalten hat.

Gestatten Sie giftkundigen Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +5, bei deren Gelingen ihnen ein merkwürdiger Geschmack auffällt. Bei einer folgenden Probe auf *Heilkunde Gift* +5 erinnert sich der entsprechende Held, dass Schlafgift einen solchen lakritzähnlichen Beigeschmack hat ... aber dann ist es auch schon zu spät. Gestatten Sie allen Helden, die etwas getrunken haben, eine *Konstitutions*-Probe +5, bei deren Gelingen sie bei Bewusstsein bleiben, ihre Gliedmaßen (wie auch ihre Zunge) aber nicht mehr bewegen können. Schlaf wie Starre halten für 1W6 Stunden an.

Wenn ein Held beispielsweise sämtliche Nahrungsaufnahme in der Gaststätte verweigert und deswegen nicht vergiftet wird, oder wenn Sie eine Hexe mit einem Besen oder einen Magier mit Dschinn in der Gruppe haben, denen es natürlich gelingen kann, den Vorsprung der Dörfler wieder gutzumachen, dann gestatten ihnen ruhig ein Erfolgserlebnis, indem sie entweder die Übergabe des Tributs (und Shaylas) an die Meckerdrachen beobachten können oder durch das Verfolgen der Heimkehrenden eine gute Vorstellung davon erhalten, wo die Übergabe stattgefunden hat (siehe **Die Übergabe** auf der nächsten Seite).

Ein KLARUM PURUM ist um übrigens 5 Punkte erschwert und kostet 5 Astralpunkte. Bei einem geistesgegenwärtigen Magier könnte die Zauberdauer (7 Aktionen) sogar kurz genug sein, um das Gift vor der Wirkung zu neutralisieren.

SPIELER UND GIFT

Befürchten Sie, dass die Spieler es Ihnen übel nehmen, einmal ihrerseits von einer Meisterperson vergiftet zu werden, anstatt selbst das Kukris auf die Klinge zu schmieren?

Sicherlich verursacht das Vergiften von Spielercharakteren, und sei es nur mit Schlafgift, bei vielen Spielern einen üblen Beigeschmack, da die Helden gewissermaßen entmachtet und ihrer Handlungsfreiheit beraubt werden. Oft wird solcher Gifteinsatz als ‘Spilleiterkrücke’ angesehen, um auf Biegen und Brechen einen Plot logisch durchzusetzen. In **Jungfrau in Nöten** ist das Gift inneraventurisch logisch eingesetzt und kein unabdingbarer Bestandteil des Plots – Rohal, Hassan und Shefech können auch einfach versuchen, sich heimlich aus dem Ort zu stehlen, ohne dass die Helden es mitbekommen.

Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Spieler beleidigt sind, wenn Ihre Helden vergiftet werden, können Sie auf zweierlei Arten vorgehen. Entweder Sie lassen das Gift weg und ersetzen es durch ein ‘Theaterspiel’ der Dörfler, die eine Ablenkung an einem Ende des Dorfes inszenieren, damit Rohal sich mit seinen Männern unauffällig aus dem Ort schleichen kann. Oder Sie fangen an, Ihre Spieler daran zu gewöhnen, dass auch Ihnen einmal ein Giftanschlag widerfahren kann. Dies ist besonders dann anzuraten, wenn die Helden Ihrer Spieler selbst gerne auf hinterlistige kleine Mittelchen zurückgreifen.

Wichtig ist in einem solchen Fall, dass Sie Unauffälligkeit mit Fairness verknüpfen: Ein paranoider Al’Anfaner, der stets vorsichtig an seinen Getränken schnuppert und erst trinkt oder isst, wenn er bei anderen keine Reaktion feststellt, sollte ebenso von dem Gift ausgenommen bleiben (oder sogar eine Warnung ausstoßen können) wie die Leibwächterin, die verkündet, dass sie keine Getränke zu sich nimmt.

Sie sollten aber auf keinen Fall von allen Spielern *Sinnenschärfe*-Proben verlangen, wenn die Wirtin die Getränke bringt – würfeln Sie diese lieber selbst in einem unauffälligen Moment hinter Ihrem Spielleiterschirm.

ERWACHEN

Die Helden erwachen in einer Kammer im oberen Stockwerk des Gasthauses, finden allerdings die sich nach innen öffnende Tür von außen festgebunden und die Fensterläden von außen versperrt. Die Waffen fehlen samt und sonders. (Beshilet hat sie in Sicherheit gebracht, damit die Helden beim Erwachen keine 'Dummheiten' machen, gibt sie jedoch ohne zu zögern wieder heraus.)

Befreien sich die Helden aus der Kammer, erblicken sie auf der gegenüberliegenden Flurseite eine aufgebrochene Tür: Sie führte zu der Kammer, in die die Wirtin die Drachenjäger gesperrt hat. Schon im Haus hören sie Shila, die verzweifelte Mutter Shaylas, die auf dem Marktplatz den Dorfältesten und seine Leute zum Herzerbarmen verflucht und versucht, die Bewohner zu bewegen, ihr zu helfen, ihre Tochter zu finden. Schließlich fällt sie den Helden verzweifelt zu Füßen und bittet sie, Shayla zu retten. Sie stammelt, die Drachenjäger seien schon aufgebrochen und hätten ihr verkündet, ihrer Tochter sei nicht mehr zu helfen, wenn der Drache sie bereits in die Klauen bekommen hätte.

Beshilet, die Wirtin, ist sich keines Fehlverhaltens bewusst. Sie macht den Helden sogar Vorwürfe, dass man wegen deren Hartnäckigkeit zu solchen Mitteln hätte greifen müssen. Tatsächlich versucht sie sogar, ihnen das Schlafgift mit auf die Rechnung zu setzen (was für jeden Helden Kosten von fünf Dukaten zusätzlich verursacht).

Von Shila oder Beshilet können die Helden schließlich die essentielle Information erhalten: Die Übergabe des Tributes war für Mitternacht in der alten Ruine in der Hügelkette angeplant – beide können den Weg dorthin zumindest grob beschreiben.

Achtung: Sollten die Helden geneigt sein, die Dörfler und Shayla wegen der Vergiftung sich selbst zu überlassen, sollten Sie versuchen, dem in Gestalt von Shaylas Mutter Shila entgegenzuwirken. Die Feldarbeiterin wird den Helden ihr gesamtes Hab und Gut, ihre Freiheit und notfalls sogar die eigene Tochter versprechen, damit sie diese erretten. Wenn die Charaktere aber wahre Helden sind, wird es solcher verzweifelter Mittel nicht bedürfen.

DIE ÜBERGABE

Folgen die Helden Hassan, Rohal und dem Schmied, müssen sie ausgesprochen schnell durch das nächtliche Hügelgebiet hasten, um die Übergabe noch beobachten zu können. Kommen sie (wie vermutet) zu spät, begegnen die Männer ihnen auf dem Rückweg. Zwar sind sie über die Opferung Shaylas nicht glücklich, halten sie aber für notwendig – alle drei haben selbst Kinder, die sie mit dieser Tat schützen möchten: "Sie dient dem Wohl der Gemeinschaft."

Lassen die Helden sich die Übergabe beschreiben, wird ein eingeschüchterter Rohal erklären, dass sie genauso wie die letzten beiden Male vonstatten ging (kommen sie rechtzeitig, können die Helden die Szene auch beobachten): Der Tribut wurde in einem Sack mit vier Schnüren verstaubt und in die alte Ruine im nahen Hügelgebiet gebracht. Dort sei Aberwitz, der Statthalter Palandurs gekommen, habe sich den Tribut zeigen lassen und ihn nach eingehender Prüfung für angemessen erachtet. Ungewöhnlich sei nur gewesen, dass Aberwitz das schlafende Mädchen als Gabe für seinen Herrn zunächst gar nicht habe akzeptieren wollen, bis man ihm versichert habe, dass sie eine Jungfrau sei. Dann hätten die Männer die Ruine wieder verlassen. Den Kaiserdrachen haben sie dort nicht gesehen.

Konnten die Helden die Übergabe beobachten, sind sie Zeugen geworden, wie Aberwitz das Mädchen aufgeweckt und es nach kurzem Gespräch in die Berge geführt hat – auf diese Weise gelangen die Helden allerdings sehr schnell und direkter zur Drachenhöhle, als eigentlich vorgesehen. Der Sack mit dem Tribut wird übrigens von drei oder vier Zwergdrachen an den Schnüren angehoben und gemeinsam abtransportiert.

SPURENSUCHE

Die alte Ruine zeichnet sich dadurch aus, dass sie auf der 'Schulter' eines langgestreckten Hügels sitzt und somit perfekte Anflugbedin-

gungen für einen Drachen bietet. Einige Mauern stehen noch, die man als altertümliche tulamidische Architektur erkennen kann, doch zu mehr als dem Schutz vor drachischem Feueratem können sie nicht mehr dienen.

Die Ruine wird von den Dörflern eigentlich abergläubisch gemieden, so dass Sie als Spielleiter entscheiden können, an die alten Mauern ein weiteres kleines Szenario zu binden. Es handelt sich bei dem zerfallenen Gebäude um den Tempel eines alten Boron-Kultes, der hier unterirdische Gruftkammern angelegt hat. Eine könnte das Grab eines Magiers und Echsenforschers enthalten, in dem vergilbte Dokumente auf einen alten Echsentempel im Raschtulswall mit kostbaren Wandbildern verweisen.

Oder einer der Helden findet das Siegel eines eigenen Vorfahren an einer der Gräfte und kann ein magisches Familienerbstück bergen, wird dabei jedoch mit einem Boron-Fluch belegt, der sich über mehrere Tage hinweg langsam bemerkbar macht. Nur ein Zurückbringen des Artefaktes und eine Neusegnung des Grabes kann den Fluch wieder von dem Helden nehmen.

Am Übergabeort ist von Shayla nichts zu sehen. Ein Fährtenleser kann die Spuren der drei Männer entdecken, jedoch keine Drachenspuren. Die Stelle, an der der Beutel mit dem Tribut lag, ist auf diese Weise recht einfach zu finden. Eine besonders sorgfältige Spurensuche (*Fährtensuchen*-Probe +5) eröffnet, dass Shayla zu Fuß weggeführt wurde.

DER AUFTRIFF DES DRACHEN

Sind die Helden bei den Zwergdrachen 'auffällig geworden' (etwa, weil sie beim Herumstöbern in den Hügeln viel Krach gemacht haben), äußert sich dies in einer direkten Reaktion des großen Palandur. Auch wenn die Helden die Drachen nicht auf sich aufmerksam machen, fliegt Palandur mit seinem Gefolge irgendwann zum Dorf hinüber, um Präsenz zu zeigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder dringt es an eure Ohren: das rhythmische Rauschen gigantischer Schwingen. Ein wütender Schrei hallt über die Landschaft. Im jungen Licht des dämmernden Morgens kreist der massige Drachenleib über dem Hügel, in der einen Klaue einen Beutel, in der anderen eine kleine Gestalt mit schwarz wehendem Haar – das muss Shayla sein.

Im Gefolge des prachtvollen Kaiserdrachen schwirren drei kleine Drachengestalten einher, die dort so winzig wie Fliegen neben einem Pferdekopf wirken. Nach einer letzten Runde und einem weiteren zornigen Schrei wendet sich der Drache nach Südwesten – in die Richtung, in der Komra liegt.

КОНФРОНТАЦИЯ

Vordringliches Ziel Palandurs ist, die Helden einzuschüchtern und fortzulocken. Gelingt dies nicht, können die Helden den Spuren Shaylas bis zu der Drachenhöhle folgen, deren Eingang keine 3 Schritt hoch ist (beschreiben Sie dies – vielleicht kommt einer der Spieler ja darauf, dass dies für einen Kaiserdrachen ganz schön klein ist). Schleichen sie hier umher oder legen es gar auf eine Konfrontation an, versucht Aberwitz sie mit der möglichen Rückkehr des Drachen von Akten der Gewalt abzuhalten – und behauptet, Shayla sei nicht mehr da, der Drache habe sie mitgenommen. (Dies ist eine dreiste Lüge – in Wirklichkeit spielt Shayla in einer der Höhlen mit Goldspielzeug aus dem Tribut.)

Finden die Helden die Drachenhöhle, sollten Sie einen der Zwergdrachen, etwa *Karfyrjol*, aufgebracht mit der Botschaft zurückkehren lassen, dass Perlzahn in die Hände der Drachenjäger geraten ist – die Söldnerin Janna hat sie mit einem gut gezielten Armbrustbolzen vom Himmel geholt. Gehen Sie dann direkt zum Abschnitt **Pläne schmieden** (S. 12), und lassen Sie die erste Kontaktaufnahme bei der Drachenhöhle stattfinden.

4. KAPITEL: ALLIANZEN

JUNGFRAU IN NÖTEN

Die Söldner haben derweilen die Gegend durchkämmt und sind Rohal und seinen Begleitern auf deren Rückweg begegnet – sie wissen also vermutlich, dass die Helden einen Vorsprung haben. Als dann der zornige Palandur mit den Meckerdrachen im Gefolge auf das Dorf zuraste, schoss Janna die Funkeldrachendame Perlzahn mit ihrer Armbrust vom Himmel, so dass Portok, Fulmandor und sie die Drachin aus dem Gefolge des großen Palandur mit einem Netz gefangen setzten und 'zur Befragung' in den Ort schleifen konnten.

Sobald die Helden zurück ins Dorf kommen, befindet sich ganz Komra auf den Beinen: Die zornigen Dörfler stehen mit Steinen und Mistgabeln vor dem Gasthaus, in dessen Stall die Drachenjäger Perlzahn eingesperrt haben – sämtliche Pferde befinden sich frei im Innenhof des Gasthauses. Die Dörfler haben den erzürnten Drachen über das Dorf niedergehen sehen und meinen auch, den Grund dafür zu kennen: die fremden Drachenjäger (also auch die Helden!). Niemand ist wirklich mutig genug, einen Angriff zu wagen, doch von nun an ist es mit dem Kooperationswillen der Dörfler eindeutig vorbei.

Perlzahn ist nun die wahre Jungfrau in Nöten – denn Shayla geht es in ihrer 'Gefangenschaft' gut: Die Zwergdrachen wissen so gar nichts mit ihr anzufangen und fragen sich nachhaltig, was die großen Drachen an Jungfrauen denn bloß so interessant finden. Die Funkeldrachin hingegen wird von den Drachenjägern gequält, um den Hort des Drachen preiszugeben – und dass die Söldner auf die 'Lüge', es gäbe gar keinen Palandur, nicht hereinfallen, ist ja sonnenklar. Sollten die Helden ebenfalls mit dieser Ausrede kommen, werden sie diese als leichtgläubig und dumm bezeichnen.

Einwände der Helden, Perlzahn herauszugeben oder gar freizulassen, werden mit einem polternden Lachen Portoks oder dem mysteriösen Schmunzeln Fulmandors quittiert – Janna ignoriert solche Vorschläge ganz. Drache ist Drache, Hauptsache man kommt an den Hort heran und verdient sich die Prämie. Den Söldnern ist egal, was mit Shayla geschieht – sie halten sie ohnehin bereits für tot. Einem Austausch werden sie ganz gewiss nicht zustimmen.

VERZWEIFLUNG

Kommen die Helden ohne Shayla zurück ins Dorf, wird deren Mutter Shila schier verzweifeln. Sie verdammt ihre Mitbewohner und ruft Flüche auf Komra herab, denn nun ist ihre letzte Hoffnung gestorben. Allein Versprechungen der Helden, ihre Tochter zurückzubringen, können sie halbwegs beruhigen. Ansonsten wird sie wegen ihrer unablässigen Anklagen bald von Rohal vor die Tür gesetzt und von den Dörflern aus dem Ort vertrieben.

Erfahren die Dörfler von einem eventuellen Vorhaben der Helden, Perlzahn gegen Shayla auszutauschen, werden sie alles daran setzen, eine solche Aktion zu verhindern – mit Ausnahme Shilas natürlich, die die Helden nach Kräften unterstützt.

DAS SPIEßGESPAHN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Plaatz da! Macht Platz! Wo geht's hier zum Drachen?"

Durch die Menge auf dem Dorfplatz schieben sich Zwerge, und zwar sieben von unterschiedlicher Größe, wohlgeordnet nach aufsteigender Größe und Statur – ein eigenartiges Bild. Der kleinste und vorderste von ihnen verschleucht immer wieder die aufgebrauchten Dörfler, die ihnen auch bereitwillig Platz machen. Mit Lederschlaufen über die Schultern gehängt, tragen die sieben Zwerge eine gigantische Waffe – einen 4 Schritt langen Speiß, der für die Hand eines Riesen gemacht scheint.

Dieser Zwergentrupp aus Angraloch im Raschtulswall ist eines der legendären Speißgespanne – vier von ihnen führen zusammen

den sogenannten Drachentöter, um damit eine entsetzliche Durchschlagskraft zu erzielen, während die anderen beiden mit Äxten und Armbrüsten Rückendeckung geben. Wo Drachen sind, sind diese Speißgespanne nicht weit, und in den Hallen der Zwerge singt man die Geschichten der Speißgespanne, die tatsächlich Drachen erlegt haben, noch über Jahrhunderte.

Den Helden sollte die Ankunft des Speißgespanns später deutlich machen, dass sich nun das 'öffentliche Auge' auf Komra und den 'großen Palandur' erhöht hat und ein würdiger Abgang für den Drachen notwendig ist, damit die Drachenjäger und die ganze Region davon überzeugt sind, dass der Drache tot ist.

PLÄNE SCHMIEDEN

Den Helden wird sicher bald klar sein, dass man Perlzahn als Geisel gegen Shayla austauschen könnte, so dass sie ihre Kräfte darauf richten werden, sich der verletzten Funkeldrachendame zu bemächtigen. Noch während sie Pläne schmieden, wie dies anzustellen sei, wird der Meckerdrache Aberwitz unauffällig zu ihnen Kontakt aufnehmen: Er sitzt in ihrem Gasthauszimmer auf dem Fensterbrett (falls die Helden umgezogen sind, landet er in ihrem Lager auf dem Ast eines nahe stehenden Baums oder Ähnliches).

Aberwitz wird die Helden erst ausgiebig beschimpfen, wie es seine Art so tut: "Vermaledeite Bodenkriecher seid ihr alle! Stinkende Kaltblüter! Ach was, kurzschnäuzige Weichhäuter seid ihr! U-u-und brutale Flügeldurchbohrer, jawoll!"

Letzteres sollte die Helden eher amüsieren als beleidigen und kann als Überleitung zum nächsten Thema dienen: Aberwitz will sein 'Perlzähnen' zurück und bietet im Gegenzug "im Auftrag seines Herrn" Shayla als Geisel. Als Grund nennt er, der große Palandur habe einen Narren an dem niedlichen Funkeldrachen gefressen.

Wenn es machbar erscheint (und die Helden nicht allein irgendwo in der Wildnis kampieren), können Sie in diese Unterredung den Söldner Portok oder Shila hereinplatzen lassen, nachdem er oder sie sich mit auf der Treppe polternden Schritten angekündigt hat ("Verdammt noch mal, hier stinkt es doch nach Schwefel!"), so dass die Helden den zappelnden (und Feuer niesenden) Aberwitz schnellstmöglich unter einem Mantel oder einer Decke verbergen müssen – ein solches Slapstick-Element verleiht der Stimmung der Szene noch die rechte Würze.

Vielleicht verlegen die Helden die Unterredung danach an einen etwas ruhigeren Ort. In jedem Fall werden sich nach der Störung auch die Drachen *Goldschuppe* und *Karfyrjol* aus ihren Verstecken trauen und zu der Gruppe gesellen – was den Helden nur zum Vorteil gereicht, denn im Gegensatz zum cleveren Aberwitz ist der kräftigere Goldschuppe nicht der Hellste.

Wenn die Helden ihre Sache schlaun anstellen, können sie zum Beispiel Goldschuppe die Wahrheit aus der schmauchenden Nase ziehen: dass es keinen 'großen Palandur' gibt, dass der Schwarm Zwergdrachen den bösen Drachen vermittelt einer Illusion vortäuscht – man muss ja irgendwie seinen Hort verdienen! – und dass die kleinen Drachen eigentlich gar nicht wissen, was sie mit dem Mädchen nun anfangen sollen.

Aberwitz malt den Helden die schlimmsten Bilder der Qualen Perlzahns unter den Folterwerkzeugen der Söldner aus und bittet sie, sie zu befreien – sie habe gerade Eier gelegt, die nun ohne Mutter ausgebrütet werden müssten! Falls monetäre Entlohnung notwendig sein sollte und die Helden sehr hart verhandeln, können sie Aberwitz schließlich sogar dazu bringen, ihnen Teile des Hortes zu versprechen (vielleicht sogar einen magischen Gegenstand) oder die Rückgabe des ganzen Hortes an die Dörfler.

Schlussendlich sollte den Helden klar sein, dass sie nicht nur Perlzahn aus den Händen der Söldner befreien müssen, um Shayla zu befreien, sondern auch den Mythos des großen bösen Drachen vernichten, um die Region zu befrieden und eventuell die Meckerdrachen zu schützen.



5. KAPITEL: FEUER UND STAHL

Da Ihre Helden selbst entscheiden sollen, wie sie das Abenteuer beenden, seien im Folgenden mehrere Lösungsansätze vorgestellt. Allen diesen Möglichkeiten ist gemein, dass die Söldner Fulmandor, Janna und Portok noch immer nach dem 'großen Palandur' suchen und die Helden schnell vorgehen müssen, da sie ansonsten mit einem möglichen Tod der Geisel Perlzahn jeden Vorteil verspielen. Zudem setzt sich das zwergische Spießgespann sogar noch zielstrebig auf die Fährte des Drachen, als die Söldner dies getan haben. Werden die Zwerge allerdings misstrauisch, dass die Helden eventuell 'mit dem Drachen unter einer Decke stecken' könnten, heften sie sich möglicherweise an deren Fersen, was zu zusätzlicher Behinderung führt – und nebenbei muss ein Drache glaubhaft getötet werden.

DIE RETTUNG DER JUNGFAU

Perlzahn aus den Händen der Söldner zu befreien, können die Helden auf vielerlei Weisen bewerkstelligen. Die naheliegendste ist sicherlich eine waghalsige Befreiungsaktion (vielleicht durch eine Illusion oder andere Magie unterstützt), die das Misstrauen der Söldner aber schnell auf die Helden richten wird. Wenn die Helden dann noch den 'Drachen erlegen' und mit dem 'Hort' zurückkehren, haben sie ein paar eingeschworene Feinde gewonnen.

Eine andere Möglichkeit stellt der Austausch der Funkeldrachin gegen die Beschreibung des Weges zur Drachenhöhle dar. Dies ist eine wenig spannende Lösung, da die Helden damit den Söldnern die

Handlung überlassen. Selbst wenn diese auf eine verlassene Höhle mit nur kleinem Hort stoßen, werden sie Perlzahn zunächst nur gegen ein Unterpfand austauschen (entweder einen der Helden als Geisel oder einen wertvollen Gegenstand wie etwa einen Zauberstab).

Versuchen die Helden, die Angroschim als Helfershelfer hinzuzuziehen, haben sie ihr Problem eher verdoppelt als minimiert. Selbst wenn es den Helden gelingt, die Zwerge davon zu überzeugen, dass es in Wirklichkeit keinen großen Drachen gibt: Den Zwergen sind alle Drachen verhasst – seien diese nun klein oder groß. Und das Letzte, nach dem ihnen der Sinn steht, ist es, einem Drachen zu helfen.

Der direkteste – aber auch der ungeschickteste – Weg ist ein Kampf mit den Söldnern. Besonders Janna und Portok sollten den Helden von ihren Fähigkeiten her deutlich überlegen sein, und auch Fulmandor kennt mindestens einen effektiven Kampfzauber. Seien Sie im Fall einer so unnötigen Konfrontation hart, was den Ausgang des Kampfes angeht!

Letztlich können die Helden Perlzahn leicht zurückkaufen, wenn der 'große Palandur' als tot oder verjagt gilt. Tun die Helden dies nicht, werden die Söldner sie "zur Deckung unserer Unkosten" auf dem Farsarer Basar verhökern.

IN DIE FLUCHT GESCHLAGEN

Mit einigen blutigen Verbänden und dem Hort aus der Drachenhöhle können die Helden den Dörflern schnell vorgaukeln, dass sie den Drachen vertrieben haben. Das macht diese zwar noch nicht recht glücklich, da sie die nächsten paar Jahre in ewiger Furcht vor Palandurs Rückkehr und Rache leben werden, löst das Problem aber vorerst.

Die Söldner und das Spießgespann aber werden weiterhin die Gegend durchsuchen – besonders den Zwergen geht es ums Prinzip, nicht um die verschreckte Bevölkerung. So würde diese Lösung bedeuten, dass die Funkeldrachen aus ihrer schönen Wohnhöhle ausziehen und sich eine neue Heimat suchen müssten. Da das mit den Dracheneiern im Moment nicht leicht zu bewerkstelligen ist, werden sie diesem Weg nur ungerne zustimmen.

ΕΙΠΕΝ ΔΡΑΧΕΠ ΖΥ ΤÖΤΕΠ

Die eleganteste Lösung des Abenteuers stellt ohne Zweifel eine erfolgreiche Erlegung des 'Drachen' dar – am besten vor den Augen anderer Drachentöter oder der Dörfler selbst.

Dies erfordert von den darin vermutlich recht ungeübten Helden eine Theaterinszenierung sondergleichen. Die Art des Todes will ausgesucht sein, der Ablauf des Kampfes mit Karfyriol, dem begabtesten Illusionisten des Schwarms, abgesprochen sein, eine geeignete 'Bühne' ausgesucht werden etc.

Vorgetäuschte magische Attacken (möglicherweise sogar nicht magiebegabter Charaktere, die nur diese Rollen spielen), besonders gezielte Bolzen und Pfeile, schließlich ein Kampf Ritter gegen geschwächten Drachen auf der Erde mit dem finalen Sturz des Drachen über eine Klippe (so dass der Leichnam nicht geborgen werden kann) sollte wahre Wunder wirken, um die Söldner und Zwerge zu täuschen.

Für eine solche Theaterdarbietung sollten Sie Ihre Spieler zum Ausspielen der Werte Ihrer Helden anregen: Ein tapferer Rittersmann aus Weiden spielt vermutlich so gut Theater wie Sean Connery eine Ballerina. Aber glücklicherweise werden die Drachenjäger ja nur zu sehen bekommen, was sie sehen wollen, so dass keine großen Leistungen gefordert sind.

ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ

DER GROÙE PALANDUR

Der 'groÙe Palandur' ist nur eine Illusion. Tatsächliche Drahtzieher des 'Herrschers vom Mhanadital' sind die Zwergdrachen, die die Schnauze voll davon haben, als possierliche Schoßtiere belächelt zu werden. Im Verlauf des Abenteuers wächst den Zwergdrachen ihr Gegeist jedoch über den kleinen Kopf, denn die Menschen (und Zwerge) nehmen solcherlei Dinge ernster, als sie erwartet haben.

ΔΙΕ ΖΥΕΡΓΔΡΑΧΕΠ

Die Zwergdrachen sind teils Funkeldrachen, teils Meckerdrachen, die bis auf Karfyriol nur beschränkt magisch begabt sind. Sie haben als Trupp sämtliche Spuren gelegt, die die körperliche Anwesenheit des Drachen bezeugen sollen (eine niedergebrannte Scheune, totes Vieh, Knochen auf dem Weg zur Ruine etc.).

Wenn Sie möchten, können Sie den einzelnen Drachen noch weitere einfache Zauber zuordnen, wie etwa BLITZ DICH FIND oder BANNBALADIN. Diese sollten am ehesten aus dem Bereich der *Illusion* oder der *Hellsicht* stammen (orientieren Sie sich an der Liste verfügbarer Sprüche der Scharlatane in AZ 134).

Die Drachen versuchen so gut es geht einem Kampf aus dem Wege zu gehen und setzen stattdessen lieber ihre Zauber zur Verteidigung ein.

ΑΒΕΡΩΙΤΖ

Der grünbraune Meckerdrache Aberwitz ist der kriminelle Kopf der Zwergdrachengruppe. Er ist schlau, verschlagen und wachsam. Stets vermutet er hinter harmlosen Taten oder Aussagen gegen ihn gesponnene Intrigen oder gar einen Verrat – mit einem Wort, Aberwitz ist paranoid.

Der kleine Drache hat genug davon, belächelt und herumgeschubst zu werden, und möchte 'groÙ ins Drachengeschäft einsteigen' – und mit Perlzahn seine Drachenkinder großziehen.

Stellen Sie Aberwitz als geltungsbedürftigen 'Mastermind' mit Tendenz zum Größenwahn dar, der einem James-Bond-Film entsprungen sein könnte. Er schubst seine Untergebenen (also seine Mitdrachen)

Auf diese Art kann man mehrere Fliegen mit einer Klappe schlagen: Der Mythos des Drachen wird endgültig beendet, so dass die Zwergdrachen weiterhin in ihrer Höhle die Eier ausbrüten können. Die Helden ernten den Ruhm als 'Drachentöter' und vielleicht sogar eine Belohnung der Dörfler. Diese wiederum haben nun ihre Ruhe, so dass deren Dankbarkeit den Helden gewiss ist. Und wenn die Helden den Namen des Auftraggebers der Söldner erfahren haben, können sie sich bei ihm vielleicht sogar noch einen Teil der Belohnung ergattern.

ΔΑΣ ΕΙΠΑΛΕ ΕΙΠΑΛΕ

Mit der Dankbarkeit der Dörfler, eventuell dem Hass der erfolglosen Drachenjäger und vielleicht um ein, zwei Stücke aus dem Hort reicher können die Helden dieses Abenteuer beenden. Zudem können Sie als Spielleiter noch **200 Abenteuerpunkte** pro Held verteilen, dazu je nach Ablauf Spezielle Erfahrungen im Bereich *Überreden*, *Sich Verkleiden* und *Überzeugen*, wenn die Spieler sich auf das Theaterstück eingelassen haben (falls vorhanden, auch auf *Schauspielerei*).

Shila wird mit ihrer Tochter Shayla Komra übrigens sehr bald verlassen – hier hält sie nichts mehr. Begleiten die Helden die beiden in eine größere Stadt, ist sie ihnen sehr dankbar – und wenn sie der Feldarbeiterin irgendwo eine neue Stelle oder der Tochter gar eine Lehrmeisterin im Tanzen vermitteln können, sind die beiden dem entsprechenden Helden lebenslang zu Dank verpflichtet.

Möglicherweise ergeben sich für Ihre Spieler ja noch andere Anknüpfungspunkte zu einem Folgeszenario – ob es sich nun um Drachen, Drachenjäger oder Drachenartefakte handelt.

eigenwillig umher, hackt auf allen herum und bezichtigt jeden der Dummheit. Trotzdem sollte er als liebenswertes und süßes Schoßtier das Mitgefühl der Helden erregen – was natürlich das Letzte ist, was er will.

Zauber: CHAMAELIONI, ADLERAUGE, SENSIBAR

ΠΕΡΛΖΑΗΠ

Die perlmuttfarbenen schimmernde Funkeldrachenin Perlzahn, oder 'Perlzähnen', wie Aberwitz sie gerne nennt, ist eine echte Kunstliebhaberin. Für einen schön gearbeiteten Silberlöffel gäbe sie ihre linke Krallen, für ein kunstvolles Amulett aus Zeiten der Diamantenen Sultane die rechte. Gold, Schmuck und Kunstgegenstände wirken geradezu hypnotisch auf Perlzahn, die ihre Augen nicht davon lassen kann (und sich nur ungerne von ihrem Hort trennt).

Nur eines ist Perlzahn nach wichtiger als der Hort: Sie wird Mutter. Vor einigen Tagen hat sie drei Eier gelegt, die sie nun in ihrer Drachenhöhle mit ihrem Feueratem warm hält. Wer sich an ihrem Nest zu schaffen macht, wird sehen, wie sich die kleine Elster in eine klauenbewehrte Furie verwandelt, die plötzlich gar keinen Spaß mehr versteht. Durch den Bolzenschuss und die Quälereien der Söldner ist sie allerdings so weit ihrer Möglichkeiten enthoben, dass sie zu einer 'jungen Frau in Nöten' wird – eine 'Jungfrau' ist sie selbstredend nicht mehr.

Zauber: AUREOLUS PERLGLANZ, CHAMAELIONI, MOTORICUS

ΓΟΛΔΣΧΥΠΠΕ

Der zittrfarbene Goldschuppe ist wie Perlzahn ein Funkeldrache. Er ist der 'Muskel' der Truppe und (für einen Zwergdrachen) zu erstaunlichen Stärkeleistungen imstande, ansonsten jedoch ein wenig einfältig und pessimistisch. Goldschuppe vertraut auf Aberwitz und ist der geborene Mitläufer – der erkannt hat, dass andere cleverer sind als er.

Da er nicht ganz so helle ist, wird ihm noch am ehesten das Geheimnis entschlüpfen, dass der 'groÙe Palandur' nur ein Trugbild ist.

Zauber: ATTRIBUTO (Körperkraft und Konstitution, beide nur auf sich selbst), AUREOLUS GÜLDENGLANZ, PLUMBUMBARUM

KARFYRIOL

Der dunkelgrüne Meckerdrache Karfyriol ist die Figur der Truppe, die die ganze Intrige erst möglich macht: Karfyriol ist für einen Zwergdrachen erstaunlich stark magisch begabt und verfügt über einen machtvollen Zauber: den BLENDWERK. Damit kann er bewegte dreidimensionale Bilder erschaffen, um dann mit einem AURIS NASUS Geräusche, Gerüche oder Ähnliches hinzuzufügen. Karfyriol hasst Menschen, besonders Magier und Alchimisten, da er einst von einem experimentierfreudigen Magier als Schoßhündchen gehalten wurde, bis ihm die Flucht gelang. Aus dieser Zeit hat er eine verkrüppelte Kralle davongetragen.

Zauber: BLENDWERK, AURIS NASUS, AUREOLUS (als Spontane Modifikation auch in verschiedenen Farben), FAVILLUDO, KLICKERADOMMS, KUSCHI!, VOCOLIMBO, MENETEKEL, MOTORICUS

DIE DRACHENJÄGER

PORTOK UND JANNA

Janna und Portok sind waschechte Drachenjäger. Sie haben schon einiges erlebt und tatsächlich bereits etliche Baumdrachen und Tatzelwürmer besiegt oder vertrieben – an einem Kaiserdrachen haben sie sich bis jetzt allerdings noch nicht versucht. Da die Berichte über den ‘großen Palandur’ jedoch erst kürzlich aufkamen und ein Kaiserdrache sich üblicherweise nicht mitten in besiedeltem Land niederlässt, vermuten sie, dass es sich bei ihm um ein Jungtier handelt, mit dem sie gut fertig werden können. Konkurrenz mögen die beiden nicht – und sie schrecken vor keinen Methoden zurück, um ihr Ziel zu erreichen.

Janna stammt aus Araniern und ähnelt den nach diesem Land benannten Katzen: Sie ist schnell, gewandt und aggressiv. Mit Armbrust und Säbel kann sie gut umgehen und beherrscht ihre Pferde selbst in der Nähe von kleineren Drachen sehr gut. Ihr unzehmbarer Hass auf alle Drachen stammt von der Attacke eines Baumdrachen, der ihr Dorf und ihr halbes Gesicht verbrannte – seitdem versteht sie mit solchen Kreaturen keinen Spaß mehr.



Janna

Säbel: INI 15 +W6 AT 14 PA 13 TP 1W+3 DK N
Eisenwalder (Armbrust, Magazin mit 10 Schuss): INI 15+W6
 FK 19 TP 1W+3
LeP 31 AuP 33 KO 12 RS 2 MR 7 Ausweichen 11
Manöver: Wuchtschlag, Finte, Ausfall, Binden
Wichtige Sonderfertigkeiten: Schnellladen, Scharfschütze



Der Svellttaler Portok ist ein polternder und lauter Söldner, der sich auf Drachen spezialisiert hat. Die Drachenhorte locken ihn ebenso wie die Tatsache, dass man mit entsprechendem Sachverstand fast den gesamten Drachenleib zerlegen und an Magier und Alchimisten verhökern kann. Der hohe Gewinn rechtfertigt das hohe Risiko. Nebenbei ist Portok eitel und möchte sich gern mit dem Titel eines Drachentöters schmücken können.

Aber dafür muss er einen ‘großen’ Drachen erlegen – einen wie den ‘großen Palandur’ ...

Portok

Anderthalbhänder: INI 10+W6 AT 15 PA 14 TP 1W+6 DK N
LeP 35 AuP 36 KO 15 RS 5 MR 5 Ausweichen 9
Manöver: Wuchtschlag, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Niederwerfen

FULMANDOR

Fulmandor ist ‘der Neue’ im Gespann: Janna und Portok hielten es für nötig, sich mit einem Magier zu umgeben, wenn man gegen einen waschechten Kaiserdrachen zieht, und so fielen sie wie die meisten Menschen auf Fulmandors mysteriöses Gehabe herein.

Der großgewachsene, gutaussehende Tulamide mit langem, schwarzem Haar und glühenden Augen umgibt sich mit Mysterien über Mysterien. Er hat Gerüchte von der Fasarer Antimagieakademie gehört und behauptet, aus Fasar zu stammen und dort auf einer geheimen Magierakademie die Kunst der Magie erlernt zu haben, die ihn zum Leibwächter prädestinierte (aber natürlich kein Siegel ausgibt). Tatsächlich beherrscht Fulmandor neben seinen Standardsprüchen AURIS NASUS, ATTRIBUTO (nur selbst) und MOTORICUS so illustre Zauber wie ARMATRUTZ, BANNBALADIN und FULMINICTUS – illustert für einen scharlatanischen Trickbetrüger wie ihn zumindest.

Fulmandor gibt sich arrogant, ein Zug, den er bei Magiern am häufigsten beobachtet hat. Er ‘spricht nicht mit Würmern’, ist allein, blickt Störenfriede düster und ungeduldig an und greift schon mal zu einem HORRIPHOBUS, um sich den nötigen Respekt zu verschaffen. Nur die magischen Fähigkeiten, eine Illusion selbst zu durchschauen oder die Wahrheit aus anderer Leute (oder Drachen) Geist zu lesen, beherrscht Fulmandor nicht ...

Normale Kampfwerte braucht Fulmandor nicht unbedingt – der Scharlatan ist im physischen Kampf nicht geübt. Die wichtigen Zauber neben den oben genannten sind IGNORANTIA, IMPERSONA und HARMLOSE GESTALT (teilweise in gildenmagischer Repräsentation) – ansonsten noch entsprechende Sprüche aus der scharlatanischen Tradition (siehe AZ 134), besonders der Illusion.

LeP 25 AuP 28 AsP 38 RS 0 MR 6

DAS ZWERGISCHE SPIEBGESPANN

Die sieben Brillantzwerges Thaschin, Thalasin, Thamurschin, Thaschurmin, Schumarschin, Muschartim und Mischurtan sind Vettern, die gerade mit ihrem gesamten Volk nach Angralosch im Raschtulswall gezogen sind (siehe **Berge aus Gold**). Von früher Kindheit an übten sie sich am Drachenspieß, da sie die optimale Größenverteilung für die Waffe aufwiesen. Wie bornländische Holzpuppen ist der eine immer ein Stück größer als sein Vormann. Thaschin Sohn des Thuroschan ist der Wortführer der sieben – und als kleinster der Kopf des Gespanns.

Im Abenteuer dienen die Zwerge zwar als Humorelement, aber dennoch sollten Sie es im Ernstfall mit diesem Humor nicht übertreiben. Die Zwerge verstehen ihr Handwerk – und ihr Hass gegen Drachen beruht auf einer langen und blutigen Tradition.

Da die Zwerge keine Feinde der Helden sind, verzichten wir hier auf Angaben von Werten. Sollten die Helden die Zwerge dennoch zu einem Kampf provozieren, können Sie sich für jeden einzelnen an Portoks Werten orientieren – jeder trägt einen Lindwurmschläger (1W+4) für den Einzelkampf. Für den Kampf mit dem Drachentöter siehe **MBK 41 und 82** und **Aventurisches Arsenal** sowie S. 86.



Ein Untier zu jagen



Ein Abenteuer für 3 – 5 angenehme Helden und einen erfahrenen Meister von Elias Moussa. Mit Dank an Stefan Küppers, Tina Hagner, Andreas Dopfer und die anderen Drakologen.

Einleitung

»Durosch Angrax Moratorlosch Mortar Xorlosch ka Drax«
—Rogolan-Inschrift über dem Eingang der Drachenkampf-Akademie zu Xorlosch, die Übersetzung lautet etwa »Gemeinschaft der Kämpfer/Bewohner der Täler der Wacht zum Schutze Xorloschs wider drachische Übergriffe«

Aus (längst) vergessenen Tagen

Der zwergischen Chronik zufolge erschuf Angrosch einst sein Volk, die Angroschim, um die Schätze der Erde vor den Übergriffen der Drachen zu schützen. Über Jahrhunderte hinweg lebten die Zwerge von den Drachen unbemerkt unter der Erde, gruben und schürften immer tiefer und bauten riesige unterirdische Hallen und Städte.

Eines Tages aber trieb die Neugier den Angroscho Ordamon hinaus in die weite Welt, wo er die Aufmerksamkeit Pyrdacors erweckte, des goldenen Gottdrachen. Mittels einer heimtückischen List gelang es Pyrdacor herauszufinden, wo das ihm bis dato unbekannte Zwergenvolk lebte. Seit diesen Tagen tobt der Jahrtausende alte Krieg zwischen Angroschim und Drachen. (Mehr zu der zwergischen Historie finden Sie in **Dunkle Städte, Lichte Wälder – Die Zwerge Aventuriens**, S. 5ff., sowie dessen bald erscheinender Überarbeitung, eine Zusammenfassung in GA 151f.)

Um vor Angriffen auf die Heiligen Hallen Xorloschs besser gewappnet zu sein, erdachten die Angroschim nicht nur allerlei mechanische Wunderwerke und gründeten so manchen Drachentötterbund, sondern erbauten auch einen Ring aus Vorposten um Xorlosch, um die Stadt vorzeitig vor anfliegenden Drachen zu warnen.

Nachdem Pyrdacor mit seinem Reich verging, neue Feinde auftauchten und auch die Zwerge nicht vor Zwist und Hader gefeit waren, wurden die Vorposten allmählich aufgegeben. Doch nicht nur das. Überdies geschah etwas höchst Seltenes in der Geschichte der Angroschim: Die Vorposten gerieten in Vergessenheit. Die Stollen, welche die Stadt mit den Posten verbanden, wurden aufgegeben und teilweise sogar vergessen, nachdem die Versorgungstollen zu ihnen eingestürzt waren.

Die Kaiserlose Zeit

Als 902 BF Kaiser Valpo der Trinker ohne Erbe verstarb, versank das Neue Reich in einer Zeit von Thronfolgekriegen, aus denen schließlich Perval von Gareth, der als 'Perval der Grausame' berühmt-berüchtigt wurde, als Sieger hervorging.

Viele Menschen flohen in diesen unruhigen Zeiten aus ihrer Heimat, so auch die Bewohner eines kleinen, im Schutze der Ingrakuppen gelegenen Dörfchens in *Ludgenfels*. Unter der Führung des Dorfschulzen Thoral packten sie all ihr Hab und Gut und drangen tief in die Ingrakuppen vor, auf der Suche nach einem sicheren Ort,

Einige Worte zum Geleit

Dieses Abenteuer richtet sich (auf Grund des Besuchs in Xorlosch) an eine menschliche Gruppe von niedriger bis mittlerer Erfahrung. Ideal wäre es, wenn die Helden sich bereits kennen. Eine Einführung eines (oder mehrerer) neuer Helden oder das Einbetten des Plots in eine Kampagne ist mit ein wenig Zusatzarbeit und Improvisationstalent

an dem sie unbehelligt von den Kriegswirren weiterleben konnten. Thoral und seine Getreuen entdeckten nach langer und beschwerlicher Gebirgsreise ein kleines Tal, das, einer Oase gleich, wundersam in die schroffe Bergwelt eingebettet war. Saftige Wiesen, Schattenspendende Bäume und ein plätschernder Bach luden die von der Flucht Erschöpften förmlich zum Niederlassen ein. Und so befahl Thoral seinen Getreuen, ihre Waffen abzulegen, denn von nun an sollten Tsas und Peraines Gebote sie leiten. Natürlich war das Kommen der Menschen nicht unbemerkt geblieben; doch nachdem die Xorloscher Zwerge die friedlichen Absichten der Siedler erkannten, ließ man sie, im Austausch von zweimal jährlich zu errichtendem Tribut, auf dem zwergischen Territorium siedeln. Thoral und seinen Getreuen standen viele friedliche und sorgenfreie Jahre bevor. Den zahlreichen, dunklen Höhleneingängen in den steilen Felswänden der Umgebung schenkte man kaum Beachtung und wagte sich nicht zu tief hinein.

Die jüngste Vergangenheit

Eines Tages fiel ein schreckliches Ungeheuer über das Tal her, tötete sechs Schafe und fraß zwei Bewohner: Ein trächtiges Tatzelwurm-Weibchen war auf der Suche nach einer geeigneten Brutstätte auf das Tal gestoßen. Dem Wurm gefielen die dunklen, feuchten Höhlen in den Felsen um das Tal herum. Und nicht zuletzt tummelten sich direkt vor seiner 'Haustür' viele leckere Lebewesen. Kurzerhand ließ er sich in dem Gang- und Höhlensystem nieder – und versperrte so den einzigen Ein- bzw. Ausgang des Tals.

Mehrere Monde lang hielt das Tier das Tal fest in seinen Klauen, und die Talbewohner standen kurz davor, sich mit ihrem grausigen Schicksal abzufinden und ihrem Tod ins Auge zu blicken. Eines Nachts aber, als das Ungeheuer schlief, gelang es *Marisya*, der Tochter des Schafhirten, aus dem Tal zu fliehen. Fast wahnsinnig vor Angst rannte das Mädchen zu dem einzigen Ort, den es außerhalb des Tales kannte und von dem es sich Hilfe erhoffte: Xorlosch.

Noch vor den Toren Xorloschs traf *Marisya* auf *Garam Sohn des Gandresch*, der sich mit seinen beiden Söhnen gerade auf dem Weg nach Elenvina befand. Er lauschte ihren Worten und zögerte nicht einen Wimpernschlag: Seine Söhne sollten die Menschenfrau sicher nach Xorlosch geleiten und dort die Drachenkampf-Akademie verständigen. Doch Garams Kinder hatten ihre eigenen Pläne: Sie brachten *Marisya* nach Xorlosch und übergaben sie der sicheren Obhut ihrer Mutter.

Dann brachen sie selbst frohen Mutes Richtung Tal auf. Beide hatten sich in diesem Jahr erfolglos um einen Platz in der Drachenkampf-Akademie beworben, und ihr Entschluss stand fest: Sie wollten das Ungeheuer auf eigene Faust zur Strecke bringen, um doch noch angenommen zu werden.

des Spielleiters gleichfalls möglich. Die Lektüre des Zwergebandes aus der Box **Dunkle Städte, Lichte Wälder** ist zum Ausschmücken von Stimmung und Umfeld sehr empfehlenswert.

Das Abenteuer selbst spielt im Herbst eines beliebigen Jahres nach der Regentschaft Kaiser Hals.

IM ZWERG IM DER GRUPPE

Falls sich ein Zwerg in Ihrer Heldengruppe befinden sollte, erfordert das natürlich die eine oder andere Umstellung des Abenteuers – zum Beispiel, wenn der Zwerg Eintritt nach Xorlosch verlangt. Zweifellos bereichert ein Zwerg die Heldengruppe – er wird ihr Etliches über

sein Volk beibringen und auch selbst noch Einiges hinzulernen können. Ein Spielerzwerg könnte hier gleichfalls neu in die Heldengruppe eingeführt werden – etwa als ein Händler, der ausgesandt wurde, Menschen auf die Not des Tals aufmerksam zu machen, oder als ein Bruder jener zwei Zwerge, die auszogen, das Ungeheuer zur Strecke zu bringen – oder auch als ein ungeduldiger Xorloscher Drachentöter.

HELDENLEBEN

Zweck und Stimmung: Erholung und Geborgenheit. Die sprichwörtliche Ruhe vor dem Sturm. Abenteuerauftakt.

Witterung: herblich mild; klarer, blauer Himmel

EINSTIEG

Es gibt viele Gründe, wegen denen sich ein Abstecher nach Elenvina lohnt. Im Folgenden sind einige Vorschläge aufgelistet, die Ihnen helfen können, einen triftigen und maßgeschneiderten Grund für die Reise Ihrer Helden zu finden. Natürlich stehen Ihnen auch die 'klassischen' Möglichkeiten offen – von Verwandtenbesuch über Testamentsverkündung und Begleitschutz bis hin zum 'Ausklang' eines vorangegangenen Abenteuers am neuen Spielort.

- Für besonders zwölgöttergläubige Helden bietet sich eine Wallfahrt in die Wehrhallen zu Elenvina (Praios-Tempel) oder die Reise zum Efferd-Tempel in Albenhus (Sitz des höchsten Efferd-Geweihten des Binnenlandes) an.
- Händler, Gelehrte und Adlige nehmen den weiten Weg auf sich, um auf der großen 'Twerghausener Warenmesse' ihre Ware feilzubieten oder in Elenvina selbst ein seltenes Buch, Gratenfelsen Schwefel oder gar einen reinrassigen Elenviner zu erwerben.
- Kriegsvolk zieht es wegen der zahlreichen, ausgezeichneten zwerghischen Waffenschmiede nach Elenvina.
- Besonders exotische und naturverbundene Helden können unter Umständen erst zu der Heldengruppe stoßen, wenn diese sich auf dem Weg nach Xorlosch befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einer Schleife des Großen Flusses liegt Elenvina, die Haupt- und Residenzstadt des Herzogtums Nordmarken. Sein mildes Klima verdankt das Land den schützenden Hängen des Windhaggebirges, das die wilden Winde aufhält, die vom Meer der Sieben Winde herantoben.

An den Hängen der Hügel im Umland der Stadt ziehen die Weingärtner Reben in großer Zahl. Auf den Weiden der Stadtmark grasen fette Kühe des Abilachter Fleckviehs ebenso wie die schönen Elenviner Rösser, die diesem Land Ruhm und Bekanntheit eintrugen. Die wärmenden Strahlen der tief stehenden Praiosscheibe lassen die Blätter in den schönsten Rot-, Gold- und Brauntönen erscheinen, wie es für diese Jahreszeit üblich ist.

Von weitem könnt ihr die dunklen Gebäude der Hauptstadt der Nordmarken erkennen: Die Feste des Herzogs, *Eilenwid-über-den-Wässern*, beherrscht das Stadtbild, wie sie da hoch auf einer Klippe über dem Großen Fluss thront. Doch der mächtige, goldgedeckte Tempel des Götterfürsten bietet ihr ein würdiges Gegenstück. An Pracht steht er dem Garether Sonnentempel nur um wenig nach, und die mächtige Handelshalle oder der wuchtige Triumphbogen tun es ihm gleich.

Die *Reichstraße III*, auf der ihr euch der Stadt nähert, endet an dem imposanten *Kyndocher Tor*, vor dem vier bewaffnete Gardisten in herzoglichen Wappenröcken die Reisenden aufmerksam mustern.

Die Gardisten werden es sich nicht nehmen lassen, auch Ihre Helden genauestens zu überprüfen und auszufragen: zu welchem Zweck sie in die Stadt wollen, was sie mit sich führen, wie lange sie zu verweilen gedenken usw. Schikanieren Sie Ihre Helden dabei ruhig ein bisschen, aber verlieren Sie nie aus den Augen, dass die Gardisten nur ihre Arbeit tun und die Helden auch nur Reisende unter vielen sind. Sollten Ihre Helden allerdings handgreiflich werden oder sich anderweitig auffal-

lend verhalten, kann es schnell dazu kommen, dass sie ihre erste Nacht in Elenvina im städtischen Kerker verbringen werden.

Sobald alle Formalitäten geklärt sind und der Torzoll von 1 Silbteraler pro Person bezahlt wurde, können die Helden die Stadt endlich betreten. In jedem Fall wird man sie darauf hinweisen, dass nur diplomierte Krieger, Offiziere eines mittelreichischen Heeres, Adlige und Geweihte Blankwaffen tragen dürfen und Magieanwendung nur mit einer Genehmigung erlaubt ist, die man an der örtlichen Akademie erhalten kann.

IM DER STADT DES HERZOGS

Elenvina für den eiligen Leser

Einwohner: ca. 7.000 (davon ca. 2 % Zwerge)

Wappen: goldene Herzogenkrone vor blauem Grund über blau-silbernem Feh, geteilt durch eine Wellenlinie

Herrschaft: Reichsvogt Quendan von Zweibrückenburg

Garnisonen: 3 Banner Kaiserlich Nordmärker Pikeniere, 1 Banner Herzoglich Nordmärker Flusgardisten, 100 Söldner vom Orden des Donners, 30 Stadtgardisten

Tempel: Efferd, Hesinde, Phex, Praios, Travia

Besonderheiten: Magierschule *Akademie der Herrschaft* (Herrschaft, Einfluss; weiß); die Kuppel des Handelssaals ist eines der höchsten freitragenden Gewölbe Aventuriens; Orgel, erbaut vom Elfen Silberkind und dem Zwerghen Ingrosch; Pferderasse Elenviner Vollblut

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Herberge *Flussvater* (Q5/P5/S18), *Hotel am Triumphbogen* (bestes Haus am Ort, Q10/P10/S15), *Zum Enterhaken* (üble Kaschemme, Q1/P3/S16), *Pension Wellenblick* (untere Mittelklasse, Q4/P4/S10), *Zum Güldenem Greifen* (Q9/P10/S17)

Herausragende Handwerker und Händler: Reederei *Danzmann*, verschiedene Pferdezüchter sowie viele zwerghische Waffenschmiede

Stimmung in der Stadt: als Handelsstadt aufgeschlossen, trotzdem 'fromm, rechtschaffen und aufstrebend', Magieverbot (Ausnahme: Abgänger der *Akademie der Herrschaft*, Reisende mit Genehmigung), recht wohlhabend, der Kultur zugetan

Elenvina ist eine saubere, ordnungsliebende Handelsstadt, in der jeder Bürger ruhig und gemächlich seinen Geschäften nachgeht. Trotz der eigensinnigen und zielgerichteten Art der Elenviner muss die Garde (für aventurische Verhältnisse) nur selten einschreiten, was wohl der starken Garnison und dem einflussreichen Praios-Tempel zu verdanken ist.

Lassen Sie die Helden durch die Stadt schlendern, und gönnen Sie ihnen einen interessanten Abend und eine geruhliche Nacht. In den nächsten Tagen werden Ihre Helden mit Wehmut an diese Zeit zurückdenken. Einige Anregungen zur Abendgestaltung:

- Eine Genehmigung zum Zaubern zu erlangen, ist gar nicht so einfach. Der dafür zuständige Magister *Andrello ya Narro* lässt es sich nicht nehmen, den Anwärter eindringlich auf seine Redlichkeit zu prüfen (auch mittels Magie). Einem Weißmagier wird er die Genehmigung recht schnell erteilen, während er bei einem Mitglied der Großen Grauen Gilde schon genauer hinschaut. Allen anderen Zauberkundigen hingegen (seien es Schwarzmagier, Druiden, Hexen, Schamanen, Elfen etc.) wird er seine Zustimmung nicht geben. Je exotischer der Antragssteller ist, desto eindringlicher fallen Magister ya Narros Warnungen aus, Magie ohne Genehmigung zu wirken.



● Ein Adliger könnte auf die Idee kommen, dem Herzog seine Aufwartung zu machen – leider erfolglos. Der Herzog gehe 'wichtigsten Staatsgeschäften' nach; man möge doch so gut sein und in drei Tagen wieder vorbeikommen.

● In der Zeit, in der die Helden in Elenvina weilen, findet gerade das *Fest der ersten Früchte* statt. Nach der Weinlese im Travia präsentieren zu diesem Anlass alle Winzer ihren 'heurigen Wein': ein halbvergorener, schäumender roter oder weißer Most, zu dem deftige Kesselwürste, Sauerkraut oder Rippen gereicht werden. Dazu gibt es dampfenden Zwiebel- und Speckkuchen, deren Rezepte zum Teil auch der hügelzwerghisch Koscher Küche entspringen, sowie etliche Weinsorten.

Die Garde hat bei diesem Anlass stets alle Hände voll zu tun – was manchmal finstere Gesellen nutzen, um die Häuser gut betuchter Bürger in anderen Stadtvierteln genauer in Augenschein zu nehmen.

IM FLUSSVATER

Früher oder später werden auch die Mägen Ihrer Helden knurren, die Kehlen trocken und die Glieder müde sein. Zeit also, sich ein geeignetes Gasthaus für die Nacht auszusuchen. Dabei bietet sich die Herberge *Flussvater* geradezu an, um aufstrebenden, aber nicht sonderlich zahlungskräftigen Helden ein Quartier zu bieten. (Sollte Ihre Heldengruppe ein anderes Gasthaus gewählt haben, passen Sie die entsprechenden Beschreibungen einfach an.)

Die Herberge macht einen guten und sauberen Eindruck, die Zimmer sind günstig und das Getränkeangebot reichhaltig, und der Eintopf hat bisher noch jeden Heißhunger gestillt. Die Stimmung unter den Gästen ist gemächlich und gesellig, allenthalben wird gelacht, gespielt oder intensiv diskutiert.

Noch während die Helden angetrieben an ihren Zukunftsplänen schmieden, tritt ein Zwerg an ihren Tisch, der sich als *Garam Sohn des Gandresch* vorstellt. Zufällig habe er am Nachbartisch das Gespräch der Helden 'belauscht'. Da er selbst auch ein Reisender sei, würde er sich freuen, sich zu ihnen setzen und vielleicht bei einigen Humpen Bier Erfahrungen austauschen zu können.

Verwickeln Sie Ihre Helden in eine Diskussion, bei der Garam, unabhängig von der Erfahrung Ihrer Helden, immer wieder väterlich-fürsorgliche Tipps bereithält. Weitere Hinweise zu Garam finden Sie im *Anhang* auf S. 25. Erst wenn die Helden Anstalt machen, sich schlafen zu legen, wird er mit seinem eigentlichen Anliegen heraussprechen:

UNTER AVES' SCHUTZ

Zweck und Stimmung: kräftezehrende Reise von Elenvina zu dem bedrohten Tal; gereizte Stimmung während der Reise, erhabenes Gefühl beim Etappenziel vor den Toren Xorloschs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Bei Väterchen Angroschs Bart, ihr scheint mir ja abenteuerlustige Gesellen zu sein. Was meint ihr: Lust, ein paar blitzende Goldmünzen zu verdienen? Ich könnte da noch welche gebrauchen, die mir helfen, dass meine Ware die Reise nach Xorlosch unbeschadet übersteht. Sonst donnert wieder einmal der Hammer im heimatlichen Stollen! Außerdem wimmelt es in diesen Zeiten nur so von lumpigen Wegelagerern und es gibt Gerüchte, dass ein Ungeheuer ein kleines Bergdorf bedroht."

Garam wird eventuelle Rückfragen der Helden so ausführlich wie möglich beantworten und ihnen auch von den jüngsten Geschehnissen in dem bedrohten Tal berichten.

10 Dukaten würden dabei für jeden Helden herauspringen (die Summe erhöht sich bei entsprechend gut gelungener *Feilschen*-Probe auf 12 Dukaten), der Aufbruch ist für den kommenden Morgen geplant. Auch wenn Garam tatsächlich ein paar Beschützer brauchen kann, treiben ihn andere Gründe zu der Anwerbung der Helden: Nicht alle Zwerge sind so menschenfreundlich wie er, und er befürchtet, dass die Xorloscher sich nach dem zu erwartenden Sieg über das Ungeheuer nicht mehr weiter um die Bevölkerung des Tales kümmern werden. Seine Erfahrungen zeigen ihm aber, dass Menschen viel weniger gut mit Schicksalsschlägen (und Drachenheimsuchungen) umgehen können als sein Volk. Außerdem weiß Garam, dass sich fast alle Mitglieder der Drachenkampfakademie zur Zeit an einem geheimen Ort befinden, um die jüngsten Abgänger in einen der Drachenkämpferorden aufzunehmen – ein ebenso uraltes wie langwieriges Ritual.

Bis sie zurück sind, könnte es für die Talbewohner also bereits zu spät sein. Und so will er die Helden erst vor Xorlosch mit ihrer wahren Aufgabe betraut machen: sich der Talbevölkerung anzunehmen und das Ungeheuer zur Strecke zu bringen.

Falls Ihre Helden ablehnen, wird Garam die Schultern zucken, von dannen ziehen und andere Abenteurer mit der Aufgabe betrauen. Ihre Helden sollten sich in diesem Fall allerdings noch einmal überlegen, ob sie im Heldentum wirklich ihre wahre Berufung gefunden haben ...

AUFBRUCH

Am nächsten Tag drängt Garam die Helden schon früh zum Aufbruch. Sollten diese noch etwas wirklich Wichtiges in der Stadt zu erledigen haben, wartet er geduldig, bis alles geklärt wurde. Wenn die Helden nicht selbst daran gedacht haben, dann lassen Sie Garam anmerken, dass man in die Ingrakuppen vordringen wird; adäquate Kleidung und Ausrüstung wäre also sehr nützlich und hilfreich.

Witterung: dunkle Wolken, Dauerregen, der an den Nerven zehrt, spürbare Kälte, je tiefer man ins Gebirge vordringt.

Die Reise wird kein Zuckerschlecken für Ihre Helden – aber nicht etwa, weil sie besondere Gefahren überwinden müssen, sondern weil so gut wie nichts passieren wird. Da zieht man hinaus, auf der Suche nach dem großen Abenteuer, Ruhm und Reichtum – und schlägt sich mit Kälte, Regen, Reisestrapazen und mürrischen Gefährten herum, von märchenhaften Abenteuern keine Sicht. Diese gedrückte Stimmung auch auf den Spieltisch zu übertragen, ohne dass dabei der Spielspaß gemildert wird, verlangt ein wenig Fingerspitzengefühl. Falls Sie merken, dass Ihre Runde an ewigen Klagen über nasse Stiefel, ungemütliche Schlafstätten, nervtötende Gefährten, ewig gleicher Landschaft und daraus resultierenden Konflikten innerhalb der Heldengruppe keinen Gefallen findet, fühlen Sie sich frei, die Reise doch durch einige spannende Zufallsbegegnungen zu würzen, wie etwa einem Überfall oder Steinschlag.

INS GEBIRGE

AUF DEM WASSERWEG

Der schnellste Weg der Helden in die Ingrakuppen wäre, auf einem Flussschiff den Großen Fluss bis zum Fuß des Gebirges hinaufzufahren. Doch Garam wird unter keinen Umständen freiwillig die Planken eines Flussschiffes betreten ("In so eine Nusschale? Ihr habt euch wohl zu weit über die Schmiedeesse gebeugt?!").

Um ihn (oder einen anderen Held mit dem Nachteil *Wasserangst*) trotzdem dazu zu bringen, das Schiff zu besteigen, müssen Ihre Helden zwangsläufig zu einer List greifen. In Frage kämen dabei allerlei Zaubersprüche wie etwa der SOMNIGRAVIS oder auch ein starkes Schlafmittel. Bedenklich wird es natürlich, wenn Garam wieder zu Bewusstsein kommt und eine Erklärung verlangt, wieso er sich an die letzten Tage nicht mehr erinnern kann und wieso sie schon bei den Ingrakuppen angekommen sind ...

Dauer und Kosten: Mit einem Flusskahn dauert die Reise bis zum Fuße der Ingrakuppen eine gute Woche und kostet 4 Dukaten pro Kopf (falls die Helden auch selbst Hand anlegen, ansonsten 11 Dukaten). Mit einem Flussegler braucht man etwa 4 Tage, was aber auch entsprechend mehr kostet (15 Dukaten pro Kopf). Mehr zur Flussschiffahrt finden Sie in **GA 129f**.

Verlauf: Die Helden können gut und zügig voran. Allerdings regnet es von ihrem Aufbruch aus Elenvina an stetig, und auf dem kleinen Flussschiff festzusitzen, kann bei einem Helden schnell gereizte Stimmung hervorrufen, die sich eventuell auf die Mannschaft des Schiffes ausbreitet.

Mögliche Hindernisse: Flusspiraten (unter Andro 'dem Blauen'); Stromschnellen

AUF DEM LANDWEG

Sollten die Helden lieber zu Fuß oder auf dem Pferderücken reisen, werden sie sehr schnell merken, wie unangenehm es sein kann, auf einem matschigen Pfad unterwegs zu sein, unter freiem Himmel zu übernachten und nie zu wissen, wann und was es zu essen geben wird. Während dieser Landreise würde sich auch anbieten, in der Wildnis erfahrene Charaktere in die Heldengruppe einzuführen, die beim besten Willen keinen Grund hatten, Elenvina zu besuchen.

Dauer: Zu Fuß werden die Helden 6 Tage, zu Pferd 5 Tage brauchen, um zu den Ingrakuppen zu gelangen. Mehr über das Reisen in Aventurien finden Sie in **GA 113ff**.

Verlauf: Auch bei dieser Option wird der Dauerregen den Helden zu setzen. Hin und wieder kann man bei einem freundlichen Bauern unterkommen und (gegen kleines Entgelt) verköstigt werden, doch in der Regel nächtigt man unter freiem Himmel.

Mögliche Hindernisse: Wegelagerer, Wildtiere; schlammige und überschwemmte Pfade

Unerfahrene Wegelagerer / Flusspiraten

Säbel:	INI 10+W6	AT 10	PA 9	TP 1W+3	DK N
LeP 28	AuP 27	KO 11	MR 3	GS 8	RS 0

IM GEBIRGE

Die dunklen Wolken haben sich am Himmel festgesetzt und entladen unablässig Efferds Gaben. Je tiefer die Helden ins Gebirge vorstoßen, desto kälter wird es. Die Gefahr, an Dumpfschädel (**GA 207**) zu erkranken, steigt stetig.

Dauer: Es bedarf weiterer dreier Tage, bis die Helden das Zwischenziel, Xorlosch, erreichen.

Verlauf: Dank der kundigen Führung Garams und trotz des schlechten Wetters kommt die Gruppe gut voran. Zielstrebig führt er die Helden auf einer uralten, gepflasterten oder direkt in den Stein geschlagenen Straße immer tiefer ins Gebirge. Der Hardelbach, an dem der Weg entlang führt, wird einige Male durch wuchtige Steinbauten überbrückt. Wo auch immer eine Felswand die Straße zu unterbrechen scheint, findet Garam den richtigen Felsbrocken, hinter dem sich ein langer, dunkler Tunnel erstreckt, der die Helden wieder ans Tageslicht führt.

Die Helden können immer wieder mehr oder weniger verwiterte Runen an den künstlich geschaffenen Bauwerken entdecken (Namen der Baumeister, Lobpreisungen an Angrosch, Wegweiser nach Xorlosch, Warnungen vor Geschuppten usw.), die vom Alter dieses Weges zeugen.

Mögliche Hindernisse: Wildtiere, Steinschlag

XORLOSCH – HEILIGE HEIMAT DER ANGROSCHE

Der Weg schlängelt sich einen durch die natürlichen Gegebenheiten fast perfekt geschützten Pass empor. Auf dessen Sattel treffen die Helden auf zwei schwer gerüstete Zwerge, die die Gruppe nach kurzer Rücksprache mit Garam weiterziehen lassen. Leider ist es den Helden nicht vergönnt, einen Blick über das Tal zu erhaschen, das sich vor ihren Füßen ausstreckt und in dessen Mitte sich der zweite Bergkreis um Xorlosch erhebt, da eine dichte Regenwand jede Sicht nimmt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Angroschs Axthieb", verkündet Garam voller Stolz und weist mit seiner Hand auf jenen Spalt in den Felswänden, aus dem das wilde Wasser des Hardelbaches sprudelt. Ihr habt den äußeren Felsenkreis hinter euch gelassen und befindet euch nun in einem Tal, das von fruchtbaren Äckern übersät ist. Hinter der steinernen Mauer des inneren Kreises, berichtet Garam, liegt Xorlosch. Ein großes Stahltor in einem Bogen aus Marmor und Basalt, mit zahlreichen Zwergenrunen versehen, versperrt euch den Weg durch den inneren Felsenkreis und somit in die eigentliche Stadt. Die davor postierten Zwerge geben euch unmissverständlich zu verstehen, dass euer Weg hier, vor den Toren Xorloschs, endet. "Macht es euch erstmal im 'Drachentruz' gemütlich und wartet auf meine Rückkehr. Da ihr euch als so treue Reisebegleiter erwiesen habt, will ich mal in meinem Lager nachschauen, ob ich nicht ein paar besondere Geschenke für euch finden kann." Bevor Garam durch das Tor schlüpft, weist er euch in der äußeren Talstadt noch den Weg zu einem der steinernen Gebäude, deren Schatten ihr durch den Regen ausmachen könnt. Über der Tür könnt ihr ein hölzernes Schild erkennen, auf dem eine große Armbrust aufgemalt ist.

Die Helden sollten Garam mittlerweile genügend trauen, um seine Anweisungen zu befolgen und auf die versprochene reiche Belohnung zu warten. Den Zutritt zur Heiligen Stadt (zu der Sie mehr Informationen in **Die Zwerge Aventuriens** ab S. 55 finden) müssen sich die Helden erst noch verdienen. Der Besuch Xorloschs ist für Menschen eine außergewöhnliche Ehre.

Die Herberge *Drachentruz* ist, anders als die meisten anderen im Tal verteilten Häuser, auch für menschliche Bedürfnisse ausgestattet – sprich, die Helden können sich im Inneren frei bewegen, ohne stets den Kopf einzuziehen zu müssen. Der alte Wirt *Sogrim Sohn des Sogrosch* bietet nicht nur schmackhaften Fleischartopf und exzellentes Selbstgebrautes an, sondern kennt auch viele Geschichten und Legenden der zwergischen Historie, die er auf Nachfrage nur zu gerne

zum Besten gibt. Von dem alten Angroscho können die Helden mehr über die Stadt, die zwergische Chronik, Drachen und die Drachenkampfabademie zu Xorlosch erfahren.

DER WEG DES ERZES

»Und erst, wenn er die Rune von Xogrosch gedeutet, das Geheimnis der tausendnullhundertachtesten Zahl gelüftet und mit Hammer und Amboss Angrosch gehuldigt hat [...] Denn wie er beim Schmieden eines Meisterwerkes seinen inneren Rhythmus finden muss, so muss er auch seinen Rhythmus mit der Axt im Kampf gegen den Drachen finden. Denn wie er beim Rechnen sein Gehirn beweglich halten muss, so darf er im Kampfe niemals unbeweglich bleiben, sondern muss lernen, sich blitzschnell den neuen Gegebenheiten anzupassen, den Rhythmus zu brechen, zu verändern und Neues zu erschaffen. Denn wie er beim Meißeln der Runen einen geraden und festen Strich schaffen muss, so muss sein Geist auch ungebrochen und stark sein, um dem Wirken des Feindes trotzen zu können [...] Und dies ist der Weg des Erzes.«

—Des Feindes Diener und deren Bekämpfung, *Lehrschrift der Xorloscher Drachenkampfabademie, Rogolan, Datum unbekannt*

Der Weg des Erzes bezeichnet die Rituale, die ein Zwerg vor dem Kampf gegen einen Drachen auszuführen hat, um für die Konfrontation gewappnet zu sein. Früher war dieser Weg jedem Angroscho bekannt. Heute werden seine Riten nur noch in den Xorloscher Drachenkampfschule gelehrt und seine Geheimnisse eifersüchtig gehütet.

Während die Helden sich in der Herberge von den Strapazen der Reise erholen, erkundigt sich Garam, wie es Marisya geht und ob das Ungeheuer bereits zur Strecke gebracht wurde. Und so erfährt er, dass seine beiden Söhne auf eigene Faust losgezogen sind, den Tatzelwurm zu erledigen, ohne vorher die Drachenkampfabademie zu informieren. Seither hat man keine Nachricht mehr von ihnen. Um seinen Ruf und denjenigen seiner Söhne zu schützen (denn so ein eigenständiges Handeln von Jungzwerge sieht man im erzkonservativen Xorlosch gar nicht gern), tritt Garam ein weiteres Mal an die Helden heran und erzählt ihnen von der Not des Menschentals und der Tat seiner Söhne. Wenn sich die Helden bereit erklären, den Verbleib seiner Söhne zu klären, verspricht er jedem Helden zwei funkelnde Edelsteine (im Wert von je 10 Dukaten) oder eine Waffe aus der Hand eines befreundeten Xorloscher Waffenschmiedes (BF -1), der das Gewünschte aber erst noch schmieden muss (entscheiden Sie selbst, wie lange er dafür braucht).

Sollte den Helden noch Ausrüstung fehlen, so kann Garam sich im normalen Rahmen darum kümmern. Beim Wirt Sogrim können sich

Ein Untier zu jagen

»Der Gromasch, Stollenywurm, aber ist mehr denn nur des Feindes widerlichster und niedrigster Diener. Erschaffen, um uns auch nach Brandans Pakt noch in unseren eigenen Stollen heimzusuchen, mag er zwar nicht besonders intelligent sein, doch der güldene Drache versah seine Kreatur mit Heimtücke und List. So siehe dich vor, den Gromasch zu unterschätzen. Denn er weiß sehr wohl, wie er den Angroschim in ihrem Reich den größten Schaden zufügen kann [...] Wo auch immer du auf einen dunklen Gang triffst und dir der Geruch des Todes entgegenweht, fasse fest deine Axt und preise Angrosch, denn es mag gut sein, dass sich im Dunklen ein Gromasch befindet, den es zu erschlagen gilt, wie jedes geschuppte Gezücht [...] Doch siehe dich vor:

Itens: Der Gromasch weiß zu kämpfen, mit seinen Klauen mag er deine Rüstung zerfetzen, mit seinem Gebiss dein Fleisch von den Knochen reißen, mit seinem Schwanz diese brechen. Beachte den Weg des Erzes; trenne ihm den Schwanz vom Rumpf, wiewohl deren Unterscheidung schwer zu treffen ist; zerschmettere sein Gebiss und reiße ihm die Klauen aus, ehe du seinem unseligen Leben ein Ende bereitest.



die Helden umfassend über die verschiedenen Drachenarten und deren Bekämpfung informieren (mögliche Informationen dazu finden Sie in **ZBA** sowie natürlich in diesem Band).

Sobald die Helden einwilligen, verabschiedet Garam sich und händigt ihnen noch eine Karte mit dem Weg zum Tal aus. Die Karte basiert auf den Schilderungen Marisyas, die sich zur Zeit im Inneren Xorloschs in Sicherheit befindet, und führt die Helden auf direktem Weg zum Tal, ein Marsch von etwa 2½ Tagen Dauer.

Lassen Sie Garam die Heldengruppe nur dann begleiten, wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Gruppe noch einen erfahrenen Kämpfer zu Unterstützung benötigen könnte. Von sich aus kommt er nicht auf die Idee mitzukommen, da er der Meinung ist, dass die Helden mit dem Tatzelwurm schon alleine zu recht kommen werden. Schließlich vermutet er in dem Tal ja auch noch seine Söhne, die den Helden beistehen könnten (die Möglichkeit, dass ihnen etwas passiert sein könnte, kommt ihm trotz allem nicht in den Sinn). So würden beide – Helden wie Söhne – sich ihre Spuren verdienen.

2tens: Der Gromasch besitzt, als ein Diener der großen Drax, heißes Blut. Doch da er nur ein Diener ist, ist dies Blut schwach [...]

3tens: Der Geruch des Gromasch aber ist so widerwärtig, dass die Spitzohrigen sich ihm nicht einmal nähern können. Dies zeigt, wen Angrosch auserwählt hat, die Schätze der Erde zu bewachen. Doch auch an einem der Angroschim bleibt der Geruch haften, so wasche dich denn gründlich nach einer Konfrontation mit einem Gromasch, ehe du dich deiner Sippe nährst.«

—Des Feindes Diener und deren Bekämpfung, *Lehrschrift der Xorloscher Drachenkampfabademie, Rogolan, Datum unbekannt*

Zweck und Stimmung: Auskundschaften der Lage und Konfrontation mit dem Ungeheuer; angespannte Stimmung im Dorf, Beklemmung in den alt-zwergischen Stollen

Witterung: dunkle Wolken, heftiger Dauerregen

DIE ANKUNFT DER RETTER

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Der schmale Pfad schlängelt sich immer höher und höher. Links und rechts durch wuchtige Felswände bedrängt, könnt ihr gar nicht anders, als weiter dem Pfad zu folgen oder umzukehren. Der Regen ist euch auch weiterhin treu geblieben und ihr hofft inbrünstig, endlich auf das Tal zu stoßen.

Plötzlich ragt auch vor euch majestätisch eine Felswand in die Höhe und der Pfad hält direkt auf einen dunklen Höhleneingang zu. Laut der Karte müsste sich hinter dieser Höhle das Tal erstrecken.

Vorsichtig, mit gezückten Klingen, betretet ihr den Gang. Am anderen Ende erwartet euch eine weite, von Gras bewachsene Fläche und ein paar Schritte vor euch könnt ihr durch die Regenwand sogar die Umriss eines Hauses erkennen. Endlich, ihr habt das Tal erreicht.

Von diesem Zeitpunkt an steht den Helden jede ihnen zur Verfügung stehende Möglichkeit offen, ihren Auftrag zu erfüllen. Dies verlangt von Ihnen als Meister natürlich ein großes Maß an Improvisation, um das Abenteuer den Gegebenheiten Ihrer Heldengruppe anzupassen. Im Folgenden finden Sie daher eine Beschreibung des Tales, seiner Bewohner und der alten Zwergenstollen sowie einige Plotvorschläge, mit denen Sie den Aufenthalt der Helden im Tal würzen können.

DAS TAL

Das Tal misst von Süd nach Nord etwa eine Meile, von Ost nach West um die anderthalb Meilen, und es wird an allen Seiten durch hohe, schroffe Felswände begrenzt, die an verschiedensten Stellen dunkle Höhleneingänge aufweisen. Auf dem Talgrund sprießt saftig-grünes Gras und mächtige Apfel- und Birnbäume spenden den Bewohnern im Sommer Schatten. Im Norden durchschneidet ein kleiner Bach das Tal, dessen klares, frisches Wasser den Bewohnern das Überleben sichert. Zwischen dem südlich gelegenen Dorf und dem Bach erstreckt sich eine weite Fläche mit Äckern. Im Osten, durch einen Holzzaun vom restlichen Tal abgegrenzt, dient das üppige Gras den Schafen als Weidefläche.

A) Die Äcker: Auf diesen Äckern bauen die Dorfbewohner Korn, Salat, Bohnen, Kohl und Rüben an. Da die Ernte noch nicht eingebracht werden konnte (traut sich doch kaum ein Dorfbewohner aus dem Haus, seit der Tatzelwurm wütet), droht den Bewohnern im herannahenden Winter eine Hungersnot. Die Helden sollten die Bewohner also ermutigen, die Ernte trotz der Bedrohung noch rechtzeitig einzubringen, und auch selbst mit anpacken.

B) Der Bach: Das bis zu anderthalb Schritt breite Gewässer entspringt der Quelle in der Höhle 23, fließt durch das Tal und einen Teil der Zwergenstollen, ehe es aus dem Gebirge tritt und den Hardeibach speist.

C) Der Steinkreis: Nachdem der Vorposten bereits geraume Zeit in Vergessenheit geraten war, stießen einige Geoden auf das abgelegene Tal, das – einem Humuswunder gleich – aus der steinernen Einöde des Gebirges hervorstach. Über dem Fluss errichtete man einen Steinkreis, um die Kräfte der Elemente Humus und Wasser zu bündeln. Doch auch die Geoden blieben nicht lange. Eines Tages wurden sie von einem Riesenlindwurm aufgespürt, in dessen heißem Dracheneifer sie vergingen und die Steine zerbarsten. So sind heute nur noch die Überreste des Steinkreises übrig geblieben. Nur noch ein einzelner Findling steht unversehrt aufrecht. Die Dorfbewohner meiden den Steinkreis abergläubisch und behaupten, dort wäre ein unheimliches Flüstern zu hören.

D) Die Weiden: Auf dieser Fläche grast die Schafherde, deren Tiere für die Dorfbewohner von immenser Wichtigkeit sind, können sie doch Fleisch, Wolle und Milch aus den Tieren gewinnen. Gleichzeitig sind sie allerdings auch das bevorzugte Opfer des Tatzelwurms. Das zarte Schafsfleisch schmeckt besser als das der Menschen – und außerdem sind Schafe weitaus leichter zu jagen. Die Dorfbewohner haben das Zaungatter offen gelassen, um den Schafen notfalls eine

Flucht vor dem Ungeheuer zu ermöglichen. Deswegen haben sich die Tiere mittlerweile im ganzen Tal verteilt und richten auch Schäden auf den Äckern an.

DAS DORF

a) Haus der Familie Sebelgarn: *Dragowin*, das Oberhaupt der Familie, hat sich gegen seine Großmutter *Radagund*, seine Frau *Odrud* und seine vier Töchter *Duoda*, *Frederun*, *Lioba* und *Talina* durchzusetzen. Alle sind mit einem ausgesprochen hitzigen Gemüt gesegnet, so dass man jeden Abend, wenn die Familie gemeinsam bei Tisch sitzt, die lautstarken Auseinandersetzungen fast im ganzen Tal hören kann.

b) Haus der Familie Runkler: *Burian* ist im Dorf dafür verantwortlich, dass die Ernte rechtzeitig eingebracht und die Saat zur richtigen Zeit ausgetragen wird. Auch die Aufsicht über die gleichmäßige Verteilung der Ernte fällt in seinen Aufgabenbereich. Seit das Ungeheuer das Tal heimsucht, kann er nicht mehr über seine geliebten Äcker wachen, was ihn sehr betrübt. Diesen Umstand nutzt seine herrische Frau *Oda* aus, um ihn gegen Thoran Wolfshag aufzustacheln, der an dem ganzen Unglück Schuld haben soll. Ihre außergewöhnlich anmutige Tochter *Gwinna* war die Geliebte Aarwin Wolfhags, was ihrer Mutter sehr missfiel. Sie hätte ihre Tochter lieber mit einem der starken Leuws liiert gesehen.

c) Haus der Familie Vierstein: Durch Marysias gelungene Flucht ermutigt, entschlossen sich die Mitglieder der Familie Vierstein, dem Ungeheuer die Stirn zu bieten, auch wenn die anderen Dorfbewohner dieses Vorhaben nicht unterstützten. Kein Familienmitglied kehrte aus den dunklen Stollen zurück, und so steht dieses Haus bereits seit einer Woche leer. Niemand wagt es, das Haus zu betreten, obwohl (oder gerade weil) es im Inneren immer wieder mal rumort.

d) Haus der Familie Leuw: Hier leben *Isora* und ihre drei Söhne *Balder*, *Baldor* und *Baldur*. Ihr Mann *Bribo* war der Schafhirte, fiel jedoch dem Tatzelwurm zum Opfer. Die nach Xorlosch geflohene *Marisya* ist Isoras Tochter, und so wird diese die Helden bedrängen, um zu erfahren, wo ihre Tochter ist und ob es ihr gut geht. Von allen Dorfbewohnern sind nur ihre drei Söhne kräftig und mutig genug, den Helden unter Umständen bei der Jagd nach dem Ungeheuer zu helfen. Vergessen Sie dabei aber nicht, dass die Talbewohner keine Waffen oder Rüstungen besitzen.

e) Haus der Familie Wolfshag: Das größte Haus des Dorfes dient nicht nur den Nachkommen Thorals als Wohnstätte, sondern dem ganzen Dorf als Schenke und Versammlungsort, wenn es etwas Wichtiges zu besprechen gibt. Die Wirtin und gleichzeitig das Oberhaupt des Dorfes, *Talina*, ist eine gutmütige Enddreißigerin. Der Friede und die Unberührtheit des Tales gehen ihr über alles. Wenn es zu Streitigkeiten innerhalb der Dorfgemeinschaft kommt, fällt sie stets ein mildes Urteil. Sie wird es den Helden während ihres Aufenthalts an nichts fehlen lassen, könnte aber allzu waghalsige Unternehmungen Ihrer Helden durch ihre Vorsicht bremsen. Ihr Ehemann *Thorin* kümmert sich hauptsächlich um die beiden neugeborenen Zwillinge oder hilft in der Schenke aus. Seit ihr erstgeborener Sohn *Aarwin* ein Opfer des Ungeheuers wurde, ist Thorin ein verbitterter, schweigsamer, alter Mann. Ihn wieder mit Boron und dem Schicksal der Menschen zu versöhnen, könnte eine Aufgabe für einen in Seelenheilkunde bewanderten Helden sein.

f) Haus der Familie Thaban: Hier wohnt *Lucrann* zusammen mit seiner Frau *Helmtrud*, Tochter *Beregis*, dem Schwiegersohn *Angrobas* und seinen drei Enkelkindern *Frederun*, *Rhela* und *Elko*. *Lucrann* selbst ist mit seinen knapp 80 Götterläufen der älteste Dorfbewohner – zugleich aber auch halb blind und nicht ganz 'pflegeleicht'. Während sich seine Frau rührend um ihn kümmert, ist es *Angrobas*, der den Haushalt der Familie führt. Dies passt wiederum *Lucrann* ganz und gar nicht, fühlt er sich doch immer noch kräftig genug, um selbst für seine Familie zu sorgen. Den Helden gegenüber ist er überaus misstrauisch. Er wird nicht müde, während ihres Aufenthalts gegen die Fremdlinge zu wettern, hat man ihm doch, aus Rücksicht auf sein schwaches Herz, nichts von dem Ungeheuer erzählt, welches das Tal heimsucht ...

g) Peraine-Schrein: In der Mitte des Dorfes erhebt sich ein kleiner Schrein der Peraine, der von den Dorfbewohnern seit Jahrzehnten

sorgsam gepflegt und gehegt wird. Ein Spielergeweihter mag nach intensiver Beschäftigung mit dem Schrein feststellen, dass der Schrein nie geweiht wurde – was wenig wundern mag, denn schließlich hat sich nie ein Priester hierher verirrt. Sofern der Held über die entsprechende Liturgie verfügt, mag er dies nachholen. Ansonsten wäre es sicherlich eine gute Tat, nach der Rückkehr in die Zivilisation einen Geweihten auf diesen Umstand hinzuweisen.

VERHALTEN DER DORFBEWohner

Bei Ankunft der Helden im Tal werden diese schnell merken, wie die Angst förmlich ihre Klauen in die Herzen der Bewohner geschlagen hat. Da diese schon das Scheitern der beiden Zwerge und der Familie Vierstein miterleben mussten (sie alle gingen in die Höhlen und kehrten nicht mehr zurück), hegen sie nur wenig Hoffnung, dass es den Helden gelingen könnte, das Ungeheuer zur Strecke zu bringen. Es hängt also ganz von Ihren Helden ab, den Bewohnern neuen Mut einzuflößen, sei es durch eine feurige Ansprache, sei es durch heldenhafte Taten.

Sobald die Helden einige Erfolge vorweisen, wird auch die Dorfbewölkerung sie breiter unterstützen. Falls schnelle Erfolge aber ausbleiben, droht ein seit längerem ruhender alter Zwist zwischen den Familien Wolfshag und Runkler das Dorf zu entzweien, was den Helden nicht gerade weiterhilft. (Siehe dazu **Einige weitere Vorschläge** auf S. 24.) Um die Dramatik zu erhöhen, können Sie dem Wurm weitere Dorfbewohner opfern – oder diese von ihm entführen lassen. Nachdem Ablegen der Eier hat der Tatzelwurm großen Hunger, so dass er mindestens jeden zweiten Tag ein paar Schafe reißt (und falls ihm Menschen über den Weg laufen, auch diese) – einige nimmt er, um seinen Hunger zu stillen, andere zum Vergnügen.

DIE ALTEN STOLLEN

Alle Gänge (abweichende Besonderheiten sind im entsprechenden Abschnitt beschrieben) gleichen sich im Aussehen. Sie sind breit genug, um drei Helden nebeneinander Platz zu bieten (in Kampfsituationen zwei Helden mit Waffen, die nicht länger sind als ein Schwert;

Helden mit dem Nachteil *Raumangst* werden trotzdem Mühe haben). Die Höhe ist ausreichend, so dass die Helden nur manchmal den Kopf ein wenig einziehen müssen. Die Form der Gänge ist bizarr – an manchen Stellen absolut glatt und ebenmäßig, an anderen Orten wiederum voller Zacken und Unregelmäßigkeiten. All dies deutet nicht unbedingt darauf hin, dass hier Zwerge am Werk waren. Tatsächlich sind sie das Werk Pyrdacors. Als dieser zum ersten Mal von den Vorposten und ihrer Verbindung mit Xorlosch erfuhr, ließ er die Gänge mit Hilfe von Erzelementargeistern vergrößern und verändern, damit einige seiner Diener (wie etwa Tatzelwürmer) auf diesem Weg in die Stadt eindringen konnten. Die Zwerge, die den drachischen Angriff auf den Vorposten überlebten, ließen die Gänge, die die Vorposten mit der Stadt verbanden, einstürzen. Ehe Pyrdacor darauf reagieren konnte, hinderte ihn Brandans Pakt (siehe auch Punkt 16) schließlich an weiteren Schritten gegen das Zwergreich.

- 1) Dieser kleine Höhlengang verbindet das Tal mit der Außenwelt. Über seinem Eingang ist die stark verwitterte Angram-Rune von Ordamon dem Kühnen eingraviert, einem jener acht mystischen Stammväter der Zwerge.
- 2) Über diesem Höhleingang ist die Angram-Rune von Curoban zu erkennen. Der Gang führt aufwärts zum Späherposten 11 und ins Stollenssystem.
- 3) Hier findet sich die Angram-Rune von Xoldarim über dem Eingang. Der Stollen führt direkt ins Höhlensystem.
- 4) Durch diesen kleinen Eingang fließt der Bach in das Stollenssystem, ehe er aus dem Gebirge tritt. Die Decke des Ganges ist dabei so niedrig, dass man ihm nur unter Wasser ins Innere folgen kann.
- 5) Über diesem Höhleneingang wurde die Angram-Rune von Aboralm in den Fels geschnitten. Auch von hier aus kommt man direkt ins Stollenssystem.
- 6) Hier kommt der Bach, dessen Quelle im Raum 23 liegt, aus dem Felsen, um das Tal zu durchqueren und durch den Höhleneingang 4 wieder unter der Oberfläche zu verschwinden. Auch hier kann man nur unter Wasser eindringen.
- 7) Dieser Eingang trägt die Rune von Gurthar. Ein weiterer Zugang zu dem Stollenssystem.



8) Harboschs Rune findet sich über diesem Höhleneingang. Die dahinter liegende große Höhle dient den Schafen als natürlicher Stall. Im hinteren Teil befindet sich ein weiterer Gang, der ins Stollensystem führt. Früher wurde dieser Gang durch Holzbretter versperrt, um zu verhindern, dass sich die Schafe in den zahlreichen Höhlen und Gängen verirren. Zusammen mit einigen Blutflecken am Boden zeugen die geborstenen Holzbretter vom Wüten des Tatzelwurm-Weibchens.

9) Hier wurde die Angram-Rune von Brogar eingraviert. Diese Höhle dient den Talbewohnern als Boronanger. In kleinen Nischen werden die Gebeine der Verstorbenen sorgsam unter Steinen verborgen gehalten. Thorals Schwert (schartig; TP 1W+3, BF 6) ist die einzige Grabbeigabe und das einzig 'Wertvolle', das hier zu finden ist, falls die Helden sich wirklich der Grabschändung schuldig machen wollen.

10) Dieser Gang, der mit Furalms Rune bezeichnet ist, führt zum Späherposten 11 und ins Stollensystem.

11) Der Gang steigt stetig an, bis die Helden plötzlich wieder ans Tageslicht gelangen. Sie befinden sich auf einem winzigen Felsvorsprung, der gerade genug Platz für einen Helden bietet. Von hier aus hätten die Helden einen klaren und wunderschönen Blick auf die Passstraße unterhalb und den Himmel – wären da nicht die dunklen Wolken und die dichte Regenwand. In einer kleinen Nische neben dem Höhleneingang gibt es ein kleines, dunkles Loch. Daneben liegen ein paar polierte Steinkugeln, die gut in das Loch passen. Hier hielt einst immer ein Zwerg Wache und beobachtete den Himmel und die Erde, um rechtzeitig vor herannahenden Drachen warnen zu können. Um Alarm zu geben, ließ man eine Kugel das Loch hinabrollen, die dann im Wachraum 12 auf einen großen Gong aufschlug und somit die Nachricht von dem herannahenden Ungetüm übermittelte.

12) In diesem Raum hielten einst ein paar Zwerge Wache, um bei einem Ertönen des Gongs den ganzen Vorposten von der nahenden Gefahr zu unterrichten und Boten nach Xorlosch zu schicken. Heute ist dieser Raum bis auf den verrosteten und verstaubten Gong vollkommen leer.

13) Der Gang, der in diese Höhle führt, wurde wie durch ein Wunder von der Magie Pyrdacors nicht berührt. Auch heute noch ist seine Deckenhöhe so niedrig, dass nur ein Zwerg ihn problemlos, ein Mensch schlecht und ein Tatzelwurm überhaupt nicht betreten kann. Eine riesige marmorne Statue Angroschs zeigt, dass es sich um das Angrosch-Heiligtum des Vorpostens handelt. Steinerner Bänke und eine riesige, gusseiserne Schale, in der noch Reste von schwarzer Steinkohle zu finden sind, haben die Jahrtausende überdauert. Erstaunlicherweise ist die Halle, trotz der Präsenz des Wassers (da der Bach mitten durch die Halle führt), immer noch von Angroschs Kraft durchdrungen. Ein Angrosch-Geweihter mag dies spüren, wenn er sich längere Zeit auf den Raum einstimmt.

14) Dieser Raum ist, abgesehen von einer dicken Staubschicht, völlig leer. Hier mussten sich Ankömmlinge anmelden, ehe sie den Vorposten betreten durften.

15) Der Gang endet abrupt vor einer undurchdringlichen Steinwand. Die Angroschim ließen ihn bei ihrer Flucht einstürzen, da er direkt nach Xorlosch führt.

16) Um in diesen Raum zu gelangen, muss man zuerst die äußerst getarnte Geheimtür ausfindig machen. Daher finden die Helden ihn nur, wenn sie explizit nach Geheimtüren suchen oder einen Hinweis der Geodengeister des Steinkreises bekommen haben. In dem versteckten Raum selbst steht eine riesige, unförmige Masse aus purem Gold und glitzernden Edelsteinen. Was die Helden hier vor sich haben ist nichts Geringeres als ein Erzelementargeist, den Pyrdacor einst unter seinen Willen zwang und gegen das Zwergenvolk schickte. Der Elementargeist hielt sich just in dem Augenblick in der Schatzkammer des Vorpostens auf, als Brandans Pakt zu wirken begann: Der Elementarherr des Erzes umgab alle Gänge und Stollen der Angroschim mit einem Schutzpanzer, der den Fels für magische Wesen undurchdringbar macht. In dem Raum gefangen, konnte die Scheinseele des Elementargeistes nicht erlöst werden. Nun wartet sie hier seit Tausenden von Jahren darauf, befreit zu werden und ihrem Meister zu gehorchen. Sollte sich ein Zwerg in Ihrer Heldengruppe befinden, wird der Elementargeist ohne Zögern angreifen. Falls sich kein Zwerg im Raum aufhält, müssen Sie selbst entscheiden, ob Sie den Helden den Kampf mit dem Elementargeist zumuten möchten oder nicht.

Elementargeist

INI 8+W6 AT 10 PA 0 LeP 25 RS 4 TP 3W+2

GS 3 AuP unendlich MR 9 KO 14

Besonderheiten: Bei jeder Heldenparade mit einer steinernen oder Metallwaffe ist ein BF-Test notwendig. Für Erzelementare gilt die alternative Wunderegelung aus **MBK 26**; sie erzielen Wunden in Schadensschritten von KO/2. Einmal überwunden, steht er zur 'Verhüttung' frei – was freilich nur mit entsprechenden Instrumenten und Wissen möglich ist.

17) Dieser Raum diente als Vorratskammer, ist bis auf einige herumliegende Knochen aber leer. Wenn die Helden die Knochen untersuchen (Probe auf *Anatomie* oder *Heilkunde Wunden*), können sie feststellen, dass es sich dabei um Überreste eines Menschen handelt. In diesem Raum ließ sich der Tatzelwurm den unglücklichen Schafshirten Bribbo schmecken.

