

AVENTURIEN

DRITTER BAND DER DRACHENCHRONIK

NR. 177
ERFAHREN

DIE DRACHEN CHRONIK

DRACHENSCHWUR

Das Schwarze Auge

I3075

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION
THOMAS RÖMER

LEKTORAT
DANIEL SIMON RICHTER,
THOMAS RÖMER

COVERBILD
ARNDT DRECHSLER

**UMSCHLAGGESTALTUNG UND
GRAPHISCHE KONZEPTION**
RALF BERSZUCK

INNEENSATZ
CHRISTIAN LÖNSING

INNEILLUSTRATIONEN
BOROS/SZIKSZAI, ARMIN BUNDT, CARYAD,
JENS HAUPT, HORVUS, PIPPA JÄESCHKE,
ALEXANDER JUNG, INA KRAMER, MELANIE MEIER,
ANDRÉ MOERSCH, MIA STEINGRÄBER,
FLORIAN STITZ, SABINE WEISS

Copyright © 2010 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-86889-041-9

Das Schwarze Auge

DIE DRACHEN CHRONIK



BAND 3:

DRACHENSCHWUR – AM DEN ORT DES URSPRUNGS

VON

PATRICK 'SWAFPIR' FRITZ, STEFAN 'UMBRACOR' KÜPPERS
UND DANIEL 'PACLADOR' RICHTER

SOWIE DEN AUTOREN

ARMIN BUNDT (FEVERBÜNDNIS), MICHAEL MASBERG (HORT DER
ERINNERUNG), SEBASTIAN THURAU (INS PEST DER FEINDE)

MIT DANK FÜR KRITIK, ANREGUNGEN, KORREKTUREN, ERGÄNZUNGEN UND BEITRÄGE AN
BJÖRN BERGHAUSEN, MATTHIAS FREUND, PIPPA JAESCHKE, ANDRÉ MOERSCH, KATJA REINWALD,
JAN RODEWALD, STEFAN UNTEREGGER

SOWIE DIE REDAKTION DES SCHWARZEN AUGES

GEWIDMET DEN HELDEN DES SCHWARZEN AUGES

»Heute sind die Drachen eine Rasse machtvoller, aber einzelgängerischer Individuen, die nicht einmal Beziehungen zu Eltern und Geschwistern kennen oder pflegen – einer der Gründe, warum sie selbst so wenig zu ihrer Geschichte zu sagen haben. Aber nicht nur die uralten Archive des Drachenordens, auch die Existenz solcher kultureller Errungenschaften wie die Feste Drakonia warnen uns davor, was uns niedere Wesen erwarten, wenn die Drachen jemals wieder eine gemeinsame Zivilisation errichten.«

*—Compendium Drakomagia, Erzmagus Pher Drodont von Aranien, um Bosparans Fall,
Übersetzung aus dem Tulamidischen*

İNHALT

WILLKOMMEN ZURÜCK AUF DEN SEİTEN DER DRACHENCHRONIK 5

VOR DEM DRACHENSCHWUR 6

Drachentod	13
Flammen über dem Finsterkamm	16
Die Wahl des Abenteuers	18

FEUERBÜNDNIS 18

Prolog	18
Drachenbrüder	19
In den Raschtulswall	22
Im Reich des Feuerherrn	26
Die Ränke der Kultisten	35
Feuerbündnis	45
Epilog	48
Anhang I: Dramatis Personae	49
Anhang II: Zeittafel	51

HORT DER ERINNERUNG 52

Drachengedächtnis – Hintergründe für den Meister	52
Drachenrelikte	55
Drachenspuk	64
Drachenspuren	70
Drachenchronik	76
Anhang I: Dramatis Personae	83
Anhang II: Erwachtes Wissen – Die Drachenchronik	84

DAS EWIGE KONZIL 90

Am Nabel des Kosmos' – Ursprung und Geschichte	90
Hallen für die Ewigkeit	92
Lernen von den Elementen –	
Das Konzil und seine Bewohner	97
Der Hauch der Ewigkeit – Drakonia im Spiel	105
Zeugen der Zeitalter – Mysteria et Arcana	106

İNS PEST DER FEINDE 112

Auf dem Weg nach Yiyimris	112
Notwendige Szenen während der Reise	114
Im Schatten von Yiyimris	119
Spurensuche in Yiyimris	126
Das Tal des Weltenwechsels	131
Weltenwechsel!	142



WILLKOMMEN ZURÜCK AUF DEN SEITEN DER DRACHENCHRONIK.

Die Geburt des dritten Bandes war schwer, denn es galt viele Verknüpfungen aufzunehmen, um sie zu einem Abschluss zu bringen

oder so zu verweben, dass sie weiterführende Erzählstränge bilden können. Trotz aller Widrigkeiten haben wir entschieden, den ursprünglichen Plan der **Drachenchronik** weiterzuverfolgen und ihn auch dergestalt zum Abschluss zu bringen, wie er ursprünglich gedacht war.

In **Drachenschatten** haben die Helden erstmals die Spuren der verschütteten, alten drachischen Geschichte aufgenommen und erste Teile davon dann in **Drachenerbe** entschlüsselt, sich sogar mit dem weisen Fuldigor und dem alten Wissen der Trolle auseinandergesetzt. Schließlich haben sie es erstmals auch persönlich mit der großen Widersacherin Pardonas aufgenommen.

Nun, in **Drachenschwur**, gilt es die tieferen Geheimnisse der Drachenchronik weiter auszuloten und ebenso mehr über die Pläne der Dunkelfelfe zu erfahren. Daher ist **Drachenschwur** offener gehalten als die beiden Vorgängerbände, erfordert vom Meister aber auch mehr Vorbereitung oder Improvisation.

Das **Präludium** gibt Ihnen alle notwendigen Informationen an die Hand, um Ihre Helden selbstständig Nachforschungen anstellen zu lassen und bietet auch zwei Szenarien zu möglichen

Nebensträngen der **Drachenchronik** an, die Sie beliebig aus- und aufbauen können. Innerhalb des Präludiums oder auch danach können die Helden frei entscheiden, ob sie sich zunächst in **Hort der Erinnerung** nach Drakonia begeben, um in den ehrwürdigen Hallen der Magierakademie weiterzuforschen oder in **Feuerbündnis** den Kaiserdrachen Agapyr aufsuchen wollen und zum Kloster Tarf El'Hazaqur Mor reisen. Ebenso gut ist es denkbar, dass die Reihenfolge der beiden Abenteuer vertauscht wird oder beide ineinander verschachtelt werden.

Mit neuen Hinweisen auf das Treiben Pardonas ausgestattet, geht es dann aber am Ende von **Drachenschwur** in das Abenteuer **Ins Nest der Feinde**, in dem die Helden eine erschütternde Entdeckung über Pardonas Pläne machen und vor eine schwerwiegende Entscheidung gestellt werden.

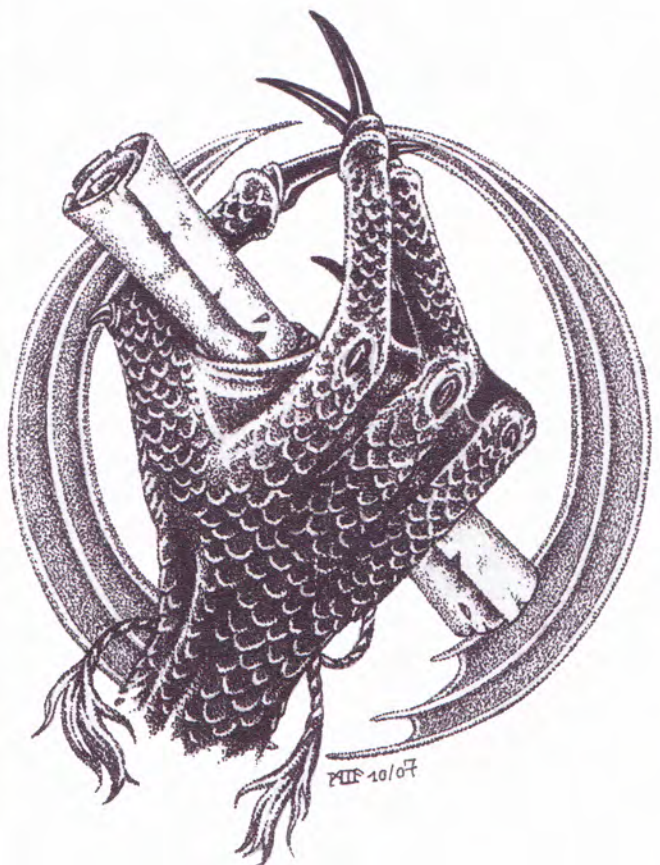
Wir wünschen Ihnen und Ihrer Runde viel Vergnügen und spannende Unterhaltung mit diesem Band der **Drachenchronik** ... blättern Sie um und lassen Sie die Geschichte voranschreiten.

Daniel Simon Richter,
Oberhausen, im Januar 2010

QUELLENVERWEISE

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind fett gesetzt und dienen als Hilfestellung für den Spielleiter, sofern er zu einzelnen Themen weitere Informationen sucht. Alle zum Spiel notwendigen Inhalte sind jedoch in diesem Band enthalten.

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer xxx
Angrosch	Regionalspielhilfe Angroschs Kinder
Arsenal	Spielhilfe Aventurisches Arsenal
Dämonenkrone	Unter der Dämonenkrone aus der Box <i>Borbarads Erben</i>
Drakensang	Das Computerspiel Drakensang
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
GA	Regionalspielhilfe Geographia Aventurica
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
Licht und Traum	Regionalspielhilfe Aus Licht und Traum
Raschtul	Regionalspielhilfe Raschtuls Atem
Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen & Spelunken
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
SRD	Spielhilfe Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZBA	Regelwerk Zoo-Botanica Aventurica



VOR DEM DRACHENSCHWUR

Drachenschwur – An den Ort des Ursprungs, der dritte Band der **Drachenchronik**, beginnt im Herbst 1034 BF und lässt

den Helden damit die Möglichkeit, den Sommer dieses Jahres quasi nach eigenem Gutdünken zu verbringen. Mit dem folgenden Präludium wollen wir Ihnen Hinweise an die Hand geben, die Sie benutzen können, um eigene Szenarien oder Szenen zu erstellen, die erklären, wie Ihre Helden diese Zeit verbracht haben – und gegebenenfalls eigene Ideen innerhalb der **Drachenchronik** zu befeuern.

ZUM AUFBAU DES BANDES

Nach dem Ende von **Vermächtnis im Mondschein** in Band II haben die Helden zum ersten Mal im Verlauf der **Drachenchronik** Gelegenheit, ihre Gedanken in verhältnismäßiger Ruhe zu ordnen und sich beim weiteren Voranschreiten in der Kampagne ein wenig Zeit zu lassen. Die Helden haben nun die Möglichkeit, ihre eigene Verbindungen zu nutzen, um Nachforschungen anzustellen, Erklärungen zu suchen, Spuren nachzugehen, die sie aufgenommen haben, bisher aber nicht zu Ende verfolgen konnten oder schlicht Orte aufzusuchen, an denen sie Experten oder Verbündete vermuten. (Und natürlich auch, um ihre redlich verdienten Abenteuerpunkte in Steigerungen umzumünzen.)

Sie können und sollten Ihre Helden jetzt freier agieren lassen. Dazu gehört auch, dass der Weg bis **Ins Nest der Feinde**, dem abschließenden Abenteuer dieses Bandes, relativ frei beschritten werden kann. Dazu finden Sie neben den größeren Abenteuern **Feuerbündnis** und **Hort der Erinnerung**, deren Reihenfolge variabel ist, in diesem Präludium zwei skizzierte Szenarien und Informationen, wenn die Helden zunächst eigene Wege gehen und auf ihre Verbindungen aus anderen Abenteuern zurückgreifen wollen.

Sie sollten dabei den Helden die Entscheidung überlassen, ob sie erst den Informationen zu den Drachennamen nachgehen wollen – in diesem Fall führen die Szenarien **Drachentod** und **Flammen über dem Finsterkamm** zum Abenteuer **Feuerbündnis** – oder direkt der Einladung nach Drakonia zum **Hort der Erinnerung** folgen. Es ist auch denkbar, dass die Helden selbst noch einmal mit Apep sprechen wollen, bei dem vermutlich immer noch die Birscha-Rolle liegt.

Mit Apeps Boten (**Feuerbündnis**, Seite 19) haben Sie ein Werkzeug an der Hand, um den Helden je nach Spielreihenfolge entgegenzukommen:

☛ **Feuerbündnis vor Hort der Erinnerung:** Die Helden wollen sich ohnehin in die Drachensteine begeben, werden jedoch woher von der Perldrachin abgefangen. Eventuell wissen sie schon, dass auch andere Drachen Besuch von Pardonas Agenten erhielten.

☛ **Feuerbündnis nach Hort der Erinnerung:** Die Helden haben die Drachenchronik bereits entdeckt, wodurch Apeps Botschaft an Brisanz gewinnt.

☛ **Feuerbündnis als Zwischenepisode in Hort der Erinnerung:** Denkbar ist, dass die Helden, wenn sie sich schon einmal im Raschtulswall befinden, auch Agapyr besuchen (siehe dazu auch Seite 60). In diesem Fall bieten sich zwei Varianten an: Entweder ist die Perldrachin ohnehin auf der Suche nach

den Helden oder sie wurde von Apep zu seinem Bruder geschickt, unterwegs jedoch angegriffen und wendet sich nun verletzt an die Helden, die sie finden.

WEGE DES WISSENS UND DER ERKENNTNIS

Grundsätzlich sollten Sie sich mit Ihren Spielern darüber verständigen, wonach die Helden zu suchen oder worüber sie nachzuforschen gedenken. Aber auch, wo oder bei wem sie das tun wollen.

Für die Suche nach vertiefenden Informationen bieten sich grundsätzlich drei Themenkomplexe an: die Kraftlinien-Manipulation, die verschiedenen Drachennamen und frühere Aktivitäten Pardonas, die die Helden nun als Drahtzieherin im Hintergrund erkannt haben.

Dazu kommt sicherlich die Frage, an welchen Ort die Helden gehen wollen, nachdem sie **Vermächtnis im Mondschein** erlebt haben. Die Städte Perricum (**Schild 140ff.**) und Rommilys (**Schild 132ff.**) bieten sich hier an, weil sie in relativer Nähe der Trollzacken liegen. Auch ein Besuch der Zwergenstadt Okdrâgosch (**Angrosch 110f.**) wäre denkbar. Eventuell wollen die Helden von hier aus aber auch nach Khunchom zurückkehren, um ihr weiteres Vorgehen mit Hilbert von Puspereiken abzustimmen oder von Rakorium Informationen einzuholen. Oder aber sie gehen gänzlich eigene Wege, die Sie sicherlich besser kennen als wir und die deshalb allein Ihrer Ausgestaltung überlassen bleiben müssen.

I – DRACHENWISSEN

Die Helden haben sowohl von Fuldigor als auch durch den Geist von Strock einige Drachennamen erfahren. Nicht alle dürften ihnen bekannt sein. Mit der nachfolgenden Übersicht können Sie prüfen, was die Helden wissen oder bei einzelnen Quellen in Erfahrung bringen können. Die Informationen zu den einzelnen Namen sind dabei wie folgt aufgebaut:

Probe: Der angegebene Modifikator gilt für eine Probe auf *Geschichtswissen*, *Sagen/Legenden* oder *Tierkunde* (*Drachenkunde*) und muss angewendet werden (nach Meisterentscheid in Einzelfällen auch für *Magiekunde*), wenn die Helden ihr Wissen über diesen speziellen Drachen prüfen wollen. Wenn es nicht gesondert angegeben ist, erhalten Zwerge einen generellen Bonus (Amboss- und Erzwerge –8 bis –6, Brillantzwerge –4, Hügelzwerge –1). Je nach Herkunft und Hintergrund des Helden kann die Probe nach Meisterentscheid weiter modifiziert werden.

Beinamen: listet die drachischen Beinamen auf, die die Helden bisher erfahren haben

Erkenntnisse: umfasst die Informationen, die die Helden gewinnen können

Mögliche Quellen: führt die möglichen Informationsquellen (werge (Z), rolle (T), irchen (K), agier/Gelehrte (M)) mit einer Verfügbarkeit ein, die von 0 (völlig unbekannt) bis 7 (Allgemeinwissen) klassifiziert ist.

TEMPUS FUGIT – VOM LERPEN IN LAUFENDEN KAMPAGNEN

Bereits in Band I der **Drachenchronik** haben wir drauf hingewiesen, dass das Ausgeben von Abenteurpunkten, um damit Steigerungen vorzunehmen, in einer Kampagne ein durchaus schwieriges Unterfangen sein kann (**Drachenschatten** 60 und 83).

Langfristig und kontinuierlich laufende Kampagnen können vom Meister genutzt werden, um den Spielern aufzuzeigen, dass Lernen (und damit die Steigerung von Talenten, Zaubern oder Liturgien) auch in Aventurien Zeit und vor allem Lehrmeister braucht.

Sie können während einer Kampagne immer wieder diesen Zeitmangel nutzen, um zu verdeutlichen, dass die Helden kaum Gelegenheit haben, erworbene Abenteurpunkte für Steigerungen einzusetzen. Gerade in Kampagnen, in der ein Abenteuer direkt an das vorherige anschließt, kann die optionale Regel der *Zeiteinheit* (eine Zeitspanne von etwa 2 Stunden Länge, **WdS** 162) ein bestimmender Faktor für den Lernerfolg und damit für die möglichen Steigerungen sein. Ebenso ist ein limitierender Faktor für das Lernen (und damit die Steigerung), dass Helden, die in der Abgeschiedenheit der Wüste unterwegs sind (oder in der Enge eines Schiffs reisen), kaum die Gelegenheit haben, geeignete *Lehrmeister* zu finden. In diesem Fall bleibt nur, dass Helden sich selbst als Lehrmeister für ihre Gefährten versuchen (*Gegenseitiges Lehren und Lernen*) oder sich im *Selbststudium* üben. Alle diese Methoden sind ebenfalls optionale Regeln. Hinweise dazu finden Sie in **WdS** 167.

Wenn Sie das Spiel mit Zeiteinheiten betreiben, dann müssen Sie im Auge behalten, wie viel Zeit zwischen den Abenteuern vergeht (und diese dann in Zeiteinheiten umrechnen, die einem Helden zur Verfügung steht) und Sie müssen mit

Ihren Spielern klären, wie die Helden diese Zeit verbringen. Es gilt, dass diese nur ein Teil der Zeiteinheiten (nämlich 4 pro Tag) aufwenden können, um Steigerungen vorzunehmen. Und das auch nur dann, wenn sie sich nicht aktiv an irgendwelchen komplexen Handlungen beteiligen (wie dem Entschlüsseln von Rätseln, dem Durchstöbern einer Bibliothek oder dem Bauen eines Bootes). Jede Steigerung ist mit dem Verbrauch von Zeiteinheiten verbunden. Eine Aufstellung der benötigten Zeiteinheiten für die unterschiedlichen Steigerungen finden Sie auf Seite 176 im Regelwerk **Wege des Schwerts**.

Natürlich können die Spieler erworbene *Spezielle Erfahrungen* nutzen, um Talente, Zauber oder Liturgien zu steigern, denn diese sind ohne Zeitaufwand durchführbar (**WdS** 167). Auch der verbilligte Erwerb von Sonderfertigkeiten stellt kein Zeitproblem dar (**WdS** 166).

Im Verlauf der *Drachenchronik* bleibt also kaum Zeit, die erworbenen Abenteurpunkte sofort nach Abenteuerende in Steigerungen zu investieren.

Allerdings müssen Sie sich trotz dieser Ausführungen nicht sklavisch an diese optionale Regel halten, wenn sie Ihnen nicht zusagt. Ebenso gut können Sie immer wieder zulassen, dass Ihre Helden die Gelegenheit haben, ihre Abenteurpunkte auszugeben, gerade in solchen Momenten, in denen die *Drachenchronik* auch das Zusammenreffen mit potentiellen Lehrmeistern anbietet. Bleiben Sie jedoch hart, was die Nutzung von Zeiteinheiten angeht. So bleibt den Helden aber die Gewissheit, dass sie nach Abschluss der Kampagne diese Lehrmeister erneut aufsuchen können, um dann ihre sauer verdienten Abenteurpunkte auszugeben.

Ancarion

Probe: +3

Beinamen: Rotmantel, Flammenherr, tobender Vernichter

Erkenntnisse: In der Mythologie der Zwerge von der *Schlacht des Himmelsfeuers* (um 7200 v.BF; **Angrosch** 8) ist von Ancarion dem Roten die Rede, "Marschall und Sohn Pyrdacors", der durch die Heroin Organa Tochter des Ordamon den Tod fand.

Mögliche Quellen: Z7, T4, K5 (Ingerimm, sonst 4), M3

Bekragor

Probe: +8 für Geoden, sonst unbekannt

Beinamen: Erdmächtiger, Geißel der Felszauberer

Erkenntnisse: Ein Kaiserdrache dieses Namens aus dem Gefolge Pyrdacors wurde durch geodische Zauberei an das Tal der Elemente im Finsterkamm gebunden und später durch Dämonenmacht versteinert (**Rückkehr der Finsternis** 206).

Mögliche Quellen: Z1, T0, K1, M1 (letztere beiden können nach Meisterentscheid über Berichte der Gezeichneten oder Abschriften der Expedition in Tal der Elemente der Kaiserlich-Derographischen Gesellschaft unter Führung des Hesinde-Geweihten Hexander Scherenschleifer verfügen)

Brakanor

Probe: +15+

Beinamen: Goldklaue, lodernder Truchsess, unfehlbarer Rammsporn (Birscha-Rolle); Feuersturm, lodernder Truchsess, unfehlbarer Rammsporn (Strock)

Erkenntnisse: Brakanor hat Traschmalgor vor über 3.000 Jahren unter Befehl seines Vaters Feracinor angegriffen und fast vernichtet, ehe er durch die Magie der Trollschanen und -weiber aufgehalten wurde (**Drachenerbe** 127).

*) Gelingt die Probe mit einem alternativen Zuschlag +4, erinnert sich der Held an einen Drachen ähnlichen Namens: *Brakador*, der im Gefolge des Alptraumdrachen Rhazzazor auftauchte und 1020 BF den Ort Drachenzwinge im Bornland angriff (**Meuchelmörder** 15). Diese Information ist auch bei den Quellen K5 (Rondra) und M3 (Festum) verfügbar.

Mögliche Quellen: Z2, T6 (Traschmalgor), K1 (Perricumer Draconiter, sonst 0), M0

Feracinor

Probe: +2 für Finsterkammzwerge, +9 bis +14 für die anderen Zwergenvölker, alle anderen +15

Beinamen: Schwelende Glut, Roter Marschall, Felszertrümmerer (Birscha-Rolle); Goldklaue, unbezähmbarer Sohn der Flammen, Todesbringer (Strock)

Erkenntnisse: In Traschmalgor kennt man Feracinor als Vater von Brakanor, der mit seinem Sohn zusammen die Trollfeste angriff und zurückgeschlagen wurde (**Drachenerbe** 127). Die Angroschim des Finsterkamms bezeichnen ihn als Roten Marschall, der um 2150 v.BF, nur wenige Jahrzehnte vor dem *Zweiten Drachenkrieg* in einer Schlacht im Finsterkamm von der Zwergenprinzessin Argloscha Tochter der Angrescha vernichtet wurde. Seit Anfang 1032 BF hört man widersprüchli-

che Berichte aus dem Finsterkamm über einen Drachen dieses Namens, der dort sein Unwesen treiben soll. Mal ist dabei von einem Kaiserdrachen, mal von einem Horndrachen die Rede (**Aventurischer Bote 135**).

Mögliche Quellen: Z6 (Finsterkamm), T5 (Traschmalgor), K1 (Weiden), M0

Weitere Informationen können die Helden im anschließenden Szenariohintergrund **Flammen über dem Finsterkamm** (Seite 16) sammeln. Weiterführendes Material bieten die Alveraniars-Szenarien **Odem der Kälte** und **Odem der Flammen** sowie der **Aventurische Bote 141**.

Gorphanior

Probe: +5 für Ambosswerge, +7 bis +12 für die anderen Zwergenvölker, sonst unbekannt

Beinamen: Eisenschmelzer, Flammenwalze, die die Flüsse zum Kochen bringt, Zwergenopfer

Erkenntnisse: Gorphanior der flammende Marschall, der jenes Drachenheer anführte, das um 4800 v.BF von Athax Stahlauge vernichtet wurde (**Angrosch 9**).

Mögliche Quellen: Z5, T1, K0, M0

Lyrschana

Probe: +18

Beinamen: Kristallschwinge, alldurchdringende Stimme, Todeslied

Erkenntnisse: Die Drachin soll laut den Trollen Traschmalgors Raschtul gefrevelt und den Trollen ihre Stimme genommen haben (**Drachenerbe 114**). Damit umschreiben die Trolle Lyrschanas Angriffe auf die ihre Klangbücher. Indem sie diese zerstörte, nahm sie den Tollen im übertragenen Sinn die Stimme und damit einen Teil ihrer Identität. Um ihre Ziele zu erreichen, bediente sich Lyrschana vor allem der Beherrschungsmagie: Ihr alles verderbendes Wispern soll unwiderstehlich gewesen sein und brachte ihr den Beinamen 'Todeslied' ein.

Mögliche Quellen: Z1, T5 (Traschmalgor), K1 (Perricumer Draconiter, sonst 0), M0

Nordalor

Probe: +7

Beinamen: Drachenfürst, verborgener Funken, in Schatten Gekleideter

Erkenntnisse: Ornald Drachenzwinger, Stammvater des erloschenen Markgrafengeschlechts der Ornaldinen (**Schwarzer Bär 54**), erschlug im ersten Jahrhundert nach Bosparans Fall einen Drachen dieses Namens in den Drachensteinen.

Mögliche Quellen: Z2, T3, K4 (Rondra), M3 (Festum, Neersand)

Schirr'Zach

Probe: +2 für Nivesen, Firnelfen und Fjarningen, sonst +7

Beinamen: Leidloser Sucher, Schwarzglanzgier, Bake des Gefallenen Sterns, Vernichter der Spenderbrut, Firnvater, der die Flamme erkalten lässt, Eisgestalt

Erkenntnisse: Schirr'Zach (**ZBA 50**) gilt den Nivesen als Ältester und Mächtigster seiner Rasse und soll auf ein über vier Jahrtausende währendes Leben blicken, obwohl Frostwürmer allenfalls tausend Jahre alt werden. Es heißt, er stehe mit Glorana in einem leidenschaftlichen Wettkampf darum, wer die schönere Sammlung an Eisstatuen sein Eigen nennen kann.

Mögliche Quellen: Z0, T0, K1 (Firun), M2 (Riva, Norburg)

Tykranor

Probe: +5

Beinamen: –

Erkenntnisse: Vor einigen Jahren ist dieser Kaiserdrache, dessen goldenen Schuppen einen metallischen Glanz haben sollen, im Reichsforst aufgetaucht (**Herz 192**). Nur wenige (vor allem die Helden, die Simyala erkundet haben, sowie die Stellen, an die sie ihre Erkenntnisse weitergaben) wissen, dass Tykranor die letzten Jahrtausende als Statue im Pyrdacor-Tempel Simyalas verbracht hat (**Im Schatten Simyalas 138**).

Mögliche Quellen: Z4, T0, K3 (vor allem Praios und Hesinde), M4 (vor allem Gareth und Punin)

Tykranors Schicksal erfüllt sich im anschließenden Szenario **Drachentod** (Seite 13).

Unbekannte Drachen

So sehr sich die Helden auch bemühen, zu einigen Drachennamen werden sie keine Informationen erlangen können. Namentlich sind das: *Gabijanar* (im Eis verloren / das Unge schlüpfte), *Karphegor* (Statthalter des Ewigen Gartens / Allsehendes Auge), *Nerdana* (Jägerin / Todesschwinge / Funkelnder Dolch der Nacht), *Nimbrador* (Himmelslicht / Sturmeszorn / eilende Zunge), *Thajashan* (schäumende Brandung / Wogenreiterin / Gischt auf silbernen Schuppen), *Ysondara* (Diamantfürstin / Reifglitzernde / Todbringerin) sowie *Zhorrdakon* (Säule der Wacht / Unbeugsamer / Felsengleicher).

II – PARDONAS WIRKEN

Greifen Sie hier bitte auf das Kapitel **Die große Widersacherin und ihre Pläne** in Band I der Drachenchronik (**Drachenschatten 14ff.**) zurück, das einen umfassenden Abriss von Pardonas Geschichte enthält, und passen Sie die Informationen, die Sie Ihren Spielern zukommen lassen wollen, an die Art der Quelle an.

Dabei gibt es diverse Möglichkeiten, um sich über Pardonas zu informieren: Die Travia-Kirche ist seit den Geschehnissen um die Phileasson-Expedition außerordentlich gut über die Dunkel elfe informiert (allen voran natürlich die Thorwaler Geweihte Shaya). Ebenso kennen viele Elfen Geschichten und Legenden über die 'Begehrenausslöserin'.

Es mag sein, dass der Magier *Abdul el Mazar*, der als profunder Kenner des Namenlosen galt, von Pardonas gefangen genommen und erst von der Phileasson-Expedition befreit wurde, in seiner Heimat Yiyimris schriftliche Aufzeichnungen zu Pardonas hinterlassen hat. Insofern sollten Sie diesen Hinweis geben, da er ein zusätzliches Motiv für die Helden darstellt, Yiyimris aufzusuchen.

Einige Magier der Linken Hand, die sich eingehend mit der Chimärologie befasst haben, können ebenfalls wertvolle Hinweise zu ihren Taten parat haben (oder solche der Rechten Hand, die die Chimärologie auslöschen wollen).

III – KRAFTLINIENMAGIE

Den Hintergrund zu Pardonas Kraftlinien-Manipulation finden Sie in **Drachenschatten 18**, daher folgt hier nur eine knappe Zusammenfassung dessen, was die Helden maximal in Erfahrung bringen können. Wenn die Helden sich nicht schon selbst mit diesem Thema beschäftigen, werden sie in Drakonia die letzten Hinweise erhalten.

Die aus Pardonas Manipulationen resultierende beträchtliche Stärkung der *Konsilslinie* und die Schwächung anderer, mit ihr verbundenen Kraftlinien ist auch den Metamagiern Punins

nicht entgangen. Obwohl leichte Fluktuationen und Verschiebungen der Linien zwar über die Jahrhunderte dokumentiert wurden, hat noch kein Magier etwas in dieser Art und Weise gesehen – obwohl sich natürlich jeder von ihnen teils abstruse Theorien zurechtlegt. So wird unter anderem das letzte Donnersturm-Rennen (siehe das Abenteuer **Donner & Sturm**) als Erklärung herangezogen, da die Konzilslinie auch durch Warunk führt.

Mit den Informationen der Helden, die wissen, dass die Erschütterungen der Kraftlinien von Pardona bewirkt wurden, kommen die Magier zu dem Schluss, dass hinter einer gezielten Kraftlinienmanipulation (wie sie auch Borbarad durchführte) nur die Stärkung eines bestimmten Ritualplatzes stehen kann. Angesichts dessen, dass die Konzilslinie mitten durch die Wüste Khôm läuft, ist der Schluss zulässig, dass Pardonas Pläne in Zusammenhang mit dem legendären entrückten Drachenreich Zze Tha stehen, Pyrdacors alter Machtbasis.

Weitere Informationen zu den Kraftlinien und der Analyse der Konzilslinie finden Sie im Abenteuer **Hort der Erinnerung** auf Seite 58.

INFORMATIONSQUELLEN

Im Folgenden listen wir einige Personen und Institutionen auf, an die sich die Helden für ihre Suche nach weiteren Erkenntnissen wenden können. Dabei haben wir zunächst solche Quellen verwendet, die in der Nähe der Trollzacken liegen, so dass die Helden sie in einem akzeptablen Zeitrahmen erreichen können – zögern Sie jedoch nicht, auch weiter entfernte Orte zuzulassen. Zusätzlich zu den aufgelisteten können Sie natürlich auch andere Quellen im gleichen Kontext verwenden, wenn Ihre Runde Zugang dazu hat. Verfügen Ihre Spieler über Dschinne oder Dämonen, geeignete Fluggeräte oder genügend Zeit in Ihren Augen, können Sie ihnen jede beliebige Informationsquelle anbieten, wenn Sie der Meinung sind, dass diese hilfreich wäre. Die Zitate, die den jeweiligen Abschnitten voranstehen, sollen nur eine Stimmung bei der Informationsvermittlung setzen, die Sie gerne auch anderen Angehörigen derselben Gilde, Kirche etc. in den Mund legen können.

Magierakademien

»Woher habt ihr das? Verdammt, das sollte nicht nach außen dringen. Aber ihr habt leider Recht. In der Tat geschehen Dinge mit dem, was wir Kraftlinien nennen, und niemand vermag zu sagen, was dahinter steckt. Allein ergeben unsere Analysen mittels OCULI, dass die Kraft in einigen der Linien zu versiegen beginnt, wohingegen andere stetiger werden. Ich mag mir gar nicht ausmalen, was das für unsere Welt bedeutet – gütige Göttin hilf.«

—Praiodane Almira Werckenfels, Spektabilität des Informations-Instituts zu Rommilys

»Ich fürchte, dass es keinerlei Heilung für die Krankheit geben kann, die im Inneren dieses Wesens tobt. Denn Pardona wird vom unbedingten Willen zur Macht angetrieben, der letztlich alles verdirbt. Und sie tut das nicht mit roher Gewalt, ihr Weg ist viel gefährlicher

VERÄNDERUNG DER KRAFTLINIEN

Der Machtzuwachs der Konzilslinie kann versierten Magiern oder besonders intuitiven Druiden (wahlweise auch Hexen, Elfen oder Schamanen) schnell auffallen. Was die Expertenregeln zur *Zauberei mit dem Essenznetz* (WdZ 368) angeht, gilt: Die regionalen Linien haben eine um mindestens 1 Punkt reduzierte Linienstärke (LS, vergleiche WdZ 366ff.), die Konzilslinie mittlerweile LS 7, was einen extrem hohen und außergewöhnlichen Wert darstellt – der bei großen magischen Ritualen (also auch bei Hexenfesten, Druidentreffen oder großen Beratungen von Gildenmagiern) durchaus gefährlich werden kann.

☞ Zauber, die auf der Linie gewirkt werden, kosten 3 AsP weniger (SF *Kraftlinienmagie II*: 5 AsP), mindestens jedoch 1 AsP.

☞ Bei der astralen Regeneration auf einer Linie wird die halbe LS aufgeschlagen. Bei der *Astralen Meditation* gelten diese Zuschläge für jede halbe Stunde, die der Zauberer meditierend verbringt.

Grundsätzlich gelten die in WdZ genannten Regeln zum Erkennen, Analysieren und Zaubern mit der Kraftlinie. Allerdings erhält ein Zauberer, wenn er sich auf die Kraftlinie eingestimmt hat, eine um zwei Kategorien erhöhte Reichweite und weitere Modifikationen der Reichweite kosten nur 1 anstatt 5 ZfP. Alle anderen spontanen Modifikationen 'harmonischer Zauber' sind um 2 Punkte (*Kraftlinienmagie II*: 4 Punkte) erleichtert. Zur Bestimmung der Kritischen Essenz wird bei 16 bis 20 erneut gewürfelt (*Kraftlinienmagie I*: bei 18 bis 20; *II*: nur 19 und 20).

Jedoch bedarf es meisterlicher Werte in entsprechenden Hellsichtzaubern und als zwingende Voraussetzung der magische Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie II*, um mehr als das seltsame Gefühl zu bekommen, dass hier etwas nicht stimmt. Darüber hinaus muss ein Hellsichtzauber sehr gut (10 ZfP*) gelungen sein, damit dem Zaubernenden überhaupt auffällt, dass hier kein natürlicher Prozess zugrunde liegt, sondern dass das hohe Kraftlinienniveau künstlichen Ursprungs ist. Diese Probe kann erleichtert werden, wenn der Zauberer die in der Region befindlichen Kraftlinien in der Vergangenheit schon einmal eingehender betrachtet hat.



und es gibt einen guten Grund, warum das Isdira sie nur unter dem Namen Begehrensauslöserin kennt.«

—Elcarna Erilion von Hohenstein, Convocatus Primus der Grauen Gilde

»Selbstverständlich gibt es Kulte jener, die Drachen verehren. Solche Kulte gibt es bereits seit diversen Zeitaltern. Die Schwachen haben sich seit jeher um die Mächtigen geschart, was soll daran nur ungewöhnlich sein? Selbst die Kirchen der Zwölfe fördern Kulte um die Drachen, ich möchte hier nur Famerlor, Branibor und Naclador erwähnen, denen die Kirchen von Rondra, Praios und Hesinde die Verehrung nicht verwehren. Und natürlich gibt es auch Zauberer,

die sich Machtgewinn von einer Drachenverehrung versprechen ... denkt man nur daran, was Pyrdacor zu tun vermochte, dann ist der Gedanke nun wirklich kaum abwegig, eh?»

—Salpiķon Savertin, *Convocatus Primus der Schwarzen Gilde*

Um tieferegreifende Informationen über die Kraftlinien zu erhalten, sind in der unmittelbaren Nähe der Trollzacken vor allem die *Akademie der Magischen Rüstung* zu Gareth (WdZ 276), die *Schule der Austreibung* zu Perricum (WdZ 284) und das *Informations-Institut* zu Rommily (WdZ 286f.) geeignet. Wo die Garether Magier (vor allem gut im Mittelreich beleumundeten) Helden vorsichtige Unterstützung angedeihen lassen und die Perricumer Magier angesichts der Schrecken, gegen die sie selbst kämpfen, sehr hilfsbereit sind, präsentieren sich die Rommilyser abweisend bis verdächtigend.

Grundsätzlich sind Magierakademien gut geeignet, um Informationen über Kraftlinien zu erhalten, vor allem solche, die sich auf Metamagie oder Antimagie spezialisiert haben. Gerade die *Akademie der Hohen Magie* zu Punin (WdZ 284) besitzt profunde Kenntnis über das Essenznetz, so dass Sie beinahe alle Informationen aus dem Kraftlinienmagie-Absatz den Spielern anvertrauen können. Aber auch das *Institut der Arkana-Analysen* zu Kuslik (WdZ 290f.) ist eine exzellente Quelle, während das *Kampfsseminar* Andergast (WdZ 269) wohl eher unbeleckt ist, was Kraftlinien angeht.

Die Drachenei-Akademie ist ebenfalls eine gute Anlaufstelle für die Helden, denn hier haben sie neben Hilbert auch die Spektabilität auf ihrer Seite: Khadil hat die Ereignisse der **24 Stunden von Khunchom** nicht vergessen. Auch Rakorium wird – unter Betonung, dass er stetig warnt, aber niemand auf ihn hört – den Helden in vielen drachischen und echsischen Fragen Antworten geben. Dass die Helden ihn 'entmachtet' haben, trägt er ihnen nicht nach, wichtiger ist ihm der Kampf gegen jegliche geschuppte Bedrohung. Vor allem Drachenwissen können die Helden in Khunchom erlangen und sogar Ressourcen (in Form von Artefakten oder Tränken) bekommen. Ähnliches gilt für die Zauberschule des Kalifen, deren Spektabilität, Mawdli *Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah*, mit Hilbert gut befreundet ist, aber nur Männer unterstützen wird.

Eine sicherlich hervorragende Anlaufstelle, um das Drachenwissen zu vertiefen, ist zudem das *Konzil der Elementaren Gewalten* in Drakonia, das den Helden von befreundeten Magiern wiederholt empfohlen wird und zu dem sie von Großmeister *Pyriander di Ariarchos* selbst geladen wurden. Wenn sich Ihre Spieler dorthin begeben wollen, beginnt für sie das Abenteuer **Hort der Erinnerung**.

Unter den privaten Lehrmeistern ist vor allem *Kiranya von Kutaki* (WdZ 294) sowie die FanPro-Romane **Der Kreis der Sechs** und **Der Nabel der Welten** hervorzuheben, die über eine profunde Kenntnis der Metamagie und des Limbus verfügt.

Sonstige Zauberkundige

»Meine Schwestern und ich kennen einen Drachen namens Tykranor, seit er vor wenigen Jahren im Reichsforst auftauchte. Sein Schuppenkleid glänzt in hellem Gold, und bisweilen lassen sich auf verschlungenen Pfaden des Waldes auch Schuppen aus dem schieferen Metall finden. Doch der Drache scheint verwirrt, als habe er seinen Verstand zum Teil verloren. Vielleicht im Kampf mit Shistavanen, denn wenn sie einander trafen, brannte der Wald. Und selbst unser Zirkel schweigt, wenn sich Kreaturen dieser Macht miteinander messen.«

—Raxan Schattenschwinge, Sprecherin des Reichsforster Hexenzirkels

HILBERT UND RAKORIUM

Sowohl Hilbert als auch Rakorium sind an den Erlebnissen der Helden bei Apep und Fuldigor höchst interessiert. Besonders Hilbert lauscht neugierig den Ausführungen und stellt präzise Fragen. Er kann zu vielen (nach Ihrer Maßgabe) historischen Themen Informationen beitragen oder den Helden helfen, falls sie sich in falsche Ideen veranlagt haben.

Rakoriums Gedanken sind sprunghaft wie immer, dennoch ist auch er von den Erlebnissen um Fuldigor beeindruckt. Er stellt aus dem Zusammenhang gerissene Fragen, oft zu Themen die einige Zeit vorher angesprochen wurden: *„Was macht euch sicher... obwohl, glaubt ihr, dass Fuldigor das Wissen nicht gegen die Menschen verwenden wird? Das der Birscha-Rolle.“*, *„Dracodan. Hat Bedeutung »Gabe des Drachen«. Ihr wusstet das nicht? Passt auf, wer mit euch ... und denkt darüber nach!“*, *„Pyriander wieder zurück, wie schön. Soll aufpassen, dass man nicht zu tief in Drakonia ... Menschen sollten nicht in Drachenburgen hausen.“* Wichtig ist ihm auch die Mitteilung, das ein Drache *„wiederkehren kann, solange sein Karfunkel nicht zerstört ist.“* – Eine Erkenntnis die er zuletzt in den Ereignissen aus **Drakensang** bestätigt sah.

Beide Magier sind sehr am Verbleib der Birscha-Rolle interessiert und geben zu bedenken, dass ihr *„Verlust für die Wissenschaft enorm“* wäre, wenn sie bei Apep bliebe. Allerdings bestärken aber auch beide die Helden darin, dass es momentan wichtiger ist herauszufinden, was Pardona plant. Von Hilbert und Rakorium sind Hilfestellungen aller Art zu erhalten, eine Begleitung lehnen sie jedoch ab: Rakorium aufgrund seines Alters, Hilbert, weil er den Helden *„die Feldarbeit“* überlassen, und sich um die Nachbereitung der Birscha-Expedition kümmern möchte.

Eher naturverbundene Zauberkundige wie Hexen und Druiden haben ebenfalls eine Ahnung von den umfassenden Veränderungen an den Kraftlinien erhalten, gehen eine Auslegung jedoch intuitiver an als die Gildenmagierschaft.

Da auch die Nodices an Stärke verlieren, wenn die Kraft der sich schneidenden Linien abnimmt, können Sie geschwächte druidische Steinkreise, Hexentanzplätze oder andere mystische Orte nutzen, um beliebige solcher Zauberkundiger als Informationsquelle Ihrer Helden zu etablieren. Sowohl der Reichsforst-Zirkel unter *Raxan Schattenschwinge* wie auch die Hexen des Blautanns unter *Gwynna der Hex'* haben recht solide Vorstellungen, was dort gerade geschieht. Unter den wissenden Druiden sind zuerst *Xindra von Sumus Kate* und *Arbogast der Alte* zu erwähnen.

Kirchen

»Pardona, sagst Du? Mein Sohn, dieses Übel ist der Kirche der Herdmutter wohlbekannt. Sie war es, die die Seele Beorns des Blenders verdarb und namenlosen Schrecken im Reichsforst entfachte. Doch wie ihre Umtriebe in Garetien vereitelt wurden, fand auch Beorn dank der Gnade der Gütigen zu guter Letzt wieder heim ans geheiligte Herdfeuer.«

—Schwester Shaya Lifgundsdotter, Vorsteherin des Thorwaler Travia-Tempels

»Drachenkulte? Nun, die Verehrung der Hohen Drachen ist eines, denn sie gehören zum Gefolge der Zwölf, so wie wir den Hohen

Branibor als Patron der Gerechtigkeit begreifen, jenen Aspekt des Götterfürsten, der bei der Auslegung seines Willens im Vordergrund stehen muss. Das andere jedoch ist das Anbieten an mächtige Wesen, die allein ihren eigennützigen Vorteil kennen – das ist schlicht verdammungswürdig und wird beizeiten bestraft werden.«

—Lechmin Lucina von Hartsteen, Legatin der Praios-Kirche

»Pyrdacor? Dieser Kampf wurde bereits zweimal ausgefochten und stets waren wir siegreich, denn Meister Famerlor hat den Funkeln den zerrissen. Dieser Konflikt allerdings ist im Wesen der Welt ver-

ankert, denn wir stehen für die Ordnung und das Licht, Pyrdacor hingegen ist falsch und unehrenhaft – und so ist seine ganze Brut. Nun sind wahre Helden gefordert, sich der ewigen Bedrohung zu stellen und den unausweichlichen Kampf auszufechten.«

—Schwertbruder Jalif Seyfedin ay Baburin, Vorsteher des Perricumer Ronda-Tempels

»Wir wissen, dass Madas Haare in Aufruhr sind – die schiere Kraft, die ihnen innewohnt, scheint einem bestimmten Zweck zuzufließen, den wir bisher noch nicht verstehen. Es hat den Anschein, dass

DIE ZWERGE

»Ich habe es in Ingrahall gesagt ... und so ist es nun eingetroffen. Ihr selbst hattet Teil daran, dass wir davon wissen. Die Zeit der Helden ist für die Angroschim angebrochen, denn der Urfeind regt sich tief in der Welt. Doch noch erzittert Malmarzrom nicht unter dem Donner Angraboroschs und noch stehen wir nicht vor der letzten, der entscheidenden Schlacht. Aber sie ist unausweichlich und jeder Angroscho, jede Angroschna soll sich vorbereiten. Die Welt wird nicht dem Drachen verfallen – Gortoscha mortomosch!«

—Albrax Sohn des Agam, Hochkönig der Angroschim

»Drakka, denn der Schatten der Prdrakasch ist über uns gefallen. Argloschas Stein glimmt, wie es geweissagt ist, wenn die Heerscharen Prdax' sich erheben. Und Turgol hörte im Wispern der Flammen einen verderbten Namen aus den alten Zeiten. Ein Name, der das Herz jedes Angroschim mit Wut und Furcht zugleich erfüllt – Feracinor, der Rote Marschall ist zurück. Und wir werden uns des Drachen erwehren, mit allem, was wir haben!«

—Garbalon Sohn des Gerambolosch, Bergkönig der Finsterkamm-Bingen

Einerlei, ob sich die Helden Hochkönig Albrax in Okdrâgosch oder Bergkönig Cendrasch in Simiador anvertrauen wollen, die Angroschim verfügen über tiefgreifendes Wissen über ihre Erzfeinde, die Drachen. Allerdings ist dieses Wissen wegen ihrer Feindschaft mit den Drachen häufig bis zur Unkenntlichkeit verzerrt – das eröffnet Ihnen die Möglichkeit, viele Details zu den Ousiaphör zu platzieren, aber sie derart legendär zu halten, dass Sie jederzeit die Möglichkeit zur Anpassung haben. Bleiben Sie aber unter allen Umständen in Ihrer Variante konsistent!

Denn trotz aller Widrigkeiten können die Helden in den Hallen und Bingen der Zwerge alle Wissensfragmente um Drachen erlangen, die oben mit einem **Z** gekennzeichnet sind.

Insgesamt stellen die Helden fest, dass die Zwerge wegen der Informationen *Dworkin Rumpelschlags* (siehe **Vermächtnis im Mondschein** in Band II) bereits erhöhte Wachbereitschaft zeigen. Zudem können die Helden über die Zwerge natürlich auf ein umfassendes Informationsnetz zurückgreifen;

wenn sie die Angroschim überzeugen können, nicht auf der Seite der Drachen zu stehen.

Für die Angroschim hat das Zeitalter der Helden begonnen, in dem sich zuvorderst einzelne Zwerge hervortun werden und müssen. Hochkönig Albrax hat das erkannt, legt aber Wert darauf, dass das zunächst für einzelne Recken aus dem Zwergenvolk gilt – und nicht für ganze Heerscharen des kleinen Volkes, die aus den Bingen gegen das Drachengezücht ziehen. Genau aus diesem Grund findet man in der Jetztzeit so viel Zwerge unter den Helden Aventuriens.

Je nach den Verbindungen Ihrer Helden kann Ihre Gruppe natürlich auch bei den Geoden und der Angrosch-Priesterschaft viele Informationen finden, die Kirchen oder Magierakademien zugeordnet sind. Eine der Konsequenzen des Heldenzeital-

ters ist die Begegnung mit *Garamoschs Gesellen* (Seite 114), die Sie beliebig ausschmücken oder vorbereiten können und/oder sollten. Dazu folgt nun eine spezielle Szenerie.

OPTIONAL: DIE JAGD AUF DIE DRACHENBRUT

Entscheiden sich die Helden, am Ende von **Vermächtnis im Mondschein** Okdrâgosch aufzusuchen, so können Sie die Begegnung mit *Garamoschs Gesellen* vorziehen und sie unter ein anderes Licht stellen. Denn in diesem Fall begleiten die Helden die Zwerge von vorneherein und Sie müssen sich Gedanken über die Route der Helden machen – und auch über die Zeit, die die Helden in Gesellschaft der Zwerge benötigen, um letztlich nach Yiyimris zu gelangen.

Andererseits können Sie die Motivation der Zwerge, einen Drachen (oder seine Anhänger) zu erlegen, nutzen, um den Helden eine Trennung von den Zwergen zu erleichtern, damit sie die Schlagkraft der Helden in **Ins Nest der Feinde** nicht zu stark erhöht (siehe dort).

Lassen Sie also den Trupp aufbrechen, um im Namen Albrax' mit den Zwergen Simiadors Kontakt aufzunehmen und streuen Sie dann Szenen und Hinweise ein, die entweder eine Jagd auf Tykranor (wenn Sie auf **Drachentod** überleiten wollen) oder auf Abd al'Tughra (wenn Sie die Drachenhatz nicht bespielen wollen) anbieten. So behalten Sie die Kontrolle darüber, was Ihre Helden leisten können und wann (oder wie) sich die Zwerge in der Episode verabschieden.



ein Sturm aufgezogen ist, der unsere Welt so trifft, wie das Wirken des Sphärenschrägers es tat – Göttin behüte uns. Auch jetzt zeigt sich, dass der Lauf der Sterne verändert bleibt und wir neue Atlanten zu erstellen haben, der Allweisen zum Wohlgefallen. Und wer weiß, welches Phänomen nun welches bedingt und vor allem, welche Macht hinter jenen Veränderungen steckt – allein ist gewiss, dass sie machtvoll ist und uns nicht wohlgesonnen.«

—Valnar Yitsqok, Erzwissensbewahrer zu Gareth

Viele Kirchen haben sich im Zuge der Auseinandersetzungen mit Borbarad eingehender mit der Zauberei auseinandergesetzt, in erster Linie natürlich die Praios- und die Hesinde-Kirche. Erstere ist derzeit in die *Quanionsqueste* eingebunden, so dass viele der Wissenden kaum oder gar nicht für Helden erreichbar sind. Hier macht die Hesinde-Kirche es einfacher (zumal auch die Draconiter als Repräsentanten des wohl bekanntesten zwölfgöttlichen Drachenordens wieder geeint zusammenstehen). Gut erreichbare Tempel der Hesinde sind der *Pentagontempel* (Gareth; **Herz 96**), die *Madaburg* (Gareth, Erzhort der Draconiter; **Herz 95**) und der *Portlas Canyziad* (Perricum, Hort der Draconiter; **Schild 142** und **Pilgerpfade 85**).

Weitere denkbare Anlaufstellen sind Khunchom (mit Hiradiel und Kerime hatten die Helden es bereits in **Die 24 Stunden in Khunchom** zu tun), Punin (*Schlangentempel*, **Herz 153**, und Draconiter-Hort *Najem Orniah*, **Herz 155** und **Die Wandelbare 12**) oder natürlich Kuslik mit den *Hallen der Weisheit*.

Aber auch die Travia-Kirche in Rommilys ist ein guter Ansprechpartner, denn nach den Ereignissen der Kampagnen **Die Phileasson-Saga** und **Im Schatten Simyalas** weiß man von Kapitän Phileasson Foggwulf und seinen Gefährten außerordentlich gut über Pardona bescheid.

Weltliche Quellen

»Statusbericht, Fortsetzung: Rüstung (siehe vorläufige Analyse in Anhang C) als solche des legendären und ominösen Drachenordens identifiziert. Probe der kobaltblauen Schuppen an A. Maulwurf übersandt.«

—Bericht des Spitzels 'Khômwacht' an Dexter Nemrod, 1017 BF, heute im Besitz Dregos von Angenbruch

Auch wenn es im Mittelreich (und sicherlich auch im Horasreich) weltliche Quellen gibt, die diverses Wissen über die Drachen, Kraftlinien und Pardona gesammelt haben, so wollen wir hier nur die denkbar knappste Auswahl nennen, die Sie bitte an Ihre Heldengruppe anpassen. Sowohl die *Reichskanzlei* in Elenvina wie auch der *Orden vom Auge* besitzen viele Informationen (die teilweise andere Helden in anderen Kampagnen an diese Institutionen herangetragen haben). Ähnliches gilt für den *Adlerorden* und das *Directorium für Besondere Angelegenheiten* im Horasreich.

Die *Kaiserlich Derographische Gesellschaft* hat recht umfangreiches Wissen zu den Kraftlinien angesammelt und vermag auch etwas über den Drachen Bekragor zu sagen, denn sie untersuchte 1022 BF das Tal der Elemente eingehend.

Da nicht abzusehen ist, ob (und wenn ja welche) weltlichen Quellen Ihre Helden heranziehen können und wollen, überlassen wir es Ihrer meisterlichen Entscheidung, wie Sie damit umgehen wollen. Sicherlich sind Helden, die auf gutem Fuß mit *Drego von Angenbruch* stehen, hier deutlich im Vorteil gegenüber solchen, die sich nur auf den *Baron von Retogau* berufen können.

Eine wichtige weltliche Informationsquelle für die Helden können die Zwerge sein. Daher finden Sie zu deren Verhalten wichtige Informationen im nachfolgenden Kasten.

Drachen

»Natürlich gibt es Drachenkulte ... da sind zwei Mädchen in Perainefurten, die beten mich regelrecht an und bringen mir stets zarte Hühnchenleber. Das qualifiziert ja wohl als Drachenkult, oder?«

—Goldmälchen, Meckerdrache auf der Schulter Dracodans von Misaquell

Eine unbestechliche Quelle, um das Drachenwissen zu vertiefen, sind natürlich Drachen selbst, zum Beispiel jene der näheren Umgebung (vergleiche dazu das Kapitel **Drakologika** in **Drachenerbe**). Dabei stellt sich natürlich die Herausforderung für Ihre Helden, die Drachen aufzusuchen und sie auch noch dazu zu bewegen, mit ihnen zu reden. Ein solches Unterfangen sollte nur in wenigen Fällen erfolgreich sein (ganz nach Ihrem Ermessen), denn viele Drachen lieben ihre Abgeschiedenheit und betrachten Menschen – wenn sie sie nicht gar als Futter ansehen – mit unverhohlener Arroganz.

Allerdings sind einige Drachen – trotz der Gefahren – so lohnende Anlaufstellen, dass Ihre Helden auf die Idee kommen könnten, Agapyr, der seinen Hort an den Quellen des Barun-Ulah haben soll, aufzusuchen (was sogleich in das Abenteuer **Feuerbündnis** überleiten würde). Denkbar wären auch Shistavanen und Tykranor im garetischen Reichsforst, wobei gerade letzterer von hohem Interesse für die Helden sein dürfte, wenn sie erst einmal herausgefunden haben, dass er noch von Pyrdacor selbst in eine Goldstatue verwandelt wurde. Auch Iban Ghorangyr, Leskarines, Ysolphur oder Abd al'Tughra im Raschtulswall wären für die Helden erreichbar. Gerade letzterer ist dadurch interessant, dass er im Kampf mit den Brillantzwergen Simiadors im Bergkönigreich Angralosh liegt und sich so ein Besuch der Binge mit einer Recherche bei Abd al'Tughra verbinden ließe (auch wenn Sie ein solches Szenario selbst ausarbeiten müssten). Auch Ben Khersir in den Zedrakim-Hügeln ist für die Helden recht problemlos zu erreichen, ebenso Saba al'Shabra, die im Khoram bei Yiyimris auf Shafirs altem Hort haust.

Wenn Ihre Spieler erneut den Kaiserdrachen Apep den Ewigen in den Drachensteinen aufsuchen wollen, beginnen Sie **Drachenschwur** einfach mit dem Abenteuer **Feuerbündnis**. Das Abenteuer sieht einen solchen Einstieg vor, der die Helden dann zu Agapyr umleiten wird. Unter Umständen lassen sich hier bereits erste Hinweise auf Pardonas Versuche einflechten, die Drachen selbst zu manipulieren und auf ihre Seite zu ziehen.

Hinweise, wie Sie Begegnungen mit andern Drachen ausgestalten können, finden Sie im Anschluss im Kapitel **Drachentod**.

Verschüttetes Wissen

Ihre Helden können versuchen, weitere Drachennamen oder Informationen zu den Linien ihrem Unterbewusstsein zu entreißen, in dem das verschüttete Wissen Fuldigors schlummert (siehe das Abenteuer **Bis ans Ende** in **Drachenerbe**).

Hierbei können sowohl Hexen- und Druidenzirkel als auch zum Beispiel die Schule der Austreibung Perricum sehr hilfreich sein. Zauberei (**BLICK IN DIE GEDANKEN**, verbunden mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +5, um an die Begegnung mit Fuldigor zurückzudenken, **TRAUMGESTALT**) kann hier hilfreich sein, ist aber mit massiven Auf-

schlagen von bis zu 15 Punkten zu versehen. Auch die KLEINE LITURGIE DES HEILIGEN NEMEKATH kann hilfreich sein (wobei 24 ZiP* zu überwinden sind). Helden können auch versuchen, mit einer *Karmalqueste* oder einer *Großen Meditation* auf die Spuren ihrer Erinnerung zu kommen, die in diesem Fall allerdings keine weiteren Vergünstigungen mit sich bringen. Allerdings ist die Macht Fuldigors so groß und unabsehbar, dass wir derlei Versuche vertrauensvoll in Ihre Hände legen

DRACHENTOD

«Höre deinen Befehl. Du wirst umgehend aufbrechen und dich schnellstens in den Mittwald begeben, in jene Region, wo sich das elende Simyala erhebt. Dort wirst du einen Drachen suchen und finden, der Tykranor geheißt wird, ein golden glänzender Kaiserdrache von Gestalt. Du wirst ihn nicht fragen, ob er auf unserer Seite streiten wird, sondern du wirst ihn sogleich erschlagen und mir seinen Karfunkel bringen. Diese missratene Brut hat einmal zuviel meinen Weg gekreuzt und er soll genau das mit seinem verwirkten Leben bezahlen!»

—Pardona zu Za'oreel, unmittelbar nach den Geschehnissen auf dem Tantraschtasch, im Frühsommer 1034 BF

Diese Szene, die Sie gerne zu einem Szenario ausgestalten können, soll den Helden vor Augen führen, dass Pardona versucht, mit den mächtigen Drachen Aventuriens Kontakt aufzunehmen, offenbar, um sie auf ihre Seite zu ziehen. Auch wenn Pardona bei weitem nicht alle Ousiaphôre kennt, die sie für ihren Plan braucht, hat sie entschieden, dass ein mächtiger Drache immer auch ein guter Verbündeter ist – egal, ob sie ihn später für die Erweckung von Pyrdacors Karfunkel opfern muss oder nicht.

Nicht alle dieser Versuche enden für Pardonas Boten glücklich, so wird der Shakagra, den sie zu Apep dem Ewigen entsendet, schnell vom Leben zum Tode befördert (siehe Seite 20 im Abenteuer **Feuerbündnis**). Andere hingegen sind erfolgreich, wie der Versuch, die Riesenlindwürmin Chaidarion im Eisenwald für ihre Sache zu gewinnen (der in der **Drachenchronik** nicht weiter thematisiert wird und somit Ihrer Ausgestaltung überlassen bleibt). Wiederum andere Versuche gehen für den betroffenen Drachen fatal aus – und genau damit setzt sich diese Szene auseinander.

Pardona hat mehrere Informationen über die Ousiaphôr durch Stocks Geist (**Drachenerbe 126**) erhalten. Dass allerdings der Drache Tykranor eine Rolle in ihren Plänen zu spielen scheint, widerstrebt ihr gehörig, denn mit diesem Drachen hatte sie vor verhältnismäßig kurzer Zeit ein unerfreuliches Intermezzo. Sie begegnete ihm 1022 BF in Simyala (siehe **Im Schatten Simyalas**). Auf die Nennung seines Namens reagiert sie daher umgehend und entsendet eine fähige Zauberweberin der Shakagra in den Reichsforst. Nicht, um den Drachen auf ihre Seite zu ziehen, sondern, um den Verräter, der schon Pyrdacor verriet, sogleich zu erschlagen. Allein der Karfunkel interessiert die Dunkelelfe, weil sie ihn als Astralspeicher nutzen kann – und weil sie ihn niemandem sonst überlassen will.

Tykranor ist für Pardona vor Pyrdacors Augen nicht nur in Ungnade gefallen, sondern er ist für ihre Sache schlicht und ergreifend verloren. Als Essensträger ist er als Goldstatue unter den Spiegelbann Simyalas gefallen – allerdings erst, nachdem er durch ihren einstigen Herren selbst geächtet und in Metall verwandelt wurde. Die einzige Konsequenz ist also, den Dra-

wollen. Bei weder magisch noch karmal begabten Helden sollten Sie demnach derartige Versuche nur zulassen, wenn sie kundige Hilfe haben oder über die Gaben *Empathie* oder *Prophezeien* verfügen.

In dem Abenteuer **Hort der Erinnerung** finden Sie zudem Beispiele, wie sie das **Erwachende Wissen** in die Kampagne einbinden können, sowie im Anhang **Erwachtes Wissen – Die Drachenchronik** weitere Drachennamen.

VON OPTIONALEN EREIGNISSEN

Diese Szene ist wie die nachfolgende, **Flammen über dem Finsterkamm**, rein optional für die **Drachenchronik**, auch wenn ihre Auswirkungen essentieller Bestandteil der Kampagne sind.

Sie können die Helden die Szene miterleben oder mitgestalten lassen, Ihren Spielern andere Helden an die Hand geben, um sie hautnah miterleben zu lassen, was darin geschieht oder Ihren Helden nur durch zweite Hand darüber berichten.

In vorliegendem Fall böten sich dafür Raxan Schattenschwinge (für Tykranor und den Hexenzirkel des Reichsforsts) oder im anderen Fall Gwynna die Hex' (für Feracinor und die Weidener Hexen) an. Sie können aber auch jede andere beliebige Meisterfigur nutzen, wenn Sie ihnen plausibel erscheint – fühlen Sie sich frei, Ihren Wünschen und denen Ihrer Gruppe zu entsprechen.

Die **Drachenchronik** wird ab diesem Moment für Sie als Meister komplexer, denn im Verlauf von Band III müssen Sie entscheiden, ob Sie den Helden Wegbegleiter zur Seite stellen oder ob Sie darauf verzichten wollen. Zu gegebener Zeit finden Sie daher Hinweise, wie Sie damit umgehen können. Einer dieser optionalen Wegbegleiter ist der zwergische Drachentötertrupp *Garamoschs Gesellen* (siehe Seite 114), der optional bleibt und durch Drachentöter Ihres Geschmacks ersetzt werden könnte – oder auch völlig ignoriert.

Alle Vorschläge, die Sie in den Szenarien vorfinden, können Sie völlig frei interpretieren, allein drei Punkte bleiben unverrückbar:

☞ Mitte 1032 BF taucht im Finsterkamm ein bisher unbekannter Drache auf, der sich *Feracinor* nennt (**AB 135**) und dessen Gattung sich nicht genau bestimmen lässt. Feracinor überlebt die **Hatz im Finsterkamm** (siehe unten) und taucht im Finale der **Drachenchronik** auf.

☞ Anfang 1034 BF stirbt der Kaiserdrache *Tykranor* (**Herz 192** sowie **Im Schatten Simyalas**). Die Umstände seines Todes bleiben ein Mysterium, auch wenn man von einem einsamen Ritter in blauschwarz schimmernder Rüstung flüstert, der durch den Reichsforst zog. Nur der Karfunkel des Drachen wird entwendet, sein Leib mit den metallischen Schuppen bleibt jedoch zurück ...

☞ Die Riesenlindwürmin *Chaidarion* (**Herz 144, 192**) baut 1033 BF ihre Terrorherrschaft um Viryamun in der Grafschaft Waldwacht aus – und tatsächlich bildet sich ein Drachenkult um sie. Als Anregung, wie man damit umgehen könnte, mag der Abenteuerbaukasten aus **Der Wurm vom Windhag** in der Anthologie **Drachenodem** dienen.

chen zu töten und seine Essenz zu verstreuen, um sie später zurück zu gewinnen.

Tykanor, dessen Name verhältnismäßig bekannt ist, bietet nun Handlungsmöglichkeiten für die Helden. Sei es, weil sie in Simyala dabei waren oder entsprechende Gerüchte kennen, oder weil sie erfahren, dass Tykanor wieder durch den Reichsforst wandelt: Sie haben nun eine Möglichkeit, zwischen den Abenteuern aktiv zu werden und einen direkten Zeitzeugen zu befragen, indem sie sich auf die Suche nach Tykanor machen.

DER LAUF DER DINGE

DER REICHSFORST

Der Reichsforst, so mächtig und undurchdringlich er auch immer erscheinen mag, ist nur ein schaler Abglanz des einstigen Mittwaldes, der den gesamten Kontinent bedeckte. Doch auch heute stößt man beim Eindringen in den Reichsforst schon nach einigen hundert Metern auf die ersten Blautannen. Bald darauf wird der Wald dichter, Waldmoos wuchert auf gefallenem Baumriesen, und schon bedarf es eines Haumessers, um weiter vorzudringen. Mühsam muss man sich durch das Gehölz kämpfen, und wenn Tannen dicht an dicht drängen und allein die Ogerbeere zwischen ihnen wuchert, vermag sich niemand vorzustellen, dass sonnenerfüllte Lichtungen nur wenige Schritte entfernt sein könnten. Doch diese Lichtungen sind nahezu ganz von Brombeeren, Himbeeren und Ribisel überwuchert. Und es wäre auch leichtfertig, den Geruch der Ogerbeeren vollends zu ignorieren, denn der Oger Bagelak vom Reichsforst könnte in der Nähe sein. Aber auch einige Schwarzpelze haben sich hier eingenistet, zwei Sippen der Olochtai. Der Eindringling ist in ständiger Gefahr, etwas zu stören, das nicht aufgestört werden sollte, und einen Auerochsen zu erzürnen, ist noch das geringere Übel. Doch für jene, die ihn kennen, ist der Reichsforst ein Hort des Lebens. Riesenlöfpler und Wildschwein bekommt sogar der Fremde hin und wieder zu Gesicht. Der stolze Kronenhirsch aber zeigt sich nur dem, der den Wald kennt. Genauso verhält es sich mit den Pflanzen: Wo der Städter nur Moos, Farn und Unkraut vermutet, vermag ein Druide einen wahren Kräutergarten zu entdecken. Und so kämpft sich der Unkundige vorwärts und verliert immer mehr die Orientierung. Schon glaubt er einen Waldgeist zu sehen, wenn er auf eine knorrige, alte Steineiche stößt, an der die Bartflechte wuchert. Der akademische Pflanzenkenner wird unsicher, wenn hinter dem Wurzelteller einer gefallen Blautanne die Schönaug-, Ein- und Glanzbeere in einträchtiger Gemeinschaft mit einigen ihm unbekannten Arten wächst. Und der Jungmagier ahnt nicht, dass an seinem Todesort der frisch geschnittene Blutulmenast Wurzeln schlagen wird, wo ihn dann ein Waldschrat eifrig bewacht.

Die Jagd auf Tykanor

Der goldene Kaiserdrache, der bereits ein gewaltiges Alter erreicht hat, und eigentlich mächtiger sein sollte als Apep, ist heutzutage geistig kaum mehr als ein Drachenwelp, ein verwirrter und orientierungsloser Jungdrache, der seinen Weg gehen will (und somit sogar Lessankan unterlegen) – er müsste erst viele Dinge lernen, hat dazu allerdings keine Zeit. Denn entweder ist die Nachtalbin Za'oreel schneller, der Drachentötertrupp Garamoschs oder womöglich gar die Helden – bevor Tykanor auch nur eine Seite in diesem Schattenkrieg wählen kann, findet er den Tod.

Zudem gerät er immer wieder mit der alten Höhlendrachin *Shistavanen* aneinander, die vehement ihr Territorium verteidigt und auch das jugendliche Werben und Imponiergehabe Tykanors mit dem Unmut einer alten Vettel aufnimmt. Um solch ein Szenario zu beschreiben, können Sie das Zitat von Raxan Schattenschwinge auf Seite 10 ein wenig aufbauschen.

Oder Sie können *Wolfmann von Wetterfels*, den Kronvogt von Serrinmoor und gräflichen Jagdmeister von Waldstein (über 2 Schritt groß, Tobrier, wirkt wie ein wahrhaftiger Werwolf) nutzen, um Helden in ein Szenario zu leiten, in dem Tykanor Waldbauern oder Holzfäller bedroht hat (oder der Streit beider Drachen Opfer unter solchen forderte).

VON GESCHEHNISSEN, DIE SEIN KÖNNTEN

Sie können frei entscheiden, ob und wie Sie die Jagd auf Tykanor gestalten. Die Helden können Teil einer ritterlichen Jagdgemeinschaft sein, die Vogt Wolfmann einberuft, den Hexen des Reichsforsts zu Hilfe eilen oder womöglich aus eigenem Antrieb handeln. Auch können sie der zwergischen Alarmbotschaft zuvorkommen wollen, sich mit den Angroschim verbünden oder der Information aus dem Mund des Trollgeistes eigenständig nachgehen.

Alle diese Ansätze führen die Helden in den Reichsforst und zu einer Schnitzeljagd nach dem Aufenthaltsort des Kaiserdrachen. Wollen Sie die Zwerge thematisieren (eventuell verbunden mit einer Jagd nach *Saba al'Shabra* im Khoram-Gebirge), können diese direkt aus Okdrägosch entsandt worden sein und die Helden ihnen eilig hinterher reisen. Ebenso gut können die Zwerge aber auch aus Waldwacht entsandt worden sein, wo Bergkönig Arombolosch Sohn des Agam (**Angrosch 114**) ein argwöhnisches Auge auf die Vorkommnisse hat.

Welchen Ansatz Sie auch immer verfolgen, gestalten Sie eine spannende Suche nach dem Drachen und binden Sie die anderen Suchenden immer in das Geschehen ein. So reagieren die Bauern der Umgebung und die wenigen menschlichen Bewohner des Waldes durch die angestrenzte Suche nach dem Drachen hochgradig verunsichert, ja sogar verängstigt, wenn der Drache auf der Flucht (oder in seinem Zorn) Opfer unter ihnen gefordert hat – und sie solchen Recken Rede und Antwort zu stehen haben. Ob die Helden Hilfe von einem alten Witwer erhalten, der nichts mehr zu verlieren hat oder von einem jungen Mädchen, das der Heiligen Thalionmel nachzueifern will, bleibt dabei allein Ihrer Phantasie und den Wünschen Ihrer Gruppe überlassen.

Der letzte Kampf im Reichsforst sollte allerdings eines Lichtung schaffen, die auch noch Jahre später von den Einheimischen aufgesucht werden kann – ob zum Feiern oder zum Gedenken, bleibt wiederum Ihrer Ausgestaltung überlassen.

AUSGANG

Entscheidend ist am Ende der Jagd allein, dass Tykanor gefallen ist und die Shakagra Za'oreel mit dem Karfunkel des Kaiserdrachen entkommt. Dazu gibt es vielerlei Möglichkeiten:

☞ Za'oreel kommt den Helden zuvor und kann den Drachen vor den Augen der Helden erschlagen, den Karfunkel aus dem heißen Leib schneiden und, die Helden im Namen Pardonas verhöhrend, mit einem TRANSVERSALIS entkommen.

☞ Die Shakagra taucht inmitten des Kampfes mit dem Drachen auf und hilft den Helden, bis der Drache erschlagen ist. Erst dann raubt sie den Karfunkel.

☞ Die Nachtalbin wartet ab, bis die Helden oder die Zwerge den Karfunkel erlangt haben und stiehlt ihnen diesen dann.

Jede dieser Varianten hat Vor- und Nachteile, Sie sollten daher genau abwägen, was Sie ihren Helden zumuten wollen.

ANTAGONISTEN

Tykranor

Der Kaiserdrache wurde zur Blütezeit von Pyrdacors Herrschaft geboren, fiel jedoch unter den Spiegelbann und wurde bereits vorher von Pyrdacor selbst in eine Goldstatue verwandelt, die einen Ehrenplatz in seinem Heiligtum Simyala hatte. Im Verlaufe oder nach Ende der **Simyala-Kampagne** wurde Tykranor wiedererweckt, nachdem sein Geist bereits seit längerem die Auswirkungen von Pyrdacors Goldvariante des MARMORSTEIN abgeschüttelt hatte. Tykranor zog sich nach den Ereignissen in der Kampagne in den Reichsforst zurück, aber sein Verstand ist getrübt, ja beinahe dem Wahn anheim gefallen, so dass er sich immer wieder sammeln muss.

Tykranors Werte

Geb.: um 3200 v.BF

Schuppenfarbe: golden

Länge: 14 Schritt

Spannweite: 16 Schritt

Hort: irgendwo im Reichsforst

Kurzcharakteristik: verwirrter junger Kaiserdrache, der glaubt, Pyrdacor herrsche noch immer

Vor-/Nachteile: Flugfähigkeit, Immun gegen Feuer, Empfindlich gegen Eis

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 16, KK 42, MR 25, NG 7, GG 6, AsP 101

Zauberkenntnisse: kompetent im Merkmal *Herrschaft*, durchschnittlich im Merkmal *Form*; *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Feuerodem*

Kampfwerte

INI 9+1W6	LeP 130	RS* 9		
Biss:	AT 13	PA 12	TP 4W+2	DK HNS
Halsschwenker:	AT 8	PA –	TP 1W+2	DK NS
Schwanzschlag:	AT 11	PA 3	TP 2W+2	DK HNSP
Prankenrieb:	AT 6	PA 5	TP 2W+5	DK HN
Trampeln:	AT 5	PA –	TP 3W	DK H
Flammenstrahl:	AT 14		TP 4W6+4	DK 49 Schritt
GS 6 / 11	AuP 100	AsP 70	MR 15 / 21	GW 20

Besondere Kampfregeln: Feuerodem (2 SP pro KR auf 10 Schritt, 1 SP pro KR auf 15 Schritt), gezielter Flammenstrahl (s.o.), sehr großer Gegner, Flugangriff (Prankenrieb), Flugangriff / Umklammern 2, Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen 8 / Umklammern 10 (der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenrieb) / Niederwerfen 9 / Umklammern 10 (der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu

Boden), Niederwerfen (Prankenrieb aus dem Flug heraus 13, Halsschwenker 2, Schwanzschlag 8, Prankenrieb 9)

*) Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel –4, Bauch –2, unterer Halsansatz –5, Hals –4

Za'oreel Treibt-in-die-Schatten

Za'oreel ist eine Zauberweberin der Shakagra, der Pardona vertraut. Und tatsächlich regt sich in ihr keinerlei Zweifel an der Rechtmäßigkeit von Pardonas Anordnungen. Im Gegenteil, die Nachtalbin erfüllt alle Anweisungen ihrer Herrin bis auf den letzten i-Punkt. Sie hat mehrfach ihre Treue bewiesen und bereits den Himmelsturm gegen die Menschen verteidigt. Za'oreel hat nur eine Schwachstelle, die für Helden allerdings kaum zu nutzen ist. Sie ist eine glühende Verehrerin der Feuerfürstin Panlariël, die sich mit den ihren in den *Langdauern-Schlaf* (**Licht und Traum** 123) begab. Und nur um das Geheimnis des Zugangs zu dieser mysteriösen Elfenstadt zu erfahren, wäre sie bereit Pardona zu hintergehen.

Za'oreels Werte

Geboren: um 900 BFGroße: 1,91 Schritt

Haarfarbe: silbern **Augenfarbe:** schwarz

MU 16 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12

Jagdschwert: **INI** 16+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 27 **AuP** 31 **AsP** 42

RS 6 (angepasste Vollkörperrüstung) **MR** 7 **GS** 9

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen oder Stahl verursachen 1W6 zusätzliche TP), Lichtempfindlichkeit, Hitzeempfindlichkeit, Wahrer Name

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 13), Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10

Herausragende Zauber: Aeolitus 10, Armatrutz 6, Band und Fessel 6, Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 12, Blitz 12, Dschinnenruf (Shakagra-Variante) 14, Dunkelheit (Shakagra-Variante) 10, Eigene Ängste 10, Fulminictus 14, Höllenpein 10, Invocatio Maior 8, Invocatio Minor 10, Nebelwand 6, Schwarzer Schrecken 8, Solidirid 6

Besonderheiten: Die Shakagra-Variante des Dschinnenrufs erlaubt es, herbeibeschworene Dschinne (Eis oder Luft) zum Dienst *Kampf* zu zwingen. Die Shakagra-Variante der Dunkelheit erzeugt schmierige, dunkle Flecken auf Wänden und Böden, die einen Großteil des Lichtes aufsaugen, so dass die Dämmerungssicht der Nachtalbin voll zum Tragen kommt.



FLAMMEN ÜBER DEM FINSTERKAMM

Seit Anfang 1032 BF hört man immer wieder von Drachensichtungen und Übergriffen im Finsterkamm, doch die Berichte darüber gehen weit auseinander. Mal sprechen die Überlebenden von einem übergroßen Horndrachen, mal von einem entstellten Kaiserdrachen. Und ein Name geistert wie ein unheilvoller Schatten durch die Mündel: Feracinor.

TOD UND AUFERSTEHUNG EINES DRACHEN

Der Kaiserdrache Feracinor, um 5000 v.BF geschlüpft, war der letzte Rote Marschall Pyrdacors. Nach der Niederlage von Traschmalgor, bei der sein Sohn Brakanor fiel, floh er geschwächt in den Finsterkamm und wurde zu einer Bedrohung der dortigen Angroschim, bis er nach einem gut 150 Jahre währenden Krieg um 2150 v.BF von der Zwergenprinzessin *Argloscha Tochter der Angrescha* gestellt und unter großen Opfern getötet werden konnte. Sein als verflucht geltender Karfunkel wurde nicht zerschlagen, sondern unter den Bann der Heiligen Esse und der Elemente gestellt und den Geoden zur Wacht übergeben.

1012 BF erweckte der verräterische Eisgeode *Muragolôsh Eidbrecher*, ein Verbündeter des finsternen Zwergenkönigs *Bonderik (Angrosch 120)*, den Karfunkel, um den Drachengeist gegen Hochkönig *Garbalon (Angrosch 113)* zu verwenden. Doch er unterschätzte Feracinors Macht und wurde selbst zum Sklaven. Feracinor trieb *Muragolôsh* dazu, das Blutritual, das den Drachengeist wach hielt, stetig zu wiederholen. Das Treiben konnte erst im Boron 1028 BF von einigen Abenteurern verhindert werden (im Alveraniars-Szenario *Odem der Kälte*). Feracinor zwang aber einen Horndrachen unter seine Kontrolle, der mit dem Karfunkel floh und ihn verschlang. So kehrte der Rote Marschall nach über drei Jahrtausenden in das Leben zurück. In den letzten Jahren formte er langsam den Körper des niederen Drachen um.

Im Herbst 1032 BF versuchte er, eines seiner Artefakte wiederzuerlangen, das die Finsterzwerge in ihrem Besitz hatten. Abermals konnte er aufgehalten werden, doch dieses Mal reichte der Mut einiger Helden nicht aus, sondern es bedurfte eines einmaligen Bündnisses beider Zwergenvölker im Finsterkamm (Alveraniars-Szenario *Odem der Flammen*). Bei dem Kampf verlor Feracinor seine rechte Vorderklaue.

Seit dieser Zeit wütet er im Finsterkamm und trägt Schrecken und Angst bis in die angrenzenden Baronien Weidens und Greifenfurts.

FERACINOR, DER WIEDERAUF- ERSTANDENE ROTE MARSCHALL

Erscheinung: Der ursprüngliche Leib des hundertjährigen Horndrachen hat sich zu einem drachischen Wesen gewandelt, wie man es noch nicht gesehen hat. Der Körper ist auf 16 Schritt Länge angewachsen und die Flügel spannen sich nun zu einer Weite von 18 Schritt. Die einst dunkelgrauen Schuppen glänzen silbern und über dem Maul prangt – wie ein Rammsporn – ein todbringendes Horn. Doch das Schrecklichste sind die rotgoldenen Augen, die Zeiten gesehen haben, an die sich sonst kaum ein Wesen erinnert.

Da ihm die rechte Vorderklaue fehlt, hinkt der Drache beim Laufen.

Charakter: Feracinor ist eine für den sterblichen Geist kaum fassbare Bedrohung. Er ist nicht nur ein Zeitgenosse Pyrdacors, sondern wurde von diesem persönlich ausgesucht, um die Heerscharen Zze Thas anzuführen. Als er im Finsterkamm fiel, war er bereits über 2.800 Jahre alt – und damit tausend Jahre älter als heutige machtvolle Drachen wie *Apep der Ewige* oder *Shafir der Prächtige*, er war gar Jahrhunderte älter als der mächtige *Ysolphur*. Mit der Erinnerung an eine Zeit, die allenfalls noch *Schirr'Zach* mit ihm teilt, wurde er nun in ein fremdes Zeitalter wiedergeboren. Sobald er sich mit der Gegenwart vertraut gemacht und seine Herrschaft im Finsterkamm gefestigt hat, gilt sein ganzes Bestreben der Erneuerung der Drachenherrschaft.

Geboren: um 5000 v.BF

Schuppenfarbe: silbergrau **Augenfarbe:** rotgold

Länge: 16 Schritt **Spannweite:** 18 Schritt

Hort: Nimmerkuppe (südlicher Finsterkamm)

Kurzcharakteristik: zorniger und machtvoller Drache in einer fremden Zeit; einst Marschall Pyrdacors, wiedergeboren im mutierten Leib eines Horndrachen

Herausragende Eigenschaften: MU 25, KL 19, KO 40, KK 40; MR 32 / 18; AsP 175; Feuerodem, Flugfähigkeit, Gedankensprache, Immunität gegen Feuer, Telekinese; Jähzorn 14, Verwundbarkeit (Eis)

Zauberkenntnisse: vollendet in *Herrschaft* und *Verständigung*, meisterlich in *Form* und *Schaden*, kompetent in *Hellsicht* und *Elementar* (Erz und *Humus* nur durchschnittlich)

Besonderheiten: leibhaftige Erinnerungen an Pyrdacor und Zze Tha, deren Fall und Untergang für ihn nur wenige Jahrzehnte zurückliegen

Feracinor im Kampf

INI 12+1W6 LeP 160 AuP 110 AsP 175 RS 9*

GS 3 / 20 MR 32 / 18

Biss: AT 15 PA 14 TP 4W6+3 DK HNS

Halsschwenker: AT 10 PA – TP 1W6+2 DK NS

Prankenhieb: AT 9 PA 6 TP 2W6+8 DK HN

Trampeln: AT 6 PA – TP 4W6 DK H

Horn: AT 8 PA 9 TP 4W6+6** DK S

Flammenstrahl (alle 2 KR): AT 14 TP 4W6+14 DK 49 Schritt

Besondere Kampfregeln: 2 (unterschiedliche) Angriffsaktionen pro Kampfrunde, sehr großer Gegner (nur Ausweichen), Feuerodem (2 SP/KR auf 10 Schritt, 1 SP/KR auf 15 Schritt), Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Umklammern (5), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (13) / Umklammern (11; Feracinor drückt seinen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Flugangriff) / Hornangriff, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (9) / Umklammern (11; Feracinor drückt seinen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhieb aus dem Flug heraus; 13), Niederwerfen (Halsschwenker; 2), Niederwerfen (Schwanzschlag; 8), Niederwerfen (Prankenhieb; 9)

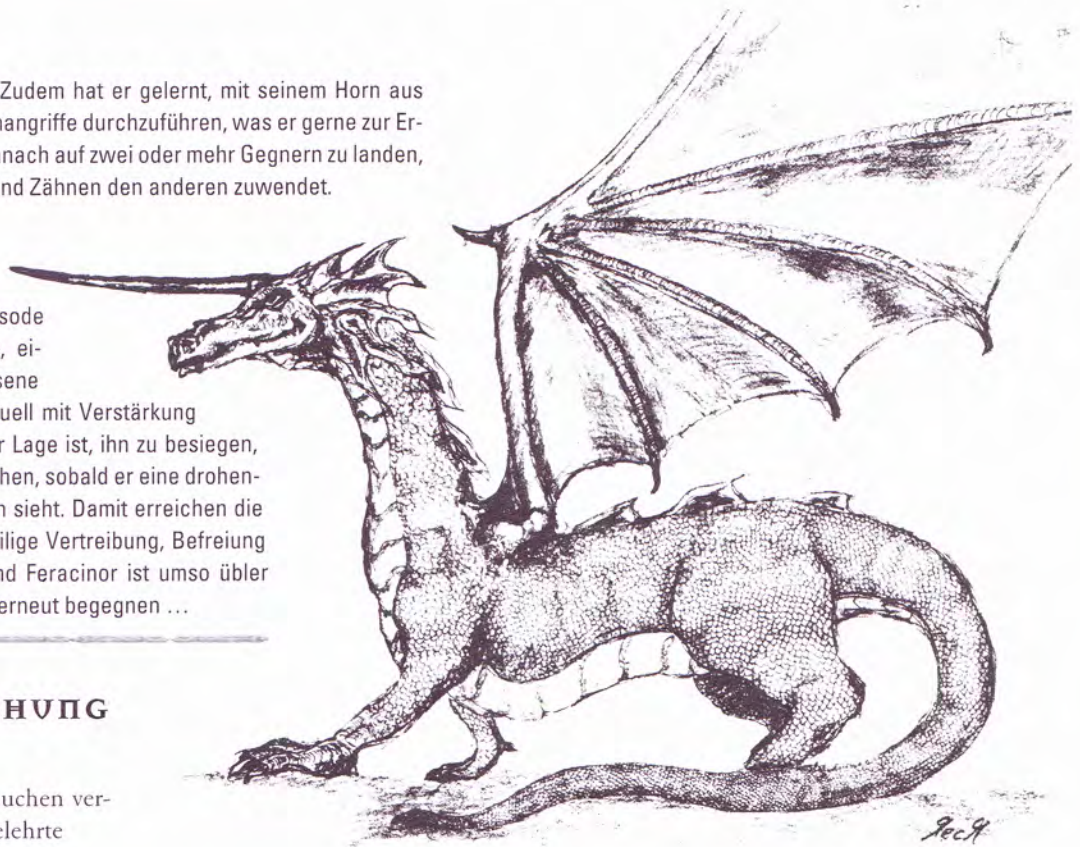
*) Rücken des Drachen; an Flügeln (RS 5), Bauch (RS 7), unterem Halsansatz (RS 4) und Hals (RS 5) liegt der Rüstungsschutz teilweise deutlich niedriger.

Kampftaktik: Für gewöhnlich versucht Feracinor, sein Opfer zu (zer-)beißen, doch wenn die Situation es anbietet, kann er auch auf

andere Art angreifen. Zudem hat er gelernt, mit seinem Horn aus dem Flug heraus Rammangriffe durchzuführen, was er gerne zur Eröffnung einsetzt, um danach auf zwei oder mehr Gegnern zu landen, ehe er sich mit Feuer und Zähnen den anderen zuwendet.