18) Einige herumstehende, auf der oberen Seite völlig glatte Steine und die Rauchabzüge an der Decke geben Auskunft über den früheren Gebrauch dieses Raumes: die Küche.

19) Der größte Raum des Vorpostens ist die Große Halle, Versammlungs- und Essraum der zwergischen Bewohner des Vorpostens. Nichts mehr erinnert hier an die rauschenden Gelage und wichtigen gefällten Entscheidungen, die in diesen Hallen stattgefunden haben. Ein starker Verwesungsgeruch schlägt den Helden entgegen, wenn sie diesen Raum betreten: Hier stellten die beiden Söhne Garams das Untier und wurden von ihm getötet. Schon gesättigt und zu faul, die harte Eisenrüstung der Zwerge aufzuknacken, ließ es sie einfach liegen. Einer der beiden Brüder hat noch einen verknitterten Zettel in der Hand, aus dem hervorgeht, dass sie vier versteckte Tatzelwurmeier entdeckt hatten und sich nun daran machen wollten, die Brut zu zerstören.

20) Kleine Nischen in den Wänden, wo früher Truhen standen, könnten einen Hinweis auf den früheren Zweck dieses Raumes geben. In dem einstigen Schlafgemach der Zwerge finden die Helden in einer Nische eine zerbrochene, kristalline und graufarbene Eierschale und wenige Schritte daneben den Kadaver eines 3 Spann langen, hässlichen Wurms, dessen Beine erst in Ansätzen zu erkennen sind.

DIE EIER

Entweder durch den verknitterten Zettel oder durch die Leiche des frisch geschlüpften Wurms sollten die Helden auf den wahren Grund der Anwesenheit des Tatzelwurm-Weibchens aufmerksam werden. Daraus sollte sich die Konsequenz ergeben, dass sie nicht allein die Mutter jagen müssen, sondern auch die Brut vernichten.

Nur, wo hat das Muttertier die Eier versteckt? Die Antwort: Nachdem Garams Söhne den Aufbewahrungsort der Eier aufgestöbert hatten, rollte eines in den Raum 13, wo es nun auf dem Grund des Baches, durch seine graue Farbe kaum von den Steinen zu unterscheiden, seiner Entdeckung harret. Aufgrund der Kälte des Wassers wird dieses Jungtier freilich nie schlüpfen. Ein weiteres hat der Wurm sorgsam hinter einem großen Kristall in Raum 21 versteckt, und das letzte Ei schließlich ruht in Raum 27. Das 'Küken', dessen Ei sie in Raum 20 untergebracht hat, wurde von den Zwergen bereits gefunden und getötet.

Tatzelwurmeier haben eine äußerst harte, kristalline Schale, so dass schon ein wuchtiger Schlag (am besten mit einer Axt oder einem Hammer) nötig ist, um das Ei zu zerstören. Wenn Sie wollen, kann das Junge selbst diesen Schlag überleben und muss dann noch extra getötet werden. Oder die Helden finden es gerade im Augenblick des Schlüpfens.

21) Ein herrliches Funkeln und Gleißeln herrscht in dieser natürlichen Höhle. Überall wachsen grüne, rote, blaue und gelbe Kristalle von der Wand, der Decke und aus dem Boden. Manche von ihnen überragen die Helden um mehrere Schritte. Hier wurden einst Kristalle gezüchtet. Durch die jahrtausendelange Vernachlässigung wachsen

sie heute jedoch unkontrolliert, so dass die Helden nur noch wenige kleine Kristalle (im Wert von W20 Dukaten) herausbrechen können. 22) Dieser Gang ist vor längerer Zeit eingestürzt und verhindert ein Vorankommen in den restlichen Teil des Vorpostens. Falls Sie mit dem Gedanken spielen, die Stollen weiter auszugestalten, könnte es den Helden gelingen, den eingebrochenen Gang wieder freizulegen. Ansonsten ist die dicke Steinbarriere unüberwindbar.

23) Dieser natürlichen Höhle entspringt der Bach, der das Tal mit Wasser speist. Auf magische Weise durch einen mächtigen Wassergeoden geschaffen, erfrischt das Wasser dieser Quelle so sehr, dass jeder Durstige einen Punkt Erschöpfung oder Überanstrengung verliert. Zusätzlich steigt die Regeneration durch die nächste Ruhephase um je 1W6–2 LeP und AsP. Leider wirkt das Wasser nur, wenn es frisch aus der Quelle getrunken wird, und auch dann nur einmal pro Tag.

24) Ein wuchtiger Steinofen dominiert den Raum der ehemaligen Schmiede. Hier liegen die Überreste Aarwins verteilt.

25) Wie Raum 20, aber ohne Tatzelwurmei.

26) Leerer Raum

27) Ein großes Loch in der Rückwand des Raumes deutet darauf hin, dass man hier gerade im Begriff war, den Vorposten um einen weiteren Gang zu erweitern.

28) Wie Raum 20, aber ohne Tatzelwurmei.

29) Wie Raum 14.

30) Wohin dieser eingebrochene Stollen führte, ist heute niemandem mehr bekannt. Sollten die Helden lange Zeit vor den Steinmassen verweilen, können sie ein gedämpftes Rumoren vernehmen. Was sich wirklich hinter dem Steingeröll befindet, liegt ganz in Ihrer meisterlichen Hand ...

VERHALTEN DES TÄTZELWURM-WEIBCHENS

»Vom Tatzelwurm: Auch wenn man es diesen Kreaturen nicht ansieht – sie sind entfernte Verwandte der Drachen. Der drei bis vier Schritte lange, feiste und wurstförmige Rumpf ist von eklig graubrauner Farbe und wird von sechs oder acht kurzen Beinen getragen; es ist unmöglich, Schwanz und Rumpf voneinander zu unterscheiden. Der Anblick eines Tatzelwurmes ist einfach nur widerlich! Lediglich seine schuppige Haut erinnert noch an einen Drachen, zwischen den Schuppen wachsen aber rötliche, borstige Haare hervor. Sein Kopf gleicht dem Schädel eines Krokodils, übergroß, mit riesigen Nüstern und winzigen Augen; und wenn der Tatzelwurm atmet, stößt er durch die Nüstern einen gelblichen Dampf aus, welcher noch fürchterlicher stinkt als ein Schock fauler Eier. Im Mittel-land hausen die Würmer in den Bergen und machen mancherorts die Pässe unsicher, weil sie gierig sind auf alles, was blinkt, und überdies auch alles verschlingen, was sie in den Rachen bekommen. Es ist eine ehrbare Tat, einen Tatzelwurm zu erlegen, denn die Ungeheuer richten nur Schaden an. Wer sich aber an die Kreatur heranwagt, muss immer bedenken, dass in ihren Adern heißes Blut fließt und dass man sie im Kampf nur schwer einschätzen kann. Der weibliche Tatzelwurm ist nur etwa alle 13 Jahre zur Paarung bereit, welcher zwischen 3 und 5 Eier entspringen. Selten überleben aber mehr als 3 Jungtiere. Wie es für diesen Einzelgänger üblich ist, kümmert sich das Muttertier um die Jungen, welche sie aber, kaum dass die Jungtiere selbst auf die Jagd gehen können, verstößt.«

—Bestiarium von Belhanka, Gareth zur Friedenskaiserzeit, überarbeitete Fassung Punin 1000 BF

Das Tatzelwurm-Weibchen wird sich nie freiwillig auf einen direkten Schlabtausch mit den Helden einlassen, bei dem es höchstwahrscheinlich unterlegen ist. Stattdessen versucht es, sobald es auf die Anwesenheit der wehrhaften Gruppe aufmerksam geworden ist, sich die Helden langsam, einen nach dem anderen zu 'krallen'. Es ist dabei sehr wohl in der Lage, einfache Fallen zu stellen (indem etwa ein unvorsichtiger Dorfbewohner als Köder herhalten muss).

Sie werden nun die schwierige Aufgabe haben, dieses Katz- und-Maus-Spiel nicht bereits nach der ersten Konfrontation enden zu lassen. Richten Sie es also möglichst so ein, dass nach jeder Begegnung entweder Held oder Ungeheuer knapp entkommt. Und lassen Sie den Tatzelwurm nicht in die erstbeste Falle tappen – Tatzelwürmer sind sicherlich nicht besonders intelligent, doch was die Jagd anbelangt, so macht ihnen so schnell keiner was vor.

Die Helden sollten, sobald sie das Stollenssystem betreten, immer das Gefühl haben, beobachtet zu werden. Die Gefahr sitzt ihnen stets im Nacken, denn sie können nie wissen, wo sich das Ungeheuer aufhält. Einen festen Hort innerhalb des Höhlensystems hat es nicht.

Anregungen zur Erhöhung des Nervenkitzels:

- Helden werden von der Gruppe getrennt und vom Tatzelwurm-Weibchen in ein Höhlenspinnennetz getrieben. Während sie sich verzweifelt zu befreien suchen, kommt das Ungeheuer immer näher. Ob die Höhlenspinne bereits 'ausgezogen' ist oder sich ebenfalls auf die Helden stürzt, bleibt Ihnen überlassen.

- Der stinkende Odem des Wurms pustet Fackeln aus. Dadurch stehen die Helden plötzlich im Dunkeln, während sie hören, wie ein schuppiger Leib immer näher kriecht.

- Der flackernde Fackelschein wirft den Schatten eines Tatzelwurms an die Wand – aber nein, es handelt sich um eine Sinnestäuschung aufgrund seltsam geformter Felsen ... Doch was ist das? Von hinten nähern sich die schweren Schritte des Wurms ...

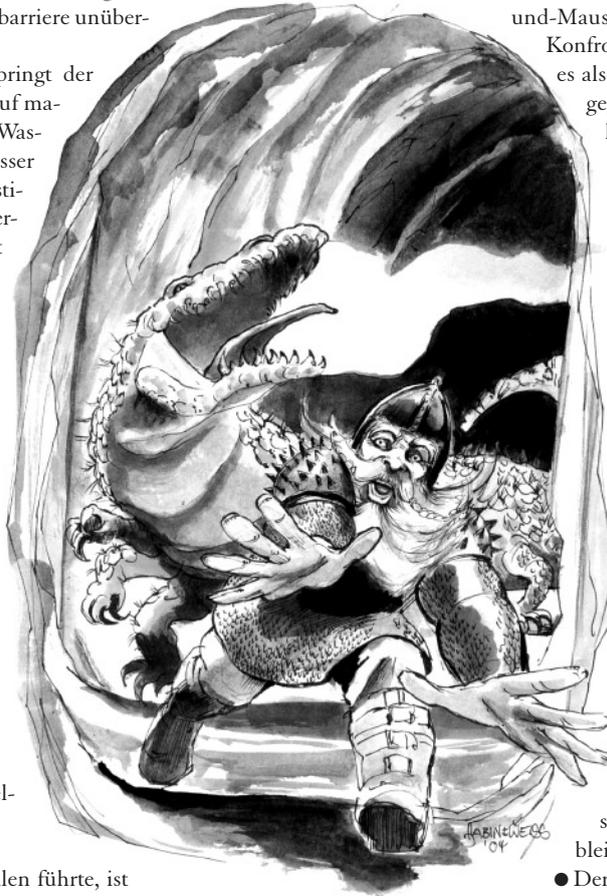
- Der Tatzelwurm lockt die Helden in einige alte Zwergenfallen und trennt sie so voneinander (Fallgruben, im Dunkeln einschließen etc.)

- Der Tatzelwurm rollt den Helden (die gangabwärts stehen) einen Felsen entgegen.

Kurz: Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf (evtl. inspiriert aus der Alien-Filmreihe oder von der Riesenspinne Kankra aus dem Herrn der Ringe). Vor der finalen Konfrontation sollte es in jedem Fall zu ein, zwei Zusammenstößen mit dem Wurm kommen – zu einem 'Abtasten' der Fähigkeiten des jeweiligen Gegners. Beachten Sie vor allem, dass die Helden den Tatzelwurm stellen müssen, nicht umgekehrt – von ihm aus kann das Katz- und-Maus-Spiel in den dunklen Höhlengängen noch lange weitergehen.

EINIGE WEITERE VORSCHLÄGE

- Oda Runkler konnte es nicht ausstehen, dass ihre Tochter mit dem Sohn der Wolfshager zarte Banden knüpfte. So lockte sie ihn eines Abends unter dem Vorwand, mit ihm über den bevorstehenden Travia-Bund zwischen ihm und ihrer Tochter reden zu wollen, auf die Weiden. Ihre eigentliche Absicht: Sie wollte Aarwin mit der Hilfe des kräftigen Baldur eine Tracht Prügel verabreichen und ihm einbläuen, dass er sich ihrer Tochter nicht mehr nähern sollte. An diesem Abend aber ging der Tatzelwurm das erste Mal auf Beutezug. Während Oda und Baldur verletzt flüchten konnten, kam für Aarwin jede Hilfe zu spät.



Die Helden könnten durch Aarwins Mutter erfahren, dass Aarwin um diese Zeit eigentlich gar nichts auf den Weiden zu suchen hatte. Während Odas Verletzungen bereits verheilt sind, kündigt ein dicker Verband um die Brust Baldurs vom Angriff des Ungeheuer. Baldur plagt seit jenem Abend ein furchtbar schlechtes Gewissen. Sollten die Helden ihn genügend bearbeiten, wird er schließlich mit der Wahrheit herausrücken. Wenn die Helden sich entschließen, Oda öffentlich anzuklagen, gehen sie das Risiko ein, dass Oda Opfer einer Lynchjustiz der Dorfbewohner wird.

● Das leer stehende Haus der Familie Vierstein ist keinesfalls unbewohnt. *Rahela*, ein 7-jähriges Mädchen mit goldblonden Haaren, war die jüngste Tochter der Viersteins und am Tag des Todes ihrer Familie zu Hause geblieben. Während die Dorfbewohner annahmen, dass die Viersteins Rahela bei dem wahnwitzigen Vorhaben ebenfalls mitgenommen hatten, versteckte sich diese im Keller des Hauses, wo die Familie in einem verborgenen Raum nicht nur zahlreiche Nahrungsmittel aufbewahrte, sondern auch einige Waffen aus den Anfangszeiten der Talbesiedlung.

DER LOHN DER MÜHEN

Die **300 Abenteuerpunkte** haben sich Ihre Helden redlich verdient, dazu noch Spezielle Erfahrungen in *Geschichtskunde (Zwerge)* und *Tierkunde (Drachen)* sowie anderen, häufig gebrauchten Talenten (eine entsprechende Spezialisierung kostet, falls der aktuelle TäW unter 7 liegt, nur die Hälfte).

Wenn die Helden es sich zukünftig zweimal überlegen, ehe sie sich an ein größeres Untier, einen wahrhaftigen Drachen etwa, heranwa-

gen, dann hat dieses Abenteuer seinen Zweck erfüllt. Die Talbewohner sind den Helden natürlich unendlich dankbar. Es wäre durchaus denkbar, dass sich der eine oder andere Held eines Tages am Ende seiner Heldenlaufbahn in das abgelegene Tal zurückzieht. Die Dorfbewohner würden ihn herzlich in ihrer Mitte aufnehmen.

Garam wird über den Tod seiner Söhne zutiefst unglücklich sein, sein Versprechen an die Helden aber dennoch nicht vergessen. Wenn sich durch die Dorfbewohner herumspricht, dass die Helden den Wurm getötet haben, wird ihnen dies einen langen Abend in der Zwergengastwirtschaft einbringen, in der sie – von allen Seiten zu einem Humpen eingeladen – ihre Geschichte wieder und wieder erzählen dürfen ...

EIN MÖGLICHES FOLGEABENTEUER

Wenn Sie wollen, können Sie das Abenteuer noch um einen Aufhänger für ein weiteres Abenteuer erweitern, das Sie dann allerdings selbst ausgestalten müssen:

In diesem Fall sind in den Steinen des Steinkreises tatsächlich die Geister der Geoden gefangen, die den Helden nicht nur zahlreiche Geschichten erzählen können, sondern natürlich auch nur zu gerne befreit werden möchten.

Dazu müsste man jedoch die fünf Schlangenringe der Geoden aufspüren, die der Riesenlindwurm seinerzeit als Beute mitgenommen hat. Der einzige Hinweis, den die Geister der Geoden an die Helden haben, ist, dass der Riesenlindwurm damals noch sehr jung war und es ihn in den Süden zog.

APPENDIX

GARAM SOHN DES GANDRESCH

Der wohlhabende Händler ist 1,28 Schritt groß und 189 Jahre alt. Er führt die Helden von Elenvina nach Xorlosch. Garams dichter, schwarzer Bart wird bereits von den einen oder anderen silbernen Fäden durchzogen, was ihm, zusammen mit seinen buschigen Augenbrauen und dem faltigen Gesicht, ein weises Äußeres verleiht. Er handelt mit Edelsteinen, denn seine Frau, Andra Tochter der Angra, gehört der Kristallzüchterzunft an.

Wohin auch immer seine Wege ihn führen, wird er von seinem Esel *Grautier* begleitet, auf den er nicht nur seine Handelsware packt, sondern auch seine Axt und Armbrust, mit denen er leidlich umzugehen weiß.

Sein ausgeprägter Beschützerinstinkt veranlasst ihn dazu, sich um jeden zu kümmern und mit guten Ratschlägen nicht zu geizen. Und natürlich ist er ein paar Bierchen nie abgeneigt, zu denen er nicht nur gerne aus seinem Leben erzählt, sondern auch anderen zuhört, um ihnen dann wiederum Ratschläge zu erteilen, wie sie in dieser oder jener Situation besser hätten reagieren sollen.

Zusammen mit seiner Frau und den beiden Söhnen Garax und Garasch bewohnt er einen kleinen Stollen in Xorlosch, wenn er denn nicht gerade auf Reisen ist.

Garam Sohn des Gandresch

<i>Felspalter:</i>	INI 6+W6	AT 14	PA 13	TP 2W+2	DK N
<i>Armbrust:</i>	INI 7+W6	FK 14	TP 1W+6		
LeP 40	AuP 40	RS 1	MR 7	MU 13	KL 13
CH 14	FF 11	GE 11	KO 15	KK 14	IN 11

DAS TÄTZELWURM-WEIBCHEN

4 Schritt lang, über 500 Stein schwer und doch sehr wendig, mit einem Furcht einflößenden Gebiss und messerscharfen Klauen ausgestattet, verbreitet einen bestialischen, verwesungsartigen und faulen Gestank, ist stets gereizt – die Kontrahentin der Helden entspricht voll und ganz dem klassischen Bild eines Tatzelwurms. Zwar beherrscht sie wie alle Tatzelwürmer keine Sprache, kennt keine Namen

und besitzt ein sehr unterentwickeltes Zeitgefühl, doch haben es die Helden hier mit einer ausgesprochen verschlagenen Vertreterin ihrer Gattung zu tun. Das Tal ist in ihren Augen der ideale Ablageort für ihre Eier und Aufzuchtstätte ihrer Jungtiere, und dieses neues Jagdrevier wird sie niemals kampfflos verlassen.

Passen Sie die folgenden Werte unter Umständen der Kampfkraft Ihrer Heldengruppe an. Der Tatzelwurm sollte für die Helden ein ebenbürtiger Gegner sein, der nicht blindlings in jede Falle tappt, selbst solche zu stellen versteht und sich äußerst geschickt in den dunklen, engen Gängen der Zwergenstollen zu bewegen weiß.

Nach dem Kampf mit einem Tatzelwurm haftet der üble Geruch des Tieres an denen, die ihn aus der Nähe bekämpft haben (gleiches gilt, wenn sie einen Tatzelwurmhort ausgeräumt haben). Dies wird wie der Nachteil *Übler Geruch* gehandhabt. Der Geruch ist derart penetrant, dass er selbst durch ein Bad nicht zu beseitigen ist – ein Bad übertrücht den Geruch aber kurzfristig für ein bis zwei Stunden. Der üble Duft verfliegt binnen 2 bis 4 Wochen. Andererseits kann vor allem ein Held mit *Hervorragendem Geruchssinn* schon an dem 'Duft' feststellen, ob der Tatzelwurm in der Nähe ist oder es vor kurzem war.

Das Tatzelwurm-Weibchen ist ob seiner Verwandtschaft mit den Drachen resistent gegen Feuer und erleidet davon nur halben Schaden. Wie alle Tatzelwürmer kann es mit den Klauen, dem Gebiss und dem Schwanz angreifen und verfügt über zwei Attacken pro Kampfrunde (in der eigenen Initiativphase und fünf Phasen später), wobei es zwei seiner natürlichen Waffen einsetzt. Mit Klauen und Gebiss kann es einen Doppelangriff gegen einen Kontrahenten ausführen.

Tatzelwurm

<i>Biss:</i>	INI 10+W6	AT 11	PA 6	TP 2W	DK N*
<i>Klauen:</i>	INI 8+W6	AT 9	PA 6	TP 1W+5	DK HN*
<i>Schwanzschlag:</i>	INI 6+W6	AT 7	PA 4	TP 1W+3	DK NS*
LeP 55	AuP 90	KO 18	RS 4	MR 6/9	GS 5
				GW 11	

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (Klauen / Schwanzschlag), Doppelangriff (Biss und Klauen), Gezielter Angriff / Verbeißen; großer Gegner

* Wer sich dem Tatzelwurm bis auf die DK N nähert, der muss pro KR eine KO-Probe +1 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (1 SP und KO-Probe -5, um zu verhindern, dass man ohnmächtig wird).

BALZGESCHENKE

ЕІП СЗЕПАРІО ВОП СТЕРНАПІЕ ВОП РІВБЕК



DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Die Helden erhalten den Auftrag, einen wenigstens faustgroßen schwarzen Bernstein zu beschaffen. Auftraggeber kann ein beliebiger Alchemist (der sich von dem Stein besondere Wirkungen in einem Experiment erhofft) oder ein zwergischer Mineraliensammler (um ein solch seltenes Stück zu besitzen) sein, aber auch ein Praios-Tempel irgendwo in Aventurien (um zu prüfen, weshalb der heilige Stein des Götterfürsten diese ungewöhnliche Farbe angenommen haben könnte). Auf die Anreise und das Aushandeln einer angemessenen Belohnung und Reisekasse wird daher hier nicht eingegangen. Die nähere Ausgestaltung bleibt Ihnen überlassen.

Dieser Auftraggeber schickt die Helden in die Bernsteinbucht hoch oben im Norden Aventuriens, zwischen Yetiland, Nebelzinnen und Grimmfrostöde, um dort nach dem seltenen Stein zu suchen. In Glyndhaven, der bedeutendsten Siedlung an der Bernsteinbucht, besteigen die Helden ein kleines Robbenfängerboot, das zur Jagdbeute eines brünftigen Frostwurms wird. Der Drache benötigt die Helden als Balzgeschenke für eine paarungsbereite Artgenossin. Während die Drachen miteinander beschäftigt sind, können die Helden sich in die Höhle der Drachin schleichen, wo unter anderem ein großer schwarzer Bernstein zu finden ist – Frostwürmer horten nämlich kein Gold, sondern stattdessen schwarze Gegenstände. Je nach Geschmack der Spieler kann das Abenteuer mit einer heimlichen Flucht, einer rasanten Verfolgungsjagd oder einem mörderischen Kampf enden.

Sie können dieses Abenteuer in einem beliebigen Jahr stattfinden lassen; es muss aber Sommer sein, da die Bernsteinbucht im Winter zufriert. Wo an der Bernsteinbucht die Drachenhöhle liegt, ist für dieses Abenteuer irrelevant. Sie können einen beliebigen Platz wählen, je nachdem, wo Sie die Helden im nächsten Abenteuer haben möchten. Weiterführende Angaben zur Region, Regeln für Kälteschaden und eine ausführliche Beschreibung Glyndhavens finden Sie in der Spielhilfe **Firuns Atem**, Werte von Tieren und Pflanzen der Gegend in **ZBA**, zusätzliche Angaben zu Drachen ebendort und in **MWW 121ff**.

AUSWAHL DER HELDEN

Vorzeigbare Werte in den körperlichen und Natur-Talenten sowie in *Boote Fahren* sind wünschenswert, *Meeresangst* und *Kälteempfindlichkeit* oder vergleichbare Nachteile ungünstig. Thorwalsche Walfanggegner werden sich in Glyndhaven nicht wohl fühlen. Besonders geeignet sind Helden aus den Kulturen des hohen Nordens (etwa aus Firnelfen- und Nivesenstämmen), nordaventurische Seeleute und Prospektoren. Wenigstens ein Held in der Gruppe sollte über *Gesteinskunde* oder ein verwandtes Talent verfügen, um schwarzen Bernstein als solchen erkennen zu können.

Helden mit schwarzer Haut- oder Fellfarbe (Utulus, Orks) und solche, die schwarze Kleider tragen, sind für Frostwürmer übrigens bevorzugte Angriffsziele.

GLYNDHAVEN

Über 500 Menschen hausen in dem Dorf aus Bruchstein- und Bretterhütten am westlichen Ufer der Bernsteinbucht, zudem etliche Schneegoblins, die niedere Arbeiten verrichten. Wenn von den Vulkanen der Eiszinnen Asche über die Bernsteinbucht weht, taucht diese den Ort oft tagelang in pechschwarze Dunkelheit. Schiffe müssen wegen des flachen Ufers weiter draußen ankern, Beiboote liegen überall am Strand. Wale und Robben werden direkt am Strand zerlegt, der Tran ausgekocht und in Fässer gefüllt, das Fleisch in Streifen zum Trocknen aufgehängt.

Der Gestank dieser Tätigkeiten prägt den ganzen Ort; Blut und Abfälle locken Möwen und Eisbären an. Im *Efferd-Tempel* aus Gebeinen angeschwemmter Wale und dem Wrack einer Schivone predigt die Ge-

wehte *Marada Tevilsdottir*, zumeist betrunken, gegen den Walfang. Im Siedlungskern, wo viele Norbarden wohnen, gibt es zwei Wirtschaftshäuser: Der Gasthof *Daunenweiße* (Q4/P5/S14) ist oft geschlossen, wenn die frungläubige Wirtin *Nasen-Kendra* auf der Jagd ist. In der Schänke *Zum Blasloch* (Q3/P4/S5) rottet sich übles Gesindel zusammen, um Meskinnes und Dinkelbier zu trinken, bei Rattenkämpfen zu wetten und auf "gierige Norbarden" und "Funzel-Pfaffen" zu fluchen. Das *Haus des Silberfuchses* dient als Phex-Schrein und Mokoscha-Tempel gleichermaßen. Den bestsortierten Krämerladen des Ortes betreibt die Norbardenfamilie *Irgeljoff*. Alles, was aus dem Süden importiert werden muss (zum Beispiel Metallwaren, Heilränke, Seile), ist knapp und teuer.

Auridalur, ein befestigtes Kloster des praiotischen *Ordens vom Heiligen Hüter*, liegt landeinwärts auf einem Hügel. Zwei Dutzend Ordensleute, fünf Sonnenlegionäre und zwanzig Bannstrahler unter der Leitung der Hohen Hüterin *Schelara* versuchen durchzusetzen, dass jeder gefundene Bernstein gegen geringes Entgelt hier abgegeben werden muss.

УПІТЕР РОББЕНСЧЛÄХТЕРІ

Wen auch immer die Helden fragen – niemand im Ort besitzt einen großen schwarzen Bernstein. Es ist auch nicht damit zu rechnen, dass bald einer angeliefert wird. Im Kloster, Phex-Schrein oder bei norbardenischen Händlern können die Helden den Grund erfahren: Firnelfen bezahlen hohe Preise für schwarze Steine und geben keine solchen her. Sie behaupten, man könne eine Gefahr abwenden, indem man einen schwarzen Gegenstand (vorzugsweise edle Steine) hinter sich wirft. Die Glyndhavener tun das als Aberglaube ab. (Tatsächlich kann man einen Frostwurm so von sich ablenken und sich einen Vorsprung verschaffen. Sie sollten an dieser Stelle aber die Wörter 'Frostwurm' und 'Drache' noch vermeiden.)

Früher oder später verweist man die Helden an *Knüppel-Warja*, eine Robbenjägerin, die schon mehrmals ungewöhnlich dunklen Bernstein nach Glyndhaven gebracht hat. Wo sie den gefunden hat, gibt es vielleicht auch größere Stücke. Warja, eine breitschultrige Mittvierzigerin mit eisblauen Augen und Händen wie Elchschaufeln, ist in der Schänke *Zum Blasloch* zu finden (siehe oben). Sie will mit ihrem Kutter demnächst wieder zur Robbenjagd und Bernsteinsuche auslaufen und braucht noch ein paar tüchtige Hilfskräfte. Falls die Helden kein Interesse daran haben, neugeborenen Robben das Fell abzuziehen, müssen sie Warja gut dafür bezahlen, dass sie sie direkt zu einer Bernsteinfundstelle fährt.

Es gehört übrigens nicht viel dazu, in dieser Schänke eine Schlägerei anzufangen. Ein 'falscher' Gesichtsausdruck, die Ähnlichkeit eines der Helden mit einem Thorwaler, das Gerücht, einer der Helden hätte mit einem Bannstrahler geredet, oder eine abfällige Äußerung über das Bier – gleich fliegen Fäuste und Krüge. Verwickeln Sie die Helden in eine zünftige Prügelei, bei der Warja auf ihrer Seite ist und anschließend lobt: "Für südländische Landratten seid ihr ganz gut beieinander."

Das schweißt zusammen.

ЕІСМЕЕРФАHRТ

Knüppel-Warjas Kutter ist ein 9 Schritt langes, einmastiges Boot mit einem kleinen Bretterverschlag als Unterschlupf. Neben den Helden sind noch zwei Leute dabei: *Uljok der Nivese*, der nur seine Muttersprache spricht, kann in atemberaubendem Tempo erschlagene Tiere häuten und die Felle herrichten. Ständig kaut er auf rohem Robbenspeck oder altem Räucherfisch herum, den er freundlich auch allen

Helden anbietet. *Sniigs der Goblin* ist meist der Erste, der potentielle Beute erspäht. Trotz seines lahmen Beins springt er, so gut er kann, über die Eisschollen und hilft bei der Jagd, wobei er oft ins Wasser fällt – was ihm aber dank seines wasserabweisenden Fells nicht viel ausmacht. Aber einem Helden, der ihm heraus hilft, wird er zutiefst dankbar sein, denn Sniigs ist gewohnt, schikaniert und ausgelacht zu werden. Als Maskottchen dient der Schwarze Olporter *Tronde*, ein verspielter Hund, der sich mit jedem schnell anfreundet. Falls keiner der Helden über das Talent *Boote Fahren* verfügt, gesellen Sie noch ein oder zwei Matrosen hinzu.

Spielen Sie einige Tage aus, an denen die Helden das Boot vorsichtig zwischen Eisbergen hindurch manövrieren, im Licht der langen Sommertage über schwankende Eisschollen springen und in einer kalten, nach Blut und ungewaschenen Kleidern stinkenden Kajüte schlafen. Sobald das Routine ist, kann die eigentliche Jagd beginnen: diejenige, bei denen die Helden die Gejagten sind. Ihr Jäger ist *Veturrach*, ein Frostwurm. Er hat die Lockrufe, Signallichter und mit Kratzspuren markierten Eisblöcke bemerkt, mit denen eine paarungsbereite Drachin versucht, Verehrer anzulocken. Da *Veturrach* noch relativ jung ist, also weder die Attraktivität von Alter und Macht besitzt noch eine ausgewachsene Drachin überwältigen kann, braucht er spektakuläre Balzgeschenke, um eine Chance zu haben. Die Helden kommen da wie gerufen ...

TREIBJAGD

Nebel zieht auf, die Stimmung wird nach und nach immer unheimlicher. Man hört nicht mehr die Schreie der Seevögel und das Prusten der Seetiger, sondern stattdessen ein fernes, langgezogenes Heulen. Ab und zu treiben Eisschollen mit Kratzspuren von gewaltigen Krallen vorbei, auf einer liegt ein halb aufgefressener Eisbär. Wenn das Heulen in der Luft verklingt, ertönt es kurz darauf im Wasser (durch die hölzerne Bordwand gut zu hören), was jedes Mal dazu führt, dass Robben und Pinguine aus dem Wasser schießen und auf Eisschollen Zuflucht suchen. Wale ziehen eilig am Boot vorbei und verschwinden im Nebel. Dies geht einige Stunden so weiter, bis an Bord alle Gespenstergeschichten ausgetauscht sind (niemand weiß, was da wirklich los ist) und Warja beschließt umzudrehen. In dem Moment, in dem das Wendemanöver abgeschlossen ist, wird das ferne Heulen im Wasser beantwortet durch ein kehliges Röhren aus nächster Nähe, das das Boot vibrieren lässt. Ein Eisberg wälzt sich herum und löst eine Welle aus, die den Kutter auf den alten Kurs zurück zwingt. Aufmerksame Helden sehen, dass sich etwas Großes unter dem Treibeis bewegt, und hören, wie ein großer Körper sich unter Wasser an der Bordwand reibt. In den folgenden Stunden wird das Boot in dieselbe Richtung dirigiert, indem sich jeweils auf der anderen Seite die Eisschollen zusammen schieben und die Fahrt blockieren. Nötigenfalls friert das Meer im Halbkreis um das Boot zu (*CALDOFRIGO*) oder eine *WAND AUS EIS* versperrt die Durchfahrt zwischen zwei Eisbergen. Wiederholt ertönt das markerschütternde Röhren, jedes Mal beantwortet von Schiffshund *Trondes* Bellen.

Irgendwann, wenn die Helden und Warja in eine Beratung vertieft sind (Warja überlegt, den Goblin über Bord zu werfen, um das unbekannte Ungeheuer zufrieden zu stellen), geht der Nivese mit einem Schrei und einem lauten Platschen über Bord und verschwindet im Wasser.

Bald darauf lichtet sich der Nebel und das Ufer kommt in Sicht. Weit und breit ist kein lebendes Wesen zu sehen. Von einer Klippe steigt eine wundersame Lichterscheinung hoch in den Himmel empor: tanzende Funken und schwebende Bänder in zarten Farben, wie eine Kreuzung aus Nordlicht und *FAVILLUDO*. Dazu wird dort oben Schnee aufgewirbelt, große Eisbrocken bis in die Bucht geschleudert, und das durchdringende Heulen ertönt. Sniigs versteckt sich im Laderaum. Ein Rammstoß trifft den Rumpf, Planken splittern, der Todesschrei des Goblines erklingt, und durch das Leck, durch das er hinaus gezogen wird, strömt sogleich Wasser ein. Warja schickt die Helden nach unten, um das Leck zu stopfen, und steht entschlossen am Steuer: "Das Ufer ist nah. Das schaffen wir!"

Als das Schiff im flachen Wasser auf Grund läuft, springt *Tronde* als erster an Land. Hinter Warja am Heck bäumt sich ein weißer Drachenleib auf, stößt herab und zieht sie ins Meer. Die Helden folgen hoffentlich dem Hund.

DRACHENBALZ

Die Helden stehen am Ufer einer kleinen Bucht, in die sich ein Gletscher ergießt, der aus den Bergen im Hintergrund kommt. Ein mit grauem Geröll bedeckter Strand erstreckt sich, sanft ansteigend, gut 100 Schritt landeinwärts. Dort befindet sich ein großer Hügel aus Eis und Schnee, der durch die dahinter liegenden Felsen vor der Sonne geschützt ist. Im Schneehügel tut sich ein Höhleneingang auf.

Das Lichtspektakel auf der Felsenkrone hat aufgehört, und auch das Heulen ist verstummt (die Drachin hat die Helden bemerkt und schleicht sich an). Der Frostwurm, der die Helden verfolgt hat, schwimmt jetzt demonstrativ nah am Ufer auf und ab, zeigt sich im Profil, bäumt sich auf, spreizt seine Flügel und brüllt (das *Imponiergehabe* ist natürlich für die Drachin gedacht). Sobald die Helden anfangen zu glauben, er könne das Wasser nicht

verlassen, kommt er heraus. Die Helden fliehen vermutlich landeinwärts, wo sich die im Schnee perfekt getarnte Drachin urplötzlich auf die attraktivste Beute stürzt: den schwarzen Hund *Tronde*. Er verschwindet mit einem Happs.

Die Drachen wenden sich jetzt einander zu und die Helden nehmen Fetzen von Gedanken- und Gefühlsaustausch wahr: Lust, Eile, Gier, Stolz auf seine Geschenke, Angst vor Rivalen (Männchen); Hunger, Sehnsucht, Erinnerung an einen stattlichen fliegenden Drachen (Weibchen).

Die Gedankenfetzen werden intensiver: Steigendes Begehren dringt vom Drachen her, von der Drachin ein zufriedenes Gefühl ob des Geschmacks des schwarzen Hundes und der Wunsch nach mehr, während sie hungrig zu den Helden blickt ... Kurz darauf springt das Männchen das Weibchen an, sie wehrt sich gegen die Annäherungsversuche und die Drachen toben kämpfend über den Strand. Der einzige Fluchtweg für die Helden führt in die Höhle.

DIE HÖHLE

Der Höhleneingang ist etwa 4 Schritt breit und ebenso hoch. An ihn schließt sich ein ansteigender Gang an, der sich in Höhe und Breite langsam verjüngt, wie ein Windkanal den eisigen Nordwind einfängt und in die Höhle bläst. Unmittelbar dort, wo der Gang in den *Ansitz-*



© • ARJAS • 04

Raum (1) der Drachin mündet, befindet sich eine **Fallgrube (F)** von je 2 Schritt Länge und Tiefe und mit spiegelglatten Wänden – kein Hindernis für eine 8 Schritt lange Drachin, für vergleichsweise kleine Zweibeiner aber schon. In diesem Raum lauert *Mamyaza*, wenn sie Hunger hat, darauf, dass der Wind nach Robben riecht. In die Decke der Höhle sind einige durchsichtige Eisstücke eingelassen, so dass es einigermaßen hell ist.



Durch den Raum bläst ein starker Luftstrom, der im Fall einer Windbö einen Helden mitreißen kann, zumal der Boden sehr glatt ist. Wer sich nicht mit einer Probe auf *Körperbeherrschung* halten kann, der wird durch den schmalen Gang an der Südseite des Raumes auf den Gletscher hinaus gepustet. Dieser Gang kann aber auch durch eine **Schneekugel (K)** verschlossen werden.

Von Raum 1 kann man in **Raum 2** gelangen, wenn man die davor liegende Schneekugel von wahrhaft drachischen Ausmaßen wegbeugen kann (maximal drei Helden können gleichzeitig schieben und müssen insgesamt 10 Punkte bei ihren KK-Proben übrig behalten). In Raum 2 deponiert die Drachin die ungenießbaren Überreste ihrer Beute; hauptsächlich handelt es sich um Knochen von Robben, Eisbären und kleinen Walen sowie Köpfe von Haien. Die Helden können aber auch mehrere Paar Skier und Schneeschuhe finden, fjarningischen Bronzeschmuck, firmelfische Harpunen mit Knochenspitzen, eine Kiste gefrorenen Schiffszwieback, einen nivesischen Hundeschlitten (natürlich ohne Hunde), diverse mehr oder weniger zerbissene Wintermäntel und weitere Gebrauchsgegenstände, Waffen, Heilsalben und Geldbeutel nach Meistersentscheid. Dieser Höhlenraum hat kein 'Oberlicht' und ist daher nur von blauer Dunkelheit erfüllt. Der vorbeiziehende Gletscher reibt mit seiner Seitenmoräne an der Westwand, so dass die Höhle von beunruhigendem Quietschen und Knarren erfüllt ist, als wolle sie gleich einstürzen. Tatsächlich lösen sich häufig Eisstücke aus der Decke.

Wenn man die Schneekugel an der südöstlichen Ecke von Raum 1 zur Seite schiebt (siehe oben), gelangt man durch einen sich erweiternden Gang in den **Wohn- und Hortraum (3)**. Die Drachin geht dabei immer an der nördlichen Wand des Gangs entlang, was man an den Kratzspuren ihrer Krallen auf dem Boden erkennen kann. Im Süden, wo der Boden glatt ist, befindet sich eine von einer hauchdünnen Eisschicht bedeckte **Fallgrube (F)** mit Eisspießen am Boden

(3W TP, falls ein Held hineinfällt). Der Hortraum ist eiförmig und durch Oberlichter aus klarem Eis erhellt. Die Decke wird von mächtigen Eissäulen gestützt, in deren Mitte jeweils perlenschnurartig kleine Stücke von schwarzem Basalt und Vulkanglas eingelassen sind – offenbar zur Dekoration. An der Südseite befindet sich ein mehrere Schritt dicker **Eisblock (3b)**, in dem die kostbarsten Schätze der Drachin eingefroren sind: kopfgroße Brocken schwarzen Vul-

kanglasses, die Rückenflosse eines Schwertwals, gusseiserne Töpfe und Bratpfannen, ein kleiner Haufen schwarzer Perlen, eine elfisch anmutende Rüstung aus schwarzem Metall und dergleichen mehr.

Sich mit der Spitzhacke bis zu diesen Gegenständen vorzuarbeiten, dürfte Stunden dauern, und ein Zauber, der das Eis schmilzt, lässt vermutlich die Decke einstürzen. (Schaffen die Helden es allerdings, an die schwarze Rüstung zu gelangen, so finden sie heraus, dass sie nicht aus Endurium, sondern lediglich aus geschwärztem Metall hergestellt ist.) Die Helden können aber ohne weiteres den **Hort (3a)** durchwühlen, auf dem die Drachin die meiste Zeit ruht. Auf einer halbkreisförmigen, sorgfältig mit kleinen schwarzen Steinen und Muschelschalen gepflasterten Fläche liegen wild durcheinander Pinguinfedern, steifgefrorene Eisbärenschnauzen, mu-

mifizierte Köpfe schwarzhäariger Orks und Norbarden, zerfetzte schwarze Kleidungsstücke – und ein faustgroßer schwarzer Bernstein (!), den *Mamyaza* erst kürzlich gefunden und noch nicht in den Eisblock mit den anderen Schätzen eingearbeitet hat.

Der gesamte Höhlenkomplex ist von der Magie der Drachin durchdrungen, da größtenteils mit **METAMORPHO** geformt. Misslungene Zauber und solche, die sehr viel AE auf einmal freisetzen, insbesondere Zauber mit einem elementaren Merkmal, das nicht Eis ist, können hier zur spontanen Entstehung von Mindergeistern führen (**MWW 117**).

RIVALEN

Eine Frostwurm-Weibchen ist höchstens einmal pro Jahrhundert paarungsbereit, und es gibt nicht sehr viele von ihnen. Kein männlicher Frostwurm, der von der Paarungsbereitschaft erfährt, lässt sich die Gelegenheit entgehen. Der nächste Freier, der sich hier einfindet, ist *Schirr'Zach*, ein sehr alter und imposanter Drache. Sobald die Helden die Höhle durchsucht haben und nachsehen, wie es draußen steht, trifft *Schirr'Zach* fliegend ein und stellt *Veturrach* zum Kampf. Ein lebendes schwarzes Firnyak, das er mitgebracht hat, lässt er achtlos ganz in der Nähe der Helden fallen. Seine Lust, Wut und Eifersucht sind spürbar.

Die Drachin macht Anstalten, sich in ihre Höhle zurückzuziehen, um dort den Ausgang des Kampfes abzuwarten – die Helden müssen also schleunigst fliehen. Dazu bietet sich der Luftabzug an, der von Raum 1 aus auf den Gletscher hinaus führt. Die Helden können über den Gletscher schlittern und auf der anderen Seite am Ufer entlang laufen oder landeinwärts auf dem Eis wandern. Vor Gletscherspalten sei gewarnt: Der Gletscherbach unter dem Eis könnte einen Helden in die Bucht spülen.

AVSKLAPG

Die drei Drachen sind vollauf miteinander beschäftigt und haben anderes zu tun, als den Helden hinterher zu jagen. Es genügt also fürs Erste, wenn die Helden außer Sichtweite verschwinden. An der Küste können sie von Walfängern entdeckt und nach Glyndhaven zurückgebracht werden, um von dort die Heimreise anzutreten. Wenn Sie jedoch weitere Abenteuer im hohen Norden planen, bietet es sich an, die Helden in ein Jagdlager von Einheimischen stolpern zu lassen.

Die Drachin wird in näherer Zukunft nach einem passenden Ort für die Eiablage suchen. Ein solcher Ort muss sehr kalt und bevorzugt von Magie durchdrungen sein. Es gibt in der Gegend Steinkreise, die diese Bedingungen erfüllen. Andererseits sind solche Steinkreise zu meist Kultplätze der Fjarninger oder Nivesen, wenn nicht gar der Yetis oder eines Zirkels von Eis-Geoden. Das Wohlwollen der Gastgeber mag daran geknüpft sein, dass es den Helden gelingt, die Drachin vom Stammesheiligtum zu verscheuchen ...

Den Helden stehen pro Person **200 Abenteuerpunkte** sowie Spezielle Erfahrungen in *Körperbeherrschung*, *Geographie* (es sei denn, der Held stammt aus der Region), *Gesteinskunde*, *Tierkunde* und *Boote Fahren* (wiederum nur für erstmalige Eismeerfahrer) zu.

АПНАГ: WERTE

MAMYAZA UND VETURRACH, FROSTWÜRMER

Frostwürmer sind im Ewigen Eis lebende Drachen und werden 8 Schritt lang. Ihr schlangenartig schlanker Körper ist weiß geschuppt und hat meist drei Beinpaare und ein Schwingenpaar. Sie speien kein Feuer, sondern strahlen empfindliche Kälte aus, sind immun gegen Kälte und Eis-Zauberei, aber empfindlich gegen Feuer- und Humus-Magie.

MU 25	KL 7	IN 8	CH 12			
FF 6	GE 13	KO 25	KK 30			
<i>Biss*</i> : INI 11+W6	AT 13	PA 10	TP 1W+8	DK HN		
<i>Prankenhieb*</i> : INI 11+W6	AT 6	PA 5	TP 2W6+2	DK H		
<i>Trampeln*</i> : INI 8+W6	AT 5	PA –	TP 3W	DK H		
LeP 100	AsP 20	AuP 70	MR 8/15	RS 7**	GS 15/8 (fliegend/laufend)	

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (15), Frosthauch*** (1SP/KR auf 10 Schritt), sehr großer Gegner, Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (6) / Umklammern (9, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 10, Prankenhieb 6)

Sonderfertigkeiten: Kraftlinienmagie I, Verbotene Pforten

Besondere Zauber: kompetent in CALDOFRIGO, CORPOFRIGO, FRIGIFAXIUS, LEIB DES EISES, METAMORPHO, WAND AUS EIS und weiteren Zaubern mit dem Merkmal Elementar (Eis)

*) Für gewöhnlich versucht der Wurm, einen Biss anzubringen, doch wenn sich die Situation anbietet, kann er auch über zusätzliche Angriffsarten verfügen. Beachten Sie hierbei einfach die Größe des Drachen: Jemanden, der hinter dem Drachen steht, wird der Wurm mit einem Schwanzschlag attackieren, an seinen Seiten setzt er eine seiner Klauen ein etc.

**) an Flügeln (-3), Bauch (-1), unterem Halsansatz (-3) und Hals (-2) niedriger

***) Der Frosthauch beschädigt auch Ausrüstungsgegenstände, die Holz oder Lederteile enthalten. Bei Waffen wird bei jeder gelungenen AT, die mehr als 7 TP verursacht, ein Bruchtest gewürfelt. Rüstungen verlieren nach einem Treffer, der mehr als 10 TP verursacht, einen Punkt RS.

Ob die beiden Drachen flugfähig sind oder nicht (beides kommt bei Frostwürmern vor), sei Ihnen überlassen. Wenn Sie eine Verfolgungsjagd inszenieren wollen, bietet sich Flugfähigkeit an, wenn die Helden unbehelligt entkommen sollen, das Gegenteil.

Es sollte in diesem Abenteuer möglich sein, kampfflos mit dem Bernstein zu entkommen. Falls die Helden aber darauf bestehen, sich als Drachentöter zu versuchen – Mamyaza und Veturrach werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen, sind also 'zum Abschuss freigegeben'. Das gilt nicht für Schirr'Zach, den vermutlich mächtigsten lebenden Frostwurm (mehr zu ihm in *Firuns Atem 37* und in der *Zoo-Botanica Aventurica*).

УПЕРФАХЕНЕ УНД ЕРФАХЕНЕ РОББЕНJÄGER

Männer und Frauen mittelländischer, norbardischer oder nivesischer Abstammung, raubeinig und ungepflegt, in Kleidern aus Wollstoff, Ölzeug und Pelz, meist von einer üblen Dunstglocke umgeben.

<i>Keule</i> : INI 10+W6	AT 12/14	PA 8/9	TP 1W+2	DK N
<i>Raufen</i> : INI 10+W6	AT 12/13	PA 10/11	TP(A) 1W	DK H
<i>Wurfspeer</i> : INI 10+W6	FK 15/17	TP 1W+4		

LeP 31/33 **AuP** 32/34 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 7 **RS** 1 (dicke Lederkleidung)
Typische Vor- und Nachteile: Balance; Aberglaube 5–9 sowie eine Auswahl aus Goldgier 5, Jähzorn 5–9, Unansehnlich, Übler Geruch, Vorurteile (gegen Elfen, feine Leute, Norbarden, Praios-Diener oder Thorwaler) 5

Sonderfertigkeiten: Meereskundig / zusätzlich: Wuchtschlag, Gerade, Schmutzige Tricks

Besondere Talente: erfahren/durchschnittlich in *Boote Fahren*, *Fleischer*, *Körperbeherrschung*, *Wettervorhersage*, *Zechen*

ГЛЫНДХАВЕНЕР ШНПЕЕГОБЛИНС

Fast ausschließlich Männer, darunter viele Ausgestoßene und Invaliden aus der Stammeskultur, derzeit im Fellwechsel begriffen.

<i>Schwerer Dolch</i> : INI 11+W6	AT 12	PA 9	TP 1W+2	DK H
<i>Raufen</i> : INI 11+W6	AT 11	PA 9	TP(A) 1W	DK H
<i>Wurfspeer</i> : INI 11+W6	FK 12	TP 1W+4		
LeP 26	AuP 39	KO 15	RS 1 (Fell)	MR 2 GS 8

Typische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt 3, Herausragendes Gehör, Kälteresistenz; Aberglaube 5–9, Randgruppe, Unstet, Lahm, Sprachfehler, Unansehnlich oder Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Biss, Eiskundig

Besondere Talente: durchschnittlich in *Orientierung*, *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Sinnenschärfe*, *Wildnisleben*



IM DRACHENHORT

ZUR AUDIENZ BEI SHAFIR DEM PRÄCHTIGEN

Ein Abenteuer für 3 bis 5 Helden mit guter Reputation im Horasreich von Frank Wilco Bartels unter Verwendung von Texten von Piels Gaul.

Mit Dank an Daniel Simon Richter und Philipp Schumann, die das Manuskript getreulich durchsahen.



»... schloss unser weiser König Khadan – was ja 'Geschenk des Schicksals' meint – in jenen Praiosläufen einen Bund mit dem Goldenen Drachen: dass dieser nicht auf dem Lande seines Reiches auf Beutefang ausziehe und dafür alljährlich einen Opferdank erhalte, von fünfzehn aus den Reihen der Granden, Geweihten, Gelehrten und Zauberer des Reiches, und dass er diesen Opfern für das Reich Khadans verweise und nicht in götterlose und feindsinnige Hände gebe.«

»Der Drache Shafir in den Hohen Eternen – ein 'Boltanspiel' der liebfeldischen Granden, zweifelsohne ... Königin Kusmara schickte Albhorn Firdayon, den sie vom Thron gestürzt hatte, dreimal während ihrer Herrschaft zum Drachen, hoffte stets, dass er dort sein Grab fände. Dreimal kehrte der 'Kluge König' zurück, ja, seine Ehre und sein Ansehen im Volk wuchs durch die Gesandtschaften in so großem Maße, dass er hernach abermals den Thron bestieg! Die vielziitierte Mär vom hochmütigen Herzog Garamur von Grangor, den der Drache ob seiner vermeintlichen Hofart mit Haut und Haaren verschlang, weil er vor einem 'Comto von Khömblick' das Knie nicht beugen wollte, ist noch heute in aller Munde. Gerade wie die Sage vom listigen Mondschaten, der – ohne das Spiel Garadan jemals zuvor geschaut zu haben – den alten Drachen, den größten Meister desselben, im ersten Spiele (um des Langfingers Leben) schlug – durch kecke Reden und wagemutige Züge ... Ferner von der bössartigen Freifrau Hesindetta von Kabash, die – als sie ihrem echsichen Nachbarn den Fehdehandschuh hinwarf – den Drachen mit einem vergifteten Rinde zu meucheln suchte. Was endlich sie und fünfzig Bürgerleute das Leben kostete ...«

FÜR DEN SPIELLEITER

Das folgende Szenario ist so konzipiert, dass Sie es als Versatzstück in eigene Kampagnen und Abenteuerhandlungen einfügen können. Die jährliche Gesandtschaft zu Shafir dem Prächtigen kann mit den hier präsentierten Hinweisen und Alternativen sogar mehrfach ausgespielt werden. Daher sind die Ereignisse auch nicht an ein bestimmtes Jahr gebunden, sondern können beliebig in neuerer Zeit angesiedelt werden (etwa ein Zeitraum zwischen den Jahren 1021 und 1029 BF). Es bietet sich insbesondere an, **Im Drachenhort** als Zwischen- oder Folgehandlung zu anderen Abenteuern aus diesem Band zu spielen, in denen die Helden mit dem Drachischen in Berührung kommen und in dieser Sache etwas zu berichten haben oder aber um Rat suchen – und wer wäre als Ansprechpartner besser geeignet als ein uralter Kaiserdrache?

Ein Wort zur Auswahl der Helden

Gelehrte Zauberinnen, aufrechte Kämpfer, gewitzte Diebinnen und solche Helden, deren Talente eher im gesellschaftlichen Bereich liegen, können in diesem Szenario gleichermaßen angespielt werden. Ungeeignet sind nur dem Horasreich grundsätzlich feindlich gesonnene Helden (wozu viele Al'Anfaner oder Novadis gehören), da sie nie als Teil der Gesandtschaft oder Gäste Shafirs aufgenommen würden. Es wäre schön, wenn sich in der Gruppe ein oder zwei Helden von hohem Ansehen und gutem Leumund befänden, vielleicht gar solche, die bereits 1020 BF in Shafirs Schwur den Drachen aufgesucht haben. Eine Kenntnis dieses Abenteuers sowie der Regionalspielhilfe

Fürsten, Händler, Intriganten wird empfohlen, ist jedoch zum Leiten des vorliegenden Szenarios nicht notwendig.

DIE GESANDTSCHAFT ZU SHAFIR IM ALLGEMEINEN ...

Seit den Tagen König Khadans von Vinsalt (752 bis 769 BF) besteht ein Bund zwischen dem Yaquirkönigreich und dem Kaiserdrachen Shafir: Dieser schon nicht nur die Untertanen des Adlerthrons bei seinen Beutezügen, sondern bewacht sogar die *Kabashpforte* genannte Passstraße in die Große Khöm gegen novadische Räuber und Heerhaufen. Dafür werden dem Drachen jährlich durch eine Delegation Tributzahlungen in Form gefährlicher magischer Artefakte überreicht, die man in Shafirs Hort in den nördlichen Hohen Eternen sicherer glaubt als an fast jedem anderen Ort. Die Gesandtschaft besteht stets aus einem Mitglied des liebfeldischen Hochadels, einem Hesinde-Geweihten, einem Mitglied des Ardariten-Ordens, einem Magier und einem weiteren Gelehrten. Vor diesen fünf Gesandten (und deren Gefolge, wenn es sich in die Höhle des Drachen wagt) hält Shafir dann Hof, beantwortet Fragen oder erteilt Ratschläge, die jedoch meist in philosophische Ausführungen gekleidet sind. Der alte Drache schätzt es nämlich über alle Maßen, seinen Geist auf hesindegefällige Weise mit dem Scharfsinn seiner Gäste zu messen, ob nun in Disputationen über das Wesen der Welt und das Wirken der Götter oder durch komplexe Brettspiele wie *Urdas* oder *Garadan*.

Sofern sich der Drache gut unterhalten fühlt, kehren die Gesandten erleichtert heim, um einige Erkenntnisse und tiefe Einsichten reicher oder sogar – wenn es ihnen gelang, Shafir in einem Spiel oder Disput zu schlagen – reich beschenkt. Wer aber das Missfallen Shafirs erregt, den belegt er mit einem Zauber oder – auch das ist vorgekommen – verschlingt ihn mit Haut und Haaren. Trotz dieser Gefahr gilt es als hohe Ehre, für die Gesandtschaft ausgewählt zu werden, und wem dieses Privileg zuteil wird, der wird von seinen jeweiligen Standesgenossen um die Gelegenheit beneidet (wenn er denn zurückkehrt).

... UND IM BESONDEREN

Die Gesandtschaft im gegenwärtigen Jahr wird sich von den anderen in einem Punkt unterscheiden: Diesmal soll nicht nur ein Artefakt übergeben, sondern auch eines zurückgefordert werden.

Dass mehrere Akoluthen und Geweihte der Hesinde-Kirche in den letzten Monaten unabhängig voneinander auf Hinweise zu einem nahezu vergessenen Zaubergegenstand gestoßen sind, wird vom Kusliker Tempel als göttlicher Fingerzeig interpretiert (siehe den nebenstehenden Kasten zur *Bibliomantie*). Das fragliche Objekt wird in den alten Quellen als *Hexenkrystall*, *Prisma Astrale* oder *Xeledonisches Periap* bezeichnet und wurde dem Kaiserdrachen noch von König Khadan höchstpersönlich anvertraut, um ihren Bund zu besiegeln. Der Hexenkrystall stellt damit gewissermaßen den Grundstock von Shafirs Schatz dar (mehr dazu im **Anhang** auf S. 37). Die Gelehrten streiten zwar darüber, was der mysteriöse Gegenstand bewirken kann und warum die Göttin seine Bedeutung in diesen Tagen offenbart, doch gelang es dem Hort der Hesindianischen Gaben, das Kaiserhaus von

der Dringlichkeit der Mission zu überzeugen. Das Problem ist jedoch: Shafir hat bislang noch nie ein gefährliches Artefakt aus seinem Hort herausgegeben.

ANGEWANDTE BIBLIOMANTIE

Unter *Bibliomantie* versteht man die Weissagung aus Büchern. Bei Schriftgelehrten und Hesinde-Dienern, aber auch unter Boron-Geweihten und im praitischen Orden des Heiligen Hüters ist diese auch als *Buchorakel* bekannte Art der Weissagung beliebt. Der an einer Deutung Interessierte schlägt dabei das Buch aufs Geratewohl auf und legt den Finger mit geschlossenen Augen auf eine Zeile oder einen Abschnitt. Die Kirchenüberlieferungen kennen unzählige Vorschriften, welches Buch der Weissagung in welcher Lebenslage zugrunde zu legen ist. Am häufigsten werden die *Offenbarung der Sonne* (Prais), das *Schwarze Buch* (Boron) oder die *Annalen des Götteralters* (Hesinde) empfohlen. Das Standardwerk der Seherkunst, *Ominibus et Portentis*, beschreibt elf verschiedene Methoden des Buchorakels, von der 'Meta-Bibliomantie' des Anaxenios (bei der man zuerst ein Bücherverzeichnis aufschlägt und dementsprechend das Werk auswählt) bis zu den kabalyothischen Deutungsverfahren der Tulamiden (die das Talent *Kryptographie* voraussetzen).

In den letzten sechs Monaten ist es erstaunlich häufig vorgekommen (der Kusliker Hesinde-Tempel zählt 24 dokumentierte Fälle), dass dem Kult der Allweisen verbundene Schriftkundige beim Einsatz des Buchorakels auf Passagen stießen, die sie auf die Spur des Hexenkristalls führten. Wenn sich in Ihrer Heldengruppe ein Gelehrter oder Geweihter befindet, sollten Sie die Möglichkeit nutzen, ihn frühzeitig auf das Artefakt aufmerksam zu machen. Am besten eignet sich dazu natürlich ein Held mit der Gabe *Prophezeien* und einem hesindegefälligen Lebenswandel. Bedenken Sie, dass die Liturgien PROPHEZEIUNG und HESINDES FINGERZEIG (siehe G&D) die Gabe ersetzen oder die Probe erleichtern können. Notfalls mag auch eine hohe Intuition ausreichen, um die göttliche Inspiration zu erfahren.

Ob der Held gezielt nach überderischen Antworten in bestimmten Büchern sucht oder ob Sie ihn (scheinbar) zufällig über entsprechende Fragmente stolpern lassen (zum Beispiel, indem er beim Blättern sechs Tage in Folge immer an der selben Stelle hängen bleibt), hängt von den Umständen ab. Als Ansatzpunkte können Sie die im Anhang aufgeführten Quellen benutzen (siehe S. 37). Ist das Interesse der Helden erst einmal geweckt, werden sie vermutlich zwecks weiterer Nachforschungen früher oder später eine große Bibliothek ansteuern, vermutlich Gareth (Pentagontempel), Punin (Schlangentempel, Akademie) oder Kuslik (Hallen der Weisheit). Schildern Sie die großen Augen der Archivarin, wenn sie sich nach bestimmten Schriften oder Themen erkundigen.

Da die Helden bei weitem nicht die Ersten sind, die in dieser Sache recherchieren, werden Sie alsbald vor die Tempeloberen geführt – und damit ist der Einstieg ins Abenteuer bereits getan.

DIE EINLADUNG

Am schönsten wäre es, wenn einer oder mehrere Ihrer Helden in den Kreis der offiziellen Gesandtschaft aufgenommen würde. Neben der Zugehörigkeit zu einer bestimmten Personengruppe (Ardariten, Hesinde-Geweihtenschaft und andere) ist eine gewisse Reputation (in der Regel *Sozialstatus* 10+) dafür Voraussetzung. Wenigstens einer der Helden sollte also bereits ein angesehenes Magier (vom Rang eines *Magus*), Geweihter (*Erzpriester* und aufwärts), Gelehrter oder Ordenskrieger sein, dann gehen die anderen als seine Begleiter durch. Sollte keiner der Helden diesen Anforderungen genügen, gibt es bestimmt einen Freund, Mentor oder Verwandten, der sich qualifizieren kann und die Helden einlädt, die Reise in seinem Gefolge anzutreten.

Wir präsentieren Ihnen die Mitglieder der Expedition daher nur als Vorschlagsliste, aus der Sie nach Belieben (und den Erfordernissen Ihrer Runde) auswählen können. Bedenken Sie dabei, dass die Helden in diesem Szenario hervorstechen sollten.

Seit seiner (Neu-)Gründung hat es übrigens der 'Heilige Drachenor-den zur Vertiefung allen Wissens unserer Göttlichen Herrin Hesinde' (auch: Sacer Ordo Draconis, SOD, Draconiter) verstanden, in jedem Jahr ein Ordensmitglied des profanen, arkanen oder sakralen Zweiges in den Reihen der Gesandtschaft unterzubringen.

HOCHADEL

Ein Mitglied des liebfeldischen Hochadels (ab Baron aufwärts) als Gesandter der Krone.

● *Prinz Perainhelf von Firdayon-Bethana* (*990 BF, 1,69, schwächling, stets ein Seidentüchlein zur Hand), Graf von Ucuria, ein Sohn des Erzherzogs Hakaan von Horasia, der seinem Lehen auf den Waldinseln bereits seit etlichen Jahren durch ein vorgetäushtes Dauerfieber zu entrinnen sucht (siehe auch **In den Dschungeln Meridianas**, S. 124). Der Prinz hat außer seinem Namen und der Bildung, die man den höheren Schichten angedeihen lässt, nichts zu diesem Abenteuer beizusteuern.

● *Herzog Eolan IV. Berlinghan von Methumis* (*981 BF, 1,78, ergraut, wirkt älter, als er tatsächlich ist), ein großer Mäzen und selbst überaus belesen (vor allem in der Jurisprudenz), ist den Helden womöglich schon aus **Unter dem Adlerbanner** oder **Artistenschuh und Rote Bälle** bekannt. Eine Beschreibung des Herzogs finden Sie in **FHI 82**.

ARDARITENORDEN

Der Gesandte des 'Ordens der Heiligen Ardare zu Arivor' hat seit jeher den Geheimauftrag, ein Auge auf den Drachen zu werfen und bei seiner Rückkehr in Arivor Bericht zu erstatten. Die Ardariten misstrauen Shafir und rüsten sich für den Moment, an dem der Drache sich als Gefahr für das Königreich herausstellt.

● *Ritterin der Göttin Elvena d'Abbanza* (*967 BF, 1,73, sehnig, sarkastisch), eine gealterte Kämpferin, die sich um die Erhaltung und Fortführung der Ruhmeshalle im Arivorer Tempel kümmert. Früher eine ungestüme Grenzreiterin gegen die Novadis, ist die Geweihte mit den Jahren ruhiger geworden und in ihre Rolle als Chronistin hineingewachsen.

● *Ritter Rondadan von Neetha* (*998 BF, 1,74, dunkle Haut, kahlgeschoren, leidenschaftlich) ist nur ein Laienritter des Ordens, aber ein konvertierter Novadi und umso fanatischerer Rondra-Gläubiger. Rondadan, der eigentlich Tulef ben Yakuban heißt, kennt sich im Chababischen aus und kann die Helden zur Drachenhöhle führen. Die Begegnung mit dem 'Landherrn von Khömblick' hält er für die Feuertaufe seines Mutes.

HESINDE-KIRCHE

Der Sprecher des Hortes der Hesindianischen Gaben wird vom Haupttempel in Kuslik bestimmt. Seit jeher ringen die *Pastori* (die vor allem Wissen horten wollen) und die *Satori* (die das gesammelte Wissen verbreitet sehen wollen) um diesen Gunstbeweis (mehr dazu in **G&D**).

● *Magister Hesindior Calvino de Rosalia, SOD* (*982 BF, 1,75, schon schlohweißes Haar), ist Vertreter einer strengen Pastori-Lehrmeinung, gibt sich jedoch freundlich. Ingeheim gehört der Draconiter aber dem Geheimbund der 'Eingeweihten von Kuslik' an (siehe das Abenteuer **Zyklopenfeuer**).

● *Hohe Lehrmeisterin Khorena Siryana di Marnese* (*950 BF, 1,60, rundlich, drei Goldschleichen ringeln sich um Hals und Arme), die Tempelvorsteherin zu Neetha, ist zwar äußerlich bereits eine Greisin, doch geistig noch ungebrochen. Sie hat den Wunsch geäußert, vor ihrem Tode wenigstens einmal die Gesandtschaft zu begleiten. Wer eine halstarrige Alte erwartet, wird enttäuscht: Khorena ist eine eloquente Verfechterin der offenen Satori-Richtung.

MAGIERGILDEN

Der Delegat wird von den im Horasreich ansässigen Magierakademien im Einvernehmen bestimmt (also je nach Brisanz des Unternehmens nach wochen- bis monatelangen Intrigen). Bisher ist darum

noch nie ein Mitglied der Schwarzen Gilde zu Shafir geschickt worden.

● *Magister Varigo di Costalanza* (*991 BF, 1,72, Halbglatze, gewirbelter Schnurrbart, durchdringender Blick) von der Akademie des magischen Wissens zu Methumis hält sich selbst für einen Meisterspion, ist dabei jedoch vor allem ein Geheimniskrämer erster Güte (vor allem bewandert in den Bereichen Antimagie und Hellsicht). Für die Rolle des Magisters siehe auch **AZ 106**.

● *Magistra Antinoa della Gribaldi* (*979 BF, 1,69, lange, schwarze Locken, Frohnatur, aber nicht frei von Eitelkeit) von der Akademie der Geisteswissenschaften zu Belhanka ist eine Meisterin im ANIMATIO und eine hervorragende Spielbrett-Strategin. Sie eignet sich eher dazu, den Drachen zu unterhalten, als Kämpfe zu bestreiten (spezialisiert auf die Bereiche Telekinese und Verständigung).

GELEHRTENSCHAFT

Die *Herzog-Eolan-Universität* in Methumis besitzt seit ihrer Gründung das Vorschlagsrecht für den Abgesandten der Gelehrtschaft, wobei solche Leute bevorzugt werden, die dem Anspruch eines 'Universal-Gelehrten' genügen, unabhängig davon, auf welchem Spezialgebiet sie sich in der Fachwelt Meriten erworben haben.

● *Dottora Iridanië Gullheimer* (*970 BF, 1,66, grauhaarig, Stirnscheitel), eine stille und gewissenhafte Forscherin und Draconiterin. Die Medizinerin versucht in ihren Studien das 'göttliche Maß' in allen Dingen aufzuzeigen – in Pflanzen, Tieren, Bauwerken und selbst in Menschen und Drachen.

● *Dottore Orremín ya Villanti* (*976 BF, 1,81, ausgehende blonde Lockenpracht, schmerzbäuchig, pathetisch), Dozent für Ethik und Rhetorik an der Horasschule in Methumis, ist mehr durch seine Theaterkritiken bekannt als seine eigenen (technisch korrekten, aber uninspirierten) Bühnenschöpfungen.

DER ZEITPUNKT

Einen festen Termin oder ein besonderes Datum für den Besuch bei Shafir gibt es nicht. Der Bund besagt, dass einmal während des hesindianischen Jahres, das im Unterschied zum Sonnwendjahr am 1. Firun beginnt und am 30. Hesinde endet ('von Mittwinter zu Mittwinter'), eine Delegation eintreffen muss. Für gewöhnlich wird einer der Sommermonate gewählt, obwohl die Kabashpforte ganzjährig gangbar ist.

DER TRIBUT

Der zur Verwahrung bestimmte Gegenstand wird vom Kusliker Hesinde-Tempel in Absprache mit dem Königshaus ausgewählt. Darüber hinaus gibt es auch weitere Tributgaben oder 'profane' wie Gold und Geschmeide, wenn dies zur Besänftigung oder Huldigung des Drachen geboten erscheint.

Vielleicht fällt Ihnen die Wahl leicht, weil Ihre Helden in einem früheren Abenteuer selbst ein derart obskures Artefakt oder Schriftwerk gefunden haben, dass es die Aufnahme in Shafirs Hort rechtfertigt (z.B. *Tharsonius' Buch aus Spur in die Vergangenheit*). Ansonsten können Sie sich von den im Anhang aufgeführten Tributzahlungen

früherer Tage inspirieren lassen (oder beschließen, dass eine bestimmte erst jetzt ihren Weg in die Drachenhöhle findet).

Wenn Sie die Reise etwas würzen wollen, können Sie einen Raubüberfall 'interessierter' Verschwörer auf die Expedition inszenieren. Vielleicht wird das Objekt der Begierde auch bereits im Vorfeld gestohlen – und die Helden müssen es rechtzeitig wiederbeschaffen.

Einen alternativen Aufhänger bietet der Transport des *Arcanum*: Eine der drei erhaltenen Urschriften wechselt zwischen dem Kusliker Hesinde-Tempel, dem Haupthaus der Draconiter und Shafirs Hort hin und her, wobei sie jedoch nie länger als zwölf Jahre am gleichen Ort verweilt.

TRÉFFEN IN THÉGÛN

Traditionell kommen die Gesandten in der Stadt Thegûn an der Kronstraße von Methumis nach Neetha zusammen, wo sie als Gäste der Draconiter im achteckigen Haupthaus des Ordens, dem *Oktagon*, weilen. Der in der Mitte stehende Kuppelturm der *Halle des Drachen* überragt alle anderen Gebäude. Hier wird die Tafel der Erzheiligen Canyeth aufbewahrt, ein Heiliger Talisman, und hier finden auch die Versammlungen statt. An weiteren Sehenswürdigkeiten hält Thegûn (1.000 Einwohner) die alte Grafenfestung Banësh mit ihren weiten Gärten und einen Praios-Tempel bereit (zudem Kapellen für Horas, Rondra und Firun).

Spätestens im Oktagon können die Helden die anderen Gesandten kennen lernen und den besonderen Anlass der diesjährigen Reise erfahren. Lassen Sie die Gruppe über die Vorgehensweise beraten!

Folgende Informationen sind dabei zu erhalten:

● Die Kusliker Tempelchronik beinhaltet immerhin eine präzise äußere Beschreibung des Hexenkristalls und (warnende) Hinweise auf seine Wirkung – beides wird den Helden spätestens zu diesem Zeitpunkt zugänglich gemacht.

● Das einzige als gefährlich eingestufte Artefakt, das jemals den Hort Shafirs wieder verlassen hat, ist die Urschrift des *Arcanum* (siehe oben) – aber dies war schon bei der Übergabe mit dem Drachen vereinbart worden. Als Preis für seine geliebten Brettspielpartien setzt der Drache zwar kostbare, aber unbedenkliche Objekte aus.

● Shafir wacht eifersüchtig über seinen Schatz. Die (bekannten) Anlässe, bei denen er seine Höhle für mehr als ein paar Stunden verlässt, sind an den Fingern einer Hand abzuzählen.

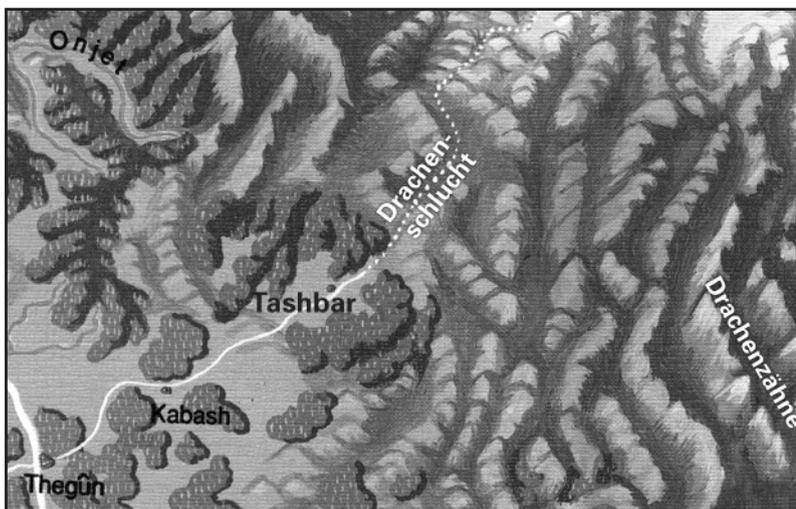
● Vor einigen Jahren unternahm die Schwarzzauberin *Saya di Zeforika* mit einigen Söldnern und einer beschworenen Monstrosität den Versuch, den Hort auszurauben und das Königreich ins Unglück zu stürzen. Ein gewaltiger Kampf tobte in der Drachenhöhle, bei dem aber schließlich das Gute siegte. Wenn überhaupt, dann ist der Drache seitdem noch vorsichtiger geworden. (Wären Ihre Helden 1020 BF bei *Shafirs Schwur* zugegen, haben sie genauere Informationen.)

● Auf dem Berg Feuerschweif (den die Novadis *Djer Chuzach* nennen) südöstlich der Drachenhöhle kreuzen sich mindestens zwei magische Kraftlinien. Es wird vermutet, dass eine davon durch Shafirs Hort verläuft. Der Feuerschweif gehört zu einer Gruppe von Fünftausendern, den höchsten Gipfeln der Hohen Eternen, die man seit jeher die 'Drachenzähne' nennt. Der Name stammt sogar aus der Zeit, bevor Shafir dort sein Domizil aufgeschlagen hat. Über die Höhlen und Schluchten der Drachenzähne existieren unzählige Märchen und Sagen, die meist von einem Ort der Unsterblichen berichten.

Fazit: Der Drache scheint seinen Wohnort weise gewählt zu haben und seine Wacht sehr ernst zu nehmen.

DIE REISE ZUR DRACHENHÖHLE

Zu Pferd erreicht man auf dem Karawanenweg nach einem Tages *Kabash* (750 Einwohner, davon ein Drittel novadischer Herkunft, Karawanserei, Basar, Peraine-Tempel) und am zweiten Tag Tashbar (600 Einwohner, die Hälfte novadistämmig, eine stationierte Reiter-schwadron). Der dritte Tag führt hinein in die Berge



und durch die *Drachenschlucht*, die schmalste Stelle der *Pforte von Kabash* zwischen den Goldfelsen und den Hohen Eternen: eine 5 Meilen lange, 100 Schritt tiefe und eine Viertelmeile breite Klamm, durch die ein Gebirgsbach rauscht und heftige Winde pfeifen. Gleich hinter der Schlucht führt am vierten Tag ein karrenbreiter Pfad in die Drachenzähne, der sich in Serpentinaufwindet, zunächst durch schattige Bergwälder, dann über Bergwiesen bis hin zu einer kahlen Felsödnis, in der außer verküppelten Zypressen nichts mehr gedeiht. Ein Felskessel in der Nähe der Drachenhöhle bietet Platz für ein letztes Nachtlager; hier ist auch der Grabhügel des Barons Broderico von Tikalen, der 1020 BF sein Leben bei der Verteidigung der Gesandtschaft gab (siehe *Shafirs Schwur*). Am nächsten Morgen ist es nur noch ein kurzer Fußweg bis zum Berg *Khömblick*, den Shafir zu seinem Domizil erkoren hat, vorbei an Rinderkadavern und Pferdeskeletten – den Opfergaben der chababischen Bauern, an denen sich der Drache labt. Schließlich kann man auf der einen Seite die ganze Kabashpforte überblicken, auf der anderen dagegen klafft ein doppelt scheunentor großes Loch im Fels, aus dem der schneidende Gestank der Fäulnis aufsteigt ...

Nutzen Sie die Reise, um Gerüchte an den Mann (oder die Frau)

zu bringen. Bedienen Sie sich dabei der einleitenden Quellen, und schmücken Sie die Erlebnisse phantasievoll aus. Ein chababischer Bauer oder tulamidischer Basarhändler weiß recht eindrucksvoll zu erzählen, wie es diesen oder jenen bösen Landesherrn zerrissen hat. Wenn Sie die Gefahren der Reise betonen möchten, können Sie eine Räuberbande oder ein Rudel Khoramsbestien angreifen lassen – oder die Helden nur auf die Spuren eines solchen Überfalls stoßen lassen. Eher unheimlich und bedrohlich wäre ein Auftauchen eines Rudels großer Waldwölfe, das die Helden nur beobachtet, um schließlich ohne ersichtlichen Grund wieder abzuziehen. Hier könnte den Helden die Sage vom 'Waldwolfherzog Chwaraz' und seinem ewigen Kampf gegen den 'Sultan der Sandwölfe' in den Sinn kommen. Unmittelbar vor dem Betreten der Drachenhöhle wird der Abgesandte der Krone einen der legendenumwobenen 'Drachentücher' anlegen. Es handelt sich um einen alttümlichen langen Umhang, der über und über mit rotgoldenen Drachenschuppen besetzt ist und den zu tragen das Privileg des königlichen Boten seit Khadans Zeiten ist. Märchen besagen, dass der Kaiserdrache selbst seinerzeit Stücke aus seinem Schuppenkleid auswählte, um den Menschenherrscher mit einem Zauberpantzer zu umgeben.



DOM SHAFIR LÄSST BITTEN

Der Kaiserdrache haust in einigen der schönsten Tropfsteinkavernen Aventuriens. Im Licht einiger Gwen-Petryl-Steine glitzern Stalagmiten und Stalaktiten in den schillerndsten Farben, bilden unterirdische Säulenhallen, Portale, Nischen und Balkone. Von Shafirs großer Höhle aus führen gut zwei Dutzend kleinere Grotten tiefer in den Berg hinein – je wertvoller ein Schatz des Drachen ist, desto tiefer verborgen ruht er unter der Erde. In einer kuppelförmig gewölbten Grotte von gewaltigen Ausmaßen, hinter einem Halbrund goldener Kerzenständer, erwartet Shafir die Helden. Es ist die Aufgabe eines der Gesandten (eines Helden?), dreimal in ein kleines Horn aus Zwergensilber zu stoßen, hervorzutreten und die überlieferten Worte zu sprechen: "Die Gesandten der Krone Khadans, die Großen aus dem Reiche des Horas rufen dich, o mächtiger Shafir, du Gebieter der Hohen Halle."

Der Boden bebt, wenn der Drache sich rührt, und bereits ein Schlag

seiner Schwingen lässt eine Sturmbö durch die Halle brausen. Aus den Schatten erhebt sich ein riesenhaftes Haupt, und ein Paar schwarzgelber Augen ruht auf den Gesandten ...

Eine anschauliche Beschreibung Shafirs finden Sie im Anhang. Schildern Sie während der folgenden Szenen immer wieder, wie heißer Dampf aus den hornigen Nüstern des Drachen aufsteigt, wie seine schwertgroßen Klauen missmutig über den Boden schaben, wie sich ein dröhnendes Grollen seiner Kehle entringt oder wie die Tropfsteine erzittern, wenn er sein Gewicht verlagert. Wenn selbst hartgesottenen Krieger die Schweiß auf der Stirn steht, dann haben Sie es richtig gemacht.

Bedenken Sie, dass der Drache nicht etwa laut zur Gesandtschaft spricht, sondern mit berstender Urgewalt direkt in die Schädel der Sterblichen hinein. Die Gedankensprache übermittelt dabei mitunter Nuancen, die sich Menschen nur durch die Aneinanderreihung meh-

rerer Wörter erschließen. So bezeichnet sich Shafir selbst als "Flammbrodelnder / Gebieter / Echs / Uralter / Goldgewandeter / Freund Nacladors / 'Shafir' und 'Prächtiger' in der Zunge der Menschen" – und dies alles in einem einzigen (drachischen) Gedanken. Kein Wunder, wenn den Helden nach einiger Zeit die Köpfe schmerzen ...

Zwei Meckerdrachen aus dem 'Gefolge' Shafirs (so muss man es wohl nennen) mustern die Helden neugierig von einem Tropfsteinsims hoch oben in der Höhle, wagen es aber offenbar nicht, sich in die Unterredung einzumischen (was bei dieser als redselig verschrienen Drachenspezies verwundern mag).

DAS GESUCH

Irgendwann, nachdem das Tributgeschenk übergeben wurde, die Helden ihre sonstigen Anliegen vorgetragen haben und der Drache hinlänglich Plausch gehalten hat, ist der heikle Moment gekommen, die Bitte um den Hexenkristall vorzubringen. Dies ist die Gelegenheit für gesellschaftsfähige und rhetorisch geschulte Helden zu glänzen, denn Shafir wird es der Gruppe nicht allzu leicht machen. Der Drache ist, gerade was dieses Artefakt betrifft, äußerst misstrauisch und will um jeden Preis verhindern, dass es in die falschen Hände fällt. Zum einen muss Shafir mit guten Argumenten zur Herausgabe überredet werden, zum anderen geht es ihm darum, im Disput einiges über den Charakter, die Methoden und die Beweggründe der Helden herauszufinden: Wie einfallsreich sind sie, wie weit sind sie bereit zu gehen? Einige wahrscheinliche Fragen lauten:

● *Wissen die Gesandten, was sie erbitten?* (Vorsicht, Fangfrage! Ein simples "Nein" entlarvt die Helden als Narren. Geschicktere Redner rücken das bislang versammelte Wissen über den Hexenkristall ins beste Licht, verschweigen aber auch etwaige Lücken nicht. Hier können Sie Shafir benutzen, um übersehene oder bisher unbekannte Einzelheiten für die Spieler zu ergänzen.)

● *Warum sollte das Artefakt den Hort verlassen?* (Vermutlich wird daraufhin von der Vision berichtet werden. Lassen Sie Shafir kritisch nachfragen: Was macht die Helden sicher, dass es sich nicht um Trugbilder handelt? Warum glauben sie, dass die Welt jetzt 'reif' sei für den Hexenkristall?)

● *Können die Gesandten für die Sicherheit des Artefaktes garantieren?* (Die Frage dient dazu, mehr über die Helden zu erfahren – auch eine Demonstration ihrer Schwertfähigkeiten oder Zauberkünste ist gern gesehen – und zu ermessen, ob sie der **Feuerprobe** (s.u.) würdig sind.)

● *Wie gedenken die Gesandten den verlorenen Schatz aufzuwiegen?* (Eine zusätzliche, vorsorglich mitgebrachte Tributgabe kann dem Drachen ebenso schmachhaft gemacht werden wie das Gelöbnis, einen adäquaten Ersatz herbeizuschaffen. Eine dreiste Forderung dagegen erzürnt den Drachen. Von Drohungen sollten die Helden lieber absehen.)

Es bietet sich in sozialen Situationen häufig an, ganz zu Beginn der Szene das entsprechende Talent – hier also *Überzeugen* – auf die Probe zu stellen und anhand des Würfelergbnisses zu bemessen, welche Steine Sie den Spielern in den Weg legen sollten beziehungsweise wie leicht das Gegenüber auf die Heldenaktionen anspringt, und den Rest durch freies Rollenspiel zu regeln. Kommen die Helden nicht weiter, können Sie eine Meisterperson eine Hilfestellung geben lassen oder ihr das passende Argument in den Mund legen.

DIE FEUERPROBE

Schließlich ertönt die Stimme Shafirs in den Köpfen der Anwesenden: "So sei es. Ihr [Sterbliche / Winzlinge / Menschen / Kinder Khadans] mögt [den besagten Kristall / das Prisma Xeledons / das Kultstück Zsahhs / das gefangene Geheimnis und geheime Gefängnis] haben. Gebt Acht, dass euch [die Erleuchtung / die Erkenntnis / der Schlüssel] nicht irr führt! Aber ..." – die Gesandten halten den Atem an – "... zunächst müsst ihr [die Feuerprobe / das Ordal der Hohen Drachen / den sechsfach gewundenen Weg / den draconischen Ritus] bestehen!"

Flammen stieben aus den dunklen Nüstern, über die Köpfe der Helden hinweg, und ein Stalaktit im Sichtfeld vibriert bedenklich, als der Drache sich aufrichtet. Sechs Prüfungen gelte es zu bestehen, spricht/denkt Shafir der Prächtige, und weist unerbittlich mit einer klauenbewehrten Pranke auf einen Torbogen, der dort einen Vorhang aus Tropfsteinen durchbricht.

Entscheiden Sie selbst, welche der anderen Gesandten an der Feuerprobe teilnehmen. Theoretisch genügt es, wenn ein Einzelnr alle Prüfungen besteht, um den Preis in Besitz zu nehmen. Das Ordal der Hohen Drachen erstreckt sich über sechs wie Perlen auf einer Schnur miteinander verbundene Kavernen. Wer flieht oder den Prüfungsweg (zum Beispiel via TRANSVERSALIS) verlässt, gesteht sein Scheitern ein.

Davon abgesehen gelten keine besonderen Regeln. Erlaubt ist jede Eingebung, jeder Kniff und jedes Zauberkunststück, das die Probanden dem Ziel näher bringt. Für Shafir ist dies vor allem eine Prüfung des Geistes – und Erfindungsreichtum ist eine Gabe Hesindes. Gestalten Sie die folgenden Prüfungen also nach dem Geschmack Ihrer Runde aus, und passen Sie Schwierigkeiten oder Probenaufschläge den Fähigkeiten Ihrer Helden an. Die Feuerprobe sollte fordernd sein, aber nicht unmöglich. Den Tod eines Probanden nimmt der Drache allerdings durchaus in Kauf – wer dieses Risiko einzugehen nicht bereit ist, taugt kaum als Wächter eines gefährlichen Artefakts. Am Eingang jeder Kaverne prangt eine rindskopfgroße, in den Fels hinein gekratzte Glyphe, die einem Drakned-Kundigen einen Hinweis auf die bevorstehende Prüfung geben kann. (Voraussetzung: TaW *Lesen/Schreiben Drakned* 7+ oder eine gelungene *Sprachenkunde*-Probe +12.)

DIE PRÜFUNGEN

Im Folgenden haben wir die sechs Prüfungen so vorgeschlagen, wie sie von den meisten Abenteurergruppen bestanden werden können. Wenn Sie Ideen haben, den 'Sinn der Prüfung' in einer anderen Variante umzusetzen, der besser an die Eigenheiten Ihrer Helden angepasst ist (im Idealfall so, dass jede Prüfung von einem anderen Helden am besten erfüllt werden kann), dann nehmen Sie sich die Freiheit, hier eigene Vorstellungen umzusetzen. Je mystischer die Prüfungen sind (und je weniger durch reine Würfelproben entschieden wird), desto passender sind sie.

ERSTE PRÜFUNG: DAS TOR DER FURCHT

Glyphe: Darador mit den hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts, der Urälteste

Feindbild: Feigheit

Sinn der Prüfung: Wer schon vor dem Schatten von Gefahr zurückschreckt, hat nicht das Zeug zum Wächter.

Der Raum: Der Durchgang führt in einen Tunnel, der sich nach zwei Dutzend Schritt zu einer Höhle erweitert. Dort harrt der riesenhafte Skelettschädel eines Drachen, täuschend lebensecht aus dem Fels herausgeformt. Das offen stehende Maul bildet eine Brücke, an deren Seite die spitzen Zähne als Klängenpalisade aufragen. Links und rechts davon gähnt ein Abgrund, aus dem Qualm und Feuersäulen aufsteigen, voraus lauert der finster gährende Schlund der Kreatur, aus dem Schwefeldampf hervorquillt. Flammen spielen in den Augenhöhlen hoch über den Häuptern der Helden und verleihen der Bestie dämonische Züge.

Das Problem: Der Weg führt durch das Drachenmaul. Dieses verbreitet allerdings eine Aura des Schreckens ähnlich einem BÖSEN BLICK (Furcht). Verlangen Sie MU-Proben von jedem Helden (eventuell erschwert durch Nachteile wie *Aberglauben* und *Raumangst*). Es schadet nichts, wenn einige der Helden zunächst scheitern, um dann zum Beispiel nach einem aufmunternden Gespräch (einem ÄNGSTE LINDERN, einer *Überzeugen*-Probe, dem ermutigenden Gesang des Gruppenbarden) doch noch triumphieren zu können.

ZWEITE PRÜFUNG: DIE SCHLACHTREIHE DES GEISTES

Glyphe: Naclador, der Schützer der Wahrheit und Wächter gegen unhesindianisches Tun

Feindbild: Dummheit

Sinn der Prüfung: Der vollendete Wächter muss in der Lage sein, jede ihm gestellte Aufgabe zu bewältigen – mit Wissen, List oder Entschlossenheit.

Der Raum: Das Gangstück verbreitert sich wiederum zu einer Grotte. Nach einem breiten Streifen blanken Felsens beginnt ein Muster auf dem Boden, ein quadratisches Gitter aus zwölf mal zwölf kreisrunden Platten. Viele der Platten leuchten silbern oder schimmern schwarz, aber noch mehr liegen grau und öde da. Am anderen Ende ist wieder ein Felsstreifen zu sehen. Ein Luftzug verrät, dass es dort eine weiterführende Öffnung geben muss. Eine gelungene *Brettspiel*-Probe lässt erkennen, dass dies ein gigantisches Garadan-Brett ist. Bei diesem uralten Strategiespiel, das mit weißen und schwarzen Steinen auf einem einfachen Untergrund gespielt wird, geht es darum, die gegnerische Schlachtreihe zu durchbrechen. Die Zugregeln sind einfach, die Möglichkeiten komplex. Spielsteine haben abhängig von der Anzahl und Lage 'befreundeter' Figuren unterschiedliche Wertigkeiten und dadurch eventuell größeren Einfluss auf feindliche Einheiten (die nicht geschlagen, sondern in Steine eigener Farbe umgewandelt werden). Dem Aufbau nach zu urteilen, sind den Helden die weißen Steine zugewiesen.

Das Problem: Aufgabe der Helden ist es, sich auf die andere Seite zu spielen. Tritt ein Wesen auf ein Feld, leuchtet es silberfarben auf. Je nach Manöver werden nun durch Zauberhand schwarze Spielsteine durch silberne ersetzt. Dann folgt auf magische Weise der Gegenzug. Doch Vorsicht – es gilt 'berührt, geführt': Ein falscher Zug (oder ein unkundiger Schritt auf das falsche Feld), und eine Falle Ihrer Wahl wird ausgelöst. Die Platte kann in eine speergespickte Fallgrube wegbrechen, eine Klinge aus einer Wand hervorschnellen, ein Drachenmaul am anderen Ende des Raumes eine Flammenlanze ausspeien oder ein Bolzen aus dem Dunkel heran fliegen (*Körperbeherrschungs-* oder *Ausweichen*-Probe, um sich in Sicherheit zu bringen).

Mindestens sieben Züge sind erforderlich, um die Partie zu gewinnen (repräsentiert durch *Brettspiel*-Proben). Halten Sie die Aufschläge geheim, um wenigstens einmal einen spannungsfördernden Fehltritt zu provozieren. Alternativ kann ein Held natürlich auf eine Mischung aus Glück und Geschick vertrauen, um das Spielfeld zu überqueren. Gewinnt Weiß oder erreicht ein Held die andere Seite, nachdem mindestens sieben Felder berührt wurden (Überfliegen oder Ähnliches zählt hier also nicht), färben sich mit einem Schlag alle Platten silbern, und das Muster kann gefahrlos überschritten werden.

Wenn Sie wollen, können Sie in Ihrer Spielrunde das Garadan-Feld zum Beispiel durch ein Dame-Spiel darstellen, bei dem es die Aufgabe Ihrer Spieler ist, einen Stein bis zur gegnerischen Seite zu bekommen.

Dritte Prüfung: Die Schlucht des schlummernden Drachen

Glyphe: Menacor, der sechsflügelige Wächter des Limbus

Feindbild: Trägheit

Sinn der Prüfung: Der vollendete Wächter darf in seiner Wacht niemals nachlassen, so groß die Versuchung auch ist, sich auszuruhen.

Der Raum: Keine Höhle, sondern ein sich schier endlos abwärts und hinauf und wieder hinab windender, übermannshoher Tunnel (wie der Gehörgang eines Giganten), nur unzureichend von gelegentlich angebrachten Gwenn-Petryl-Steinen erhellt. Es ist dämmrig, friedlich still und überraschend warm.

Das Problem: Nur allzu rasch beginnt man in diesem Ganggewirr zu ermüden. Wer aber innehält, beginnt bald einzunicken. Die Wirkung ist mit der eines SOMNIGRAVIS vergleichbar. Es droht ein Schlaf, aus dem es hier unten kein Erwachen mehr gibt. Stellen Sie den Durchhaltewillen der Helden auf die Probe (*Selbstbeherrschung* oder *Konstitution*, unter Berücksichtigung des Ausdauer-Wertes, aber mit zunehmender Erschwernis). Ein passender Zauber, ein alchemistischer Wachtrunk, ein fröhliches Lied oder eine Rahja-Liturgie vermögen womöglich Wunder zu wirken.

VIERTE PRÜFUNG: DIE HALLE DER EIPBILDUNGEN

Glyphe: Yalsicor, der ziegenköpfige Drache der Freundschaft und Hoffnung

Feindbild: Rachsucht, Selbstzweifel

Sinn der Prüfung: Der vollendete Wächter lässt sich weder durch persönliche Fehden ablenken noch von seinen Feinden provozieren.

Der Raum: Endlich mündet der Gang in eine Felsenhalle. Bereits nach wenigen Schritten erstreckt sich ein milchiger Spiegel über die gesamte Breite und Höhe des Raumes, an den Rändern eingefasst von verschlungenen Lindwurmlibern und kampflustig starrenden Echtenfratzen aus geschwärztem Eisen. Tritt man näher heran, erweist sich die Spiegelfläche als flexibel. Nebelschwaden scheinen sich darin zu bewegen, und ein feiner Dunst steigt auf.

Das Problem: Wer durch den Spiegel tritt (was mühelos gelingt), findet sich in einer Welt aus dunklem Rauch und hellem Nebel wieder. Die einzigen Farbflächen sind der Held selbst und eine Gestalt, die aus dem Dunst auf ihn zukommt: nicht etwa einer der Gefährten (die verschwunden scheinen), sondern eine Figur aus seinen Alpträumen. Dies mag ein bestimmter Feind, ein gefürchteter oder verachteter Gegner oder aber ein Abbild des Helden selbst sein, in einer Version, die das Schlechteste nach außen kehrt. Die Probanden werden das Opfer einer Halluzination, die sie mit ihren destruktivsten Leidenschaften konfrontiert (das mag Rachsucht, Jähzorn, ein Vorurteil oder aber Selbstzweifel sein). Die Begegnung kann rollenspielerisch gelöst werden, mündet bei aufbrausenden Naturen aber leicht in einen bewaffneten Konflikt, bei dem sich der Gegner wie seine reale Entsprechung verhält. Jede erlittene Verletzung ist echt und bleibend (die *Realitätsdichte* beträgt mindestens 25, siehe **MWW 173ff.**).

Die Prüfung endet, wenn jeder seine persönliche Nemesis bezwungen hat (oder ihr unterliegt). Die Überlebenden treten aus dem Nebel in die nächste Kaverne hinaus. Versuche, andere Probanden zu finden, sind übrigens nicht von vornherein zum Scheitern verurteilt. Je stärker das Band zwischen zwei Personen (zum Beispiel Liebe, Blutsverwandtschaft, Waffenbruderschaft, Salasandra), um so größer ist ihre Chance, in den Nebeln zueinander zu gelangen und sich moralische oder physische Unterstützung zu geben. Spielen Sie diese Szene eventuell in getrennten Zimmern oder einzeln mit jedem Spieler aus, und führen Sie die Runde nach und nach zusammen.

Fünfte Prüfung: Die Kammer der nichtigen Schätze

Glyphe: Branibor mit den Eisenschwingen, Hüter der Gerechtigkeit

Feindbild: Maßlosigkeit

Sinn der Prüfung: Der vollendete Wächter tritt hinter seiner Aufgabe zurück. Er weiß das Wichtige von dem Nichtigen zu unterscheiden.

Der Raum: eine Tropfsteinhöhle, die sich zu einer stattlichen Breite erweitert und dann wieder dort verjüngt, wo ein Gang weiterführt. Der Weg führt jedoch nicht gerade hindurch, sondern um Säulen, Steinvorhänge und Felsenpodeste herum. Allüberall sind Schätze zu sehen: kostbare Pokale und edles Geschmeide, Truhen voll Silber und goldene Schlüsselchen, glitzernde Juwelen und strahlende Kristallflaschen, bunte Trankphiole und blank polierte Klingen, Wunderschilde und Drachenhelme, aufgeschlagene Folianten und altertümliche Steintafeln, Schriftrollen und Zauberpapyri.

Das Problem: Diese Reichtümer sind zwar keine Illusion, aber dennoch dienen sie nur dazu, die Helden irreführen und von ihrem Vorhaben abzulenken. Für jeden Helden sollte zumindest ein Objekt dabei sein, das sein äußerstes Interesse erregt und von dem er sich nur schweren Herzens losreißen oder entfernen kann (bei gelungener Neugier- oder Goldgier-Probe fällt es ihm um so schwerer). Sollte ein Spieler stur beschließen, dass sein Held die Kammer durchrennt, machen Sie ihn auf einen Gegenstand aufmerksam, auf dem der Name des Helden zu sehen ist, so als wäre er ihm vom Schicksal zugeordnet. Dies ist der Augenblick, sich darauf zu besinnen, weswegen die Gruppe ursprünglich gekommen ist (bei hartnäckigen Wissenssammlern oder Zwergen kann dies leicht zu einer längeren Diskussion führen). Wer aber den Drachen bestiehlt und etwas aus der Kaverne mit sich nimmt, der kann diese Höhle nicht verlassen. Sprich: So lange auch nur einer der Helden einen Gegenstand an sich genommen hat, ist der Durchgang zur nächsten Prüfung durch eine unsichtbare, aber

undurchdringliche Wand versperrt. Erst wenn dieser Gegenstand an seinen Platz zurückgelegt wurde, kann der Weg fortgesetzt werden. Shafir weiß am Ende sehr genau, an wem diese Prüfung hätte scheitern können und wie lange es gedauert hat, ihn zum Zurücklegen der Diebesbeute zu bewegen – und er wird den betreffenden Helden noch einmal besonders ermahnen.



SECHSTE PRÜFUNG: DER SAAL DES FEUERWÄCHTERS

Glyphe: Famerlor, der löwenhäuptige Kriegsherr der Drachen, Patron der Kampfzauberei

Feindbild: Schwäche

Sinn der Prüfung: Der vollendete Wächter verteidigt das ihm Anvertraute mit seinem Leben.

Der Raum: ein Felsendom, der von einem kreisrunden Feuersee in der Mitte erhellt wird. Am anderen Ende schließt sich eine halbrunde Kaverne an, deren Wände mit einem Halbr relief aus Torbögen und in den Schatten lauern den Drachenfiguren geschmückt sind.

Das Problem: Nähern sich die Helden dem seltsamen See, steigt daraus knisternd und züngelnd eine humanoide Gestalt aus Glut und Flammen empor – ein Feuergolem. Die reinelementare Kreatur (die einen Magiethoretiker vielleicht ob ihrer schieren Existenz in Verzückung versetzt) wird die Gruppe mit glühenden Blicken mustern, aber erst angreifen, wenn sie attackiert wird oder jemand versucht, den Raum zu durchqueren.

Feuergolem

Flammenstrahl: INI 17+W6 AT 18 PA – TP 1W+5 DK NS

Feuerfaust: INI 17+W6 AT 17 PA 8 TP 2W DK H

LeP 45 AuP 200 KO 12 RS 0 GS 10 MR 13 GW 14

Besonderheiten: Formlosigkeit I (kann seinen Körper nach Belieben umgestalten), Immunität gegen Feuer, Resistenz gegen profane Angriffe (erleidet von nicht-magischen Waffen nur die halbe TP-Anzahl), 2 Aktionen/KR, gegen den Flammenstrahl-Angriff helfen nur Ausweichen oder Schildparade, für je 10 vom Golem erzielte TP sinkt der RS des Gegners um einen Punkt

Ist auch diese Prüfung bestanden, öffnet sich im dritten Reliefbogen von rechts eine bis dahin unsichtbare Pforte (*Sinnenschärfe*-Probe +12, wenn jemand vorher danach sucht) und gibt den Weg frei in ...

DIE KARFUNKELHALLE

Sinn der Prüfung: Es gibt immer noch eine weitere Prüfung. Der Weg des vollendeten Wächters endet nie.

Es handelt sich um eine Grotte, die von einigen in die Decke eingesetzten Gwen-Petryl-Steinen in grünsilbriges Licht getaucht wird. (Wer genau hinschaut: Die Steine in der Decke bilden das Sternbild des Drachen.) Den größten Teil des Raumes macht eine Mulde aus, in der unter einer milchigen Schicht unzählige kantige und runde Objekte zu erahnen sind. Jeder Luftzug schickt eine geisterhafte Welle durch die 'Spinnweben', die hier eine der größten Ansammlungen Aventuriens an Karfunkelsteinen bedecken. Unentzifferbare Bannzeichen wachen am Rand der Grube über den ewigen Schlaf der Drachenseelen.

Aus zwei brunnentiefen Felsenkernern, die mit rasiermesserscharf gezackten Gittern aus einer Zwergensilber-Legierung verschlossen sind, glost es dunkelrot. Hier ruht je eine Hälfte des Aarensteins (siehe **Shafirs Schwur**). Hinter einer armdicken Wand aus glasklarem Eis kann man dagegen einen anderthalb Spann durchmessenden Hexaeder aus Bergkristall erkennen – für Kundige zweifelsfrei als das Eis-Ei aus dem Gelege Pyrdacors zu identifizieren (siehe **Erben des Zorns**). Wenn sie die schiere Existenz der Prüfungshöhlen noch nicht in Erstaunen versetzt hat, sollten die Helden spätestens in der Karfunkelhalle ins Grübeln kommen. Für wen wurde das Ordal ausgelegt? Wie alt ist dieser Ort? Gab es entgegen der landläufigen Meinung doch bereits vor den Helden mutige Menschen, Echsen oder Wesen anderer Art, die etwas aus dem Hort Shafirs wollten? Wie viele mögen hier gescheitert sein? Und was hat der Drache womöglich herausgegeben? Haben sich die 'Prüfungen des Geistes' vielleicht nur im Geiste abgespielt, in den Köpfen der Helden?

Auf einer einzeln stehenden Tropfsteinnadel aber ruht, von zahllosen Spinnweben wie in einem Kokon umwickelt und derart gegen das Licht geschützt, der gesuchte Hexenkristall. Wir wollen hoffen, dass die Helden sich auch angesichts all dieser Kristalle und Karfunkelsteine immer noch ihrer Aufgabe verpflichtet fühlen und ihre Wahl weise ausfällt.

LOHN DER ANGST

Verlassen die Helden (mit dem Hexenkristall) die Karfunkelhalle wieder, fällt das Portal hinter ihnen donnernd ins Schloss, worauf sich eine weitere verborgene Pforte in einem anderen Reliefbogen öffnet. Hinter dieser führt ein steil ansteigender Gang zurück zur Drachenhöhle.

Es ist vollbracht!

Anerkennung und Aufmerksamkeit unterlegen die Gedanken Shafirs, als er den erfolgreichen Probanden den philosophischen Hintergrund des Ordals enthüllt (die in den Abschnitten *Sinn der Prüfung* genannten Weisheiten) und sie noch einmal an ihre neu erworbene Verantwortung erinnert (über den Ursprung der Prüfungshöhlen schweigt sich der Prächtige jedoch beharrlich aus).

Wir wissen nicht, welche sphärenbewegenden Fragen Ihre Helden dem Kaiserdrachen nun noch stellen werden oder ob jemand länger in seinem Palast verweilen will, um zu Füßen Shafirs sein Wissen zu vertiefen (der alte Drache ist ein vorzüglicher Lehrmeister für *Philosophie*, *Geschichtswissen*, *Brettspiel* und viele Zauber). Das Abenteuer ist hier jedoch zu Ende.

Die Begegnung mit Shafir dem Prächtigen ist sicherlich **250 Abenteuerpunkte** wert, vor allem aber nach Verhalten der Helden Spezielle Erfahrungen in *Tierkunde*, *Brettspiel*, *Sagen/Legenden*, *Geschichtswissen*, *Philosophie*, *Etikette* und *Überzeugen* (und, wenn sich jemand daran versucht hat, auch in *Drachisch*, *Drakned* und *Zaubern* wie **GEDANKENBILDER** oder **BLICK IN DIE GEDANKEN**). Alle überlebenden Teilnehmer der Gesandtschaft dürfen zudem ihren *Sozialstatus* um einen Punkt erhöhen und den Titel 'Gesandter des Horas zum mächtigen Shafir im Jahre XXX' führen.

Das von den Helden errungene Artefakt wird das Institut der Arkanen Analysen und die Hallen der Weisheit zu Kuslik gewiss auf einige Jahre beschäftigen, bevor es sein Geheimnis preisgibt. Dann wird es von sich hören machen – aber das ist eine andere Geschichte ...

SHAFIR DER PRÄCHTIGE

Shafirs Leib misst gut und gern über 20 Schritt und ist bedeckt von rotgoldenen Schuppen, die in allen Farben der Zwölfe schimmern und schillern. Wenn er seine ledrigen Schwingen entfaltet, erreichen auch sie eine gewaltige Weite (gleichfalls über 20 Schritt), und sein Haupt schließlich ist noch so groß wie ein hochgewachsener Mensch. Ein einziger Biss des mit messerscharfen, spannlangen Zähnen bewehrten Mauls, ein einziger Hieb der klauenstarrenden Pranken vermag einen Menschen zu töten. Auch die Augen des Ungetüms verfehlen ihre Wirkung nicht: Schwarz wie die Nacht (gelb lodern die schmalen Pupillen) und zudem starr und lidlos wie die Augen der Echsischen, scheinen sie den Betrachteten ohne Gefühl und Regung zu durchdringen.

Während des Unabhängigkeitskrieges kam Shafir von der anderen Seite der Khôm und ließ sich in den Hohen Eternen nieder. Die Gründe dafür liegen im Dunkeln, aber das ist den meisten Liebheldern ganz recht. Denn schon seit König Khadans Zeiten vertreibt der Drache – wann immer er dazu Lust verspürt – novadische Reiter- und Heerhaufen aus der Pforte von Kabash, eine Tätigkeit, für die ihm schon König Therengar den Titel 'Landherr von Khômblick' verlieh. **Darstellung:** Für viele ist Shafir der Inbegriff eines Kaiserdrachen, seine Höhle ein Hof, sein Gebaren königlich. Sein Gedächtnis reicht bis zur Zeit Fran-Horas' (und weiter) zurück.

Herausragende Talente: Shafir beherrscht zahlreiche lebenden und toten Sprachen perfekt, auch seine *Menschenkenntnis*, seine *Magiekunde* und sein *Geschichtswissen* sind überwältigend.

Besondere Zauberfertigkeiten: BANNBALADIN, HALLUZINATION, IMPERAVI, ZAUBERZWANG, BLICK IN DIE GEDANKEN jeweils meisterlich bis vollendet; Shafirs Kenntnisse sind meisterlich in den Bereichen *Herrschaft* und *Hellsicht*, durchschnittlich in *Verständigung*, *Form* und *Kraft*.

SHAFIRS SCHATZ – ZAUBERMEISTERS ALVERAN

Hier sollen einige der magischen Schätze und wundertätigen Artefakte aus dem Hort des Kaiserdrachen beschrieben werden, damit Sie sich selbst und Ihrer Spielrunde ein Bild von der Vielfältigkeit der versammelten Kostbarkeiten machen können; ein paar besondere Kleinodien, die manches Mal als Beute, andere Male als Gaben ihren Weg in den Hort des Prächtigen fanden (und die wir Ihnen seitens der Redaktion allesamt zwecks weiterer Verwendung frei zur Verfügung stellen). Gold, Silber, Perlen und Edelsteine finden sich überdies in Mengen, die des Kaisers von Bosparan würdig wären.

DER HEXENKRISTALL

»... manche sagen aber auch, das *Prisma*, jenes denkwürdige Glasspiel, das *Praios'* Licht in *Tsas* Farben verwandelt, sei keine Schöpfung *Simias*, sondern eine Eingebung des *Hesinde-Sohnes Xeledon*. Von diesem sollen viele Wunderwerke erhalten sein, welche die gewohnte Ordnung auf den Kopf stellen, auf dass die Menschen das bis dahin für wahr und selbstverständlich Angenommene hinterfragen und ihrer eigenen Unvollkommenheit gewahr werden. Seine Prismen vermögen den Narren zu bannen, den Eiteln zu blenden und selbst (so ist es überliefert) den alten Zaubermeister zu belehren!«

—Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten; *neuzeitliche Ausgabe*

»Itzo habet der Inquisitorius Meister Anzos gefunden zu *Silemas-Stadt* eyn Ecksen-Crystallum, widerlich bunth anzuschauen, das Herre *PRAIOS'* geheyligter Ordnung spottet, scheynt's doch aus Glass zu seyn, ist's aber nicht zu zerschlagen mit Hammer noch Beyl noch mit Feuer zu zersprengen. Und dergleychen Ding ward dort vielfach fußfällig verehrt von dero Eidecksen-Dienern. Seyet das nicht Zeychen der ketzerischen Verderbtinis genug?«

—Der Echsenhammer – 'Dritter Annexus zur Inquisitorischen Halsgerichtsordnung'; *Priesterkaiser Gurvan Praiobur I.*, 421 BF

»^{LXVI} Wo Koschbasalt nicht hilft, da mag ein *prisma astrale* dienlich sein, denn auch diesem wohnt die Macht des Gegenzaubers inne. / ^{LXVII} Der *Wahrer Holbec* im *Lieblichen Feld* besaß eines und vollbrachte damit große *Wundertaten* zur Zeit der *Priester-Kaiser*, bevor er von den seinigen wegen *Frevels* verbrannt wurde.«

—Das Große Buch der Abschwörungen, *Hyanon und Shaykal*, in den *Magierkriegen*

»*Prisma Astrale*, auch: *Xeledonisches Periapt*. Ein *Arcanum* der *M. Contraria*, ein fluchbrechender Kristall unbekannter *Machart*. *Magieperturbationen* im Umfeld dokumentiert, *Artefaktthesis* verschollen. Neuerdings im *Gewahrsam Meister Shafirs*, des *Drachenherrn der Hohen Eternen*.«

—Encyclopaedia Magica, *Argelion-Edition*, 807 BF

»Doch gib Acht und verzweifle nicht! Manch *Zauberding* weiß sich jeder *Analyse* zu widersetzen, per exemplum der *Hexenkrystall* (ein *Prisma* aus *consistentem antimagischem Fluidum*), an dem die größten Geister ihrer Zeit gescheitert sind.«

—Ringkunde für Anfänger, *Bearbeitung von 934 BF*



Der etwa spannlange Hexenkrystall erglüht im Schein der Sonne in einem Schauspiel allerschönster Farben. Der Betrachter hat dabei den Eindruck, als würden nicht nur die Farben des natürlichen Spektrums erzeugt, sondern darüber hinaus auch noch ebenso prachttvolle wie unnatürliche Zwischentöne und Farbnuancen. Dieses Farbenspiel hat eine Nebenwirkung, die die Gelehrten dem Wirken *Xeledons* zuschreiben: Derjenige, der der Schönheit der irisierenden Farben nicht gewachsen ist, setzt neben seiner Sehkraft im schlimmsten Falle sogar seinen Verstand aufs Spiel. (Bei einem geglückten *IN*-Wurf vermag ein Held ohne Schaden zuzusehen. Ein Misserfolg trübt für *W6+2* Stunden seine Sehkraft: *GE*, *FF*, *AT*, *PA*, *INI* je -5 . Bei einem Würfelerggebnis von 20 verfällt der Unglückliche dem Irrsinn eines ewig währenden, grellbunten Bilderreigens.)

Zu den weniger offensichtlichen, aber sagenumwobenen Eigenschaften des Artefaktes gehören seine Unzerstörbarkeit (noch wurde kein Mittel gefunden, den Kristall auch nur anzukratzen) und seine phä-

nomenale Wirkung auf Magie. Das Innere des Kristalls zerschneidet und spaltet nämlich astrale Kräfte wie das Licht (daher der Name *Prisma Astrale*). Leider widersetzt sich das Objekt damit auch allen gängigen Analysezaubern (zusätzlicher Aufschlag +20), und auch Hesinde hat ihren Dienern bislang die Erleuchtung im *BLICK DER WEBERIN* versagt. Kühne Geister vermuten eine Matrix im Herzen des Kristalls als Ursache, wobei niemand weiß, ob es sich dabei um den Schlüssel zur Wirkung oder selbst ein eingeschlossenes Geheimnis handelt. Es kann nur spekuliert werden, ob es sich bei dieser Matrix um eine Thesis, einen Matrixgeber, einen Artefaktgeist, einen Wahren Namen oder eine Botschaft aus vorvergangenen Zeiten handelt.

DAS SCHWARZE AUGE

Auf einem grünsilbernen, tropfsteinernen Sockel in der letzten und kleinsten der Höhlen tief drunten im Leib Sumus ruht das Schwarze Auge Shafirs, eine kopfgroße, fast ebenmäßig runde Kugel aus Sternengestein. Der Zugang zu dieser letzten Grotte wird verwehrt von einem modifizierten und gestapelten *CLAUDIBUS*-Zauber, gesichert von einem dreifachen *IGNISPHAERO*, der allein auf ein Lösungswort Shafirs den Weg freigibt. Wesen, die dieses Wort nicht wissen, bleibt der Zugang versperrt.

Das Schwarze Auge Shafirs ist ein katastrophal misslungenes Artefakt der Hellsichts-Akademie zu Methumis. Seine Wirkung besteht darin, jeglichen Zauber in sich aufzusaugen und damit wirkungslos werden zu lassen. Ob es diese Wirkung auf Dauer hat oder irgendwann einmal 'überladen' sein wird, ist nicht bekannt – denn aufgrund seiner Natur kann es keiner magischen Untersuchung unterzogen werden.

DER SCHÄDEL SYRAPHILS VON BOSPARAN

Neben zahllosen knochenbleichen Menschen- und Tierschädeln, die Shafir wohl hauptsächlich zur Abschreckung (oder Erinnerung?) in seinem Hort verwahrt, findet sich der eiskristallene Schädel eines bärtigen Mannes. Es ist der Schädel des Syraphil von Bosparan, Murak-Horas' erstem Hofzauberer. Syraphil verwendete sein Leben darauf, nach einer mächtigen Thesis des Eises, der Kälte und des Schnees zu forschen und den Elementarherrn des zerstörenden Elements in seine Gewalt zu zwingen. Fast hätte Meister Syraphil triumphiert. Schließlich aber warf der Elementarherr den Willen des Magiers nieder und bannte denselben in Eis.

Folgender Fluch ruht auf Syraphils gestraftem Schädel: Wann immer sein kristallenes Haupt mit dem eisigen Element in Berührung kommt, wird ein fürchterlicher Schneesturm entfesselt, der das weite Umland – in einem Radius von etwa 300 Meilen – monatelang mit Eis und Frost bedeckt, bis alles Getier erbarmungslos erfroren ist.

RURS FLAMMENDISKUS

Eine aus Ton gefertigte, leichtgewichtige Wurfscheibe, deren spröde und zerbrechlich erscheinende Oberfläche über die wahre Wunderkraft des Diskus hinwegtäuscht. Einmal geworfen, beginnt die unzerbrechliche Scheibe einen irisierenden Regen rot- und gülden glühender Funken zu versprühen, den sie auf ihrer Flugbahn als Flammenschweif hinter sich her zieht. Der farbenprächtige Feuerzauber bleibt einige wenige Augenblicke in der Luft bestehen, bevor er verglüht.

Der Werfer vermag auf diese Weise ein entrückendes und bezauberndes Feuerwerk auszulösen, das von einem melodischen, hohen Sirren begleitet wird, während der Diskus durch die Luft saust. Gewöhnlich wird das seltsame Artefakt in einer Hülle aus schlichtem Ziegenleder aufbewahrt – und wenn es ein Jahr lang nicht in dieser Hülle war, dann begibt es sich, von einem geheimnisvollen Eigenleben beseelt, von allein in diese zurück, ganz so, als wolle es sich hier zur Ruhe betten. Dies ist sehr nützlich, sollte die Scheibe ihrem Träger nach einem Wurf oder auch bei einer anderen Gelegenheit abhanden kommen.

MAGISCHE LARVE

Diese einfache Kette aus großen, goldenen Münzen unterscheidet sich auf den ersten Blick nicht von jenen Schmuckstücken, die bei den Tulamiden sehr üblich sind. Wird die Kette um den Hals gelegt, so verleiht sie ihrem Träger die Fähigkeit, sein Gesicht, seine Stimme und seine Mimik als die eines Anderen erscheinen zu lassen. Dies kann eine dem Träger bekannte Person sein, aber auch eine frei erfundene aus dem Bewusstsein oder gar dem Unterbewusstsein des Trägers. Wahrscheinlich handelt es sich hierbei um eine Kombination der Zaubersprüche *SCHELMENMASKE* und *IMPERSONA* in Verbindung mit einem *INFINITUM*. Die Kette selbst bleibt jedoch in allen Zustandsformen ihres Trägers als dieselbe um seinen Hals. Eine zu lange Anwendung dieses Artefakts kann eine permanente und von dort an unveränderliche Wirkung des Zaubers zur Folge haben. (Für jede halbe Stunde, die die Larve zur Anwendung kommt, besteht eine Wahrscheinlichkeit von fünf Prozent, dass dies geschieht.)

WUNDERSAMER TÜRKNAUF

Vielleicht sind es gerade jene Gegenstände, die dem Betrachter unter normalen Umständen recht nutzlos erscheinen, die in der Heimstatt eines Drachen zu den wundertätigsten Werkzeugen zählen. So verhält es sich mit diesem schlichten, metallenen Türgriff, der den Eindruck vermittelt, er sei von einer alten und morschen Tür abgebrochen. Richtig benutzt, vermag die alte Klinke aber den Weg durch ansonsten gänzlich wegloses Gelände zu bereiten. Bringt man den Türknauf in Berührung mit einer Wand (unabhängig von ihrer Dicke) und bewegt ihn wie bei einer normalen Tür nach unten, so öffnet sich ein Durchgang in der Wand, durch den man nun auf die andere Seite gelangen kann. Sodann hat man Zeit, den Griff umzusetzen und die Tür von der äußeren Seite wieder zu schließen. Es heißt, ein toll-dreister Mondschaten habe Shafir den Türgriff um den Preis seines unversehrten Lebens hinterlassen. Das Artefakt hatte ihm schon in viele Schatzkammern hinein wie aus ihnen hinaus geholfen. So war es auch in diesem Fall: Der Türknauf wirkte und öffnete dem Dieb eine Tür. Dieselbe zu schließen hatte er aber keine Zeit mehr.

DIE BÜCHER DER HESINDE

Alle *Bücher der Schlange* und Schriften des Hesinde-Kultes, deren Inhalte und Thesen allzu ketzerisch scheinen, schaffen die Geweihten der Hesinde Jahr für Jahr in die Höhle des Drachen. So ist gewährleistet, dass dieselben niemals in falsche Hände geraten und die einmal gedachten Gedanken ebenso wenig in Vergessenheit geraten. Die ketzerischen Schriften von Ilaris sind ebenso in Shafirs Schatz verborgen wie die alten Theorien Elon Carhelans, Borbarads und die 'Prophezeiungen des Namenlosen'. Vielfach aber finden sich hier auch Abschriften besonders wertvoller Bücher aus dem Kusliker Archiv, die aus Furcht vor einem erneuten Feuerbrand zu Kuslik hier gelagert wurden, um der Nachwelt erhalten zu bleiben.

DIE FEVERSCHUH'

Bei den Feverschuh' handelt es sich um kniehohe Stiefel, die einstmals in einer Zwergenschmiede aus blinkendem Metall geschmiedet wurden. Inzwischen hat der Rost das Material jedoch angefressen, und etliche Beulen und Rußflecke überziehen die Oberfläche des seltsamen Schuhwerks. Vielleicht wirkt in ihm der legendäre *LEIB DES FEUERS*, denn derjenige, der seine Füße mit den starren Stiefeln kleidet, vermag sogar ohne Schaden durch einen Strom heiß glühender Lava zu waten. Ungewiss ist jedoch, wie oft das Metall selbst, das von dem Zauber nur zum Teil durchdrungen zu sein scheint, einer solchen Belastung noch standzuhalten vermag.

Ferner verwahrt der Drache eine Unzahl klassischer Artefakte wie Kraftgürtel und Tarnkappen in seinem Hort, überdies Phiolen und Buntglas-Fläschchen mit Elixieren und Tränken. (Einige Anregungen finden Sie in **FHI 110** und **SRD**.)

ELEMENTARE VERGELTUNG

Ein Abenteuer für einen erfahrenen Meister und 3 – 5 ebensolche Spieler

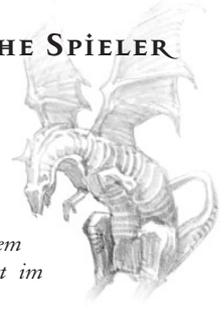
»Heller denn sonst leuchten Kelch und Nachen.«

—Erkenntnis der Sternkunde seit dem 19. Peraine 10 BF

»Allmächtig auf dem Weltenrund aber war Pyrr. Und er wird es wieder sein, denn einst werden Wesen (oder: Essenz?) und Karfunkel des Glüdenen von uns neu vereint werden. Durch mein Bestreben (gemeint: der Mantra'ka?) werden die Zrsh rrimo-rim (wohl zu übersetzen mit: Erben des Zorns) aber auch hierfür kämpfen: um Vergeltung zu üben an dem

Kleingewachsenen (gemeint: Brandan?). Den Yaquir zwang jener zur ewigen Grenze seiner Herrschaft – doch wenn der Strom einst vergeht, wird die Macht in Ewigkeit sein!«

—aus einer 1025 BF auf dem Raschtulsturm gefundenen Schrift, Ad-hoc-Übersetzung aus dem Chrmk durch Magister Raqorium, aufbewahrt im Pentagrammaton zu Punin



ZUM GELEIT

Willkommen zurück am Yaquir, liebe Spielleiterin, lieber Meister! Gut ein Jahr ist vergangen, seit die Ereignisse um die **Erben des Zorns** (im Folgenden **EdZ**) die Kreise der Gelehrten in Aufregung versetzt haben. Um seinen verhassten Rivalen Famerlor dereinst besiegen zu können, hatte Pyrdacor vor über 6.000 Jahren aus seiner ureigensten Kraft gewaltige elementare Kreaturen von großer Macht in kristalline 'Dracheneier' gebannt. Diese Kreaturen sollten Famerlor zur gegebenen Zeit in einem elementaren Netz gefangen setzen und dadurch so sehr schwächen, dass Pyrdacor ihn endgültig besiegen könnte.

In einem mächtigen Ritual gelang es dem Anführer eines aufstrebenden Pyrdacor-Kultes vor kurzem, zwei dieser Eier zu erlangen und zu erwecken. Während der Humusdrache nun auf der Seite des Kultes kämpft, konnten die Helden den Luftdrachen besiegen und seinen zurückverwandelten Ei-Kristall dem *Arcanen Institut zu Punin* überbringen (**EdZ 62ff.**). Auch das Feuer-Ei wurde entdeckt, doch von den Novadis zur sicheren Aufbewahrung und als Zeichen des Triumphes über die echsischen Urfeinde ins heilige Keft überführt (*Rastullahs Rache* in der Anthologie *Pfade des Lichts*).

Starke magische Kraft war im Zentrum des astralen Kraftknotens auf dem Raschtulsturm vonnöten, um das Erweckungsritual durchzuführen. Sie war sogar derart stark, dass die vom Hohepriester Pyrdacors – offenkundig kein Mensch – gewobene Matrix ausstrahlte und ein weiteres Ei zum unkontrollierten 'Schlüpfen' brachte. Dieses befand sich noch exakt auf der alten Kraftlinie, die die Eier schon zu Pyrdacors Zeiten verbunden hat.

Die Erstehung des elementaren Wasserdrachen ist Thema dieses Abenteuers.

Aufgrund des begrenzten Platzes wird an dieser Stelle keine umfassende Einführung gegeben. Auf Wunsch können Sie diese in **EdZ** nachlesen oder sich weitere Anregungen zum Spiel in *Almada* in **Das Königreich Almada** holen. Liegt Ihnen beides nicht vor, ist das Abenteuer aber auch als Einzelszenario spielbar.

ZEITTADEL DER GESCHEHNISSE

Anfang Rahja 1026 BF	Die Helden werden von Alara Paligan nach Cumrat gerufen.
Mitte Rahja 1026 BF	Die Helden sind in Punin.
ca. 23 Rahja 1026 BF	Taufe der Einjährigen am Yaquirquell
Namenlose Tage	Die Helden beten im Angrosch-Tempel.
1. Praios 1027 BF	Feuertaufe bei den Feuerfällen von Algormosch
2. Praios 1027 BF	Liturgie zur Schaffung von Angroschs Feuerkugel
bis 8. Praios 1027 BF	Die Helden kehren zurück nach Cumrat und kämpfen gegen den Wasserdrachen.

AUSGANGSPUNKT CUMRAT

»Statusbericht: Die beim Bau der Kaiserpfalz zu C. unter Steinplatten geborgene Leiche wurde unter strengster Bewachung abtransportiert. Beteiligte Arbeiter wurden an die Front verlegt. Identifizierung der Mumie in Punin durch die Agenten Magister Nachtwind und Blitz. Echsenwesen der Rasse Achaz (siehe Beschreibung in Anhang B), Schuppenpanzer eines Höhlendrachen als Rüstung, zyklöpäisches Schwert (siehe Anhang A; die Waffe wurde zur Begutachtung an Agent Koshammer gesandt).«

—Dossier des KGIA, Agent 'Khömwacht', 1018 BF

Dreh- und Angelpunkt dieses Abenteuers ist die Kaiserpfalz Cumrat (**DKA 51f.**; vgl. auch beiliegenden Plan in der Kartentasche am Ende des Bandes), oder genauer: der Fels, auf dem sie errichtet worden ist. Schon beim Bau der Pfalz trugen sich merkwürdige Dinge zu. Die Bauarbeiten befanden sich bereits im Verzug. Doch wäre man den Funden 1018 BF gründlicher nachgegangen, so hätte man den Bau der Prunkfestung wohl einstellen müssen.

WIEDERSEHEN MIT ALARA

Zumindest einer Ihrer Helden aus **EdZ** könnte bereits nähere Bekanntschaft mit *Alara Paligan* gemacht haben (**EdZ 28**; **Land der stolzen Schlösser 129f.**; **GA 226**). Sie hält sich auch in diesem Jahr wieder zur Sommerfrische auf Cumrat auf und besucht ihren Lieblingsen-

kel *Selindian*. Dessen permanente Schlafstörungen lassen auch ihr keine Ruhe. Da Medici und Geweihte versagen, müssen 'echte Helden' her.

Folgendes Schreiben wird dem Charakter, der bislang in engerem Kontakt zur Kaiserinwitwe stand, von einem schweigsamen Anoiha-Sklaven überreicht (und dieser wird auch nicht viel sagen können, denn er hat keine Zunge mehr):

Seine Dienste werden auf Cumrat benötigt.
Begebe Er sich unverzüglich dorthin.
Seine Gefährten mögen Ihn begleiten.
Unser Auftrag bedarf keines Aufschubs.
Die Sicherheit des Reiches ist in Gefahr!

gezeichnet und gesiegelt
Alara Paligan

Der Inhalt mag überdramatisiert wirken, und vielleicht hat Alara ihn auch mit kühler Berechnung formuliert, um die Helden so schnell wie möglich auf die Pfalz zu bringen. Tatsächlich aber ist die Furcht um die Sicherheit des Reiches gar nicht falsch.

Richten Sie es so ein, dass die Helden Anfang Rahja 1026 BF auf Cumrat eintreffen. Handelt es sich um dieselbe Gruppe wie aus **EdZ**, so wird man sie dieses Mal nicht weiter mit der Einweisung in den Hofstaat 'schikanieren'. Anderenfalls lassen Sie Ihre Helden intensiv spüren, dass sie fast als 'Barbaren' angesehen werden, denen man erst einmal die wichtigsten Umgangsformen beibringen muss, ehe man sie zur Kaiserwitwe verlassen kann.

Beachten Sie auf jeden Fall auch den Sozialstatus der Helden. Helden mit einem SO von weniger als 10 bekommen die Ehre einer Audienz bei Alara nur dann gewährt, wenn sie sich schon um ihre Interessen verdient gemacht haben – zum Beispiel in dem erwähnten Abenteuer **Erben des Zorns**. Sollte keiner Ihrer Helden einen ausreichenden SO haben und auch nicht bekannt genug sein, dann wurde das Schreiben im Auftrag Alaras von einem ihrer Sekretäre aufgesetzt (siehe unten) – und mit diesem haben es die Helden dann auch zu tun. Sollte das Schreiben für Ihre Helden nicht ausreichende Motivation sein, dann kennen sie die Dame Paligan tatsächlich schlecht. In diesem Fall sollten sie zu spüren bekommen, dass man die 'Schwarze Witwe' nicht ohne Folgen enttäuscht ...

Geben Sie dem Waldmenschen nötigenfalls noch 15 Dukaten für die Reisekosten mit.

Die alternde Al'Anfanerin (Anrede: Euer Kaiserliche Hoheit) mit erstaunlich jugendlichen Zügen empfängt die Helden nüchtern bei einer Tasse Schokolade und unter Bedeckung einiger Panthergardisten auf der Yaquir-Terrasse. Sie vermittelt ihnen das bedrohliche, unausgesprochene Gefühl, dass man sie hat warten lassen und dass sich das nicht gehört. Nach einem wohl inszenierten peinlichen Moment für ihre Gäste gibt sich Alara umgänglicher. Immerhin möchte sie etwas von der Gruppe.

Auf die Frage, worin denn die Bedrohung für das Reich liege, antwortet sie, dass es dem Grafen und potentiellen Thronfolger Selindian Hal nicht vergönnt sei, zu schlafen: "Das Wohlergehen Unseres Enkels ist von äußerster Bedeutung für das Reich. Denn sollte Ihrer Allerdurchlauchtigsten Hoheit Rohaja etwas zustoßen, so wird er einst die Geschicke des Reiches lenken. Dafür aber muss er sich vom Tagesgeschäft ausruhen dürfen. Wir erwarten viel von Seiner Kaiserlichen Hoheit."

Von den erwiesenermaßen tapferen Recken erwartet Alara gleichfalls viel: Sie sollen Abhilfe finden, doch dabei dezent und verschwiegen vorgehen. Einen Erfolg wird sie mit 50 Dukaten pro Person belohnen.

Handeln mit Alara ist und war stets ein todesmutiges Unterfangen. Mit Ausnahme der kaiserlichen Gemächer in der zweiten Etage des Oktagons, den Räumlichkeiten der Pfalzgräfin in der dritten Etage sowie den Gebäuden der Geweihtenschaft können sich die Helden frei auf Cumrat bewegen – wobei ihnen stets vier überzeugend kräftige und erstaunlich humorlose Panthergardisten zur Seite gestellt werden.

SELINDIAN HAL

Der Graf von Yaquirtal (Anrede: Euer Kaiserliche Hoheit) empfängt die Helden im mit dicken Teppichen und schweren Ledermöbeln ausgestatteten Windhager Kabinett. Eingesunken in einem tiefen Sessel hockt der 15-jährige mit geröteten Augen und blassem Gesicht. Das almadanische Gewand sitzt akkurat und wirkt streng. Die Züge des Jungen sind ebenso ernst wie seine müde Stimme, aus der die Bedachtheit eines viel Älteren spricht. Nur die wilde blonde Lockenpracht scheint das jugendliche Alter des Infanten zu bestätigen (**DKA 93f**; **GA 235**). Ruhig und mit kurzen Denkpausen, in denen es den Anschein hat, als ob er geistesabwesend wäre, berichtet er den Helden: In Absprache mit seiner Schwester Rohaja, der Königin von Almada, verlegte er vor einem Monat seinen Sitz auf die Pfalz (**AB 105**). Al'Muktur war ihm als Stadt auf Dauer zu lebhaft; er brauchte Ruhe für seine Geschäfte und sein Nachsinnen. Doch diese Ruhe fand er nicht.

Nacht für Nacht, wenn sich das Leben auf Cumrat zur Ruhe legt, hört er dumpfes Grollen. Dann geht er hinaus auf den Wehrgang und blickt über den Yaquir, doch aus den Mauern der Burg dröhnt es immerzu. Schon zuvor hat er ferne Stimmen gehört. Doch hier spricht niemand direkt zu ihm. Es ist mehr wie ein böses, vernichtendes Donnern, das ihm durch Mark und Bein geht – und mit jedem Vollmond wird es stärker.

Keiner sonst scheint es zu vernehmen oder ihm Glauben zu schenken. Auch helfen kann niemand, selbst der Rabe von Punin nicht. Er bittet die Helden eindringlich, etwas gegen diesen 'Spuk' zu unternehmen, damit dieses Gedonnere abgestellt werde. Bereits einem Helden mit geringer *Menschenkenntnis* ist klar, dass ihn die Geräusche in den Wahnsinn zu stürzen drohen.

GESPRÄCHE

● *Caldja Vannoza von Streitzig-Jurios ä.H.*, Pfalzgräfin (45, dunkelblondes Haar / grüne Augen, Reitergarderobe, beherrscht, geht Alara aus dem Weg, feste Stimme, Anrede: Euer Hochwohlgebornen): "Er ist bemerkenswert, der kleine Infant. Schon so jung besitzt er einen erstaunlich geschärften Blick für das Geschäft der Macht. Er mag hier des Nachts Stimmen hören – ich vernehme keine." – "In der Tat kam es beim Pfalzbau zu tragischen Todesfällen – doch das waren Unfälle, nichts weiter. Geschichten über aufgeschlitzte Leiber und seltsame Ausgrabungen dienen dem Volk zur Legendenbildung, denn es sieht in Cumrat einen verfluchten Ort."

● *Eridovan von Quant, kaiserlicher Sekretär* (63, graues Haar / wässrig graue Augen, garetische Amtskleidung, wichtigtuertischer Langweiler, näselnde Stimme): "Nun, was denkt Ihr, was ich Euch sagen könnte? Bin ich Arzt? Bin ich Seher? Ts, ts, ts." – "Wenn man mich dann wieder meiner Arbeit überlassen würde ..."

● *Firindion Mondträumer, Selindians Kammerdiener* (86, blaueschwarzes Haar / kupferrote Augen, nordländische Mode, mysteriöser Elf, flüsternd-singende Stimme): "Der Graf hat Tagträume und schläft kaum bei Nacht. Denn er lauscht den Träumen Madayas*: Alles befindet sich im Wandel. Die Frage ist nur, ob du hierfür den Anstoß gibst oder andere über dein Schicksal bestimmen lässt. Lange war der Graf das Instrument anderer: als Thronfolger geboren, nun noch nicht einmal König am Yaquir. Könntet ihr schlafen, wenn eure Familie euch derart ins Abseits stellen würde? Ein vertäuter Nachen ist sicher – doch er wurde nicht dafür geschaffen, immer vertäut zu sein." Firindion spielt darauf an, dass 1014 BF die kaiserliche Thronfolge zu Gunsten Prinzessin Rohajas geändert wurde, die nach dem Tod Königin Brins anstelle Selindians auf überraschenden Beschluss des Hauses Gareth auch zur almadanischen Königin gekrönt wurde.

● *Ascalla Esmarando, almadanische Gardesoldatin* (24, schwarzes Haar / braune Augen, blau-weiß-roter Waffenrock, muskulös, geschwätzig im starken almadanischen Dialekt): "Amigos, was Ihr fragen könnt! Der Infant – und es ist, hätte ich fast gesagt, valpotös, dass er nicht bereits die Rubinkrone trägt, aber was geht mich das an – der ist ein feiner Kerl. Seine Familia hat ihn ins schöne Almada abgeschoben, aber, da seid Euch mal sicher, Caballeros, hier wird er zu einem prächtigen Magnaten heranwachsen. Schlafen kann er nicht? Ja, ja, er vermisst die Kleine von Streitzig in Al'Muktur. Tja, die Liebe ...!"

● *Herodin von Beilunq, Hochgeweihter des Praios* (66, schlohweißes Haar / bernsteinfarbene Augen, golddurchwirkte rote Robe und Tiara, Gürtel mit drei Sphärenkugeln, leicht beleibt, väterlich, strenge Stimme, Anrede: Euer Hochwürden): "Bemerkenswertes geht mit dem Prinzen vor sich. Als Luminiferus zu Neu-Gareth habe ich seinerzeit den Geburtssegnen des Thronfolgers vorgenommen. Doch schon bald entwickelte er sich ... eigentümlich. Er scheint die Stimmen der Toten vernehmen zu können und führt Selbstgespräche. Ob man auch deshalb die Thronfolge 21 Hal ändern ließ? Möge Praios gleißendes Licht ihn führen!"

● *Gardoron von Streitzig, Ritter der Göttin* (54, grauer Bürstenschnitt / braune Augen, Wappenrock der Göttin, verlor einen Arm im Kampf um Omlad, militärisch knappe Stimme, Anrede: Euer Gnaden): "Eine eigentümliche Scheu hat der Knabe vor den Tugenden der Göttin."

* Madaya ist eine mystische Lichtelfe, siehe **GKM 125**.

Er scheint eher den Boron-Geweihten zugetan. Jedenfalls ist er oft zu Besuch beim Raben zu Punin – da kann man schon etwas merkwürdig werden. Wieso ihn Boron dann aber keinen Schlaf finden lässt? Ich habe keine Ahnung und werde darüber meditieren.”

● *Edilon Vogelsang, Gartenmeister* (143, silbernes Haar / smaragdfarbene Augen, grüne Bauschkleidung, anzutreffen bei der Pflege von Alaras Lieblingsrosen, philosophierender Auelf): “Man hört, dass der einstige Thronfolger mit Geistern sprechen können soll. Dumpfes Grollen vernimmt er nun? Ja, auch ich höre des Nachts ein Dröhnen, und dies schon fast ein Jahr lang. Es kommt vom Oktagon – und aus der Tiefe.”

● *Rahjado Waldwacher, Winzermeister* (58, kahl / braune Augen, Küferschürze, Leinenhemd mit Rotweinflecken, gutmütig, fachsimpelt gerne über aventurische Weine, tiefer Bass): “Stimmen hört er, so so. Kommt einmal her: Dies hier ist bester Strammer Muktur, ein edler Tropfen. Ich höre jedes Mal Rahajas liebkosenden Gesang, wenn ich ihn koste. Wollt Ihr auch?” – “Ein dumpfes Dröhnen soll aus meinen Kellern kommen – mir dröhnt allenfalls der Schädel nach zuviel horasischem Liebrahjawein!”

● *Radia Cassio, Bäckergezellin* (16, braunes Haar / rehbraune Augen, weiße Handwerkskleidung, arbeitet beim Sprechen unentwegt, melancholisch): “Der arme Infant. Herauf auf den verfluchten Felsen musste er ziehen, wie ich. Nicht geheuer geht es hier zu, denn die Götter selbst bannten die Lästere Itzach und Aytan am Fuße des Felsens*. Dann diese schrecklichen Todesfälle bei Errichtung der Pfalz. Ich sage Euch, diese Stätte ist verflucht! Fragt die Fischer, die können von den unheiligen Lauten berichten, die sie beim Umrunden des Burgberges vernehmen.”

PACHFORSCHUNGEN

Spuk oder Gespenster gibt es auf Cumrat nicht – die Helden können natürlich trotzdem zunächst danach suchen. Nur Helden mit dem Vorteil *Herausragendes Gehör* vernehmen ebenfalls nachts, wenn sich die Geschäftigkeit auf der Pfalz gelegt hat, ein dumpfes Dröhnen. Es lässt sich schwer lokalisieren, scheint aber aus dem unteren Bereich der Anlage zu kommen. Ansonsten müssen die Helden an verschiedenen Stellen horchen, was die Panthergardisten mit ihren scheppernden Rüstungen (!) zumindest obskur finden dürften. Hierbei können sie erst in den Kellergeschossen mit *Sinnenschärfe* +3 ein leichtes Grollen ausmachen.

Lassen Sie die Helden zunächst am Verstand des Infanten zweifeln und sie dann durch die Kellerräume der Pfalz ziehen (Weinkeller, Vorrats- und Lagerräume, Verlies, Waffenkammern, Waschkeller). Schließlich werden sie zu der Erkenntnis kommen: Das Geräusch existiert und kommt von einem Ort unterhalb der Pfalz. Doch gibt es hierzu von der Burg selbst aus keinen Zugang.

Die Fischer aus dem Dorf Cumrat können ebenfalls von dumpfem Getöse berichten, das sich mit dem wilden Rauschen und Gurgeln des Stromes vermischt. Zwar führen sie es auf den verfluchten Felsen zurück, doch wenn die Helden mit einem Boot unterhalb von Cumrat entlang fahren, dann können sie bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +4 ein Grollen hören, das aus der Yaquirgrotte (vgl. Plan) zu kommen scheint.

DIE YAQUIRGROTTE

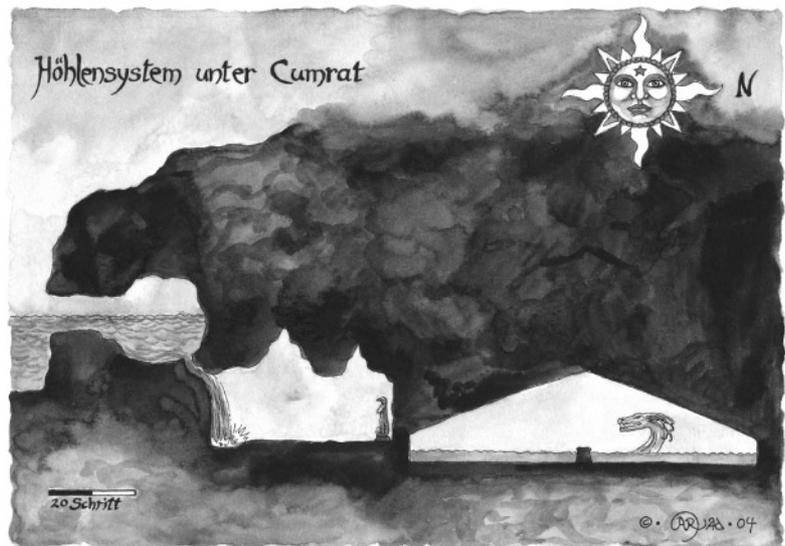
Unterhalb von Cumrat führt eine 5 Schritt breite, natürliche Einfahrt vom Yaquir aus in eine Grotte. Diese mündet in einer 20 Schritt durchmessenden, 10 Schritt tiefen Bucht. Wie der ganze Fels gilt auch

* Eine uralte Legende erzählt von zwei hochmütigen Brüdern, die durch die Welt zogen und glaubten, alles und jeden bezwingen zu können, bis die Götter beschlossen, sie dadurch zu bestrafen, dass sie sie versteinerten. Bis heute sind die beiden Felsen unterhalb von Cumrat im Yaquir zu sehen. (Die vollständige Legende finden Sie in *EdZ* 25.) Sie können Radia diese Legende vortragen lassen, für den Verlauf des Abenteuers ist sie jedoch nicht von Belang.

die Grotte seit Generationen als von den Göttern verflucht, so dass man den Helden dringlichst abrät, sie zu betreten (was abergläubische Helden in große Gewissensnöte bringen sollte). In der Tat sieht die Grotte nicht so aus, als wäre sie überhaupt schon einmal betreten worden: Treibholz und Unrat schwimmen umher, eklige Spinnennetze durchziehen die Grotte, und junges Blutblatt wuchert an der hinteren Wand (*Pflanzenkunde* +4: Dies ist ein Hinweis auf eine magische Präsenz.). Das Wasser ist jedoch nicht so abgestanden, wie man annehmen könnte. Vom Seegrund her ist hier mit *Sinnenschärfe* +2 etwa alle Viertelstunde ein leichtes Beben wahrzunehmen.

An der tiefsten Stelle hat die Bucht einen knapp einen halben Schritt durchmessenden Abfluss, wodurch eine leichte Strömung entsteht. Durch die Abflussöffnung ergießt sich ein Wasserfall 7 Schritt tief in eine dunkle Höhle. Diese ist gut 170 Schritt lang, bis zu 40 Schritt breit und misst an der höchsten Stelle 20 Schritt. Betreten die Helden diese (Abseilen durch die Abflussöffnung und den Wasserfall), sollten sie an den wasserdichten Transport von Beleuchtung sowie den Rückweg (Seil festbinden) denken. Das Wasser fließt gut 150 Schritt die zunehmend niedriger werdende Höhle in West-Ost-Richtung entlang, bis es schließlich ganz in tiefen Felsklüften versickert.

In der Mitte der Nordwand stehen vier *Achaz-Mumien* in recht gut erhaltenen scharlachroten und kobaltblauen Rüstungen aus Drachenschuppen (RS 3, BE 2, Gewicht 4 Stein, Verkaufspreis 30 D) und mit rostigen zyklöpäischen Schwertern bewaffnet (TP 1W+4, TP/KK 12/4, Gew. 70, Länge 45 Finger, BF 4, INI +1, Verkaufspreis 10 D, WM 0/0). Sie sehen so aus, als ob sie Wache halten würden. Eine längere anatomische Untersuchung (20 TaP* / eine offene Probe pro



Stunde) der Mumien würde ergeben, dass die Achaz bei lebendigem Leib und ohne physische Gegenwehr mumifiziert worden sind. Kommen die Helden ihnen auf einen halben Schritt nahe oder werden sie angegriffen, dann glühen diverse Gwen-Petryl-Steine in der Höhle auf und die Mumien erwachen zum Leben.

Achaz-Mumie

Zyklöpäisches Schwert: INI 7+W6 AT 12 PA 11 TP 1W+4 DK N
LeP 25 AuP unendlich RS 3 KO 13 MR 7 GS 6

Mit *Sinnenschärfe* ist hinter der dünnen Felswand, vor der die Mumien standen, das Grollen nun in unregelmäßigen Abständen von schräg unten zu hören.

Durchstoßen die Helden die Wand mit schwerem Gerät (gibt es auf der Burg, der Transport hierher sollte jedoch schwierig werden) oder Magie etwa 1 Schritt, so entsteht eine Öffnung zu einer bislang unbetretenen Kaverne, deren 2 Schritt tiefer liegender Boden hüfthoch mit eingesickertem Wasser gefüllt ist.

Die Kaverne entspricht denjenigen aus *EdZ* 14 und 41f; siehe evtl. die dortigen Proben zur näheren Erforschung): Über einer Grundfläche von etwa 80 x 80 Schritt laufen die merkwürdig glatten Wände der Grotte in 20 Schritt Höhe kegelförmig zusammen. In der Mitte des Saals steht ein hüfthoher Steinsockel, in dessen Mitte sich eine runde

Aussparung von etwa anderthalb Spann Durchmesser befindet. Der bestens erhaltene Sockel steht bis knapp zum oberen Rand im Wasser. Seine filigranen Reliefs zeigen (bei einem Tauchgang mit Licht, denn es ist stockdunkel) hauptsächlich reiche ornamentale Verzierungen. Die meisten von ihnen erinnern entfernt an die sechs alchemistischen Symbole der Elemente, wobei hier das des Wassers überwiegt (*Alchemie* +3 oder *Magiekunde* +3; Probe entfällt, wenn die Symbole bereits während **Erben des Zorns** in Brig-Lo entschlüsselt wurden). Weitere Reliefs zeigen sechs schroffe Felsformationen, unter denen Drachen ruhen.

Ein OCULUS ASTRALIS oder BLICK DER WEBERIN enthüllt ein dickes rotes Band, das sich quer durch die Kaverne und exakt durch die Mitte der Sockel-Aussparung zieht: eine Kraftlinie. Bedenken Sie bei allen hier ausgeführten Zaubern die Besonderheiten in der Nähe von Kraftlinien (**MWW 95ff.**). Diese Linie ist die gleiche, die sich auch durch Punin, Then und Brig-Lo zieht. Sie besitzt eine Stärke von 4.



DER WASSERDRACHE

Seit über einem Jahr versucht der Wasserdrache, sich in der Kaverne zu manifestieren. Ohne magische Führung gelingt dies nur allmählich, doch ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis das Wesen eine dauerhafte Gestalt annehmen kann.

- Betreten die Helden die Kaverne zum ersten Mal, lassen Sie zunächst einen mysteriösen Moment eintreten: Während der Untersuchung des Sockels haben die Helden das Gefühl, beobachtet zu werden. Dann formt sich das Wasser und versucht, ein Heldengesicht oder Ähnliches zu imitieren. Lassen Sie den Helden etwas Zeit, dieses Phänomen zu untersuchen (und orientieren Sie sich bei der Beschreibung z.B. am Film *The Abyss*).

Dann aber geht diese Erscheinung unvermittelt und schlagartig zum Angriff über. Da sich der Drache noch nicht gut manifestieren kann, haben es die Helden zunächst 'nur' mit

überraschend aus dem Tümpel hervorschnellenden Wasserwogen (Fackeln könnten ausgelöscht werden), kräftigen Fontänen, erstickenden Nebelwolken oder heftigen Strudeln zu tun. Besonders Letztere drohen, die Helden von den Beinen zu heben. Dabei nehmen die Strudel manchmal die Form von Klauen, Schwingen, Hörnern, Rachen oder 'Wasserlohen' an. Nur ab und zu vereinen sich solche Elemente zu komplexeren Körperteilen, wobei die Übergänge im wahrsten Sinne des Wortes fließend sind. Dies ist stets mit einem tiefen Getöse verbunden, das an malmende Brandung erinnert.

Die Kraft dieser Manifestationen ist mit der eines mächtigen Dschinns vergleichbar. Intuitive Charaktere verspüren einen heftigen Rachesucht – wogegen dieser gerichtet ist, ist nicht zu erkennen. Bekämpft wird der Wasserdrache am besten mit Feuer(-Magie), wobei nur 'konzentriertes' oder edleres Feuer wirklich erkennbare Kraft entfaltet. Profane oder geweihte Waffen fügen keinen Schaden zu, nur magische (**MWW 104**). Besiegt werden kann der Drache als Gesamtes in diesem Stadium jedoch nicht, da er nicht als Gesamtheit existiert. Der Kampf könnte sich ins Endlose dehnen, wenn die Helden sich nicht irgendwann zurückziehen.

- Bei der zweiten Begegnung am Ende des Abenteuers ist der Drache beinahe vollständig manifestiert (ein weiterer Vollmond liegt zwischen den Begegnungen). Er besitzt nun die Macht eines Elementaren Meisters. Seine Gestalt ist die einer 15 Schritt langen, geflügelten Seeschlange und besteht aus ineinander übergehenden, sich stetig wandelnden Körperteilen aller Aspekte des Elements (Süß-, Salz- und Brackwasser), ist also dementsprechend teilweise durchsichtig. Der Drache speit gewaltige Fontänen (W6 SP; KK-Probe +SP, um Stand und Angriffsaktion nicht zu verlieren; Fackeln werden ausgelöscht) oder Nebelwolken (*Orientierung* +3, um hierbei nicht die eigene Angriffsaktion zu verlieren) aus, ergießt sich als tosender Wasserfall über der Gruppe (2W6-3 SP; KK +SP) oder saugt einen Helden in sein Inneres, wo dieser zu ersticken droht (Regel zum Ertrinken siehe **Basisregeln 117**; die Gruppe muss dem Drachen 30 SP zufügen, bis er seine Form wandelt und den Gefangenen wieder ausspeit (W3+2 SP)). Die Reichweite des Drachen beträgt bis zu 20 Schritt. Nun greift er auch mit elementarer Wasser-Magie an (lassen Sie Ihre Phantasie spielen, der Drache ist keinesfalls an herkömmliche Zaubersprüche gebunden) oder belegt den Geist eines Helden vorübergehend mit schwerer Melancholie oder kurzzeitigem Wahnsinn.

- Bereiten Sie beide Kämpfe sorgfältig vor und passen Sie sie individuell an Ihre Heldengruppe an. Gestalten Sie sie vor allem phantastisch.

Auch an dieser Stelle sollen keine limitierenden Werte für den elementaren Drachen gesetzt werden. Gestalten Sie ihn als ein individuelles Mysterium, nicht als charakterlosen 'Abschlacht-Ork'.

Weitere Anregungen zur Darstellung des Kampfes gegen die elementaren Drachen finden Sie in **EdZ 63f.** und in **Rastullahs Rache**, Umfassendes zur Macht der Elemente in **MWW 98ff.** Berücksichtigen Sie bei der Gestaltung der Kämpfe die Lichtbedingungen und die Tatsache, dass der wesentliche Teil des Kampfes im hüfttiefen Wasser stattfindet (**MBK 34**). Vergessen Sie auch nicht elementare Sekundärschäden (**LC 80**).

STROMAUFWÄRTS!

Um das Erlebte zu analysieren und zu überlegen, wie der Wasserdrache besiegt werden könnte, reisen die Helden am besten nach Punin. Dies rät ihnen jedenfalls Selindian oder Alara. Um den Wasserdrachen zu besiegen, bedarf es einer mächtigen Feuerkraft, über die die Helden nicht verfügen.

Ungeachtet der Schwierigkeit, größere Feuerholzmengen trocken in die Kaverne zu bringen, wären derartige Feuer für den Wasserdrachen

mittelfristig keine ernstzunehmende Gefahr – er würde sie rasch löschen.

Eine möglichst gute Versiegelung der Kaverne wäre hingegen eine kluge Idee. Kommen die Helden nicht von sich aus darauf, dann wird sich ihnen der Wasserdrache beim nächsten Besuch bereits in der vorgelagerten Höhle entgegenstellen.

Für die Reise nach Punin stellt der Graf ein Schiff zur Verfügung.

Sollten Ihre Helden nicht nach Punin reisen wollen, inszenieren Sie die beiden Kontaktversuche des Yaquir (**Die Stimme des Flusses I** und **II**) an passender anderer Stelle. Vielleicht können Sie die Helden dadurch immer noch in die Stadt der Wissenschaften locken.

DIE STIMME DES FLUSSES I

In der ersten Nacht auf dem Yaquir wird die uralte Entität des Flusses versuchen, mit dem intuitivsten Helden Kontakt aufzunehmen: entweder im Traum oder in einer Vision, wenn der Held gerade alleine an der Reling steht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Dich durchspült das Rauschen der Ewigkeit. Du spürst Hass und Furcht, doch du trennst die Mächte. Du siehst Völker im Zorn sich gegenüberstehen, doch stets bist du der Garant für den Frieden. Melancholie umfängt dich, denn du wirst sterben und bist allein.”

Der Held hat für den nächsten Tag einen um 2 Punkte niedrigeren Mut-Wert.

DER YAQUIR

Auch wenn sie ihn respektvoll ‘Onkelchen’ nennen, sehen die schnelllebigen Menschen im Yaquir doch nur einen von vielen Flüssen. Manchen Überlieferungen zufolge aber zählt er zu einigen uralten Entitäten, die Efferd nach dem Krieg der Götter (**GKM 22ff.**) als diesseitige Wächter gegen namenlose Frevler nach Aventurien entsandte. So soll der Yaquir beispielsweise einige der vom Namenlosen geflohenen Elfen an seine schützenden Ufer gerufen haben. Doch mit jedem Zeitalter sei seine Macht schwächer geworden.

Die Öffnung der Kaverne stellt für den Strom eine potentielle Gefahr dar. Denn über das Netz der Kraftlinien versucht der Mantra’ke nicht nur die Form des Wasserdrachen zu manifestieren, sondern auch diesen zum Kampf gegen den Yaquir zu animieren und hierfür zusätzlich zu stärken. Ursprünglich hätte der Feuerdrache diese Aufgabe übernehmen sollen, doch dem kam eine Heldengruppe in **Rastullahs Rache** zuvor. Dank dieser Recken besteht nun eine bessere Chance für den Strom, den bevorstehenden Angriff zu überdauern.

Der Yaquir war durch das Geschick des Geoden Brandan zur ewigen Grenze zwischen den Zwergenlanden und dem untergegangenen Reich Pyrdacors und seinen Dienern (lange nicht alle Echsen oder Drachen) bestimmt worden (**EdZ 7, DKA 11, Die Zwerge Aventuriens 10, Firuns Atem 13**). Wenn das Wesen des Stroms nun vergehen würde, könnte sich die Macht des Gottdrachen, dessen Wiedererweckung das oberste Ziel seiner Anhänger ist und der von einigen Mythologen als einst mächtiger Handlanger des Namenlosen angesehen wird, wieder ungehemmt nach Norden ausbreiten.

Diesen Plan spürt der uralte Yaquir, und er ruft jene zur Hilfe, die für ein solches Verhängnis durch die Öffnung der Grotte verantwortlich wären: die Helden.

ALTE FREIIDE

In Punin können die Helden zum Beispiel ihre Bekannten aus **EdZ 16ff.** aufsuchen, um ihnen von ihren neuesten Entdeckungen zu berichten und um Rat zu fragen. Gestalten Sie den Aufenthalt, wenn Sie wollen, mit Hilfe **DKA 37–49**. Im Folgenden finden Sie die relevanten Informationen, die die Helden vornehmlich im Pentagrammaton erhalten können, wofür sie bis zu drei Tagen benötigen werden:

● **Magister Finkenfarn (EdZ 21, MWW 202)**: Seit einem Jahr werden die Ereignisse auf dem Raschtulsturm analysiert. Pyrdacor scheint vier oder sechs elementare Dracheneier geschaffen zu haben (sechs, wie die Helden nun anhand der vollständigen Reliefs auf dem Sockel

mutmaßen können). Das Luft-Ei wird im Pentagrammaton studiert, das Feuer-Ei ist in Verwahrung in Keft, der Humusdrache existiert im Gefolge des Pyrdacor-Kultes. Nach allem, was die Helden berichten, ist der Wasserdrache offensichtlich auch geschlüpft. Ohne die magische Lenkung des Hohepriesters Pyrdacors scheint es ihm aber nur schwer möglich, sich in eine dauerhafte Form zu fügen. Über den Verbleib von Eis- und Erz-Ei ist nichts bekannt. Die elementaren Drachen wurden wohl geschaffen, um Pyrdacors Macht zu stärken. Doch offensichtlich geriet das ‘Gelege’ lange Zeit in Vergessenheit.

● **Erzmagier Rakoriums etwas wirre Schriften** (siehe auch einführendes Zitat); wenn sich die Helden mit diesen Schriften beschäftigen, können sie alle 2 Stunden eine offene **Magiekunde**-Probe ablegen:

6 TaP*: Rakorium glaubt, dass der Hohepriester des Kultes kein Mensch ist, sondern ein ‘Mantra’ke’, ein entfernt humanoides Drachenwesen von etwa 2,5 Schritt Größe.

8 TaP*: Die Gelehrten glauben, diese Dienerrasse sei seit der Echsenzeit ausgestorben – aber ihm (Rakorium) “hat man ja nie geglaubt”.

12 TaP*: Die kristallinen Eier sind wohl von Pyrdacor an Orten untergebracht worden sein, die untereinander mit einer starken Kraftlinie verbunden waren.

14 TaP*: Solche Linien sind Änderungen unterzogen.

16 TaP*: Es ist möglich, an einem Nodix von Kraftlinien mächtige Zauber zu wirken, deren Auswirkungen an einem anderen Punkt der betreffenden Linien eintreffen, ebenso ist ‘ferngelenkte Magie’ über das Kraftliniennetz denkbar. (Beide Möglichkeiten werden im bisherigen Wissen über Kraftlinien vehement bestritten.)

● **Magistra Gaurontez (Erben des Zorns 20f.;** ist inzwischen Astronomin des Instituts): Eine Veränderung im Element Wasser war wahrscheinlich, seit auch das Sternbild des Nachen seit einem Jahr heller leuchtet. Will man den Wasserdrachen bezwingen, so holt man am besten Feuer-Experten vom **Konzil der Elemente** – das aber kann dauern.

● **Schriftstudium zum Elementarismus** (offene **Magiekunde**-Proben): Bestimmen Sie selbst, wie lange es dauert, bis sich die Helden das einschlägige Wissen aus **MWW** erarbeitet haben. Wichtigste Quelle ist **Das Große Elementarium (DMB XV)**: Die Helden benötigen ‘edles’ Feuer, um die Wasserkreatur Pyrdacors bekämpfen zu können.

● **Kanzler Rafik von Taladur (Erben des Zorns 18f., DKA 93)**: Er weiß von der KGIA-Depesche (siehe Einführungszitat) und teilt den Helden unter dem Mantel der Verschwiegenheit ihren Inhalt mit, wenn er sie für vertrauenswürdig hält – ansonsten: ein entspanntes Gespräch bei Tee und Gebäck.

● Wer weiß, vielleicht treffen die Helden dieses Abenteuers ja auch diejenigen aus **Rastullahs Rache**, wodurch ein Gedankenaustausch über die elementaren Drachen und pyrdacorisches Machenschaften auf Heldenebene stattfinden könnte.

DIE STIMME DES FLUSSES II

Zwei Nächte nach der ersten Kontaktaufnahme ruft der Yaquir den intuitivsten Helden wieder zu sich: Im Halbschlaf macht sich der Charakter auf zum Ufer des Flusses, denn ihn lockt eine väterlich-vertraute Stimme. Schlafwandlerisch begibt sich der Charakter in die Fluten des Flusses. Ob er schwimmen kann oder nicht ist egal, der Fluss will ihm nicht schaden – doch muss das der Spieler in dem Moment noch nicht wissen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du tauchst ein in den Quell des Friedens. Für immer hältst du den Krieg fern, trennst, was getrennt sein soll. Schwere Melancholie umfängt dich, denn du spürst, dass dein ewiges Tun an ein Ende gelangen könnte durch vergangene Macht, der es nach Vergeltung dürstet – und durch dich! Doch du allein bist hiergegen hilflos. Du spürst tiefe Schuld am heraufziehenden Weltenbrand. Auf dir ruht die Last der Welt. Komm zu mir!

Der Held wird am nächsten Morgen im Puniner Hafen gefunden. Von nun an schwindet seine Lebenskraft: Bis zur Erlösung am Yaquirquell verliert er dreimal am Tag jeweils einen Lebenspunkt und

regeneriert nicht mehr. Vollkommen aus dem Zusammenhang gerissen baut er bis dahin immer wieder die Wörter "Vergeltung", "Weltenbrand", "Schuld", "Rettung" und "Yaquirquelle" in seine Sätze ein. Weihen Sie den Spieler unter vier Augen ein, damit dieser sein Rollenspiel darauf abstimmen kann. Tatsächlich ist der Geist des Helden überflutet vom Wesen des Yaquir, der versucht, durch ihn Kontakt zur Gruppe aufzunehmen – dies kann aber nur an der Yaquirquelle gelingen, wo die Macht des Flusses am stärksten ist.

Selbst gelehrte Medici und Magier können nicht gegen der Lebenspunkteverlust helfen (wohl aber verlorene Punkte zurückgeben). Zweifelhafte, eher schädliche Experimente werden jedoch gerne solange durchgeführt, bis die Helden diese stoppen: Aderlass, Entgiftungskur, neueste Thesis-Varianten arkaner Heilkunde oder Hellsichtzauberei. Letztere (BLICK IN DIE GEDANKEN, EXPOSAMI, OCULUS ASTRALIS, SENSIBAR) bzw. eine Seelenprüfung durch einen Efferd-Geweihten wird ergeben, dass der Held von einer (wohl gesonnenen) fremden Macht bzw. dem Yaquir besessen ist, um eine Botschaft zu überbringen. Allgemein wird man den Helden schließlich empfehlen, tatsächlich an die heilkräftige, mystische Quelle des Yaquir nach Caldaia zu reisen. Denn es ist ungewiss, wie lange der Körper des Betroffenen diese seelische Belastung aushalten kann. In der Zwischenzeit wird die Akademie Kontakt zum *Konzil der Elemente* aufnehmen, um das Problem des elementaren Wasserdrahen zu beraten.

REISE DURCH RAGATIEN

Gestalten Sie die Reise zum Quell des Yaquir möglichst mit Hilfe von **DKA**. Bedenken Sie, dass der Yaquir nur bis Punin schiffbar ist. Pferde sind adäquate, doch teure Reittiere. Altgedienten Helden wird Kanzler Rafik jedoch gerne bei der kostengünstigen Organisation behilflich sein.

Spicken Sie die Reise mit ein paar typischen almadanischen Vorkommnissen: Weinfeste und dadurch nervtötende 'Verkehrsstaus' entlang der Reichsstraße II, Gruselgeschichten über Goblin-Totenhügel, 'Almada-Lied' (EdZ 21), eine Partie Pelura (ebd. 36f.; variieren Sie die lokalen Regeln ein wenig). Kalkulieren Sie für die Reise zu Pferd etwa vier Tage ein.

DER YAQUIRQUELL

Vom Städtchen Yasamir ist es nur ein knapper Tagesritt bis zu den Ruinen Yaquirquells, einstmals äußerster Vorpostens der bosparanischen Siedler. Überwuchert von knorrigen Wurzeln und Dornenranken, würde sich unter normalen Umständen wohl kaum jemand freiwillig an diesen seltsamen Ort begeben, zumal es hier nicht ganz geheuer sein soll. Doch entspringt hier der Yaquir, die von allen Almadanern als 'Onkelchen' vertraulich und respektvoll zugleich bezeichnete Lebensader des Königreichs. Kaum mehr als ein armdicker Wasserstrahl müht sich hier aus dem porösen Schiefergestein heraus, ehe er sich als Bächlein in lauter kleine Kaskaden zerteilt.

FOHLENTAUFE

Der Volksglaube spricht dem Quellwasser eine ertümlische Lebensmagie zu, und so wurde es Tradition der almadanischen Pferdejunker, hier ihre Einjährigen – getrieben von tapferen Domnatellas und Domnitos sowie deren Eigenhörigen – zu tränken. Per se kommt es hier Anfang Rahja zu wilden Streitereien, da sich die Fohlen herzlich wenig um die Ränkeleien ihrer Magnaten scheren und wild durcheinander toben.

An der Quelle gibt es einen kleinen Schrein des Efferd, an dem die alte Gefährtin von Wind und Wogen *Esalla Fuente* (77, graue Haare / braune Augen, durchdringender Blick, graue Leinenkutte mit Kragen- und Gürtelschmuck aus Schildpatt und Perlmutter, resolutes Wesen, schrullige Stimme) die Segnung vornimmt. Hierbei werden die Fohlen zur Quelle geführt, einzeln von Esalla mit dem Wasser auf der Stirn benetzt, wobei sie den Segensspruch "Umspült von der Kraft des ewigen Yaquir, wachse heran zu Ehren der Götter" spricht – eine langwierige Prozedur.

Derzeit wimmelt es hier nur so von Pferden und Halbstarke. Letztere laufen mit vor Stolz geschwellter Brust umher, prahlen von den

ihnen anvertrauten Stuten und Hengsten (selbst wenn es sich um die armseligsten Klepper handelt) und frönen dabei ungehemmt dem jungen Wein. Kein Wunder, dass es bald zu heftigen Wortgefechten und zünftigen Raufereien kommt. In diese können die Helden nur allzu schnell verwickelt werden, denn zum eigentlichen Quell wird sie keiner freiwillig vorlassen: "Wir warten schon zwei Tage – stellt euch gefälligst hinten an!"

Endgültig vorbei ist es mit dem Frieden, als zudem die 'dreisten' Reiter aus dem Emirat Amhallassih auftauchen – denn auch die Novadis achten diese alte Tradition. Während der 'Reconquista', der angestrebten Rückeroberung der vor 100 Jahren von den Novadis eroberten Gebiete südlich des Yaquir, ist das Auftauchen von Novadis an der heiligen Yaquirquelle eine Provokation für jeden aufrechten Almadani. Lassen Sie diejenigen Helden, die bereits Erfahrungen in der komplexen Politik zwischen Königreich und Emirat haben sollten, vermitteln, bevor Messer und Wäqqifgezückt werden. Setzen Sie notfalls die Geweihte auf die Helden an, die sie als Erwachsene ermahnt, den heiligen Ort vor Blutvergießen zu bewahren.

Mögliche Lösungen wären die Trennung der Lager von Almadanis und Novadis (nach einigem Gezänk), die Herausarbeitung von Gemeinsamkeiten über die religiösen Unterschiede hinweg (mit rhetorischem Geschick bei Jugendlichen möglich) oder die rasche Vorziehung der novadischen 'Segnung'. Diese nimmt natürlich nicht die Geweihte vor, sondern sie geht mit allerlei lautstark vorgetragenen Sprechgesängen und Preisungen Rastullahs durch die novadischen Jugendlichen einher (hierfür bedarf es einer gehörigen Portion natürlicher Autorität und diplomatischen Geschicks). Verwickeln Sie die Helden in diese weltliche Banalität, bevor es zur Erscheinung des Yaquir kommt.

DIE STIMME DES FLUSSES III

Spätestens, wenn die Helden bei dieser Aufgabe zu scheitern drohen, kommt es zur Erscheinung des Yaquir:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein heftiger Windstoß wirbelt das Wasser des munter sprudelnden Quells plötzlich auf und lässt euch die Gischt ins Gesicht spritzen. Das eben noch heitere Plätschern klingt auf einmal Ehrfurcht einflößend. Als sich der Gischtnebel wieder legt, schreiet [Name des 'besessenen' Helden] durch die friedlich zur Seite weichenden Fohlen mitten in das Wasser hinein. Der Streit zwischen Almadanis und Novadis kommt augenblicklich zum Erliegen, als sich Bilder in euren Köpfen formen: Ihr seht eine mächtige Insel, von der sich eine kleine Gestalt in die umgebenen Wogen stürzt. Ihr umfamt und beschützt sie, denn sie besiegelt euer Schicksal. Ähnliche Kreaturen ziehen fort in die Berge, flügelbeschwingte hinweg in die Dschungel. Da durchfährt euch ein gewaltiges Beben.

Lassen Sie hier jeden Helden eine KO-Probe +3 ablegen, bei deren Misslingen er zu Boden stürzt, 5 LeP verliert und dann die nächsten beiden Tage mit pochenden Kopfschmerzen leben muss (KL -2).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine böartige Macht hat die Insel in die Fluten gestoßen; nun ist sie nicht mehr. Goldener Schatten verlässt euch mit wutentbranntem Getöse südwärts, bis endlich Friede herrscht. Völker kommen und gehen – doch Friede ist euer Auftrag, und so trennt ihr die Feinde. 13 Hörner schaben an eurem Selbst, während Melancholie euch umfängt, denn eure Macht schwindet. Immer öfter fließt Blut in euren Fluten. Doch ihr erhebt euch immer wieder, weist die Hörner von euch. Euer zwölfter Tag bricht an, als versiegelte Pforten aufgestoßen werden – von euch. Ihr bringt das Verderben. Ihr entfesselt den, der seine Kraft sammelt, um Besitz von euch zu ergreifen und euch niederzustrecken. Wehmut durchfährt euch, denn ihr bringt Tod und Krieg wider euren Willen in euch selbst. Feuer, das vom Himmel fällt. Nur wenn ihr euch selbst brennen lasst, besteht Hoffnung.

Außer den Helden hat nur noch die Efferd-Geweihte die Erscheinung wahrgenommen, während die Jugendlichen nur von einem plötzlichen Wunsch nach Friedfertigkeit erfüllt sind. Zwar kann die Geweihte gemäß Ihrem meisterlichen Entscheid bei der Deutung der Vision behilflich sein, lassen Sie jedoch zunächst die Spieler selbstständig über die Vision grübeln, und verteilen Sie dann Informationen gemäß folgender Proben (in dieser Reihenfolge):

● **Geschichtswissen:**

1 TaP*: Tatsächlich hat es in der Menschheitsgeschichte nie langwierige Kriege über den Yaquir hinweg gegeben – nur einzelne Scharmützel, wie z.B. im Rahmen der momentan andauernden Reconquista.

2 TaP* (für Zwerge, Almadanis, Novadis und gegebenenfalls Stammes-Achaz schon ab 1 TaP*): Einst aber herrschte Krieg zwischen Zwergen und Drachen.

3 TaP* (für oben genannte Gruppen schon ab 2 TaP*): Ein Zwerg brachte angeblich die Wende.

6 TaP*: Vormalig hat Pyrdacor, der auch der Güldene genannt wurde, über das Dschungelreich von Zze Tha geherrscht. Heute erstreckt sich dort die Wüste Khôm.

9 TaP*: Der Geode Brandan brachte Pyrdacor zu Verhandlungen auf der großen Yaquir-Insel. Friede wurde geschlossen und Grenzen festgesetzt.

● **Rechtskunde:**

2 TaP*: Sollte eine dieser Grenzen ausgelöscht werden, könnte sich das Echsenreich wieder nach Norden ausbreiten.

● **Sagen und Legenden:**

1 TaP*: Der Yaquir wird bei den Almadanern als 'Onkelchen' personifiziert. Nach der Erscheinung ist es offenbar, dass er wirklich Persönlichkeit besitzt, denn durch seine Augen wurden die Bilder gesehen.

2 TaP* (für Almadanis schon bei 1 TaP*): Es soll einst eine große Insel im Yaquir gegeben haben.

3 TaP* (für Almadanis ab 1 TaP*): Diese Insel soll vor vielen tausend Jahren versunken sein.

4 TaP* (für Almadanis ab 2 TaP*): Pyrdacor soll sie versenkt haben, bevor er sich nach Süden zurückzog.

6 TaP*: Der 12. Tag könnte auf das 12. Zeitalter anspielen.

9 TaP*: Einige Mystiker erwarten am Ende des 12. Zeitalters einen finalen Götterkrieg, auf den alles Geschehen hinausläuft.

● **Götter/Kulte:**

1 TaP*: Der Alte Drache Pyrdacor ließ sich von den Echsen als Gott verehren und beging somit Frevel gegen die wahren Götter.

2 TaP*: Die 13 Hörner könnten sich auf Satinav, den Wächter der Zeit, beziehen. Unter seinem Gehörn vergeht irgendwann alles in der 3. Sphäre.

7 TaP*: Efferd soll nach der Niederstreckung des Namenlosen 12 Diener benannt haben, um Aventurien vor künftigem namenlosen Frevel zu schützen. Neben dem Großen Fluss könnte der Yaquir hierzu gehören.

ANGROSCHS MACHT

DIE FEUERFÄLLE VON ALGORMOSCH

In Blickweite der Feste Hochdrachenstein, dem Sitz von Baron Amos Nazir Eglamour von Jurios ä.H. und seiner Familie, bietet sich mit den Feuerfällen von Algormosch (Rogolan: 'das große Grab') ein Naturschauspiel ganz besonderer Art. Durch den wabernden Nebel stößt der glutvolle Schein eines von Feuerzungen umspielten Magmastromes, der sich gute 20 Schritte einen Berg hinunter ergießt, um dort in einer Felsspalte zu verschwinden. Alte Angroschim sprechen von einem mystischen Relikt der Drachenkriege, doch für die Menschen ist es schlicht ein Ort, der auch zur ifirnsweißen Jahreszeit von Wärme und Lebendigkeit erfüllt ist.

Die Gruppe wird von einem hutzeligen Angrosch-Priester im Heiligtum begrüßt. *Xerbosch Sohn des Dorondir* ist gut und gerne 300 Jahre alt. Er hat nur noch wenige weiße Haare auf dem Kopf, dafür umso

10 TaP*: Pyrdacor bediente sich im Zweiten Drachenkrieg namenloser Hilfe.

● **Geographie:**

1 TaP*: Alle Dschungel liegen im Süden Aventuriens.

2 TaP*: In unmittelbarer Umgebung des Yaquir gibt es keine Dschungel.

3 TaP*: Handelte es sich bei dem Fluss tatsächlich um den Yaquir, so müssen die Berge Eisenwald und Amboss gewesen sein, denn hier leben die Zwerge.

4 TaP*: Es gibt keine große Insel im Yaquir.

5 TaP*: In den Ausläufern des Amboss gibt es die *Feuerfälle von Algormosch* (einen Tagesritt nordwestlich von Jurios) – diese könnten mit dem Feuerregen gemeint sein. Mächtiges Feuer gibt es ansonsten am wesentlich weiter entfernten Schlund in den nördlichen Ausläufern des Raschtulswalls.

● **Magiekunde:**

1 TaP*: Elementares Feuer könnte dem Wasserdrachen am ehesten schaden ...

2 TaP*: ... wahrscheinlich aber auch dem Wesen des Yaquir.

13 TaP*: Mit Hilfe der legendären *Rituals von Chr'szess'aich* aus der Echsenmagie soll als letzte Tat des 2. Drachenkrieges um 2100 v.BF das Reich von Zze Tha in eine 'Unzeit' entrückt worden sein. Ob es dieses Ritual wirklich jemals gegeben hat, konnte bisher nicht bewiesen werden.

Das Ende der Prophezeiung bezieht sich nicht auf die Geschichte des Yaquir, sondern auf das Handeln der Helden selbst: Durch die Öffnung der Kaverne wurde eine erwachende Macht befreit, die den Yaquir in seiner Existenz bedrohen könnte. Der Yaquir will die Helden nicht nur auf die große Tragweite ihres Handelns aufmerksam machen, sondern auch auf die nahe gelegenen Feuerfälle. Dort gibt es ausreichend Feuerkraft, um den Wasserdrachen zu schwächen – auch wenn es dem Strom selbst schaden wird.

Auf die Feuerfälle können auch die Jugendlichen verweisen. *Caldajo Nazir* (16, rotblond gelockt / dunkelgrüne Augen, bessere ländliche Garderobe, kecke Stimme), der Sohn des Barons von Jurios, dessen Sitz unfern der Fälle liegt, bietet sich an, die Helden (mit seinen Pferden) an den entlegenen Ort zu führen.

Der 'besessene' Held ist nach der Vision 'erlöst'. Die besondere Erfahrung durch die Teilhabe an den Gedanken der uralten Entität ist 60 AP wert sowie drei Spezielle Erfahrungen im Talent *Geschichtswissen*. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden zu den Feuerfällen von Algormosch weiterreisen. Sollten sie sich entscheiden, zum Schlund oder einer anderen vulkanischen Quelle (im Raschtulswall) zu reisen, so passen Sie die Ereignisse des folgenden Kapitels dementsprechend an (detaillierte Informationen zum Schlund und dem dortigen Ingerimm/Angrosch-Tempel finden Sie in **Land der stolzen Schlösser 71** sowie im Abenteuer **Siebenstreich**).

mehr im Gesicht, die er zu unterschiedlich dicken Zöpfen geflochten trägt. Löchern Sie die Helden durch ihn zunächst mit nervtötenden Fragen (durch die Sie sicherstellen können, dass sie die Tragweite der Mission begriffen haben). Erst wenn Xerbosch alle Fakten vorliegen, verkündet er seine Bereitschaft, alles zu tun, um den Helden zu helfen. Die Unterbindung jeglicher Herrschaft Pyrdacors, des Erzfeindes aller Zwerge, ist eine der wichtigsten Missionen der Angrosch-Kirche (mehr zu diesem Kult in **GKM 112ff**).

Xerbosch wird mit den Helden besprechen, wie der Wasserdrache besiegt werden könnte. Er schlägt vor, die Waffen der Helden von Angrosch segnen zu lassen, auf dass dieser sie in reine Flammen verwandelt. Da dies wahrscheinlich nicht ausreichen wird, will er mit Angroschs Hilfe möglichst viele Flammen der Feuerfälle bannen, die dann während des Kampfes befreit und gegen den Wasserdrachen zum Einsatz gebracht werden können.

ANGROSCHS PRÜFUNG

Stellen Sie bis zum Beginn der spirituellen Prüfung sicher, dass die Charaktere erkennen, dass sie auf die Hilfe einer Gottheit angewiesen sind, die sie als solche in ihrem Pantheon bislang wahrscheinlich nicht beachtet haben.

OPFER

Zunächst fordert Xerbosch die Helden auf, Angrosch ein sorgfältig ausgewähltes Opfer darzubringen (und der Zwerg duldet es ohne zu zögern, wenn die Helden hier Ingerimm verehren). Edelsteine, Gold, Schmuck und kunstvolle selbst gefertigte Gegenstände sind besonders geeignet. Die Gaben werden nach einem kurzem Aufstieg von oben in die Magmafluten geworfen (wenn Sie wollen, können Sie hier *Klettern*-Proben verlangen, deren Misslingen aber keine Folgen haben sollte). Versprechungen für ein späteres Opfer sollten notfalls ausreichen – doch kreieren Sie hierfür dann ein Folgeszenario.

GEBET

An der Fallkante der Feuerfälle verbindet Xerbosch den Helden nun die Augen (vielleicht mögen Sie Ihren Spielern tatsächlich Augenbinden umlegen und sie zum Aufstehen auffordern) und fordert sie auf, individuelle Gebete an den Vater von Feuer und Stahl zu sprechen. Dabei sollten sie ihre Waffen fest in den Händen umschlossen halten und erklären, warum sie darum bitten, dass diese in Angroschs Flammen verwandelt werden sollen. Hitze und Gebet haben eine heftige Erschöpfung zur Folge (1 bis 3 Punkte nach Meisterentscheidung, siehe *Basisregeln 114*).

Selbst wenn sich ein Held nicht ins Gebet an Angrosch begibt – was durchaus gutes Rollenspiel bedeuten kann –, so ist er doch in die von Xerbosch im Hintergrund gemurmelten Liturgie eingebunden. Einen Helden, der sich weigert, dem fremden Gott zu huldigen, sich jedoch stattdessen an seine eigene für Feuer verantwortliche Gottheit wendet (natürlich mit Ausnahme Pyrdacors), sollte für eine kurze Zeit ein unsicheres Gefühl umschleichen. Jedoch nur wer Angrosch lästert, scheitert. Sollte ein solcher Held dennoch den Feuersturz wagen, dann steht im ein sehr schneller Feuertod bevor.

FEUERSTURZ

Der Geweihte fordert die Helden auf, siebenmal bis sieben zu zählen und dann die Binden abzunehmen. Schließlich spricht er: "Springt und taucht ein in die Vergangenheit!"

Lassen Sie im Zweifelsfall MU-Proben würfeln, erleichtert um die Erschöpfungspunkte. Ein Held, der sich weigert, hat die Prüfung nicht bestanden.

DRACHENKAMPF

Während des Sturzes spüren die Helden zwar zunehmende Hitze, ziehen sich aber keine Verbrennungen zu. Beim Eintauchen in das untere Feuerbecken schwinden ihnen die Sinne.

Wenn sie erwachen, befinden sie sich inmitten einer blutroten Nacht. Feuer erfüllt den Himmel, Drachen stürzen sich mit brennendem Atem auf die Zwerge und ihre zertrümmerten Bergfestungen herab. Es herrscht Krieg zwischen den Heerscharen Pyrdacors und den Angroschim. Beschreiben Sie eine blutige Schlacht, bei der Sie die Unbarmherzigkeit der überlegenen Drachen, Echsen und elementaren Erzgolems des Gottdrachen dem verzweifelten Opfermut der Zwerge gegenüberstellen.

Verwickeln Sie die Helden in das Geschehen (spielen Sie dabei zunächst die Szene allein mit jedem Spieler an, bis sich die Helden im Schlachtenchaos finden):

- Eine Flugechse kommt aus rußverhangenem Himmel auf dich zugeschossen. Wo sind deine Freunde? Vielleicht könntest du dich auf den Rücken der Echse schwingen, um einen besseren Überblick zu erhalten? Oder solltest du das Scheusal besser töten?
- Um dich herum schreiten Achazkrieger in kobaltblauen Rüstungen. Die Zwerge schießen mit Katapulten auf das heranrückende Heer – und auf dich!
- Vier Zwerge bekämpfen einen Riesenlindwurm mit einem gewaltigen Drachentöter (*AvAr 86*). Allerdings scheinen ihre Kräfte fast erschöpft zu sein. Sie verteidigen ein verlassenes Gebäude, das offensichtlich eine reichhaltig gefüllte Schatzkammer ist.
- Eine Gruppe klobiger Steingolems marschiert unaufhaltsam auf die nur notdürftig geflickte Festungsanlage zu, hinter der du dich mit etwa vierzig Zwergenkriegern verschanzt. Ihr habt keine Chance.



Doch als von fern das Rückzugssignal erschallt, halten die Zwerge die Stellung, denn die Festung darf nicht fallen.

Weitere Hinweise auf die kriegerischen Ereignisse während des Steinernen Zeitalters finden Sie in **Die Zwerge Aventuriens 6ff.** Gestalten Sie die Werte der Gegner nach Ihren Bedürfnissen, oder orientieren Sie sich an den Angaben aus **ZBA**.

Es ist gänzlich den Helden überlassen, wie sie reagieren. Bleiben sie passiv oder fliehen sie, wird die Vision nach etwa 10 Minuten enden. Xerbosch fischt sie aus dem Feuerbecken. Sie sind unverletzt, ihre Waffen hingegen wurden nicht verwandelt. Ihnen wird nach einer zweitägigen Meditationszeit ein zweiter (und letzter) Versuch gestattet.

Erheben die Helden ihre Waffen auf Seiten der Zwerge, dann wird es blutig. Stellen Sie den Helden stetig neue Gegner in den Weg, lassen Sie sie Verbündete finden und inszenieren Sie eine Schlacht, in der es würdig ist, für die Freiheit der Zwerge zu sterben. Fliehen die Helden nicht (wozu Sie jedoch Anreize schaffen sollten), sondern kämpfen bis zum (heroischen oder entwürdigenden) Tod, dann wird sie Dunkelheit umfängen. Was zunächst wie das Flügelrauschen Golgaris klingt, ist das Gemurmel des Geweihten, der die Helden aus dem unteren Feuerbecken zieht. Die Helden sind äußerst erschöpft (haben nur noch 5 AuP), ihr Handeln aber war von Erfolg gekrönt: Die Klängen ihrer Waffen glühen in feurig-roten Flammen (sie erzeugen doppelten Schaden gegen den Wasserdrachen). Zum sicheren Transport der Waffen umwickelt Xerbosch sie mit feuergehärtetem Leder.

Sollten sich die Helden in der Vision auf die Seite Pyrdacors schlagen (wozu Sie ebenfalls Anreize schaffen sollten), dann gewähren Sie ihnen eine letzte Chance: Stoßartige Brandschmerzen (2W6 SP) durch-

ziehen sie, ihre Realität scheint sich in flammendes Rot zu tauchen. Bleiben sie uneinsichtig, so vergehen sie in den Lohen des Feuerbeckens.

ANGROSCHS FEUERKUGEL

Wenn alle Helden am nächsten Tag wieder auf den Beinen sind, ruft sie Xerbosch erneut an das Feuerbecken. Sie sollen ein dumpfes Ritualied mit dem sich ständig wiederholenden Vers "Rog Angrog marosch, Rog Angrog koram ka drax" anstimmen (Garethi: "Dir zu Ehren halten wir aus, dir zu Ehren kämpfen wir gegen die Drachen"). Ersinnen Sie eine monotone Melodie, und lassen Sie die Spieler den Vers auswendig lernen (aventurisch: *Singen* +5 erleichtert um Talentpunkte in *Rogolan*) – nur mit dem stimmigen Gesang kann die Liturgie gelingen.

Zu den Klängen des Gesangs entkleidet sich der Geweihte, nimmt eine kopfgroße Kristallkugel, steigt hinein in das Magmabecken und taucht die Kugel unter einer archaisch klingenden Liturgie hinein in die Flammen. Als er wieder aus dem Feuer heraustritt, lodern Flammen in dem Kristall, der sich dennoch kühl anfühlt.

Um die Macht Angroschs zu entfesseln, muss die Kugel in unmittelbarer Nähe des Wasserdrachen zerschmettert werden, erklärt Xerbosch. Diese Macht lässt sich jedoch nur sieben Tage lang in die Kugel bannen, danach befreit sie sich selbst. Wenn sie jedoch entfesselt wird, dann sollte man besser in Deckung gehen, erklärt er weiter, denn Angroschs Kraft ist stark gegen das Gewürm des 'gülden Drachen'. Auch die Waffen der Helden werden sich nach sieben Tagen beziehungsweise nach einem Kampf zurückverwandeln. Wenn es sich nicht um magische Waffen handelt, sind sie anschließend brüchig und stumpf (BF +3, TP bei Klingengewaffen -2).

ELEMENTARE VERGELTUNG

WETT LAUF GEGEN DIE ZEIT

Die Helden haben wenig Zeit, um über die denkwürdigen Ereignisse der vergangenen Tage nachzudenken. Sie müssen sich äußerst spüren, um rechtzeitig zur Yaquirgrotte zurückzugelangen.

Machen Sie Tempo. Hetzen Sie die Helden in einem klassischen Wettlauf gegen die Zeit durch halb Almada. Lassen Sie die Feuerkugel dabei in kritische Situationen kommen: Sie verrutscht beim Transport, kullert in einem unbedachten Augenblick davon, droht irgendwo hinunterzufallen, lässt sich nicht vor neugierigen Blicken verstecken etc. Sind die Helden zu schnell, dann halten Sie sie auf: Bringen Sie die Feuerkugel zum Beispiel kurzzeitig unter Kontrolle von Dieben oder Bütteln.

WENN FEUER AUF WASSER TRIFFT

Der Verlauf des Endkampfes gegen den Wasserdrachen hängt maßgeblich vom Vorgehen der Helden ab. Es wäre sicherlich angebracht, ihr Vorhaben mit Alara, Selindian oder der Pfalzgräfin abzusprechen (die zwar zur Vorsicht mahnen, aber nichts Ernstzunehmendes zu erwidern haben, da sie wohl auch nur die Hälfte von dem verstehen, was ihnen die Helden mitteilen). Vielleicht wollen die Helden Angroschs Feuerkugel auch zunächst von einem Geweihten der Zwölfgötter prüfen lassen. Auf beides sollten Sie positiv eingehen – die genaue Wirkung der Feuerkugel jedoch bleibt bis zu ihrem Einsatz ungewiss.

Die Helden finden den Wasserdrachen (vgl. S. 42) entweder in der Kaverne, aus der er hinaus in die Höhle stößt, sobald der von den Helden wieder verschlossene Durchbruch erneut geöffnet wird. Oder er hält sich bereits in der Flusshöhle auf, wo er – inzwischen deutlich eher in der Lage, seine Form zu halten – versucht, in Form von Nebel- oder Gischtwolken, einer Fontäne oder als halbwegs manifestierter Drache mittels seiner Schwingen über den Wasserfall hinauf zum Yaquir zu gelangen. Von der Kraft des herunterstürzenden Yaquir wird er aber immer wieder zurückgestoßen.

Mit ihren verwandelten Waffen können die Helden die fortschrei-

tende Manifestierung des Drachen behindern sowie ihn für kurze Zeit außer Gefecht setzen. Den Manifestierungsprozess gänzlich unterbinden können sie jedoch nur mit der Macht Angroschs. Am sichersten dürfte es sein, wenn die Helden den Drachen zunächst mit ihren Waffen schwächen, so dass er nicht ständig seine Position ändern kann, sie sich dann den Wasserfall hoch begeben und der letzte am oberen Ende des Wasserfalls die Feuerkugel hinunter in die Nähe des Drachen schleudert. Doch Ihre Spieler werden sicherlich auf gänzlich andere Ideen kommen.