Anmerkung: Da

Feracinor in dieser Episode noch überleben muss, eine wirklich entschlossene Heldengruppe – eventuell mit Verstärkung – aber durchaus in der Lage ist, ihn zu besiegen, sollte er sich zurückziehen, sobald er eine drohende Niederlage kommen sieht. Damit erreichen die Helden ihr Ziel (zeitweilige Vertreibung, Befreiung eines Gefangenen), und Feracinor ist umso übler gelaunt, wenn sie ihm erneut begegnen ...



DIE BEDROHUNG IM SPIEL

Seit Feracinors Auftauchen versuchen Kirchen, Gelehrte und Herrscher, mehr über die neue Bedrohung im Finsterkamm herauszufinden. Wenn die Helden mehr über den Drachen erfahren wollen, dienen *Walpurga von Löwenhaupt* (Herzogin zu Weiden; **Schild 145**), *Tilldan Greifentreu von Nebelstein* (Meister der Mark Greifenfurt; **Schild 144**), *Brin Liron-diyen von Rhodenstein* (Abtmarschall des Ordens der Wahrung; **Schild 148**) und *Parinor Goldquell* (Präzeptor des Draconiter-Hortes zu Moosgrund) als mögliche Ansprechpartner sowie vor allem Hochkönig *Garbalon Sohn des Gerambalosch* (**Angrosch 113**) und seine Tochter *Arglescha Tochter der Angrarda* (**Schild 30**).

In den letzten Jahren baute Feracinor nicht nur sein Revier aus, sondern entführte auch immer wieder (vor allem magisch begabte) Angehörige niederer Rassen, um aus ihren Köpfen von der neuen Zeit zu lernen, ehe er sie fraß. In dieser Zeit blühten auch allerlei Riten auf, um den Drachen zu besänftigen, während mutige Ritter auszogen – so etwa die Drachenhatz Graf *Emmerans von Löwenhaupt* (**Schild 147**) Ende 1032 BF, die jedoch katastrophal scheitert.

Einige Anregungen, was geschieht, wenn ein großer Drache sich plötzlich in einem (wenn auch karg) besiedelten Gebiet niederlässt und dort sein Revier behauptet, finden Sie in dem Abenteuer **Der Wurm von Windhag** in der Anthologie **Drachenodem**. Ein paar der dort gesammelten Szenarien, vor allem *Drachenopfer* und *Drachenfeuer*, können Sie leicht an den Finsterkamm anpassen.

DIE HELDEN AUF FERACINORS SPUREN

Die Helden können sich im Finsterkamm auf die Suche nach dem Drachen machen, dessen Namen sowohl die Birscha-Rolle als auch Strock nannten. Der größte Reiz dieser Episode geht von der Ungewissheit aus: Die Helden sollten möglichst lange nicht wissen, mit was sie es eigentlich zu tun haben. Informa-

tionen sind widersprüchlich oder Hirngespinnste, in denen sich Ängste mit Legenden mischen. Erst die Zwerge können das Geheimnis lüften.

Die Helden können sich auch an einer Drachenhatz beteiligen, besonders dramatisch wird es aber, wenn sie ein entführtes Opfer befreien müssen. Idealerweise ist dies ein Gelehrter, Geweihter oder Zauberkundiger, zu dem die Helden durch ihren Hintergrund oder einer vorherigen Rolle in der Kampagne einen Bezug haben. Neben *Hilbert von Puspereiken* (wenn er von den Namen der Birscha-Rolle erfahren hat) bietet sich vor allem *Burian Wallgrund* an.

Der Entführte sollte letztlich befreit werden, den Helden wird bei einem Kampf aber nicht mehr als die Flucht bleiben – alleine sind sie der Bestie nicht gewachsen. Feracinor hat andert-halb Jahrhunderte gegen ein ganzes Zwergenvolk bestanden, eine Handvoll Abenteurer stellt für ihn keine Bedrohung dar. Von der geretteten Person können die Helden erfahren, dass vor wenigen Tagen eine hochgewachsene, schlanke und mond-bleiche Fremde in schwarzer Rüstung Feracinor aufsuchte. Es schien um ein Bündnis zu gehen, doch der Gerettete kennt nur Feracinors Antwort, die donnernd in seinen Schädel drang: "Sag deiner Herrin (dem Werkzeug / dem gifttriefenden Dolch), dass ich (Feracinor / flammengeborener Eroberer) anwesend war, als sie geschaffen (geformt) wurde. Ich werde ihr nicht folgen (nicht dienen / nicht vor ihr kriechen). Aber ich werde an ihrer Seite streiten (für Pyrdacor siegen)."

(Bei der Fremden handelt es sich um die Nachtalbin Za'oreel, die auch Tykranor besuchte, siehe Seite 17, dessen Antwort jedoch zu seinem Nachteil anders ausfiel.)

Feracinor wird noch bis zum Spätherbst 1034 BF im Finsterkamm wüten und den Helden dann im Finale der Kampagne wieder begegnen.

DIE WAHL DES ABENTEUERS

Je nachdem, welchen Weg die Helden auf ihrer Suche nach den Hintergründen von Pardona Treiben gewählt haben, wird er sie zu Agapyr oder nach Drakonia führen. Die Abenteuer **Feuerbündnis** und **Hort der Erinnerung** sind daher in der Reihenfolge frei wählbar zu spielen. Sollten die Spieler Ihnen die Wahl überlassen, so empfiehlt es sich, aus dramaturgischen Gründen zuerst **Feuerbündnis** zu spielen.

FEUERBÜNDNIS

SECHSTES ABENTEUER DER DRACHENCHRONIK,
VON ARMIN BUNDT

Mit DANK AN TORBEN STRETZ, CHRISTOPH WOHLSTEIN UND DIE DRACHENCHRONIK-REDAKTEURE FÜR
SPANNENDE VORLAGEN, KONSTRUKTIVE KRITIK UND ERGÄNZENDE IDEEN.

PROLOG

*»Erhabener, Zaubermächtiger, Tausendjähriger, SEIN Erbe ist
dein Erbe, ist das Erbe deiner Rasse! Ergreife die dargebotene
Hand und eure Herrschaft wird ewig dauern!«
—aus einem Gespräch mit einem Drachen, Anfang 1034 BF*

In **Feuerbündnis** kommen die Helden ein zweites Mal mit den direkten Plänen ihrer großen Widersacherin Pardona in Berührung. Diese wirbt mittlerweile offen um die Unterstützung verschiedener Drachen, die sie für mögliche Ousiaphôr Pyrdacors hält. Dazu bedient sie sich auch eines Drachenkrallen-Kults, der im Verborgenen bereits hinter den Ereignissen der **24 Stunden in Khunchom** steckt: die *Achmadim al'Ashtarra* (Seite 19).

Das Ziel des Abenteuers ist es, zum einen den mächtigen Kaiserdrachen Agapyr von einer Parteinahme für die 'Gegenseite' abzuhalten, und zum anderen weitere Informationen über das vergangene und gegenwärtige Wirken der Drachenkulte zu sammeln. Zudem wird hiermit die Thematik vertieft, dass Pardona Einfluss auf die Drachen zu gewinnen versucht.

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Das Abenteuer beginnt für die Helden mit einem alten Bekannten: Apep, der sie **Bis ans Ende** der Welt schickte, nimmt erneut Kontakt zur Gruppe auf – um die in der Zwischenzeit gesammelten Erkenntnisse in Erfahrung zu bringen, vor allem aber um vor der neuen Gefahr zu warnen. Denn die Drachenkultisten haben auch um seine Unterstützung geworben, und Apep befürchtet, dass sie bei seinem Bruder *Agapyr* erfolgreicher sein könnten, sollten die Helden dem nicht zuvorkommen (**Drachenbrüder**, Seite 19).

Dies führt sie in den nördlichen Raschtulswall, zum Geburtsort der Drachenbrüder, in dessen Nähe bis heute der Hort Agapyrs liegen soll. Auf dem Weg zum Kloster Tarf El'Hazaqur Mor bestiegen sie einmal mehr ein aventurisches Hochgebirge und erhalten erste Hinweise darauf, mit *was* für einem Drachen sie es diesmal zu tun bekommen (**In den Raschtulswall**, Seite 22).

Im Kloster selbst, dessen Bewohnerinnen Agapyr zu Diensten sind, treffen sie auf den undurchsichtigen Akademieleiter und Schwarzmagier *Thomeg Atherion* – einen ersten (falschen) Verdächtigen. Als tatsächlich Agapyr erscheint, wird die Liste der möglichen Gegenspieler jedoch rasch länger. *Nijar ben Hasra-*

bal, Sohn des Zaubersultans von Gorien, behauptet auf dessen Geheiß hin zum Drachen entsandt worden zu sein. Bereits beim ersten Kontakt habe dieser aber eine seiner Gefährtinnen geraubt, die er nun wieder befreien wolle (**Im Reich des Feuerherrs**, Seite 26).

Im Wettstreit der anwesenden Parteien um eine Unterredung mit dem Drachen trägt zunächst unbemerkt ein Dämon zur Eskalation bei. Nijar und seine Drachenkultisten greifen schließlich zum äußersten Mittel und versuchen Agapyr zu töten, wenn sie ihn schon nicht auf ihre Seite ziehen können – woraufhin dieser den Ort des Schreckens verlässt (**Die Ränke der Kultisten**, Seite 35).

Erst jetzt stellt sich heraus, dass die vom Drachen geraubte Gefährtin insgeheim darauf hingearbeitet hat, um Agapyr in seinem Hort allein für die Sache Pardona zu gewinnen. Um dies zu verhindern und die von der nur scheinbaren Drachengespielin ausgehenden dämonischen Einflüsterungen zu beenden, müssen die Helden sich dem Kampf gegen Agapyr stellen und ihm sein jüngstes 'Opfer' wieder entreißen. Nur dann kann es am Ende zum Bündnis mit der eigenen Seite kommen (**Feuerbündnis**, Seite 45).

DAS ABENTEUER UND DIE KAMPAGNE

Feuerbündnis ist im Rahmen der Drachenchronik sowohl vor als auch nach **Hort der Erinnerung** spielbar. In der vorgeschlagenen Reihenfolge erspart es jedoch zum einen etwas Reiseaufwand und ermöglicht zum anderen einige weitere Entdeckungen zur Drachenchronik selbst zu machen, bevor diese in Drakonia vollständig enthüllt wird (Seite 150). Die wichtige Erkenntnis, dass Pardona sich um drachische Verbündete bemüht, wird im Abenteuer früh präsentiert, so dass der Hauptteil der Handlung im Raschtulswall zur Not ausgelassen oder von einer zweiten Heldengruppe bestritten werden kann.

Soll das Abenteuer außerhalb des Kampagnenrahmens gespielt werden, bieten sich Änderungen am Hintergrund und in der Einleitung an. Auftraggeber der Helden kann dann ein Alchimist(enzirkel) sein, der sich von Agapyr bestimmte (drachische?) Ingredienzen erhofft – und in Rivalität zu einer verdeckten zweiten Gruppierung steht: dem Drachenkult um Nijar.

DRACHENBRÜDER

«Drei Brüder, doch so verschieden und einander so verhasst ...»
—Notiz des Drakologen Pher Drodont nach einer Audienz bei Agapyr, um Bosparans Fall

DIE PERLDRACHIN

Apep, dem die Helden in **Aus Hass** geboren direkt gegenüberstanden, wählt zur erneuten Kontaktaufnahme mit der Gruppe diesmal einen anderen Weg. Er lässt die Perldrachin *Manday-lisor* (oder *Raspyrrha*, wenn diese schon einmal an deren Stelle aufgetreten ist) aus seinem Gefolge die Menschen aufsuchen, um von ihrem Körper dann Besitz zu ergreifen und aus diesem heraus mit ihnen zu kommunizieren.

Der Auftritt der Perldrachin kann an nahezu beliebiger Stelle erfolgen, sei es etwa infolge der Recherchen des **Präludiums** (Seite 6) in der Nähe von Perricum, oder erst nach **Hort der Erinnerung** beim

Abstieg von Drakonia. Natürlich sollte das Gespräch besser an keinem vielbevölkerten Ort stattfinden. Eher wartet die Perldrachin auf eine gute Gelegenheit, die Gruppe allein abzapfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ist es da: Das Rauschen gewaltiger Schwingen, ein euch mittlerweile wohlbekanntes Geräusch. Instinktiv lässt es euch Deckung suchen, Schutz vor dem, was längst über euch ist. Ein sieben Schritt langer Drachenleib, perlgrau geschuppt, jagt mit ausgebreiteten Flügeln direkt über eure Köpfe hinweg – und zieht einen Sog hinter sich her, der euch fast von den Beinen reißt. Mit einem Schwung, der die Erde leicht erzittern lässt, landet das Ungetüm nur wenige Schritte entfernt von eurem Standort und streckt euch schon den schlanken Hals entgegen.

DIE ACHMADIM AL'ASHTARRA – EIN DRACHENKRÄLLEN-KULT

Die Opposition der Drachenkulte zieht sich wie ein roter Faden durch die Kampagne, ohne dass die Helden bislang allzu tiefe Einblicke in ihre Strukturen und Motive nehmen konnten. In **Feuerbündnis** erhalten sie durch die Gefangennahme eines wichtigen Kultistenführers erstmals Gelegenheit dazu.

HINTERGRUND UND TRADITIONEN

Die *Achmadim al'Ashtarra*, die 'Rächer der Sternenkraft', blicken auf eine längere Tradition zurück, als es selbst viele hochrangige Mitglieder ahnen. Sie entstanden kurz nach der ertulamidischen Besiedlung Mhanadistans aus Häretikern des Feqz-Kults, die die Herrschaft des Fuchsgottes über Mond und Magie anzweifeln. An seiner Stelle begannen sie den *Paschach al'Ashtarra* zu verehren, den gefallenen Drachen der Sternenkraft, dem sie Hüter seines Erbes und Rächer seines Schicksals sein wollten.

Durch die Einflussnahme von Mantra'kim, die den Zirkel nach dessen Zerstörung mehrfach wiederbegründeten, vermischten sich jedoch zunehmend Mythen um den Frevel Madas im Drachenzeitalter mit Legenden vom Fall Pyrdacors, dem ohnehin eine Schlüsselrolle zugerechnet wird. Als Hüter der Elemente vermag allein er – dem Glauben der Achmadim nach – dereinst das Gefängnis des Paschach al'Ashtarra zu zerschlagen und damit ein neues Zeitalter der Magie heraufzubeschwören. Solcherlei Hoffnungen haben dem Kult gerade unter Zauberern, aber auch sich nach einer magischen Begabung sehnenden Nicht-Zauberern immer wieder Anhänger verschafft.

Vor etwa einem Jahrhundert wurde der ursprünglich isolierte Zirkel dann in den *Zirkel der Fröh'n'chhz* (**Drachenschatten** 12) integriert, wovon nur die höchsten Kultistenführer überhaupt etwas wissen. Das Zentrum des Kultes, der in Struktur und Geheimniskrämerei seit der letzten Wiederbegründung so sehr eine *Qabalya* (**Erste Sonne** 176) ist, wie er es bei der Mitgliedschaft von Nicht-Magiebegabten sein kann, ist die Metropole Fasar. Einzelne Kultisten finden sich jedoch im gesamten Tulamidenland.

PARDONAS' INTRIGEN

Die Machtübernahme Pardonas im *Zirkel der Fröh'n'chhz* zog seit Ende 1032 BF auch einen Umbruch bei den Achmadim nach sich. Sie ließ die Yalstene nahestehende Führungsriege des Kultes durch einen ihrer 'Djinne der Nacht' erneuern. Profiteure des Umsturzes waren besonders Nijar und die Rashduler Dämonologin Ayscha Muradsunni, die sich aber Ayshal ash'Shaya nennt. Während Nijar das durch Ayshal schon länger beeinflusste Aushängeschild, doch im Grunde ein unzuverlässiger Opportunist ist, pflegt seine Gefährtin insgeheim sehr enge Beziehungen zu Pardona und ihrem Gesandten.

DER KULT UND DIE 24 STUNDEN IN KHUNCHOM

Bereits im Vorfeld der Geschehnisse in Khunchom waren Nijar und Ayshal hinter den Kulissen aktiv: Sie gab in Verkleidung der Drachenei-Akademie den entscheidenden Hinweis auf den Karfunkel Atlassars, während er als Wesir Al'Ahabads dafür sorgte, dass der Djinn der Nacht problemlos bis zu seinem Vater Hasrabal vordringen und diesen über den Raub aufklären konnte. (Nijar hätte dies auch selbst tun können, dadurch aber riskiert, unnötig das Misstrauen des Sultans zu erregen.)

DER KULT UND DAS FEUERBÜNDNIS

Nachdem Pardonas Bündnisangebot an Apep ausgeschlagen wurde, setzte sie die Achmadim auf die Gewinnung Agapys als Verbündeten an. Auf dessen Hort hatte Ayshal schon Hinweise, da ihre vormalige Herrin Belizeth Dschelefsunni den Drachen dort einmal aufgesucht hatte (nachzulesen im Roman **Blutrosen**). Die Expedition in den Raschtulswall stellt für Nijar und Ayshal nun die Bewährungsprobe dar, durch die sie sich endgültig die Führungsrolle im Kult verdienen können. Während der Sultanssohn diese Herausforderung, wie er es gewohnt ist, mit großer Entourage angeht, hat seine Gefährtin längst eigene Pläne geschmiedet, die ihr endlich auch nach außen einen alleinigen Führungsanspruch sichern sollen.

Ihr kennt *sie*, habt den Glanz ihrer azurblauen Augen schon einmal gesehen, seid ihr bereits begegnet – oder nicht? Ein angedeutetes Nicken beantwortet die Vermutung, die doch eigentlich Gewissheit ist. Und schon ergreifen die Gedanken der Drachin auch von euch Besitz: selbstverständliche Pflichterfüllung einem soviel gewaltigeren Geschöpf gegenüber, Erleichterung euch nun gefunden zu haben. Fauchend erhebt sie ihre Stimme: "Hört, was der Ewige [Kavernenwächter, Herr der Drachensteine] Euch zu sagen hat! Und berichtet, was Ihr [junge Menschen, Ausgezogene] erfahren habt!"

Sollten die Helden direkt reagieren wollen, lassen Sie sie kurz gewähren, ansonsten geht es unvermittelt weiter.

APEP SPRICHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dann erscheint ein weiteres Gedankenbild in euren Köpfen: ein mächtiges, bernsteinfarbenes Auge, lidlos und mit geschlitzten Pupillen, umrahmt von rotgoldenen Drachenschuppen. Statt Pflichterfüllung spürt ihr absoluten Herrschaftsanspruch, statt Erleichterung lauernde Ungeduld. Die eben noch fauchende Stimme der Drachin ertönt jetzt tief grollend: "Ihr [Neugierige, Eingeweihte, Zurückgekehrte] habt mit ihm [weise, zeitlos, fern] über das Vermächtnis [bedeutungsvoll, alt, rätselhaft] gesprochen." Eine Feststellung, die ebenso Frage und Aufforderung ist. "Was habt Ihr herausgefunden [behalten, verstanden]?"

Natürlich hat Apep auch von Dracodan Bericht über die Ereignisse aus **Bis ans Ende** erhalten – er vergewissert sich aber lieber, dass diesem nichts entgangen ist. Zudem gilt es, ihn über das **Vermächtnis im Mondschein** aufzuklären. Lassen Sie die Spieler die letzten Geschehnisse an dieser Stelle rekapitulieren – und beschreiben Sie, wie die Neugier (!) Apeps an ihren Erinnerungen zerrt, bevor sie selbst einen geordneten Gedanken fassen können. Betonen sie jedoch, dass hier nicht der Kaiserdrache selbst vor ihnen steht, sondern rein äußerlich noch immer die Perldrachin.

Es ist übrigens kein Zufall, dass die Helden sich bei dieser Szene an jene erinnern mögen, in der in **Aus Hass geboren** Lessankan vertrieben wurde. Im Finale dieses Abenteuers bedient sich Pardona einer ähnlichen Fähigkeit (Seite 47).

WAS WISSEN DIE HELDEN?

☞ *Birscha-Rolle:* Von Fuldigor haben die Helden erste Hinweise zu den Essenzlinien der Alten Drachen erhalten, ohne dessen Antwort vollständig erfassen zu können. Apep hakt an dieser Stelle mehrfach nach, doch selbst er vermag die in der Erinnerung der Gruppe bewahrten Gedankenfragmente nicht umfassend zu verstehen. Nutzen Sie diese Szene, um eventuelle Missverständnisse auszuräumen, ohne freilich zuviel zu verraten. Von den in der Rolle genannten Namen sind ihm vor allem Nordalor und Zhorrdakon ein Begriff: Letzterer als ein Drache des Raschtulswalls, der zur Zeit von Apeps Geburt (um 800 v.BF) vom Purpurwurm Ysolphur getötet wurde, ersterer hingegen als ein früher Rivale in den Drachensteinen ... der nebenbei sein eigener Großvater war!

Falls Apep nach Feracinator befragt wird, so gibt er an, dass ihm dessen Wiedergeburt bekannt ist. Er geht jedoch (irrtümlich)

davon aus, dass er im Rondra 1029 BF auf den Drosselfeldern vor Auen erschlagen wurde.

☞ *Namen aus Traschmalgor:* Vom Trollgeist Strock wissen die Helden abermals um Brakanor, sowie eventuell die Rolle Feracinars, die wohl auch beide Vorfahren Apeps waren/sind. Dass seine Verwandten so sehr im Mittelpunkt der Erlebnisse der Helden stehen, beunruhigt ihn offensichtlich.

☞ *Pardonas Machenschaften:* Die Pläne der Dunkel elfe kann selbst Apep nicht recht einordnen, erkundigt sich jedoch ausgiebig über deren Verwicklungen in das Schicksal der Schlüssel-Expedition und die Geschehnisse in Traschmalgor.

PARDONAS VERFÜHRUNG

Nachdem das Thema 'Pardona' bereits abgeschlossen zu sein scheint, berichtet Apep von seiner eigenen Begegnung mit dem Abgesandten der Elfe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein tiefer Atemzug der Perldrachin lässt auch euch kurz verschnaufen. Die Anstrengung, den forschenden Gedanken Apeps ausgesetzt zu sein, wird von einem Moment absoluter Stille abgelöst. Bevor ihr die Leere richtig zu fassen vermögt, dringen die Eindrücke des Kaiserdrachen jedoch erneut in euren Geist.

Vor euch seht ihr die Kristallhöhle Apeps, in der ihr ihm bereits von Angesicht zu Angesicht gegenüber standet. Statt eurer harrt dort eine einzelne Person unter dicker Pelzkleidung einer Antwort des Drachen – und ihr spürt das Zögern, das Abwägen, das diesen für einen Augenblick zurückhält. Doch dann weicht es Gewissheit, sowie Entsetzen beim Besucher, als der Kopf Apeps vorschnellt, zuschnappt, den Fremden auffrisst ...

Tiefer Groll lässt die Stimme eures Gegenübers beben: "Ihr Abgesandter [leichtsinig, tot] sprach von *seinem* [goldenen, vergangenen] Erbe, von einem Bündnis [erneuert, alt, mächtig] mit ihr [verdorben, verführerisch, falsch]!"

Lassen Sie die Spieler diese neue Entwicklung kurz verarbeiten. Dass Pardona sich nun schon an Apep wendet, dessen Haltung ihr gegenüber keineswegs wohlwollend ist, spricht für größere Bündnisanstrengungen mit verschiedenen Drachen. Ein Zusammenhang mit den in Traschmalgor in Erfahrung gebrachten Namen ist naheliegend. Der Besuch des Abgesandten bei Apep liegt aber einige Wochen zurück. Über die wahren Beweggründe der Dunkel elfe erfuhr er dabei nichts.

APEP ÜBER AGAPYR

Vielleicht kommen die Helden ihrerseits auf die Idee, Apep nach weiteren (mit ihm) verwandten Drachen zu fragen, die wie er ein Ziel von Pardonas Verführungskünsten werden könnten – ansonsten beginnt er selbst darauf einzugehen. Sein Sohn Lessankan steht mit den Drachenkultisten wohl bereits im Bunde (siehe **Aus Hass geboren**), sein Bruder (!) Atlassar ist vor einigen Monaten gestorben (siehe Vorgeschichte der **24 Stunden in Khunchom**), doch er hat noch einen älteren Bruder: Agapyr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hitze, alles verzehrende Flammen, eine zerstörerische Feuersbrunst. Die Gedanken Apeps kreisen um einen anderen seiner Art, Kaiserdrache wie er, Sohn derselben Mutter,

Agapyr. Er ist nicht der einzige, aber der einzige, der noch lebt. Da war vor kurzem erst dieses Gefühl, Verlust und Zugewinn zugleich, als durchströme ihn neue, alte Kraft. Danach gab es nur noch sie beide. Atlassar war tot.

Sie schlüpfen alle an demselben Ort, wie Generationen vor ihnen, seine Mutter Aledah, sein Großvater Nordalor. Eine Höhle über einem schwefeldampfenden Tal, die Feuerfontäne stets im Blick. Ein magischer Ort, wie die Kaverne der Kristalle, doch gänzlich verschieden. Agapyr herrscht dort. Er – Apep – war jung, als er diesen Ort verließ. Und er würde es nicht wagen, dorthin zurückzukehren, nicht solange Agapyr lebt. Es waren Berge ohne wirklichen Gipfel, erinnert er sich, die sich vor den Riesen im Norden und Süden duckten. Ob das alte Menschen-Bauwerk noch steht? Ein Feuerkult soll später darin eingezogen sein ...

Plötzlich reißt der Gedankenstrom ab, weicht unterdrücktem Zorn. Es scheint, dass Apep euch tiefere Einblicke gewährte, als er zunächst beabsichtigte.

Die Verständigung durch die Perldrachin strengt auch den Kaiserdrachen mit der Zeit an, bringen Sie das 'Gespräch' zwischen Apep und den Helden daher nun rasch zu Ende. Da Apep seinen Bruder Agapyr aufgrund beider Rivalität nicht selbst aufsuchen kann, müssen die Helden versuchen, ihn von einem Bündnis mit Pardona abzubringen. Den durch die Erinnerungen Apeps angedeuteten Anlaufpunkt bildet das Gelegetal im nördlichen Raschtulswall. Weitere Hinweise (siehe unten) sollten Sie nur dann geben, wenn die Zeit eilt oder Ihre Gruppe der Spur nicht ohne weiteres folgen will.

DRACHENSUREN

Apeps Erinnerungen allein führen die Helden nicht zu Agapyr. Bevor sie die Reise in den Raschtulswall antreten, stehen daher vermutlich Nachforschungen an. Viele Hinweise lassen sich mit passenden Talenten erschließen, ansonsten gibt es meist Experten, die konsultiert werden können. Die den nachfolgenden Informationen zugeordneten 'Quellen' sind Beispiele und lassen sich bei Bedarf erweitern. Es ist nicht notwendig, den Spielern alles zu präsentieren.

WAS WEIß MAN ÜBER AGAPYR?

☞ [Entsprechende Sprachkenntnisse] 'Ag(h)a' ist Tulamida und bedeutet 'Hauptmann' oder einfach 'Herr'. 'Pyr' steht im Aureliani für 'Feuer'.

☞ [Götter/Kulte +10; große Hesinde-Tempel] 'Pyr (Daokra)' bzw. 'Ppyr' war der Name einer von den Hochelfen und Echsen verehrten Gottheit, des Herrn der Elemente. Dass es sich dabei um den Alten Drachen Pyrdacor handelte, ist naheliegend. (Siehe auch **Drachenerbe** 23)

☞ [Geschichtswissen +7; Archive größerer Städte] Agapyr galt in der Zeit der Klugen Kaiser (genauer ab etwa 100 BF) als eine der größten Landplagen Mittellaventuriens und verheerte mehrfach die an den Raschtulswall grenzenden Grafschaften Pericum, Feydenwald (im Norden) und Caldaia (im Westen). Priesterkaiser Noralec kündigte später die Errichtung einer 'Wacht der Greifen' an und ließ deren Triumph 387 BF öffentlich lobpreisen.

☞ [Geschichtswissen +5; siehe oben] Um 600 BF kam es kurzfristig erneut zu Verwüstungen, die jedoch bald darauf plötz-

lich aufhörten (in diesem Fall war Agapys Sohn Khahazafir der Urheber, bis er vom Vater getötet wurde).

☞ [Magiekunde +10; Akademiebibliothek Punin] Der Drakologe Pher Drodont führte um Bosparans Fall Gespräche mit mehreren namentlich genannten Drachen, darunter auch Agapyr. Beschreibungen der Begegnungen finden sich im *Compendium Drakomagia*.

WO GENAU LIEGT DAS TAL?

☞ [Geographie/Alchimie je +7; viele Alchimisten] Schwefel wird im Raschtulswall vor allem im östlichen Grenzbereich der Grafschaft Eslamsgrund gewonnen.

☞ [Staatskunst +10; garetische Höflinge] Das kaiserliche Lustschloss Alarasruh (**Ritterburgen** 12) in den Vorgebirgen des Raschtulswalls ist für seine warmen Quellen bekannt.

☞ [Ortskenntnis (nördlicher Raschtulswall)] Es gibt einige Tafelberge inmitten des Gebirges, die von benachbarten Gipfeln überragt werden. Der größte von ihnen liegt einige Tagesreisen nördlich des *Throns der Greifen*, eines gewaltigen Vulkans. In diesem Gebiet finden sich auch immer wieder Geysirquellen, die als heilige Plätze der Ferkinas gelten.

☞ [Kaiserlich Derographische Gesellschaft zu Gareth] Im nördlichen Raschtulswall gibt es eine sattelartige Senke, die sich etwa der Linie Eslamsgrund-Baburin folgend durchs Gebirge zieht. Kara ben Yngerymm (bekannt für *Durchs wilde Mhanadistan*) berichtete von vulkanischer Aktivität in dem Gebiet, die der Errichtung von Passstraßen entgegensteht. Stattdessen führen im Norden der *Baburinstieg* und im Süden der *Ferkinapass* daran vorbei (Seite 22).

☞ [Prospektoren der Grafen in Eslamsgrund, Pericum und Wandleth] Das größte Gebiet vulkanischer Aktivität im nördlichen Raschtulswall liegt zwischen Baburinstieg und Ferkinapass. Die Erschließung desselben fällt aus exakt diesem Grund jedoch schwer. Schwefelbrecher ziehen meist von den Bergdörfern beim Schloss Alarasruh ins Gebirge aus.

WAS HAT ES MIT DEM FEUERKULT AUF SICH?

☞ [Sagen/Legenden +3; Barden/Haimamudim] Die *Geschichten aus 1001 Rausch* enthalten die plastische Schilderung des angeblichen Treibens in einem nur von Frauen bewohnten Feuerkloster: Drei Wanderer erhalten dort ein Nachtlager, das sie nach Einbruch der Dunkelheit nicht mehr verlassen dürfen. Als sie wollüstige Laute vernehmen, siegt jedoch ihre Neugier und sie stören ein wildes Fest, das – je nach Erzählung – äußerst rahjagefällig oder abartig selemitisch ist. Auch ihr Schicksal variiert: Einmal nehmen sie daran teil, ein anderes Mal werden sie grausam bestraft.

☞ [Geschichtswissen/Magiekunde je +7; Archive verschiedener Magierakademien] Das Kloster *Tarf El'Hazaqur Mor* ('Der wollüstigen Feuermacht Wunderschloss') spielte 1021 BF bei der kurzen Rückkehr Rohals als einer der Orte seiner Reinkarnation eine Rolle. Erzmagus Thomeg Atherion reiste im Zuge des damaligen Gildenkonvents zum Kloster und kehrte erst einen Monat später wieder zurück (**Invasion der Verdammten**).

☞ [Sagen/Legenden +7 bis +12] Weitere Gerüchte um das Kloster besagen: Nahema soll hier eingekehrt sein, Rohal hier Niobara getroffen haben. Es soll früher eine Zuflucht der Magiermogule gewesen sein. Die Feueranbeterinnen sind angeblich elementare Feuerwesen, die sich der Körper ahnungsloser Mädchen bemächtigten, oder leibhaftige Dschinne.

FURCHT UND VEREHRUNG

Die Suche nach Agapyr ist für die Helden bereits die dritte 'Drachenreise', die sie in der Kampagne erleben – umso wichtiger ist es, Unterschiede herauszustreichen. Wo Apep den Menschen zumindest als neutral galt, und Fuldigor ein kaum zu erfassender Mythos war, bekommt die Gruppe es nun mit einem wahren Tyrannen zu tun.

Dies sollte schon die Anreise widerspiegeln: Die Menschen – die ihn kennen – fürchten Agapyr, und manche bringen Opfergaben, um ihn zu besänftigen. Ob Sie die Reise kurz abhandeln oder ausschmücken, auf dem Weg bieten sich folgende Szenen an:

☞ In einer Schenke trifft man den Magier *Connar*, der sich nach Aussage des Wirts bereits seit Monaten allabendlich um den Verstand trinkt. Ihm ist die Schülerin *Yasine* (Seite 32) direkt vom Dach seines nahen Turms entführt worden ("Von ihm, wem sonst ...") und er weiß nicht, wie er mit dieser Schande leben oder den Verlust ihren Eltern beibringen soll.

☞ Je weiter man sich dem Raschtulswall nähert, umso mehr nehmen die Erzählungen über 'den Drachen' zu, der sich Vieh,

Frauen und Kinder holt. Auch wenn Anzahl der Extremitäten und Köpfe sowie der Name in den Berichten und Sagen variieren, so ist man sich doch in einem einig: Dem verheerenden Feuer, das der Drache gespieen, und mit dem er ganze Dörfer ausgelöscht hat. Viele Berichte sind einige hundert Jahre alt und beruhen auf Tatsachen – siehe hierzu die Zeittafel auf Seite 51.

☞ Man spricht auch von der Wacht der Greifen, die seit der Priesterkaiserzeit Agapys Tun beobachten. Dass diese Wacht sich seit dem Jahr des Feuers, in dem viele Greifen starben, gelockert haben könnte, beunruhigt die Menschen.

☞ Manche der Erzählungen, die schon zu Sagen oder gar Märchen geworden sind, prägen gar den lokalen Aberglauben, zum Beispiel vermeidet man Feuer unter freiem Himmel ("Das lockt die Drachen an!") oder sammelt die Knochen und vergräbt sie außerhalb des Dorfes – ebenfalls um den Drachen abzulenken. Weitere Inspirationen finden Sie in **Drachenerbe 5ff.**

☞ An einsamen Plätzen finden sich Opfergaben, zum Beispiel eine angebundene Ziege, ein in Stein geritzter Drache, vor dem eine Feuerschale steht, oder ähnliches.

IN DEN RASCHTULSWALL

»Was, Fremder, erwartest du dort noch zu finden? Außer blutrünstigen Barbaren und Schlündern voller Drachenzähne, die dich zum Frühstück verspeisen ...«

—Warnung eines Bergbauern am Rande des Walls, zeitlos

"DAS HERZ AVENTURIENS IST EINE FESTUNG."

Der Raschtulswall ist das größte Gebirge Mittelaventuriens – eine Festung im Herzen des Kontinents, wie die Garetier sagen. Seine markantesten Gipfel, wie der *Djer Tulam* im Süden und der *Thron der Greifen* im Norden, ragen weit über acht Meilen in die Höhe. Dazu nennt er ein halbes Dutzend Achtausender und viele kleinere Berggiganten sein Eigen. Einschließlich der Vorgebirge, die viele andere Gebirgszüge Aventuriens bereits in den Schatten stellen würden, bildet er eine scharfe Trennlinie von über 100 Meilen Breite, die den mittelländischen vom tulamidischen Kulturraum scheidet. Nur das Eherne Schwert, das die Helden in **Bis ans Ende** bestiegen, ist noch gewaltiger. Dichte und fremdartige Wälder aus Eiben, Zypressen und Zedern reichen in die hintersten Bergtäler und bis zur Baumgrenze in zweieinhalbtausend Schritt Höhe. Die Schneegrenze liegt bei etwa 4.000 Schritt, doch schon ab der Baumgrenze können eisige Winde den Helden Schnee und Eisregen bescheren, gerade in der herbstlichen Jahreszeit.

Mystisch und geheimnisvoll ist dieses vor Lebenskraft strotzende Gebirge aus grauem und grünem Marmor, zwischen dem sich der schwarze, scharfkantige Obsidian der erloschenen Vulkane mischt. Versuchen Sie, die Eigenheit dieses Gebirges im Herzen Aventuriens zu unterstreichen: Das Eherne Schwert ist das Ende der Welt, an dem Gottdrachen wachen und Dämonenbäume sprießen. Drachensteine und Trollzacken wirken wie zum Teil aufgegebene und verfallende Festungen, ebenso ein Schatten ihrer selbst wie ihre Erbauer, die uralten Völker der Drachen und Trolle. Der Raschtulswall verkörpert in elementarer Harmonie jedoch die Schönheit und Urgewalt der reinen Schöpfung, den Ort, den der Allvater Los

erblickt, wenn er sein Auge niederfahren lässt in die Welt. Diesem Gebirge wohnt eine eigentümliche, mystische Heiligkeit inne, die trotz der mühsamen Reise die Schrecken in anderen Teilen der Welt vergessen macht – und daran erinnert, wofür es sich zu kämpfen lohnt.

WEGE IN DEN WALL

Um in den Raschtulswall – und möglichst nahe an den vermuteten Standort des Feuerklosters – zu kommen, bieten sich mehrere Wege an:

Baburinstieg: Der nördlichste Pass durchs Gebirge führt vom Schlund nach Gnitzenkuhl in die Mark Perricum sowie über einen Abzweig, dem nördlichen Quellfluss des Barun-Ulah folgend, nach Baburin. Da er kaum kürzer als die wesentlich bequemere Reichsstraße am Darpat ist, wird er vor allem von zwielichtigem Gesindel genutzt. Erzählungen über Geistererscheinungen eines einst im Kampf gegen die Ferkinas verschollenen garetischen Heerbanns verstärken dies noch.

Ferkinapass: Von Eslamsgrund gelangt man auf einer südlicheren Route zur Siedlung und Baronie Höllenwall am Rand des Gebirges. Sie ist Ausgangspunkt eines Passes, der ins aranische Djeristan und von dort ebenfalls nach Baburin führt. Den Namen 'Ferkinapass' trägt die Route nicht zu Unrecht, denn sie führt tatsächlich mitten durchs Gebiet mehrerer kriegerischer Sippen und wird kaum frequentiert. Der Baron von Höllenwall lässt auf diesem Weg regelmäßig Strafgefangene 'entsorgen' – will sagen: in die Sklaverei verkaufen. In Djeristan teilen sich die selbstgefälligen *Adhirajanim*, die Kriegsherren sesshaft gewordener Ferkinastämme, die Macht.

Alarasruh: Das für seine warmen Quellen bekannte kaiserliche Lustschloss samt Dorf liegt dem Gelegetal am Rand des Raschtulswalls am nächsten. Die hiesigen Quellen gehören schon zu den Ausläufern des sich bis zum Tal erstreckenden, vulkanisch aktiven Gebiets. Folgt man den Schwefeldfeldern und Geysiren in südöstlicher Richtung, stößt man mehrfach auf Schreine, an

denen die Bergbauern "Rascha, der wollüstigen Gebieterin der Feuermacht" schweren Raschtulswaller Wein opfern.

Unabhängig davon, welchen Weg die Helden wählen, sollte die Reise durch den Wall einschließlich Suche etwa zwei bis drei Wochen in Anspruch nehmen. Verlangen Sie mehrfach *Orientierungs*-Proben, damit die Gruppe sich zwischen den Vier-, Fünf- und Sechstausendern des Gebirges nicht verliert. Gerade die Erfahrung der Helden mit dem Ehernen Schwert kann auch gefährlich sein: Selbstüberschätzung und unangebrachte Arroganz erweisen sich im Hochgebirge schnell als fataler Fehler. Achten Sie bei den Reisevorbereitungen, die Ihre Gruppe (hoffentlich) trifft, auf solche Anzeichen. Proviant oder Jagdausrüstung für einen mehrwöchigen Aufenthalt im Gebirge ist ebenso unerlässlich, wie es warme Kleidung für die – gerade im Herbst – immer kühleren Nächte ist. Den richtigen Kompromiss aus Gewicht (Tragkraft beachten!) und Nutzen der Ausrüstung zu finden, dürfte den Helden nun leichter fallen. Doch vielleicht kommen diesmal auch gerade jene Gegenstände, die sie im Ehernen Schwert als unnützen Ballast empfunden haben, vermehrt zum Einsatz.



DURCH DIE VORGEBIRGE

Ras'Lamasshu, Gerbental, der Schlund und Höllenwall liegen am Rand der Vorgebirge – Alarastuh bereits mittendrin. Abseits und jenseits dieser besiedelten Punkte liegt eine Wildnis, die nur von wenigen Menschen betreten wird. Wer hier lebt – sei er Bergbauer, Hirte, Holzfäller oder Steinbrecher –, hat sein Leben dem Gebirge angepasst, akzeptiert die Gefahren, die es mit sich bringt – und schuldet ihm oft größeren Respekt als den weltlichen Herrschern. Einsiedlerhöfe und Köhlerhütten, gelegentlich auch ein Jäger oder Kräutersammler sind die letzten Posten der immer weiter zurückfallenden Zivilisation.

Die sich höher und höher auftürmenden Gebirgskämme zerschneiden die Landschaft, zwingen Flüssen und Wegen ihren Verlauf auf. Von den Passstraßen abgesehen enden letztere oft irgendwann in Sackgassen. Gesäumt werden sie von Kalkwänden, Marmorbrüchen und Bergwäldern – in denen im Nordwesten Lärche, Zirbelkiefer und Firunsföhre, im Südosten Zeder, Pinie und Maulbeerbaum dominieren. Die Winde, die Tag und Nacht von den Gipfeln herab tosen, gemahnen den Wanderer daran, dass er hier elementaren Gewalten gegenüber steht, die er nicht bezwingen kann. Dann bleibt ihm nur Zuflucht in einer der wenigen Schutzhütten zu suchen, die noch zu finden sind.

Neben Ogern, Khoramsbestien, Raschtulsluchsen muss man sich vor Adlern in Acht nehmen, die sich in ihrem Revier gestört fühlen könnten. Wer dennoch auf die Jagd gehen will, der findet in Gebirgsböcken oder Klippziegen lohnende Beute. Dem Kräutersammler winken Atmon, Olginwurz oder Talaschin als Belohnung. (Zu all diesen Pflanzen und Tieren finden Sie entsprechende Einträge in der *Zoo-Botanica Aventurica*.)

HARPYIEN UND GREIFEN

Recht früh während der Reise durchs Gebirge begegnen die Helden an einer Passhöhe zwei besonderen Kreaturen des Raschtulswalls.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Scharfer, eisiger Wind weht euch um die Ohren, als ihr die Baumgrenze erstmals hinter euch gelassen habt. Die kargen Almen, die euch schon eine ganze Weile auf dem Weg zur vor euch liegenden Passhöhe begleiten, geben keine Deckung mehr. An der verlassenen Schutzhütte, die ihr kürzlich passiert habt, wolltet ihr aber auch nicht unnötig verweilen, denn die Passhöhe ist bereits in Sichtweite und der Lohn eurer Kletterei – ein Blick zurück über die flacheren Gipfel der ersten, überwundenen Gebirgskämme bis in die Ebenen und Wälder des immer kleiner und ferner scheinenden Tieflands – greifbar nah.

Zügig strebt ihr dem ersehnten Punkt entgegen ... als ihr von der anderen Seite plötzlich ein lautes, vielstimmiges Kreischen hört.

Kurz darauf taucht über der Passhöhe eine Schar (2W20+10) Harpyien auf. Die Chimären mit dem Vogelkörper und der Kopf- sowie Brustpartie einer Frau giften sich erst gegenseitig an, bevor sie wohl die Gruppe entdecken und sich ihr zuwenden. Gestalten Sie die Begegnung nervenaufreibend: Die Harpyien sind anfangs übertrieben freundlich, während sie über den Köpfen der Helden fliegen oder in deren Nähe landen. Neugierig versuchen sie Namen und Begehr der Fremden zu erfahren, um sie dann bei erster Gelegenheit zu verspotten. Werden sie selbst provoziert oder einfach nicht mehr beachtet, gehen sie – irgendwann zwangsläufig, doch zunächst vereinzelt – zum Angriff über.

Harpyie

INI 9+1W6 PA 7 LeP 35 RS 1 KO 14

Klaue: DK N AT 14 TP 1W6+5

GS 2/15* AuP 50 MR 12/5 GW 9

* am Boden / in der Luft

Die Helden sollten angesichts der Übermacht schnellstmöglich Schutz suchen. Am besten schlagen sie sich bis zur verlassenen Hirtenhütte durch und warten ab, bis die Chimären ihre Streitlust verlieren. Diese wenden sich wenig später ebenso plötzlich, wie sie aufgetaucht sind, und unter panischem Gekreische zur Flucht. Den Grund erfahren die Helden erst, wenn sie ihr Versteck verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ungläubig tretet ihr aus eurem Unterschlupf heraus, jederzeit mit dem Schlimmsten – der Rückkehr der Harpyien oder gar Schlimmerem – rechnend. Doch es bleibt ruhig. Dann seht ihr ihn, auf der Passhöhe thronend: Einen leibhaftigen Greifen, Sendbote Praios', seinen Blick unbeirrbar auf den Horizont gerichtet.



Der Sendbote heißt *Dardoran* und gehört zu den Greifen, die seit der Priesterkaiserzeit über das Wirken Agapys wachen. Die Harpyien sind ihm nicht mehr als ein Ärgernis – sie fürchten die Greifen und lassen sich von ihnen leicht vertreiben. Die Helden sind für ihn aber interessant, weil er ahnt, dass ihre Anwesenheit im Gebirge mit Agapyr zu tun hat. Treten sie an ihn heran, hört er ihnen aufmerksam zu, ohne selbst Fragen zu stellen. Fragen zu seinem eigenen Tun, den Harpyien, Agapyr und anderen Gefahren des Raschtulswalls beantwortet er kryptisch und knapp. Sprechen die Helden etwaige Drachenkultisten an, verkündet er: *„Die Diener des alten Praiosfeinds regen sich. Sie dienen, um das, was sich nicht mehr regen sollte, erneut zum Regieren zu bringen.“* Bevor sich die Begegnung in die Länge zieht, verabschiedet er sich und fliegt davon.

ÜBER DER WELT

Steile Berge durchbrechen die Wolkendecke, und wenn der kaum auszumachende Weg an einen Platz führt, wo die Wolken einen Spalt aufreißen, tut sich ein atemberaubender Anblick auf. Weit schaut man in die Ferne – wenn nicht die gewaltigen Berge des Raschtulswalls selbst den Blick versperren. Geröllfelder machen Wege fast unpassierbar und Klettertouren zu einem Anbändeln mit Marbo. Gletscherzungen schieben sich

aus der Höhe hinab ins Tal. Wo sie überquert werden müssen, bilden sie einen schwer zu bezwingenden Untergrund. Aus der Ferne ist bisweilen ein Rumpeln zu hören, an tiefer gelegenen Stellen brechen Geysire aus. Schwefeldfelder, Gasgruben und einst geschmolzenes Gestein künden ebenfalls von vulkanischer Aktivität. Doch das Feuer in der Erde nützt nichts, die Kälte der hohen Gebirgsregionen dringt durch jede Ritze. Die Witterung macht auch den Bezwingern des Eheren Schwerts noch zu schaffen. Längst ist fast jedes Leben gewichen, lediglich einige Kräuter und Gräser krallen sich in den Fels. Dennoch stößt man auf Opferplätze der Ferkinas oder morsche Seilbrücken – und es ist zu hoffen, dass ihre urtümlichen Erbauer der Helden nicht ansichtig werden, um sie im Martertod ihren Göttern zu opfern.

DER 'ALTE VOM BERG'

Es ist nicht unbedingt vorgesehen, dass die Helden während ihrer Anreise mit Ferkinas aneinandergeraten. Sollten sie im Gebirge vollends die Orientierung verlieren, mag die Begegnung mit einem der ortskundigen Bergbewohner sie aber wieder auf den richtigen Weg führen – den Tafelberg kennen die meisten und können ihn verorten. Wenn Sie dies noch ausweiten wollen, können Sie hingegen das Abenteuer **In den Schluchten des Raschtulswalls** aus der Anthologie **Karawanenspuren** als Episode in die vorliegende Handlung einbauen.

Spuren des Verhältnisses der Ferkinas zu Agapyr finden sich auch abseits der größeren Zeltlager:

👁 Neben Raschtula und Rascha (der 'Wollüstigen') sind manche Opferschreine einem 'Alten vom Berg' gewidmet. Sie weisen meist krude Drachenzzeichnungen auf und liegen an (aus der Luft) gut einseharen Stellen oberhalb der Täler.

👁 Dass dies nicht immer vor Übergriffen schützt, zeigt ein verlassener Lagerplatz der Nomaden: Tiefe Krallenspuren in der Bergweide und Ascheflecken am ihr zugewandten Rand des Lagerplatzes künden vom zusätzlichen 'Tribut', den sich der Drache geholt hat.

ΠΥΝΤΙΟΒΟΛΟ-ΒΟΤΕΠΒΟΓΕΛ

Etwa drei Nächte bevor die Gruppe den Tafelberg erreicht, passiert ein Bote Ayschas/Ayshals ihr Lager. Richten Sie es so ein, dass ein Wache schiebender Held darauf aufmerksam wird. Er bemerkt ein schemenhaftes Wesen, das vogelgleich fliegt, doch so durchscheinend ist, dass es die Sterne am Firmament nicht völlig verdeckt. Es ist eine NUNTIOVOLO-Gestalt, einer Fledermaus ähnelnd, doch aus dämonischem Rauch, die eine Schrifthülse mit sich trägt. Ihr Adressat ist ein anderer Drachenkultist oder der Djinn der Nacht selbst. Geistesgegenwärtige Magiewirker könnten den Botenvogel mit Schadenszaubern aufhalten oder die Verfolgung aufnehmen (ADLERSCHWINGE, Flugbesen). Sollten die Helden das Schriftstück erbeuten, so erhalten sie einen weiteren Hinweis auf die Anwesenheit der Kultisten:

*Habe den Feurigen aufgespürt.
Kontaktaufnahme in
Vorbereitung. A.*

DER TAFELBERG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr traut euren Augen kaum, als ihr das erste Ziel eurer Suche endlich vor euch seht: Das muss der Tafelberg sein, der auch in den Erinnerungen Apeps auftauchte. Ein Massiv für sich, mit den umliegenden Gipfeln nicht zu vergleichen. Es ist die schiere Ausdehnung des Felsens, die beeindruckt. Das Tal zu euren Füßen, bestimmt über eine Meile breit und fast ebenso tief, zieht sich anscheinend wie ein riesiger Graben rund um den Tafelberg, der allein an dieser Seite in der Länge weit mehr als ein halbes Dutzend Meilen misst. Und obwohl er in der Höhe hinter allen benachbarten Gipfeln zurücksteht, ist auch seine Steilwand ehrfurchtgebietend. Die unteren zwei Drittel werden noch vom dichten Bergwald gesäumt, der sich aller Steigung zum Trotz an die Felswand klammert. Darüber existiert nur noch nackter, zerklüfteter Stein.

Der erste Eindruck eines einzelnen Grabens um das Massiv trügt – tatsächlich unterteilen ihn mehrere vom Tafelberg ausgehende Grate in kleinere Täler. Die bis zu 800 Schritt hohe, zerfurchte Steilwand dürfte dennoch kaum erkletterbar erscheinen. Sie ohne geeignete Ausrüstung (lange Seile, viele Kletterhaken) zu besteigen, käme einem Selbstmordversuch gleich. Die Täler am Fuß des Tafelbergs sind überwiegend dicht bewaldet, es finden sich aber auch immer wieder Geröllfelder sowie Lichtungen mit Geysiren dazwischen. Von den meisten Ferkinas werden sie ob der durchaus bekannten Präsenz Agapys gemieden. Gerade deshalb könnte hier jedoch ein *Anach-Nûr* (Tiergeist-Besessener) sein Revier gefunden haben, das er gegen Eindringlinge verteidigt. Den Helden sollte spätestens nach einer Umrundung des Massivs klar werden, dass sie es erklimmen oder sich einen anderweitigen Zugang suchen müssen.

AUFSTIEG

Wirklich einladende Aufstiegsmöglichkeiten werden die Helden nirgends

finden und den Tafelberg kletternd zu bezwingen, ist eine Herausforderung für sich. Dazu gehört auch, sich die zur Verfügung stehenden Materialien richtig einzuteilen. Zahl und Abstände der Kletterhaken sind etwa zu beachten.

Bis zur Baumgrenze gelangt man an den besten Stellen auch ohne. Für die unteren zwei Drittel der Steilwand – deren Steigung erst allmählich zunimmt – sind 1W3+1 *Klettern*-Proben mit Zuschlägen von 2 bis 5 Punkten fällig. Das obere Drittel – 250 Schritt nackter Fels – ist das eigentliche Hindernis: Hier gilt es 1W3+3 *Klettern*-Proben mit Erschwernissen von 6 bis 12 Punkten zu meistern. Seile reduzieren die Aufschläge um 25%, Kletterhaken noch mal um denselben Wert (also auf die Hälfte); letztere stehen dem ersten Kletterer, der sie erst in den Fels schlägt, natürlich nicht zur Verfügung. Bei Misslingen der Proben droht Sturzschaden nach Meisterentscheid. Womöglich scheuchen die Helden beim Aufstieg zudem einen Adler auf, der seinen Horst in der Steilwand hat.

Auf dem Plateau des Tafelbergs angekommen, entpuppt sich dieses als durch Witterungseinflüsse stark zerklüftete Felslandschaft, in der nur noch genügsame Gräser und Moose wachsen. Ob die Helden das Gelegetal (bzw. zunächst dessen Abbruchkanten) sehen können, hängt von der Wirksamkeit von Rohals Bann ab (Seite 26).

DURCH DEN TUNNEL

Die (nicht-drachischen) Bewohner des Tals haben schon vor langer Zeit einen Tunnel angelegt, um die Steilwand zu umgehen. Sein Eingang liegt in einer von zahllosen Höhlen nahe der Talsohle an der Südwestseite des Tafelbergs – und wäre daher nur durch Zufall zu entdecken. Es gibt aber Spuren, die auf seine Existenz hindeuten:

Der Pfad, der vom Höhleneingang ins Tal führt, wird selten genutzt. Um ihn unvorbereitet zu entdecken, bedarf es einer *Fährtsensuchen*-Probe +7.

Auffälliger ist eine auf der Gegenseite des Tals in den Berg hang geschlagene Treppe, die dem Weg folgend zu einer Passhöhe und vom Tafelberg weg führt. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 lässt die Helden etwa von einer Lichtung im Tal aus darauf aufmerksam werden – wenn sie sich überhaupt in diese abge-



ROHALS BANN

Seit exakt 500 Jahren wird das Innere des Tafelbergs von mächtiger Magie verhehlt. Rohal der Weise bediente sich einer modifizierten Form der Arkanoglyphe *Ungesehenes Zeichen* (SRD 66), um das Tal vor zufälliger Entdeckung – besonders durch seinen Bruder Borbarad – zu schützen. Teile des Banns wurden in jüngerer Zeit von Thomeg Atherion zerstört, doch die Verwendung der sich beständig verändernden Arkanil-Schriftzeichen lässt die Verhehlung die meiste Zeit fortbestehen.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass nur solche Helden das Tal in seiner wahren Gestalt erkennen können, deren MR die zum jeweiligen Zeitpunkt wirksamen Rest-RkP* nicht unterschreitet. Ermitteln Sie diese Rest-RkP*, in dem Sie 4W6 aufaddieren, dabei aber alle zumindest doppelt vorkommenden Zahlen weglassen – bei zwei Pärchen oder einem Viererpasch ist das Ergebnis Null und der Bann temporär außer Kraft. Variieren Sie das Ergebnis, indem Sie immer wieder (aber nicht bei jeder Probe) neu würfeln. Sind die Rest-RkP* größer als die MR des Helden, nimmt er das Tal unterbewusst nicht wahr – ganz gleich, ob er als Luftaufklärer von

weit her draufschaute oder direkt davor steht. Beschreiben Sie ihm lediglich eine sich bis zum anderen Ende des Tafelbergs fortsetzende Hochebene. Ein Überschreiten des Banns erfordert eine um die Rest-RkP* erschwerte MU-Probe (oder handfesten körperlichen Zwang seitens der nicht betroffenen Gefährten).

Am inneren Rand des Hochplateaus lassen sich dann auch die Glyphen selbst entdecken: 21 flachzylindrige – ein halber Schritt Durchmesser, etwa ein Spann Höhe –, aus dem Boden gewachsene Obsidiantafeln mit Arkaniumgravur sind um das Tal verteilt. Um mehr als bloße Vermutungen zu diesen anstellen zu können, braucht es hervorragende Kenntnisse in *Magiekunde*, *Lesen/Schreiben (Arkanil)* oder die *SF Zauberzeichen*. Auf diesem Weg lassen sich dann die Kernglyphen Phantasmagorie, Schutz und Wahrnehmung sowie die Sigille des Ortes ('Gelegetal') identifizieren. Einige Arkanoglyphen sind offensichtlich zerstört worden.

Der Bann richtet sich nur gegen Humanoide von Zwergen- bis Menschengröße – weder Drachen noch Zyklopen sind davon betroffen.

wandte Richtung orientieren. Hinter der Passhöhe findet sich im Nachbartal ein Ferkina-Schrein, an dem Agapyr Ziegen und Wein geopfert werden, die tatsächlich der Versorgung des Feuerklosters dienen. Dem Pfad von der Treppe aus zu folgen, fällt wesentlich leichter: *Fährstensuchen* +4.

Unmittelbar vor der Höhle schlängelt sich der Pfad zwischen einigen Felsen hindurch. Dahinter liegt ein für Menschen bequem zu passierender, natürlicher Eingang. Eine Lichtquelle gibt es in der Höhle nicht, von außen eindringende Sonnenstrahlen tauchen sie tagsüber aber in ein schummriges Zwielicht.

Auffällig ist allein die weiter in den Berg führende, massive Stahltür – ein filigran verziertes Meisterwerk, das von Feuer-Reliefs dominiert wird. Das Portal ist über zweitausend Jahre alt, was man ihm jedoch kaum ansieht. Kun'thar'Gil (Seite

50) fertigte es für die damaligen Vertreter der Magiermogule. Das zentral in die Tür eingelassene Schloss soll vor allem die Ferkinas draußen halten (*Schlösser Knacken/FORAMEN* +5), weitere Sicherungen gibt es nicht.

Hinter dem Portal führt ein rund drei Meilen langer, leicht ansteigender Tunnel ins Gelegetal. Seine Wände sind absolut glatt, was ein untrügliches Zeichen für die magische Hilfe beim Bau ist. Zum Ausgang hin hat er immer häufiger Biegungen, die der vulkanischen Aktivität des inneren Tals geschuldet sind. An manchen Stellen ist der Fels spürbar wärmer.

Neben dem künstlichen Tunnel gibt es noch mindestens eine weitere nach 'draußen' führende Verbindung – durch labyrinthartige Höhlensysteme –, die vom Zyklopen Kun'thar'Gil genutzt wird. Deren Eingang ist aber noch schwerer zu finden.

IM REICH DES FEUERHERRN

»Feuer ist Leben, Feuer ist Schaffen, Feuer ist Zerstörung!«
—aus einer Predigt der Sherina Abda el'Haz, um 200 BF

Im Gelegetal angekommen, sei es über das Hochplateau oder den **Tunnelausgang im Tal (G)**, können die Helden sich zunächst mit den Örtlichkeiten und den bereits vor Ort befindlichen Personen bekannt machen. Der vorliegende Abschnitt umfasst alles, was sie direkt nach ihrer Ankunft vorfinden. Die eigentliche Handlung setzt mit dem Folgekapitel **Die Ränke der Kultisten** (Seite 33) ein. Entdeckungen wie die Zyklopenschmiede kann die Gruppe natürlich auch später machen.

DAS TAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unwirklich, bizarr, fremdartig – die sich vor euch ausbreitende Landschaft scheint vieles zu sein, nur nicht natürlich. Heller Kalkstein wechselt sich in dem weitläufigen Talkes-

sel immer wieder mit dunklem Vulkangestein ab, formt eine von scharfen Graten, großen stalagmitenartigen Zacken und zahllosen Kratern durchzogene, graue Wüste. Aufsteigende Dämpfe nehmen euch zusätzlich die Sicht, lassen die fernerer Bereiche teils verschwinden. Es ist warm und trocken. Leichter Schwefelgeruch dringt an eure Nasen. Bei genauerer Betrachtung erkennt ihr gelbe Schwefelablagerungen, die sich stellenweise wie ein dicker Film über den Fels gelegt haben. Auch der vulkanische Obsidian weist gelb gesprenkelte Stellen auf. In der Ferne aber seht ihr eine orange glühende Fontäne, die offensichtlich unentwegt flüssige Lava in den Himmel schleudert, weit über die Dampfschwaden am Boden hinaus. Das muss irgendwo in der Mitte des Tals sein.

Euer Blick wandert weiter, da erkennt ihr ein Stück weiter nördlich eher schemenhaft die Umrisse eines Gebäudes: eine über der Landschaft thronende Festung, die ihrerseits von einem einzelnen Turm gekrönt wird.

Die bizarre Landschaft lässt vage erahnen, dass sie einst aus mehreren, eingestürzten Höhlen gewaltigen Ausmaßes entstanden ist. Insgesamt misst das Tal etwa 3 x 5 Meilen in der Fläche und liegt 200 bis 300 Schritt unter dem Hochplateau. Bei der Fontäne handelt es sich um die Pforte des Feuers (Seite 32), bei der Festung um Tarf El'Hazaqur Mor (siehe unten). Weitere Örtlichkeiten im Tal sind nur aus näherer Entfernung zu entdecken, auch wenn der erste Eindruck einer durchgehenden Nebeldecke trägt: Die auf die vulkanische Aktivität des Gelegetals zurückzuführenden Dämpfe und Gase treten punktuell aus kleinen Spalten und Schutthaufen aus. Diese liegen aber teilweise so nahe beieinander, dass sie größere Gaswolken bilden. Sie sind zudem gerade bei der erstmaligen Erkundung des Geländes nicht zu unterschätzende Gefahrenherde – und noch nicht einmal immer sichtbar.

FUMAROLE

Fumarolen – so der Oberbegriff für alle Austrittsstellen – treten im gesamten Tal und in verschiedensten Ausprägungen auf: einzeln oder in regelrechten Fumarolengebieten, mit oder ohne deutlich sichtbare Dampfschwaden, als aufgetürmte Schutthaufen, kleine Spalten im Boden oder seitlich an größeren Stufen im Gelände. Selten leuchten sie im Inneren sogar rotglühend. Eine Annäherung lässt sich meist vermeiden, da sie sich durch die abgestrahlte Wärme ankündigen, doch bisweilen brechen sie auch stoßweise aus.

FUMAROLE (HITZESCHADEN):

- ☞ 1W6 TP(A)/SR bis 2W6TP(A)/KR in einer Zone von 1W3 Schritt Radius um die Austrittsstelle herum
- ☞ 1W6 bis 2W6 SP bei Berührung (Griff mit der Hand direkt in austretende Dämpfe)

SOLFATARE

Solfataren sind eine im Tal recht häufig auftretende Sonderform der Fumarolen, die sich durch eine hohe Konzentration ausgestoßener Schwefeldämpfe auszeichnen. Sie treten in allen genannten Ausprägungen auf, sind aber meist durch gelbe Schwefelablagerungen in der unmittelbaren Nähe zu erkennen. Über die Hitzeschäden (Regeln wie oben) hinaus droht bei ihnen eine Vergiftung durch Schwefeldämpfe, die in der Folge noch zu Kopfschmerzen und Übelkeit führt. Besonders gefährlich sind Solfataren in Senken, in denen sich das Gas großräumig sammeln kann.

SOLFATARE (VERGIFTUNG DURCH SCHWEFELDÄMPFE):

- ☞ 1W6 SP(A) je 5 KR in einer Zone von 1W3 Schritt Radius um die Austrittsstelle, in einer Gaswolke oder gasgefüllten Senke
- ☞ als Folge (Kopfschmerzen): KL und IN –2 für die Dauer von [dem Gas ausgesetzte Zeit in KR/5] Spielrunden

MOFETTE

Mofetten sind eine im Tal nur vereinzelt auftretende Sonderform der Fumarolen, die in Senken durch schwere Gase die Atemluft verdrängen. Sie weisen meist schwache oder gar keine sichtbaren Dampfschwaden auf. Zur eigentlichen Fu-



marole kommt man in einer solchen Senke kaum, bevor die Erstickungssymptome auftreten. Eine Mofette kann zusätzlich eine Solfatare sein.

MOFETTE (ERSTICKEN DURCH ATEMLUFTMANGEL, NUR IN SENKEN):

- ☞ 1W6 SP(A) je 5 KR in der Senke, dazu Bewusstlosigkeit bei misslungener KO-Probe

TARF EL'HAZAQUR MOR – 'DER WOLLÜSTIGEN FEVERMACHT WUNDERSCHLOSS' (A)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkelgrau heben sich die Mauern der eindrucksvollen Festung vor euch vom allgegenwärtigen, gelbgesprenkelten Schwarz des Tals ab. So bizarr die Umgebung ist, so unwirklich erscheint das Bauwerk an dieser Stelle. Und doch thront die Festung stolz auf einem Berg von Vulkangestein. Am Auffälligsten ragt der einzelne, offensichtlich polygonale Turm aus der Landschaft heraus. Von ihm aus ist sicherlich das ganze Tal zu überblicken. Daneben konntet ihr allerdings aus einiger Entfernung bereits eine größere Kuppel entdecken, die eines der Festungsgebäude krönt. Von einer zweiten ist nur ein zersplitterter, sich leicht wölbender Ring übrig geblieben. Welche Kräfte sie wohl zum Einsturz gebracht haben mögen?

Die beiden palastartigen Gebäude unterhalb der Kuppeln ragen ihrerseits weit über die Außenmauern der Anlage hinaus und werden von flacheren Bauten gesäumt. Zur Feuerfontäne hin läuft die Festung in einer spitzen, hohen Empore aus, während sich ein Stück weiter östlich mehrere bewachsene Terrassen bis beinahe zum Talgrund herabsenken.

Im Westen und Norden finden sich indes etwa ab einer Bogenschussweite Entfernung plötzlich zwei in den Talboden eingelassene Basaltwege, die leicht geschwungen die ansonsten vom scharfkantigen Fels geprägte Steigung zu Füßen der Festungsmauern hinaufführen.

Weitere Details, die von außerhalb des Feuerklosters bereits sichtbar sind und nach denen sich die Helden erkundigen könnten, entnehmen Sie bitte dem nachfolgenden Abschnitt. Fraglich ist, wie sicher sich die Gruppe bei ihrer Annäherung an die Festung ist. Meiden die Helden etwa den Basaltweg – der einst durchs ganze Tal führte, außerhalb des Wirkungsbereichs der Macht des Erzes (siehe Kasten auf Seite 30) aber längst vom unruhigen Untergrund zerstört wurde –, so verlangen Sie *Klettern*-Proben zur Bewältigung der Steigung und lassen Sie sie bei Misserfolg das scharfe Gestein spüren (1W6 SP). Wenn sie darüber hinaus noch das Tor umgehen wollen, steht ihnen vermutlich eine Kletterpartie an den Außenmauern (bis zu 40 Schritt an der Spitze der Empore oder rückwärtig an den Palästen, etwa 6 Schritt am Fuß des Weingartens) bevor.

ÖRTLICHKEITEN

1 Bab el'Haz (Tor des Feuers)

Noch außerhalb des Klosters ragt am Kreuzungspunkt der beiden Wege ein einzelner Torbogen aus gelbgesprenkeltem Vulkangestein auf. Das archaische Bauwerk hat etwa 5 Schritt Durchgangshöhe – und scheint mehr Denkmal als Nutzobjekt zu sein, denn die Basaltwege führen an beiden Seiten darum herum. Mosaiken an den prachtvoll ausgeschmückten Fronten des massiven Bogens zeigen Flammeninfernos, Flächenbrände und Lavamassen. Erst auf den zweiten Blick (einfache *Sinnenschärfe*-Probe) sind darin vom Feuer unbeschadete Krieger und Magier in altertümlichen, uralamidischen Rüstungen und Roben zu erkennen. An der Innenseite des Durchgangs finden sich zudem unregelmäßig platzierte Rubine unterschiedlicher Größen. Unterhalb des Torbogens führt eine flache, ins scharfkantige Gestein gehauene Treppe direkt in eine weitere Schwefelsenke (Solfatare, siehe Seite 27) zu Füßen der Erhebung. Historiker (*Geschichtswissen* +7) können die abgebildeten Personen nach Art der Darstellung und Form der Kleidungsstücke relativ sicher in die Zeit um 1500 v.BF datieren – als die Magiermogule vom Gadang herrschten. Magische Hellsicht ist durch eine Art SCHLEIER DER UNWISSENHEIT massiv erschwert – es wären mehr als 30 ZiP* nötig, um überhaupt zu erkennen, dass in dem Torbogen Magie wirkt. Tatsächlich ist ein stark modifizierter LEIB DES FEUERS in dem Artefakt gebunden (zur Wirkung siehe Seite 37).

Helden, die schon einmal das *Museum für Reichsgeschichte* in Gareth besucht haben, könnten Parallelen zum dort ausgestellten *Ankhatep-Tor* (SRD 52) ziehen.

2 Bab ar'Rakshaza (Tor des Riesen)

Den Zugang zum Kloster versperrt ein rund 6 Schritt hohes und 4 Schritt breites stählernes Portal. Trotz seiner gewaltigen

KRAFTLINIEN UND MAGISCHE PHÄNOMENE IM TAL

Das Tal, die Pforte und Tarf El'Hazaqur Mor werden von einem regelrechten Netz astraler Kraftstränge durchzogen, die sich durch das unkontrollierte Auftreten magischer Phänomene (zum Beispiel plötzliches Schillern in der Luft), elementare Ausbrüche (eine unvermittelt aus einer Bodenspalte schießende Flammenwand) und Erscheinungen von Mindergeistern bisweilen bemerkbar machen. Mit *Magiegespür*, Hellsichtzauberei oder geeigneten Liturgien können die einzelnen Kraftlinien bestimmt werden (siehe Seite 9 sowie WdZ 366ff.):

Die den Helden schon mehrfach begegnete *Konzilslinie* schneidet alle wichtigen Orte im Tal: Tarf El'Hazaqur Mor, die Pforte, die zerstörte Pyramide und die Zyklopenschmiede. Pardonas Manipulationen in der Dämonenzitadelle (*Drachenschatten* 14ff.) haben sie in den letzten Jahren stark an Intensität zunehmen lassen. Als immenser Kraftstrang (LS 7) dominiert sie nun das Liniennetz im Tal und ermöglicht eine um 4 Punkte höhere astrale Regeneration.

Die Linien des *Elementaren Hexagramms* waren schon zuvor starken Fluktuationen ausgesetzt: In unregelmäßigen Abständen treten Verbindungen (LS 2 bis 3) zu den fünf anderen Eckpunkten des Hexagramms (Rohals Zinne im Amboss, Domaris' Turm im Kosch, Arras de Mott im Finsterkamm, der Neblige Turm von Auen und ein Erdheiligtum bei Altzoll) auf, die sich über das Tal hinaus in den tulamidischen Raum fortsetzen – allerdings selten mehr als drei gleichzeitig. Zwischen Pforte und Kloster 'zerfransen' sie, so dass schwer zu bestimmen ist, wo ihr eigentlicher Nodix liegt.

Durch die Pforte stößt zudem eine orthosphärische (senkrechte, die Sphären verbindende) Linie in den Himmel, die die Feuerfontäne nach oben hin fortsetzt, sich jedoch rapide abschwächt (LS 6 am Boden, LS 5 an der Spitze der Fontäne, LS 3 in einer Meile Höhe darüber). Dass sie bis in die erste Sphäre hinunter reicht, kann man nur erraten. Ihre Affinität zum Merkmal *Elementar (Feuer)* strahlt auf das gesamte Tal aus: Entsprechende Zauber kosten – bei gleicher, manchmal noch gesteigerter Wirkung – nur zwei Drittel der üblichen AsP.

Ausmaße ist es filigran verziert – eine vollendete Schmiedearbeit. Nur kundige Graveure (*Feinmechanik*-Probe +3, ansonsten *Sinnenschärfe* +10) erkennen auf den ersten Blick, dass es sich eigentlich um drei Portale unterschiedlicher Höhe (2, 4 und 6 Schritt) handelt, deren kleinere (Mannspforten ähnlich) Teil der größeren sind. Erschaffen hat das Tor einst Kun'thar'Gil (Seite 50), was auch die Feueranbeterinnen vermuten. Es ist normalerweise nicht verschlossen und lässt sich erstaunlich leicht aufstoßen.

3 Burj al'Mantra (Turm des Zaubergesangs)

Der fünfeckige Turm rechts des Tors (von außen gesehen) ist das höchste Bauwerk der Klosteranlage und nur über die Wehrgänge der oberen Ebene zu erreichen. Seine Form und Lage legen nahe, dass er bereits von seinen Erbauern für rituelle Zwecke verwendet wurde – womöglich gar als Banndomizil,



aus dem heraus Dämonen in den Heptagonpalast beschworen wurden. Mittlerweile dient er den Feueranbeterinnen als Sternwarte und profaner Aussichtspunkt.

4 Zugang zu den Katakomben

In die Felswand des unteren Hofes eingelassen, stellt ein einfaches Portal den offensichtlichsten von mehreren Zugängen zu den Katakomben dar. Die unterirdischen Gewölbe, die sich unterhalb der gesamten oberen Ebene erstrecken, umfassen alte Verliese und Lagerräume, Laboratorien, Magiergrüfte und sogar Tempel vergessener Kulte, sind aber weitgehend verlassen. Inschriften in Ur-Tulamidyä und Zelemja geben mancherorts Auskunft über ihre einstige Verwendung oder die Geschichte ihrer Erbauer. Als bester Kenner der Gewölbe hat Thomeg Atherion zu gelten, dessen wiederholte Besuche im Kloster vor allem ihrer Erforschung dienten (Seite 31).

Von den Feueranbeterinnen wird nur das *Dampfbad* direkt unterhalb des Wohnflügels genutzt. Hinter prachtvollen Fliesenwänden mit eingelassenen Gwen-Petryl-Steinen verbirgt sich hier auch die einst von Dschinnenhand geschaffene Thermalwasserversorgung des Klosters.

5 Ruinen

Stark verfallene, teils mit altem Ruß überzogene Mauern sind die einzigen Überreste zweier Wirtschaftsgebäude, die einst als Ställe und Lager dienten. Ein weiterer Zugang zu den Katakomben in der Wand unterhalb des *Serail al'Wesir* ist halbverschüttet, ein vom höhergelegenen Wirtschaftspalast herabhängender Lastenkran morsch.

6 Serail al'Djinnim (Palast der Dschinne)

Der sechseckige Hauptpalast aus hellgrau- und grügebändertem Raschtulswaller Marmor dominiert die gesamte Anlage. Bereits beim Erklimmen der breiten Treppenstufen vom unteren Hof bewegt man sich unmittelbar auf das große Portal zu. Gekrönt wird der Palast noch von der mattgoldenen schimmernden Kuppel. Die Hexagonform bestimmt auch die Architektur im Inneren:

Eine einzelne sechseckige Halle reicht im Zentrum, von Säulengängen und Galerien gesäumt, über alle drei Geschosse des Gebäudes. Von ihr führen sechs Korridore zum Haupt- und Gartenportal, zu den benachbarten Gebäudeflügeln sowie rückwärtig zu einem schmalen, sich hoch über die Felswand erhebenden Balkon. Sechs Statuen stellen offensichtlich Dschinne oder Elementare Meister eines jeden der sechs Elemente dar, während in der Mitte ein größerer Altar ausschließlich dem Feuer gewidmet ist. Dazwischen liegen rund um kleine Tischchen viele Kissen auf dem teils von Teppichen bedeckten marmornen Boden verteilt. Die Halle ist zentraler Versammlungsplatz des Klosters.

Die umlaufenden Räumlichkeiten fallen ihrerseits durch hohe Zimmerdecken und reichverzierte Wände auf. Nur ein Teil der einstigen Salons, Studierzimmer und Schlafgemächer der Magiermogule wird heute noch von den Feueranbeterinnen genutzt. *Nurhan* und *Ashu* (siehe Seite 32) etwa wohnen hier.

7 Gästeflügel

Im kleinsten der drei Flügel des Hexagonpalastes werden die seltenen Gäste des Klosters – so auch die Helden – untergebracht. Das zweigeschossige Gebäude weist nur wenige, große Zimmer auf, deren alttulamidische Einrichtung zwar verstaubt, doch erstaunlich gut erhalten und zudem recht luxuriös ist. Hier wohnten einst die höchsten Bediensteten der Magiermogule.

8 Obstgarten

Die Macht des Humus (siehe Kasten auf Seite 30) lässt im obersten der Terrassengärten verschiedene Obstbäume und Beerensträucher wachsen. Mehr als zwei Dutzend Fruchtarten werfen das ganze Jahr über Erträge ab.

9 Kräutergarten

Im mittleren der Terrassengärten gedeihen Kräuter und einige Gemüsesorten. Der hintere Teil ist hingegen als Ziegenpferch abgetrennt. Hier werden sowohl klostereigene, als auch von

DIE MACHT DER ELEMENTE IN TARF EL'HAZAQUR MOR

Feuer ist das dominante Element des Gelegetals und der Klosteranlage. Doch erst das Wirken aller sechs Elemente hat die Besiedlung des Gebäudes ermöglicht. Die Macht des Erzes festigt den wegen der vulkanischen Aktivität unruhigen Untergrund. Die Macht des Wassers stellt die Versorgung mit dem kostbaren Nass sicher. Die Macht des Humus lässt Gärten gedeihen und ein Vielfaches üblicher Erträge liefern. Die Macht der Luft hält giftige Schwefeldämpfe fern. Und die Macht des Eises kühlt Vorrats- und Lagerräume. Herbeigerufen wurden diese Mächte bereits von den Magiermogulen – seither versehen die Elementare getreulich ihren Dienst.

Ihr Wirken schwächt sich indes langsam, aber kontinuierlich ab. Rückläufige Erträge der Gärten, zunehmende Erschütterungen des Untergrunds und das Kloster immer häufiger 'vernebelnde' Dampfschwaden sind deutliche Anzeichen dieser Entwicklung, die auch den Feueranbeterinnen bewusst ist. Die zusätzliche Versorgung über Ferkinaopfer und die Handelsbeziehungen zum Haus Dhachmani sollen das Unvermeidliche nur hinauszögern: die vollständige Rückeroberung des Klostergeländes durch die vorherrschende Macht des Feuers.

Auch wenn sie daran kaum etwas ändern können – und es wohl auch gar nicht müssen, denn der Zustand der Unbewohnbarkeit mag noch Jahrhunderte entfernt liegen –, sollten die Helden vor allem dann von dieser Problematik erfahren, wenn sie selbst Fragen nach der Versorgung des Klosters stellen.

den Ferkinaopfern an Agapyr abgezweigte Tiere bis zu ihrer Schlachtung gehalten.

10 Weingarten

Der unterste Garten fällt seinerseits nach Süden ab. Pralle Rebstöcke beherrschen das Bild. Eine alte Traubenpresse findet in einer Höhle in der äußersten, südwestlichen Ecke des Gartens Platz, von der man auch weiter in die Katakomben gelangt. Die zum Tal hin nur 6 Schritt hohe, untere Terrassenmauer bietet auf Heimlichkeit bedachten Eindringlingen die besten Voraussetzungen.

11 Wohnflügel

Im südwestlichen Flügel des Hauptpalastes wohnt heute der Großteil der Feueranbeterinnen in Tarf El'Hazaqur Mor. Neben deren eher schlichten Kammern finden sich hier Küche und Speisesaal sowie ein Zugang zu den Katakomben, hinter dem sich direkt die Vorratskammern und das Dampfbad anschließen (siehe oben). Als Küchen- und Wohnflügel des niederen Gesindes erfüllte er schon zur Zeit der Magiermogule diesen lebensnotwendigen Zweck.

12 Serail al'Wesir (Palast des Wesirs)

Weniger Palast als Wirtschaftsgebäude, weist dieser Komplex deutliche Spuren des Verfalls auf, ist im Gegensatz zu den Ruinen des unteren Hofes jedoch weitgehend intakt. Von den Feueranbeterinnen wird er nicht genutzt und steht bis auf einige verbliebene Kisten und Truhen leer. Eine kurze Galerie über einem Torbogen verbindet das Obergeschoss des Palastes mit dem Wohnflügel.

13 Ritualflügel

Zwischen Dschinnen- und Dämonenpalast erstreckt sich dieses zweigeschossige Gebäude, in dem vor allem geräumige Werkstätten und Laboratorien ihren Platz haben. Die Feueranbeterinnen fertigen hier magische Artefakte oder bereiten solche für die spätere Verzauberung vor. Teilweise finden sich hier noch eingelegte Tiere, Phiolen mit alchimistischen Ingredienzien oder verstaubte Pergamentrollen (die bei Berührung leider allzu leicht selbst zu Staub zerfallen) der vormaligen Bewohner.

14 Serail al'Ifrītim (Palast der Dämonen)

Der Heptagonpalast liegt im Norden der Klosteranlage etwas separiert – was einen guten Grund hat: Die Magiermogule beschworen hier zahlreiche Dämonen. Äußerlich unterscheidet er sich kaum vom Dschinnenpalast, besteht wie dieser aus grau- und grüngebändertem Marmor. Und auch der Aufbau im Inneren gleicht dem des Gegenstücks: die zentrale Halle, umlaufend ein Säulengang und zwei Galerien zu den beiden oberen Stockwerken.

Die siebeneckige Halle ist jedoch noch um einige Schritt höher, ragt aus dem eigentlichen Palast heraus, und weist statt einer Kuppel nurmehr die Reste einer solchen auf. Einige Trümmer liegen auf dem Boden des gewaltigen Raums verstreut. In der Mitte der Halle steht ein größeres, basaltenes Podest, auf dem sich wohl einst mehrere Statuen befanden, die später gewaltsam herausgerissen wurden. Monströse Kratzspuren am Rand des Podests legen Zeugnis davon ab, wer sich so seinen 'Thron' eingerichtet hat: Agapyr.

Besser erhalten sind die Verzierungen an den umlaufenden Säulen, Wänden und vor allem im (nicht zur Kuppel gehörenden) Deckenbereich: widerliche Dämonenfratzen, verstümmelte Untote und wahnwitzige Chimären. Am häufigsten sind die Darstellungen von Feuerwesen, die Dämonologen als *Azzitayim* (WdG 209) und *Taifelel* (WdG 221) identifizieren könnten (*Magiekunde*-Probe +7).

Die weiteren Räumlichkeiten des Palastes beherbergten einst Laboratorien, Vorratsräume für Paraphernalia und sogar luxuriöse Wohngemächer, die aber allesamt verlassen sind.

BEI DEN FEUERANBETERINNEN

Die Ankunft der Helden im Kloster kommt für die Feueranbeterinnen nicht unerwartet – ganz gleich wie sehr diese vielleicht schon beim Durchqueren des Tals darauf bedacht waren, unbemerkt zu bleiben. Nurhan, die Älteste (siehe Seite 32), hat ihr Eintreffen vorhergesehen. Die Begrüßung erfolgt daher unmittelbar nach dem Aufstoßen des großen Tors oder nicht lange nach ihrem Eindringen an anderer Stelle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Salâm", werdet ihr plötzlich begrüßt. Vor euch steht eine junge Frau von vielleicht zwanzig Götterläufen, gekleidet in eine einfache weiße, gelbgesprenkelte Tunika, mit dunklem Haar und einem Lächeln im Gesicht, als habe sie euch bereits erwartet. "Seid gegrüßt", wiederholt sie ihre Begrüßungsformel sogleich in fließendem Garethi, auch wenn sie offensichtlich eine Tulamidin ist. "Es ist uns eine Freude, euch als unsere Gäste in Tarf El'Hazaqur Mor empfangen zu dürfen. Besucher verschlägt es selten hierher."

Es ist Shabra, die die Helden begrüßt, und ihr Auftreten erscheint so selbstverständlich, dass der Gruppe ruhig mulmig werden darf. Natürlich sollten sich nun auch die Helden vorstellen, ob-

wohl ihr Gegenüber dies nicht ausdrücklich verlangt. Tun sie es nicht, führt Shabra sie nach einem Moment des Schweigens wortlos in Richtung Hexagonpalast. Antworten – auch darauf, warum man sie anscheinend schon erwarte – dürfen sie indes erst dann erwarten, wenn sie die Höflichkeit erwidert haben.

In der zentralen Halle mit dem Feueraltar haben sich bereits ein knappes Dutzend weiterer Frauen versammelt, in denselben Tunniken, doch von verschiedenem Alter und teils anderer Herkunft. Beispielhafte Beschreibungen entnehmen Sie bitte dem Kasten auf Seite 32. Einige von ihnen stellen sich selbst vor, andere scheinen abschätzend zu warten. Die Älteste Nurhan wird den Helden von Shabra vorgestellt, während sich zur gleichen Zeit von hinten die zerzauste Ferkina Ashu nähert und provokativ laut sowie anscheinend missbilligend an den Gästen schnüffelt.

Allgemeine Fragen der Helden – zur Klostergemeinschaft und zum Tal etwa – beantworten ihnen die Feueranbeterinnen direkt. Erst wenn die Gruppe auf Agapyr zu sprechen kommt, verweisen die Frauen darauf, dass dies zu erklären länger braucht, und laden die Helden zunächst ein, im Kloster eine Lagerstatt zu beziehen. Shabra weist ihnen daraufhin ein Quartier im Gästeflügel zu und verabschiedet sich mit dem Hinweis, dass sie sich nach dem Einrichten ihres Lagers gerne weiter in der Anlage umsehen dürfen.

ERBE DER MAGIERMOGULE

Bei der Erkundung der Klosteranlage, auf Nachfrage bezüglich anderer Gäste oder nachdem sie ihren Wunsch eines Treffens mit Agapyr äußern ("Ihr auch?"), können die Helden auf die Anwesenheit Thomeg Atherions (Seite 49) aufmerksam (gemacht) werden. Er hält sich während ihrer Ankunft und noch einige Zeit danach in den Katakomben auf, wo er die Inschriften an den Wänden studiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Flackernder Lichtschein erhellt den Korridor vor euch. Eine einzelne männliche Stimme scheint laut zu rezitieren: "...balkain, Mukarrab, Shâranbel ... Yol-Fassar, Bab-ar-Rih ... Bab-ar-Rih war was? Bab-ar-Rih war ... Amrdrakor!"

Der Erzmagier geht Namen alter Magiermogule, historischer Städte (Fasar, Baburin) und deren Stadtgötter durch, die ihm an den Wänden immer wieder begegnen. Lange belauschen lässt er sich nicht. Mit dem zur Fackel verwandelten Stab steht er den Helden, zunächst überrascht, dann argwöhnisch und schließlich betont höflich, gegenüber. Nurhan hatte ihm von der Ankunft der Gruppe nichts gesagt.

Antworten auf etwaige Fragen der Helden gibt er nur zögerlich, versucht eher selbst etwas über sie in Erfahrung zu bringen. Überhaupt äußert er sich nur zu ausgewählten Themen:

☞ *Kophtanim-Erbe*: Über die Hinterlassenschaften der Magiermogule in Tarf El'Hazaqur Mor vermag er wie kein zweiter zu dozieren, bedauert aber, dass viele der alten Schriftrollen die Zeit nicht überdauert haben. So sei er gezwungen, die alten Inschriften zu studieren.

☞ *Echsisches Erbe*: Dass unter den Inschriften einige viel älter und teilweise überschrieben sind, weiß er und vermutet vollkommen richtig die Verwendung vorhandenen Baumaterials (siehe Seite 33) als Ursache. Er selbst kann mit den H'Chuchas-Glyphen leider nicht viel anfangen, auch wenn diese ein Teilgrund seines Aufenthalts sind (siehe Seite 35 und 40). Daher versucht er gezielt die Helden darauf anzusetzen (*Menschenkenntnis* +7), ohne zu verraten warum.

☞ *Zu ihm selbst*: Dass er bereits mehrfach in Tarf El'Hazaqur Mor war, ist kein Geheimnis – das wissen die Feueranbeterinnen auch. Ebenso, dass ihn bislang vor allem das Erbe der Magiermogule interessiert hat. Fragt man ihn aber nach den Ursachen, die ihn das Tal einst finden ließen, oder den Gründen, die ihn diesmal explizit zu Agapyr führen, weicht er aus.