Die Macht der Kugel hat eine wahrhaft infernalische Wirkung. Sobald sie zerschmettert wird, breitet sich in Windeseile ein Flammenmeer aus. Es ergießt sich über den niederhöllische Malmgeräusche ausstoßenden Drachen, die aber auch von unschönen Nebenwirkungen begleitet werden: Die Höhle beginnt zu beben und einzustürzen (die Helden haben bewiesen, dass sie bereit sind, für die Sache Angroschs zu sterben). Hierdurch wird zum einen das Einflusssloch aus der Yaquirgrotte um einige Schritte erweitert, zum anderen der Durchbruch in die Kaverne verschlossen sowie der Abfluss im hinteren Teil der Höhle versperrt, so dass die stärker werdenden Wassermassen in der Höhle gestaut werden. Bereits nach fünf Minuten ist die Höhle bis auf wenige höher gelegene Deckenteile geflutet (denken Sie bei der Umsetzung der Szene an Filme wie *Titanic*), der einzige Ausweg ist das Einflusssloch hinauf zur Yaquirgrotte. Lassen Sie die Helden je nach Situation stetig schwieriger werdende Proben auf *Schwimmen*, *Klettern*, *Orientierung* und *Ausweichen* (vor herabstürzenden Felsbrocken) ablegen, bis sie mehr oder weniger glücklich aus der Yaquirgrotte in den rettenden Strom gelangen. Dabei werden sie wiederum von keinesfalls verendeten, aber durchaus geschwächten Wasserdrachen angegriffen.

Der Yaquir brodelnd und schäumt. Auch er befindet sich nun im unmittelbaren Kampf gegen den ebenfalls entkommenen Wasserdrachen, der seinerseits den Strom selbst angreift. Je weiter er sich dabei von der Kraftlinie seiner Kaverne entfernt, desto schwieriger wird es für den Mantra'ke, den Drachen mit astraler Kraft zu speisen und aus der Ferne zu stärken (was im Hintergrund passiert, jedoch von den Helden nicht wahrgenommen werden kann). Die Helden werden feststellen,

dass sie im Wasser des Yaquir atmen und passabel kämpfen können (AT -2/PA -3). Während der Kampf der alten Mächte den Strom zu einem gefährlichen Wogengebirge aufwürmt (und vorbeiziehende Boote kentern lässt), sollten Sie die Helden in die Lage versetzen, mit ihren auch unter Wasser glühend brennenden Waffen den Ausschlag im Gleichgewicht der Kräfte zu geben. Zwar sollte es schwierig sein, in dem aufgewühlten Strom immer den Wasserdrachen ausfindig zu machen und zu treffen, schließlich aber sollte es gelingen, ihn soweit zu schwächen, dass er den Kampf aufgibt, woraufhin sich das Wasser allmählich wieder glättet.

Gestalten Sie den Kampf individuell nach den Fähigkeiten Ihrer Gruppe und so lange, wie es dramaturgisch sinnvoll erscheint – und bis die Helden (und der Yaquir) kurz vor dem Ende ihrer Kräfte stehen. Dann wird sie das Onkelchen sicher an seinem nördlichen Ufer absetzen und ihnen das Gefühl vermitteln, das auf Messers Schneide gestandene Schicksal noch einmal zum Guten gewendet zu habe.

FRÜCHTE DES ZORNS

Wenn die Helden sich vom Schock der vergangenen Stunde erholt haben, erblicken sie das gesamte Ausmaß ihres Tuns: Durch das Beben wurde der Gesindetrakt Cumrats zerstört. Selbst zahlreiche Wände im Oktogon weisen Sprünge auf, insbesondere das kunstvoll mit den Symbolen der kaiserlichen Herrschaft verzierte Garethische Tor. Die Kaiserinwitwe steht unter Schock und wird umgehend nach Gareth abreisen, Graf Selindian hingegen zeigt sich wenig beeindruckt. Das Dröhnen hat ein Ende, und er ist an allen Facetten der Ereignisse sehr interessiert.

Wahrscheinlich dürften Ihre Helden die ersten Streiter in der über 1.000-jährigen Geschichte des Mittelreiches sein, die für eine nicht unwesentliche Verwüstung einer kaiserlichen Pfalz belohnt werden. Tatsächlich haben sie ihre eigentliche Aufgabe erfüllt und erhalten vom Sekretär Alaras mit emotionsloser Mine ihren Lohn ausgezahlt. Natürlich wird man auch in Punin an den Ereignissen interessiert

sein, wenn man dort auch lieber ein 'fachmännisches' Vorgehen der längst noch nicht eingetroffenen 'Experten' vom *Konzil der Elemente* favorisiert hätte. Jedenfalls werden die Helden zu ausführlichen Berichten, möglichst in schriftlicher Form, und auch zu einer 'Lektion' der Adepten angehalten (100 Dukaten für eine zweiwöchige Lesung – ein Abenteuer ganz eigener Art ...).

Zudem hat sich jeder Held **400 Abenteuerpunkte** verdient. Spezielle Erfahrungen konnten (je nach Rollenspiel) in den Talenten *Götter/Kulte, Sagen/Legenden, Etikette, Geschichtswissen* und/oder *Schwimmen* erworben werden. Schließlich werden die Helden, die der alten Entität des Yaquir unter Einsatz ihres Lebens geholfen haben, künftig entlang seiner Gestade einen um 2 erhöhten *Gefahreninstinkt* haben.

DER KAMPF GEHT WEITER

Solange sie auch suchen mögen, ein Kristall-Ei des Wasserdrachen werden die Helden nicht finden, denn er ist nicht endgültig besiegt – das Sternbild des Nachen leuchtet nach wie vor erhellt. Es dürfte einige Zeit lang dauern, bis sich sowohl der in nächster Zeit ungewöhnlich ruhig und trübe fließende Yaquir als auch der Wasserdrache von dem Kampf erholt haben werden. Dennoch wird das Leben entlang des Stromes in Zukunft gefährlicher werden: Unverhofft können elementare Drachenklaunen aus seinen Fluten auftauchen, um nach Schiffen und ihrer Besatzung zu greifen, können Uferdörfer vom sich kurzzeitig manifestierenden Drachen heimgesucht werden oder ganze Fischvorkommen tot und Krankheit verbreitend an Land gespült werden. Und wer weiß – vielleicht lässt sich eines Tages auch der Purpurgur *Japhgur* (EdZ 55) erneut ausfindig machen, um den Wasserdrachen gemeinsam zu bekämpfen und in die Flucht zu schlagen?

Derweil haben sich die Helden nicht nur das Wohlwollen des 'Onkelchen' Yaquir verdient, sondern auch den geballten Zorn des Wasserdrachen sowie erneut des Pyrdacor-Kultes und seines Anführers auf sich geladen – und gemeinsam streben sie nach Vergeltung.



DIE MISSION DES RASPYRRIZ



Ein Abenteuer für 3 bis 6 Helden mittlerer Erfahrung von Mark Wachholz. Mit Dank für Beiträge und Anregungen an Ulrich Kneiphof, Daniel Simon Richter, Tobias Hamelmann, Ira Bagusat, Paddy Fritz und Peter Diehl.

PROLOG UND EINFÜHRUNG

»... so mag man sich fragen, woher die Drachen denn nun stammen. Damit meint das 'Woher' nicht Ort oder Ursprung – dies zu klären haben wir im vorherigen Kapitel ausführlich gelesen. Statt dessen wollen wir fragen, 'aus welcher Zeit' sie stammen. Abseits der dummen Baumdrachen oder Höhlenwürmer sind genug ihrer Spezies befähigt, sich mit dem Verstande der Menschen zu messen. Schon bei den Orken und niederen Gobliniden haben wir Strukturen von kulturellen Ausformungen oder rudimentären Stammesverbindungen beobachten können. Muss sich da nicht auch Gedanken gemacht werden, ob es unter den Drachenarten Hierarchiemuster oder Spezialisierung gibt? Existierte vielleicht in längst verwehten Tagen ein drachischer König, ein Krieger – oder ein Dieb?«

—handschriftlicher Kommentar im Compendium Drakomagia des Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF

Die Mission des Raspyrriz führt im Winter 1027 BF in die entlegenen Höhen der Drachensteine. Den Grund liefert der vermeintliche Angriff eines Perldrachen auf Burg Drachenhaupt. Die Helden, gerade zufällig anwesend, werden mit der Mission beauftragt, ein Heilmittel gegen die von heißem Drachenblut verätzten Opfer des Angriffs zu besorgen, das nur im Tal der Türme zu finden sein soll. Während sie sich auf den Weg ins Gebirge machen, ist der geheimnisvolle Dracodan von Misaquell bereits in die Berge aufgebrochen, um einem ganz eigenen Ziel nachzugehen.

Auf der Passstraße entdecken die Helden schließlich den verendeten Perldrachen und geraten in eine schwere Auseinandersetzung mit fliegenden Dämonen, die an einem Gegenstand des toten Drachen interessiert sind. Genau dieser Gegenstand – eine schwere eiserne Kugel – gerät nach der Entführung Dracodans durch die Dämonen in die Hände der Helden. Ihnen fällt die undankbare Aufgabe zu, dieses sehr wichtige, unhandliche Artefakt zu seinem Bestimmungsort zu führen: zum Kaiserdrachen Apep. Versprengt in der eiskalten, unwirtlichen Wildnis liegt eine gefährvolle Reise vor ihnen – an deren Ende entweder der Tod oder ein Geschenk des Herrn der Drachensteine warten.

AUSWAHL DER HELDEN UND EINSTIEGSMÖGLICHKEITEN

Da Die Mission des Raspyrriz größtenteils in den unwegsamen Höhen der winterlichen Drachensteine spielt, empfehlen sich Charaktere, die in der Wildnis überleben können. Einfache oder höfische Helden bieten sich nur an, wenn Sie diese bewusst mit der rauen Bergwelt konfrontieren wollen. Auch exotische Charaktere und Rassen eignen sich für dieses Abenteuer, wenngleich Sie dann eventuell den Einstieg umgestalten müssten. Am stimmungsvollsten aber ist, wenn die Helden bereits in der Vergangenheit im Krieg gegen die Schwarzen Lande oder bei der Verteidigung Weißtobriens in Aktion getreten sind und somit auch mit einem gewissen Maß an Hintergrund für das Abenteuer vertraut sind (zum Beispiel durch die Abenteuerbände Schwarze Splitter und Kreise der Verdammnis).

Es spielt keine Rolle, ob die Helden nach Burg Drachenhaupt (etwa eine Tagesreise nördlich von Peraineufurten) nun als gute Freunde oder wichtige Gesandte bei Herzog Bernfried von Ehrenstein vorsprechen wollen, lediglich als geachtete Krieger mit einem größeren Tross ankommen oder gar nur als kleine Reisegruppe die Burg zur Übernachtung aufgesucht haben. Es ist sogar von Vorteil, wenn die Helden erst durch ihre Hilfe bei der Abwehr des 'Drachenangriffs' die Aufmerk-

samkeit auf sich ziehen. Im Folgenden finden Sie ein paar Vorschläge, aus denen Sie einen geeigneten Prolog für Ihre Heldengruppe kreieren können.

START IN PERAINEUFURTEN

Peraineufurten ist zentraler Anlaufpunkt für den Abwehrkampf gegen die Schwarzen Lande. Ganz unterschiedliche Gruppen (von der tobrischen Wehr über die zwölfgöttliche Geweihtenschaft bis hin zu Kaufleuten und Söldnerbannern) suchen hier ständig Freiwillige für alle Arten von Planungen, Aufträgen und Missionen:

- Ein Proviandhändler heuert die Helden an, damit sie seinen Wegzug auf dem Weg hinauf nach Drachenhaupt beschützen. Die Reise ist eher von weltlichen Problemen begleitet (Achsbruch, schwer überwindbare Weghindernisse oder der unsympathische Auftraggeber), wenngleich stets die Angst vor einem Überfall durch Räuberbanden, versteckte Goblins oder Galottas Saboteure mitschwebt. Bei Bedarf können die Helden noch eine Intrige aufdecken: Der unsympathische Händler ist ein Scherge Galottas und liefert vergiftete Ware.

- Zur Zeit ist es im Kampf gegen die Schwarzen Lande ruhig, so dass viel 'Organisatorisches' in Angriff genommen wird. Eine wichtige Botschaft soll zum Herzog gelangen, die Gebeine eines heroischen Golgariten sollen zum Ordenssitz auf Drachenhaupt gebracht werden oder ein Artefakt wird Helden mit entsprechender Reputation vom KGIA oder der Rondra- oder Hesinde-Kirche in die Hand gegeben, um es von den Draconitern auf der Burg untersuchen zu lassen.

ANDERE EINSTIEGSMÖGLICHKEITEN

- **Turnier:** Aufgrund einiger kleiner Erfolge in den letzten Monaten lädt Herzog Bernfried Recken und Krieger nach Drachenhaupt zu einem Schwertturnier ein, in dessen Folge die drei besten Kämpfer vom Herzog persönlich geehrt werden sollen. Doch zu dem Fest wird es nicht kommen: Die Helden sind ein paar Tage zu früh, erleben dafür aber den Drachenangriff.

- **Individuelle Aufträge der Helden:** Tobrische Krieger und Soldaten sowie Mitglieder im Draconiter- oder Golgaritenorden finden auf Drachenhaupt persönliche Ansprechpartner. Doch auch sonst mag es sein, dass ein persönlicher Freund oder Feind der Heldengruppe, ein wichtiger Kontaktmann oder eine heimliche Liebe gerade zu dieser Zeit auf der Burg weilt.

- **Reise über die Drachensteine:** Zwar ist es auch möglich, dass die Helden gerade von Tobrien ins Bornland (oder umgekehrt) über die Drachensteine reisen wollen, doch würde insbesondere letzteres dem Abenteuer schon einiges vorwegnehmen (Reise über den Pass, das Tal der Türme usw.). Außerdem gelangt man – zumindest ins östliche Bornland – schneller und sicherer über die Misaaunen und die freie Hafenstadt Vallusa.

EMPFOHLENES SPIELMATERIAL

Das Herzogtum Tobrien und die angrenzenden Schwarzen Lande werden ausführlich im Band Unter der Dämonenkronen beschrieben. Im gleichen Heft (S. 114) finden Sie auch Informationen zu Peraineufurten, die mit GA 52 und dem Abenteuerband Kreise der Verdammnis 7 ergänzt werden können.

Zu den Drachensteinen können Unter der Dämonenkronen 113f., Das Land an Born und Walsach 110f. und Die Phileasson-Saga 75ff. herangezogen werden. Alle spielrelevanten Informationen finden Sie allerdings hier im Heft.

Ein Drach', von Süden kommend!

Auf Burg Drachenhaupt

Die Anlage teilt sich in die Obere und die Untere Burg. Die **Obere Burg** umfasst den größeren, höher gelegenen Burghof, der größtenteils von den Wohn- und Schlafbereichen des Herzogs und der Draconiter umgeben ist. Auch befinden sich hier der trutzige Bergfried, die Speisesäle, der Palas und der Tempelturm der Draconiter. Die **Untere Burg**, die auf einem etwas tiefer gelegenen Felsplateau erbaut wurde, wird von den Gesindeunterkünften, den Stallungen und dem Zeughaus umgrenzt. Hier befindet sich auch das schwere Burgtor, das an seinen Seiten vom Großen Turm für die Torwachen und dem düsteren Rabenturm der Golgariten gesäumt wird.

Wichtige Personen auf Drachenhaupt

Herzog *Bernfried von Ehrenstein* ist ein gezeichneter Mann, der zusammen mit seiner Familie auf der Burg lebt und den Widerstand gegen die Schwarzen Horden organisiert. *Thancilla Drachentochter*, die Draconiter-Prokuratorin der Dunklen Lande, ist eine geheimnisvolle aber besonnene Frau, die in Abwesenheit des Erzabtes *Eno Kariolinnen* den Orden in Tobrien führt (sich zur Zeit aber nicht auf der Burg aufhält). Der draconitische Präzeptor von Drachenhaupt ist seit 1033 BF der beflissene und strenge *Larjan Gerberow*, der zur Zeit die Leitung inne hat. Im dunklen Rabenturm wohnt der grauhaarige Ordenskomtur der tobrischen Golgariten, Hochwürden *Yann*. Für das Abenteuer sind insbesondere der undurchsichtige Gast *Dracodan von Misaquell*, Gesandter des Kaiserdrachen Apep, und die junge *Jallina*, die im Zeughaus Dienst tut, wichtig.

Gerüchte

Viele Bewohner, Händler und Reisende sind auf den beiden Burghöfen anzutreffen. Für Abenteurer wie die Helden sollte es ein leichtes sein, Kontakt mit verschiedenen Leuten zu knüpfen und die neuesten Gerüchte aufzuspinnen:

- Die militärischen Erfolge im letzten Sommer scheinen vielen wie ein Tropfen auf dem heißen Stein. Immer wieder heißt es, der Feind stehe kurz vor der Erstürmung Ebelrieds.
- Es gibt Gerüchte, wonach Galotta seine Eroberungspläne noch nicht aufgegeben hat. Es sei so ruhig, weil er seine Kräfte sammle, um das Mittelreich ein für alle Mal zu schlagen.
- Überlebende aus den Schwarzen Landen berichten, dass sich auch die Auseinandersetzungen zwischen einigen der dortigen Herrscher, insbesondere zwischen Galotta, Rhazzazor und Xeraan, verstärkt hätten: "Früher oder später wird da was passieren."
- Der bedrohlich wirkende Gesandte des Kaiserdrachen Apeps, Dracodan von Misaquell, sei gestern Nacht überraschend auf die Burg gekommen und habe weder dem Herzog noch den Draconitern erklärt, was ihn hierher führt: "Der will bestimmt was ausspionieren. Oder noch Schlimmeres ..."
- Die Wachen sind in letzter Zeit sehr sorglos, was die Kontrolle von Reisenden angeht. Jeder könnte sich auf die Burg schleichen, um Übles zu tun.
- In ein paar Tagen wird der Herzog ein kleines Schwertturnier veranstalten, um die Moral zu stärken.

Potwendige Begegnungen

Dracodan von Misaquell ist letzte Nacht überraschend auf der Burg aufgetaucht, weil er die Ankunft des Perldrachen *Raspyrriz* erwartet. Er ist in Sorge, dass 'Apeps Dieb' nur knapp den Fängen Rhazzazors entkommen sein könnte und deswegen Hilfe benötigt. Dracodan wirkt unruhig und ernst und schenkt niemandem Beachtung – allenfalls rempelt er die Helden einmal unbedacht an (oder gar um). Immer wieder kann er beim hastigen, aber scheinbar ziellosen Umherlaufen in den Gebäuden der Burg beobachtet werden. Oft begleitet ihn dabei der Meckerdrache *Goldmälchen*, der mit frechen Kommentaren andere Burgbewohner und -gäste verschreckt.

Mehr Spaß können die Helden mit der jungen *Jallina* haben, die im Zeughaus und in der Wachstube Dienst tut. Mit strahlendem Lächeln kann sich die Zehnjährige mit den blonden kurzen Haaren um beschädigte Waffen der Helden kümmern, bringt den frierenden Wachen auf den Mauern warme Suppe oder macht mit den Helden eine kleine Burgführung. *Jallina* ist es auch, die die Helden für die Nachtwache einteilt. Denn "jeder waffenfähige Reisende, der auf der Burg übernachten will, soll sich nach Anweisung des Herzogs auch am Wachdienst beteiligen".

Feuer am Horizont

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Winternacht ist über Drachenhaupt eingebrochen, und der Hauch eures Atems verliert sich in der bitteren Kälte. Nur das Madamal scheint zwischen den düsteren Wolkenfetzen hindurch. Einige Veteranen halten auf den Zinnen eisern Wacht, und im Gesindehaus hat jemand eine traurige tobrische Weise angestimmt. Aus dem herzoglichen Palas und dem Tempelturm der Draconiter dringen noch Licht und Gesprächsfetzen, während sich der Rabenturm der Golgariten in Dunkelheit und Stille hüllt.

Plötzlich ist fernes Donnernrollen zu vernehmen, und einige Wachen schauen unruhig nach Süden. Am Horizont flackern mehrmals blutrote Blitze im von Wolken verhangenen Himmel auf, die von weiterem Donnernrollen begleitet werden. Vereinzelt glaubt ihr sogar, dämonisches Kreischen zu vernehmen. Unwillkürlich fröstelt ihr.

Nach wenigen Minuten ist das Schauspiel vorbei, der Nachthimmel bleibt bis auf den Schein des Madamals dunkel.

"Die Schwarzen Lande", murmelt einer der Veteranen auf den Zinnen zu euch. "Selbst hier müssen wir sie noch fürchten."

Dem von Apep mit dem Diebstahl des Drachentöters beauftragten *Raspyrriz* ist es zwar gelungen, das begehrte Artefakt aus dem Hort *Rhazzazors* in *Warunk* zu stehlen und die Verfolger (in Gestalt der Obristin *Jendesa* von *Tuzak* und dreier *Irrhalken*) vorerst abzuschütteln. Doch dabei näherte sich der Perldrache zu sehr *Galottas Yolghurmak* mit seinen fliegenden Wächtern. Schwer verletzt, halb blind und verfolgt von Dämonen steuert er weiter verbissen seinem Ziel entgegen: den Drachensteinen. Um die Mission zu retten, ruft er *Dracodan von Misaquell* zu Hilfe, dessen dunkle Ahnungen damit Wahrheit werden. Bis zum Hort *Apeps* wird es *Raspyrriz* nicht mehr schaffen. Und so übermittelt *Dracodan* ihm den Befehl, wenigstens in die Nähe der Burg zu gelangen, wo er ihn erwartet, um die Mission fortzusetzen.

Tumult im Tempelturm

So angestrengt die Helden noch in die Nacht starren – es bleibt ruhig. Keine Bewegung stört den Nachthimmel. Gelingt einem der Helden jedoch eine *Sinnenschärfe*-Probe +2, kann er Folgendes beobachten:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Oben, auf dem Dach der Kuppel, siehst du die Umriss einer dunklen Gestalt in wehendem Umhang. Unerschütterlich wie eine Statue hat sie den Blick nach Süden gewandt. Du kannst nicht erkennen, wer oder was es ist, doch im fahlen Mondlicht wirkt die unbewegliche Gestalt fast wie ein steinerner Gargyl.

Währenddessen sind – für alle hörbar – laute Stimmen aus dem Draconiter-Turm zu vernehmen, die auf einen Tumult oder eine Auseinandersetzung hindeuten. Jetzt ist auch kurzes Waffengeklirr und Poltern zu hören. Aus dem Gesindehaus und der Wachstube kommen Neugierige, als auch schon der zornige Präzeptor von Drachenhaupt, *Larjan Gerberow*, mit zwei Draconitern aus dem Turm schreitet, um ebenfalls auf die Kuppel schauen zu können.

Bei der Gestalt auf dem Kuppeldach handelt es sich um Dracodan von Misaquell, der sich den höchsten Punkt der Burg ausgesucht hat (und dabei keine Rücksicht auf die Traditionen und Gebote im Tempel der Draconiter nimmt), um den schwer verletzten Raspyrriz durch Verständigungsmagie auf dem letzten Teil des Weges zu leiten. Noch bevor die Helden überlegen können, wie sie in die Situation eingreifen oder behilflich sein können, überschlagen sich die Ereignisse:

“DRACHE!”

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

“Alarm!”, gellt es plötzlich von den südlichen Zinnen. “Bogenschützen herbei!”, “Ein Drache!” und weitere lautstarke Rufe sind zu hören. Innerhalb kürzester Zeit verlassen verschlafene Gardisten die warmen Turmzimmer, Schwerter werden gezogen, das Tor wird zusätzlich verriegelt. Überall in den Gebäuden erhellen sich Fenster vom eilig angezündetem Fackel- und Öllicht. Auf den Mauern werde Bögen vorbereitet, Armbrüste geladen. Selbst im Rabenturm der Golgariten scheint sich etwas zu tun.

6 TaP*: Sie sind ein wenig intelligenter als die Westwinddrachen und auch zu einigen Zaubersprüchen in der Lage. Sprachbegabt sind sie jedoch trotzdem nicht, wenngleich wahrscheinlich zu gedanklicher Verständigung in der Lage.

8 TaP*: Es fällt auf, dass der Drache entgegen der allgemeinen Annahme nicht sonderlich elegant oder geschickt fliegt.

DER ANGRIFF

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Auch der Herzog mit seiner Wolfengarde ist soeben aus dem Palas geschritten, wo ihn der verwirrte Larjan Gerberow trifft. Die Warnschreie der Wachen werden zunehmend lauter und panischer. Der Drache wird die Burg in wenigen Augenblicken erreicht haben. Schon schwirren Bolzen und Pfeile durch Luft – als euch bewusst wird, dass die verbleibende Zeit für keinen weiteren Schuss mehr reichen wird! Immer weiter steigt der Drache hinab und fliegt direkt auf euch zu. Züngelnde Flammen und giftiger Rauch lodern in seinem Maul.

Jetzt erkennt ihr auch die zerfetzten Flügel, den dunklen, von Wunden übersäten Körper, der so gar nichts mehr von der Ele-



Die Helden können von der Mauer aus eine vom Madamal beschienene Kreatur mit weit gespannten Flügeln erkennen, die in hohem Tempo auf die Burg zuhält. Mit wenigen Flügelschlägen gleitet das Tier über weite Strecken durch die Luft. Schon sind die Schützen in Position gegangen, während sich weiteres Waffenvolk im Hof sammelt. Die junge Jallina verteilt mit lauter Stimme gefüllte Pfeil- und Bolzenköcher.

Wenn die Helden nach der Person auf dem Tempeldach Ausschau halten, ist diese verschwunden.

Mit einiger Anstrengung (*Sinnenschärfe* +7) lässt sich das Tier als Perldrache identifizieren. Die *Tierkunde*-Probe ergibt:

1 TaP*: Der Drache ist etwa 7 Schritt lang, besitzt 10 Schritt Flügelspannweite und hat vier Beine.

4 TaP*: Perldrachen sind die (etwas kleineren) östlichen Verwandten der Westwinddrachen. Sie sind außerordentlich gewandte Flieger, verfügen über einen gefürchteten Flammenstrahl und sind gute Fischer.

ganz der legendären Perldrachen hat. Mehrere Pfeile und Bolzen stecken in seinem Körper. Seine atemberaubende Geschwindigkeit bläst den Rauch von seinen Nüstern, als er zu einem weiteren Flügelschlag ansetzt und der Windschwall euch von der Brüstung zu drücken droht ...!

● Gute Bogen- oder Armbrustschützen unter den Helden können den Drachen mit einem *Fernkampf*-Angriff +7 (Nacht, imposantes fliegendes Geschöpf) treffen. Bei besonders gelungenen Attacken können Sie dem Helden einen Schmerzensschrei des Drachen gönnen.

● Verlangen Sie von jedem Helden auf dem Wehgang eine *Körperbeherrschungs*-Probe -2, um nicht vom Druck der Flügelschläge hinuntergeweht zu werden. (Benutzen Sie hierbei die in **Basis 116** aufgeführten Sturzregeln: Die Fallhöhe beträgt 6 Schritt, woraus 6W-6 SP resultieren. Für jeden TaP*, der bei einer *Körperbeherrschungs*-Probe +6 übrig bleibt, kann der Spieler einen der gewürf-

ten W6 ignorieren. Richten Sie es aber so ein, dass kein Held hierbei tödlich verunglückt oder so schwer verletzt wird, dass er am Rest des Abenteuers nicht mehr teilnehmen kann – notfalls kann ihm einer der Draconiter auf magische Weise helfen.)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Knapp zieht er über euren Köpfen hinweg und reißt mit seinen Flügeln mehrere Brocken aus dem Großen Torturm rechts von euch. Aus den Wunden des Monstrums spritzt dampfendes Blut, das ätzend auf Mauern und Menschen fällt. Schreie von Verletzten sind zu hören, links neben euch im Rabenturm stieben krächzende Vögel aus den Fenstern, und eine erneute Salve wird dem bereits über dem Gesindehaus fliegenden Drachen hinterher geschossen. Doch schließlich ist er außer Reichweite und hinter der nächsten Bergkuppe und in der Dunkelheit der Nacht verschwunden.

DIE SCHWERVERLETZTEN

Der Angriff des Drachen hat kein Menschenleben gefordert, doch mehrere Wachen und einige Bewohner der Burg wurden durch Stürze von der Mauer oder herabregnende Steinbrocken verletzt. Neben Brüchen und Quetschungen sind allerdings einige Opfer – darunter zur Bestürzung der Helden auch die junge Jallina – von schwersten Verätzungen durch das heiße Blut des Drachen gezeichnet worden: Verbrennungen am Körper und im Gesicht, aufplatzende Blasen und verschrumpelte Haut ergeben ein Bild des Schreckens.

Hier könnte allein nur noch magische Heilung helfen, die Bedauernswerten vor bleibenden Schäden oder gar dem Tod zu retten. Doch mit großem Erstaunen müssen sowohl Helden als auch der Hofmagier feststellen, dass sich die Wunden selbst mit BALSAM SALABUNDE, HEXENSPEICHEL oder einem magischen Heiltrank kaum schließen wollen.

Das Nachfragen bei verschiedenen Anwesenden (Draconiter, Gardisten, Herzog) zeigt, dass nicht jeder den Angriff des Drachen deuten kann. Manche sprechen von einem "Knecht Rhazzazors", andere, wie die Draconiter, murmeln vielleicht etwas von "Apeps Perldrachen". Vor allem aber fragt man sich, wohin der Drache geflogen sein mag – wenngleich niemand es für machbar hält, seine Spur aufzunehmen.

DRACODAN REIßT AVS

Während im Burghof noch die Verletzten zusammengetragen und behandelt werden, ist kurzer Tumult am Burgtor zu vernehmen. Dracodan von Misaquell befiehlt den Wachen, das Tor zu öffnen, und reitet schließlich in die Nacht hinaus. Er ist in schwere Lederrüstung gekleidet und trägt einen wehenden Umhang – und passt damit durch-

IN DEN DRACHENSTEINEN

ABSTURZSPUREN

Früh am nächsten Morgen brechen die Helden auf. In der ganzen Nacht hat derweil Dracodan den tödlich abgestürzten Perldrachen gesucht. Erst in der Morgendämmerung ist er fündig geworden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Auf dem Pass weht ein eisiger Wind und fegt den Schnee von den Hängen herab auf den Weg. Zufällig entdeckt ihr die halbverwehten Überreste von Pferdespuren, die nach rechts von der Passstraße wegführen. Als ihr in die Richtung schaut, seht ihr – etwa 100 Schritt östlich – einen Hang, der erst vor kurzem abgerutscht sein muss. Die Kronen mehrerer umstehender Bäume sind stark verkohlt, abgeknickt, teilweise sogar abgerissen. Überall sind Geröll, Buschwerk und Schnee in langer Schneise aufgewühlt. Fast scheint es, als hätte dort 'etwas' eine große Spur der Verwüstung hinter sich hergezogen. Vor dieser Szenerie steht einsam und verlassen ein Pferd: Dracodans Pferd.

aus auf die Beschreibung der Gestalt, die noch kurz zuvor auf dem Turm der Draconiter gestanden hatte. An seiner Seite hängt eine schwere Axt. Der kleine Meckerdrache, der den Mann stets begleitet hat, bleibt diesmal am Tor zurück und kakreelt nur traurig: "Oh oh. Wenn das mal gut geht, Herr von Misaquell."

Unterstützen Sie die Stimmung, Dracodan führe etwas Übles im Schilde: Was hatte er auf dem Turm zu suchen? Wieso kümmert er sich nicht mit um die Verletzten? Weshalb ist er ausgerechnet jetzt auf der Burg? Hat er dem Drachen vielleicht sogar befohlen, die Burg anzugreifen? Sollten die Helden dem nicht so viel Aufmerksamkeit schenken, können Sie auch misstrauische Gardisten, einen besorgten Draconiter oder eine andere passende Figur diese Fragen murmeln lassen. Die Draconiter und der Herzog werden aber – wenn auch unsicher – in jedem Fall eingreifen, wenn die Helden Dracodan allzu feindlich begegnen werden.

DAS KRAUT DER HEILUNG

Die Opfer des heißen Drachenblutes werden zu den Draconitern gebracht, wo sich allerdings immer mehr Ratlosigkeit breit macht: Die Wunden wollen sich nicht schließen lassen, scheinen ein Eigenleben zu führen und sich immer wieder durch Haut und Fleisch zu fressen. Schließlich macht ein Aberglaube die Runde, wonach das heiße Blut von sterbenden Drachen ein tödliches Siechtum für jeden bedeute, der damit in Berührung kommt. Auch von der unheilbaren *Lindwurmfüule* wird gemunkelt. Daraufhin weiß eine alte Draconiterin von einem seltenen Kraut zu berichten, das gegen solche Verletzungen helfe. Wo dieses gedeiht – besonders im Winter –, wisse sie aber nicht. Der einzige Ort in erreichbarer Nähe, an dem man vielleicht mehr über dieses Kraut wisse (oder es gar in getrocknetem Zustand besitze), müsste das Tal der Türme sein, das mit dem Kaiserdrachen Apep in Verbindung steht. Auch der höchste Berg der Drachensteine, Apeps Säule, den die Draconiter den Helden von der Burg aus zeigen können, liegt in dieser Richtung.

Haben sich die Helden bei der Versorgung der Verletzten hervorgetan, wird Larjan Gerberow auf sie zutreten. Er fragt, ob sie nicht über die Drachensteine ins Tal der Türme aufbrechen würden, um dort nach Hilfe zu suchen. Er wäre ihnen sehr dankbar, denn mit drei verletzten Draconitern könne er niemand Weiteren von wichtigen Aufgaben abberufen.

Gerberow bietet den Helden eventuell auch ein kleines Handgeld an und kümmert sich darum, dass sie wintertaugliche Pferde bekommen. Die Reise würde etwa zwei bis drei Tage dauern, und die Helden könnten in den kalten Nächten in am Wegesrand errichteten Passhütten übernachten. Nur vor manchem Gesindel dort solle man sich etwas vorsehen.

Diese Spuren hat Raspyriz während seines tödlichen Absturzes hinterlassen. Verlassen die Helden den Gebirgspfad, um sich die Seltsamkeiten näher anzuschauen, müssen sie über mehrere kleine Felsabgänge und große Granitbrocken klettern (drei *Klettern*-Proben +3, bei Misslingen jeweils 1 SP), was nicht sonderlich gefährlich, aber anstrengend ist. Schließlich öffnet sich der Ausblick auf Terrassen, Schründe und Klüfte, die bisweilen mehrere hundert Schritt tief abfallen. Von Dracodans Pferd führen fast frische Fußspuren zum Rand eines Felsens.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Langsam schiebt ihr euch über den Rand des Felsens. Etwa 50 Schritt weiter unten seht ihr einen 40 Schritt breiten wie langen Felsvorsprung, der weit über den steilen Hang ragt. Am Rande des Abgrunds, im zerwühlten Schnee, liegt der tote Perldrache. Die Flügel sind gebrochen, der steife Leib von unzähligen Wunden gezeichnet. Am erschreckendsten jedoch ist die Person, die in wehendem Mantel auf dem Hals des Drachen steht und mit einer schweren Axt immer und immer wieder auf den Schädel einschlägt: Dracodan von Misaquell.

Schließlich legt Dracodan die Axt beiseite und greift mit der Hand tief in die offene Kopfwunde. Was für Außenstehende schauerlich wirkt, dient in Wahrheit dazu, den Karfunkel des Perldrachen zu retten. Obwohl die Helden von selbst auf diese Erkenntnis kommen können (z.B. durch eine *Tierkunde*-Probe +9 oder eine *Magiekunde*-Probe +7), wissen sie dadurch noch nicht, ob er damit Gutes und Schlechtes bezwecken will.

Der Aufprall des sterbenden Drachen hat allerdings den einst festen Überhang brüchig gemacht – und obwohl weder Dracodan noch die Helden es beobachten können, bedarf es nur noch einer Kleinigkeit, um den Felsvorsprung zum Kippen zu bringen ...

KAMPF GEGEN SCHWARZE GREIFEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ganz plötzlich aber reißt Dracodan den Kopf herum – und schaut in eure Richtung. Wie hat er euch so schnell entdeckt? Noch einmal greift er tief in den Schädel des Drachen. Mit großer Anstrengung und blutbesudelten Fingern holt er irgendetwas etwa Kirschgroßes heraus und steckt es gehetzt in seine Ledertasche. Sofort danach springt er zu seiner Axt und ruft, den Blick zur anderen Seite des Gebirges gewandt: "Sie kommen! Helft mir, ihn zu verteidigen!"



Zwischen den hohen Gipfeln sind jetzt drei schwarze, geflügelte Wesen zu erkennen: Rhazzazors fliegende Dämonen haben den diebischen Drachen erreicht.

Dracodan stellt sich sofort zum Kampf und positioniert sich dabei auffällig vor den Vorderklauen des Perldrachen (um die Eisenkugel zu beschützen). Auch die Helden sollten nach kurzer Orientierung die fliegenden Geschöpfe als Dämonen identifizieren. Es sind Irrhalken (auch Asqarathi genannt, siehe **MG 61**), die schnell näher kommen.

Für ein Herunterhangeln an Seilen hinunter zur schneebedeckten Felsplattform schafft es jeder Held mit zwei gelungenen *Klettern*-Proben +5, vor den Dämonen unten zu sein. Misslingt eine Probe, kann der Held erst nach der zweiten KR ins Geschehen eingreifen. Misslingen beide Proben oder sind keine Seile greifbar, gelangt er erst nach 10 KR unten an.

Während sich zwei der Irrhalken sofort auf Dracodan und die ihn unterstützenden Helden stürzen, ist dem dritten von Jendesa befohlen worden, zunächst die Pferde des Gegners zu zerreißen (und dazu gehören natürlich auch die Reittiere der Helden – lassen Sie besonders edle Streitrosser oder geliebte Pferde notfalls einfach entkommen). Immer wieder dringt jämmerliches Wiehern zu den Kämpfenden. Die Werte der Irrhalken finden Sie auf S. 58.

Der Kampf selbst ist nicht nur durch die beiden Irrhalken gefährlich, von denen sich einer sofort Dracodan zuwendet, während der andere sich mit den Helden auseinandersetzt. Vor allem der Tiefschnee auf dem Überhang macht Kampf, Ausweichen oder Flucht zur Tortur. Ebenso kann es leicht passieren, dass man den Rand des Felsvorsprungs schon erreicht hat, obwohl man sich noch einen Schritt entfernt wähnt.

Doch lange hält der Überhang nicht den Belastungen des Kampfes stand:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Plötzlich ertönt erneut dämonisches Kreischen: Das dritte Untier taucht nach dem Niedermetzeln der Pferde über dem Felsen auf – und lässt sich mit der Wucht eines Mammut auf den Felsen fallen: Die Erschütterung reißt euch fast von den Beinen. Gerade habt ihr euch neu formiert, als der Vorsprung, auf dem ihr euch mit Dracodan befindet, unter dem lauten Bersten von schwerem Fels ohne Vorwarnung von der Wand weg bricht und in den freien Fall nach vorn kippt. Augenblicklich verliert ihr sämtlichen Halt – und der Druck in eurem Magen nimmt euch jede Luft zum Atmen, als ihr zusammen mit Dracodan und dem toten Perldrachen in die Tiefe stürzt.

Während des Falls können die Helden zunächst nicht viel mehr machen, als im Göttervertrauen darauf zu hoffen, den tiefen Sturz zu überleben. Vor allem sollte kein Held zwischen den massigen Drachenkörper und schweren Gesteinsbrocken geraten. Zum Glück erwartet die Unglücklichen nach etwa 80 Schritt dichter Tiefschnee, so dass sie – von einigen Blessuren (1W+2 TP und 2W+2 TP (A)) abgesehen – diesen Absturz wohl überleben werden.

Der Aufprall auf dem schrägen Schneefeld löst augenblicklich eine Lawine aus Schnee und Geröll aus, die die Helden in immer schnellerem Rutsch noch weiter nach unten bringt. Erst nach langem, schmerzhaftem Fallen und Rutschen (erneut 1W+2 TP und 2W+2 TP (A)) kommen sie schließlich endgültig zum Stehen – über ihnen fast 200 Schritt unüberwindbarer Steilhang ...

Zwei der Irrhalken konnten während des Absturzes aufsteigen, der dritte aber wurde ebenfalls nach unten gerissen, wo er schließlich von der Schnee- und Gerölllawine begraben wird. Ob er sich noch

einmal daraus befreien kann und eine Gefahr für die Heldengruppe darstellt, liegt ganz in Ihrem Ermessen als Spielleiter.

„RETTET DIE MISSION!“

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Kaum habt ihr einigermaßen eure Orientierung wiedergefunden, vernehmt ihr einen Schrei von Dracodan: Die anderen beiden Irrhalken haben sich auf ihn gestürzt und ihn innerhalb von Augenblicken 10 Schritt hoch in die Luft gerissen. Klirrend fällt seine Axt in die Tiefe, während er versucht, sich loszureißen. Schon 30 Schritt ist er von euch entfernt, dann 50, als er seinen Kopf starr zu euch richtet und aus der Ferne schreit: "Bringt die Eisenkugel zu Apep! Sie darf ihnen nicht in die Hände fallen! Ihr müsst die Mission des Raspyrriz beenden!"

Dracodan zückt einen Dolch und zerschneidet mit letzter Kraft den Gürtel seiner Ledertasche.

"Und rettet auch seine Seele!", ruft er hinterher, als er die Ledertasche in hohem Bogen von sich wirft, in die er eben den kleinen Gegenstand gesteckt hat. Die Tasche saust in die Tiefe und plumpst in eine Schneewehe. Dann sind die Dämonen mit Dracodan in den tief hängenden Wolken verschwunden.

Es ist totenstill – die Helden allein 'bewachen' noch den toten Drachen und seine kostbare Fracht. An einen Aufstieg zurück zur hohen Passstraße ist angesichts der mehrere hundert Schritt hohen steilen Felsen nicht zu denken – hierzu wären allenfalls professionelle Bergsteiger mit wenig Gepäck und der passenden Bergsteiger-Ausrüstung in der Lage. Zudem bricht bald die Nacht herein. Alles, was bleibt, ist, den Karfunkel und die Eisenkugel zu bergen und einen anderen Weg durch das Gebirge zu suchen.

Schauen sich die Helden genauer um (*Sinnenschärfe-* oder *Gefahreninstinkt*-Probe), entdecken sie auf einem schneebedeckten Nachbargipfel, sicherlich 500 Schritt Luftlinie entfernt, eine schwarze, geflügelte Schlange mit einer Person auf ihrem Rücken. Das Tier erhebt sich in diesem Moment in die Luft – und die weibliche Gestalt folgt mit einem rötlich-pulsierenden Schwert genau der Richtung der entschwindenden Irrhalken.

Die Reiterin ist Obristin *Jendesa von Tuzak*, die Gegenspielerin der Helden in diesem Abenteuer (siehe **Anhang** auf S. 60, ihr Beherrschungsschwert wird auf S. 57 beschrieben). Der gefangene Dracodan wird sich ihr allerdings als überlegen herausstellen und das Ziel der Helden nicht verraten, worauf Jendesa ihn kurzerhand von den Irrhalken über dem Gebirge abwerfen lässt. Anschließend versucht sie, ihre nun mit zwei Irrhalken begrenzten Kräfte neu zu formieren und die Verfolgung bzw. das Abfangen der Helden aufzunehmen. Nachdem Jendesa erkannt hat, dass Dracodan weder den Karfunkel noch die Eisenkugel bei sich trägt, vermutet sie beides zu Recht bei den Helden, die sie zuvor für Unbeteiligte hielt, die per Zufall in das Kampfgeschehen hinein stolperten – womit sie ja gar nicht mal so falsch lag.

KUGELN, STEINE UND ANDERE PROBLEME

Lassen Sie die Helden mit der Suche nach der 'Eisenkugel' ruhig eine Weile im Dunkeln tapen. Das ominöse Artefakt findet sich schließlich in der linken Vorderkralle des Drachen. Wegen der Totenstarre und der verdrehten Lage des Körpers nach dem Absturz ist die Bergung der Kugel durchaus eine Angelegenheit für sich (und eine Axt oder ein Schwert sind bei den steifen Klauen angebracht). Detaillierte Informationen zu dem Artefakt finden Sie im **Anhang** auf S. 60.

DIE SUCHE NACH DEM KARFUNKEL

Über die Suche nach dem Karfunkel wird es dunkel. Erschweren Sie die *Sinnenschärfe*-Proben um +8. Jede SR kann erneut gewürfelt werden – aber auch die Temperatur fällt stetig.

Sollte ein Magiekundiger auf die Idee kommen, einen ODEM ARCANUM zu wirken, hat er Glück: Die arkane Kraft des Karfunkels ist so groß, dass sein Leuchten zumindest teilweise durch den Beutel wahrgenommen werden kann, weshalb nur *Sinnenschärfe*-Proben +2 fällig werden.

DURCH DAS GEBIRGE

AUF UND AB IM GEBIRGE

Insbesondere am Anfang sollten Sie die Strapazen im Gebirge und die Hinderlichkeit im Transport mit der Eisenkugel darstellen. Hierzu folgende Anregungen:

- Bei Absteigen ist wenig Platz für Füße oder Rucksack, so dass man schnell das Gleichgewicht (*Körperbeherrschungs*-Proben) oder den Halt (KK-Proben) zu verlieren droht.
- An einer besonders einfachen Stelle bricht plötzlich der feste Untergrund weg und kracht laut in die Tiefe. Zum Glück ist der Held angeseilt – die Gefährten können ihn halten (KK-Proben).
- Ein Felsspalt von 20 Schritt Tiefe und 3 Schritt Breite muss übersprungen werden (*Athletik*-Probe). Stürzt ein Held in den Spalt und ist nicht angeseilt, erleidet er 1W6 TP. Dafür findet er am Boden der dunklen Felsspalte ein zugeschnittenes Skelett mit den Resten einer Bergsteiger-Ausrüstung (Kletterhaken, Pickel usw.).

DER TRANSPORT DER KUGEL

- Die Kugel ist äußerst schwer (50 Stein) und unhandlich.
- Auf den Rücken geschnallt oder im Rucksack platziert ist zwar etwa eine Stunde Marsch möglich, jedoch wird für jede SR eine KO-Probe notwendig, die für jeden KK-Punkt unter 18 um 1 erschwert ist. Misslungene Proben bedeuten einen Punkt Erschöpfung, zusätzlich zu dem Punkt, der durch einen Marsch durch tiefen Schnee alle halbe Stunde fällig ist. Außerdem sind sämtliche körperliche Proben (auch Klettern, GE-Proben oder Kämpfe) grundsätzlich um den gleichen Wert erschwert. (Alternativ können Sie auch auf die Tragkraft-Regeln aus **Basis 115** zurückgreifen.)
- Aus Hölzern, Magierstäben oder Schwertern sowie festem Leinen und anderem geeigneten Material lässt sich eine Art Trage für das Artefakt konstruieren, um es zu zweit oder gar zu dritt zu tragen (die Probenzuschläge sinken dann auf die Hälfte bzw. ein Drittel). Der Transport ist damit insbesondere im Gebirge zwar aufwendig, aber insgesamt machbar.
- Generell gilt, dass immer zwei Helden für größere Manöver in der Gruppe (Helfen beim Klettern, Wegsicherung, Kämpfe etc.) ausfallen, soll die Eisenkugel nicht unbewacht abgelegt werden.

Der Karfunkelstein des Raspyrriz, der immer noch von Blut und Hirnmasse des Drachen besudelt ist, ist etwa daumennagelgroß und leuchtet in mattem Dunkelblau. Schaut man genau hin, sind ein kurzes Pulsieren oder vorbeihuschende Lichtschleier wahrzunehmen. Weitere Informationen zu Drachenkarfunkeln finden Sie im **Anhang** des Bandes auf S. 88.

Spätestens gegen Mitternacht sollten die Helden den Lederbeutel samt Karfunkel im tiefen Schnee geborgen haben – denn dann wird das Wetter wirklich ungemütlich. Sollten die Helden auch noch Dracodans Axt bergen, wird sich dieser am Ende des Abenteuers durchaus erkenntlich zeigen.

Beim Zusammentragen des Wissens über den Kaiserdrachen können Sie – je nach Hintergrund, Erfahrung und Wissensstand der Helden (mögliche Proben auf *Magiekunde*, *Tierkunde*, *Sagen/Legenden*, *Geographie*) – nach eigenem Ermessen Information zu den Drachensteinen sowie dem Kaiserdrachen Apep herausgeben. Von Vorteil wäre, wenn den Helden zumindest im Ansatz klar wird, dass ein Marsch zu Apeps Säule (in der Nähe des Tals der Türme) der beste Weg ist, den Kaiserdrachen aufzusuchen – nur dass sie nicht mehr die Passstraße nutzen können, sondern einen anderen Weg durch das Gebirge finden müssen.

- Neben gefährlichen Passagen gibt es auch Orte, an denen die Helden ausruhen können. Insbesondere, wenn sich die Gruppe zusammenfindet und neu formiert ("Lasst uns noch mal die Seile nachprüfen.", "Alrik, jetzt geh du voran."), können Sie hier Erleichterungen bei den Proben gestatten.
- Eine misslungene *Klettern*-, KK- oder GE-Probe kann dazu genutzt werden, einen Helden abstürzen zu lassen. Bei einem Fall aus 20 Schritt Höhe in tiefen Schnee mag sich der Unglückliche zwar Blessuren holen, aber er kommt noch einmal mit dem Schrecken davon.
- Durch die Trennung von den Pferden steht den Helden vermutlich ein großer Teil ihrer Ausrüstung – insbesondere Schlafsäcke, Zelte, Proviant – nicht zur Verfügung. Lassen Sie diesen Umstand durchaus zur Gefahr werden, gehen Sie aber auch gleichzeitig auf kluge Lösungsmöglichkeiten dieses Problems (Jagd, Höhlensuche, Anfertigen von Fellkleidung etc.) ein.

ALTERNATIVE WEGE

Ein Plan über die genaue Strecke liegt diesem Abenteuer bewusst nicht bei. Versuchen Sie statt dessen, Spannung und Strapazen mit prägnanten Situationen zu umreißen und auf die Ideen und Vorschläge Ihrer Helden entsprechend einzugehen:

- Ist der Marsch durch hohen Neuschnee auf Dauer zu anstrengend, könnten die Helden nach einer Felswand suchen, die zu erklimmen den Weg abkürzt. Präsentieren Sie ihnen diese Wand und gestalten Sie aus *Klettern*- und *KK*-Proben eine Herausforderung, an deren Ende die Helden wieder 20 Schritt an Höhe gewonnen haben.
- Da die Helden nicht mehrere 100 Schritt Höhenunterschied mit einer 50 Stein schweren Eisenkugel kletternd überwinden können, müssen sie nach Gebirgspfaden suchen, die zwar einen längeren Weg bedeuten, dafür aber kontinuierlich nach oben führen. Präsentieren Sie ihnen diese Wege nach gelungenen *Orientierungs*-Proben, schildern Sie aber auch die mitschwingende Ungewissheit, sich immer weiter im Gebirge zu verlaufen.

DIE ERSTE NACHT UND DER SCHNEESTURM

Der einzig gangbare Weg ist zunächst, der flussbettartigen Schlucht zu folgen, die grob Richtung Nordosten steil nach unten verläuft (und die Helden auf 700 Schritt unterhalb der Passstraße bringen wird). Dennoch sollten sie sich beizeiten nach einem windgeschützten Felsvorsprung oder einer kleinen Höhle für die Nacht umschauen. Notfalls könnten sie auch mit größerem Aufwand eine in den tiefen Schnee gegrabene, Iglu-artige Kuhle errichten (*Wildnisleben*-Probe +6, erleichtert für Eis- oder Gebirgskundige).

Ein Unwetter zieht herauf, Wind und Schneefall nehmen beständig zu. Die Rast ist für die Helden nicht angenehm: Hart pfeift der Wind durch Schluchten und Täler, bricht sich an Bergkuppen und Felsvorsprüngen. Immer wieder glaubt man, im Heulen weitere unheimliche Geräusche zu vernehmen – und wer in die kalte Dunkelheit schaut, meint zuckende Schemen zwischen den Schneeflocken zu erkennen. Dennoch bleiben die Helden von wilden Tieren, gierigen Drachenwesen oder gar den fliegenden Dämonen und deren Meisterin verschont. Am nächsten Morgen haben sich Unwetter und Schneefall zu einem furchtbaren Schneesturm ausgeweitet, der jede Weiterreise an diesem Tag verhindert. In dieser zwangsläufigen Pause sollten die Helden erstmals die Möglichkeit haben, die unscheinbare, aber schwere Eisenkugel zu untersuchen (siehe **Anhang** auf S. 60) sowie sich Gedanken zu machen, worin sie hier eigentlich hineingeraten sind.

AUFBRUCH INS UNGEWISSE

Erst zum Mittag des darauf folgenden Tages ist der Sturm abgeklungen. Über den Hängen und Schluchten der Drachensteine hat sich eine dicke Schicht Neuschnee gelegt, die das Vorankommen weiter erschwert: Bis zur Hüfte versinken die Helden im Schnee, eine Strecke von 100 Schritt wird bereits zu einem anstrengenden Marsch, der eine Stunde dauert. Zauberkundige, die den **FIRNLAUF** beherrschen, haben keine Probleme und können helfen, als Kundschafter einen geeigneteren Weg für die Gruppe zu finden. Neben Felswänden, Schluchten und Gebirgspfaden entdecken die Helden auch immer wieder Höhlen, von denen manche an anderer Stelle wieder ans Tageslicht führen. Neben seltsamen Erz- oder Gesteinsadern, einem unterirdischen See oder einem mürrischen Bärenpaar geraten sie schließlich auch zu folgender Höhle.

EINE AMAZONE ZU RETTEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Träger der Eisenkugel atmen flach und schnell: Bis zum Abend dürftet ihr wohl wieder 200 Höhenschritt gutgemacht haben. In unerreichbaren Höhen im Nordwesten könnt ihr eine

der Passhütten erkennen, doch statt dessen führt der Weg auf eine große, schneeüberwehte Höhle zu. Beißender Geruch dringt aus ihr hervor. Als ihr herantritt, erspürt ihr vor dem Eingang mehrere Knochen, die unter dem Schnee unter euren Füßen begraben sind. Das Erschreckendste aber ist ein gefrorener Pferdeleichnam, der – zerschmettert und entstellt – etwa 5 Schritt im Inneren des Höhlenganges liegt.

Die Helden haben den Unterschlupf eines Höhlendrachen erreicht. Da es dunkel wird und die Suche nach einem anderen Weg einen weiteren Tag kosten würde, sollten Ihre Helden vor dieser Herausforderung nicht zurückschrecken.

Eine Untersuchung des Pferdeleichnams ergibt:

- *Anatomie* +4 oder *Heilkunde Wunden* +5: Das Pferd ist seit etwa einem Tag tot. Die Verletzungen stammen von heftigen Gewalteinwirkungen eines großen Tieres – dafür sprechen die Wundspuren, die auf riesige Pranken hindeuten.
- *Tierkunde* +2 oder *Reiten* (KL/IN/IN) +5: Es ist ein Streitross, wie es vor allem Ritter oder Rondra-Geweihte verwenden: Der Körper scheint sehr kräftig gewesen zu sein, die Besattung ist kompakt und fest, und es finden sich Halterungen für Waffen wie Lanze, Schwert und Schild. Die Lanze können die Helden zerbrochen unter dem Schnee vor dem Höhleneingang finden. Schwert und Schild fehlen.
- Die Packtaschen sind abgerissen. Darin lassen sich neben (gefrorenem) Proviant vor allem winter- und bergtaugliche Ausrüstung nach Gutdünken des Spielleiters finden.
- Unter dem Reif auf dem Fell findet sich ein Brandzeichen: stilisierte Blüten auf einem Wappen. *Heraldik* +4: Das Tier scheint einer Amazone gehört zu haben – es liegt nahe, dass sie von der geheimnisvollen Amazonenburg *Yeshinna* stammt, die hier in den Drachensteinen liegen soll.

Die Erkundung der Höhle können Sie ganz nach Ihrem Geschmack ausgestalten. Schildern Sie dabei die natürlichen, dunklen Kavernen als unübersichtlich, da sich die Gänge nicht nur in verschiedene Richtungen verzweigen, sondern auch steil nach oben oder weit in die Tiefe führen. Fauliger Geruch beleidigt die Nase, je tiefer die Helden vordringen.

VOM STIPKEND' WYRME

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Unvermittelt dringt ein Schnaufen zu euch, gefolgt vom lauten Schrei einer Frau.

‘Eine Dame in Not!’, schießt es euch durch den Kopf. Schon wenig später – Kadaver von verschiedenen Tieren säumen euren Weg – tretet ihr in eine Höhle, die von einer jungen Frau mit einer Fackel in der Hand beleuchtet wird.

Diese – offensichtlich die gesuchte Amazone – steht mit dem Rücken zu euch auf einen blutbesudelten Zweihänder gestützt, während sie eine Fackel hastig vor sich hin und her schwingt: ‘Komm nur, du Biest, und versuch dir zu holen, was du dir bei Beilana geholt hast!’

Aus der Finsternis schiebt sich – auf Kopfhöhe der Amazone – das warzige, hässliche Haupt eines alten Höhlendrachen, dessen Augen böse funkeln.

‘Bei Rondra ...’, stößt die Amazone gepresst hervor und wankt mit ihrem verletzten Bein zurück ... Noch immer hat sie euch nicht bemerkt.

Dies ist die Amazone *Talkra* (24 Jahre, mittelgroß, zornige Augen, nach außen jederzeit tapfer und mutig, innerlich jedoch oft verunsichert). Sie glaubt, dass der Drache ihre seit letzter Nacht verschollene Freundin Beilana auf dem Gewissen hat. In Wahrheit wurde Beilana jedoch von Jendesa entführt und gefoltert, wodurch die Dämonenbeschwörerin herausgefunden hat, welcher Weg zu Apep führt. Dort hat sie eine neuerliche Falle für die Helden vorbereitet (siehe S. 56). Ob Glück oder Fügung – die Helden können der Amazone beistehen und sie zumindest vor dem Höhlendrachen retten (auch wenn sie sich dagegen wehren wird).

Es ist nicht vorgesehen, dass die Helden das Ungetüm töten. Wenn sie es schaffen, es kurzzeitig zu vertreiben und anschließend mit heiler Haut davonzukommen, können sie schon stolz auf sich sein. Greifen Sie lieber auf folgende Ereignisse im Kampf zurück, um ihn dramatisch zu gestalten:

- Zunächst gilt die Aufmerksamkeit des Drachens der verletzten Amazone. Bei den Versuchen, diese vor den Attacken zu schützen, geraten die Helden des mehrmals dazwischen (TP/2).
- Erst, wenn die Helden aktiv den Höhlendrachen attackieren, wendet dieser sich zornig um. Seine Prankenschläge und Bissversuche verteilt er dabei unstrategisch auf jeden, der ihm zu nahe kommt. Augenscheinliche Magie kann ihn aber sehr wohl beeindrucken.
- Wollen die Helden fliehen, weist ihnen Talkra keuchend den Weg zu einem anderen Ausgang. Allerdings ist der Weg zum Teil vom Drachen selbst versperrt: Helden und Amazone müssen dabei waghalsige Manöver wie "unter dem langen Hals hindurchtauchen" (*Körperbeherrschung* oder GE +5) oder "gekonnt über den peitschenden Schwanz springen" (*Körperbeherrschung* oder *Akrobatik* +4) vollziehen. Bei misslungenen Proben erleiden die betroffenen Helden 1W6+3 TP durch die jeweilige Extremität.
- Erstaunliches ereignet sich, wenn der Höhlendrache näher als drei Schritt auf jene Helden zutritt, die die schwere Eisenkugel mit sich tragen: Mit stinkendem Atem reißt er sein Maul auf und lässt ein furchterregendes Brüllen ertönen (MU-Probe +4, ansonsten lässt der entsprechende Held die Kugel fallen), nur um sich daraufhin mit erneutem Brüllen über 10 Schritt weit zurückzuziehen. Entdecken die Helden erst einmal, dass der Drache offensichtlich die Kugel fürchtet, sollte es ihnen endgültig gelingen, aus der Höhle zu fliehen.

Alter Höhlendrache

Biss: INI 15+W6 **AT** 12 **PA** 13 **TP** 2W+7 **DK** N
Klauen: INI 14+W6 **AT** 16 **PA** 9 **TP** 2W+3 **DK** N
LE 120 **RS** 9 **GS** 9 **MR** 10 **GW** 15

Eigenschaften/Besonderheiten: Feuerodem (2 SP/KR 5 Schritt), Niederwerfen, Immun gegen Feuer, empfindlich gegen Eis und Wasser, ANIMATIO, BÖSER BLICK, HERR ÜBER DAS TIERREICH, ODEM ARCANUM, *Gedankensprache*, *Telekinese* (max. 40 Stein)

DIE AMAZONEN VON YESHINNA

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Angeschlagen flüchtet ihr mit der Amazone nach draußen in die Nacht. Hinter euch erbebt die Erde unter den Schritten des Drachen, und Steine fallen krachend von den Felsen. Plötzlich schießt eine Flammenlanze keine 10 Schritt hinter euch durch die Luft – ihr könnt von Glück reden, dass der Drache erst jetzt seine elementaren Kräfte gesammelt hat ...

Kaum habt ihr etwas Distanz zwischen euch und der Höhle gebracht, sausen drei Lanzen über euren Köpfen hinweg. Ein letztes Mal brüllt der Drache schauerlich auf, dann zieht er sich in seine Höhle zurück. Im gleichen Moment tauchen vor euch aus der Nacht drei stattliche Reiterinnen in Lederrüstungen und Fellkleidung auf, die ihre Pferde zwischen euch und der Höhle bringen: "Beilt euch! Für eine Weile mag der alte Zauderer Ruhe geben."

Während die Helden etwas verschnauften, bedanken sich die Reiterinnen für die Rettung ihrer törichten Gefährtin. Die Anführerin stellt sich als *Antiarna* vor, ihres Zeichens Rittmeisterin der Amazonenfeste Yeshinna (Anfang 40, eisblaue Augen, hartes Gesicht, man kann und will nicht mit ihr scherzen). Die anderen beiden nennen sich *Viduri* (Mitte 30, dicklich und grobschlächtig) und *Damaskandra* (Mitte 20, hübsch, aber verschlossen). Auch wenn Talkra für ihre unbesonnene Tat gescholten wird, sind die Amazonen doch froh, sie wieder lebend bei sich zu wissen. Wo die verschwundene Beilana ist, wissen sie allerdings auch nicht. Erklären die Helden den Amazonen ihre Mission, antwortet Antiarna ernst:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

"Wenn dieses Artefakt zu Apep gebracht werden soll, dann werden wir alles dafür tun, euch sicher zum Herrn der Drachensteine zu geleiten. Die Feinde Apeps sind unsere Feinde. Gern würden wir euch anbieten, auf Yeshinna Unterschlupf zu finden, doch die Burg ist weit entfernt und liegt nicht auf dem Weg. Königin Gilia wird hoffentlich bald von der Mission erfahren und weitere Hilfe aussenden, doch fürchte ich, dass wir eher bei Apeps Säule angekommen sind, als dass Entsatz eintritt."

Das Angebot sollten die Helden annehmen. Sodann schlägt Antiarna vor, noch ein Stückchen in der Nacht weiterzureisen, um in den Ruinen des Dorfes Bergbach zu übernachten.

DAS DÖRFCHEN BERGBACH

Die Amazonen führen die Helden zu den verbrannten Ruinen eines Dörfchens, das mutige Siedler hier vor langer Zeit einmal errichtet haben. Sie können eine gruselige Übernachtung inszenieren, denn auf den Ruinen liegt ein alter Fluch (den zu lösen die Helden vielleicht in einem anderen Abenteuer gelingen mag).

Ansonsten können die Helden ihre Wunden versorgen und werden von den Amazonen mit frischem Proviant ausgestattet. Diese erzählen dabei von der vermissten Gefährtin Beilana, die gestern Abend bei der Jagd verschwand – offenbar nicht, um durch das Töten des alten Höhlendrachens besonderen Ruhm zu ernten. Fragen die Helden Antiarna nach Apep, Yeshinna oder der Eisenkugel, bekommen sie höchstens vage Antworten. Ganz offensichtlich wollen die Amazonen nicht unnötig Geheimnisse preisgeben, die die Helden nichts angehen.

MÖGLICHE PÄCHTLICHE EREIGNISSE:

- Während der ganzen Nacht sind lautes Knirschen und Ächzen von Holz zu vernehmen, das, wenn man genauer darauf achtet, einem bestimmten Rhythmus zu folgen scheint.
- Obwohl windstill, sind windähnliche Geräusche zu hören. Die Amazonen erklären, dass dies die lauten Stürme um die Bergkuppen sind, die bis ins Tal dringen.
- Die Geistererscheinung eines fünfjährigen Knaben reißt die Helden aus dem Schlaf. Der fast durchsichtige, blutbesudelte Junge zählt einen schauerlichen Abzählreim auf, der sich so deuten lässt, dass die Helden die Nacht nicht überleben werden.
- Darüber hinaus können die Helden ein leises, unruhiges Sirren wahrnehmen, das aus der Eisenkugel kommt. Im Schneesturm in der Nacht zuvor konnten sie es nicht hören, doch nun sollte das Innere der Kugel ihre Aufmerksamkeit wecken.

DIE FALLE

Die Helden gelangen auf ein etwa 100 Schritt breites Felsplateau. Dieses wird links von einem schneebedeckten Berghang, der etwa 200 Schritt in die Höhe führt, und rechts von einer Steilwand, die 300 Schritt nach unten weist, begrenzt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Amazonen kennen verwinkelte Wege, die ihr nicht einmal im Traum als gangbar für Menschen oder gar Pferde wahrgenommen hätten. Innerhalb weniger Stunden habt ihr so sicherliche weitere 300 Höhengründe überwand.

Plötzlich beginnen die Pferde der Amazonen zuerst unruhig zu tänzeln, dann schnauben sie und werfen ihre Köpfe wild hin und her. Ohne weitere Vorwarnung erfüllt beißender Geruch die Luft, die Pferde taumeln unkontrolliert. Dann tritt vor euch das schwarze, dämonische Zerrbild eines Greifen auf den Weg – einer der Irrhalken. Unter seinen Tritten verdunkelt sich der Schnee sofort und schmilzt zu einer brodelnden Pfütze. Der Schrecken noch nicht genug, bemerkt ihr, wie hinter euch ein weiterer Irrhalk, aus der Luft kommend, aufsetzt.

Die beiden Irrhalken nähern sich ohne Zögern der Gruppe, lassen den Kämpfern gerade noch Zeit, sich zu formieren. Die Amazonen haben ihre Schwerter gezogen und bleiben in stetigem Augenkontakt mit den Ausgeburten der Niederhöhlen. Eine Flucht Einzelner wäre möglich – allein die Träger der Eisenkugel sind chancenlos, den Dämonen zu enttrinnen.

Die Werte der Irrhalken finden Sie auf S. 58.

Ein Dämon sollte gemeinsam von den Helden und den Amazonen bezwungen oder zumindest in Schach gehalten werden. Sobald es dem anderen Irrhalken gelungen ist, die Kugel an sich zu reißen, oder aber kurz bevor die Gruppe einen Sieg erringt, geschieht Folgendes:

DIE LAWINE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Lange haltet ihr den Attacken nicht mehr stand. Lautlos erscheint da ein schwarzer Karakil mit der euch bekannten Reiterin auf dem Berggipfel über euch. Stumm deutet sie mit ihrem rot pulsierenden Schwert in eure Richtung – als der Schlangendämon plötzlich zu einem infernalischen Kreischen ansetzt – so laut, dass es nicht nur euch, sondern auch für kurze Zeit den Irrhalken in einer weiteren Attacke unterbricht. Die Pferde der Amazonen brechen panisch zusammen, und auch euch zwingt der nicht enden wollende Schrei, der sich an den Berggipfeln vielfältigt, in die Knie.

Dann plötzlich ist das Kreischen verstummt. Alles, was zu hören ist, ist ein dumpfes Grollen, das beängstigend lauter wird.

Jendesa hat mit ihrer dämonischen Flugschlange über den Helden eine Schneelawine losgebrochen, die immer schneller und gewaltiger nach unten stürzt. Eine Flucht vor den Schneemassen würde die Preisgabe der Eisenkugel bedeuten.

Mit der heranrollenden Lawine stürzt sich Jendesa auf ihrem Karakil hinunter, um die Eisenkugel im Gewirr der Panik ein für alle Mal zu ergreifen. Sollten die Helden sich hier nicht extrem geschickt benehmen, dürfte ihr das auch gelingen: Der Karakil packt die Eisenkugel (oder gar den ganzen Träger oder das Pferd) und fliegt mit ihr und Jendesa über den Felshang hinweg davon.

Nur Augenblicke später erfasst die Lawine jene Helden und Amazonen, denen es bis dahin nicht gelungen ist, die Flucht zu ergreifen.

AUGE IN AUGE MIT DEM FEIND

Gestatten Sie jedem Helden *einen* Angriff gegen die anfliegende Jendesa – in Form eines Speerwurfes, eines Zaubers, eines Bogen- oder Armbrustschusses oder gar eines göttlichen Wunders. Im Ergebnis sollte es einem Helden gelingen, das dunkle Schwert auf spektakuläre Weise aus ihrer Hand zu katapultieren. Jendesa stößt daraufhin einen fast panischen Fluch aus – und verliert nun zunehmend die Kontrolle über ihre Reitdämon. Immer wieder kann beobachtet werden, wie sie sich mit aller Kraft dagegen wehren muss, von dem Karakil vom Rücken gebissen zu werden.

Personen, die von den Schneemassen erfasst werden, erleiden W6+6 TP beim Aufprall, je nach Meisterentscheid noch einmal weitere Treffer durch Herumwirbeln und Stürze. Insgesamt aber ist die Lawine nicht groß genug, um eine rüstige Heldengruppe auszulöschen. Ob es einen Irrhalken durch die Schneemassen ebenfalls hinwegrafft oder er – nun frei von jeglicher Beherrschung – den eigenen dämonischen Instinkten folgt, obliegt Ihrer Entscheidung.

RETTUNG NACH DEM KAMPF

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Voller Blessuren und mit viel kaltem Schnee im Gesicht blickt ihr nach Süden, wohin die Reiterin mit ihren Dämonen geflohen ist. Nur ein dunkler Schatten ist noch von ihr am Himmel sichtbar. Plötzlich jedoch zieht der Karakil in weitem Kreis von seiner ursprünglichen Richtung ab und nimmt wieder Kurs in eure

Richtung. Dann seht ihr, wie hinter einem hohen Berggipfel ein weiteres fliegendes Geschöpf auftaucht: ein Perldrache, der den Karakil vor sich hertreibt. Kurze Zeit später steigt auf der anderen Seite ein weiterer Drache auf und nimmt ebenfalls Kurs auf die gehetzte Reiterin.

Was zunächst wie eine unerhoffte Rettung aussieht, ist in Wahrheit nur eine halbe: Die beiden Perldrachen (mit Namen *Mandaylisor* und *Iladracor*) gehören zu Apeps Gefolge. Sie haben Dracodan weiter südlich im Gebirge gerettet. Dieser reitet nun auf Iladracor und hat die Spur der Helden (genauer gesagt die magische Spur des Drachenkarfunktels, den sie – hoffentlich – bei sich tragen) aufgenommen.

Zwar kann er dafür sorgen, dass Jendesa mit dem wichtigen Artefakt nicht entkommt – doch einen Kampf wagen die Drachen nicht. Die Eisenkugel stellt eine unmittelbare Gefahr für sie dar und wäre verloren, wenn sie den Kampf verlieren. Doch es gibt ja noch die Helden ...

JENDESAS SCHWERT

Der Schlüssel zum Wiedererlangen der Eisenkugel ist Jendesas dunkel pulsierendes Schwert. Als Nicht-Zauberin und Nicht-Paktiererin kann sie damit nur die vier (von anderen beschworenen) Dämonen beherrschen. Das Schwert ist nicht übermäßig machtvoll, da es ausschließlich für diese vier Dämonen gefertigt worden ist und mit der Vernichtung derselbigen seinen Fokus verliert. Allerdings ist es für die Helden fast die einzige Möglichkeit, die außer Kontrolle geratenen Dämonen (insbesondere den Karakil) zu beherrschen und die Eisenkugel zurückzuholen.

Eine magische Analyse lässt sehr schnell offenbar werden, welchem Zweck das Schwert dient, wobei die Details wie üblich von den ZiP* abhängen. Auch aus ihren bisherigen Beobachtungen (Jendesas Hantieren mit dem Schwert, das Pulsieren, welches dem Schlagen des Glutherzens der Irrhalken ähnelt, und die Tatsache, dass Jendesa als offensichtliche Kriegerin über Dämonen gebietet) können die Helden auf die Natur des Schwertes schließen. Ansonsten können Sie mit einer ganzen Reihe von Eindrücken das Interesse der Helden auf das Dämonenschwert lenken: Im Schnee richtet es sich ohne äußeren Einfluss nach den letzten Dämonen aus, und in der Nähe eines Helden verspürt dieser eine innere Kraft, der Dämonen vielleicht Herr zu werden – wenn er denn das Schwert in der Hand hätte ...

Sie können die – moralisch durchaus schwierige – Benutzung des Schwertes damit forcieren, dass die unkontrollierten Dämonen sowohl mit der Eisenkugel Richtung Süden fliehen, als auch damit, dass vielleicht ein letzter Irrhalk immer noch die erschöpfte Gruppe bedroht. Auch die bald ankommenden Drachen aus Apeps Gefolge mit Dracodan auf dem Rücken mögen im Kampf gegen die Dämonen noch Hilfe gebrauchen ...

EINEN DÄMON ZU BEHERRSCHEN

Das Schwert sollte von einem Helden geführt werden, der sich die Beherrschung solch mächtiger Dämonen wie Karakil oder Irrhalk auch zutraut. (In Wahrheit übernimmt das Schwert den größten Teil der Beherrschung, aber das müssen Sie den Helden ja nicht auf die Nase binden.)

Je nachdem, wie schwer Sie es gestalten wollen, können Sie entweder tatsächlich die Befehle des schwertführenden Helden ("Bringe die Eisenkugel zu mir!", "Flieg hinfort!", "Vernichte diesen Dämon!" oder "Vernichte diese Frau!") auf magische Weise ausführen lassen oder aber in vollem Maße auf die Regeln in **MGS 44f.** zurückgreifen. Hierbei gilt allerdings, dass auch Nichtzauberer mit dem Schwert die Dämonen kurzzeitig beherrschen können: Verwenden Sie einen provisorischen *Beherrschungs-Wert* aus $(MU+MU+CH)/4$.

Welche späteren Auswirkungen Sie dem Helden präsentieren, der sich in geistiger Form mit Dämonen aus dem Gefolge Blak-

haraz' (Irrhalk) und Lolgramoths (Karakil) eingelassen hat, sei ebenfalls ganz Ihnen und der Zusammensetzung Ihrer Gruppe überlassen.

Sollte sich kein Held an die Benutzung des Schwertes trauen, dann ist ihm das Seelenheil natürlich gewiss. Gestalten Sie dann aber eine dramatische Szene, in der die beiden Drachen nur knapp den restlichen Dämonen überlegen sind und auch die Bergung der Eisenkugel noch einmal große Mühen kostet. Auf jeden Fall wird Dracodan später das Schwert von den Helden fordern, um es ebenfalls in Apeps Verwahrung zu geben.

Wenn Jendesa bemerkt, dass sie sowohl die Eisenkugel als auch die potentielle Kontrolle über ihre Dämonen verloren hat, wird sie alles daran setzen, vom Karakil in die Schneemassen zu springen und zu fliehen. Dies dürfte ihr gelingen, da die Hauptaufgabe der Helden ist, die übrigen Dämonen zu vernichten und die Kugel aus den tiefen Schluchten des Gebirges bergen zu lassen. Dabei werden diese von den herannahenden Perldrachen und Dracodan unterstützt.

Irrhalk (Asqarath)

Krallen: INI 12+W6 AT 9 PA 9 TP 2W+2 DK NS
Schnabel: INI 12+W6 AT 16 PA 9 TP 1W+8 DK N
LE 50 RS 5 GS 18/6 MR 8 GW 18

Eigenschaften/Besonderheiten: Regeneration I, Schweben, Verwundbarkeit (Praios, Wasser), 3 Aktionen pro KR, fliegendes Wesen; eine nicht parierte Gute Attacke bedeutet, dass das Opfer mit der Glut in Berührung gekommen ist und W20+10 TP erleidet (nach den Regeln für elementaren Sekundärschaden: Feuer); die manifestierten Irrhalken zerplatzen bei ihrer Vernichtung in umherfliegende, glühende Splitter (nach den Regeln des IGNISPHAERO).

Karakil

Biss: INI 12+W6 AT 10 PA 3 TP 3W+3 DK SP
LE 110 RS 5 GS 18/1 MR 7 GW 12

Eigenschaften/Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR, fliegendes Wesen, Regeneration, Schweben, ein Karakil kann aus dem Sturzflug angreifen (AT 17), Verschleierung

Perldrache

Biss: INI 14+W6 AT 13 PA 11 TP 2W+5 DK N
Klauen: INI 14+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+7 DK N
LE 80 RS 6 GS 21/4 MR 8 GW 11

Magie: erfahren in Hellsicht und Illusion. Typische Zauber: AUREOLUS (Perlglanz), IGNIFAXIUS, SENSIBAR. Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese; resistent gegen Feuer

Besondere Kampfredeln: Fliegender Gegner (AT -2, PA -4), Doppelangriff (mit den Klauen), Feuerodem (2 SP/KR auf 7 Schritt), Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturzflug, fliegender Gegner, Schwanzschlag

FINALE AN APEPS SÄULE

SCHWERE BEDECKUNG FÜR EINE EISENKUGEL

Den letzten Teil der Strecke zu Apeps Säule legen die Helden in gutem Gewissen zurück: Begleitet von Amazonen aus Yeshinna, zwei Perldrachen sowie Apeps Emissär Dracodan ist die Eisenkugel vor dunklen Mächten geschützt wie seit Jahrhunderten nicht mehr. Schließlich hat die Gruppe den Berg am Nachmittag erreicht. "Apeps Säule", erklärt Dracodan. "Dort werden wir das Artefakt Apep übergeben. Mein Herr ist bereits über unsere Ankunft informiert und hat Maßnahmen getroffen, den Drachentöter zu empfangen." Es ist das erste Mal, dass die Helden eine Bezeichnung für die Kugel erfahren: Drachentöter ... Dracodan wird auf dem Rest des Weges versuchen, Abstand zu dem Artefakt zu halten, ebenso die beiden vorausfliegenden Perldrachen.

AUFSTIEG ZU APEPS SÄULE – EINE URALTE FESTUNG

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Immer höher führt euch der Weg an den Hängen hinauf. Die Eisenkugel lastet schwerer – doch erst jetzt erkennt ihr, dass sich 2 Meilen westlich von euch der Gebirgspass erstreckt und dahinter in ein tiefes Tal fällt, in dem im letzten Licht des Abends unzählige turmartige Gesteinsformationen und kleine Gebäude zu erkennen sind: das Tal der Türme.

Doch dann öffnet sich direkt vor euch eine riesige und zerklüftete Bergflanke gibt den Blick auf eine uralte Ruinenanlage frei. Gigantische Steinblöcke sind hier an den Hang gesetzt, die wie die Reste einer imposanten, aber seit Urzeiten zerstörten Festung scheinen.

Helden, die einmal die Anlage von Drakonia im Raschtulswalls gesehen haben, erkennen Parallelen: massive, verwitterte Felsblöcke, turmhohe Plattformen und die Reste gigantischer Torbögen. Im Gegensatz zur Drakonia ist diese Anlage hier jedoch wesentlich stärker von Satinavs Hörnern gezeichnet. Es scheint, dass einst eine große Macht die Mauern und Türme zerstört hat. Wie weit sich die Strukturen in den Berg ziehen und dort intakt geblieben sein mögen, können die Helden nicht erfahren. Doch schon von außen dürften sie sich schlichtweg verloren fühlen. Wer mag all diese gigantischen Quader, Säulen und inzwischen zerfallenen Torbögen errichtet haben?

IN DRACHISCHEN RUINEN – DER PROPHET APEPS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Keuchend schleppt ihr die Kugel hinauf, während euch noch immer der Schwefelgestank der Dämonen anhängt. Plötzlich hört ihr Schritte – auf einer der oberen Plattformen erscheint eine alte Gestalt in der wehenden grünen Tracht eines Hesinde-Ge-



weithen. Auf einen Stab gestützt blickt er – obwohl sicherlich 50 Schritt entfernt – tief in eure Seele.
"Ich bin Eno Kariolinnen, Erzabt der Dunklen Lande. Willkommen, tapfere Freunde, am Ende Eurer Reise. Willkommen an Apeps Säule!"

Ein tiefer Frieden liegt in Enos Blick, der die vielen Falten in seinem ausgezehrten Gesicht Lügen straft. Er trägt ein antiquiertes Ornament der Hesinde-Kirche und neben dem Schlangenhalsband ein Medaillon mit dem Wappen der Draconiter. Der Erzabt bewegt sich vorsichtig, aber er hält sich eisern aufrecht und stützt sich dabei auf einen prächtigen Stab. Seine Stimme klingt sanft und entrückt, wenn er spricht. Mondelang siechte Eno nach der Schlacht vor Usnadamm dahin, bis Apep den Draconiter zu sich nahm. Da auch der Kaiserdrache gewaltigen Respekt vor dem Drachentöter hat, empfängt der Draconiter die Helden. Ihm, der wie ein Eremit oder einsamer Prophet erscheinen mag, sollen sie die Eisenkugel und den Karfunkel des Raspyrrix übergeben. Wenn die Helden zu der Plattform aufsteigen, finden sie sich auf einem großen steinernen Platz wieder, der in eine große, dunkle Grotte führt, aus der ein seltsam schimmerndes, goldenes Leuchten führt. Doch noch ist das Abenteuer nicht ganz überstanden.

JENDESAS LETZTER VERSUCH

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

"Halt!", ruft plötzlich eine scharfe, weibliche Stimme über die Bergflanken. Ihr fahrt herum – und auf einem der verwitterten Quader taucht eure Gegenspielerin auf, sichtlich gezeichnet von Anstrengung und Strapazen. Dicht vor sich hält sie, mit einem Schwert an der Kehle, eine schwer verletzte, kaum handlungsfähige Frau in der zerschlissenen Rüstung einer Amazone. "Beilana!", entfährt es der bestürzten Talkra, und auch die anderen Amazonen ziehen augenblicklich ihre Waffen. Dracodan und Eno schauen unsicher hin und her. Die beiden Perldrachen steigen auf, ohne jedoch sofort zu einer Attacke anzusetzen. "Gebt mir die Eisenkugel, oder das Mädchen hier ist tot!"

Eine vertrackte Situation: Wagen die Helden einen Angriff und opfern Beilana? Erwägen sie, die so schwer verteidigte Eisenkugel für das Leben der Amazone einzutauschen? Gelingt es ihnen, die Obristin niederzustrecken, ohne die Geisel zu verletzen? Können sie einen Zauber wirken, der Schlimmeres verhindert? Fordern sie ein rundergefalliges Duell? Oder überlassen sie den Amazonen oder Dracodan die Entscheidung?

Machen Sie den Helden bewusst, dass Jendesa sich hier, einzig mit einem Schwert bewaffnet, gegen eine ganze Heldengruppe, einen Drachling, einen Draconiter-Erzabt, vier Amazonen und zwei Perldrachen stellt, die allesamt unter dem Wohlwollen eines Kaiserdrachen stehen. Fürwahr eine ausweglose Situation, die aber durchaus vom Mut der Obristin zeugt.

EPILOG

ABSCHIED UND RÜCKREISE

Die Helden haben ihre Aufgabe vollbracht. Nach dem Abschied von den Amazonen begleitet Dracodan die Helden zum Tal der Türme, dem ursprünglichen Ziel der Reise. Dort können sie sich kurz von den Strapazen ausruhen, bevor sie die Rückreise über das Raulsjoch und den Drachensteinpass antreten. Interessanterweise wissen die Bewohner im Tal nichts von einem "wundersamen Kraut, das Verätzungen von heißem Drachenblut kurieren kann", und tun es ins Reich des Aberglaubens ab.

Auf dem Rückweg können die Helden auch den Großteil ihrer Ausrüstung bei den toten Pferden wiederfinden – es sei denn, Sie haben

Jendesa wird es letztendlich nicht schaffen, mit der Eisenkugel zu entkommen – das 50 Stein schwere Artefakt kann auch sie nicht weiter als 100 Schritt schleppen. Ob die Obristin Rhazzazors ein schreckliches Ende in den Drachensteinen erleidet oder von der Gruppe gefangen genommen wird, ist dem Spiel in Ihrer Runde überlassen. Mit dem letzten Sieg über Jendesa jedenfalls kann die 'Mission des Raspyrrix' nun endgültig zu Ende gebracht werden.

DIE ÜBERGABE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

In Begleitung des Draconiter-Erzabtes bringt ihr die schwere Eisenkugel zu der mystisch schimmernden Grotte. Je näher ihr der Höhle kommt, desto mehr will es euch scheinen, als würde sich dort eine Präsenz jenseits der irdischen Mächte aufhalten ... Schließlich seid ihr in die dunkle Finsternis der Grotte getreten. Auf einen Wink von Eno legt ihr die Kugel vorsichtig auf den steinernen Boden, während er den schimmernden Karfunkel mit den Worten "Ein neuer Drachenstein für die Drachensteine" entgegennimmt. Plötzlich glaubt ihr, eine riesige Bewegung in der Finsternis wahrzunehmen. Dann folgt ein Schnaufen, als wenn die Mauern von Bosparan zerfallen würden. Der Draconiter-Erzabt geht noch eine Stück weiter in die Dunkelheit, und ihr könnt sehen, wie er aus einer mächtigen Pranke, so groß wie eine Kutsche, einen Lederbeutel in Empfang nimmt und zu euch zurückkehrt.

Entlassen Sie die Helden aus der Höhle mit einem Gefühl von "Er war da!", "Das war Apep!" oder "Wir haben ihn gesehen!".

In dem Lederbeutel befindet sich ein heilkräftiges Pulver, das die Verletzungen durch das heiße Drachenblut des Raspyrrix heilen soll. "Gebt darauf Acht, meine Freunde", ermahnt der alte Eno, "dass ihr es möglichst aufbraucht und sich nicht allzu viele Menschen mit den Ingredienzien auseinandersetzen. Auch Drachen brauchen ihre Geheimnisse."

Schon wollt ihr gehen, als der Draconiter-Erzabt ein letztes Mal das Wort an euch richtet:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

"Bei Tecladors ewigem Zeitblick, hört, ihr Menschen, und bringt diese Botschaft unter die euren: Der Dienst, den ihr Apep heute erwiesen, soll auch vergolten werden in Zukunft. Wenn am Tag des Feuers unsere Brüder und Schwestern Flüsse verdampfen und Bäume verbrennen, werden die Waffen, die Apep heute hütet, wieder ihrer Bestimmung entgegensehen. Dann werden die Träger von Knardukas und Drakundas ausziehen, um ihr Schicksal zu finden. Bis dahin ist es eure Aufgabe – die Aufgabe aller Menschen – Apeps Hort, den auch ihr nicht kennt, vor jeglicher Entehrung zu schützen. Doch vorerst seid ihr nun aus den Diensten Apeps entlassen."

noch ein Abenteuer in petto, in dem die Helden erst einmal einem gewitzten Händler nachreisen müssen, der die Ausrüstung bereits eingesammelt hat und für gutes Geld unters Volk bringen will.

Zurück auf Drachenhaupt werden die Helden mit dem rettenden Pulver freudig empfangen. Gut anderthalb Wochen mögen seit ihrem Aufbruch vergangen sein. Die größten Schäden am Turm und der Wehrmauer wurden inzwischen ausgebessert.

Das Pulver, in wenig Wasser vermischt und als Paste aufgetragen, heilt die schrecklichen Verbrennungen binnen Minuten. Auch die kleine Jallina wird wieder vollständig gesund. Bei angemessener Anwendung wird nichts von dem wundersamen Heilstoff übrigbleiben – eine kleine Narbe wird sich immer finden, die es noch zu bestreichen gilt.

БЕЛОПЛУГ И АУСБЛИК

Für das Bestehen des Abenteuers erhält jeder Held **250 Abenteuerpunkte**. Weiterhin haben sich die Helden Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Wildnisleben*, *Tierkunde*, *Magiekunde* und *Geschichtswissen* verdient. Die Bekanntschaften, die sie in diesem Abenteuer schließen konnten, sind jedoch mit keinen irdischen Maßstäben aufzuwiegen und können im weiteren Abenteuerleben wieder aufgegriffen werden.

Über das Schicksal der Eisenkugel werden die Helden – aber auch Sie, lieber Spielleiter – fürs Erste im Ungewissen gelassen. Es sei aber

АПНАП

ДРАСОДАН ВОП МІСАКВЕЛ, ГЕСАНДТЕР ДЕС КАІСЕРДРАЧЕН АРЕП

Erscheinung: Dracodan wirkt immer etwas bedrohlich und gefährlich – mit festem Schritt, ernsten Gesichtszügen und stets eine Waffe bei sich führend. Besonders das gezackte Zeichen, das seine linke Gesichtshälfte überzieht, wirkt auf viele archaisch und befremdlich. Insgesamt umgibt den Gesandten Apeps das schwer einzuschätzende Flair, das normalerweise einen Drachen selbst umgibt – und es kursieren Gerüchte, wonach es sich bei Dracodan um die menschliche Verkörperung des Kaiserdrachen selbst handelt. Häufiger Begleiter ist der Meckerdrache Goldmäulchen, der seinen Namen wegen geistreicher (und zumeist zeitlich unpassender) Kommentare zu Edlen und Gemeinen gleichermaßen zurecht trägt.

Geschichte: Der mysteriöse Vertreter Apeps erschien das erste Mal während des Kronrats zu Perainefurten 1020 BF und überraschte die Anwesenden mit dem Vertragsangebot des Kaiserdrachen. Über seine Herkunft ist nichts bekannt. Seinen Namen führt er erst seit Neuestem – vorher nannte er sich 'Neun' und behauptete, sich einen Namen erst verdienen zu müssen.

Charakter: Dracodan ist für seinen bisweilen bössartigen Spott berüchtigt und gilt als 'Stimme seines Herrn', hat aber auch schon seinen Mut und seine Vertragstreue unter Beweis gestellt. Außerdem ist er außerordentlich neugierig.

Verwendung im Abenteuer: Dracodan wird den Helden am Anfang durch mysteriöses, fast verschwörerisches Verhalten auffallen. Erst, als ihn die Irrhalken entführen, sieht er in den zufällig anwesenden Helden die letzte Chance, die Eisenkugel vor den Feinden zu schützen. Im weiteren Verlauf des Abenteuers sieht er in den Helden respektable Personen, denen er hilft, weil er ihnen zutraut, die Mission – zumindest gemeinsam – zu Ende zu führen.

Zitate: "Die Eisenkugel muss in Sicherheit gebracht werden. Alles andere muss dahinter zurückstecken." – "Unbedingt müsst ihr mir diese Sache erklären – sobald die Mission beendet ist."

Geb.: wirkt wie Mitte Zwanzig; *Größe:* 1,88;

Haarfarbe: schwarz; *Augenfarbe:* Bernstein

Kurzcharakteristik: Drachling, kompetenter Krieger, neugieriger Forscher

Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 14, GE 17, KK 15

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 18, Menschenkenntnis 14, Wettenvorhersage 14, Geschichtswissen 12, Heilkunde Krankheiten 12, Sinnschärfe 16

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Es heißt, dass er sich auf einige Zauber aus den Bereichen Herrschaft, Hellsicht und Verständigung recht gut verstehe und zudem einige bislang nicht gesehene Manipulationen des Elementes Feuer beherrsche.

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Neugier 6, Goldgier 6; weitere nach Maßgabe des Meisters

ОБРИСТИП ЈЕНДЕСА ВОП ТУЗАК, ВАРОПІП ВОП ШЛЕГЕЛСТЕІП

Erscheinung: Jendesa ist eine hochgewachsene, kräftige Frau, deren graue, schulterlange Locken in eigenwilligem Kontrast zu dem mara-

versichert, dass es eines nicht allzu fernen Tages, wenn Drachen kreisen, wieder eine Rolle spielen wird. Ebenso verhält es sich mit der Prophezeiung, die Eno Kariolinnen am Ende aussprach: Eines Tages werden die Trollaxt *Knardukas*, der Karfunkelspalter, und *Drakundas*, der Drachentöter im Inneren der Eisenkugel, wieder in die Hände der Menschen gelangen müssen.

Bis dahin wird der Herr der Drachensteine, der Kaiserdrache Apep, über die ihm anvertrauten Artefakte eiserne Wacht halten – wenngleich zu vermuten ist, dass auch er die Eisenkugel mit größtem Respekt (und lieber ein paar Schritt von sich entfernt liegend) behandelt.

skanisch dunklen Gesicht stehen. Ihre schwarzen Augen blitzen heißblütig aus den edlen Gesichtszügen, doch ihre vollen Lippen haben noch nie ein Lächeln gezeigt, das über Spott hinausging. Ihre stets polierte Rüstung und der Helm mit dämonischer Fratze, den sie zum Kampf aufsetzt, zeigen deutlich die geborene Kriegerin in ihr.

Geschichte: Die 37-jährige war zwölf Jahre im Dienst des kaiserlichen Elite-Garderegiments *Drachengarde* auf Maraskan, bevor deren Reste geschlossen zu Borbarad überliefen. In den folgenden zwei Jahren arbeitete sich die damalige Leutnantin durch Unbeugsamkeit und eine gefürchtete Klinge an die Spitze der Drachengarde. Niemand weiß, was diese Frau antreibt. Niemand weiß, warum sie vor acht Jahren plötzlich ergraute. Und es gibt nur Gerüchte darüber, wie sie ihr rechtes Ohr verlor.

Charakter: Jendesa ist eine der wenigen Herren der Schwarzen Lande, die nie einen Dämonenpakt eingegangen sind. Ihre Härte und ihre Intelligenz, gepaart mit einer wohl angeborenen Autorität und einem intuitiven Gespür für den rechten Augenblick, haben sie bisher immer erfolgreich über Menschen gleichen kämpferischen Geschicks siegen lassen – egal ob Freund oder Feind.

Verwendung im Abenteuer: Die Obristin Rhazzazors ist in diesem Abenteuer die treibende Gegenspielerin. Letztendlich ist es ihr Verschulden, dass es dem Drachen Rasypriz gelang, die Eisenkugel aus Rhazzazors Hort zu stehlen. Um so größer ist ihr Drang, den Fehler wieder gut zu machen – was sie wohl ihr Leben kosten wird.

Zitate: "Wie viel wollt ihr noch opfern, bevor ihr aufgibt?" – "Sucht und vernichtet sie."

Geb.: 990 BF; *Größe:* 1,81; *Haarfarbe:* grau; *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: brillante Kriegerin

Herausragende Eigenschaften: MU 18, IN 15, GE 14, KK 15

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 16, Selbstbeherrschung 17, Menschenkenntnis 12, Sinnschärfe 14

ДІ ШВАРЗЕ ЕІСЕПКУГЕЛ 'ДРАКУПДАС' ('ДРАЧЕНТӨТӨР')

Erscheinung: Das Artefakt hat einen Durchmesser von etwa 12 Finger. Die Oberfläche ist rußgeschwärzt und nicht verziert. An einigen Stellen sind Schrammen, Kratzer und Rost zu finden. Leichter Modergeruch haftet ihr an. Die Eisenkugel ist mit einem Gewicht von 50 Stein außerordentlich schwer und kann von einer einzelnen Person nur über kurze Strecken getragen werden.

Geschichte: Über Ursprung und Vergangenheit des Drachentöters ist kaum etwas bekannt. Womöglich ist sie ein Vermächtnis des legendären Drakologen *Pher Drodont*, der um Bosparans Fall unter Warunk ein Laboratorium eingerichtet hat. Als im Frühling 996 BF ein Dämon die Stadt unsicher machte, wurde neben anderen Hinterlassenschaften auch die mysteriöse Eisenkugel entdeckt. Man fand sie unscheinbar in einer Nische liegend, davor jedoch ein Steinrelief im Boden, das einen, wenn auch stilisierten, Drachen zeigte (siehe das (vergriffene) Abenteuer *In den Fängen des Dämons* und den Roman *Der Dämonenmeister*).