Präsentieren Sie Thomeg bewusst als ersten Verdächtigen, hinter dem ein Drachenkultist stecken könnte – oder schüren Sie zumindest Zweifel an seinen Motiven, wenn die Helden ihn bereits kennen sollten. Ein Umschwenken kann später im Abenteuer stattfinden (siehe Seite 40).

WEITERE ENTDECKUNGEN

Allgemeines

Insbesondere profan veranlagte Charaktere –Handwerker, Baumeister, ehemalige Bedienstete – können folgende Beobachtungen machen:

☞ Der Erhaltungszustand lässt Rückschlüsse auf die Bedeutung einzelner Gebäude für die ursprünglichen Erbauer zu: Die Wirtschaftsgebäude waren dem Verfall viel stärker ausgesetzt als die Paläste – die wohl Djinnen- und Dämonenwerk sind.

☞ Die Rolle der Magie bei der Versorgung der Anlage spiegelt sich auch in der allgemein geringen Größe der Wirtschaftsgebäude wieder.

☞ Anzeichen des langsamen Schwindens der von den Magiermogulen herbeigerufenen elementaren Mächte finden sich zuhauf (siehe auch Kasten auf Seite 31): In stets kühlen Speisekammern tropft Wasser, Fundamente bekommen Risse, die Pflanzen in den Außenregionen des Gartens sind verdorrt.

Besonderes

Wahre Schätze finden sich vor allem im Bereich der Artefakte, dem Spezialgebiet Tarf El'Hazaqur Mors:

☞ Die besten der von Magiern benutzten Kristallkugeln kommen – über das Handelshaus Dachmani – aus diesem Kloster. Es gibt einige Prunkstücke, von denen sich Shabra nur schwer trennen kann.

☞ Von der Abda el'Haz Sherina und ihren ersten Schülerinnen sind eine Reihe uralter Arkanoglyphen (**SRD 64ff.**) überliefert, z.B. *Zähne des Feuers* und *Markierung des Todes*.

☞ Eine im Kloster verstorbene Feueranbeterin hat eine Gemäldesammlung hinterlassen, deren Flammen- und Feuerbilder erstaunlich lebendig wirken. Tatsächlich sind sie verzaubert und entfachen – falsch berührt – einen Brand der ganzen Zimmereinrichtung.

Im Dienst des Feuerherrn

Interessant mag sein, was speziell im Auftrag Agapys entsteht. Die Affinität zum Feuer ist vielen dieser Artefakte (selten Tränke) gemein – das können die Erschafferinnen oder eine magische Analyse bestätigen. Doch auch die Bannung anderer Elemente, Kampf- und Schutzzauber sowie Beherrschungen kommen vor. Einige Beispiele:

☞ Mehrere Kugeln, die in sich starkes magisches/elementares Feuer binden, und dieses auf Kommando frei lassen. Auf Agapys Anweisung ist dabei oft schwer zu verzauberndes Eisen verwendet worden.

☞ Ringe (für Menschenarme ebenso passend wie für Drachenkralen), die verschiedene Elementarschäden (häufig Eis) mindern.

DIE FEUERANBETERINNEN

Seit etwa 200 BF wird die alte Festung der Magiermogule von den 'Drachenjüngfern' Agapys bewohnt. Die legendäre Erste, *Sherina*, genannt *Abda el'Haz* ('Dienerin des Feuers'), die die klosterartige Gemeinschaft begründete, wird heute wie eine Heilige verehrt. Ihrem Weg folgten in der Geschichte Tarf El'Hazaqur Mors bereits mehr als 1.000 Frauen nach – jede von ihnen magiebegabt. Meist wurden (und werden) sie im Alter von 15 bis 30 Jahren von Agapyr entführt, als Magiedilettantin, ausgebildete Voll- oder Halbzauberin oder noch während ihrer Lehrzeit.

Ihre Haupttätigkeit im Feuerkloster variiert je nach Hintergrund und persönlichen Präferenzen, speziell die Alchimie und/oder Artefaktmagie werden aber von fast allen betrieben (Seite 35). In diesen Bereichen haben sie auch Agapyr – nach wenigen Monaten schon oder erst nach Jahren der Ausbildung – einen bestimmten Dienst zu erweisen. Jede Dritte bittet und erhält danach üblicherweise die Erlaubnis, das Kloster wieder zu verlassen, muss aber einen Schwur leisten, das Geheimnis um die Gemeinschaft zu bewahren. Die wenigsten Frauen bleiben bis ins hohe Alter in Tarf El'Hazaqur Mor.

Beziehungen zur Außenwelt unterhält das Kloster kaum. *Thomeg Atherion* (Seite 31), der es vor über 40 Jahren entdeckt hat, kommt unregelmäßig zu Besuchen ins Tal, während zum Khunchomer *Handelshaus Dhachmani* eine alte, über Generationen vererbte Handelsbeziehung besteht. Alle drei bis vier Monate verabredet man sich an einem Treffpunkt weit außerhalb des Tals und tauscht hochwertige alchimistische Werkzeuge, geschliffene Kristallkugeln oder Artefakte aus Vulkangestein gegen alles, was man im Gebirge nicht selbst herstellen oder von den vermeintlichen Drachenopfern der Ferkinas abzweigen kann.

Mitglieder (1034 BF)

Zum Zeitpunkt des Abenteuers leben 17 Feueranbeterinnen in Tarf El'Hazaqur Mor. Da die Helden mehrere Tage lang mit ihnen zu tun haben werden, sollten Sie zumindest einige näher charakterisieren. Ergänzen Sie die nachfolgende Liste nach Belieben – vielleicht ja auch um eine alte Bekannte der Helden, die sie (aus gutem Grund, wie sich nun herausstellt) schon länger nicht mehr getroffen haben.

☞ **Nurhan** (geboren 969 BF, leicht gebeugt, schlohweiße Haare, wirkt zerbrechlich) ist derzeit die Älteste und nominelle Anführerin. Vor über 40 Jahren aus der baburischen Großsippe Bensunni Sinsalya (**Erste Sonne 45**) geraubt, lebt sie bereits den Großteil ihres Lebens im Kloster – frei-

willig, denn es stünde ihr längst frei, zu ihrer Familie zurückzukehren. Sie ist eine autodidaktische Dilettantin und begabte Seherin.

☞ Ihre Großnichte **Shabra** (geboren 1012 BF, äußerlich unscheinbar, wissbegierig), die auf Nurhans ausdrücklichen Wunsch entführt wurde und ihre Nachfolgerin werden soll, ist eine junge Zauberhandwerkerin, die sich nach anfänglichem Unwillen nun von den ihr offenstehenden Möglichkeiten der Artefaktmagie begeistern lässt.

☞ Die Ferkina **Ashu 'zwash-Agapyr'** ('Gemahlin Agapys', wie sie sich selbst nennt, geboren 986 BF, einige Narben, strähniges schwarzes Haar) kam wegen ihrer magischen Gabe bereits im Kindesalter als Tribut ihres Stammes zu Agapyr – Schamanin hätte sie als Frau ohnehin nicht werden können. Heute ist sie eine hervorragende Feuerzauberin, die den LEIB DES FEUERS meisterlich beherrscht, sowie Nurhans Dauerrivalin an der Spitze des Klosters.

☞ Auch **Roana** (geboren 1004 BF, schielt leicht, mitreißend freundlich) war eine jugendliche Dilettantin, als sie von Agapyr aus ihrer Eslamsgrunder Heimat geraubt – und geradewegs vor einem wütenden Bannstrahlerpöbel gerettet – wurde. Sie hat sich der Alchimie verschrieben.

☞ **Zumjida** (geboren 993 BF, pausbäckig, fürsorglich), von allen respektvoll 'Versorgerin' genannt, ist eine ehemalige Hexenschülerin, deren Reich die Klostergärten sind. Als 'guter Geist' vermittelt sie bei Streitigkeiten.

☞ Die Garether Antimagierin **Derlinde** (geboren 997 BF, blond, hochgewachsen, apathisch), einzige Überlebende einer Drachenjägerexpedition vor über zehn Jahren, ist im Kloster nie heimisch geworden. Nach überstürzter 'Flucht' ins Gebirge wurde sie von Agapyr bereits einmal – dem Hungertod nahe – zurückgebracht und hat danach resigniert. Unter den anderen Frauen gilt sie als Außenseiterin, die sich ihr Schicksal weitgehend selbst zuzuschreiben hat.

☞ **Yasine** (geboren 1018 BF, braungelockt, schüchtern), einstige Magiernovizin (Seite 22), ist die entschlossenscheue Jüngste unter den Feueranbeterinnen, die neben ihrer Grundlagenausbildung (sie konnte sich noch für keine Funktion im Kloster so recht erwärmen) viel bei einfachen Arbeiten anpacken muss (was ihr nichts ausmacht).

☞ Die zuletzt Entführte ist zu Beginn des Abenteuers **Sefimaid** (geboren 1010 BF, gutaussehend, aufbrausend), eine aranische Katzenhexe, die sich aus gekränktem Stolz auf eine Stellung als 'Liebste' Agapys versteift hat. Dies bringt sie nicht nur mit Ashu regelmäßig in Konflikt, sondern lässt sie auch auf die neue Gespielin Ayshal eifersüchtig werden.

☞ Drachenschuppen Agapys, die bei Berührung paralisieren.
☞ Halsreife, die ähnlich klassischen Sklavenarmreifen (**SRD 47**) ihre Träger einem fremden Willen unterwerfen – zumindest bei den Feueranbeterinnen jedoch noch nie zur Anwendung kamen.

☞ Manche der Aufgaben sind aufgrund ihrer Komplexität bisher nicht umgesetzt worden, z.B. ein Gewand, das einem Menschen die Fähigkeiten eines Drachen gibt: weitgehende Feuerresistenz, Feueratem, Flugfähigkeit, Drachenstärke. Nurhan geht davon aus, dass gerade die Arbeit an diesen Artefakten die eigentliche Aufgabe des Klosters ist.

DIE PFORTE DES FEUERS (B)

Das Zentrum des Tals wird von der gewaltigen, nie versiegenden Feuerfontäne markiert – einer elementaren Pforte. Über 100 Schritt hoch, schießt sie glühende Lava aus dem Dereinernen in den hitzeschwirrenden Himmel. Das flüssige Gestein füllt um die Pforte einen 400 bis 500 Schritt durchmessenden, dampfenden Lavasee. Von der Fontäne, in deren unmittelbarer Umgebung auch die schon herabgefallene Lava heftig brodelnd und Blasen wirft, über einen mittleren Ring, der noch hellglühend, jedoch recht ruhig ist, bis hin zu den äußeren Rändern,

wo die erkaltende Lava zusammenwachsende und immer wieder aufreißende Schollen bildet, nimmt die Temperatur beständig ab.

Dennoch ist es nicht ratsam, bis an den Rand des Lavasees vorzudringen (*Zonenschaden: 2W6 TP(A)/KR; in 40 Schritt Entfernung: 1W6 TP(A)/KR*). Die Helden erhalten dazu später Gelegenheit (Seite 37).

DER DRACHENKADAVER (C)

Im westlichen Teil des Gelegetals können die Helden den Kadaver eines Kaiserdrachen entdecken: *Ushanur*, ein Sohn Agapys, unterlag diesem vor etwa 180 Jahren im brutalen Paarungsrivalenkampf und verendete mit zerschmettertem Körper noch im Tal. Die Trockenheit hat seinen Kadaver konserviert, auch wenn die einst hellgoldene, nunmehr matt schimmernde Schuppenhaut sichtlich über den sich hart abzeichnenden Knochen zusammengefallen ist.

Der Karfunkel ist schon vor langer Zeit entfernt worden, was einen Einschnitt am hinteren Kopfansatz zurückgelassen hat, zudem fehlen einige Schuppen. Die übrigen taugen nicht mehr für eine Verarbeitung, doch zumindest die Zähne haben sich eine erstaunliche Schärfe bewahrt.

DIE ZERSTÖRTE PYRAMIDE (D)

Einige hundert Schritt südlich der Pforte sind die Überreste einer echsischen Pyramide auszumachen, die einst im Gelegetal stand. Von dem Gebäude ist nur das sechseckige Fundament übriggeblieben, seit die Magiermogule die Ruine abreißen und den als Baumaterial verwendeten grünen Marmor in ihrer Festung verbauen ließen.

Zu den erhaltenen Resten zu gelangen ist alles andere als leicht: Sie stehen auf einer leichten Erhebung im Tal und sind ringsum von Schwefelsenken – gewissermaßen einem Graben – umgeben. Die giftigen Dämpfe verdecken die Sicht und erschweren vor allem die Durchquerung des Gebiets (Seite 27). Gelangen die Helden dennoch bis zum Fundament, können sie dieses genauer untersuchen:

☞ Es scheint in etwa 1½ Schritt Höhe 'abgeschnitten' zu sein, doch verläuft der 'Schnitt' nicht glatt, sondern gezackt und weist scharfe Kanten auf. Vereinzelt finden sich Spuren großflächiger Verätzungen (das Werk der mit dem Abriss beauftragten Dämonen).

☞ In der Gebäudemitte ist der sechseckige Grundriss eines Raumes erhalten geblieben, dessen Wände nur noch wenige Finger höher als der Fußboden sind. Ein ausgebliebenes Bodenmosaik lässt Drachen- und Echsendarstellungen errahnen.

☞ An den sechs Außenseiten des Fundaments befinden sich nach oben verlaufende, abrupt abbrechende Glyphenreihen. Die altechsische Bilderschrift weist auf die sechs Elemente hin.

Nach der Ankunft Agapys (Seite 36) besetzt dieser mit seiner neuen Gespielin das Fundament, so dass eine weitere Untersuchung nahezu ausgeschlossen ist.

BRUTHÖHLEN (E)

Die Bruthöhlen, denen das Gelegetal seinen Namen verdankt, liegen verstreut an den Rändern der inneren Abbruchkante. Sie sind häufig Teil größerer Höhlensysteme und verfügen dann über mehrere Ein- und Ausgänge. Einige der größten Höhlen

sind zudem schon vor Jahrhunderten oder Jahrtausenden eingestürzt und bilden nun trichter- oder zylinderförmige Löcher von bis zu 300 Schritt Tiefe und 150 Schritt Durchmesser im Hochplateau. Für die flugfähigen Drachen sind diese geradezu perfekt, als Einstieg für die Helden eine gefährliche Herausforderung.

Spuren früherer Gelege lassen sich in den Höhlen nur mit viel Glück finden, etwa Schalenreste der bis zu einen Schritt großen, kristallinen Dracheneier oder ein noch in den Höhlen verendetes, halbverwestes Drachenjunge. Die Brutstätten liegen oft in durch die thermische Aktivität wärmeren Felsbereichen. Insgesamt sind die Höhlen recht trocken, manche der Trichter hingegen durchaus bewachsen. Andere Kreaturen als Drachen – vielleicht stoßen die Helden ja auf ein ihr Gelege bewachendes, junges Purpurnurmwiebschen, was aber ein Abenteuer für sich wäre – finden sich nur wenige, vor allem Fledermäuse, Insekten, Ratten, die eine oder andere Höhlenspinne und beutegierige Gruftasseln.

Gruftassel

INI 4+1W6	PA 6	LeP 30	RS 4	KO 15
Zangen:	DK H	AT 11	TP 1W6+3	
GS 4	AuP 30	MR 13/12	GW 7	

DIE ZYKLOPENSCHMIEDE (F)

Weit im Süden des Gelegetals öffnet sich am zunächst flachen, zum Hochplateau hin immer steileren Hang ein großer Höhleneingang im Fels. Eine beidseitig von einem halben Dutzend Obeliskn begrenzte Gasse läuft direkt darauf zu. Die ca. 8 Schritt hohen Monumente bestehen aus gelb-rot gesprenkeltem Vulkanstein und weisen im oberen Drittel jeweils ein umlaufendes Feuer-Relief mit metallenen Einlegearbeiten auf. Sie sind exakt an der Konzilslinie ausgerichtet, die von der Pforte des Feuers bis in die inneren Höhlen führt.

Hinter dem Portal fällt der Gang leicht ab, bis er etwa 100 Schritt weiter in eine von zwei großen Feuerstellen erleuchtete Höhle mündet: die *Schmiede Kun'thar'Gils* (Seite 50). Der 15 Schritt durchmessende Raum wird von einem beinahe mannhohen, basaltene Amboss im Zentrum beherrscht, um den sich die beiden aus Felssockeln lodern den Schmiedefeuern und zwei gleichartig eingerahmte Bottiche mit einer unbekannten Flüssigkeit zum Abkühlen des Schmiedewerks gruppieren. Drei weitere Ausgänge führen tiefer in den Fels, während sich dazwischen die schon von den Obeliskn bekannten Reliefs einmal um die Höhle ziehen.

Links führt ein Gang weiter zu einem *Lageraum*, in dem verschiedene Erze in rauen Mengen aufbewahrt werden. Rechts liegt die spärliche *Wohnhöhle*, in der ein Sims voller scharfkantiger Kristalle wohl die Ruhestätte ist. An den rückwärtigen Ausgang schließt sich hingegen ein ganzes *Höhlensystem* an, dessen vordere Räume der Aufbewahrung des Schmiedewerks des Zyklopen dienen (darunter die Drachenrüstung, siehe unten) und ebenso Reliefs aufweisen, während alle weiteren, natürlichen Höhlen ungenutzt sind. Zwei einstmals gewaltige Kavernen von 200 und 150 Schritt Höhe stellen seit dem Einsturz der Höhlendecke vor vielen Jahrtausenden tiefe Löcher im Hochplateau dar. In vielen der von Kun'thar'Gil genutzten vorderen Räumlichkeiten sorgen bis zu kindskopfgroße Gwenn-Petryl-Steine für bläuliches Licht.

BEGEGNUNG MIT DEM ZYKLOPEN

Die Helden können Kun'thar'Gil an verschiedenen Orten in der Höhle oder im gesamten Tal erstmals begegnen – sei es schmiedend (nur mit den Händen, ohne Hammer!) am Amboss, auf einer Tour durch die hinteren Höhlen oder auf den Schwefelfeldern (wenn die übrige Handlung schon weit vorangeschritten ist). Eine Gefahr droht ihnen von dem erzenen Riesen nicht, solange sie sich nicht an seinem Eigentum vergehen. Es erfordert allerdings Beharrlichkeit, den zunächst kaum von ihnen Notiz nehmenden Zyklopen in ein Gespräch zu verwickeln.

Mit stoischer Ruhe – und in fließendem Garethi – kann er ihnen dann viele der größeren Zusammenhänge rund um das Tal und sein Wirken darin erklären (Seite 51). Für Details ist er indes der falsche Ansprechpartner, denn er ist es nicht gewohnt, in solch kleinen Dimensionen zu denken.

Mögliche Antworten auf Fragen der Helden:

👁 *Verhältnis zu den Drachen:* Es gab schon so viele von ihnen, die meisten hat er selbst heranwachsen sehen. Immerhin leben sie meist lange genug, dass man sich ihrer auch einzeln noch zu erinnern vermag. (Dieselbe Gleichgültigkeit bringen die Drachen ihm entgegen: Für sie ist er eher Bestandteil des Tals als eine eigenständige Entität.)

👁 *Träger der Drachenrüstung:* Diese hat er einst für Gorphanior geschmiedet, den Enkel Pyrdacors, als dieser noch lebte. Im Gegenzug bekam er Edelsteine und seltene Metalle. Als die Rüstung fertiggestellt war, konnte Gorphanior sie nicht mehr abholen, und von seinen Nachfahren hat nie einer danach verlangt. (Mit dem umgekehrten Argument – dass sie endlich einem Erben ausgeliefert werden solle – können die Helden ihm die Rüstung relativ leicht abschwatzen und sie als Geschenk oder Verhandlungsgegenstand gegenüber Agapyr verwenden.)

👁 *Reliefdarstellungen:* Die meisten stehen einfach für die Wacht des Feuers, die er angetreten hat. In den hinteren Höhlen hat er auch einige Ereignisse aus der Geschichte des Tals verarbeitet, da er das Handwerk ihrer Anfertigung nicht lernen wollte.

Darüber hinaus kann Kun'thar'Gil alle Drachen der Ancarion-Linie benennen, die im Gelegetal geschlüpft sind (Lessankan ist das nicht, ansonsten siehe Seite 150)! Vermeiden Sie es aber, den Spielern die Namen direkt geordnet zu präsentieren.

DIE DRACHENRÜSTUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Kammern voller Wunderwerke mussten euch schon die bisher durchquerten Höhlen erscheinen, doch was hier inmitten einer weiteren Kaverne in bläuliches Gwen-Petryl-Licht getaucht ist, ist gewaltig: Vergoldete Plattenteile reihen sich hinter einem Kopfstück wie ein großer Wurm aneinander, gehen in einen stählernen Panzer gleicher Machart über, den ihr als Behausung benutzen könntet, und verjüngen sich schließlich wieder zu einer Reihe weiterer, zackenübersäter Plattenteile.

Insgesamt weit über 100 Teile bilden eine einzelne, zusammengehörende Drachenrüstung, die mit rund 20 Schritt Länge eines Kaiserdrachen würdig ist. Der Stahl ist durchgehend feuervergoldet und vielfach poliert worden. Die dazu verwendeten Achat-Halbedelsteine liegen scheinbar achtlos abgelegt



auf dem Boden herum. Dass die Rüstung beinahe 6.000 Jahre alt ist, sieht man ihr nicht an, da Kun'thar'Gil sie regelmäßig – im Abstand einiger Jahrhunderte – pflegt.

WEITERE ENTDECKUNGEN

👁 *Archaische Waffen,* die nie einen Träger hatten, füllen die vorderen Kammern des Höhlensystems: zum Beispiel ein echter Pailos in Zyklopengröße, eine echsische Reißeraxt, ein martialischer Speer, der vage Ähnlichkeit zum Korspieß hat, oder ein 60 Stein schwerer Kriegshammer. Jüngere Waffen (aus den letzten zwei Jahrtausenden) finden sich kaum – wenn Sie nicht einem der Helden die unschätzbare Ehre einer Zyklopenwaffe (**Arsenal 123**) zukommen lassen wollen.

👁 Die *Reliefs* der Waffenkammern zeigen neben Feuerbildern immer wieder Ereignisse aus der Vergangenheit des Tals: kämpfende Kaiserdrachen (Agapyr und Ushanur), urtulamidische Zauberer bei einer Beschwörung (die Magiermogule), echsische Priester bei der Huldigung vor einer Pyramide oder zwei Zyklopen, von denen wohl einer dem anderen eine Aufgabe zuteilt (Gil'Pathar und Kun'thar'Gil). Das neueste, noch nicht fertiggestellte Bild thematisiert die Dritte Dämonenschlacht: Eine Menschenarmee, drei Zyklopen, ein Wall, Dämonenfratzen und ein finsterer, gekrönter Magier auf einem Beschwörungshügel sind zu sehen.

👁 In den hinteren Höhlen, besonders nahe der eingestürzten Kavernen, stößt man bei ausführlicher Suche auf verlassene drachische *Brutstätten* (Seite 33).

DIE RÄPKE DER KULTISTEN

»Der Drache ist wichtig! Der Rest sei dir überlassen, meine Schülerin ...«

—'Djinn der Nacht' zur Kultistin Ayscha Muradsunni, Frühherbst 1034 BF

Nach der Ankunft der Helden treffen auch die weiteren Protagonisten des Abenteuers nach und nach in Tarf El'Hazaqur Mor ein – und bringen die eigentliche Handlung ins Rollen. Dazwischen hat die Gruppe immer noch Gelegenheit, Erkundungen im Tal zu machen.

KLOSTERALLTAG

Die Feueranbeterinnen pflegen ihren eigenen Alltag, der sich an dem anderer klösterlicher – oder auch akademischer – Gemeinschaften anlehnt, jedoch weniger streng reglementiert ist (siehe Kasten auf dieser Seite). Die Haupttätigkeiten im Verlauf des Tages sind das Anfertigen der Artefakte (Seite 31), das Brauen alchemistischer Tinkturen, das Sammeln von Ingredienzien (vor allem Schwefel) im Tal und das Studium sowie umgekehrt die Unterrichtung in Teilgebieten der Magie. Daneben werden meist abwechselnd Dienste zur Versorgung der Gemeinschaft versehen: Gartenpflege (unter der Aufsicht Zumjidas), Essenszubereitung, Waschdienste – sowie bisweilen die Kontrolle der Opferschreine außerhalb des Tals und die Reise zu Handelsverabredungen mit der Dhachmani-Expedition.

Darüber hinaus gehören aber auch die Befindlichkeiten untereinander zum klösterlichen Alltag:

☞ Zwischen Nurhan und Ashu entbrennen immer wieder (gerade von der Ferkina lautstark geführte) Dispute über scheinbar nebensächliche Fragen der Klosterführung.

☞ Abweichende Ansichten in wissenschaftlichen und magie-theoretischen Fragen spalten (ehemalige) Gildenzauberinnen und Hexen oder Mittelländerinnen und Tulamiden. Sie sind beliebtes Thema vor allem der verschworenen Gesprächsrunden zur Mittagszeit.

☞ Misstrauen schlägt manchen jüngeren (Sefimaid, Yasine) oder einzelgängerischen älteren (Derlinde) Mitgliedern der Gemeinschaft entgegen, die sich noch nicht richtig eingelebt haben.

TAUSENDUND EIN RAUSCH

Wer in Tarf El'Hazaqur Mor tatsächlich ein Treiben wie im Al'Anfaner Rahja-Tempel vorzufinden erwartet, wird indes enttäuscht: Den märchenhaften Beschreibungen der *Geschichten aus 1001 Rausch* (Seite 21) hält der Klosteralltag nicht Stand. Liebe und Liebesbeziehungen sind den Feueranbeterinnen zwar nicht fremd, doch die überwiegende Abwesenheit jeglicher Männer fördert nur bei einer Handvoll von ihnen das Verlangen nach gleichgeschlechtlichen Verbindungen – das allzu oft nicht erwidert wird. Solcher Leidenschaft im Rahmen der größeren Zusammenkünfte nachzugehen, käme überhaupt niemandem in den Sinn.

Die Anwesenheit Thomegs, später auch Nijars und nicht zuletzt der Helden während des Abenteuers mag dennoch für romantische Verwicklungen sorgen, die gerade die Rivalität der beiden Magier anstacheln. Wichtig ist, dass Sie derlei Leidenschaftsbekundungen und Konkurrenzgehebe nicht öffentlich ausschweifend präsentieren.

ERSTE NACHFORSCHUNGEN

In Erwartung einer Konfrontation mit Kultisten werden die Helden die Lage im Kloster vermutlich früh sondieren – und können dabei auf falsche Fährten stoßen:

☞ Thomeg verwahrt in seiner Kammer neben Reisegepäck und dem Fliegenden Teppich *Helorosofolnur* (Seite 45) ein auffälliges Drachenamulett: eine kreisrunde, goldene Scheibe von einem halben Spann Durchmesser, mit unbekannten H'Chuchas-Glyphen (XENOGRAPHUS+6 / SCHRIFTTUM FERNER LANDE: 'Diene, wache, bewahre und schütze den Ewigen Garten') verziert und einem aus grüner Jade geschnittenen Drachenumriss in der Mitte. Selbst wenn die Helden ihn bereits kennen sollten, beantwortet er Fragen zu diesem Fundstück vorerst nicht (siehe auch Seite 40).

☞ Ashu behält die Helden bei der Erkundung des Klosters stets im Auge. Früher oder später sollten sie der heimlichen Beobachterin gewahr werden und sie schließlich stellen können. Über ihre Motive (reines Misstrauen) gibt auch sie keine Auskunft, sondern knurrt die Gruppe nur verächtlich an, entfernt sich dann und versucht sie eventuell später wieder bei etwas zu ertappen.

☞ Sefimaid reagiert sich ob irgendeiner Kränkung in einem unbeobachtet gewählten Moment mit einer Schimpftirade gegen die übrigen Feueranbeterinnen oder gar Agapyr ab.

DER TAGESABLAUF IN TARF EL'HAZAQUR MOR

ab 5.30 Uhr: Die Klosterbewohnerinnen stehen allmählich auf. Ein Wecksignal gibt es nicht.

6.30 Uhr: Morgengebet in der Halle des Hexagonpalastes. Die Macht des Feuers und die Gnade seines höchsten Dieners (Agapyr) werden gepriesen.

7.00 Uhr: Gemeinsames Frühstück im Speisesaal des Wohnflügels. Zu einer einfachen Fleischbrühe oder Breispeise gibt es Brot, Milch und Tee. Anschließend gehen die Feueranbeterinnen ihren verschiedenen Tätigkeiten im Kloster nach.

12.00 Uhr: Mittagsruhe und Zwischenmahlzeit. Eine zentrale Zusammenkunft gibt es nicht, stattdessen versorgen sich die Klosterbewohnerinnen nach und nach selbst mit Brot, Obst und Wein. Kleinere Gruppen finden sich an verschiedenen Stellen im Wohnflügel oder Hexagonpalast zum Plausch zusammen.

ab 13.30 Uhr: Wiederaufnahme der jeweiligen Tätigkeiten im Kloster.

19.00 Uhr: Abendgebet in der Halle des Hexagonpalastes, in der anschließend auch das meist aufwendige Abendessen gereicht wird. Je nach Versorgungslage kann dies bis zu mehrere Gänge gebratenen Fleisches, Delikatessen wie tulamidischen Joghurt sowie getrocknete und frische Früchte umfassen. Dazu gibt es reichlich Wein. Stets geht diese wichtigste gemeinsame Zusammenkunft danach in philosophische Dispute, Brettspielpartien und allgemein einen festlichen Tagesausklang über.

bis 23.00 Uhr: Die Klosterbewohnerinnen begeben sich zur Reinigung und Entspannung meist noch einmal in das unterirdische Dampfbad und anschließend zur Nachtruhe. Vorgeschrieben ist diese nicht.

DIE ANKUNFT DES DRACHEN

Am Nachmittag des ersten Tages nach der Ankunft der Helden kommt auch Agapyr wieder ins Tal. Von der Turmspitze aus kann man ihn aus südöstlicher Richtung heranfliegen sehen. Anderenfalls werden ihn die Anwesenden im Kloster erst entdecken, wenn er über dem Tal kreist. "Agapyr"-Rufe schallen daraufhin durch die gesamte Anlage. Es mag noch befremdlich wirken, dass diese eher Vorfreude als Furcht ausdrücken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In erstaunlich kurzer Zeit haben sich die meisten Klosterbewohnerinnen mit euch – und Atherion – vor dem Hexagonpalast versammelt. Aus der Küche des Wohnflügels wird ein schwerer Karren geschoben, den ihr nicht recht einordnen könnt. Flecken eingetrockneten Blutes lassen ihn vielfach gebraucht erscheinen.

Dann ist aber schon der Drache selbst über euch: Ein markerschütterndes Brüllen der rotgoldenen Kreatur lässt euch trotz des bekannten Verursachers zusammenfahren. In weiten Kreisen gleitet er mit ausgebreiteten Schwingen herab und wird dabei scheinbar immer größer. Nach und nach könnt ihr mehr als nur schemenhafte Umrisse erkennen: den über zwanzig Schritt langen Drachenleib, der vor der tiefstehenden Nachmittagssonne eher feurig flackert, als dass er glänzt, den gewaltigen Schwanz, der wohl Bäume oder Riesen fällen könnte, und die vier krallenbewehrten Pranken, von denen zwei etwas umklammert halten.

Ein totes Rind erkennt ihr ... und eine erschlafte menschliche Gestalt. Da lässt der Drache eines von beiden auch schon fallen, während er, eine heftige Böe hinter sich ziehend, über eure Köpfe hinwegschießt. Mit einer dumpfen Erschütterung landet das Rind zielgenau vor dem blutigen Karren. Der Drache ist hinter dem Wohnflügel verschwunden.

Nachdem er auf seine Weise zur Versorgung des Klosters beigetragen hat, fliegt Agapyr weiter zur Feuerfontäne und lässt sich dann auf dem Pyramidenstumpf nieder. Aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe* +3) können erkennen, dass es sich bei der menschlichen Gestalt um eine Frau handelt: *Ayshal/Ayscha* (Seite 50). Die Feueranbeterinnen vermuten darin einen Neuzugang für ihr Kloster, mit dem sich der Drache noch eine Weile beschäftigen wird. Überhaupt würden sie es nicht wagen, Agapyr direkt nach seiner Ankunft im Tal zu belästigen – er rufe sie (mittels Verständigungsmagie) schon, wenn er etwas von ihnen wolle. Für sie hat die Verarbeitung des Rinds (ein Rashduler Drehhorn von einer nahen Ferkinaweide) zunächst Priorität.

ANNÄHERUNGSVERSUCHE

Von Agapyr angehört zu werden, ist zu diesem Zeitpunkt aussichtslos – auch wenn genau das das Ziel der Helden sein dürfte. Mögliche Strategien und deren Ergebnis seien hier vorgestellt:

👁 Die Helden wenden sich an die Feueranbeterinnen (vor allem Nurhan) und bitten sie, eine Audienz zu arrangieren. Die Älteste sagt ihnen zwar vorbehaltlos zu, dies dem Drachen zu unterbreiten, erklärt aber, dass sie warten müsse, bis sie selbst von Agapyr angehört wird. Die Chance, dass dies beim bevorstehenden Feueropfer (Seite 37) geschieht, sei immerhin groß.

👁 Die Helden suchen Agapyr an der zerstörten Pyramide (Seite 33) auf und versuchen selbst seine Aufmerksamkeit

zu erregen – durch Brüllen, Winken, Illusionszauberei oder herbeigerufene Boten (z.B. Elementargeister). Der Kaiserdrache reagiert darauf entweder gar nicht (vor allem solange die Helden außerhalb des 'Grabens' bleiben) oder durch unmissverständlich ablehnende Gesten (Antimagie, Flammenstrahl, buchstäbliches Zerreißen des Boten).

👁 Eine noch hartnäckigere Annäherung – sollten die Helden etwa trotz aller Warnungen durch den Graben marschieren – zieht irgendwann den Angriff Agapys nach sich ... und damit wohl einen ganz anderen Abenteuerverlauf.

👁 Natürlich können die Helden Agapyr und seine Gespielin auf ihrem Ruheplatz (durch die Dampfchwaden) erst einmal auch nur beobachten. So erhalten sie zum Einen eine genauere Beschreibung Ayshals (Seite 50), zum Anderen Einblick in das gegenseitige Verhalten von Drache und Frau. Agapyr döst die meiste Zeit vor sich hin, kümmert sich nur alle paar Stunden um das Menschenweib und fixiert es dann herrisch. Ayshal wirkt verunsichert, entfernt sich nur gelegentlich mehr als ein paar Schritte und spricht nur dann mit dem Drachen, wenn dieser sie seinerseits fixiert.

Tatsächlich nimmt Agapyr an dem Ruheplatz vor allem die durch die manipulierte Konzilslinie (siehe Seite 9) übermäßig fließende Astralenergie auf. Wenn die Helden sich länger auf die Lauer legen, verlässt er irgendwann seinen Platz zu einem Flug über den Tafelberg und die angrenzenden Gebirgstäler. Ayshal bleibt währenddessen unbeobachtet zurück. Diese Gelegenheit können die Helden nutzen, um mit der Kultistin, die die Rolle der gewaltsam Entführten spielt, einige Worte zu wechseln – bevor der Drache zurückkehrt und sich davon gar nicht erbaut zeigt. Mit den Helden (oder Nijar) vom Pyramidenstumpf zu fliehen, lehnt Ayshal trotz der ungemütlichen Umgebung ab – aus Furcht vor dem Zorn Agapys, wie sie behauptet.

DER SOHN DES SULTANS

Wenn die Helden Agapyr nicht sofort selbst zur alten Pyramide folgen, taucht Nijar dort vor ihnen auf. Anderenfalls stößt er mit einiger Verzögerung dazu. Auch er fliegt aus südöstlicher Richtung ins Tal.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Neuankömmling scheint einem tulamidischen Märchen entsprungen zu sein: Aufrecht, die Beine verschränkt, sitzt er auf einem rotgoldenen Teppich, während der Flugwind ihm die langen Haare unter der steifen Magierhaube und die wallende Robe wie einen Schweif nach hinten zieht. Sein Stab, ein kaum schrittlanges Szepter, liegt auf den Oberschenkeln, als er sich, einen weiten Bogen beschreibend, zum Drachen herabgleiten lässt.

Nijar hat sich über die Szenerie schon vorher einen groben Überblick verschafft und nutzt seinen Auftritt mehr dazu, etwaige Beobachter zu beeindrucken, als dass er sich wirklich Hoffnung macht, Ayshal gerade jetzt von Agapyr zurückzubekommen. Dennoch fordert er dies lautstark ein und untermauert seinen Anspruch mit einem illusionären Feuerwerk (AURIS NASUS, visuell und akustisch), dessen Mittelpunkt er selbst ist. Nach einem Flammenstrahl Agapys, dem er mit Mühe ausweichen kann, dreht er Richtung Kloster ab.

Sein Empfang in Tarf El'Hazaqur Mor ist trotz des offensichtlichen Zwists mit dem Drachen freundlich. Der (scheinbare) Mut bringt ihm Bewunderung ein, die er leidlich auskostet. Ihren Helden mag er bereits aus dem Szenario **Der sieben-te Schleier** der Anthologie **Basargeschichten** bekannt sein. In diesem Fall versucht er die damaligen Ereignisse zu überspielen und sich trotz etwaiger Differenzen ("die sich ja ausräumen lassen") mit der Gruppe zu arrangieren. Fragen nach dem Grund seines Aufenthalts im Raschtulswall beantwortet er anstandslos.

Was erzählt Nijar den Helden über ...?

☞ *Sich selbst:* Er entstammt der Sippe der Yakubanim, die über Gorien herrscht, ist Wesir des wundersamen Al'Ahabad, Meisterschüler der großen Methessa ya Comari, die die Illusionszauberei 'erfand' usw. – seine Verbindung zu den Achmadim lässt er natürlich aus. Er verbittet es sich energisch, 'nur' der Sohn Hasrabals zu sein.

☞ *Seine Anwesenheit im Raschtulswall:* Er war auf der Suche nach Agapyr – da die Khunchomer Ereignisse um Atlassars Karfunkel auch in Gorien für Verunsicherung sorgten. Von Agapyr, der immerhin ein 'Nachbar' und wohl sogar Bruder Atlassars gewesen sein soll, versprach man sich Antworten und wollte zugleich klarstellen, dass man für dessen Tod nicht verantwortlich sei. Wenn er gefragt wird, ob er auf Anweisung Hasrabals handelt, versucht Nijar zwischen etwaiger Skepsis und Vorbehalten der Helden abzuwägen. Fragt man ihn, wie er Agapyr gefunden hat, verweist er auf Tarlisins Sphärenschlüssel-Queste (Seite 51) und angebliche Aufzeichnungen des ODL in Anchopal – dass diese Erklärung Ayshals nicht der Wahrheit entspricht, weiß er selbst nicht.

☞ *Ayshal und Agapyr:* Seine Leibdienerin hat ihm der Drache entführt, bevor er überhaupt Gelegenheit hatte vorzusprechen. Er gibt sich darüber bewusst empört. Natürlich lasse sich ein Ben Yakuban seine Diener nicht einfach – nicht einmal von Drachen – abspenstig machen! Vermutungen, Ayshal sei seine Geliebte, widerspricht er nur halbherzig.

☞ *Weitere Pläne:* Er hat die Hoffnung noch nicht aufgegeben, mit dem Drachen sowohl reden, als auch seine Dienerin wiederbekommen zu können. Wenn die Helden ihn dabei unterstützten, würde er sich gewiss erkenntlich zeigen.

FEUEROPFER

Am Abend des zweiten Tages nach der Ankunft der Helden steht ein auch für die Klosterbewohnerinnen besonderes Ritual an: die Opferzeremonie an der Pforte des Feuers. Lassen Sie sie bereits im Voraus von der 'elementaren Vereinigung' schwärmen, Fragen nach dem genauen Ablauf jedoch abwimmeln ("*Erlebt es selbst, ihr würdet mir nicht verzeihen, wenn ich euch der Spannung beraubte ...*").

Bei Einsetzen der Dämmerung versammeln sie sich mit den Gästen vor dem Hexagonpalast. Neben ihren einfachen Gewändern tragen einige rubinbesetzte Amulette, andere blakende Fackeln und flackernde Laternen. Dazu führen sie verschiedene Opfergaben mit sich: Schalen reinsten Schwefels, kunstvolle Obsidianfiguren und ausgesuchte magische Artefakte.

Ihre Prozession führt sie zunächst zum Torbogen des *Babel'Haz* (Seite 28), wo sich die Trägerinnen der Amulette im Halbkreis aufstellen, einen Gesang anstimmen und in vorbestimmter Reihenfolge vortreten, um die Laternen auf dem Boden abzustellen. Dann bilden die Fackelträgerinnen eine

HELDENVERDÄCHTIGE UND DAS PROBLEM MIT DER WAHRHEIT

Die Verdachtsmomente der Helden, die im Umfeld Agapys mit dem Auftreten von Drachenkultisten rechnen müssen, sind wesentlicher Bestandteil des vorliegenden Abenteuers. Hellsichtzauberei, überragende Menschenkenntnis oder manche Liturgien können indes – übereifrig angewandt – einen von der Unsicherheit der Helden lebenden Plot schnell zunichte machen. Bei Thomeg, Nijar und Ayshal sollten Sie solchen Methoden begegnen können:

☞ Alle drei sind meisterliche Lügner (*Überreden* 15+) und erfahrene Manipulatoren.

☞ Als um die Gefahren der magischen Fremdbeeinflussung wissende Magier schöpfen sie die Möglichkeiten zur Abwehr derselben voll aus (SF Aurapanzer, Eiserner Wille II, Gedankenschutz, dadurch MR 10 bis 20+, eventuell zusätzlich noch PSYCHOSTABILIS-Artefakte). Ayshal verfügt zudem über die SF Aura verhüllen und den AURARCANIA.

☞ Einer willkürlichen Überprüfung ihrer Absichten durch Liturgien (EIDSEGEN, WORT DER WAHRHEIT, GIFT DER ERKENNTNIS) beugen sie sich nicht.

Gasse, die alle Anwesenden (die Fackelträgerinnen nach ihrer Ablösung) barfuß (!) durchqueren, bevor sie direkt vor dem Torbogen mit der bloßen Hand in eine entgegengestreckte Flamme greifen müssen. Das scharfkantige Gestein und die Verbrennung verursachen 1W6+2 SP. Durch das komplizierte Ritual stehen die Helden im Anschluss unter der Wirkung eines LEIB DES FEUERS (*Ausgedehnte Aura*, Wirkungsdauer abhängig von der Anzahl der Ritualeilnehmer, ab zehn Personen: 1 Tag), was sie aber nicht sofort bemerken müssen. Die Prozession führt danach weiter zur Feuerfontäne.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne ist längst untergegangen, als ihr den Lavasee erreicht. Das hellglühende, flüssige Gestein der Fontäne und der Seemitte taucht die Umgebung aber in eigentümliches Licht. Euch wird immer heißer, je näher ihr dem Ufer – wenn man es denn so nennen will – kommt. Doch es ist keine schmerzhaft, eher wohlig-warme Hitze.

Einige Schritt vor den ersten, tragen Schollen erkaltenden Gesteins verharret die Prozession. Die Laternen werden erneut auf dem Boden abgestellt. Euch strecken die Feueranbeterinnen indes die Fackeln entgegen und machen eine einladende Geste in Richtung See.

Nijar steht vermutlich dieselbe Skepsis ins Gesicht geschrieben wie den Helden, während Thomeg betont gelassen ist. Er weiß, dass von den 'Neuen' ein Marsch mit den Fackeln (die sich ob der Hitze bald ganz entzünden und verbrennen) über und dann in den See erwartet wird. Wirft man die Fackeln nur auf den See, können sich auch die Feueranbeterinnen ein Grinsen nicht verkneifen. Schließlich entkleiden sie sich bis auf den Lendenschurz (was nicht notwendig ist) und schreiten gegebenenfalls selbst mit ihren Opfergaben voran.

Das Eintauchen in die flüssige Lava ist nicht mit dem in Wasser zu vergleichen: Das erhitzte Gestein fühlt sich schwerer und zäher an, ohne (wegen des LEIB DES FEUERS) beklemmend zu sein. Die Feueranbeterinnen genießen das Bad sogar, sind locker und gelöst, bevor sie noch mal in zeremonieller Ernsthaftigkeit die Opfergaben im See versenken.



Alexander © 2010

Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte auch Agapyr im Süden aufgestiegen und mit Ayshal am See angekommen sein. Er taucht mit der Gespielin (die unter der Wirkung eines separaten Zaubers steht) ebenfalls in die Lava ein, wagt sich noch näher an die Fontäne heran (wo man irgendwann schwimmen muss) und beginnt schließlich ein Zwiegespräch mit Nurhan, die ihm die Audienzgesuche der Gäste vorträgt. Ob er ihr direkt das vorgesehene Datum in drei Tagen nennt oder nur generell zustimmt und den genauen Zeitpunkt später bekannt gibt, sollten Sie vom eigenen Bedürfnis nach Flexibilität abhängig machen.

Aufmerksame – oder am Seeufer zurückgebliebene – Helden können während des Treibens zudem Kun'thar'Gil entdecken: Der Zyklop schaut sich die Opferzeremonie als wohlwollender Beobachter im Hintergrund an. Sollten die Helden bislang kaum eigene Erkundungen des Tals angestrengt haben, mag sie dies zu einem Besuch des Pfortenwächters motivieren. Für die Feueranbeterinnen ist seine Anwesenheit nichts Außergewöhnliches, auch wenn sie keinen ausgeprägten Kontakt zu ihm haben.

SAAT DER ZWIETRACHT

Bereits ab dem Morgen des zweiten Tages nach der Ankunft der Helden beginnt ein von Ayshal beschworener Yel'Arizel (siehe Kasten auf Seite 39) im Kloster durch Einflüsterungen und schlechte Ratschläge für Streit zu sorgen. Sein subtiles Vorgehen lässt jedoch zunächst keine direkten Rückschlüsse auf sein Wirken zu. Erst im Laufe der sich über die nächsten beiden Tage zuspitzenden Eskalationen sollten die Helden dem Anstifter auf die Schliche kommen:

☞ *Sefimaid* giftet beim gemeinsamen Frühstück im Speisesaal gegen Agapys neue Gespielin ("Unwürdige Dienstmagd, noch nicht mal sonderlich ansehnlich ..."), legt sich dabei auch mit Nijar an, der seine Gefährtin verteidigt ("Es war nicht ihr

Wille!"), und verspricht Ayshal schließlich ein Leben im Unglück, wenn sie erst im Kloster ist.

☞ *Ashu* schilt *Yasine* ob ihrer anhaltenden Unentschlossenheit in Ausbildungs- und Verantwortungsfragen. Diesen Klotz am Bein könne man nicht mehr lange tragen. Die Angesprochene ist in Tränen aufgelöst.

☞ *Shabra* gerät mit *Nurhan* über Pläne einer Forschungsreise zu bekannten Magierakademien in Streit – und macht ihr nach deutlicher Ablehnung schwere Vorwürfe ob der Entführung durch Agapyr und der Rolle der Großtante dabei.

☞ *Zumjida* echauffiert sich über *Derlinde*, als diese zum eingeteilten Gartendienst zu spät kommt. Sie fordert eine Rüge Nurhans und spricht sich hinter vorgehaltener Hand gar für die Einführung von Strafen im Kloster aus.

☞ *Sefimaid* lässt sich von den Plänen Nijars zur Befreiung Ayshals einnehmen – in der Hoffnung, die Rivalin so loszuwerden. Ihr offenes Kokettieren mit dem Illusionisten erregt den Missmut der übrigen Klosterbewohnerinnen.

☞ *Nurhan* geifert *Ashu* wegen ihrer ständigen Einmischungen in die Klosterleitung an, die *Ferkina* antwortet darauf erstmals mit körperlicher Gewalt (ein Schubser / Würgen)! Beide Frauen sind ob der Eskalation zwar beschämt, steigern sich aber eher noch in Schuldzuweisungen, als Reue zu zeigen.

☞ *Roana* mischt sich in eine mehrheitlich tulamidische Mittagsgesprächsrunde ein und schimpft über die Diskriminierung, der sie sich als Mittelländerin hier ("Tarf El'Hazaqur Mor? Warum überhaupt dieser Name ...") ausgesetzt sieht. Die erhitzte Diskussion führt fast zum generellen Zerwürfnis.

☞ Kurz darauf bringt die Alchimistin eine Giftphiole bis in die Küche, bevor sie unter dem Konflikt des eigenen Gewissens und der Einflüsterungen des Dämons zusammenbricht.

MAGIERDISPUT

Die Rivalität der Magier Thomeg und Nijar bricht sich auch ohne das Wirken des Dämons ihre Bahn – sie sind sich beide

in ihrer Eitelkeit zu ähnlich. Vermischen Sie ihren Disput mit den Konflikten der Feueranbeterinnen:

☞ Die Bewunderung seitens der Klosterbewohnerinnen ist beiden Magiern wichtig und lässt sie prahlerisch um ihre Gunst werben. Nijar hat als der 'neuere/interessantere' Besucher leichte Vorteile. Seine Illusionen verzaubern mehr als es betont 'harmlose' Dämonenbeschwörungen (Thalon, Taifele) Thomegs tun.

☞ Über das Erbe der urtulamidischen Kophtanim-Tradition (**Erste Sonne 43**) geraten sie hinsichtlich ihrer eigenen Fähigkeiten in Streit. Beide sind überzeugt, die bessere Verkörperung dieses Erbes darzustellen und diskutieren die Vorteile ihrer Spezialgebiete.

☞ Der anfänglich harmlose Wettstreit weicht in der Folge bitterem Spott und Verachtung. Magische Spielereien wie einen Spiegel Nijars, der ein Zerrbild Thomegs zeigt (natürlich eine Illusion), beantwortet dieser mit einem RESPONDAMI auf eine der Feueranbeterinnen, die sich zuvor skeptisch über den Illusionisten geäußert hat und dies nun offen wiederholen soll.

☞ Schließlich bezichtigt Nijar Thomeg am dritten Tag nach der Ankunft der Helden, ein Guckloch in seine Kammer mit dem WIDERWILLE (dessen 'Erfinder' Thomeg ist!) verzaubert zu haben. Tatsächlich war das Guckloch bereits vorhanden, ver- und dann auch entzaubert hat es allerdings Nijar. Um seinen Vorwürfen Gewicht zu verleihen, fordert er den Rivalen unmittelbar danach zum magischen Duell (Seite 40).

JAGD AUF DEN DÄMON

Dass es im Kloster bei der Vielzahl an Aggressionen nicht mit rechten Dingen zugeht, sollte argwöhnischen Helden irgendwann auffallen. Den Yel'Arizel aufzuspüren und zu stellen ist dann die nächste Herausforderung. Um seine dämonische Präsenz zwischen Magierinnen, Artefakten und elementarem Wirken zu erfassen, bedarfes spezialisierter Hellsichtmagie (ODEM mit mindestens 7 ZfP* / ANALYS / OCULUS) oder geeigneter Liturgien (SICHT AUF MADAS WELT / BLICK DER WEBERIN). Alternativ können die Helden Versuche unternehmen, ihn 'auf frischer Tat' zu ertappen – indem sie sich im Kloster aufteilen oder gezielt die möglichen Opfer an einem Ort versammeln, um dann abzuwarten. Verkürzen Sie gegebenenfalls allmählich die Intervalle zwischen einzelnen Gewaltausbrüchen und lassen Sie sie in einer auch räumlich erkennbaren Reihenfolge auftreten. Zur Vernichtung des Dämons siehe den Kastentext.

Das Wirken des Dämons dürfte zunächst auf den einzigen bekannten Dämonologen vor Ort zurückfallen: Thomeg Atherion. Dieser streitet dies auf Nachfrage zwar ab, sieht sich aber nicht veranlasst, sich übermäßig zu rechtfertigen oder Verdachtsmomente auszuräumen.

DAS GEFOLGE DES PRINZEN

Am Nachmittag des dritten Tages nach der Ankunft der Helden erreichen auch die übrigen Drachenkultisten das Gelegetal – nachdem sie fast eine Woche lang den Hinweisen und Wegmarken Nijars gefolgt sind. Den Helden könnten sie erstmals beim Verlassen des Tunnelausgangs auffallen (falls dieser überwacht wird), anderenfalls beim Zug durchs Tal oder nach einem Hinweis Nuhans, die ihre Ankunft wie schon bei den Helden vorhersieht. Seit der ersten Konfrontation mit Agapyr vor seinem Hort (Seite 45) verfügen sie nur noch über drei der kleinen Kamah-Lastkamele, die mit teils angesengten Truhen überladen sind.

In Tarf El'Hazaqur Mor angekommen, empfängt Nijar sie

YEL'ARIZEL, DER SÄMANN DER ZWIETRACHT

Der körperlose Dämon, der auch der 'Flüsterer' oder 'schlechte Ratgeber' genannt wird, ist zwar nur ein niedriger Diener Lolgramoths, so lange er unentdeckt bleibt jedoch ein mächtiges Instrument Zwietracht säender Beschwörer. Argwöhnische Opfer erkennen ihn an seinem wie von tausend Zungen herrührenden Gezischel, während arglose (und das sind die meisten, eventuell MR-Probe ablegen) Ziele seiner Einflüsterungen diese gar nicht als Fremdgeanken wahrnehmen.

Ayshal/Ayscha beschwört im vorliegenden Abenteuer insgesamt drei Yel'Arzalim, denen sie verschiedene Aufträge erteilt: einmal die Beeinflussung Agapys und Unterstützung ihrer eigenen Versuche zur Überzeugung des Drachens, dann die Unruhestiftung im Kloster sowie zuletzt das Entzweien der Heldengruppe vor dem Finale (Seite 45). Den ersten dieser Dämonen, der die anderen beiden an Machtfülle noch übertrifft (ob der chaotischen Natur der Niederhöhlen nicht ungewöhnlich, um überhaupt Zugang zum Drachengeist zu finden aber auch notwendig), können die Helden dabei erst als letzten stellen.

Yel'Arzalim stehen für die Dienste *Besessenheit* (im Fall Agapys), *Gehe/Suche und Spioniere*, *Zwietracht säen* (im Kloster und vor dem Finale) sowie *Ängste mehren* (verdoppelt Werte bestehender Schlechter Eigenschaften oder fügt neue mit Wert 7 hinzu) zur Verfügung. Besiegen lassen sie sich etwa durch Antimagie (PENTAGRAMMA +10 / +13 (für den ersten Yel'Arizel), DÄMONENBANN +13 / +19), Liturgien (EXORZISMUS +3 / +5, nur für Travia-Geweihte) oder Angriffe mit magischen/geweihten Waffen auf Besessene (1 SP reicht).

überschwänglich und stellt sie als sein ihm "endlich wieder zur Verfügung stehendes" Gefolge vor. Das Staunen über die Umgebung merkt man ihnen an, doch bleiben sie zunächst zurückhaltend und verschlossen, um verhänglichen Fragen aus dem Weg zu gehen. Mit Hinweis auf ihre Reisestrupazen lotst Nijar sie rasch in sein Quartier, um sie ungestört über die Lage vor Ort aufklären zu können (und wirkt gegen etwaige Lauscher noch einen akustischen AURIS NASUS).

DIE MITGLIEDER DER EXPEDITION

☞ **Umran ben Tulef** (geboren 992 BF, steif, grimmig) ist Nijars langjähriger Leibwächter und mehr aus persönlicher Treue denn wirklicher Überzeugung Kultist. Ausgerüstet mit Doppelkunchomer, Spiegelpanzer und Baburiner Hut verkörpert er das Ideal des tulamidischen Elitekämpfers.

☞ **Raukhshanna** (geboren 1003 BF, stämmig, mit Kurzhaarschnitt), **Mawud** (geboren 1007 BF, auffällige Narbe über Nase und linker Wange) und **Omar** (geboren 998 BF, kaut fortwährend auf Zithabar-Blättern) sind typische Söldnerseelen aus Palmyramis und Mhanadistan, die sich vom Versprechen magischer Macht locken ließen.

☞ **Mharfach** (geboren 1001 BF, dunkelblonde Zotteln, jähzornig) ist ein ausgestoßener Ferkina, dessen Vater ein mittelländischer Krieger war. Rachemotive haben ihn in die Arme der Kultisten getrieben, die ihm jedoch längst Ersatz-Sippe geworden sind.

☞ **Duwok** (geboren 985 BF, grau meliert, hager) ist ein vom Phex-Glauben abgefallener Schattenkrieger (siehe **Erste Sonne 171**), **Kasim** (geboren 1013 BF, gutausschend, hochgewach-

sen) sein dem Weg des Lehrmeisters folgender Schüler. Sie streben beide die Vervollkommnung ihrer körperlichen durch magische Fähigkeiten an.

☞ **Halim ibn Jachman** (geboren 997 BF, blass, behäbig) und **Laila al'Djeriya** (geboren 1008 BF, klein, quirlig) sind die einzigen weiteren Magier der Gruppe. Er ist ein zynischer, beinahe lebensverachtender Eis-Elementarist, sie eine neugierige und (in unverfänglichen Sachen) redselige Verwandlerin.

HELDEN UND KULTISTEN

Die Ankunft des Gefolges dürfte bei den Helden Misstrauen wecken – zumal Nijar sich zuvor darüber ausgeschwiegen hat. Machen Sie es ihnen aber nicht zu leicht, die wahren Absichten der Kultisten zu enthüllen. Diese vermeiden es gezielt, allein unterwegs zu sein. In kleineren Gruppen achtet stets einer auf Anzeichen von Feindseligkeit oder Magiewirken. Dennoch können die Helden einigen Spuren nachgehen:

☞ Die Zusammensetzung der Expedition mag verwundern: nur Kämpfer und Magier. Duwok und Kasim tragen ihre Waffen allerdings nicht offen und geben sich zunächst als einfache Diener aus. Mharfach wird als Gebirgsführer vorgestellt.

☞ In den Truhen findet sich neben Gold und Edelsteinen (ursprünglich als Geschenk an Agapyr gedacht, im Wert von 700 Dukaten) auch eine ganze Reihe magischer Elixiere (Eigenbedarf).

☞ Nach dem Magierduell (siehe unten) sendet Nijar einen Teil des Gefolges zur Erkundung des Tals aus. Dies mag auch die Helden noch mal zu entsprechenden Anstrengungen motivieren – oder sie um bereits 'reservierte' Schätze (die Drachentrüstung!) fürchten lassen. Womöglich wird Kun'thar'Gil gar Opfer eines Diebstahls (durch Kasim) und die Helden sollen ihm den gestohlenen Gegenstand wiederbeschaffen.

MAGIERDUELL

Das Duell zwischen Thomeg und Nijar (Seite 38) findet zur Mittagsstunde des vierten Tages nach der Ankunft der Helden statt – sorgt jedoch schon im Vorfeld für Aufregung:

☞ Nachdem die Forderung ausgesprochen ist, bedarf es 'neutralen' Vermittler – der Helden –, die die Einzelheiten aushandeln. Unter den klassischen, tulamidischen Magierduellen (*Begegnung des Geistes, Begegnung der Macht, Begegnung der Meister*, siehe **Erste Sonne** 46) fällt die Wahl auf eine zeitlich begrenzte Begegnung der Meister. Obwohl er betont, sich im Recht zu sehen, scheut Nijar die im Zweifel tödliche Konfrontation. Direkte Schadenszauberei wird deshalb explizit ausgeschlossen. Beide Magier wollen das Duell von ihren Fliegenden Teppichen aus bestreiten. Als Ort wird eine Stelle unweit der Klosteranlage im Tal gewählt.

☞ Gerade Nijar tauscht sich mit den Helden über mögliche Strategien Thomegs aus. Vielleicht wissen die Helden, wie dieser Liscom von Fasar 'besiegte' (*Magiekunde* +10, Thomeg ließ eine Illusion seiner selbst antreten, Liscom durchschaute dies nicht und wurde zum Gespött), ansonsten bringt Nijar dieses Beispiel selbst an. Er wirkt angespannt.

☞ Thomeg gibt sich indes aufreizend gelassen, scheint seinen Gegner als solchen nicht ernst zu nehmen. Die Scharade, die dieser bis hin zur Duellforderung betrieben hat, alarmiert ihn aber insofern, dass er sich zugänglicher zeigt.

☞ Beide Magier nehmen es mit den vereinbarten Regeln nicht so genau und bereiten insgeheim über ihren Zauberspeicher Antimagie vor. Womöglich ertappen die Helden einen der beiden im Auftrag des anderen.

☞ Nach der Ankunft von Nijars Gefolge spannt sich die Situation nochmals an – eventuell müssen die Helden Vorkehrungen treffen, die eine befürchtete Einmischung der Gefolgsleute in das Duell verhindern sollen.

☞ Das eigentliche Duell lockt fast alle Anwesenden vor die Klosteranlage, wo sie das Treiben aus nächster Nähe beobachten können. Den Magiern ist die Konzentration ins Gesicht geschrieben, als sie ihre vorgesehenen Zaubere zurückhalten – keiner möchte der Erste sein, der sich rührt. Schließlich eröffnet Nijar das Duell, als er sich samt Teppich mit dem **DUPLICATUS** (Variante *Spiegelkabinett*) acht Doppelgänger verschafft, die wie er selbst Thomeg zu umkreisen beginnen. Der Erzmagier verharret indes regungslos und verschafft sich einen **BLICK IN DIE GEDANKEN** Umran ben Tulefs, der um die Duellstrategie Nijars weiß. So erfährt er, dass Nijar es lediglich auf seine Demütigung abgesehen hat – indem er ihm den Turban stiehlt. Thomeg wirkt daher einen **OBJECTO-FIXO** auf selbigen, der ihn am Rest seiner Kleidung fixiert. **FLIM FLAM** (*Lichtblitz*) und **MOTORICUS** sollen das eigentliche Manöver Nijars vorbereiten, gehen jedoch ins Leere. Mit dem **BRENNE TOTER STOFF** entzündet Thomeg dann den Teppich Nijars, als dieser gerade über ihm ist, und zwingt ihn so zur 'Notlandung'. Dieser ist über die vermeintliche Kampf magie empört und droht sein Gefolge auf den Plan zu rufen. Im Idealfall sind es die Helden, die diese Eskalation verhindern. Natürlich sehen sich beide Magier am Ende auf ihre Weise als Sieger des abgebrochenen Duells.

KOALITION MIT DEM ERZMAGIER

Die Helden streichen Thomeg vermutlich irgendwann von ihrer Liste der Verdächtigen – oder versuchen nach der Ankunft von Nijars Gefolge zumindest ein Zweckbündnis auszuloten. Die Entwicklung im Tal spielt ihnen dabei in die Hände, denn auch der Erzmagier zeigt sich zunehmend gesprächsbereit. Er erwartet zwar noch hofiert zu werden (der Etikette halber, zur Not sieht er darüber hinweg), ist aber schließlich zu einem Informationsaustausch mit den Helden bereit:

☞ **Nijar**: Der Sohn Hasrabals ist ihm kein Fremder, er weiß um seine Ausbildung bei Methellessa ya Comari und hat Gerüchte gehört, dass er unter den gorischen Prinzen zuletzt einer der umtriebigeren, wenn auch dabei weniger geschickten war. Thomeg hält ihn für einen Blender, der jedoch aufgrund seines Größenwahns zur Gefahr werden kann.

☞ **Drachenamulett**: Das Amulett (Seite 35) gehörte der Magierin **H'Kuir'ia** (Seite 137), die ihn vor kurzem in der Akademie besuchte, bevor sie überstürzt verschwand und das Artefakt zurückließ. Die Echsenforscherin verschaffte sich (über ihn, was er nicht unbedingt einräumt) Zugang zu den ältesten Schriften der Bibliothek und schien vor allem an der Vorgeschichte der Khôm-Wüste, speziell der Gegend um die Oase Yiyimris, interessiert zu sein – ein Hinweis, der die Helden **Ins Nest der Feinde** (Seite 112) führt! Ähnliche Glyphen wie jene auf dem Amulett glaubte Thomeg schon hier im Kloster gesehen zu haben – dem nachzugehen war einer seiner zwei Gründe für den aktuellen Besuch.

☞ **Leskarines**: Die Erlebnisse des Purpurnurmwelbchens Leskarines sind der andere Grund. Thomeg weiß um den frühzeitigen Versuch der Kultisten, sie durch die Demonstration der Khunchomer Ereignisse zu gewinnen. Was dort geschah, ist ihr von einem Fremden vorher prophezeit worden (**Drachenschatten** 61). Sie ist seither überzeugt, dass die Menschen sich

nicht vernünftig um drachische Belange kümmern können. Dies beeinträchtigt auch Thomegs 'Geschäftsbeziehung' zu ihr (er bekommt Wissen für Sklaven). Von Agapyr erhofft er zu erfahren, ob ihm ähnliches widerfuhr, und eventuell Hinweise zu den Hintergründen.

Mit dem Wissen der Helden dürfte sich das Bild des Erzmagiers von der Verschwörung wesentlich schärfen. Aggressive Aktionen gegen Nijar und sein Gefolge unterstützt er aber vorerst nicht – dazu sind ihm etwaige Verdachtsmomente noch zu vage und die (politischen) Konsequenzen zu heikel.

AGAPYRS AUDIENZ

Die Vorbereitungen der Klosterbewohnerinnen für die zugesagte Audienz Agapys beginnen am späten Vormittag desselben Tages. Als einziger dem Drachen zugänglicher Ort innerhalb der Gebäude kommt dafür nur die Halle unter der geborstenen Kuppel des Heptagonpalasts in Frage. Feueraschen und Kerzenständer werden rund um das zentrale Podest postiert, Sitzkissen und Tische aus dem Hexagonpalast nun hier aufgestellt. Zudem erhaltene einige jüngere Artefakte Ehrenplätze in der Halle.

Die Helden dürfen diesem routiniert und doch festlich erscheinenden Treiben gerne beiwohnen. Die Feueranbeterinnen bestätigen auf Nachfrage, dass es bei längeren Aufenthalten Agapys im Tal durchaus öfters zu solch feierlichen Zusammenkünften des Drachen mit seinen 'Jungfrauen' kommt und er sich dann in Auftrag gegebene Artefakte präsentieren lässt. Thomeg war dabei auch schon zugegen und zeigt sich dementsprechend unaufgeregt. Nijar und sein Gefolge nehmen die

Gelegenheit, sich mit den Örtlichkeiten vertraut zu machen, hingegen ebenfalls wahr. Gerade die Krieger scheinen die Halle auch unter taktischen Gesichtspunkten abzuschätzen. Neben dem breiten Flur vom Hauptportal führen zwei weitere Korridore aus dem Ritualflügel in die Halle, davon einer oben auf die untere der umlaufenden Galerien. Jeweils zwei Treppen verbinden die Galerien untereinander. Zahlreiche weitere Türen der dahinter liegenden, verlassenen Räumlichkeiten komplettieren das Bild.

DIE AUDIENZ BEGINNT

Mit Einbruch der Dämmerung versammeln sich Feueranbeterinnen und Kloster Gäste vor dem Hauptportal des Heptagonpalastes. Auffällig ist, dass Nijar von nur zwei Gefolgsleuten (Umrn, Mawud) begleitet wird, die übrigen indes mit Hinweis auf die Reisesträpazen entschuldigen lässt. Beide Krieger sind gerüstet.

Ein ferner Drachenschrei Agapys aus dem Tal dient Nurhan als Kommando, um die Anwesenden in das von den Feueraschen und Kerzen bereits beleuchtete Innere des Gebäudes zu führen. Während die Klosterbewohnerinnen in der Halle rund um das zentrale Podest und teils auf den Galerien Aufstellung nehmen, sollen die Gäste direkt hinter dem Hauptportal warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es vergeht eine Weile, bevor ein zweiter Drachenschrei die gespannte Stille in der Halle zerreit. Er ist diesmal bereits viel nher und wird vom Schlagen gewaltiger Flgel be-



gleitet. Eure Blicke wandern zur Hallendecke, wo sich die Umrisse vorkragender Dämonenfratzen vor dem Loch in der zerstörten Kuppel abzeichnen.

Dann ist er plötzlich da: Agapys Landung auf dem Dach lässt das gesamte Gebäude erzittern, seine linke Klaue krallt sich am gezackten Kuppelrand fest, seine Schwingen bringen die Feuer in der Halle wild zum Flackern, ohne sie zu erlöschen. Scheinbar prüfend reckt er den langen Drachenhals vor, betrachtet die Aufstellung der Menschen im Innern, und stößt sich mit wenigen Flügelschlägen erneut ab, um durch das Loch in der Kuppel seinen Platz in der Mitte zu beziehen. Mit seinen ausgebreiteten Schwingen nimmt er fast den gesamten Raum zwischen den umlaufenden Galerien ein.

Als er endlich auf dem Podest in der Mitte gelandet ist, setzt er die in seiner rechten Pranke transportierte Gefährtin Nijars auf dem Rand desselben ab, lässt sie der gewaltigen Klaue jedoch nicht ganz entrinnen.

Lassen Sie einen Moment unangenehmer Stille folgen – und führen Sie Ihre Spieler kurz in Versuchung als Erste das Wort zu ergreifen. Tun sie dies nicht, kann Nijar diesen Fehler begehen, der ihm eine unmittelbare Abstrafung seitens des Drachen einbringt: „Schweig, Unwürdiger [Fremder, Menschenwurm]“, bricht sich die Gedankensprache Agapys in den Köpfen aller Anwesenden dröhnend ihren Weg.

Bevor die Kloster Gäste vorsprechen dürfen, fordert Agapyr seine Feueranbeterinnen auf, ihm Bericht zu erstatten. Während diese ihn nun über den Stand ihrer Arbeiten an ausgewählten Artefakten in Kenntnis setzen (und sie nach Möglichkeit gleich präsentieren), auf die Versorgungslage im Kloster eingehen und nicht zuletzt immer wieder Treueschwüre leisten, können die Helden ihrerseits Beobachtungen machen:

☞ Als Anreden für den Kaiserdrachen finden 'Erhabenster', 'Herr des Walls', 'Feurigster', 'Gebierter', 'Beherrscher des Firmaments' oder 'Mächtigster' Verwendung. Zwar reagiert Agapyr nicht unmittelbar auf diese, scheint aber umso wohlwollender zu sein, je unterwürfiger sich seine Gegenüber dadurch zeigen.

☞ Nijar sucht indes den Blickkontakt zu Ayshal, die zunächst vorsichtig, von der Situation eingeschüchtert wirkt und den Blicken dann eher ausweicht. Besonders aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe* +5) können jedoch erkennen, dass sie sich selbst sehr sorgfältig umzuschauen versucht.

TRETET VOR, FREMDE!

Als die Feueranbeterinnen in ihrem Bericht an Agapyr dann bei der jüngsten Ankunft der Gäste angekommen sind, wendet auch er sich ihnen zu: „Ihr, Fremde [Treulose, Unverpflichtete], begehrt zu sprechen [bitten, erflehen]? Tretet vor!“ Dabei schenkt der Drache seine Aufmerksamkeit abwechselnd und immer nur für kurze Zeit einer anderen der drei Parteien. Stellen Sie die dabei zu Tage tretende Unhöflichkeit, wenn er ins Wort fällt oder sich noch während der Ausführungen seines Gegenübers einem Dritten zuwendet, durchaus heraus.

Agapyr im Gespräch mit ...

☞ *Thomeg*: Der Erzmagier bleibt zunächst unverbindlich („Es geht das Gerücht eines Aufruhrs durch den Wall, eines Aufruhrs, der vor allem eure Rasse zu betreffen scheint ...“), kommt dann aber allmählich auf seinen eigentlichen Anlass

zu sprechen („Eine Freundin, Drache wie ihr, berichtete mir ...“). Es geht ihm natürlich um die Erlebnisse Leskarines' (siehe oben) und darum, für sich selbst sowie die Purpurwürmin mehr über die Hintergründe in Erfahrung zu bringen. Agapyr zeigt sich dem alten Bekannten gegenüber eher uninteressiert, zumal er seine Geheimniskrämerei bereits kennt – zudem weiß er nichts über die Erlebnisse Leskarines'.

☞ *Nijar*: Der Kultist stellt sich erstmal ausführlich selbst vor („... ben Hasrabal ben Yakuban ... Prinz von Gorien, Wesir von Al'Ahabad ...“), reißt dann allerdings die Geschichte um Agapys Bruder Atlassar an („... dieses stolze Geschöpf, in der Wildnis verendet, seines Dracheneis bestohlen ...“), verdammt die 'räuberischen' Khunchomer (womöglich auch die Helden) und rückt schließlich damit heraus, dass er noch ein Angebot zu machen hat. Mehr als den anderen Gästen schlägt ihm vom Drachen jedoch bloße Verachtung entgegen, so dass er sein ursprüngliches Unterfangen schließlich aufgibt und Agapyr im Kampf bezwingen will.

☞ *den Helden*: Was die Heldengruppe Agapyr zu sagen hat, hängt natürlich allein von Ihren Spielern ab. Lassen Sie sie allerdings nicht sofort zur Warnung vor den Kultisten kommen und sprechen Sie jedes Mal einen anderen Helden an, dessen Erklärungsansätze Sie hinsichtlich Stimmigkeit und Zusammenhang mit der vorigen Geschichte hinterfragen können. Auf seinen Bruder Apep, der für ihn in erster Linie ein mächtiger Rivale ist, ist Agapyr überhaupt nicht gut zu sprechen, interessiert sich aber umso mehr für Details aus seinem Umfeld (Höhle, Gefolge, Artefakte).

ANGRIFF DER ACHMADIM

Irgendwann – bevor auch die Helden wirklich mit Agapyr reden konnten – ist für Nijar die Zeit zum Angriff gekommen. Dazu löst er zunächst unbemerkt einen PROJEKTIMAGO (via Zauberspeicher seines Stabs vorbereitet, 13 ZfP*, 21 KR) aus, der ein deckungsgleiches Ebenbild seiner selbst über ihn legt. Direkt im Anschluss wirkt er einen TRANSVERSALIS, der ihn in den oberen Korridor des Ritualflügels teleportiert, wo die meisten seiner weiteren Gefolgsleute bereits auf das Zeichen zum Angriff warten. Was Nijar nicht bedacht hat, ist, dass der PROJEKTIMAGO natürlich seine aktuellen Bewegungen (auf der Balustrade) widerspiegelt. Speziell magiekundige Helden können daraus natürlich einen Vorteil ziehen, wenn ihnen diese Idee kommt.

Dies frühzeitig zu durchschauen, erfordert von den Helden ein enorm feinsinniges *Magiegespür* (+10) oder die Kenntnis der Zaubertechnik des TRANSVERSALIS (der Zaubernde verschränkt die Arme vor der Brust und nickt einmal, kann auch als trotziges Verhalten fehlgedeutet werden). Agapys Magiegespür springt auf die Zaubehandlung zwar an – seine Augen zucken kurz in Richtung Nijar herüber –, doch misst er der kleinen Kraftentladung keine weitere Bedeutung zu.

Meister der Illusion

Mit der Kernformel der Phantasmagorie, dem AURIS NASUS, setzt Nijar dann zu einem wahren 'Illusionsgewitter' an. Die ersten drei Trugbilder werden ebenfalls in vorbestimmter Reihenfolge aus seinem Zauberspeicher ausgelöst:

☞ *Djinn der Nacht* (visuell, akustisch, bewegt, 10 ZfP*): Halb im Rücken Agapys tritt plötzlich ein Enduriumgerüsteter (für Nijar das Synonym von Macht, für die Helden vermutlich ein rotes Tuch) an die Balustrade der obersten Galerie, zieht zischend sein Schwert aus der Scheide und brüllt: „So, du willst

also nicht mit uns sprechen? Dann stirb!" Kurz darauf verschwindet er wieder hinter der Balustrade.

☞ *Windhose* (visuell, Tastsinn, bewegt, 2 ZfP*): Während der 'Djinn' noch verharret, entsteht ihm gegenüber das Abbild eines mächtigen Sturmdämonen, eines Arjunoor. Die gehörnte Schlange ist eigentlich allen Magiekundigen im Saal bekannt, und viele versuchen, einen möglichst großen Abstand zwischen sich und den Dämon zu bringen. Die Tast-Komponente bedeutet, dass ein Held von einem Windstoß des Arjunoor umgeworfen werden kann, was zwar keine ernsten Verletzungen nach sich zieht, ihm aber die Angriffsaktion der Runde raubt.

☞ *Spiegel* (visuell, 18 ZfP*): Fast gleichzeitig (im Getümmel wohl untergehend) entsteht an der Galerie gegenüber des Ritualflügels ein Spiegelgebilde, mit dem Nijar sich von seinem Standort im Korridor aus *Sicht* in die Halle verschafft. Selbst wenn die Helden dies erst später bemerken, können sie so darauf schließen, wohin er sich geflüchtet hat. Schließlich ist 'Sichtlinie' ein durchaus zweischneidiges Konzept ...

Das Verwirrspiel des Magiers dient in erster Linie der Ablenkung während des Angriffs seiner Gefolgsleute, weswegen er es in der Folge – nun spontan zaubernd – auch fortsetzt. Er beschränkt sich auf einfache Anwendungen des AURIS NASUS, die er in schneller Folge (5 Aktionen / Komponente) und mit geringem Kraftaufwand (4 AsP / Komponente) herausschleudert. Würfeln Sie die entsprechenden Proben selber aus (ZfW 20, Merkmalsfokus Illusion, KL 16, CH 17, FF 11); Erschwernis und Anzahl der Komponenten (Komp) sind im Folgenden angegeben:

☞ Beliebt sind Imitationen von Elementarzauberei, z.B. wie unter Hitzewirkung *aufglühende Bereiche* (visuell, selbst leuchtend, +7, 1 Komp) oder *Frostschwaden* (visuell, bewegt +7, 1 Komp). Teilweise folgt die entsprechende Tastsinn-Täuschung direkt als nächstes (*Vulkanglut / Niederhöllische Kälte*, Zonen-schaden 4W6 bzw. 1W6 TP(A)/KR, jeweils +12, 1 Komp).

☞ Schrille *Heuler* (akustisch, bewegt, +7, 1 Komp) lässt er vor allem durch den unteren Säulengang fahren. Wer sich die Ohren nicht zuhält, erleidet 1W6 SP(A) und verliert zeitweise sein Gehör.

☞ Als 'Gegner' ruft er *Fließsandgolemiden* (visuell, bewegt, +7, 1 Komp) herbei, die vorbestimmte Wege durch die Halle nehmen und sich nicht um Hindernisse zu scheren scheinen – bis doch einmal einer anfängt, Personen über den Haufen zu rennen (visuell, Tastsinn, bewegt, +21, 2 Komp), eventuell Körperkraft-Proben oder ähnliches nach Meisterentscheid um ihm standzuhalten.

Nach der eventuellen Zerstörung der Spiegel-Illusion zaubert Nijar *außer Sicht* (+3) weiter, bei einfachen Anwendungen halbiert er vielleicht noch die Zauberdauer (+5). Durch seinen Kraftfokus (–1 AsP) und vor allem die Macht der Konzilslinie (–3 AsP) verringern sich die Zauberkosten zumeist auf 1 AsP!

Gehilfen des Meisters

Die übrigen Kultisten warten auf das Signal durch den 'Djinn der Nacht', bevor sie den eigentlichen Angriff starten:

☞ *Mharfach* stürmt als Erster aus dem oberen Korridor des Ritualflügels und springt Agapyr von der Galerie aus in selbstmörderischer Manier auf den Rücken. Er steht zu Beginn des Kampfes unter der Wirkung eines KARNIFILO.

☞ *Raukhshanna* und *Omar* nehmen den Drachen sowie eventuell die Helden von der Galerie aus mit ihren Kompositbögen ins Visier, bevor sie unter Umständen zum Nahkampf übergehen.

REGELTECHNISCHES ZU ILLUSIONEN

Die Qualität einer Illusion – und damit die Schwierigkeit, sie zu durchschauen – wird durch die *Realitätsdichte* (RD) bemessen. Ihr Wert beträgt üblicherweise ZfP*/2+7 Punkte, die auf verdeckte Proben zum Erkennen (*Sinnes-schärfe*) und Überwinden (*Selbstbeherrschung*) derselben als Erschwernis aufgeschlagen werden. Diese Proben können stark erleichtert sein, wenn eine Überprüfung anhand nicht betroffener Sinne möglich ist. Erleichtern Sie im vorliegenden Fall ab dem dritten erkannten bzw. überwundenen Trugbild alle weiteren entsprechenden Proben zudem wegen der sicherlich steigenden Skepsis der Helden um 2/4/6/... Punkte.

Gerade Täuschungen des Tastsinns können echt erscheinenden Schaden verursachen, der zunächst voll angerechnet wird, bis sich das entsprechende Trugbild auflöst und höchstens ein Bruchteil als echter Schaden übrigbleibt: bis zu einer RD von 10 bleibt kein Schaden, bis RD 15 bleibt ein 1/10, darüber 1/4 der SP zurück. Notieren Sie sich entsprechenden Schaden daher am besten separat. Wer teilweise durch ein Trugbild 'stirbt', erwacht nach dessen Auflösung tatsächlich aus einer Bewusstlosigkeit.

☞ *Umrans* und *Mawuds* verbleiben solange an der Seite von Nijars Ebenbild, bis dessen falsches Spiel durchschaut wurde und dringen dann entweder auf die Helden oder Agapyr ein.

☞ *Laila* wirkt direkt unter der zerstörten Kuppel und verankert an deren Resten eine WAND AUS EIS, die Agapyr in der Halle festsetzen soll. Da auch der KARNIFILO auf ihre Rechnung ging, hält sie sich danach mit kräftezehrender Zauberei zurück.

☞ *Halim* nimmt Agapyr von der Galerie mit dem Eisstrahl-Zauber FRIGIFAXIUS (siehe IGNIFAXIUS) aufs Korn und stellt für ihn dadurch unmittelbar die größte Gefahr dar.

☞ *Duwok* und *Kasim* versuchen sich im Rücken des Drachen oder dem der Helden an ihre Gegner heranzuschleichen und aus der Nähe zum tödlichen Stich anzusetzen.

Umrans Werte

Doppelkhunchomer: INI 11+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+7 DK NS
LeP 39 AuP 44 KO 16 RS 7 MR 5 GS 4

Sonderfertigkeiten: Ausweichen II (12), Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag

Raukhshannas, Mawuds und Omars Werte

Khunchomer*: INI 11+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+5 DK N

Khunchomer/Schild*: INI 10+1W6 AT 15 PA 19 TP 1W6+5 DK N

Kompositbogen:** INI 11+1W6 FK 17 TP 1W6+5

LeP 35 AuP 40 KO 15 RS 4 MR 4 GS 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (13), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Wuchtschlag

**) Raukhshanna trägt statt des Khunchomers einen Amazonsäbel (INI +1).*

***) Nur Raukhshanna und Omar; Mawud ist damit nicht ausgerüstet.*

Mharfachs Werte

Stoßspeer: INI 15+1W6 AT 18* PA 13* TP 2W6+3 DK S

LeP 38 AuP 44 KO 16 RS 2 MR 3 GS 6

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen II (15), Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Todesstoß, Umreißen

**) Unter der Wirkung des KARNIFILO gilt zusätzlich: AT +5, PA –5.*

Duwoks Werte

2 Hakendolche: INI 16+1W6 AT 16/14* PA 17/19*

TP 1W6+1 DK HN

Wurfstern: INI 16+1W6

FK 17

TP 1W6+1

LeP 31 AuP 35 KO 13 RS 1 MR 5 GS 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen III (18), Beidhändiger Kampf II, Kampfreflexe, Parierwaffen II, Todesstoß

*) Werte rechts/links

Kasims Werte

2 Hakendolche: INI 12+1W6 AT 14/12* PA 15/17*

TP 1W6+1 DK HN

Wurfstern: INI 12+1W6

FK 16

TP 1W6+1

LeP 31 AuP 36 KO 12 RS 1 MR 4 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14), Doppelangriff, Gezielter Stich, Parierwaffen I

*) Werte rechts/links

Halims und Lailas Werte

Zauberstab: INI 9+1W6 AT 11 PA 12 TP 1W6+1 DK NS

LeP 29 AuP 33 AsP 44 KO 11 RS 1 MR 7 GS 6

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Zauberkontrolle

REAKTION DER ÜBRIGEN ANWESENDE

Agapyr reißt seinen Kopf zunächst zum Trugbild des Djinns, dann zur geöffneten Tür des oberen Ritualflügels herum, wird von dem Angriff aber dennoch überrascht. Er greift sich Ayshal und hebt mit wenigen Flügelschlägen ab, Mharfach noch auf dem Rücken. Da er in der engen Halle in seinen Bewegungen stark eingeschränkt ist, versucht er dem Angriff mit seinem Drachenodem (Seite 47) Herr zu werden und nimmt dabei selbst auf die Feueranbeterinnen keine Rücksicht. Als er unter der Kuppel auf das für ihn schmerzhafteste Hindernis trifft, werden seine Reaktionen noch aggressiver, während er wiederholt durch die Sperre durchzubrechen versucht – und dabei weitere Teile des Daches beschädigt.

Die Feueranbeterinnen reagieren panisch auf das ausbrechende Chaos in ihrer Feierhalle. Einige fallen den Tastsinn-Täuschungen Nijars oder dem Drachenodem zum Opfer. Die meisten suchen am Rand der Galerie oder in den angrenzenden Räumlichkeiten Schutz. Eine Handvoll wirft sich jedoch entschlossen auf die Angreifer, darunter vor allem Ashu. Thomeg hält für Gegner zunächst einen meisterlich beherrschten HORRIPHOBUS bereit, eventuell auch einen zum Angriff auf andere Kultisten auffordernden IMPERAVI. Mit dem ILLUSION AUFLÖSEN kann er zudem einzelne Trugbilder entfernen oder schließlich einen Teil der Halle durch die Zonenvariante ganz davon befreien.

WISPERN IM CHAOS

Während Agapyr mit Drachenodem, Bissen und Schwanzschlägen unter den Angreifern wütet (er sollte am Ende zumindest annähernd so viele getötet haben wie die Helden), bereitet die in seiner Drachenklaue erstaunlich sicher geborgene Ayshal den letzten Teil ihrer Intrige vor: Sie befiehlt dem (ersten) Yel'Arizel, dem Drachen die Flucht einzureden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Tod [Verderben, Vernichtung]!” Es ist ein einzelner Gedanke, der sich einen Weg in eure Köpfe bricht. Unbändiger

Hass hat von dem Kaiserdrachen über euch Besitz ergriffen, strömt als ungezügelter Empfindung über seinen Geist hinaus in eure Gedanken. Wer sich dieser Kreatur entgegenstellt, muss sie töten – oder beim Versuch vergehen.

Doch dann mischt sich etwas Anderes in die für alle Anwesenden so offenen Gedanken des Drachen: Flüsternde Stimmen, erst eine, dann noch eine und schließlich eine ganze Vielzahl von ihnen. “Flieh! Sie wollen *sie* dir nehmen. Bring *sie* weg! Und vernichte sie später ...”

Erneut wirft sich der Drache nun gegen die Barriere unter der Kuppel. Trümmer und Eisbrocken gehen nieder, als weitere Teile des Daches und auch die Barriere schließlich nachgeben. Plötzlich ist Agapyr draußen und steigt mit wenigen Flügelschlägen hoch in die Luft auf. Ein letzter infernalischer Schrei des Drachen raubt euch fast das Gehör, dann ist er verschwunden.

WUNDEPLECKEN

Die Helden müssen sich nun noch mit den verbliebenen Kultisten auseinandersetzen. Thomeg, Ashu und einige der anderen Feueranbeterinnen können ihnen dabei helfen. An ein Aufgeben denken unter den Achmadim nur Nijar und Laila. Ersterer kann womöglich – weitere Trugbilder webend – im oberen Korridor des Ritualflügels angetroffen werden. Wenn er die Helden bemerkt, versucht er sich mittels VISIBILI abzusetzen, lässt sich aber unter keinen Umständen auf einen Kampf ein.

Nach der Auflösung der meisten Illusionen können Totgeglaubte ‘wiederauferstehen’, dennoch sollten durch Kampfhandlungen, Drachenodem und herabstürzende Trümmer auch die Feueranbeterinnen Opfer zu beklagen haben. Für die Überlebenden stehen in ihren Laboratorien bei Bedarf (und wenn Sie dies wollen!) Brandsalben, Heil- und Zaubersäfte bereit.

NIJARS VERHÖR

Der Sultanssohn sollte den Helden nach der Audienz in die Hände gefallen sein – und bietet sich nun, da seine Schuld offenbar sowie sein Gefolge ausgeschaltet ist, als Kronzeuge an. Eine Rückkehr zu seinem verratenen Vater oder den im Stich gelassenen Kultisten schließt er ohnehin aus. Es gilt noch seinen trotzigsten Stolz zu brechen, doch Verweise auf den nahe liegenden Verrat seiner Gefährtin oder drohende Folter lassen ihn redselig werden. Spielen Sie dabei mit dem Bild des ekkelen Opportunisten, der sich plötzlich geradezu hilfsbereit gibt und dafür am Ende noch Dank erwartet.

Was weiß Nijar über ...?

☞ *Die Achmadim al'Ashtarra:* siehe Seite 19.

☞ *Die Expedition zu Agapyr:* Das Ziel war die Gewinnung des Drachen für höhere Pläne des Djinns der Nacht – er hat dies nicht weiter hinterfragt (“Ein mächtiger Verbündeter, was sonst ...”). Ihm selbst sollte sie vor allem den Aufstieg in die höchste Führungsriege bringen. Leider entwickelte sich alles anders als geplant (siehe auch Seite 51).

☞ *Ayshal:* Sie ist eine seit Jahren treu ergebene Dienerin, so dachte er zumindest. Er nutzte sie häufig als Botin zum Djinn der Nacht. Ihre wahre Identität ist ihm unbekannt – er ahnt nicht einmal, dass sie eine falsche verwendet. Dass sie magiebegabt ist, weiß er, hielt sie aber bislang für eine – sehr begabte – Dilettantin.

☞ *Djinn der Nacht*: Eine legendäre Sagengestalt, der er nie von Angesicht zu Angesicht gegenüberstand, da sie stets verhüllt erschien – zuletzt kurz vor dem Aufbruch in den Raschtulswall. Hinter der Enduriumrüstung vermutet er einen Verhüllten Meister (legendären Magier) und das eigentliche Haupt der Verschwörung. Dass es vermutlich mehrere dieser Djinne gibt oder gab (einen haben die Helden ja bereits getötet), überrascht ihn ebenso wie die Existenz weiterer Drachenkulte.

☞ *Verstrickung in die Khunchomer Ereignisse*: siehe Seite 19.

☞ *Weitere Pläne der Kultisten*: Er hat auf Anweisung des Djinn der Nacht Kraftlinienveränderungen in der Gorischen Wüste überwacht – teils über Mittelsmänner vom Anchopaler Observatorium. Der Kraftfluss in Richtung Westen (Khômwüste, irgendwo südlich des Khoram-Gebirges) war zuletzt frappierend. Auf Nachfrage verriet ihm der Djinn nur, dass dort eine 'andere Saat' aufzugehen habe. Tatsächlich ist dies ein weiterer Hinweis, der zusammen mit dem Amulett der Magierin H'Kuir'ia die Helden **Ins Nest der Feinde** (Seite 112) führt.

AUFBRUCH ZUM DRACHENHORT

Wohin Agapyr und Ayshal nach der Audienz verschwunden sind, lässt sich nur vermuten. Eine Rückkehr zum Drachenhort erscheint aber wahrscheinlich. Dass die vermeintliche Gespielin Agapyr dort weiter beeinflussen wird, dürfte ebenso naheliegend sein. Die Helden müssen also nun handeln.

Wie sie zum Hort gelangen, erfahren sie von Nijar, Nurhan oder Ashu. Für eine Reise zu Fuß durchs Gebirge könnte allerdings die Zeit fehlen. Hier bietet es sich an, Nijars Flie-

DIE FLIEGENDEN TEPPICHE IN KÜRZE

☞ Nijars *Al'Djorash* (Tragkraft: 250 Stein) ist ein großzügiger, roter Teppich mit goldenen Fäden und Fransen. Er hat ein eher ruhiges Gemüt und lässt sich durch tulamidische Kommandos steuern – beharrt aber auf Höflichkeit! Sein Respekt vor seinem Meister ist groß, so dass es der Erlaubnis Nijars oder enormer Überredungskünste bedarf, damit er überhaupt losfliegt.

☞ Thomegs *Helorosofolnur* (**Schlacht in den Wolken** 86; Tragkraft: 100 Stein) ist ein länglicher, blauer Teppich mit goldenen Fäden und Troddeln. Steuern lässt sich der geradezu übermütige Flieger durch Ziehen an den Ecken. Er duldet keinerlei Dreck auf sich.

genden Teppich zu requirieren und denjenigen Thomegs auszuleihen. Darüber hinaus können die Feueranbeterinnen vielleicht ein passendes ADLERSCHWINGE- oder NEBELLEIB-Artefakt beisteuern.

Vor allem sollten die Helden sich aber für einen bevorstehenden Drachenkampf wappnen, denn dass Agapyr seine 'Gespielin' verteidigen wird, steht zu befürchten. Das *Bab el'Haz*, das sie schon einmal für das Element Feuer unempfindlich gemacht hat (Seite 37), mag ihnen da nur gelegen kommen. Wenn die Helden dies wünschen, vollziehen die Feueranbeterinnen mit ihnen erneut das zur Aktivierung notwendige Ritual – doch vielleicht gibt es diesmal eine Abweichung (eine umgestoßene Laterne, während der letzte Held durch den Torbogen geht), die zumindest Unsicherheit über die Wirksamkeit erzeugt.

FEUERBÜNDNIS

«Punkt 3: Verdacht auf Drachenhort. Unter keinen Umständen betreten. Die Viecher sind nachtragend!»

—aus einem Leitfaden zu Erforschung von Höhlen für Prospektoren

Agapys Hort liegt etwa 25 Meilen südwestlich des Gelegetals oberhalb der Quellen des Barun-Ulah. Selbst mit einer 'Wegbeschreibung' benötigt man dafür im Hochgebirge zu Fuß fast eine Woche. Fliegende Helden halten sich mit der Verfolgung und Suche nach dem Hort vermutlich keinen halben Tag auf – wenn sie das *Fliegen* denn beherrschen (verlangen Sie auf jeden Fall Talentproben).

ÜBERRESTE

Die erste Konfrontation zwischen den Kultisten und Agapyr vor Wochenfrist hat deutliche Spuren hinterlassen, die die Suche nach dem Hort des Kaiserdrachen erleichtern. Von dem Zeltlager der Achmadim auf einem flachen Gebirgssattel oberhalb der Baumgrenze künden nur noch halbverbrannte Überreste, die angesengten Kadaver einiger Lasttiere und zerschmetterte Ausrüstungsgegenstände.

Folgen die Helden der sich im Nordosten anschließenden Bergflanke, stoßen sie zwischen Felsvorsprüngen und kleinen Überhängen des zerklüfteten Geländes auf Schleifspuren und rußgeschwärzte, provisorische Setzschilder, die offensichtlich in Richtung Höhleneingang ausgerichtet wurden. An einer Stelle wurde schon mit dem Ausheben einer größeren Grube begonnen, daneben liegt jedoch der Leichnam eines von Drachenklauen zerfetzten Söldners. Seine zerrissene, schwere

Kettenrüstung hat ihm anscheinend wenig genützt. Bei zwei weiteren Armen, deren bleiche Finger einen Doppelkhunchomer noch fest umklammert halten, fehlt der Rest des Körpers gänzlich.

AGAPYRS HORT

Der Eingang zum Drachenhort liegt wenige Dutzend Schritt weiter den Hang hinauf – hinter einem steil aufragenden Felsen leicht versteckt. Erst wenn dieser umrundet ist, kann man das gähnend dunkle Loch von etwas mehr als zehn Schritt Durchmesser in der Bergflanke vollständig einsehen. Bereits hier wehen einem in unregelmäßigen Abständen Hitzeschwaden entgegen.

Weitere Zugänge zum Höhlensystem im Berg liegen noch weiter oberhalb, wo die Steigung allmählich Kletterkünste (*Klettern* +2 bis +7) erfordert. Von dem halben Dutzend unterschiedlich kleinen Höhleneingängen führt jedoch nur die Hälfte überhaupt durch schmale Tunnel bis zum Hort.

Im Inneren des Höhlensystems herrscht – je näher man Agapyr kommt, desto stärker – schweißtreibende Hitze. Feuerunempfindliche Helden beeinflusst dies natürlich nicht. Dazu wird alles von einem strengen (jedoch nicht unbedingt stinkenden) Geruch überlagert, der von den Ausdünstungen des Drachen herrührt. Der Tunnel vom großen Eingang führt bald in eine erste Höhle, in der sich hinter einem Gewirr von Tropfsteinen mehrere Wege in angrenzende Bereiche des Höhlensystems auftun. Die meisten sind für einen Kaiserdrachen deutlich zu klein und bieten sich daher als Verstecke

oder Fluchtwege für die Helden an. Schleifspuren auf dem Boden und zerbrochene Stalagmiten am Rand weisen den Weg zum eigentlichen Hort.

Erst auf den zweiten Blick fällt auf, dass manche der 'Tropfsteine' seltsam deformiert sind: Sie sind nicht regelmäßig gewachsen, sondern scheinen wie Vulkangestein vorübergehend geschmolzen und wieder erstarrt zu sein. Während die 'Stalaktiten' dadurch teilweise Tropfenform haben, sind die fladenförmigen 'Stalagmiten' gar nicht wiederzuerkennen. An den Wänden und auf dem Boden legen Ascheflecken Zeugnis von der Zerstörungskraft des Drachenodems ab, denn selten sind sie kleiner als 5 Schritt im Durchmesser. Häufig finden sich an diesen Stellen verkohlte Knochen oder ganze, teils eingescherte Skelette. Manche ebenfalls wie Asche aussehende Haufen stinken: Drachendung.

НӨНЛЕПІПЕРПО

Bereits während ihrer Annäherung durch die vorderen Tunnel und Höhlen versucht Agapyr sich der Helden mit seiner Magie zu entledigen:

👁 *Wellen elementaren Feuers* jagen vom Hort ausgehend durch das gesamte Höhlensystem und verzehren alles, was ihnen in die Quere kommt (Wirkung ähnlich ZORN DER ELEMENTE, GS 6–10, schwächen sich allmählich ab, hinter Felsvorsprüngen und in gegen die Bewegungsrichtung der Welle verlaufenden Gängen ist der Effekt geringer).

👁 *Felder glühenden Steins* sind Hindernisse oder Fallen (Wirkung wie CALDOFRIGO, bei 1000°C schmilzt das Gestein langsam und man versinkt darin).

👁 *Schmelzende Stalaktiten* fallen von der Höhlendecke und begraben, was darunter steht (Wirkung ähnlich CALDOFRIGO oder HARTES SCHMELZE, hierbei entsteht der Schaden weniger durch Hitze/Feuer, sondern vor allem das Gewicht, ca. 4W6 SP, eventuell Ausweichen möglich).

Feuerunempfindliche Helden sind gegen die direkten Feuer- und Hitzeschäden geschützt, doch ihre Ausrüstung ist es womöglich nur zum Teil (die Fliegenden Teppiche z.B. nicht). Sekundärschäden durch Einstürze treffen sie in vollem Umfang. 'Einbetonierte' Füße in erkaltendem Gestein ebenso. Der Gruppe sollte aber vor allem deutlich werden, welch zerstörerische Gewalt Agapyr mit dem Element Feuer ausüben *könnte*.

YEL'ARIZEL – ПОЧМАЛ!

Mit dem Sämann der Zwietracht haben die Helden sich bereits im vorigen Kapitel auseinandersetzen müssen, doch diesmal setzt Ayshal ihren Paradedämon auf die Verfolger selbst an. Im weitverzweigten Höhlenlabyrinth, vor der ungewissen Konfrontation mit dem Drachen dürften Meinungsverschiedenheiten in der Gruppe vorprogrammiert sein. Diese soll der Flüsterer noch verstärken.

Um die Subtilität des Dämons richtig umzusetzen, sollten Sie sich dabei eines Tricks bedienen: Erklären Sie Ihren Spielern, dass sie fortan bei jeder größeren Wegzweigung verdeckte *Orientierungs*-Proben würfeln und je nach Erfolg unterschiedliche Zettel verteilen werden. Allerdings würfeln Sie dann für jeweils einen Spieler stets eine verdeckte MR-Probe, und geben bei deren Misslingen einen zu befolgenden 'Ratschlag' des Dämons heraus. Darin kann er aufgefordert werden, etwaige Pläne zur Bekämpfung des Drachen nochmals in Frage zu stellen, seine Gefährten zur Flucht zu überreden, bei der nächsten Wegzweigung auf jeden Fall einen anderen Weg als der Rest der Gruppe einzuschlagen oder gar einen anderen Helden an-

zugreifen. Argwöhnische Gruppenmitglieder mag der Dämon als unsichtbarer 'Spuk' und nur für diese vernehmbar direkt ansprechen (keine MR-Probe notwendig), um sie zur Verfolgung zu animieren und von der Gruppe wegzulocken. Besiegen lässt sich der Yel'Arizel mit den auf Seite 39 angegebenen Methoden.

DAS FINALE

Irgendwann werden die Helden – trotz aller Hindernisse – an der Haupthöhle von Agapys Hort ankommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid dem Drachen ganz nah, spürt seine Atemstöße, riecht seine Ausdünstungen, fühlt die fast unerträgliche Hitze – und könnt ihn doch noch nicht sehen. Mühsam kämpft ihr gegen die Kopfschmerzen an, die euch zu übermannen drohen, als Agapys Geist immer präsenter wird, euch unterbewusst in seine Gedanken hineinzieht. Immer häufiger flackern Fetzen in euren Köpfen auf – seine Gedankenfetzen. Ihr seht Drachen, die gegen Menschenheere in die Schlacht ziehen. Feuerodem, der ganze Formationen vergehen lässt. Zähne, die sich geifernd in warmes Fleisch bohren. Klauen, die durch die Reihen ungleich kleinerer Gegner fegen. Und ihr hört wispernde Stimmen.

Dann, plötzlich, seht ihr ihn vor euch. Auf einem Berg von Gold und Edelsteinen, so glänzend, dass es euch beinahe blendet, ist er es, der eure Blicke auf sich zieht. Der rotgoldene Drachenleib scheint fast zu glühen. Makellos, majestätisch, mächtig. Sein Thron ist ein Schatz, dessen Ausmaße ihr nicht einmal zu fassen vermögt, sein Thronsaal aber eine Höhle von solch gewaltigen Ausmaßen, dass sie allein wohl ein Drachenheer beherbergen könnte.

Erneut flackern die Gedanken auf – seine Gedanken. Ihr spürt, dass die Zeit gekommen ist, sich ihnen zuzuwenden: den Menschen. Die sich wie die Herren aufführen. In einer Welt, die dazu gemacht ist, von anderen beherrscht zu werden. Wieder dieses Wispern, wie von tausend Zungen. Und dann ihre verführerische Stimme: Die Gespielin, selbst ein Menschenweib, doch voller Argumente, die dies vergessen lassen. Sie spricht von SEINEM Erbe, und von IHRER Freundschaft.

Verlangen Sie *Selbstbeherrschungs*-Proben von den Helden, damit sie Herr der eigenen Gedanken bleiben und die Situation besser einschätzen können: Agapyr thront wirklich auf einem Berg von Gold, doch ist seine Höhle keineswegs so groß, wie es der erste (blendende) Eindruck nahelegen schien. An dem Drachen vorbeizugelangen, ohne in seine Reichweite zu kommen, ist nahezu unmöglich. Ayshal, die Gespielin, befindet sich hinter ihm und redet unentwegt auf ihn ein. Die 'tausend Zungen' gehören dem Yel'Arizel, mit dessen Hilfe die Magierin Agapyr seit einer Woche auf die Seite der Kultisten zu ziehen versucht – bislang nicht abschließend erfolgreich.

In der Höhle gibt es einige Bereiche (hinter Stalagmiten, in kleineren Nischen), in denen man vor rein körperlichen Angriffen des Drachen einigermaßen sicher sein dürfte – vorausgesetzt, das umliegende Gestein hält Klauen und Schwanzschlägen stand! Aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe* +7) können zudem in der Höhlendecke zwei Öffnungen erkennen, hinter denen sich durch das Höhlensystem zu erreichende Tunnel befinden.

DER KAISERDRACHE

Agapyr ist ein für Helden normalerweise nicht zu bezwingender Gegner – das sollte aber auch nicht das Ziel sein. Er ist ein Hindernis, das zu überwinden ihnen alles abverlangt. Nehmen Sie die nachfolgenden Kampfwerte des Kaiserdrachen daher vor allem als Anregung, wie dieser plumpen Frontalangriffen begegnen kann. Wenn er merkt, dass er mit seinen Feuerzaubern und dem Drachenodem bei den Helden nichts bewirkt, weicht er auf andere Fähigkeiten aus: Telekinese ('Munition' hat er in seinem Schatz genug), Verwandlungen (GRANIT UND MARMOR / SALANDER, gelingt nicht immer) oder Herrschaftszauberei. Weitere Hinweise für den Kampf gegen einen Drachen finden Sie in **Drachendämmerung**.

Kampfwerte Agapys

INI 11+1W6 LeP 215* RS 10**
 Biss: DK HNS AT 15 PA 14 TP 4W6+6
 Halsschwenker: DK NS AT 10 PA – TP 1W6+3
 Schwanzschlag: DK HNSP AT 13 PA 5 TP 2W6+4
 Prankenhiel: DK HN AT 8 PA 6 TP 2W6+7
 Trampeln: DK H AT 6 PA – TP 5W6
 Flammenstrahl: DK 60 Schritt AT 15 TP 4W6+20
 GS 6 / 11 AuP 140 AsP 160* MR 28 GW 20

Besondere Kampfregeln: 2 (unterschiedliche) Angriffsaktionen pro KR, Feuerodem (2 SP/KR auf 15 Schritt, 1 SP/KR auf 25 Schritt), gezielter Flammenstrahl (siehe oben), sehr großer Gegner, Flugangriff (Prankenhiel), Flugangriff / Umklammern (5), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (13) / Umklammern (12, drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhiel) / Niederwerfen (11) / Umklammern (12, siehe oben), Niederwerfen (Prankenhiel aus dem Flug heraus 15, Halsschwenker 4, Schwanzschlag 10, Prankenhiel 11)

**) LeP und AsP können aufgrund der Eskalation in Tarf El'Hazaqur Mor und der Zauber zur Abwehr der Helden leicht gesenkt sein.*

***) An Flügeln (6), Bauch (8), unterem Halsansatz (5) und Hals (6) liegt der RS teilweise deutlich niedriger.*

DIE DRACHENGESPIELIN

Ayshal weicht der direkten Konfrontation – um ihre körperliche Unterlegenheit wissend – möglichst aus. Sie versucht stets den Drachen zwischen sich und die Helden zu bringen. Vor Fernkampfangriffen und Kampfzaubern mag sie durch ARMATRUTZ und GARDIANUM geschützt sein. Bevor sie von den Helden gestellt wird, macht sie sich mit VISIBILI unsichtbar und taucht an anderer Stelle wieder auf. Wenn sie sich hinter Agapyr sicher wähnt, versucht sie diesen weiter für die Kultisten zu gewinnen – und lähmt ihn dadurch womöglich in einer für die Helden gefährlichen Situation.

Kampfwerte Ayshals

Langdolch: INI 10+1W6 AT 12 PA 14 TP 1W6+2 DK H
 LeP 28 AuP 31 KO 11 RS 1 MR 11* GS 7
Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Aurapanzer, Ausweichen I (10), Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Zauberkontrolle

**) einschließlich Gedankenschutz, ohne Aurapanzer (+3) und Eiserner Wille (+7)*

EINE ALTE BEKANNTHE

In einer Kampfpause, nach dem (vorläufigen) Scheitern eines Plans der Helden oder wenn diese sich mit ihrer Strategie allzu viel Zeit lassen, verschärft sich die Situation noch einmal.

Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

Die Flut der Gedanken Agapys strömt immer wieder auf euch ein. SEIN Vermächtnis ist IHR Angebot. Das Versprechen einer goldenen Zukunft. Ihr durchlebt Visionen, die euch seit langer Zeit begleiten. Die letzte Schlacht der Drachen wird kommen. Ihr wägt ab, ob eure Vorbehalte berechtigt sind. Wie kann das Menschenweib, das euer Spielzeug ist, von all dem wissen? Und ihr nährt euren Stolz, denn ihr wisst, dass niemand EUCH zwingen kann.

Mühsam schüttelt ihr, wirklich ihr, die Gedanken des Kaiserdrachen wieder ab. Ihr wisst jetzt, dass seine Entscheidung noch nicht gefallen ist.

Doch dann spürt ihr eine weitere Macht, eine bekannte Präsenz, die plötzlich die Höhle erfüllt. Euch wird eiskalt. Es ist die melodische Stimme einer Elfe, die nun aus der Kultistin spricht: "Sprich mit MIR, Erhabener. Deine Zweifel sind unberechtigt. Lass dich von diesem Gefäß nicht täuschen. Du bist SEIN Erbe, doch nur vereint können wir all diese Würmer zerschlagen!"

Und wie auf ein Stichwort fixieren die jetzt golden glänzenden Augen der Kultistin euch.

Pardona, die Zunge des Namenlosen, nimmt sich der Überzeugung Agapys nun selbst an – und verwendet den Körper Ayshals wie Apep jenen der Perldrachin zu Beginn des Abenteuers nur als Hülle. Den Helden sollte sofort klar werden, dass sie der großen Widersacherin keine längere Gelegenheit geben dürfen, den Geist des Drachen zu beeinflussen. Ob die Dunkelfelfe in der fremden Gestalt auch auf ihre magischen Fähigkeiten zurückgreifen kann, sollten Sie von den Erfolgsaussichten Ihrer Gruppe in diesem Fall abhängig machen.

HELDENSTRATEGIEN

Der genaue Ablauf des Finales hängt natürlich maßgeblich von den Aktionen der Helden ab. Auf einige Strategien sei hier daher eingegangen.

Gewalt ist (k)eine Lösung: Der Frontalangriff stellt, wie bereits geschrieben, die denkbar schlechteste Strategie dar. Den Kaiserdrachen werden die Helden kaum besiegen können. Es kann aber sinnvoll sein, Agapyr mit erfahrenen Kämpfern zu beschäftigen, während man parallel eine andere Strategie verfolgt. Dabei kann es jedoch geschehen, dass die Kämpfer so gut sind, dass Agapyr ernstlich verletzt wird. Wenn seine Lebensenergie unter 25 sinkt, fällt Ayshals Bann von ihm ab, und er wird zuerst zurückweichen, um nicht weiteren Schaden einzustecken. Wenn sich die Helden dann nicht selbst um Ayshal kümmern, wird er ihr nach kurzem Fixieren ein Ende mit Schrecken (siehe unten) bereiten.

Argumentation: Sich bei Agapyr Gehör zu verschaffen ist zwar nicht einfach, jedoch möglich. Gönnen Sie wirklich überzeugend argumentierenden Helden dann auch den Erfolg, die Vorbehalte des Drachen gegen ein Bündnis zu stärken. Letztlich müssen dennoch die Gegner ausgeschaltet werden.

Ablenkungsmanöver: Kampf und Argumentation können natürlich auch nur der Ablenkung dienen, ebenso Provokationen, die einen die Helden verfolgenden Agapyr von Ayshal weglocken sollen. Es sollte nicht unbedingt der erste dieser Versuche erfolgreich sein.

☞ *Hintenrum:* Um an die Kultistin heranzukommen, muss man irgendwie am Drachen vorbei gelangen. Dazu kann man sich der Nischen in der Höhle bedienen oder der Öffnungen in der Höhlendecke. Aus letzteren mag man sich abseilen oder mit einem Fliegenden Teppich herabschweben.

☞ *Zauberei:* Heimlichkeitszauber wie der VISIBILI (ein Unsichtbarer wird im Drachennodem sichtbar!), Schutzzauber wie FORTIFEX oder GARDIANUM, Eigenschaftsformeln wie SPINNENLAUF oder schlicht der TRANSVERSALIS können wichtige Bausteine einer Strategie sein, sollten aber nicht als alleinige Waffe belohnt werden. Herbeigerufene Elementare und beschworene Dämonen zerlegt Agapyr meist problemlos. Den Drachen zu beherrschen oder zu verwandeln ist praktisch unmöglich (MR 28!).

Das Ziel der Helden kann es auch sein, etappenweise gegen die Gegner vorzugehen. Des letzten Yel'Arizels Ayshals (Seite 39) entledigt man sich durch Entschwörung oder eventuell den Angriff mit einer geweihten Waffe oder magischen gegen den Drachen. Andererseits mag er auch Ihr Joker sein, um die Helden einmal abzulenken. Spätestens Pardona vertreibt ihn endgültig – sie braucht seine Dienste nicht, um mit Agapyr verhandeln zu können.

Ein Ende mit Schrecken

Nach einer schweren Verletzung, oder falls sie aussichtslos in eine Ecke gedrängt wurde, wird Pardona den Körper Ayshals wieder verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hasserfüllt lodern euch die goldglänzenden Augen eurer Widersacherin ein letztes Mal entgegen. Ihre Stimme klingt

grausam schrill, als sie euch beinahe entgegenspeit: "Das werdet ihr noch bereuen!"

Ein Blinzeln, und ihr seht wieder in die dunklen Augen der Kultistin Ayshal. Sie steht der Ohnmacht nahe. Plötzlich verformt sich ihr ganzes Gesicht: Die eben noch geordneten Gesichtszüge weichen einer narbenentstellten Fratze. Entsetzt fasst sie sich an die Wangen, taumelt mitten durch die Höhle Agapyr entgegen. Vor dem gewaltigen Drachenneub bleibt sie stehen.

Ihr Gegenüber stellt den Kopf leicht schräg. Abwägend? Dann schnellt der Hals vor, Zähne blitzen auf und mit nur einem Biss bereitet der Drache seiner falschen Gespielin ein schnelles Ende.

ENDLICH GEHÖR

Mit dem Ende Ayshals ist Agapyr der Einflussnahme der Kultisten vorerst entrissen. Das heißt freilich nicht, dass er automatisch zu einem Verbündeten der Helden wird. Er ist nun aber bereit, die Gruppe bis zu Ende anzuhören. Es liegt daher an den Helden, ob sie ihn von einem Bündnis mit der eigenen Seite überzeugen können.

Der Ausgang dieser Verhandlungen ist bewusst offengehalten – entscheiden Sie selbst anhand der Argumente Ihrer Spieler, der Qualität etwaiger Tribute (idealerweise die Drachentrüstung aus der Zyklopenschmiede) und natürlich ihrem Auftreten Agapyr gegenüber (am Besten wäre eine Mischung aus Selbstbewusstsein und Unterwürfigkeit), ob sie ihn im späteren Verlauf der Kampagne abermals als Gegner oder dann als mächtigen Verbündeten wiedersehen. Denn wiedersehen werden sie ihn, soviel ist gewiss.

EPİLOG

»Drachenehrenwort ... Was soll das heißen? Hast 'nen Drachen schonmal sprechen gehört? Die denken nur ... sich immer neue Gemeinheiten aus!«

—gehört in einer Taverne, neuzeitlich

Nachdem sie den Hort wieder verlassen haben, müssen die Helden im Gelegetal wahrscheinlich noch letzte Dinge klären. Insbesondere gilt es, eine Drachentrüstung für die Übergabe vorzubereiten, sollten sie Agapyr diese versprochen haben, sowie die Fliegenden Teppiche zurückzugeben, wenn diese zur Verfolgung genutzt wurden.

In abschließenden Gesprächen mit Thomeg, Nijar und den Feueranbeterinnen können sie fehlende Details erfahren, die ihnen während des Abenteuers bislang entgangen sind. Achten Sie dabei auf die Schnittpunkte zu den anderen beiden Abenteuern dieses Bandes. Sowohl Thomeg als auch die Feueranbeterinnen verweisen die Helden bei der Suche nach weiteren Erkenntnissen zur Birscha-Rolle und Drachen im Allgemeinen an das Konzil der Elementaren Gewalten zu Drakonia – falls sie nicht schon im **Hort der Erinnerung** waren. Von Nijar und ebenfalls Thomeg sollten sie die Spuren in die Khôm-Wüste (**Ins Nest der Feinde**) erhalten haben.

Um der Gruppe die Weiterreise zu erleichtern, können Sie ihr wieder Artefakte der Feueranbeterinnen zur Verfügung stellen oder diesmal Thomeg bis zu 3 Karakilim (Flugdämonen) beschwören lassen. Die Helden könnten auch versuchen, Nijar seinen Teppich *Al'Djorash* ganz abspenstig zu machen – wenn

sie diesen davon überzeugen, dass ihm solche 'Untreue' keine Strafe seines Meisters mehr einbringt. Womöglich kehrt er später dennoch reumütig zu Nijar zurück.

Das weitere Schicksal des Sultanssohns ist überdies ungewiss. Mit seinem Vater und den Kultisten hat er gebrochen. Ob die Helden ihn noch der Gildengerichtsbarkeit übergeben oder er etwa fliehen kann, bleibt an dieser Stelle offen. Er wird in künftigen Publikationen jedoch nicht wieder auftauchen.

Steht Ihnen der Sinn indes nach einem ganz besonderen Abschluss des Abenteuers, dann geben Sie den Helden schließlich noch eine Nachhilfestunde in Legendenbildung: Dass die ausschweifenden Geschichten aus 1001 Rausch (Seite 21) bei aller Übertreibung doch ein Fünkchen Wahrheit beinhalten, ist ziemlich sicher – gerade dies mag ihnen lange in Erinnerung bleiben.

DER LOHN DER MÜHEN

Die Helden sollten aus Agapys Hort um zumindest **600 AP** reicher zurückkehren. Dazu kommen bis zu 150 weitere AP für besonders gelungene Problemlösungen und Entdeckungen. Weiterhin sollten Sie jedem Helden abhängig vom Abenteuerverlauf bis zu fünf **Spezielle Erfahrungen** gewähren. Wo diese besonders angebracht sind, hängt vom Einzelfall ab. Mögliche Talente wären etwa *Klettern*, *Fliegen*, *Geschichtswissen*, *Tierkunde* (Drachen), *Magiekunde* (Drachen/Kophtanim) oder für Magier auch eine verbilligte Sonderfertigkeit *Merkmalskenntnis Elementar* (Feuer).

ΑΠΗΛΑΓ I: DRΑΜΑΤΙΣ ΡΕΡΟΝΑΕ

ΑΓΑΡΥΡ

Agapyr ist seinem Urahn Pyrdacor unter den noch lebenden Essenzträgern vermutlich der ähnlichste. Der Kaiserdrache gehört zu den ältesten seiner Art und respektiert als Mit-Herrscher über den Raschtulswall nur den gerissenen Purpurwurm Ysolphur. Alle geringeren Geschöpfe – vor allem Menschen – sind für ihn ausschließlich willfähiges Gefolge oder widerspenstige Zwischenmahlzeit. Selbst die Greifen meiden ihn, auch wenn sie seine Zerstörungswut einst hemmten. Der Terror, den Agapyr während der Ägide der Klugen Kaiser über Garetien brachte, ist eine verblässende Erinnerung. Doch das Feuer lodert unvermindert in seinen Adern.

Dass er mit dem Gelegetal über eines der alten Mysterien seiner Rasse wacht, ahnt er wohl, ohne jedoch etwa das Interesse Apeps an der Vergangenheit zu zeigen. Agapyr wird von Zukunftsvisionen getrieben, träumt von noch bevorstehenden Drachenkriegen. Und auf diese bereitet er sich vor: Die Feueranbeterinnen erschaffen für ihn Artefakte, deren Zweck nur er selbst kennt. Denn nicht einmal ihnen würde er seine wahren Gedanken anvertrauen.

Die starke Affinität Agapys zum Element Feuer lässt sich sogar äußerlich erahnen. Seine rotgoldenen Schuppen schillern oder funkeln nicht, sie flackern. Aus seinen Nüstern tritt heißer Dampf aus, der die Luft zum Flimmern bringt. Der Blick seiner dunkelglänzenden Augen liegt lauernd auf allem, was er beobachtet – als warte er nur auf ein Anzeichen von Widerstand, den er im Keim zerstören würde. Selbst von seinen zahlreichen Nachkommen, die allesamt im Gelegetal geschlüpft sind, hat er bereits zwei in Revier- und Paarungskämpfen getötet.

Geb.: vor über 1.800 Jahren

Schuppenfarbe: (feuer-) rotgoldene

Länge: 21 Schritt *Spannweite:* 21 Schritt

Kurzcharakteristik: lauernde Naturgewalt

Herausragende Eigenschaften: MU 24, KL 20, KK 58, MR 28

Vor- und Nachteile: Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Feuerodem, Immun gegen Feuer, Empfindlich gegen Eis
Zauberkenntnisse: Freizauberer im Merkmal *Elementar (Feuer)*, meisterlich in *Objekt* und *Herrschaft*, kompetent in *Form* und *Verständigung*

Weitere Werte siehe Seite 47

ΑΓΑΡΥΡΣ ΡΑΧΚΟΜΜΕΝ

Als Herrscher des Gelegetals hat Agapyr einige Nachkommen gezeugt:

☞ *Khahazafir*, der älteste Sohn Agapys (geboren um 300 v.BF) und sein erster Herausforderer unter den Nachkommen. Er starb um 600 BF im Revierkampf mit dem Vater irgendwo im Raschtulswall.

☞ *Fulsure*, die sich – für eine Kaiserdrachin ungewöhnlich – in den Tiefen Deres verkrochen hat und wohl auf der Suche nach dem Ursprung von Magma und Lava ist.

☞ *Ushanur*, dessen zerschmetterter Leib noch immer im Gelegetal liegt, seit er Agapyr als Paarungsrivale vor über 150 Jahren unterlag.

☞ *Eravior*, der die aventurischen Gestade auf der Suche nach weiteren Mysterien aus der Geschichte seiner Rasse verlassen hat.

☞ *Hazinshan*, die jüngste Essenzträgerin, die in den Gebirgen des Tulamidenlands noch nach ihrem eigenen Revier sucht.

ΘΟΜΕΓ ΑΘΗΡΙΟΝ



Der Leiter der berühmten Al'Achami-Akademie Fasars steht dem Ruf seiner Zauberschule in nichts nach: Er gilt als skrupellos, manipulativ und unberechenbar. Seine Spezialgebiete lösen bestenfalls Kontroversen aus, wie die von ihm propagierte 'rahjagefällige Magie', seine Verehrung der Magiermogule oder die nach wie vor betriebenen Sphärenreisen. Dass er sich um moralische Werte – zumal jene Anderer – nicht schert, daraus macht er keinen Hehl.

Dennoch ist der schillernde Erzmagus, der von sich selbst behauptet nicht von Dere zu stammen und sich stets als betont potenter Lebemann gibt, ein angesehener Zauberer. Der Borbaradianismus ist ihm verhasst und seine Anhänger bekämpft er wie kaum ein Anderer. Bezüglich der Geheimnisse des Raschtulswalls ist er eine Koryphäe.

Thomeg wirkt äußerlich wie ein agiler Mittvierziger, bedient sich bester und doch unverbindlicher Umgangsformen. Stellt man ihm (seiner Meinung nach) zu viele Fragen, gibt er sich misstrauisch, ansonsten aber gerne leutselig und gönnerhaft.

Geb.: unbekannt *Größe:* 1,78 Schritt

Haarfarbe: schwarz, beginnende Stirnglatze

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter, undurchsichtiger Universal-Schwarzmagier

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 17, Arroganz 7

Herausragende Talente: Klettern 17, Magiekunde (Dämonologie, Zauberpraxis) 19, Sprachenkunde 16, Überreden 16

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Beschwörung, Dämonisch, Einfluss, Herrschaft) Kernformeln von Einfluss und Herrschaft brillant, viele weitere Zauber der vier Merkmale und einige weitere Sprüche meisterlich

ΠΙΓΑΡ ΒΕΠ ΗΑΣΡΑΒΑΛ

Der zweitgeborene Sohn Sultan Hasrabals ist ein Märchenprinz – in fortgeschrittenem Alter, was ihm rein äußerlich jedoch kaum anzumerken ist. Hochgewachsen, mit makelloser hellbrauner Haut, sorgsam gepflegtem Haupt- und Barthaar sowie der stets passenden Gewandung verkörpert er viele Schönheitsideale. Perfektioniert wird das Auftreten noch durch seine phantasmagorische Ausbildung, für die der Vater gar die berühmte Methessa ya Comari anstellte. Nijar war es von Anfang an gewohnt, zu bekommen, was er sich wünschte.



Er weiß aber auch, dass er nicht ewig der bewunderte Prinz bleiben kann. Trotz aller äußerlichen Vorzüge steht er seit langem im Schatten des Vaters und einiger seiner Brüder. Als Wesir von Al'Ahabad, der Residenzstadt Hasrabals, hat er faktisch kaum etwas zu sagen. Darum versuchte er den Sultan bereits einmal zu überlisten und seiner Macht zu berauben, was jedoch misslang (womöglich waren die Helden daran im Abenteuer **Der siebente Schleier** aus der Anthologie **Basargeschichten** sogar beteiligt). Nijar ist zwar ein meisterlicher Blender, lässt sich jedoch allzu leicht selbst manipulieren. Dass Ayshal, die er vor allem für ihre scheinbare Ergebenheit schätzt, ihn nur als Werkzeug höherer Pläne sieht, ahnt er nicht. Doch auch seine eigene Hingabe ihr gegenüber ist – wie fast alles bei ihm – oberflächlich. Leiten lässt er sich vielmehr von der Gier nach Macht und besonders Ruhm.

Geb.: 982 BF *Größe:* 1,87 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: brillanter Illusionist, eitler Frauenschwarm
Herausragende Eigenschaften: CH 17, KL 16, Gut Aussehend, Eitelkeit 8
Herausragende Talente: Betören 17, Überreden 15, Stimmen Imitieren 13, Brettspiel 16
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Illusion) Auris Nasus 20, Ignorantia 16, Impersona 19, Projektimago 17, Widerwille 15, übrige gildenmagische Illusions- und viele 'Eitelkeitsformeln' (Pectetondo, Sapefacta) meisterlich

AYSHAL ASH'SHAYA / AYSCHA ΜΥΡΑΔΣΥΝΝΙ

Die eigentliche Schurkin treibt seit langem selbst mit ihren Mitverschwörern ein falsches Spiel: Ayshal, wie sie sich von Nijar und den übrigen Kultisten nennen lässt, heißt tatsächlich Ayscha und war bis 1021 BF eine willfähige Gehilfin der Rashduler Dämonologin Belizeth Dschelefsunni. Seit diese ausgerechnet von Nijars Vater gestürzt wurde, lebt sie ein Leben im Schatten und hat – verfolgt von den Grauen Stäben und Häschern Hasrabals – die Kunst der Verkleidung perfektioniert. Ihr wahres, durch einen magischen Unfall grausam entstelltes Gesicht hat seit Jahren niemand mehr gesehen.

Als 'Ayshal' wählte sie eine unauffällige Gestalt, weder begehrenswert schön noch abstoßend häßlich. Ihre Gewänder sind von einfacher Machart, wie es sich für eine Dienerin geziemt. Denn dies ist ihre Rolle: die der absolut loyalen Bediensteten Nijars. Sie übt ihre durch Überredungskunst und die dämonische Zunge Yel'Arizels gewonnene Macht über den Prinzen subtil aus. Er hält sie für eine Magiedilettantin, die an seiner Seite nach Höherem strebt. Dass sie von Rachemotiven geleitet wird, die auch ihm letztlich schaden sollen, weiß sie gut zu verbergen.

Echte Ergebenheit empfindet sie nur dem 'Djinn der Nacht' gegenüber, der für sie das Gesicht einer selbst von ihr nicht zu durchschauenden Verschwörung ist – und darin in gewisser Hinsicht der Nachfolger Belizeths.

Geb.: 995 BF *Größe:* 1,69 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillante Meisterin der Verkleidung, meisterliche Dämonologin
Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 15, Unansehnlich, Rachsucht 6
Herausragende Talente: Überreden (Lügen) 18, Menschenkenntnis 14, Sich Verkleiden 15
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: (Beschwörung, Dämonisch (Thezzaphai)) Invocatio minor 17, Aurarcania 14, Impersona 17, Sinesigil 11, Satuarias Herrlichkeit 13, Harmlose Gestalt 14, einige weitere Beschwörungs-, Tarn- und Bewegungszauber meisterlich

KUN'THAR'GIL

Seit über 8.000 Jahren wacht der Zyklop Kun'thar'Gil an der Pforte des Feuers. Der legendäre Gil'Pathar sandte ihn dorthin – "um die Glut Ing'Raschs zu schützen". Und das tut er unbeeindruckt selbst vom Treiben der Drachen, von denen er viele hat heranwachsen sehen. Das hohe Alter des fünf Schritt großen Riesen vermögen Fremde nur zu errahnen, auch wenn es körperlich wie geistig deutliche Spuren hinterlassen hat. Seine Haut gleicht gelb gesprenkeltem Vulkangestein. Manchmal – wenn er schmiedet oder in Wut gerät – zeichnen sich darunter magmaartige Adern ab. Sein Gesicht zeigt kaum Mimik, nur das Auge glüht in einem inneren Feuer und der Kopf ist von einer flammenden Haarlohe bedeckt.

Wie sein Leib, so ist auch sein Wesen von Erz und Feuer geprägt. Er ist vor allem eines: unverrückbar, unbeugsam, hart. Damit er überhaupt von der Anwesenheit Sterblicher Notiz nimmt, müssen diese geduldig sein. Denn ihre Taten sind für ihn kaum von Bedeutung, ihn interessiert vielmehr, was sich als beständig erweist. Wer sich aber an seinen Werken vergreift, wird die Magma in seinem Leib kochend erleben. Einmal in Rage versetzt, ist der Uralte nur schwer zu beruhigen – oder aufzuhalten.

Wegen seines Alters sucht Kun'thar'Gil in kürzer werdenden Abständen den Schlund auf, um dort in einen von Visionen des Herrn des Feuers beherrschten Schlaf zu sinken. Er erwacht verjüngt, da er als Wächter der Pforte sein Lebensfeuer nicht an andere Zyklopen weitergeben kann. Außer bei diesen Reisen hat er das Tal in den letzten Jahrzehnten nur 1021 BF verlassen, als er den 'Zweiaugen' an der Trollpforte unerwartet gegen den Dämonenmeister Borbarad beistand (**Mächte des Schicksals**).



ANHANG II: ZEITTADEL

GESCHICHTE DES GELEGETALS UND AGAPYRS

Vorzeit: Unter dem Tafelberg gibt es gigantische Höhlen – bis vulkanische Aktivität sie einstürzen und das Tal mit der Pforte des Feuers entstehen lässt.

um **9000 v.BF:** *Ancarion der Rote* zeugt seinen ersten Nachkommen (*Gorphanior*) und bestimmt das Tal zur Brutstätte seiner Nachfahren.

um **7500 v.BF:** *Kun'thar'Gil* lässt sich als Wächter der elementaren Pforte im Tal nieder.

um **6000 v.BF:** Echsische Pyrdacor-Anhänger errichten eine Stufenpyramide und weitere Bauwerke im Tal.

um **5000 v.BF:** *Kun'thar'Gil* schmiedet für *Gorphanior* eine Drachenrüstung – bevor sie fertiggestellt ist, stirbt der geplante Träger in der Schlacht gegen *Athax Stahlauge* (um 4800 v.BF).

um **2100 v.BF:** Mit Pyrdacors Niederlage im *Zweiten Drachenkrieg* endet die Wacht seiner echsischen Anhänger über das Tal. Das Wissen um die Abstammung von ihm geht seinen Essenzträgern verloren.

um **1400 v.BF:** Mehrere der *Magiermogule vom Gadang* errichten sich auf der Konzilslinie im Tal einen Rückzugs- und Forschungsort.

um **900–500 v.BF:** Die Drachenbrüder *Agapyr*, *Apep* und *Atlassar* werden im Tal geboren. Ihre Mutter *Aledah* stirbt kurz darauf, ohne ihr letztes Wissen über das Tal mit ihnen geteilt zu haben.

um **100 v.BF:** *Agapyr* tritt seine Herrschaft über das Tal und den nördlichen Raschtulswall an.

um **Bosparans Fall:** Der Drakologe *Pher Drodont* erreicht – der Konzilslinie von seinem Laboratorium im Warunker Molchenberg folgend – das Tal und trifft auf *Agapyr*.

ab **100 BF:** *Agapyr* beginnt vom Raschtulswall aus die Grafschaften *Caldaia*, *Feydenwald* und *Perricum* zu verwüsten. Sein Drachenodem lässt ganze Orte vergehen. Teilweise liegen aber Jahrzehnte zwischen den Angriffen.

um **200 BF:** Entführte 'Drachenjungfern' *Agapys* begründen das Feuerkloster *Tarf El'Hazaqur Mor* im alten Bauwerk der *Magiermogule*.

ab **348 BF:** Priesterkaiser *Noralec* richtet zum Schutz des Raschtulswaller Vorlands die 'Wacht der Greifen' ein. Kämpfe zwischen den göttlichen Sendboten und dem zerstörerischen Drachen erschüttern das Gebirge. Schließlich verzichtet *Agapyr* auf weitere Verwüstungen, wird dafür jedoch an der Suche nach magiebegabten Frauen nicht gehindert.

387 BF: Zehn Jahre nach dem letzten Drachenangriff lässt *Noralec* den Triumph der 'Greifenwacht' öffentlich lobpreisen.

510 BF: *Rohal der Weise* trifft im Feuerkloster auf die für einige Monate hier lebende *Niobara von Anchopal*. Gemeinsam rüsten sie die Expedition zu *Fuldigor* (511–512 BF) aus.

534 BF: *Rohal* verhehlt das Tal mittels alter Arkanoglyphen.

um **850 BF:** *Agapyr* tötet seinen Sohn *Ushanur* im Paarungsritualkampf über dem Tal.

989 BF: *Thomeg Atherion* durchbricht den Bann *Rohals*. Aus den Glyphen entwickelt er den *WIDERWILLE* und 'erkauft' sich so die Ernennung zur Spektabilität der *Al'Achami-Akademie*.

24. Firun 1021 BF: *Tarlisin von Borbra* und *Belizeth Dschelefsunni* erhalten aus dem Hort *Agapys* den Sphärenschlüssel (Roman *Blutrosen*).

22. Ingerimm 1021 BF: *Rohals* letzte Verkörperung durchläuft die Eckpunkte des Elementaren Hexagramms. *Thomeg* erwartet den Weisen in *Tarf El'Hazaqur Mor*, doch dieser erscheint beim Unsichtbaren Turm im Amboss (*Invasion der Verdammten*).

CHRONOLOGIE DES ABENTEUERS

Feuerbündnis findet irgendwann im Herbst 1034 BF statt – ein genaues Datum ist nicht gesetzt. Die Ereignisse unmittelbar vor und während der Abenteuerhandlung sind daher nur grob anhand der Ankunft der Helden im Tal (Tag X) festgelegt.

Ende 1033 BF: *Pardonas* Manipulationen der Kraftlinien verändern das astrale Gefüge im Tal. *Agapyr* sucht immer häufiger Orte direkt an der Konzilslinie auf.

Anfang 1034 BF: Nach der gescheiterten Kontaktaufnahme mit *Apep* versucht *Pardona Agapyr*, dessen Präsenz sie an der Konzilslinie spürt, zunächst über Traumbotschaften zu erreichen. Sie erweckt jedoch nur dessen Visionen von anstehenden Drachenschlachten zu neuem Leben.

anschließend: *Pardona* lässt einen ihrer 'Djinne der Nacht' die *Achmadim* mit der Expedition ins Gebirge beauftragen. *Ayshal/Ayscha* kürt sie zu ihrem Hauptwerkzeug. Kurz darauf beginnt auch für die Helden irgendwo im Umfeld des Raschtulswalls das Abenteuer.

Tag X–5: Die Kultisten entdecken *Agapys* Hort, *Ayshal* entsendet in der Nacht den *Nuntiovolvo*-Botenvogel und den ersten *Yel'Arizel*.

Tag X–4: Aufgrund der Einflüsterungen des *Yel'Arizel* raubt *Agapyr* *Ayshal*.

Tag X–3: Die Kultisten versuchen vergeblich in den Hort einzudringen.

Tag X–2: *Atherion* trifft im Tal ein. *Agapyr* verlässt seinen Hort und nimmt *Ayshal* mit. *Nijar* verfolgt die beiden auf seinem Fliegenden Teppich.

Tag X–1: Die Helden erreichen den Tafelberg – Suche nach einem Aufstieg oder dem Tunnel.

Tag X: Ankunft der Helden in *Tarf El'Hazaqur Mor*. Erste Begegnung mit *Atherion*.

Tag X+1, nachmittags: *Agapyr* und *Ayshal* landen im Tal, kurz darauf auch *Nijar*.

Tag X+2: Der zweite *Yel'Arizel* beginnt sein Treiben im Kloster. Am Abend wird das Feueropfer vollzogen.

Tag X+3: Der Streit zwischen den Magiern eskaliert. Ankunft der übrigen Kultisten am Nachmittag.

Tag X+4: Magierduell. *Nijar* lässt das Tal erforschen.

Tag X+5, abends: *Agapys* Audienz endet mit dem Angriff der Kultisten.

Tag X+6: Die Helden erreichen (fliegend) *Agapys* Hort. Finale.

HORT DER ERIPPERUNG

SIEBTES ABENTEUER DER DRACHENCHRONIK
VON MICHAEL MASBERG

MEIN DANK GILT DEN DREI 'DRACHENMEISTERN', DASS ICH MEINEN TEIL FÜR DIESE EPISCHE GESCHICHTE LEISTEN DARF; INSBESONDERE DANIËL SIMON RICHTER FÜR WIE STETS KOMPETENTE HILFELEISTUNG UND KONSPIRATIVE VERBUNDENHEIT. DARÜBER HINAUSS MÖCHTE ICH ARMIN BUNDT, FLORIAN DOP-SCHAUEN, MUSE, KATJA REINWALD, JAN RODEWALD, SEBASTIAN THURAU, STEFAN UNTEREGGER SOWIE DEM BOOTSHAUS DANKEN.

*»Soon I'll have the courage
To leave my thoughts behind
I'll give back all the knowledge
And keep the wisdom precious
in my mind.«*

—Massive Attack, Three

DRACHENGEDÄCHTNIS – HINTERGRÜNDE FÜR DEN MEISTER

Das vorliegende Abenteuer führt die Helden zum Ursprung der Drachen – nach Drakonia, der sagenumwobenen Festung im Raschtulswall. Allen bisherigen Hinweisen folgend, können die Helden hier die Drachenchronik entdecken und zum Teil auch entschlüsseln. Sie lüften das Geheimnis um die Essenzträger der Alten Drachen und legen weitere Details von Pardonas Plan offen. Gerüstet mit diesem Wissen brechen sie schließlich in die Wüste Khôm auf.

VOM ANBEGINN DER ZEITEN

»Und die Splitter seines zerschlagenen Karfunkels leuchteten am Himmelszelt, für jeden klar ersichtlich. Der größte Splitter aber schlug in Sumus sterbenden Leib und gebar in den tiefsten Abgründen der Welt die Große Erdwürmin, Mutter allen niederen Drachengezüchts.«
—Trollzacker Manuskripte, Puniner Ausgabe von 1010 BF

»Als die Schöpfung vollendet war, hielten die Götter Rat und sprachen: "Wir wollen einen von unserer Art schaffen." Darauf stiegen sie hinab und kamen im Herz des Dritten Sphäre zusammen. Schwer stieg der Atem Sumus empor, und manche Kreatur wartete auf ihre Entstehung.

Die sechs Elemente wurden gesammelt und im Ebenmaß zusammengefügt, zum reinsten aller Stoffe, dem Stein der Weisen. Da erhoben alle Götter ihre Stimmen und forderten für das Geschöpf jene Tugenden, die ihnen die liebsten waren. Ein jeder trat hinzu und legte seine Tugend in den Stein der Weisen.

Es kam wie es kommen musste, unter der Last aller Tugenden, denen kein Sterblicher genügen kann, zersprang der mächtige Stein der Weisheit.«

—unvollständige, wahrscheinlich um 670 BF angefertigte Abschrift des Heiligen Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, aufbewahrt im Telku Elutarkis, Erzhort der Draconiter zu Festum

»Eine wahrlich schlampige Abschrift der heiligsten Schrift Unserer Allweisen Herrin. Sankt Cereborn selbst mag aus dem Immerwährenden Hort hinabgestiegen sein und diesen Schreiber mit ewiger Dummheit gestraft haben! Und dennoch ist dieses Werk aufschlussreich. Man lasse den Menschen unerwähnt, die Namen der Unteilbaren Zwölfe ebenso, streiche hier und streiche dort – und man hat eine Erweckungsgeschichte des sterblichen Geistes, die man jeder Rasse zuschreiben kann, vom Goblin bis zum Drachen.«

—Kommentar des Erzabtes Wulfhelm Tannhauser zu obiger Abschrift, Festum 1024 BF

Drakonia ist eines der ältesten bestehenden Bauwerke der Schöpfung. Hier liegt die Wiege des Drachengeschlechtes und hinter den gewaltigen Mauern ist das Geheimnis um die Ousiaphôr verborgen.

Die sechs Alten wählten bewusst einen Ort in der Nähe des *Raschtul Kandscharot*, in dessen Feuerschlot sich alljährlich der Schöpfergott Los in der Gestalt des Lichtvogels erneuert (Seite 111 sowie *Invasion der Verdammten* 236). Hier schlossen sie ihren Bund, schufen die ersten Ousiaphôr und Eikondor sowie die *Drachenchronik*, ein sich ständig fortschreibender Stammbaum der Essenzträger. Über der Halle ihres Bundes errichteten sie Drakonia – und die elementare Reinheit des Ortes kann vermuten lassen, dass Pyrdacor der Baumeister der Festung gewesen ist.

PEXUS DER ESSENZEN

Als ersten Ousiaphôr erschufen die Alten Drachen ein Wesen namens *Djasfrador*. In sich trug der sechsköpfige Drache die Essenzen aller sechs Alten. Als 'Nexus der Essenzen' sollte er der Ursprung aller Erblinien sein und es den Alten Drachen ermöglichen, mit jedem Ousiaphôr jeder Essenz in Kontakt zu treten. Darüber hinaus sollte er über die *Drachenchronik*, zu der nur ihm der Zugang erlaubt ist, wachen und ihr Fortschreiben beobachten. Jedoch missriet den Schöpfern ihr Werk: Die sechs Prinzipien waren zu widersprüchlich, um sie in einem Wesen zu vereinen und *Djasfrador* verfiel dem Wahnsinn. Die Alten Drachen vernichteten *Djasfrador* und zerschlugen seinen Karfunkel, doch sein Geist, wohl der mächtigste aller Ousiaphôr, überdauerte das Ende seines Karfunkels und blieb an den Ort seiner Schöpfung gefesselt.

Nach ihrem ersten Versuch schufen die Alten einen neuen Essenznexus mit Namen *Zrashfrador*. Dieses Mal geschah dies mit Hilfe des Hohen Drachen Menacor, durch dessen Einfluss die widerstreitenden Prinzipien geordnet wurden und *Zrashfrador* zudem die Fähigkeit erhielt, seinen Ruf zu den Drachen auch über den Limbus hinaus zu senden.

Der erweckte Geist *Djasfradors* wird die Helden in diesem Abenteuer beschäftigen. *Zrashfrador*, der mit *Zze Tha* ent-rückt wurde, wird den Helden im abschließenden Band der *Drachenchronik* begegnen.

SINISTRE PLÄNE

Neben den Helden hegen auch andere Mächte in diesen Tagen Interesse an Drakonia. Natürlich ist da *Pardona*, die Gegen-

spielerin der Helden, die ihre Agenten auch im Konzil der Elementaren Gewalten hat. Aber auch die Mantra'ke *Yalstene*, den Helden vielleicht aus den Abenteuern *Erben des Zorns*, *Rastullahs Rache* (Anthologie *Pfade des Lichts*) oder *Elementare Vergeltung* (Anthologie *Drachenodem*) bekannt, wird von Zze'Tha aus ihre Klauen nach Drakonia ausstrecken.

PARDONAS PLAN

Kurz vor dem Aufbruch der Schlüsselexpedition Pyrianders wurde 1022 BF eine bis dahin unbekannte Kulthalle in Drakonia entdeckt, deren Wände flammende Zeichen einer unbekannten Glyphenschrift trugen, die an das Drachische gemahnt. Diese enthalten einen Hinweis auf den Ursprung Drakonias und die in den Tiefen verborgene Halle des Bundes. Als Pardona die Erinnerungen der von ihr gefangen genommen Mitglieder der Schlüsselexpedition sichtete (*Drachenerbe* 90), sah sie im Geist des Großmeisters *Pyriander di'Ariarchos* die Flammenzeichen. Sie, die diese Schrift der Drachen lesen kann, erkannte die Zeichen und wurde neugierig.

Da sie selbst erst der Spur des Trollschamanen folgen wollte (siehe *Vermächtnis im Mondschein*), setzte sie einen ihrer Agenten darauf an. Durch den *Dschinn der Nacht* wusste sie, dass einer der Mentoren der *Uled ash'Shebah* niemand geringeres ist als *Falleander Fulmacca* (Seite 83), Pyrianders Meisterschüler und designierter Nachfolger. Bevor sie sich auf den Weg in die Trollzacken machte, flog sie in Gestalt eines Gletscherwurms zum Wal-El-Khomchra und tarnte sich als *Dschinn der Nacht*. (Dass sie diesen nicht antraf, erschien ihr nicht ungewöhnlich, weilte er doch stets an unterschiedlichen Orten. Pardona konnte noch nicht ahnen, dass der Dunkel-elf zu diesem Zeitpunkt bereits von den Helden im Abenteuer *Aus Hass geboren* getötet wurde.) In Gestalt des Drachenrufers spannte sie Falleander für ihre Pläne ein.

«Die Geheimnisse dieser Halle sind älter als die Träume der Karfun-
kel und nur der Uled ash'Shebah bestimmt. Andere Aufgaben bin-
den meine Aufmerksamkeit, doch bis zu meiner Rückkehr muss das
Geheimnis der Halle gesichert bleiben. Sorge dafür, dass niemand
entschlüsseln und verbreiten kann, was die uralten Glyphen in sich
bergen. Wenn du erfolgreich bist, sollst du als Drachenrufer an mei-
ne Seite treten und eintauchen in die Gedanken der großen Alten.»
—Pardona als *Dschinn der Nacht* zu Falleander, Anfang Efferd
1034 BF

Nach den Ereignissen von *Vermächtnis im Mondschein* kehrte Pardona in die Dämonenzitadelle zurück, um zwei Erkennt-
nisse reicher: Noch andere folgen der Spur der Essensträger,
zudem war es ihren Gefangenen während ihrer Abwesenheit
gelingen, zu fliehen. Die Dunkel-elfe beschloss, ihre Pläne zu
beschleunigen.

Gleichzeitig instruierte sie Falleander, den zurückkehrenden
Pyriander zu töten, um als sein Nachfolger das Konzil in ein
neues Zeitalter der Drachen zu führen. Und sollten die Stören-
friede aus den Trollzacken auch im Raschtulswall auftauchen,
soll er ihr Ende ebenso herbeiführen. Ohnehin muss Fallean-
der zur Tat schreiten, denn der druidische Hüter der Lohe *Es-
lam Abd-al-Angru* macht bei der Entschlüsselung der Glyphen
eine wichtige Entdeckung.

YALSTENES PLAN

Neben ihrer Gelegeschwester *Malgorra* ist *Yalstene*, 'die sich
Häutende', die älteste Mantra'ke. Seit der Blütezeit der

Herrschaft *Pyrdacors* treiben die 'wandelnden Schwestern' –
erst als Hohepriesterinnen ihres Volkes, später als Drahtzie-
her in den Schatten – ihre Pläne voran und sind ein ebenso
alter Schrecken für die anderen Völker wie *Pardona* oder die
Skrechu. Um ihre gegenwärtigen Bestrebungen zu verstehen
– und ihre Rolle im abschließenden Band der Kampagne vor-
zubereiten – ist es notwendig, einen Blick in die Vergangen-
heit zu werfen.

Vom Ursprung des Drachenkindes

Nach dem Ende des Zweiten Drachenkrieges und der Ent-
rückung Zze'Thas blieben sie in der Dritten Sphäre zurück.
Vermutlich gründeten sie wie andere Mantra'kim Gemein-
schaften, um das Erbe des Gottdrachen zu erhalten. Über die
Jahrhunderte haben sich die herrschsüchtige und von Zorn
getriebene *Malgorra* und die intrigante *Yalstene* zusammenge-
rauft und den *Zirkel der Frhh'n'chhz* gegründet, in den sie auch
anderen hohe Mantra'kim beriefen, die das Ende der Drachen-
herrschaft überlebt hatten (etwa *Dagor*, der den *Flammenbund*
gegründet hatte). Ziel war es, die geheime Herrschaft über die
Drachenkulte *Aventuriens* zu erlangen, einen Weg zu finden,
Zze'Tha in die Dritte Sphäre zurückzurufen, und *Pyrdacor*
wieder zu erwecken.

Um Zze'Tha zurückzuholen, galt es, das entrückte Echsen-
reich erst einmal zu finden und einen Weg dorthin zu öffnen.
Als andere Pläne fruchtlos blieben, infiltrierte *Yalstene* den Or-
den der *Menacoriten* und überließ *Malgorra* die *Frhh'n'chhz*
und die, von ihr während der Dunklen Zeiten begründete,
Uled ash'Shebah. Für Jahrhunderte blieb *Malgorras* Macht un-
angetastet, während *Yalstene* das Vertrauen der *Menacoriten*
gewann, in dem Orden aufstieg und die geheimen Wege durch
den Äther ergründete, die nach Zze'Tha führten. Heimlich er-
langte sie dort in einzelnen Besuchen Wissen wieder, dass sie
in ihren Inkarnationen verloren hatte (*Romane Der Kreis der
Sechs* und *Der Nabel der Welten*).

Derweil geriet *Malgorra*, die ihre Herrschaftsgelüste auslebte
und ihren Einfluss auf immer mehr Drachenkulte ausweitete,
an *Umbracor ardacorion* und versuchte wiederholt, das *Ada-
mantene Herz* (*Aventurischer Bote* 127) zu gewinnen, um die
Macht ihres neuen Gottdrachen zu mehren.

Gescheiterte Pläne

Yalstene hinterging schließlich die *Menacoriten* und kehrte
(etwa zur Zeit des *Borbarad-Krieges*) in die Dritte Sphäre zu-
rück. Ihr Bestreben war es nun, die *Zrsh rimo-rim*, das Gele-
ge der Erben des Zorns, zu gewinnen, in dem sie die prophezeite
Essenz *Pyrdacors* zu finden hoffte. Zuvor kam es jedoch zu ei-
nem Führungsstreit zwischen die beiden Drachenschwestern,
denn *Yalstene* missfiel die Hinwendung *Malgorras* zur Vereh-
rung der sinistren Form *Umbracors*. In diese Zeit fällt auch die
Gründung der *Heres aetatis auri*, eines liebevollen Drachen-
zirkels abseits der *Frhh'n'chhz*, durch *Yalstene* (siehe *Die Erben
des Goldenen Zeitalters*, *Aventurischer Bote* 138).

Schließlich musste sich *Malgorra* geschlagen geben und zog
sich zurück. *Yalstene* übernahm die *Frhh'n'chhz* und abermals
die *Uled ash'Shebah* – von den Kämpfen und dem Wechsel be-
kam kaum ein Drachenkultist etwas mit. In den jüngeren Ver-
gangenheit trieb *Yalstene* mit diesen Ressourcen die Erweckung
der Erben des Zorns voran (siehe *Erben des Zorns*, *Rastullahs
Rache* und *Elementare Vergeltung*), konnte letztlich aber nur
die Macht über den Humusdrachen gewinnen und musste sich
schließlich geschlagen nach Zze'Tha zurückziehen.

Dies nutzte Malgorra, um wieder ihre alte Position einzunehmen und Umbracor ardacoron als Verbündeten zu gewinnen, als dessen Hohepriesterin sie über Aventurien herrschen wollte. Letztlich jedoch scheiterte sie in ihren Plänen und ließ auf dem Berg *Drachensang* ihr Leben (Computerspiel *Drakensang*).

Yalstene erfuhr nicht nur davon, sondern auch, dass sich Pardona bereits anschickte, das Machtvakuum zu füllen und die Frrh'n'chhz an sich zu reißen. Die Mantra'ke entschied, der Elfengöttin zuvorzukommen, wurde jedoch besiegt (siehe auch grauer Kasten *Drachenschatten*).

Die Gegenwart

In Zze Tha sinnt Yalstene darüber nach, ihre alten Pläne wieder aufzunehmen und die Dunkelfelbe zu überwinden. 'Pyrdona' ist für sie ein Kunstgeschöpf, ein Werkzeug, das einen eigenen, gefährlichen Willen entwickelt hat – sie weiß durchaus, dass Pyrdacor selbst die Elfe als gefährlich betrachtete und sich einmal in das ewige Eis begab, um sie an ihre Pflichten zu erinnern. Obwohl sie faktisch ähnliche Pläne verfolgen, sieht sie die 'Ungeschlüpfte' als Gefahr und fürchtet um die Reinheit ihres Gottes, sollte Pardona ihre alles vergiftenden Worte dem Kristallherzen Pyrdacors einflüstern.

Yalstene weiß nicht um die Drachenessenzen oder die Ousia-phôr. Sie deutet das *Gelege des Pyrdacor*, die elementaren Drachen der Erben des Zorns, als die prophezeite Essenz, die mit dem Karfunkel vereint werden muss (*Erben des Zorns* 7). In der elementaren Meisterschaft, die die Konzilsmagier Drakonias erreicht haben, sieht sie eine Bedrohung für ihre Pläne, weswegen sie plant, das Konzil zu zerschlagen. Wie es ihr gefällt, benutzt sie den Magier *Gorodez Sgirra* als Werkzeug ihrer Rache. Sie nimmt ihm die Erinnerung an seine Gefangenschaft und pflanzt ihm das trügerische Wissen ein, in Drakonia ließe sich das verschollene Ei des Erzdrachen finden, damit er dort Zugang erhält und nachforschen kann. Tatsächlich soll er jedoch einen der ältesten Schrecken der Welt entfesseln, der seit Äonen in den Urgründen der Festung haust: die wahnsinnige Seele *Djasfradors*, des ersten Essenznexus'. (Yalstene selbst weiß nicht um Hintergrund und Fähigkeiten des Nexus'. Für sie ist *Djasfrador* Teil einer uralten Legende, ein mächtiger Schrecken, den "die Alten nicht zu vernichten vermochten und tief im Fels unter den Bann der Elemente stellten".)

Djasfrador soll in Drakonia toben und die Menschen in den Wahnsinn treiben, damit sie sich ungestört ihrer Kabale widmen kann, die vor allem ein dringendes Ziel kennt: Pardona die Kontrolle über die Drachenkulte und den Humusdrachen wieder zu entreißen.

FATAS WEIßE SEITEN

Entweder aus eigenem Antrieb oder auf Einladung von Großmeister Pyriander di Ariarchos, den die Helden zusammen mit den anderen Teilnehmern der Schlüsselexpedition aus der Gefangenschaft befreit haben (siehe *Neue Freunde, alte Feinde*; *Drachenerbe* 92), reisen die Helden nach Drakonia. Kurz nach den Helden erreicht auch *Gorodez Drakonia*.

Bald überschlagen sich die Ereignisse: Eslam Abd-al-Angru wird ermordet, zur gleichen Zeit erwacht der Geist *Djasfradors*. Es ist an den Helden, den Mord aufzuklären, den wahren Täter – *Falleander* – zu stellen und den Drachengeist zu bannen. Dabei machen sie wichtige Entdeckungen, die sie schließlich zur Drachenchronik führen.

DRACHENSCHATTEN – ROMANE ZUR DRACHENCHRONIK

Das vorliegende Abenteuer greift das Ende des Roman-Zweiteilers *Drachenschatten* auf, der unter den Titeln *Der Kreis der Sechs* und *Der Nabel der Welten* bei FanPro erschienen ist. In diesem wird der Plan der Mantra'ke *Yalstene* vereitelt, *Malgorras* Erbe als Oberster Drachenschatten der Frrh'n'chhz gegen *Pardona* zu verteidigen. Dabei spielt auch der zwielichtige Magier *Gorodez Sgirra* eine Rolle. Am Ende stürzt er zusammen mit der Mantra'ke in den Limbus. Yalstene hat ihre Niederlage aus dem Spätsommer 1032 BF mittlerweile überwunden und wird in diesem Abenteuer erstmals in die Handlung der Kampagne eingreifen. Auch *Gorodez* kehrt zurück – als Werkzeug des Drachenkindes.

Es ist nicht zwingend notwendig, dass Sie die Romane im Vorfeld gelesen haben. Sie können Ihnen aber gerade bei der Darstellung des Magiers *Gorodez* hilfreich sein. Darüber hinaus können Sie die Bücher bedenkenlos Ihre Spieler im Vorfeld (der Kampagne) lesen lassen, um sie auf das Kommende einzustimmen.

Das Abenteuer erfordert von Ihnen einige Vorbereitung und eine gewisse Freude an der Improvisation, denn Sie werden keinem vorgegebenen Handlungsfaden folgen können – vielmehr beeinflussen die Entscheidungen der Helden die Entwicklung der Handlung. Die einzelnen Handlungsfäden werden modular vorgestellt, ebenso der Schauplatz Drakonia und seine Bewohner in der gesonderten Spielhilfe *Das ewige Konzil* (ab Seite 90). Sehen Sie sich nicht gezwungen, alle diese Figuren verwenden zu müssen! Abgesehen von einigen wenigen zentralen Meisterpersonen (vor allem die Magier *Pyriander*, *Falleander* und *Gorodez*), stehen Ihnen die anderen Figuren optional zur Verfügung. Wählen Sie aus diesen jene aus, die Ihren Helden und Spielern am meisten zusagen. Aus diesem Grund sind viele Informationen auch nicht bestimmten Meisterpersonen in den Mund gelegt, sondern können aus unterschiedlichen Quellen bezogen werden.

ERWACHENDES WISSEN

Wie in dem Abenteuer *Bis ans Ende* (*Drachenerbe* 80) beschrieben, schlummert im Geist der Helden *verschüttetes Wissen*, Teile von *Fuldigors* Botschaft, die ihr Bewusstsein nicht erfasst hat, die dennoch in ihnen fortleben. In diesem Abenteuer nehmen die Ahnungen, Eingebungen und Wissenssplitter eine Schlüsselrolle ein: Sie weisen den Weg zur Drachenchronik und helfen, Teile von ihr zu entschlüsseln.

Darüber hinaus finden Sie immer wieder graue Kästen wie diesen unter der Überschrift *Erwachendes Wissen*, die die verborgenen Informationen aus *Fuldigors* Antwort behandeln.

ZEITRAUM UND ANKERPUNKTE DER HANDLUNG

Das Abenteuer umfasst einige Wochen zwischen Mitte Efferd und Ende Boron 1034 BF. Der genaue Zeitraum hängt davon

ab, wie schnell (oder langsam) die Helden durch die bisherige Kampagne gekommen sind, ob Sie das Abenteuer **Feuerbündnis** im Vorfeld, im Anschluss oder als Zwischenepisode spielen (siehe auch Seite 6) und inwiefern Sie die Handlung strecken oder raffen. Das bedeutet auch, dass Sie flexibel auf die Wünsche der Spieler reagieren können. Es bringt Sie weniger in Schwierigkeiten, wenn die Helden vorher noch Kontakt zu ihnen bekannten Meisterpersonen aufnehmen, einen Zwischenstopp in Punin einlegen, ihre Fertigkeiten steigern wollen oder Spaß an einer ausführlichen Recherche in Drakonia finden.

Zur Orientierung möchten wir Ihnen die wichtigsten *Ankerpunkte* der Handlung aufzeigen. Diese Wegstationen markieren die wichtigen Ereignisse des Abenteuers, um die herum Sie andere Szenen anlegen können. Wie die Helden diese Ankerpunkte erreichen, obliegt Ihrer Dramaturgie und/oder dem Einfallsreichtum Ihrer Spieler:

- Die Helden erreichen Drakonia und stellen erste Nachforschungen über die Drachen an.
- Gorodez erreicht Drakonia und erweckt kurz darauf den Geist Djasfradors.
- Eslam entschlüsselt eine wichtige Passage der flammenden Schrift, gerät darüber mit Rachwan in Streit und wird von Falleander getötet. Falleander versucht sowohl den Streit mit Rachwan als auch den finsternen Schatten, der Drakonia heim sucht, als falsche Fährte zu gebrauchen.
- Die Helden kommen hinter Djasfradors Geheimnis, enttarnen Falleander und finden den entscheidenden Hinweis zur Drachenchronik.
- Die Helden entdecken die Drachenchronik.

MEISTERWERKZEUGE

Neben den anderen Bänden der **Drachenchronik** kann Ihnen beim Leiten die Kenntnis der Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem** und das Abenteuers **Rohals Versprechen** (überarbeitet in **Invasion der Verdammten**) hilfreich sein – im letzteren konnten bereits einmal Helden, die legendären Gezeichneten, Drakonia erkunden. Im vorliegenden Abenteuerband finden Sie ab Seite 90 zudem die Spielhilfe **Das ewige Konzil**, die für das Spiel in Drakonia unerlässlich ist.

DAS ABENTEUER OHNE DIE KAMPAGNE

Mit ein paar Änderungen ist es möglich, **Hort der Erinnerung** auch losgelöst von der Kampagne zu spielen – Sie müssen den

DRACHENPRELIEGE

„Im Raschtulswall gibt es eine uralte Festung, deren Proportionen nur den Schluss zulassen, dass sie von und für vierbeinige, geflügelte, magiebegabte Wesen von der Größe eines ausgewachsenen Kaiserdrachen erbaut wurde.“

—Pher Drodont von Nebachot, Compendium Drakomagia, um Bosparans Fall entstanden

Die Helden wurden von *Pyriander di Ariarchos*, dem Großmeister des Feuers, nach Drakonia eingeladen, um dort über die Namen der Drachen zu recherchieren, die sie von Fuldigor erfahren haben. Vielleicht sind sie auch schon von selbst

MUSIK AM SPIELTISCH

Wählen Sie für die musikalische Untermalung des Abenteuers vor allem ruhige Klänge, sowohl um die anfängliche meditative Ruhe als auch die spätere unheimliche Bedrohung und das sich aufbauende Misstrauen zu unterstreichen. Besonders möchten wir Ihnen die Filmmusik zu **Kundun** ans Herz legen, aber auch **Sieben Jahre in Tibet** oder Erdensterns **Into the Gold** und **Into the Dark** bieten sich an.

Sie sollten sich zudem für die zentralen Meisterpersonen (vor allem Pyriander, Falleander, Gorodez, Luisina und Djasfrador) jeweils ein musikalisches Thema aussuchen, dass sie immer dann anspielen, wenn die Figur auftritt oder Gegenstand einer Unterhaltung ist. Dieses sollte dem Charakter entsprechen: Während sich für Pyriander eher leise, ruhige Themen eignen, bietet sich für Luisina eine verspielte (aber nicht nervtötende) Melodie an (etwa *Norbu Plays* aus **Kundun**). Für Gorodez empfehlen wir *Pree-Sisters Swallowing A Donkey's Eye* (ab 3:03) von Neutral Milk Hotel. Bei dem Drachengeist Djasfrador empfiehlt sich die Filmmusik eines Horrorfilms, der sein Thema mal unterschwellig-bedrohlich, mal kraftvoll-mitreibend umsetzt (etwa die Soundtracks zu **The Ring**, **The Fog** oder **House On Haunted Hill**).

Helden nur einen Grund geben, nach Drakonia zu reisen, der sich jedoch leicht finden lassen sollte, denn kaum ein zweiter Ort Aventuriens bietet so viele Mysterien wie die titanische Festung. Die Flammenschrift in der Bundeshalle birgt in diesem Fall nicht die Drachenchronik, sondern ein anderes Geheimnis aus den vielen Zeitaltern seit Drakonias Entstehung; so kann der **Hort der Erinnerung** auch ins Zentrum einer eigenen Kampagne rücken. Das verborgene Geheimnis kann durchaus einen kleinen Drachenkult interessieren, dem Falleander angehört, ebenso aber auch eine andere Verschwörung – von den Kultisten des Namenlosen über fehlgeleitete Sekten bis hin zu Anhängern vergessener Götter finden sich im aventurischen Hintergrund viele Möglichkeiten.

Um die Existenz Djasfradors weiß wohl niemand außer Yalstene. Allerdings hat die Mantra'ke in der Vergangenheit immer wieder in die Geschehnisse der Welt eingegriffen, ohne ihre Pläne offen zu legen. Es mag reichen, dass sie verborgenes Wissen in Drakonia vermutet, das zukünftigen Vorhaben im Weg stehen könnte, damit sie ihr Werkzeug Gorodez aussendet, um den Drachengeist zu erwecken.

oder durch Hinweise von Kontaktpersonen wie *Hilbert von Puspereiken* (**Drachenschatten** 131) darauf gekommen, dass die Drachenfestung im Herzen der Welt fehlende Antworten kennen könnte.

WEGE NACH DRAKONIA

Im Laufe der Kampagne haben die Helden bereits einige Gebirge bereist, seien es die Drachensteine, die Trollzacken oder gar das Eherne Schwert. Da in diesem Abenteuer Drakonia im Mittelpunkt steht, können Sie die Reise dorthin durch den



Raschtulswall kurz und erzählend abhandeln, auch um das Motiv der Gebirgsreise nicht überzustrapazieren. Sollte Ihre Spielrunde jedoch Gefallen an der Reise durch die Berge haben, finden wichtige Informationen zur Ausgestaltung in **Feuerbündnis** (Seite 22) und den Abenteuern **Aus Hass geboren**, **Bis ans Ende**, **Vermächtnis im Mondschein** sowie in **Raschtuls Atem** (ab Seite 59) und der Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica**.

Ab Seite 92 finden Sie zudem unter der Überschrift **Der Weg nach Drakonia** einige wichtige Wegpunkte beschrieben, die Sie einflechten können.

IM NEBEL VERBORGEN

Sollte das Abenteuer zwischen Mitte Efferd und Ende Boron spielen, so fällt es in die Nebelmonde, die vieles verbergen und die Menschen in ihren Heimen zusammenrücken lassen. Rufen Sie Ihren Spielern diese herbstliche Atmosphäre immer wieder als Grundstimmung in Erinnerung: In diesen Wochen sind die Nebel in den Tälern besonders dicht; manches Mal so sehr, dass man gezwungen ist, eine lange Rast einzulegen, weil man keinen Schritt weit blicken kann. Dann wieder erreicht man Höhen, auf denen man über ein Nebelmeer wandert, das wie ein graues Tuch über den Geheimnissen der Berge liegt. Auch in Drakonia können Sie dieses Element benutzen, zumal die magische Natur des Ortes den Nebel mit einem gewissen Eigenleben versehen kann, das ihn sich ungewöhnlich verhalten lässt.

Gerade wenn Sie in Ihrer Spielrunde das Abenteuer **Rohals Versprechen** gespielt haben, sollten Sie ein paar Reminiszenzen an die Erlebnisse der Gezeichneten einbauen. Besonders im **Rabennest**, einem tausend Jahre alten Boron-Kloster, das zur Hälfte in den Berg getrieben wurde, erinnert man sich noch an die Ereignisse, die fast vierzehn Jahre zurückliegen (**Invasion 225**).

DRACHENSICHTUNGEN

Immer wieder kann man am Horizont die Silhouetten von Lindwürmern und Drachen ausmachen, die angesichts der gewaltigen Berge wie Spatzen wirken, die einen Festungsturm umkreisen. Ihr Anblick ist nichts Ungewöhnliches, denn insbesondere Drachenweibchen fühlen sich von der Reinheit der Elemente angezogen und vollziehen hier die Paarung und Eiablage. Und dennoch scheint etwas anders als sonst, wie eine zahnlose Mystikerin zu berichten weiß, die die Helden in ihre abgelegene Einsiedlerklause einlädt. *„Die Großen sind nervös und unruhig, sie zeigen sich öfter als sonst und kreisen ziellos umher, als würden sie einen stummen Ruf vernehmen, doch das Ziel nicht kennen. Selbst der alte Ysolphur steigt in den Himmel und dies tat er in den letzten Jahrzehnten nur noch selten.“*

Diese kleine Szene, die Sie beliebig am Wegesrand einfließen lassen können, soll den Helden das Gefühl geben, dass sie mit ihren Erkenntnissen auf der richtigen Spur sind: Im Hintergrund ist etwas Gewichtiges im Gange, dass sich (noch) schwer fassen lässt, von den Drachen aber gespürt wird. Die Ereignisse schreiten voran und die Helden sind Teil davon.

ΑΠΚΥΠΤΉ ΙΝ ΔΡΑΚΟΝΙΑ

Schließlich erreichen die Helden das Ziel ihrer Reise, die legendäre Festung Drakonia, Heimat des *Ewigen Konzils der Elementaren Gewalten*. Eine ausführliche Beschreibung der Anlage und ihrer Bewohner finden Sie ab Seite 97, die als Inspiration und Grundlage *Ihres* Drakonias dienen soll. Das Abenteuer beginnt am *Tor des Lichtvogels* (Seite 93).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während euch noch das überderische Kunstwerk vom Abbild des Lichtvogels gefangen nimmt, ein gigantisches Bildnis, geschaffen aus unzähligen Edelsteinen, kommt ein eisiger Wind auf, der an euren Kleidern zerrt. Er sammelt sich an einer Ecke des Tores, lässt klirrend die Luft gefrieren und formt sich zu einem durchscheinenden Spinnenleib mit einem entfernt menschenähnlichen Körper aus Eiskristallen, umtanzt von einem wirbelnden Schneegestöber. Eine Flammensäule schießt empor und umhüllt einen glühenden Leib, aus dem Boden wächst rumpelnd ein Steinleib gleich einer Zwergenstatue, die sich mit knirschenden Gelenken bewegt. Auf einem Wirbelwind ruht der Leib eines Achaz, das Haupt geschmückt mit einem Turban, während ein weiterer Dschinn sich auf einem kleinen Teich emporstemmt. Zuallerletzt verfangen sich emporschießende Ranken zu einem Leib aus Dornen.

“Wer seid ihr und was wünscht ihr?” Sechs Stimmen, vertraut und fremdartig, umschmeichelnd und drohend zugleich, sprechen zu euch und ihr vernehmt sie jeweils in eurer Muttersprache.

Nachdem die Helden sich vorgestellt und ihr Begehrt vorgetragen haben, verharren die Dschinne kurz, als würden sie unhörbaren Stimmen lauschen oder sich stumm beraten. Schließlich öffnen sie das 350 Quader wiegende Tor, indem sie es nach oben klappen. Das helle Licht der Bergsonne erleuchtet die dahinter liegende Halle, in der bereits *Pyriander* und sein Meisterschüler *Falleander* (Seite 83) bereitstehen, um die Helden zu empfangen – als hätten sie nie etwas anderes gemacht, als an dieser Stelle auf ihre Gäste zu warten. Betonen Sie bei dieser Begegnung den Unterschied zwischen dem nachdenklichen Ernst *Pyrianders*, eine noch nicht erloschene Glut, und dem flammenden Tatendrang *Falleanders*.

Nach der freundlichen Begrüßung und einem kurzen ersten Rundgang durch die von dem Konzil benutzten Hallen, führt *Pyriander* die Helden zu den schlichten Gästekammern. Auf jedem der einfachen Betten liegt eine reinweiße Robe und die Helden werden gebeten, diese für die Dauer ihres Besuchs zu tragen, als Zeichen des Respekts gegenüber den Elementen (im Sinne der Elementarbeschwörung gilt dies natürlich als *passende Gewandung*; **Zauberei 177**).

Die Helden können sich frei in Drakonia bewegen, sollten aber stets einen der Großmeister (am besten einen der beiden Feuermagier) informieren, wenn sie tiefer in die Festung vordringen wollen – viele Hallen sind noch unerkundet und nicht jeder Weg ist ungefährlich. Damit sich die Helden im bekannten Teil Drakonias nicht verirren, bekommen sie die Novizin *Luisina Sumodez* (Seite 84) an die Seite gestellt. Das lebensfrohe, mohische Halbblut kann die Helden mit allerlei Personen bekannt machen und weiß viele unterhaltsame Geschichten über das Leben auf dem Dach der Welt zu erzählen.

ΠΑΧΕΡΕΣ ΕΡΕΥΝΕΣ ΚΑΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΡΕΥΝΕΣ

Da die Spieler sicherlich erst einmal Erkenntnisse gewinnen und sich austauschen wollen, sollten Sie mit den ersten Erkundungen in Drakonia (dieses Kapitel und **Das ewige Konzil**, Seite 90) beginnen, ehe Sie die Situation durch die Ermordung *Eslams* (Kapitel **Drachenspuren**, Seite 21) und die Erweckung *Djasfradors* (Kapitel **Drachenspek**, Seite 64) eskalieren lassen und die Handlung vorantreiben, die schließlich im Kapitel **Drachenchronik** (Seite 76) mündet.

Dieser erste Teil der Handlung ist von der meditativen Ruhe Drakonias geprägt, dem Austausch und der Vertiefung von Wissen und dem Kontakt mit altbekannten und neuen Meisterpersonen. Sie sollten die ersten Tage des Aufenthalts dafür nutzen, die Helden mit Drakonia und seinen Bewohnern bekannt zu machen sowie kommende Ereignisse vorzubereiten; dazu finden Sie nachfolgend ein paar Szenen als Anregung. Der Wendepunkt stellt schließlich die Ankunft von *Gorodez* dar (Seite 64), mit der eine Reihe von Ereignissen einhergehen – mit der Ruhe ist es dann definitiv vorbei. Sie können diesen Moment frei setzen, am besten natürlich dann, wenn die Nachforschungen die Spieler zu ermüden beginnen.

RECHERCHEARBEIT

Tausend Jahre lang haben die Elementaristen des Konzils geforscht und dokumentiert, dazu kommen viele unübersetzte Inschriften in endlosen Gängen. Wir sehen davon ab, zu jeder Information Talentproben und Zeiteinheiten anzugeben – die Recherche dauert so lange, wie Sie es Ihren Spielern zumuten wollen. Die *TaP** einer *Lesen/Schreiben*-Probe (gerade bei altertümlichen Texten) können Ihnen dabei als Richtwert dienen: Je höher die *TaP**, desto schneller findet der Held die Information. Gleiches gilt natürlich auch für eine *Kryptographie*-Probe zum Entschlüsseln. Bedenken Sie die Möglichkeiten eines Zaubers wie *XENOGRAPHUS* oder einer (den Konzilsmagiern nicht zugänglichen) Liturgie wie *SCHRIFTTUM FERNER LANDE* (**WdG 270**). Auch die Vorteile *Glück* und *Vom Schicksal begünstigt* können eine Suche abkürzen und ‘durch Zufall’ auf die richtige Spur führen. Weiteres zu den Inschriften in Drakonia finden Sie auf Seite 62.

ΔΙΑΤΑΞΗ ΤΩΝ ΔΡΑΚΟΝ

Vorrangig werden die Helden sicherlich nach den Namen aus der Birscha-Rolle forschen, die auch der Trollgeist *Strocks* genannt hat. Drachische Namen tauchen immer wieder in den Inschriften auf und die Hüter der Schriften führen über diese einen umfassenden Katalog. Hier werden die Helden jedoch kaum fündig, dennoch gibt es mit gründlicher Recherche einige Erkenntnisse zu gewinnen:

☞ Dass die Namen in keinen der bekannten (!) und übersetzten (!) Inschriften auftauchen, kann bedeuten, dass diese Drachen zu einer Zeit lebten, als niemand in Drakonia ihr Wirken dokumentierte. (Wenn die Helden nicht selbst zu dieser Vermutung kommen, kann sie ein Elementarist äußern.)

☞ Zu *Ancarion dem Roten* gibt es Fremdschriften, die auf der Mythologie der Zwerge von der *Schlacht des Himmelsfeuers* (um 7200 v.BF; siehe **Angrosch 8**) basieren, bei der ein Marschall und “Sohn *Pyrdacors*” dieses Namens durch *Organa Tochter des Ordamon* den Tod fand.

☞ Eine unter den *Ferkina*-Stämmen, die im Schatten des *Djer Tulam* leben, verbreitete Legende erzählt von einem Kampf

des *‘Alten vom Berg’* gegen einen Widersacher namens *‘Zhorr Drakon’*, der auf Wochen die Gipfel der Berge zum Erzittern brachte. Mal behauptet der *‘Alte’* sein Revier, mal erobert er es sich mit diesem Kampf. Mit dem *‘Alten’* könnte der uralte Purpurwurm *Ysolphur* (Seite 61) gemeint sein, der seinen Hort irgendwo am Djer Tulam haben soll und von den dortigen Bergstämmen gottgleich verehrt wird. (Tatsächlich hat der junge *Ysolphur* in der Frühzeit des Diamantenen Sultans *Zhorrdakon* bekämpft und vernichtet. Ohne es zu ahnen, fochten die beiden Drachen dabei einen Zwist unterschiedlicher Essenzlinien aus.)