Als scheinbar nutzloses Artefakt verschwand sie wieder in den Nebeln der Geschichte. Nach dem Borbaradkrieg gelangte die Eisenkugel in

den Hort Rhazzazors, der sich über ihre tatsächliche Gefährlichkeit und ihre Bestimmung im Klaren war oder wurde. Mehrere Versuche, das Artefakt zu enträtseln, scheiterten. Nun aber ist die Kugel im Auftrag Apeps aus dem Hort gestohlen worden – eine Mission, die der Perldrache Raspyrriz begann und die die Helden nun zuende bringen müssen.

Metallkundliche Untersuchung: Wird die Kugel von dem schwarzen Ruß befreit, zeigt sich ein matt glänzendes Metall – ein Schmied oder Metallkundler kann es als reines, hochwertiges Eisen identifizieren. Anhand der Strukturen auf der Oberfläche und der Untersuchung der Kratzspuren ist zu ersehen, dass die Kugel offenbar nicht einfach gegossen, sondern wohl mit präziser Arbeit von innen nach außen in unzähligen Schichten ‘geschmiedet’ wurde. Solch eine Arbeit überträfe selbst Zwergenwerk.

Magische Untersuchung: Hellsichtszauber zeigen keinerlei magische

Aura an der Eisenkugel, mag der Zauber auch noch so gut gelingen. Dies schließt aber nicht aus, dass das massive Metall dennoch etwas im Inneren der Kugel abschirmt.

Zerstörung: Mit herkömmlichen Mitteln (Hammer, normales Feuer, große Krafteinwirkung) lässt sich die Kugel allenfalls oberflächlich beschädigen. Selbst ein Perldrache oder ein Troll wären nicht in der Lage, das Artefakt mit bloßen Kräften zu zerstören. Die Kraft oder der Feueratem eines Kaiserdrachen mögen dies bewältigen – Rhazzazor hat dies jedoch nie gewagt. Ein DESTRUCTIBO bewirkt nichts, ein DESINTEGRATUS wird von dem Eisen absorbiert, so dass lediglich die jeweils oberste Schicht der Kugel abgetrieben wird (was etwa 50 bis 100 dieser Zauber erfordern würde).

Wert: Äußerlich vielleicht für Andenkensammler, für Kaiserdrachen offenbar jedoch so hoch, um dafür selbst das Leben von Drachen aufs Spiel zu setzen.



DER WURM VOM WINDHAG

Ein Abenteuer für 4 bis 6 Helden todesmutiger Drachentöter von Peter Diehl. Mit Dank für begeisterte Unterstützung und Ideen an Robert B. Albrecht, Jan Rodewald, Andreas G. Schramm und Jesco von Voss sowie die Briefspieler der Markgrafschaft Windhag.



Die vergangenep Geschenisse

Im längst vergangenen 'Steinernen Zeitalter' trieben mehrere Sippen der Zwerge zahlreiche Stollen in die windumtosten Berge des heutigen Windhag-Gebirges (altes Garethi: hag = Hecke, Zaun) und bauten dort Erze und Gesteine ab. Doch vor etwa fünfzehn Jahrhunderten mussten die Angroschim nach einer verlorenen Schlacht gegen einen großen Schwarm Westwinddrachen fliehen. Als sie nach dem Ende des kurz darauf ausbrechenden Elementarkrieges gegen Pyrdacors Erzgeister (GA 151) wieder zurückkehrten, war von den reichen Lagerstätten nichts geblieben – die Westwinddrachen aber lebten noch immer dort. Seitdem haben die Zwerge das Interesse am Windhag verloren, der auch heute außer Kreidekalk kaum noch etwas zu bieten hat. Sie meiden die Region geradezu, und ihre alten Sagen erzählen, dass der Goldene Drache das Gebirge des Elements Erz und Stein beraubt habe (SRD 115f).

Nur selten stoßen die heutigen menschlichen Siedler des Windhag auf Relikte jener Zeit. So wurde zum Beispiel im Frühling 1023 BF in einem Steinbruch der Baronie Südthag ein uralter zwergischer Rundschild gefunden. Er wurde als Geschenk an den Markgrafen gegeben und bald darauf wieder vergessen.

Westwinddrachen sind seit Menschengedenken kein ungewöhnlicher Anblick in den Windhagbergen. Die Einheimischen haben gelernt, sie in Frieden zu lassen und Konflikte zu meiden. Doch dieser Friede fand ein Ende, als im Rondramond 1026 BF ein Riesenlindwurm das Gebirge heimsuchte.

Der dreiköpfige Drache hält seitdem den Schattengrundpass be-

setzt, der als einziger Weg die Hafenstadt Harben mit dem mittelreichischen Hinterland verbindet. Erst seit kurzer Zeit lässt der Lindwurm überhaupt wieder Reisende passieren – allerdings gegen Zoll. Er hetzt und entführt Einheimische und Durchreisende und überfällt insbesondere die Steinbrüche des südlichen Gebirges. Mehrere Drachenjagden scheiterten. Auch als die Menschen sich in ihrer Verzweiflung an alte Sagen erinnerten und damit begannen, junge Menschen in einer Lotterie auszulosen und dem Drachen zum Fraß vorzuwerfen, wurde es nicht spürbar besser.

Den Aussagen von Überlebenden zufolge sucht der Lindwurm etwas. Manche hatten im Angesicht des Ungeheuers gar das Bild eines gerüsteten Kriegers vor Augen, bei dem es sich, wie man herausfinden kann, stets um dieselbe Person handelte. Natürlich vermochte niemand die Verbindung zum kürzlich gefundenen Schild herzustellen – und so kam bislang auch niemand auf die Idee, dass der Wurm diesen suchen könnte.

Die Menschen resignieren mittlerweile und unterwerfen sich den Launen des Wurms. Doch insgeheim hoffen sie auf jemanden, der sie von

der Tyrannei des Riesenlindwurms befreit: auf einen Drachentöter, auf einen echten Helden.

Die bisherigen Geschehnisse im Windhag und die grausamen Taten des Wurms können, wenn gewünscht, in den **Aventurischen Boten 100 bis 107** nachgelesen werden; eine Zusammenfassung dieser Ereignisse wird auch zum Download in der DSA-Sektion auf www.fanpro.com zu finden sein.



Abenteuerverbaukasten

Bei **Der Wurm vom Windhag** handelt es sich nicht um ein einzelnes klassisches, überwiegend linear aufgebautes Abenteuer. Wir präsentieren Ihnen vielmehr mehrere miteinander verknüpfte Szenarien, aus denen Sie wie aus einem Baukasten auswählen und einzelne Versatzstücke dramaturgisch klug, ansonsten aber nach Gutdünken zusammenfügen können. Die einzelnen Kapitel stellen die nötigen Hintergründe vor und sind daher durchweg als Meisterinformationen anzusehen.

Das freie Ausgestalten der Verknüpfungspunkte und Intermezzos zwischen den einzelnen Kapiteln räumt Ihnen und Ihrer Spielgruppe somit einen großen Handlungsspielraum ein. Sie können sämtliche Bausteine zusammen als kleine Kampagne spielen, einzelne Bausteine separat herausgreifen und für verschiedene Heldengruppen aufbereiten oder sie in eigene Abenteuer und Kampagnen integrieren.

Für den Fall, dass Sie die Szenen als Ganzes spielen wollen, zieht sich ein roter Faden durch alle Bausteine, sodass es sich empfiehlt, auch für das Verwenden einzelner Szenen den gesamten Baukasten zu lesen.

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über den Inhalt der einzelnen Bausteine:

- **Drachenschutz:** Überquerung des Schattengrundpasses unter den wachsamen Augen des Riesenlindwurms (Hintergrund inkl. Straßen- und Ortsbeschreibungen, daher auch zur Verwendung in den übrigen Bausteinen)
- **Drachensuche:** die Suche nach dem zwergischen Schild (Rahmenhandlung des Baukastens)
- **Drachopfer:** Durchführung der Lotterie eines Gebirgsdorfes mit anschließender Opferungszeremonie
- **Drachenfeuer:** Angriff des Riesenlindwurms auf einen Steinbruch und ein Dorf
- **Drachenhatz:** eine tief ins Gebirge führende Jagd auf den Drachen (als echte Hatz oder um ihm den gefundenen Schild zu überbringen)
- **Drachenblut:** Kampf mit dem Riesenlindwurm in seinem Hort

Solange Sie nur bestimmte Bausteine herausgreifen, sind sehr unterschiedliche Heldengruppierungen denkbar. Spielen Sie **Der Wurm vom Windhag** hingegen in seiner Gesamtheit, empfehlen sich wage- mutige, entschlossene und opferbereite Charaktere. In der Gruppe sollten sich mehrere erfahrene Kämpfer und Zauberkundige, nach Möglichkeit auch ein robuster Zwerg befinden, um am Ende bestehen zu können. Übrigens mag es zwar dem Ehrenkodex der Rondra- Kirche entsprechen, sich auch mit einem Drachen nur im Zweikampf

DRACHENWACHT

»Zwei Fuhrleute begegneten sich auf dem Schattengrundpass an der engsten Stelle und konnten mit ihren Ochsenkarren nicht aneinander vorbei. Da wurden beide ungeduldig, und keiner der beiden wollte zurücksetzen. Der eine rief: "Setze du zurück, denn mein Wagen ist schwerer beladen. Du wirst es einfacher haben als ich, und es wird schneller gehen!" Doch der andere, geradezu zornig nun, rief zurück: "Wenn du nicht so gleich deinen Karren hinfort bewegst, so werde ich das gleiche tun, was ich bereits vor Jahresfrist einmal tun musste!" Da bekam es der erste mit der Angst zu tun, denn der andere war größer und gewiss auch stärker als er selbst, und so wagte er nicht, ihn erneut zum Ausweichen aufzufordern. Als sie aber eine Stelle gefunden hatten, an der der erste seinen Wagen beiseite fahren und den zweiten passieren lassen konnte, da packte ihn doch die Neugier und er fragte den Vorbeiziehenden: "Was war es denn, was du vor Jahresfrist getan hast?" Schelmisch zwinkerte der andere ihm zu und antwortete knapp: "Ich habe zurückgesetzt."«
—oft gehörte Windhager Anekdote

Der Schattengrundpass verbindet als einzige Passstraße über die Windhagberge den Kriegshafen Harben mit dem mittelreichischen Hinterland. Daher wird er von Fuhrwerken und Reisenden stark frequentiert, obwohl er nur schwer zu passieren ist.

Seit fast einem Jahr gilt der geheimnisumwitterte und düstere Pass durch die Schatten der Berge als unbehagbar, da der Wurm die meisten Reisegruppen und so gut wie jedes Fuhrwerk angegriffen und getötet oder zerstört hat.

Nachdem die Gedankenbilder des Wurmes an die überlebenden Opfer die Runde gemacht haben, kamen findige Kaufleute auf die Idee, dem Wurm Waffen, Rüstungsteile und Schilde zu 'opfern', wenn sie den Pass nutzen wollen. Und tatsächlich – das Ungeheuer nimmt die Waffen und Rüstungsteile (zumindest sind sie später verschwunden) und lässt die Reisenden passieren. Dennoch kommt es auch weiterhin immer dann zu Angriffen, wenn eine Reisegruppe oder ein Wagenzug keinen Zoll entrichtet oder aber auch nach dessen Hinterlegung noch immer offen Waffen und Rüstungen trägt oder diese in großer Zahl transportiert. Weder militärischer Nachschub noch die Begleitung durch kampfbereite Söldlinge sind damit sicher – sie bieten im Gegenteil sogar weniger Schutz als völliger Verzicht auf jegliches Kriegswerkzeug. Unbewaffnete Reisende sind den anderen Gefahren der Berge jedoch verstärkt ausgesetzt.

Das Szenario nimmt seinen Anfang in Widdernhall, das gemeinhin als Start- bzw. Endpunkt des Schattengrundpasses gilt. Was Ihre Helden hierher geführt hat und weswegen sie den Pass überqueren wollen, bleibt Ihnen überlassen. Relativ unkompliziert wäre beispielsweise die Anwerbung in Kyndoch durch den Kaufherrn *Schollbecher*. Die Helden erhalten den Auftrag, dessen junge Tochter *Megrim*, die während der nächsten Jahre in Harben im Handelshaus *Unfreud* in die Lehre gehen soll, vor Wegelagerern und anderem Pack zu beschützen. Die Reisezeit ab Kyndoch liegt bei etwa 10 Tagen, der Lohn daher bei etwa 5 bis 8 Dukaten pro Held. Dazu werden die Auslagen erstattet und eine Abschlusszahlung von jeweils 25 Silbertalern zugesichert. Falls sich ein Zwerg in der Gruppe befindet, ist auch denkbar, dass dieser eine Botschaft von der *Schule des Drachenkampfes* zu *Xorlosch* an *Gringulf Sohn des Gromosch*, den zwergischen Baron von Widdernhall, überbringen soll. Anschließend könnte die Gruppe zum Schutz eines Wagenzuges angeworben werden.

Eine **Karte von Windhag** finden Sie in der **Kartentasche** am Ende des Buches.

zu messen. Dennoch gilt es weder als feige, sich ihm zu mehreren entgegensustellen, noch würde die Kirche ihren Geweihten daraus Vorwürfe machen – zumal gerade ein Riesenlindwurm nicht als Einzelgegner betrachtet wird, sondern als dreifacher.

Handlungszeitraum der Kampagne sind die Herbstmonate des Jahres 1027 BF, etwa von Anfang Efferd bis Anfang Boron. Auf Wunsch können Sie das Szenario aber auch in eine andere Zeit verlegen

WIDDERHALL

Einwohner: um 350

Wappen: auf Silber ein grüner Sparren über einem roten Widderkopf, von vorn gesehen

Herrschaft / Politik: Baron Gringulf Sohn des Gromosch von Widdernstein

Garnisonen: 8 Gardisten, seit Beginn der Drachenangriffe vorübergehend auch ein Halbbanner Markgräflisch Windhager Axtschwinger

Tempel: gemeinsamer Tempel von Peraine und Tsa

Besonderheiten: Baronssitz, Palisadenzaun, Fuhrhof mit eigener Stellmacherei

Gasthöfe / Schenken: Kneipe *Areks Stube* (Q6/P4), Herberge *Am Stein* (Q4/P5/S9, dazu die Geweihtenstube* mit Q6), Fuhrhof *Grubrech* (etwa 30 Schlafplätze in zwei Holzschuppen mit Q2/P2, dazu 2 Doppelzimmer im Haupthaus mit Q5/P6, angemessene Unterbringung für Zug- und Reittiere, erfahrene Stellmacherei)

Herausragende Handwerker: Stellmacherei *Grubrech*

Stimmung im Ort: Trotz wieder fahrender Fuhrwerke herrscht Anspannung, man flucht gegen den Drachen, blickt aber auch furchtsam zu den Bergen.

Hinter der ersten großen Hügelkette nach dem Großen Fluss liegt in Sichtweite der Bergwälder die letzte größere Ortschaft vor den Windhagbergen. Den Namen Widdernhall leiten die Gelehrten von der *Halle des Widders* ab, einem in den Bergen vermuteten, halbvergessenen Kultplatz eines widdergestaltigen Gottes. Gegründet wurde Widdernhall vor drei Jahrhunderten, als Harben der Haupthafen der mittelreichischen Flotte wurde und der Pass damit an Bedeutung gewann. Heute ist die Siedlung zu einem großen Angerdorf** mit doppeltem Ring gewachsen und von einem Palisadenzaun umgeben. Auf dem ovalen Anger inmitten des Hauptortes der gleichnamigen Baronie sind neben einem kleinen Boronanger der Tempel, eine Schmiede und die beiden Gasthäuser errichtet. Des Weiteren findet sich hier ein auf einem viereckigen, mehrere Schritt hoch gemauertem Stumpf aus Bruchstein gebautes Fachwerkhaus***, in dem der zwergische Baron residiert und das als *Widdernstein* bekannt ist. Der im Westen gelegene Fuhrhof vermietet auch Fuhrwerke, -leute und Zugochsen und bietet sich als Nachtlager für alle diese an. Die Dächer haben einen im Windhag verbreiteten Anstrich von hellgelbem Ocker, so dass sie im niedrigen Sonnenlicht golden leuchten.

Baron *Gringulf* (an die 120 Jahre, blondes Haar, gürtellanger Bart, konservativ, verschlossen, sehr in den Traditionen verwurzelt) ist ein Erzzwerg aus Xorlosch. Seinen Titel hat er bereits seit etwa einem halben Jahrhundert inne. Seit jeher verfolgt er die Geschehnisse in den Bergen aufmerksam.

* Eine Eigenheit der Markgrafschaft ist die relativ große Zahl wandernder und in der Provinz umherreisender Geweihter. Da die vielen armen Dörfer meist keinen festen Tempel unterhalten können, haben viele Windhager Gasthäuser oder kleine Schenken eine so genannte 'Geweihtenstube'. Sie ist speziell für reisende Diener der Zwölfe vorgesehen und meist komfortabler als das restliche Haus eingerichtet.

** Beschreibungen eines Angerdorfes können Sie der Publikation **Tempel, Türme und Tavernen 7f.** entnehmen.

*** Hierfür können Sie das 'Feste Haus' aus dem **ArAr 41ff.** verwenden.

VOR DER FAHRT

Vermutlich nächtigen die Helden in der Herberge *Am Stein*, wobei Wirtin *Dhana Buchner* (Anfang 20, frauliche Rundungen, dunkelblond und immer fröhlich) einem Geweihten der Gruppe die Geweihtenstube zuweist (und zudem nicht abgeneigt ist, ihr eigenes Bett mit einem gut aussehenden Helden zu teilen). Da Fremde in Widernhall für gewöhnlich entweder den Pass überqueren wollen oder ihn gerade überquert haben, verweist Dhana nach kurzer Nachfrage ihrerseits gleich an die Fuhrfrau *Hitta* vom Fuhrhof. Diese wird am morgigen Tag einen Wagenzug bis Harben führen.

Hittas Preis beträgt 35 Silbertaler insgesamt, auf die Heldengruppe entfällt ein entsprechender Anteil, der bei der Abfahrt zu zahlen ist. Die Fuhrfrau fordert die Gruppe auf, kurz vor Sonnenaufgang reisefertig am Fuhrhof zu sein. Außerdem weist sie darauf hin, dass neben den üblichen Wegezöllen für einen Pass auch ein Zoll für den Drachen nötig ist. Für die Größe der Heldengruppe rät sie nach abschätzendem Blick zu etwa einem halben Dutzend Einhandwaffen oder zwei bis drei Schilden und metallenen Rüstungsteilen. Auf verwunderte oder entsetzte Blicke hin erklärt sie, dass alte, rostige Teile ausreichend sind und beim örtlichen Schmied erworben werden können. (Berechnen Sie für den Schrott, den der Schmied verkauft, durchaus etwa ein Viertel bis ein Drittel des Listenpreises neuer Erzeugnisse, falls die Helden nicht ihre eigene Ausrüstung opfern möchten.) Die eigene Ausrüstung, fährt Hitta fort, müsse auch gut verhüllt (eventuell auf einem Wagen) und unauffällig mitgenommen oder aber zurückgelassen werden, da der Drache andernfalls angreifen werde.

WISSENSWERTES UND GERÜCHTE

Abends im Schankraum, durch Fragen an Einheimische und auch während der Passüberquerung von Mitreisenden können die Helden noch allerlei Erzählungen und Gerüchte um den Drachen und die Geschehnisse im Windhag aufschnappen. Entscheiden Sie selbst, welche der allgemeineren Informationen des Abenteuers (siehe auch S. 68, wo einige Hinweise gesammelt sind) und aus dem **Aventurischen Boten** Sie wo und wann weitergeben.

DIE REISEGRUPPE

Falls sich die Gruppe vernünftigerweise einem der Wagenzüge anschließt, die etwa zweimal pro Woche fahren, können Sie auf die folgende Zusammenstellung möglicher Fuhrwerke und anderer Reisender zurückgreifen:

- **Hitta** (Mitte 30, dunkelhaarig, nur etwas über 8 Spann groß, aber muskelbepackt und unerschütterlich, redet und erklärt gerne) vom Fuhrhof dient dem Wagenzug bis Harben als Führerin und kennt den Pass und seine Gefahren bestens.

- **Megrim Schollbecher** (fast vierzehnjährig, rothaarig, etwas verwöhnt, aber abenteuerlustig und in gespannter Erwartung ihres Zieles) ist die Tochter aus gutem Hause, zu deren Schutz die Helden eventuell in Kyndoch angeworben wurden. Sie reitet ein Warunker Pferd und wird – wenn nicht von den Helden – vom Söldner **Axhold** begleitet (Mitte 50, achteinhalb Spann groß, grauhaarig, sehr erfahren, stark und ausdauernd, gut aussehend).

- **Greifax Windmeister** (siehe S. 81) hat sich mit Baron Gringulf wegen des Drachens beraten und ist nun auf der Heimreise, wobei er sich etwas abseits hält und außerhalb der Ortschaften nächtigt. Er wird im Szenario **Drachensuche** ebenfalls auftreten (s. S. 68).

- **Wahnhilda Galapano** (Anfang 20, schwarzhaarige Almadanerin, knabenhaft, bedingungslos ehrlich, spontan), eine aufstrebende Wagenlenkerin aus Punin, hat gewettet, dass sie den eigentlichen Schattengrundpass von Bruchsee bis Triveth binnen eines Tages mit ihrer Renntrioika nehmen kann. Sie verlässt daher den Zug hinter Bruchsee und treibt ihre Pferde an. Bei Ortskundigen löst ihr Vorhaben Kopfschütteln aus, und man erwartet später (vergeblich) hinter jeder Biegung und an jeder Schlucht, ihren zerschmetterten Wagen und ihren Leichnam zu finden.

- Der Hirte **Hal** (um die 40, klein und schwächig, ausdauernd und wettergegerbt, graue Haare mit Halbglätze und Bart) ist mit einem Dutzend Klippziegen zur Aufstockung seiner dezimierten Herde nach Schattengrund unterwegs.

- Etwa drei bis fünf **Fuhrwerke** mit jeweils ein oder zwei Zugochsen sowie Fuhrleuten, darunter zwei schwer mit Fässern voll Wein, Most und Bier beladene Wagen aus Elenvina, für die Gasthäuser bis Harben. Ein Wagen ist für die Admiralität bestimmt und hat neben einem Postsack allerlei Versorgungsgüter für die Flotte bei sich, vor allem Metallwaren. Die anderen Fuhrwerke transportieren Säcke mit Gemüse, Flachs sowie Herbst- und Feldfrüchten aus den östlichen Windhager Baronien.

- Mehrere weitere **Wanderer** begleiten den Wagenzug: ein vom Heimaturlaub zurückkommender Matrose oder Soldat, eine Wanderarbeiterin, ein Einheimischer auf Besuch bei der Verwandtschaft, ein Wanderpriester, eine Abenteurerin usw.

I. REISETAG: BERGAUF

Die Führerin Hitta streicht noch im Dunkeln vor Tagesanbruch ihren Lohn ein, überprüft den Zustand der mitfahrenden Wagen, begutachtet den für den Drachen vorgesehenen Zoll und achtet darauf, dass alle Waffen ab Dolchgröße ebenso verborgen sind wie Schilde und metallene Rüstungen. Mit der Morgendämmerung beginnt der Wagenzug durch das westliche Tor mit der Überquerung des Schattengrundpasses.

Das Reiseziel des ersten Tages ist der Weiler *Bruchsee*. Die Straße von mäßiger Qualität führt über die gesamte Strecke von 20 Meilen überwiegend bergauf. Die Windhager Mischwälder werden mit fortschreitender Wegbewältigung immer dichter und rücken näher an die Straße heran, wobei der Anteil der Nadelbäume zunimmt. Die Schatten der Bäume machen dem Pass bald alle Ehre, da nur noch düsteres Tageslicht durch die Baumkronen dringt.

ZOLL AN DEN DRACHEN

Ein wenig nach der Mittagszeit und der Hälfte der Wegstrecke lässt Hitta auf einer großen Lichtung eine Rast einlegen. Inmitten der Lichtung erhebt sich ein doppelt mannshoher Menhir aus Granit. Unweit des Felsens breitet Hitta eine große Decke aus, auf die sie den an den Drachen zu entrichtenden Zoll aufschichtet: Haufen aus zerbeulten Rüstungsteilen, zu Pyramiden gestellte, verbogene und rostige Waffen sowie zerfetzte und gesplitterte Schilde. Der Hirte Hal, der nur ein altes Messer entbehren kann, bindet traurig noch ein Zicklein fest, dessen Meckern die Weiterreisenden noch ein wenig begleitet und sie ständig an den Wurm denken lässt. Der einzige, der nichts zum Zoll beiträgt, ist der Geode Greifax, was zu Unmut und Angst der anderen Reisenden führt. Hier können die Helden vermitteln. Greifax allerdings beharrt auf seinem Standpunkt, dem Drachen nichts zu überlassen. Dieser werde den Wagenzug schon unbehelligt lassen.

Die ausgebreitete Decke unter den Gaben entspringt dem Aberglauben vieler Windhager, dass die Berge sich das Element Erz wieder einverleiben, wenn es auf dem Boden liegt. Die Decke dient also dem 'Schutz' der Gegenstände. Dieser Brauch lässt besonders abergläubische Menschen sogar die Hufeisen von Pferden mit Tüchern umwickeln, wenn diese nicht geritten werden.

Ein bis zwei Stunden nach dem Verlassen der Lichtung gleitet ein gewaltiger Schatten über den Wagenzug hinweg und verdunkelt das wenige Sonnenlicht, das durch die Baumkronen dringt. Das Rauschen mächtiger Schwingen lässt die Reisenden angstvoll nach oben sehen, wo Helden mit guten Augen durch die Löcher der Baumkronen hindurch für einen Moment die Silhouette eines riesigen geflügelten Wesens erkennen: Der Riesenlindwurm holt sich seinen Zoll.

MÖGLICHE BEGEGNUNGEN UND ZWISCHENFÄLLE

- Ein Baumdrache versucht, Glitzertand zu erbeuten oder wärmt sich auf dem Meiler einer zu Tode erschrockenen Köhlerin, wird sich aber auf keinen Schlagabtausch mit einer Übermacht einlassen.

- Im Windhag gibt es mehrere Sträflingslager zum Schlagen von Holz oder Abbau von Kreidekalk. Immer wieder entkommen Verurteilte und schließen sich zu Banden von Wegelagerern zusammen. In den Bergen leben zudem noch Vogelfreie, ein paar wilde Goblinstämme sowie der Stamm der Ramuchai-Orks, die noch Reste echter orkischer Lebensweise pflegen. Sie alle bilden auch gemischte Räu-

berbanden und wurden vom Drachen zunehmend in die Niederungen verdrängt, so dass ihre Präsenz noch stärker auffällt als früher. Falls Sie Spielwerte benötigen, können Sie sich an den Angaben in **AH 143f.** orientieren.

● Eine Gruppe von Arbeitern aus Widdernhall bessert ein stark in Mitleidenschaft gezogenes Stück Straße aus, entfernt einen quer über die Straße gefallenen Baum oder zieht ein kaputtes Fuhrwerk auf die Seite.

● Darüber hinaus sind – neben Wildtieren wie Waldwölfen und Wildschweinen, die aber eher zufällig den Weg des Wagenzugs kreuzen – natürlich auch die klassischen Zwischenfälle möglich: Entgegenkommende Reisende oder Fuhrwerke, ein lahrender Zugochse, eine verrutschte Ladung, vielleicht sogar ein Achsbruch oder andere Unfälle (lässt sich der Wagen nicht einfach reparieren, muss er zurückbleiben, bis Hilfe aus Widdernhall oder Bruchsee geholt ist) können für Unterbrechungen sorgen.

BRUCHSEE

Wenn der Reisetag ohne größere Zwischenfälle verläuft, dann erreicht der Wagenzug am Abend den kleinen Weiler Bruchsee. Sechs Holzhütten und drei Steinhäuser stehen am Fuß einer mehrere Dutzend Schritt hohen Klippe an einem gut 100 Schritt durchmessenden See mit eiskaltem Wasser. Noch immer zeugen einzelne verkohlte und zersplitterte Holzbalken und die niedergebrannten Mauern eines Hauses vom Angriff des Wurms vor über einem Jahr, bei dem viele der Bewohner umkamen. Heute leben hier wieder knapp 30 Menschen, häufig verwitwet oder heranwachsende Waisen, und bauen verbittert Kreide ab.

Eine eingezäunte Weide für die Tiere, eine einfache Schmiede und die Herberge *Schattentor* (Q3/P4/Schlafsaal mit etwa 15 Strohlagern, dazu die Geweihtenstube mit Q5) sind die einzigen Besonderheiten. Der Wirt *Karon* (Mitte 40, dürr, reserviert und nicht übermäßig zuverlässig) vermeldet keine besonderen Neuigkeiten vom Pass. Er wirft häufig einen Blick zum Himmel und duckt sich ängstlich, wenn etwa eine Wolke die Sonne verdeckt. Ihm fehlt die halbe linke Hand, die aussieht, als wäre sie nach dem Zeigefinger abgerissen worden. Er ist einer der Überlebenden des damaligen Drachenangriffs.

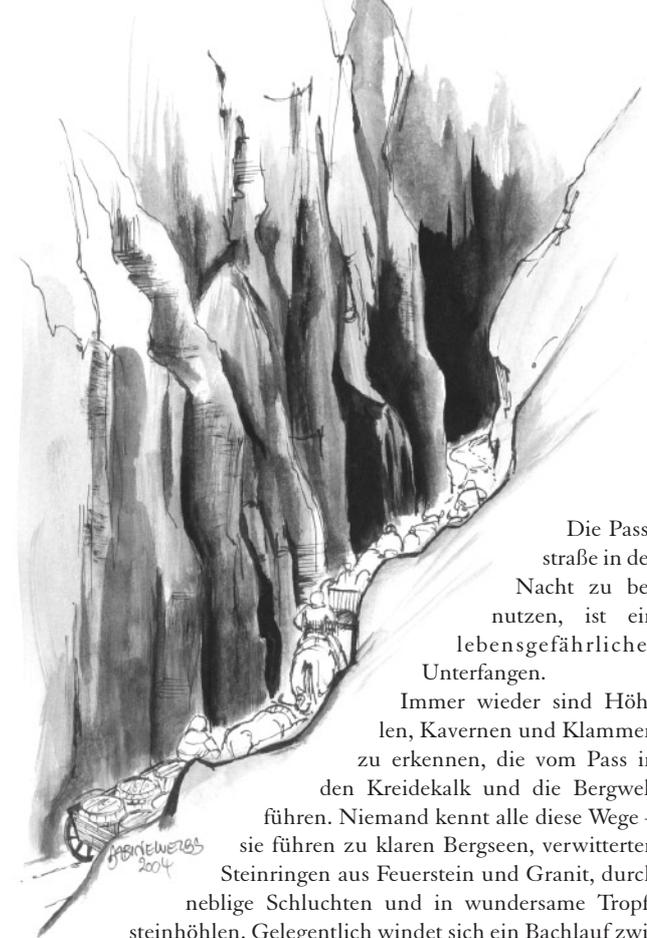
2. REISETAG: IM SCHATTENGRUND

Der eigentliche Schattengrundpass von Bruchsee bis Schattengrund ist zwar nur etwa 12 Meilen lang, doch mit Abstand der schwierigste Teil der Gesamtstrecke. Der Wagenzug folgt mit den ersten Sonnenstrahlen einem von Wagenrädern gefurchten Pfad am Fuß der hohen Klippe. Langsam ansteigend wird der Untergrund des Pfades immer felsiger, bis er plötzlich scharf nach Westen abknickt und in eine Klamm führt. Diese ist so eng, dass keine zwei Wagen nebeneinander passieren können, und wird von einem herabgelassenen stabilen Schlagbaum versperrt. Ein kleines, aus Bruchstein errichtetes Zollhäuschen schmiegt sich an die Felswand.

Zöllnerin *Desiderya* (9,5 Spann, braune Haare, behäbig und kräftig gebaut, mürrisch, knurrige Sprache) erhebt einen Wegezoll in Höhe von einem Kreuzer pro Bein und einem Heller pro Rad (ein Zoll, der im Verlaufe der Strecke von Widdernhall bis Harben noch ein weiteres Mal fällig wird). Hitta, Greifax und Hal mit seinen Ziegen sowie offensichtliche Geweihte sind von den Forderungen ausgenommen. Während der Schlagbaum mit einer Winde gehoben wird, prüft Hitta noch einmal, ob alle Metallrüstungen, Schilde und Waffen, die größer als ein Schwerer Dolch sind, ausreichend verborgen sind. Dann geht es auf den Pass.

Der schmale Felspfad, stellenweise kaum breit genug für ein größeres Gespann, führt nur wenige 100 Schritt aufwärts und fällt dann ab. Immer tiefer windet er sich zwischen den Bergen hinab und wird dabei mehr und mehr seinem Namen *Schattengrund* gerecht: Fast den ganzen Tag, mit Ausnahme der Mittagsstunden, wenn die Sonne am höchsten steht, liegt der Pass in dämmrigem Zwielicht, so dass Hitta zeitweise Fackeln entzünden lässt. Vorsichtig und langsam müssen Menschen wie Tiere ihre Schritte setzen, wenn sie nicht in eine Senke oder über einen Stein stolpern wollen. Gebrochene Beine der Zugtiere oder gebrochene Wagenachsen sind hier keine Seltenheit. Meist

sind die zerklüfteten Schluchten so schmal, dass entgegenkommende Fahrzeuge nicht passieren können. Ein Wagen muss zurücksetzen, bis eine natürliche oder mit Muskelkraft herausgehauene Stelle gefunden ist, die ausreichend Platz bietet. Es gibt nur wenige Flächen, die einem Wagenzug Platz zum Lagern bieten.



Die Passstraße in der Nacht zu benutzen, ist ein lebensgefährliches Unterfangen.

Immer wieder sind Höhlen, Kavernen und Klammern zu erkennen, die vom Pass in den Kreidekalk und die Bergwelt führen. Niemand kennt alle diese Wege – sie führen zu klaren Bergseen, verwitterten Steinringen aus Feuerstein und Granit, durch neblige Schluchten und in wundersame Tropfsteinhöhlen. Gelegentlich windet sich ein Bachlauf zwischen den Felsen hinaus über die Straße und verschwindet auf der anderen Seite wieder zwischen Felsen oder aber als Wasserfall einen dunklen Abgrund hinab. Über etwa eine Meile hinweg tost ein reißender Wildbach inmitten der Straße entlang und erschwert das Befahren zusätzlich. Von nah und fern ist hin und wieder eine Gerölllawine oder ein Steinschlag zu vernehmen. Mehrmals im Jahr kommt es vor, dass ein Steinschlag den Pass blockiert, so dass Arbeiter aus Schattengrund, Bruchsee und Widdernhall angefordert werden müssen, den Weg wieder frei zu räumen. Bis dies geschehen ist, kann es geschehen, dass die Tiere, die in dieser Zeit hier keine Nahrung finden, zu sehr geschwächt sind, um die Fuhrwerke weiter zu ziehen.

Am Nachmittag steigt der Felsenweg wieder an, die Berge ziehen sich schließlich zur Seite zurück und Wälder treten an ihre Stelle. Am Abend ist das Tal – eigentlich der höchste Punkt des Passes – von Schattengrund erreicht.

DER WURM VOM WINDHAG

Mit einem Mal werden die Tiere des Wagenzuges unruhig, und nach der nächsten Biegung zeigt sich der Grund. Auf einem niedrigen Felsvorsprung, der sich über einen breiteren Kessel erhebt, sonnt sich der Tyrann der Windhagberge: Sein gewaltiger, von vier kräftigen Beinen gehaltener Leib ist bedeckt von dunkelgrünen Schuppen, stumpf vom Alter, hellere Streifen wirken wie alte Narben. Die narbigen, löchrigen Schwingen sind angelegt. Der rechte der drei Köpfe liegt mit geschlossenen Augen auf den Pranken, der mittlere streckt sich mit ebenfalls geschlossenen Augen in den Himmel. Die rot glühenden Augen des linken Hauptes jedoch haben den Wagenzug fest im Blick. Sie fixieren für längere Zeit vor allem den Geoden Greifax.

Schildern Sie, wie sich eine Stimme in den Köpfen der Helden geradezu 'manifestiert':

"Wo, Menschlein, habt ihr, was wir suchen?"

Begleitet werden die 'Worte' vom Bild eines mit Spieß, Schild, Helm und Kette gerüsteten Kämpfers von gedrungener Statur.

Hitta, im Gesicht so bleich wie die Kreide der Berge, ermahnt die Reisenden mit gedämpfter Stimme, Ruhe zu bewahren und langsam weiterzugehen. Keinesfalls solle man den Wurm stören oder gar provozieren – schließlich habe man den Zoll entrichtet. In der Tat beobachtet der Riesenlindwurm nur. Sollten die Helden irgendeine Dummheit begehen wollen, wird die Reisegruppe geschlossen versuchen, sie davon abzubringen.

Hier bieten sich verdeckte Würfeln und die Frage nach den Magieresistenz- und *Selbstbeherrschungs*-Werten der Helden an, um die Spieler unsicher zu machen. Die Frage "An was denkst du gerade?" nebst dem Hinweis, dass der Drache dem Helden gerade in die Augen blickt, kann die Szene nicht nur angenehm verdüstern, sondern die Spieler auch daran erinnern, dass mitgeführtes Rüstzeug gefährlich werden kann. Die Tiere sind allesamt unruhig. Manche drohen durchzugehen, und einer der Fuhrleute steht kurz vor der Ohnmacht, als der Wurm mit dem Schwanz peitscht oder eine Pranke auf den Boden donnert.

Vermitteln Sie Ihren Spielern das Gefühl, dass die Situation kurz vor dem Überkochen steht und der Wagenzug gerade noch einmal davongekommen ist. Hal pflockt nach Passieren des Drachen eine seiner Ziegen an, deren Gemeckere kurze Zeit nach dem Verlassen des Kessels abrupt aufhört.

MÖGLICHE BEGEGNUNGEN UND ZWISCHENFÄLLE

- Noch am frühen Vormittag kennzeichnet eine gemeißelte Inschrift direkt auf der Felswand die Grenze zwischen den Baronien Widdernhall und Schattengrund.
- Mit der starken Präsenz des Riesenlindwurms gibt es derzeit keine Überfälle durch Wegelagerer. Andere Kreaturen lassen sich von dem Drachen jedoch nicht abhalten: In den besonders düsteren Klüften übertagen *Fledermäuse*. *Grufasseln*, ein *Berglöwe* oder ein Pärchen *Höhlenpanther* sind auf der Jagd. *Adler* und *Falken* wachen über ihre Horste. Möglicherweise begegnet der Wagenzug auch einem *Tatzelwurm* (siehe auch im Abenteuer *Ein Untier zu jagen*). Wenn Sie die Reise noch abenteuerlicher gestalten wollen, könnte ein Schwarm *Harpyien* eine vom Wahnsinn geprägte Unterhaltung beginnen und schließlich einen der Reisenden entführen. (Werte für all diese Kreaturen finden Sie im *Bestiarium Aventuricum* bzw. in der *Zoo-Botanica Aventurica*.) Flechten Sie beim Gesprächsthema Drache die Worte "sucht den Versunkenen" ein: eine Anspielung auf den Schild, den der Drache sucht, und eine Anmerkung, die Greifax grübeln lässt.
- Ein Steinschlag hat den Pfad verschüttet, der wieder frei geräumt werden muss.
- Der Wagenzug wird von einem Botenreiter eingeholt, der eine dringende Nachricht für die Admiralität in Harben bei sich hat und überholen will. Wenn Sie möchten, können Sie die Gruppe später auf die Leiche des Reiters stoßen lassen. Die versiegelte Pergamenthülle ist jedoch unversehrt – es stünde Helden gut zu Gesicht, wenn sie sich um die Zustellung kümmern würden (und bietet vielleicht den Einstieg in ein Folgeabenteuer).
- Die Gruppe begegnet der Boron-Geweihten *Udha Kalkner* (nur 8 Spann groß, Mitte 20, kahlköpfig, neugierige Augen, charismatisch, schweigsam, aber ausdrucksstark in ihren Bewegungen), die es sich zur Aufgabe gemacht hat, den Toten des Schattengrundpasses den Grabsegen zu erteilen und über ihren Seelenfrieden zu wachen. Der Drache lässt sie erstaunlicherweise in Frieden. Die Geweihte kann mit leiser Stimme und knappen Worten Auskünfte erteilen, aber auch hilfreich zur Seite stehen.

SCHATTENGRUND

Etwa 270 Menschen leben im Hauptort der gleichnamigen Baronie, am Rand eines dicht von Nadelbäumen bewaldeten Tals inmitten der Berge. Sie sind während der harten Wintermonate nicht selten von der Außenwelt abgeschnitten. Weideflächen vor allem für Ziegen und Schafe umgeben das Dorf, auf einer Klippe über dem Dorf erhebt sich mit angebauter Rondra-Kapelle die winzige Burg Silbergreif, auf der Baron *Jarek Sturmfels* (einst Vogt von Ayla von Schattengrund, des heutigen Schwerts der Schwerter) das travagefällige Gastrecht hoch

hält. Geweihte oder Reisende von Stand kann er in beengten Verhältnissen unterbringen. Anderen Reisenden steht das Rasthaus *Zum Schlafenden König* (Q4/P6/S19, dazu die Geweihtenstube mit Q6) offen. Es ist benannt nach einer alten Legende und wird vom alten Thorwaler Söldner *Helgir Greason* (vernarbter Hüne, polternd und rau, aber herzlich und mitteilend) geführt. Nahe der Burg kampiert seit Beginn der Drachenangriffe ein Halbbanner Markgräfling Windhager Axtschwinger. Gut die Hälfte der einst 25 Soldaten ist bereits desertiert, die Moral der übrigen am Boden.

3. REISETAG: BERGAB

Auch der dritte Tag beginnt früh am Morgen; fast 25 anstrengende Meilen sind bis zum Tagesziel *Triveth* zurückzulegen. Der Anfang der Strecke gestaltet sich noch relativ angenehm, bis die Straße, die sich in einem vergleichsweise guten Zustand befindet, wieder zwischen den Bergen hindurchführt. An einer Engstelle steht ein Zöllnerhäuschen nebst Schlagbaum. Zöllner *Gerrik Roder* (Mitte 50, grauhaarig, stämmig, peinlich genau, kommentiert sachkundig, aber eher pessimistisch den Zustand der Wagen und andere Kleinigkeiten) streicht von allen (außer Geweihten) Wegezoll ein, ehe er passieren lässt.

Der Westpass hat nicht die beengende Düsterteilheit des Schattengrundes, windet sich aber fast ausschließlich auf der ungeschützten Wetterseite in Serpentina entlang der Bergflanken steil nach unten. Von Westen bläst den Großteil des Jahres hindurch der gemäßigte, aber stete Beleman, der immer Wolken mit sich führt, die an den Bergen abregnen. Nur im Spätherbst wird es für kurze Zeit, *Belemans Atempause* genannt, trockener und windstill, um im Winter den Rondrikan an der Küste austoben zu lassen. Der Westwind prägt Vegetation und Erosion; Steinschläge, Gerölllawinen und Ausschwemmungen der reißenden Sturzbäche nach schweren Regenfällen verursachen immer wieder Zerstörungen an der Straße.

Nach Mittag verlässt der Wagenzug die Berge, die Straße führt durch ebenes, nur selten von flachen Hügeln durchbrochenes Grasland und passiert immer wieder einen Weiler mit umgebenden Feldern. Die großen Mühen des Schattengrundpasses sind vorbei, abends ist das Fischerstädtchen *Triveth* erreicht.

MÖGLICHE BEGEGNUNGEN UND ZWISCHENFÄLLE

- Am Wegesrand der Serpentina sieht man hin und wieder die Reste jener Karren stehen, die schon die erste (bzw. letzte) Prüfung der Berge nicht bestanden haben und hier zusammengebrochen sind: nach einem Rad- oder Achsbruch, wegen einem unfähigen Wagenlenker oder einfach zu schwachen Zugtieren. Da Straße und Wegrand zu meist breit genug sind, werden die Wracks einfach stehen gelassen und von anderen Reisenden als Ersatzteillager ausgeschlachtet. Bei einem verheerenden Rondrikan kann es indes gefährlich werden, wenn der Sturm die Wagen von den Klippen schiebt und sie 100 Schritt tiefer auf einem tiefer gelegenen Straßenabschnitt zerschmettern.
- Ein Trupp Arbeiter aus Schattengrund bzw. *Triveth* arbeitet fast täglich, um Schäden an der Straße auszubessern. Die Gruppe aus *Triveth* macht dabei den Eindruck, als würde sie eher nachlässig mit den Instandhaltungsarbeiten sein.
- Auf der Straße, die über weite Teile der Provinz Windhag an der Küste entlang führt, patrouillieren kleinere Gruppen des Markgräflichen Regiments *Seeäxte*, um Küstenpiraten, Gesindel aus den Bergen und andere Gefahren für Harben auf Distanz zu halten.

TRIVETH

An einem der wenigen Sandstrände der Region liegt das etwas über ein halbes Tausend Menschen beherbergende Städtchen. *Triveth* lebt vom Fischfang, nur wenige Bauern bewirtschaften das Hinterland. An zwei langen, ins Meer hinausreichenden Kais ankern zahlreiche Fischkutter. Hier liegen auch häufig Kriegsschiffe der Harbener Flotte. Hafenkommendant und Herr der Stadt ist *Kühnbrecht von Grötz*, ein alter Junker aus noch älterem Hause.

In *Triveth* bieten mehrere Handwerker ihre Dienste an, darunter ein auch in der Stellmacherei erfahrener Schmied. Jeweils zwei Kneipen und Herbergen sorgen für leibliches Wohl und Übernachtung. Hitta empfiehlt den Helden das Gasthaus *Rad & Speiche* (Q5/P6/S12, dazu

die Geweihtenstube mit Q7). Wirt *Horgan* (über 60, mittelgroß, weißhaarig, Holzbein, gewaltiger Bauch, keuchendes Lachen) war einst Bootsmann auf einer Bireme und kommt mit Abenteurern und Vagabunden gut zurecht.

4./5. REISETAG: DIE KLIPPENSTRAßE

Am Morgen des 4. Tages müssen sich die Helden entscheiden, ob sie die letzten etwas über 30 Meilen bis Harben gemeinsam mit dem Wagenzug zurücklegen (was die Reise bis gegen Mittag des 5. Tages verlängert) oder als Reiter oder gute Wanderer bis zum Abend am Ziel sein möchten. Ab jetzt hält es Hitta nicht mehr für nötig, Waffen und Rüstzeug verborgen zu halten.

Unmittelbar hinter Triveth steigt die Straße an und verläuft über etwa zwei Drittel der Strecke an der felsigen Küste, an der die Vorberge des Windhag unmittelbar aus dem Meer emporsteigen. Stellenweise ragen die senkrechten, kalkweißen Klippen, auf denen die Straße entlang führt, bis zu 200 Schritt über den Meeresspiegel empor. Mancherorts erstrecken sich weitläufige felsige Abhänge mit bis zu hausgroßen Kalkbrocken weit hinaus ins Meer, liegen bei Ebbe auf dem Trockenen. Der Beleman ist an der Küste überaus frisch, trägt salzige Wassertropfen vom Meer her und durchnässt die Reisenden recht schnell. Schließlich ziehen sich die Klippen wieder zurück und die Straße sinkt langsam wieder auf Meereshöhe ab. Noch ein gutes Stück oberhalb des Wasser liegt auch das Dorf *Felshöhe* mit seinen knapp 100 Bewohnern, das sich für die letzte Übernachtung vor Harben anbietet. Das Gasthaus *Beleman* (Q3/P5/S13, dazu die Geweihtenstube mit Q4) ist direkt in das Kalkgestein der Berge geschlagen. Es wird von der verkrüppelten Wirtin *Linai* geführt (an die 40, etwa 8 Spann groß, Buckel, kann den rechten Arm kaum gebrauchen, ehrlich, aber nicht allzu sorgfältig).

Nach *Felshöhe* verläuft die Straße durch hügeliges Gelände, meist ein wenig abseits des Felsenstrandes, der sich nur gelegentlich mit Sandstrand abwechselt. Erst kurz vor Harben wird das Gelände wieder schwieriger, die Straße sinkt ab und verläuft innerhalb eines breiten, von Menschenhand ausgehobenen Grabens. Zweimal erheben sich beiderseits des Weges hohe Festungswälle über eine Länge von jeweils etwa 100 Schritt, die aufgrund des felsigen Geländes nicht umgangen werden können und Teil der Verteidigungsanlagen Harbens sind. Obwohl der Wagenzug von den Soldaten der Festungen beobachtet wird, hält niemand ihn auf. Die Gardisten der vorgelagerten Torburg der Harbener Stadtmauer hingegen durchsuchen Fuhrwerke und befragen Reisende, ehe sie einen Torzoll von einem Heller (Wanderarbeiter, Bauern) bis einem Silbertaler (bewaffnete Söldlinge) pro Person einbehalten und die Gruppe in die Stadt einlassen.

MÖGLICHE BEGEGNUNGEN UND ZWISCHENFÄLLE

- Auf der Straße zwischen *Felshöhe* und Harben sind vermehrt Patrouillen der Befestigungsanlagen unterwegs und sorgen für eine gewisse Sicherheit.
- In den hohen Klippen südlich von Triveth horsten zahlreiche *Westwinddrachen*. Es ist ein beeindruckendes Schauspiel, wenn sich ein Schwarm von mehreren dieser Küstenbewohner ins Wasser stürzt, um tauchend einen Fischschwarm zu verfolgen, oder wenn ein Exemplar mit einem schrittlangen Thunfisch im Maul wieder auftaucht und sich von der Wasseroberfläche aus schwerfällig wieder in die Lüfte erhebt, um seine Beute auf einer Klippe zu verschlingen. Für gewöhnlich kommt es zu keinen Feindseligkeiten zwischen Westwinddrachen und Menschen, solange letztere nicht provozieren. Wenn aber einer der Drachen, von der Neugier geleitet, plötzlich von unterhalb der Klippe aufsteigt und am Rand der Straße auftaucht, gehen Tiere durch und Menschen sinkt das Herz in die Hose ...

REICHSSTADT HARBEN

Einwohner: um 1.800

Wappen: zwei silberne Schiffe über einem dritten, vor blauem Grund, darüber eine Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Markgraf und Admiral im Westmeer Radulf Eran Galahan vom Windhag, Kapitänin-Burggräfin Reichsrittfrau Gernlinde von Streitzig, Reichsvogt Bospser von Mersingen m. H., Meister der Brandung Connar von Quintian-Quandt, der jeweilige Stadtkommandant (Oberst der Truppen) und der Hafenkommendant (ein Vize-Admiral der Flotte)

Garnisonen: 1 Banner Königlich Albernische Elitgardisten, 1 Banner Markgräflische Windhager Axtschwinger, 20 Stadtgardisten, 3 Banner Markgräflisches Regiment Seeäxte in den äußeren Befestigungsanlagen, um die 900 Matrosen und Seekrieger

Tempel: Efferd, Praios, Rondra

Besonderheiten: Markgrafenstadt, wichtiger Efferd-Tempel, Kriegshafen

Gasthöfe/Schenken: Hotel *Zur Admiralität* (Q8/P9/S14), Gasthaus *Mastkorb* (Q5/P5/S12), Fischerschenke *Tiefer Anker* (Q3/P2), Soldatenkneipe *Delphin* (Q3/P3), Fuhrhof *Grubrech* (etwa 40 Schlafplätze in drei Holzschuppen mit Q3/P2, dazu 1 Viererzimmer im Haupthaus mit Q5/P5, angemessene Unterbringung für Zug- und Reittiere, erfahrene Stellmacherei), mehrere weitere Kneipen und Herbergen, je eine Garküche im Fischer- und Kriegshafen

Herausragende Handwerker: Schiffszimmerfrau *Trondhilde Azenbrat*, von der es heißt, sie könne selbst ein Fischernetz abdichten.

Stimmung im Ort: Hinter Fremden werden leicht Spione vermutet, erst recht nach den jüngsten Auseinandersetzungen aufgrund ausbleibender Soldzahlungen (siehe **AB 106**). Der Drache gilt seit der Freigabe des Schattengrundpasses nur noch als kleineres Problem. Deutlich häufiger hört man die Unzufriedenheit gegenüber dem Kaiserhaus, das "die Flotte marode werden lässt und alle Goldsäcke für andere Vorhaben außerhalb des Windhag aufbringt".

Als im Jahre 702 BF eine gewaltige Flutwelle fast ganz Havena vernichtete, ging auch ein Großteil der Westflotte des Mittelreiches verloren. Die Wahl für den neuen Standort der Flotte fiel auf die Stadt Harben am Westhang der Windhagberge. Schon damals Hauptstadt der Grafschaft Windhag (mit anderen Grenzen), stieg ihre Bedeutung in den nächsten Jahren. Und als das Liebliche Feld 752 BF seine Unabhängigkeit errang und der Flotte weitere Häfen verloren gingen, wurde in Harben die neue Westflotte des Reiches konzentriert. Aufgrund der steigenden Kosten des immer größer werdenden Kriegshafens wurde 1002 BF die Markgrafschaft Windhag mit Harben als Hauptstadt geschaffen.

Harben ist terrassenförmig in die Berge hineingebaut und auf dem Landweg nur über die schwer befestigten Pässe im Norden und Süden zu erreichen, womit die Stadt als uneinnehmbar gilt. Die meisten Bewohner leben von der Fischerei, die für die Versorgung der Stadt notwendig ist, und von der Versorgung der Flotte. Die Unterstadt im nördlichen Harben wird vom Fischereihafen dominiert. Hier befindet sich auch der Efferd-Tempel, in dem der *Meister der Brandung für das Meer der Sieben Winde** residiert.

Das Gebäude reicht auf steinernen Säulen bis ins Wasser hinaus. Vor rund 80 Jahren wurde am Fluss *Bleiche* (so benannt wegen des durch gelöste Kreide milchig-trüben Wassers) der schwer befestigte neue Kriegshafen errichtet, nachdem es im nördlich liegenden Fischereihafen zu eng für die steigende Zahl von Kriegsschiffen wurde. Fast immer liegen mehrere Triremen, Biremen und andere Kriegsschiffe an den Kais, das Flaggschiff der Flotte ist die Viermast-Karracke *Prinzesin*. Noch heute gilt der auf dem Reißbrett geplante Bezirk mit seinen im Monumentalstil gehaltenen Kasernen, Arsenalen, Leuchttürmen und Geschützbastionen als Meisterwerk aventurischer Architektur. Mittelpunkt des Viertels sind der Rondra-Tempel und die Admiralität.

* 'Meister der Brandung' bzw. 'Meister des Flusses' sind die höchsten Efferd-Geweihten nach dem Hüter des Zirkels. Sie stehen jeweils einer der sieben Regionen vor, in die sie Aventurien aufgeteilt haben. Die Region des Meers des Sieben Winde deckt den größten Teil der aventurischen Westküste ab, abgesehen von Thorwal, das zur Region Ifirns Ozean gezählt wird.

Das Zentrum der Oberstadt bilden der Tempel des Praios, das Stadthaus und der ehemalige Grafenpalast, in dem heute der Markgraf residiert.

Zutiefst von Militär und Flotte geprägt, ist Harben eine vergleichsweise ruhige, sichere Stadt. Allerdings hat der Stadtkommandant das Recht, bei jeder noch so vagen 'gefährlichen Situation' strenge Zugangskontrollen, Ausgangssperren etc. zu verhängen, was Nachforschungen für Fremde mühsam gestalten kann. Gerade in letzter Zeit, angesichts des Drachen sowie einer zunehmenden Piraterie vor der Küste und Meutereien der Flotte (siehe **AB 105** und **106**), wird härter durchgegriffen.

Mysteriöse und andere markante Orte Harbens sind unter anderem eine 2 Meilen vor der Stadt liegende Klippe im Meer, an der sich im Frühling angeblich Seeschlangen paaren, und ein mannshoher Grenzstein auf den Felsen, auf dem in altem Bosparano der südlichste Punkt eines halb vergessenen Reiches Windehag aus den Dunklen Zeiten gekennzeichnet ist. Heute bezeichnet der Stein den westlich-

ten Punkt des Neuen Reiches (auch wenn Havena noch weiter westlich liegt).

AUSKLANG

Der Schattengrundpass ist überwunden, die Gruppe hat ihren Schützling Megrim wohlbehalten in Harben zu ihrem Ziel geleitet. Von der Kauffrau *Derya Unfreud* bekommen die Helden ihre Auslagen und die Abschlusszahlung ausbezahlt und erhalten die Einladung, noch für ein, zwei Tage als Gast des Hauses Erholung zu finden. Für ihre Anstrengungen hat sich jeder Held **75 bis 125 Abenteuerpunkte** verdient, je nachdem, wie viele Zwischenfälle oder Nebenhandlungen von Ihnen inszeniert wurden. Spezielle Erfahrungen könnten die Helden in *Geographie*, *Fahrzeug Lenken* und *Stellmacher* gemacht haben, möglicherweise auch für die Senkung der eventuell vorhandenen Schlechten Eigenschaften **DUNKELANGST**, **HÖHENANGST** und **RAUMANGST**.

DRACHENSUCHE

»Wo, Menschlein, habt ihr, was wir suchen?«
—der Wurm vom Windhag zu seinen Opfern

Schon seit den ersten Angriffen des Wurms berichten Überlebende, dass sie die Stimme des Drachen in ihrem Kopf vernommen hätten – die Frage nach etwas, das er suche, begleitet von einem schmerzhaften Gedankenbild, das einen Krieger von gedrungener Statur zeigt, gerüstet mit Speiß, Schild, Helm und Kettenhemd. Über die genaue Bedeutung dieser 'Botschaft' zerbrachen sich die Windhager einige Zeit die Köpfe, ehe der kuriose Tribut Einzug hielt und tatsächlich für eine gewisse Entspannung sorgte. Und doch fragen sich viele, was der Lindwurm mit seiner Vorgehensweise genau bezweckt und ob er nicht vielleicht etwas ganz Spezielles sucht.

In diesem Baustein zeigen wir Ihnen Stationen und Informationen auf, die Ihren Helden beim Lüften dieses Geheimnisses hilfreich sein können. Wo **Drachenwacht** gewissermaßen den regionalen Rahmen der Kampagne darstellt, handelt es sich bei **Drachensuche** um die Rahmenhandlung, in welche auch die Kapitel **Drachenopfer** und **Drachenfeuer** eingewoben sind und an die sich **Drachenhatz** anschließt. Die Queste der Helden führt sie über Kleinau, wo der zwerghische Schild gefunden wurde, zu dem Geoden Greifax, der die entscheidenden Antworten hat, bis hin zum Markgrafen, der im Besitz des Schildes ist.

Wenn die Helden sich nicht aus Neugier und aufgrund ihrer Erfahrungen von der Überquerung des Schattengrundpasses daran machen möchten, das Rätsel zu lösen, bietet sich eine Bekanntmachung des Markgrafen an, die in Harben aushängt. Hierbei werden 60 Dukaten Belohnung für diejenigen ausgelobt, die das Geheimnis um die Suche des Drachen ergründen. Alternativ oder ergänzend könnte die Kaufherrin Derya Unfreud, die die Helden in **Drachenwacht** kennen gelernt haben, die Gruppe bitten, das Verschwinden eines ihrer Bekannten in Schildhöhe aufzuklären (ein Szenario, das alleine Ihrer Ausgestaltung überlassen bleibt und zum Baustein **Drachenopfer** führt). Auch der Markgraf, der Meister der Brandung oder der Hochgeweihte der Rondra könnten direkt an die 'berühmten Helden' herantreten, sobald sich ihr Erscheinen in Harben herumgesprochen hat.

PACHFORSCHUNGEN

Während ihrer Wanderungen über den Schattengrundpass und durch andere Regionen der Markgrafschaft kommen den Helden zahlreiche Gerüchte und Informationen zu Ohren, die ihnen bei ihrer Queste hilfreich sein können.

Erweitern Sie die folgende Zusammenstellung nach Belieben mit weiteren Gerüchten, Falschinformationen, Wahrheiten und Belanglosigkeiten.

● Überlebende einer Begegnung mit dem Wurm berichten, dass der Drache mit gewaltiger, dreifacher Stimme direkt in ihrem Kopf eine

Frage gestellt hätte (siehe das Einleitungszitat dieses Bausteins). Dabei hätten sie das Gedankenbild eines gedrungene Kämpfers vor Augen gehabt, gerüstet mit Schild und Speiß, Helm und Kettenhemd. (Diese Information ist mittlerweile beinahe Allgemeinwissen in der Region.)

● Um den Wurm von sich abzulenken, genügt es, Kriegswerkzeug wie Schwerter, Panzerhandschuhe oder Schilde von sich zu werfen. Solange er damit beschäftigt ist, jene Dinge aufzulesen, kann man gefahrlos fliehen und darauf hoffen, nicht verfolgt zu werden. (Dieses Vorgehen kennt man vor allem im Umfeld des Schattengrundpasses; meist gelingt es auch.)

● Man könnte fast den Eindruck gewinnen, der Drache sucht etwas Bestimmtes. (Diese Schlussfolgerung ist inzwischen weit verbreitet.)

● Obwohl die Überfälle durch den Drachen zurückgegangen sind, seit man ihm Tribut zollt, verschont er die Steinbrüche im Umfeld des Passes und im Süden des Gebirges keineswegs. Dabei ist er in den letzten Monaten immer weiter nach Süden vorgedrungen. (Beide Tatsachen bereiten vor allem den entsprechenden Bergdörfern Sorgen.)

● Der Wurm hat seinen Hort irgendwo am Schneckenkamm, einer Bergformation nördlich des Schattengrundpasses. (Eine zutreffende Vermutung, die vor allem in Bergdörfern zu hören ist.)

● Vor vier Jahren wurde nach einem Unglück im Steinbruch von Kleinau, bei dem eine Felswand einstürzte und mehrere Arbeiter in die Tiefe riss, ein halb in einem Kalkbrocken eingeschlossener, altertümlicher Rundschild gefunden. Er wirkte fast so, als sei er im Gestein 'versunken'. Der örtliche Junker hat diesen 'Versunkenen Schild', wie er von den Einheimischen genannt wurde, geborgen und dem Markgrafen in Harben zum Geschenk gemacht, um sich dessen Wohlwollen zu sichern. (Erstere Aussage ist neben den Einheimischen Kleinaus und Südhags nur wenigen weiteren Menschen bekannt, die viel im Windhag unterwegs sind oder zum Stab des Markgrafen gehören. Von dem Geschenk wissen noch weniger Leute.)

Der Schildfund ist nicht allzu bekannt, und der Wurm ist mit seinen Überfällen bislang noch nicht weit genug nach Süden vorgestoßen, um die richtigen Leute zu 'befragen'. Das Dorf Kleinau liegt weitab vom Schuss und viele Berichte um den Drachen gelangen nur aus zweiter oder dritter Hand und somit entsprechend verzerrt dorthin. Darüber hinaus zeigt das Gedankenbild des Drachen vor allem einen Krieger samt Ausrüstung, nicht nur dessen Schild.

IM SÜDHAG

Früher oder später, sobald die Gruppe die Zusammenhänge zwischen dem Schildfund von Kleinau und der Suche des Drachen durchschaut, werden die Helden der Baronie Südtag einen Besuch abstatten wollen. Für die Ausgestaltung des Weges können Sie auf ähnliche Impressionen wie für die Klippenstraße zurückgreifen (S. 67), die Straße ist südlich von Harben allerdings in einem schlechte-

ren Zustand, stärker gewunden und weist neben kurzen Pässen auch mehr Steigungen, Gesindel und wilde Kreaturen auf. Der Hauptort der Baronie, *Harpenstein* (abgeleitet von Harpyienstein nach den vielen Harpyien im bergigen Hinterland), ist ähnlich wie Harben in mehreren Terrassen in die Klippen gebaut, aber nicht gar so wehrhaft. Er beherbergt etwa 400 Einwohner in alten Häusern an engen, romantischen Gassen. Hier kann die Gruppe bereits allerlei über Kleinau und den Geoden Greifax in Erfahrung bringen, wenn sie von irgendeiner Seite Berichte gehört haben, dass er einer der besten Kenner dieser Region sein soll.

Während der Nachforschungen in Kleinau bietet es sich an, die Geschehnisse des Kapitels **Drachenfeuer** (ab S. 73) einzuflechten, auf das im Folgenden stark Bezug genommen wird. Spätestens nach der Zerstörung des Dorfes (S. 75) durch den Drachen sollten die Helden vom *Junker Bomil* Näheres vom Versunkenen Schild erfahren. Beinahe jeder Einheimische hat im Gedankenbild des Drachen den Fund von einst erkannt und weiß, in wessen Besitz er derzeit ist.

Kehren die Helden nach dem Drachenangriff noch einmal in den Kreidebruch (S. 74) zurück, wird sich ihnen angesichts der Verwüstung regelrecht der Verdacht aufdrängen, dass der Wurm im Gestein nach dem Schild gesucht haben muss – und womöglich nach noch mehr. Denn der Wurm hat auch dann noch weiter gesucht, als er bereits herausgefunden haben muss, dass der Schild schon fortgeschafft wurde. Unterhalten sich die Helden mit einem der überlebenden Kalkbrecher, so kann dieser berichten, dass am letzten Praiostag (an dem die Arbeit im Bruch ruht) der 'Windmeister Greifax' im Bruch war und Kreide gebrochen hat. Dies sei nichts Ungewöhnliches, da man den Zwerg ab und an in der Gegend sieht und er trotz aller Gerüchte den Respekt der Einheimischen genießt. Mancher Kleinauer kann auch den Weg zu ihm erklären. Womöglich kennen die Helden den Angroscho schon von ihrer Überquerung des Schattengrundpases in **Drachenwacht**.

Eine rollenspielerisch interessante Alternative zur schlichten Befragung eines überlebenden Kalkbrechers könnte sein, dass fast alle Arbeiter, die von Greifax' kürzlicher Anwesenheit wissen, während der Angriffe umgekommen sind und der einzige Überlebende sich in einem Zustand völliger Lethargie befindet. Hier bieten sich Ansätze für das Talent *Heilkunde Seele* oder auch den Besuch in einer Traumwelt des Arbeiters, der dort inmitten einer trostlosen Felsenlandschaft voller Flammensäulen von einem verwachsenen Lindwurm mit zahlreichen Köpfen gefangen gehalten wird. (Näheres zur Magie der Träume finden Sie in **MWW 173ff.**)

DER WINDMEISTER

Der Geode Greifax lebt in einer Höhle in den Klippen nahe *Thunklipp*. Es ist weniger ein Dorf als vielmehr ein Anlege- und Trockenplatz am *Kap Windhag*, an dem Fischer von Havena bis Grangor ihre Boote festmachen, um ihren Fang trocknen zu lassen oder Zuflucht vor einem Sturm zu suchen. In einer Hand voll schlechter Katen zwischen Gerüsten und Räucherfeuern halten sich immer zwischen einer Hand voll und wenigen Dutzend Fischer auf, nehmen Fische aus und verarbeiten sie. Händler suchen den Ort gerne auf, um unter Umgehung von Hafenzöllen an frische Ware zu gelangen. Fast alle können den Weg zu den Höhlen des Geoden weisen.

Beim Näherkommen tritt der Angroscho mit drohender Haltung aus dem Höhlenspalt (zu seiner Darstellung siehe S. 81) und fragt die Helden mit barscher Stimme nach ihrem Begehrt. Nachdem die Helden ihr Anliegen vorgebracht haben, wird Greifax umgänglicher und bittet sie in seine Höhle, in der fast immer der Wind ein getragenes Lied pfeift.

RELIKTE EINES DRACHENTÖTERS

Auf einem kniehohen Felsvorsprung in einer Seitenhöhle voll kleiner Tropfsteine liegen die sterblichen Überreste eines Zwergenkriegers: Die kalkfleckigen Knochen, die stellenweise gebrochen sind oder seltsam deformiert wirken, sind sorgfältig angeordnet. Gliedmaßen und Brustkorb sind noch von Resten des Kettenhemdes und Panzerschienen bedeckt, wobei das Metall stark rostig, löchrig und vom Alter mitgenommen ist. Einzig der zerdrückte, einst vermutlich prachtvoll wirkende Helm ist leer; der Schädel fehlt.

An der Seite liegen zwischen allerlei rostigen Nieten und Eisenbändern eine fleckige, ansonsten aber noch gut erhaltene Axtklinge (eines Lindwurmschlägers), ein obskur gezackter Dolch mit zwei Griffen (ein *Dorgnapp*, der dazu dient, schlafende Monstrositäten mit zäher Haut zu erstechen), eine vom Alter gänzlich unberührte, messerscharfe Stoßspitze eines Speiesses mit seitlichen Klingen als Knebel und einer verzierten Tülle, das Metall schimmert leicht orangefarben (das Blatt eines altertümlichen Wurmspeiesses, mit Titanium gehärtet), und schließlich die beinahe anderthalb Schritt lange, noch immer scharfe und mit Haken, Zacken und Spitzen versehene Stoßspitze einer gewaltigen Pike (das Blatt eines Drachentöters aus Toschkiril-Stahl).

"Artox Sohn des Athax Stahlauge, die beide zu den größten Drachentöttern unseres Volkes zählen", stellt der Geode den Leichnam vor. "Er deckte den Rückzug, als der Goldene Drache und sein Gezucht die Berge heimsuchten und ihnen das Gebein stahlen. Das war zu Beginn des Elementarkrieges, lange vor euch Menschen."

Nichtzwerge werden wohl kaum verstehen, wovon Greifax spricht (außer sie haben einen TaW in *Geschichtswissen* oder *Sagen/Legenden* von wenigstens 12). Auf weitreichende Erklärungen verzichtet er zudem, wohl aber lüftet er manches andere Geheimnis um die momentanen Geschehnisse im Windhag:

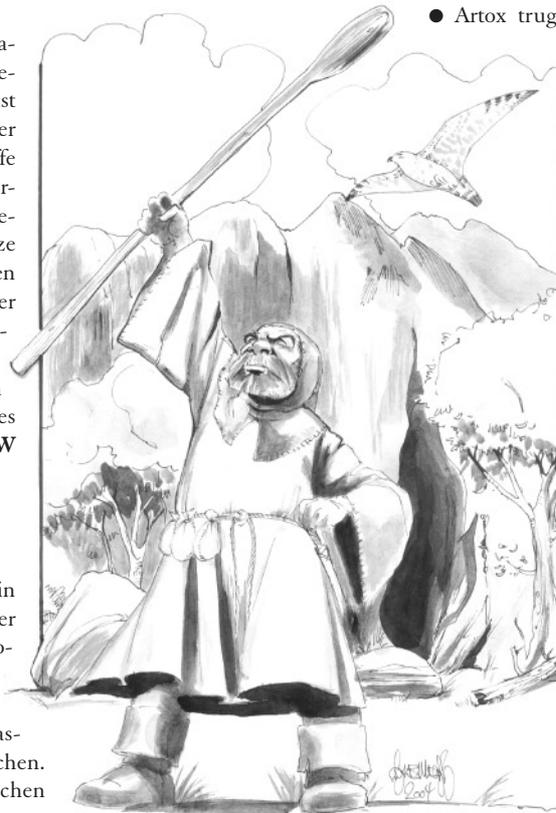
- Artox trug der Legende nach einen Schild, der aus dem Reich des Goldenen Drachen stammte und es ihm ermöglichte, wieder und wieder über das Drachengezucht zu triumphieren – der gleiche Schild, der vor wenigen Jahren in Kleinau gefunden und dem Markgrafen gegeben wurde. Der Zwerg bedauert aufrichtig, die Zeichen damals nicht erkannt zu haben, glaubt aber, dass der Markgraf den Schild den Angroschim überlassen wird.

- Der fehlende Schädel des toten Zwergenhelden ist aller Wahrscheinlichkeit nach derjenige, der bereits vor einem halben Jahrhundert im Steinbruch gefunden wurde. Denn Greifax hat dem Kalk mittels Magie alles entrissen, was noch zu finden war, und ist sich deswegen sicher, dass er ihn nicht übersehen haben kann. Damals wurde der Schädel der Magierakademie in Elenvina überlassen.

- Der Wurm ist offenkundig auf der Suche nach diesem Schild, zum Verderben aller freien Völker. Er darf ihn, so Greifax, keinesfalls bekommen.

Allerdings wäre es angemessen, den Schild im Kampf gegen den Wurm einzusetzen. Der Geode ist überzeugt, dass es dazu kommen muss, nachdem der Drache seine Absichten mehr als einmal verdeutlicht und ihnen mit Gewalteininsatz Nachdruck verliehen hat.

- Die Angroschim meiden die Windhagberge, an dem der Goldene Drache einen seiner größten Frevel durchgeführt hat. Daher sei es an den Menschen, dem Drachen entgegenzutreten und ihn niederzurufen.



GEGEN DEN WURM

Versichern die Helden glaubhaft, dass sie den Drachen zur Strecke bringen werden – und machen sie auch den Eindruck, das schaffen zu können, anderenfalls wird Greifax zurückhaltender sein –, sichert ihnen der Windmeister seine Unterstützung zu. Er überlässt ihnen einige hilfreiche Dinge (nach Ihrem Ermessen und dem, was Sie Ihrer Runde zutrauen). Allerdings nimmt er den Helden das Versprechen ab, dass sie ihm die geliehenen Dinge wieder zurückbringen müssen:

- Verschiedene Tinkturen nach Ihrem Ermessen (beispielsweise Chonchinis gegen Brandwunden, blutstillende Mittel etc.).
- Einen großen Topf mit milchigblauer Salbe. Auf die Haut aufgetragen (die Menge reicht für jeden Helden der Gruppe einmal) schützt sie vor Feuerschaden, wenn auch nur eine gewisse Zeit (insgesamt 25 TP durch den Flammenstrahl oder Feuerodem des Drachen, dann rieselt sie als Staub herab), hinterlässt allerdings überall juckende Quaddeln und riecht nicht sonderlich angenehm (Nachteile *Übler Geruch* und *Unansehnlich* für 3W6 Tage).
- Den Wurmspieß, der nur mit einem neuen Schaft versehen werden muss. Die Werte entsprechen mit folgenden Ausnahmen denen aus **MBK** bzw. dem **Aventurischen Arsenal**: TP 1W+9, BF -4 (für das Blatt), WM +1/-1.
- Den Drachentöter, der ebenfalls lediglich einen neuen Schaft braucht. Seine Werte entsprechen dem 'Standardmodell' (zum Einsatz ohne ein eingespieltes Spießgespann und die nötigen regeltechnischen Voraussetzungen siehe S. 79).
- Bei Bedarf verleiht Greifax auch den Lindwurmschläger (normale Werte, abgesehen von einem um einen Punkt höheren BF) und den Dorgnapp (normale Werte).

AUDIENZ BEIM ADMIRAL

Auf ihrem Rückweg nach Harben oder spätestens dort erfahren die Helden, dass der Wurm schlimmer denn je wütet und neben Kleinau weitere Bergdörfer verwüstet hat, stets begleitet von seiner drohenden Forderung auf Auslieferung des Schildes. Mit dem Hinweis auf ihr Wissen in der Angelegenheit, dem Vorzeigen des Schreibens von Junker Bomil und der Erwähnung des zwergischen Zauberers wird die Gruppe denn auch beim Markgrafen vorgelassen. (Natürlich können Sie der Audienz noch eine kleine Intrige im Umfeld des Hofes, der Flotte oder des Militärs vorschieben.)

Radulf Eran Galahan (kräftiger Mittvierziger, dunkelblond, heller Schnauzbart, stechend-herablassender Blick, nickt gerne mit dem Kopf, selbst wenn er "nein" sagt, trägt eine Schärpe in den Reichsfarben mit den Insignien seines Ranges) empfängt die Helden in einem Arbeitsraum hinter einem großen Tisch, auf dem sich allerlei Pergamente und Karten stapeln. Er liest sich den Brief aus Kleinau mehrmals durch, hört sich die Ausführungen der Helden geduldig an, fragt bei unklaren Punkten nach und gibt dem Ansinnen nach kurzem Nachdenken nach, um die Drachengefahr ein für alle Mal zu beseitigen.

Allerdings knüpft er mehrere, wenn auch keine sonderlich nachteiligen Bedingungen daran: Der Schild wird vor Aushandigung einer magischen Analyse unterzogen, bei der die Helden gerne anwesend sein können. Er muss später wieder zurückgegeben werden, und eine Beobachterin begleitet die Helden auf die Drachenhatz.

Stimmen die Helden zu, führt der Markgraf sie durch die Gänge der Residenz in einen Saal, der als Waffensammlung dient. Hier finden sich Waffen und Rüstungen von Armee und Flotte, Miniaturaus-

gaben von Schiffsgeschützen und Belagerungswaffen, Modelle von Kriegsschiffen, Wappenschilder des Windhag, Banner von militärischen Einheiten, Uniformen usw.

DER VERSUNKENE SCHILD

An einer Wand hängt er: der Schild des zwergischen Drachentöters, der Grund, weswegen ein Riesenlindwurm eine ganze Provinz heimsucht. Es handelt sich um einen Rundschild von knapp vier Spann Durchmesser, die richtige Größe für einen Zwergenkrieger. Ursprünglich bestand er offenbar aus komplett mit Metall beschlagenem Holz, wurde von den Jahrtausenden aber recht mitgenommen. Die Metallbeschläge sind rostig und angelaufen. Stellenweise ist der Schild durchlöchert und die Holzreste im Metallpanzer wirken verkohlt. Einzig der verstärkte Rand, die fünf Streben von ihm zur Mitte hin und der Buckel mit der Griffstange wirken wie neu.

Für die magische Analyse lässt der Admiral einen der Schiffsmagier der Flotte herbeiholen, der nach dem gemurmelten ODEM ARCANUM mit einem Aufschrei zurücktaumelt und die Hände vor die Augen reißt. Er stammelt etwas von einer grellrot explodierenden Sonne in seinem Kopf und von einer geballten Ansammlung astraler Kraft und wird für die nächsten Stunden nur tanzende Flecken vor seinen Augen sehen.

Einem Magier unter den Helden, der sich an einem ODEM ARCANUM versucht, wird es nicht anders ergehen. Er kommt lediglich zur Erkenntnis, dass im Schild eine immense arkane Kraft gebunden ist. Auch ein gut gelungener ANALYS, der den Anwender ebenfalls für einige Stunden nur noch rote Schlieren sehen lässt, offenbart bis zur vorläufigen Erblindung nur, dass vor allem fremde, nichtmenschliche Magie im Schild gebunden ist. (Falls der Magier bereits die Gelegenheit hatte, Drachenmagie zu analysieren, wird er Ähnlichkeiten feststellen.) Dazu kommt eine gehörige Portion komplexer, aber doch ungeformter wabernder Kraftlinien in ständigem Wandel, wie man sie etwa von Magischen Metallen kennt. Alle astrale Energie konzentriert sich auf den Schildrand, den Rand des Buckels und die fünf Streben. Der Magier sollte weitergeben können, dass lange Studien vonnöten wären, um die Struktur der dem Schild innewohnenden Magie auch nur ansatzweise zu entschlüsseln.

(Zum Einsatz des Schildes im Drachenkampf siehe S. 80.)

AUSKLANG

Viele Rätsel, die den Wurm vom Windhag und sein Handeln umgeben haben, sind gelöst (und weitere haben sich aufgetan). Der Schild, den er offenbar an sich bringen will, wurde gefunden und kann gegen ihn eingesetzt werden. Markgraf Galahan ist jedenfalls überzeugt, dass er eine mächtige Waffe gegen den Drachen darstellt, und gestattet eine vom Militär unterstützte Drachenhatz, um die Bedrohung der Berge zu beseitigen. Auf Wunsch stellt der Markgraf nicht nur schwere Waffen, Spieße und Armbrüste zur Verfügung, sondern auch einige Soldaten (siehe **Drachenhatz**). Für die Waffen, die Greifax den Helden überlassen hat, werden in den Schmieden des Kriegshafens eisenverstärkte Schäfte aus Steineiche gefertigt.

Je nachdem, wie weit die Suche die Helden geführt hat und welche Nebenhandlungen Sie dabei ausgespielt haben, können Sie jedem Gruppenmitglied zwischen **50 und 150 Abenteuerpunkten** zusprechen. Als Spezielle Erfahrungen bieten sich beispielsweise *Geographie*, *Geschichtswissen* und *Sagen/Legenden* an.

DRACHENOPFER

"Nicht Hohe Magie, nicht Schwertergeklirr, nicht Heldenmut noch Arglist werden dem Wyrn Einhalt gebieten. Übt euch in Vertrauen, wie es den Menschen doch höchste Göttertugend ist, und gebt dem Wyrn, was ihm gebührt!"

—Worte des Kaiserdrachen Shafir an zwei Ratsuchende, als 1015/16 BF ein Riesenlindwurm das Land am Onjet im Lieblichen Feld heimsuchte.

Seit jeher kennt man den Brauch, tyrannischen Drachen Menschenopfer darzubringen, damit die Gemeinschaft selbst von ihrer Grau-

samkeit verschont bleibt. Manch alte Sage gibt Rat, nach welchen Kriterien die Opfer ausgewählt und mit welchem Zeremoniell sie geopfert werden sollen. Jung, aber nicht zu jung, und rein soll ein Opfer sein, da es den Drachen besser nährt und er daher zufriedener sein wird, heißt es. Und daher handelt es sich vor allem um Jünglinge und Jungfrauen von etwa 15 bis 20 Lebensjahren. Häufig werden potentielle Kandidaten 'gerecht' per Zufall auserwählt, wobei die Lotterie, das Ziehen eines Namens aus einem Krug voller Lose, am bekanntesten ist. Meist wird die oder der Unglückliche hübsch zurechtge-

macht, an einen Ort unweit des Drachenhortes gebracht und dort festgebunden. Es bleibt dann dem Lindwurm überlassen, ob er sein Opfer gleich verschlingt, vorher noch mit ihm spielt oder es aus einer unergründlichen Laune heraus zumindest vorläufig verschont.

Die meisten Kirchen verdammen dieses Tun, und der regionale Potentat erlässt für gewöhnlich sogleich ein Verbot. Doch tatsächlich finden sich die einfachen Kirchenleute und Kleinadligen vor Ort häufig mit dem Brauch ab und unterstützen ihn gar im Verborgenen, da der Drache oft in der Tat von weiteren Gräueln absieht und Land und Leute verschont.

Nachdem das Wüten des Wurms vom Windhag nicht nachließ und mehrere Drachenjagden scheiterten, besannen sich die Bewohner von mehreren abgelegenen Bergdörfern auf diese alten Überlieferungen. Anfangs zeigten die Opfergaben keine Wirkung, doch als die Opfer in Rüstzeug gesteckt und ihnen Waffen an die Seite gegeben wurden (vergleichbar mit dem Wegezoll an den Drachen für die Überquerung des Schattengrundpasses), gingen die Angriffe gegen Dörfer und Menschen zurück. Nur Steinbrüche werden vom Wurm auch weiterhin nicht verschont.

Um die Helden in die Angelegenheit zu verwickeln, wäre die Anwerbung durch Baron *Gringulf von Widdernhall* (siehe S. 63) oder Baron *Jarek Sturmfels von Schattengrund* (S. 66) möglich. Die beiden haben am stärksten unter der Drachenbedrohung zu leiden und wollen sich – der eine als Zwerg, der andere als Rondra-Verehrer – nicht mit einem Drachen als Herrn der Berge abfinden. Auch Eltern, die nicht warten wollen, bis ihr Kind an der Reihe ist (oder deren Kind bereits ausgelost ist und in wenigen Tagen geopfert werden soll), könnten die Gruppe am Schattengrundpass um Hilfe bitten. In der Einleitung zu **Drachensuche** (S. 68) finden Sie weitere Anregungen. Als Ort des Geschehens haben wir den Kalkbruch *Schildhöhe* im Süden der Baronie Schattengrund gewählt.

Die möglichen Vorgehensweisen der Helden sind derart vielfältig, dass wir kaum mehr als einen allgemeinen Überblick über das Geschehen geben können. Dieses Kapitel präsentiert daher vor allem den Ablauf der Lotterie, die Vorbereitungen und die Opferzeremonie bis hin zum Auftreten des Riesenlindwurms. Es könnte sein, dass die Helden das Opfer bereits vor der Zeremonie retten oder gar die Lotterie selbst verhindern – in solchen Fällen könnte bereits das nächtliche Leuchtfeuer gebrannt haben, das dem Drachen ein baldiges Opfer ankündigt (s.u.). In diesem Fall gälte es, den Wurm anders zufrieden zu stellen – etwa durch ein großzügiges Waffenopfer ohne Menschenfleisch.

KALKBRUCH SCHILDHÖHE

In einem lang gestreckten Talkessel südlich von Schattengrund liegt das Dörfchen Schildhöhe. Zugänglich ist der Ort im Nordosten des Tals nur über einen nicht befahrbaren, unüberschaubar verzweigten Pfad zum Schattengrundpass sowie über eine Karrenstraße in miserablen Zustand, nach Süden über einen Pass in ein weiteres Gebirgstal oder durch eine breite Klamm, den *Muschelgrund*, Richtung Harben. Benannt ist das Dorf nach einem nahen Berggipfel, dessen eine glatt wirkende Flanke Ähnlichkeit mit der Fläche eines Wappenschildes hat.

Bei Schildhöhe handelt es sich um einen großen Rundling* von elf jeweils mit Mauern aus gebrochenem Kalk umgebenen Gehöften und einer kleinen Schmiede, insgesamt hat das Dorf etwa 70 Einwohner. In der Dorfmitte ist am Rande eines kleinen Fischweihers ein Festplatz mit einer Feuerstelle und mehreren Bänken angelegt.

Das Leben in den Bergen ist hart, auf den Feldern der Bauern wächst kaum genug, um neben dem Zehnt an Baron und Kirche ausreichende Mengen für die Versorgung des Dorfes zu ernten. Auch die abseits gehüteten Schafe und Ziegen reichen nur für ein gelegentliches Festessen. Eine wichtige Einnahmequelle ist der Kalkbruch in einem Berghang südöstlich des Dorfes, der zwar dem Baron von Schattengrund gehört, den Arbeitern jedoch ein Einkommen beschert.

* Wenn Sie weitere Informationen über diese Dorfform haben wollen, können Sie sie dem Band **Tempel, Türme und Tavernen** ab Seite 8 entnehmen.

AUSGEWÄHLTE BEWOHNER

● **Aluris Veltron** (siebzjähriger Greis mit gichtigen Fingern, gebeugt, weißer Haarkranz, zittrige Stimme, aber wacher Geist) ist das Oberhaupt der im mittleren Windhag verbreiteten Sippe Veltron und damit einer der einflussreichsten Menschen in der Bergwelt. Er ist der heimliche Herr von Schildhöhe.

● **Rona Toberen** (Mitte 40, kräftig, Lachfalten, aber von harter Arbeit gezeichnet, rasselnder Atem) ist die Dorfschulzin, berät sich vor Entscheidungen aber immer mit Aluris und vertritt das Dorf nur in äußeren Angelegenheiten. Reisende finden in ihrem Haus Aufnahme, wobei einfache Strohlager der Regelfall sind.

● **Niamad** und **Jule Kureon** (beide Mitte 30, hart arbeitend) sind verbittert, nachdem ihr Sohn vor drei Monaten in der Lotterie ausgelost und dem Drachen geopfert wurde. Damit fehlt ihnen vor allem eine Arbeitskraft auf den Feldern. Ihre zwei anderen Kinder sind noch nicht alt genug, um alle harten Arbeiten ausführen zu können. Die Eltern trauern zwar noch immer, glauben aber dennoch, dass die Lotterie das Beste für die Gemeinschaft ist.

● **Kalkbrecher Rukus Tauron** (an die 60, noch stark, aber nicht mehr allzu ausdauernd, raue Stimme, fehlender Zeigefinger an der Rechten) befürwortet ebenfalls die Lotterie, fühlt sich aber von Tochter und Schwiegersohn verraten, die unlängst mit den Enkelkindern über Nacht verschwunden sind, um nicht als Drachenfutter zu enden.

● **Vana Alfaran** (Mitte 30, kantiges Gesicht, ungelenkt, schreckhaft, empfindet die Lotterie als Frevel) könnte die Mutter sein, die die Helden um Hilfe bittet. Eines ihrer Kinder Fredo (15 Jahre, braunhaarig, schlaksig, etwas naiv, aber herzlich) oder Elida (14 Jahre, braunhaarig, einfallsreich, aber noch ein wenig kindisch und unerfahren) können Sie als potentiell Opfer für den Drachen verwenden.

● **Caya Veltron** (17, dunkelblond und wohl gerundet, behütet aufgewachsen, etwas hochmütig, aber mit starkem Gerechtigkeitssinn) ist die elternlose, geliebte Enkelin des Sippenführers, der ihr Los vor jeder Lotterie ohne das Wissen anderer herausnimmt, damit sie nicht in Gefahr gerät.

DIE LOTTERIE

Um als kleines Dorf angesichts eines monatlichen Opfers nicht auszubluten, haben sich die Siedlungen der Berge, zumeist ohne Wissen des Adels, zu mehreren regionalen Gemeinschaften zusammenschlossen, um ein gemeinsames Opfer auszulösen. So bildet auch Schildhöhe gemeinsam mit weiteren, tief in den Bergen liegenden Weilern zwischen Triveth und dem Schattengrundpass einen solchen Zweckbund, zu dem auch Schattengrund selbst gehört. Baron Jarek allerdings wurde über die wahren Umstände des Verschwindens eines Heranwachsenden vor zwei Monaten nicht aufgeklärt.

Etwa eine Woche vor Vollmond, der Nacht der Opferzeremonie, treffen aus den verschiedenen Weilern mehrere Dorfschulzen oder Sippenführer in Schildhöhe ein. Mit Anbruch der Nacht versammeln sich die Bewohner des Dorfes und die Angereisten auf dem Festplatz. Zwei der Dörfler tragen einen großen Holzkrug heran. Mit den Helden spricht im Vorfeld niemand über die Ereignisse, sofern diese nicht nachfragen, und man wird sie auch nicht zur Lotterie einladen. Allerdings werden der Gruppe die Vorgänge kaum entgehen. Falls sie sich der Dorfversammlung anschließen, wird man sich zwar abweisend zeigen, die Helden aber nicht von der Teilnahme abhalten. Sind Fremde anwesend, die ganz offensichtlich nicht mit der Praktik der Lotterie einverstanden sind (etwa Geweihte), so werden die Dorfbewohner noch verschlossener sein und die Versammlung so heimlich wie möglich außerhalb des Ortes im Kalkbruch abhalten. Unter Umständen wird man den Helden schlaffördernde Kräuter ins Essen mischen, was diese überhaupt erst auf die Geschehnisse aufmerksam machen könnte.

Aluris und die angereisten Sippenführer treten vor die Dorfgemeinschaft. Ein jeder schüttet den Inhalt eines Beutels in den Krug – insgesamt ein paar Dutzend Holztäfelchen, auf denen die Namen der in Frage kommenden Opfer eingeritzt sind. Hier in der Gegend sind dies alle unverheirateten oder kinderlosen Menschen von 12 bis 23 Jahren.

Der gefüllte Krug wird gut durchgeschüttelt, um die Täfelchen zu

mischen. Dann tritt Aluris an diesen heran und erhebt seine zitternde Stimme, nachdem er die Versammlung mit erhobenen Händen zur Ruhe aufgefordert hat. Er erklärt das Prozedere, zerstreut Zweifel der Anwesenden, erläutert Gründe, spricht sein Bedauern aus sowie die zuversichtliche Hoffnung, dass der Drache die Menschen verschonen werde, solange man seinen Zorn besänftigt und ihm gebe, was ihm zustehe. Er sichert der Familie des künftigen Opfers zu, dass die Gemeinschaft für ein Jahr Zehnt und Abgaben übernehmen werde. Dann greift er in den Krug, während die Menschenmenge den Atem anhält, zieht ein Holztäfelchen und verliest den Namen. Es gibt kurzes Gemurmel, an manchen Wangen rinnen Tränen herab und die Mienen sind bedrückt. Andere Gesichter zeigen offene Erleichterung. Der 'Gewinner' der Lotterie könnte zusammenbrechen, mit bleichem Ausdruck das Kommende erwarten oder aber das Geschehene noch gar nicht begreifen. Aluris wartet einen Moment und beschwichtigt laute Rufe. Dann spricht der Sippenführer seinen Dank an das Opfer und dessen Familie aus, kündigt die Zeremonie für die kommende Vollmondnacht an und erklärt die Lotterie für beendet.

Varianten

- Angesichts mehrerer Dutzend pragmatisch denkender Dörfler, darunter viele kräftige Bauern und Steinbrucharbeiter, die in ihrem Traditionsbewusstsein dem Glauben anhängen, das Richtige zu tun, verbietet sich jegliche gewaltsame Auseinandersetzung für die Helden. Sie würden von der zahlenmäßigen Überlegenheit rasch überwältigt und könnten an den Geschehnissen nichts ändern.

- Geradezu klassisch wäre es, wenn Caya dahinter kommt, dass ihr Großvater sie aus der Lotterie heraushält. Es mag durchaus diesbezügliche Gerüchte geben, die ihr im Vorfeld zu Ohren kommen, vielleicht gar erst durch die Helden an sie herangetragen werden. Diese Ungerechtigkeit, als die sie dies dann empfindet, muss in ihren Augen ausgeglichen werden. Sie fertigt insgeheim zahlreiche Täfelchen an, versieht sie alle mit ihrem eigenen Namen und tauscht sie kurz vor der Lotterie mit den Originalen aus. Aluris wird den Namen des gezogenen Täfelchens dann nicht laut lesen, sondern ungläubig mitteilen, dass der Name nicht leserlich sei, und ein weiteres ziehen, das ihn mit Entsetzen erfüllt. Alternativ könnte Caya ihren Großvater vor der versammelten Dorfgemeinschaft zur Rede stellen und, nachdem im Krug kein Täfelchen ihres Namens zu finden ist, sich freiwillig als Opfer anbieten.

Diese Geste wird, in welcher Form auch immer, angenommen, während Aluris zusammenbricht und seine geliebte Enkelin zu retten versucht. Die Tage, in denen er als Sippenführer akzeptiert wurde, sind mit der Aufdeckung seines Betrugs vorbei, und die Dorfschulzin nimmt die weitere Zeremonie in die Hand.

- Wenn Sie mehr Dramatik für Ihre Gruppe wünschen, können unter den Kandidaten auch Helden sein, auf die die Auswahlkriterien zutreffen. Zumindest der betroffene Charakter ist zur Versammlung eingeladen, zur Not auch unter Zwang, und bereits im Vorfeld wurde die Gruppe von den Dörflern über allerlei Themen ausgefragt. Darunter ist die Frage nach dem Alter und dem Familienstand vermutlich noch unverfänglicher als die nach der Jungfräulichkeit. Wie es der Zufall will, handelt es sich bei dem gezogenen Holztäfelchen dann natürlich um jenes mit dem Namen des betroffenen Helden.

- Im Falle der Teilnahme eines Helden an der Lotterie wäre es dramatischer, wenn nicht Holzstücke mit Namen in dem Krug sind, sondern gewöhnliche Kieselsteine, von denen einer markiert ist. Alle 'Kandidaten' müssen nacheinander vortreten und selbst einen Stein

aus dem Krug ziehen, bis jemand den markierten zieht und damit als Opfer ausgewählt ist. Diese Methode ist auch auf Caya anwendbar: Aluris gibt den markierten Stein heimlich erst dann in den Krug, nachdem seine Enkelin an der Reihe war. Doch dieses Mal hat sie bereits einen markierten Kiesel in der Hand, während sie in den Krug hineingreift.

- Als weitere archetypische Opfer, die Sie verwenden können, bieten sich der Jüngling Fredo oder die Jungfrau Elida an, je nach Zusammensetzung und Interessen Ihrer Gruppe.

- Es wäre schön, wenn die Helden das von Ihnen vorgesehene Opfer bereits vor der Lotterie kennen lernen würden, beispielsweise während der Anreise oder gar während **Drachenwacht** auf dem Schattengrundpass. Wenn es dann etwa zu einer Verabredung nicht erscheint, da es im Hinblick auf die Lotterie bereits 'unter Aufsicht' steht (oder die Lotterie gar schon vorbei ist), dürfte die Neugier der Gruppe geweckt sein. Im Dorf stoßen sie dann auf eine Mauer des Schweigens. Kindern wurde verboten, mit den Helden zu sprechen, damit sie sich nicht verplappern. Man könnte die Gruppe auf eine falsche Spur führen, etwa Wölfe oder Harpyien für das Verschwinden verantwortlich machen, und in die Berge locken (wo keine passenden Spuren zu entdecken sind).