Allerdings können die Beinamen der Drachen, die als gedankliche Echos in Fuldigors Antwort nachklangen, weiterhelfen. So können die Helden im Übersetzungskatalog auf folgende Eintragung stoßen:

Inscript D 3746: Der Pfleger (Statthalter?) des Ewigen Gartens wacht über alle gewachsenen (erbsüßten?) Ländereien (Reiche?), ihm zum Wohlgefallen (Gehorsam?). Drakned-Glyphen. Saal der Bäume.

Der Saal der Bäume

Wenn die Helden nach dem Ursprung der Übersetzung fragen, kann Luisina sie in den **Saal der Bäume** führen. In dieser gut zwanzig Schritt aufragenden Halle haben vergessene Bewohner *Drakonias* aus Stein lebensechte Nachbildungen südaventurischer Urwaldbäume geformt und sie mit dem Boden verwurzelt. Magie sorgt zudem für ein tropisches Klima, so dass jeder Held eine KO-Probe ablegen muss, damit ihn nicht Schwindel erfasst und ihm schlecht wird.

Um die besagten Flammenzeichen in elf Schritt Höhe betrachten zu können, auf denen die Übersetzung basiert, muss man einen der Steinbäume erklettern (*Klettern* +6).

ERWACHENDES WISSEN I: PYRDACORS WÄCHTER

Wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, nach den Beinamen der Drachen zu forschen oder diese überlesen, können Sie ihnen über das erwachende Wissen einen Hinweis geben:

“Du liest vom Statthalter des Ewigen Gartens, als sich plötzlich eine flammende Glyphe durch das Pergament brennt. Sie ist dir vertraut wie ein alter Begleiter. Die Farben der Flammen wechseln in ein sattes Grün, dann zerfließen sie und formen für dich lesbar einen Namen: Karphegor. Die Vision verschwindet und du blickst wieder auf das unbeschädigte Pergament.”

Sobald ein Held im Saal der Bäume die Flammenzeichen erblickt, erfasst ihn eine andere Vision:

“Du bist Karphegor, Wipfel des Baumes, alle Wälder der Welt überblickend. Dein Blick geht an dir hinunter, den Stamm entlang, an allen sprießenden und verdorrten Ästen vorbei, die ihm entwachsen, immer tiefer zum Grund, in den Grund, wo sich die hölzernen Wurzeln vereinen mit den Flüssen aus Glut und Wasser, den Adern aus Erz, den heulenden Kanälen, den Fängen aus Eis. Sechs sind eins, goldglänzender Ursprung. Du erwachst und drohst, den Halt zu verlieren.”

DIE ERBEN DES ZORNS

Auch wenn die von *Pyrdacor* geschaffenen Elementaren Eier (siehe **Drachenschatten 18**) nicht Gegenstand der Kampagne sind, geben sie dennoch einen Hinweis auf die umfassenden Pläne des Gottdrachen. Die so genannten *‘Erben des Zorns’* wurden von dem Bewahrer der Elemente als Waffe gegen seinen Erzrivalen *Famerlor* geschaffen und in den letzten Jahren wiederentdeckt. Die *Puniner Magierakademie* sammelt alles, was sie darüber in Erfahrung bringen konnte, und hat aufgrund der elementaren Macht der künstlichen Drachen auch Kontakt mit *Drakonia* aufgenommen, so dass die Helden hier die nötigen Informationen einsehen können. Sollte einer der Helden die Abenteuer **Erben des Zorns**, **Rastullahs Rache** oder **Elementare Gewalten** erlebt haben, kann er von den Elementaristen auf seine Erfahrungen angesprochen werden.

➤ Irgendwann nach dem Ersten Drachenkrieg hat *Pyrdacor* sechs magische Dracheneier geschaffen, in denen mächtige elementare Kreaturen von der Macht eines Elementaren Meisters, wenn nicht deutlich darüber, ruhen. Zu diesem Zeitpunkt muss er (noch!) über alle sechs Elemente Macht gehabt haben. Vermutlich wollte er sie gegen *Famerlor* verwenden, doch aus unbekannten Gründen kamen sie nie zum Einsatz.

➤ In den letzten Jahren versuchten Drachenkultisten, die Elementaren Eier zu erlangen und die Drachen zu erwecken. Während man Luft- und Feuer-Ei in sicherer Verwahrung weiß, soll der (durch heilige Feuerkräfte stark geschwächte) Wasserdrache im *Yaquir* um seine Inkarnation ringen, während der Humusdrache dem Drachenkult dient. Weiteres zum Feuer-Ei siehe auch Seite 119.

➤ Die Helden sollten die Information erhalten, dass die Elementaren Drachen den Gesetzen der Hexalogie unterworfen sind und das ihnen gegengeordnete Element *verletzend* auf sie wirkt. Dieses Wissen mag sich später noch als nützlich erweisen.

➤ Der Drachenkult wird / wurde von einer Mantra’ke angeführt. Die Helden können allenfalls vermuten, ob es sich um das gleiche Drachenwesen handelt, dass in **Drakensang** sein Ende fand. (Was eine falsche Vermutung ist. Es ist *Yalstene*, die die Pläne um die Erben des Zorns vorantreibt, allerdings die Macht über den Humusdrachen an *Pardona* verloren hat.) Die Konzilsmagier können die Helden zu einem Relief führen, zu dem der Katalog vermerkt:

Relief K 2901: Zitadellen der Elemente mit Elementarherren in drachischer Interpretation. Über allem Mada in Drachengestalt?

Das Relief zeigt über einer geschwungenen Linie nebeneinander sechs schroffe Felsformationen, unter denen je ein Drache ruht. Über den Felsen befinden sich die Symbole für die Elemente (Probe +3 auf *Alchimie* oder *Magiekunde*; die Helden mögen ähnliches in einer Kaverne unter *Brig-Lô* gesehen haben, **Erben des Zorns 41**). Darüber prangt das riesige Mosaik eines roten Drachen vor einer silbernen Scheibe.

KRAFTLINIEN

»Die Vollendung jeglicher Invocatio aber ist in den jenseitigen Konzilsburgen zu finden, verbunden und gekettet durch Stränge von Kraft: im Konzil der Geister (die *Wudu-Festung* im Regengebirge) am Weltenpuls, im Konzil der Elemente (der *Drachen Monasterium* im *Raschtulswall*) am Weltennabel und im Konzil

der Dämonen (das auch älteste Völker nie zu greifen vermochten) im Ehernen Schwert am Weltenrand.«

—aus Wege ohne Namen, Brabaker Abschrift, Kaiser-Menzel-Zeit, Übersetzung aus dem Zelemya

In Drakonia laufen mehreren regionale Kraftlinien zusammen oder haben hier ihren Ursprung (etwa jene, die von hier über Punin und Brig-Lô bis in die Goldfelsen reicht; siehe Herz 205), vor allem aber läuft durch Drakonia die *Konzilslinie*, eine der zwölf 'Harfenstränge', die sich im Ehernen Schwert am wohl mächtigsten Nodix kreuzen und von der Dämonenzitadelle wie ein Speer durchstoßen werden. Genau diese kontinentale Kraftlinie ist es, die Pardona seit Jahren mit der Kraft der anderen elf Linien stärkt, um die Rückkehr Zze Thas zu begünstigen (**Drachenschatten 18**).

Folgendes können die Helden in Erfahrung bringen:

☞ Seit ein paar Jahren beobachten die Konzilsmagier eine schleichende Stärkung der *Konzilslinie*, die erst kaum bemerkt wurde und deren Ursprung ungeklärt ist. Will ein Held die Kraftlinie untersuchen, legt er dazu unter der Wirkung eines OCULUS eine *Sinnenschärfe*-Probe+12 ab, die um ZfP*/2 Punkte erleichtert ist. Gelingt diese, erkennt er, dass der Kraftzufluss aus der nordöstlichen Richtung kommt.

☞ *Kraftlinienmagie I*, *Magiekunde*+7 oder Recherche in Drakonia: Die *Konzilslinie* verläuft von Brabak und der Zitadelle der Geister durch das Zentrum der Khôm, Drakonia, Tarf El'Hazaqur Mor und Warunk, um dann dem Unterlauf des Nagrach bis zur Dämonenzitadelle zu folgen. Ihren Namen trägt sie, weil sie durch alle drei 'Konzile der Invokation' verläuft. So soll sie eine Affinität zu den Merkmalen *Beschwörung* und *Herbeirufung*, aber auch *Geisterwesen* und *Limbus* besitzen.

☞ *Kartographie*+7 oder *Geographie*+14: Bei ihrem Weg durch die Khôm könnte die *Konzilslinie* auch die Oase Birscha passieren. (Keine Karte ist so genau und kein Aventurier kann dies in der Theorie wirklich bestimmen, es sei denn, er würde der Linie folgen; dann jedoch hätte er die Gewissheit. So aber können Sie es als Vermutung der Helden anregen.) Vielleicht hat ein zauberkundiger Held diese Erkenntnis bereits während der Ausgrabungen in Birscha gewonnen (**Drachenschatten 31**).

☞ Im Phex 1030 BF kam es in Brig-Lô zu einem unerklärten Phänomen, als dort ein Weltentor entstand und das Dorf in eine Parallelwelt versetzte (nachzuspielen im Szenario **Blutspfad** in der Anthologie **Wetterleuchten**). Mittlerweile wissen die Puniner Kollegen, dass die durch Brig-Lô führenden Kraftlinien starken Schwankungen unterworfen sind und ahnen einen Zusammenhang mit dem Phänomen. *Kraftlinienmagie I* oder *Magiekunde*+7: Durch Brig-Lô verlaufen zwei Kraftlinien, zum einen der *Strick des Schwarzen Mannes*, der ebenfalls zur Dämonenzitadelle führt, zum anderen eine regionale Linie mit Ursprung in Drakonia.

Mit diesen Informationen können Sie die Helden auf die Spur von Pardonas Plänen bringen, ohne dass sich ihnen die Zusammenhänge bereits erschließen. Wenn die Helden nicht selbst nach Kraftlinien forschen, können Sie ihnen dezent die Richtung weisen, sei es durch eine beiläufige Bemerkung eines Konzilsmagiers, dem Rasseln einer Schamanenkeule, der Unruhe eines Krötenvertrauten, einer verdeckten Probe auf *Magiegespür* oder geringen Modifikationen von Zaubern (Probenerleichterungen von 1W3–1 Punkten, Kostenersparnis von 1 AsP).

Wenn Sie mit den Expertenregeln zur *Zauberei mit dem Essenznetz* (WdZ 368) spielen wollen: Die regionale Linie hat

eine Linienstärke (LS) von 1, die *Konzilslinie* mittlerweile LS 7 (!), was einen extrem hohen und außergewöhnlichen Wert darstellt.

DRACHENTÖTER

»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.«

—*Drachenabt Eno Kariolinnen im Winter 1027 BF*

Gerade wenn die Helden sich mit der Sprache und Schrift des Drachen auseinandersetzen, sollten sie erfahren, dass der bedeutende Drakologe Pher Drodont eine geraume Zeit in Drakonia verbrachte und hier die Drakned-Glyphen entwickelte. Wenn die Helden sich auf seine Spuren begeben, können sie herausfinden, dass der Erzmagier hier auch nach Herkunft eines Artefaktes geforscht hatte, das kurz zuvor in seinen Besitz gelangt sein muss: die schwarze Eisenkugel *Drakundas*. Dieses geheimnisvolle Artefakt, das viele Jahrhunderte unter Warunk ruhte und sich nun in der Obhut von Apep befindet, kann den Helden bekannt sein, die das Abenteuer **Die Mission des Rasyrriz** aus der Anthologie **Drachenodem** gespielt haben. In der Bibliothek können die Helden auf eine handschriftliche Notiz Pher Drodonts stoßen, die er zu Drakundas gemacht hat. Seine Erkenntnisse hat er in Bosparano festgehalten:

Furchtsame Warnung. Der Drachentöter stammt aus einer Zeit, als der Dschungel von Zze Tha noch jung war. Vielleicht gar aus einer Zeit, als die Sprösslinge der uralten Stämme nicht einmal die Erde durchstoßen haben. Konnektion zu Tsad'Navv und den verlorenen Gelehen von Ym'Rund F'Ta? Sicher ist: Nicht die Kugel ist die Waffe, sondern was sie verbirgt. Und dieses gilt es zu schützen und zu bewahren, bis die Zeit sich erfüllt.

Im vierten und abschließenden Band der **Drachenchronik** werden die Helden weitere Hinweise zum Ursprung der Eisenkugel finden, die dann im Finale der Kampagne eine wichtige Rolle spielen wird.

GEGENSEITIGES LERNEN

Drakonia ist für die Helden auch ein Ort, um ihre Kräfte zu sammeln und ihre Fertigkeiten weiter auszubilden. Bisher blieb ihnen zwischen den Abenteuern nur wenig(e) Zeit(einheiten) dafür. Nach diesem Abenteuer wird der weitere Weg die Helden in das Finale der Kampagne führen, es schadet also nicht, wenn sie entsprechend vorbereitet sind. Dabei verlangen die Konzilsmagier für ihre Dienste als Lehrmeister keinen materiellen Lohn, sondern pflegen eine Tradition des gegenseitigen Wissensaustausches. Besonderes Interesse haben sie dabei an analytischen und metamagischen Fertigkeiten, aber auch exotische Sprüche, die sonst nie ihren Weg nach Drakonia finden

ZEITZEUGEN (OPTIONAL)

Es ist denkbar, dass die Helden auf die Idee kommen, Wesen aufzusuchen, die den Raschtulswall schon seit Jahrtausenden, ja Äonen bewohnen, sei es, weil ihre Namen in Quellen auftauchen oder im Gespräch mit Konzilsmagiern fallen, weil sie Legenden über sie kennen oder ihnen in anderen Abenteuern bereits begegnet sind. Gemeint sind der Riese **Adawadt** (**Raschtul** 162) sowie der Drache **Ysolphur** (**ZBA** 51). Diese Option soll den Helden nicht verwehrt sein. Ein Besuch dieser beiden uralten Wesen ist eigentlich ein Abenteuer für sich und würde, ausführlich beschrieben, den Rahmen dieser Publikation sprengen, weswegen wir die Ausgestaltung vertrauensvoll in Ihre Hände legen. Es sei angemerkt, dass das Konzil losen Kontakt zu beiden unterhält und eine Dschinnenreise eine langwierige Suche im Gebirge abkürzt.

Ein weiterer möglicher Kandidat ist Apeps Bruder **Agapyr**, der eine wichtige Rolle im Abenteuer **Feuerbündnis** spielt. Wenn die Helden Agapyr noch nicht aufgesucht haben, können Sie das Abenteuer als ausführliche Zwischenepisode an dieser Stelle einfließen lassen (siehe dazu **Zum Aufbau des Bandes** auf Seite 60).

Es sei angemerkt, dass die Abwesenheit der Helden sich wunderbar dafür eignet, Gorodez den Drachengeist erwecken und Falleander den Mord begehen zu lassen. Wenn die Helden zurückkehren, finden sie das Konzil in Aufruhr vor.



GEBOREN, ALS DIE WELT JUNG WAR – DER RIESE ADAWADT

Viele Legenden ranken sich um den 'Ältesten der Riesen'. Schon die Urtulamiden verehrten ihn unter dem Namen A'Dawatu als Schöpfergott, der aus dem Lehm des Ganges und seinem Blut Zulhamid, den ersten Mann, und

Zulhamin, die erste Frau, erschaffen hat. Als solcher soll er Mathan, Tochter des Feqz, zur Frau genommen und den Menschen die Magie gebracht haben. Die Trolle verehren ihn als Sohn Raschtuls und der Stamm der Tolpatatsch wacht mit ihm über den Schlaf des Giganten. Für die meisten Menschen ist Adawadt (tul.: 'der, den die Zeit fürchtet') bloß eine Märchengestalt, doch er existiert tatsächlich, gleich einer unfassbaren Naturgewalt und älter als alles, was die Menschen kennen.

Bedenken Sie, dass in dieser Kampagne einzig Fuldigor ebenso lange Zeuge der Welt ist wie Adawadt. Es hat jedoch einen besonderen Reiz, den Riesen in der **Drachenchronik** auftreten zu lassen, erfahren die Helden durch ihn doch die Sicht der 'Gegenseite'. Hilfreiche Informationen zur Darstellung von Riesen finden Sie in den Spielhilfen **Zoo-Botanica Aventurica** (ab Seite 155) und **Reich des Roten Mondes** (ab Seite 141).

Adawadt

Alter: nicht fassbar

Größe: um 8 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: rot

Kurzcharakteristik: ausdauernder Beobachter, vollendeter Stern- und Wetterkundiger, brillanter Kenner des Schicksals

Herausragende Eigenschaften: KL 10, IN 20, KO 70, KK 60, MR 25; Gutes Gedächtnis, Kälteresistenz, Prophezeien 17

Die Helden finden Adawadt auf einem eisigen Gipfel sitzend, den Blick regungslos nach Süden gerichtet. Angesichts der mannshohen Schneeverwehungen um ihn herum, muss er dort schon länger ausharren. An seinem zotteligen, grauen Haar zerrt der Bergwind. Den Helden muss es erst einmal gelingen, seine Aufmerksamkeit zu erregen – und sie sollten davon absehen, ihn zu erzürnen, denn schon der beiläufige Treffer seiner Hand kann sie vom Gipfel schleudern. Auch die Kommunikation mit ihm dürfte nicht einfach sein, denn neben einer unbekannten Riesensprache spricht er nur Trolisch sowie gebrochen Ferkina und Ur-Tulamida (sowie manche ältere, lange vergessene Sprache, die er als letzter beherrscht). Bedenken Sie, dass Adawadt in anderen Maßstäben denkt, sowohl was Zeiträume angeht, aber auch Gewichtungen von Ereignissen und Beziehungen zu Göttern. Als "*Sohn eines Giganten*" (und wer mag ihm widersprechen, wenn seine grollende Stimme den Gipfel zittern lässt?) sind manche Himmlische für ihn wie Onkel und Tanten, und der eine oder andere von ihnen "*schuldet*" ihm noch etwas. Pyrdacor und seine Taten hat er selbst erlebt und ist auf den goldenen Drachen besonders schlecht zu sprechen.

Sollten Ihre Helden das Abenteuer **Donner & Sturm** gespielt haben und noch das Horn aus Tatzelwurmknöcheln besitzen (siehe dort auf Seite 31), können sie es ebenfalls einsetzen, um Kontakt mit dem Riesen aufzunehmen.

Adawadts Aussagen

☞ "Goldener Drache regt sich. Deswegen hier?"

☞ "Gutes Land im Süden. Dann anders. Mächte wuchernd Wald, Bäume wie Käfer. Gutes Land im Norden.

Dann anders. Machte kälter als Gipfel. Dann wieder anders. Land im Süden tot, aber nicht ganz. Käferbäume schlafen und warten."

☞ "Adawadt wartet. Goldener Drache wird kommen. Der wuchernde Wald wird kommen. Adawadt ist bereit."

☞ (zu *Drakonia* gefragt, das er nur unter einem grollenden, unübersetzbaren Namen in der Riesensprache kennt) "Sie waren da. Goldener Drache und die anderen. Wir haben gewacht, aber waren schwach. Sie haben gebaut. Zu viele Drachen auf Vaters Leib."

NICHT GUT ZU SPRECHEN – DER ALTE YSOLPHUR

Ysolphur gilt als der mächtigste der Purpurwürmer und eine unzählbare Urgewalt, auch wenn er in seinem hohen Alter etwas faul geworden ist. Wenn er sich doch einmal in die Lüfte erhebt (was in den letzten Monaten ungewöhnlich häufig vorkommt, denn auch ihn hat die Unrast gepackt, die alle Drachen verspüren), verkriechen sich die Menschen und Tiere des Raschtulswalls Schutz suchend in ihre Höhlen.

Ysolphur

Alter: etwa 2.300 Jahre *Schuppenfarbe:* schwarz-purpurn

Länge: 16 Schritt *Spannweite:* 18 Schritt

Kurzcharakteristik: zaubermächtiger, undurchschaubarer Drache
Herausragende Eigenschaften: MU 28, KL 21, CH 21, MR 30, AsP 228

Zauberkenntnisse: Freizauberer in den Merkmalen *Hellsicht* und *Illusion*, brillant in *Element* (alle außer *Wasser*) und *Herrschaft*, meisterlich in *Verständigung*, *Form*, *Kraft*, *Schaden*, *Umwelt* und *Objekt*

Sie sollten davon absehen, das Abenteuer mit einer direkten Begegnung aufzuladen. Weniger kann hier mehr sein und zudem den Nimbus wahren, der den uralten Purpurwurm umgibt. Selbst den Elementaristen des Konzils, zu denen Ysolphur einen losen Kontakt unterhält, haben den purpurnen Alten nie zu Gesicht bekommen. Sein Hort soll am Djer Tulam liegen, doch die genaue Lage ist unbekannt, denn Ysolphur ist ein Freizauberer der Illusion und weiß, sich zu verbergen.

Es ist üblich, dass die Elementaristen einen Dschinn zu Ysolphur schicken und dieser den Dschinn entweder mit den nötigen Antworten oder einer Einladung zu einem Treffen zurückschickt. Diese Treffen finden dann auf einem Berggipfel zwischen den Konzilsmagiern und einem der Perldrachen statt, die Ysolphur dienen. (Ysolphur blickt und spricht in diesem Fall durch seinen Diener. Wenn Sie wollen, kann der Perldrache aber auch nur eine Illusion sein ...)

Ysolphurs Ursprung und Familie

Was die Helden später in Erfahrung bringen können (Seite 88): Ysolphur ist ein Ousiaphör und trägt die Essenz Aldinors in sich. Seine Tochter *Emiphar* wurde 1023 BF von *Keshmal al'Harim ben Beruddin*, dem Bey von Ferhaba (*Raschtul* 150) erschlagen, der seinen Enkel *Japhgur* raub-

te und gefangen hielt, bis dieser von Helden befreit wurde (*Erben des Zorns* 55). Der junge Japhgur vernahm deutlich seine Bestimmung, die durch die Essenz Aldinors des Retters geformt wurde; was ihm jedoch ein inneres Brüllen war, ist dem uralten Ysolphur ein nicht mehr wahrnehmbares Flüstern.

Die Suche nach seinem Schicksal trieb Japhgur dazu, zusammen mit den Helden aus dem Abenteuer *Erben des Zorns* Yalstenes Pläne am Raschtulsturm zu durchkreuzen und sich auf die Suche nach dem alten Hort Pyrdacors zu begeben, um das erst beginnende Zeitalter vor einer drohenden, ihm nicht fassbaren Gefahr zu schützen. Dies führte auch zum Kampf mit seinem Großvater, der für solch kindlichen Ehrgeiz kein Verständnis zeigte. Japhgur wurde sein Streben jedoch zum Verhängnis: Er geriet in die Fänge der *Uled ash'Shebah* und Yalstenes Gelegeschwester *Malgorra*. In einem niederhöllischen Ritual wurde sein Karfunkel mit der Essenz eines Dämonen verschmolzen, ehe er von Drachentötern aus Murolosch getötet und sein Karfunkel später von Bergkönig *Arombolosch* zerschlagen wurde.

All dies spielt eine Rolle in dem Computerspiel *Drakensang* – und sollte der Held, der den dämonisierten Japhgur getötet hat, Teil der Heldengruppe sein, wird dies Einfluss auf die (indirekten) Gespräche mit Ysolphur haben. Denn der Meister der Hellsicht und Verständigung hat den Tod seines Enkels nicht nur gespürt, sondern auch undeutliche Gedankenbilder des pervertierten Drachengeistes empfangen (hier spielt die Verbindung über die Essenzlinie eine wichtige Rolle). Auch wenn Ysolphur die genauen Zusammenhänge nicht kennt, hat er eine Ahnung, was Japhgur angetan wurde – und er wird den Helden wiedererkennen und in eine Verbindung setzen. Dabei geht es ihm nicht um den Tod Japhgurs (so innige familiäre Verbindungen pflegen Drachen nun einmal nicht), sondern die unsägliche Pervertierung eines Karfunkels. Der Alte wird sich nicht selbst erheben, um den Helden einzuäschern, er wird ihm aber auch nur eine Gelegenheit geben, sich zu erklären, ehe er ihm seine Perldrachen (und als brillanter Elementarist auch Dschinne) auf den Hals hetzt. Kann der Held aber überzeugen, wird Ysolphur nachdenklich – und die Helden können nach ihrem Ermessen einen wichtigen Verbündeten gewinnen, der im Finale der Kampagne seinen Zorn gegen die Drachenkultisten richten kann.

Ysolphurs wachsende Unruhe hängt auch damit zusammen, dass mit dem Tod seiner Nachfahren seine eigene Essenzkraft angestiegen ist.

Ysolphurs Antworten

Auf welche Fragen Ysolphur antwortet, entscheidet er selbst. Nachfolgend finden Sie die Antworten, die sein Bote überbringen kann:

☞ **Die Namen aus der Birscha-Rolle:** "Zhorrdakon (Felsenstürmer / Unbelehrbarer). Er wurde ein Problem (Ärgernis / Feind). Nun ruht (träumt / wartet) er." – "Feracinor (Goldjunges / Eisbannender / Verschwundener). Seine Brut ist nah (lästig / unwichtig)."

☞ **Drakonia und sein Ursprung:** "Drakonia / Feste der Sechs / Gedächtnis der Welt war immer schon da."

würden, sind begehrt. Im Gegenzug sind die Magier ebenfalls freizügig mit der Weitergabe ihres Wissens. (Eine Übersicht der in Drakonia bekannten und gelehrten Sprüche finden Sie in **WdZ 272**.) Mit den Druiden des Konzils verhält es sich anders: Sie geben ihr Wissen allenfalls an Spielerdruiden und -geoden weiter.

Auch Nichtzauberer finden in Drakonia passende Lehrmeister, nicht nur für *Wissenstale*nte, es können auch Fertigkeiten in *Natur*-, *Handwerks*- und *körperlichen Talenten* vermittelt werden. Nur in den *Kampftalenten* ist man kaum versiert, allenfalls *Wagran der Eiswanderer* (Seite 104) kann hier ein Lehrmeister sein, wenn man seinen Respekt erwirbt.

Nutzen Sie das Lehren und Lernen um den Helden die Bewohner Drakonias nahe zu bringen und sie vielleicht gar Freundschaften schließen zu lassen. So sind die Helden von den späteren Ereignissen betroffener.

DAS DRACHISCHE IN SCHRIFT UND SPRACHE

Da die von Pher Drodont entwickelten Drakned-Glyphen zum Teil auch auf Erkenntnissen basieren, die der Magier in Drakonia gemacht hat, lässt sich die Bedeutung der Drachenzeichen problemlos in Drakonia erlernen. Die Helden erhalten auch Einblick in eine Abschrift des *Compendium Drakomagia*, die das Konzil besitzt (Seite 109). Die Fakultät des Eises hat Drodonts Arbeit mittlerweile weiterentwickelt, so dass die Glyphen hier bis zu einer Komplexität von 21 zu erlernen sind.

Die drachische Gedankensprache beherrschen in Drakonia nur einzelne Zauberer (etwa Pyriander) in Grundzügen (bis zu einer Komplexität von 7), vor allem aber können die Helden die Grundlagenzauber **BLICK IN DIE GEDANKEN** und **GEDANKENBILDER** erlernen. In beiden Zaubern ist ein **ZfW 7** vonnöten, um das Drachische erlernen zu können.

DER GRAVE WANDERER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Munter vor sich her plappernd führt euch Luisina aus einem Gang auf einen Balkon, von dem man aus in einen acht Schritt tiefer liegenden Saal blickt. Plötzlich verharrt das Mädchen und signalisiert euch, ruhig zu sein. Auch ihr seht die grau verhüllte Gestalt, die unter euch den Saal durch einen Torbogen verlässt.

“Ein grauer Wanderer”, flüstert Luisina. “Sie tauchen in Drakonia auf, ohne dass sie jemand einlässt, schleichen durch die Gänge, studieren die Inschriften und verschwinden spurlos. Sie zu stören, bringt Unglück.”

Eine solch abergläubische Furcht mag in Drakonia ungewöhnlich erscheinen, doch tatsächlich wissen nur die Großmeister, dass es sich bei den grauen Wanderern um Mitglieder der Menacoriten handelt, jenem geheimnisvollen Orden von Limbuswächtern, die dem Hohen Drachen Menacor dienen. Doch auch den Helden werden die Großmeister dieses Wissen nicht mitteilen: “*Es ist besser, die Kreise der grauen Wanderer nicht zu stören.*”

Sollten die Helden dem Wanderer folgen wollen, der sich unter einer weiten, grauen Robe und hinter einer grauen Kapuze mit Schleier verbirgt, ist ihnen dies möglich. Fast mag es ihnen vorkommen, als würde er es ihnen leicht machen, seinem Weg zu folgen: Die Helden sehen ihn immer in dem entscheidenden

SCHRIFTEN IM SCHATTEN DER DRACHEN

Auch wenn die Helden in der Kampagne mit unterschiedlichen Ausprägungen einer Drachenschrift zu tun haben, handelt es sich dabei im Kern nicht um unterschiedliche Schriften.

☛ **Drakned:** Die Glyphen (Komplexität 15) finden vor allem Verwendung, um drachische Magie zu beschreiben, oder bei der Schaffung von Artefakten aus drachischen Komponenten. Sie wurden (in der heute gebräuchlichen Form) vor etwa 1.000 Jahren von Pher Drodont entwickelt und sind eine schriftliche Umsetzung der drachischen Geistsprache. In Pher Drodonts *Compendium Drakomagia* ist eine Grammatik des Drachischen wie auch die 837 wichtigsten Zeichen des Drakned aufgeführt.

☛ **Das ‘Drakonische Drakned’:** Auf einer Höhe zwischen zwei und acht Schritt ist eine der ältesten Inschriften Drakonias zu finden, die auch die Basis des Drakned ist. Die Glyphen (Komplexität 21) erinnern an das Drakned – die Kataloge des Konzils kennen bereits 20.000 unterscheidbare Zeichen.

☛ **Die Schrift der Birscha-Rolle:** Die Schriftzeichen – in denen die Gedanken Pyrdacors festgehalten sind – sind von violetter Farbe, sie leuchten und pulsieren leicht in ihrer Helligkeit und verändern kontinuierlich ihre Größe, Form und Position (siehe auch **Drachenschatten 56**). Sie stellen ebenso wie die Glyphen in der komplexen Magie der **Drachenchronik** (siehe unten) die Urschrift des Drachischen dar.

☛ **Die Schrift der Drachenchronik:** Die flammenden Glyphen der Drachenchronik (Seite 81 und 84) sind die in unvergängliche Zeichen gebannten Worte und Gedanken (!) gottgleicher Wesen. Gerade die Veränderlichkeit dieser Glyphen macht es heutzutage sterblichen Wesen so schwierig, sie zu entschlüsseln.

☛ **Die ‘Menetekel-Schrift’ Drakonias:** Neben erhabenen aus Stein herausgearbeiteten Glyphen des ‘drakonischen Drakned’ sind vor allem die Wände in den Untergeschossen in größerer Höhe mit ein Schritt hohen, glühenden, permanenten Glyphen beschrieben. Sie stammen aus der frühesten Zeit der Anlage und wurden von mächtigen Drachenzauberern geschaffen. Es ist anzunehmen, dass diese die Schrift ihrer Schöpfer und Götter übernahmen, weswegen sie eine Verwandtschaft mit den ursprünglichen Zeichen aufweisen. Spätere Generationen hielten diese Drachenglyphen als Inschrift fest, wodurch sie jedoch ihre Form, Wandlungsfähigkeit und somit auch die Fähigkeit verloren die drachische Gedankensprache in ihrer ganzen Komplexität abzubilden.

Moment um die Ecke biegen, um ihm nachgehen zu können. Auf Zurufe reagiert er jedoch nicht, sondern steuert wie ein Geist sein Ziel an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen Saal, groß genug, dass ein halbes Dutzend Purpurwürmer hier Rat halten könnte. Der Staub liegt fingerdick, nur aufgewirbelt in einer Schneise, die der Weg des grauen Wanderers gezogen hat. Er studiert die Inschriften an einer Wand, die ebenso wie der Saal von den flammenden Zeichen in vier Schritt Höhe erhellt werden.

Dann wendet er sich euch zu, ganz in grau verhüllt, nur die grünen, von Falten umzeichneten Augen blicken unter der Kapuze hervor. Es sind die Augen eines Menschen, wissende, erleuchtete Augen, die hinter Schleier geblickt haben, die euch nicht einmal bewusst sind.

Auf der Brust trägt er ein Medaillon, das ein Rad aus sechs Drachenflügeln ziert. Unter der Kapuze scheint am Hals noch etwas anderes silbern aufzublitzen.

„Ihr wandelt auf Pfaden, die selbst jene vergessen haben, die sie einst anlegten, Liberi“, spricht der Graue mit sanfter Stimme. „Es gilt zu prüfen, ob dieses Vergessen ein Segen ist, wie Wissen ein Fluch sein kann. Prüft eure nächsten Schritte gründlich, erkennt, was notwendig ist – aber ihr sollt den Weg beschreiten, den eure Erkenntnis euch weist. Noch sind unsere Pfade unterschiedlich und ich rate euch, meinem nicht zu folgen. Doch es mag der Tag kommen, an dem wir uns an einer Kreuzung wiederbegegnen und entscheiden, gemeinsam weiterzugehen.“

Während er spricht, bekommt die Welt hinter ihm einen Riss und graues Wabern umfängt ihn. Als ihr in das Nichts blickt, erfasst euch Schwindel.

„Niemand ist alleine. Doch wer danach strebt und es erlangt, ist verdammt. Vergesst dies nicht.“

Der Graue tritt einen Schritt nach hinten und die Welt schließt sich vor ihm wie ein Vorhang.

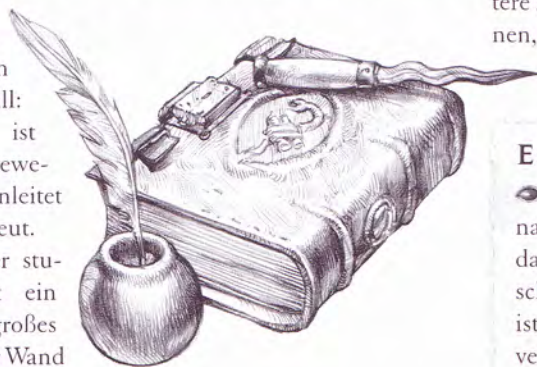
Wer das Flügelrad kennt (*Magiekunde*+10 oder *Sagen und Legenden*+12) oder schon Kontakt zu dem Orden hatte, erkennt darin das Symbol der Menacoriten (das auch der Wurm vom Windhag trug; siehe das gleichnamige Abenteuer in der Anthologie **Drachenodem**). Vielleicht weiß er auch (4 *TaP**), dass Rakorium den Hohen Drachen Menacor als 'Verbündeten Pyrdacors' titulierte.

Ihnen sei an dieser Stelle verraten, dass es sich bei dem Menacoriten um *Erynnion Quendan Eternenwacht* handelt, dem Gründer und 1026 BF verschollenen ersten Abtprimas der Draconiter – die Helden werden ihm tatsächlich zu einem späteren Zeitpunkt der Kampagne wieder begegnen. Durch den Verhüllten Meister *Taphîrel ar'Ralahan* (Aus Hass geboren) sind die Menacoriten über die Erkenntnisse der Helden bis zu einem gewissen Grad informiert und alarmiert. Eternenwacht überprüft in Drakonia eine Detailinformation, ehe er sich später zum Wadi Yiyila (siehe **Ins Nest des Feindes**) begibt. Und dennoch ist sein Treffen

mit den Helden nur im gewissen Rahmen ein Zufall: Eternenwacht ist stets ein Lehrer gewesen, der sanft anleitet und Hinweise streut.

Die Stelle, die er studiert hat, zeigt ein einen Schritt großes Relief, das aus der Wand gewachsen ist. Erst beim

genauen Hinsehen erkennt man, dass die bis zu zwei Finger hohen Erhebungen und die scharfen Ränder die Berge und Küsten einer Landmasse darstellen. Bemerkenswert ist ein Loch oben rechts in der größten Auswölbung, von der sich aus sternförmig zwölf Linien durch das Relief graben.



☞ *Kartographie*+3 oder *Geographie*+8: Der Held erkennt charakteristische Gebirgszüge wie den Raschtulswall, die Sicheln oder das Eherne Schwert wieder, anderes erscheint ihm jedoch fremd (1 *TaP**). Anstelle des Golfs von Perricum erstreckt sich eine Landmasse. Wohl die heutige Maraskankette trennt die tulamidischen Lande vom Meer. Statt der kleinen Inseln der Zyklopensee erhebt sich dort ein großes Archipel, auch der Selemgrund scheint nicht zu existieren (4 *TaP**).

☞ *Kraftlinienmagie I*, *Magiekunde*+7 oder Recherche in Drakonia: Das Loch könnte die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert markieren, die zwölf Linien als Kraftlinien die so genannten 'Saiten der Götterharfe', die dort am wohl mächtigsten Nodix zusammenlaufen.

Wenn die Helden bereits selbst Erkenntnisse zu den Kraftlinien gewonnen haben (siehe **Kraftlinien**, Seite 58), können sie sich hier bestätigt fühlen, auf einer richtigen Spur zu sein – zumindest forschen auch andere Mächte danach.

ÜBER DIE MENACORITEN

Auch die Großmeister haben kein fundiertes Wissen über die Menacoriten, sie scheinen sie sogar in einer gewissen Art zu fürchten (was wenig verwunderlich ist, wenn man bedenkt, dass kaum ein Ort den Elementen ferner ist als die Nichtwelt des Limbus). Durch Zufall in der Recherche oder am Ende des Abenteuers ihnen zugänglich gemacht, können die Helden Einblick in folgendes Fragment in Bosparano erhalten, das Teil der Urschrift von Pher Drodont *Compendium Drakomagia* gewesen ist, allerdings in keiner anderen Fassung auftaucht:

Weiterhin einem der D.A. verschrieben haben sich die Grauen Wächter des Limbus, welche dem Menacor huldigen. Selbiger ist eingesetzt von den Herren Aeverans, zu wachen über die Wege im Äther, auf dass die Dämonen nicht Pfad noch Steg finden. Meister des Ordens sind die Mantra'kim, Ritter und Knechte viele geschuppte Wesen. Ordensburg im Limbus? Älter prä-tulamidisch!

Der Zusammenhang des Textes fehlt, eine Einordnung in spätere Fassungen, die den Orden nur mit einem Halbsatz erwähnen, schwierig. *Sprachenkunde* oder *Bosparano*: Die Abkürzung »D.A.« mag in dem bosparanischen Text für 'Dracones Antiquites' stehen.

EINSICHTEN UND ERKENNTNISSE I

☞ Die Helden haben Erkenntnisse zu einigen Drachennamen gefunden, doch das Wenige scheint zu bestätigen, dass Drakonia während Pyrdacors gottgleicher Herrschaft im zehnten und elften Zeitalter verlassen gewesen ist – was die Frage aufwirft, was der goldene Drache hier verbergen wollte.

☞ Etwas oder jemand scheint den Fluss kontinentaler Kraftlinien zu verändern, die in der Dämonenzitadelle zusammenlaufen, um die Konzilslinie zu stärken.

☞ Die Menacoriten scheinen aktiv zu werden, doch es ist unbekannt, auf welcher Seite sie stehen.

DRACHENSPIK

»Fürchte Legenden. Sie neigen dazu, die Wahrheit zu verharmlosen.«

—Gorodez Sgirra

Das nachfolgende Kapitel behandelt den Handlungsstrang um Yalstenes 'Schläfer' Gorodez und den erweckten Geist Djasfradors. Es beginnt mit dem Auftritt des Magiers, anschließend folgen Module zu dem Spiel mit dem Drachengeist und der Enttarnung des Agenten Zze Thas.

DER GOSSENZAUBERER

Diese Szene ereignet sich, wenn die Helden erste Erkenntnisse gewonnen haben. Einzelne Helden oder die Gruppe haben sich außerhalb Drakonias aufgehalten und kehren nun, am besten in Begleitung eines Großmeisters, zurück – und müssen feststellen, dass sie nicht die Einzigen sind, die Einlass begehren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem vernehmt ihr das Toben der Elemente: zitternde Erde, flirrende Luft, krachendes Eis. Auf einem Felsen vor dem Tor des Lichtvogels sitzt ein hagerer Mann und gibt sich unbeeindruckt von den aufgebracht Dschinnen. Er trägt unter dicken Pelzen eine abgetragene graue Robe, neben ihm lehnt ein mit Glyphen verzierter Zauberstab, in dem eine Kristallkugel eingefasst ist. Das Alter des Magiers ist schwer einzuschätzen, die Haut wirkt gelblich, die Augen sind trüb.

"Was ist vorgefallen?" fragt [der Großmeister].

Mit donnernder Stimme antwortet ihm der Erzdschinn.

"Er beleidigt die Elemente."

"Sein Atem ist verdorben", heult der Luftdschinn.

"Allerdings", murmelt der Magier und fingert aus seiner Robe einen geknickten Zigarillo vor. "Habt ihr Feuer?" Ohne eine Antwort abzuwarten, schiebt er den Zigarillo in den Mundwinkel und schnippt mit den Fingern. Über der Fingerkuppe erscheint eine tänzelnde Flamme, mit der er das Rauchwerk entzündet. "Eure Torwächter wollten mich nicht einlassen, mein Gesicht gefällt ihnen wohl nicht. Vielleicht kann man mit Euch vernünftig reden." Er atmet Rauch. "Mein Name ist Gorodez Sgirra. Ich suche und ich biete Informationen. Schon mal von den Elementaren Drachen gehört? Ja? Fein, dann dürfte euch interessieren, dass ihr in eurer schmucken Festung auf einem der Eier sitzt. – Kommen wir ins Geschäft?"

Gorodez Sgirra (Seite 83) ist eine ambivalente und komplexe Figur, die bewusst bei den Helden anecken soll. Zudem ist der Magier ein Spieler, der Gefallen daran hat, seine Mitmenschen zu provozieren, zu manipulieren und ihnen ihre Fehler vorzuhalten (um diese im gleichen Zug auch auszunutzen). Hätte er nicht so eine schlechte Meinung von den Göttern, er würde sich wohl am ehesten Xeledon verbunden fühlen. Sein Wissen gibt er immer nur so weit preis, wie es reicht, um andere für seine Zwecke einzuspannen; dafür nutzt er auch Halbwahrheiten oder glatte Lügen. Es ist die Ironie des Abenteuers, dass ausgerechnet er, der viel auf seine Manipulationskünste gibt, von einer fremden Macht gesteuert wird.

Ausführliche Informationen zu den Erben des Zorns, auf die



Gorodez anspielt, finden Sie in **Drachenschatten** auf Seite 18 sowie im vorangegangenen Kapitel auf Seite 58.

DIE FALSCHES SPUR DES ERZDRACHEN

Was Gorodez zu erzählen hat, entspricht für ihn der Wahrheit (*Menschenkenntnis*-Probe), doch darin mischen sich tatsächliches Wissen mit den Manipulationen Yalstenes, die dem Zweck dienen, Gorodez einen handfesten Grund zu geben, sich nach Drakonia zu begeben, und ihn, wenn schon nicht vertrauenswürdig, so zumindest für die Konzilsmagier interessant genug zu machen.

👁 Gorodez ist seit ein paar Jahren unterschiedlichen Drachenkulten auf der Spur, unter anderem in Almada und im Lieblichen Feld. Da diese Ähnlichkeiten in Strukturen oder Symbolik aufweisen, vermutet er schon seit längerem, dass die einzelnen Kulte zumindest einen gemeinsamen Ursprung haben, wenn nicht gar von einer zentralen Verschwörung gesteuert werden, ohne es selbst zu ahnen.

👁 In Amhallah traf er auf einen Karawanenführer aus der Oase Yiyimris, der einen Drachenarmreif mit Jadekristallen trug. Sein Name war Ibrihim ben Kasam, ein strenggläubiger Kasimit mit hellbraunen Augen und auffällender Nase. Gorodez ging dieser Sache vorerst nicht weiter nach, da ihn eine dringendere Angelegenheit nach Drakonia trieb.

👁 Ein zentrales Bestreben der Drachenkultisten scheint darin zu liegen, das Gelege Pyrdacors zu finden und die Kontrolle über die Erben des Zorns zu erlangen. Sein Wissen darüber hat Gorodez nach ersten Hinweisen in Punin vertieft und anhand der Fundorte der bekannten Eier (Punin, Then, Cumrat

und Brig-Lô) zwischen Cumrat und Brig-Lô weitere Nachforschungen angestellt. Dabei stieß er auf die Jahrhunderte alte Legende eines kindskopfgroßen, sechsseitigen Diamanten, um dessen Besitz eine blutige Fehde ausbrach, bis eines Tages ein weiß gewandeter Zaubermeister mit einer magischen Zeichnung auf der Stirn erschien, den Diamanten an sich brachte und vom Erdboden verschluckt wurde.

☞ **Alchimie oder Magiekunde (Elementarismus)** je +6: In der elementaren Analogie ist der Diamant dem Erz zugeordnet (WdZ 382). (Auch die anderen Elementaren Eier werden als große Würfel aus einem dem jeweiligen Element zugeordneten Edelstein beschrieben.)

Die Konzilsmagier sind über Gorodez' Bericht überrascht, denn sie selbst haben von den Elementaren Eiern erst vor wenigen Jahren erfahren – allerdings kann es sein, dass ein verschlossener Erz-Elementarist, den Weisungen seines Elements folgend, seine Entdeckung für sich behalten hat, und sei es nur, weil er es für sicherer erachte. Man ist auf jeden Fall neugierig genug, der Sache nachzugehen – und Pyriander spricht die Einladung aus, dass Gorodez als Gast in Drakonia bleiben darf. Dieser nimmt sie an, als hätte er nichts anderes erwartet. Er wird auf eigene Faust nach dem Ei des Erzdrachen forschen und kann sich dabei gut selbst beschäftigen; sollten die Helden ihn aber neugierig gemacht haben, wird er versuchen, mehr von ihnen zu erfahren. Ansonsten können Sie ihn vorerst immer wieder durch kleine Szenen, in denen er zum Beispiel mit seinem Verhalten die Druiden provoziert, in Erinnerung rufen.

DJASFRADOR, DER ZÜRNEENDE GEIST

Sich selbst und seiner Wut überlassen streift Djasfrador nächstens durch die Hallen Drakonias, dringt in die Träume der

DER SCHLÄFER ERWACHT: WAS GESCHEHEN WIRD

Nach einer gewissen Zeit in Drakonia beginnen sich in Gorodez' Unterbewusstsein Yalstenes komplexe magische Befehle zu regen, die nur ein Ziel kennen: *Entfesse die ruhelose Seele Djasfradors!* Wie ein Schlafwandler wird Gorodez in den folgenden Nächten sein Ritual vorbereiten und durchführen. Dabei wird er agieren, wie er es auch im wachen Zustand machen würde, hätte er einen solchen Entschluss gefasst. Würde man ihm nachts begegnen, man würde im Gespräch mit ihm nicht einmal den Unterschied merken – nur dass er sich am Tage an nichts erinnern kann, was er gemacht hat. (Da er ohnehin einen schlechten Schlaf hat und stets bleich wie ein Sterbender ist, fällt nicht einmal der fehlende Schlaf auf.) Zuerst besorgt er sich ein paar alchemistische Zutaten, um eine Beschwörungskerze (SRD 101) zu schaffen (siehe Seite 68). In der Nacht der Anrufung besorgt er sich als weiteres Paraphernalium die Pfote und die Augen einer Katze – und zwar von Luisinas Cha ay Zhammorah *Leisetreter*, die öfters alleine durch die Gänge streift.

In einem abgelegenen, lange ungenutzten Gang vollzieht er das Ritual und erweckt mit einem GEISTERRUF den unruhig schlafenden Geist Djasfradors. Einen seiner Zigarillos rauchend hat er im Angesicht des Geistes nur einen Befehl: *„Lasse deiner Wut freien Lauf!“*

schlafenden Menschen ein und strebt danach, wieder körperliche Gestalt anzunehmen.

Am besten ereignet sich die Erweckung unmittelbar vor der Ermordung Eslams (Seite 71), so dass es zuerst unklar ist, ob beide Ereignisse nicht einen unmittelbaren Zusammenhang haben.

ERSCHEINUNG

Zur Zeit seines kurzen Lebens hatte Djasfrador eine Gestalt, die in etwa einem Riesenlindwurm (ZBA 85) mit sechs Köpfen und vier Flügeln entsprach. Wenn sich der Geist manifestiert, ist seine Erscheinung ein geisterhaft-verzerrtes Abbild dieses Körpers: ein schwingenbewehrter Schatten von bis zu fünfundzwanzig Schritt Länge, unter dessen finsternen Schuppen ein grünes Leuchten pulsiert. Die sechs Drachenhälsen peitschen wie wahnsinnig umher, doch am schlimmsten sind die glühenden Augen, dessen gleißendes Seelenfeuer mit Irrsinn lockt.

In Alpträumen manifestiert er sich in unterschiedlicher, oft auch wechselnder Gestalt, dessen durchgängiges Merkmal die Zahl Sechs ist (siehe **Träume des verstoßenen Kindes**).

Der Geist des Djasfrador

Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +1 pro 50 LeP

Austreibung: +1 pro 20 LeP

INI LE/20+1W6 **PA** 12 **LeP** (max. 2.200)* **RS** 11

Angriff: AT 16 **TP** 1W6+4 SP **DK** HNS

GS 10 **MR** 21 **GW** 18

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (wenn eine unparierte *Glückliche Attacke* gelingt, umhüllt der Djasfrador seinen Gegner und entzieht ihm schlagartig 1W20+4 LeP; wenn er anschließend von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine Mutprobe+12 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht)

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 16), Formlosigkeit II, Geisteranführer, Geistermanifestation (TaW 10), Geisterpanzer, Geistersprache (Drachisch!), Immunität gegen profane Waffen, Lebensraub I (Hälfte aller angerichteten SP), Körperlosigkeit I, Präsenz II, Schaden auf belebte Materie, Schreckgestalt II, Unsichtbarkeit II, Zeitenblick

Mögliche Dienste: Alptraum (dadurch gewinnt der Djasfrador 1W6+2 bis 5W6 LeP pro Opfer), Beratung (Frage beantworten), Bewegung, Kampf

*) Diesen immens hohen Wert müsste Djasfrador erreichen, um wieder feste Gestalt anzunehmen (im Vergleich: der 'normale' Nachtalp eines Menschen benötigt dafür 500 LeP; WdZ 205). Wie viele LeP Djasfrador erringt, hängt davon ab, wie viele Opfer er findet; zudem stehen ihm durch die Humuskräfte Drakonias weitere Lebensenergiequellen offen. Sie können aber davon ausgehen, dass er in diesem Abenteuer kaum mehr als ein Viertel des Maximalwertes erreichen wird – es sei denn, Sie wollen es Ihren Helden besonders schwierig machen.

DARSTELLUNG

Djasfrador ist eine grenzenlos wütende und verstoßene Kinderseele – nur eben die eines mächtigen Drachen. In ihm toben die sechs nicht vereinbaren Prinzipien und Essenzen seiner 'Väter'. Dieser Wahnsinn sowie die Gier, ins Leben zurückzukehren, treiben ihn. Es ist die Tragik dieses Geistes, dass er nur gebannt, nicht aber erlöst werden kann.

Zu Beginn ist Djasfrador nur ein Schatten, seine Alpträume eine unruhige Ahnung nach dem Aufwachen. Die Bedrohung durch ihn baut sich schrittweise auf, die Träume werden konkreter und schließlich meint der Erste, einen Schatten in den monströsen Hallen wahrgenommen zu haben. Dann verdichten sich die Schatten, es gibt Opfer zu beklagen und die Bedrohung wird greifbar.

Die Umtriebe Djasfradors bilden wie ein düsterer Klangteppich die Atmosphäre in Drakonia, vor deren Hintergrund die Helden dem Mörder Falleander, den Plänen Yalstenes und der Drachenchronik auf die Spur kommen.

Gedankensplitter

Sie können die nachfolgenden Eindrücke beiläufig in andere Beschreibungen einflechten oder auf Zetteln den Spielern der betroffenen Helden zustecken.

☞ Du betrachtest deinen Gefährten und denkst: Hunger.

☞ Plötzlich zitterst du am ganzen Leib. Alles, wonach du dich sehnst, ist Geborgenheit.

☞ Du fühlst dich wie eine Feldmaus, die weiß, dass der Blick des Adlers auf sie gefallen ist.

☞ Für einen Herzschlag hattest du den Eindruck, [Held] spräche mehrstimmig.

TRÄUME DES VERSTOßENEN KINDES

Diejenigen, an deren Lebenskraft sich Djasfrador im Schlaf labt, erleiden grausige Alpträume, zu denen Sie nachfolgend ein paar Beispiele finden. In keinem von ihnen zeigt sich Djasfrador in seiner wahren Gestalt (selten auch in drachischer, sondern als etwas, was der menschliche Geist begreifen kann), in allen spielen die widerstreitenden Prinzipien seiner sechs Väter jedoch (als Ursprung von Schmerz und Wahnsinn) eine Rolle. Sie können einige der Träume auch Meisterpersonen erleben lassen, die davon berichten.

Magiebegabte Wesen (vor allem Elfen) sowie Personen mit hoher *Intuition* oder dem Nachteil *Medium* sind besonders anfällig für Djasfradors Übergriffe, während er Zwerge vollständig meidet.

Die ersten Alpträume sind noch diffuse Ahnungen. Je stärker Djasfrador wird, desto deutlicher und erschreckender werden sie. Mit ihnen gehen 1W6+2 bis 5W6 SP einher (steigend; die Hälfte gewinnt der Drachenalp als LeP; die halbe MR des Opfers kann als 'Rüstungsschutz' von diesem Schaden abgezogen werden) sowie der temporäre Zuwachs von *Schlechten Eigenschaften*. Diese können Sie frei bestimmen oder auswürfeln:

1W6 Schlechte Eigenschaft

- 1 *Schwermut* +1W6 Punkte
- 2 *Arroganz* +1W6 Punkte
- 3 *Größenwahn* +1W6 Punkte
- 4 *Streitsucht* +1W6 Punkte
- 5 *Jähzorn* +1W6 Punkte
- 6 *Neid* +1W6 Punkte

Sollte das Opfer die *Schlechte Eigenschaft* noch nicht besitzen, steigt sie um zusätzliche 3 Punkte. Die Werte fallen wieder mit einem Punkt pro Tag.

☞ Das Opfer träumt von seiner eigenen Geburt und spürt dabei die Erwartungen und die Freude seiner Eltern, die sich beim Anblick des Kindes in Enttäuschung und Zorn über die "Missgeburt" wandeln.

☞ Im Traum pflanzt und pflegt das Opfer eine wunderschöne Blume, bis eine Hand kommt und sie ausreißt. Dies geschieht wieder und wieder, bis der Träumende begreift, dass es seine eigene Hand ist, die sein Werk zunichte macht.

☞ Der Träumende ist in einen dunklen, fensterlosen Kerker gesperrt, doch er ist nicht alleine, sondern begegnet sich selbst in mehrfacher Ausführung: um die eigene Verdammnis wissend und daran verzweifelnd; sinnlos den anderen Hoffnung geben wollend; alle Hoffnungen zerredend; sich selbst zerfleischend; an den Erinnerungen von Freiheit zerbrechend ... Dabei wechselt er immer wieder die verschiedenen Positionen.

☞ Der Träumer ist eine Sau, an deren Zitzen sechs Ferkel hängen, die auch dann noch gierig weitersaugen, als keine Milch mehr für sie da ist. Da beginnen sie, sich in die Sau hineinzufressen.

☞ Der Held träumt von seiner Begegnung mit Fuldigor. Nehmen Sie den Bruchteil vom Wesen des Allweisen als Grundlage, den der Held erfasst hat (**Drachenerbe 86**), und lassen Sie den Text beginnen, wie der Held ihn in Erinnerung hat, um ihn dann in eine wahnsinnige Verzerrung zu kippen.

Ehe die Helden selbst Opfer der Träume werden, sollten zuerst einige Meisterpersonen über unruhige Nächte klagen, dann zeigen sich bei einzelnen Wesensveränderungen, während Djasfradors Macht wächst – und der Schaden, den er anrichten kann.

ERWACHENDES WISSEN II: DIE STIMME DES VATERS

Die Gedanken Fuldigors, die noch in der Erinnerung der Helden verankert sind, regen sich, wenn ein Held Djasfradors Opfer wird. Lassen Sie einfließen, dass ihn etwas an seinem Alptraum an seine Begegnung mit Fuldigor erinnert, auch wenn er es nicht genau benennen kann – bei einem schwachen Übergriff des Geistes bleibt ihm vielleicht sogar nur diese vage Erinnerung.

Bei einer offenen Konfrontation mit Djasfrador, kann der Geist einem der Helden den Gedanken entgegenschleudern: "*In dir spricht (denkt / träumt) die Stimme meines (eines / seines) Vaters (Ursprungs / Beenders).*"

OPFER DER VERZWEIFELTEN WUT

Sind die Folgen der Drachenträume zu Beginn nicht physischer Natur, werden sie immer bedrohlicher, später greift Djasfrador seine Opfer auch außerhalb der Träume an.

☞ Die blinde Trollzackerin *Chulye Rôhabaza* (Seite 104) ist als *Medium* ein leichtes Opfer für Djasfrador. Auch wenn ihre Lebenskraft ihn kaum nährt, wird er von ihr angezogen. Chulye kann eine "*schattengleiche Bedrohung, geboren aus den ältesten Steinen*" orakeln, ehe sie selbst Opfer wird – und die Begegnung mit dem Drachegeist nicht überlebt. *Erdgrollen*, der Dschinn an ihrer Seite, musste ihrem Ende hilflos zusehen und sah etwas "Unbeständiges" ihr entsteigen: "*Wir Steine kennen es. Es ist immer schon da gewesen, doch nun ruht es nicht mehr.*"

☞ Großmeister Eslam entwickelt einen irrationalen Verfolgungswahn, der nach seiner Ermordung als falsche Spur dienen kann.

☞ Luisina erwacht mit Kratzspuren und Wunden am Körper, die von scharfen Krallen oder Klauen stammen könnten. Jemand anderes weinte in derselben Nacht blutige Tränen.

☞ Ein auf die Opfer gewirkter erfolgreicher ANALYS+4 offenbart das Wirken eines Geisterwesens (1 ZfP*), das als Nachalp identifiziert werden kann (4 ZfP*). Ab 7 ZfP* kann der Held die Fähigkeiten Djasfradors ausloten. Vermeiden Sie es hierbei jedoch, von konkreten Eigenschaften zu sprechen, sondern umreißen Sie die immensen Fähigkeiten dieses speziellen Geistes, um seinen Nimbus zu wahren.

☞ Vertrautiere oder sehr intuitive tierische Begleiter der Helden ahnen die Nähe Djasfradors. So kann eine Katze scheinbar grundlos die Schatten anfauchen oder ein sonst furchtloser Hund winselnd das Weite suchen.

☞ Djasfradors Hunger muss sich nicht nur gegen Mensch und Tier richten. So könnte er einem der Ewigen Gärten (Seite 95) die Humuskraft entziehen und verödete Wiesen und vertrocknete Stämme dort zurücklassen, wo seit Jahrtausenden Pflanzen ewig blühen.

DEM ALPTRAUM BEGEGNE

Die Helden und Meisterpersonen haben verschiedene Möglichkeit, dem finsternen Schrecken zu begegnen, sei es, um sich zu schützen, den Geist zu bannen oder mit ihm in Kontakt zu treten.

Schutz vor Alpträumen und Geistern

☞ In der Zonen-Variante schafft der GEISTERBANN (Probe +3 +LeP/20; 12 AsP) für ZfP* Stunden einen ZfW Schritt großen Bereich, in die Djasfrador bei mindestens LeP/20 ZfP* nicht eindringen kann. Ein *Schutzkreis gegen Geister* (Stäbe Ringe 68) wirkt erst ab 21 RkP*.

☞ Der HAUCH BORONS (WdG 267) kann nach Meisterentscheid von Djasfrador nicht durchdrungen werden, jemand, der den RUF IN BORONS ARME (WdG 268) vernommen hat, den SCHLAF DES GESEGNETEN (ebenda) schläft oder den HARMONIE-SEGEN (WdG 232) empfangen hat, dessen Einbußen sinken um LkP*/2 Punkte.

Die Bannung des Geistes

Wenn die Helden wissen, mit was sie es zu tun haben, können sie sich mit den richtigen Mitteln zumindest zeitweise Ruhe verschaffen, indem sie den Geist bannen.

☞ Ein GEISTERBANN (Probe+LeP/20, 3*LeP/20 AsP, mindestens 11 AsP) hindert Djasfrador für ZfP* Tage und Nächte da-

ran, sich zu manifestieren. In der Variante *Langfristige Bannung* kann dieser Zeitraum ausgeweitet werden. Der REVERSALIS [GEISTERRUF] wirkt wie der einfache GEISTERBANN.

☞ Ein PENTAGRAMMA (Probe+7) kostet bei diesem besonderen Geist 12 AsP.

☞ Die GEISTERBANN-Variante *Permanente Bannung*, um den Geist zu vernichten, wirkt nicht – schon die Alten Drachen haben ihre Schöpfung nicht vollständig auslöschen können. Wenn ein Held dies versucht, können Sie ihm einen Hinweis auf den Ursprung der ruhelosen Drachenseele geben: Er spürt wie sich sein Zauber gegen eine Kraft stemmt, die einem sechsfachen, gottgleichen Willen entspringt. Hierbei kann sich auch das *erwachende Wissen* regen. Sie sollten dem Helden dennoch den Erfolg gönnen, Djasfrador zwar nicht zu vernichten, ihn aber merklich zu schwächen.

☞ Der BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID (WdG 266) zwingt Djasfrador wieder zur Ruhe und der Geweihte spürt eine Art Dankbarkeit für das geschenkte Vergessen.

☞ Ein schamanistischer EXORISMUS (WdZ 157) bannt den Geist für RkP* Tage, ebenso der GROSSE GEISTERBANN (WdZ 159). Wirklich effektiv sind die beiden Rituale, wenn sich der Schamane entschließt, Djasfrador im Anschluss in einen GEISTERKERKER (WdZ 158) zu sperren.



Die Suche nach dem Karfunkel

Die Erfahrungen aus 24 Stunden in Khunchom können die Helden auf die Idee bringen, nach dem Karfunkel Djasfradors zu suchen. Bei der Ausgestaltung haben Sie freie Hand, denn wie auch immer sich die Suche in den endlosen Gewölben gestaltet, letztlich bleibt sie erfolglos: Schon die Alten Drachen haben Djasfradors Karfunkel zerschlagen und seine ruhelose Seele ist in die Mauern Drakonias eingegangen.

Kampf dem Geisterdrachen

- ☞ Je stärker sich Djasfrador manifestiert und je offener er sich zeigt, desto direkter kann man ihn angreifen, wobei Sie seine *Immunität gegen profane Waffen* bedenken sollten.
- ☞ Die Helden finden in Drakonia viele Unterstützer und können auf die magische Macht der Elementaristen zurückgreifen, um so Djasfrador etwa eine Falle zu stellen.
- ☞ Natürlich ist es möglich, in einen Alptraum einzudringen und Djasfrador in der Traumwelt zu stellen (WdZ 69; der Geist beeinflusst die Realitätsdichte (RD) um 2W6 Punkte).
- ☞ Sollte die LeP des Geistes auf Null sinken, verfällt er wieder in seinen Geisterschlaf, bis er erneut gerufen wird.

Kontaktaufnahme

- ☞ Mit einem GEISTERRUF (Probe+7, +14 für diesen *bestimmten Geist*, 9 AsP) lässt sich Djasfrador rufen, jedoch muss

er unter Kontrolle gebracht werden (Probe+LeP/50). Gorodez wird später diese Möglichkeit in Erwägung ziehen.

☞ NEMEKATHS bzw. MARBOS GEISTERBLICK (WdG 267), vor allem aber NEMEKATHS ZWIESPRACHE (ebenda) können ebenfalls einen Kontakt herstellen; bei letzterer Liturgie muss sich der Geweihte mit seinem Seelenlicht dem Drachengeist jedoch in der Zwischenwelt stellen.

Bedenken Sie Djasfradors rasenden Wahnsinn – in einen Dialog kann er allenfalls gezwungen werden, aus dem er jedoch bei erster Gelegenheit ausbricht, um weitere Lebenskraft zu sammeln.

DER BETROGENE SPIELER

Je nachdem, wie die Helden ihn behandeln, verbündet sich Gorodez mit ihnen oder arbeitet auf eigene Faust. Sind nur einzelne gegen ihn, andere ihm aber wohlgesonnen, versucht er letztere für sich zu gewinnen und einen Keil in die Gruppe zu treiben (aus Selbstschutz, nicht aus Böswilligkeit). Dunkle Kräfte faszinieren ihn und er versucht stets, sich mit ihnen zu messen.

Wenn ersichtlich ist, dass ein Geist hinter den unheimlichen Geschehnissen steht, erwägt Gorodez die direkte Möglichkeit: Den Geist selbst fragen, woher er kommt und wer ihn entfesselt hat. Notfalls muss man ihn eben zur Antwort zwingen. Die Antwort, die er oder die Helden erhalten, wird ihm indes natürlich gar nicht gefallen. Gerade wenn die Helden ihn in ihren Erkenntnissen überholen, steht Gorodez plötzlich mit dem Rücken zur Wand: Er selbst kann sich nicht an die Beschwörung erinnern.

DER WAHRE NAME

Wie die meisten Drachen und andere magische Wesen besitzt auch der Geist Djasfradors einen *Wahren Namen* (WdZ 377), mit dem man Macht über ihn gewinnen kann. Um ihn in Erfahrung zu bringen, muss dem Helden eine Probe +12 auf einen der folgenden Zauber gelingen: SEELENTIER ERKENNEN, BLICK IN DIE GEDANKEN (Variante *Tiefenempathie*; Probe zusätzlich +7+doppelte MR, insgesamt also +59 (!)), BLICK AUFS WESEN oder SENSIBAR. Die halben ZiP* geben die Qualität des Wahren Namens (maximal 7) an.

Der Wahre Name Djasfradors ist ein komplexes gedankliches Konstrukt, durchdrungen von den sechs Prinzipien der Alten Drachen – und in sich derart widersprüchlich, dass man darüber wahnsinnig werden könnte. Der sterbliche Geist sperrt sich gegen diesen Gedanken und wird versuchen, ihn abzustoßen: Will der Held den Wahren Namen länger als eine Stunde in sich tragen, muss er eine Klugheits-Probe ablegen. Für jeden Punkt, den er seinen Wert unterwürfelt, erinnert er sich eine Stunde länger an den Wahren Namen, jedoch ist dies mit starken Kopfschmerzen verbunden (KL und IN je –2). Dies spiegelt den Wahnsinn wieder, dem Djasfrador seit dem Moment seiner Erschaffung selbst ausgesetzt ist und gibt dem Helden einen Einblick in die Qualen, die der irrsinnige Geist seit Äonen leidet.

Gelingt die Beherrschung des Wahren Namens, stehen dem Helden alle damit verbundenen Vorteile offen: Dem Namensmeister gegenüber sinkt Djasfradors MR auf 0, Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Herrschaft*, *Hellsicht* und *Verständigung* sinken auf drei Viertel der üblichen Kosten. Mögliche Charisma-Proben sind um 3 Punkte erleichtert, Proben auf *Überreden* und *Überzeugen* um 2 Punkte. Die Anrufungsprobe ist um die Qualität des Wahren Namens erleichtert, die Kontrollprobe um die halbe Qualität.

DER BESCHWÖRUNG AUF DER SPUR

Während es zu ersten unheimlichen Erscheinungen und Alpträumen kommt, können die Helden auf Spuren der Beschwörung stoßen:

☞ Am Tag vor der Beschwörung verschwindet Leisetreter, Luisinas Katze. Da sie öfters auf Streifzug geht, fällt dem Mädchen das Verschwinden erst nicht auf, später macht sie sich jedoch Sorgen und bittet die Helden um Hilfe. Schließlich finden sie in einem abgelegenen Gang den bereits ein paar Tage alten Kadaver der Cha ay Zhamorrah. Jemand hat das Tier nicht nur getötet, sondern ihr auch die Augen und eine Pfote entfernt.

☞ *Magiekunde*+5 (erleichtert um den halben Wert *Aberglaube*): Man erzählt sich, Katzenaugen könnten in die Welt der Geister blicken. Tatsächlich sind sie ein klassisches Paraphernalium für Geisterbeschwörungen.

☞ Später gibt sich *Feuerschlick Spökenkiecker* (Seite 104) beunruhigt: Es fehlen Landproben, die Konzilsmagier vor Jahren aus einem pervertierten Wald der Warunkei mitgebracht haben. Wenn die Helden nach weiteren fehlenden Proben und Zutaten aus den alchemistischen Labors fragen, fällt auf, dass auch Schwarzwachs und Schlangenhaut entwendet wurden. (Zudem fehlt eine Alraune, doch da der Vorrat dieser Zauberpflanze in Drakonia sehr umfassend ist, wird dies nicht bemerkt.)

☞ *Alchimie*+3: Die fehlenden Materialien sind klassische Zutaten für Beschwörungskerzen (Stäbe 101).

Gorodez interessiert sich für diese Vorfälle und kann Wissen über Beschwörungen beisteuern, unwissend, dass er selbst der Übeltäter ist.

Bei einer ausgiebigen Suche können die Helden auf Spuren im Staub stoßen, die in nicht genutzte Gänge und Hallen führen. Hier finden sie schließlich die Reste einer Geisterbeschwörung: Neben der niedergebrannten, grünlichen Beschwörungskerze

(Alchimie+0) wurde ein *Schutzkreis gegen Geisterwesen* (Stäbe 68) auf den Boden gezeichnet. Die Katzenpfote lässt sich hier ebenso finden wie die blutigen Überreste der zerdrückten Katzenaugen – und neben ihnen liegt der zertretene Stummel eines Zigarillos.

Wenn die Helden Verdacht gegen Gorodez hegen, können sie recht problemlos in seine Gästekammer eindringen, die wie die meisten Räumlichkeiten Drakonias von keiner Tür versperrt ist. Der Magier reist nicht mit viel Gepäck (gewöhnliche Reiseutensilien, etwas Handgeld und Edelsteine im Wert von 34 Dukaten), aber in seiner Schale der Alchimie lassen sich Reste grünlichen Wachses entdecken.

Gorodez streitet natürlich ab, etwas damit zu tun zu haben, wird jedoch sich selbst gegenüber misstrauisch.

VERGESSENES WISSEN

☞ Im Gespräch lässt sich feststellen, dass Gorodez' Wissen um die aventurische Gegenwart bis Herbst 1032 BF sehr genau ist, die Monate danach aber mit Allgemeinplätzen gefüllt sind. Wenn er sich an diesen Zeitraum an Details erinnern will, muss er kapitulieren.

☞ Der Anwendung prüfender Liturgien wird er sich verweigern, vor allem einer SEELENPRÜFUNG (was auch sein gutes Recht ist). Auf einen RESPONDAMI kann er nicht antworten (sein Unterbewusstsein kennt die Wahrheit, die für sein Bewusstsein eine andere ist), einen BLICK IN DIE GEDANKEN nur unter Zwang zulassen oder wenn sein Misstrauen sich selbst gegenüber groß genug ist.

☞ Gorodez wird sich an einen Helden wenden, ihn mit einem ANALYS (Probe +7) zu untersuchen: Tatsächlich liegt auf seinem Geist ein unbekannter Zauber des Merkmals *Herrschaft*, jedoch in keiner menschlichen, zwergischen, elfischen oder echsischen Repräsentation. Die Matrices sind so vielschichtig wie ein drachischer Gedanke und tatsächlich kann ein Held, der drachische Magie schon einmal analysiert hat, Ähnlichkeiten erkennen (1 ZfP*). Der Zauber scheint permanent zu wirken und die Erinnerung verändert zu haben; Vergleiche zum MEMORABIA sind möglich, wenn der Held den Zauber selbst beherrscht (4 ZfP*). Bei 7 ZfP* lassen sich verblasende Spuren eines zweiten *Herrschafts*zauber gleichen Ursprungs erkennen, der (11 ZfP*) ähnlich einem IMPERAVI (Variante *Auslöser*) wirkt. Mit 18 ZfP* lassen sich Auslöser und Befehl auch bestimmen: *Erwecke in Drakonia den Geist Djasfradors!*

Erinnerungen an Zze Tha

Gorodez legt Wert darauf, seine Erinnerung wiederzuerlangen und bittet die Helden (und notfalls über diese die Konzilsmagier) um Hilfe. Um die falsche Erinnerung aufzuheben, muss ein BEHERRSCHUNG BRECHEN (Probe +7, 11 AsP, davon 1 AsP permanent) gelingen, der für 3 volle ZfP* eines vorbereitenden ANALYS um 1 Punkt erleichtert ist. Die KLEINE LITURGIE DES HEILIGEN NEMEKATH (WdG 267) und PRAIOS' MAGIEBANN (WdG 260) heben die falsche Erinnerung für LkP* SR auf, ARGELIONS BANNENDE HAND (WdG 269) gar für LkP* Stunden. Aufgrund der Permanenz des Zaubers kehrt sie danach aber wieder zurück. Einzig die VERTREIBUNG DES DUNKELSINNS (WdG 261) kann den Zauber permanent aufheben. (Bedenken Sie bitte, dass Gorodez das *Mal des Frevlers* trägt, weswegen alle Liturgieproben, die auf ihn direkt wirken, um 2 Punkte erschwert sind. Einer karmalen Brechung seiner Beherrschung wird er nur zustimmen, wenn es keinen anderen Weg gibt.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ich erinnere mich wieder. Wir waren in Silas vor ... zwei Jahren? Bekämpften diesen Drachenkult, der eine Pforte nach Zze Tha geöffnet hatte. Ich stürzte in wirbelndes Grau ... tiefes Grün.” Nervös zieht Gorodez am Zigarillo. “Ich war ein Gefangener. Zzlah Vhregg, daher kommt das Wort Sklave ... Sie hielt mich gefangen, weil ich ihre Pläne im Lieblichen Feld vereitelt habe. Yalstene, einer ihrer Gedanken für sich selbst. Eine Mantra'ke, ein Auge saphirblau, das andere smaragdgrün. Sie veränderte meine Erinnerung, schickte mich nach Drakonia. Pyrdona, Feindin, ungeborene Gebälerin. Strickt ein Netz, goldene Drachen zu fangen und alles zu vergiften.” Gorodez reibt sich die Augen, die wiedergewonnene Erinnerung scheint ihm zu schmerzen. “Djasfrador. Die Alten, Ersten, Götter vermochten ihn, den Schrecken, den Schatten vom Anfang nicht zu vernichten, verbargen ihn tief im Fels unter den Bann der Elemente.”

Erschöpft blickt er auf. “Ich brauche einen Branntwein. Und dann suche ich dieses Drachenweib und reiße ihr jede Schuppe einzeln vom Leib.”

Ohne Yalstenes Motivation zu kennen, wissen die Helden nun, dass neben Pardona noch eine weitere Macht mitmischt. Wenn die Helden die Abenteuer um die **Erben des Zorns** gespielt haben, können sie in der Mantra'ke anhand der zweifarbigen Augen ihre alte Widersacherin erkennen – und kennen nun ihren Namen. Dass sie Gorodez nach Drakonia schickte, um den Drachengeist zu entfesseln, legt nahe, dass sie das Konzil fürchtet – oder etwas schützen will, dass hier verborgen sein muss.

Nach und nach erinnert sich Gorodez an weitere Details:

☞ In Silas versuchte Yalstene ein Wesen aus Zze Tha in die Dritte Sphäre zu rufen, das sie ‘Chr'Szess'Aich’ nannte. Der Name steht in Zusammenhang mit einem epochalen Ritual, das in *Die Fünf Arckanen Capitel Hranga betreffend* (WdZ 90) beschrieben wird. Drakonia besitzt davon zwar keine Abschrift, hat aber durch einen Kommentar aus der Rohalszeit theoretische Kenntnis von dem Ritual, mit dem die Hochelfen nicht nur die Insel im Nebel geschaffen, sondern die Alten Echsen auch Zze Tha entrückt haben sollen. In der Gedankensprache der Mantra'ke hatte Chr'Szess'Aich auch den Beinamen ‘Schlafender König’ und ‘Herz von Ekt'Arba’. Letzterer Begriff kann allenfalls mit einer gelungenen *Sagen/Legenden*-Probe +25 als Name einer fliegenden Steinfestung (Raschtul 18) identifiziert werden, von der es heißt, sie wäre an den Gipfeln der Eternen zerbrochen.

☞ “Es gab keinen Tag, keine Nacht. Über allem herrschte ein stetes Dämmerlicht. Dichter Dunst waberte umher; züngelte um die mächtigen Stämme der uralten Bäume, kroch in die Bauten und Tempel. Manchmal verwehte er plötzlich und gab den Blick frei auf eine fremdartige Welt, gegen die sich alle Geschichten von Maraskan wie Kindermärchen ausnehmen. Dann zog er sich wieder zusammen und ließ einen keinen Schritt weit blicken.”

☞ “Es gibt dort Menschen. Menschen, die nie etwas anderes kannten als die Herrschaft der Echsen und Drachen. Kinder der Berge und der Riesin.”

☞ “Yalstene residierte in einer Tempelstadt, die sich tief im wuchernden Leben des unendlichen Dschungels verbarg. Wart ihr mal in H'Rabaal? So müsst ihr euch mein Gefängnis vorstellen, nur dass es kein Schatten einer verblassten Macht ist. Yalstene bemerkte mal, sie sei dorthin zurückgekehrt. Orkendreck, das Drachenkind

war dort geboren worden. Und zwar zu einer Zeit, als die Welt noch nicht mal einen Gedanken an uns Menschen verschwendete."

☞ "Yalstene dachte öfters an ein anderes Wesen. Drachenkind wie sie. Gelegeschwester. Zerstörerin. Die im Zorn wandelt. Malgorra. Ihre Gedanken waren voller Zorn, aber auch Genugtuung."

☞ "Ich erinnere mich dunkel an eine gewaltige Stadt, doch sie war gespenstisch leer. Kein Wesen war zu sehen, doch ich spürte die Schatten der Macht, die auf den gigantischen Mauern lagen. Nein, die Plätze und Tempel waren nicht verlassen."

☞ Gorodez fällt ein Teller aus der Hand, der auf dem Boden in ein größeres Bruchstück und mehrere kleine Splitter zerbricht. Wie hypnotisiert starrt er die Bruchstücke an. "Das ist Zze Tha", sagt er schließlich, schüttelt dann jedoch den Kopf. "Splitter im Nebel, das ist alles, was mir dazu einfällt."

DRACHENSPIUREN

»Ein Feuer lodert auf und verlischt. Es hat keinen Bestand.«

—Rachwan iban Muyanshîr, Meister der Gletscher

Zeitlich mit dem vorangegangenen Kapitel verwoben, finden Sie hier alle Informationen zur Ermordung Eslams und den Intrigen Falleanders. Beide Vorfälle können und sollen für die Helden erst einmal den Eindruck erwecken, sie hätten denselben Ursprung – Falleander wird den umherschweifenden Drachegeist auf jeden Fall nutzen, um falsche Zusammenhänge zu fördern und von sich abzulenken.

Die Auflösung dieses Falles führt schließlich zu Eslams Entdeckung und weist die Helden zum Ursprung Drakonias.

PRÄLUDIUM EINES MORDES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid in ein Gespräch mit Falleander vertieft, als ihr unversehens in einen Streit zwischen Eslam, dem einäugigen Meister der Lohe, und dem unnahbaren Meister der Gletscher Rachwan iban Muyanshîr, dem Ältesten der Druiden, geratet. Die beiden alten Männer bemerken euch ebenfalls und verstummen augenblicklich. Eslam senkt den Blick seines Auges, doch Rachwan straft euch mit eiskalter Verachtung.

"Schweige", wendet er sich mahnend an Eslam, dann geht er, ohne einen weiteren Blick in eure Richtung.

Eslam hat in der letzten Nacht in einer vor elf Jahren entdeckten Halle eine besondere Entdeckung in den Flammenzeichen gemacht, die einen Hinweis auf den Ursprung der Festung gibt. Die vielen Gäste verunsichern ihn jedoch. So wendet er sich an Rachwan, den Sprecher der Druiden Drakonias. Rachwan verachtet die Preisgabe des geheimen Wissens, die vom Konzil betrieben wird, und misstraut mittlerweile auch den Konzilsmagiern. Er bestärkt Eslam darin, seine Entdeckung vorerst für sich zu behalten.

An Rachwan ist ohnehin kein Herankommen. Wird Eslam von den Helden angesprochen, weist er sie ebenfalls ab: "Es ist eine Angelegenheit des Konzils, nichts für fremde Ohren."

Sollte Gorodez schon in Drakonia weilen, können Sie einen Helden entdecken lassen, wie der Magier, rauchend unter einer riesigen Arkade stehend, die Szene zwischen den beiden Druiden ebenfalls beobachtet.

EINSICHTEN UND ERKENNTNISSE II

☞ Die Helden haben Hinweise auf Djasfradors Wesen gesammelt und konnten den Geist im besten Fall bannen. Um zur Drachenchronik zu gelangen, wird er noch einmal eine Rolle spielen (siehe Seite 81), so dass Sie diesen Konflikt auch bis dahin (abhängig von der Leistung der Helden) ziehen können.

☞ Gorodez hat seine Erinnerung wiedererlangt. An der Ermordung Eslams ist er unschuldig, aber er ist das Werkzeug einer bisher unbekannten Macht gewesen.

DIE FLAMME ERLISCHT: WAS GESCHEHEN WIRD

Falleander bedrängt Eslam später am Tag und der Druiden zieht den Magier, zu dem er in Pyrianders Abwesenheit eine freundschaftliche Beziehung entwickelt hat, ins Vertrauen und zeigt ihm auch seine Entdeckung. Falleander erkennt die Halle wieder, die Pardona ihm gezeigt hat und weiß, dass er zur Tat schreiten muss, will er das Geheimnis für die Uled ash'Shebah bewahren.

In der Nacht lockt Falleander Eslam unter dem Vorwand aus den Hallen der Feuerfakultät fort, ihm etwas zeigen zu müssen, was seine Entdeckung bestärken würde. Im Säulengang vom Labyrinth der Eiskristalle überwältigt er den überraschten Druiden mit einem ZORN DER ELEMENTE – als Hagelschauer, nicht als Flammenmeer. Umgehend greift er zu einem Stein und erschlägt Eslam. Als der Druiden tot ist, zieht sich Falleander zurück und nimmt das Mordwerkzeug mit sich.

In der gleichen Nacht beschließt Rachwan, das Konzil zu verlassen und in der Einsamkeit der Gletscher zu meditieren. Eslams Entdeckung beschäftigt ihn, doch er hat nicht vor, sich mit den anderen Großmeistern zu beraten, bis er für sich selbst eine Entscheidung getroffen hat. Von seinem einsamen Auszug können die Helden später erfahren.

ERLOSCHENES FEUER

Die Helden können Spuren zu dem Schrecken nachgehen, der Drakonia heimsucht, als sie auf Wunsch Pyrianders zum Labyrinth der Eiskristalle, einem der Ewigen Gärten (Seite 95) gebeten werden. Dieser von einem Säulengang umgebene Innenhof, in dem es das ganze Jahr über schneit und eisige Kristallskulpturen ein bizarres Labyrinth bilden, liegt unter dem offenen Himmel.

Hinter einer der Säulen liegt, von einer dünnen Eisschicht überzogen, die Leiche des Druiden Eslam. Sein Gesicht ist mit angefrorenem Blut bedeckt.

☞ Anatomie oder Heilkunde Wunden +5: Eslam wurde mit einem stumpfen Gegenstand erschlagen, der ihn (4 TaP*) mehrmals am Kopf traf.

☞ ODEM +8: Auf Eslam wurde magisch eingewirkt (1 ZfP*), die Spuren des Zaubers verflüchtigt sich bereits (3 ZfP*). Be-

herrscht der Held den Zauber ZORN DER ELEMENTE, kann er ihn bei 7 ZfP* und einer gelungenen *Magiekunde*-Probe wieder erkennen, bei 12 ZfP* sogar die Eis-Variante.

ANALYS: Ein elementarer Schadenszauber druidischer Repräsentation hat Eslam getroffen (1 ZfP*), und zwar der ZORN DER ELEMENTE (4 ZfP*) als Hagelschauer (7 ZfP*).

ERMITTLUNGEN

Der Mord erschüttert das Konzil, das im Selbstverständnis seiner Bewohner ein Ort des Friedens ist. Deswegen richtet sich der Verdacht auch erst gegen die Gäste Drakonias, während es für die Helden auch andere Hinweise gibt.

FALSCHER SPUR I:

DER MEISTER DER MAHLSTRÖME

Jeder im Konzil weiß um die Feindschaft, die Eslam und der Meister der Mahlströme *Chalef al-Charak* pflegten (siehe Seite 100). Der cholerische Wasserdruide findet auch nach dem Dahinscheiden kein gutes Wort für Eslam und macht sich dadurch verdächtig, dass er den Helden aus dem Weg geht, sie beschimpft und schlicht die Zusammenarbeit mit ihnen ablehnt. Wie so häufig täuscht der Schein: Tatsächlich ist Chalef tief getroffen, auch wenn er es sich selbst nicht eingesteht. Mit der richtigen Mischung aus Einfühlungsvermögen und Hartnäckigkeit kann ein Held Chalefs aufgepeitschte Gefühle durchdringen und den Druiden mit seinem verstorbenen Kontrahenten aussöhnen.

FALSCHER SPUR II:

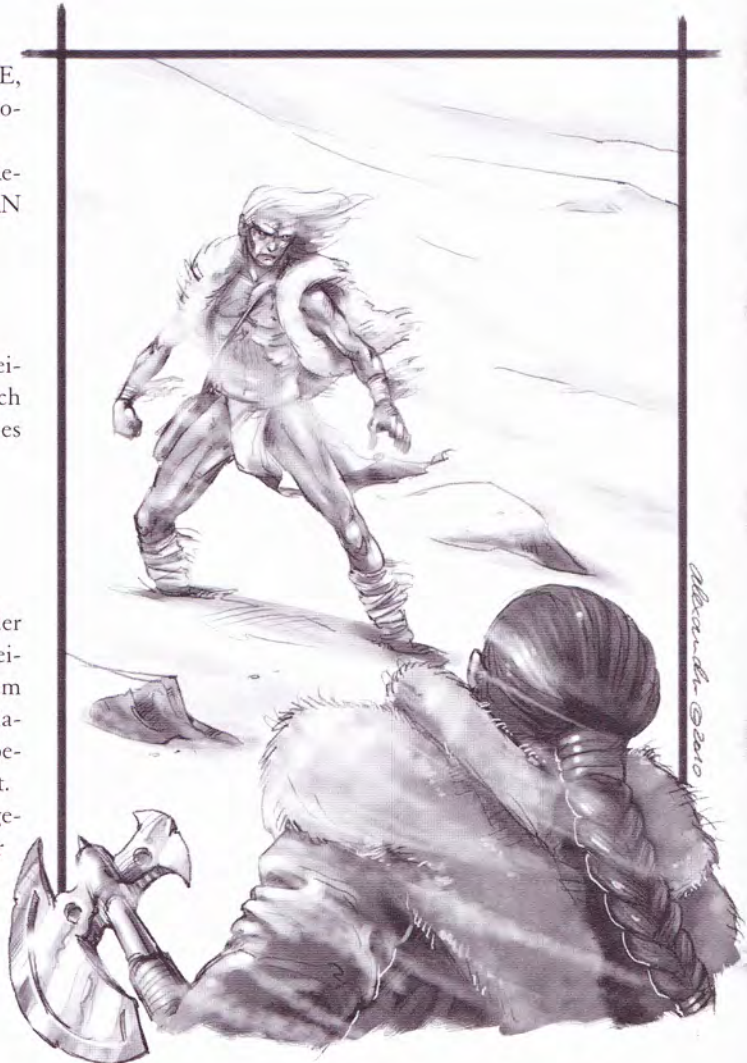
DER MEISTER DER GLETSCHER

Eine weitere nahe liegende Spur ist der Eisdruide Rachwan, dessen Streit mit Eslam die Helden gesehen haben und der in der Nacht des Mordes das Konzil mit unbekanntem Ziel verließ. Seine Spur aufzunehmen, stellt eine besondere Herausforderung dar – allein die in Drakonia lebende Ferkina-Sippe könnte einen Hinweis geben, doch sie respektiert den Wunsch des Großmeisters nach Einsamkeit und wird ihr Wissen nicht preisgeben. Allerdings ist es denkbar, dass Waqran besorgt ist und Rachwan folgen wird. Wenn die Helden ihn geschickt verfolgen können, führt er sie unwissentlich zu dem Druiden. Bemerkt er sie jedoch, leitet er sie in gefährliche Gegenden. Natürlich könnten die Helden ihn auch überwältigen, vielleicht tritt er aber selbst fehl und kann von den Helden gerettet werden.

Rachwan hat sich in die Abgeschiedenheit der Gletscher zurückgezogen, aus der Luft ließe er sich jedoch nach einigen Irrflügen finden (während nach ihm ausgesandte Dschinne unverrichteter Dinge zurückkehren und Geister des Eises sich schlicht verweigern). Auch könnte ein Elf oder Naturzauberer die Tiere des Raschtulswall befragen oder ein abgeschieden lebender Ferkina-Stamm gibt (nach einer gefährlichen Mutprobe) einen entscheidenden Hinweis. Machen Sie es den Helden nicht zu einfach, aber belohnen Sie gute Einfälle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur wenige Felle umhüllen den sehnigen Körper mit der ledernen, von der Gletschersonne verbrannten Haut. Während euch die Kälte ins Fleisch schneidet, ist Rachwan davon unberührt. Seine eisblauen Augen sind das einzig Lebendige an ihm und aus ihnen blickt unverhohlene Feindschaft.



Rachwan hüllt sich in eisiges Schweigen. Selbst wenn die Sprache auf die Ermordung Eslams kommt, zeigt er keine Reaktion, auch Vorwürfe gegen ihn kümmern ihn nicht. Er lässt die Helden reden, um dann – wenn er genug gehört hat – mit fester Stimme zu erklären: *„Schweigt nun und kehrt zurück. Ich werde sprechen, wenn die Zeit gekommen ist.“*

Bedenken Sie, dass sich der Druiden körperlichen Übergriffen mit seiner Magie sehr gut erwehren kann: Ohne mit der Wimper zu zucken kann er Schneestürme entfesseln oder Eisgeister auf die Helden hetzen, gar in vollendeter Beherrschung des LEIB DES EISES im Gletscher versinken.

FALSCHER SPUR III:

DER UNHEIMLICHE MAGIER

Gorodez ist der perfekte Verdächtige, zumal er sich selbst in der Rolle gefällt. Verdachtsmomente können sich ergeben, weil

PARDONA ALS VERDÄCHTIGE?

Aufgrund der Erfahrungen, die die Helden mit dem Dschinn der Nacht in *Drachenschatten* gemacht haben, können sie hinter der aufkommenden Eismagie, die gegen die Großmeister und sie verwendet wird, auch das Wirken eines weiteren Nachtalben vermuten. Diese Theorie ist nicht abwegig und stimmt in ihrem Kern (dass ein Agent Pardonas in Drakonia agiert). Gerade wenn sie sich mit Falleander darüber austauschen, bestätigt dieser sie darin, denn die Suche nach einem Nachtalben hält sie beschäftigt und lenkt von ihm ab.

herrscht der Held den Zauber ZORN DER ELEMENTE, kann er ihn bei 7 ZfP* und einer gelungenen *Magiekunde*-Probe wieder erkennen, bei 12 ZfP* sogar die Eis-Variante.

ANALYS: Ein elementarer Schadenszauber druidischer Repräsentation hat Eslam getroffen (1 ZfP*), und zwar der ZORN DER ELEMENTE (4 ZfP*) als Hagelschauer (7 ZfP*).

ERMITTLUNGEN

Der Mord erschüttert das Konzil, das im Selbstverständnis seiner Bewohner ein Ort des Friedens ist. Deswegen richtet sich der Verdacht auch erst gegen die Gäste Drakonias, während es für die Helden auch andere Hinweise gibt.

FALSCHER SPUR I:

DER MEISTER DER MAHLSTRÖME

Jeder im Konzil weiß um die Feindschaft, die Eslam und der Meister der Mahlströme *Chalef al-Charak* pflegten (siehe Seite 100). Der cholerische Wasserdruide findet auch nach dem Dahinscheiden kein gutes Wort für Eslam und macht sich dadurch verdächtig, dass er den Helden aus dem Weg geht, sie beschimpft und schlicht die Zusammenarbeit mit ihnen ablehnt. Wie so häufig täuscht der Schein: Tatsächlich ist Chalef tief getroffen, auch wenn er es sich selbst nicht eingesteht. Mit der richtigen Mischung aus Einfühlungsvermögen und Hartnäckigkeit kann ein Held Chalefs aufgepeitschte Gefühle durchdringen und den Druiden mit seinem verstorbenen Kontrahenten aussöhnen.

FALSCHER SPUR II:

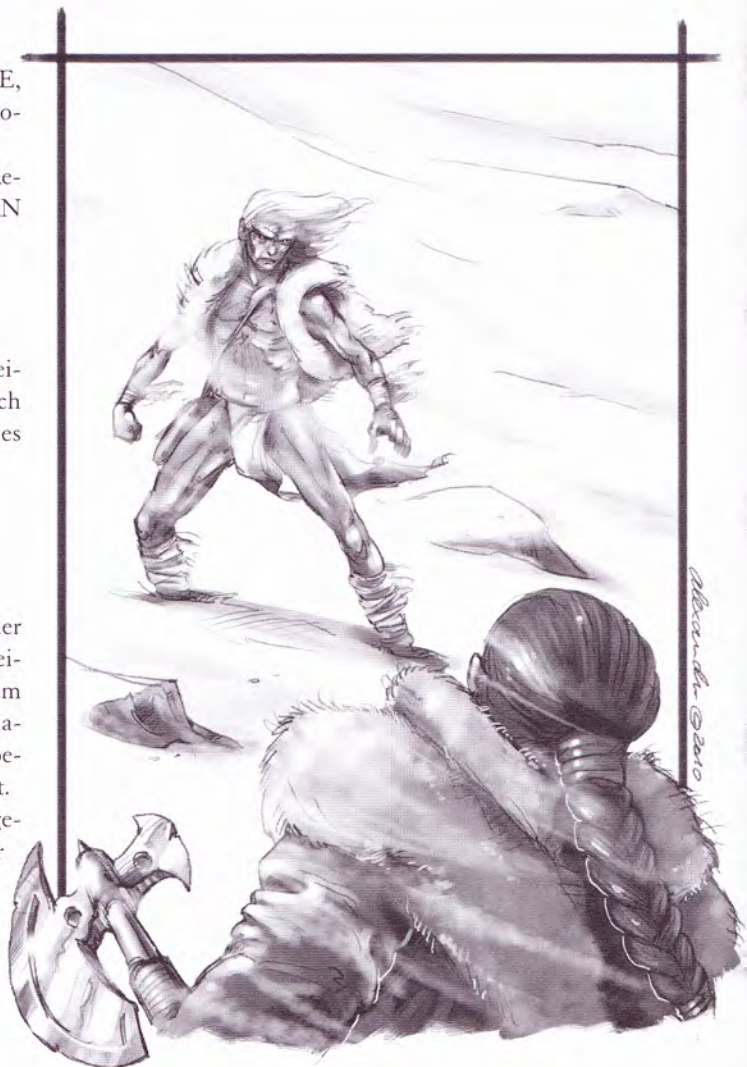
DER MEISTER DER GLETSCHER

Eine weitere nahe liegende Spur ist der Eisdruide Rachwan, dessen Streit mit Eslam die Helden gesehen haben und der in der Nacht des Mordes das Konzil mit unbekanntem Ziel verließ. Seine Spur aufzunehmen, stellt eine besondere Herausforderung dar – allein die in Drakonia lebende Ferkina-Sippe könnte einen Hinweis geben, doch sie respektiert den Wunsch des Großmeisters nach Einsamkeit und wird ihr Wissen nicht preisgeben. Allerdings ist es denkbar, dass Waqran besorgt ist und Rachwan folgen wird. Wenn die Helden ihn geschickt verfolgen können, führt er sie unwissentlich zu dem Druiden. Bemerkt er sie jedoch, leitet er sie in gefährliche Gegenden. Natürlich könnten die Helden ihn auch überwältigen, vielleicht tritt er aber selbst fehl und kann von den Helden gerettet werden.

Rachwan hat sich in die Abgeschiedenheit der Gletscher zurückgezogen, aus der Luft ließe er sich jedoch nach einigen Irrflügen finden (während nach ihm ausgesandte Dschinne unverrichteter Dinge zurückkehren und Geister des Eises sich schlicht verweigern). Auch könnte ein Elf oder Naturzauberer die Tiere des Raschtulswall befragen oder ein abgeschieden lebender Ferkina-Stamm gibt (nach einer gefährlichen Mutprobe) einen entscheidenden Hinweis. Machen Sie es den Helden nicht zu einfach, aber belohnen Sie gute Einfälle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur wenige Felle umhüllen den sehnigen Körper mit der ledernen, von der Gletschersonne verbrannten Haut. Während euch die Kälte ins Fleisch schneidet, ist Rachwan davon unberührt. Seine eisblauen Augen sind das einzig Lebendige an ihm und aus ihnen blickt unverhohlene Feindschaft.



Rachwan hüllt sich in eisiges Schweigen. Selbst wenn die Sprache auf die Ermordung Eslams kommt, zeigt er keine Reaktion, auch Vorwürfe gegen ihn kümmern ihn nicht. Er lässt die Helden reden, um dann – wenn er genug gehört hat – mit fester Stimme zu erklären: *„Schweigt nun und kehrt zurück. Ich werde sprechen, wenn die Zeit gekommen ist.“*

Bedenken Sie, dass sich der Druiden körperlichen Übergriffen mit seiner Magie sehr gut erwehren kann: Ohne mit der Wimper zu zucken kann er Schneestürme entfesseln oder Eisgeister auf die Helden hetzen, gar in vollendeter Beherrschung des LEIB DES EISES im Gletscher versinken.

FALSCHER SPUR III:

DER UNHEIMLICHE MAGIER

Gorodez ist der perfekte Verdächtige, zumal er sich selbst in der Rolle gefällt. Verdachtsmomente können sich ergeben, weil

PARDONA ALS VERDÄCHTIGE?

Aufgrund der Erfahrungen, die die Helden mit dem Dschinn der Nacht in *Drachenschatten* gemacht haben, können sie hinter der aufkommenden Eismagie, die gegen die Großmeister und sie verwendet wird, auch das Wirken eines weiteren Nachtalben vermuten. Diese Theorie ist nicht abwegig und stimmt in ihrem Kern (dass ein Agent Pardonas in Drakonia agiert). Gerade wenn sie sich mit Falleander darüber austauschen, bestätigt dieser sie darin, denn die Suche nach einem Nachtalben hält sie beschäftigt und lenkt von ihm ab.

er zum Beispiel für die Tatnacht kein Alibi hat; oder aber er wurde von einem Konzilsbewohner durch die Gänge schleichend gesehen, während er dies vehement bestreitet (tatsächlich schlafwandelte er umher, erinnert sich nur nicht daran). Je eindeutiger es wird, dass er hinter dem Drachenalp steckt, desto einfacher ist es, ihm auch den Mord zur Last zu legen – alles mit dem Ziel, das Konzil zu schwächen.

Andererseits ist er, wenn sich die Fronten gegen die Helden verschärfen (siehe unten), vielleicht ihr letzter Verbündeter, da er ebenso ein Außenseiter ist, wie sie selbst.

FALLEANDERS FALSCHES SPIEL

Falleander ist der intrigante Gegenspieler der Helden, der über immense magische Fähigkeiten, ein einnehmendes Wesen und großes Vertrauen innerhalb des Konzils verfügt – und alles gegen die missleidigen Gäste einzusetzen weiß. Seine Agenda hat dabei folgende wichtige Punkte:

☞ Er muss von Eslams Entdeckungen ablenken, um diese für die Uled ash'Shebah zu sichern.

☞ Pyriander muss sterben, damit er sein Nachfolger werden kann.

☞ Gleichzeitig plant er, Rachwan zu beseitigen, der als ältester Druide großen Einfluss besitzt und dessen Macht er insgeheim fürchtet.

☞ Zudem gilt es, die Helden loszuwerden, ehe sie den Plänen des Drachenkultes gefährlich werden können.

Sollten die Helden zu ihm Vertrauen haben, versucht er, Einfluss auf sie zu nehmen. Dabei ist er zu intelligent, um plump falsche Hinweise zu streuen. Vielmehr hört er den Helden aufmerksam zu, bestätigt sie in Verdächtigungen, die ihm gelegen kommen oder lässt Nebensätze fallen, die auf das schwierige Verhältnis Eslams zu Chalef oder die Eigensinnigkeit Rachwans hindeuten.

EINE ATMOSPHERE DES MISSTRAUENS

Falleander versteht es geschickt, seinen Einfluss auf Pyriander und in den Fakultäten zu nutzen, um Misstrauen zu säen. Von den Druiden ausgehend – deren Wortführer nach Rachwans Auszug der aufbrausende Chalef wird – erwächst eine Front gegen die Gäste des Konzils, die sich verhärtet, wenn Gorodez' Verwicklung in die Umtriebe des Drachengeistes bekannt werden. Sollte sich zudem ein zwielichtiger Zauberer unter den Helden befinden, wird er schnell mit den Geschehnissen in Verbindung gebracht. Nachforschungen der Helden erschweren sich, selbst Pyriander ist mit der Herausgabe von Wissen vorsichtig, bis nicht alle Vorkommnisse aufgedeckt sind.

Falleander hingegen bedauert den Helden gegenüber diese Entwicklung stets und inszeniert sich als wohlwollender Verbündeter, um ihr Vertrauen zu erhalten und über ihre Schritte informiert zu sein.

Es ist denkbar, dass Falleander entweder Gorodez oder einem der Helden den blutbefleckten Stein unterschiebt, mit dem er Eslam erschlagen hat. Dann müssen die Helden ihre Unschuld beweisen, während das Misstrauen ihnen gegenüber wächst. Gleichzeitig zeichnet sich ab, dass die Bedrohungen für das Konzil zunehmen.

FIRNDORN, DER EISIGE TODESBOTE

Eine andere mächtige Waffe Falleanders ist der Eisdschinn *Firndorn*, den er herbeiruft, um den Verdacht gegen Rachwan

zu erhärten. (Als brillanter Elementarist stellt ihn dies vor keine Herausforderung.) *Firndorn* ist Falleanders eisiger Todesbote, den er vor allem für ein Attentat auf Pyriander einsetzen will (siehe unten), aber auch gegen die Helden verwenden kann.

Der Dschinn ist eine firnglänzende Eisgestalt, dessen menschenähnliche Züge nur grob angedeutet sind. Seine Arme enden in schrittlangen Eisdornen und ihn umgibt stets ein Schneegestöber, das ähnlich dem *Leuchtenden Panzer* eines FAVILLUDO Angriffe gegen ihn um bis zu 3 Punkte erschweren kann (Meisterentscheid). Entsprechend seinem Element verachtet *Firndorn* das Leben und kennt keine Skrupel, eines zu beenden.

Firndorn, ein Eisdschinn

INI 13+1W6 PA 6 LeP 30 AsP 60 RS 6

Eisdorn: AT 16 TP 3W6+5 DK HN

GS 7 MR 15

Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingens Sturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Eis (3 Schritt), Durch Eis gehen, Immunität gegen alle Merkmale (außer *Schaden*), Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Immunität gegen profane und geweihte Angriffe, Verwundbarkeit (Feuer, dämonisches Feuer)

Zauberfertigkeiten: Corpofrigo, Firnlauf, Frigifaxius, Frigosphaero, Gletscherwand, Metamorpho und Pfeil des Eises jeweils mit ZFW 12

Besonderheiten: *Firndorn* gilt als *mittelgroßer Gegner*.

TOD DEM GROSSMEISTER

Ein paar Tage nach Eslams Tod wird sein Leichnam bestattet. In dem in Drakonia üblichen Zeremoniell wird der Körper eines verstorbenen Mitglieds des Konzils dem Element übergeben, dem es sein Leben geweiht hat. Dem vorherrschenden Glauben nach geht eine Seele, die sich einem Element geweiht hat, in diesem ganz auf – so wie ein Geweihter in die zwölfgöttlichen Gefilde einzieht. Manche glauben gar, dass sich in den Dschinnen die Seelen mächtiger, verstorbener Elementaristen manifestieren.

Jede Fakultät hat ihre eigenen Begräbnisriten geschaffen. Für Eslam kommt natürlich nur die Feuerbestattung in Frage und es war der Wunsch des Druiden, den Flammen des Raschtul Kandscharot übergeben zu werden.

Wie stets tragen die Elementaristen auch bei der Bestattung weiße Roben, doch zusätzlich verhüllen sie ihr Antlitz unter weißen Kapuzen. Die gesamte Fakultät des Feuers ist anwesend, dazu noch weitere Großmeister – selbst Chalef kommt und scheint seltsam befangen. Nur Rachwan kehrt auch zu diesem Anlass nicht nach Drakonia zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schweigend zieht die Prozession über den steinigen Pfad, der von der Festung zu dem rauchenden Vulkan führt. Morgennebel steigt dampfend aus den Tälern auf. Sechs weiß verhüllte Gestalten tragen auf ihren Schultern eine Bahre aus Zedernholz, auf der, eingenäht in weißen Stoffen, der Leichnam Eslams ruht. Pyriander schreitet voran und schlägt alle sechs Schritte auf einen kleinen Gong, dessen heller Klang das einzige Geräusch neben dem Scharren der Füße und dem Rascheln der Gewänder ist.

Der Held, der die meisten TaP* einer *Sinnenschärfe*-Probe (erleichtert um den halben TaW *Gefahreninstinkt*) erzielt, bemerkt als erster die Veränderung. Zuerst sollte es ihn nicht verwundern, dass ihm der Atem gefriert, doch dann sieht er in dem Nebel ein kleines Schneegestöber. Wenige Herzsschläge später wächst es an und in ihm manifestiert sich Firndorn, der sich auf Pyriander stürzt. Diesem Helden bleiben 2 Aktionen zu reagieren. Sollte er eine *Freie Aktion* aufwenden, um andere zu warnen, steht diesen bei einer gelungenen IN-Probe+3 eine Aktion zu (SF *Kampfreflexe*: 2 Aktionen), ansonsten sind sie zum Zuschauen verdammt. Bedenken Sie bitte, dass die Helden sich als Gäste des Konzils eher am Ende des Zuges befinden, ihre Optionen also eingeschränkt sind. Firndorn versucht, Pyriander mit einem *Wuchtschlag*+5 schwer zu verletzen. Der Großmeister selbst ist zu über- rascht, um zu reagieren.

Firndorn kämpft nicht bis zum Ende (das ist auch nicht der Wunsch Falleanders), sondern verwandelt sich spätestens nach 3 KR in wirbelnde Schneeflocken und lässt sich vom Wind davontreiben.

Der Angriff treibt mehrere Keile in das Konzil. Verdächtigungen gegen Rachwan werden immer offener ausgesprochen. In- folgedessen sehen sich viele Druiden bemüht, Partei für den Ältesten unter ihnen zu ergreifen, wodurch auch die Kluft zwischen den Traditionen wächst. Andere schotten sich ganz ab oder versuchen – wie Sumudai und Xebbert – erfolglos zu vermitteln, wodurch sie ebenfalls geschnitten werden können. Und zwischen allen stehen die Helden.

Weitere Vorfälle

Sie können Firndorn frei für weitere Übergriffe verwenden. Denkbar sind folgende Szenarien:

- Weitere Angriffe auf Pyriander sollen verdeutlichen, dass der Dschinnenmeister im Hintergrund es ernst meint.
- Auch einzelne Helden können ein Opfer Firndorns werden. Kurz darauf geistert das Gerücht durch die Hallen, die 'Fremden' hätten den Angriff auf sich inszeniert, um ihre Unschuld zu beweisen. (Ebenso kann Falleander auf die Idee verfallen, sich einem Attentat Firndorns auszusetzen, um sich unschuldig erscheinen zu lassen.)
- Um die Front gegen die Druiden zu verstärken, werden auch andere gildenmagische Großmeister angegriffen. So soll das Bild entstehen, Rachwan plane die Auslöschung des gildenmagischen Zweiges.

VERBÜNDETE UND HELFER

Je weiter Falleander sein Spiel treiben kann, desto mehr bricht den Helden die Unterstützung weg. Sicherlich zu ihrer Überraschung ist Pyriander einer der ersten, der ihnen das Vertrauen entzieht. Am Ende halten nur noch wenige zu ihnen. Vor allem sind das die Großmeister des Humus, die als einzige in dem Chaos einen klaren Kopf behalten und den friedvollen Geist des Austausches erhalten wollen. Auch Luisina hält zu den Helden, wenn sie mit ihnen Freundschaft geschlossen hat. Gönnen Sie dem Mädchen eine Szene, in der sie ihre Freunde gegenüber anderen Scholaren mutig verteidigt. Schließlich bleibt noch Gorodez, der ebenso ein Fremdkörper im Konzil ist. Sollten Helden ihn im Vorfeld schlecht behandelt haben, empfindet er eine gewisse Genugtuung dabei, ihnen seine Hilfe anzubieten.

DAS SPIEL FLIEGT AUF

➤ Die Bibliothek besitzt so genanntes *Djinnayat* (*Erste Sonne* 46), in dem alle in Drakonia bekannte Dschinne, ihre Persönlichkeiten und Umstände zum Rufen verzeichnet sind. Wenn die Helden hier Einsicht erhalten, können sie anhand der Merkmale den Wahren Namen von Firndorn (Qualität 4) in Erfahrung bringen und ihn so rufen (DSCHINNENRUF+3, weitere Modifikationen nach WdZ 187). Mit dem Dienst *Be- ratung* (6 AsP; WdZ 181) lässt sich tatsächlich in Erfahrung bringen, wer Firndorn vor den Helden gerufen hat.

➤ Alternativ ist es möglich, dass genau die Seiten, auf denen Firndorn verzeichnet ist, aus dem *Djinnayat* herausgerissen wurden, was Thorhalla ihre sonst kühle Zurückhaltung verlieren lässt. Die fehlenden Seiten können dann als weiterer Beweis bei Falleander gefunden werden.

➤ Sehr hartnäckige Helden können erfahren, dass alle Gerüchte gegen sie dieselbe Quelle zu haben scheinen. Mit Indizien lässt sich der Meisterschüler Pyrianders aber noch nicht überführen. Der Großmeister hält bis zuletzt zu Falle- ander und droht sogar, die Helden des Konzils zu verweisen, wenn sie weiterhin versuchen, den Frieden zu stören.

FALLEANDERS KAMMER

Der Zugang zu Falleanders Kammer wird durch eine FLAM- MENWAND geschützt, die sich über ein semipermanentes Artefakt mit täglichem Zyklus speist und in einer machtvollen Variante wirkt, die 17 Stunden anhält. Um die Kammer zu be- treten, haben die Helden mehrere Möglichkeiten:

- Die 9 Spann tiefe Feuerwand ist nur mit einer MU- Probe+9 zu durchschreiten, wodurch der Held allerdings 17 TP Feuerschaden pro KR erleidet.
- Der LEIB DES FEUERS lässt einen Helden unbeschadet durch die Flammen schreiten. (Diese Variante benutzt Falle- ander ebenfalls.) Den gleichen Erfolg hat die Liturgie VER- TRAUTER DER FLAMME (auf Grad III; WdG 279)
- Um die magischen Flammen zu löschen oder zumindest eine Schneise zu schlagen, müssen einer Stelle binnen 5 KR 289 TP elementaren Wassers zugefügt werden (AQUAFAXI- US, AQUASPHAERO, ZORN DER ELEMENTE). Eine Wasserdschinn wäre ebenfalls denkbar, doch würde er sich da- bei quasi opfern. Nach Meistermaßgabe kann auch ein Großes Efferdwunder einen positiven Effekt haben.
- Ein DESTRUCTIBO +8 (+10 für Nicht-Gildenmagier, 9 AsP) gegen das Artefakt – eine im Boden eingelassene Schwel- le aus Arkanium, die mittels eines OCULUS aufgefunden wer- den kann – lässt die Flammenwand ebenfalls erlöschen. Wenn die Helden selbst nicht über die notwendigen magischen Mit- tel verfügen, können sie auf Gorodez zurückgreifen, den den DESTRUCTIBO beherrscht.
- Natürlich besteht auch stets die Möglichkeit, die Kammer durch die Wände zu betreten. Für sieben Stunden am Tag ver- lischt zudem die Flammenwand, in dieser Zeit hält sich Falle- ander jedoch meist zur Meditation und zum Schlafen in der Kammer auf. Mit einer geschickt inszenierten Ablenkung (und etwa Luisina als Verbündete, die eine falsche Botschaft über- bringt), kann man Falleander allerdings fortlocken. Sie können dieses Element auch verwenden, wenn die Hel- den in die Kammer eines anderen hochrangigen Mitglieds des Konzils einbrechen wollen. Wenn es kein Feuerzauberer ist, müssen Sie die elementare Wand entsprechend den Angaben in LCD 275 und WdZ 384 anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diese Kammer ist sicherlich dreimal so groß wie die Gasteräume, in denen ihr untergekommen seid, aber dennoch von einer angenehmen Schlichtheit. Neben der aus dem Fels gewachsenen Liegestatt gibt es noch eine steinerne Arbeitsplatte sowie eine Truhe.

Wie überall in dem von Menschen bewohnten Teil Drakonias sorgen schmale Schächte auch hier für frische Luft (und es ist anzunehmen, dass die Magier zudem auf die Hilfe von Dschinnen zurückgreifen). Wenn die Helden sich umsehen, können sie einige sehr interessante Entdeckungen machen.

Das Bett

Die Liegestatt ist angenehm warm. Tatsächlich hat Falleander in den Stein einen Feuergeist gebunden, der ihn sanft erwärmt. Auf einem Hocker neben dem Bett liegen zwei reinweiße Roben.

Die Arbeitsplatte

Hier schreibt, forscht und arbeitet Falleander, wenn er sich zurückzieht. Neben allerlei Schreibutensilien liegen hier auch Schriftrollen und Bücher, die er aus der Bibliothek ausgeliehen hat. Wenn Sie Ihrem Helden ein bestimmtes Buch zuspielen wollen, können Sie es sie hier finden lassen, solange es plausibel ist, dass Falleander sich damit beschäftigt. Ebenso könnten sie hier die Thesis eines seltenen Feuerzaubers finden.

Die Truhe

Die Truhe ist eigentlich nicht verschlossen (kein Konzilsmagier würde in den Habseligkeiten der anderen wühlen), aus Misstrauen gegenüber den Helden hat Falleander sie jedoch mit einem CLAUDIBUS (5 ZfP* und 3 AsP in der Variante *Schlüsselmeister*) versiegelt. Mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +16, einer KK-Probe +8 oder einem FORAMEN +5 (6 AsP) lässt sich die Truhe jedoch öffnen – oder man fügt ihr schlicht 40 Punkte Strukturschaden zu. Passen Sie dies gegebenenfalls den Fähigkeiten ihrer Helden an, schließlich soll der Inhalt der Truhe erreichbar sein. In ihr befinden sich wenige persönliche Habseligkeiten von Falleander.

☞ Ein Armreif mit der Darstellung eines Drachen, dessen Augen kleine Edelsteine aus Turmalin sind. Wenn die Helden diesen nicht dem Drachenkult zuordnen können, so tut Gorodez dies: Sowohl die *Uled ash'Shebah* als auch die *Heres aetatis auri* verwenden diese Drachenreife als Erkennungszeichen.

☞ Das Idol eines gebieterischen goldenen Drachen mit drei Armpaaren, der sich in die Lüfte erhebt. In jeder Klaue trägt er eines der sechs Elemente.

☞ Die Regenbogenlibelle (siehe nebenstehenden Kasten), ein Anhänger aus Endurium (*Alchimie*, *Grobschmied* oder *Magiekunde* je +3) mit einem eingelassenen Sangurit (SRD 27; *Gesteinskunde* oder *Magiekunde* je +5). Dieser Kristall wandelt Blut in astrale Kraft um, sozusagen eine kristallomantische Variante der Blutmagie und (*Rechtskunde* +3) in der Verwendung vom *Codex Albyricus* untersagt. Viel wichtiger ist jedoch, dass die Helden etwas Ähnliches schon einmal gesehen haben: in der Enduriumrüstung des Dschinns der Nacht (**Drachenschatten** 93). Pardona gab dieses Artefakt Falleander in ihrer Tarnung als Drachenrufer der Uled ash'Shebah, damit er es im Notfall einsetzen kann. Mit Blut beträufelt sendet es ein Signal an die Dunkel elfe. Da sich Falleander beweisen will, hat er nicht vor, es einzusetzen, um nicht wie ein der Hilfe be-

dürftiger Bittsteller zu wirken, und es deshalb in der Truhe verborgen. Gegen Falleander ist es das gewichtigste Beweisstück, wenn die Helden Pyriander gegenüber schlüssig darlegen können, dass es von Pardona stammt (was Falleander selbst nicht ahnt).

☞ Sollte Falleander die Mordwaffe noch niemandem untergeschoben haben, so lässt sie sich als belastendes Material hier finden.

☞ Falleander verwahrt hier auch die Manuskripte für ein Buch, an dem er seit Jahren arbeitet und das den Titel *In signum elementarum – Revelatio draconis* (bosp. 'Im Zeichen der Elemente – Die Offenbarung des Drachen') trägt (KL 15; Bosparano 12, Magiekunde 8, Philosophie 7; Philosophie SE/11; zum Überfliegen der bisher knapp 100 Seiten benötigt man 2,5 Stunden geteilt durch TaW *Lesen/Schreiben*). In diesem halb wissenschaftlichen, halb religiösen Werk führt er den Ursprung Drakonias auf Pyrdacor den Bewahrer zurück, der beim Raschtul Kandscharot eine Stätte zum Erhalt der elementaren Kräfte schuf, gleichzeitig eine Bastion, um diese gegen schändliche Einflüsse zu verteidigen. Die Kernthese ist, dass Pyrdacors Fall die Welt aus dem Gleichgewicht brachte und das Fehlen eines der Alten Drachen sämtliche (antielementaren) Katastrophen der letzten Jahrtausende erst möglich machte (namentlich die Dämonenschlachten und ihre Folgen). Falleander bestreitet nicht die Hybris Pyrdacors', sieht seinen Schlaf aber als auferlegte Buße, aus dem er geläutert erwachen und das Gleichgewicht der Elemente wieder herstellen wird. Er vertritt zudem die These, dass sich Pyrdacors Körper, als er von Famerlor zerrissen wurde, in sechs elementare Leiber teilte, die – als Träger seiner Essenz – mit dem Karfunkel vereint,

DIE REGENBOGENLIBELLE

Beschreibung: ein sehr fein gearbeiteter Anhänger aus einem dunklen, bläulich schimmernden Metall in Form einer Libelle; in ihren Rücken ist ein blassroter Kristall in Oktagonform eingelassen, der in allen Farben des Regenbogens aufschimmert, sobald ein Lebewesen ihn berührt

Wirkung: Wird der Sangurit mit Blut betröpfelt, kann der Blutgeber eine 4 KR lange Gedankenbotschaft an Pardona senden.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Verständigung, Blutmagie / hochelfisch

Auslöser: Kristall wird mit Blut beträufelt

Astralenergie: 26 / 1

Thesis: sehr selten

Komplexität: +3 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1x GEDANKENBILDER (auf Pardona ausgerichtete und spezialisierte Variante mit extrem hoher Reichweite)

Wert: 600 Dukaten / bis zu 1.000 Dukaten

Analyse: Mit den Informationen dieses Kastens lässt sich das Artefakt gemäß der Angaben in SRD 22ff. analysieren. Dass die persönliche Variante der GEDANKENBILDER auf Pardona zugeschnitten ist, lässt sich mit der SF *Signaturkenntnis* erkennen – und wenn der Held schon einmal entsprechend Pardonas Zauber analysieren konnte.

Es ist denkbar, dass ein Held das Artefakt aktiviert. Alles, was er in den folgenden 12 Sekunden denkt, wird Pardona erreichen. In diesem Fall sollten Sie jedes weitere Vorgehen Pardonas als Folge dieser Handlung auslegen.

den Drachen wieder auferstehen lassen werden. Er schreibt sogar, einen dieser Teilleiber mit eigenen Augen gesehen zu haben, „ein Konglomerat des Lebens, unbändig und prachtvoll, eines Gottes würdig“, in einer „von den Wüstensöhnen abergläubisch gemiedenen Schlucht unweit von Yiyimris, die sich als pulsierendes Paradies im toten Leib der Khôm offenbarte“. (Gemeint sind der Wadi Yiyila (Raschtul 170) und der Humusdrache. Diese Entdeckung weist auf **Ins Nest des Feindes** am Ende dieses Bandes.)

Die Helden finden noch ein weiteres Dokument, in einer anderen Handschrift und einem etwas altertümlichen Tulamidyas verfasst. Hierbei handelt es sich um die Übersetzung, die Eslam in der 1022 BF entdeckte Halle vorgenommen hat. Ins Garethi übertragen lautet sie:

Inschrift D972: Nebakador (Wahrheitskennender?) kehrt zurück an den Ort der Schöpfung (seiner Geburt?). Der vergangene Geist bewahrte die Wahrheit über das Konzil (und teilte sie ihm mit?). In ihr liegen verborgen die Erben der Erdrachin (Gigantenkinder?). (Geboren? Verwahrt?)

FLAMMENDES FINALE

Haben die Helden die nötigen Beweise gesammelt, können sie Falleander überführen. Wie sich diese Konfrontation gestaltet, hängt von dem Vorgehen der Helden ab. Wenn sie geschickt vorgehen, können sie ihre Erkenntnisse vor Falleander verbergen und das Spiel nun gegen ihn wenden. Oder aber sie werden bereits bei ihrem Einbruch in seine Kammer von dem Feuermagier entdeckt.

Sollte es zu einem Kampf kommen, ziehen Sie alle Register von Falleanders Können – er ist ein vollendeter Kampfzauberer und kann sich auch mit einer ganzen Gruppe an Gegnern messen. Nicht nur sein Magierstab dient als *Zauberspeicher*, Sie können ihn auch mit zusätzlichen Artefakten ausstatten. Neben Firndorn bedient er sich vor allem elementarer Geister des Feuers (WdZ 201f). Im Notfall (etwa wenn die Helden auf Unterstützung seitens anderer Elementaristen zurückgreifen können) entfesselt er gar einen Elementaren Meister des Feuers, der eine ganze Halle in Brand stecken kann und eine schier unüberwindbare Naturgewalt ist – während sich Falleander mit einem LEIB AUS FLAMMEN rettet und zurückzieht.

Sollten die Helden den Drachengeist noch nicht gebannt haben, kann ein nahezu manifestierter Djasfrador von dem Kampf zwischen den Helden und Falleander angezogen werden – und zu einer Gefahr für alle Seiten werden.

Generell gilt: Falleander versucht bis zuletzt, sich argumentativ zu retten (und kann dabei auch dreist behaupten, die Helden hätten ihm die belastenden Fundstücke untergeschoben). Zur Gewalt greift er erst, wenn die Beweislast gegen ihn erdrückend ist. Dann konzentriert er sich darauf, möglichst großen Schaden anzurichten, um sich zurückzuziehen. Bedenken Sie, dass Falleander nicht direkt bei seiner Enttarnung fallen muss! Wenn die Helden es nicht zu verhindern wissen, wird er fliehen, Drakonia allerdings nicht verlassen. Doch die Anlage ist

weitläufig genug, dass er sich verbergen kann. Er weiß, dass er seinen Stand in Drakonia verloren hat, er kann aber auch nicht leeren Händen zu den Uled ash'Shebah zurückkehren. Wenn diese Variante eintritt, können Sie sich Falleanders letzten Kampf für ein wahrlich heißes Finale in den tiefsten Katakomben Drakonias aufbewahren.

FALLEANDER ALS GEFANGENER

Sollte Falleander den Helden lebend in die Hände fallen, haben sie natürlich die Möglichkeit, ihn zu verhören. Dadurch können sie noch folgende Zusatzinformationen gewinnen:

Auf seinen Reisen außerhalb Drakonias geriet er bei Nachforschungen zum Erbe des Abdul el Mazar (siehe Seite 125) in der Oase Yiyimris an die Uled ash'Shebah und ihr charismatisches Oberhaupt. In langen philosophischen Diskursen gelangte Falleander zu der Überzeugung, dass einzig die Rückkehr des geläuterten Pyrdacors das Gleichgewicht der Elemente wieder herstellen kann. Allerdings weiß er auch, dass das Oberhaupt nicht dauerhaft in der Oase lebt.

Über das Oberhaupt der Uled ash'Shebah kann Falleander kaum Aussagen treffen. Er vermutete hinter den Schleiern stets eine Frau, hat sie aber nie unverhüllt gesehen. Nur die Augen wird er nie vergessen: eines smaragdgrün, das andere saphirblau. (Sollte Gorodez anwesend sein, vermutet er (zurecht) in dem Oberhaupt Yalstene und stößt eine wüste Beleidigung aus.)

Seit etwa zwei Jahren (ab Herbst 1032 BF) führt ein Stellvertreter die Uled ash'Shebah. Auch er tritt stets verhüllt auf, ist von sehr hohem Wuchs (über zwei Schritt) und hat um die schwarzen Augen eine für die Wüste auffällig blasse Haut. Anhand dieser Merkmale können die Helden in ihm den Dschinn der Nacht (**Drachenschatten 133**) erkennen.

Falleanders Auftrag war es, Entdeckungen in der 1022 BF gefundenen Halle des Kenntnisreichen (Seite 76) zu verhindern, da diese Geheimnisse der Uled ash'Shebah vorbehalten sind – die sich bald Drakonias bemächtigen wollen. Als Vorbereitung dazu sollte er Unruhe stiften und das Konzil angreifbar machen. Vor wenigen Wochen (kurz nach dem Ende von **Vermächtnis im Mondschein**) erhielt er eine Botschaft des Oberhaupts, zur Tat zu schreiten und sich Pyrianders nach seiner Rückkehr zu entledigen, da er eine Gefahr für die Pläne der Uled ash'Shebah darstellt. Er erhielt zudem eine Beschreibung der Helden und die Weisung, diese ebenfalls zu beseitigen. Die Botschaft überbrachte der Stellvertreter, der mit Dschinnenmagie reiste. (Dies sollte die Helden stutzig machen, fand doch der Dschinn der Nacht in **Aus Hass geboren** den Tod. Tatsächlich handelte es sich hierbei um einen anderen Shaka-gra, jenen nämlich, der die *Achmadim al'Ashtarra* beeinflusst; siehe **Feuerbündnis**, Seite 19.)

Auch als Gefangener sind Falleanders Tage gezählt. Der Rat der Großmeister berät über sein Schicksal. Zwar gab es in der tausendjährigen Geschichte des Konzils durchaus Druiden und Magier, die bedenkliche Pfade beschritten haben (und dann mit lebenslanger Verbannung bestraft oder, ihrer magischen Kräfte beraubt, bis zu ihrem Tod in Klausur lebten), doch Falleanders Taten sind ein Präzedenzfall. Es ist schließlich der zurückgekehrte Rachwan, der die Strafe formuliert, der die meisten Großmeister zustimmen, wenn auch mit Grausen: Als Feuerzauberer wird Falleander „dem Wasser übergeben“ – er wird ertränkt.

EINSICHTEN UND ERKENNTNISSE III

Der von Pardona kontrollierte **Drachenkult** hat auch Drakonia unterwandert. Egal, wo die Helden hinkommen, die sinistre Elfe scheint dort bereits zu wirken. Falleanders jahrelange Auseinandersetzung mit Pyrdacor legt nahe, dass er bereits seit Jahren zu dem Kult gehört. Das aventurienweite Netz aus Intrigen und Verbündeten, das Pardona gesponnen hat, scheint derart engmaschig, dass man sich darin nur verfangen kann.

Die Aktivitäten des Drachenkultes scheinen in einem Zusammenhang mit der **Oase Yiyimris** im Herzen der Khôm zu stehen.

Pyriander ist zutiefst erschüttert über den Verrat seines Meisterschülers, den er zu seinem Nachfolger auserkoren und ausgebildet hatte. Er wirkt im wahrsten Sinne des Wortes wie ausgelöscht und sucht die Einsamkeit und Meditation. Erst der Zuspruch einfühlsamer Helden sowie die epochale Entdeckung der Drachenchronik kann sein Feuer neu entfachen.

WISSEN ÜBER YIYIMRIS

Sagen und Legenden (Tulamiden) +3: Bastrabun vertrieb die Echsen aus seinem Reich, doch einige Schlangenzauberer sollen sich im Sand der Wüsten versteckt haben. (1 TaP*)

DRACHENCHRONIK

»Die Fahrten Phileassons, die Offenbarung des Lichtvogels, die Simyala-Fragmente, die Erkundung des Güldenlandes – dieser Fund wird in einem Atemzug mit den großen Entdeckung dieses Zeitalters der Wunder genannt werden. Das Mysterium, das sich uns hier offenbart, wird alles verändern, was wir bisher als Wahrheit angenommen haben.«

—Pyriander di Ariarchos nach der Entdeckung der Drachenchronik

Mit der Übersetzung Eslams, die die Helden im Besitz Falleanders finden, nähert sich das Abenteuer seinem Finale. Sie führt sie zu einer erst vor wenigen Jahren entdeckten Halle. Beim Anblick der Flammeninschrift regt sich abermals das verschüttete Wissen, das Fuldigor in ihren Geist gepflanzt hat. Damit wird ihnen der Weg gewiesen, der sie in vergessene Tiefen Drakonias und schließlich zur Drachenchronik führt.

Dieses Kapitel bringt die Helden an den Ursprung – und auch, wenn es im klassischen Sinne ein Dungeon ist, so ist er in seinen Herausforderungen einzigartig. Er ist durchdrungen von den Prinzipien und der Macht der sechs Alten Drachen, die ihn angelegt haben, um die Halle ihres Bundes zu schützen und nur den würdigsten ihrer Nachkommen den Zugang zu ermöglichen. Die Helden erwarten Prüfungen, an denen selbst Drachen scheitern können. Sie zu meistern ist die Aufgabe wahrer Helden.

DIE HALLE DES KENNTNISREICHEN

Die Übersetzung Eslams trägt eine Identifikationsnummer, die einer bestimmten Inschrift zugeteilt ist. Die Konzilsmagier können den Helden berichten, dass sich diese Inschrift in einer Halle befindet, die erst 1022 BF durch Zufall entdeckt wurde,

Das Nest der Skrechim befand sich in Yiyimris, wurde jedoch schließlich von tulamidischen Heroen aufgespürt, die die Bestien erschlugen. (3 TaP*) Einst soll Yiyimris der Hort eines dreizehnköpfigen, zeitfressenden Drachens gewesen sein. (5 TaP*)

Magiekunde +3 oder **Geschichtswissen (Khôm, Horasreich)** +4: Ehe sich Shafir der Prachtige in den Goldfelsen niederließ, befand sich sein Hort in oder bei Yiyimris.

Geographie +5 (erleichtert um **SF Kulturkunde (Novadis)**): Die Oase liegt im Stammesgebiet der Beni Kasim (1 TaP*), eine Oberflächenoase mit hoher Präsenz von Mindergeistern. (2 TaP*) Die Beni Kasim gelten als die radikalsten Anhänger Rastullahs (3 TaP*) und behaupten, einer der Urstämme der Wüste zu sein, die einst die Skrechim vertrieben. (5 TaP*)

Magiekunde +5 oder **Philosophie** +3: Der als verrückt geltende Magier Abdul el Mazar, der sich der Erforschung des Namenlosen Kultes verschrieben hatte, lebte lange Zeit in Yiyimris, bis er spurlos verschwand. (1 TaP*) Seine Thesen sollen sich vor allem auf Erkenntnisse gestützt haben, die er aus dem Studium alter Ruinen südlich der Oase gewonnen hat. (3 TaP*) Zudem gibt es Theorien, die einen Zusammenhang zwischen der Oase Yiyimris, Yrramis am Kreuzweg bei Lowangen und Ymra, der Göttin der Vergangenheit sehen. (7 TaP*)

Wenn die Helden Falleander eingehend über Yiyimris ausfragen, können Sie nach eigenem Ermessen Informationen über die Oase aus dem Abenteuer **Ins Nest des Feindes** verteilen.

als sich ein Adept am LEIB AUS FELS probierte und durch die Wände in die unbekannte Kammer glitt. Mittels Dschinnenmagie schuf man einen Zugang, durch den man die Helden dorthin führen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Halle muss sich in Größe, Pracht und Kunstfertigkeit hinter keinem von Menschenhand geschaffenen Tempel verstecken. Tatsächlich kennt ihr nur wenige Götterhäuser, die es mit dem Anblick, der sich euch bietet, aufnehmen könnten. Ein Netzgewölbe spannt sich in schwindelnder Höhe über euren Köpfen, doch noch ehrfürchtgebietender ist die Statue, die sich unter ihm erhebt. Sie stellt einen furchterregenden Drachen dar, so lebensecht, als wäre er nur wenige Augenblicke vor eurem Eintreten zu Stein erstarrt. Die drei Beinpaare lassen die Vermutung zu, dass es sich um einen Purpurwurm handelt. Er trägt eine mit Dornen und Zacken gespickte Rüstung und zwei seiner Klauen halten jeweils ein Szepter. Er scheint seinen Triumph zum Himmel zu brüllen, während sein Leib auf den steinernen Knochen anderer Lindwürmer ruht. Auf seiner Stirn fällt euch die Darstellung einer Flamme auf.

Die tragenden Säulen des Gewölbes sind mit fein gearbeiteten Schuppen überzogen, während auf den Wänden dazwischen die euch schon so vertrauten Glyphen flammen.

Die Konzilsmagier vermuten in der Statue die Darstellung eines vergessenen drachischen Heroen, dem zur Erinnerung diese Halle geweiht wurde – oder die er sich selbst schuf. Da die Halle erst vor elf Jahren entdeckt wurde, ist man mit der Entschlüsselung der Inschriften noch nicht weit fortgeschritten – zumal diese Zeichen abermals von den bereits bekannten

ERWACHENDES WISSEN III: DIE SPUR ZUM URSPRUNG

Sobald die Helden einen Blick auf die Flammenschrift werfen, wandeln sich die flackernden Glyphen in ihrem Geist zu verständlichen Worten:

"Ich (Nebakador / Kenntnisreicher / Wahrheitsfindender) kehre zurück an den Ort des Ursprungs (der Geburt / der Schöpfung). Ymrcamyrr (dem ruhenden Geist / dem rückwärtsblickenden Auge) entriss ich die Wahrheit über die ewige Festung: zu bewahren (zu erinnern). In ihren Tiefen ruhen die vergessenen Namen der Götterkinder (Erben der Ersten / Nachkommen der Erdrachin), geboren an diesem Ort, verwahrt für die Ewigkeit. Ich überwand die dreizehn Zähne, bestand die sechs Prüfungen (verstand die Gedanken der Väter), doch ich scheiterte am Tor, denn ich bin keiner der ihren (keiner von Sechs)."

abweichen und in Drakonia zudem viele Geheimnisse ihrer Entschlüsselung harren.

RACHWANS RÜCKKEHR

Um den Weg zu finden, den die Inschrift weist, müssen die Helden erst einmal herausfinden, um was es sich bei den "dreizehn Zähnen" handelt. Auch wenn sie mittlerweile sehr erfahren in der Recherche sind, werden sie auf der Suche nach diesem Begriff in der Bibliothek nicht fündig. Auch eine Befragung von Dschinnen bringt kein Ergebnis.

In die Zeit der Suche fällt die Rückkehr Rachwans, der unvermittelt wieder durch die weiten Hallen wandelt, als wäre er nie fort gewesen. Durch Waqran lässt er die Helden und den noch sehr erschütterten Pyriander wissen, dass er sie zu sprechen wünscht. Er empfängt sie in einer kargen, eisigen Grotte, deren eine Seite von einer spiegelnden Eiswand begrenzt wird. Der Älteste der Druiden hockt auf dem Boden, einen kurzen Pergamentbehälter vor sich auf dem Schoß. Seine eisblauen Augen mustern seine Gäste, dann fragt er: *"Erklärt, was geschehen ist."*

Sie können hier den Helden Gelegenheit geben, die Ereignisse noch einmal zu diskutieren und Wissenslücken zu schließen. Rachwan wird mit der Geduld seines langen Lebens zuhören und nur vereinzelt wortkarge Fragen stellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der alte Ferkina hebt die Hand. Erst als alle anderen verstummt sind, hebt er mit seiner rauen Stimme an zu sprechen. "Das Eis bewahrt", sagt er. "Es fängt das flüchtige Leben ein, umschließt es. Erhält es. Das Eis vergisst nicht." Ein knirschendes Geräusch schreckt euch auf und lässt euch zu der gewaltigen Eiswand blicken. "Eslam hat die Pforte des Todes entdeckt und sie hat ihn verschlungen." Sein Blick geht zu Pyriander. "Ich habe nachgedacht. Es ist an der Zeit, das Eis zu brechen."

Rachwan nimmt den Behälter aus seinem Schoß und hält ihn euch hin. "Auch ihr habt bewahrt. Das Konzil wird fortbestehen. Ihr seid würdig."

Der Behälter enthält eine uralte Pergamentrolle aus dem vierten Jahrhundert nach Bosparans Fall. Darin dokumentiert die damalige Meisterin der Gletscher Koski die Entdeckung eines Ganges:

Es ist ein dunkler Ort, fern dem Leben, aber auch fern des Eises. Eine beklemmende Furcht bemächtigte sich unser, als wir seiner ansichtig wurden. Einzig Thoran fand den Mut, durch die dreizehn Felsspitzen zu schreiten, die den Zähnen im Maul einer vorzeitlichen Bestie glichen. Wir sahen ihn im Schein seiner magischen Fackel voranschreiten, als er plötzlich verharrte. Weder kam er vor noch zurück. Verzweifelt versuchte er, dem Bann zu entkommen, doch weder konnte er sich noch wir ihn befreien. Vor unseren Augen alterte er, sein Körper verfälschte, seine Kleider verrotteten und letztlich blieb nicht mehr als faule Asche. Nur seine Schreie klangen noch auf Stunden nach. Ich werde die Erinnerung an ihn bewahren. Dieser Ort birgt Geheimnisse und Schrecken, der wir schwaches Geschlecht nicht gewachsen sind. Ich versiegelte den Zugang, auf das niemand Thorans Schicksal jemals teile.

Das Pergament wird seit Großmeisterin Koskis Zeiten von jedem Meister des Gletschers an seinen Nachfolger weitergegeben. Niemand anderes weiß darum. Koski band ihre Schüler mit einem Schwur, das Geschehene für sich zu behalten – und der Schwur des stillen Verwahrens galt auch bindend für alle Nachfolger.

Eslam teilte mit Rachwan seine Entdeckung, weil er einen Rat wollte, wie er sich angesichts der vielen Fremden verhalten sollte. Rachwan erkannte die Verbindungen zwischen der Inschrift und Koskis Entdeckung. Er verbot Eslam, gegenüber jemand anderem ein Wort darüber zu verlieren, bis er eine Entscheidung getroffen hätte.

Deswegen zog er sich zurück. Er sprach mit den Eiswinden, beriet sich mit den Gletschern und suchte auch den Riesen Adawadt auf. Schließlich entschied er sich, das Schweigen zu brechen. Als er dann erfuhr, was in der Zwischenzeit geschehen ist, sah er sich in seinem Entschluss bekräftigt.

Der Zugang zu den Dreizehn Zähnen befindet sich hinter der Eiswand, die Koski mit Hilfe eines Elementaren Meister des Eises schuf. Es steht in Rachwans Macht, die Wand aufzubrechen, doch es ist an den Helden, das Geheimnis zu ergründen. Rachwan wird zurückbleiben – und die Erinnerung an sie bewahren, sollten sie nicht zurückkehren.

DIE ERSTE PRÜFUNG: DIE DREIZEHN ZÄHNE

Rachwans Zaubermacht legt frei, was die Großmeisterin Koski vor sieben Jahrhunderten verbarg. Vor den Helden offenbart sich ein unheimlicher, bedrückender Gang von sicherlich zwanzig Schritt Durchmesser. An seinem Ende liegt ein rundes Portal, eingefasst von zweimal drei Stalagmiten und sieben Stalakiten.

Die magischen Kräfte, die hier wirken, sind von dem menschlichen (elfischen, zwergischen) Verstand nur schwer zu begrei-

fen. Die Prüfung stellt ihre Herausforderung an drei drachische Tugenden: Mut, Lebenskraft und Magie: Ein Furchtzauber (in der Wirkung am ehesten ein BAND UND FESSEL) muss zweimal überwunden werden, um durch die Felsspitzen zu schreiten und sie wieder verlassen zu können. Zwischen den Felsen wirkt ein *Temporal*zauber, der gleich einem (theoretischen) REVERSALIS [IMMORTALIS] sein Opfer altern lässt. Um den Effekt zu verbergen, schützt ihn ein gigantischer HELLSICHT TRÜBEN vor *Hellsichts*zauberei (alle entsprechenden Proben sind um 30 Punkte erschwert).

WIE DIE FALLE WIRKT

Um den Bannkreis betreten (und – auf welcher Seite auch immer – wieder verlassen) zu können, muss gemäß den Regeln des BAND UND FESSEL je eine MU-Probe+10 gelingen, bei deren Misslingen der *Mut* kumulativ um 1 Punkt sinkt. Jeder, der sich innerhalb des Banns befindet, altert pro Minute um 1 Jahr. (Langlebige und altersresistente Wesen können sich also durchaus länger folgenlos mit der Lösung des Problems beschäftigen.)

DIE FALLE ERKENNEN

Der Schutz durch den HELLSICHT TRÜBEN ist bei den nachfolgenden Proben schon eingerechnet:

☞ ODEM+6: Zwischen den Felsen schlummert ein Zauber (1 ZfP*) von beeindruckender Stärke (3 ZfP*). 7 ZfP* und *Magiekunde*+7: Der Held, der sicherlich schon zur Genüge drachische Magie analysiert hat, wird diese auch hier vermuten und zumindest Vergleiche zum BAND UND FESSELN und HELLSICHT TRÜBEN anstellen, so er diese beherrscht (bei 12 ZfP* auch wenn er sie nicht beherrscht).

☞ ANALYS+37: Die Wirkung der drachischen Magie ist infinitisiert (1 ZfP*). Die Zauber sind fremdartig, einzelne Matrizen ähneln entfernt BAND UND FESSEL sowie HELLSICHT TRÜBEN. Als Merkmale wirken *Antimagie*, *Einfluss*, *Form*, *Hellsicht*, *Metamagie* und *Temporal* (4 ZfP*). Schließlich offenbart sich dem Helden die Wirkungsweise dieser Falle (7 ZfP*). Dem Helden fällt kein sterbliches Wesen ein, das so etwas geschaffen haben könnte (14 ZfP*).

☞ Für den OCULUS+30 gilt, dass die abschließende *Magiekunde*-Probe zur Beurteilung des Geschehenen um 7 Punkte erschwert ist.

☞ Bei BLICK DER WEBERIN (WdG 269) oder SICHT AUF MADAS WELT (WdG 270) wirkt der antimagische Zauber nicht; die Erschwernis von 30 Punkten entfällt.

DIE FALLE ÜBERWINDEN

Um die Falle zu überwinden, sollten Sie sich auf den Einfallsreichtum Ihrer Spieler verlassen. So lange es Ihnen plausibel erscheint, ist erst einmal alles erlaubt. Ein ÄNGSTE LINDERN, ATTRIBUTO oder entsprechende Liturgien helfen, den Bannzauber zu überwinden, ein GARDIANUM (Variante *Schild gegen Zauber*) kann für eine bestimmte Zeit vor dem Altersfluch schützen, Elementarmagie kann die Helden durch den Fels an der Falle vorbeiführen, auf einen bewusstlosen Helden wirkt der Zauber nicht, und dergleichen mehr. Vor allem Liturgien und Stoßgebete entfalten ihre Wirkung voll – und, so den Helden keine andere Möglichkeit bleibt, auch ein Großes Wunder (immerhin streiten sie gegen Pardona und damit die Machenschaften des Namenlosen).

Die unheilvolle Falle ließe sich mit einem DESTRUCTIBO

auch endgültig aufheben, allerdings ist die Probe um 44 Punkte erschwert und der Zauber kostet 90 AsP, 5 davon permanent. Zudem sei angemerkt, dass sich der Altersfluch zu gleichen Teilen verteilt, wenn sich mehrere Personen in seiner Wirkungszone befinden: Zwei Personen altern pro Minute also nur um ein halbes Jahr, drei um vier Monate und eine Gemeinschaft von zwölf Gefährten verliert nur einen Monat Lebenszeit.

DIE ZWEITE PRÜFUNG: DIE KAMMER DES GLEICHGEWICHTS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine lange Rampe führt in die Tiefe. Sie neigt sich stark genug, um euch einen beschwerlichen Abstieg zu bescheren. Sechsmal windet sie sich und leitet euch immer tiefer in das Herz des Raschtulswalls. An ihrem Ende schreitet ihr durch ein mit blauen Mosaiksteinen besetztes Portal, größer als jedes euch bekannte, in einen Prozessionsweg. Kopfgroße Immerlichter in allen Farben erhellen einen Gang, der selbst in Drakonia alles Gesehene in den Schatten stellt. Ihr habt jegliches Gefühl dafür verloren, wie tief ihr euch unter Drakonia befindet, doch ihr habt die Gewissheit, dass ihr auf Pfaden wandelt, die einst Götter beschritten haben müssen. Zu beiden Seiten flankieren drei Drachenstatuen von einer Größe den Weg, die selbst ausgewachsenen Riesenlindwürmern Ehrfurcht einhauchen müssen. Gewaltig wie Tempel ragen sie vier, fünf Dutzend Schritt auf und berühren doch nicht die Decke.

Wer seid ihr, unter ihrem Blick bestehen zu können?

Die Schuppen der Statuen sind aus den edelsten, euch zum Teil unbekannten Materialien gefertigt. Blau leuchten die Schuppen eines Gottdrachen, der ein gewaltiges Schwert erhebt und einem perlmuttglänzenden, zweiköpfigen Lindwurm mit einem Stab gegenübersteht. Eine der nächsten Statuen lässt undeutliche Erinnerungen an eure Begegnung mit Fuldigor aufblitzen. Sie ruht neben dem stabbewehrten Lindwurm. Der Gigant ihr gegenüber blickt mit seinem einzelnen Auge, das in der Stirn sitzt wie bei einem Zyklopen, in eine schwarzglänzende Kugel. Zwischen einem weiteren Gigantenpaar hallen eure Schritte geradezu verhalten von den Wänden wieder: Auf der einen Seite ein hornbewehrter, bronzeschimmernder Drache, dessen silberne Klauen sich in den Boden krallen, als wollten sie die Welt zerreißen, auf der anderen Seite, von sechs haushohen, elementaren Altären umgeben, in voller goldener Pracht – Pyrdacor.

Seit Generationen beschäftigt die Konzilsmagier die Frage, warum sich in Drakonia nur ein Tempel der Hohen Drachen findet (siehe **Die Drachenhalle**, Seite 95) – nun stehen die Helden vor dem Pendant der Alten Drachen. Helden, die **Staub und Sterne** sowie **Drakensang** gespielt haben, erkennen Teclador (den Blaugeschuppten) und Umbracor (mit den bronzenen Schuppen) wieder. Bei den anderen handelt es sich natürlich um Aldinor (mit dem Stab) und Nosulgor (der eine Darstellung des Ersten Schwarzen Auges in den Klauen hält). Die sich paarig gegenüberstehende Anordnung der Statuen entspricht ihrer Aufgabe als Gewichte in den Waagschalen des kosmologischen Gleichgewichts (siehe auch **Das Gleichgewicht**).

DIE ENTSCHEIDUNG

Am Ende des Prozessionsweges erwartet die Helden eine weitere Halle, ein kreisrunder Kuppelraum, der von einem gleißenden Immerlicht hoch über ihren Köpfen erleuchtet wird. Sechs gewaltige Glyphen flammen an den Wänden. Dank Fuldigors Gabe können die Helden sie intuitiv verstehen: Es sind die Insignien der Alten Drachen. Aber sie bedeuten auch *Vorausschau* (Teclador), *Retten* (Aldinor), *Spenden* (Nosulgor), *Beenden* (Fuldigor), *Zerstören* (Umbracor) und *Bewahren* (Pyrdacor). Hier beginnt für die Helden die Prüfung des Gleichgewichts und sie müssen sich entscheiden, welchem Prinzip sie sich verschreiben.

Ursprünglich ist diese Anlage für ein einzelnes Drachenwesen konzipiert worden, das sich der Prüfung an der Seite des Essenznexus¹ stellen musste, wollte es zur Drachenchronik (und war kein Alter Drache) – und nicht für niedere Rassen. Im Folgenden nimmt die hochkomplexe Magie des Ortes das Kollektiv der Helden als *ein* Wesen an. Verlangen Sie deswegen von den Spielern, dass jeder für sich auf einen Zettel schreibt, welchem Prinzip sein Held am nächsten steht (und treffen Sie für begleitende Meisterpersonen eine entsprechende Wahl; für Pyriander gilt *Spenden*, für Gorodez *Zerstören*). Dies ist weniger eine *bewusste* Entscheidung, die den Helden gestellt wird, sondern eine Analyse ihres Wesens.

Werten Sie verdeckt die Zettel aus – das am häufigsten vertretene Prinzip beeinflusst den Ausgangspunkt für die Kammer des Gleichgewichts. (Sollte kein Prinzip dominieren, dann rollen Sie für jedes vertretene verdeckt 1W20 – der höchste Wurf gilt.)

DAS GLEICHGEWICHT

Die Kammer des Gleichgewichts stellte vor Urzeiten den Drachen, der sie betrat – in der Regel ein Ousiaphôr –, auf die Probe, ob er seiner Aufgabe gewachsen war und das kosmologische Gleichgewicht verstanden hatte. Schließlich haben die Alten Drachen die Ousiaphôr einst nicht als Hausmacht geschaffen (wie Pyrdacor sie später nutzte), sondern mit ihrer Essenz auch einen Teil ihrer Aufgabe übertragen – und unbewusst folgen noch die heutigen Drachen mal mehr, mal weniger dem Wesen ihrer Essenz.

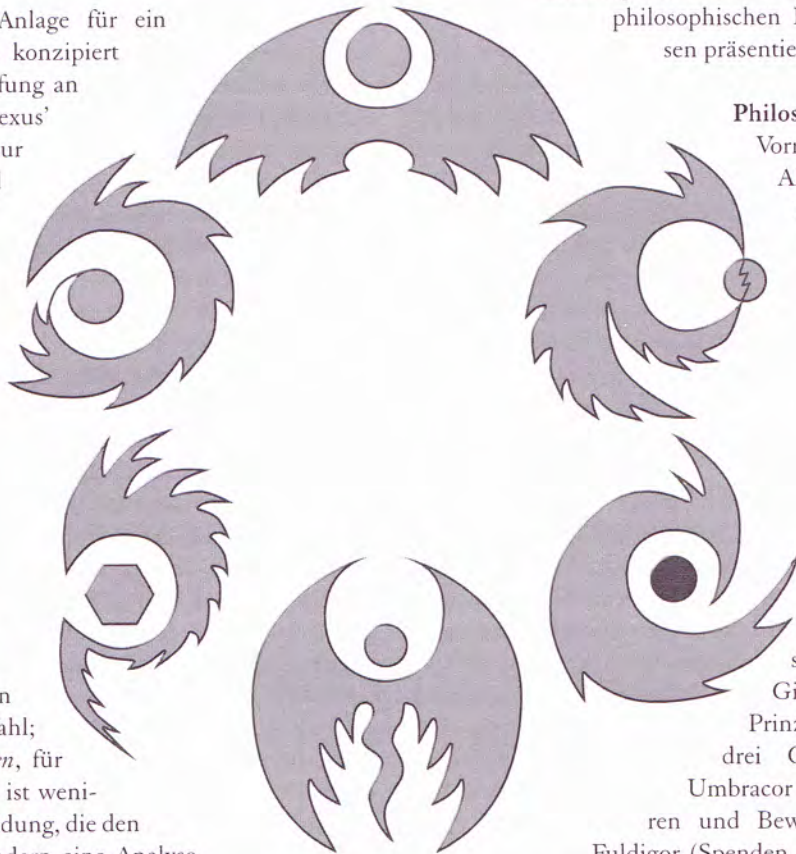
Die Prüfung beginnt mit dem Prinzip der Weltenordnung, deren Essenz der Geprüfte in sich trägt beziehungsweise der er sich verbunden fühlt (siehe **Die Entscheidung**). Danach folgen die anderen Prinzipien, am Ende eine Betrachtung auf das Gleichgewicht an sich. Man kann die Kammer als komplexes und beseeltes Artefakt betrachten, das den Eintretenden nach festgelegten Parametern beurteilt (und auch lehrt), bis dieser

das kosmologische Gleichgewicht und seine eigene Bedeutung darin verinnerlicht hat – oder gescheitert aufgibt. Es gibt keinen Weg, die Prüfung zu umgehen. Man muss sich mit ihr auseinandersetzen.

Ihnen kommt die Rolle des prüfenden Geistes zu und Sie legen die Messlatte für die Helden (und Spieler) fest. Dies ist eine rollenspielerische Herausforderung, weswegen wir auf Regelmechanismen verzichten. Die Helden werden daran reifen – und die Spieler einen tiefgehenden Einblick in die aventurische Kosmologie erhalten, den es so noch nicht gegeben hat. Es ist daher wichtig, dass Sie sich im Vorfeld intensiv mit den nachfolgenden Abschnitten beschäftigen, um die philosophischen Hintergründe angemessen präsentieren zu können.

Philosophischer Exkurs

Vorrangig sind die sechs Alten – die Urväter des Drachengeschlechts und Baumeister der ältesten Teile Drakonias – die Behüter des kosmologischen Gleichgewichts der Welt. Ein Gleichgewicht entsteht im simpelsten Fall dann, wenn zwei gleichwertige Gewichte eine Balance schaffen. Es ist ein nur bei genauer Beschäftigung mit diesen Giganten zu erkennendes Prinzip, dass die sechs Alten drei Gegensatzpaare bilden: Umbracor und Pyrdacor (Zerstören und Bewahren), Nosulgor und Fuldigor (Spenden und Beenden), Teclador und Aldinor (vorausschauendes und nachträgliches Handeln). Zusammen sind sie die Gewichte einer sechsseitigen Waage.



DIE GEMEINSCHAFT TRIUMPHIERT

Die Helden sehen sich einer fordernden Aufgabe gegenüber, von Drachen (und Giganten!) für Drachen geschaffen, um diese zu prüfen. Nun ist ein Drache ein vielschichtiges Wesen, wie schon die Gedankensprache beweist. Die dagegen simpel gestrickten Helden haben jedoch einen Vorteil gegenüber den heißblütigen Einzelgängern: Sie können eine Gemeinschaft bilden. Der bedächtig agierende Gelehrte oder der beherrschte Stratege wird eher die Teclador-Prüfung meistern, die Boroni oder Firun-Geweihte fühlt sich Fuldigor verbunden, während der Korjünger Umbracors oder die Pastori der Hesinde-Kirche Pyrdacors Prinzipien nahe steht. Jeder Held soll seinen Beitrag leisten können, zudem wird jedem Spieler das Angebot gemacht, sich über die kosmologischen Prinzipien intensiv mit seinem Helden auseinanderzusetzen.

Wenn die Helden diesen Hintergrund begreifen, wird sich ihnen auch erschließen, warum die Alten Drachen eher verhalten in die Geschicke der Welt eingreifen – und warum ein Eingreifen von ihnen welterschütternd sein kann. Jede Handlung, jede Bewegung, jeder Gedanke kann die komplexe Waage aus der Balance bringen – und die Folgen können selbst für Alte Drachen unabsehbar sein (oder werden – wie von Pyrdacor – billigend in Kauf genommen). Zudem lässt sich mit diesem Wissen vortrefflich darüber spekulieren, was die Vernichtung Pyrdacor im Zweiten Drachenkrieg oder die jüngste Rückkehr Umbracors (Computerspiel **Drakensang**) für die Kosmologie letztlich bedeuten.

ERWACHENDES WISSEN IV: DIE GEDANKEN SCHWEIGEN

Wenn die Spieler sich mittlerweile daran gewöhnt haben, dass ihnen im entscheidenden Moment das verschüttete Wissen auf die Sprünge hilft, werden sie an dieser Stelle enttäuscht, wenn sie willentlich in sich hineinhören. Ihnen bleibt nur die Gewissheit, dass sie diese Prüfung selbst bewältigen müssen. Fuldigors Gedanken schweigen. Dennoch haben Sie als Spielleiter mit dem *Erwachenden Wissen* ein Werkzeug an der Hand, um den Helden im Notfall (zum Beispiel über IN-Proben) vage Ahnungen zukommen zu lassen.

DER ABLAUF DER PRÜFUNG

Nachdem die Helden als Gemeinschaft **Die Entscheidung** getroffen haben, verlöschen alle Glyphen bis auf jene, die ihnen am meisten entspricht. In ihren Gedanken werden der Gemeinschaft nacheinander drei Fragen gestellt, auf denen sie adäquat antworten müssen:

☞ **Warum dienst du mir?** Diese Frage meint weniger *“Was findest du an mir toll / verehrend?”*, sondern *“Warum dient man mir?”* und *“Wofür stehe ich?”*. Die Gemeinschaft muss beweisen, dass sie die kosmologische Aufgabe dieses Alten Drachen verstanden hat.

☞ **Wie dienst du mir?** Hier muss die Gemeinschaft darlegen, was man leisten kann, um das Prinzip, das der Alte Drache verkörpert, zu fördern und die Waage in seine Richtung zu drücken.

☞ **Wie schadest du mir?** Auch hier ist natürlich nicht gemeint, wie man einem Alten Drachen als Wesen Schaden zufügt, sondern welche Taten seinem Prinzip zuwiderlaufen und das Gleichgewicht stören. Das kann ein Agieren im Geiste des Gegenprinzips sein, aber auch darüber hinaus gehen. (Beispiel: Das Gegenprinzip von *Beenden* ist *Spenden*. Letzteres zu fördern, stärkt natürlich dessen Gewicht, ist aber noch ein Handeln im Sinne des Gleichgewichts, wenn dadurch eine Balance entsteht. Wenn etwas über seine bestimmte Zeit hinaus besteht, läuft es dem *Beenden* zuwider und gefährdet das gesamte Gleichgewicht.)

Da die Prüfung im Geist der Helden stattfindet, sind sie nicht an das Wort gebunden. Animieren Sie Ihre Spieler dazu, etwas, das sich nur schwer in Worte fassen lässt, als Bild zu beschreiben. Bei der Nosulgor-Prüfung etwa mag ein Krieger eine Erinnerung oder ein geistiges Bild generieren, wie er in einer aussichtslosen Schlacht durch sein Vorbild neue Hoffnung spendet. Bedenken Sie zudem, dass nicht alle Helden antworten müssen, sondern eine Antwort ausreicht (siehe auch **Die Gemeinschaft triumphiert**).

Nachdem alle drei Fragen eines Prinzips gemeistert wurden, folgt das nächste Prinzip und so weiter, bis alle absolviert sind. Anschließend flammen wieder alle sechs Drachenglyphen auf und ein geisterhafter Chor fragt abschließend: *“Warum handeln wir durch euch?”* An dieser Stelle soll die Gemeinschaft beweisen, dass sie die fragile Balance des Kosmos verstanden hat und welche wichtige Rolle die Sterblichen dabei spielen. Machen Sie dann weiter mit dem Abschnitt **Die dritte Prüfung: Das letzte Tor**.

DIE PRINZIPIEN DER ALTEN DRACHEN

☞ **Teclador** ist der jüngste der Alten Drachen und der vorausschauend Agierende. Er greift ein, bevor der Kosmos aus dem Gleichgewicht kommt, so zuletzt in dem Abenteuer **Staub und Sterne** geschehen, als er zusammen mit Helden die vorzeitige Rückkehr Borbarads verhinderte. Seinem Wesen entspricht es, überlegt und planend zu handeln.

☞ **Aldinor**, über den der Aventurier am Wenigsten weiß, wird als ‘der Retter’ bezeichnet. Er ist der nachträglich Agierende, der eingreift, wenn das Gleichgewicht bereits aus dem Lot gekommen ist. Seinen Namen trägt auch das *Aldinor-Diktat* (WdZ 411), eine Verpflichtung, die bei Eintreten einer bestimmten Situation den Gildensprechern autokratische Befugnisse gibt. Doch schien selbst Borbarads Rückkehr dies nicht provoziert zu haben. Es mag ein gutes Omen sein, dass kein Eingreifen Aldinors überliefert ist, da es um den Kosmos so schlecht nicht stehen kann.

☞ **Nosulgor**, der blind auf der Suche nach seinem Auge durch das ewige Eis kriechen soll, ist weniger ein Spender im Sinne der Lebenskraft. Er begründet Dinge, ist Stein des Anstoßes für umspannende Entwicklungen, die in der Vergangenheit begründet sind und weit in die Zukunft reichen, und fördert Eigenschaften, die dem Erhalt des Gleichgewichts dienlich sind – sei es Glaube, Hoffnung, Erkenntnis oder Mut.

☞ **Fuldigor** hingegen verhindert, dass etwas über seine Zeit hinaus besteht. Als er Borbarad überzeugte, das geraubte Ei des Lichtvogels herauszugeben, führte dies zum Ende des Elften Zeitalters und den daraus resultierenden Beginn des Karmakorthäons – der Weltzeitwende vom dem Beginn eines neuen Zeitalters. Auch dass sein mythologischer alter Hort im heutigen Lieblichen Feld in der Nähe von Pyrdacors Reich lag, dürfte kein Zufall sein. Und durch sein Handeln in dieser Kampagne beendet er durch die Helden das Vergessen der Drachen.

☞ **Umbracor** handelt weniger behutsam als sein Bruder. Er zerstört, was das Gleichgewicht gefährdet. Während Fuldigor das Ende einer Zeitspanne markiert, begrenzt er eine Machtfülle.

☞ **Pyrdacor** schließlich bewahrte, was das Gleichgewicht fördert. Vorrangig natürlich die Reinheit der Elemente, deren Schlüssel er hütete, aber auch Wissen und Erkenntnis sind diesem Prinzip zuzuschreiben. (Und wie ein Held den Umstand beurteilt, dass die Wissensgöttin Hesinde auch als Herrin der Elemente gilt, sei ihm überlassen.) Auch wenn er durch sein eigenes Handeln die kosmologische Balance gefährdete, so agierte er dennoch mit einem gewissen Gleichgewichtsgedanken: Als er den halben Kontinent in dampfende Dschungel und ein Paradies für sein erwähltes Volk verwandelte, stürzte er auch die andere Hälfte in eine Eiszeit – die Elemente Humus und Eis blieben ausgeglichen. Mit dem Wissen aus dem Computerspiel **Drakensang** lässt sich auch spekulieren, ob ohne Umbracors Verschwinden alles vielleicht nicht derart eskaliert wäre.

DIE DRITTE PRÜFUNG: DAS LETZTE TOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die sechs Glyphen verlöschen knisternd. Ihr wartet angespannt – doch nichts geschieht.

Plötzlich wandelt das helle Immerlicht seine Farbe, wechselt in gespenstisches Grün, das unwirklich von den goldenen Wänden zurückgeworfen wird. Ein Zittern geht durch den Kuppelraum und ihm folgt ein Geräusch wie von gewaltigen Mühlsteinen, die die Leiber von Riesen zu Knochenmehl mahlen.

Auf der Stirn von [Held] entzündet sich eine nervöse Flamme. Dann durchfährt auch euch ein brennender Schmerz.

Die Helden haben die Prüfung bestanden. Bevor sich ihnen der weitere Weg öffnet, erhalten sie eine Zeichnung, die sich in ihren Astralleib einbrennt (1W3 SP sowie der Verlust von 1 Punkt Sikaryan). Die Stirnflamme – eine ähnliche sahen sie bei der Statue von Nebakador in der Halle des Kenntnisreichen (Seite 76) – verlischt kurz darauf wieder, ist jedoch bei einem OCULUS, einer Auraprüfung oder im Geisterreich sichtbar. Die so Gezeichneten erhalten fortan ohne Prüfung Zugang zum letzten Tor und die Zauber der Dreizehn Zähne wirken bei ihnen nicht. Zudem empfinden Ousiaphôr ihnen gegenüber eine unbewusste Sympathie (CH+1).

Vor ihren Augen rücken zwei Wandsegmente des Doms zurück und weichen zur Seite, um den Blick auf das letzte Tor – und die letzte Prüfung – freizugeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dreißig Schritt aufragend und sicher zwei Dutzend Schritt in der Breite präsentiert sich euch ein mondsilbernes Tor, auf dem eingelassene Edelsteine die Insignien der sechs Alten Drachen zeigen.

Als ihr näher tretet, fällt plötzlich die Temperatur ab. Reif legt sich über das bleiche Silber und knirschend bilden sich aus Eis Glyphen in der Sprache der Drachen. Es ist, als würden die Zeichen mit klirrender Stimme zu euch sprechen.

“Flammengezeichneter (Kenntnisreicher / Zünglein der Waage). Du stehst alleine. Nur der Nexus (der Ursprung / das Kind der sechs Väter) wird dir das Tor öffnen zu der Halle unseres Bundes.”

Eine Aufgabe des Essenznexus war es, den Zugang zum Tor zu öffnen. Nur in der Begleitung eines Wesens, das alle sechs Essenzen in sich trägt, wird sich das Tor zu Halle des Bundes öffnen. Für Äonen übernahm Zrashfrador diese Aufgabe, doch wurde dieser von Pyrdacor nach Zze Tha gebracht und zusammen mit dem Drachenreich entrückt. Doch es gibt ein anderes Wesen, das die Bedingung ebenfalls erfüllt: Djasfrador.

Letztlich muss der Drachengeist nur zusammen mit den Helden in der Kammer des Gleichgewichts sein. Wie sie ihn dort hibekommen, ist dem Einfallsreichtum der Helden überlassen. Man könnte ihn hier beschwören, ihn in den Körper eines Helden einfahren lassen (Gorodez schlägt die Besessenheit als Lösung vor, natürlich ohne sich selbst dafür herzugeben) oder, so er noch umgeht, hierher locken. Sind die Flammengezeichneten und der Essenznexus hier versammelt, öffnet sich zum ersten Mal seit Jahrzehntausenden die Halle des Bundes.

DIE HALLE DES BUNDES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Heißer Odem schlägt euch entgegen, als sich das Tor lautlos öffnet. Ihr müsst an die Legenden von der Erddrachin denken, die tief in Sumus Leib ruht und die ersten Lindwürmer geboren hat. Ist dies ihr Atem? Was erwartet euch hinter dieser Pforte?

Ihr schreitet eine breite Steinrampe herab. Die Luft ist stickig und drückt euch auf die Brust. Vor euch in der Tiefe macht ihr einen roten Schimmer aus.

Euer Weg endet schließlich an einer vier Schritt hohen Mauer. Erst als ihr sie erklimmt (*Klettern* +3), begreift ihr, dass sie die Balustrade eines großen Balkons ist.

Die Ausmaße der Höhle entziehen sich eurem Verstand. Hunderte Schritt unter euch brodeln Sumus heißes Blut in einem Lavasee. Die Wände sind über und über mit flammenden Zeichen bedeckt. Weit unten erkennt ihr übergroß und gleißend hell die Symbole der Alten Drachen. Ihnen entspringend Feuerspuren, die wie ein Netz über die Wände gleiten und die anderen Glyphen nähren.

Das verschüttete Wissen in euch erwacht vollends und entfaltet sich.

Dies ist die Halle des Bundes. Der Ort des Ursprungs.

Die Drachenchronik.

Die Helden erblicken den Ort, in dem die Alten Drachen am Anbeginn der Welt ihren Bund schlossen und die ersten Lindwürmer schufen. Die Drachenchronik ist nicht mehr und nicht weniger als ein Stammbaum der Essenzlinien, der vom ersten Schrei, den ein Drache in die Welt entließ, bis in die Gegenwart reicht.

Was die Helden hier erfahren können, finden Sie im **Anhang II** ab Seite 84 unter **Erwachtes Wissen – Die Drachenchronik**. Lassen Sie den Helden und Ihren Spielern alle gebotene Zeit, um sich würdig mit einer der gewaltigsten Entdeckungen der Menschheit auseinanderzusetzen. Sie haben es sich verdient.

ABSCHLUSS

Mit der Entdeckung der Drachenchronik endet das Abenteuer. Was mit dem Fund der Birscha-Rolle begann und durch das Gespräch mit Fuldigor zur Queste wurde, hat seinen Abschluss gefunden. Die Helden haben ihre Aufgabe erfüllt: Das Vergessen ist beendet. Der Fund wird das Verständnis der Welt ändern.

DANK UND HILFE

Das Konzil kann den Verdienst der Helden kaum genügend würdigen. Sie haben Drakonia nicht nur vor dem schadhafte Wirken unmenschlicher Feinde bewahrt, sondern auch den Ursprung der Festung ergründet. Pyriander bricht beim Anblick der Drachenchronik in Tränen aus und fasst neuen Mut. Der Rat der Großmeister spricht den Helden seinen Dank und eine lebenslange Freundschaft aus.

Wie der Dank des Konzils letztlich ausfällt, sollten Sie an die Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde anpassen. Letztlich sind ihm kaum Grenzen gesetzt. Von seltenen Schriften, verlorenen Zaubern bis zu einzigartigen elementaren Artefakten ist vieles denkbar. Mit Hinblick auf das Finale der Kampagne, das die Helden über die Grenzen der Dritten Sphäre hinausführen wird, und der ausstehenden Konfrontation mit Pardona und

dem Drachenkult können die Helden kaum genug gewappnet sein. Letztlich möchten wir keine Vorgaben machen, aber anregen, die Helden nicht zu überschütten, sondern jeden von ihnen mit einem besonderen Geschenk zu bedenken, das auf diesen speziellen Helden zugeschnitten ist und neben seinem Nutzen auch stets ein Andenken an die Erlebnisse in Drakonia bleibt. Einige Anregungen finden Sie auf Seite 110.

ОФЕРЕНЕ ФÄДЕН

Die vollständige Entschlüsselung der Drachenchronik ist eine Aufgabe für Generationen, doch die Helden haben nun das Werkzeug in der Hand, das Vergessen zu beenden, das das Drachengeschlecht befallen hat. Zudem haben sie einen entscheidenden Wissensvorsprung gegenüber Pardona – wissen aber auch, dass ihre Feindin um sie weiß und nichts unversucht lassen wird, sie aufzuhalten. Lange dürfte ihr das Verschwinden ihres Agenten in Drakonia nicht verborgen bleiben. Die Helden – und das legt ihnen auch Pyriander nahe – müssen handeln, solange sie im Vorteil sind.

Durch Falleander oder seine Aufzeichnungen wissen sie, dass der Drachenkult im Umfeld von Yiyimris agiert und dass sich dort wohl auch der Humusdrache befindet. Was Pardona letztlich plant – es scheint dort passieren zu werden.

Das nächste Ziel der Helden liegt deutlich vor ihnen und ihr Weg scheint sie zurück an den Anfang zu führen – in die Weiten der Khôm.

ДЕР ЛОПН ДЕР ФОРШУПГ

Jeder Held hat sich redlich **700 Abenteuerpunkte** verdient, die Sie für gutes Rollenspiel nochmals nach eigenem Ermessen erhöhen können. Als *Spezielle Erfahrungen* möchten wir Ihnen folgende Talente vorschlagen: *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte*, *Kryptographie*, *Magiekunde*, *Lesen/Schreiben*: *Drakned-Glyphen*,

DER KETZER: GORODEZ ALS BEGLEITER DER HELDEN

Es steht Ihnen im Anschluss an dieses Abenteuer frei, Gorodez weiter als Begleiter der Helden zu verwenden. Auf diese Option sollten Sie nur zurückgreifen, wenn er den Spielern nicht lästig fällt. Er selbst wird sich nicht aufdrängen, die Sache aber in eigenem Interesse verfolgen – schließlich hat er noch eine Rechnung mit Yalstene offen. Seine Anwesenheit kann vor allem im abschließenden Band der Kampagne von Bedeutung sein.

Sollten die Helden ihn zum Namenlosen jagen, müssen Sie nicht ganz auf Gorodez verzichten. Er wird seinen eigenen Weg nach Zze Tha finden, über *Taphîrel ar'Ralahan* (*Drachenschatten* 139) oder *Aleya Ambareth* (*Westwind* 170) und damit die Menacoriten, und kann von Ihnen als Joker eingesetzt werden, der unvermittelt auftauchen und den Helden beistehen kann – oder neue Probleme provozieren, ganz wie es ihm gefällt.

Orientierung, Sprachen Kennen: Drakned sowie in der Eigenschaft *Klugheit*. Alternativ sind (gerade in Wissenstalenten) anstelle von Talentsteigerungen auch *Talentspezialisierungen* als *Verbilligte Sonderfertigkeiten* denkbar. Auch sollten Sie nicht vergessen, häufig genutzte Zauber zu honorieren – in vielen werden die Helden sicherlich neue Einblicke gewonnen haben. Ganz pauschal dürfen Sie zwei Spezielle Erfahrungen in passende Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* vergeben.

Darüber hinaus bestehen weiterhin Lernerleichterungen durch die hervorragenden Lehrmeister des Konzils (siehe auch Seite 59). Zusammen mit den Gaben, die die Helden als Dank erhalten haben, sollten sie für die abschließende Reise genügend gewappnet sein.

ДРАКОПІА ПАЧ ДЕР ДРАЧЕНПХРОПІК

Nach der Kampagne wandelt sich Drakonia. Die Erkenntnis, auf welchen Grund die Festung errichtet wurde und was ihre ursprüngliche Aufgabe ist, wird das Verständnis der Konzilsmagier ändern. Die Entschlüsselung des Drachenstammbaums wird fortan eine dringende Aufgabe vieler Großmeister sein – und Jahrhunderte umspannen. Vor allem aber wird das Konzil der Elemente in Zukunft öfters von Drachen besucht werden – sie sind dem Dämmer Schlaf des Vergessens erwacht und einzelne wissbegierige Exemplare wollen selbst ihren Ursprung ergründen.

Das hat verschiedene Auswirkungen: In Drakonia wachsen Kenntnis und Verstehen der drachischen Magie, einige Lindwürmer teilen zudem das, was sie in den Flammenzeichen lesen – und beschleunigen dadurch in manchen Bereichen die Forschung des Konzils gewaltig. Allerdings verlassen diese Drachen dafür mitunter auf Wochen ihre angestammten Horte – und wenn Shafir der Prächtige für lange Zeit nicht über die Passstraße in die Khôm wacht, Apep nicht in Tobrien weilt oder das Riesenlindwurmweibchen Perafir den

halben Kontinent durchquert, kann das Auswirkungen auf das Leben der Menschen haben, die heute noch nicht abzu-sehen sind.

Da Drachen jedoch an ihren Hort (und manche auch an eine wichtige Aufgabe) gebunden sind, werden diese Besuche nicht allzu inflationär ausfallen und sind stets ein bemerkenswertes Ereignis. Drakonia bleibt den Menschen vorbehalten um ihr Geschlecht in das neue Zeitalter zu leiten. Nur bleiben sie in Zukunft nicht mehr immer nur unter sich.

Und es ist unwahrscheinlich, dass Drakonia eine *Lehranstalt* für elementares Wissen bleibt – vielmehr werden sich hier bald die gelehrtesten Köpfe des Kontinents versammeln, um zu *forschen*.

ДЕР МЕЙСТЕР ДЕР ЛОХЕ

Eslams Nachfolger als Meister der Lohe wird von offizieller Seite nicht benannt werden und kann von Ihnen mit einer eigenen Figur besetzt werden. Explizit steht dieser Posten auch einem Konzilsdruiden in Spielerhänden offen.

ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE

An dieser Stelle machen wir Sie mit den wichtigsten Meisterpersonen dieses Abenteuers vertraut. Weitere Personen Drakonias, deren Rolle Sie nach eigenem Ermessen ausbauen können, finden Sie auf den Seiten 97 (in der Übersicht der Fakultäten) und 104 (unter den weiteren Bewohnern des Konzils).