Die Opferung

In den Tagen bis Vollmond erfährt das erwählte Opfer Respekt durch die Dörfler, wird stetig umsorgt und von aller Mühsal ausgenommen. Allerdings lässt man es auch nicht aus den Augen. Der Schmied fertigt ein provisorisches, im echten Einsatz kaum zu gebrauchendes Schwert und formt aus Blech je ein Paar schlichte Arm- und Beinschienen. Nacht für Nacht wird am Opferungsplatz ein Feuer entzündet, um dem Drachen das baldige Opfer anzukündigen.

Mit Beginn der Vollmondnacht suchen Rona und drei oder vier weitere Dörfler das Opfer auf. Falls es sich dabei nicht um Caya handelt, nimmt auch Aluris an der Zeremonie teil. Das Opfer wird in eine lange weiße Tunika oder ein schlichtes Kleid gekleidet, die Eltern haben ihm einen Kranz aus Blumen geflochten. Ihm wird das Schwert gegürtet und die Schienen werden angelegt, die Hände mit Handschellen gekettet.

An der Spitze des mit zahlreichen Fackeln beleuchteten Opferzugs trägt einer der Teilnehmer ein 'Banner': eine Stange, an deren Spitze ein aus gebundenem Stroh nachempfundener Drachenkopf angebracht ist.

Spätestens sobald der Zug nach Osten aufbricht, ist der Zeitpunkt gekommen, an dem Mutter Vana oder aber Aluris die Hel-

den aufsucht und sie bittet, das Opfer vor dem Drachen zu retten. Aluris ist sich dabei durchaus der möglichen Konsequenzen bewusst, dass der Drache im Zorn das Dorf niederbrennen könnte, die Dorfgemeinschaft ihn aber zumindest als Ausgestoßenen betrachten wird. Er rät daher dazu, mit Caya nach Harben zu fliehen, wohin er nachkommen wird. Ist ein Mitglied der Heldengruppe als Opfer bestimmt, so wird die Gruppe hoffentlich selbst auf Rettung bedacht sein.

Nach etwa einer Stunde Fußmarsch erreicht die Prozession den Einschnitt eines Berghanges. Von drei Seiten von Felsen umgeben, erhebt sich am Ende einer felsigen Fläche ein übermannshoher Pfahl. Nervös blicken sich die Dörfler um, während sie das Opfer zum Pfahl bringen und die Kette zwischen den Händen in einen Eisenhaken einhängen. Dieser ist so weit oben eingeschlagen, dass sich ein normalgroßer Mensch auf Zehenspitzen stellen muss, damit die Handschellen nicht in die Handgelenke einschneiden. Aluris bzw. Rona erhebt die Stimme und ruft laut in die Nacht hinaus: "Herr der Berge,

wir bringen dir ein Opfer. Nimm es in Frieden an, und verschone uns vor deinem Zorn.“

Das Echo hallt durch die Berge, und hastig treten die Dörfler den Rückzug an. Während Caya mit leerem Blick ihr Schicksal erwartet, weinen Vanas Kinder und versuchen verzweifelt, sich von den Ketten zu befreien.

DER DRACHE KOMMT

Hoffen wir, dass die Helden nicht zu lange mit der Befreiung warten. Caya wehrt sich anfangs, schreit dann jedoch kurz auf und blickt starr zum Himmel. Das Rauschen von mächtigen Schwingen kommt näher, das Brüllen eines gewaltigen Ungeheuers dringt weithin durch die Nacht. Schließlich verbreiten sich faulig-heiße Dämpfe, als der Wurm zur Landung ansetzt. Zwei seiner Köpfe suchen die Umgebung ab, einer mustert Opfer und Helden.

Ein Kampf unter freiem Himmel ist praktisch aussichtslos. Die meisten Pfeile und Waffenhiebe prallen vom Schuppenpanzer einfach ab, während der Riesenlindwurm sich nur von oben herab auf die Gruppe stürzen muss, Magie zum Einsatz bringen und einen Feuersturm speien kann. Aus den Erzählungen und Gerüchten, die den Helden bislang zu Ohren gekommen sind, sollten sie mittlerweile allerdings zu der Überzeugung gekommen sein, dass dem Riesenlindwurm nicht so sehr menschliche Opfer wichtig sind, sondern vielmehr Waffen und Rüstzeug. Wenn nicht die Helden das Opfer davon befreien, so wird dieses in Panik selbst Schwert und Schienen herunter reißen und wegschleudern. Womöglich trennen die Helden sich auch von eigenen Besitztümern.

DRACHENFEUER

»Der Drache atmet nicht das Luft-Elementum, so wie Mensch und Tier, sondern Madas siebentes Elementum, das Astralum, und da er von ungezügelter, oft böser Seele ist, wandelt sich die Arkanitas in seinem Leibe zu einem Feuerbrande.«

—Aus Die Gespräche Rohals des Weisen (VI, 41)

Drachen sind bei der Bevölkerung unter anderem deshalb so gefürchtet, weil man ihren Launen nichts entgegenzusetzen hat. Sie greifen häufig aus der Luft an, spucken Feuer über den Häusern aus, setzen ihre magischen Kräfte ein und können mit schier körperlicher Gewalt Fuhrwerke und Mauern zerschmettern. Man fürchtet ihren Zorn und hofft, dass das eigene Dorf davor verschont bleibt.

Die Urgewalt, mit der der Wurm vom Windhag über die Bergdörfer herfiel, führte in der Nähe des Schattengrundpasses, der vor allem betroffen ist, zur Einführung von Lotterien, Opferungen und Tributzahlungen (siehe die Bausteine **Drachenwacht** und **Drachenopfer**). Diese haben zu einer Milderung und einem Rückgang der Angriffe geführt, Steinbrüche allerdings werden noch immer von dem Riesenlindwurm heimgesucht. Fanden seine ersten Angriffe auf Steinbrüche vor allem in den Bergen nahe des Passes statt, drang der Wurm später zunehmend weiter nach Süden vor und ließ kaum einen Bruch unverschont. Angesichts ausgebrannter, verschütteter Steinbrüche und der trotz der wieder eingeführten Tradition der *Drachenwacht** steigenden Zahl an Toten wurden manche Arbeitsstätten bereits aufgegeben.

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Angriffen des Drachen in beiden Varianten: den berechnenden Überfall auf einen Steinbruch sowie den zorngefüllten Angriff auf ein Dorf. Sie können vor allem Letzteren als unmittelbare Folge der Geschehnisse von **Drachenopfer** in Schildhöhe ansiedeln, das der Drache in seiner Wut über das vorerhaltene Opfer verwüstet.

* In den Steinbrüchen des Windhag, in dem Westwinddrachen kein selbster Anblick sind, wird traditionell eine *Drachenwacht* aufgestellt. Heutzutage handelt es sich sinnbildlich oft nur um eine steinerne Statue, die einen kleinen Menschen (oder Zwergen?) darstellt, der wachsam zum Himmel schaut, während nur noch in besonders gefährdeten oder auf die Tradition bedachten Brüchen ein wirklicher Mensch diese Aufgabe wahrnimmt. Die Angriffe des Lindwurms haben zu einer Wiederbelebung der alten Tradition geführt.

In der Tat schwenken alle drei Köpfe des Lindwurms herum und suchen nach den Gegenständen. Dabei sollten die Helden sich aber nie sicher sein können: Immer wieder blicken ein oder zwei Köpfe wieder zur Gruppe oder der Wurm macht ein paar schwere Schritte auf sie zu, ehe er wieder nach dem Rüstzeug sucht – ganz so, als sei er unentschlossen. Bis er alles gefunden hat, sollte die Gruppe genügend Zeit haben, die Beine in die Hand zu nehmen und das Weite zu suchen. Sobald sie außer Sichtweite sind, können sich die Helden in Sicherheit wähen und beobachten, wie der Drache bald wieder aufsteigt und sich nach Norden wendet.

Wagen die Helden bis zu ihrer Flucht dennoch eine kämpferische Auseinandersetzung, finden Sie Anregungen ab S. 78.

AUSKLANG

Die meisten Bewohner von Schildhöhe sind natürlich aufgebracht, wenn sie von der Flucht erfahren, und befürchten einen baldigen Racheakt des Wurms. Sie können hier nahtlos überleiten in den folgenden Baustein **Drachenfeuer**, der sich mit dem Angriff des Drachen auf ein Dorf bzw. einen Steinbruch beschäftigt. In Schildhöhe sind die Helden jedenfalls nicht mehr sicher, so dass sie hoffentlich die Flucht nach Harben antreten, evtl. begleitet von Aluris, der sich ständig Selbstvorwürfe macht, dass er einerseits das Dorf im Stich gelassen, andererseits aber auch beinahe seine Enkelin in den Tod geschickt hat.

Die Helden haben sich etwa **100 Abenteurpunkte** verdient. Als Spezielle Erfahrung bietet sich in erster Linie *Menschenkenntnis* an.

Im folgenden Text sind beide Varianten allerdings in den Süden der Markgrafschaft verlegt, ins Junkergut Kleinau, welches das lang gesuchte eigentliche Ziel des Drachen ist (siehe den Baustein **Drachensuche**, der auch der Anlass sein kann, warum die Heldengruppe Kleinau aufsucht). Passen Sie die entsprechenden Passagen an, wenn Sie diese Szenen in Schildhöhe oder an einem anderen Ort stattfinden lassen wollen.

Aus nahe liegenden Gründen können die Helden das Geschehen nicht verhindern. Sie können es bestenfalls beeinflussen, vor allem reagieren, den Schaden begrenzen und hinterher die Trümmer aufräumen.

JUNKERGUT KLEINAU

Nahe der Grenze zum Horasreich in der Baronie Südhag gelegen, gehört Kleinau zu den südlichsten Lehen des Mittelreiches. Am Ufer eines Baches leben in der Ansammlung von etwa zwei Dutzend schlichter Hütten und Höfe mit kleinen Gemüsegärten rund 150 Menschen, die vor allem Flachs, Hopfen und Gerste auf dem kargen, schnell auslaugenden Boden des felsigen Hügellandes anpflanzen. Ohne den Segen wandernder Tsa- und Peraine-Geweihter zur Saatzeit würden die Felder, die alle paar Jahre mit Kalk gedüngt werden, wahrscheinlich überhaupt keine Früchte mehr tragen. Viele der Unfreien hüten Vieh, schlagen Bäume oder schufteten im Steinbruch. Zwischen den Hütten tummeln sich Schweine, Ziegen und Geflügel im schlammigen Dreck, über den ausgelegte Holzplanken als 'Straßen' dienen. Eine einfache Palisade mit nur einem Tor nach Südwesten zur Küstenstraße hin schützt das Dorf gegen die im Süden der Markgrafschaft glücklicherweise seltenen Wegelagerer. Am Tor erhebt sich ein kleiner Wachturm, in dem zwei Büttel ihren Dienst tun – neben ihrer normalen Tätigkeit als Bauer und Handwerkerin. In ihrer Schmiede am Wachturm fertigt Schmiedin *Susa Angbarer* neben größeren Arbeiten auch Klingen für Zweililien.

Im Norden des Dorfes steht ein der Travia geweihter 'Stabtempel' mit Wänden aus senkrechten Holzpfählen und steilen, übereinander geschichteten Dächern mit reich mit Gänsen und Flammenornamentik verzierten Giebeln. Das Herdfeuer wird vom geachteten Vater *Radulf* gehütet, dem Onkel des Junkers (greise, aber ungebogen, ungewöhnlich hager und streng, zorniger Blick, sehr traditionell und konservativ

eingestellt). Um den Tempelplatz mit dem Gehege der Tempelgänse drängen sich die Häuser der wichtigen Dörfler und die Dorfschänke *Güldene Gans und Roter Fuchs* in einem schiefen Fachwerkhaus (Q4/P3, Wirtsleute *Gissa* und *Mowert*). Die wenigen Reisenden suchen die kleine Herberge *Unerschöpflicher Kessel* direkt am Ortseingang auf (Q4/P5/S8 im Schlafsaal, dazu die Geweihtenstube mit Q5), die vom ehemaligen Thorwaler Söldner *Phileas Oddason* (klein gewachsen, graue Mähne, volltönende Stimme, trägt gerne Heldenepen vor) geführt wird, der selbst keinen Ausschank macht, sondern nach Sonnenuntergang zusammen mit seinen Gästen und beladen mit Schemeln und Bänken gerne die Dorfschänke aufsucht.

Das Herrenhaus *Ulmenhöh* des Junkers *Bomil zu Kleinau* (Ende 40, sehniger Kämpfer, arrogant und eher unkooperativ, zynisch, äußerlich kühl und beherrscht, aber leicht reizbar; nach dem Drachenangriff wütend auf das eigene Verhalten und rachsüchtig auf den Wurm) liegt ein gutes Stück östlich des Dorfes auf einer Anhöhe. Am Fuße des Hügels steht eine seltsam gewachsene, über 20 Schritt hohe Blutulme, deren verdrehter Stamm an das Horn eines Einhorns erinnert und die dem Festen Haus, dessen Stumpf komplett mit Efeu überwuchert ist, den Namen gab.

Es bietet sich durchaus an, dass die Helden am 1. Travia in Kleinau weilen, wenn das *Fest des brennenden Wassers* zu Ehren des sagenhaften Tempelgründers Haldan gefeiert wird. Dabei lassen die Kleinauer mit brennenden Talglichtern versehene Schiffchen und Schalen den Fluss hinabtreiben. Die Lichter stürzen etwa eine Meile westlich des Ortes einen kleinen Wasserfall hinunter. Sollte anschließend noch wenigstens eines der Lichter brennen, so gilt dies als wohlwollendes Zeichen Travias für den Winter. In diesem Jahr allerdings wird kein einziges der Lichter auch nur brennend bis zum Wasserfall kommen – ein unheilverkündendes Zeichen.

DER KREIDEBRUCH

Eine gute Viertelstunde Fußmarsch nach Nordosten führt ein Pfad in die Felsenhügel. An der steilen Wand eines zu einem Drittel abgetragenen Hügels brechen die Kleinauer Kreidekalk, der zum großen Teil noch vor Ort geschnitten, gebrannt oder gemahlen und in Säcke gefüllt wird. Der Steinbruch, in dem Gerüste aus Holz verankert sind, ist von Gerüchten und Aberglauben umgeben, nachdem man hier vor gut einem halben Jahrhundert einen im Gestein regelrecht versunken wirkenden, merkwürdig deformierten Schädel gefunden hat (heute liegt der Schädel in den Kellern der Akademie zu Elenvina). Vor wenigen Jahren stieß man nach einem schweren Unfall auf den so genannten *Versunkenen Schild* (siehe **Die vergangenen Geschehnisse** und **Drachensuche**, S. 62 und 68), der als Geschenk an den Markgrafen gegeben wurde.

DRACHE IM BRUCH

Nach langer Suche in den Erinnerungen seiner Opfer hat der Lindwurm schließlich herausgefunden, an welchem Ort der gesuchte Schild so lange begraben lag. Er überfällt den Steinbruch, um dort den Schild für sich zu beanspruchen oder zumindest seine Spur aufzunehmen sowie eventuelle weitere Relikte zu finden. Möglicherweise ist es auch der pure Zufall, der den Wurm hierher führt, nachdem ihn bereits die Überfälle der vergangenen Monate immer weiter nach Süden geführt haben.

Sie können Ihre Helden während des Bausteins **Drachensuche** in den Steinbruch zu Kleinau führen oder dieses Szenario in beliebigen anderen Steinbrüchen des Windhag ansiedeln, die der Wurm auf seiner Suche überfällt.

AUS HEITEREM HIMMEL

Etwa anderthalb Dutzend Menschen arbeiten an diesem sonnigen Herbsttag im Kreidebruch. Große Gesteinsblöcke werden aus der Wand geschlagen und mittels Seilwinden und Muskelkraft nach unten geschafft, wo sie entweder als ganzes oder klein geklopft, gemahlen und in Säcke gefüllt auf einen Wagen verladen werden. Nachdem die Überfälle des Drachen auf Steinbrüche zuletzt immer tiefer im Süden und damit immer näher an Kleinau stattfanden, wird seit einiger Zeit eine Wache eingeteilt, die auf der Kuppe des Bruchhügels

Ausschau halten soll. Doch niemand rechnet wirklich mit einem Angriff. Der Drache wird in weiter Ferne vermutet, und zur Mittagszeit lässt die Aufmerksamkeit der Wache nach (oder konzentriert sich auf die Helden und ihre Nachforschungen im Bruch).

Der Angriff kommt sehr plötzlich. Der schnelle Flug des Drachen ist nicht lauter als der Wind. Unvermittelt schreit die Wache kurz auf, als der Wurm mit einem Mal in ihrem Rücken auftaucht und ihr einen harten Stoß mit einem der Köpfe gibt. Sie strauchelt über den Rand und fällt über 20 Schritt tief auf den felsigen Boden, wo sie zerschmettert liegen bleibt. Mark und Bein durchdringendes Gebrüll schmettert aus einem der Mäuler, die beiden anderen speien jeweils einen Flammenstrahl an der Wand hinab und über den davor liegenden Platz, setzen Gerüste in Brand, versengen Menschen, äschern Sträucher ein.

“Ihr, Menschlein (Diebe / Unwürdige / Unwissende), habt (stahl / fandet), wonach wir (die Diener des Zerstörers / die Grautreibenden) suchen (was wir brauchen / was euch vor dem Zorn schützt). Gebt es uns!”, dröhnt eine dreifache, nicht laut gesprochene Stimme in den Köpfen aller Anwesenden. Die Gedanken des Drachen begleitet das Bild eines mit Speiß, Schild, Helm und Kette gerüsteten Kämpfers von gedrungener Statur. Dann breitet der Drache die Schwingen aus und stürzt sich nach unten.

BLUTROTE KREIDE

Allerlei Informationen zur Kampfweise eines Riesenlindwurms und des (hier praktisch aussichtslosen) Kampfes gegen ihn finden Sie ab S. 78.

Der Drache wird erst einmal jeglichen Widerstand brechen, Flüchtende aber nicht verfolgen. Wichtigstes Anliegen der Helden sollte daher sein, den Arbeitern zur Flucht zu verhelfen und Verwundete zu bergen – von zu Boden geworfenen Waffen, Schilden und Rüstungsteilen lässt sich der Wurm dieses Mal übrigens nicht ablenken. Er ist darauf aus, ein oder zwei der Arbeiter lebendig zu erhaschen, um sie zu verhören. Dabei wird er vom Versunkenen Schild erfahren – und davon, dass er geborgen und weggebracht wurde. Doch auch ihr Wissen wird die Gefangenen nicht schützen: Nach Beendigung des Verhörs werden sie verschlungen.

Nachfolgend skizzieren wir kurz mehrere mögliche Szenen:

- Ein mächtiger Schlag mit der Pranke oder dem Schwanz zerschmettert das bereitstehende Fuhrwerk, Holzsplitter fliegen umher.
- Den Erschütterungen durch einen großen Drachenkörper ausgesetzt, lösen sich an der Wand Felsvorsprünge und fallen hinab, reißen andere Brocken mit sich und gehen als Gerölllawine nieder, die nicht nur Menschen begräbt, sondern auch den Wurm in Bedrängnis bringen kann.
- Eine Arbeiterin liegt mit gebrochenen Beinen unter Trümmern des Gerüsts begraben. Um ausreichend Zeit zu haben, sie zu befreien, müssen Freiwillige den Wurm ablenken (auf freiwillige Gesprächspartner lässt dieser sich durchaus ein, solange es ihm bei seiner Suche hilft).
- Die Augen eines Kopfes halten den Blick mit einem der Arbeiter, der nach wenigen Momenten wie in Trance auf den Drachen zugeht – ein Beherrschungszauber wirkt.
- Einer der Häuse schnellt rasch nach vorne und trennt einem Fliehenden mit einem Biss einen Arm ab – oder gleich den halben Oberkörper.

ZWISCHEN TRÜMMERN

Auch wenn der Riesenlindwurm viele der Kalkbrecher tötet, sollte es den Helden gelingen, einige zu retten und das Dorf Kleinau zu warnen. Der Junker schickt einen Späher aus (vorzugsweise natürlich einen der Helden), um das weitere Geschehen zu beobachten und zu melden, wenn der Drache von dannen zieht.

Der Wurm wütet derweil weiter im Bruch und lässt wortwörtlich kaum einen Stein auf dem anderen. Mit dem Wissen, dass der gesuchte Schild sich in einer kampfstarken Menschenstadt befindet und damit auch für einen Drachen nur unter Mühen erreichbar ist, steigert sich seine Wut. Mit schierer körperlicher Gewalt zerschlägt er den Kreidekalk, macht ihn mit seinem Drachenodem mürbe und sucht mittels Magie nach Hinweisen und eventuellen weiteren Relikten, die

ihm bestätigen können, dass der Versunkene Schild auch tatsächlich der gesuchte ist. (Weshalb er nichts dergleichen findet, wird im Kapitel **Drachensuche** auf S. 69 aufgeklärt.)

Schließlich erhebt sich der Wurm in die Lüfte und hält auf Kleinau zu. Der Späher wird das Dorf wahrscheinlich nicht rechtzeitig warnen können.

FEUER IM DORF

Des Drachen Wut darüber, dass der Schild außerhalb seiner Reichweite aufbewahrt wird, entlädt sich über dem Ort, der nach seinem Ermessen daran Schuld trägt. In drachischer Raserei fällt er über Kleinau her, um ein Exempel zu statuieren und die Menschen in ihrer Furcht dazu zu bringen, ihm den Schild zu besorgen.

Einen eventuellen Vorschlag der Helden, das Dorf aufgrund des Überfalls auf den Bruch zu räumen, werden Junker Bomil ("Wir haben Kleinau immer verteidigt!") und Vater Radulf ("Wir verlassen unsere Heimat nicht!") gleichermaßen abschlagen. Drängen ihre Helden aber gar zu hartnäckig, so gönnen Sie ihnen einen kleinen Erfolg, während der Drache etwas früher angreift und doch noch für Aufruhr sorgt.

TAG DES ZORNS

Die Praiosscheibe ist bereits halb hinter dem Horizont versunken, als der Alarmruf vom Wachturm kommt, von dem einer der Büttel in Richtung des Kreidebruchs Ausschau hält. Die meisten Dörfler haben sich nach der Nachricht vom Angriff auf den Bruch ängstlich in ihre Häuser zurückgezogen. Der Junker und einige mutige Leute stürmen mit Waffen in den Händen und Furcht in ihren Augen aus der Schänke, in der sie Kriegsrat gehalten haben – doch da ist der Drache auch schon heran.

Der Lindwurm fliegt nur knapp über die Dächer hinweg. Aus den drei Mäulern flammt Verderben, drei Schneisen von Drachenfeuer setzen bereits im ersten Anflug das halbe Dorf in Brand. Menschen schreien entsetzt auf und wälzen sich auf der schlammigen Straße, um ihre brennende Kleidung zu löschen. Der Drache wendet und kracht im zweiten Anflug durch die Palisade, noch bevor der größere Teil der Bevölkerung überhaupt begriffen hat, was geschieht. Der Junker brüllt Befehle, die ungehört verhallen. Nur eine halbe Handvoll Wagemutiger spannt die Armbrust oder hebt den Speer, doch keine Spitze durchdringt den Schuppenpanzer.

TOD UND VERDERBEN

Der Angriff folgt keinem bestimmten Ziel. Der Wurm will lediglich seinem Zorn freien Lauf lassen. Das Gemetzel nimmt insgesamt nur wenige Minuten in Anspruch, während derer der Wurm einer Urgewalt gleich das Dorf dem Erdboden gleich macht.

Unter anderem sind folgende Szenen denkbar:

- Die meisten Häuser Kleinaus sind nicht allzu massiv gebaut. Bereits die körperliche Gewalt des Drachen reicht aus, Mauern umzuwerfen – und erst recht, um Holzhütten, die Palisade oder den Wachturm einzureißen.

- Ein paar beherzte Dörfler versuchen, die zahlreichen Feuer mit Eimern und Wasser zu löschen – bis der Drache mehrere dieser Versuche mit tödlichen Feuerstößen unterbindet.

- Schnell stößt einer der Häuse vor, die Kiefer schließen sich um ein weinendes Kind. Mit einer ruckartigen Bewegung fährt der Drachenhals nach oben und lässt los, wirbelt das Kind hoch hinauf, ehe es ohne Halt zu Boden fällt.

- Ein Mann flieht in die Schänke und schlägt die Türe hinter sich zu. Dies erscheint dem Drachen allzu verführerisch: Er drückt die Tür mit einer Schnauze ein, steckt einen seiner Köpfe hinein und zerrt den in Todesangst schreienden Mann mit den Zähnen wieder heraus.

- Der Travia-Tempel wird erstaunlicherweise zwar nur ein wenig angesengt (den Gänsen ergeht es schlimmer), doch Vater Radulf schreit im blinden Zorn auf den Friedensstörer ein und lenkt so dessen Aufmerksamkeit auf sich. Intensiv starrt einer der Köpfe den Geweihten an, der sich mit schmerzverzerrtem Gesicht an den Kopf fasst und nach wenigen Momenten bewusstlos zusammenbricht.

DURCH FLAMMEN GEPOMMEN

Nur kurze Zeit nach Beginn des Angriffs ist er auch schon wieder vorbei. Asche aufwirbelnd, schlägt der Wurm mit den Flügeln und hebt schwerfällig ab. Seine Augen suchen den Blickkontakt mit den Überlebenden.

"Bringt uns (den Dienern des Zerstörers / den Zornerfüllten / den Grautreibenden), was wir suchen (begehren / benötigen), Menschlein (Schwächlinge / Unwürdige / Unwissende / Verlorene)!", tost die Stimme in den Menschenköpfen, dieses Mal begleitet vom gut getroffenen Gedankenbild des Schildes und verknüpft mit dem intensiven Gefühl einer Drohung – vor dem Wurm und vor etwas noch weitaus Schlimmeren. Dann stößt der Drache himmelwärts und entschwindet nach kurzer Zeit am nördlichen Horizont.

Zurück bleibt ein verwüstetes Dorf. Die Hälfte der Häuser ist zusammengebrochen oder brennt lichterloh, viele andere sind beschädigt. Die Palisade ist an mehreren Stellen durchbrochen, der Wachturm zerstört. Rauch und Asche wirbeln mit dem Wind bis zum Firmament. Unnatürlich gekrümmte, blutüberströmte, verbrannte Menschen liegen im Schmutz, Gewimmer und Kinderschreie dringen durch die beginnende Nacht. Das Lehen, dessen Wappen auf Blau eine goldene Flamme zeigt und das manches Feuerbrauchtum hegt, ist ein Opfer von Flammen und Feuer geworden.

Leiten nicht die Helden Löschmaßnahmen ein, so wird der Junker mit entsetzter, heiserer Stimme seine Untertanen aus ihrer Lethargie reißen und versuchen zu retten, was zu retten ist. Die zahlreichen Verletzten müssen versorgt, die gut drei Dutzend Toten (sowie jene aus dem Kreidebruch) begraben werden. Geweihte unter den Helden werden gebeten, die Begräbniszereemonie durchzuführen. Vater Radulf ist dem Wahn verfallen, als der Wurm zu tief in seine Gedanken eingedrungen ist. Irrsinn flackert in seinen Augen, während er ziellos umherstreift, an lebenden wie leblosen Körpern rüttelt und dabei zusammenhanglose Sätze murmelt ("... der Goldene spricht ...", "... der Diener trachtet nach dem Versunkenen ...", "... wird ein Drache sich erheben ...". "... der Weltenbrand schwelt ...", "die Rache wird brennen ...").

AUSKLANG

Kleinau steht am Beginn einer ungewissen Zukunft. Das Dorf liegt in Trümmern und Asche, in praktisch jeder Familie sind Opfer zu beklagen. Auch wenn die Ernte zum großen Teil bereits eingebracht wurde, ist ungewiss, wie die Überlebenden über den Winter kommen sollen. Die Kornlager sind zerstört, und nur die wenigsten Häuser bieten noch ausreichend Schutz vor Schnee und Kälte. Der Kreidebruch, eine wichtige Einnahmequelle des Gutes, bleibt während der Wiederaufbauarbeiten verwaist und gilt mehr denn je als verfluchter Ort.

Junker Bomil allerdings ist hin- und hergerissen zwischen Rachsucht und Sorge um die Zukunft seines Lehens. Er bedrängt die Helden, das Ungeheuer zu erschlagen oder ihm zumindest den Schild zu bringen. Ein Schreiben an den Markgrafen setzt er sogleich auf.

Für ihren Einsatz sollten die Helden jeweils **50 bis 100 Abenteuerpunkte** erhalten, je nach Ablauf der Geschehnisse. Für Spezielle Erfahrungen sind vor allem die verschiedenen *Heilkunde*-Talente denkbar.



DRACHENHAßZ

»Vom lindgewurm aper hab grosz fürcht, knapp, der du die drei streich niht hat gelitt, denn dem drach ist ein brantig odem und ein feurig flamm, hat fliegflygel und ein häupt oder aper zweye oder aper dreye, die allsammet sind wehrig.«

—aus dem Drakologikon des erloschenen Famerlor-Ordens

Seit jeher machen die Menschen, die unter der Tyrannei eines Drachen leiden und denen auch eine Unterwerfung nicht hilft, Jagd auf diese Bedrohung. Einzelne Helden als Drachentöter sind sehr selten sind und finden häufig Verehrung als Heilige – und noch häufiger vorher den Tod. Wenn ein Lindwurm sich jedoch mit einer ganzen Streitmacht auseinandersetzen muss, dann wird er oft zum Rückzug gezwungen – auch wenn es meist mehrerer Anläufe und zahlreicher Opfer bedarf, bis die Menschen den Sieg erringen (siehe auch **Vom Ruhm der Drachentöter** im Anhang ab S. 89).

Auf den Wurm vom Windhag wurden bereits drei solcher Drachenjagden durchgeführt, die allesamt in einer Katastrophe und völligen Niederlage endeten (siehe **AB 101** und **102**). Eine dieser Jagden bestand aus einer großen Gruppe von Jagdleuten und Kämpfern unter der Führung des Pfalzgrafen von Weißengau, der bereits Erfahrungen mit Westwinddrachen und der Jagd auf Tatzelwürmer hatte. Die Gruppe spürte den Wurm am Schneckenkamm auf, einer Bergformation nördlich des Schattengrundpasses, und wurde von ihm hinweggefegt. Nach diesem Scheitern resignierten die Windhager.

Die weitere, nun vom Markgrafen und dem Geoden Greifax unterstützte Drachenhatz der Helden führt die Gruppe tief in die Berge, wo sie dem Riesenlindwurm in einer ersten größeren Auseinandersetzung gerade noch entkommen, ihn aber auch verwunden und zu seinem Hort verfolgen können, wo es im Kapitel **Drachenblut** zum großen Kampf kommt.

IN DIE BERGE

Der Weg zum Schneckenkamm und vermuteten Hort des Wurms führt die Helden wieder auf den Schattengrundpass, tief hinab in die Dunkelheit des Schattengrunds. Um unter all den Höhlen, gewundenen Klammern und engen Kavernen gerade eine jener Schluchten zu finden, die zum Schneckenkamm führen, bedarf es allerdings eines ortskundigen Führers. Hier können Sie eine beliebige Meisterperson (etwa aus Schattengrund) kreieren oder aber wieder auf die den Helden bereits bekannte Hitta zurückgreifen (s. S. 64). Beide führen die Helden zur richtigen Abzweigung, erklären den weiteren Weg und verlassen sie dann. Auch die Gardistin *Rantalla*, die im Auftrag des Markgrafen bei den Helden ist (siehe unten), bietet sich für diese Rolle an.

Dieses Mal müssen die Helden übrigens ihre Waffen und Rüstungen nicht verbergen. Nicht nur, dass der Wurm den Pass derzeit unbeobachtet lässt und stattdessen weiter südlich liegende Weiler überfällt, um seiner Forderung nach dem Schild Nachdruck zu verleihen. Er wird bei ihrer Entdeckung vor allem glauben, dass die Gruppe 'Menschleins' ihm den Schild – den er auch aus der Entfernung zu erkennen weiß – überbringt, und behält sie im Auge, um ihnen tiefer im Gebirge zu begegnen.

Für die Ausgestaltung der Wanderung durch die Berge (auf der Maultiere, nicht aber Pferde mitgenommen werden können) können Sie auf die Beschreibung des Schattengrundpasses ab S. 64 und die dort aufgeführten Begegnungsmöglichkeiten zurückgreifen. Beschreiben Sie eine bezaubernde Bergwelt aus schroffen und zackigen Felsformationen, zerklüfteten Steilwänden und kahlen Hochflächen.

Die im Herbst bereits schneebedeckten Gipfel ragen bis zu 2.500 Schritt auf, Wolken regnen an ihnen ab und speisen zahlreiche eiskalte Bachläufe und klare Bergseen von entrückender Schönheit, manche Schluchten sind von wallendem Nebel gefüllt. Ein- oder zweimal kann die Gruppe in einem fernen Tal einen Steinring ausmachen, am Himmel kreisen häufig Greifvögel und Harpyien, ab und an auch ein Westwinddrache. Unter freiem Himmel ist es nachts bereits sehr kalt.

DRACHENJÄGER

● Auf Wunsch der Helden und wenn Sie es für erforderlich halten, kann der Markgraf die Drachenhatz neben seiner materiellen Hilfe auch mit Soldaten unterstützen. Während der Begegnungen mit dem Wurm können Sie diese Soldaten als Drachenfutter enden oder flüchten lassen. Vor allem aber sind sie hilfreich, um den Riesenlindwurm mit einigen Armbrustbolzen und durch Spieße zu verwunden und für den Endkampf zu schwächen sowie von den Helden und ihren Aktionen abzulenken. Aus praktischen Gründen ist es dabei ratsam, nicht mehr als maximal ein halbes Dutzend Soldaten als 'Gefolge' der Helden zu verwenden. Dabei handelt es sich um gewöhnliche Soldaten der Markgräflin Windhager Axtschwinger, die für diese Mission neben ihrer Standardbewaffnung (Streitaxt und Schild) auch mit Armbrüsten und Stoßspeeren oder Spießen ausgerüstet sind.

● Als Offizierin ist *Eillyn Rantalla von Grenzmarken* mit von der Partie (Mitte 20, jüngste Tochter eines Windhager Barons, nur 8 Spann groß, Piepsstimme, etwas schnippisch, aber sehr sympathisch, sucht den Rat der "erfahrenen und weithin bekannten Helden" und träumt bereits davon, als Drachentöterin gefeiert zu werden). Sie sollte gegebenenfalls auch ohne weitere Soldaten als Vertreterin der Markgrafschaft mit auf der Drachenhatz sein. Im Falle eines Scheiterns soll sie versuchen, den Schild zu bergen und zurückzubringen (oder ihn für einen Frieden mit dem Wurm eintauschen). Mit ihrem baldigen, von Ihnen nach Belieben zu inszenierenden Tod in Drachenklauen erfüllt sie den Zweck, die Spieler weiter gegen den Drachen aufzubringen. Dazu sollten Sie Eillyn während des Marsches als liebenswert darstellen (etwa mittels einer beginnenden Liebe mit einem der Helden oder indem sie irgendwann ihren geheimen Auftrag enthüllt und ihn verächtlich fallen lässt). Umso härter trifft die Helden ihr Tod.

● Ingeheim folgt der Geode Greifax der Gruppe (S. 81) und lässt sie von seiner Vertrauten, einer Sturmfalkin, beobachten. Er hat keineswegs vor, den Schild dem Drachen zu überlassen. Falls die Helden scheitern, will er versuchen, das Artefakt zurückzuerlangen. Er kann nötigenfalls als (machtvoller) Trumpf eingesetzt werden.

AM SCHNECKENKAMM

Im Niemandsland, wo die Grenzen der Baronien Weißengau, Widernhall und Schattengrund zusammentreffen, mehrere Tage vom Schattengrund entfernt, liegt der Schneckenkamm, ein lang gestreckter, steil abfallender Bergsattel an einem der höchsten Berge des Windhag. Ein felsiger Wildpfad, kaum anderthalb Schritt breit, führt mit Windungen und Unterbrechungen am Abgrund entlang den Hang hinauf. Er wird vor allem von zurückgezogen lebenden Menschen der Bergwelt, Orks, Goblins und Gesetzlosen sowie von *Gebirgsböcken* und *Berglöwen* (siehe jeweils **Bestiarium Aventuricum** oder **Zoo-Botanica Aventurica**) benutzt. Nur wenig Gestrüpp und kleinere Pflanzen wachsen zwischen den Felsen, an denen unzweideutig zu erkennen ist, woher der Schneckenkamm seinen Namen hat: Im Kalkgestein eingebettet sind zahllose Versteinerungen von Muscheln, Schnecken, Donnerkeilen (die man auch *Belemaniten* nennt, da man diese Tiere fast nur aus dem Meer der Sieben Winde kennt) und Kopffüßlern mit Schalen- und Schneckenpanzern sowie vereinzelt andere Meerestiere und auch -pflanzen, allesamt in Größen von kleiner als ein Fingernagel bis zu mehreren Schritt. Wie alle diese Wesen des Meeres im Kalk eines Gebirges eingeschlossen werden konnten, ist für Aventurier ein vollkommenes Rätsel und sorgt für vielerlei Spekulationen unter Gelehrten. Im Windhager Kreidekalk sind Versteinerungen relativ häufig, doch solche Orte mit reichen Vorkommen wie der Schneckenkamm und der Muschelgrund im Harbener Hinterland sind auch für hiesige Verhältnisse ungewöhnlich.

ZUR HÖHLE DES DRACHEN

Der Wildpfad windet sich um Felsvorsprünge herum und unter überstehenden Klippen hindurch. Der Abgrund neben dem Pfad reicht stellenweise weit über 100 Schritt in die Tiefe.

Dort, wo die 'Schulter' des Bergsattels auf den eigentlichen Berg trifft, überquert der Pfad die spärlich bewachsene Kuppe, um auf der anderen Seite wieder ins Tal zu führen. Vor einer zerklüfteten Steilwand,

von der aus man weithin die Bergwelt überblicken kann, liegen angefressene, faulende Kadaver von Rindern, Ziegen und Schafen und auch allerlei menschliche Überreste, an denen noch zerfetzte Wapenüberwürfe oder andere Bekleidungsstücke kleben. Im Fels gähnt ein gewaltiger, dunkler Höhleneingang, aus dem der Gestank von Fäulnis und Brand dringt – und das Rumoren von einem großen Wesen.

AUF DER JAGD

In den nachfolgenden Abschnitten haben wir Ihnen mehrere Ereignisse skizziert, die im Verlaufe der Hatz stattfinden oder von Ihren Spielern eingeleitet werden können. Sie müssen natürlich nicht alle dieser Möglichkeiten in Ihr Spiel einbringen, sondern können unter den Vorschlägen beliebig wählen, sie kombinieren oder auf die Ideen Ihrer Spieler eingehen.

ÜBERGABE DES SCHILDES

Für den Verlauf des Abenteuers ist vorgesehen, dass die Helden am Ende mit Waffengewalt gegen den Riesenlindwurm vorgehen. Im offiziellen aventurischen Geschichtsverlauf wird der Wurm getötet und der Versunkene Schild nicht übergeben. Davon abgesehen, dass Sie für Ihre Spielrunde auch eine ganz andere Entwicklung der Geschehnisse geplant haben könnten: Was, wenn die Helden sich zu einer friedlichen Lösung durchringen und planen, den Schild dem Drachen überlassen, auf dass wieder Frieden im Windhag einkehrt?

Immer wieder betont dieser Abenteuerhintergrund die Brutalität des Drachen, sein gewalttätiges Verhalten gegenüber Dörfern und Reisenden. Wenn bereits diese Zeichen, zusammen mit den Versprechen gegenüber dem Geoden Greifax und den Markgrafen, den Wurm zur Strecke zu bringen, nicht genügen, so stacheln Sie Entsetzen und Wut Ihrer Gruppe dadurch weiter an. Präsentieren Sie den Helden im Hort des Drachen, kurz vor dem Endkampf, die verstümmelten Leichname von Rantalla und dem verschollenen Pfalzgrafen von Weißengau. Ein letzter Notanker könnte sein, dass der Wurm den dargebotenen Schild annehmen möchte, bei der Berührung aber einen Schwächeanfall bekommt (siehe **Drachenblut**, S. 80) und seine ausgestrahlten Gedanken unmissverständlich mitteilen, dass er die Zeugen der Übergabe und der Wirkung des Schildes keineswegs entkommen lassen wird.

FEUER BEI NACHT

Weit nach Mitternacht, wenn die Gruppe in ihrem Lager schläft, führt der Wurm einen kurzen Angriff durch. Richten Sie es so ein, dass die Nachtwache noch rechtzeitig Alarm schlagen kann.

Das Rauschen gewaltiger Schwingen dringt durch die Nacht, ein Schatten verdunkelt das Leuchten des Sternes, ein Tosen wie von einem tiefen Luftholen ertönt, und kurz darauf tobt ein Strahl glühenden Drachenfeuers durch das Lager. Packtiere versuchen sich in Todesangst loszureißen, Soldaten rennen als lebende Fackeln umher oder wälzen sich am Boden (zum Schaden durch Drachenfeuer siehe S. 79).

Der Drache fliegt nur einen Angriff, um Präsenz zu zeigen und Macht zu demonstrieren. Für eventuelle Gegenmaßnahmen ist die Attacke zu rasch vorbei. Nur mit schneller Reaktion reicht die Zeit noch für einen gut gezielten Pfeil oder Bolzen.

DRACHENBLUT

»Wer einen Drachen tötet, ändert unabsehbar die Weltgeschichte.«
—aventurischer Sinnspruch, je nach Quelle Pher Drodont, Rohal oder Niobara zugeschrieben

Kann bereits die Begegnung mit einem großen Drachen Höhepunkt eines Abenteuers sein, so ist der Sieg einer Gruppe von Helden über einen tyrannischen Wurm ein seltenes Ereignis, von dem die Bard

IN DIE GRUBE

Auch Drachentötern ohne Erfahrung sollte bewusst sein, dass der Kampf gegen einen fliegenden Drachen auf offenem Feld nahezu aussichtslos ist. Und doch werden bei größeren Drachenhatzen gerne Gruben ausgehoben, zugespitzte Pfähle oder Spieße darin in den Boden getrieben und das Loch anschließend abgedeckt. Dann gilt es nur noch, den Drachen dazu zu verleiten, auf der Grube zu landen, und zu hoffen, dass er den Fallenbau nicht beobachtet hat.

Das einzige Lockmittel, das den Wurm zu einer Landung auf einem bestimmten Punkt verleiten würde, ist der Versunkene Schild. Dennoch hat die Falle nur dann Aussicht auf einen Erfolg, wenn sie unbeobachtet ausgehoben wird. Genügt die Grube den Anforderungen (15 TaP* aus zwei *Fallenstellen*-Proben), kracht der Lindwurm bei der Landung und dem Versuch, an den Schild zu gelangen, durch die Abdeckung und spießt sich auf (nach Ihrem Ermessen bis zu 5W20 SP). Mit markerschütterndem Schmerzgebrüll windet sich der Wurm aus der Grube. Kochendes Blut strömt zu Boden und setzt Reisig in Brand. Taumelnd und schwerfällig erhebt er sich wieder in die Luft und zieht sich zurück, noch ehe die Helden zu einem wirkungsvollen Angriff ansetzen können. Den unter Trümmern verschütteten Schild lässt er in seinen Schmerzen zurück.

Eine Variante der Grube ist eine Formation Soldaten mit aufgerichteten Speißen und Schützen, die den Sturzangriff des Riesenlindwurms in Kauf nimmt – verlustreich mit brechenden Knochen und bersenden Waffenschäften und bei weitem nicht so effektiv. Und ob die Kämpfer den Mut haben, standzuhalten, ist ungewiss.

TOD AM ABGRUND

Der Wildpfad auf den Bergsattel am Schneckenkamm führt am tiefen Abgrund entlang weiter leicht bergan und in einer Nadelöhrkurve um einen Felsvorsprung herum. Hinter diesem lauert bereits der Riesenlindwurm, der in wenigen Augenblicken heran geflogen ist und in der Luft stehend zum Angriff übergeht. Wie es einst dem Pfalzgrafen von Weißengau und seinen Drachenjägern erging, fegt der Wurm die Soldaten mit Schwingen und Hälsen von der Klippe, beißt zu und speit sein Feuer gegen die Gruppe.

Hier bietet sich die Gelegenheit, Rantalla zu opfern, die der Drache in seinen Klauen davonträgt und deren Schreie noch lange nachhallen.

GEFANGEN IM BERG

Dass die Bestie in ihrem Hort weilt (und sich womöglich die Wunden leckt), können die Helden unzweifelhaft erkennen, wenn sie dort ankommen. Möglicherweise kommen Ihre Spieler auf die Idee, den Eingang der Höhle zu verschließen, beispielsweise durch einen künstlich herbeigeführten Erdrutsch. Gönnen Sie ihnen den kurzzeitigen Erfolg, aber mit seinen gewaltigen, durch Magie noch weiter verstärkten Kräften bereitet es dem Drachen keine allzu große Mühe, die Felsen wieder beiseite zu räumen. Allerdings kann der Drache in diesem Fall im Endkampf auf weniger Astralenergie zurückgreifen.

AUSKLANG

Für den Marsch vom Schattengrund durch die Berge zum Hort und die ersten Auseinandersetzungen mit dem Riesenlindwurm können Sie jedem Helden etwa **50 bis 200 Abenteuerpunkte** zugestehen. Spezielle Erfahrungen bieten sich unter anderem für *Fallenstellen*, *Wildnisleben* und *Kriegskunst* an. Allerdings steht in dieser unmittelbaren Nähe zum Drachenhort erst noch die endgültige Begegnung mit dem Wurm vom Windhag bevor.

noch in Jahrhunderten singen werden (siehe auch **Vom Ruhm der Drachentöter** im Anhang auf S. 89) und das die Geschehnisse nicht nur einzelner Menschen beeinflusst, sondern auch das Schicksal ganzer Regionen. Im offiziellen Geschichtsverlauf Aventuriens wird der Wurm vom Windhag dieses Kapitel, die finale Auseinandersetzung mit den Helden nicht überleben. Sein Tod wird Einfluss auf künftige Geschehnisse nehmen, von denen wir hier aber noch nichts verraten möchten.



Um Ihnen mehr als nur ein paar Kampfwerte für die Ausgestaltung des Drachenkampfes in die Hand zu geben und damit Sie einen Drachentod würdig inszenieren können, handelt dieser finale Baustein ausschließlich vom Berge erschütternden Kampf zwischen den Helden und dem Wurm vom Windhag. Bieten Sie Ihren Helden den Kampf ihres Lebens, der sie zwischen solch legendäre Drachentöter wie Festo von Aldyra, Salim al-Thona oder Ornard Drachenzwinger einreihen wird.

HELDENTOD

Auch Helden sind sterblich. Natürlich sollten Helden nicht aufgrund reinen Würfelpechs oder in von vornherein aussichtslosen Situationen zu Tode kommen. Auch der Tod im gewöhnlichen Kampf hinterlässt einen eher unbefriedigenden Eindruck. Häufig wird in solchen Fällen geraten, ein Meisterauge zuzudrücken und Würfelergebnisse zugunsten der Helden zu schönen oder auf andere Weise ein wenig nachzuhelfen. Wenn die Spieler allerdings wissentlich ein großes Risiko eingehen – und der Kampf gegen einen großen Drachen, gar einen Riesenlindwurm, ist eines der größten Risiken –, dann kann auch ein Held sterben. Heldenhaft sollte sein Abgang allerdings sein.

Machen Sie Ihren Spielern bereits von vornherein bewusst, dass der Drachenkampf in diesem Abenteuer durchaus auch den Tod ihrer Helden mit sich bringen kann. In der Tat bietet sich dieser Kampf auch dazu an, einem verdienten Veteranen einen würdigen Abgang zu geben – etwa indem er den Wurm ablenkt und dessen Feuer auf sich zieht, während der Rest der Gruppe dem Drachen den Todesstoß verpasst oder ihn in den Abgrund treibt.

Im Verlaufe des Abenteuers wurden Ihren Helden Waffen in die Hände gespielt, mit denen sie auch gegen einen Riesenlindwurm bestehen können. Machen Sie es ihnen nicht zu einfach. Sie sollen sich den Sieg mit Schweiß und Blut und durchaus auch dem Tod erkämpfen. Löschen Sie die Heldengruppe dennoch nicht völlig aus.

IM DRACHENHORT

Der zumeist grob runde, gut 5 bis 8 Schritt durchmessende Tunnel windet sich abwärts in den Berg hinein. Felsvorsprünge und -tische machen das Vorankommen zumindest für einen großen Drachen nicht immer leicht. Gelegentlich liegen abgebrochene Stalaktiten und Stalagmiten herum, dazwischen immer wieder Überreste von Drachenmahlzeiten. Asche und Kreidestaub wirbelt auf, wenn man unvorsichtig hindurchgeht. Hier und da breiten sich stinkende, klebrige

Aschehaufen am Boden aus (Drachendung), in einem Spalt findet sich ein Drachenzahn von anderthalb Spann Länge. Immer wieder liegen dunkelgrüne Schuppen mit bis zu 5 Fingern Größe herum (deren Furchen dem Kundigen das hohe Alter des Wurms verraten).

Noch im vorderen Teil des Tunnels lehnt an einem Felsen der übel zugerichtete Leichnam Rantallas. Das Grauen in ihrem noch halbwegs unversehrten Gesicht zeugt davon, dass sie noch am Leben gewesen sein muss, nachdem der Wurm sie in seinen Klauen davongetragen und mit zerschmetterten Gliedern hier als Warnung an etwaige Verfolger hat sterben lassen. Nicht weit von ihr liegen die skelettierten Überreste und zerschmetterten Knochen von Efferdin Ui Morrigandh von Harmhag zu Weißenstein, Pfalzgraf zu Weißengau – was ein kundiger Held anhand der zerfetzten Reste des Wappenrocks erkennen kann. Entgegen der Vermutung, Efferdin sei bereits am Schneckenkamm schon tot gewesen, legt seine Körperhaltung nahe, dass er ebenfalls erst später eines grausigen Todes gestorben ist.

In der Tiefe weitet sich der Tunnel schließlich zu einer gewaltigen Tropfsteinhöhle. Das andere Ende der weiträumigen, sicherlich 100 Schritt durchmessenden Höhle verliert sich im Dunkel. Von der bis zu 15 Schritt hohen Decke tropft Feuchtigkeit zu Boden. Durch einen schmalen Spalt sickert ein wenig Tageslicht herab und beleuchtet eine glitzernde Welt von faszinierender Schönheit, die jedem Zwergen den Atem verschlägt. Manche der Tropfsteine sind bereits zu Säulen zusammengewachsen, und zwischen zwei großen Stalagmiten etwa in der Mitte der Höhle erwartet der Wurm vom Windhag die Helden.

Abseits, am Rande der Höhle, erhebt sich der ungewöhnliche Hort des Wurms: ein mannshoher Berg aus Waffen, Schilden und Rüstzeugs aller Art und in jedem denkbaren Erhaltungszustand. Mehrere schmale Löcher – zu klein für den Wurm – führen in weitere Höhlen und sich tiefer in die Dunkelheit windende Gänge. Ein großer Durchbruch im hinteren Teil der Höhle weitet sich zu einer weiteren, nicht ganz so gewaltigen Höhle aus. Durch diese zieht sich über die ganze Breite ein großer Spalt im Boden, auf dessen Grund in zwei Dutzend Schritt Tiefe mehrere Stalagmiten wachsen.

DER LINDWURM

Die zusammengefassten Angaben von Spielwerten bei Drachen täuschen immer wieder darüber hinweg, dass diese mehr können als nur zuzubeißen oder Flammen zu speien. Hier finden Sie ein umfangreiches Repertoire, mit dem Sie Ihren Spielern zeigen können, wie schrecklich ein Riesenlindwurm im Kampf tatsächlich ist. Orientieren Sie sich auch an den Angaben zum Kampf gegen Tiere in **MBK 70ff.** und in der **Zoo-Botanica Aventurica**.

SHIRCHTAVANEI, DER WURM VOM WINDHAG

Alter: etwa 2.200 Jahre; *Länge:* 21 Schritt; *Spannweite:* 16 Schritt; *Schuppenfarbe:* dunkelgrün; *Augenfarbe:* rot

MU 20	KL 12	IN 13	CH 15	FF 10	GE 15
KO 40	KK 48	LeP 239*	AuP 137	AsP 68	RS 11**
GS 18/4	MR 14/21	INI 12+1W			

<i>Biss:</i>	AT 18	PA 14	TP 3W+8	DK HNS
<i>Halsschwenker:</i>	AT 12	PA –	TP 1W+2	DK NS
<i>Schwanzschlag:</i>	AT 12	PA 4	TP 2W+2	DK NSP
<i>Prankenhiel:</i>	AT 10	PA 8	TP 2W+6	DK HNS
<i>Trampeln:</i>	AT 7	PA –	TP 4W	DK H
<i>Flammenstrahl:</i>	AT 15	PA –	TP 3W+22	DK bis 49 Schritt

Vor- und Nachteile: Immun gegen Feuer, Empfindlich gegen Wasser (doppelter Schaden)

Magie: meisterlich in *Schaden*, kompetent in *Hellsicht*, Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese (ähnlich einem MOTORICUS von bis zu 48 Stein), Feuerodem (s.u.), Gezielter Flammenstrahl (s.u.)

Besondere Kampfregeln: Sehr großer Gegner; Feuerodem (2 SP/KR auf 10 Schritt, 1 SP/KR auf 15 Schritt), Flugangriff (Biss, Prankenhieb) / Umklammern (6, nur mit der Pranke), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (13) / Umklammern (12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden); Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen; Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Umklammern (12, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden); Niederwerfen (Halsschwenker 4, Schwanzschlag 8, Prankenhieb 10)

* Je nach Stärke der Wunden, die der Wurm bei der Hatz davongetragen hat, können Sie verschiedene Werte senken.

** An Flügeln (RS 7), Bauch (9), unterem Halsansatz (6) und Hälsen (7) liegt der RS teilweise deutlich niedriger.

Körperlicher Kampf

Ein Riesenlindwurm wird wie drei einzelne Gegner geführt – auch bei der Ermittlung der Initiative. Und er agiert auch so. Er verfügt pro Kampfrunde über drei Aktionen und drei Reaktionen, wobei er jedes Körperteil maximal nur einmal pro Kampfrunde für je eine Aktion und Reaktion einsetzen kann. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass sich die Köpfe oder andere Körperteile des Wurms gegenseitig im Weg sind.

Für gewöhnlich versucht der Wurm, seine Gegner zu beißen. Doch wenn sich die Situation anbietet, kann er auch auf andere Weise angreifen. Beachten Sie hierbei einfach die Größe des Drachen: Jemanden, der hinter ihm steht, wird der Wurm mit einem Schwanzschlag attackieren, an seinen Seiten setzt er eine seiner Klauen ein etc. Der Drache kann dabei allerdings nicht mehrere Nahkampfangriffe auf einen Gegner konzentrieren, wenn dieser in die Fernkampf-kategorie *mittel* oder kleiner fällt. Auf *große* Gegner kann er zwei Nahkampfattacken schlagen, auf *sehr große* sogar drei. Körperliche Angriffe des Wurms können nicht pariert werden. Man muss ihnen ausweichen.

Der Wurm selbst pariert mangels eigener Waffe in der Regel nicht, sondern verwendet *Meisterliches Ausweichen* mit dem jeweils angegebene Paraderwert.

Ein Kopf weniger ...

Seine drei Köpfe sind die Schwachstelle eines Riesenlindwurms: Die Hälse sind vergleichsweise schlecht gepanzert (RS 7) und leicht zu zerstören (Teil-LeP 30). 'Stirbt' ein Kopf (ob er nun abgeschlagen wird oder schlicht zu viele Verletzungen abbekommt, in zweitem Fall wird er abgeworfen, ähnlich wie Eidechsen ihren Schwanz abwerfen), so wächst ein neuer binnen weniger Kampfrunden nach (Ansammlung von 1W+2 LeP pro Kampfrunde, bis eine Teil-LE von 25 erreicht wurde), der allerdings mehrere Jahre braucht, bis er die vollständige Kampfkraft seiner 'älteren Brüder' erreicht hat (AT, PA, TP je 2 niedriger als normal, RS 6 am Hals und 10 am Kopf, Teil-LeP 25).

Verliert der Wurm alle drei Köpfe, noch ehe der erste völlig nachgewachsen ist, so stirbt er, auch wenn die Gesamt-LE noch über 0 liegt.

Magie

In **MWW 121ff.** finden Sie wichtige Informationen zur Magie der Drachen. Zauber, die zur Anwendung kommen können, sind neben allerlei Feuer- und Kampfzaubern der **BÖSE BLICK** (Furcht) und der **GARDIANUM**. Sind die AsP aufgebraucht, kann der Wurm die *Verbotenen Pforten* (**MWW 35**) öffnen und mit seinen LeP zaubern.

Kochendes Blut, sengender Atem

Frisches Drachenblut verbrüht jene, die damit in Berührung kommen: Wer dem Wurm eine Verletzung von zumindest 10 SP oder gar eine Wunde im regeltechnischen Sinne (oder einen Kopf ab-) schlägt, muss mittels *Ausweichen* schnell beiseite springen, um dem Blutstrahl zu entgehen (W6 TP).

Ist es in unmittelbarer Nähe zum Wurm ohnehin schon sehr warm

und seine Hautoberfläche fast schon heiß, so heizt die Umgebung sich auf, sobald er vor Anstrengung stärker atmet: Der Drachenodem richtet in Kampf-Entfernung (also den Distanzklassen HNSP) jede Kampfrunde 2 SP an. In einer Entfernung bis zu etwa 10 Schritt sind es immer noch 1 SP/KR.

Einen gezielten Flammenstrahl kann der Wurm auch mit mehreren Köpfen zugleich ausstoßen, wobei jeder Kopf 5 Kampfrunden benötigt, bis er erneut Feuer spucken kann. Je 10 angerichteter TP durch den Flammenstrahl sinkt ein vorhandener RS um einen Punkt, wenn es sich nicht um eine reine Metallrüstung handelt wie etwa ein Kettenhemd. Andere feuerempfindliche Gegenstände können gegebenenfalls beschädigt werden oder gar in Flammen aufgehen. Der Flammenstrahl kann mit einem großen Schild abgewehrt werden (kleinere Schilde halten nur den halben Feuerschaden ab), der dabei allerdings immer unbrauchbarer wird und schließlich verglüht (zum Versunkenen Schild bzw. einem Schild aus Drachenschuppen siehe unten).

DIE HELDEN

Im direkten, 'ehrenhaften' Kampf haben die Helden kaum eine Chance, selbst gegen den geschwächten Riesenlindwurm zu bestehen. Im Laufe des Abenteuers konnten die Helden allerdings an verschiedene Dinge gelangen, die ihnen gegen dieses Problem nützen werden und auf die wir in diesem Abschnitt etwas näher eingehen. Die meisten Drachentöter der Geschichte hatten übrigens ebenfalls 'unlautere Hilfsmittel' zur Verfügung oder kämpften unfair (Geron hatte Siebenstreich, Festo von Aldyra vergiftete seinen Drachen, Arika legte einen Hinterhalt usw.).

Ein Schild aus Drachenschuppen

Mit etwas Erfindungsreichtum, geeigneten Hilfsmaterialien (beispielsweise Kettenringen für Kettenhemden oder Draht zum Verbinden und Bratspießen als Rahmen) und dem Talent *Lederarbeiten* können aus im Tunnel aufgesammelten Drachenschuppen ein großer oder zwei kleinere improvisierte Schilde gefertigt werden. Die spieltechnischen Werte entsprechen einem gewöhnlichen bzw. großen Lederschild (**MBK 96** oder **Aventurisches Arsenal 96f.**), allerdings sind sie für einige Zeit feuerfest, so dass man mit ihnen den Flammenstrahl des Wurms abwehren kann, ohne dass der Schild verglüht.

Der Drachentöter

Schon in Händen eines erfahrenen Einzelkämpfers eine gefährliche Waffe, entwickelt der Drachentöter seine wahre Stärke erst, wenn er von einem eingespielten Spießgespann geführt wird, also zwei Kämpfern zugleich. Die Regeln zum Führen eines Drachentöters durch ein Spießgespann finden Sie in **MBK 41** (Sturmangriff) und **82** (Spießgespann, Sturmangriff). Verfügen zwei Kämpfer der Gruppe über die erforderlichen Sonderfertigkeiten (die in Harben auch erlernt werden können), gelten diese Regeln in vollem Umfang.

Kennt nur einer oder gar niemand die nötigen Sonderfertigkeiten, können die Helden durchaus improvisieren – was allerdings die Effektivität des Drachentöters herabsetzt. Die AT ist um 2 und die PA um 3 Punkte erschwert, wenn zumindest einer der beiden Kämpfer die SF *Spießgespann* und *Sturmangriff* kennt, oder um 4 bzw. 6 Punkte, wenn niemand sie kennt. Anstelle einer Parade muss allerdings ohnehin ausgewichen werden, womit der niedrigere PA-Wert keine Folgen mit sich bringt. (Allerdings heißt Ausweichen auch, dass der Drachentöter in der nächsten Kampfrunde nicht eingesetzt werden kann, da sich die beiden Kämpfer erst wieder zusammenfinden müssen.) Anstelle des vollen Schadensbonus (addierte KK der beiden Kämpfer –20) können sie nur den halbierten bzw. geviertelten Bonus nutzen und statt der doppelten GS wird beim *Sturmangriff* nur die normale bzw. halbierte GS als weiterer Trefferbonus addiert. Die INI liegt um 2 bzw. 4 Punkte niedriger. Immerhin liegen die TP der Waffe selbst im ungünstigsten Fall noch immer bei etwa 6W+10.

Beachten Sie allerdings auch, dass ein Drachentöter eine Waffe von enormer Länge ist, die in engen Höhlen unter Umständen nicht oder nur mit Einschränkungen geführt werden kann.

DER VERSUNKENE SCHILD

Das bedeutendste Artefakt gegen Drachenmacht haben die Helden mit dem 'Schild des Artox' in Händen. Allerdings ist dieser Schild lediglich die zweckmäßige Hülle für einen seltsamen doppelten Reif aus einer aus sich heraus glimmenden Metallegierung – der eine Reif hat die Größe des Schildbuckels, der andere die des Außenrandes. Miteinander verbunden sind sie durch fünf metallene Stäben. Erfüllt von einer Macht, die nur in langer Arbeit von Meistern der arkanen Analyse entschlüsselt werden könnte, ist der Doppelreif älter als der Krieg der Zwerge gegen Pyrdacor. Seine eigentliche Macht und der ursprüngliche Zweck werden in künftigen Publikationen eine wichtige Rolle spielen. Für dieses Abenteuer ist nur wichtig, dass er die Fähigkeit hat, den Geist eines Drachen zu lähmen, ihn schläfrig werden zu lassen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Wurm in der Nähe des Schildes Einbußen von jeweils 1 bis 5 Punkten (je nach Entfernung, von Distanzklasse P bis Berührung) auf seine Eigenschaften, Initiative, MR, AT und PA erhält. Der Träger des Schildes ist zudem in der Lage, mit einer Schildparade Zaubersprüche des Drachen abzuwehren und quasi im Nichts verpuffen zu lassen, den Flammenstrahl eingeschlossen (wiewohl jener die Schildhülle dennoch ziemlich in Mitleidenschaft nimmt).

DRACHENTOD

Gestalten Sie einen harten Kampf, in dem die Helden anfangs eine schwere Stellung haben, ehe sie den Wurm schließlich bezwingen können. Der Kampfablauf und die Gestaltung des Kampfplatzes liegt dabei völlig in Ihren Händen. Stimmungsvoll wäre es, wenn die Gruppe den Wurm mit Hilfe des Versunkenen Schildes und der beiden von Greifax geliehenen Speiße in den hinteren Bereich der Höhle zurücktreiben können. Dort könnte er nach einem Stich in den Abgrund stürzen, sich auf den Stalagmiten aufspießen und dort zuckend verenden, dabei kochendes Blut verströmen und rußigen Rauch ausstoßen. Der Körper des Drachen liegt bereits in seinen letzten Zuckungen, die Zungen hängen aus den Rachen, noch immer fließt dampfendes Blut aus Mäulern und Wunden (wer übrigens auf die Idee kommt, sich in den Lachen zu baden, wird sich üble Verbrühungen einhandeln ...). Wirre Gedankenbilder formen sich im Kopf der Helden, zeigen in rascher Abfolge Drachen aller Arten, Landschaften und Inseln aus großer Höhe, Höhlen und Gewölbe unglaublichen Ausmaßes, Gemetzel an Menschen und Menschenähnlichen bekannter und unbekannter Kulturen, eine im wabernden Grau treibende Festung – Gefühle von Stolz, Erhabenheit, Grausamkeit, Entschlossenheit, Ergebenheit gehen mit ihnen einher ... Die meisten Bilder und Gedanken vergehen zu rasch, als dass sie genauer erfasst werden können. Einprägend hingegen sind die Folgenden: das Gefühl des Versagens, Selbstvorwürfe; verschiedene Drachen machen in einem gewaltigen Gewölbe einem sehr viel größeren Drachen von Furcht erregendem Aussehen und braunen Farben die Aufmerksamkeit. Dessen Kopf wendet sich, und die lodernen Augen blicken dem Betrachter direkt ins Gesicht. Immer wieder blitzt der Versunkene Schild auf, verbunden mit dem Gefühl des Bewahrens, unbekannter Vorwürfen gegen die Helden; schließlich das Bild eines goldenen Drachen, verbunden mit dem Gefühl einer besorgten Warnung. Kein Hass gegen die Helden ist unter den Gedanken. Ein letztes Mal geht ein Zittern durch den Leib des Wurms, dann reißt der Gedankenstrom ab – der Wurm vom Windhag ist tot. Wenn Ihre Spieler und Helden jetzt das Gefühl haben, einen Fehler begangen zu haben, dann haben Sie alles richtig gemacht.

AUSKLANG: EINEN DRACHEN ZU TÖTEN

Legen Sie der Gruppe auf ihrer Rückreise nach Harben keine Steine mehr in den Weg. Zur Not kann sich ihnen auch Greifax zeigen, um die schlimmsten Wunden zu heilen oder anderweitig nützlich zu sein. Wie versprochen, sollten die Helden dem Geoden die geliehenen Waffen wieder zurückgeben. Anderenfalls ist er sehr verstimmt, ebenso andere Mitglieder des Zwergenvolkes, in deren Augen die Relikte eines ihrer Helden zurück in die Zwergenbingen gehören.

BEUTE UND BLUT

Der Hort des Drachen umfasst kaum wirkliche Schätze. Selbst nach einer gründlichen Durchsuchung der Höhle finden sich kaum Edelmetall, Edelsteine und Geschmeide (alles in allem im Gesamtwert von 80+4W20 Dukaten). Dieser Umstand sollte jedem Drachenkundigen Stirnrünzeln verursachen. Dagegen finden sich Waffen und Rüstzeug im Wert von weit über 1.000 Dukaten, das meiste allerdings in keinem guten Zustand (ganz zu schweigen von den Schwierigkeiten,

alles bergen zu können). Sie können jedoch jedem Helden der Gruppe eine besondere Waffe oder Rüstung zukommen lassen, wenn Sie das möchten. In dem großen Haufen findet sich nahezu alles, solange es nicht zu extravagant wird.

Nach Körperteilen des Drachen besteht allerdings eine gewaltige Nachfrage. Mit dem Gewinn daraus könnten die Helden sich ohne Probleme zur Ruhe setzen (siehe auch **SRD 120**). Allerdings gestaltet es sich natürlich schwierig, auch nur Teile des Drachen aus dem Abgrund zu bergen und durch die Bergwelt zu schleppen.

Traditionell steht der Hort eines Drachen dem Drachentöter zu, doch tatsächlich werden natürlich noch in Monaten Schatzsucher und Alchimisten den Schneckenkamm aufsuchen und den Leichnam fleddern, bis nichts mehr übrig ist. Falls Ihre Helden übrigens an den Karfunkel gelangen wollen (was schon alleine daran scheitern kann, dass kaum jemand weiß, dass der dreifache Karfunkel eines Riesenschildwurms nicht in dessen Köpfen zu finden ist, sondern zwischen den Schultern, wo die drei Halswirbelsäulen zusammenlaufen), bringen Sie die Boron-Geweihte Udha (siehe S. 66) ins Spiel, die diesen im Namen Borons beansprucht.

Von besonderem Interesse könnten allerdings zwei Symbole auf der Brust des Drachen sein, die wie eingebrauntes wirken, jeweils nicht größer als eine Handfläche. Geeignete Gelehrte können das eine Symbol als Zeichen der Menacoriten deuten (**MWW 199**), das andere dagegen ist eine Drakned-Glyphe, die für Zerstörung zum Zwecke der Bewahrung steht, aber auch als Symbol für den Alten Drachen Umbracor gedeutet werden kann.

In Harben erhalten die Helden noch die vom Markgrafen ausgelobten 400 Dukaten Belohnung für die Tötung oder Vertreibung des Drachen. Vergleichsweise wenig, doch sind die Goldsäcke der Markgrafschaft leer. Die Matrosen und Soldaten der Flotte werden bereits angesichts dieser Summe murren und der Gruppe zu verstehen geben, dass dies Gold eigentlich für Heuer und Sold bestimmt sein sollte.

RUHM UND EHRE

Die Namen einzelner Drachentöter werden oft für die Ewigkeit erhalten, doch zumindest die Namen einer Gruppe sind beim einfachen Volk schnell vergessen. Als "die, die den Wurm vom Windhag töteten" wird man sie hingegen noch in Jahrhunderten verehren. Im Rondra-Tempel von Schattengrund wird ihnen zu Ehren schon bald



ein Schrein errichtet, wo auch einer der drei Schädel des Wurms aufbewahrt werden wird. Der Hochgeweihte der Rondra zu Harben wird sich eingehend mit den Helden beschäftigen und ihre Gesinnung prüfen – die zwölfgöttergläubigen und rondragefälligen unter ihnen werden nach etwa einem Jahr erfahren, dass man sie in das *Register der rondragefälligen Recken* aufgenommen hat, die erste Stufe der Heiligsprechung.

Knappen, Krieger, Schwertgesellen, Rondra-Geweihte und ähnliche Helden werden während der Feierlichkeiten vom Markgrafen persönlich zum Ritter geschlagen, sofern sie für das Mittelreich und den Zwölfgötterglauben tragbar sind. Helden von untadliger Reputation und Adlige bekommen den Titel eines 'Edlen vom Windhag' verliehen. Letztere beiden Gruppen erhalten zudem das Recht, künftig den Großen Drachen im Wappen zu führen (siehe S. 90), wenn auch mit der Einschränkung, dass er nicht komplett abgebildet sein darf.

Und natürlich dürfen sich alle beteiligten Helden künftig *Drachentöter* nennen. Barden und Geschichtenerzähler werden ihre Tat überall verkünden. Es mag schon bald geschehen, dass sie abends im Gasthaus sitzen und zuhören, wie jemand ihre Geschichte auf eine Weise erzählt, die mit den tatsächlichen Geschehnissen nicht mehr allzu viel zu tun hat.

IRDISCHER LOHN

Allerlei Erfahrungen lassen sich auf dem großen Drachenkampf gewinnen. Neben **400 Abenteuerpunkten** bieten sich Spezielle Erfahrungen vor allem für *Kriegskunst* und *Tierkunde* an, die jeweiligen

Spezialisierungen auf *Drachenkampf* und *Drachenkunde* sollten für den halben Preis erlernbar sein, ebenso die Sonderfertigkeit *Spießgespann* für jene Helden, die den Drachentöter führten.

ПАХСПІЕЛ

Der Tod des Wurms vom Windhag wirft seine Schatten auf die Zukunft. Ereignisse kommen ins Rollen, die vielleicht hätten verhindert werden können, wenn die Helden den Drachen nicht bezwungen hätten. Doch diese Geheimnisse werden wir erst in künftigen Publikationen enthüllen ...

Der Versunkene Schild geht wieder in den Besitz des Markgrafen über – unter heftigen Protesten des Geoden Greifax, der ihn für die Zwerge beansprucht. Nach erfolglosen Versuchen des Diebstahls wird Radulf Galahan ihn fortschaffen und an einem sicheren Ort verwahren lassen. Anhand der Beschreibungen des Reifs, seines leuchtenden Metalls und der Ereignisse während seiner Analyse können Sie Ihren Helden durch einen Experten (etwa von der Magierakademie zu Punin) nach und nach vermitteln, dass es sich um eine Eternium-Legierung und womöglich um den *Reif des Mahaeth* (tulamidisch: erhabene dreiköpfige Echse) handeln könnte, ein mythologisches Artefakt aus der ältesten Frühzeit der Urtulamiden.

Das Leben in der Bergwelt des Windhag nimmt wieder seinen seit alters her gewohnten Lauf ein. Die Räuber und zurückgezogen lebenden Menschen könnten in Zukunft allerdings etwas besser bewaffnet sein: Sie bedienen sich an dem Drachenhort.

АПНАПГ

GREIFAX WINDMEISTER

Seinem Volk galt Greifax Sohn des Goratox schon immer als Sonderling, der sich vom gemiedenen Windhag angezogen fühlte und immer einen Westwinddrachen sehen – nicht erschlagen! – wollte. Seit mittlerweile gut 120 Jahren lebt der Diener Sumus in der Gegend und verspürt wenig Neigung, sie zu verlassen. Unter der abergläubischen menschlichen Bevölkerung gilt er mal als windiger, aber auch hilfsbereiter Geselle, mal als Elementargeist von unglaublicher Macht, der Besucher entweder tötet oder mit Zauberdingen beschenkt. Vor allem aber hat er im nahezu zwergenlosen Windhag das menschliche Bild von Zwergen geprägt, die zumindest westlich des Gebirges und südlich von Harben allesamt als zauberkundig gelten.

Der Luftelementarist ist von rauem, misstrauischem Wesen. Hat er aber einmal Vertrauen gefasst, wird sein Verhalten herzlicher. Oft scheint er geistesabwesend und starrt ohne erkennbaren Grund in die Luft, verfolgt Erscheinungen, die außer ihm niemand wahrnimmt.

Geb.: 871 BF; *Größe:* 1,33 Schritt

Haarfarbe: grau; *Augenfarbe:* nebelgrau

Kurzcharakteristik: vollendeter Seelenkundiger und Traumdeuter, brillanter Wildnis- und Windhagkundiger, meisterlicher Wind- und Wetterzauberer, kompetenter Mechanicus

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17, IN 17; Gutes Gedächtnis, Jähzorn 7, Prophezeien 13

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Geschichtswissen (Zwerge) 17, Heilkunde Seele 19, Sagen/Legenden (Zwerge, Windhag) 18, Wettervorhersage 16; Bergkundig, Traumgänger

Herausragende Zauber und Rituale: Elementarer Diener 13, Wettermeisterschaft 10, Windhose 12, Zorn der Elemente 14, viele Zauber des Merkmals Elementar (Luft) auf 7+; verschiedene Rituale auf dem *Ring des Lebens*

Besonderheiten: Seine Vertraute ist *Krieg*, ein sehr altes Sturmfalkenweibchen.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Kaum jemand kennt den Windhag und seine Geheimnisse besser als der Geode. Auch seine Fähigkeiten als Seelenheiler und Traumdeuter sind unter Zwergen weithin gerühmt, so dass

er immer wieder von ihnen aufgesucht und um Rat gefragt wird, oder, weil der Windhag vom Kleinen Volk gemieden wird, Helden in dieser Angelegenheit zu ihm geschickt werden.

SHIRCHTAVANEP, DER WURM VOM WINDHAG

Über den Riesenlindwurm ist kaum etwas bekannt, das über Art, Aussehen und Verhalten hinausgeht und im Abenteuer hinreichend beschrieben wurde. Selbst sein Name ist unbekannt geblieben. Stellen die Helden weitläufige Nachforschungen an, können sie im Liebli-chen Feld anhand der Beschreibung näherer Details, etwa auffallen-der Narben im Schuppenkleid, auf Berichte zu den Geschehnissen um den Wurm von Onjaro stoßen: 1015/16 BF tyrannisierte ein Riesenlindwurm, auf den die Beschreibung zutrifft, das Land am Onjet, zerstörte Dörfer, tötete zahlreiche Menschen und ging dabei voller Grausamkeit vor. Der Kaiserdrache Shafir, der um Hilfe ersucht wurde, nannte den Wurm Shirchtavanen und bezeichnete ihn als weiblich, lehnte das Hilfesuch ab (siehe auch das Zitat auf S. 70). Auch dort forderte der Wurm die Menschen immer wieder auf, ihm zu bringen, was er suche, doch niemand wusste, um was es sich handelte. Schließlich zerstörte der Wurm ein Praios-Kloster, befreite ein etwa sechsjähriges Kind von den Ketten, ließ es auf sich aufsteigen und verschwand für immer. (Die damaligen Geschehnisse finden Sie im **AB 48, 50 und 54** sowie **Rohals Versprechen 51** näher beschrieben. In absehbarer Zeit werden diese Artikel im **Aventurischen Archiv III** neu erscheinen.)

Nur ausdauerndes Studium alter Chroniken und Berichte bringt weitere Spuren zutage: Vor über 250 Jahren suchte ein Riesenlindwurm, auf den die Beschreibungen zutreffen, einen Landstrich in Mhanadistan heim, ehe er nach einem Massaker an einem Dorf wieder verschwand. Während der Magierkriege wurde er in der Gegend von Selem gesehen, wo er die berühmte Alchimistin Zylya tötete und anschließend nie wieder gesehen wurde. Und zur Rohalszeit wütete er im heutigen Sultanat Arratistan. Verschiedene andere Quellen reichen bis zu Bosparans Fall zurück. Immer war ein Riesenlindwurm auf einer Suche, ging dabei mit brutaler Gewalt vor und verschwand wieder. Und immer stand etwas anderes im Zentrum der Suche. Doch die näheren Hintergründe bleiben im Dunkel verborgen.

ANHANG: KARFUNKELSPLITTER



DRACHEN IM SPIEGEL AVENTURISCHER WISSENSCHAFT UND MYTHOLOGIE
VON PETER DIEHL, MOMO EVERS, CHRISTIAN HELLINGER, ELIAS MOUSSA
UND THOMAS RÖMER. MIT BESONDEREM DANK AN CHRISTIAN GOSSE UND PIKLAS REIPKE.

Die meisten Aventurier bekommen in ihrem Leben keinen einzigen Drachen zu Gesicht, doch sie wissen, dass diese Wesen existieren. Es gibt aber auch Menschen (Elfen, Zwerge ...), die in direkter Nachbarschaft mit einem Drachen leben, ihn gar als Lehnsherrn kennen oder unter seiner Tyrannei zu leiden haben. Im Zwölfgötterkult wird auch den Hohen Drachen Verehrung zuteil, während die Menschen in der Warunkei den Blutzoll für den Schwarzen Drachen erbringen müssen. Vor diesem Hintergrund ist es nicht verwunderlich, dass sich allerlei Aberglaube und Brauchtum um die Schuppenleibigen rankt und wirre Sagen und obskure Berichte im Umlauf sind. Manche von ihnen

enthalten mehr als nur ein Körnchen Wahrheit – und weisen an anderer Stelle wiederum tödliche Lücken auf. In diesem Kapitel finden Sie eine kleine Auswahl irdischer Hintergrundtexte und aventurischer Quellen, die deutlich machen, wie verschieden das ist, was man sich in Aventurien über 'den Drach' erzählt.

Zahlreiche weitere wertvolle Informationen über die Drachen des Schwarzen Auges finden sich in **Rauhes Land im hohen Norden 13–21, GKM 100f., SRD 120** und insbesondere in der Zoo-Botanica Aventurica sowie in den verschiedenen Regionalpublikationen (siehe auch die Publikationsliste am Ende dieses Bandes).

DRACHISCHES ALLERLEY

»Du hältst dich wohl für Fuldigor!«

—Aventurisches Sprichwort, Besserwissern gegenüber, die so tun, als ob sie wie der legendäre Drache alles selbst erlebt hätten.

VOM URSPRUNG ALLER DRACHEN

»[...] die Großen seien die Kinder Sumus. So schweigen sie denn über den Ursprung des Sternbildes am Himmelszelt [...] und so trug es sich zu: Aus Sumus erkaltendem Körper stieg Er, ältester aller Wesen, und die Kinder Los' erzitterten vor Seiner Macht. Und noch ehe der ohne Namen aufbeehrte, da erschütterte der Kampf der Unsterblichen und des Großen Drachen die Sphären, und Sein Atem versengte tausend mal tausend Welten. [...] Die Waffen der Unsterblichen rissen fürchterliche Wunden und Seine niederfallenden Schuppen gebaren das Geschlecht der Drachen, [...] doch den Unsterblichen gelang es nicht, Ihn zu vernichten, und so verbannten sie Ihn in die 6te. Wenn immer große Zeiten des Umbruchs und der Kriege anstehen, regt Er sich wieder, bereit, Sich Seinen Teil der Schöpfung zu nehmen [...].«

—aus einem stark vergilbten Pergament der Silem-Horas Bibliothek zu Silem, Datum unbekannt

»[...] Und die Splitter seines zerschlagenen Karfunkels leuchten am Himmelszelt, für jeden klar ersichtlich. Der größte Splitter aber schlug in Sumus sterbenden Leib ein und gebar in den tiefsten Abgründen der Welt die Große Erdwürmin, Mutter allen niederen Drachengezüchts.«

—Trollzacker Manuskripte, Puniner Ausgabe von 1010 BF

DES DRACHEN LEIB

»Uhdnd findezt Duh eyn Stück von der Haut eines Drach, so kanzzt Duh gewizz sein, dass Dir das nächzte Jahr Glück beschieden. Denn des Feuiri-gen Schuppen fallen nit ohn Grund!«

—Almanach des Volksglaubens, Freifrau Gilda von Honingen-Salper-tin, Honingen, 921 BF

»[...] Der Drachenschlaf aber ist leicht, und dauert er noch so lange. Schon fremder Geruch genügt, ihn zu beenden. Warum der Drachenschlaf über Tage und Wochen andauern könne, fragte ich ihn. "Um die Lebenskraft nicht zu erschöpfen", war die Antwort. Denn die Drachen ernähren sich von der Urkraft, die allem Leben innewohnt, und sie verbrennen sie im Wachen schneller, so dass sie häufiger jagen müssen. [...].«

—Compendium Drakomagia, Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF

FEIERTAGE

Der einzige überregionale Feiertag, der mit Drachen zu tun hat, ist die *Vertreibung Fuldigors durch Horas* am 27. Rondra: Vor allem im Horasreich wird die Bedeutung des Menschengeschlechts als Herrscher über Aventurien betont. In anderen Regionen werden Drachenschuppen geopfert. Traditionell finden an diesem Tag der Auszug von Drachentöttern und die (zumeist eher erfolglose) Jagd auf Baumdrachen und Tatzelwürmer statt. Der Vollständigkeit halber kann hier noch das hesindianische *Erleuchtungsfest* (30. Hesinde) genannt werden, bei dem vor allem Magier und Gelehrte auch dem Drachen der Wahrheit, Naclador, huldigen.

Lokal sieht es natürlich anders und vielfältiger aus. Zahlreiche Dörfer, die ihre Gründung oder Rettung dem Sieg über ein Drachenwesen verdanken, und sei es 'nur' ein Tatzelwurm gewesen, feiern den Tag des Sieges auf rauschende und ausufernde Weise. So können Sie als Spielleiter Ihren Helden in einem entlegenen Dorf gerne einmal einen Feiertag "zu Ehren der Befreyung vom garst'gen Gewyrm" präsentieren.

»[...] könnte ich eine alte Tatzelwürmin mit ihrer geschlüpften Brut beobachten. Seltsam: Nur einer der drei Nestlinge entsprach den Beschreibungen der Bestiarien und hatte drei Beinpaare. Das sichtlich schwächste Tier schien mir nur deren zwei zu haben, während der größte Wurm nicht nur drei Beinpaare hatte, sondern gar die Ansätze eines Schwingenpaares!

[...] scheint der Kaiserdrache Nordarlor keine Schwingen, dafür aber drei Beinpaare gehabt zu haben. War er womöglich ein goldfarbener Purpurwurm?

[...] schworen Stein und Bein, der Höhlendrache Lepitopir im Steineichenwald hätte Flügel! Sollte es sich tatsächlich um einen schwarzen Kaiserdrachen handeln? Der Festumer Wurm, der Legende nach ebenfalls ein Höhlendrache, wird gar mit nur einem Beinpaar und Schwingen dargestellt!

[...] sind zahlreiche Berichte von Drachenbeobachtungen widersprüchlich, als gäbe es selbst in der gleichen Art, ja gar zwischen Mutter und Nestling Unterschiede, was die Farbe der Schuppen, Hörner und Hornkämme, Beinpaare und Flügel betrifft.«

—aus dem Buch der Schlange der Geweihten Nacladja von Gareth, um 660 BF

»Es heisst, wer aber badet in des Drachlings heiszem Blut, der ist izo gefeit wider Feyer und Schwert, denn er hat in sich aufgenommen von des Drach's magischer Macht.«

—Das Monster-Handbuch, von Gargi Sohn des Gax in den Dunklen Zeiten verfasst, Abschrift von 612 BF

»Die Drachlinge sind Wesen von Feuer, und so fürchten sie Wasser und Kälte. Auch ihr Herz ist heiß, denn ihr Innerstes verzehrt sich vor Glut. So nimm also eine lange Lanze aus kaltem Eisen und stoße es dem Feurigen beherzt durch den Hals ins Herz, auf dass dieses erkalte! Einmal getroffen, wird der Drachling wie gelähmt sein und sich nicht mehr rühren können, als bis er vergehet. Stoße nur durch die hellen Schuppen am Halsansatz, denn dort ist sein Schutz gering, und du wirst das Herz treffen.«

—aus dem Notizbuch eines toten Drachenjägers, den Abenteurer 1006 BF am Rande des Raschtulswalls fanden

»Schüler: "Meister, wie kann es geschehen, dass der Drache Luft schöpfen und Feuer speien kann und dass überdies Blut in seinen Adern strömt?"

Rohal: "Sinne nach – du vermagst die Lösung selbst zu finden!"

Schüler: "Wenn das Feuer aus seinen Nüstern quillt, so heißt dies, dass Luft und Feuer dieselben Röhren und Wege im Leib des Drachen durchfließen? – wie entzündet sich ihm da nicht die Lunge an seinem eigenen Feuer, dass er qualvoll verbrennt und erstickt?"

Rohal: "So frage dich: Was schöpfst du aus der 'Luft' und atmest es doch nicht?"

Schüler: "Madas siebentes Elementum."

Rohal: "So frage dich: Wenn du von böser Sinnenart wärest und Lebewesen

zu verletzten dich sehntest, wozu misslenktest du deine arkane Abilitas?"

Schüler: "Ich wirkte wohl einen Flammenball aus meiner Zauberkräft!"

Rohal: "So siehe?"

Schüler: "Der Drache atmet nicht das Luft-Elementum, so wie Mensch und Tier, sondern Madas siebentes Elementum, das Astralum. Und da er von ungezügelter, oft böser Seele ist, wandelt sich die Arkantitas in seinem Leibe zu einem Feuerbrande."

—aus Die Gespräche Rohals des Weisen (VI, 41)

»Mütterchen Peraines Segen liegt allem Anschein nach auch auf den Drachenartigen, kennen sie doch auch Krankheiten [...] Doch die Schlimmste ist sicherlich die Lindwurmfäule. Symptome: Der Drache schlägt unheilbare Wunden, sein Blut frisst sich durch Haut und Fleisch und seine Klauen und Zähne bringen den Siechtod, ehe sie abfaulen und das stolze Getier elendig verendet [...]

—aus dem Tagebuch einer unbekanntenen Peraine-Geweihten, um 200 BF

DRACHISCHE VIELFALT

»In einer Höhle am Fuße des Amboss fanden wir unter einem 2 Schritt hohen Stalagmiten versteinerte Knochen, die wir nur schwer einer Rasse zuordnen konnten. Die wenigen erhaltenen Fragmente und der Kopf erinnern an einen menschenähnlichen Drachen, wahrscheinlich einen Mantra'ke, von dem auch die ältesten und größten Gewölbe des Elementaren Konzils künden. Darauf deutet ebenfalls eine Ansammlung Drachenschuppen, die wohl einst ein Brustpanzer war. Interessant ist auch die Datierung, die Muragosch vornahm. Er meinte, dass der Stalagmit ein paar Jahrzehntausende gebraucht hätte, um diese Höhe zu erreichen.«

—Hilbert von Puspereiken in einem Brief an Raqorium Muntagonus

»[...] Diese Mantra'kim – zaubermächtige Echsen / Drachen? – hüten heute noch, unbemerkt von des Unkundigen Auges, die Relikte des Ordo

Draconitis. Rüstungen, Waffen, Gebäude – ihr Werk! Diener und Feinde der Drachen [unleserlicher Abschnitt] wieso? Ausgrabungsstätte zu wenig ergiebig, weitere Mittel erbitten, um der Sache nachzugehen [...] Memoria: Codexabschnitt verbergen, zu gefährlich [...]

—aus einer Notiz des Erzmagiers Raqorium Muntagonus

»5ter Tag: Endlich, die Arbeiter haben die Angst überwunden und nähern sich wieder der Arbeitsstelle. Vermutungen wurden bestätigt – schwarze Erde wenige Schritt neben dem Lavastrom gefunden. Er muss also einst die Ausgrabungsstelle überflossen haben [...]

7ter Tag: Sensation! Eindeutiger Beckenknochen eines großen Drachen, genauere Vermessungen sind noch vorzunehmen [...] Ausgrabung kostete

zwei Arbeiter das Leben [...]

8ter Tag: Erste Untersuchungen: Sehr schlanker Knochen, immer noch sehr robust [...] Ein Lavadrache? Rücksprache mit N. halten [...]

12ter Tag: Weitere Knochen ausgegraben. Skelett nicht vollständig. Teile von vermutlich sechs Gliedmaßen gefunden. Karfunkel in Schädelresten. Anscheinend sehr biegsamer Leib [...]

—aus einem Ausgrabungsprotokoll der Erzmagierin Orian von Llanqa, 505 BF

»[...] Höhlendrache, Purpurwurm, blau, rot, schlangengleich, gedrunge – zu widersprüchlich sind die Berichte. Hat man je den wahren Vitrador erblickt, oder nur seine Gesandten? Mag es gar sein, dass er keiner uns bekannten Art angehört? Güldenlandfahrer erzählen von zweiköpfigen Würmern, die steinberstendes Gebrüll ausstoßen, und zaubermächtigen Himmelsdrachen, die nie den

Erdboden betreten. Altulamidische Schriften berichten von den Dusterwürmern im Riesland, die in den Tiefen Deres hausen und alles Licht in sich aufnehmen. In der Obsidianwüste Uthurias entfesseln vierflügelige Glasdrachen gluthitze Stürme, steht auf den Mucuranischen Tafeln geschrieben. Oder ist er einer der Kavernendrachen, die auf den Inseln des Siebenwindigen Meeres hausen sollen? Selbst aus dem hohen Norden hört man von Drachensichtungen, die weder Frost- noch Gletscherwurm waren, sondern nicht einzuordnende Winterdrachen [...]

—aus dem Buch der Schlange der Geweihten Helasine von Havena, um 700 BF

»Shafir, Apep, Vitrador, Narilgor, S'rikal! Ihr fürchtet euch vor ihnen, doch erbärmlich erscheinen sie im Vergleich zu den großen Blauen! [...] Karfunkel größer als der Kopf eurer Kinder, brennende Augen, alles zerfleischende Zähne! Ich hab sie gesehen! Hütet euch vor dem Lügner ter Vaan, nichts als Lügen, Lügen! Ihr Zorn ist über alle Maßen schrecklich, welterschütternde Kriege fechten sie aus, gegen ihresgleichen und alle anderen Wesen, derer sie ansichtig werden [...] Einer nur meint es gut mit uns Sterblichen, hortet unermessliche Schätze im riesigen Kaiserreich. So lauft nicht weg, ihr Narren, aus allen Himmelsrichtungen droht die Gefahr über euch hereinzubrechen, denn keine Grenzen sind den westlichen Drachen gesetzt [...]

—aus der Rede eines verwirrten Mannes, Brabak, 1025 BF

DIE MAGIE DER DRACHEN

»[...] Was das Untier vermag, ist gar leicht zu beantworten: alles! Seine Zauberkräft ist unvergleichlich, und ein Gedanke von ihm lässt den edelsten Streiter vergehen – mit Rüstung schneller als ohne sie, denn in der Rüstung wird er gegart, ehe er auch nur "Requiescat in pacem" sagen kann [...]

—Das Monster-Handbuch, von Gargi Sohn des Gax in den Dunklen Zeiten verfasst, Puniner Neuaufgabe von 979 BF



»[...] Er kam über uns wie ein Sturm – das Rauschen der ledernen Flügel, und dann ... plötzlich war alles still um mich herum, und rings um mich her fielen die Männer wie die Fliegen. Es war nichts als Staunen in ihren Gesichtern, und auch um mich herum wurde es dunkel. Als ich wieder zu mir kam, war der Drache fort. Ich glaubte, als einziger mit dem Leben davon gekommen zu sein – doch weit gefehlt. Einer nach dem anderen erwachten meine Freunde. Sie waren im Stehen eingeschlafen – mitten auf dem Schlachtfeld! Unseren Auftrag hatten wir gründlich verdorben [...]«

—Kurax Sohn des Angrax über eine missglückte Drachenjagd, neuzeitlich

»[...] Im Kampf war der Drache schwer verletzt worden, und plötzlich – ich weiß nicht, wie es geschah – wusste ich, dass er mich sah. Auch ich sah zu ihm hinauf, und mit einem Mal erschien es mir ein Frevel, weiterhin auf ihn zu schießen. Ich ließ meine Armbrust sinken, und ich vergaß jeden Gedanken an Schutz oder Flucht oder Furcht. Der mächtige Leib stieß herab, und er verdunkelte die Praiosscheibe. Ich sah, wie sein Feueratem meine Kameraden tötete, doch ich fürchtete mich nicht. Er hatte Recht – wir Menschen sind es nicht wert, Dere zu bevölkern. [...] Kurz bevor er mich erreicht hatte, drehte er ab und flog davon. Erst in diesem Augenblick habe ich die wahre Schönheit dieser Wesen erkannt. Ich ließ meine Armbrust zurück und schwor, nie wieder einen der ihnen zu jagen [...]«

—aus einem Gespräch mit Salandra Marnion, aufgezeichnet von Ihrer Gnaden Gesine im Noionitenkloster zu Selem, neuzeitlich

»[...] Die Drachin verschlang den noch warmen Leib eines Rindes, zerriss ihn mit ihren starken, spitzen Zähnen. "Sicherheit", dachte Perafir, und die tiefen Spuren verschwanden im Erdreich, als die astrale Kraft der Purpurnen die Weide in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzte. Dann stieg sie auf, riss das zweite der getöteten Tiere mit sich in die Luft und flog zurück gen Osten. [...]«

—aus einer Erzählung Tulameth Naryads über den Untergang Altaias

VOM GLAUBEN DER VÖLKER

»[...] Die Tulamiden haben eine ganz besondere Einstellungen zu den Drachischen. Schon immer lebten sie mit diesen Wesen in der Nachbarschaft, und wie einem mächtigem Fürsten, so gibt man auch den Draḳor [Drachen], was sie fordern. Denn vor allem Effendi Paschach [Kaiserdrache] ist al'Kalif [Herrscher, ehrfurchtgebietend]. Und so gibt man dem Kalifen, was dem Kalifen gebührt: Gold und Edelsteine, Ochsen und Kamele, ja, hin und wieder gar einen Jüngling oder eine unberührte Maid. Doch wenn der Effendi zu draḳonisch wird, sein Griff unerträglich, dann versucht der Tulamide, das Joch abzustreifen. Und wie bei den Sultanen der Vorzeit mag man dann dem Drachen mit Speiß und Bolzen zuleibe rücken. Hoch geehrt werden jene, die das Land vom grausamen Tyrannen befreien. Und man sagt, dass es alle 1000 Jahre einem listigen Dieb mit phexischer Schläue und Geschick gelingt, einem Drachen einen Teil seines Hortes zu gerauben – eine Tat, von der die Haimamudim [Geschichten-erzähler] noch Jahrhunderte erzählen.