PYRIANDER DI ARIARCHOS, GROßMEISTER DES FEVERS

Eine ausführliche Beschreibung Pyrianders finden Sie auf Seite 98.

Pyrianders große Schwäche ist das bedingungslose Vertrauen, dass er Falleander entgegenbringt. Wenn die Helden Verdächtigungen in diese Richtung äußern, setzt er alles daran, die Helden von diesem Verdacht abzubringen, und droht darüber sein sonst freundliches Wesen zu verlieren.

Funktion im Abenteuer: Pyriander ist der freundliche Verbündete der Helden, der sie durch sein Vertrauen in Falleander (nicht böswillig) auf falsche Fährten locken kann. Vor allem Gorodez ist ihm ein willkommener Sündenbock für das, was er nicht wahrhaben möchte.

FALLEANDER FULMACCA



Eine ausführliche Beschreibung Falleanders finden Sie auf Seite 98.

Wie viele Magier Drakonias ist Falleander von dem Wesen der Drachen und ihren Geheimnissen fasziniert. Dabei geriet er an die Uled ash'Shebah, und für den damaligen Drachenschatten Yal-

stene war es leicht, Falleander für ihren Kult zu gewinnen. Dass mittlerweile andere den Kult kontrollieren, ist Falleander nicht bewusst.

Er verehrt Pyrdacor als Hüter der Elemente und sieht den Niedergang der Welt und die Bedrohung der Elemente darin begründet, dass der Alte Drache dieser Aufgabe nicht nachkommen kann. Eine Rückkehr Pyrdacors bedeutet für ihn eine Erlösung der Elemente. Er hat ein ehrbares Ziel, doch dabei verkennt er die Lage. Das Versprechen, tiefer in die Geheimnisse der Drachen vorzudringen und an der Rückkehr Pyrdacors beteiligt zu sein, lässt ihn schließlich fatale Entscheidungen treffen.

Funktion im Abenteuer: Falleander ist der eigentliche Gegenspieler der Helden, dem sie auf seinem Terrain begegnen müssen und der sich hinter einer freundlichen Maske verbirgt.

Falleander Fulmacca

Magierstab: INI 14+1W6 AT 12 PA 15
TP 1W6+1 DK HN
LeP 34 AsP 69 AuP 47 MR 16 GS 8
WS 6 RS 0

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aurapanzer, Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille II, Finte, Gedankenschutz, Gefäß der Sterne, Kampfgespür, Konzentrationsstärke, Meisterliche Zauberkontrolle, Meisterparade, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 16, Umreißen, Zaubereithalten; Falleanders Magierstab ist mit allen notwendigen Stabzaubern belegt, natürlich auch dem *Flammenschwert*.

Herausragende Talente: Brettspiel 11, Kryptographie 13, Magiekunde (Drachische Magie, Elementarismus) 15 (17), Singen 10, Sprachenkunde 14, Stäbe 11, Überzeugen 12

Wichtige Zaubere: Armatrutz 10, Brenne 10, Dschinnenruf 16, Elementarer Diener 14, Feuersturm 7, Gardianum 12, Ignifaxius 15, Ignisphaero 15, Leib des Feuers 18, Pfeil des Feuers (Feuertänzer) 11, Wand aus Flammen 17, Warmes Blut (Ach) 8, Zorn der Elemente (Dru) 9

GORODEZ SGIRRA

Erscheinung: Der gildenlose Magier misst von den Füßen bis zum Scheitel 1,9 Schritt und ist von hagerer Erscheinung. Das eingefallene Gesicht hat eine gelbliche Farbe, die braunen Augen sind trüb und das braune Haar ist verfilzt.



Generell macht er einen heruntergekommenen Eindruck, er ist unrasiert, die graue Robe sitzt schlecht. Der Magierstab ist mit silbernen Glyphen versehen und in ihm ist eine Kristallkugel eingelassen. Unter die Haut des Oberkörpers und der Arme hat er sich fremde Zeichen (Zhayad-Glyphen) stechen lassen, auf die Brust zudem ein Pentagramm. Fast ständig raucht er schlecht gerollte Zigarillos.

Hintergrund: Gorodez wurde 1002 BF im Almadanischen geboren. Mit seinem ersten Schrei fuhr ein Stern auf Dere nieder, grub sich in die Eingeweide der nahen Weinberge und ließ diese verdorren. Seit seinem ersten Atemzug galt Gorodez als verflucht und wuchs zu einem stillen und skeptischen Jungen heran. In seinem Umfeld häuften sich merkwürdige Phänomene, als Heranwachsender trieb er einen bösen Geist aus, der von seinem Onkel Besitz ergriffen hatte.

Seine Ausbildung verbrachte Gorodez auf Wanderschaft und während der Invasion der Verdammten im Kampf gegen die Borbaradianer. Er verachtet die Götter, Paktierer jedoch noch mehr, denn seine Philosophie ist eine des absolut freien Willens. Für einen schwerwiegendes Vergehen gegen Hesinde, über dessen Natur er sich ausschweigt, trägt er das *Mal des Frevlers* der Göttin, der Grund hierfür ist Ihnen zur Ausgestaltung überlassen. Der *Schleichende Verfall* zersetzt seinen Körper und die Zigarillos, die er raucht, enthalten eine kräftigende und schmerzlindernde Kräutermischung. Er weiß, dass er stirbt und er erwartet sich vom Tod nicht viel. Er ergründet uralte Mysterien und bekämpft finstere Kulte ebenso wie das Chaos, das er selbst in sich trägt. Wenn

er dabei den Kirchen schaden kann, ist er glücklich. Er mag es nicht, benutzt zu werden, hat aber keine Skrupel, andere für seine Zwecke zu missbrauchen.

Anfang 1032 BF stieß er auf einen Drachenkult, dessen Spur in das Liebliche Feld führte. Er war maßgeblich mitverantwortlich für das Scheitern *Yalstenes*, mit der er in den Limbus stürzte. Über ein Jahr verbrachte er in Gefangenschaft in *Zze Tha*, eine Zeit, an die er sich nicht erinnert. Aus Rache machte *Yalstene* ihn zu ihrem Werkzeug, das in *Drakonia* die Drachenseele *Djasfradors* erwecken soll.

Funktion im Abenteuer: *Gorodez* ist der übliche Verdächtige, der sich in dieser Rolle auch gefällt – und wider Willen wird er tatsächlich zum Täter. Durch ihn greift erstmals die Mantra'ke *Yalstene* in die Handlung der Kampagne ein. Für die Helden ist *Gorodez* ein zwielichtiger und unberechenbarer Verbündeter.

Darstellung: Rauchen Sie! Wenn Sie Nichtraucher sind oder Ihre Gesundheit in langen Spielsitzungen nicht vollends ruinieren wollen, greifen Sie auf entsprechende Requisiten oder Stifte zurück. Werten Sie die Ansichten der Helden mit hochgezogener Augenbraue ab oder schütteln Sie lächelnd den Kopf über die armen Unwissenden. Sie ken-

nen die Wahrheit und das lassen Sie jemanden spüren, auch wenn Sie niemanden daran teilhaben lassen.

Zitate:

“Götter lassen sich leider nicht beschwören und in den Dienst zwingen. Also müssen die Dämonen erhalten.”

(*Blut hustend*) “Schleichender Verfall – ich möchte wissen, welcher Studiosus sich das ausgedacht hat. Von schleichend kann keine Rede sein.”

Gorodez Sgirra

Geboren: 11. Hesinde 1002 BF

Größe: 1,90 Schritt *Haarfarbe:* braun

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: skrupelloser und selbstgefälliger Magier, der mit zweifelhaften Methoden gegen das Chaos kämpft

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 15, KO 7; Affinität zu Dämonen, Schwer zu verzaubern, Wesen der Nacht I; Alpträume, Arroganz 8, Eingeschränkter Geruchssinn, Kurzatmig, Krankheitsanfällig, Ruhelosigkeit 10

Herausragende Talente: Alchimie, Gaswissen, Geschichtswissen (*Bosparanisches Reich*), Götter/Kulte, Magiekunde (*Dämonologie*), Malen/Zeichnen, Menschenkenntnis, Philosophie, Sagen/Le-

genden, Selbstbeherrschung, Überreden (Lügen), Überzeugen

Wichtige Zauberei: *Amazerothbann*, *Analys*, *Geisterbann*, *Geisterruf*, *Ignifaxius*, *Invocatio maior*, *Invocatio minor*, *Motoricus*, *Oculus*, *Pentagramma*, *Psychostabilis*, *Reversalis*, *Silentium*, *Transversalis*

Wichtige Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Dämonenbindung II, Eisener Wille II, Exorzist, Form der Formlosigkeit, Gedankenschutz, *Invocatio Integra*, Verbotene Pforten, Zaubersymbole

Besonderheiten: *Gorodez* trägt *Hesinde*

Mal des Frevlers.

LUISINA SUMODEZ, POVIZIN DER ERDE

Eine ausführliche Beschreibung *Luisinas* finden Sie auf Seite 101. In ihrer Nähe hält sich stets die scheue Katze *Leisetretter* auf, deren grün schillernde Augen die Helden misstrauisch mustern.

Funktion im Abenteuer: *Luisina* ist die unbedarfte Helferin der Helden, die ihnen von *Pyriander* an die Seite gestellt wird, um sich in *Drakonia* zurecht zu finden. Sie kennt alle und jeden, und kann eine staubige Recherche mit unterhaltsamen Anekdoten aus dem alltäglichen Leben in *Drakonia* auffrischen.

АПНАНГ II: ERWACHTES WISSEN – DIE DRACHENCHRONIK

Die Helden haben die zentrale Entdeckung der Kampagne gemacht: Sie stehen vor der Drachenchronik, die die Alten Drachen nach ihrem Bündnis angelegt haben, um die Essenzlinien ihrer *Ousiaphôr* zu verfolgen.

Die komplette Auswertung des Drachenstammbaumes, der sämtliche Essenzträger seit dem Zeitalter der Drachen verzeichnet, ist eine Aufgabe für Generationen. Durch die Gedankensplitter *Fuldigors* in ihrem Geist – und vielleicht ihren eigenen Kenntnissen des *Drakned* – sind die Helden jedoch in der Lage, einzelne Passagen zu erkennen und zu lesen. Dies betrifft vor allem die Essenzlinie *Pyrdacors*, von denen einige *Ousiaphôr* den Helden durch die *Birscha*-Rolle und *Strocks* Antworten bereits bekannt sind.

Eine vollständige Auszählung sämtlicher Essenzträger würde nicht nur den Rahmen dieser Publikation sprengen, sondern auch zukünftige Setzungen erschweren. Dennoch haben wir neben *Pyrdacors* Nachkommen auch die Essenzträger der anderen Alten Drachen angeführt, sofern sie in anderen Publikationen erwähnt wurden. Es steht Ihnen frei, wie viel von diesem Wissen Sie den Helden schon zu diesem Zeitpunkt zugänglich machen wollen oder welche Erkenntnisse sie vielleicht erst nach Jahren des Studiums gewinnen. Es ist jedoch zu erwarten, dass die Spieler nach den Namen ihnen bekannter Drachen recherchieren wollen.

LÜCKENHAFTE CHRONIK

Natürlich können Sie die Drachenchronik um weitere Namen (zum Beispiel eigener Drachen) ergänzen und sich dabei an den unten stehenden Texten orientieren. Dazu haben wir bewusst etliche Lücken gelassen, die teils Generationen von Drachen umfassen. Zusätzlich wurde bei einzelnen Drachen, die hier das erste Mal benannt werden, der Hintergrund so weit offengelassen, dass Sie ihn frei gestalten können.

Definitiv keine Essenzträger sind *Shafir der Prächtige* (der sich selbst als “Freund *Nacladors*” bezeichnet), sein Enkel *Faldegorn*, die Drachen *Smardur* und *Yofune* (die als “Freunde *Famerlors*” gelten können), *Corfanaë* (*Spielstein*-Kampagne), der Wurm von *Chababien* sowie der Drache *Thuardavivir*, der *Rohal* dem Weisen in den Magierkriegen beistand.

DIE DRACHENCHRONIK IM SPIEL

Um die Drachenchronik lesen zu können, muss man das *Drakned* beherrschen. Allerdings sind die flammenden Inschriften weitaus komplexer als das von *Pher Drodont* geschaffene Alphabet, weswegen alle Proben auf *Lesen/Schreiben* um 7 Punk-

te erschwert sind. Und auch dann sind Fehlinterpretationen nicht ausgeschlossen, zumal sich Glyphen, die noch lebende Drachen benennen, verändern können. Allgemein scheint die Drachenchronik stets eine Momentaufnahme abzubilden. Gerade die gedanklichen Echos der drachischen Beinamen kann jeder anders vernehmen, zudem scheinen sie sich zu verändern, wenn man den Stammbaum in unterschiedlichen Richtungen liest.

Sehen Sie daher die unten angeführten Attribute der Drachen als *eine* Variante (sozusagen jene der 'Erstleser') und scheuen Sie nicht davor zurück, sie zu variieren, wenn die Helden einen zweiten Blick darauf werfen. Wie die drachische Gedankensprache ist auch der Stammbaum emotional gefärbt und spiegelt neben der Abstammung der Drachen auch ein komplexes Beziehungsgeflecht wider. (Nehmen Sie als Beispiel den Drachen Feracinar: Die Birscha-Rolle nennt ihn 'schwelende Glut, Roter Marschall, Felszertrümmerer' (**Drachenerbe** 78), Ysolphur (Seite 61) verwendet die Begriffe 'Goldjunges / Eisbannender / Verschwundener', während die Drachenchronik 'Sohn der Flammen / schwelende Glut / aus dem Schlaf Erwachter' verzeichnet.)

FULDIGORS GABE

Als Fuldigor seine Gedankensplitter in das Unterbewusstsein der Helden pflanzte, folgte er seiner kosmischen Aufgabe als Beender: Er übertrug den Helden die Gabe, das Vergessen der Drachen zu beenden. In diesem Abenteuer regt sich das schlummernde Wissen häufiger, mit dem Betreten der Bundeshalle erwacht es vollends: Für eine vom Meister begrenzte Dauer (die ausreichen sollte, um sich im Rahmen des Abenteuers ausgiebig mit der Chronik zu beschäftigen) erhalten die Helden das Talent *Lesen/Schreiben: Drakned* mit einem TaW 12 beziehungsweise ein bestehender TaW steigt um 12 Punkte (auch über die maximale Komplexität hinaus!). Zudem entfällt die oben genannte Probenerschwernis. Spätestens mit dem Ende des Abenteuers verschwindet diese Gabe wieder, so dass die weitere Entschlüsselung der Drachenchronik eine Lebensaufgabe bleibt.

ANALYSE UND ERKENNTNISSE

☞ Ein ODEM ARCANUM (Probe misslingt nur bei einem Patzer, 4 AsP) zeigt dem Zaubernenden eine gleißende Pracht von einzigartiger Schönheit, bis er für 1W6+3 SR erblindet und Einbußen von 2 Punkte auf seine *Klugheit* hinnehmen muss. (Die Gildenzauberei bezeichnet dies als 'Teclador-Effekt', der bei dem Betrachten magischer Kraftquellen eintritt, die zu stark für den sterblichen Geist sind.)

☞ ANALYS+7: Die magische Struktur ähnelt den flammenden Zeichen (Seite 61), die sich vielerorts in Drakonia finden lassen, mehr noch den Glyphen auf der Birscha-Rolle (**Drachenschatten** 83ff.). Die Wirkung ist infinitisiert (1 ZfP*). Die Anzahl der verbrauchten permanenten Astralpunkte ist immens und nicht zu beziffern. Die Zauberei sind vollkommen unbekannt, es lassen sich aber die Merkmale *Illusion*, *Metamagie*, *Temporal* und *Verständigung* erkennen (4 ZfP*). Die gebundene Magie scheint vorrangig dazu zu dienen, die flammenden Glyphen zu schaffen und es diesen zu erlauben, sich einem Betrachter mitzuteilen – ganz so, als wären sie auf eine nicht fassbare Weise beseelt. Wahrscheinlich würde die Macht sämtlicher Erzmagier und Verhüllter Meister nicht ausreichen, ein solches Zaubernetz zu schaffen (7 ZfP*). Es muss das Werk halb göttlicher Freizauberei sein (14 ZfP*). Die TaP*

einer *Selbstbeherrschungs*-Probe legen hierbei die maximalen ZiP* fest, die ein Held erreichen kann, ehe er erblindet den Blick abwenden muss.

☞ Für den OCULUS gilt, dass die abschließende *Magiekunde*-Probe zur Beurteilung des Gesehenen um 7 Punkte erschwert ist. Hier gibt die *Selbstbeherrschungs*-Probe die maximalen TaP* der *Sinnenschärfe* zur Bestimmung der Detailtiefe an.

☞ Anwender der Liturgien BLICK DER WEBERIN (WdG 269) oder SICHT AUF MADAS WELT (WdG 270) sind gegen den Teclador-Effekt gefeit.

☞ Die AURA DER FORM (WdG 269) ist ein überwältigendes Erlebnis. Auf einzelne Glyphen angewandt, hilft die Liturgie, sie besser zu verstehen. In ihrer Gesamtheit wird die Drachenchronik den Geweihten jedoch in einen visionären Strudel reißen. Er begreift, wie sich die Chronik fortschreibt, erhält sogar Einblicke in Momente, bei denen eine neue Glyphen entflammt – und weiß, dass in diesem Moment ein frisch geschlüpfter Ousiaphör seinen ersten Schrei in die Welt ausstößt. Behält er viele LkP* zurück, gehen seine Visionen zurück an den Anfang, als die sechs Alten Drachen ihren Bund schließen. Denken Sie bei der Beschreibung der Vision an die Begegnung mit Fuldigor – nur sechs Mal stärker. Mehr als wenige Aspekte wird der Geweihte nicht erfassen können, ehe er übermannt zusammenbricht. Die Vision ist so heftig, dass er quasi als entrückt gilt (regeltechnisch hat er 30 'Entrückungspunkte', die unabhängig von karmaler Entrückung gerechnet werden und sich abbauen, in der Wirkung jedoch nach Meisterentscheid kumulativ sein können; 1/10 davon gelten als Boni für Proben im Umgang mit der Drachenchronik).

☞ Ein großes Rätsel ist es, wie die Drachenchronik von den Ousiaphör und ihren Eigenarten erfährt. Keine Analyse offenbart hier einen magischen Weg. Erst eine Auprüfung (WdG 258) zeigt, dass auch karmale Kräfte wirken – in der Begrenzung der Liturgie jedoch nicht, welchen Ursprungs diese sind. Doch zumindest ein göttliches Wesen muss die Alten Drachen in ihrem Bund und der Schaffung der Drachenchronik unterstützt haben.

WISSEN ÜBER DIE DRACHEN

Im Anschluss an die Vorlesetexte finden Sie ein paar Angaben zu den genannten Drachen sowie gegebenenfalls Verweise auf andere Publikationen. Bei ein paar Drachennamen ist ein Modifikator angegeben, der für eine Probe auf *Geschichtswissen*, *Sagen/Legenden* oder *Tierkunde* (*Drachenkunde*) gilt (nach Meisterentscheid in Einzelfällen auch für *Magiekunde*), wenn die Helden ihr Wissen über diesen speziellen Drachen prüfen wollen. Wenn es nicht gesondert angegeben ist, erhalten

EIN WORT ZU DEN ERBLINIEN

In den Überschriften zu den Erblinien der Alten Drachen finden Sie stets den Namen eines Drachen angeführt. Dieser Drache ist ein (meist publizierter und bekannter) Name, der als Fixpunkt des Stammzweiges gilt, von dem aus die nachfolgenden Generationen Richtung Gegenwart verfolgt werden. Die wenigsten von ihnen sind direkte Nachkommen eines Alten Drachen, meist liegen zwischen ihnen und dem Ursprung bereits Generationen. Von den genannten Drachen gelten nur die folgenden als 'Kinder der Alten': Ancarion, Lyrschana und Shirr'Zach (alle Pyrdacor) sowie Ardakor (Umbracor).

Zwerge einen generellen Bonus (Amboss- und Erzwerge –8 bis –6, Brillantzwerge –4, Hügelzwerge –1). Je nach Herkunft und Hintergrund des Helden kann die Probe nach Meisterentscheid weiter modifiziert werden.

PYRDACOR – DIE ESSENZ DES BEWAHRERS



Schon bei einer oberflächlichen Auswertung fällt auf, dass die meisten Glyphen der Drachenchronik mit dem flammenden Insignium des Pyrdacor verbunden sind. Kein anderer der Alten Drachen scheint so viele Essenzträger, die sich wiederum vermehrt haben, geschaffen zu haben wie Pyrdacor: Die mit seiner Essenz verflochtenen Drachen nehmen fast so viel Platz ein wie die Ousiaphör der fünf anderen Alten zusammen. Eine weitergehende Analyse der Drachenchronik wird später ergeben, dass Pyrdacor noch bis vor 4.000 Jahren neue Ousiaphör geschaffen hat, während seine Brüder damit weitaus früher aufgehört haben. (Dieser Umstand ist mit Pyrdacors ehrgeizigem Wesen begründet, das sich nie mit der Rolle eines 'Hüters der Welt' zufrieden geben wollte. Immer wieder griff er in den Lauf des Kosmos ein, veränderte das Angesicht der Welt, unterwarf sich gar die herrschenden Völker eines Zeitalters – und mehrte eben auch die Macht der Drachen, in dem er ihr Geschlecht mit seiner Essenz nährte.)

DIE LINIE DES ANCARION

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das hell lodernde Zeichen gleißt wie das Licht der Sonne, während es sich in einen brennenden Gedanken wandelt: **Ancarion!** Mehr als ein Name. Der Geruch von Asche und das ferne Echo eines Wettergrollens schwingen in ihm mit. Ancarion (Rotmantel / Flammenherr / tobender Vernichter). Geboren aus der goldenen Essenz des Bewahrers. Der leuchtende Gedanke gebiert weitere Namen: **Gabijanar** (Erstarrte Flamme / Opferbrandt / die schillernde Lohe) und **Gorphanior** (Eisenschmelzer / Flammenwalze, die die Flüsse zum Kochen bringt / Zwergenopfer). Ihm entspringt **Feracinor** (Sohn der Flammen / schwelende Glut / aus dem Schlaf Erwachter). Hier spaltet sich die zuckende Linie, die die Glyphen miteinander verbindet. Der einen Spur folgend lest ihr **Brakanor** (Goldklaue / lodernder Truchsess / unfehlbarer Rammsporn), der anderen folgend **Nordalor** (Drachenfürst / verborgener Funke / in Schatten Gekleideter). Ihm entspringt **Aledah** (Bronzeharnisch / Mutter der schlafenden Kristalle / dreifach Gebärende) und ihrem Zweig folgend entdeckt ihr euch wohl bekannte Namen: **Apep** (rasender Kavernenwächter / Schwellenwart / Marschall fremder Heerscharen), **Agapyr** (Feuerherrscher / Rüstmeister / wachender Statthalter), **Atlassar** (tanzender Funke / fallender Stern / züngelnder Vertilger vielbeiniger Brut). Eine Glyphe flammt auf und sie flüstert: **Lessankan** (Goldjunges / aufkochende Wut / verzehrender Drache des Ostens). Weniger hell flackern neun weitere Glyphen, von denen nur eine hervorsteht: **Dracodan** (Halbblut / Drachendiener / Waffenträger). Die acht Namensglyphen daneben ähneln ihm und einander in ihren Klangbildern

(Menschensproß / kleiner Sprössling / unter Menschen Wandelnder / schwach Geborene).

Im Umfeld von Agapys Namen leuchten weitere Glyphen auf: **Khahazafir** (Flammenspur / Verhängnisreicher / Herausforderer), **Fulsure** (Schwefelspeiende / Tiefengrollen / glosende Verschlingerin), **Ushanur** (Sonnenverfinsterer / Sturmbrand / Herabstürzender) – ein Gedankenstrudel, der euch fortzureißen droht. Ihr riecht brennende Haut, spürt das Echo sengender Qualen. **Eravior** (ferner Sucher / Äonenerbe / innere Glut). **Hazinshan** (Feuerbrüterin / Rotpulsierende / Rubintochter). Die Glyphe Agapys scheint heller zu flammen. Hass (Neid / Fressen) ...

Über *Ancarion* und *Feracinor* dürften die Helden mittlerweile einige Erkenntnisse gewonnen haben, gleiches gilt für *Brakanor*, während die Namen der drei Brüder *Apep*, *Agapyr* und *Atlassar* den Helden ebenso wohl bekannt sind wie jener von Apeps Sohn *Lessankan*, der als Verbündeter Borbarads von sich reden machte. Zu Agapys Nachkommen erfahren Sie mehr in **Feuerbündnis** auf Seite 49. *Dracodan* ist den Helden gut bekannt, seine Geschwister (die vor ihm lebten) hingegen sind allenfalls tobrischen oder bornländischen Historikern (+12) bekannt.

Von *Gorphanior* dürften allenfalls Ambosszwerge wissen (+5, andere Zwergenvölker +7 bis +12): Es ist der Name des flammenden Marschalls, der jenes Drachenheer anführte, das um 4.800 v.BF von Athax Stahlauge vernichtet wurde (**Angrosch 9**). Der Name seiner Schwester *Gabijanar* taucht bereits in der Birscha-Rolle auf, wird dort aber noch als 'im Eis verloren' und 'ungeschlüpft' bezeichnet. Tatsächlich handelt es sich hierbei um das Ei Ancarions, das dieser im Ewigen Eis verloren hatte (**Firuns Atem 29**) – und das in den letzten Jahren von Pardona gefunden und 'ausgebrütet' wurde.

Aledah ist der Name der Mutter der drei Drachenbrüder. Sie wachte vor Apep über die Karfunkelkammer in den Drachensteinen und fand in den Dunklen Zeiten ihr Ende (siehe auch die Setting-Box **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern**). Ihr Name ist kaum überliefert (+15) und allenfalls durch aufwändige Recherche in ein paar wenigen Quellen aufzufinden.

DIE LINIE DES BEKRAGOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr spürt eine hilflose Wut und enttäuschte Hoffnung, verbunden mit dem Namen **Bekragor** (Erdmächtiger / Geißel der Felszauberer). Ihm entspringt **Zhorrdakon** (Säule der Wacht / Felsengleicher / Aufstürmender). Jeder Name schlägt auf euren Geist nieder wie der Hammer eines Riesen auf Ingerimms Amboss. **Parrjash** (Streiter des Felsenfürsten / bebender Zorn / Erderschütterer). **Shandrakor** (Ruf der Herausforderung / weitreichender Schwinge). **Brakador** (Rastloser / Herausforderer der Löwin / goldene Schuppen im Schatten schwarzer Schwingen), und mit ihm im Gleichklang **Angragor** (Eiserne Zwinge / Rotpeltmeister / Tobende Stimme aus dem Fels).

Zhorrdakon ist einer der Namen der Birscha-Rolle, über den die Helden schon weitere Informationen gesammelt haben können. Sein Vater *Bekragor* ist nur Besuchern des Tals der Elemente bekannt, wo sein wahrscheinlicher Geist im dämonisch ver-

steinerten Leib tobt (**Rückkehr der Finsternis 206**). Sein Name kann allenfalls in Berichten der Gezeichneten auftauchen, die in Drakonia verwahrt sein können (Meisterentscheid). *Brakador* ist trotz des ähnlichen Namens nicht mit Brakanor (siehe oben) verwandt. Er tauchte im Gefolge des Alptraumdrachen Rhazzazor auf und griff 1020 BF den Ort Drachenzwinge im Bornland an (+4; **Meuchelmörder 15**). Sein Bruder *Angragor* wurde in jungen Jahren um 190 BF von Theaterrittern in der Schwarzen Sichel getötet (+10; Alveraniarsszenario **Wenn das Licht schwindet**). Ihre Ahnen *Parjash* (der sich während der Zeit des Diamantenen Sultanats in den Norden zurückzog) und *Shandrakor* (der während der Dunklen Zeiten wirkte) werden in offiziellen Publikationen nicht mehr aufgegriffen – ihr Hintergrund kann von Ihnen frei gestaltet werden.

DIE LINIE DER LYRSCHANA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gleich dem Toben der Brandung in einer Bucht dröhnt ein Name, den der gepeinigter Trollgeist nannte: **Lyrschana** (Kristallschwinge / alldurchdringende Stimme / Todeslied). Daneben ein Gedanke, den Fuldigor in euch dachte: **Thajashan** (wogenreitende Tochter / Gischtttaucherin / in dunklen Tiefen Verlorene).

Lyrschana entstammt Pyrdacor selbst, war aber bereits vergangen, als Pyrdacor die Birscha-Rolle verfasste. Ihre Tochter *Thajashan* überstand den Zweiten Drachenkrieg nicht, womit diese Essenzlinie erlosch. Keine heutige Kultur der Elfen, Zwerge oder jüngerer Rassen kennt Legenden oder Berichte von den Drachinnen, allein die Hochelfen des in den Fluten versunkenen Isiriel wüssten Lieder von ihnen zu singen.

DIE LINIE DES TYKRANOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine der Hieroglyphen flackert schwerfälliger als die anderen. Ihr Anblick verwirrt euch, kurz schaut ihr euch irritiert um, als hättet ihr für einen Augenblick vergessen, wo ihr euch befindet. **Tykranor** (vergoldete Wurzel / Gefangener des Spiegelbanns / Bestrafter), Vater des **Karphegor** (Statthalter des Ewigen Gartens / Allsehendes Auge). Ihm entspringen wie orange und rote Blüten **Oszandarra** (Verteidigerin von Pyr Nargûr / Dornenkind) und **Ardaphor** (Rodebrand / falscher Sprössling), aus dessen faulem Stamm vielversprechende Saat sprosst: **Empyrrador** (pflanzender Sohn / Saatgut).

Tykranor ist ein Kaiserdrache, der vor einigen Jahren im Reichsforst aufgetaucht ist und dessen Schuppen einen metallischen Glanz haben sollen (+5; **Herz 192**) – nur wenige wissen, dass er die letzten Jahrtausende als Statue im Pyrdacor-Tempel Simyalas verbracht hat (**Im Schatten Simyalas 138**). Sein Sohn *Karphegor* wird in der Birscha-Rolle genannt. Tatsächlich wurde er zusammen mit Zze Tha entrückt – (siehe **Drachendämmung**, den abschließenden Band der Kampagne).

DIE LINIE DES NIMBRADOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nimbrador (gleißendes Himmelslicht / Sturmeszorn / eilende Zunge). Ein unsichtbarer Wind scheint die Flammen

der Glyphe in Unruhe zu bringen, während ihr sie betrachtet. Ein Schwindel ergreift euch, ihr taumelt. Es ist beängstigend ... befreiend, aufregend. **Nerdana** (todbringender Spross / Vollstreckerin / funkelnder Dolch der Nacht). Der Schwindel wird zur Beklemmung, Furcht vor der Lautlosigkeit der Schatten. **Nystavanor** (Wächter der Horizont / aufsteigender Bote / Sternenaugen). Das Gefühl der Freiheit kehrt zurück. Ihr habt euch verflogen – doch es spielt keine Rolle mehr.

Die drei genannten Drachen sind die letzten einer langen Linie von Ousiaphôr Pyrdacors, deren Ursprung weit in die Zeit zurückreicht. Die Namen *Nimbradors* und *Nerdanas* kennen die Helden von der Birscha-Rolle, doch scheinen sie den Zweiten Drachenkrieg nicht überlebt zu haben. *Nerdanas* Sohn *Nystavanor* war Pyrdacors Gesandter in Vayavindar. Sein Schicksal ist ebenso unbekannt wie das der hochelfischen Stadt in den Lüften.

DIE LINIE DES SHIRR'ZACH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer suchender Blick erkennt einen weiteren Namen der Birscha-Rolle: **Ysondara**, die Diamantfürstin, die reifglitzernde Todbringerin. Ihr fröstelt, als ihr ihre Glyphe erblickt, und ihr bekommt eine Ahnung von einer endlosen, kalten Weite, in der das Feuer zu frieren droht. Fast scheint es, als würden die Feuer anderer Drachenzeichen in der Nähe zurückweichen, als würden sie das Zeichen Ysondaras meiden. Nur jene, deren Namen mit ihr verwandt sind, ertragen die Kälte, tragen sie selbst in sich.

Ysondaras Ursprung liegt bei Pyrdacor, nur wenige Namen flammen zwischen ihr und dem Gottdrachen aus den ewigen Felsen Drakonias hervor. Am Anfang steht ein gewaltiger, lebensfeindlicher Gedanke von grimmiger Kälte: **Shirr'Zach** (Leidloser Sucher / Schwarzglanzgier / Bake des Gefallenen Sterns / Vernichter der Spenderbrut / Firnvater / der die Flamme erkalten lässt).

Pyrdacor selbst hat die Frostwürmer geschaffen, die in die lebensfeindliche Eiswüste des Nordens vordringen sollten, die die anderen Drachen aus Furcht vor dem Erkalten ihrer inneren Flamme meiden. Der erste von ihnen trägt auch seine Essenz: **Shirr'Zach** (+7, für Nivesen, Firnelven und Fjarninger nur +2), der den Nivesen zurecht als Ältester und Mächtigster seiner Rasse gilt und der auf ein über vier Jahrtausende währendes Leben blickt, obwohl Frostwürmer allenfalls tausend Jahre alt werden. (Tatsächlich dürfte der älteste lebende Drache Aventuriens als einziger um die Bedeutung der Essenzlinien wissen – und sich bewusst darüber in Schweigen hüllen.)

UMBRACOR – DIE ESSENZ DES ZERSTÖRERS



Zumindest in frühen Zeiten war die Essenz des Zerstörers in vielen Drachen zu finden, doch vor einigen Jahrtausenden finden viele Erblinien ihr Ende. Nur eine bildet fortan die Stärkste (auch wenn ein paar wenige Nebenzweige ebenfalls bis in die Gegenwarts fort dauern): Jene

mit Umbracors Sohn Ardakor als Ursprung. Der machthung-
rige Sohn des Zerstörers und sein direkter Essenznehmer hat
seinen Vater vor vielen Jahrtausenden überwunden und getötet,
um seine Identität anzunehmen und als selbstherrlicher Dra-
chenkaiser auf der Dracheninsel vor Myranor zu herrschen.
Eine Kabale, die erst 1032 BF bekannt wurde (und von einem
Helden in dem Computerspiel **Drakensang** aufgedeckt wer-
den kann). Um sein Maskenspiel aufrecht zu erhalten, löschte
Umbracor ardacorion gezielt andere Erblinien seines Vaters aus,
die ihm gefährlich werden konnten.

DIE LINIE DES ARDAKOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Ursprung gebiert einen hochmütigen Gedanken: **Ardakor**. Stolz erwächst in euch, unbeugsam. Ihr seid der Zerstörer, der flammende Zerschmetterer aus den Wolken, zu denen ihr aufgestürzt seid. Ardakor (Unzufriedener / Drachenkaiser / Sohn, der den Vater frisst), Zuchtmeister seiner Heerführer: **Jerdacor** (kaltes Erbe / klein / schwach / tot), **Shirchtavanen** (unaufhaltsame Vollstreckerin / tobende Gewalt / Abtrünnige), **Ysolphune** (flinke Wolkenreiterin / eilende Tochter).

Die Drachennamen, die *Umbracor ardacorion* entspringen, sind keinem Aventurier bekannt (und werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr aufgegriffen). Einzig von *Shirchtavanen*, die als 'Wurm von Onjaro' und 'Wurm vom Windhag' berüchtigt geworden ist (**Drachenodem** 81), kann man gehört haben (+7).

WEITERE ERBLINIEN UMBRACORS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum hörbar, als wisperten eure Gedanken aus weiter Ferne, erklingt ein Name in euren Köpfen: **Suldru** (Wacht an der Weltenmauer / königliches Blut / verratener Tyrann). Der ferne Wispern schwillt zu einem Donnern an und in ihm tönt sturmesgleich **Chaidarion** (Herrin jenseits der Grenze / Nest im Zwergenland).

Der dreiköpfige Drachenkönig **Suldru** (siehe Heyne-Roman **Der Drachenkönig**), der in den Walbergen herrschte und von seinen ihm dienenden Höhlendrachen getötet wurde, ist in Aventurien nahezu unbekannt (+15), seine Tochter **Chaidarion**, die im Eisenwald Drachenanbeter um sich scharrt, kann jedoch bekannt sein (+4).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Iurgrodan, ein mächtiger Gedanke, den ihr in euren Eingeweihen spürt wie einen unstillbaren Hunger. Iurgrodan (Karfunkelsammler / Brutverschlinger / gewaltiger Vater). Aus ihm entstehen und in ihm vergehen viele Namen, nur wenige scheinen im Schatten seines lodernden Zeichens fortbestehen zu können: **Irzhahn** (Irrzahn / schläft im Hort der Toten), **Islaraan** (tobender Wanderer / Hexenmeister / dunkle Stirn).

Irrzahn (Irzhahn ist ihr drachischer Name) ist eine alte Höhlendrachin, die im Aranischen wütete (+3) und vor wenigen Jahren ihr Ende fand (**Der Schwur des letzten Sultans** 44). Sie ist die Schwester von **Islaraan** (**Schild** 61), der sich vor vielen Jahrhunderten in Weiden niedergelassen und nach ihrem Tod die Höhle der Hexe Luzelin besetzt hat (+2). Beide entstammen dem gewaltigen **Iurgrodan**, der den Menschen des Khoram als **Bul ash'Shayan** (tul. 'Wächter der Juwelen') bekannt ist (+3) und der nicht viele seiner Brut am Leben gelassen hat.

ALDINOR – DIE ESSENZ DES RETTERS



Sehr wenig ist über Aldinor bekannt, den man auch den 'Vater der Wasserdra-
chen' nennt, was jedoch nur einem Teil
der Wahrheit gerecht wird. Auch schei-
nen nur wenige (bekannte) aventurische
Drachen seine Essenz zu tragen – diesen
jedoch scheint das Schicksal besondere
Aufgaben vorzubehalten.

DIE LINIE DES YSOLPHUR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Strom fremder Drachennamen leitet euch zu einem erhabenen Gedanken: **Ysolphur** (Purpurmantel / Alter vom Berg / trügerische Luftspiegelung). Weitere Glyphen leuchten auf: **Emiphar** (sorgende Mutter / Wind über Purpurschuppen / kühler Schatten), **Japhgur** (gefangenes Kind / getriebener Schicksalssucher / böser Geist).

Alle wichtigen Informationen zu **Ysolphur** (+2) und **Japhgur** (+4) finden Sie auf Seite 61.

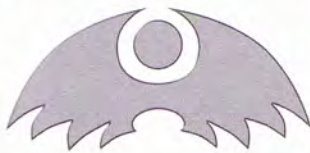
DIE LINIE DER PERAFIR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schmeckt Asche, doch unter den Trümmern zerschmol-
zener Hoffnungen spürt ihr Glück – und Gewissheit. **Pera-
fir**. Dieser Name bedeutet traurig klagender Wind, bedeutet
zornig tobende Mutter. Eine kleinere Glyphen flammt plötz-
lich auf, wächst zu einem Gedankensturm, der euch auf der
Seele brennt: lange, warzige Arme, die schreiende Leiber
schleudern, schwarzbehaarte Beine, die Mauern niederrei-
ßen und Gebäude zum Einsturz bringen. **Amargant** (ver-
lorenes Kind / einsamer Schrei in sternloser Nacht) wütet,
rotglühende Geschöpfe lösen sich aus seinem Körper. Ein
gepeinigtes Dasein vergeht in Glut und Lohe, doch es bleibt
ein kleiner, purpurn funkelnder Kristall und sein Innerstes
ist klar und rein. Euch umfängt Geborgenheit.

Perafir ist ein uraltes Purpurn-Worm-Weibchen, das auf den
Waldinseln wohnt und in seinem Hort die Karfunkel toter
Drachen hüten soll (+5; **Meridiana** 200). Ihr Sohn **Amargant**
wurde von den Borbaradianern in eine Feuerchimäre verwan-
delt, die 1017 BF die Stadt Altaia vernichtete und dabei selbst
verging (+4; **Meister der Dämonen** 233 sowie Heyne-Roman
Und Altaia brannte ...).

TECLADOR – DIE ESSENZ DES VORAUSSCHAUENDEN



Teclador hat neben Nosulgor die wenigsten Erblinien seiner Essenz geschaffen, die jedoch über eine lange Spanne und zum Teil bis in die Gegenwart

fortwähren. Tatsächlich hat 'der Vorausschauende' selten neue Ousiaphôr geschaffen – ganz so, als hätte er aufgrund seiner Gabe gewusst, wann die nötigen Weichen gestellt und weitere Träger seiner Essenz überflüssig waren.

Am Ende der längsten Essenzlinien tauchen einzelne Namen auf, die unterschiedlichen Erblinien entstammen und den Helden geläufig sein können: *Ykkandil* (Dreikronenhaupt / Himmelsmittler / vergessener Wächter) (+4, von den Anoiha als Gott verehrte Riesenlindwurm), *Isladir* (Schattenherrscher / Sokramurs Wacht / Unerbittlicher Weber) (+5, legendenumwobener Purpurwurm, der seinen Hort in der Schwarzen Sichel haben soll) und *Ishlunar* (Spiegelzunge / Mondkind) (+4, junge Höhlendrachin in Mhanadistan). Sollten Sie sich in dem Abenteuer **Staub und Sterne** für die Variante entschieden haben, Teclador nicht selbst auftauchen zu lassen (siehe Seite 8 in der Neuauflage), wird natürlich auch der Purpurwurm *Bukhador* (vorausseilender Vollstrecker / gewandelte Gestalt / befreiter Geist) in der Drachenchronik aufgeführt.

FULDIGOR – DIE ESSENZ DES BEEPERS



Obwohl Fuldigor lange Zeit seinen Hort im heutigen Lieblichen Feld hatte, ehe er sich in das Eherne Schwert zurückzog, gibt es nur noch wenige lebende Ousiaphôr unter den aventurischen Drachen, die seine Essenz tragen. Es mag aber auch sein, dass er sich erst auf dem Kontinent

niedergelassen hat, als die Alten aufhörten, neue Ousiaphôr zu schaffen – und vielleicht war er es auch, der seine Brüder überzeugte, die Schaffung neuer Essenzlinien zu beenden.

DIE LINIE DER CHELEBNIM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dröhnt in eurem Köpfen der Lärm vergessener Schlachten und das Tosen brennender Himmel, doch dazwischen klingt ein fremdartiger Ton wie der melancholische Gesang derer, die um das wissen, was sie vernichten müssen. **Chelebnim**, ein Name (Mondschein / Sammlerin der Sternenkraft / Elfenfeindin). Ihr Feuer nährt zwei weitere Glyphen: **Gylnâror** (Sternenfeuer / Nicht-Träumer / Hüter des Erwachens) und **Menelrun** (Himmelsbrand / Verschlinger der Riesenbrut / Bringer des Feuerregens). **Menelnarir** (Himmelsfeuer / Hüterin der sprechenden Steine der Klein-Riesen) und **Menelachor** (Himmelsflamme / Dunkelsinn / schlummernde Glut), sie sind seine Kinder. Am Ende glimmt eine letzte Glyphe: **Meneltin** (Himmelsfünkchen / Drachenzorn).

Die untergegangenen Hochelfen der flammenden Stadt Mandalya kannten *Mondschein* noch und in den Ruinen der Insel Ceálan auf dem Neunaugensee können sich vielleicht noch Hinweise auf die Riesenlindwürmin finden. Ihre Kinder sind der umtriebige *Sternenfeuer* (+5, +1 für Waldelfen; **Licht und Traum** 92) und der vor 160 Jahren gestorbene *Himmelsbrand* (+11; **Roter Mond** 125), von dessen Kampf mit dem Riesen Neunfinger die Tairach-Priester der Korogai zu berichten wissen. Auch Himmelsbrand zeugte zwei Nachkommen, *Himmelsfeuer*, die an der Quelle des Gjalska wachen soll (+9) und *Himmelsflamme*, der sich das Orkland mit seiner Tochter *Himmelsfünkchen* teilt (beide +6; **ZBA** 52). Die Drachenchronik nennt die bisher unbekannten drachischen Namen der Riesenlindwürmer.

NOSULGOR – DIE ESSENZ DES SPENDERS



Es wirkt befremdlich, dass gerade der Stammbaum im Zeichen Nosulgors, den man auch den Spender nennt, die wenigsten Äste aufweist. Auch seine wenigen Nachkommen haben kaum weitere Träger seiner Essenz gezeugt. Man erzählt sich über den Alten Drachen (+7), er krieche blind durch das Ewige

Eis auf der Suche nach seinem allsehenden Auge. Wie lange mag diese Suche schon wären – und hindert sie ihn, neue Ousiaphôr zu zeugen? Hat gar eine andere Macht dafür gesorgt, dass Nosulgors Essenzlinie schmal geblieben ist?

Nur einmal taucht am Ende der längsten Essenzlinie (die dennoch nur wenige Verzweigungen aufweist) ein bekannter Name auf: *Vitrador* (Silberklaue / Meister der Säfte / Wandler der Stofflichkeit), der 'Drache der Alchimie', dessen Hort in Südaventurien ein gewaltiges unterirdisches Laboratorium sein soll (+6, alternativ *Alchimie* +3).

Auffällig ist eine Glyphe, deren Flammen in einem dunklen Blau zucken und die ganz in der Nähe der Nosulgor-Glyphe düster aufflammt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Schaudern erfasst euch, als ihr die dunkle Glyphe erblickt. Brannten sich andere Drachennamen in euren Geist, so ist dieser schneidend kalt, widernatürlich, tot. Schwarzgeborener, greift ein Gedanke mit eisigen Krallen nach euch. Verführter (Der fremde Namen trägt). Unbenannter (Verstoßener / Vielgestaltiger). Verschlinger des Lebens (Sog der Finsternis). Schwarze Schwingen (Gebärer der Alpträume).

Immer mehr Namen dringen auf die Helden ein, schnappen nach ihrem Geist wie gierige Dämonen. Die Helden haben das Gefühl, in einem finsternen Mahlstrom gesogen zu werden. Verlangen Sie der Spannung halber eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, damit die Helden sich vom Anblick der finsternen Glyphe losreißen können. Bei Misslingen plagen den Helden für 1W6+3 Nächte *Alpträume*, die ihn um den Schlaf bringen – und aus denen ihn der letztgenannte Name aufschrecken lässt: Rhazzazor.

DAS EWIGE KONZIL

EINE SPIELHILFE ZUM KONZIL DER ELEMENTAREN GEWALTEN ZU DRAGONIA

VON MICHAEL MASBERG

MIT BEITRÄGEN VON CHRISTOPH SCHMIDT, ALEKSANDAR VASOVIĆ UND MARKUS WITTE

Mit DANK AN SIMONE GRÜNDKE, TOBIAS RADLOFF, DANIEL SIMON RICHTER, STEFAN UNTEREGGER UND TYLL ZYBURA FÜR KOMPETENTE RAT UND UNTERSTÜTZUNG, PIPPA JAESCHKE UND ANDRÉ MOERSCH VOM AKADEMIESIEGEL-Projekt, ALLE TEILNEHMER DES WETTBEWERBS ZU »DRAGONIAS GEHEIMNISSE«, SOWIE THOMAS RÖMER UND HADMAR VON WIESER, DIE UNS DAS ERSTE MAL DIE WUNDER DRAGONIAS VOR AUGEN GEFÜHRT HABEN.

Drakonia ist eines der geheimnisvollsten Bauwerke Aventuriens. Viele Legenden und Geheimnisse umgeben diesen Ort und selbst seine heutigen Bewohner haben nur einen Bruchteil davon durchdrungen. Zum ersten Mal konnten Helden in dem Abenteuer **Rohals Versprechen** (überarbeitet in **Invasion**

Das Konzil für den eiligen Leser

Bewohner: zur Zeit um 160 (davon sechs mal zwölf Magier und Druiden)

Herrschaft: Rat der Großmeister

Garnisonen: keine, das Konzil verteidigt sich durch elementare Mächte

Tempel: Hallen der Elemente, Drachenhalle, Schreine verschiedener Götter vergangener Zeitalter

Stimmung in Drakonia: feierlich, meditativ; man lebt im Einklang mit den Elementen, Leben und Forschung sind eng miteinander verwoben

Quellen: Wege der Zauberei (Kurzbeschreibung, Seite 271–273), Raschtuls Atem (Kurzbeschreibung, Seite 183f.), Invasion der Verdammten (Abenteuerschauplatz, Seite 231–244), Wege der Helden (Spielwerte, Seite 160, 178), Der Lichtvogel (Roman, erschienen bei Heyne)

der Verdammten) die gewaltigen Gänge und beeindruckenden Hallen erkunden, nun ist Drakonia im Abenteuer **Hort der Erinnerung** wieder Schauplatz epischer Ereignisse.

In dieser Spielhilfe finden Sie eine ausführliche Beschreibung der Anlage, um sie angemessen darstellen zu können. Die Beschreibung ist losgelöst von den Erkenntnissen der Kampagne, so dass Sie die Spielhilfe auch darüber hinaus nutzen können. Sie ist zudem ebenso ein hilfreiches Werkzeug für Spielerhelden und Meisterpersonen, die einen Teil ihres Lebens in Drakonia verbracht haben.

Auf die Wandlung, die das Konzil im Herbst 1032 BF erfährt, wird am Ende des Abenteuers **Hort der Erinnerung** eingegangen.

MYSTERIA ET ARCANAE

Geheimnisse und Aufhänger für eigene Szenarien sind als Meisterinformationen ab Seite 106 im Kapitel **Zeugen der Zeitalter – Mysteria et Arcana** zusammengetragen. Wenn eine Textstelle in den übrigen Kapiteln eine dazugehörige Meisterinformation in den Mysteria et Arcana besitzt, wird dies wie in den Regionalspielhilfen mit einem Symbol wie diesem hier gekennzeichnet:  106 A. Es bedeutet, dass Sie die Meisterinformationen auf Seite 106 im Mysterium A finden.

AM ПABEL DES KOSMOS' – URSPRUNG UND GESCHICHTE

»Tief verborgen in den Hochtälern des Raschtulswalls liegt ein Zauberreich, durch mächtige Magie dem Blick der Welt entrückt. Gewaltige Feuervögel kreisen wie Sonnen über den Himmel, Bergriesen formen das Land und Zauberpriester wachen über den Schlaf ruhender Giganten. Um über die Grenzen dieses Reiches zu wachen, damit niemand die Geheimnisse des Ewigen Lebens, der Ketten der Götter und des Mondsilbers raube, errichteten die Sonnenherrscher mit Hilfe der Elementarsultane einen Vorposten auf dem Gipfel des höchsten Berges, um jeden zu entdecken, der sich ihnen näherte.«

—aus einem Fasarer Märchen

Die menschliche Geschichte der Festung begann 17 v.BF, in jenem Jahr als Kaiser Murak-Horas das Diamantene Sultanat unterwarf. Am Rande des blutigen Feldzuges und der für das tulamidische Volk schrecklichen Herrschaft von Muraks Tochter Hela-Horas kam es zu einer besonderen Begegnung: Einige Druiden aus dem Yaquirtal und dem Reichsforst trafen auf tulamidische Dschinnenbeschwörer. Die Umstände dieses Treffens sind heute ebenso vergessen wie der Fingerzeig, dem die Elementaristen in den Raschtulswall folgten ( 110 A). Dort entdeckte die Gemeinschaft jedoch auf einem Hochplateau in über zweitausend Schritt Höhe eine uralte Festung von gewaltigen Ausmaßen, wie sie kein menschliches (oder humanoides) Volk erbaut haben konnte. Ein von den Druiden gemeinsam

gewirkter **BLICK IN DIE VERGANGENHEIT** zeigte, wohl 30.000 Jahre zurückreichend, ein nahezu unverändertes Bild und auch der alte Purpurwurm *Ysolphur*, der in der Nähe seinen Hort hat, konnte keine genauen Angaben zum Alter der Anlage machen ( 107 B).

Schon die Entdecker der Festung vermuteten, dass sie von einer drachischen Hochzivilisation erbaut wurde, und taufen sie auf den Namen Drakonia. Sie gründeten (oder wiederbelebten) das *Ewige Konzil der Elementaren Gewalten* und traten so – nach ihrer eigenen Auffassung – das Erbe vergangener Hochkulturen an, die in Drakonia ihre Spuren hinterlassen hatten. Die Elementaristen begannen, das Konzil für menschliche Bedürfnisse umzubauen, die meilenlangen Gänge und erdrückenden Hallen zu erkunden und die flammenden Schrifttafeln zu entschlüsseln. Tausend Jahre später ist allenfalls ein Bruchteil der Geheimnisse ergründet, doch schon aus den wenigen Erkenntnissen konnte Wissen gewonnen werden, das außerhalb des Konzils gänzlich unbekannt ist.

Während der Magierkriege hielten sich die Konzilsmagier aus dem Konflikt heraus. Über vier Jahrhunderte zog sich das Konzil zurück, forschte und lebte im Einklang mit den Elementen. Erst durch zunehmende Strukturveränderungen im elementaren Gefüge, entschloss sich das beunruhigte Konzil im späten

Rahja 1011 BF, eine sechsköpfige Gesandtschaft an die Puniner Magierakademie zu schicken, um die dortigen Analysten und Metamagier um Hilfe zu bitten. Die Warnungen der Konzilsmagier, die die nahende Rückkehr des Dämonenmeisters vorwegnahmen, wurden jedoch als druidisch-intuitives Gewäsch abgetan. Viel mehr interessierten sich die Gildenmagier für das Tausend Jahre alte Original des *Groszen Elementariums* sowie den verschollen geglaubten IGNISPHAERO, die die Elementaristen in Punin präsentierten. Auch die Aussicht auf weiteres, vergessenes Wissen ließ die aventurische Gildenmagie den eigentlichen Grund der Gesandtschaft fast völlig vergessen. Als 1019 BF auf tobrischem Grund Borbarads Landnahme begann, entsandte das Konzil – wie schon 590 BF bei der *Schlacht in der Gorischen Wüste* – drei mal zwei Beobachter in den Osten, um mehr über das Vorgehen des Dämonenmeisters in Erfahrung zu bringen. Der *Allaventurische Konvent der Magie* fand 1020 BF jedoch ohne Beteiligung Drakonias statt. Am 1. Praios 1021 BF stieg wie jedes Jahr der Lichtvogel, angeblich die Inkarnation des Schöpfergottes Los, in die Dritte Sphäre hinab, um sich im Raschtul Kandscharot (☞ 111 G) zu erneuern, jedoch wurde das Ei des Lichtvogels von Borbarads Dämonen geraubt. Die Lichtvogel-Expedition um den Schwertkönig *Raidri Conchobair* folgte dem Dämon bis zum Rand der Welt in die Dämonenzitadelle, in der sie das Ei zurückerlangen konnte und der Dämonenmeister – von Fuldigor davon überzeugt, nicht in den Lauf der Dinge einzugreifen – sie ziehen ließ (nachzulesen in dem bei Heyne erschienenen Roman *Der Lichtvogel* von Hadmar von Wieser). Wenige Tage später verkündete der wiedergeborene Lichtvogel am 4. Praios den Beginn des Karmakorthäons, der Weltzeitenwende. Der Weisung des Lichtvogels folgend, brach im Phex 1022 BF die Schlüsselexpedition auf, um die Zitadelle des Humus zu suchen.



HISTORISCHE DATEN IM ÜBERBLICK

17 v.BF: Eine Gemeinschaft aus Druiden und tulamidischen Dschinnenbeschwörern entdeckt im Raschtulswall die Festung und gründet das *Ewige Konzil der Elementaren Gewalten* zu Drakonia.

590 BF: Sechs Beobachter des Konzils nehmen an der *Schlacht in der Gorischen Wüste* Rohals gegen Borbarad teil. Angesichts der aufziehenden Magierkriege zieht sich das Konzil in der Folge von der Welt zurück und gerät in Vergessenheit.

Rahja 1011 BF: Eine sechsköpfige Gesandtschaft um den Großmeister *Pyriander di Ariarchos* erscheint in Punin und warnt vor einer elementaren Katastrophe. Das verschollen geglaubte Wissen des Konzils ist für die Puniner jedoch viel interessanter als die druidisch-intuitive Prophezeiung.

1019 BF: Drakonia entsendet drei mal zwei Abgesandte nach Tobrien, um mehr über das Vorgehen der Schwarzen Horden in Erfahrung zu bringen.

Praios 1021 BF: Der Lichtvogel erscheint am Raschtul Kandscharot, um sich zu erneuern, sein Ei wird jedoch von Borbarads Dämonen geraubt. Es kann gerettet werden und der wiedererstandene Lichtvogel verkündet den Beginn des Karmakorthäons.

Phex 1022 BF: Die Schlüsselexpedition bricht auf, um die Zitadelle des Humus zu finden.

Spätsommer 1034: Großmeister *Pyriander* kehrt nach fast zehn Jahren nach Drakonia zurück.

ANSICHTEN UND VERMUTUNGEN

(☞ 106 A)

Die schiere Existenz Drakonias wirft viele Fragen auf, und auch nach tausend Jahren konnten die Menschen das Geheimnis um den Ursprung der Festung noch nicht lüften. Umso mehr gibt es natürlich verschiedene Theorien, die sich mit diesem Thema beschäftigen.

☞ "Die Nähe zum Raschtul Kandscharot kann kein Zufall sein. Seit Anbeginn der Zeit wachen die Völker Aventuriens über die Wiedergeburt des Lichtvogels, der sich diesen Ort elementarer Reinheit erwählt hat – oder erschaffen."

☞ "Die ersten Völker, die nach Madas Frevel über die Schlüssel der Elemente wachten, erbauten diesen Ort, um den ihnen nachfolgenden Rassen den Weg zu weisen, die Herrschaft über die Elemente zu erlangen."

☞ "Drakonia ist das Gedächtnis Aventuriens, das historische Archiv des Kontinents und des Kosmos – und die Menschheit hat gerade erst im Ansatz begonnen, es zu lesen."

☞ "Wenn es die Drachen waren, die Drakonia erbaut haben, stellt sich die Frage, warum sie die Festung aufgegeben haben. Sind sie freiwillig gegangen oder wurden sie vertrieben? Sie selbst mögen den Grund dafür vergessen haben, doch mag in der Antwort auf diese Frage der Schlüssel zum Ursprung Drakonias liegen."

☞ "Die Elementarherren haben nach Madas Frevel Drakonia geschaffen, um die sterblichen Völker an die Reinheit und den Schutz der Elemente zu gemahnen. Wir lernen hier, um die Welt vor weiteren Freveln zu bewahren."

HALLEN FÜR DIE EWIGKEIT

»Als Krone der Schöpfung aber, majestätisch inmitten dieser Urgewalten und aus ihnen geformt, erhob sich ein Monument. Es war mehr als eine Festung, mehr als ein Tempel, mehr als eine Halle, mehr als ein Kunstwerk. Drakonia war selbst eine elementare Gewalt.

Ich habe einige der stolzesten Bauten Aventuriens gesehen: die Paläste von Gareth, Vinsalt und Al'Ahabad, die Stadt des Lichtes, und den Silberberg von Al'Anfa, die Hafenfestungen von Harben und das Zwölfgötterkloster von Mantrash'Mor. Ich wurde sogar als einer von wenigen Sterblichen in der Anderswelt Albernias im Schloss des Feenkönigs Fabulon empfangen. Aber ich habe nichts gesehen, was die schiere eindrucksvolle Größe von Drakonia überreffen könnte.«

—Bericht des Raidri Conchobair, genannt 'der Schwertkönig', 1020 BF

Wir sehen davon ab, Drakonia mit einer detaillierten Karte zu versehen und alle Räumlichkeiten zu beschreiben – zumal viele noch auf ihre Entdeckung harren. Drakonia soll sein Mysterium bewahren und es soll Ihnen auch weiterhin freistehen, das Konzil nach Ihren Vorstellungen zu gestalten. Stattdessen finden Sie nachfolgend eine sehr offen gehaltene Beschreibung, die Ihnen einen Eindruck von der Größe und Erhabenheit Drakonias vermitteln soll und Ihnen einige der wichtigsten Hallen vorstellt. Bedenken Sie, dass es alleine viele Wochen dauern würde, alle Räumlichkeiten des Komplexes zu sehen, geschweige denn, sie vorher zu finden – somit bleibt über diese Spielhilfe und die Kampagne hinaus viel Raum, um weitere Geheimnisse anzusedeln.

WISSEN ÜBER DRAGONIA

Anhand der TaP* einer Probe auf *Magiekunde* (Elementarismus oder Magiehistorie), *Geschichtswissen* oder *Sagen & Legenden* und der nachfolgenden Übersicht können Sie sich orientieren, was Helden oder Meisterpersonen über Drakonia wissen können:

👁 5 TaP*: Drakonia ist der Name einer Zauberfestung im Herzen des Raschtulswalls. (Der Held kennt eine phantastische Legende, in der sich Halbwahrheiten und Phantasie mischen. Als Beispiel kann das Zitat eingangs dieses Kapitels gelten.) Die Magier sind erst vor wenigen Jahren wieder aufgetaucht, nachdem sie sich jahrhundertlang verborgen gehalten haben.

👁 8 TaP*: Das Konzil der Elemente bildet die besten Elementaristen Aventuriens aus und verfügt über viel sonst unbekanntes Wissen; auf sie geht zum Beispiel die Kenntnis des IGNISPHAERO zurück. Bereits 1011 BF haben sie vor den dämonischen Perturbationen gewarnt, die die Rückkehr des Dämonenmeisters mit sich gebracht hat.

👁 11 TaP*: Drakonia geht vermutlich auf uralte Drachenkulturen zurück und ist ein gigantisches, elementares Heiligtum, das auch anderen Völkern bekannt war und ist. Hier leben Gildenmagier und Druiden in Eintracht miteinander. Sie verehren Drachengötter und die Elemente selbst.

👁 15 TaP*: Man hat Informationen aus erster Hand von jemanden, der bereits selbst Drakonia besucht hat. Verteilen Sie großzügig Details aus den Texten dieser Spielhilfe. Außerdem könnte bekannt sein, dass eine ähnliche Anlage in den Drachensteinen existieren soll.

DER WEG NACH DRAGONIA

»Das Konzil liegt auf den Gipfeln des Raschtulswalls. Euer Weg führt den Bosquir hinauf bis fast zu seinen Quellen. Wandert auf den Djer Tulam, den höchsten aller Berge, zu, durch Vorgebirge und Bergschluchten und über drei Pässe. Gebt Acht auf die Hinterhalte der Ferkinas.

Der letzte Pass wird von zwei Berggipfeln markiert, dem Dschadrahi und dem Ras Uchak. Dann folgt dem Aufstieg über die Sechstausend Stufen, immer auf den Vulkan Raschtul Kandscharot zu, Raschtuls Nabel. Euer Ziel ist ein magisches Tal im ewigen Wolkensee, zwischen sechs Gipfeln. Durch das Tor des Lichtvogels tretet ein.

Mögen die Sechs mit Euch sein!»

—Einladung des Konzils an die Gezeichneten, Phex 1020 BF

Die zitierte Einladung beschreibt sehr gut den gängigsten Weg nach Drakonia, der über die Yaquirbrücke bei Punin, dann über Schlangentodt nach Wildenfest und weiter östlich vorbei an Selaque führt und gut eine bis anderthalb Wochen in Anspruch nimmt. Noch beschwerlicher, aber ebenso möglich ist der Weg, der von Revennis in Aranien nach Westen bis zur Tebah-Quelle führt, sowie kaum begangene Pfade von Simiador aus Richtung Nordwesten – bei beiden Routen muss man jedoch die höchsten Züge des Gebirges überwinden oder umgehen und ist mehrere Wochen im Raschtulswall unterwegs.

Sehr stilvoll ist natürlich die Anreise durch die Luft, sei es getragen durch einen Dschinn, auf dem Rücken eines Drachen oder mit Hexenbesen, Fliegendem Teppich oder Adlergewand. Doch man muss aufpassen, denn der Himmel über dem Raschtulswall wird auch von anderen beansprucht, von denen große Raubvögel oder Harpyien noch die harmloseren sind: Je näher man Drakonia kommt, desto öfter sind Drachen am Himmel zu sighten.

SPEERTRÄGER UND LUCHSKOPF

Zwei Berggipfel bewachen den Pass in das letzte Tal. Der eine ist ein schroffer Turm mit einer bizarren Felsnadel an seiner Seite und wird *Dschadrahi* ('Speerträger') genannt, der andere ist ein Klotz mit zwei aufragenden Zacken – *Ras Uchak*, der Luchskopf. Dahinter erhebt sich, nur sichtbar, wenn die Nebel aufreißen, der mächtige *Djer Tulam*. Es benötigt gute zwei Stunden, um die schroffe Halde zu erklimmen, die zu dem Sattel zwischen den Bergen führt. Hier oben schließt sich die Wolkendecke und ein Meer aus weißem Nebel erstreckt sich von Horizont zu Horizont.

DIE SECHSTAUSEND STUFEN

Nach einem Abstieg von mehreren Stunden gelangt man in ein Tal, hinter dem sich ein mit glitzerndem Eis bedeckter Gebirgszug erhebt. Hier wartet die letzte gewaltige Herausforderung auf den Reisenden: eine aus dem Fels gewachsene Himmelstreppe, die eine Höhe von über einer Meile überwindet. Selbst für Berglandbewohner ist das Erkleten der Sechstausend Stufen eine stramme Tagesleistung. Doch der Anblick, der sich danach bietet, wird alle Anstrengungen entlohnen.

DIE FESTUNG DRAKONIA

Von dem Rand eines mächtigen Hochplateaus erblickt man eine Stätte elementarer Reinheit: Drei Berggipfel, deren vergletscherte Schultern in milchigem Weiß erglühen, ragen in den Himmel auf, daneben drei schwarz glitzernde Vulkankegel. Inmitten des Nebelmeeres zwischen den Gipfeln ist eine grün blühende Hochebene wie eine Senke ausgespart und der stetig wehende Wind verweht die breiten Kaskaden rauschender Wasserfälle. Über allem erhebt sich jedoch Drakonia.

Die Sichtweite beträgt mindestens hundert Meilen, und die Höhe der umliegenden Gipfel, die sich auftürmen wie die Zinnen einer überragenden Himmelsfestung, ist unmöglich zu schätzen, da dem Auge jeder Vergleich fehlt. Gleiches gilt auch für die Ausmaße Drakonias. Die gewaltige Anlage ist ein harmonisches Sechseck, gekrönt von Türmen und Zinnen, jedoch riesig hoch wie ein Berg und so groß wie eine Stadt wie Punin. Es dauert über eine Stunde, bis man in den Schatten der Mauern tritt, und selbst dann kann der Geist kaum begreifen, was er sieht. Das Sechseck hat einen Durchmesser von über einer Meile, die Mauern ragen wie Steilwände über hundert Schritt in den Himmel, die Türme sogar noch höher.

Für den Sterblichen ist Drakonia unfassbar gewaltig und unüberschaubar. Man ahnt, dass es aus unzähligen Gebäudeteilen, Gängen, Türmen, Plätzen, freitragenden Brücken und gewaltigen Treppen besteht – doch in ihrer Gesamtheit entzieht sich die Anlage dem Betrachter.

Die Mauern sind aus grünem Marmor, buntem Achat und schwarzem Obsidian verschmolzen. Sie sind natürlich aus dem Fels gewachsen und von riesigen Krustenflechten überwuchert – und diese wachsen jährlich nur einen Fingerbreit. Einige der Türme sind von Drachenstatuen umgeben, deren Flügel als Streben die gesamte Außenseite des Turmes umlaufen.

DAS TOR DES LICHTVOGELS

Das Eingangsportal wird durch ein gigantisches Bildnis des Allvogels geschmückt: Diamanten, Rubine, Saphire, Smaragde, Topase, Amethysten und Feueropale fügen sich zu einem Mosaik, das auf dem Hauptsegel einer großen Galeasse keinen Platz finden würde. Es scheint, als würde das Auge in diesem Bildnis alles erblicken, was möglich ist. Die Farben der Edelsteine entsprechen einer selten benutzten elementaren Zuordnung der Alchimie, der Diamant gilt dabei als Stein der Kraft. Das Bild ist derart kunstvoll in den magisch geformten Stein eingefügt, dass keine Fugen zu sehen sind.

Es ist die Festung selbst, die ihren Besuchern Zutritt gewährt – oder sie ablehnt. Ein Chor aus sechs Dschinnen, der schon die ersten menschlichen Entdecker Drakonias empfangen hat, empfängt den Wanderer und fragt ihn nach seiner Person und seinem Begehrt. Jeder der sechs Dschinne entstammt einem anderen Element und verfügt über

ELEMENTARE REIHNHEIT

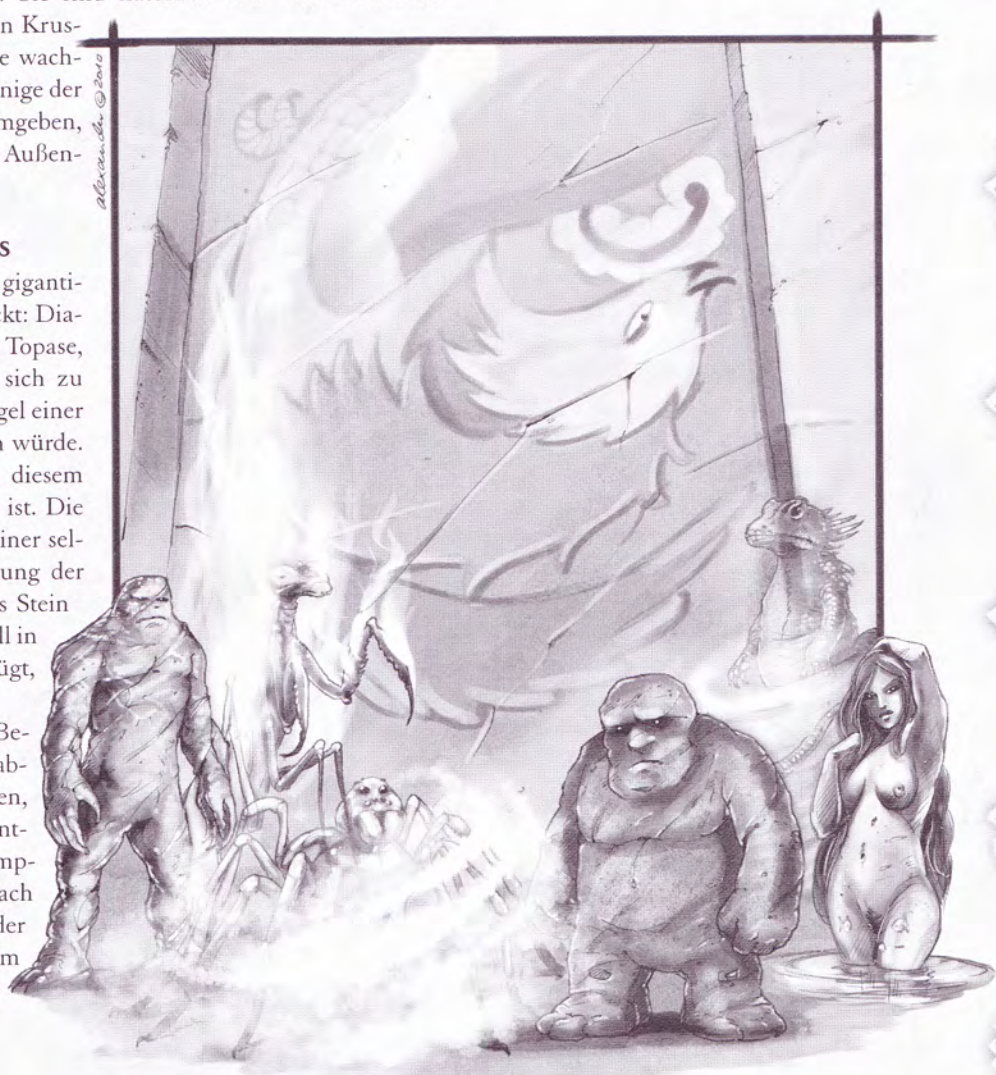
(☞ 111 C)

Auf der Ebene, insbesondere nahe der Mauer, spielen zahlreiche *Mindere Geister* (Zauberei 385), bei denen jede denkbare elementare Kombination vertreten ist. Sie sind Ausdruck der magischen Kraft des Ortes.

Alle lebenden Wesen regenerieren in Drakonia und Umgebung pro Nacht einen zusätzlichen Lebenspunkt, Druidenrituale und Elfenlieder sind um 1 Punkt erleichtert, Zauber mit dem Merkmal *Elementar* sogar um 3 Punkte. Die Anrufung von Elementarwesen ist um 7 Punkte erleichtert, die *Kontrollprobe* um 2 Punkte (*Umstände des Ortes*). Umso schwerer ist es, Dämonen zu beschwören: Die *Beschwörungs-* beziehungsweise *Kontrollproben* sind um 7 beziehungsweise 2 Punkte erschwert.

eine eigenständige Persönlichkeit. Die Körper der Dschinne sind manchmal menschlich, manches Mal sitzt auf einem wirbelnden Sturm aber auch ein durchscheinender echsischer Körper oder aus einer Feuersäule schreitet eine flammende Gottesanbeterin. Dabei scheinen die Dschinne, obwohl sie stets die gleichen sind, ihre Erscheinung von Mal zu Mal zu wechseln.

Ohne die Dschinne ist kein Einlass zu erlangen. Sie sind die einzigen, die das 350 Quader wiegende Tor in Bewegung setzen können. Keine Aufhängung, kein Widerlager, keine Mechanik lässt das Tor nach oben klappen, einzig die Macht der Elemente.



IM INNEREN

Wenig in der Architektur hält sich an die Vorstellungen menschlicher Geometrie – und dieser Eindruck setzt sich im Inneren fort. Freitreppen, Rampen und gigantische Hallen erstrecken sich über mehrere Ebenen, ohne klar erkennbar in Stockwerke gegliedert zu sein. Vielmehr fließen sie ineinander, überlagern einander oder scheinen deckungsgleich zu sein. Mag der Bereich um das Tor des Lichtvogels herum dem menschlichen Geist noch vertraut sein, liegt das vor allem daran, dass die Elementaristen über Jahrhunderte mit Dschinnenmagie die Hallen durch Zwischenböden und einem Gewirr kleinerer Treppen und Gängen den menschlichen Gepflogenheiten angepasst haben. Je mehr man sich jedoch von diesem Bereich entfernt, desto unmenschlicher werden Proportionen und Geometrie.

Die Hallen, Korridore und Säulengänge sind eher für Drachen und Riesen bestimmt denn für Menschen oder Elfen. Zwischen 8 und 36 Schritt über den Köpfen wölben sich die mächtigen Decken, die Wände haben eine Dicke von 8 Schritt. Meilenweit scheinen die Schritte in unbewohnten Sälen und Fluren zu verhallen, in denen selbst eine Reiterschwadron verloren wirken würde.

Manche Gänge werden durch Lichtschächte erhellt, in anderen brennen mannsgroße, goldfarbene Kerzen. Doch die meisten werden von kunstvollen Gebilden aus Feuern oder endlosen, flammenden Schriftzügen erhellt (☞ 111 G). Die meisten Flammen sind keine einfachen Feuer, sondern haben die Form von Ornamenten oder Statuen. Einige von ihnen sind Arbeiten der hiesigen Adepten, andere nicht das Werk von Menschen. Wände und Böden vieler Räume geben eine eigentümliche Wärme ab, als wären sie von Adern aus Feuer durchzogen. Das führt dazu, dass man innerhalb Drakonias trotz der Höhenlage selten friert.

DIE HALLEN DES KONZILS

Hinter dem Tor des Lichtvogels erstreckt sich der Bereich Drakonias, den seine menschlichen Bewohner ihren Bedürfnissen angepasst haben. Die mit neuen Zwischendecken, Treppen und Torbögen versehenen Hallen sind mit einer solch liebevollen Vorsicht in das räumliche Gefüge eingepasst worden, dass sie nicht fremd oder störend wirken – um so mehr sind Gäste des Konzils von dem Eindruck erschüttert, den die unbearbeiteten Hallen hinterlassen.

Die Hallen des Konzils schmiegen sich an einen kolossalen Hauptgang, der von dem Tor zu den *Hallen der Elemente* im Zentrum der Festung führt.

Die Hallen der Fakultäten

Der Hauptgang bildet eine Achse, um die sich die Räumlichkeiten der sechs Fakultäten des Konzils (Seite 97) gruppieren. Die Anordnung der Hallen folgen strikt der elementaren Lehre: Im Grund, also unterhalb des Ganges, haben die Erz-Elementaristen ihre Räume geformt, während in den Hallen über dem Gang die Fakultät der Luft liegt, die weit nach oben strebt. Manche Räume in den hohen Türmen erreicht man nur über freitragende Treppen in riesigen, leeren Hallen oder mit Hilfe eines Luftgeists.

Vom Tor aus linkerhand, ein wenig nach unten versetzt, leben und forschen die Humus-Elementaristen, über ihnen – und damit zwischen Erde und Luft – die Großmeister des Feuers und ihre Schüler. Auf der anderen Seite findet man die Fakultä-

ten von Wasser (die ihn ihren Hallen eine eigene Wasserquelle samt eines kleinen Sees besitzt) und Eis (mit der angeschlossenen Bibliothek).

Die Bibliothek

Innerhalb der Hallen des Konzils liegt die riesige, sich über mehrere Stockwerk erstreckende Bibliothek, die im Laufe der Jahrhunderte mit Dschinnenkraft immer weiter ausgeweitet wurde und dabei angrenzende Räume verschluckt hat. Hier verwahren die Elementaristen über tausend Jahre Erkenntnisse und Übersetzungen, aber auch fremdartige Fundstücke aus den Tiefen der Festung, die andere Völker hinterlassen haben. Die *Hüterin der Schriften* ist die Großmeisterin *Thorhalla Wengenholmer* (Seite 104), eine Hünin, die nicht nur über ein umfassendes Gedächtnis verfügt, um in den Archiven nicht die Übersicht zu verlieren: Generationen von Großmeistern des Eises haben ein perfektes Katalogisierungssystem entwickelt, das sämtliche Schriften erfasst. Ein großes Ärgernis Thorhallas ist jedoch der Luftdschinn *Laritarihandi'furlahara*, der zwar einerseits regelmäßig dafür sorgt, dass die Bibliothek nicht verstaubt, andererseits dabei auch einer luftigen Laune heraus stets ein paar Schriftwerke die Plätze tauschen lässt.

Die Hallen der H'Czyme

(☞ 109 A)

Tief verborgen in den Gewölben Drakonias befindet sich ein Ort, in dem sich wahrscheinlich schon dessen Erbauer der Erforschung, Umwandlung und Verehrung der Elemente widmeten. Mehrere miteinander verbundene Hallen von jeweils titanischen Ausmaßen bilden einen gewaltigen Laborkomplex, der auf elementaren Prinzipien beruht und mittels elementarer Kräfte betrieben wird.

Seit der Entdeckung dieses Ortes vor einigen Jahren, bemühen sich die Magier des Konzils, die Hallen wieder nutzbar zu machen und deren Geheimnisse zu enträtseln. Inzwischen sind viele der mächtigen, aus schierem Erz gewachsenen Tische, Borde und Regale eingerüstet, damit die darauf befindlichen Kessel, Schalen, Mörser, Kolben, Phiolen, Röhren, Destillen und Apparaturen aus den verschiedensten Metallen, Erzen und Edelsteinen besser erreicht, vom Staub der Jahrtausende befreit und begutachtet werden können. Mittlerweile ist es auch gelungen, die elementaren Feuer einiger der zahlreichen Feuerstellen, Öfen und Essen neu zu entfachen. So werden die Hallen wieder von den mächtigen Feuerschalen erhellt, deren Salamanderfeuer über Jahrtausende erloschen waren. Die Wasserversorgung hingegen bedurfte keiner Instandsetzung. Noch immer ergießt sich Wasser aus einem Spalt in der Decke in ein Becken, das eher die Ausmaße eines kleinen Sees hat, um von dort durch steinerne Kanäle, teilweise bergauf (!), zu den einzelnen Werkstätten und Arbeitsplätzen zu fließen.

Über all dem prangen in einer Höhe von mindestens 8 Schritt auf Wänden und Decken schrittgroße Frieze, deren glühende Glyphen an die des Drakned erinnern (☞ 111 G). Auch hier wurden Gerüste errichtet, um die Zaubersymbole näher zu studieren.

Wohn- und Lebensräume

Die Elementaristen wohnen innerhalb ihrer Fakultäten in schlichten Räumen, von denen die der Großmeister sich größer ausnehmen, ohne allerdings in Luxus zu schwelgen, der in Drakonia wesensfremd ist. Die Magier und Druiden besitzen nur, was sie selbst schaffen oder tauschen, und nach ihrem Tod geht ihr Gut in den allgemeinen Besitz über. Schriften und

Bücher – so nicht von eigener Hand niedergelegt – gehören ohnehin nicht einzelnen Personen, sondern werden für alle zugänglich in der Bibliothek verwahrt.

Da gegenseitiges, lebenslanges Lernen und Vertrauen die Grundlage des Lebens in Drakonias sind, gibt es auch für die privaten Räume keine Türen. Die an menschliche Größen angepassten Durchgänge sind mit Vorhängen verhangen. Wer sich dennoch einmal in das Private zurückziehen und ungestört sein möchte, errichtet eine WAND AUS ELEMENT.

Die nicht magiebegabten Bewohner leben bei ihren Verwandten und in ähnlichen Kammern, wobei jeder von ihnen meist die Nähe des Elements (und der Fakultät) sucht, die seinem Wesen am ehesten entspricht. Eine besondere Rolle kommt der zehnköpfigen Ferkina-Sippe des Großmeisters Rachwan (Seite 101) zu, die sich selbst einige Hallen erschlossen und eine kleine Subkultur gebildet hat. Daneben gibt es allerlei Versammlungsräume, Küchen, Säle mit Fundstücken oder Abschlussarbeiten der Adepten, unberührte Hallen und verstaubte Gänge, die in unbekannte Teile Drakonias führen.

DIE EWIGEN GÄRTEN

Auf den Wanderungen gelangt man immer wieder in kolossale Innenhöfe, die die Elementaristen die 'ewigen Gärten' nennen, von denen einige aber auch spezielle Namen wie *Fließender Garten* oder *Labyrinth der Eiskristalle* tragen. Jeder der Innenhöfe wird von Säulengängen gesäumt, deren Säulen 20 Schritt aufragen. Über 300 Säulen aus grünem Marmor mit Schuppenmuster bilden drei parallele Reihen und sind so raffiniert gegeneinander versetzt, dass die umlaufenden Wandelgänge von indirektem Licht erhellt sind, ohne dass ein Strahl hereinfällt.

In der Mitte der Höfe befinden sich prächtige Gartenlagen, Springbrunnen und Statuen, die von Dschinnen gepflegt werden – und manche der Elementargeister verrichten ihren Dienst seit Jahrtausenden. Kunstvolle Irrgärten aus gelbem Jasmin, rosenfarbenem Akanthus, blauem Flieder und weißem Oleander laden zum Lustwandeln ein. Es gibt aber auch Labyrinth aus klirrend kalten Wänden, durch deren Gänge Schneekristalle tanzen, oder solche aus zäh fließenden Wasserwänden, in deren Innerem sich Fische tummeln. Das Wasser der Springbrunnen formt auf magische Weise die Gestalt eines mächtigen Wals, Drachen oder fremdartigen Schiffes – und behält sie bei.

Aber nicht nur in den Innenhöfen befinden sich Gärten, auch zu Füßen der Drachenflügel auf den Dachterrassen grünt und blüht es allenthalben. Dabei sind die kunstvollen Gewächse nicht geschnitten, sondern geformt, wie man es allenfalls aus den verborgenen Enklaven der Auelfen kennt.

DIE HALLEN DER ELEMENTE

Im Zentrum Drakonias bilden die sechs Hallen der Elemente ein harmonisches Sechseck von gut zweihundert Metern Durchmesser. Jede von ihnen ist dabei größer als jeder von

Menschenhand erbaute Tempel und ein Heiligtum eines der sechs Elemente. Altäre, Kunstwerke und teils rätselhafte Artefakte dienen der Lobpreisung und der Darstellung von Feuer, Wasser, Luft, Erz, Eis und Humus. Manche der Altäre sind über vier Schritt hoch, und alleine um den Sockel zu erklimmen, muss man die Hände zu Hilfe nehmen.

Auf einigen besonderen Altären, Spiegeln, Waagschalen und Stelen lassen sich die elementaren Machtverteilungen auf den Kontinenten ablesen und wurden hier über Jahrtausende verzeichnet – selbst als die Anlage unbewohnt gewesen ist. Seit 1011 BF ist eine Unruhe in der Symmetrie zu bemerken, die sich mit Barbarads Invasion 1019 BF noch verstärkte und das Konzil dazu brachte, mit der Außenwelt Kontakt aufzunehmen.

Dort, wo sich die sechs Hallen berühren, tagt unterhalb der Drachenhalle der Rat der Großmeister, um gemeinsam über die Geschichte Drakonias zu beraten.



DIE DRACHENHALLE

»Hier ist Naclador, auch Varsinor genannt, der Hüter des Tempels der Wahrheit, Gefährte unserer Mutter Hesinde. Dort drüben Darador mit den hundertsfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts, der Praios zur Seite stehen soll. Der mit den kunstvoll eingesetzten eisernen Flügeln könnte Branibor sein, der Hüter der Gerechtigkeit. Der Ziegenkopf mag das Attribut Yalsicors sein, des Drachen der Freundschaft und Hoffnung. Das Löwenhaupt muss Famerlor sein, der das Tor Melliador bewacht. Der Hundertgeflügelte schließlich wird als Menacor gedeutet, von dem es heißt, dass er den Limbus gegen eindringende Dämonen bewacht.«

—Pyriander di Ariarchos zu den Gezeichneten, Praios 1021 BF

Umgeben von den Hallen der Elemente liegt im Zentrum die Drachenhalle, die die lebensgroßen Statuen von sechs Drachen enthält. Die Schuppen der Giganten sind aus Edelsteinen gefertigt, deren Wert die Vorstellungskraft übersteigt. Das Konzil ist sich keineswegs über die Deutungen der Statuen sicher, sieht in ihnen aber die Hohen Drachen als Verbündete der Götter Alverans oder drachische Inkarnationen derselben. Bemerkenswerterweise werden die Hohen Drachen in das Zentrum gestellt und von den Elementen, die die Welt bilden, umgeben. Dies und die fehlende Darstellung der Alten Drachen sorgen für allerlei Spekulationen.

»Manches Mal frage ich mich, zu wem die drachischen Baumeister gebetet haben. Von allen himmlischen Wesen dürften ihnen die Hohen Drachen am nächsten gewesen sein, in ihrer Erscheinung erkannten sie sich wieder und ihre Attribute dürften ihnen ein erstrebenswertes Ideal gewesen sein. Das legt auch die Drachenhalle nahe. Doch was ist mit den Alten Drachen? Verachteten sie sie, weil sie nicht aufgestiegen, sondern auf Sumus Leib verblieben waren? Oder waren sie ihnen so nahe, dass sich der Bau jedes Tempels erübrigte?«

—aus einem Kommentar des Sinda Carolan, Großmeister des Eises und Hüter der Schriften, 923 BF

GLAUBEN UND VEREHRUNG IN DRAGONIA

Wiewohl den Elementaristen auf Drakonia die Zwölfgötter bekannt sind und die Druiden die Sumu-Verehrung mit sich brachten, kommt die größte Verehrung den Elementen selbst zu. „Die Sechse zum Grusse“ oder „Mögen die Sechs über Euch wachen“ sind häufig gehörte Grüße und Segenswünsche der Konzilsmagier. In den Jahrhunderten fern der zwölfgöttlichen Unterweisung hat sich ein **Elementarkult** mit eigenen Riten gebildet, der auch von den Praktiken der Druiden beeinflusst wurde – womit auch Rituale der Trollzacker und Ferkinas Einzug nach Drakonia hielten. Feuer- und Blutopfer sind ebenso bekannt wie das Messen mit den Elementen. Einige Beispiele:

☞ Ein einmal entzündetes Feuer wird nicht gelöscht. Seine Zeit endet, wenn es sich verzehrt hat.

☞ Man setzt sich selbst den Elementen aus und setzt dabei auch die eigene Unversehrtheit aufs Spiel – man vertraut das eigene Leben ganz dem Element an. Dazu zählen das Erklettern eines Gletschers, das Übernachten außerhalb der Mauern während eines Sturmes, das Bezwingen eines Gebirgsflusses oder das Wandeln über glühende Kohlen.