[...] Für die Thorwaler sind Drachen und Hranngarbrut nicht dasselbe. Die Thorwaler schätzen Kraft und Stärke, und es gibt mehr als eine Saga, in denen ein Drache Seite an Seite mit Swafnirs Dienern kämpft. Und wenn es doch einmal zum Streit kommt, dann war es eben eine zünftige Prügelei unter Freunden, wie das bei den Nordmännern eben so vorkommt. [...]«

—Was glaubt das Volk?, Erriḳ Danniḳe, Wehrheim, 988 BF

»Bei [...] Zwergen gilt der Drache als der Erzfeind, den es im von Angrosch gegebenen Auftrag zu bekämpfen gilt. Noch immer werden damit zusammenhängende Bräuche in hohen Ehren gehalten, und die Drachentöterschule bildet auch heute noch tapfere Drachenjäger aus. Doch es kann und soll nicht verschwiegen werden, dass gerade für junge Zwerge – besonders aus dem Volke der Hügelzwerge – die Drachen mehr zu Schreckgestalten ihrer Kindheit geworden sind, denn als reelle Gefahr gelten. Zu lange ist der letzte Krieg gegen die Flammenspeienden schon her, und vielen gilt das Fortbestehen der Angroschim in diesen Zeiten als Beweis dafür, dass der Schöpfer uns noch zu einem anderen Zweck erschaffen hat, als gegen die Drachen zu kämpfen. Ich aber sage, dass wir uns trotz der der-

zeitigen Ruhe nicht in Sicherheit wiegen dürfen. Solange noch ein Drache auf Dere existiert, sind wir vor ihren Ränken und Schlichen nicht sicher.«

—Dragorasch Sohn des Dimosch, Drachenjäger

»Unzweifelhaft gab es unter den alten Echsenvölkern allerlei drachische Kulte, die einerseits auf Verehrung, des öfteren aber auch schlicht auf Angst beruhten. Drachen sind Wesen von starker magischer Macht, unglaublicher Kraft und tückischer Intelligenz. Ein Segen, dass es heute nur noch so wenige von ihnen gibt, sonst würden wir unter ihrem Szepter leben, wie einst viele der echsischen Völker. Vor diesem Hintergrund scheint es nicht verwunderlich, dass die alten Kristallomanten der Echslinge versuchten, mit allerlei Ritualen unter Verwendung drachischer Artefakte einen Teil dieser Macht für sich zu erlangen. Das wahre Ausmaß dieser Bestrebung mag in dem Ritual des Chr'szess'aich zu sehen sein, das sicherlich drachisch-echsischen Ursprungs ist.«

—Hilbert von Puspereiken

»Den Orḳs gilt der Riesenlindwurm als Zeichen der Kraft. Der Stärkere hat Recht, und oft ist der Drache der Stärkere. Doch der Schwarzpelz buckelt und kuscht nicht, und so kommt es zu blutigen Gefechten, wann immer Orḳs auf einen Schuppenleibigen treffen. Eine Drachenschuppe ist eine angesehene Trophäe bei der Mannbarkeitsprüfung, und wer einen Drachen erschlägt, der ist auch unter Orḳen ein Held.«

—aus dem Buch der Schlange des Geweihten Janniḳ von Festum, neuzeitlich

»Die dh'raza [Drachen] sind alt. Sie herrschten, bevor der erste Elf aus dem Lichte trat, und ihre Reiche waren schon vergangen, ehe die ersten Rosenohren toten Stein bewohnten. Wir haben Kriege gegen sie geführt, alleine und mit den boroborinoi ['kleine Bartmurmeler', Zwerge]. Und noch immer halten manche von uns Wacht. Denn auch wenn die heutigen Wesen, die ihr Drachen nennt, nur mehr Schatten der alten Zeiten sind, so besitzen sie immer noch große Macht und Stärke – und manchen ist Weisheit zu eigen, die jüngeren Völkern auf ewig verschlossen bleiben wird.«

—Tsiane Wolken-im-Haar, niedergeschrieben in einem Buch der Schlange, neuzeitlich

BEGEGNUNG MIT DEM DRACHEN

»[...] Als der schreckliche Flug dann vorüber war, ließ mich das große, rotgoldene Ungetüm sehr sanft zu Boden gleiten. Ich hatte schreckliche Angst, auch wenn ich wusste, dass Drachen ja eigentlich nur Jungfr... äh, ich meine, ich habe ... naja, ich war halt schon mal mit dem Müller-Alriḳ in der Scheune gewesen ... Ich wusste halt nicht so genau, ob ich ihm wirklich schmecken würde! Andererseits – woher soll denn der Drache wissen, ob er sich da eine Jungfrau gegriffen hat oder nicht? Zumindest dachte ich, mein letztes Stündlein sei angebrochen, als das gigantische Untier mit seltsam schnüffelnden Geräuschen auf mich zukommt – aus dem Maul gestunken hat es, das will ich Euch sagen! – und so ein Rauchfähnchen kam aus den Nüstern. Und plötzlich hatte ich diese Gedanken in meinem Kopf, die da nicht hingehörten – die haben mich ganz schön durcheinander gebracht –, bis ich merkte, dass der Drache mir seine Gedanken in meinen Kopf setzt! Wirklich! Er hat mir gesagt – äh, gedacht, oder wie heißt das? Egal – ich wusste, dass er mich hübsch findet, und dass ich gut rieche. Stellt Euch das mal vor, er stinkt aus dem Maul wie ein Oger aus dem Arsch (äh, Ihr schreibt das doch nicht alles auf, oder?) und sagt mir, dass ich gut rieche!

Der Drache – Apep der Unbezwingbare heißt er, dachte er mir bald – hat mich natürlich nicht gefressen. Er war eigentlich ganz nett (zumindest netter als mein ehemaliger Herr, der Ritter Soldersweiher), ich durfte mir immer was zu essen suchen oder von seinem Jagdgut braten. Doch meine Hauptaufgabe war es, ihm die Schuppen zu kraulen. Wie? Ich lüge? Fragt ihn doch selbst, den Apep, der wird's Euch sagen, Herr Magister! Der Apep, der hat es nämlich schrecklich genossen, wenn man ihm alle seine Schuppen geglättet hat, sie ordentlich übereinander legte und dann mit einer Wurselbürste mit Fett (fragt mich doch nicht, woher er das hatte!) polierte. Dann lag er ganz ausgestreckt, ich musste aufpassen, dass er nicht aus Versehen über mich drüber rollt, und sah fast so aus wie ein schnurrendes Kätzchen! Ja, gut, ein bisschen größer, und gefürchtet hab ich mich ja auch noch ein wenig, aber er war sehr gut zu mir. Und nichts

mit Jungfrauen fressen! Nach ein paar Monden dann hat er noch eine zweite Sklavin (so nannte er uns) mitgebracht, und die musste ihm dann die Schuppen putzen, während ich mit seinen Kopf geschmust habe – wie, das findet ihr unanständig? Vor dem war ich sicherer als in meiner Mutter Schoß! Und Kleider hat er mir geschenkt, Samt und Seide, mit Edelsteinen besetzt, Perlenschmuck habe ich getragen – wie eine Königin!

Wie ich fortgelaufen bin? Wieso fortgelaufen? Ich hab Apep halt irgendwann gefragt, ob ich nicht wieder gehen könne, und da hat er mich freigelassen. Meinte, ich stürbe sowieso viel zu früh. Wie? Ja, die Brosche stammt aus seinem Hort ...«

—Bericht der Abenteurerin Vestisja, die vom Kaiserdrachen Apep entführt worden sein soll, wortgetreu niedergeschrieben von Mag. eo. Vágor, Leiter des Festumer Drachenseums, 1019 BF

DER DRACHENHORT

«[...] Und so fragte ich, wieso er denn auf Gold und Edelsteinen, mondsilbernem Geschmeide und funkelnden Diademen ruhe. Und er antwortete: "Wegen des Klangs." Denn siehe, das Gold schwingt unter des Drachen Leib und spielt ihm gar wundervolle Musik, die eines Menschen Ohr nicht zu hören vermag. [...]«

—Compendium Drakomagia, Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF

»In Aranien geht die Mär von der Harani der Drachen, die hoch oben auf dem höchsten Feuerberge ihren Palast haben soll. Alle zwölf mal zwölf Jahre lädt sie zum Ball und die mächtigsten und prächtigsten der Drachen freien um sie. Man sagt, dass sie die schönsten und wertvollsten Dinge aus den Horten zum Geschenk erhält und einem Drachenmann die Gunst einer unvergleichlichen Nacht zuteil wird. Das ist, weswegen die Drachennänner Schätze sammeln!«

—Was glaubt das Volk?, Errik Dannike, Wehrheim, 988 BF

»Meister, warum horten Drachen Schätze? Sie kaufen nicht und können Schönes mit dem Zwinkern eines Lides erschaffen.«

"Mein Schüler, sag mir, wie viel Fleisch frisst dein Hund am Tage?"

"Sicherlich einen halben Stein."

"Und er ist nicht groß, 1 Schritt nur. Jetzt sage mir, müsste da ein Wesen, das so groß ist wie ein Drache, nicht wesentlich mehr fressen? Doch wenn sie es täten, so könnte bald kein Land auf Dere mehr sie ernähren."

"So fressen sie also etwas anderes, Meister? Doch nicht Gold und Geschmeide?"

"Auch ein Drache kann Gold nicht essen. Was habe ich dir erzählt von der Lebenskraft, die in allem wohnt?"

"Ihr meint, sie verzehren direkt diese Kraft? Aber wie sammeln sie sie?"

"Heißt es nicht, dass Gold den Fluss der Urkräfte fördere? Und sagt man edlen Steinen nicht besondere Effekte nach?"

"So dienen all diese Schätze also nur dazu, dem Drachen zu helfen, sich von den Urkräften zu nähren, die in allem und überall sind? Danke, Meister."«

—aus Die Gespräche Rohals des Weisen (XVIII, 37)

»Was glaubt Ihr, weswegen die großen Drachen Gold und Edelsteine sammeln? Ihr mögt glauben, dass ihre Macht gebrochen sei, doch sie haben sich lediglich auf eine andere List verlegt. Wie das Gift eines Shinthr wächst ihr Einfluss langsam heran, indem sie hohe Würdenträger bestechen und großzügig Gelder verleihen, auf dass die Leihenden auf ewig in ihrer Schuld stehen. Und Ihr glaubt immer noch, es gäbe keine Verschwörung?«

—Auszug aus einem Gespräch des Salamander mit Raqorium Muntagonus, Brabak, 1026 BF

«[...] Ich konnte es kaum fassen, als Er mir sagte, ich möge das Mondsilber-Amulett, das ich bei mir trüge, gut hüten, es berge wundervolle Erinnerungen. Ich zitterte, doch ich fragte, wie Er, der große Fuldigor, dies meinte. Ich spürte, wie Sein Mitleid mich übermannte, da ich nicht hören konnte, was das Mondsilber mitzuteilen hatte, die Erinnerungen nicht sehen konnte, die es barg. [...]«

—Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeiungen, Kapitel III: Bericht Niobaras über Rohals Gesandtschaft zu Fuldigor 511–512 BF; Niobara von Anchopal, ca. 550 BF, Exemplar der Hohen Akademie zu Punin

LEGENDEI VOM DRACHEN

»In ihrem Groll zertrümmerten die Riesen ganze Berge und erschufen die erste gepflasterte Straße, die von ihrer Heimstatt aus über den Drachenpass das Eherne Schwert überbrückt und nach Aventurien führt. Die Drachen aber erwarteten das Riesenheer an den Drachensteinen, und der Gebrüderkampf ließ ganz Dere erzittern.

[...] Noch heute liegen die Kinder der Giganten im Streit, und während die Riesenwüchsigen im Riesland auf ihre Rache sinnen und sich vorbereiten, rüsten diesseits des Schwertes die Drachen zum erneuten Gefecht. [...] Fuldigor und Aldinor wachen darüber, dass der Zwist nicht erneuter Male aufflammt.«

—Compendium Drakomagia, Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF

»Nach nivesischem Glauben sitzt der Urvater aller Winterdrachen in den Eiszinnen, wo er mit seinen Krallen das Geschick der Bewohner dieser weißen Welt in einen riesigen Kristallberg eingraviert.

Wenn der ganze Berg beschrieben ist, soll, so heißt es, der Berg auseinander brechen. Und das göttliche Wolfspaar wird kommen, und es wird wieder Glück und Eintracht herrschen. Kein rotes Blut wird je wieder den Schnee benetzen müssen, denn dann ist der Frevel getilgt.

Wenn aber irgendein Knecht im Rücken des Drachen die Zeichen ändert oder den Winterdrachen erzürnt, dass er den Berg entzweischlägt, dann ist die Trauer um die Welt besiegelt.«

—In den Schamanenzelten der Nivesen, Markgraf Hagen von Beilunk, um 993 BF

«[...] und als der Tuzakwurm tödlich getroffen ward, da bäumte sich auf sein Leib, und im Todeskampf legte er ein letztes Drachenei. Erfüllt vom Hass und der Wut der Schlacht, rollte es den Hang hinab in den Dschungel, aus dem niemand wiederkehrt. Und dort ruht es heute noch, wächst heran als letztes Vermächtnis des Wurms. In ihm lebt er fort, und wenn dereinst der Sohne über Dere wandelt, so wird seine Macht fürchterlich sein.«

—Hilbert von Puspereiken, Zusammenfassung maraskanischer Erzählungen, 1019 BF

»Im Donnersee aber, auf dem tiefsten Grunde, beim sagenhaften Elfenquell, da ruht der Letzte der Wasserdrachen. Blau sind seine Schuppen, härter als die einer Seeschlange. Lang wie ein Schiff ist sein Leib, mit vier fischflossigen Beinen und zwei Flügeln wie Segeln. Nicht Feuer fließt in seinen Adern, sondern kochendes Wasser. Er ist der Wächter einer versunkenen Stadt, vielleicht der Elben, vielleicht der Echsichen? Wer mag das sagen? Manchmal, bei Sturm, da kann man ihn sehen, wie er in Wind und Wogen spielt, um Blitz und Donner freit und mit seinem Schwanz das Wasser peitscht. Wer sich aber zu tief in sein Reich wagt [...] Das ist, warum keine Schiffe auf dem See fahren und noch niemand zurückgekehrt ist, der es versucht!«

—aus der Sammlung Weidener Märchen des Weldmar von Arpitz

»Von den elementaren Drachen: Nicht nur Dschinn und Geist, nicht nur Meister und Herr soll es geben. Mindestens drei Berichte sprechen von einer Begegnung mit einem elementaren Drachen, der ganz aus dem jeweiligen Element bestanden haben soll und unglaubliche Kontrolle über jenes besaß, die weit über die Macht eines elementaren Meisters hinaus ging. Unklar ist jedoch, ob es sich hier um eigenständige Wesenheiten oder gar die Manifestation eines Teilaspektes des jeweiligen Elementarherren handelt.«

—Encyclopaedia Magica, sog. 'Puniner Studienausgabe' (Verschlussache, nur als internes Zirkular), Ergänzung von Ende 1027 BF

»Tief unten, am Herzen Sumus, umgeben vom brennenden Blut der Erdenmutter, da liegt das verlorene Szepter der Drachenkönigin. 3 Schritt misst es, weder von Gold und Silber, durchdrungen von der Macht der Jahrtausende. Wer es findet, der könnte allen Drachischen befehlen, denn sie beugen ihr Haupt vor dem Symbol ihrer verschollenen Königin. Doch unsägliches Grauen wartet auf dem Weg dahin, das ist, weswegen auch noch kein Drach das Szepter geholt!«

—Das Eherne Schwert, anspruchslose Märchensammlung, exzerpiert aus Annalen des Götteralters, Fassung aus der Kluge-Kaiser-Zeit

»Hoch im Norden, auf dem höchsten der Gipfel des Ehernen Schwertes, zerfurcht und zerklüftet, von vielerlei Spalten und Höhlen durchzogen, als hätte Angrosch selbst seinen Meißel an dem Berg erprobt, dort droben, wo kein Wesen seinen Fuß zu setzen vermag, findet sich weiteres widerlich echsches Gefleuch.

Das einzig Gethier, welches im Spiel mit den eisigen Winden, hinaufgetragen vom brausenden Sturm und kraftvollen Flügeln, höher selbst als Aar und Aalk gelangen kann, sei allein der Horndrake. Man erblicket ihn manches Mal über dem Schwerte kreisend, auf dem Weg zu dem höchsten der höchsten Gipfel, wo seine Wohnstatt ist. [...] In eben jenen Höhlen, wo nur die ältesten der Drakenviecher Nester einrichten, dort lebt auch der König der Ihren.

Denn alljährlich, wenn der erste Stern des Helden hinter dem Ehernen Schwert zu sichten ist, versammeln sich die Horndrake ganz Deres hier droben, um nach endlosen, wütenden Streitereien, bei denen manch ein Echs tot zu Boden plumpst, letzten Endes den mächtigsten der Ihren den höchsten der Horte zu überlassen. Den Wölkenpalast auf dem Gipfel des Horndrakenthrons.«

—handschriftliche Aufzeichnung eines unbekanntem Autoren, gefunden zwischen zwei Seiten der Abschrift des Compendium Drakomagia im Hesinde-Tempel zu Havena

AVENTURISCHE QUELLEN

Die Zahl der Quellen über Drachen mag im ersten Moment ganz erklecklich sein, doch bei genauerem Hinsehen erkennt man, dass die Zahl der Experten der Dracologie sicherlich klein ist. Nur wenige Forscher haben in den letzten Jahrhunderten wirklich Wissen über Drachen zusammengetragen können, und auch dieses ist sehr oft gefärbt und mit großen Wissenslücken, Mutmaßungen und auch Irrtümern durchsetzt.

Wenn Ihre Helden einigermaßen fundierte Quellen über Drachen suchen, so bieten sich vor allem Folgende an (zu vielen Titeln finden Sie weitere Informationen in **Die Magische Bibliothek** und **GA 216ff.**): Pher Drodont mit seinem Werk *Compendium Drakomagia* ist sicherlich an erster Stelle zu nennen. Das *Monster-Handbuch* bietet eher allgemeine Eindrücke von Stärke und Kraft eines Drachen, mag aber vielleicht entscheidende Hilfe zur Bekämpfung eines Untieres bieten – oder aber

die unglücklichen Drachenjäger durch einen folgenschweren Irrtum in den Tod reißen. In verschiedenen anderen Bestiarien finden sich ebenfalls Dichtung und Wahrheit in bunter Mischung. In den *Gesprächen Rohals des Weisen* sind einige Antworten über die drachische Natur zu finden, wenn auch eher in philosophischer Form. Niobaras Bericht über ihre Begegnung mit Fuldigor, größtenteils niedergelegt in *Am 50. Tor*, ist in diesem Kontext ebenso zu nennen wie *Vom Leben und Sein der Völker in Wald und Flur* des Verständigungsmagiers Vagor und der Aufsatz *De Animus Draconis* von Ruthamor ya Vilay. Die *Trollzacker Manuskripte* und die *Annalen des Götteralters* liefern weitere Anhaltspunkte. Und natürlich gibt es diverse *Bücher der Schlange*, in denen ganze Generationen von Hesinde-Geweihten ihre Erkenntnisse gesammelt haben. Der *Almanach des Volksglaubens* bietet genauso wie *Was glaubt das Volk?* und verschiedene Märchen- und Geschichtensammlungen eher Sagen, Legenden und ländliche Bräuche. Doch auch diese bergen manchmal mehr als nur einen wahren Kern. *Geschlechter der Drachentöter* schließlich ist eine Sammlung von Sagen und Lebensgeschichten von Drachentörtern.

Natürlich haben auch die Zwerge ihre Lehren über Drachen, von denen *Des Feindes Diener und deren Bekämpfung* der Xorloscher Drachenkampfabademie nur eines ist. Überhaupt sind die zwergischen Drachenjäger eine exzellente Anlaufstelle – wenn sie denn bereit sind, dem Fragenden Auskünfte zu erteilen.

Als bekannte lebende Experten können neben den zwergischen Drachenjägern derzeit wohl der Erzmagier *Rakorium Muntagonus* und sein einstiger Schüler *Hilbert von Puspereiken* gelten, vor allem aber Magister *Vagor* als der Leiter des Festumer Drachenmuseums. Der mysteriöse *Doktor Drinji Barn* (Aufenthaltsort unbekannt), der Hesinde-Geweihte *Ruthamor ya Vilay* (seit gut einem Jahrzehnt im Ehernen Schwert verschollen) und der Gesandte *Apeps* am herzoglich-tobrischen Hof, *Dracodan von Misaquell* (nicht sehr mitteilbar), sind ebenfalls anerkannte Drakologen, aber schwer erreichbar. Der bornländische *Orden der Jagd zu Ask* schließlich sammelt Geschichten um "Streiter wider Trachen, Linthgewürm, gefährlich Ungeheuer und widernatürlich Kreathurae".

DIE SPRACHE DER DRACHEN

Einige regeltechnische Informationen zur Gedankensprache der Drachen und den Drakned-Runen finden Sie in **Mit flinken Fingern 32f.** und **MWW 121f.** und **169.** Lesenswert ist in diesem Zusammenhang auch der Abschnitt *Dom Shafir lässt bitten* auf S. 33.

VON DRACHE ZU DRACHE

»[...] Amargant träumte den Flug seiner Mutter; träumte ihre Gedanken, träumte den Wind, der über den schwarz-purpurnen Schuppenleib glitt. Perafir war 200 Meilen von ihrem Hort entfernt, doch der junge Drache spürte ihr heißes Blut pulsieren. Und so, träumend, erlernte er das Fliegen, hatte Teil an Perafirs Gedanken. Noch war das mächtige Band, die geistige Nabelschnur zwischen Mutter und Kind, nicht gelöst. Noch wusste Amargant nicht alles, was Perafir wusste.

"Menschen", dachte Perafir, als sie der winzigen Stadt unter sich gewahr wurde. Und gleichzeitig mit diesem einen Gedanken erfuhr Amargant alles über jene Wesen, deren Bild den Geist seiner Mutter gestreift hatte. Er sah einen großen Kontinent und Schiffe, die von seinen Ufern fort und einem fremden Land zu segelten. Er sah Menschen Städte bauen, sah, wie sie Kriege führten, sah sie den Göttern – Macht, Existenz, Ferne, Ewigkeit – huldigen. Er erkannte, dass einige der Menschen mit Seinesgleichen sprechen konnten, und es verwunderte ihn. Er sah ihr Reich in Schutt und Asche versinken und neu entstehen. "Tod", dachte Perafir, und Amargant träumte mächtige Leiber, menschenähnlich zwar, doch

unendlich größer, fallend ... Er sah sie in Feuer und Lohe verglühen, träumte den letzten, mächtigen Atemzug, mit dem Taragir – Mutter, Schmerz, Erinnerung, Einsamkeit – ihr Leben aushauchte. "Amargant", dachte Perafir, und den hellen Leib des jungen Drachen durchlief ein wohliger Schauer. [...]

—aus einer Erzählung Tulameth Naryads über den Untergang Altaïas

»[...] stieß ich auf eine Quelle, in der berichtet wird, dass sich dereinst alle (sic!) Drachen auch auf weite Entfernung untereinander verständigen konnten. Wann ihnen diese Eigenschaft verloren ging, können wir nicht sagen. Dass sie ihnen wirklich verloren ging, bleibt nur zu hoffen [...]

—Encyclopaedia Magica, sog. 'Puniner Studienausgabe' (Verschlussasche, nur als internes Zirkular), 1007 BF

VON DRACHE ZU MENSCH – VON MENSCH ZU DRACHE

»[...] Und so fragte ich mich, wie es gelingen könnte, einen Drachen in seiner Sprache durch Rethonik zu überzeugen. Die einzige Antwort ist, so will es mir scheinen: indem wir lernen, wie ein Drache zu denken, wie ein Drache zu fühlen, kurz: ein Drache zu sein. Allein: dieses Unterfangen scheint von Anbeginn zum Scheitern verurteilt [...]

—aus dem Compendium Drakomagia, Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF

»[...] wer eines Drachen Herrn sein will, dessen Geist muss so stark sein wie der des Herren der Niederhöhlen selbst, und dessen Gedankenbilder müssen schneidend klar sein wie der Frost Nagrachs [...]«
—aus einem Brief des Schwarzmagiers Galotta, neuzeitlich

»[...] es heißt, dass es auch dem einfachen Manne möglich sein soll, vor einem Drachen zu bestehen. Wer den Uralten Respekt zollt und nicht falsch zu ihnen spricht, wer stark im Glauben ist und aufrecht im Herzen [...] Ein Drache vermag es, jeden Gedanken zu lesen, jedes Gefühl, jederzeit. Der Mensch, so heißt es, ist ihm ein offenes Buch. Und meist missfällt dem Drachen, was er darin lesen kann. [...]«
—Was glaubt das Volk?, Errik Dannik, Wehrheim, 988 BF

»[...] und so sind die Draġned-Glyphen letztendlich nichts anderes als der Versuch, das Drachische abzubilden. Ich denke, dieser Versuch ist der Wissenschaft nicht zuträglich, da die Ergebnisse mehr verfälschen, als sie zu erhellen vermögen. Ich sprach mit einem Magister, der die Ehre hatte, zu einem Drachen zu sprechen. Er bestätigte mir, dass etwa – und dies nur ein Beispiel unter vielen – die Glyphe für 'Moral' eine vollkommen falsche Assoziation bei uns weckt. Was verbindet der Mensch mit Moral? Schon unter unseresgleichen ist man sich hier nicht einig. Wie aber können wir das, was ein Drache mit diesem Gefühl verbindet, mit unseren Assoziationen gleichsetzen, auch nur zu vergleichen suchen?

Und wieder einmal gelange ich zu der Erkenntnis, dass der Sprache Grenzen gesetzt sind – ein schrecklicher Gedanke, dem ich mich lange verwehrt, und der doch wahr ist. [...] Und so resümiere ich: Das Drachische zu erlernen ist mit der Hilfe von Büchern nicht möglich. Wer das Drachische erlernen will, der kann dies nur in einer Weise tun: im Gespräch mit einem Drachen – im langen Gespräch mit einem Drachen! Doch – Hesinde möge es mir verzeihen – dazu fehlt mir der Mut [...]«
—aus dem Buch der Schlange der Geweihten Hesine Castellani, neuzeitlich

»[...] "Was die gelehrten Herren stets für ein Gewese um die Sprache der Drachen machen", sagte der junge Raidri und griff mit breitem Grinsen nach seinem Schwert. "Die Drachen sprechen Garethi, so wie wir. Ich muss es wissen, denn ich habe schon mit vielen von ihnen gesprochen. Sorge dich nicht um deine Tochter, Mütterlein. Schon morgen zur Vesper wird sie wieder bei euch sein – lasst mich nur machen. [...]«
—Das Eherne Schwert, anspruchlose Märchensammlung, exzerpiert aus Annalen des Götteralters, Elenvinver Bearbeitung von 1024 BF

»[...] Ihr denkt, Ihr wäret des Drachischen mächtig, nur weil ein Drache zu Euch gesprochen und Ihr ihn verstanden habt? Wenn der Kollege Ambareth einem Bauernbengel das Sphärenmodell erklären würde und der

Bub sagte nach einigen Augenblicken "Jetzt verstehe ich!", so hat der Kollege Ambareth das komplexe Modell wohl derart zurechtgestutzt, dass es auch dem Bauern verständlich erscheint.

Ihr seid nichts weiter als eben jener Bauernbub, Kollege. Und was Ihr zu übertragen sucht, und was Euch gar vortrefflich gelungen erscheint, ist doch nichts weiter als Stümperei. Ich sehe Euch vor mir, wie Ihr mein Schreiben belächelt – "Der hochmütige Dr. Barn ...", werdet Ihr sagen. Und doch bleibt es, wie es ist: Ihr seid nichts weiter als ein Narr. Und Eure Bemühungen sind, so Leid es mir tut, vollkommen unzulänglich.

Kurz: Thema verfehlt. Ungenügend. Setzen. [...]«
—Doktor Drinji Barn in einem Brief an die Akademie Punin, anlässlich einer Übersetzung des Compendium Drakomagia, neuzeitlich

»Fuldigor sprach nicht nur so, dass jeder von uns seine Muttersprache vernahm – das taten viele Zauberwesen. Vielmehr führte

Er mit jedem von uns ein eigenes Gespräch. Wenn fünf Menschen im Regen stehen, werden sie dann vom gleichen Wasser nass?

Der Strom, der sich wellenartig über uns ergoss, war für jeden sterblichen Geist zu viel. Jeder von uns nahm andere Tropfen der Wahrheit auf, und tausendmal mehr versickerten ungehört [...] In meinem Kopf rauschte es, als ob ein ganzer Ozean langsam rings um mich abfloss. Ich war sicher, nur einen Bruchteil von Fuldigors Antwort behalten zu haben.«

—Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeungen, Kapitel III: Bericht Niobaras über Rohals Gesandtschaft zu Fuldigor 511–512 BF, Niobara von Anchopal, ca. 550 BF, Exemplar der Hohen Akademie zu Punin

»Unwillkürlich war ich auf die Knie gefallen, als die gewaltige Sprache der Drachen über mich hinwegbrauste. Es waren zugleich Worte, Gedanken und Bilder, Löwengebrüll, Sturmwind und Aschenhauch. Mein Leib

und mein Geist erbebten unter dem Ansturm einer Macht, die so alt war wie die Welt.

Fuldigors erste Antwort brach mit Urgewalt über mich herein. Jeder seiner Gedanken war wie ein glitzernder Kristall voll gezackter Kanten, die in das offene Fleisch meines Geistes drangen. Seinen Inhalt zu verstehen hieß nur ihn aufzunehmen, wo seine Schärfe sich am wenigsten schmerzhaft in meinen begrenzten Verstand fügte.

Aber wo mir das gelang, erahnte ich die Schönheit von Sanfmut und Weisheit darin. Mein Gehirn erzitterte, als sich gewaltige Bilder und Vorstellungen in überirdischen Farben ihre Bahn hinein brachen. Ich taumelte unter dem Eindruck von Erinnerungen, die nicht meine waren. Mich trafen Folgerungen, die zu ziehen ich außerstande war. Ich benötigte später noch Stunden, um Bilder zu verstehen, die in Augenblicken auf mich einströmten. Und manche von Fuldigors Offenbarungen liegen bis heute unzugänglich in meinem Geist wie Diamanten, die wohl niemals gefunden werden.«

—aus den persönlichen Aufzeichnungen Raidri Conchobairs



VOM KARFUNKELSTEIN

»[...] Tags darauf drangen sie in das Zauberschloss ein, und während Geron's Gefährten sich den Gefahren des Ortes und der echsischen Dienerschaft stellten, drang der Held bis in die Kammer des Wurmes vor. Mit fünf Schlägen seines Schwertes Siebenstreich hieb er dem gewaltigen Drachen die beiden Schwingen und zuletzt die drei Häupter vom Leibe – aus dem gespaltenen dritten Schädel hob er dann die Essenz seines Feindes empor und nahm sie als Siegeszeichen an sich. [...]«

—alte chababische Erzählung, die 553 BF in ähnlicher Form Aufnahme ins sechste Buch des heiligen Rondrariums fand

»Jeder Drach aber, unth sei er noch so kleyrn, trägt einen Karfunkelstein in seinem Haupte, den Sitz seiner Essenz und Quell seine magischen Machd. Solange jener Stein nicht zerstörret, was nicht leichd zu bewerkstelligen, solange ist der Drach nicht tod!«

—Des Feindes Diener und deren Bekämpfung, *Lehrschrift der Xorlocher Drachenkampfabademie, aus dem Rogolan*

»Am Nachthimmel leuchten die Karfunkelsteine der erschlagenen Drachen.«

—zwerghische Astronomie

»[...] Dass Pyrdacors Leib vor über 3000 Jahren vergangen ist, besagt überhaupt nichts. Seine Essenz schlummert in seinem Karfunkelstein, und Eingeweihen ist bekannt, wo dieser Stein ruht. [...]«

—Rakorium Muntagonus im Gespräch mit dem Salamander, unveröffentlichte Aussage, Brabak, 1026 BF

»Iszt auch kavam noch kentlygh, dasz bey der Toetungh oder dem Toodt eynsz Drackensz oder eynere Ekese der Carbuncelsteyn kan fallen in die Erdt unnd dorten kymen. Soo disz aber geschihet, waeschet daravsz ein gaar groszer Demant, den solt nenen eyn Dracken-Ey.

Eyn sulch Dracken-Ey iedogh kan lygen auff vile Jare unnd Zehentjare ohn Enderung, dan aber truebt es sich in eynem Tage. Unnd bricht herfür eyn Dracken oder Ekcs, dem inwohnt die Seel unnd Macht des Vaters, alleyn er sigh noch naeren musz mit menschem Fleysch, auff dasz er wueckse.«

—Das Monster-Handbuch, von Gargi Sohn des Gax in den Dunklen Zeiten verfasst

Zauberherz, Seelenherz, Seelenstein, Drachenstein, Drachenei, Karfunkel – vielfältig sind die Bezeichnungen, die für die vielleicht kostbarsten magischen Objekte verwendet werden. Jeder Drache (wenn nicht sogar jedes magiebegabte Wesen) trägt einen Karfunkelstein in seinem Schädel: einen organisch gewachsenen Kristall, glatt wie eine Perle oder facettiert wie ein Diamant. (Der dreiköpfige Riesenlindwurm trägt drei mehr oder weniger stark zusammengewachsene Säulenkristalle zwischen den Schultern, wo seine Halswirbelsäulen zusammenlaufen).

Die Größe des Steines variiert je nach Magiebegabung und Intelligenz ihres drachischen Trägers von Stecknadelkopfgröße (Baumdrachen) über Erbsengröße (Zwergdrachen, Frostwürmer) und Kirschengröße (Perl- und Höhlendrachen) bis hin zur Größe eines Hühnerreis (Kaiserdrachen, Purpurwürmer). Selbst die Köpfe niederer Drachen bergen einen sandkorngroßen und deshalb fast unauffindbaren Karfunkelsplitter.

Manchen Gelehrten zufolge bestehen Karfunkel aus *Sumuryl*, dem Urstoff der Elemente, während andere sie als einen Splitter vom *Stein der Weisen* (GKM 24f.) oder als den edelsten aller edlen Steine sehen. In der Tat ist er von äußeren Einflüssen kaum auch nur anzukratzen. Er trotz selbst Königswasser, setzt Zaubern Widerstand entgegen (in Höhe der MR des Drachen), und um ihn zu zerschlagen, bedarf es schon eines kräftigen Schlags mit einem Vorschlaghammer oder vergleichbare Gewalteinwirkung.

Für gewöhnlich sind Karfunkel von milchigweißer Farbe, funkeln und glühen aber in allen Farben des Regenbogens. Anhand dieser Farbe kann man, so Pher Drodont, den momentanen Gemütszustand des Drachengeistes erkennen. Das Innerste der Karfunkel ist klar und verfärbt sich, Drodont zufolge, wenn der Drache sich mit finsternen Mächten einlässt.

Tatsächlich sind Karfunkelsteine Sitz der Seele und Magie eines Dra-

chen. In ihren Tiefen ist der Wahre Name eines Drachen gebunden, und dort leben die Seelenessenz und der Geist auch nach dem Tod des Drachenkörpers weiter.

Für gewöhnlich träumen Karfunkel in einem ewigen Schlaf (in den Kundige mittels Traummagie eindringen können). Sie erwachen aber hin und wieder – zumal, wenn ihr Schlaf gestört wird – und können mittels ihrer magischen Kräfte Einfluss auf ihre Umgebung nehmen (vor allem *Eigenschaften, Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung*, eingeschränkt auch *Antimagie, Illusion, Kraft, Metamagie und Schaden*) und sich mittels der drachischen Gedankensprache mit Besuchern verständigen. Vielleicht stammt von daher auch der verbreitete Glaube, ein Drache könne dereinst wieder aus seinem Karfunkel schlüpfen und auferstehen und sei erst dann wirklich tot, wenn der Karfunkel zerschlagen wird. Letzteres ist übrigens durch die Kirche des Boron, die Karfunkel für sich zur Aufbewahrung beansprucht, verboten. Einige regeltechnische Informationen zu Karfunkelsteinen finden Sie in SRD 27 und 120.

DRACHISCHER JENSEITSGLAUBE

»[...] und darum taugt diese Neuausgabe noch weniger als das Original. Ich fasse zusammen: Die Drachen glauben an gar nichts. Gefolgschaft der Hohen Drachen? Humbug! Treue zu den Zwölfen? Hirngespinnst! Reinstes Wunschdenken ist es, zu behaupten, Kaiserdrachen fühlten sich zu Darador hingezogen, dem Drachen des Lichts, Perldrachen zu Famerlor, Purpurwürmer zu Naclador. Am Ende wird noch jemand behaupten, die Riesenlindwürmer hätten etwas von Yalsicor an sich, weil ihre drei Häupter ach so treu zusammenhalten! Und von der Zuordnung zu den Zwölfen halte ich noch weniger. Der Alveranische Drache beugt sich dem Alveranischen Gott genauso wenig wie auf Dere der Purpur- dem Riesenlindwurm. Famerlor z.B. wartet doch nur auf seine Chance, um Ronda zu vertreiben – wie könnte es bei einem so kriegerischen Wesen auch anders sein? Daher empfehle ich den geschätzten Kollegae, das gute Pergament abzuschaben, zum Lampenmacher zu geben [...]«

—Doktor Drinji Barn in einem Brief an die Akademie Punin, anlässlich einer Übersetzung des Compendium Drakomagia, neuzeitlich

»Fast wehmütig blickte er auf zum Sternbild seiner Herkunft, gab mir zu verstehen, dass nach dem Tod die Einsamkeit einen Drachen erwartet, dass dies ihre Pflicht und Aufgabe sei, bis zum Ende der Zeit. Die aber, deren Seelenherz zerstört werde, gingen ein in die ewige Urkraft des Kosmos.«

—aus den Aufzeichnungen der Boron-Geweihten Karaya von Ysilia, um 800 BF

»Einer der ihren, sprach er, habe einst die Zeit besiegt und gefressen. Träumen sie deshalb nach ihrem Tod im ewigen Karfunkelschlaf, oder kommt dieser Glaube erst daher?«

—Compendium Drakomagia, Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF

»Ein neues Gerücht macht die Runde: Es soll ganze Horte von Drachen-Karfunkeln geben. Neben der Drachenei-Akademie, Selem, dem Ehernen Schwert, den Drachensteinen, Shafir des Prächtigen Höhle und der Feste Drakonia ist jetzt auch das Djafardal in Amhallassih im Gespräch. Mir kommt aber doch höchstens Drakonia glaubwürdig vor. Magister Vagor erwähnte einen Tempel der Sechs Hohen Drachen, den es da oben geben soll. Mag es sein, dass ihre Seele beim Tode nicht aufsteigt wie unsereins, sondern bleibt im Karfunkel und sie darum bei ihren Göttern liegen wollen? Dabei dachte ich lange, sie würden alle unsere Herrin HESinde verehren wie Seine prinzliche Hoheit Shafir. Wir sollten die Boronkirche dabei unterstützen, den Handel mit Karfunkeln zu verbieten. Es ist einfach nicht richtig.«

—aus dem Buch der Schlange der Geweihten Hesine Castellani, neuzeitlich

»[...] Einzig heilig aber, wichtiger noch denn Gold und edle Steine, sind ihnen die Seelensteine ihrer Toten. Sie bewahren sie, lauschen ihrem Klang und sprechen mit ihnen [...]«

—aus den Aufzeichnungen der Boron-Geweihten Karaya von Ysilia, um 800 BF

VOM RUHM DER DRACHENTÖTER

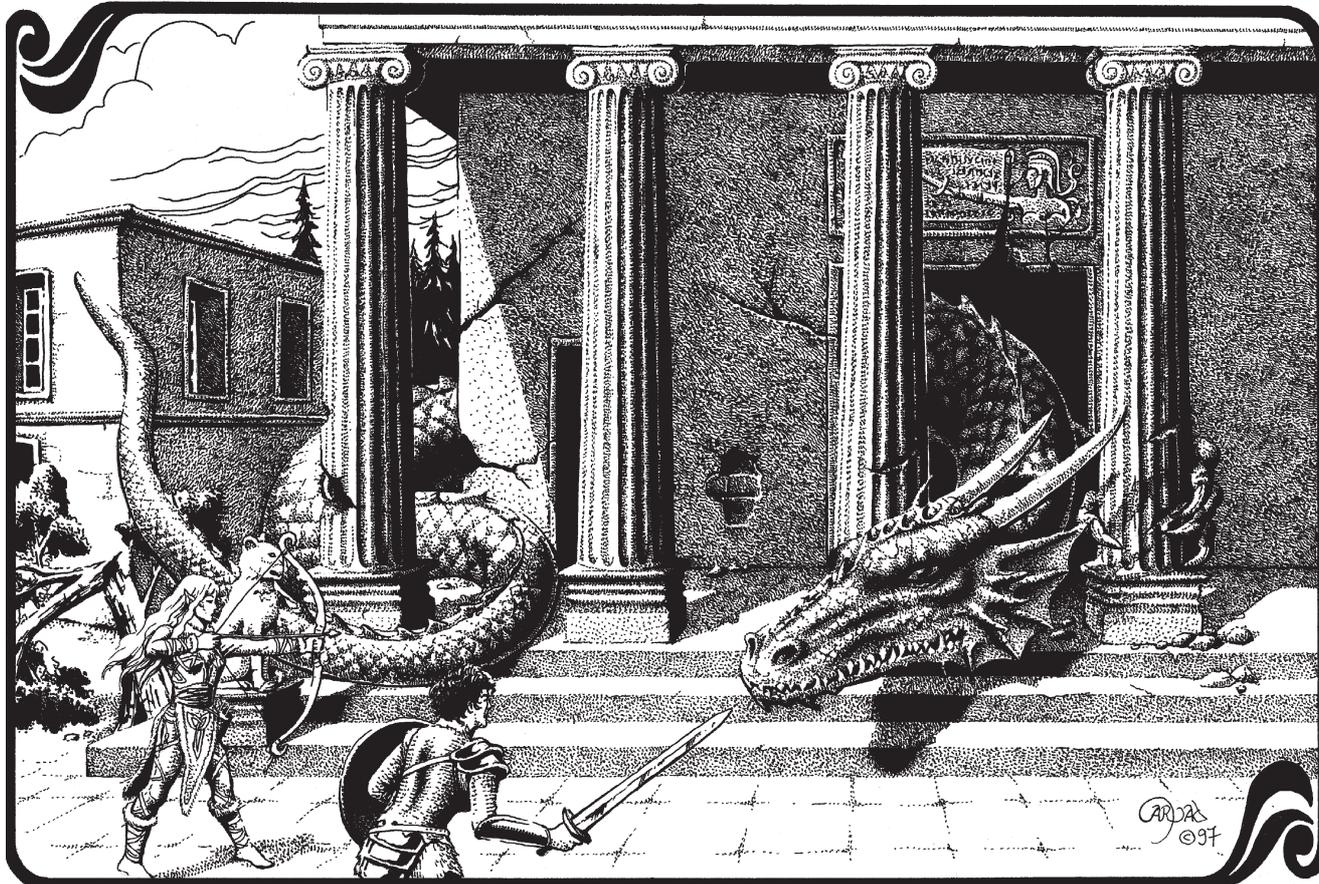
»Bevor du dich mit dem Ungeheuer misst, solltest du mehr über sein Wesen erfahren, auf dass sich dir seine Schwachpunkte offenbaren. Hernach wäge ab, ob du dich ihm alleine stellen oder die Unterstützung treuer Gefährten annehmen willst. So du dich entschieden, schärfe deine Waffen, öle deine Rüstungen und mach dich auf die Suche nach seinem Hort. Einmal angekommen, spähe die Örtlichkeiten gut aus [...] nur ein Tor tritt dem Drachen wagemutig gegenüber von Angesicht zu Angesicht, ohne sich vorher die Vorteile der Umgebung zu nutze gemacht zu haben. Doch wisse,

kein Plan überlebt den Monsterkontakt, so mögen dir ab diesem Zeitpunkt die Götter wohl gesonnen sein! [...]«

—Das Monster-Handbuch, von Gargi Sohn des Gax in den Dunklen Zeiten verfasst, Puniner Neuaufgabe von 979 BF

»Kämpfen wie ein Drache!«

—umgangssprachliches, sehr anerkennendes Kompliment für gute Kämpfer, bei Rondra-Gläubigen weniger verbreitet



BEKANNTE DRACHENTÖTER

Die folgende Zusammenstellung umfasst nur die berühmtesten und (mehr oder weniger) nachgewiesenen Drachentöter. Tatsächlich kennt man regional oft weitere Helden, die einen Lindwurm erschlagen haben sollen – indes fällt es aber oft schwer, Wahrheit und Legende voneinander zu unterscheiden.

Die menschlich-güldenländische Geschichte kennt drei Drachentöter, die mit ihren Taten unsterblichen Ruhm erlangten. Der Berühmteste ist sicherlich der **Heilige Geron**, der erste Träger *Siebenstreichs*, der so unbezwingbare Untiere wie den *Wurm von Chababien*, den *Ewigen Drachen von Phecadien*, den Wasserdrachen *Ranafan* und die *Große Schlange von Sikram* tötete.

Ebenso legendär ist die Geschichte von **Festo von Aldyra**, der einen Höhlendrachen, der die Siedler am Born bedrohte, mit vergifteten Rindern tötete. Nach ihm wurde die Stadt Festum benannt, und er gilt als Urahn der horasischen Kaiserfamilie.

Ferner zu nennen ist die Kaufmannstochter *Arika*, heute eine Heilige der Rondra-Kirche und die Schutzpatronin Al'Anfas. Sie stellte im (damals noch tulamidischen) Emirat Mirham den schrecklichen Purpurwurm *Glowlasil* und tötete ihn, indem sie ihm, aus einer Erdhöhle hinaus, den Bauch aufschlitzte – die Heldin kam dabei ebenfalls zu Tode.

Auch die uralten tulamidischen Geschichten überliefern uns einige Drachentöter neben Arika. So soll **Dschadir der Kühne**, um den sich unzählige Sagen ranken, in der Gorischen Wüste den *Schwarzen Kurungur*, einen bössartigen Kaiserdrachen, dem die Schuppenfarbe seinen Namen gab, besiegt haben. Es heißt, dieser sei seit Jahrtausenden

als *Xyxyx* und *Rhazzazor* immer wieder vom Tode auferstanden und habe im Krieg der Magier an der Seite Borbarads gekämpft – etwa zweitausend Jahre, nachdem Dschadir den Drachen getötet haben soll. Sogar die zwergische Historie kennt den *Schwarzen Drachen*, der immer wieder vom Tode zurückkehrt und Angroschs Kinder bereits im Steinernen Zeitalter mit Brand überzog.

Der Erzmagus **Raskador** soll einen Purpurwurm im magischen Duell besiegt haben, der mit seinen versklavten Gefolgsleuten Fasar überfallen wollte. Der *Fliegende Wurm von Rashtulata* wurde, nachdem er die Gegend um Baburin unsicher machte, der Sage nach durch den Helden **Rashid ibn Benbar** mit dem Doppelkunchomer erlegt (siehe auch **AvAr 24**).

Ebenfalls gern erzählt wird die Mär des Diebes **Rakull** aus Nebachot, dem es gelungen sein soll, einen schlaun Riesenlindwurm zu töten, indem er mit List die Magie des Drachen gegen diesen wandte.

Die Thorwaler wiederum ehren den legendären Hetmann **Hyggelik** als großen Drachentöter. Die Skalden singen, er habe mit dem Schwert *Grimming* (das man auch *Schicksalsklinge* nennt) einen Wasserdrachen getötet.

Im Bornland kennt man den Urahn des erloschenen Markgrafengeschlechts von Vallusa, **Ornald Drachenzwinger**, der den Lindwurm *Nordarlor* bezwang und die Prinzessin des damaligen Markgrafen aus seinen Klauen befreite (und anschließend heiratete).

Vom Theaterritter **Salim al-Thona** hingegen berichtet man in der Senne Arivor, dass er nach Bosparans Fall den *Drachen von Solstono* unweit von Horasia erschlug.

Als einziger Kaiser proklamierte sich seinerzeit **Gerbald I.** als Drachentöter, nachdem er und seine 1.000 Soldaten den gefürchteten

Tuzakwurm töteten. Freilich behaupten böse Zungen, dass der Kaiser abseits der eigentlichen Kampfhandlungen stand und erst zum Ende auftauchte, um dem bereits niedergerungenen Drachen symbolisch mit seinem Dolch den Todesstoß zu versetzen.

Aus der Historie sind noch weitere große Drachenhatzen bekannt. So wurde *Malgorrzáta*, der 'Wurm von Unau', von Truppen aus Perricum getötet.

Und unlängst soll **Keshmal al'Harim**, ein novadischer Bey, mit zwanzig Streitern einen Purpurwurm im Raschtulswall erschlagen haben. Das **Aventurische Archiv 1** berichtet auf den Seiten 57f., 61, 70, 80ff. von der – erfolglosen – *Notmärker Drachenhatz* auf einen Gletscherwurm.

Keine Historie aber hat so viele Drachentöter vorzuweisen wie die zwergische. Die größte Heldin der Zwerge ist **Organa Tochter des Ordamon**, die *Ancarion den Roten*, den Marschall Pyrdacors und Obersten der Kaiserdrachen, märtyrergleich mit in den Wassertod riss. Sie selbst jedoch war im Feuer des Drachen vergangen, noch ehe sie die Oberfläche des Sees berührte. Ihr zu Ehren wurde auch der *Orden der Organa* gegründet, ein zwergischer Drachentöterbund zu Xorlosch.

Theruka Tochter des Truwan gelang die Heldentat, den Lindwurm zu erschlagen, an dem sich schon die meisten Männer ihrer Sippe die Zähne ausgebissen hatten und der die Wohnhöhlen bedrohte.

Aber auch **Athax Stahlauge** darf nicht vergessen werden: Der legendäre Ambosswerg zog als Heerführer an der Spitze einer riesigen Zwergenarmee um 4800 v. BF gegen die Horden Pyrdacors und starb nach dem Sieg noch auf dem von erschlagenen Drachen bedeckten Schlachtfeld im Yaquirtal, nachdem seine Axt geborsten war. **Artox Sohn des Athax** führte die Waffen seines Vaters bis zu seinem Tod in den Elementarkriegen immer wieder gegen das Drachengezücht.

Der bekannteste Drachentöter der jüngeren Geschichte ist **Trommok Sohn des Tralak**, der in seinem letzten Gefecht ein Bein verlor und seither die *Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch* leitet.

Doch nicht nur Menschen und Zwerge kennen Drachentöter. Im Zuge des Bündnisses zwischen dem Neuen Reich und dem Kaiserdrachen Apep ging die Axt *Karfunkelspalter* (auch *Knardukas* genannt) in seinen Hort über. Diese Axt soll der Legende nach dem Trollkönig **Ronkhold** gehört haben, der sie gegen die Drachen der Drachensteine getragen hat, ehe er einem Hinterhalt der Elfen vom Ysli-See zum Opfer fiel.

Und auch die Orks kennen zumindest einen Drachentöter, **Klubukh**, der bei dem mittlerweile untergegangenen Stamm der Tordochai bereits Brazoragh als Kriegsgott verdrängt hatte und der mehrere Höhlendrachten niedergestreckt haben soll.

Einige weitere Details finden Sie in **GKM 101**.

»Verloren sind aber jene, die einen Drachen töten! Denn siehe: Zwar werden sie als Helden gefeiert werden, doch eines Tages werden sie ein grausames Ende finden. Denn der Fluch des sterbenden Drachen haftet fortan immer an ihnen, die letzte Rache dieses magischen Wesens, vor der es kein Entrinnen gibt. Noch niemals hörte man davon, dass ein Drachentöter dereinst alt und friedlich in seinem Bette starb. Ein jeder fand vor der Zeit ein schreckliches und grausames Ende. Darum hütet euch vor dem Fluch des Drachen!«

—Randnotiz in einem Exemplar von *Die Wege ohne Namen aus den Dunklen Zeiten*, ähnlich in zahlreichen *Drachentötersagen* erwähnt

VOM RECHT, DEN DRACHEN IM WAPPEN ZU FÜHREN

»[...] Der gute Kaiser verlieh daraufhin dem tapferen Streiter und seinen Nachkommen das Recht, den Großen Drachen im Wappen zu führen, auf dass die heldenmütige Tat nie in Vergessenheit geraten möge. [...]«

—aus *Geschlechter der Drachentöter, einer Sammlung von Heldenviten der neuereichischen Frühzeit*, 738 BF

Das Wappenbild des Drachen wird traditionellerweise nur an Drachentöter vergeben. Es zu führen galt schon seit jeher als große Ehre und war an verschiedenste Bedingungen gebunden. Bereits als die Angroschim gegen die Heerscharen Pyrdacors kämpften, war es den Heerführern vorbehalten, den Drachen auf dem Schild zu führen.

DRACHENTÖTEN IM SPIEL

Drachentöter – das sind Helden, an die man sich noch nach Jahrtausenden erinnert. Das sind Männer und Frauen, die aus äußerster Verzweiflung für das Leben ihrer Geliebten nicht scheuten, in den Tod zu gehen – die sich dem Drachen lachend und todgeweiht entgegen warfen, auf denen vielleicht sogar die Hand eines Gottes lag.

Stellt sich also ein wahnwitziger Held einem veritablen Kaiserdrachen alleine zum Kampf, schenken Sie diesem Helden nicht leichtfertig den Sieg, weil er 'halt ein Held' ist. Seien Sie hart, und geben Sie dem Drachen all die Stärke, den Witz, die Macht, die ihm zusteht, um sich des 'Qualgeistes Held' zu erwehren. Bemessen Sie ein solches Gefecht an folgendem Maß und entscheiden dann über seinen Ausgang: *Wer einen Drachen tötet, ändert unabsehbar die Weltgeschichte!*

Auch heute noch entscheidet alleine die Xorloscher Drachenkampf-Akademie, ob ein Angroscho diese Ehre erfahren darf.

Als wohl erste Menschen führten die Thorwaler einen 'Drachen' (meist als Drachenkopf einer Otta) auf Haut, Segel, Vordersteven oder Schild, allerdings eher als Symbol von Seeschlangen und Meeresungeheuern, was bis heute auch für viele albernsche Wappen gilt. Es gab auch Zeiten, da das Drachenwappen als Symbol für die Bezwingung von Schlangen- und Echsengeheuern sowie Basilisken (im Wappenbild für gewöhnlich eine gekrönte Schlange) verliehen wurde, so dass es alleine einem erfahrenen Historiker gelingen mag, die wahre Geschichte hinter dem Wappenbild zu rekonstruieren (eine Aufgabe, für die auch immer gerne Glücksritter angeworben werden, um handfeste Beweise zu beschaffen).

Im heutigen Aventurien unterscheidet man zwei heraldische Drachen: den *Großen Drachen* auf dem linken Wappen mit sechs Gliedmaßen als Symbol für all die 'richtigen' Drachen (wie Kaiserdrache, Riesenlindwurm usw.) und den viergliedrigen *Baumdrachen* auf dem rechten Wappen für die niederen Drachen (wie etwa Baumdrache oder Tatzelwurm). Dabei kommt es auch auf die Untaten des Drachen und die Darstellung seitens Bevölkerung und Drachentöter an, so dass aus dem Tatzelwurm schon einmal der '15 Schritt große Drache mit zwei Köpfen' werden kann. Natürlich gibt es auch weitere Darstellungsweisen und Sonderfälle.



Die Tatsache, dass der Große Drache (der eigentlich ruhmreichere) bereits von Baronen, der Baumdrache aber erst durch Provinzherrn verliehen werden darf, kennt einen geschichtlich fundierten Grund: Es wird Kaiser Raul von Gareth zugeschrieben, dies so verfügt zu haben, um zu verhindern, dass zu viele Baumdrachen in Wappen geführt werden, da es weitaus einfacher ist, einen niederen Drachen zu töten. Die viel beschäftigten Provinzherrn haben weitaus Wichtigeres zu tun, als über die Verleihung einer heraldischen Figur nachzusinnen, so dass ein 'kleiner' Drachentöter häufig wappenlos bleibt. Als Besonderheit sei noch angeführt, dass sich die horasische Kaiserfamilie als Nachkommen Festo von Aldyras heutzutage das Privileg herausnimmt, im Horasreich alleinig den heraldischen Drachen zu verleihen. In anderen Regionen Aventuriens gibt es ebenfalls andere Regelungen.

Fast immer und überall werden (mit größerer schwankender Gewich-

tung) Beweise und / oder ein tadelloser Leumund verlangt, ehe man sich als Drachentöter betiteln und das entsprechende Wappen führen darf. Denn als Symbol der Stärke und Überwindung des Bösen ist der Drache eine ganz besondere heraldische Figur. Grenzfälle, in denen mehrere Menschen (Zwerge) einen Drachen gemeinsam zur Strecke

brachten, obliegen mangels klarer Gesetzeslage stets dem Wohlwollen der beurteilenden Persönlichkeit. Es ist kein Fall bekannt, in der alle Beteiligten gleichermaßen mit dem entsprechenden Wappenrecht geehrt wurden. Wer aber das Wappen tragen darf, der kann es selbstverständlich weiter vererben.

KLEINER DRACHENFÜHRER

»Seit einer Woche wird hier auf dem Marktplatz der 3 Schritt lange Zeh des berühmten Tuzakwurms gezeigt. Ich bin sicher, meine jüngsten Experimente würden gewaltige Fortschritte machen, wenn es nur gelänge, ein Stück von der Kralle des Ungeheuers zu erbeuten, um es zu pulverisieren und unter die Mixtur zu mischen. Leider weiß ich nicht, wie ich an das Material herankommen kann, denn das Zelt wird ständig von vier Gardisten bewacht.«

—aus einem mit 'Enarch, der Goldmacher' unterzeichneten Brief, Havena, 185 BF

Wohl greifbarster Beweis für die Größe wie auch die Vergänglichkeit der Drachen sind die Überreste mächtiger, getöteter Drachen. Von diesen sind einige nicht nur für Drakologen, sondern auch für Pilger interessant, wiewohl die wenigsten öffentlich zugänglich sind. In manchem Tempel werden Drachenknochen aufbewahrt. So birgt etwa die *Rondra-Kapelle von Nissingen* im Tal der Türme in den Drachensteinen einen der Köpfe des Riesenlindwurms Yöfunne. Der *Rondra-Tempel von Sols-tono* unweit Horasia bewahrt einen mächtigen Wurmschädel (den eine kundige Prüfung aber als einem ungewöhnlich großen Tatzelwurm zugehörig identifiziert). Ein Haupt des Wurms vom Windhag liegt seit kurzem im *Rondra-Tempel von Schattengrund*, seine weiteren Überreste sind verstreut. Im *Pentagon-Tempel der Hesinde zu Gareth* sind die Überreste von Thuardavivir verwahrt, der Rohal und seinen Schülern im Kampf gegen Borbarad half und dabei umkam. Pilgerstätten sind auch der *Geronsee* südlich von Arivor, wo Geron der Einhändige den Wasserdrachen Ranafan erschlug, und der *Einsame See* in Chababien, der Visionen zufolge das Skelett des Chababischen Wurms birgt.

Im *Wachsfigurenkabinett von Havena* existiert eine eher jämmerliche, Dampf speiende Nachbildung des Wurms von Unau. Die realen Überreste Malgorzátas liegen freilich an anderer Stelle: Einer der drei Köpfe kam als Beute des Khômkrieges aus Mherwed in die *Naturkundliche Fakultät Al'Anfas*. Ein zweiter Schädel befindet sich als Siegestrophäe im *Haupttempel der Rondra zu Perricum*, während die Karfunkel in der *Neuen Residenz zu Gareth* vermutet werden. Die meisten anderen Überbleibsel sind verschollen, wie auch die eines anderen berühmten Drachen, des Tuzakwurms, von dem eine Kralle und einer der Karfunkel noch immer in Gareth vermutet werden. In der umherziehenden *Curiositea Phantastica* von Faradan und Alvan von Thalusa gibt es unter Anderem das Skelett eines Tatzelwurms zu

bestaunen (angepriesen als die Überreste des Glowasil), in der angegliederten *Menagerie der Ungeheuer* gar einen lebenden, gefangenen Baumdrachen. Ohnehin finden sich in verschiedenen Wanderausstellungen so manche drachische Relikte.

Die sicherlich bedeutendste drakologische Sammlung ist das *Drachendomuseum zu Festum*. Die frühere Wanderausstellung wurde vom Hesinde-Tempel erworben und erweitert. Hier kann man von Wandmalereien und Gemälden mit Drachenmotiven, gläsernen Nachbildungen berühmter Karfunkelsteine und Schnitzwerken bis hin zu Drachenbeuteresten und echten Drachenknochen nahezu alles bestaunen, was der Kontakt zwischen Menschen und Drachen bisher zu Tage förderte. Ebenfalls in Festum findet sich der *Drachenbrunnen*, auf dessen Säule in der Beckenmitte

sich die Figur jenes Drachen erhebt, der nach der Stadtgründungssage einst von Festo von Aldyra bezwungen wurde und dessen Knochen im Rathaus ausgestellt sind.

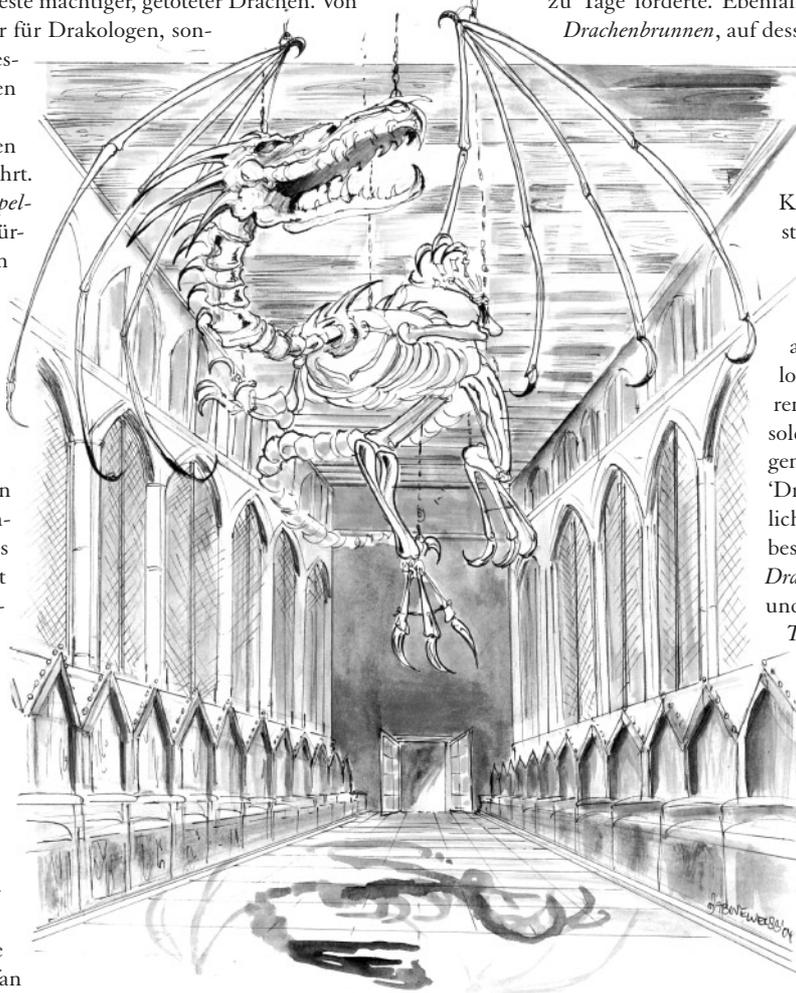
Über ganz Aventurien verstreut stößt man auf diverse Schreine und Denkstätten, an denen man großen oder lokalen Drachentöttern und deren Wirken gedenkt. Reich an solchen Orten sowie Erinnerungen von Kämpfen gegen das 'Drachengezücht' sind sicherlich die Zwergenbingen, insbesondere Xorlosch mit der *Drachensinsel, Organas Ehrenmal* und dem *Drachengrabstein des Taladax*. Das berühmteste Schlachtfeld der zwergischen Kriege mit den Drachen ist die Klamm *Borgasim* (Rogolan: Tal der toten Drachen) im Ambossgebirge, wo eine Zwergenarmee unter Athax Stahlauge einen unvergessenen Sieg gegen ein Heer von Drachen davontrug.

Der *Drachenmarkt* in *Al'Anfa* wird beherrscht von einer

überlebensgroßen Statue der Drachentöterin Arika, die dem schrecklichen (und verkleinerten) Glowasil eine Lanze in den Leib rammt. Glowasils Karfunkel wird heute in Rhazzazors Hort vermutet. Auf dem Dach des *Ornaldinenbogens in Vallusa* thront ein steinerner Kaiserdrache, während in kleinen Nischen Statuetten von Ornald Drachenzwinger und fünf weiteren Markgrafen von Drachenstein stehen.

An einem Schrein im bornischen *Drachenzwinge* wird seit der Tötung eines Höhlendrachen durch vier Rondrianer um Beistand gegen Drachen gebetet.

Erwähnenswert sind auch viele Orte, die schon dem Namen nach etwas mit Drachen zu tun haben. Der Gebirgszug der *Drachensteine* ist seit jeher Lebensraum vieler Drachen, die eine Besiedlung schwierig machen. Der Gipfel des *Drachenthrons* in der Schwarzen Sichel soll



bereits seit Urzeiten einen Drachenhort bergen (heutiger Besitzer ist Lessankan).

In der Braunenklamm, die früher *Drachenspalt* hieß, geriet einst das Heer der Theaterritter in den Hinterhalt priesterkaiserlicher Truppen; die Bezeichnung ist ebenso auf Lindwürmer zurückzuführen wie der Name des Dörfchens *Dragenfeld*, dessen Ruinen heute inmitten der Weidener Wüstenei stehen.

Auch die *Drachenzähne* in den Hohen Eternen tragen diesen Namen nicht von ungefähr – und schon ungleich länger, als Shafir in ihnen seinen Hort hat.

Neben dem *Ehernen Schwert*, dessen höchster bekannter Gipfel nicht umsonst *Horndrachenthron* genannt wird und wo neben vielen anderen Drachen auch Fuldigor selbst lebt, ist drachisches Wirken auch im *Raschtulswall* zu verzeichnen. So gibt es Gerüchte über einen *Pyrdacor-Palast* auf dem Raschtulsturm. Die titanische Festung *Draķonia*, in der heute das Konzil der Elemente beheimatet ist, birgt zahllose Relikte der Drachen. Ein ähnliches Gebäude ist an den Hängen von *Apeps Säule* in den Drachensteinen zu finden.

Auf der Zyklopeninsel *Kutakı* erhebt sich nordwestlich von Arjios eine Klippe, von der aus man Schwärmen von Westwinddrachen völlig unbehelligt beim Fischen zusehen kann – vergleichbare Orte kennt man auch im Windhag und in thorwalschen Ländern. Im andergast-

schen *Kalleth* steht eine uralte Steineiche, die zur Hälfte von Drachenfeuer verbrannt (!) sein soll.

Doch nicht nur Gebeine und geschichtsträchtige Orte zeugen von der Existenz der Drachen. Geheimnis umwoben sind die *Legitimationsiegel von Aldinors Diktat*, von deren Existenz außer den Gildensprechern der Magier niemand zu wissen scheint. Auch das *Drachenei* als namensgebendes Artefakt der Akademie von Khunchom, einst das legendäre Symbol des Diamantenen Sultanats, hat offenbar noch niemand gesehen. In H'Rabaa und anderen Orten der Echsen werden bis heute noch Reste der *Goldenen Bücher* vermutet, die ebenfalls als verschollenes Drachenwerk gelten und auf Pyrdacor zurückgehen sollen. Selbst in der Flora haben Drachen ihre Spuren hinterlassen. Die Blüte des von Aberglauben umrankten *Roten Drachenschlund* erinnert an den aufgesperrten Rachen eines Lindwurms, und Betrachter der Pflanze glauben sich immer von dieser beobachtet. Das *Drachenkräutlein*, dessen Wuchs an einen vielköpfigen Drachen erinnert, gehört zu den schärferen Gewürzen der elfischen Küche. Nur alle sieben Jahre, wenn das Sternbild des Drachen im Zenit steht, blüht die *Drachenlilie*, die nur in wenigen Palastgärten wächst. Ursprung der *Famerlorblüte* sollen die Schuppen sein, die der Ruhmesdrache einst in seinen Kämpfen verlor, während *Geronsblut* überall dort wächst, wo der große Drachentöter sein Blut vergossen hat.

DIE HOHEN UND ALTEN DRACHEN

»[...] Als die Götter in Alveran einzogen, hießen sie sechs der Großen, sie zu begleiten, die Hohen Drachen, sechs auf Dere zu verbleiben, die Alten Drachen, das Gleichgewicht zu hüten. Darador mit den hundertsfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts, Branibor mit den Eisenschwingen, Hüter der Gerechtigkeit, der ziegenköpfige Yalsicor, der Drache der Freundschaft und Hoffnung, Naclador (auch Varsinor genannt), der den Tempel der Wahrheit hütet, und Menacor, der sechsflügelige Wächter des Limbus, zogen als mächtigste der Zwölfgen Alveran. In der dritten Sphäre blieben Fuldigor der Beender, Umbracor der Zerstörer, Teclador der Vorausschauende, Aldinor der Retter und Nosulgor der Spender zurück. [...] Erst im zweiten Krieg der Drachen hielt auch Famerlor, der Löwenhäuptige, Einzug in die göttlichen Hallen, während der unterlegene Pyrdacor, Wächter des Gleichgewichts der Elemente, auf Dere verblieb. [...]«

—aus der heiligen Originalfassung des Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

DIE GROßEN DRACHEN IM ZWÖLFGÖTTTERKULT

Seit jeher üben die Großen Drachen auf Gelehrte und Magier eine große Anziehungskraft aus. In kaum einer anderen aventurischen Religion spielen sie eine so große Rolle wie im Zwölfgötterkult, wo sie häufig mit bestimmten Göttern des Zwölferpantheons verbunden und teilweise stellvertretend in Anrufungen mit einbezogen werden.

In der **Praios-Kirche** genießt *Darador* besondere Beachtung, da er als ältester der Großen Drachen die Sonnenscheibe vor Angriffen der Finsternis beschützen soll. Nur ungern akzeptiert man aber auch, dass er der Patron der Antimagie sein soll. Die Darstellung seines Bruders *Branibor*, die eisernen Schwingen wie zum Schutz über die beiden Alveraniare Schelachar (Gesetz) und Urischar (Ordnung) ausgebreitet, findet man nicht nur in jedem Praios-Tempel, sondern auch in jedem größeren aventurischen Gerichtshof. Es sind die *Braniborier*, die den Hüter der Gerechtigkeit besonders inbrünstig verehren.

Zahlreiche Orden wurden bereits im Namen des Gemahls Rondras, des löwenhäuptigen *Famerlors*, gegründet und erloschen wieder. Obwohl die **Rondra-Kirche** heutzutage keinen Famerlor-Orden mehr kennt, ist die Zahl der Anhänger des Hohen Drachen ungebrochen hoch. Die Löwenburg zu Perricum soll, so wird gemunkelt, zahlreiche Relikte vergangener Famerlor-Kulte unter Verschluss halten.

In den Reihen der **Anhänger Kors** wiederum findet sich manch einer, der *Umbracors* zerstörerischen Aspekt besonders verehrt oder ihn gar mit dem Sohn Rondras gleichsetzt.

Von manchen Teilen der **Travia-Kirche** wird *Yalsicor* als Gefährte Travias angesehen, und als solcher wacht er über die Einhaltung ihrer

Gebote. Viele Verzweifelte bitten Yalsicor in einer Notlage um Hilfe, auf dass die Hoffnung nicht schwinden möge.

Als Bewahrer des Gleichgewichts angesehen, andererseits als Verkörperung roher Gewalt verpönt gelten die Alten Drachen bei den Jüngern im **Tsa-Kult**. Doch wie es dem ewigen Wandel gut zu Gesichte steht, flammt immer wieder mal eine Periode der inbrünstigen Drachenverehrung auf, die nur kurz darauf wieder erlischt.

Insbesondere die Diener und Deuter Bishdariels sehen *Teclador* als einen Diener Borons. Allerdings fand diese Ansicht nie Einzug in die offizielle Sicht der **Boron-Kirche** des Puniner Ritus'. Der Al'Anfaner Ritus allerdings geht sogar noch ein Stück weiter und setzt *Teclador* mit einem Bewusstseinssplitter Bishdariels gleich. Jeder alananische Tempel verfügt aus diesem Grund über einen kleinen Schrein, der *Teclador* gewidmet ist.

In keiner anderen der Zwölfgöttlichen Kirchen misst man den Drachen eine so große Bedeutung zu wie in derjenigen der **Hesinde**. Die Anhänger dieses Kultes stehen ihnen sehr aufgeschlossen gegenüber und stellen den zur Zeit wohl bedeutendsten Drachenorden, die *Draconiter*. Besonders freidenkerische Hesindianer und etliche Nandus-Jünger sehen in den Drachen die Verkörperung von besonders verehrens-werten Prinzipien, denen man wegen ihrer bestimmten Eigenschaften oder Funktionen nahefeiern sollte. Vor allem *Naclador* erfährt als Gefährte Hesindes eine tiefe Verehrung. Von Zeit zu Zeit werden auch *Menacor* als Wächter des Limbus und *Darador* als Schutzherr der Antimagie angerufen. Auch *Fuldigor*, auf dessen Rücken der Mythologie zufolge eine 1000-jährige Eiche wachsen soll, wird gemäß den Schriften Rohals gerne und häufig zitiert und genießt eine tiefe Verehrung als Verkörperung des historischen Allwissens.

Die **Efferd-Kirche** hegt nur wenige Sympathien zu den Alten Drachen, als Wesen des Feuers, wenngleich man sie als Giganten respektiert und auch vereinzelte Geweihte finden mag, die *Aldinor* als angeblichen Vater der Wasserdrachen verehren.

Der **Firun-Kult** hält es ähnlich: Keinen Platz gibt es in der Wilden Jagd für die Alten Drachen.

Auch die **Phex-Kirche** ist nicht gerade für ihre besondere Drachenverehrung bekannt, obwohl Gerüchten zufolge eine Geheimgesellschaft existieren soll, die nach den Horten der Alten Drachen sucht, um diese um einige Kostbarkeiten zu 'erleichtern'. Als einigermaßen gesichert gelten die Horte Fuldigors (im Ehernen Schwert) und Umbracors (als König der Dracheninsel vor dem Gildenland). Vermutet werden die Aufenthaltsorte Nosulgors (der im Ewigen Eis nach seinem verlorenen Auge suchen soll) und Aldinors (irgendwo im Riesland, wo er über den Frieden zwischen Riesen und Drachen wacht; andere Quellen vermuten ihn in den Tiefen der Ozeane). Völlig im

Dunkeln tappt man bei Teclador, während Pyrdacors Hort als ent-rückt gilt.

Die **Angroschim** kennen die Alten Drachen als solche erst seit ihren Kontakten mit den Menschen (sie galten und gelten 'nur' als überaus gewaltige und schreckliche Vertreter des Drachengezüchts) und be-gegen ihnen sehr argwöhnisch, erst recht wenn man erwähnt, dass sie die Brüder *Pyrdacors* sein sollen, des großen Feindes ihrer Histo-rie.

Die **Ingerimm-Kirche** ignoriert die Alten Drachen ebenfalls weitge-hend, von Aspekten ihres kochenden Blutes und sengenden Atems einmal abgesehen, wie auch die Kirchen der **Rahja** und der **Peraine**.

»[...] Wissen wir denn, ob es die Götter waren, die die Sechs nach Alveran beriefen? Könnten sie sich nicht selbst den Platz genommen haben, der ihnen zustand? Was wissen wir über die Macht dieser Enkel Sumus? Groß ist ihre Kraft, unbezwingbar ihr Geist – warum aber sollten sie den Göt-tern gehorchen, wenn sie ihnen gleich an Macht sind? Der Löwenhäuptige ist Rondra ebenbürtig und wird mit ihr in einem Atemzug als ihr Gemahl genannt. Würde die Göttin einen Unterlegenen als Gatten anerkennen? Wohl kaum! Menacor, sechsflügelig, soll den Limbus hüten? Ist es nicht naheliegender, dass er der Herrscher all dessen ist, was nicht Sphäre ist? Vielleicht sogar jener, den die Geweihten des Boron in ihrer Engstirnigkeit bezeichnen als Golgari und der die Seelen über das Nirgendmeer – sprich, die dritte Ebene – tragen soll? Wer hat denn je den Seelenraben gesehen? Niemand! Nur Flügelrauschen hören wir, das auch von sechs Schwingen stammen könnte denn von zweien. Wenn Naclador nun aber den Tempel der Weisheit hütet, sollte er dann minder weise sein als Hesinde selbst? [...] Die Diener der Zwölfe sagen, die Zwölfe seien die Mächtigsten. Aber sagt nicht jeder Knappe das auch von seinem Ritter?«

—Die Chroniken von Ilaris, *Ilaris-Apokryphen*, Zorgan, 808 BF

DIE HOHEN DRACHEN

DARADOR MIT DEN HUNDERTFARBIGEN FLÜGELN, DRACHE DES LICHTS

»Wahrlich, höre nun von des PRAios' ersten und höchsten Diener, Dara-dor, hundertfarbig geflügelt, Wächter des Lichts, ältester und machtvoll-ter aller Drachen, dessen Odem den Horizont in Rot taucht. In SEINEM Namen bewacht er die PRAios-Scheibe vor der herannahenden, schwarz-roten Finsternis. [...] Wann auch immer sich das PRAios-Mal verfinstert, so ficht der Hohe Drache seinen Kampf wider die Feinde der göttlichen Schöpfung, welche die alles durchdringende Sonnenscheibe zu beflecken trachten. [...] Darob ehret und preiset ihn, den Hohen Wächter des Heiligen Lichts!«

—Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten, *Hoher Lehrmeister Arras de Mott*, Orden des Heiligen Hüters, 849 BF

»Darador [...] steht, entgegen den Lehren der Kirche des Götterfürsten, der Magie nicht feindlich gegenüber, sondern ist vielmehr selbst der Behüter der *Magica Contraria* [...]«

—Encyclopaedia Magica, sogenannte 'Puniner Studienausgabe' (Ver-schlussfache, nur als internes Zirkular), 1007 BF

»Die Praios-Kirche lehrt uns, Darador sei ein Diener Praios'. Doch wie könnte so ein mächtiges Geschöpf, dessen Nachkommen über Madas Gabe verfügen, Untertan jenes Gottes sein, der diese Gabe zu vernichten trachtet? Weise ist also der, der die richtigen Schlüsse zu ziehen vermag [...] Als Drache der Erleuchtung und der Erkenntnis tritt er, zusammen mit seinem Bruder Naclador, an Hesindes Seite auf.«

—Die Chroniken von Ilaris, Band II, um 805 BF von einer verbotenen Hesinde-Sekte in Zorgan verfasst

BRANIBOR MIT DEN EISENSCHWINGEN, HÜTER DER GERECHTIGKEIT

»Und Praios stellte dem Großen Drachen zwei seiner höchsten Alverani-are zur Seite, über den Hort der Gerechtigkeit zu wachen, denn groß ist die Bürde, die auf den eisernen Schwingen Branibors lastet. Schelachar, der-das-Gesetz-hütet, und Urischar, Bewahrer der Ordnung, des Praios' reinsten Lichtgestalten, gesegnet mit dem Alles durchdringenden Blick der Wahrhaftigkeit. [...] Und während Schelachar über die Gesetze wacht und

Urischar die Ordnung bewahrt, so ist es Branibor, der auszieht, um die Ungerechtigkeit zu vernichten und der Gerechtigkeit zu ihrem vom Praios gewollten Recht zu verhelfen.«

—aus der heiligen Originalfassung des Buches *Annalen des Götteralters* – Vom Anbeginn der Zeiten

YALSICOR, DER ZIEGENKÖPFIGE DRACHE DER FREUNDSCHAFT UND HOFFNUNG

»Ist es denn nicht der Wille der Praios-Kirche, welche Darador als ältesten und mächtigsten der Drachen darstellt? Doch wie könnte das Licht gegen die finsternen Schatten bestehen, welche jederzeit und jederorts drohen, würde nicht die Hoffnung die müden Glieder des Guten stärken? Und wie ungleich mächtiger und älter muss doch Yalsicor, Hüter der Hoff-nung, sein, der sie immer wieder aufs Neue speist? [...] Sagen denn nicht die Schriften von Al'Raal, dass das Ende der Schöpfung dann naht, wenn keine Hoffnung mehr besteht?«

—Die Chroniken von Ilaris, Band II, um 805 BF von einer verbotenen Hesinde-Sekte in Zorgan verfasst

»Wieder die gleichen Bilder. Verblassen langsam in meinem Geiste. Die Glyphe, mehrgliedrig. Ziegenbart, ein Hinweis auf Yalsicor? Was meinte er mit "Kind / Nachkomme / Spross / Mündel"? Wollte der Riesenlind-wurm mir weismachen, er sei ein direkter Nachfahre des Hohen Dra-chen?«

—aus Fragmenten und Urschriften zum Compendium *Drakomagia*, Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF, in der 'endgültigen' Buchversion nicht enthalten

NACLADOR (AUCH VARSINOR GEPANPT), HÜTER DES TEMPELS DER WAHRHEIT

»Einer der mächtigsten Großen Drachen war Naclador, den manche auch Varsinor zu heißen pflegen, und so hielt er Einzug nach Alveran, wo er der Bitte und dem Willen der Allwissenden folgend und mit ihr gemeinsam den Tempel der Weisheit schützt. [...] Immer wieder zog Naclador in der frühen Zeit mit den Seinen, so auch, als einst Famerlor der Löwenhäupti-ge, der im ersten Kriege der Drachen obsiegt hatte, nach Alveran eingezo-gen war, und Pyrdacor der Güldene, der die Echsichen und Elfen unter seine Macht gezwungen hatte, erneut fochten, in jenem Kampf, der der zweite Drachenkrieg geheißen wird. [...]«

Nach langem Zögern breitete nun Naclador seine grüngoldenen Schwin-gen aus und schnellte auf Deres Antlitz herab. Das Blitzen seiner Weisheit und Macht irritierte den Güldenen, so dass nach hartem Ringen Famerlor den Verdammten in der vierten Sphäre zerreißen konnte. Und während des Güldenen Seelenstein fiel, machte Naclador sich auf, diesen zu fangen und zu verstecken, auf das Pyrdacor nicht wieder beseelt werden könne, um sich gegen Alveran zu erheben. So weise ist der Hohe Drache, dass er seit den Drachenkriegen niemals wieder in seiner wahren Gestalt in die Gesichte Deres eingegriffen hat.«

—Encyclopaedia Mythologica, Abtprimas Erynnion O. Eternenwacht, 1023 BF

»Als einziger der Großen Drachen trägt der Hüter der Wahrheit zwei Na-men. Und keiner fragt sich, weshalb ausgerechnet die Wahrheit, welche Eins ist, eines zwiegestaltigen Hüters bedarf? [...] Und die Menschen ver-schließen ihre Augen und ihren Geist vor der Wahrheit und nehmen die blinkende Münze närrisch an, ohne ihre Rückseite zu prüfen [...]«

—Die Chroniken von Ilaris, Band II, um 805 BF von einer verbotenen Hesinde-Sekte in Zorgan verfasst

MEPACOR, DER SECHSFLÜGELIGE WÄCHTER DES LIMBUS

»Den Limbus vor Eindringlingen von außen zu beschützen ist seine Auf-gabe, so gewaltig, dass er drei Schwingenpaare benötigt, um sich eines Dschinns in seinem Element gleich blitzschnell durch den Limbus bewe-gen zu können [...]«

—Compendium *Drakomagia*, Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF

»[...] Weiterhin einem der D.A. [Dracones Antiquites? d.Ü.] verschrieben haben sich die Grauen Wächter des Limbus, welche dem Menacor huldigen. Selbiger ist eingesetzt von den Herren Alverans, zu wachen über die

Wege im Äther, auf dass die Daimonen nicht Pfad oder Steg finden. Meister des Ordens sind die Mantra'kim, Ritter und Knechte viele geschuppte Wesen. Ordensburg im Limbus? Alter prä-tulamidisch! [...]«
—aus Fragmenten und Urschriften zum Compendium Drakomagia, Pher Drodont, Nebachot, um 10 v.BF, in der 'endgültigen' Buchversion wird der Orden nur in einem Halbsatz erwähnt.

»Wisse! Jedes Volk der Geschuppten – vom Drachen bis zum Echsenmenschen, auch gar die Schrecken der alten Echsenreiche – entsendet Abgesandte in den Rat des Sechsflügeligen, der ein geheimer Bruder des gestürzten Goldenen ist und der die Pfade durch den Äther weiß, um dereinst Zze'Tha wieder erscheinen zu lassen.«

—eine Anmerkung im Codex Sauris, vermutlich von der Hand Rakorium

FAMERLOR, DER LÖWENHÄUPTIGE

»Als SUMU starb, wuchsen in ihrem Leib die zwölfe Alten Drachen: Deren kriegerischster war FAMerlor der Rothe, der Loewenhäuptige Feuerschweifige und Kupferbewehrte, dem Fliegen und Fichten eine rechte Lust war. Darum ward er einer von den sechsen, die nach Alveran aufstiegen, denn RONdras Schwert ward sein, und er ward ihr Gemahl. Pyrdakor aber, ihm gleich an Macht, musste herunter weilen, ward ein Herrscher vieler Voelcker und doch kein rechter Gott. Wuetend focht er zweimal im Weltenbrand wider FAMerlor, doch der zerfetzte ihm den Leib.

An RONdras Seiten aber treibt FAMerlor noch heute wilde Hatz und raschen Flug gegen Daimonen und die anderen Maechte des Boesen, und im Gewitter kann man ihn wohl zwischen den Blitzen tanzen sehen. Auch wird wohl der dritte Weltenbrand unvermeidlich sein – so spricht Fuldigor –, noch ist des gueldenen Pyrdakor Karfunkel nicht zerschlagen.«

—aus den Ordensregeln des Famerlor-Ordens (erloschen in den Magierkriegen), Schriftensammlung des Heiligen Ordens zur Wahrung von Rhodenstein

DIE ALTEN DRACHEN

TECLADOR, DER VORAUSSCHAUENDE

»Baumriesen zersplitterten, Äste und Buschwerk wirbelten durch die Luft. Als der Zorn der Urgewalten nachließ, konnte ich das Rauschen riesiger Schwingen vernehmen. Aus dem Dschungel erhob sich mit spielerischer Leichtigkeit ein Geschöpf von etwa 60 Schritt Länge – ein Drache mit leuchtend blauen Schuppen, einem langen, schlangengleichen Hals und Schwingen von fast 100 Schritt Spannweite. Mit einem einzigen Schlag seiner mächtigen Flügel schwang er sich in die Lüfte. Und als sein Blick mich traf, vermeinte ich eine Stimme in meinem Kopf zu hören [...]«
—aufgeschnappt in den Gassen Khunchoms, neuzeitlich

»Meine Recherchen führten mich immer tiefer in die Geheimnisse der Boron-Kirche, doch, Nandus steh mir bei, es scheint, als ob ich all das Wissen um den Alten Drachen, den man auch den Prophezeienden nennt, und die Kirche, welches höchst sorgsam auf Pergament festgehalten ward, vergessen hatte. Das Buch: unauffindbar. Hesinde, weise Herrin, wüsste ich es nicht besser, so würde ich Bruder Narmor verdächtigen [...]«
—aus dem Buch der Schlange des Geweihten Thuan Melior, 1022 BF

ALDINOR, DER RETTER

»Hypothese1: Aldinor hat das Diktat tatsächlich einst aufgegeben, die Siegel existieren.

Hypothese2: Dies sei eines der Siegel.

Conclusio: Es gibt deren weitere. Nicht vorzustellen, was wäre, wenn alle vereint, in einer Hand [...]«

—aus dem Nachlass des Fran-Horas, Epitome zur kompletten Formelsammlung, geraubt 564 v.BF, derzeit im Besitz der Großen Schlange von Maraskan, Übersetzung aus dem Zhayad



POSULGOR, DER SPENDER

»Blind kriecht er, alter Drache Nosulgor, durch eisige Wüste. Ein Narr ist der, der ihn unterschätzt. Sein Auge sucht er, so auch wir. Hütet euch, war er doch bereits, als man noch nicht einmal an eure Schöpfung dachte. Mächtig ist er, in der Lage, unseren Feinden zu spenden, was euch verwehrt [...]«

—Al'Gorton der Reisende, genannt der 'Meister der Jahre', in seinen Befehlen an das Netz der Schlangenkultisten und Agenten der Skrechu, Maraskan, 1023 BF

FULDIGOR, DER BEEENDER

»Doch als er des Allweisen ansichtig wurde, da verließ den Unbezwingbaren der Mut. Er sank auf die Knie, und es ward ihm verwehrt, die Frage zu stellen. Der Allwissende aber wusste längst, was Leomar bewegte, und antwortete ihm dennoch frei heraus. Dass der der Edelste aller sey, der Demut vor dem Wissen zeige und die Weisen ehre. Da erschrak der Recke, freute sich aber der Antwort sehr.«

—aus einer alten Chronik des Rondra-Tempels zu Baburin über den Besuch des Hl. Leomar bei Fuldigor

»Gar fürchterlich wurde mir seine Aufgabe bewusst, durch die Splitter seines Bewusstseins hindurch. Nicht zu bewahren, zu heilen oder zu retten, sondern zusammen an der Seite seines Bruders Umbracor zu beenden und zu zerstören, auf dass sich die Waage des Gleichgewichtes wieder einstelle und ein Neuanfang möglich sei. Doch kaum, dass ich vermeinte, verstanden zu haben, da rissen mich bereits die nächsten Bilder mit, und was ich hier auf Papier banne ist noch nicht einmal das Hundertste meines einstigen Wissens und noch nicht einmal das Tausendste seiner Wahrheit. [...]«

—Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeyungen, Kapitel III: Bericht Niobaras über Rohals Gesandtschaft zu Fuldigor 511-512 BF; Niobara von Anchopal, ca. 550 BF; Exemplar der Hohen Akademie zu Punin

UMBRACOR, DER ZERSTÖRER

»Umbracor [...] Gebieter der fliegenden (?) Insel der Drachen [...] von wo die Hohen herabsteigen [...] das Gleichgewicht zu bewahren [...]«
—Versuch der Übersetzung eines Reliefs in Drakonia, neuzeitlich

»Doch als der Hohe Drache sah, welch starke Kreatur seine Brut war, da bat er seinen Bruder, seinem Sohne im Gemüte ähnlich, das Herz des Herrn der Schlachten zu bewahren. Und als dann der Alte Drache einwilligte, da wurde sein Karfunkel zugleich zu dem Herzen des Kor.«

—aus der heiligen Originalfassung des Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, aus neueren Ausgaben gestrichen

»Die Insel der Westwinddrachen: Weit draußen, im Westen, auf dem stürmischen Meer der Sieben Winde, zwischen hier und dem sagenumwobenen Güldenland, liegt die Dracheninsel, auf der der Alte Drache Umbracor schläft und seine Getreuen, die Westwinddrachen, als Augen und Ohren an jene Orte sendet, an denen etwas vorfallen wird – und als seine Krieger, denn Umbracor ist der, der jene zerstört, deren Macht so groß geworden ist, dass sie das Gleichgewicht der Welt zu stören vermag!«
—aus dem Groszen Aventurischen Almanach, Vinsalter Ausgabe, 998 BF

PYRDACOR, DER BEWAHRER

»Dies aber sey die Antwort des Allweisen Fuldigor auf die dritte Frag: Es gebet eynen Sechsten von Uns, die ihr Sterblichen die Alten Draķen heisset.

Pyrdacor der Gueldene war seyn Name. Dasz ihm die Fünfte Sphäre versaget blieb, seyn Los.

Karma zu gewinnen, offenbarte er sich Ecksenvolķ und Elbenvolķ.

Es huldigten ihm die Ecksen, und schufen ihm eynen Thron inmitten Jener, die heute vergessen sind.

Es huldigten ihm jene Elben, die sich die Träumer hieszen, und schufen ihm eynen Thron inmitten Jener, die niemals waren.

Städte und Reyche erbauthen seyne Völķer, und sie waren machtvoll.

Des Pyrdacors Karma wuchs, und die Fuenfte Sphaere erbebt.

Das Riesenweib Chalwen sprach Orakel, Narren hiesz sie die Elben, und die Elben zauderten.

Pyrdacor befahl, und viere dero sechs Elementhe waren seyn. Erdreich ward Wasser; und Luft ward Feuer. Aber den erzenen Thron der Chalwen vermocht er nicht zu zwingen, der darob versank. Ein Meereskreys brach aus, wo des Alabasters Insel ans Land stiesz. Da stieg herab Famerlor von den Hohen Draķen, welcher Pyrdacor die Fünfte Sphäre versaget hatte.

Weltenbrand war ihr erstes Treffen gewesen, Weltenbrand wurde ihr zweites Treffen.

Pyrdacor aber rief an, was auch für Alte Draķen keinen Namen hat. Heerscharen folgten seynem Ruf, mehr denn er gekennet, mehr denn er gewollt. Die Riesen, Erbfeynd allen Draķen, stiegen über jenes Geberge, wo ihr Mich gefunden, Trolle und Ogren wurden ihr Fuszvolķ.

Menschen und Zwerge krochen aus ihren Höhlen, alter Feindschaft willen. Die Tore zur Siebten Sphaere wurden zerschlagen, Gehoernte brachen herfür.

Die Ecksen gar eifferten, des Pyrdacor zweytes Volķ zu erwürgen.

Zerschmettert ob solcher Neidschaft wurden Tie'Shianna, der Elben Stadt, und ihres Gleichen. Zerschlagen ob solchem Übermuth wurden Zzetha, der Ecksen Stadt, und ihres Gleichen.

Verwuestet ob solcher Feindschaft wurde der Garthen umringt von Bergen, der sie alle genährt.

Pyrdacor, der Gueldene stand zerstoert, seyne Elementhe vernichtet, seyn Karma entschwunden, seyne Voelcker zerschlagen.

Famerlor von den Hohen Draķen aber hielt nicht inne. Unvermeydlich ist ihr drittes Treffen, unvermeydlich Weltenbrand, doch aufschiebbar. So ergriff der Loewenhauptige den Gueldenen, trug ihn empor zur Vierten Sphaere und zerrisz seynen Leib. Des Pyrdacor Karfunckel aber entglith ihm, und als Kometh stürzte er in die Wueste.

Und dies sey die Prophezeyung:

So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunckel nicht befreit, so lang dasz Beyde nicht gemeysam, so lang bleibt Namenloses eynsam. Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Voelckerscharen strafen, die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!«

—Am 50. Tor – Von der Problematik weytreichender Prophezeyungen, Kapitel III: Bericht Niobaras über Rohals Gesandtschaft zu Fuldigor 511–512 BF; Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth

DRACHEN IN FILM UND LITERATUR

Zu den (irdischen) Drachen gibt es einige Literaturempfehlungen und Inspirationsquellen, die wir an dieser Stelle in einer kleinen Auswahl für Sie zusammengestellt haben.

SACHBÜCHER

- Conrad Gesner: *Gesnerus de Serpentibus Oder Schlangen-Buch* (1662); als Reprint in: Conrad Gesner: *Fischbuch* (1995)
- *Drachen* (aus der Time-Life-Reihe Verzauberte Welten, 1985)
- Montse Sant, Ciruelo Cabral: *Das Buch der Drachen* (The Book of the Dragon, 1992)
- Bernd Schmelz, Rüdiger Vossen: *Auf Drachenspuren* (1995)
- Karl Shuker: *Drachen: Mythologie – Symbolik – Geschichte* (Dragons – A Natural History, 1995)
- *Das große Buch der Ungeheuer* (A Natural History of the Unnatural World, 2000)
- Ditte und Giovanni Bandini: *Das Drachenbuch* (2002)
- Josef Guter: *Drachen – Ungeheuer und Glücksbringer* (2002)

SAGEN, MÄRCHEN UND ROMANE

Drachen und Lindwürmer stehen im Mittelpunkt derart vieler Überlieferungen aller Kulturen der Welt, dass alleine die Aufzählung den Rahmen dieses Bandes sprengen würde. Zu den bekanntesten gehören die Sagen um Siegfried und den Drachen Fafnir aus dem *Nibelungenlied*, *Beowulf* und natürlich den *Heiligen Georg*.

Auch aus der modernen Fantasy-Literatur sind Drachen kaum wegzudenken, obwohl sie nur selten eine zentrale Rolle einnehmen. Im Folgenden beschränken wir uns daher auf lediglich eine kleine Auswahl von (teilweise vergleichsweise unbekannt) Werken mit gelungener Drachendarstellung.

- John R. R. Tolkien: *Der kleine Hobbit*; auch: *Der Hobbit* (The Hobbit or There and Back Again, 1937)
- Ursula K. LeGuin: *Erdsee-Tetralogie* (Earthsea, ab 1968)
- Anne McCaffrey: *Drachenreiter von Pern-Zyklus* (Dragonriders of Pern, ab 1968, Science Fiction, derzeit über 15 Bände)
- Margaret Weis, Tracy Hickman: *Die Chronik der Drachenlanze* (Dragonlance Chronicles, ab 1984, drei Bände, zahlreiche Nebenlinien)

- Barbara Hambly: *Der schwarze Drache* (Dragonsbane, 1985, drei Folgebände)
- Dennis L. McKiernan: *Drachenkampf* (Dragondoom, 1990)
- Margaret Weis (Hrsg.): *Drachen füttern verboten – Das große Buch der Lindwürmer* (A Dragon-Lover's Treasury Of The Fantastic, 1993)
- Graham Edwards: *Der Basilisk* (Dragoncharm, 1994)
- George R. R. Martin: *Das Lied von Eis und Feuer* (A Song of Ice and Fire, ab 1996, mehrere Bände)
- Michael Nagula (Hrsg.): *Feueratem – Das große Drachen-Lesebuch* (2002)

FILME

Abseits von Glücksdrachen, Schmunzelmonstern und Feuerwehrmännern und jenen Filmen, in denen Drachen allenfalls am Rande von Bedeutung sind, verbleiben nur wenige Werke. Die folgenden Empfehlungen mögen nicht unbedingt Perlen der Filmgeschichte sein, in ihrer Darstellung von Drachen und ihrem Umfeld aber sind sie schwer zu übertreffen. Daneben können auch zahlreiche Filmmonster, wie etwa in den drei Filmen zu *Jurassic Park*, erkenntnisreiche Einblicke zu Größenverhältnissen und Kampfmethoden geben.

- *Der Drachentöter* (Dragonslayer, USA 1981)
- *Record of Lodoss War* (Lodoss to senki, J 1990; Anime-Serie)
- *Dragonheart* (USA 1995)
- *Dragonheart – Ein neuer Anfang* (Dragonheart: A new Beginning, USA 1999)
- *Dungeons & Dragons* (USA 2000)
- *Die Herrschaft des Feuers* (Reign of Fire, USA 2002)

MUSIK

Wie üblich ist hier einschlägige Filmmusik die passende Wahl – unterschwellig bedrohlich für Begegnungsszenen, aggressiv für die Kämpfe. Besonders für Letztere bieten sich sogar (möglichst textfreie) Stücke aus dem Metal-Bereich an.

- Anton Bruckner: *Symphonie Nr. 7 E-dur* (Klassik)
- Gustav Holst: *Die Planeten* (Klassik)
- Richard Strauss: *Also Sprach Zarathustra* (Klassik)

- John Carpenter: *Ghosts Of Mars* (Filmmusik)
- Randy Edelman: *Dragonheart* (Filmmusik)
- Danny Elfman: *Batman Returns* (Filmmusik)
- Danny Elfman: *Planet der Affen* (Filmmusik)
- Danny Elfman: *Sleepy Hollow* (Filmmusik)
- Elliot Goldenthal: *Alien 3* (Filmmusik)
- Jerry Goldsmith: *Along came a Spider* (Filmmusik)
- James Horner: *Willow* (Filmmusik)
- Edward Shearmur: *Die Herrschaft des Feuers* (Filmmusik)
- Howard Shore: *The Cell* (Filmmusik)
- Howard Shore: *Dogma* (Filmmusik)
- Mark Snow: *The X-Files – Fight The Future* (Filmmusik)
- John Williams: *Jurassic Park* (Filmmusik)
- Hans Zimmer: *Backdraft* (Filmmusik)

DIE DRACHEN DES SCHWARZEN AUGES

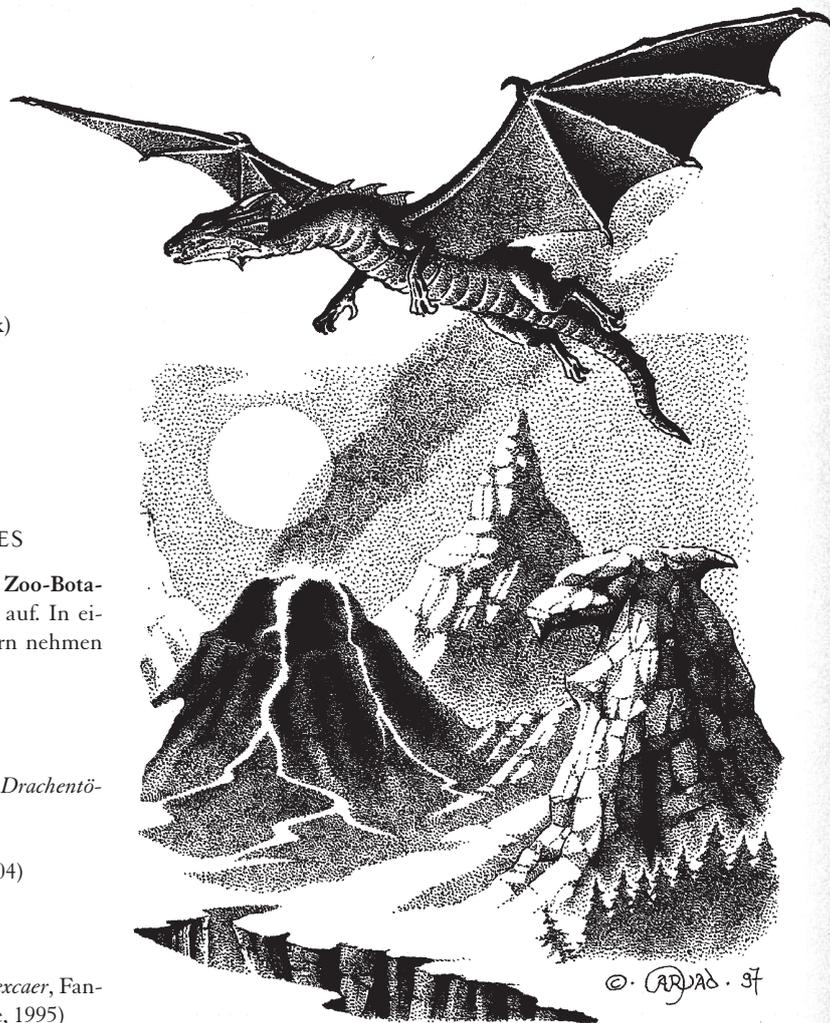
Die nachfolgende Zusammenstellung führt die neben der **Zoo-Botanica Aventurica** wichtigsten Publikationen um Drachen auf. In einigen weiteren, nicht gelisteten Romanen und Abenteuern nehmen Drachen Nebenrollen ein.

DSA-ABENTEUER

- Niels Gaul: *Shafirs Schwur* (1996)
- Udo Kaiser: *Der Drache* (in: *Von Meuchelmördern und Drachentötern*, 1998)
- Niklas Reinke: *Erben des Zorns* (2003)
- Niklas Reinke: *Rastullahs Rache* (in: *Pfade des Lichts*, 2004)
- Florian Don-Schauen: *Der Inquisitor* (2004)

DSA-ROMANE

- Jörg Raddatz: *Einen Drachen zu töten* (in: *Mond über Phexcaer*, Fantasy Productions, 1990; auch in: *Der Göttergleiche*, Heyne, 1995)
- Uschi Zietsch: *Der Drachenkönig* (Heyne, 1995)
- Lena Falkenhagen: *Schlange und Schwert* (Heyne, 1997)
- Hadmar von Wieser: *Der Lichtvogel* (Heyne, 1997)



- Momo Evers: *Und Altaia brannte* (Heyne, 1999)
- Patricia Renau: *Unsterblicher Traum* (Phoenix, 2003)

DRACHENFEUER im Windhag

Eine Meisterhilfe für den Abenteuerhintergrund »Der Wurm vom Windhag«
aus der Abenteueranthologie »Drachenodem«

von Peter Diehn

Einleitende Worte

Länger als ein Jahr und über acht Ausgaben des **Aventurischen Boten** (von Nr. 100 bis 107) hinweg wurde *Der Wurm vom Windhag* vor- und nachbereitet. Mit diesen Artikeln ist eine solche Fülle interessanten Materials entstanden (sowohl für den Abenteuerhintergrund, als auch allgemein für die Region Windhag selbst), dass es für den Abenteuerband **Drachenodem** zu umfangreich war, um darin Platz zu finden. Damit Sie als Spielleiter jedoch nicht ständig in verschiedenen Ausgaben des Boten auf der Suche nach den relevanten Texten blättern müssen und auch, um diese Artikel jenen Spielleitern zur Verfügung zu stellen, die nicht auf den **Aventurischen Boten** zurückgreifen können*, haben wir uns dazu entschlossen, das Material gesammelt in dieser Datei zum Download bei www.fanpro.com zur Verfügung zu stellen.

Um dabei den Zeitungsscharakter des **Aventurischen Boten** weitgehend zu erhalten und zugleich einer Verwendbarkeit als Handouts für Ihre Spieler entgegenzukommen, sind alle Artikel als Faksimiles gehalten. Die einzelnen Artikel finden Sie ab Seite IV, die entsprechenden Meisterinformationen ab Seite XV.

Als kleine Zugabe haben wir außerdem den Eintrag über Windhag aus dem *Lexikon des Schwarzen Auges* aktualisiert und auf den Stand des Abenteuers gebracht, um Ihnen auch einen Schnellüberblick über die Region an die Hand zu geben (ab Seite II). Bedenken Sie aber, dass die in *Der Wurm vom Windhag* verstreuten Informationen in ihrer Summe detaillierter und besser auf den Abenteuerhintergrund zugeschnitten sind. Auch hat sich die Geschichte der Markgrafschaft seit dem **Aventurischen Boten 107** bereits wieder weiter entwickelt, so dass diese Übersicht nur als eine Momentaufnahme anzusehen ist. Eine ausführliche Beschreibung Windhags

*) Das DSA-Magazin *Aventurischer Bote* ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges. Es informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse und schreibt damit die Historie Aventuriens fort, weiterhin finden sich darin unter anderem auch Spielhilfen und Abenteuerszenarios.

Ein Jahresabonnement umfasst sechs Ausgaben und kostet derzeit (Mitte 2004) 13,- EUR. Ein Probeexemplar ist gegen 2,50 EUR in Briefmarken erhältlich bei **Fantasy Productions, Postfach 1517, 40675 Erkrath.**

wird in der Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss** (Arbeitstitel) enthalten sein, die voraussichtlich im Herbst 2005 erscheinen wird.

Wir hoffen, dass Sie Gefallen an dieser kleinen Meisterhilfe finden und wünschen viel Vergnügen mit dem Sammelband **Drachenodem** und angenehme Hatz auf den *Wurm vom Windhag*.

Mit der Sturmbringerin Segen!

Ansbach, im August 2004

Peter Diehn



Impressum

Redaktion: Peter Diehn

Konzeption: Peter Diehn, Thomas Römer

Texte: Peter Diehn, Jesco von Voss, Anton Weste;
die Hintergrundbeschreibung der Markgrafschaft Windhag basiert auf den Einträgen im *Lexikon des Schwarzen Auges*

Mit Dank an: Robert B. Albrecht, Jan Rodewald, Andreas G. Schramm, Carmen M. Uhlig, den *Aventurischen Boten* sowie die Briefspieler der Markgrafschaft Windhag

Illustrationen: Caryad (1), Susi Michels (2)

Lektorat: Thomas Römer

Satz & Layout: Peter Diehn

Herstellung: Carmen M. Uhlig

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten.

Abdruck, auch auszugsweise, Bearbeitung oder Verarbeitung des Werkes sowie die Bereitstellung der Datei zum Download nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Weiterverbreitung und Gebrauch der Datei zur privaten Nutzung ist gestattet.

Die Markgrafschaft Windhag

Windhag (der Name ist sowohl die Bezeichnung der Markgrafschaft als auch des Gebirges) ist die westlichste Provinz des Mittelreichs. Die Markgrafschaft wird von Nord über Ost nach Süd von den Nachbarprovinzen Albernia, Nordmarken und Almada sowie dem zum Horasreich gehörenden Herzogtum Grangor begrenzt. Die natürlichen Grenzen der Region sind das Meer der Sieben Winde im Westen sowie der Große Fluss und der Phecadi im Osten.

Klima

Der Küstenstreifen westlich der Windhagberge steht unter merklichem Einfluss des Meeres. Hier bläst zwar mild, aber beständig von See her der *Beleman* und – schlimmer noch – zu Beginn und Ende des Winters so manches Mal der verheerende *Rondrikan*. Die zahlreichen Wolken beginnen sich spätestens am als Wetterscheide fungierenden Gebirge abzuregnen und speisen die zahlreichen klaren Gebirgsseen in den Höhenlagen. Weiter östlich, im Schatten der Berge, ist das Wetter dann maßvoll und der reine Efferdssegen für Land und Leute.

Landschaft

Bestimmend für die Provinz sind die Windhagberge, mit 240 Meilen Ausdehnung von Nord nach Süd fast ebenso lang wie die Markgrafschaft selbst. Zusammen mit seinen dicht bewaldeten Vorgebirgen nimmt das Kreidekalkmassiv, dessen meist unbenannte Gipfel bis zu 2.500 Schritt aufragen, mehr als die Hälfte der Gesamtfläche ein. Die klaren Bergseen sind von entrückter Schönheit, unterirdische Wasserläufe haben Tropfsteinhöhlen von fast jenseitiger Pracht zurückgelassen. Doch nur die wenigsten dieser Orte sind bislang entdeckt, denn die Wege dorthin sind beschwerlich und gefährvoll.

Etwa auf halber Höhe rahmt ein dichter Waldgürtel die Berge bis ins tiefste Tal ein; auf der Westseite liegt die Baumgrenze jedoch niedriger, und Laub- wie Nadelbäume sind hier meist von gedrungenem Wuchs. Zum Meer schließt sich ein schmaler Streifen mit vereinzelt Feldern an. Das Land endet meist schroff und felsig, seltener finden sich Sandstrände, die ihren Verlauf jedoch selbst innerhalb eines Götterlaufes beständig verändern.

Grüne Hügel und Auen mit saftigen Wiesen prägen das Landschaftsbild, wenn man sich jenseits der Gebirgswälder auf der Ostseite dem Großen Fluss nähert. Die meisten Ansiedlungen an die-

sem größten aventurischen Strom befinden sich jedoch auf der rechten, nordmärkischen Seite des Gewässers.

Tierwelt

Auch die Tierwelt wird durch das Gebirge nachhaltig beeinflusst. Neben dem Wildgetier der Wälder sind zahlreiche Arten von Raubvögeln in den Kreidefelsen beheimatet, und auch Harpyien ziehen dort ihre unheilvollen Kreise am Himmel. Tatzelwürmer, Berglöwen und Höhlenpanther jagen in den Schluchten. An der Küste trifft man häufig auf Westwinddrachen, die für gewöhnlich jedoch keine Menschen angreifen, solange sie nicht provoziert werden.

Bevölkerung

Die Markgrafschaft Windhag zählt zu den am dünnsten besiedelten Gebieten des Mittelreiches. Die meisten der vielleicht 15.000 Bewohner leben am Großen Fluss und an der Küste – hier besonders in Harben – und den anderen Ortschaften südlich des Schattengrundpasses entlang der Küstenstraße nach Grangor. In den Bergen gibt es mehrere Sträflingslager, wo Holz geschlagen und Kalk abgebaut wird, daneben auch noch einige einsame Bergdörfer in der Abgeschiedenheit der Bergwelt.

Der typische Windhager ist zumeist wettergegerbt und vereint die grimmige Gelassenheit der Seefahrer mit der Unerschütterlichkeit der Nordmärker. Einige abgelegene Gebirgstäler dienen auch als Heimstatt von Hexen und Druiden und als Domizile verschiedener wilder Stämme der Goblins – Nachfahren jener Stämme, die nach dem Fall Bosparans das Yaquirreich heimsuchten und Jahrhunderte zuvor aus dem Yaquirtal vertrieben wurden – sowie der *Ramuchai-Orks*, die noch Reste echter orkischer Lebensweise pflegen. Bekanntschaften schließt man allerdings nur mit denen, die sich neben ihren zahlreichen menschlichen 'Berufskollegen' der Wegelagerei verschrieben haben. Alle Versuche der Obrigkeit, diesem Übel ein Ende zu bereiten, scheiterten bislang an der Unwegsamkeit des Geländes.

Zwerge meiden den Windhag, seit sie hier vor langer Zeit eine Schlacht gegen Westwinddrachen verloren haben, und nur selten noch stößt man auf einen ihrer verlassenen Stollen. In manchen Tropfsteinhöhlen kann man hingegen auf eine Sippe von Grottengrolmen treffen.



Der Schattengrundpass, von Westen betrachtet; im Vordergrund das Dorf Schattengrund mit Burg Silbergreif

Wege und Siedlungen

Die einzig 'ernstzunehmende' Straße führt vom nordmärkischen Elenvina aus an Widdernhall vorbei über den schwer zu nehmenden Schattengrundpass in den Windhagbergen – der zudem die einzige befahrbare Verbindung zwischen Küste und Landesinnern darstellt – und dann, südlich weiter an der Küste entlang, vorbei an Triveth und an der Hauptstadt Harben nach Grangor. Wichtigste Handelsanbindung zum Reichssinneren ist der Hafen von Kyndoch am Großen Fluss, der den Zugang zur Reichsstraße III ermöglicht. Der Kriegshafen von Harben am Meer der Sieben Winde schließlich ist das Tor zu allen Häfen des Kontinents.

Landwirtschaft und Fischfang

Die Küstenregion lebt natürlich von Efferds Gaben, die kärglichen Erträge der Felder decken dort nur den allernotwendigsten Bedarf. Anders ist die Lage auf der anderen Seite der Windhagberge: Zwar leben auch hier nur wenige Menschen, jedoch sind Peraines Früchte hier leichter zu ernten, und selbst die Weinreben auf den sanften Hügeln bei Kyndoch bringen den Einheimischen zufolge mehr als nur Essig.

Regierung und Verwaltung

Seit dem Jahr 1002 BF ist die ehemals nordmärkische Grafschaft Windhag selbstverwaltete Markgrafschaft im Neuen Reich. Die Provinz gliedert sich in 12 Baronien. Hauptstadt ist der Hafen Harben am Meer der Sieben Winde. Markgraf ist der Admiral und Befehlshaber der Westflotte Radulf Eran Galahan.

Armee und Flotte

Mit mehr als zwei Dritteln Anteil an der westlichen Küstenlinie des Neuen Reichs ist es keineswegs verwunderlich, dass ein Großteil der mittelreichischen Kriegsflotte des Westmeeres hier ihren Hei-



Die Festungsstadt Harben

mathafen hat, zudem das terrassenartig gebaute Harben den Ruf genießt, ein uneinnehmbarer Hafen zu sein. Der Harbener Verband umfasst die I. und II. Galeerenflottille sowie die III. Hochseeschwadrone, die sich entweder ständig auf See oder in Alarmbereitschaft befindet – alles in allem fast zwei Dutzend Schiffe, von denen viele aber nicht in bestem Zustand sind. Das Flaggschiff des Admirals ist die mit zwölf mittelschweren Geschützen bestückte Viermastkarracke *Prinzessin*, die als Zeugnis albernischer Schiffsbaukunst gilt.

Artikel aus dem *Aventurischen Boten*

Aventurischer Bote 100 EFF/TRA 1026 BF
(Seite IV, Meisterinformationen auf S. XV)

- *Drachenfeuer im Windhag*

Aventurischer Bote 101 BOR/HES 1026 BF
(Seite V)

- *Windhager Drachenhatz endet in einer Katastrophe*
Pfalzgraf getötet – Drachenfeuer lodert allerorten

Aventurischer Bote 102 FIR/TSA 1026 BF
(Seite VI und VII, Meisterinformationen auf S. XV)

- *Der Wurm vom Windhag*
Weitere Gräueltaten des Drachen – Schattengrundpass unpassierbar
- *Die größten Helden Aventuriens bliesen zur Jagd*
Erneutes Scheitern einer Drachenhatz

Aventurischer Bote 103 PHE/PER 1026 BF
(Seite VIII)

- *Neues vom Windhager Wurm*

Aventurischer Bote 104 ING/RAH 1026 BF
(Seite IX)

- *Erneut lodert Drachenfeuer in Windhags Bergen*
Der Wurm wütet weiter – Erste Menschenopfer?

Aventurischer Bote 105 PRA/RON 1027 BF
(Seite X und XI, Meisterinformationen ab S. XV)

- *Der Pakt mit dem Wurm*
Der Schattengrundpass ist wieder passierbar
- *Küstenpiraten vor Windhag*

Aventurischer Bote 106 EFF/TRA 1027 BF
(Seite XII und XIII)

- *Matrosen und Seekrieger in Harben verweigern Dienst*
- *Windhag sucht Drachentöter*

Aventurischer Bote 107 BOR/HES 1027 BF
(Seite XIV, Meisterinformationen auf S. XVI)

- *Das Ende des Wurms*
Drachentöter bezwingen den Tyrannen der Windhagberge

Drachenfeuer im Windhag

WINDHAG. Schlimme Kunde dringt aus der Markgrafschaft Windhag, der gebirgigen Westprovinz des Neuen Reiches. Wurden die ersten Gerüchte über einen gewaltigen Lindwurm mit einem, drei oder gar sieben Köpfen ab Mitte des Rondra-Mondes noch mit dem Hinweis auf die durchaus häufiger vorkommenden Westwinddrachen als belanglos abgetan, macht sich mittlerweile Entsetzen breit in den Gehöften und Weilern der Windhagberge: Ein Ungeheuer ist aus dem Himmel herabgestürzt, berichten Überlebende, und hat mit Feuer und Zauberei einen nahe des Schattengrundpasses liegenden und vom Krcideabau abhängigen Weiler verwüstet und niedergebrannt und gut die Hälfte der drei Dutzend Bewohner getötet. Zermahlene Kadaver und abgenagte Knochen wurden auf dem Schattengrundpass gefunden, der einzigen Passstraße über das Gebirge, und verdichten die Befürchtungen, dass ein großer Drache sich den Windhag als Jagdrevier auserkoren hat.

Peter Diehn

Windhager Drachenhatz endet in einer Katastrophe!

Pfalzgraf getötet – Drachenfeuer lodert allerorten

WINDHAG. Auf weitere Gräueltaten des Wurms vom Windhag hin wurde vom Pfalzgrafen zu Weißengau eine Drachenjagd angeführt, um das Untier zur Strecke zu bringen. Nach dem grausigen Scheitern der Hatz wütet der Lindwurm schlimmer denn je.

Nach der Verwüstung des Weilers Bruchsee am Schattengrundpass Ende des Rondramondes (der Bote berichtete) kommt die Markgrafschaft nicht mehr zur Ruhe. Bereits eine Woche darauf verwüstete der Lindwurm den kleinen Kreidebruch Kesselgrub (Gaugrafschaft Weißengau). Einzig der Einhaltung der Tradition, eine Drachenwacht aufzustellen, verdanken es die Arbeiter, dass sie mit dem Leben davorkamen.¹ Ein Handelszug mit mehreren Wagen und gut einem Dutzend Menschen, der Waren über den Schattengrundpass Richtung Harben transportierte, hatte indes kein Glück. Er wurde, den verbrannten Leichnamen nach zu schließen, Opfer des Drachen. In letzter Zeit verschollene Menschen werden ebenso

dem Lindwurm zugeschrieben wie verschwundene Herdentiere und Brände in Haus und Wald.

Alarmiert versammelte Pfalzgraf Efferdin ui Morigandh von Harmhag zu Weißenstein mehrere wackere Jagdmänner und Kämpfer, um das Untier zu jagen und zu vertreiben. Selbst ein passionierter Jäger, der bereits Erfahrungen mit Westwinddrachen und der Jagd auf Tatzelwürmer hatte, führte er die gut zwei Dutzend Drachenjäger in das Gebirge – und in den Tod. Nach mehreren Tagen im Gebirge stieß die Gruppe den Berichten der zwei Überlebenden zur Folge auf Spuren des Wurms, die auf den Schneckenkamm als seinen Hort hindeuteten. Doch der schmale Gebirgsweg dorthin entpuppte sich als Falle: An einem Abgrund stürzte ein mehrköpfiger Lindwurm heran, fegte mit dem Schlag seiner narbigen Schwingen mehrere der Verlorenen in die Tiefe und verbrannte andere mit Flammen aus seinen Häuptern. Bolzen und Klingen seien

an den abgeschliffenen Schuppen abgeprallt und der Drache schließlich mit dem verstümmelten Körper des Pfalzgrafen in den Klauen davongeflogen.

Angst breitet sich aus unter den Menschen des Windhag, und die bange Frage bleibt, wann und wo der Wurm als nächstes zuschlägt. Während Windhager Soldaten in steter Alarmbereitschaft sind und auf die größeren Ortschaften der Markgrafschaft verteilt werden sollen, fühlen sich die Grenzbaronien Albernias und der Nordmarken im Zwiespalt. Sie schwanken zwischen dem Schutz des eigenen Landes und der Hilfe für den heimgesuchten Nachbarn auf der einen und der Begegnung mit der orkischen Gefahr auf der anderen Seite (siehe auch S. 6). Währenddessen lodert immer wieder Drachenfeuer und des Nachts blicken die Menschen voll Sorge in die Berge, von denen immer ein anderer wie von einem glühenden Schimmer umgeben ist.

Peter Diehn

1) In den Steinbrüchen des Windhags, in dem Westwinddrachen kein seltener Anblick sind, wird traditionell eine *Drachenwacht* aufgestellt. Heutzutage handelt es sich sinnbildlich oft nur um eine steinerne Statue, die einen kleinen Menschen (oder Zwergen?) darstellt, der wachsam zum Himmel schaut, während nur noch in besonders gefährdeten oder auf die Tradition bedachten Brüchen ein wirklicher Mensch diese Aufgabe wahrnimmt.

Der Wurm vom Windhag

Weitere Gräuel des Drachen – Schattengrundpass unpassierbar

WINDHAG. Nach dem Scheitern einer vom Pfalzgrafen zu Weißengau angeführten Drachenhatz (der Bote berichtete), breitet sich nach weiteren Angriffen des Wurms zunehmend Furcht aus. Während Gegenmaßnahmen keinerlei Erfolge zeigen, gilt der besonders gefährdete Schattengrundpass nunmehr als unpassierbar.

Ein gutes halbes Jahr ist vergangen, seit sich der Schatten eines großen Drachen über das windumtoste Kalkgebirge und die Markgrafschaft Windhag gelegt hat. Der grausige Tod des Pfalzgrafen Efferdin ui Morrighandh von Harmhag, der zusammen mit etwa zwei Dutzend Jagdleuten und Kämpfern zu den Opfern der großen Drachenhatz gerechnet wird, hat weithin Entsetzen ausgelöst. Sein Nachfolger als Pfalzgraf von Weißengau hat seine Ernennungsurkunde bereits vor vier Jahren gesiegelt bekommen: Rateral-Bedwyr Sanin, seit dem Verschwinden seines berühmten Vaters bereits Freiherr der Seefreiherrschaft Ila und Eiras. Wann das Haus Sanin allerdings Einzug auf der Kaiserpfalz Burg Weissenstein hält, ist ob der Gefahr durch Ork und Wurm noch ungewiss – zumal die von allen erwartete Einfahrt eines Schiffes in den Hafen von Harben, wie es der Tradition entspricht, eine darauf folgende Überquerung des Schattengrundpasses erfordert, wo der Drache offenbar am stärksten wütet.

In der Tat haben seit Monaten weder ein Wa-

genzug noch eine größere Gruppe von Wanderern den Pass unbeschadet überqueren können. Die wenigen tapferen Leute, die nach Vermissten suchen, berichten immer wieder von verbrannten Leibern, zermalmtten Wagen und über mehrere Meilen verteilter Ladung und Gepäckstücken.

Seit Wintereinbruch wagt sich fast niemand mehr auf die Passstraße zwischen Schattengrund im Westen und dem bereits verwüsteten Weiler Bruchsee wenige Meilen vor Widdernhall im Osten – in beiden Orten hält sich jeweils ein Halbbanner der Markgräflin Windhager Axtschwinger bereit und nimmt Aufstellung, sobald das Untier am Horizont gesichtet wird. Die Wagenzüge, die Harben mit Waren und Nachschub aus dem zentralen Mittelreich versorgen, bleiben entweder aus oder müssen den langwierigen und ob der Zölle kostspieligen Umweg am Phecadi entlang nach Grangor und dann die Küstenstraße nach Norden entlang nehmen.

Doch nicht nur der Pass wird von dem grausamen Riesenlindwurm heimgesucht. Erneut hat er mehrere Steinbrüche überfallen, darunter den Kalkbruch Schildhöhe in Schattengrund und bereits zum zweiten Male Kesselgrub in Weißengau. Abgesehen von Bränden kamen die Arbeiter und Bewohner beide Male mit dem Schrecken davon. Dies ist gewiss auch der Drachenwacht zu verdanken, die Ausschau hielt und die Einheimischen warnen konnte.

Weniger Glück hatte eine kleine Abbaustelle für Pyrit in Salzsteige, deren Arbeiter samt und sonders in einer gewaltigen Feuersbrunst umkamen. Kaum ein Steinbruch im Umfeld des Schattengrundpasses ist von einem Drachenangriff verschont geblieben, und die halbvergessene Tradition der Drachenwacht erfährt nun in weiten Teilen des Windhag eine neue Belebung.

Zwei weitere Auswirkungen der schieren Anwesenheit eines großen Drachen bereiten den Menschen des Windhag zunehmend Sorgen. Nicht nur, dass Räuber und entflozene Sträflinge sich aus den Bergen in die Niederungen zurückziehen und dort verstärkt Reisende überfallen und die Straßen unsicher machen. Auch scheint der Wurm mehrere der im Gebirge ansässigen Westwinddrachen – sowie andere Kreaturen – aus ihren Revieren vertrieben zu haben. Es wird von Sichtungen und sogar Angriffen von der Muhrsape unweit Havena bis hinab nach Grangor berichtet.

Manche Überlebende bestätigen einvernehmlich, der Drache sei 'in ihre Köpfe eingedrungen' und habe zu ihnen gesprochen. Eine Hirtin, deren Ziegenherde von dem Ungeheuer gejagt und verschlungen worden ist, murmelt seit ihrer Begegnung mit dem Lindwurm immer wieder nur die gleichen Worte: "Wo, Menschlein, habt ihr, was wir suchen?"

pd

Die größten Helden Aventuriens bliesen zur Jagd

Erneutes Scheitern einer Drachenhatz

KYNDOCH. Furchtsame Blicke zum Himmel sind rund um die Windhagberge wieder ein Teil des Alltags geworden. Nicht nur naseweise Grünschnäbel auf der Suche nach einem Drachenhort, sondern auch tapferere Helden aus den Liedern der Barden fielen den Lindwürmern in diesem Herbst zum Opfer.

Alrik Drachentöter ist wohl jedem Mittelreicher ein Begriff, der einen Abend in einer Taverne an einer beliebigen Reichsstraße verbracht hat. Raidri Schwertkönig, Lcomar vom Berg, die Gezeichneten, Alrik Drachentöter mit seinen Gefährten – dies sind die Helden unzähliger Sagen, Lieder und Geschichten, denen wir hier eine weitere zugesellen wollen. Denn in diesem Travia war ganz Kyndoch in höchster Erregung, als der leibhaftige Alrik Drachentöter und seine Freunde von Krämerin zu Kräuterhändler, von Alchimistin zu Gastwirt zogen, um sich für ihre nächsten Abenteuer auszurüsten.

Die Scharfsinnigsten hatten es schon längst erkannt, und alle anderen konnten es dann abends in der Schänke *Mohagonibaum* erfah-

ren: Das nächste Abenteuer würde davon handeln, wie man einen Riesenlindwurm aufspürt, überwältigt und erlegt. Die fünf berühmten Helden plauderten fachkundig mit den anwesenden Gelehrten und Weltreisenden über das unverwundbar machende Drachenblut, über die Jagdreviere der Geflügelten und über die Größe und Beschaffenheit von Drachenhorren. Wenige Tage darauf zog die Gruppe in den Windhag, vortrefflich von Kyndochs Händlern ausgerüstet.

Als ein Mond ins Land gegangen war, erhoben sich Stimmen der Ungeduld, und die eifrigsten Zuhörer Drachentöters riefen zu einer spontanen Räuberhatz (siehe Kasten auf der folgenden Seite), um alles Gezücht noch vor dem Winter zu vertreiben und Alrik und seine

Freunde aus den Klauen des grausamen Untiers zu befreien. Gut ein Dutzend junger Leute durchschritten nun Mitte Boron das Stadttor, vor Augen nicht die neblig-kalten Windhagberge, sondern bunte Bilder des Ruhms und das Funkeln von Edelsteinen.

Wieder verstrich eine Zeit, in der Reisende von geflügelten Bestien über den Kreidebergen berichteten und die Menschen angstvolle Blicke auf die Wolken richteten. Dann erschienen Knechte aus dem Milchsee-Steinbruch in der Stadt und erzählten von zwei Flugechsen, die eine Gruppe junger Reisender angegriffen habe.

Mit sich brachten die braven Bediensteten die durch schwere Brandwunden gezeichnete dritte Tochter des Fährmanns und die Überreste

manch anderer Drachenhatz-Teilnehmer. Somit sind zwei weitere Unternehmungen gescheitert oder verschollen, die dem Ungeheuer den Garaus machen sollten.

Derweil gehen die Bürger Kyndochs nicht mehr quer über den Alten Platz, am Gründungsdenkmal vorbei, sondern bleiben im Schatten der Gebäude ringsum, und die Fähre eilt mit einem zusätzlichen Paddel über den Großen Fluss. Niemand sieht in diesen Tagen gerne viel freien Himmel über sich.

Jesco von Voss

Die Kyndocher Räuberhatz

Jedes Jahr Ende Ronda sammeln sich die Honoratioren Kyndochs auf dem Alten Platz, um gen Westen zu ziehen. Im Gepäck haben sie Schusswaffen, Jagdhunde und ein oder zwei Wagen mit Verpflegung. Der ursprüngliche Gedanke dieser Räuberhatz war einstmals, Landstreicher und Wegelagerer aufzuspüren, damit kein halbverhungertes Gesindel im Winter Reisende und Höfe überfällt. Die Hatz ist jedoch oftmals eher ein Jagdunternehmen und gesellschaftliches Ereignis, als dass sie zur Festsetzung von Wegelagerern dient. Die Jagdbeute besteht zumeist aus einigen Landstreichern und diversem Wildbret, das jeweils dem städtischen Kerker respektive der Küche des *Beerenschüttler* zugeführt wird, wo die Hatz ihren Ausklang findet (nämlich im *Beerenschüttler*, nicht im Kerker). Leider kommt es vor, dass die Gefahren zugunsten des Vergnügens und der Romantik halber übersehen werden, weshalb mancher Räuberhatz-Teilnehmer in einem Hinterhalt endet – oder, wie in diesem Fall, in dem zur ‘Räuberhatz’ auf einen Lindwurm geblasen wurde, sogar unter einem Boronsrad.

Neues vom Windhager Wurm

WINDHAG. Nach dem grauenhaften Wüten des dreiköpfigen Lindwurms, der seit mittlerweile über einem halben Jahr den Windhag heimsucht, ist in der Markgrafschaft mit den winterlichen Schneefällen vorerst eine zweifelhafte Ruhe eingeleitet - doch die Furcht vor dem tödlichen Feuer dauert an.

Die meisten Überfälle des Drachen konzentrierten sich dem militärischen Stab des Markgrafen Radulf Eran Galahan zufolge auf den Schattengrundpass, der nunmehr im Winter ohnehin nur schwer passierbar ist, sowie auf die verschiedenen, nahe des Passes liegenden Steinbrüche, in denen während der kalten Jahreszeit kaum gearbeitet wird. Stattdessen legen die Berichte von mehreren schreckerfüllten Jagdleuten, Hirten und Reisenden, die der Wurm bei verschiedenen Gelegenheiten im Gebirge aufgegriffen, aber am Leben gelassen hat, nahe, dass das Untier nun häufiger auch weiter im Norden und im Süden des Passes nach neuen Opfern sucht. Übereinstimmend behaupten auch weiterhin viele der Überlebenden, der Wurm habe zu ihnen "in ihren Köpfen" gesprochen und sie aufgefordert, ihm zu bringen, was er suche, und sie hätten dabei das Bild eines gerüsteten und bewaffneten Kriegers vor Augen gehabt.

Während man sich noch den Kopf darüber zerbricht, welchen Sinn diese 'Botschaft' haben könnte, und voller Bangen auf den Frühling und damit erneutes Aufglühen todbringenden Drachenfeuers wartet, spitzt sich die Lage in Harben derweil zu. Nachdem die Versorgungsgüter aus dem Herzen des Reiches monatelang ausgeblieben waren, müssen die Menschen westlich des Gebirges auf militärischen Nachschub und so manche Nahrungsmittel verzichten, so weit sie nicht per Schiff über das Meer an die Küste gelangen. Allerdings gilt die Lage noch nicht als kritisch.

Einen weiteren Grund zur Sorge gibt das zahlreiche Gesindel, das der Lindwurm aus den Windhagbergen vertrieben hat und das immer wieder einsame Gehöfte und Gruppen von Reisenden ausraubt.

pd

Erneut lodert Drachenfeuer in Windhags Bergen

Der Wurm wütet weiter — Erste Menschenopfer?

WINDHAG. Mit dem Einsetzen der Schneeschmelze und der Wiederaufnahme der Arbeiten in den Steinbrüchen der Windhagberge zeigt sich auch der Schatten des Riesenlindwurms wieder häufiger über den Weilern und Gipfeln, um Verderbnis über die Menschen zu bringen. Derweil dringen aus der Pfalzgrafschaft Weißengau die Gerüchte, dass die dortigen Dörfner dem Wurm Menschenopfer darbringen, um verschont zu werden.

Wenige Monde lang, in denen die winterlichen Schneefälle das Reisen noch beschwerlicher machten, herrschte eine trügerische Ruhe über den Windhagbergen. Die Brüche und Gruben, in denen während der schneefreien Monate Kreide und Kalk gebrochen und andere Gesteine abgebaut werden, lagen verlassen und die Menschen entfernten sich aus ihren Weilern und Dörfern nicht ohne Not. Angesichts der Gräueltaten des Lindwurms besannen sich insbesondere im Umfeld des besonders gefährdeten Schattengrundpasses viele Ortschaften der alten Bergmannstradition, eine Drachenwacht aufzustellen, die den Himmel beobachtet und vor dem Schatten herannahender Flugwesen warnt.

Ob es diesen Wachten zu verdanken ist, die

oft genug ihren Warnruf erschallen ließen, ist ungewiss, doch kam es während des Winters zu keinen größeren Drachenangriffen. Wohl aber wurden mehr und mehr Jagdleute und Hirten vermisst, und angesichts der beunruhigenden Berichte der wenigen Zurückgekehrten ist zu befürchten, dass viele jener Menschen in der Wildnis dem Wurm zum Opfer fielen. Nur manche von ihnen wurden mittlerweile tot oder halb wahnsinnig wieder aufgefunden, die meisten hat offenbar die Wildnis verschlungen – oder der Drache. Die Truppen des Adels und bewaffnete Milizen bieten nur einen trügerischen Schutz, doch ist es ihnen bislang zumindest gelungen, marodierendes Gesindel und Gesetzlose von den größeren Orten fern zu halten.

Der mit Bangen erwartete Frühling brachte den Schrecken endgültig zurück. Beinahe wöchentlich dringt derzeit die Kunde nach Harben zum Markgrafen Galahan, dass erneut ein Steinbruch von dem Drachen angegriffen worden sei. Dabei scheint der Wurm zunehmend weiter in den Süden des Gebirges vorzudringen, zuletzt bis ins Greisenklamm von Osthagen und zum Muschelgrund im Reichsland Wettershag. Immer wieder brennen Gruben aus und werden Brüche verschüttet, während die Zahl der Toten trotz Drachenwachten unablässig ansteigt – wen wundert es da, dass viele Arbeitsstätten mittlerweile aufgegeben wurden. Die Aussaat kommt nur mühsam voran, nachdem die Bauern bei allem, was entfernt an eine Drachensilhouette am Horizont erinnert, von den Feldern fliehen. Feuerröter Schein, der des Nachts mal von dem einen, mal von dem anderen Berg her lodert, zermürbt die Menschen immer mehr und viel zu selten sind reisende Geweihte vor Ort, um ihnen Trost zu spenden und ihr Göttervertrauen zu stärken. Verzweigung breitet sich auch in Weißengau aus, dessen Bevölkerung vom Tod des

Pfalzgrafen und von dem fatalen Ausgang der Drachenhatz, die dieser angeführt hatte (der **Bote 101** berichtete), bis ins Mark erschüttert ist. Als besonders übles Omen gilt den Menschen dabei, dass der neue Pfalzgraf Rateral Bedwyr Sanin die Pfalz Weißenstein noch immer nicht bezogen hat, kommt das traditionelle Einlaufen in den Hafen von Harben und die damit verbundene Überquerung des Schattengrundpasses doch dem sicheren Tode gleich. In den Augen vieler ist damit der Schutz vom Lande genommen, den ein adliger Herrscher aufgrund des Segens der Sturmbringerin, der Göttin Rondra, seinem Volke bietet.

Mit ganz besonderer Besorgnis nehmen Adel und Geweihtenschaft die Nachricht auf, dass erste Bergdörfner in der Nähe des Schattengrundpasses sowie im Süden Weißengaus dem verwerflichen Rat mancher uralter Sagen zu folgen scheinen, regelmäßig einen jungen Menschen aus ihrer Mitte auszuwählen und diesen dem Drachen zum Fraß oder zum Vergnügen vorzuwerfen, auf dass jener Land und Leute verschont. Obgleich dieses Tun von den Zwölfgöttlichen Kirchen aufs Schärfste ver-

dammt und durch Erlass des Markgrafen sogleich verboten wurde, steht zu befürchten, dass den Vorgängen damit kein Ende bereitet wurde.

Derweil fragen sich die Edlen, Offiziere und Gelehrten der Region zunehmend, nach was der Riesenlindwurm sucht, und zerbrechen sich die Köpfe über das Bild eines gerüsteten Kriegers, von dem einige Überlebende eines Drachenangriffes berichteten. Manche rufen nach einer neuerlichen Drachenhatz und fordern die Anwerbung erfahrener Drachentöter, andere möchten Hilfe bei den Zwergen anfordern, den erbitterten Feinden allen drachischen Gezüchts. Einige wenige weit Gereiste schlagen schließlich vor, eine Gesandtschaft zu Shafir dem Prächtigen zu entsenden, der als Kaiser der Drachen und den Menschen wohlgesonnen gilt. Derweil zieht man in den Gebirgsdörfern immer häufiger hinter vorgehaltener Hand in Erwägung, dem Beispiel anderer Weiler zu folgen und durch das Los jene jungen Leute zu bestimmen, die dem Wurm 'übergeben' werden sollen, damit das Dorf künftig verschont wird.

pd

Der Pakt mit dem Wurm

Der Schattengrundpass ist wieder passierbar

WINDHAG. Während es sich mehr und mehr zu bestätigen scheint, dass manche Bergdörfer Windhags den Zorn des Lindwurms mit Menschenopfern zu besänftigen versuchen, ist es einer einfallsreichen Zehntfrau Weißengaus gelungen, eine Art Absprache mit dem Ungeheuer zu treffen: Wer einen Zoll an den Drachen entrichtet, kann den Schattengrundpass wieder passieren.

Bislang war es nur eine erschreckende Vermutung, dass man in manchen Bergdörfern per Los junge Menschen bestimmt, die dem Drachen als Opfer – zum Fraß oder zum Vergnügen – dargebracht werden, auf dass der Wurm das jeweilige Dorf mit seinem Wüten verschone (*der Bote 104 berichtete*). Mittlerweile steht es offenbar außer Zweifel, dass dieser verwerfliche Brauch in der Abgeschiedenheit der Berge tatsächlich Fuß fassen konnte und sich immer mehr ausbreitet.

Die erste glaubhafte Nachricht von diesen ungeheuerlichen Vorgängen überbrachte in der Mitte des Ingerimmondes, kurz nach dem vollen Madamal, ein völlig aufgelöster Vater dem Baron von Widdernhall, Gringulf Sohn des Gromosch. Er berichtete, dass mehrere Weiler am Schattengrundpass zum Frühlingsbeginn beschlossen hätten, einmal im Mond die Namen aller jungen Menschen auf Holztäfelchen zu schreiben, die mindestens einmal, aber noch keine zweimal zwölf Götterläufe alt waren. Diese Täfelchen tat man in einen Krug, aus dem der Sippenführer ein Los herauszog. Der so auserwählte Unglückliche

wird dann zur folgenden Vollmondnacht im Gebirge an einen Pfahl gebunden und seinem Schicksal überlassen. Dieses Mal, so berichtete der verzweifelte Mann, sei es sein eigener Sohn gewesen, der dem Lindwurm vorgeworfen wurde.

Obgleich nicht einmal der Nutzen dieses götterlästerlichen Tuns bewiesen ist – zwar nimmt der Drache die Opfer bislang an, überfällt jedoch auch weiterhin die Brüche und Gruben der Gegend –, breitet sich der schändliche Brauch den Gerüchten zufolge weiter aus. Der zwergische Baron Gringulf, der bereits seit gut einem halben Jahrhundert ein misstrauisches Auge auf die Berge und Drachen der Region hat, forderte den Markgrafen nach jenen Geschehnissen nachdrücklich auf, endlich mit aller Macht gegen den Wurm vorzugehen.

Eine erste Entspannung hingegen gab es am Schattengrundpass. Während es bereits seit geraumer Zeit kaum einem Reisenden und schon gar keinem Wagen oder gar Wagenzug mehr gelungen war, den Pass zwischen Hinterland und Harben unbeschadet zu überque-

ren, ist die Passage mittlerweile wieder möglich. Zu verdanken ist dies der Zehntfrau Francka Ulfahan, die in Abwesenheit des Pfalzgrafen Sanin die Weißengau verwaltet. Mit einer Hand voll Soldaten der *Schatzgarde* drang sie ins Gebirge in Richtung auf den Schneckenkamm vor, wo den Überlebenden der gescheiterten ersten Drachenhatz (*Bote 101 berichtete*) zufolge der Hort des Ungeheuers vermutet wird.

Zunächst hieß es, der Grund für diese Queste sei die Suche nach dem Leichnam des damals gefallenen Pfalzgrafen Efferdin von Harmhag zu Weißenstein. Doch wie die Zehntfrau hinterher berichtete, wollte sie vor allem ihre Vermutungen überprüfen, ob der Wurm vielleicht eine ganz bestimmte Forderung stellte: In den Träumen, die Überlebende der Angriffe heimgesucht hatten, hatte der Wurm verlangt, ihm zu bringen, was er suche, und ihnen das Bild gerüsteter Krieger gezeigt.

Tatsächlich sollen Frau Ulfahan und ihre Soldaten nahe des Schneckenkamms einem mehrköpfigen Drachen begegnet, einer Konfrontation jedoch aus dem Weg gegangen sein, in-

dem sie, da ihnen im Angesicht des Ungeheuers ein Kampf aussichtslos erschien, schlicht Waffen und Rüstzeug in den Abgrund warfen. "Der Wurm kümmerte sich nur noch darum, auch den kleinsten Dolch und selbst die gepanzerten Handschuhe zu bergen, belästigte uns jedoch auch auf dem Rückweg nicht mehr", berichtete Frau Ulfahan. Dies klang anfangs noch schier unglaubwürdig, wurde jedoch später von einem mutigen Händler bestätigt, der den Schattengrundpass mit seinem Wagen befahren und an einer markanten Stelle zu Beginn der Fahrt deutlich sichtbar mehrere verrostete Waffen und alte Schilde zurückgelassen hatte. Obgleich er den Schatten des Wurms am Himmel gesehen haben will, habe er den Pass unbehelligt passieren können – woraufhin er seine Waren in Harben mit großem Gewinn verkaufte, als erster Wagen seit langem. Von dem hinterlegten 'Zoll' fehlt tatsächlich jede Spur.

So seltsam es klingen mag, hat man in Windhag anscheinend tatsächlich einen ersten Weg gefunden, vor den Angriffen des Drachen verschont zu bleiben. In Harben, wo zuletzt ein Mangel an nahezu allen Versorgungsgütern herrschte, atmet man jedenfalls auf. Zugleich ist die Nachfrage nach alten Waffen und unbrauchbarem Rüstzeug gleichsam über Nacht sprunghaft gestiegen. Doch nicht überall macht sich ob dieser Entwicklung Erleichterung breit: Baron Gringulf Sohn des Gromosch zufolge sei es nicht nur höchst seltsam, dass der Drache solchen Tand als Tribut akzeptierte, sondern auch ein Fehler, ihm überhaupt zu geben, was er verlangt.

Ist es nur die alte zwergische Feindschaft mit dem Drachengezücht, die aus dem Baron spricht, oder doch eine Warnung, die bedacht werden sollte?

pd

Küstenpiraten vor Windhag

HARBEN. Aufgrund der starken Präsenz der mittelreichischen Westmeerflotte und der Nähe des Kriegshafens Harben gilt die Küste von Grangor bis vor das Mündungsdelta des Großen Flusses als vergleichsweise sicher vor Piraten.

Dennoch kommt es bisweilen zu Übergriffen, die fast immer der maroden Flotille *Eisenfausts* zugeschrieben werden, des ehemaligen Oberst der Kusliker Seesöldner. Eisenfaust, der als Feind der Horaskrone gilt und sich als Freibeuter des Hauses Galahan sieht, kapert jedoch vor allem Schiffe, die unter der Adlerflagge segeln. Eher untypisch für ihn war daher ein Übergriff auf ein havenisches Handelsschiff des Hauses Engstrand zu Beginn des Phexmondes.

Die Karavelle *Schaumkrone* war den Berichten Isida Engstrands, der bekannten havenischen Handelsherrin, und des Kapitäns zufolge von Kuslik nach Havena unterwegs, beladen mit Tuchen und Nahrungsmitteln. Als der Handelssegler an der Felsenküste südlich von Harben den Anlege- und Trockenplatz Thunklipp passierte, sei eine Bireme mit umgelegtem Mast zwischen den Klippen herausgerudert.

Durch den Beleman, den stetigen Westwind, konnte die am Wind gesegelte Karavelle der Galeere nicht entkommen, zumal die Take-

lung des Großmastes schon bald durch die Sichelbolzen eines Torsionsgeschützes, eines so genannten Aals, zerfetzt worden war. Gut bewaffnet sowie mit militärischer Disziplin, so der Kapitän, enterten die Piraten von ihrem Vorderkastell aus die *Schaumkrone* und brachten die gesamte Ladung auf das Ruderschiff.

Dabei hätten sie überraschend wenig Gewalttätigkeit an den Tag gelegt – von der schlichten Tatsache der Seeräuberei einmal abgesehen. So rasch, wie sie aufgetaucht waren, verschwanden sie auch wieder, wobei sie nach dem Überall nach Norden ruderten.

Ein vergleichbarer Zwischenfall wurde wenige Wochen später von einem Handelssegler aus Grangor gemeldet, der im gleichen Gebiet wie die *Schaumkrone* von einer Bireme ohne jegliche Hoheitszeichen gekapert wurde, nachdem kurz zuvor bereits ein nosterischer Lastensegler von Piraten ausgeraubt worden war. Von ähnlichen, wenn auch nur gelegentlichen Überfällen wird bereits seit

mehr als einem Jahr berichtet, doch ist es den Kriegsschiffen aus Harben noch nicht gelungen, eines der Seeräuberschiffe aufzubringen.

Stimmen aus der Admiralität zufolge ist dies nicht so sehr auf die Geschicklichkeit der Piraten zurückzuführen als vielmehr auf die Vernachlässigung der Flotte, für deren Unterhalt aufgrund des Krieges im Osten immer weniger Dukaten zur Verfügung stehen.

Besorgnis erregend ist nicht nur die disziplinierte Vorgehensweise und offenbar gute Ausrüstung der Piraten, sondern auch die Häufung jener Überfälle sowie die Tatsache, dass sie sich einer Schiffsform bedienen, die in diesen Gewässern bereits seit Jahrzehnten ausschließlich von den Kriegsflotten des Mittel- und Horasreiches verwendet wird. Doch von keinem der beiden Reiche ist bislang bekannt, dass je eine Bireme verschollen sei.

pd

Matrosen und Seekrieger in Harben verweigern Dienst

HARBEN. Drachengleich schieben sich die Köpfe schlechter Nachrichten immer wieder aus dem Windhag: Große Teile der in der Stadt Harben am Meer der Sieben Winde liegenden Westflotte des Raulschen Reiches haben ihre Pflichten vernachlässigt und dem Reich im Rondramond für einige Tage die Dienste aufgekündigt. Nur mit Mühe konnte Markgraf Radulf Eran Galahan die Seesoldaten wieder an die Kandare nehmen.

Seit Jahren erhalten die Seesoldaten der Westflotte, die an den Küsten Albernias und Windhags segeln, nur eingeschränkten Sold aus Gareth, der immer unregelmäßiger gezahlt wurde. Die Ausstattungen wurden schlechter, Schiffsreparaturen wurden seltener durchgeführt, und das Essen verdiente bald nur noch die Bezeichnung 'thorwalsch'. Die Stimmung an Bord der Schiffe ist schlecht. Seit den Friedensverträgen mit Thorwal (1007 BF) und dem Horasreich (1020 BF) gibt es für Offiziere kaum Aussicht auf Schlachtenehre, für Mannschaften keine Prisengelder. Gerüchte sprechen davon, dass die unterbezahlten und im Winter hungernden Seeleute immer häufiger "schwindendes Gut" deklarieren: Segeltuche, Waffen aus Nordmärker Stahl, Hylail Feuer und ganze Rotzen. Ebenso häufig finden sich die Schiffe zwielichtiger Kauffahrer im Hafen von Harben. Andere Kauffahrer behaupten, unbeflaggte Schiffe der Harbener Westflotte betrieben heimlich Piraterie.

Als in den letzten vier Monden überhaupt keine kaiserlichen Gelder den Flottenstütz-

punkt erreichten, waren die Soldaten sowie ganz Harben Opfer des fürchterlichen Drachen geworden, der den Schattengrundpass versperrte. Doch auch nachdem der Pass wieder gangbar wurde, kam kein Sold an. Daher legten die Seesoldaten im Ronda ihre Tätigkeiten nieder und ließen die Tage der verschränkten Arme beginnen. Die Schiffe dümpelten im Hafen, viele Matrosen riefen am Haus des Markgrafen und Flottenadmiral nach ihren Hellern und Silbertalern. In einigen Fällen wurden Greifenflaggen verunglimpft. Und immer wieder kam es zu Rangeleien mit disziplinierteren Truppenteilen und Seegardisten, die ihre Kameraden zum weiteren Dienst zwingen oder in den Kerker setzen wollten. Erst als man zwei Hände brauchte, um die Zahl der Toten bei diesen Auseinandersetzungen (und angeblich bei verzweifelten Besäufnissen) zählen zu können, gelang es Radulf Eran Galahan, die Seesoldatenschaft wieder zur Vernunft zu bringen. Er verurteilte einige Rädelsführer milde, öffnete seine Privatschatullen und versprach, sich um regelmäßige Zahlungen aus der

Kaisermetropole zu bemühen. Damit ließ sich die aufgebrachte Westflotte beruhigen. Doch für wie lange?

AW

Die Harbener Flotte

In Harben ist der größte Teil der Westflotte stationiert: Weit über 1.000 Matrosen und Seekrieger der I. und II. Galeerenflottille verrichten Dienst auf den über 20 Schiffen (vor allem Triremen, Biremen und Karavellen), den Hafengebiefestigungen, Spähposten und Leuchttürmen. Die traditions- und ruhmreiche Flotte wurde in den letzten Jahrzehnten zugunsten des Ausbaus der Perlenmeerflotte vernachlässigt. Das Vordringen der Finsternis im Osten Aventuriens, das auch einen Großteil der Perlenmeerflotte zerstörte, drängte die Westflotte noch mehr ins Abseits: Geld wurde für die Heerhaufen und Söldlinge in Darpatien, Weiden und Tobrien benötigt, während die Harbener Anlagen und Schiffe immer mehr Zeichen von Verfall trugen.

Windhag sucht Drachentöter

WINDHAG. Am Schattengrundpass ist Entspannung eingeleitet, nachdem dem fürchterlichen Wurm seit einiger Zeit Tribute in Form von Waffen und Rüstzeug hinterlassen werden (der *Bote 105* berichtete).

Zwar trauen manche Fuhrleute diesem zweifelhaften Frieden noch nicht und meiden den Pass, doch sind in der Tat keine Berichte mehr von Angriffen bekannt geworden, wenn der Zoll auch tatsächlich hinterlegt wurde. Pech hingegen hatte offenbar eine Fuhrfrau, die mit einer Fuhre Schnaps von Elenvina aus nach Harben unterwegs war, aber den Zoll nicht leisten wollte: Sie ist nie in Schattengrund angekommen. Ebenfalls als verschollen gilt ein von Gardisten begleiteter Wagen der Reichsadmiralität, von dem man munkelt, er hätte neben Depeschen und neuen Befehlen aus Gareth sowie alchimistischen und anderen Tinkturen für die Arsenale Harbens auch eine Truhe voll Gold geladen, die für Heuer und Sold von Flotte und Truppen des Kriegshafens bestimmt waren.

Während der Lindwurm die Dörfer der Berge mittlerweile verschont, was selbst von Gegnern dieses Brauchs den verabscheuungswürdigen Menschenopfern zugeschrieben wird, überfällt er weiterhin die Kalkbrüche, wobei er zunehmend tiefer nach Süden vordringt. Mehr und mehr der Abbaustellen werden aus Angst vor einem Angriff des Drachen aufgegeben. Unlängst drang gar die Kunde aus dem Horasreich, dass der Wurm einen Kreidebruch in der Signorie Windehag, dem nordwestlichsten Lehen Grangoriens, heimsuchte und die meisten der völlig überraschten Arbeiter tötete. Die bislang einzige Reaktion aus dem Yaquirland ist eine erhöhte Aufmerksamkeit der Grenztruppen, insbesondere am Horaswall, der großen Wehrmauer zwischen Windhag und Phecanowald.

Auf zunehmenden Druck des windhagschen Adels hin, insbesondere der Barone von Widernhall und Schattengrund, die am längsten und meisten unter den Attacken zu leiden haben, kam es am 27. Tag im Rondramond zu einer Bekanntmachung durch den Markgrafen und Admiral Radulf Eran Galahan: Trotz leerer Schatullen (siehe auch den Artikel auf S. 4) sind 400 Dukaten Belohnung für die Tötung oder zumindest Vertreibung des Ungeheuers aus dem Windhag in Aussicht gestellt, im Falle der Tötung auch alle Ehren, die einem Drachentöter zukommen, den Anspruch auf den Hort eingeschlossen.

Die Hoffnung ist es nun, die so manchen Bewohner der betroffenen Gebiete noch ausharren lässt. Die Hoffnung, dass es einfallreichen Helden gelingt, über den Wurm zu triumphieren. Doch noch scheint keine Hilfe nahe, und die Zwerge, auf deren uralte Tradition des Drachenkampfes so mancher hofft, meiden die Berge seit eh und je.

pd

WICHTIGE VORABINFORMATION: Der nachfolgende Artikel geht auf Ereignisse aus dem Abenteuer **Der Wurm vom Windhag** aus der Abenteueranthologie **Drachenodem** ein. Er stellt somit Meisterwissen dar und sollte Spielern und Helden erst im Verlauf des Abenteuers und nach seinem Abschluss mitgeteilt werden.

Dieser Artikel beendet die Berichterstattung um den Wurm vom Windhag im **Aventurischen Boten**.

Das Ende des Wurms

Drachentöter bezwingen den Tyrannen der Windhagberge

WINDHAG. Nach neuerlichen verheerenden Angriffen des Drachen auf die Dörfer der Bergwelt ist es einer Gruppe von stolzen Recken des Markgrafen gelungen, den Riesenlindwurm in seinem Hort aufzuspüren und zu erschlagen. Der Windhag ist von seiner größten Bedrohung befreit!

Nicht lange hielt der ohnehin sehr zweifelhafte Frieden durch Menschen- und Waffenopfer. Nachdem der Markgraf Radulf Eran Galahan Ende des Rondra-Mondes zur Drachenhatz durch Freiwillige aufrief (der **Bote 106** berichtete), kam es im Travia-Mond schließlich zum bislang grausamsten Überfall der Kreatur.

An nur einem Abend brachte der Wurm Feuer und Tod erst über den nahen Kalkbruch des Dörfchens Kleinau und anschließend über den Ort selbst. Gerüchten zufolge soll der Drache in jenem Bruch die Spur dessen gefunden haben, was er sucht (siehe die Artikel in den vergangenen Ausgaben), nicht aber das Gesuchte selbst. Dies muss als bittere Laune des Schicksals gesehen werden, ist der Kleinauer Kalkbruch doch der südlichste des Gebirges, nur wenige Meilen vor der Grenze zum Reich des Horas. Den Depeschen der Admiralität nach

Gareth zufolge zerstörte der Lindwurm den Kalkbruch völlig und das Dorf zu großen Teilen. Mehrere Dutzend Menschen sollen dabei umgekommen sein, wobei der Wurm mit böser Zielstrebigkeit vorgegangen sein soll und seiner Wut freien Lauf gelassen hat.

Suchte er bis dahin Steinbrüche nach Süden hin heim, verwüstete der Wurm in den folgenden Tagen ein halbes Dutzend kleinerer Dörfer zurück nach Norden – wieder zum Schattengrundpass hin, von dem aus das Übel vor über einem Jahr erstmals ausgegangen war. Stets unterstrich er den Überlebenden gegenüber seine Forderung, ihm endlich zu bringen, was man ihm vorenthalte. Um diesem Treiben endlich und endgültig Einhalt zu gebieten, entsandte der Markgraf eine Gruppe von Spezialisten, die angeblich eine 'Geheimwaffe' mit sich führten.

Die näheren Umstände dieser Drachenhatz unterliegen der Geheimhaltung der Admiralität. Die Drachenjäger kehrten gut zwei Wochen nach ihrem Auszug nach Harben zurück – wenn auch mit einigen Verlusten und sichtlich mitgenommen – und werden seitdem als Drachentöter gefeiert und mit Ehrungen über-

häuft. Den Verlautbarungen zufolge ist es ihnen gelungen, den Hort des Riesenlindwurms am Schneckenkamm ausfindig zu machen (wo er bereits vom bei einer Drachenhatz umgekommenen Pfalzgrafen von Weißengau vermutet wurde; der **Bote 101** berichtete) und ihm am Ende eines erbitterten Kampfes schließlich den Todesstoß zu versetzen.

Auch wenn längst nicht alle Windhager glauben, dass der Lindwurm bezwungen wurde, und man wohl noch lange voller Befürchtung nach den tödlichen Schatten am Himmel Ausschau halten wird, hat der Wurm seitdem nicht mehr zugeschlagen. Während die Drachentöter, deren Namen bereits in aller Munde sind, noch gefeiert werden, fragen sich indes manche, was der Wurm im Windhag denn nun gesucht haben mag. Die Admiralität schweigt dazu, während der zwergische Baron Gringulf Sohn des Gromosch von Widernhall sich besorgter denn je zeigt. Man munkelt, er habe mit dem Markgrafen gestritten und ihn als "kurzbärtigen Jüngling" und "spitzohrigen Dieb" beschimpft. Nicht alle Spannungen der Region scheinen mit dem Wurm beseitigt.

pd

Meisterinformationen zu den Artikeln des *Aventurischen Boten*

Aventurischer Bote 100: Drachenfeuer im Windhag (Seite IV)

Meisterinformationen:

In der Tat hat sich der Schatten eines Riesenlindwurms über das Gebirge gelegt, der insbesondere den Schattengrundpass unsicher macht – die einzige Straßenverbindung zwischen Landesinnern und der Küste. Während die Hafenstadt Harben auf dem Landweg nur noch auf Umwegen gefahrlos erreicht werden kann, verschwinden im Gebirge immer wieder Menschen und werden ganze Tierherden dahingemetzelt. Den Drachen indes bekommt kaum jemand zu Gesicht, der noch davon berichten kann.

Die Geschehnisse werden in den kommenden *Aventurischen Boten* fortgeschrieben.

Aventurischer Bote 102: Der Wurm vom Windhag (Seite VI)

Meisterinformationen:

Die Geschehnisse im Windhag werden auch in den weiteren Ausgaben des *Aventurischen Boten* fortgeschrieben und erfahren ihren Höhepunkt im kommenden Jahr in einem Abenteuer-Sammelband, der sich ganz den Drachen und Lindwürmern widmet. Doch schon jetzt können Sie manche der Vorgänge für eigene Abenteuer verwenden. Nachfolgend machen wir Ihnen ein paar Vorschläge.

Szenariovorschläge:

- In einem der größeren Orte im Bereich des Schattengrundpasses (beispielsweise Widdernhall, Schattengrund oder Tri-veith) werden die Helden gebeten, nach der wandernden Boron-Geweihten Udha Kalkner zu suchen. Sie sei am Totenfest (1. Boron) mit der Absicht losgezogen, den Opfern auf dem Schattengrundpass den Grabsegen zukommen zu lassen. Sich mitten im Winter auf den Pass zu wagen, ist bereits ein Abenteuer für sich, mit einer drohenden Drachenattacke allerdings ein gefährliches Wagnis. Tatsächlich kommt die Boroni ganz gut alleine zurecht und bleibt vom Wurm offenbar unbelästigt, während sie die Helden zum Verlassen des Passes drängt, ehe der Lindwurm auf sie aufmerksam wird. Ein kleiner Wagenzug hingegen hat kein Glück, und den Helden könnte die Aufgabe zukommen, die Überlebenden ins nächste Dorf und / oder einige Plünderer zur Strecke zu bringen.

- Aufgrund der häufigeren Übergriffe durch Wegelagerer steigt die Nachfrage nach kampferprobten Söldnern, um reiche Reisende oder Händler zu beschützen – Helden werden also benötigt!

- Abseits des Gebirges wird ein aus seinem Revier vertriebener, offenbar schwer verletzter Baumdrache gesichtet, der schließlich in der Wildnis abstürzt. (Zwar ist auch ein Westwinddrache denkbar, doch für diesen Vorschlag womöglich ein wenig zu überdimensioniert.) Mehrere Gruppen beginnen einen Wettlauf: Wer erreicht den toten Drachen als erstes und kann sich die wertvollen 'Rohstoffe' aneignen (in der bald erscheinenden Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** können Sie nähere Angaben zu diesen Materialien finden)?

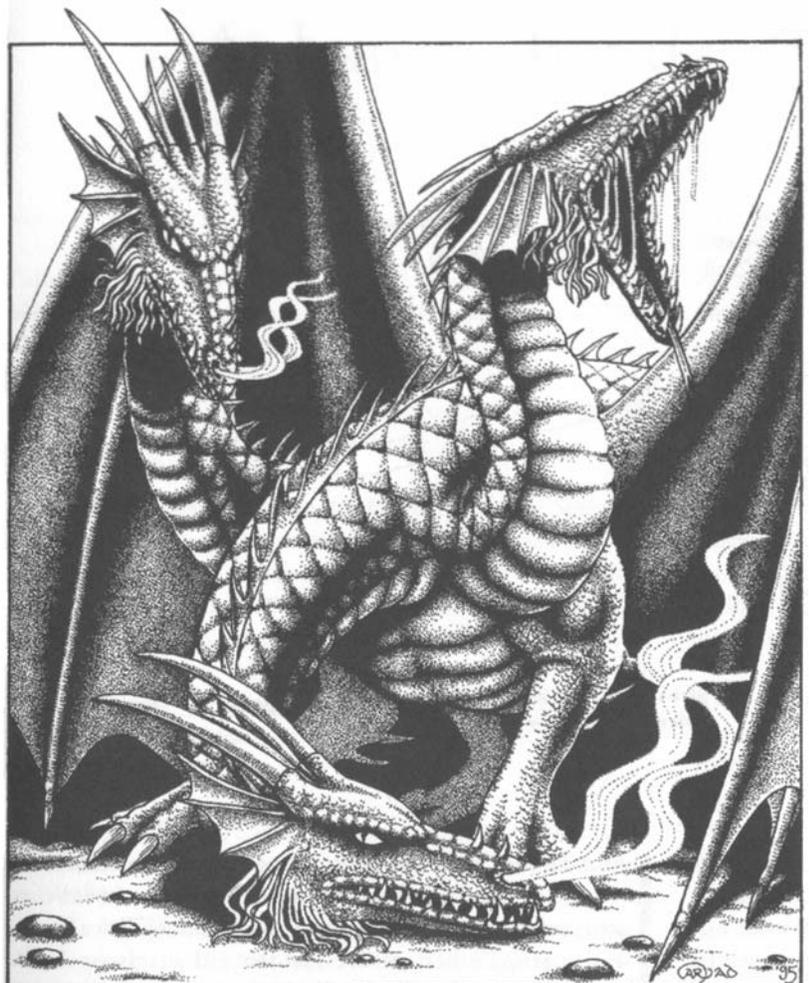
Wie zerlegt man ein solches Wesen, dessen Blut womöglich noch immer kocht? Kann das Eroberte anschließend gegen andere Leichenschänder verteidigt werden? Wie richtet man eine solche Expedition überhaupt aus? Und vor allem: Was, wenn man zu spät bemerkt, dass der Drache mitnichten oder zumindest noch nicht ganz tot ist?

Aventurischer Bote 105: Der Pakt mit dem Wurm (Seite X)

Meisterinformationen:

In der Tat kann man sich durch einen Tribut in Form von Waffen, Rüstungsteilen und Schilden eine unbehelligte Passage über den Schattengrundpass erkaufen – der Riesenlindwurm verschont diese Reisegruppen, die anderen Gefahren der Berge jedoch mangels ausreichender Bewaffnung fortan machtloser gegenüberstehen. Nach und nach werden immer mehr Wagenzüge diese Möglichkeit nutzen und ihren kuriosen Zoll vor Betreten des Passes frei im Gelände hinterlegen. In Widdernhall im Osten und Schattengrund im Westen haben findige Händler rasch die Marktlücke erkannt und bieten – natürlich völlig übersteuert – alte Waffen und beschädigtes Rüstzeug feil.

Dennoch kommt es auch weiterhin zu Angriffen des Drachen – meist dann, wenn eine Reisegruppe oder ein Wagenzug entweder keinen Zoll entrichtet hat oder aber nach dessen Hinterlegung noch immer offen oder in großer Zahl Waffen und Rüstungen bei sich trägt. Weder militärische Nachhut noch mitreisende, kampfbereite



Söldlinge können den Reisenden somit schützen, sie machen im Gegenteil die Passage unsicherer, als wenn man gänzlich auf Kriegswerkzeug verzichtet hätte.

Während die zunehmend verlassenem Steinbrüche auch weiterhin in unverminderter Zahl angegriffen werden, gehen die Übergriffe gegen die Dörfer in jüngster Zeit zurück – seit man dazu übergegangen ist, die zum Opfer Auserkorenen in Rüstungen zu stecken und sie mit Waffen zu gürteln. An dem Brauch der Lotterie jedenfalls hält man, aus Angst und bäuerlicher Verschrobenheit, auch weiterhin fest. Außenstehende werden in diese ‘inneren Angelegenheiten’ nicht eingeweiht, und mögen die Eltern den Verlust ihres Kindes auch bitter betrauern, so glauben sie doch fest daran, zum Wohle des ganzen Dorfes gehandelt zu haben – und so war denn auch der Vater, der beim Baron von Widdernhall Hilfe suchte, ein Zugezogener aus Tobrien.

Ein Szenario zur Überquerung des Schattengrundpasses unter den Augen des Drachen werden Sie, ebenso wie eines um die Lotterie und die folgende Opferzeremonie, im Abenteuer **Der Wurm vom Windhag** finden, das als Teil der Abenteueranthologie **Drachenodem** etwa Mitte 2004 erhältlich sein wird.

Szenariovorschläge:

- Der Vater, der nach Widdernhall kam, hat den Baron um Rüstung und Waffen gebeten, um die Bestie zu erschlagen. Dieser Bitte ist der Angroscho bereitwillig nachgekommen, wenngleich er sich sicher ist, dass ein einzelner Mensch gegen einen ausgewachsenen Riesenlindwurm niemals bestehen kann. In der Tat fehlt von dem Tobrier seither jede Spur. Ihre Helden könnten dem verzweifelten, von Rachedgedanken beseelten Mann irgendwo im Gebirge begegnen. Es liegt in Ihrem Ermessen, ob die Gruppe ihm auf seiner Suche nach dem Drachen beisteht (allerdings erfolglos), einen verwirrten Mann aus der Wildnis zurück in die Zivilisation bringt oder aber einen von blakharaz’schem Rachewahn erfüllten Paktierer davon abhalten muss, sein Dorf in den Untergang zu stürzen.

- Möglicherweise war es nicht die Kaiserliche Schatzgarde, von der die Zehntfrau Ulfahan begleitet wurde, wie im *Aventurischen Boten* geschrieben steht, sondern es handelte sich um Ihre Helden. Vielleicht stammt von ihnen die rettende Idee, Waffen und Rüstungen wegzuwerfen, während Ulfahan tatsächlich nur den Leichnam des ehemaligen Pfalzgrafen suchen wollte.

- Die nachgerade schamlosen Preise für rostige Waffen und verbogene oder zerbeulte Rüstungsteile (sprich: Schrott) sorgen früher

oder später für heftigen Unmut, und nur durch das beherzte Eingreifen Ihrer Helden lässt sich eine blutige Eskalation verhindern: Immerhin ist das alte Zeug billiger als neue Erzeugnisse, wenn gleich es ebenso selten ist.

- Zwar mag eine Überquerung des Schattengrundpasses neuerdings möglich sein, doch bekanntlich trennen sich Helden nur höchst ungern von ihren liebgewonnenen Waffen und Rüstungen. Weigern sich Ihre Spieler, diese vor der Passüberquerung in Verwahrung zu geben oder gar als Zoll an den Drachen zu hinterlegen, müssen sie sie zumindest gut versteckt in einem Fuhrwerk mit sich nehmen. Nur dann ist die Gruppe einigermaßen sicher vor einem Drachenangriff – aber gleichzeitig anderen Gefahren wie vagabundierenden Räubern umso schutzloser ausgeliefert ...

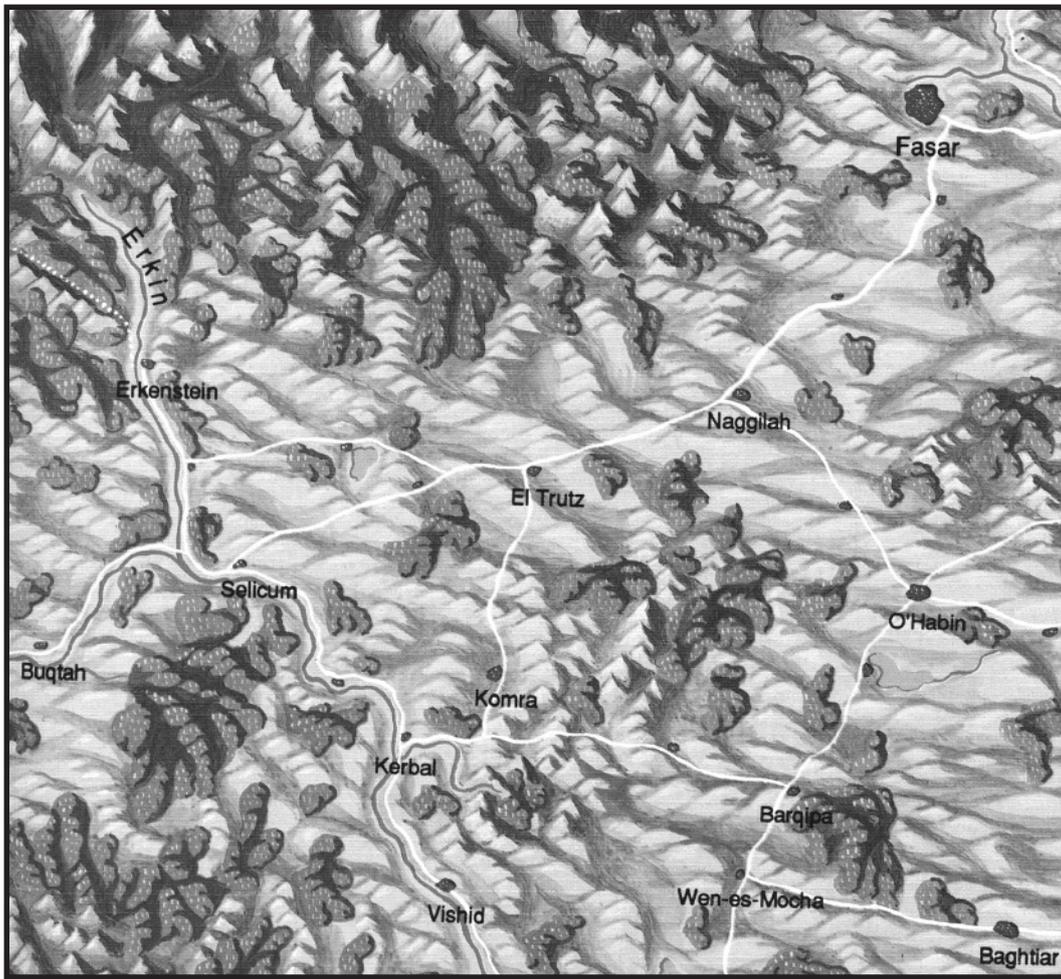
Aventurischer Bote 107: Das Ende des Wurms (Seite XIV)

Meisterinformationen:

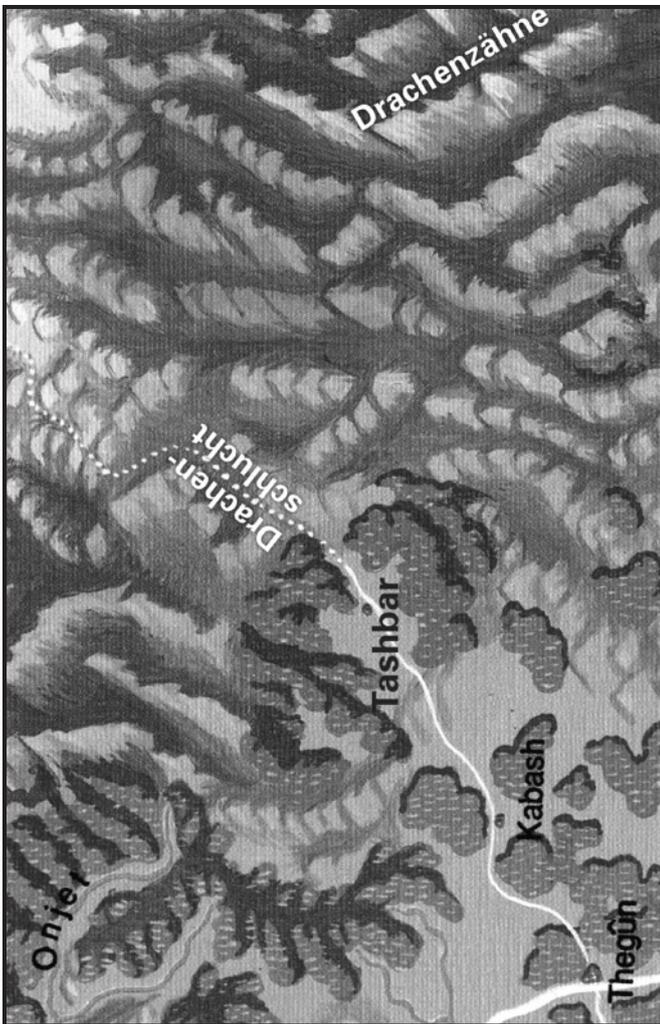
Fast alle der im Artikel angedeuteten Ereignisse nehmen Bezug auf den Abenteuerhintergrund **Der Wurm vom Windhag** in der Abenteueranthologie **Drachenodem**. Dort werden nicht nur die meisten Geheimnisse um die Geschehnisse im Windhag gelöst, sondern Sie können auch den Untergang Kleinaus und die Drachenhatz durch die ‘stolzen Recken des Markgrafen’ ausspielen. Wir gehen deshalb an dieser Stelle nicht näher auf diese Dinge ein.

Nur soviel: Zwar wurde der Wurm tatsächlich bezwungen, doch werden seine Hinterlassenschaften noch lange Bedeutung für den Windhag haben. Der enorme Hort aus Waffen und Rüstungen wird dazu führen, dass man in der Markgrafschaft künftig auf relativ gut bewaffnete Räuber und Bergbewohner treffen kann. Vor allem ziehen die sterblichen Überreste des Riesenlindwurms allerlei Interessenten an, so dass drachische Exotica (siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** S. 120) in den folgenden Monaten zu relativ günstigen Preisen in der Region gehandelt werden (insbesondere Schuppen, nicht aber die Karfunkel des Wurms). Dies bietet Ihnen hinreichend Stoff für kleinere Abenteuer ...

Die Anthologie **Drachenodem** erscheint in Bälde und beinhaltet nicht nur sieben Abenteuer, in denen die Drachen Aventuriens im Mittelpunkt stehen, sondern auch einen umfangreichen Anhang mit allgemeinen Hintergrundinformationen und aventurischen Quellen um die heißblütigen Schuppenkreaturen.



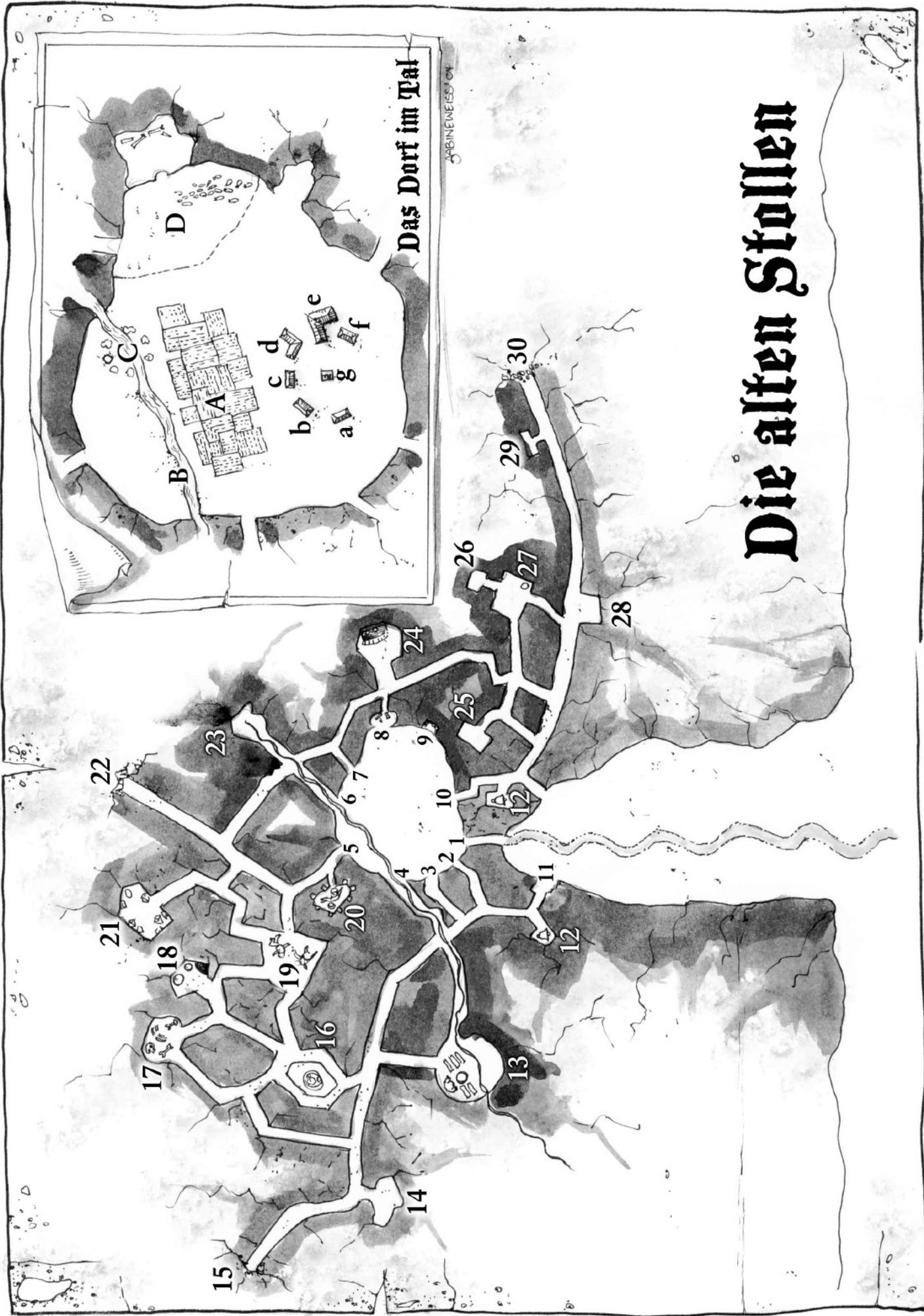
KARTE ZUM KURZABENTEUER "JUNGFRAU IM PÖTEN"



KARTE ZUM KURZABENTEUER "IM DRACHENHOF"

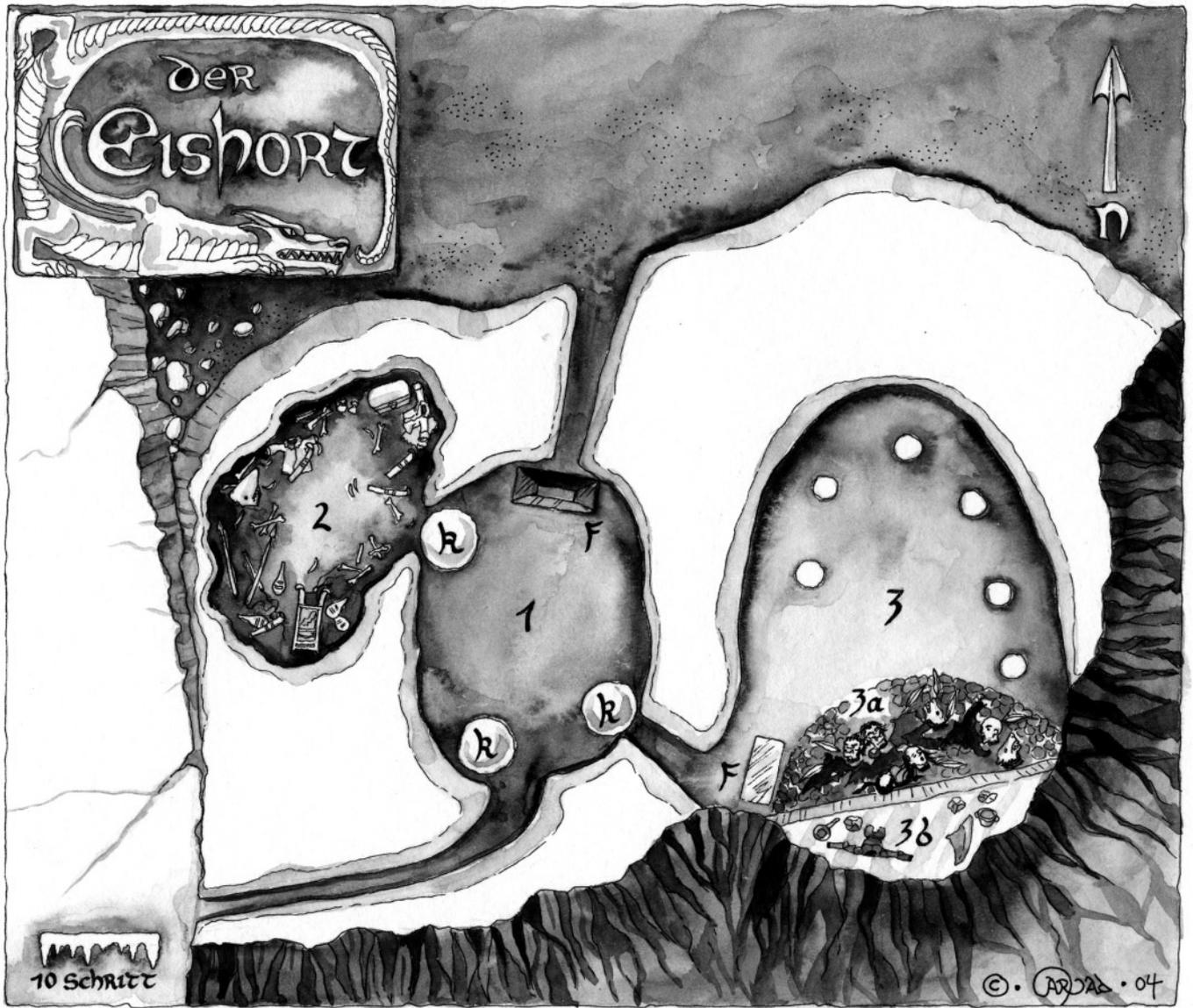
Seine Dienste werden auf Cumrat benötigt.
 Begebe Er sich unverzüglich dorthin.
 Seine Gefährten mögen Ihn begleiten.
 Unser Auftrag bedarf keines Aufschubs.
 Die Sicherheit des Reiches ist in Gefahr!

gezeichnet und gesiegelt
 Alara Paligan

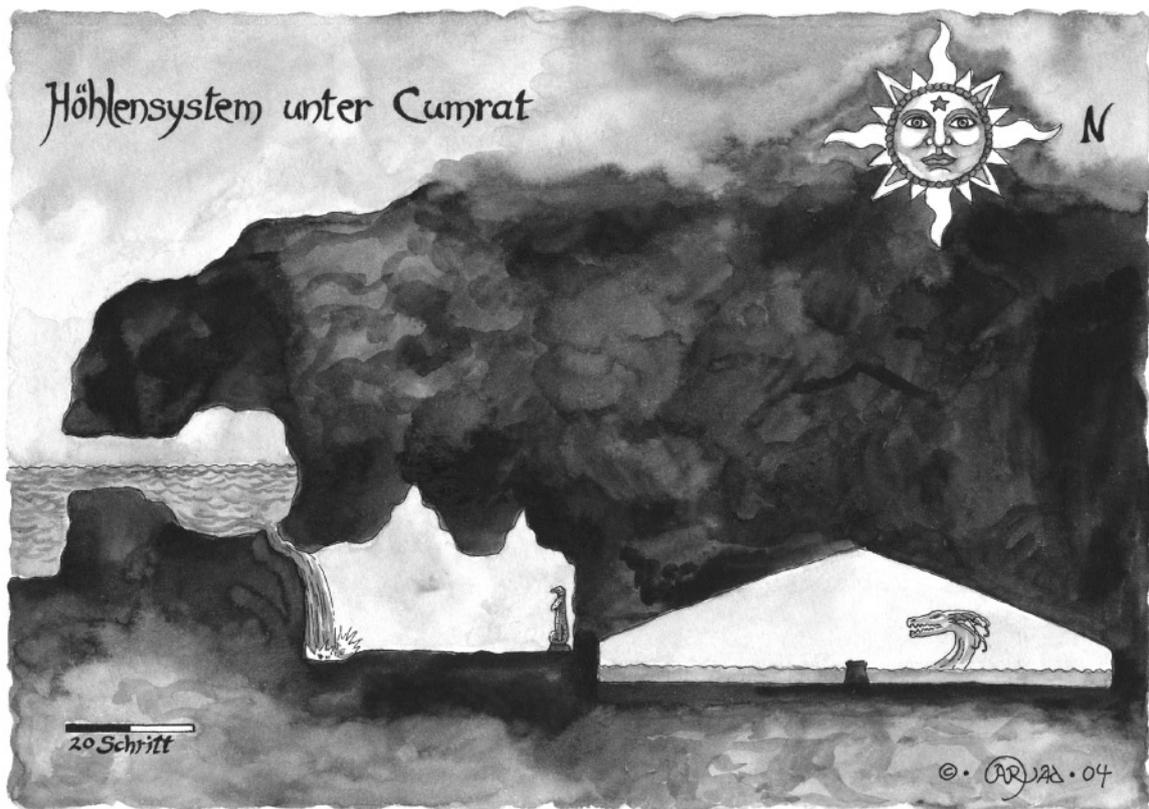


Die alten Stollen

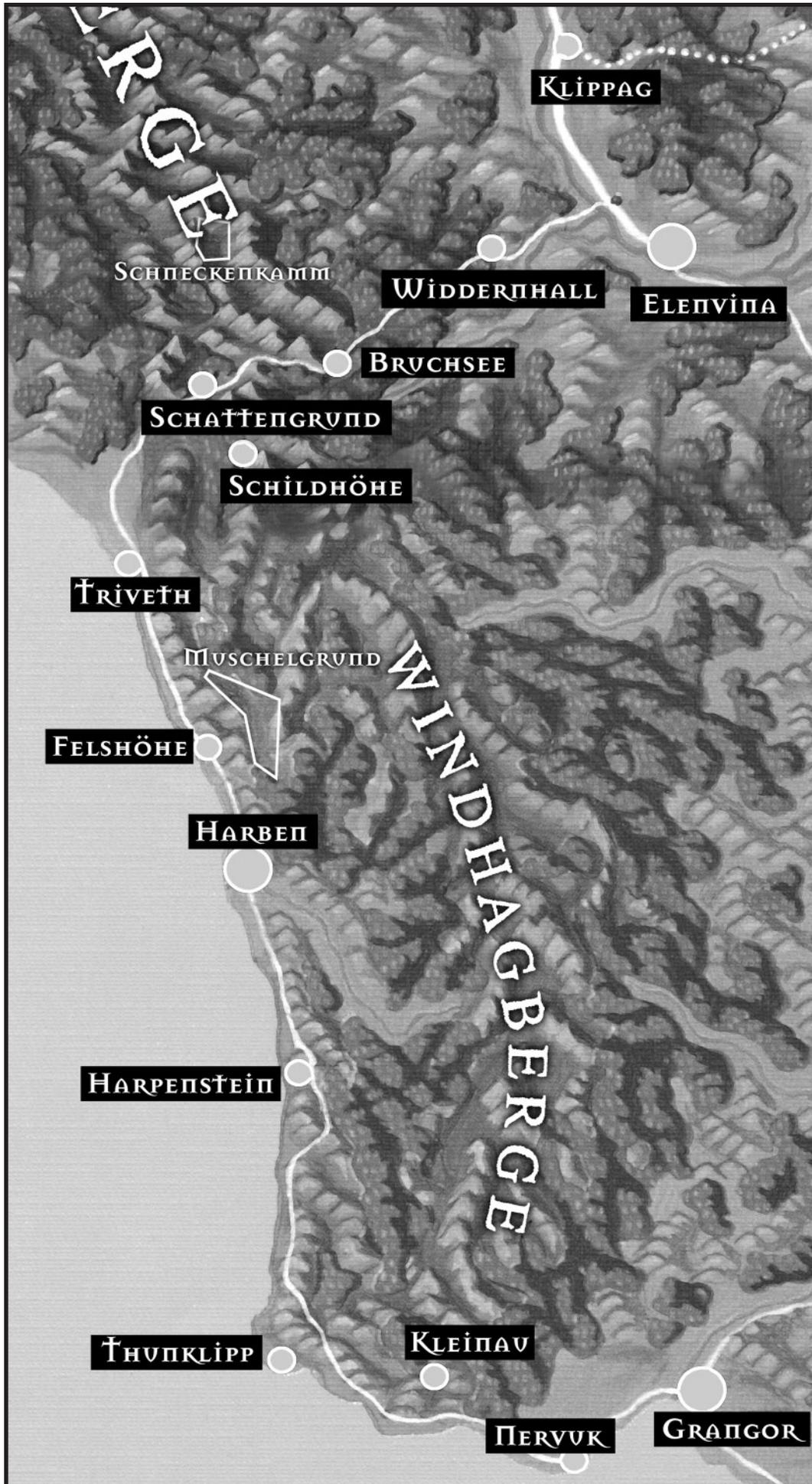
KARTE ZUM KURZABENTEUER "Ein Untier zu jagen"



KARTE ZUM SZEENARI "BALZGESCHENKE"



KARTE ZUM KURZABENTEUER "ELEMENTARE VERGELTUNG"



KARTE ZUM ZUM KURZABENTEUER "DER WURM VON WINDHAG"