☞ Die Meditation, der Versuch, in geistigen Einklang mit dem Element zu kommen, ist ein wichtiger Ritus. Dazu sucht der Elementarist oft einen von seinem erwählten Element besonders durchdrungenen Ort auf.

☞ Dschinne und Elementare Meister vor Ort besitzen eine ausgeprägte Persönlichkeit und einige von ihnen bewohnen Drakonia weitaus länger als die Menschen. Sie sind die Sendboten der Elementarherren, man achtet sie, bringt ihnen Opfergaben dar und sucht das Gespräch mit ihnen.

☞ Tote werden ihrem Element übergeben und manchmal wählen auch Sterbende am Lebensende freiwillig den Weg, der sie in ihrem Element aufgehen lässt. Manche Elementaristen lassen verfügen, dass ihre Leiche den Vögeln überlassen werden soll, um so dem Himmel nahe zu sein, oder sie wollen eingemauert, versteinert, begraben oder eingefroren werden.

Die Bewohner des Konzils, die aus vielen verschiedenen Kulturen stammen, haben ihre Religionen bewahrt, die sich jedoch im abgelegenen Hochland schnell mit anderen Kulturen vermischt haben. So gibt es auch Schreine bekannter **Götter**, die die Menschen in dem von ihnen bewohnten Bereich aufgestellt haben. Dabei finden vor allem Götter mit einer großen Elementarnähe Verehrung: Firun, Ingerimm, Efferd, Rondra (als Sturmherrin), Hesinde (als Schutzpatronin der Kunst und der Elemente), aber auch Satuaria, der schlafende Gigant Raschtul (auch als Raschtula oder Röschtula) und die Blutgeister der Ferkinas und Trollzacker. In den Tiefen der Festung finden sich zudem immer wieder Altäre oder Monumente von Wesenheiten, von denen nicht einmal ein Name bekannt ist und deren bildliche Darstellung (sofern vorhanden) viele Fragen aufwirft.

Und natürlich genießen die **Drachen** eine große Verehrung, wobei es bemerkenswert ist, dass die Alten Drachen offensichtlich keine Kultstätte in Drakonia besitzen – zumindest wurde noch keine solche entdeckt. Die *Drachenhalle* ist den Hohen Drachen, den „Verbündeten der Götter“ geweiht. Dies wirft für einige Konzilsmagier die Frage auf, wie die Drachen der Urzeit wohl zu den Großen Drachen standen, deren Geschlecht sie entstammten.

DAS SPHÄREPOBSERVATORIUM

Über der Drachenhalle und achtzig Schritt über dem Boden liegt das *Sphärenobservatorium*, auch *Sphärenraum* genannt. Der halbkugelförmige Raum hat einen Durchmesser von 20 Schritt und eine Höhe von 10 Schritt. Die Wände sind von Arkaden durchbrochen, so dass man von außen diesen Raum betrachten kann – auch wenn man zwei Dutzend Schritt misst. Das Innere ist ein Wunderwerk frei fliegender Kugeln, gekreuzter Stäbe und Drähte aus silbernen Sternkonstellationen, erfüllt von wispernden Stimmen, die kein Sterblicher versteht.

Die hier wirkende Magie ist drachischen Ursprungs und lässt sich am ehesten mit einem infinitisierten MOTORICUS oder ANIMATIO vergleichen, allerdings mit einer permanenten Astralenergie, die zwei Erzmagier ausbrennen würde.

Die Darstellung der Wandelsterne und Sternbilder stellt den Sternenkundler vor Rätsel (*Sternkunde*): Hier werden zwölf freie Wandelsterne dargestellt (während die aventurische Astronomie nur acht Planeten kennt) und der abgebildete Sternenhimmel ist fremdartig und unbekannt (☞ 111 D).

DIE ZWERGDRACHENTÜRME

In zwei der höchsten Türme leben zwei Rudel von Taschen- und Zwergdrachen, die zusammen etwa drei Dutzend Exemplare umfassen. Beide Gemeinschaften streiten um die funkelndsten Schätze, beneiden und berauben einander die Horte, sehen sich jeweils als die wahren Herren Drakonias und sind sich nur einig darin, dass sie die Menschen dulden. Tatsächlich sind Mensch und Drachen übereingekommen, einander nicht zu belästigen.

Die Meckerdrachen (**ZBA 86**), die sich großspurig *Hüter des Allsehenden Auges* nennen und von dem selbstgefälligen Weibchen *Silberzunge* angeführt werden, sehen sich als die Chronisten Drakonias und halten sich für äußerst belesen – tatsächlich sammeln sie allerlei Fragmente und belauschen die Konzilsmagier, um sich aus den Wissensbruchstücken allerlei krude Theorien zu basteln. Ihre Kontrahenten, die Funkeldrachen (**ZBA 88**) von den *Bewahrern der Immerwährenden Schätze*, interessieren sich mehr für materielle Schätze und werden dafür von den Meckerdrachen belächelt – obwohl doch jeder weiß, dass in den glitzernden Steinen die wahre Macht liegt. Anführer der Funkeldrachen ist der flugunfähige und stets missgelaunte *Morgenrotglanz*.

Es versteht sich von selbst, dass sowohl Silberzunge als auch Morgenrotglanz für sich die Ehre beanspruchen, einzig wahrer Statthalter des Drachenkaisers zu sein, der eines Tages zurückkehren wird, um die Menschen aus seinem Haus zu vertreiben – es sei denn, seine Vertreter legen für sie ein gutes Wort bei ihm ein.



LERPEN VON DEN ELEMENTEN – DAS KONZIL UND SEINE BEWOHNER

«Sieh dich um und sieh die Geheimnisse, die uns umgeben. Erkennst du, dass unser Lernen niemals enden wird und ein Menschenalter nicht ausreicht, um zu begreifen?»

—Großmeister Isenfold Felsflüsterer zu seinem Schüler Emmeran von den Nordmarken, 978 BF

Etwa 160 Menschen leben in Drakonia, von denen jedoch allenfalls die Hälfte magisch begabt ist.

Sechs mal zwölf Magier und Druiden lernen und forschen in Drakonia. Nur die wenigsten von ihnen wurden hier auch geboren, die Mehrheit wurde einer jahrhundertealten Praxis folgend ungefragt als Kinder aufgrund ihrer Begabung von Dschinnen in den Raschtulswall gebracht (hier zeigt sich das druidische Erbe des Konzils). Einige wenige wurden anderswo von Druiden, Hexen oder Schamanen ausgebildet und haben den Weg nach Drakonia von selbst gefunden und sich hier niedergelassen.

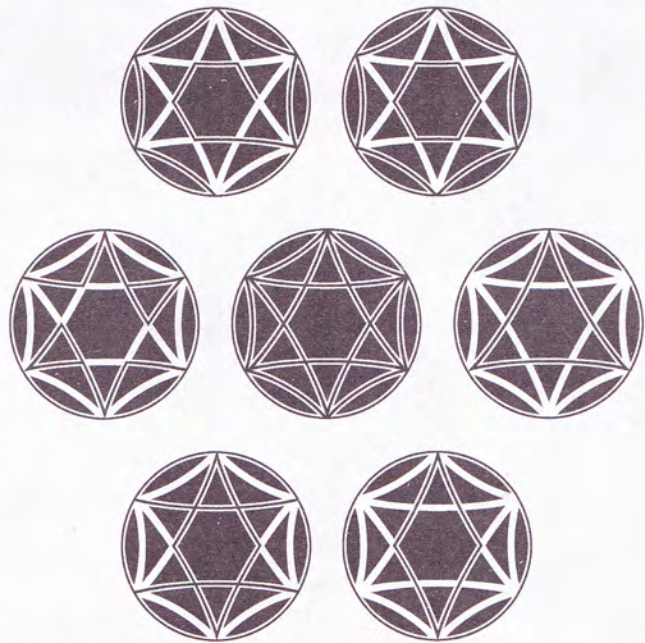
Einer im Rest Aventuriens vergessenen Tradition folgend, tragen die Konzilsmagier (nicht aber die Druiden) ihre Gildentätowierung in Form des von ihnen gewählten Elements auf der Stirn. Ihre Hände halten öfters die *Schale der Alchimie* als den Zauberstab. Anders als in den Akademien der Gildenmagie kennt man in Drakonia unterhalb des *Großmeisters* für ausgebildete Magier nur den Rang des *Adepten* – auch für alterfahrene Elementaristen, die andernorts längst einen eigenen Lehrstuhl hätten. Dies ist Ausdruck dafür, dass es für die Konzilsmagier kein Ende ihrer Ausbildung gibt, ihr Dasein gilt der lebenslangen Forschung. So ist es nicht verwunderlich, dass die meisten von ihnen das Konzil Zeit ihres Lebens nicht verlassen.

Nicht nur die Elementaristen, sondern alle Bewohner des Konzils tragen aus Respekt vor den Elementen schlichte weiße Roben – so dass man die Konzilsmagier vor allem an der Gildentätowierung erkennt, die Druiden allenfalls an ihrem Dolch, wenn sie ihn bei sich tragen. Man ist aber pragmatisch genug, zu gegebenen Anlässen, etwa einer Bergwanderung, eine praktische Kleidung zu wählen, und die meisten Bediensteten besitzen neben ihrer Robe noch eine Arbeitskleidung.

Auch Gäste des Konzils bekommen bei ihrer Ankunft eine der weißen Roben gereicht. Sie abzuweisen gilt als Respektlosigkeit gegenüber dem Konzil und mehr noch den Elementen. Zwar wird eine solche Entscheidung hingenommen, der Betreffende mag aber durchaus spüren, welchen Unmut er damit erregt. Gerade die konservativen Druiden, die der Öffnung des Konzils ohnehin skeptisch gegenüber stehen, neigen dazu, den Gast fortan mit Missachtung zu strafen.

KONZILS- UND FAKULTÄTSSIEGEL

Einer heute nicht mehr praktizierten Tradition aus der Zeit vor den Magierkriegen folgend tragen die Konzilsmagier ihr Siegel nicht auf dem Handrücken, sondern auf der Stirn. Dabei lassen sich mehrere Varianten unterscheiden, denn jede elementare Disziplin verfügt über ein eigenes Siegel, die so genannten Fakultätssiegel. Neben diesen sechs Siegeln existiert noch ein siebtes, das Konzilssiegel (auch 'Drakonia-Diamant' genannt), das sich jedoch auf keines Adepten Stirn finden lässt, sondern das Konzil als Gesamtes repräsentiert.



Die **Fakultätssiegel** (entsprechende Abbildungen finden Sie weiter unten bei den jeweiligen Fakultäten) unterscheiden sich deutlich von der bekannten Elementarsymbolik und basieren auf einer weitaus älteren Darstellung, die die menschlichen Entdecker Drakonias vorfanden. Aus dieser Ursprungsform, die nur noch in Drakonia verwendet wird, scheint sich die heutige Symbolik entwickelt zu haben.

Die archaischen Elementsymbole wirken recht starr und geometrisch, in ihnen birgt sich jedoch ein simples wie faszinierendes Geheimnis: Legt man alle sechs Glyphen übereinander, bilden sie zusammen ein Hexagramm, das Zeichen der Elementarmagie.

Aus dieser Erkenntnis entstand der **Drakonia-Diamant**, der zum **Konzilssiegel** wurde (siehe nebenstehende Abbildung): In seinem Zentrum steht das weiße Hexagramm als Symbol der elementaren Harmonie. Um ihn herum gruppieren sich sechs schwarze Hexagramme, bei denen jene Linien weiß hervorgehoben sind, die der ursprünglichen Symbolik eines Elementes entsprechen. Jedes dieser sechs Symbole steht für ein Element und seine Rolle innerhalb der Ordnung.

Die **Siegel der Großmeister** unterscheiden sich dadurch, dass das jeweilige Fakultätssiegel in anderer Farbe zu einem vollständigen Hexagramm erweitert wird.

SECHS SIND EINS – DIE FAKULTÄTEN

Das Konzil teilt sich in sechs elementare Fakultäten, die jeweils einem der Elemente verschrieben sind. Jeder Fakultät stehen zwei Großmeister vor, von denen einer der gildenmagischen Tradition verpflichtet ist, der andere der druidischen. Gemeinsam bilden die zwölf Großmeister den Rat des Konzils, auch **Rat der Großmeister**, der die wichtigsten Entscheidungen trifft. Die Großmeister, die im Jahr 1034 BF (zu Beginn des Abenteuers **Hort der Erinnerung**) den Rat bilden, werden Ihnen bei den einzelnen Fakultäten vorgestellt.

VERSTÄNDIGUNG UND VERPFLICHTUNG – DIE FAKULTÄT DES FEUERS



Fakultätssiegel: in einem Kreis ein Dreieck, dessen Spitze nach oben weist

Großmeister: Pyriander di Ariarchos (Magier), Eslam Abd-al-Angru (Druide)

Disziplinen und Forschungsfelder: Sprachenkunde, Diplomatie und Völkerverständigung, Kampfmagie, Drachenkunde

Das Feuer ist destruktiv, aber auch schöpferisch. Es erneuert und verändert, sei es durch gewaltsame Vernichtung oder einen 'zündenden Gedanken'. Dies prägt auch die Fakultät des Feuers, die sich nicht nur mit der destruktiven Hermetik der *magica combattiva* auseinandersetzt, sondern auch nach außen drängt und die Öffnung des Konzils am stärksten vorantreibt – nicht umsonst entstammt der Sprecher des Konzils den Reihen der Feuermagier. Es ist nahe liegend, dass die Fakultät des Feuers auch die kundigsten Drakologen hervorgebracht hat, teilt man nach einiger Auffassung mit den Drachen doch ein inneres Feuer.

Hauszauber: Magier: Caldofrigo, Ignifaxius, Ignisphaero, Wand aus Flammen / Druiden: Caldofrigo, Ignifaxius (Mag), Wand aus Flammen, Zorn der Elemente

Pyriander di Ariarchos,
Großmeister des Feuers und Sprecher des Konzils



Erscheinung: Der Großmeister ist ein hochgewachsener Mann mit markanten Gesichtszügen und langen, im Nacken zusammengebundenen Haaren. Die Strapazen der letzten Jahren haben ihre Spuren hinterlassen, die Haut seines Gesichtes wirkt teils wie Wachs, das einst schwarze Haar ist aschegrau, doch die Glut seiner braunen Augen ist nicht erloschen. Neben dem Gildensiegel, einer hochkomplexen Tätowierung auf der

Stirn, fallen dem Betrachter rasch die verwachsenen Narben auf, die seine rechte Hand bedecken.

Hintergrund: Pyriander gehört zu den machtvollsten Magiern seiner Zeit und ist ein Meister der Feuermagie in all ihren Spielarten. Jüngst zurückgekehrt, füllt er wieder seine Rolle als Großmeister des Feuers und Sprecher des Konzils aus. Als einer der ersten hat er die Gefahr von Borbarads Rückkehr erkannt und sein Leben dem Widerstand gegen den Dämonenmeister gewidmet. Nun übernimmt er die Aufgabe, an der Schwelle eines neuen Zeitalters das Schicksal der Menschheit zum Guten zu wenden.

Er ist ein ernster und nachdenklicher Mann – mehr noch nach den Erfahrungen seiner Queste und der Gefangenschaft durch Pardona (**Drachenerbe 92**). Bisweilen versinkt er tief in seine eigenen Gedanken und scheint seine Umgebung kaum wahrzunehmen. Wenn er aber beginnt, über eines seiner Spezialgebiete zu sprechen, neigt Pyriander zu ausladender Gestik und weitschweifigen Erklärungen, in denen sich großes Wissen und eine hohe Einsicht in das Wesen der Welt verbergen.

Darstellung: Sie haben mehr Geheimnisse gesehen als die meisten anderen Menschen – so schnell kann Sie nichts aus der Ruhe bringen. Hören Sie aufmerksam zu, nehmen Sie sich Zeit für Ihre Antworten und gönnen Sie sich ab und zu ein versonnenes Lächeln angesichts des Tatendrangs der Helden.

Zitate:

“Bei Naclador, Ihr werdet erst anfangen zu lernen, wenn Ihr begreift, dass Ihr nichts wisst.”

“Rasende Glut, verzehrend wie eine Grille der Jugend, und doch wärmend und nährend wie der Busen einer Mutter.”

Geboren: 962 BF

Größe: 1,81 Schritt

Haarfarbe: aschegrau

Augenfarbe: tiefbraun

Kurzcharakteristik: vollendeter Feuermagier, meisterlicher Sprachenkundler

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 17, CH 19;

Affinität zu Elementen, Begabung: Sprachen

Falleander Fulmacca

Erscheinung: Wie alle Konzilsmagier trägt der sommersprossige Endvierziger mit dem kupferroten Haar und dem durchdringenden Blick eine reinweiße Robe und das Siegel Drakonias auf der Stirn.

Hintergrund: Der gebürtige Almadaner Falleander ist Pyrianders Meisterschüler und gilt als designierter Nachfolger des Großmeister. In den elf Jahren von Pyrianders Abwesenheit nahm er die Rolle des Konzilssprechers ein – eine Aufgabe, die eigentlich dem Hüter der Lohe Eslam zugefallen wäre, doch tat dieser sich schwer mit der zunehmenden Öffnung Drakonias. Falleander füllte die entstandene Lücke und konnte seinen Einfluss ausbauen. Er ist oft außerhalb Drakonias unterwegs, um als Stimme und Gesicht des Konzils Verbündete unter den Magiern zu gewinnen.

Der Feuermagier hat einen Hang zur Extrovertiertheit, ist jedoch von ausnehmend freundlichem Wesen, solange man die Natur der Elemente achtet. Seine offene Art lässt ihn schnell Kontakte knüpfen. Es wäre falsch zu sagen, Falleander wäre von krankhaftem Ehrgeiz besessen, vielmehr nimmt er nahezu natürlich Führungsrollen an.

Darstellung: Lachen Sie gewinnend, unterstreichen Sie Ihre Worte mit wohl gesetzten Gesten und entlassen Sie Ihr Gegenüber nie aus Ihrem Blick.

Zitate:

"Feuer ist Leben, Feuer ist Tod. Wir gebieten darüber – und nebenbei kann man einige beeindruckende Effekte generieren."

"Es ist eine wahre Freude, sich mit Eurem Geist zu messen. Eure Zunge sprüht wahrlich Funken, mein Freund!"

Geboren: 986 BF **Größe:** 1,86 Schritt

Haarfarbe: kupferrot **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: extrovertierter, brillanter Feuermagier von freundlichem Wesen

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 17; Affinität zu Elementaren, Hitzeresistenz; Arroganz 7, Neugier 8, Prinzipien-treue, Unfähigkeit: Schwimmen

Eslam Abd-al-Angru, Meister der Lohe

Erscheinung: Der fast 80-jährige Tulamide ist eine stolze, ungebeugte Erscheinung mit einem langen, ergrauten Bart. Sein eines Auge mustert misstrauisch die Gäste Drakonias, an der Stelle des anderen Auges trägt Eslam unverdeckt eine dunkle Augenhöhle zur Schau.

Hintergrund: Eslam stammt aus einem kleinen tulamidischen Dorf und wohl schon aus dieser Zeit stammt seine lebenslange Fehde mit Chalef al-Charak (👁 111 A). Der 'Vater des Feuers' hat das Wesen der Glut verinnerlicht: Ruhig glüht er vor sich hin, um dann plötzlich (gerade im Streit mit Chalef) eine flammende Wut zu entfachen.

Der zunehmenden Öffnung Drakonias fällt Eslam schwer, goldenmagische Besucher meidet er. Eigentlich wäre ihm in Pyrianders Abwesenheit die Rolle als Sprecher des Konzils zugefallen, doch er gab die Verantwortung gerne an Falleander weiter. Viel lieber vertieft er sich in dem Studium der *flam-menden Zeichen* (👁 107 A), in denen er *"den Willen des Feuers"* niedergelegt sieht.

Darstellung: Seien Sie misstrauisch und belauern Sie jedes Wort der Helden. Auch wenn Eslam selbst keine Augenklappe trägt, könnten Sie auf ein solches Requisit in der Darstellung zurückgreifen.

Zitate:

"Ihr seid dem Feuer nicht gewachsen."

"Chalef, dieser vermaledeite Sohn eines Wasserbüffels mit dem Herzen eines Krokodils! Sein kostbares Haar wird brennen, das schwöre ich bei allen Kindern der Erdmutter!"

Geboren: 957 BF **Größe:** 1,88 Schritt

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: misstrauischer Druide, der Fremde meidet

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15; Einäugig, Weltfremd, Vorurteile gegenüber Fremden

VERÄNDERUNG UND KONTINUITÄT – DIE FAKULTÄT DES WASSERS



Fakultätssiegel: in einem Kreis oben und unten jeweils eine gezackte Linie, die in einem Dreieck endet

Großmeister: Halman Sandström (Magier), Chalef al-Charak (Druide)

Disziplinen und Forschungsfelder: Musizieren, Wettervorhersage und -meis-

terschaft, magische Verwandlungen und Veränderungen, fließende Übergänge zwischen den Elementen

Wasser ist unergründlich und stets in Bewegung. Es kann einen durch seine Eleganz entzücken, durch eine Endlosigkeit in Schwermut verfallen lassen und an seinen Geheimnissen verzweifeln lassen. Die Fakultät des Wassers interessieren die Veränderung und der Wandel, sei es in der Geschichte, in der Zauberei oder in den Elementen. Mehr noch als die anderen Fakultäten erforschen die Wasser-Elementaristen die Übergänge zwischen den Elementen und die gegenseitige Beeinflussung, weswegen die Fakultät auch einige der fähigsten Alchimisten des Konzils hervorgebracht hat.

Der Öffnung Drakonias stehen die Wasser-Elementaristen als Ausdruck des Wandels positiv gegenüber.

Hauszauber: Magier: Aquafaxius, Nebelwand, Wand aus Wogen, Wasseratem / Druiden: Mahlstrom, Nebelleib, Wand aus Wogen

Halman Sandström, Großmeister des Wassers

Erscheinung: Der jüngste der Großmeister ist ein schlanker Mann mit schwarzen Locken, ein Erbe seiner tulamidischen Mutter. Seinen nebelgrauen Augen haftet oft ein verträumter Blick an, der von der Sehnsucht nach dem Meer kündet.

Hintergrund: Bereits Halmans Vater *Reto*¹⁾ stand der Fakultät des Wassers als Großmeister vor. Bis zu seinem Tod 1027 BF bildete er Halman zu seinem Nachfolger aus. Der junge Magier ist ein begabter Kabasflötenspieler und träumt von dem Meer, das seine Grangorer und Khunchomer Vorfahren befahren haben. Im Gegensatz zum aufbrausenden Chalef ist Halman ruhig und unergründlich, mit einem Hang zu Melancholie.

Darstellung: Seufzen Sie häufig und lassen Sie den Blick in die Ferne schweifen.

Zitate:

"Ihr habt eine wunderschöne Stimme. Wollt Ihr mit Eurem Gesang mein Flötenspiel begleiten?"

"Erzählt mir vom Meer, mein Freund."

Geboren: 990 BF

Größe: 1,86 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: nebelgrau

Kurzcharakteristik: melancholischer Wasserelementarist, begabter Flötenspieler

Herausragende Eigenschaften: IN 16; Begabung: Musizieren; Schwermut

¹⁾ Raschtuls Atem bezeichnet auf Seite 161 Halman fälschlicherweise als Retos Enkel. Korrekt ist die Angabe in *Invasion der Verdammten* (Seite 234), dass er Retos Sohn ist

Chalef al-Charak, Meister der Mahlströme

Erscheinung: Das graue Haar fließt Chalef geschmeidig über den Rücken und reicht fast bis zu den Hüften. Manchmal zeigen sich auf ihm Reflexionen wie auf einer Wasseroberfläche. Beim Gehen stützt sich der alte Tulamide auf einen Stab und grummelt oft mit errötetem Kopf vor sich hin.

Hintergrund: Chalef scheint stets in Bewegung, nie kann er lange an einer Stelle verharren. Viele Gedanken treiben ihn und meist ist es der Unmut – sei es über die Öffnung des Konzils, seine Schüler oder vor allem Eslam Abd-al-Angru. Mit dem Feuerbeherrscher verbindet Chalef eine lebenslange Fehde, die bis zu den Nachbardörfern zurückreichen soll, aus denen die beiden als Kinder geraubt wurden (☞ 111 A).

Sein **Zauberhaar** (WdH 259) ist Chalef ein zusätzlicher Zauberspeicher, wurde aber in der Vergangenheit aber wiederholt auch Opfer von bössartigen Streichen Eslams.

Darstellung: Murmeln Sie unverständlich und wütend vor sich hin, geplagt von den Gedanken der Welt und den Ärgernissen Ihrer Umgebung. Empfinden Sie jede Störung als Ausdruck mangelnden Respekts. Seien Sie im Gespräch fähig und blicken Sie Ihrem Gegenüber nie in die Augen.

Zitate:

“Die Geheimnisse des Wassers sind ein Ozean, du aber freust dich, weil du in eine Pfütze spucken kannst, du eifriger Knecht der Kurzsicht!”

“Das wird Eslam bereuen! Ich bringe diesen Vorfall vor den Rat!”

Geboren: 956 BF

Größe: 1,91 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: vollendeter Druiden mit aufbrausendem Gemüt

Herausragende Eigenschaften: KL 16; Zauberhaar; Jähzorn 7, Selbstgespräche, Streitsucht 5

LEBEN UND WACHSTUM – DIE FAKULTÄT DES HUMUS



Fakultätssiegel: in einem Kreis ein Sechseck auf der Spitze, in dem ein kleineres Sechseck auf der Kante ruht

Großmeister: Sumudai Gerberowa (Magier), Xebbert Gerberow (Druiden)

Disziplinen und Forschungsfelder: Ackerbau und Pflanzenkunde, Braukunst und

Winzerei, magische und profane Heilkunde von Mensch und Tier, Malerei

Leben und Wachstum, aber auch der Tod und der durch Zersetzung eintretende Kreislauf des Lebens bestimmen das Interesse der Fakultät, die im wahrsten Sinne des Wortes äußerst bodenständig ist. Die Humuselementaristen kümmern sich auch um die Gärten Drakonias und gehen Handwerken wie dem Ackerbau oder der Braukunst als meditatives Ritual nach. Dabei gerät die Erforschung der Mysterien Drakonias nicht völlig ins Hintertreffen, sie ist aber auch nicht wichtiger als die alltägliche Arbeit.

Hauszauber: Magier: Klarum Purum, Humofaxius, Ruhe Körper, Wand aus Dornen / Druiden: Sumus Elixier, Wand aus Dornen, Weisheit der Bäume

Sumudai Gerberowa, Großmeisterin des Humus

Erscheinung: Wären nicht die weiße Robe und das Gildensiegel auf der Stirn, die kleine und wohlbeleibte Großmeisterin mit den vielen Lachfalten würde ebenso in ein gemütliches Gasthaus am Wegesrand passen.

Hintergrund: Die aus dem Bornland stammende Großmeisterin der Erde ist seit vielen Jahren mit dem Druiden Xebbert liiert – sie beide zusammen bilde die elterliche, gute Seele des Konzils und wirken bei vielen internen Konflikten als geduldige Vermittler. Sumudai geht dabei recht resolut vor und krempelt auch schon mal die Ärmel hoch, bevor sie zur Tat schreitet.

Darstellung: Seien Sie resolut und Ihren Spielern eine gute Mutter. Scheuen Sie nicht davor zurück, verständnisvoll eine Hand zu tätscheln und nehmen Sie jedes Problem umgehend in Angriff (etwa das leibliche Wohl Ihrer Spieler).

Zitate:

“Chalef dorthin, Eslam zu mir! Ihr seid einander noch einmal der Tod, meine Lieben! Und jetzt erzählt mir einer nach dem anderen, was vorgefallen ist, ohne dass ihr euch gegenseitig die Elementargeister auf den Leib hetzt.”

“Ach, eine gute Speise und ein kräftiges Selbstgebräutes, das ist verdienter Lohn aller Tagesmüh!”

Geboren: 958 BF

Größe: 1,59 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: braungrün

Kurzcharakteristik: resolute und mütterliche Elementaristin

Herausragende Eigenschaften: CH 17; Behäbig, Kurzatmig

Xebbert Gerberow, Meister des Landes

Erscheinung: Xebbert ist ein stiller, freundlicher Bornländer mit lang wallendem Bart und Glatze. Meist faltet er die Hände vor dem Bauch und beobachtet genau, ehe er sich zu Wort meldet.

Hintergrund: Der einfühlsame Xebbert ist Sumudais Gemahl. Zwar haben die beiden selbst keine Kinder, doch dafür scheinbar das gesamte Konzil unter ihre Fittiche genommen. Xebbert ist ein ruhiger und geduldiger Vermittler, der seine Umwelt sehr genau beobachtet und seine Mitmenschen treffend einzuschätzen weiß.

Seine Lieblingsschülerin ist das Halbmoamädchen Luisina, in die er große Hoffnungen setzt.

Darstellung: Lehnen Sie sich zurück und falten Sie die Hände vor dem Bauch. Wählen Sie Ihre Worte mit Bedacht und tragen Sie sie mit unerschütterlicher Ruhe vor.

Zitate:

“... und nun lass uns dieses Problem von der anderen Seite betrachten.”

Geboren: 960 BF

Größe: 1,59 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: braungrün

Kurzcharakteristik: väterlicher Freund, geduldiger Vermittler

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 18; Wohlklang

Luisina Sumodez, Novizin der Erde

Erscheinung: Luisina ist ein vierzehnjähriges Mädchen. In ihren Adern fließt eine gute Portion Mohablut, das ihre Haut in einem hellen Branton färbt. Sie trägt ihr dunkles Kraushaar ganz kurz, weswegen sie zusammen mit ihrer schmalen Statur auf dem ersten Blick wie ein Junge wirkt.

Hintergrund: Luisinas Mutter ist eine Waldfrau und Sklavin gewesen, ihr Vater ist dem Mädchen nicht bekannt. Doch ihre Mutter erzählte ihr stets, er käme vom silbernen Berg und würde eines Tages zurückkommen, um sie dorthin mitzunehmen. Stattdessen wurden Luisina, ihr magisches Talent und ihr empathischer Umgang mit Tieren von einem Schüler Xebberts entdeckt, als dieser in Meridiana in Abwesenheit der verschollenen Schlüsselexpedition Hinweisen auf andere Wege zur Zitadelle des Humus nachging. Er nahm Luisina mit sich und brachte sie nach Drakonia, wo sie nun seit einigen Jahren in der Fakultät des Humus zur Druidin ausgewählt wird.

Luisina ist ein aufgeschlossenes und lebenslustiges Mädchen, das die Geselligkeit liebt und sucht. Ohne Scheu bedrängt sie selbst den frostigen Druiden Rachwan mit ihren Fragen, merkt aber auch, wann sie die Geduld des Anderen überstrapaziert und zieht sich dann mit einer lockeren Verabschiedung zurück.

Darstellung: Seien Sie unbedarft, neugierig und kaum auf Ihren Stuhl zu halten, geben Sie sich dabei aber alle Mühe, charmant zu sein und nicht zu einer Nervensäge zu werden.

Zitate:

"Ihr solltet Euch mehr um Euren Hund kümmern, er ist ganz traurig. Mh, vielleicht würde er gerne ebensolche Heldentaten vollbringen wie Ihr."

"Seht Ihr die Inschrift dort? Um sie näher zu betrachten, ist Großmeister Emmeran auf eine alte Leiter gestiegen, doch die hat nachgegeben und – bumms! – ist er auf sein Hinterteil gelandet und eine Woche durch die Gänge gehumpelt."

Geboren: 1020 BF Größe: 1,54 Schritt
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: erdbraun
Kurzcharakteristik: lebenslustige Novizin
Herausragende Eigenschaften: IN, CH, GE; Flink, Gutes Gedächtnis, Tierempathie; Kälteempfindlich, Neugier 8, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Material, Weltfremd

ZEITLOSIGKEIT UND TOD – DIE FAKULTÄT DES EISES



Fakultätssiegel: in einem Kreis eine Raute, die von zwei leicht geschwungenen Linien durchkreuzt wird

Großmeister: Thorhalla Wengenholmer (Magier), Rachwan iban Muyanshîr (Druide)

Disziplinen und Forschungsfelder:

Schriftenkunde, Wildnisleben, erstarrtes Leben und erstarrte Zeit, Eiszeiten und ihre Ursprünge

Die magische Großmeisterin des Eises ist stets auch die *Hüterin der Schriften*, der die Bibliothek Drakonias untersteht – ist die Schriftenkunde doch das Steckenpferd die Fakultät. Während der magische Zweig eine von kühler Rationalität getriebene Forschung betreibt, interessiert die Eisdruiden vor allem die natürliche Urgewalt des Elements, zu der auch die Dunkelheit und der Tod zählen.

Hauszauber: Magier: Caldofrigo, Corpofrigo, Frigifaxius, Gletscherwand / Druiden: Caldofrigo, Dunkelheit, Gletscherwand, Zorn der Elemente

Thorhalla Wengenholmer,

Großmeisterin des Eises und Hüterin der Schriften

Erscheinung: Trotz ihrer über siebenzig Jahre hat Thorhalla nichts von ihrer beeindruckenden Erscheinung eingebüßt. Die Gjalskerin mit dem langen, falben Haar ragt immer noch über zwei Schritt auf und unter ihrer weißen Roben spannen sich kräftige Muskeln. Um ihren Magierstab friert die Luft und an dem hellen Holz bilden sich stets kleine Eiskristalle.

Hintergrund: Thorhalla wurde als Mädchen aus dem hohen Norden geraubt und hat seitdem Drakonia nicht mehr verlassen. Ihre hünenhafte Erscheinung und ihre wortkarge Art verbergen ihre schnelle Auffassungsgabe und ihren scharfen, analytischen Verstand.

Thorhalla leitet als Hüterin der Schriften auch die Bibliothek und befürwortet die Öffnung Drakonias und den damit verbundenen Wissensaustausch. Das führte dazu, dass zwischen ihr und dem Druiden Rachwan Eiszeit herrscht: Die beiden gehen einander aus dem Weg und bereden nur das Notwendigste.

Seit dem Austausch mit Punin vertieft Thorhalla zudem ihr Wissen um die Analyse- und Metamagie.

Darstellung: Halten Sie sich aufrecht und verlegen Sie sich auf kurze, prägnante Sätze.

Zitate:

"Schreibe es nieder. Nur gebannte Worte bestehen."

"Der Tod ist ewig und ebenso das Eis. Es konserviert, was das Leben nicht überdauern lässt."

Geboren: 961 BF Größe: 2,04 Schritt
Haarfarbe: grau Augenfarbe: eisblau
Kurzcharakteristik: brillante Eismagierin und Schriftkundige, kompetente Analysemagierin
Herausragende Eigenschaften: KL 17, KK 15; Kälteresistenz; Totenangst 7; kein Jähzorn

Rachwan iban Muyanshîr, Meister der Gletscher



Erscheinung: Rachwan ist uralte, doch sein Element hat ihn geformt und abgehärtet. Der Körper ist dürr und sehnig, die Haut altes Leder, von der Gletschersonne verbrannt, der Blick kalt und mitleidlos. Innerhalb Drakonias trägt er meist nur einen weißen Schurz und seine Umhängetasche, außerhalb noch einige weiße Felle und Schmuck von den Kopffedern des Bergadlers.

Hintergrund: Rachwan wirkt wie ein archaischer Schamane, und er versteht sich auch als Priester des Eises. Alter und Leben scheinen in dem abgehärteten Leib des Ferkinas eingefroren und obwohl er 85 Jahre zählt, unternimmt er immer noch Wanderungen in die Gletscher, die Menschen in Knie zwingen, die ein Drittel seines Alters erreicht haben. Der Älteste der Druiden betrachtet die Weitergabe von Wissen an auswärtige Gelehrte als Verrat an der Tradition und beäugt die Bemühungen der drakonischen Magier mit großem Argwohn (☹ 110 B). Mittlerweile

ist er selbst kaum noch in Drakonia anzutreffen, sondern wandert zwischen den Gletschern des Raschtulswalls umher.

Darstellung: Sparen Sie an Worten und Mimik.

Zitate:

"Spare deine Luft zum Atmen. Ich habe dir nichts zu sagen."
(Schweigen)

Geboren: 949 BF

Größe: 1,62 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: eisblau

Kurzcharakteristik: unnahbarer Altmeister, vollendeter Beherrscher des Eises

Herausragende Eigenschaften: IN 18, CH 17, KO 19; Kälteresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Zäher Hund; Arroganz 8, Gefühlskälte 10, Prinzipientreue

Darstellung: Sprechen Sie mit tiefer Stimme, geben Sie sich unerschütterlich und streichen Sie sich regelmäßig durch den (imaginären) Bart.

Zitate:

"Wissen ist das Fundament jeder Handlung."
"Überstürze nichts, sonst bringst du nur den falschen Stein ins Rollen."

Geboren: 964 BF

Größe: 1,94 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun mit grauen Strähnen

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: brillanter Erzbeschwörer, der auch druidische Formeln gemeistert hat

Herausragende Eigenschaften: CH 16, KK 15; Schwer zu verzaubern; Festgefügtes Denken

BESTÄNDIGKEIT UND ORDNUNG – DIE FAKULTÄT DES ERZES



Fakultätssiegel: in einem Kreis eine Raute

Großmeister: Emmeran von den Nordmarken (Magier), Moqtah och'Ramazi (Druide)

Disziplinen und Forschungsfelder: Gesteins- und Metallkunde, Kristallomantie, Bildhauerei, Trolle und Riesen

Die Erz-Elementaristen entbrennen nicht schnell für einen Einfall, sondern nehmen sich alle nötige Zeit, eine Veränderung zu prüfen, ehe sie Beständigkeit und Tradition gefährden. Ähnlich den Humusmagiern interessiert sie etwas Handfestes mehr als eine flüchtige Idee. Die Fakultät hat deswegen auch einige der besten Handwerker des Konzils hervorgebracht, sei es im Sinne der bildenden Kunst oder der Zauberei – alles wird mit Geduld, Sorgsamkeit und einem Hang zur Perfektion betrieben. Besonders interessiert ist die Fakultät an Erkenntnissen über die (von den Echsen, aber wohl auch anderen Kulturen der Vergangenheit betriebene) Kristallomantie, das Zaubern mit Edelsteinen als Foki.

Hauszauber: Magier: Adamantium, Archofaxius, Granit und Marmor, Wand aus Erz / Druiden: Kraft des Erzes, Leib des Erzes, Wand aus Erz

Emmeran von den Nordmarken, Großmeister des Erzes

Erscheinung: Der weiße Stoff der Robe spannt sich über den mächtigen Brustkasten des bärtigen Großmeisters, aus dem eine tief dröhnende Stimme tönt.

Hintergrund: Der breitschultrige Emmeran, dessen Gesicht von einem braunen Rahmenbart umfasst wird, sieht sich in der Tradition einer uralten Magierdynastie, die ihre Wurzeln bis in die Dunklen Zeiten zu einem Bruder des Siebenstreich-Trägers Hlûthar von den Nordmarken zurückführt (111 B). Sein früher Meister übergab ihn in die Obhut des Großmeisters Ísenfold Felsflüsterer, dessen Nachfolger Emmeran wurde. Zurzeit bildet er Thure vom Stein aus, ihm nachzufolgen, obwohl Emmeran selbst 'steinalt' werden will.

Emmerans Halbbruder Jariel von den Nordmarken gehörte zu einem magischen Geheimbund um Erzmagus Taphîrel ar'Ralahan (Drachenschatten 139), jedoch hat er ihn seit der Kindheit nicht mehr gesehen. (Mehr zu Jariel erfahren Sie im Roman **Drachenschatten I: Der Kreis der Sechs**.)

Moqtah och'Ramazi, Meisterin der Felsen

Erscheinung: Ihr sehniger Körperbau lässt die über zwei Schritt große Druidin noch größer erscheinen.

Hintergrund: Moqtah, die 'Felsgeborene', sagt von sich selbst, dass in ihren Adern das Blut der Trolle fließt. Die in ihren Augen "blutlosen Flachländer" unterrichtet sie nur in der Kraft des Erzes, wenn diese ihre harten Prüfungen bestehen, und auch mit Emmeran kommt sie mehr schlecht als recht aus. Viel lieber sucht sie die Nähe zu dem Riesen Adawadt (Raschtul 162) oder den Trollschamanen.

Darstellung: Schlagen Sie donnernd auf den Tisch, um Ihre Meinung zu unterstreichen, und scheuen Sie sich ebenfalls nicht, laut zu werden.

Zitate:

"Hebe diesen Stein und trage seine Last. Bist du dafür zu schwach, wird dich auch die Last der Antwort erdrücken, um die du gefleht hast."

Geboren: 970 BF

Größe: 2,05 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterliche Druidin und Wildniskundige
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KO 17, KK 15; Gefahreninstinkt; Jähzorn 8, Platzangst 7, Unansehnlich, Vorurteile gegen Flachländer

Besonderheiten: beherrscht das Trollische

Thure vom Stein

Erscheinung: Thure ist ein stämmige Norbarde mit kantigem Kinn und kleinen, grauen Augen, der fast zwei Schritt aufragt. Das schwarze Haar hat er in einem Pferdeschwanz zurückgebunden und sein leicht schleppender Akzent verrät seine Herkunft. Sein wuchtiger Stab ist mit unzähligen Kieseln geschmückt.

Hintergrund: Thure wuchs in seiner norbadischen Sippe auf, bis ein Konzilsmagier ihn mit nach Drakonia nahm – seine Wurzeln hat er jedoch nie vergessen und immer wieder zog es ihn aus dem Raschtulswall fort. Nachdem er einige Jahre in Tobrien verbrachte, bildet ihn Großmeister Emmeran nun zu seinem Nachfolger aus. Nur dass Thure immer noch nicht die Beständigkeit des Erzes vollständig verinnerlicht hat, bereitet ihm dabei Sorge.

Darstellung: Wenn Sie sich auf die Darstellung von Dialekten verstehen, üben Sie sich im Norbardischen; zumindest sollten Sie sich ein paar Redewendungen und etwas Takelles aneignen (Schwarzer Bär 123).

Zitate:

"Die Steine sind die Wurzeln Deres."

Geboren: 981 BF **Größe:** 1,96 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Elementarist und kompetenter Wildniskenner
Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 14, KO 15; Eisern; Raumangst 7

FLÜCHTIGKEIT UND UNBESTÄNDIGKEIT – DIE FAKULTÄT DER LUFT



Fakultätssiegel: in einem Kreis ein gezackter Wirbel mit leicht geschwungenen Linien

Großmeister: Rovena von Shamaham (Magier), Fayrieke ay Revennis (Druide)

Disziplinen und Forschungsfelder: magische und elementare Bewegung und

Verständigung, Wettervorhersage und -meisterschaft, Kartographie, Sangeskunst, das Mysterium der Zwölf Winde. Neben den Feuelementaristen drängen vor allem die Anhänger der Fakultät der Luft nach außen, jedoch sehen sie sich eher als Beobachter, die von Dschinnen getragene Informationen über die Länder zusammentragen. Aufgrund des ruhelosen Wesens ihres Elementes ist es nicht verwunderlich, dass es die Luftelementaristen immer wieder aus den Mauern Drakonias hinaustreibt, so dass sie über eine gute Kenntnis über den Raschtulswall, seine Gipfel und Täler, Bewohner und geheimnisvollen Täler verfügen.

Hauszauber: Magier: Aeolitus, Orcanofaxius, Orkanwand, Windstille / Druiden: Orkanwand, Wettermeisterschaft, Windhose

Rovena von Shamaham, Großmeisterin der Luft

Erscheinung: Rovena ist eine hagere, alte Frau, bei der Trauer und Verlust tiefe Spuren hinterlassen haben, deren Züge aber durch eine trotzige Entschlossenheit scharf gezeichnet sind.

Hintergrund: Die in ihrer Jugend sehr aufbrausende Großmeisterin Rovena hat bei der Invasion der Verdammten ihre gesamte Familie verloren. Der jüngeren Druidin Fayrieke ist sie in den letzten Jahren eine mütterliche Freundin geworden, doch bei aller freundschaftlichen Fürsorge kommt es hin und wieder zu stürmischen Streitigkeiten zwischen den beiden Frauen, die jedoch ebenso schnell wieder abflauen.

Darstellung: Wirken Sie traurig und schicksalsergeben, um in einem überraschenden Moment aufzubrechen wie der Sturmwind.

Zitate:

"Die Zeit ist ein Sturm, der nichts als Trümmer zurücklässt. Selbst die Berge trägt dieser älteste und unerbittlichste aller Winde ab."

Geboren: 953 BF **Größe:** 1,67 Schritt
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** nebelgrau
Kurzcharakteristik: brillante und entscheidungsfreudige Wettermeisterin
Herausragende Eigenschaften: CH 17; Entfernungssinn; Jähzorn 3

Fayrieke ay Revennis, Meisterin der Stürme

Erscheinung: Fayrieke ist eine zierliche Schönheit mit dunkelbraunen Locken, die ein Duft von Fernweh umgibt.

Hintergrund: Die junge Wetterbeherrscherin wurde in ihrer Kindheit aus dem Lieblichen Feld geraubt, kennt ihre ursprüngliche Heimat aber mittlerweile recht gut – zumindest aus der Luft, so wie auch andere Länder, denn die unstete Schönheit liebt es, sich auf den Armen ihres Geliebten, des Dschinns *Regenpeitscher*, durch die Lüfte tragen zu lassen.

Darstellung: Fayrieke überrascht ihre Umfeld immer wieder mit spontanen Einfällen – so sollten Sie es ebenfalls halten. Zwinkern Sie den Spielern verschwörerisch zu und werfen Sie Ihr (imaginäres) langes Haar über die Schultern.

Zitate:

"Man darf die Dinge nicht von unten betrachten."

Geboren: 979 BF **Größe:** 1,69 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: meisterliche und weitgereiste Wetterbeherrscherin
Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 16; Gut Aussehend, Richtungssinn; Impulsiv, Ruhelosigkeit 7

Aria Cargosta

Erscheinung: Aria ist eine zierliche Person mit herzförmigem Gesicht und langem, blondem Haar, in dem kleine Windgeister hausen. Ihr schlanker, schlicht gehaltener Stab wird von einem Lapislazuli gekrönt.

Hintergrund: Die gebürtige Almadanerin pflegt eine liebevolle Beziehung zu den Elementen und ist meist von kleinen Mindergeistern umgeben, die mit ihren Haaren spielen, Pergamente wegpusten und Blätter rascheln lassen. Ihre Weltfremdheit hat sie in den Jahren in Tobrien etwas abgelegt, nicht aber ihr freundliches, einnehmendes Wesen.

Darstellung: Reden Sie mit den Mindergeistern, die Sie umgeben, und lassen Sie sich von Ihnen necken.

Zitate:

"Tanzt, ihr Winde, tanzt mit mir!"

Geboren: 994 BF **Größe:** 1,66 Schritt
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: meisterliche und aufgeschlossene Elementaristin
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 15, GE 16; Lästige Mindergeister, Neugier 6

WEITERE BEWOHNER DES KONZILS

Neben den Großmeistern und ihren Schülern füllen noch eine ganze Reihe weiterer Personen die Hallen des Konzils mit Leben. Viele der Magier und Druiden des Konzils haben nach ihrer Ausbildung ihre Familie oder einzelne Angehörige in den Raschtulswall geholt, manche Sippen leben seit mehreren Generationen im Raschtulswall. Umgeben von den Wundern vergessener Zeitalter und der reinen Elementarkraft bestellen sie als Bauern die fruchtbaren Gärten und kleinen Felder innerhalb und außerhalb der Mauern, arbeiten in den Werkstätten oder erkunden als Jäger und Kundschafter die Umgegend. Ohne die Unterstützung dieser 'profanen Menschen' wäre die menschliche Gemeinschaft des Konzils, trotz aller Dschinnenmacht, wohl kaum lebensfähig.

Unter den Menschen des Konzils dominieren vor allem die Kulturen aus der Umgebung des Raschtulswall, also Tulamiden, Almadaner, aber auch einige Ferkinas, Trollzacker und Novadis. Da die Konzilsmagier aber auch auf Dschinnen das Land auf der Suche nach Menschen mit einer besonderen elementaren Begabung erkunden oder Weisungen der Elemente folgen, findet man in Drakonia auch einzelne Menschen aus weiter entfernten Gebieten, etwa Thorwaler, Gjalskerländer, Horasier oder Meridianer.

Einige dieser Personen wollen wir Ihnen auf diesen Seiten vorstellen.

Waqran der Eiswanderer

Waqran entstammt der Sippe des druidischen Großmeisters Rachwan und gilt ihr als Haran. Seine etwa zehnköpfige Sippe lebt seit Jahrzehnten in Drakonia und Rachwan gilt ihr als ein lebender Heiliger. In Waqran, der eine latente magische Begabung besitzt, setzte Rachwan große Hoffnungen, doch reichte es allenfalls für einige magiedilletantische Fähigkeiten. Umso mehr strebt Waqran danach, sich in den Augen des Druiden zu beweisen.

Der Kundschafter (dunkler Bart, verlor drei Finger der linken Hand im Kampf gegen eine Khoramsbestie), der sich selbst als Gletscherläufer bezeichnet, trägt neben der gewöhnlichen Tracht der Ferkinas aus Leder und Wolle einen hellblauen Schleier um den Kopf. Sein Speer *Echsentsod* ist eine magische, von einem Eisdschinn beseelte Waffe.

Oft trifft man den wortkargen Ferkina außerhalb Drakonias an, wenn er wochenlang auf der Suche nach Herausforderungen durch den Raschtulswall zieht oder seinen Körper in der beißenden Kälte der Gletscher stählt.

Darstellung: Geben Sie sich stolz und lassen Sie die Hand nie von dem (imaginären) Speer an Ihrer Seite.

Geboren: 1004 BF *Größe:* 1,83 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* eisblau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Stammeskrieger
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 17; Kräfteschub (KO), Übernatürliche Begabung (Eiseskälte, Standfest), Viertelzauberer; Rachsucht 8

Feuerschlick Spökenkiecker

Der nostrische Alchimist *Franio Spökenkiecker*, der sich selbst 'Feuerschlick' nennt (gewachster Bart, sehr starke Augenglä-

ser, angesengte Robe, trägt stets Lederhandschuhe), hörte in Punin von Drakonia und machte sich, mit der Hoffnung auf geheimes alchemistisches Wissen im Gepäck, auf den Weg in den Raschtulswall. Mittlerweile lebt er seit drei Jahren in der Festung und ist trotz mangelnder magischer Begabung und einigem Missgeschick den Magiern ein eifriger Assistent, der nebenbei seine eigenen Forschungen betreibt – und der bei teils lebensgefährlichen Selbstversuchen tatsächlich das eine oder andere Wundermittel schafft (☞ 111 F).

Darstellung: Wenn Sie selbst nicht Brillenträger sind, besorgen Sie sich ein passendes Requisite. Rücken Sie sich abwechselnd die Brille zurecht und streichen Sie sich durch den Bart.

Geboren: 1007 BF *Größe:* 1,73 Schritt
Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: ambitionierter, aber tollpatschiger Alchimist
Herausragende Eigenschaften: KL 15; Gebildet, Goldgier 7, Kurzsichtig, Neugier 9, Tollpatsch

Chulye Rôhabaza

Die erblindete Trollzackerin *Chulye* (knochiger, eingefallener Körper, faltenreiche Haut) kam als Geliebte von Isenfold Felsflüsterer, Emmerans Vorgänger als Großmeister des Erzes, nach Drakonia. Die uralte, sture Frau, die immer noch auf ihren mittlerweile spindeldürren Beinen mit schlafwandlerischer Sicherheit durch die Dunkelheit wandelt, behauptet, die Steine sprächen zu ihr. Tatsächlich hört sie die Stimmen jener Seelen, die Drakonia nie verlassen haben (☞ 111 E).

Darstellung: Sacken Sie ganz tief in sich zusammen und sprechen Sie mit leiser, brüchiger Stimme, dass man Sie kaum versteht.

Geboren: 932 BF *Größe:* 1,72 Schritt
Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* erblindet
Kurzcharakteristik: uraltes und unheimliches Medium
Herausragende Eigenschaften: IN 19; Affinität zu Elementaren; Blind, Medium

LEBEN IN DRAKONIA

»Tief in den Höhlen unter der Akademie befinden sich Tropfsteinhöhlen, zu denen wir die jüngsten Novizen zum Wasserholen schicken. Die meisten erliegen den Verlockungen der warmen Quellen und nehmen in der abgeschiedenen Tiefe nach dem anstrengenden Marsch ein Bad. Ganz leise vernahmen sie vielleicht schon vorher das Geräusch, doch spätestens wenn sie den Kopf untertauchen ist es da: ein Pochen wie der Herzschlag eines riesigen Wesens im Schlaf. Allzu oft rennen sie dann angsterfüllt zurück und berichten von ihrer Entdeckung. Natürlich erhalten sie zunächst eine Schelte für das Bad, wo doch die Arbeit ihre einzige Sorge sein sollte. Doch davon unbekümmert rennen sie panisch von Adept zu Adept, um vor einer Gefahr aus der Tiefe zu warnen, bis man sie schließlich erlöst und ihnen erklärt, dass es sich nur um einen unterirdischen Geysir handelt, dessen dumpfes Echo das Herzschlagen erzeugt.«
—Sumudai Gerberowa, Großmeisterin des Humus

Die Zahl Sechs ist für die Elementaristen von heiliger Bedeutung und die Hingabe an das von ihnen erwählte Element

ist absolut. Sie prägt ihr Denken und Handeln und führt bei musisch begabten Menschen zu der Hinwendung zu einer bestimmten Kunst, die aus der hesindianischen Überlieferung resultiert: Bildhauerei (Erz), Malerei (Humus), Schrift (Eis), Musik (Wasser), Sangeskunst (Luft) oder Sprache (Feuer). Dies können Sie in der Darstellung eines Bewohners Drakonias dazu benutzen, um ihn mit Eigenheiten oder einem speziellen Interesse zu versehen.

Zum Tagwerk in Drakonia gehören die Meditation an elementaren Orten, die Unterweisung durch ältere Adepten

oder gar durch Dschinne, Zauber- und Leibesübungen durch eine elementaristische Variante des *Tanz der Mada*, Forschungen in den uralten Hallen des Konzils, aber auch alltägliche Tätigkeiten wie die Instandhalten der bewohnten Räumlichkeiten, Arbeit in den Gärten oder dem Nachgehen eines Handwerks.

Durch den steten Kontakt mit den Elementargeistern pflegen viele Bewohner Drakonias eine persönliche Beziehung zu einem ihnen namentlich bekannten Dschinn, der ihnen Vertrauter und Lehrer ist.

DER HAUCH DER EWIGKEIT – DRAGONIA IM SPIEL

Drakonia lebt, als ältestes, noch bestehendes Bauwerk der bekannten Welt, von seiner Größe und seinem Alter. Die gigantischen Hallen und Gänge verströmen den Odem der Äonen. Allein die Ahnung von dem immensen Alter der Festung übersteigt die Vorstellungskraft eines sterblichen Geistes. Es ist diese besondere Atmosphäre, in der sich die Ehrfurcht vor der Ewigkeit und die entschlossene Neugier auf die verborgenen Geheimnisse mischen, die den Reiz des Spiels in Drakonia ausmacht.

Diese Atmosphäre gestalten und bewahren Sie, indem Sie Drakonia am Spieltisch mit Geheimnissen nicht überfrachten. Es ist verlockend, alle möglichen Mysterien in Drakonia einzubauen, nur können Sie damit leicht die Spieler erschlagen. Wählen Sie lieber einzelne Mysterien aus, um die Sie ein Abenteuer in Drakonia generieren, und deuten Sie die anderen bloß an – diese mögen in einem Folgeabenteuer eine Rolle spielen. So sorgen Sie auch dafür, dass jeder Besuch im Raschtulswall anders und ein einzigartiges Erlebnis bleibt.

Bedenken Sie vor allem, dass ein Geheimnis dann seine Kraft behält, wenn es keine Auflösung erfährt. Alles, was erklärt wird, verliert seine Spannung. Sind jedoch mehrere Sichtweisen und Deutungen möglich, bleibt ein Mysterium lebendig und beschäftigt auch weiterhin die Spieler. Und selbst wenn die Helden ein großes Geheimnis lüften, können sie nie wissen, ob sie es zur Gänze verstanden oder bloß den Schleier gelupft haben.

Drakonia hat viele Gesichter: Es ist das Archiv vergangener Zeitalter, heilige Stätte der Elemente, zu Teilen aber auch eine Magierakademie. Seit über einem Jahrtausend leben Menschen in der Festung und es blieb nicht aus, dass sie, bei aller Ehrfurcht, einen gewissen Pragmatismus im Umgang mit den Geheimnissen entwickelt haben, die sie umgeben. Bei allen verstaubten Hallen, die Sie Ihre Helden entdecken lassen wollen, können Sie das Spiel immer wieder mit Alltäglichkeiten auflockern, die man angesichts einer Umgebung wie Drakonia schnell aus den Augen verliert. Eine resolute Köchin, die

mindere Geister aus der Küche verscheucht, ein tollpatschiger Novize, der fast eine uralte Statue zu Fall bringt, oder die zarte Liebe einer Adeptin zu einem Bauern, dessen Familie seit drei Generationen die Felder auf den Dachterrassen bestellt, bringen Leben abseits drachischer Hinterlassenschaften und enigmatischer Inschriften in die Hallen.

DER HELD AUS DRAGONIA

Helden aus Drakonia sind meist *Konzilsmagier* (WdH 178) oder *Konzilsdruiden* (WdH 160), ebenso denkbar ist es aber auch, einen der profanen Bewohner des Konzils zu spielen, etwa als Begleiter, Jugendfreund oder Beschützer eines magiebegabten Helden, der in die Fremde zieht. Hier eignen sich vor allem *Hirte*, (*Stammes*) *Jäger*, *Kundschafter*, *Prospektor*, *Bardin/Erzähler* (als Zweitprofession), *Bauer* (vor allem die Varianten *Gärtner* oder *Pflanzer*), *Gelehrter* (sehr selten bei nicht magiebegabten Kindern, die in Drakonia geboren werden und sich durch eine besondere Auffassungsgabe auszeichnen, Zeit ihres Lebens aber im Schatten der Magier stehen werden), *Handwerker* (auch als *archaischer Handwerker der Ferkinas*), *Wundarzt* und der profane *Alchemist* (WdH 155) als Gehilfe eines Adepten. *Magiedilettanten* gibt es nur in ganz seltenen Ausnahmen, denn in Drakonia geborene, magisch begabte Kinder werden natürlich entdeckt und ausgebildet – hier bedarf es schon einer (tragischen) Erklärung, wieso die Gabe nicht ausgebildet werden konnte.

Auch für diese Helden gelten *Mittelländische Landbevölkerung* (*Gebirge*) und *Mhanadistan* (*fern der Zivilisation*) als übliche Kulturen, unter den Druiden sind auch *Ferkinas* möglich. Die meisten Menschen Drakonias sind *Mittelländer* oder *Tulamiden*, einzelne *Thorwaler*, *Nivesen*, *Norbarden* und *Trollzacker* sind ebenfalls denkbar.

Auch profanen Helden haftet eine starke *Weltfremdheit* (in Bezug auf Adels Herrschaft, städtisches Leben sowie Währung



und Geld) und eine *Unfähigkeit in gesellschaftlichen Talenten* an. Eine *Soziale Anpassungsfähigkeit* ist ebenso ungeeignet wie *Fettleibigkeit*, *Goldgier*, *Höhen-* oder *Platzangst*.

Für das stimmige Rollenspiel empfehlen sich kleine Verschromenheiten und ein spezielles 'Hobby' (siehe auch **Leben in Drakonia**). Vor allem aber sollten Sie den Helden (oder die Meisterperson) mit einer ganz eigenen Erklärung der Welt versehen, die man in anderen Teilen Deres staunend lauscht oder über die Gelehrte den Kopf schütteln. Besonders die Konzilsmagier mögen zwar sehr kompetente Elementaristen sein, im Umgang mit Menschen und in ganz praktischen Dingen sind sie aber eher unbeholfen.

Je länger sich ein Elementarist mit seinem erwählten Element beschäftigt, desto mehr wird er durch es geprägt. Die Natur des Elements sollten Sie auch bei den charakterlichen Eigenheiten wie Vor- und Nachteilen berücksichtigen. Während ein Feuerzauberer eher *impulsiv* ist und die Wogenruferin eine Neigung zum *Schwermut* haben kann, folgt der Eis-Elementarist klarer, berechnender Logik, mit der eine gewisse *Gefühlskälte* einhergeht.

DER WEG INS ABENTEUER

Gerade in den unruhigen Zeiten der Gegenwart und seit der Öffnung des Konzils verlassen einzelne Adepten Drakonia, um an anderen Orten das Gleichgewicht der Elemente wiederherzustellen, Hinweisen auf die Elementaren Schlüssel und die Herausforderungen des Karmakorthäons nachzuspüren oder nach alten Schriften zu suchen, die bei der Entzifferung der Glyphen in den Gewölben helfen könnten. Ein kleiner Auftrag kann zu einer lebenslangen Queste werden, die einen Helden

prägt und im Hintergrund seiner Abenteuer immer wieder eine Rolle spielt. Aber auch ein weniger epischer Grund kann einen Junghelden aus Drakonia fortführen: Fast sämtliche Konzilsmagier und -druiden wurden als Kinder ihren Familien entrissen und nicht wenige beschäftigen sich mit der Frage nach ihrer Herkunft. Und wie mag ihre Familie reagieren, wenn die verlorene Tochter plötzlich zurückkehrt und anbietet, ihr zum Nabel der Welt zu folgen?

DRAKONIA AUF KLASSENFABRT

Ein Konzilsmagier oder Druide ist eine sehr reizvolle Meisterperson, doch in der Anhäufung, wie sie in **Rohals Versprechen** oder **Hort der Erinnerung** auftauchen (die beide in Drakonia spielen), sollten sie in Abenteuern außerhalb des Raschtulswalls nicht auftreten. Allenfalls werden sie zu zweit auf wichtige Expeditionen geschickt, nur ganz wenige Fälle sind bekannt, bei denen mehrere von ihnen auftraten – dann meist als eine Gruppe von sechs Magiern, die vor allem als Beobachter fungieren (so während der *Schlacht in der Gorischen Wüste* in den Magierkriegen geschehen). Die meisten Magier fühlen sich außerhalb Drakonias unwohl und kehren schnell in den Raschtulswall zurück, so dass nur einzelne von ihnen in der Ferne weilen. Diese sind dann auf die Unterstützung durch weltgewandte Abenteurer angewiesen.

Sehen Sie also lieber davon ab, einem Abenteuer epische Wucht zu verleihen, indem eine gesamte 'Abschlussklasse' Drakonias elementare Effekte generiert. Ein einzelner Konzilsmagier oder -druide mit einer in ihm ruhenden Kenntnis um uralte Mysterien kann eine viel größere Wirkung haben.

ZEUGEN DER ZEITALTER – MYSTERIA ET ARCANIA

Die folgenden Abschnitte sind grundsätzlich **Meisterinformationen**, die Sie in die Geheimnisse Drakonias einführen und zum Ausgestalten eigener Abenteuer um die titanische Anlage anregen sollen. Wie auch in den Regionalspielhilfen sind solche Mysterien mit einem Sternchen (*) versehen, bei denen eine weitere Thematisierung in offiziellen Publikationen unwahrscheinlich ist. Sie müssen also kaum befürchten, mit dem 'offiziellen Aventurien' in Konflikt zu geraten, wenn Sie die so markierten Themen selbst weiter ausarbeiten.

Ein Verweis wie  111 G bedeutet, dass Sie an dieser Stelle Meisterinformationen zu einer anderen Textstelle dieses Bandes finden, in diesem Fall zum Raschtul Kandscharot, der auf Seite 111 vorgestellt wird. Umgekehrt finden Sie dort auch Rückverweise an den entsprechenden Passus in diesem Kapitel.

DRAKONIAS GEHEIMNISSE

Im Vorfeld dieses Abenteuerbandes wurde in einem Wettbewerb aufgerufen, neue Geheimnisse Drakonias einzusenden. Eine dreiköpfige Jury wählte aus den Einsendungen die besten Beiträge aus – und die drei Besten finden Sie in diesem Kapitel veröffentlicht: **Der Beobachter** von Markus Witte (3. Platz), **Die Bücherwürmer von Drakonia** von Aleksandar Vasovic (2. Platz) und **Die Hallen der H'Czyme** von Christoph Schmidt (1. Platz). Weitere Beiträge, die Sie ebenfalls als Sternchen-Mysterien frei für Ihr Spiel in Drakonia ausgestalten können, finden Sie im **Aventurischen Boten 138**.

Ihnen werden allerdings nicht alle Geheimnisse offengelegt: Die Entdeckungen, die mit der **Drachenchronik** einhergehen, werden in dem Abenteuer **Hort der Erinnerung** geschildert.

SPUREN DER VERGANGENHEIT

DRAKONIAS URSPRUNG

 A 91

»Schuf Madas Frevel die Drachen? Oder beendete die tanzende Rebellin die Zeit der Drachen? Das Zweite Zeitalter soll die Zeit der Gigantenkriege gewesen sein und es spricht einiges dafür, dass der Erste Drachenkrieg in das Dritte Zeitalter, das den Drachen gegeben war, überleitete. Wenn Drakonia wirklich von einer drachischen Hochzivilisation geschaffen wurde, fällt der Ursprung der Festung in dieses Zeitalter – und das Konzil ist damit das älteste, noch bestehende Bauwerk der bekannten Welt!

Dann aber wirft die Symmetrie Drakonias, die perfekt an der Sechsheit der Elemente ausgerichtet ist, eine entscheidende Frage auf. Sollte Madas Frevel, die Freisetzung der Magie, das Karmakorthäon und Ende des Dritten Zeitalters darstellen, hätte es bei der Errichtung Drakonias noch sieben Elemente geben müssen. Wie mag sich die Welt verhalten haben, als sich der Zustand eines ihrer Elemente, ihrer tragenden Säulen, verändert hat? Heilte sie sich aus eigener Kraft und wandelte sich dabei auch Drakonia? Oder sind unsere Annahmen irrig und Madas Frevel war überhaupt erst die Voraussetzung für die Drachen als magische Wesen? Da-

mit könnte Drakonia tatsächlich Mada zu Ehren errichtet worden sein, wie es Großmeister Phyleas formulierte. Viel wahrscheinlicher scheint mir aber, dass Drakonia ein Mahnmal ist, die Wiederholung des Frevels an einem der anderen Elemente zu verhindern.«
—Nadrasch sâl Ferushan, Großmeister der Luft, 969 BF

»[...] 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 Wunde 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 großen 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 Selem, Datum unbekannt

DIE INSCRIFTEN

»Er, Tyrandor, schuf das Bauwerk in sechs mal sechs Tagen. Wer nach ihm kommt, glaubend ein ebenso großer Magierkönig zu sein, zerstöre das Bauwerk in sechs mal sechs Jahren.«

—Inscript neben dem Bild einer Stufenpyramide, aus dem Yash'Hualay

In Drakonia gibt es Hunderte, wenn nicht Tausende Schreine, Säulen, Stelen, Menhire und Obeliskens unterschiedlichster Machart. Fast alle diese Artefakte sowie die Wände tragen Inscripten, über denen der Staub der Jahrtausende oft zwei Finger dick liegt. Es scheint, dass jede erdenkliche der alten und ältesten Rassen, die längst vergessen sind, hier der Schöpfung ihre Verehrung erwiesen und ihre Macht über die Elemente gewahrt haben. So entdeckt man Bilder und Reliefs von Drachen, Vielbeinigen, Schlangenleibigen, Geflügelten und Katzenwesen (in denen ein Moha unzweifelhaft Kamluq erkennt und ein Elf zerza).

Einige wenige Inscripten sind in sehr antiquiertem Nanduria, in altertümlichen alchimistischen Runen und in den Yash'Hualay-Glyphen des echsisch-menschlichen Proto-Zelemy gehalten, die meisten jedoch in völlig unbekannten Zeichen, deren Entschlüsselung noch viele Menschenalter dauern wird – und auch, wenn sich die Zeichen mit magischer Hilfe übersetzen lassen, ist ihr Sinn noch lange nicht entschlossen. In einer Höhe von zwei bis acht Schritt findet sich eine der ältesten Inscripten Drakonias, die deutlich an die 837 bekann-

ten Glyphen des Drakned erinnern – allerdings kennen die Kataloge des Konzils bereits 20.000 unterscheidbare Zeichen, und dabei hat die immer komplexer werdende Katalogisierung in zwei Dritteln der Anlage noch gar nicht stattgefunden.

»Manche der Inscripten erinnern an bekannte Schriftten und Sprachen, die auch die Menschen benutzen – obwohl sie erst vor tausend Jahren einen Fuß nach Drakonia setzten und die Festung unseres Wissens nach ein ganzes Zeitalter verlassen blieb. Ist die Schrift letztlich gar nicht, wie wir denken, die Schöpfung einer Kultur, sondern ein Vermächtnis aus der Vergangenheit?«

—Ginaya Cordovan, Großmeisterin des Eises und Hüterin der Schriftten, 753 BF



Die flammenden Zeichen

☞ A 99

Vor allem in den Untergeschossen finden sich Wände, die in großer Höhe mit ein Schritt hohen, glühenden Flammenglyphen in der unbekannten Drachenschrift beschrieben sind. Eine arkane Analyse (Probe+7) offenbart die hochkomplexen Strukturen drachischer Magie (so der Zaubernde diese schon einmal analysiert hat, ansonsten würde er die Matrices mit einem vielschichtigen, in sich widersprüchlichen Gedanken vergleichen). Als Merkmale sind Illusion, Metamagie und Temporal zu erkennen. Sollte der Held den Zauber kennen, würde er die Glyphen am ehesten mit einem permanent wirkenden MENE-TEKEL vergleichen. Siehe auch Seite 62, Schriftten im Schatten der Drachen.

DAS BETROGENE VOLK

☞ B 90

»Der Blick in die Vergangenheit der ersten Großmeister reichte dreißig Jahrtausende zurück und zeigte ihnen die Hallen ebenso verwaist, wie sie sie vorfanden. Eine ganze Epoche, so lang wie der Mondkalender der Schwarzpelze alt ist, blieb Drakonia verlassen. Es ist auffällig, dass wir Relikte vergessener Rassen finden, doch die Elfen, denen das vergangene Zeitalter gehörte, scheinen keine Spuren hinterlassen zu haben. Auch die Anzeichen eines Wirkens der Echsen sind äußerst gering, und das Wenige, das wir finden, ist bedeutend älter.

Sind die Elfen wirklich ein verlorenes Volk, das um sein Zeitalter betrogen wurde? Hat Pyrdacor seine Völker bewusst von Drakonia ferngehalten – und wenn ja, was fürchtete er, könnten sie hier entdecken?«

—Pyriander di Ariarchos, Großmeister des Feuers, Hesinde 1021 BF

»Die ersten Großmeister konnten ihren Blick nicht durch alle Hallen der Festung wandern lassen und auch die Erinnerungen Ysolphurs sind zeitlich beschränkt. Vielleicht ist unsere Annahme irrig,

den Elben wäre Drakonia verwehrt gewesen, bloß weil wir noch keine Spuren von ihnen entdeckt haben. »

—Rovena von Shamaham, Großmeisterin der Luft, Efferd 1026 BF

DIE WABENGÄNGE (+)

»Wir Menschen sind nicht die einzigen, die Drakonia nach ihren Bedürfnissen geformt haben. Im nördlichen Teil der Festung existieren Gänge von einer fremdartigen Form, die an Bienenwaben erinnern. Sie haben einen Durchmesser von etwa dreieinhalb Schritt und sind zum Teil so steil, dass man sie aufgrund ihrer makellos glatten Wände ohne Hilfswerkzeug nicht erkunden kann. In ihnen findet sich kein Tritt, kein Halt. Einem dieser Gänge folgten wir in eine riesige, befremdliche Halle, in der gewaltige Stürme tobten, die sich mal entzündeten, mal klirrend erstarrten. Wie wir es überblicken konnten, hat diese Halle wohl die Form eines Dodekaeders, und es gingen noch weitere Gänge von ihr ab.

Ein anderer Gang, bei dessen Erklimmung wir mit starken Winden zu kämpfen hatten, die uns mit sich zu reißen drohten, endete abrupt als Öffnung in einer der äußeren Mauern.«

—aus dem Bericht einer Expedition der Erz-Fakultät, verfasst von Thure vom Stein, Novize des Erzes, Boron 1005 BF

DIE BÜCHERWÜRMER VON DRAKONIA (+)

»14. Ingerimm:

Bei der Erforschung der Gänge unter der Akademie fiel einem der Adepten ein leicht bläuliches Leuchten auf, das uns in eine weiträumige Kaverne führte. Die Decke war mit hunderten kleinen leuchtenden Steinen besetzt, die wir als Gwen Petryl identifizieren konnten. Überall fanden sich die vermoderten Reste von Holzregalen. Die Wände waren mit versteinerten Abdrücken von allerlei Getier übersät, die ganz so aussehen, wie die Bilder von den Wesen aus tiefsten Meerestiefen. Wenngleich die engstirnigen Magier diesen Ort wohl dem Sumusohn Efferd zuordnen, ist es doch eindeutig die Bibliothek derer, die sich dem Element Wasser verschrieben haben und auf Feuer als Leuchtmittel in ihrer Bibliothek verzichten wollten.

16. Ingerimm:

Ich hatte Recht. Die Examinatio des Meisters weist deutlich auf die Anwesenheit von Satinav'schen Formeln unbekannter Tradition hin: Hier hat man wohl versucht die Bücher zu konservieren.«

—aus dem Tagebuch der Erzdruidin Fiana, neuzeitlich

Leider irrt die junge Druidin in ihrer Analyse. Nicht die Bücher sondern die Wände sollten vor Satinavs Hörnern geschützt werden. Nicht kunstfertige Reliefs maritimer Bewohner, sondern die steinernen Kokons diverser Larven aus dem Zeitalter der Vielbeinigen zieren die Wände. Keine Bibliothek, sondern eine Brutkammer war hier angelegt worden, mit Futterholz für die jungen Larven und sanftem Licht für die schwachen Augen.

Was mag die Larven aus ihrem Schlaf erwecken? Ein wärmendes Feuer, das ein frierender Studiosus entzündet oder das unvorsichtige Wirken von Zauberei, erlernt aus den wertvollen Büchern? Oder sind es die ersten Besucher der Efferd-Kirche im so lange verschollenen Drakonia, die Anspruch auf leuchtenden Steinen erheben und durch das Herausbrechen die Larven wecken? Werden sie ihren jahrtausendlang gewachsenen Hunger nur am Holz oder auch an den kostbaren Folianten stillen? Und zu was mögen sich die Kreaturen entwickeln, wenn sie wachsen?

VERGESSENE GEBETE (+)

Jede Kultur, die Drakonia bewohnt hat, hat auch ihre Götter mit in den Raschtulswall gebracht, vor allem jene, die als Schutzpatronen einzelner oder aller Elemente galten. Abbilder der Götter und Inschriften zu ihrer Verehrung finden sich allerorten in Drakonia und hinter mancher fremdartigen Gottheit mag sich eine den Menschen wohlbekannte Wesenheit befinden.

Da in Drakonia keine Geweihten leben und die Konzilsmagier und Druiden vor allem die magischen Geheimnisse erforschen, werden manche Geheimnisse übersehen: vergessene Liturgien, die mit karmaler Kraft die Elemente formen oder in dem Namen eines Gottes Dschinne an die Seite des Geweihten rufen. Einige Beispiele solcher Liturgien finden Sie in *Wege der Götter*, es ist aber denkbar, dass sich in Drakonia (in langwieriger Arbeit) noch andere Liturgien rekonstruieren lassen. Unter den Zwölfgöttern gilt dies vor allem für Rondra (Luft), Efferd (Wasser, Luft), Hesinde (alle Elemente), Firun/Ifirn (Eis), Tsa (Humus), Peraine (Humus) sowie Ingerimm (Erz, Feuer).

DER BEOBACHTER (+)

»Obwohl durch massiven Granit führend, wurde der Gang offenbar weder mit elementarer noch dämonischer Hilfe errichtet, was eine schier unglaubliche Bauzeit implizieren würde. [...] Etwas Vergleichbares hatte ich noch nie gesehen. Das riesige steinerne Haupt der Hornechse in der Mitte blickte uns tatsächlich an, die Augen bewegten sich! Das gesamte Relief ist vermutlich echsischen Ursprungs, wirkt allerdings deutlich weniger archaisch als andere Arbeiten aus dem 10. Zeitalter: alle Figuren sind sehr plastisch, die perspektivische Darstellung ist hervorragend. Rechts Achaz, aufrecht gehende Krokodile (?) und schlangenleibige Wesen vor riesigen kuppelförmigen (!) Bauten (bei Unterstellung einer maßstabgetreuen Darstellung im Verhältnis zu den Achaz mindestens 50 Schritt aufragend). Sie scheinen vor etwas in der linken Bildhälfte zu fliehen. Dieser Teil des Reliefs wurde jedoch nachträglich und offenbar gezielt (!) beschädigt. Darunter eine Scheintür, also eine lediglich durch Bearbeitung des Felsens angedeutete Türöffnung wie sie aus Grabbauten der Kemi und Echsen bekannt ist. [...] Die magische Analyse ergab überaus mächtige Temporalmagie ausgehend von den Augen der Hornechse – wurden wir womöglich aus einer anderen Zeit beobachtet? Aber zu welchem Zweck? Die Magie schien zudem schwach und unkontrolliert auf den Gang auszustrahlen. [...] ... entdeckten wir ruhende limbus- und temporalmagische Strukturen auch in der Scheintür unter dem Relief. Ein inaktives magisches Tor? [...] Trafen auf dem Rückweg Suchtrupp unter Führung von Großmeister Emmeran, der fest behauptete, unsere vielleicht vierstündige Untersuchung hätte drei Tage gedauert. In unseren Lampen dagegen schien kaum weniger zu sein als vor unserem Aufbruch. [...] Versuch einer Übersetzung der Inschriften wegen der unkalkulierbaren temporalen Phänomene in der Nähe des Reliefs vorerst abgebrochen.«

—aus den Aufzeichnungen des Konzilsmagiers Alwin Decheler, Fakultät des Eises, Phex 1028 BF

DRAKONIAS SCHÄTZE

Welche Schätze noch in den Tiefen Drakonias schlummern, vermag niemand zu sagen – und es ist leicht vorstellbar, dass sie die Artefaktsammlung des Pentagontempels zu Gareth oder die Kusliker Bibliothek übertreffen, doch wird es si-

cherlich abermals tausend Jahre dauern, bis die menschlichen Bewohner des Konzils davon eine Vorstellung erlangen. Letztlich können Sie jedes Artefakt und jedes Wissen in Drakonia ansiedeln – und nicht alles davon muss für die Helden hilfreich sein, sondern kann eine Gefahr für das ganze Konzil in sich bergen.

GEHEIMNISSE DER HALLEN DER H'CZYME (+)

👁 A 94

Obwohl die Entdeckung dieses Ortes schon einige Jahre zurückliegt, stehen die Konzilsmagier mit der Erforschung der Gewölbe noch am Anfang. Die Entschlüsselung der Glyphen ist schwierig und langwierig, aber man erhofft sich die Lüftung der Geheimnisse der Hohen Alchemie wie schmiedbarem Glas, künstlicher Jade oder gar des Roten Leu. Allerdings ließen einige Un- und Todesfälle die Untersuchung der Werkstätten stocken. Nicht immer haben die Apparaturen die Jahrtausende unbeschadet überstanden und gerade die Alchemica neigen zu unvorhersehbaren Reaktionen. Dennoch war die Suche nach elementaren Artefakten und Elixieren schon erfolgreich und geht weiter. Allerdings streiten sich Magier und Druiden des Konzils immer noch, ob man den gewaltigen Eispanser öffnen soll, der eine Kammer im hinteren Teil des Komplexes verschließt.

MAGISCHE SCHRIFTEN

Das Grosze Elementarium

Das *Grosze Elementarium* stammt aus der Zeit und der Gegend der Eroberung des Diamantenen Sultanats, also aus jener Zeit, in der auch Drakonia entdeckt wurde. Es ist die Grundlage für das etwa 165 bis 185 BF in Gareth von Magiern verschiedener Kulturkreise zusammengetragene Kompendium elementarer Beschwörungen *Das Große Elementarium* (Zauberei 92). Drei Abschriften dieser Urfassung existieren in Punin, Mherwed und Khunchom, das Original wird jedoch in Drakonia verwahrt und verließ das Konzil nur einmal im Jahre 1011 BF.

Erscheinung: 650seitiger, überformatiger Foliant, reich illustriert, in Bosparano verfasst

Wert: unbezahlbar

Voraussetzungen: V1, K8 (Bosparano); KL 14, Magiekunde 12

Das Buch im Spiel: (Elementar (gesamt) 3/10) Enthält die Theses zu AEOLITUS, DSCHINNENRUF, IGNIFAXIUS, LEIB DES WINDES, MANIFESTO, MEISTER DER ELEMENTE sowie WAND AUS [ELEMENT]. Zudem ermöglicht das Buch die Rekonstruktion der Zauber IGNISPHERO und LEIB DES FEUERS (2500/4x12/15) und liefert die Kenntnis der Sonderfertigkeiten *Bann- und Schutzkreise gegen Elementare*, *Glyphe der Elementaren Attraktion* und *Glyphe der Elementaren Bannung*. Wer das Werk verstanden hat (200/1x10/0), erhält in Zukunft einen Bonus von einem Punkt auf alle Kontrollproben im Zusammenhang mit Elementaren.

Weitere Bücher

👁 Das Konzil besitzt eine der zwölf Abschriften in Bosparano von Pher Drodonts *Compendium Drakomagia* (Zauberei 88), versehen mit Originalzitaten in Drakned-Glyphen. Das Original entstand zur Zeit Hela-Horas', in der Frühzeit des Konzils. Nur die Großmeister wissen, dass Pher Drodont das Alphabet und die Grammatik des Drakned nicht nur auf Basis seiner tagelangen Begegnungen und Gespräche mit mehreren

Drachen entwickelte, sondern dafür auch die noch jungen Erkenntnisse über die flammenden Zeichen in Drakonias unteren Hallen zurate zog.

👁 Das Kompendium *Entdeckungen in den Gartenanlagen* wurde zur Rohalszeit von dem Adepten und Humusmagier Wulfhelm von Rosenbusch zusammengetragen (Folio in altertümlichen Garethi; erfordert TaW *Pflanzenkunde* 7; Magiekunde SE/5, Ackerbau 4/9, Pflanzenkunde 8/10; enthält die Theses des HASELBUSCH)

👁 In dem Folio *Von den wandelnden Steinen* (Garethi, K 12; KL 16, Magiekunde 9; Magiekunde 9/11, Elementar (Erz) SE/8) spekuliert der verstorbene Großmeister Ísenfold Felsflüsterer über den (theoretischen) elementaren Golembau mit starken Bezügen auf den Schöpfungsmythos der Zwerge. Neben der Beschreibung des klassischen STEIN WANDLE! und der Theses der Zauber AGRIMOTHBANN, DSCHINNENRUF und ELEMENTARER MEISTER ließe sich aus diesem Werk eigenständig die entdämonisierte Formel STAUB WANDLE! herleiten (3500/6x12/30).

MAGISCHE ARTEFAKTE

Die Elementaren Reiter (*)

Angesichts der niederhöllischen Perverbierung der Elemente in den Schwarzen Landen schuf Drakonia aus dem Wissen früherer Völker mächtige Zauberritter: Die Elementaren Reiter sollen, als Gegenstück zu den dämonischen Reitern des Widharcas aus Yol-Ghurmak, für das Gleichgewicht der Elemente und den Schutz besonders reiner Elementarhorte in Aventurien kämpfen. Die elementaren Kräfte werden nur an ausgewählte Streiter vergeben und müssen anschließend durch eine Queste bestätigt werden. Wenn Ross und Reiter vereint sind, gehen sie ein Bündnis mit dem jeweiligen Element ein, das ihre Leiber verwandelt. Sie reiten durch Dickicht, Stein und Eis, über Wasser, Flammen und den Himmel. Noch halten sich die Ritter geheim, und noch befindet sich ihre Gemeinschaft im Aufbau, doch irgendwann werden sie ihre Lanzen senken und wie elementare Gewalten über den Feind hereinbrechen.

Einem einzelnen Reiter, der seine Kräfte zu verbergen sucht, mag man auf einer Queste begegnen, mehreren dort, wo das elementare Gleichgewicht in Gefahr ist. Nach einem besonderen Dienst für das Konzil von Drakonia oder eine Abenteuerkampagne um die Elemente mögen auch Helden in die Ritterschaft aufgenommen werden und am eigenen Leib erfahren, was es heißt, sich mit den Stärken und Schwächen eines Elements zu vereinen.

Der Kristall der Abendsonne (*)

Die vom Konzil ausgesandten Beobachter der epischen Schlacht in der Gorischen Wüste zwischen dem Dämonenmeister Borbarad und dem abgedankten Reichsbehüter Rohal dem Weisen bargen vom Schlachtfeld einen Kristallsplitter von der Größe einer halben Faust. Aufgrund seines violetten Schimmerns bekam er den Namen *Kristall der Abendsonne*.

Während eine Seite kunstvoll geschliffen ist, zeugen die scharfen Bruchkanten der anderen Seiten davon, dass der Kristall Bruchstück eines weitaus größeren Edelsteins ist. Man vermutete lange in ihm den Teil eines kristallomantischen Artefaktes, doch die zerrissene Matrix trägt Züge gildenmagischer Repräsentation und lässt zumindest die Merkmale *Form* und *Temporal* vermuten. Eine karmale Analyse würde zudem offenbaren, dass der Kristall vom Hauch des Nayrakis erfüllt ist.

Tatsächlich ist der *Kristall der Abendsonne* Teil eines Kristallherzens, eines Lebensfokus wie ihn einst Fran-Horas besaß oder die Skrechu benutzt. Es ist Ihnen überlassen, ob es sich dabei tatsächlich um einen Splitter von Borbarads Kristallherzen handelt, das im entscheidenden Moment der Schicksalschlacht zerstört wurde (siehe das vergriffene Abenteuer *Krieg der Magier*); ebenso kann es sich um das Kristallherz eines Magiermoguls oder anderen mächtigen Zauberers handeln. Ein ähnliches Artefakt, der *Kristall der Morgenröte*, befindet sich im Besitz der Perricumer Draconiter-Hortes (Anthologie *Pilgerpfade*, Seite 82), ein weiteres, der *Kristall des Herbstabends*, beim Orden der Schlange der Erkenntnis (*Aventurischer Bote* 135, Seite 12).

Die in dem Abenteuer *Krieg der Magier* erwähnten Kristallsplitter werden in offiziellen Publikationen nicht mehr auftauchen, so dass die Jagd nach ihnen Hintergrund für eine eigene Kampagne sein kann, bei der sich natürlich borbaradianische Kräfte, allen voran die Hochprophetin *Azaril Scharlachkraut*, als Antagonisten anbieten.

Ingerimms Armreif (*)

Der goldene, mit Edelsteinen verzierte Armreif gehört zu den legendären *elf Geschenken Rahjas*, die die heitere Göttin von ihren elf Geschwistern bekam und die in alle Himmelsrichtungen verstreut wurden. (Drei weitere dieser Artefakte – *Peraines Halstuch*, *Phexens Schleier* und *Hesinde's Stirnreif* – tauchten bei der Zerschlagung Orons auf; siehe Browser-Game *Schwerter und Rosen*.) Es ist unbekannt, wie das Artefakt nach Drakonia gelangte, noch weiß die Rahja-Kirche, die nach den elf Geschenken sucht, dass sich der Armreif hier befindet. Zu allem Überfluss ahnen die Magier und Druiden nicht um die Kraft dieses Schatzes: Sie sehen in ihm bloß ein kunstvolles Schmuckstück, da sie die ihm innewohnende karmale Energie nicht erkennen können. Der Träger erhält den Vorteil *Immunität gegen Erz* (alle TP aus Angriffen mit Erz, also auch von metallenen und steinernen Waffen, werden halbiert), solange er rahjagefällig handelt – und der Schutz verfliegt umgehend, sobald er selbst zur Waffe greift (es sei denn, er schützt andere mit seinem Leben oder verteidigt eine heilige Stätte).

Weitere Artefakte (*)

Die Konzilsmagier verwahren einige elementare Artefakte, zum Teil selbst erschaffen, zum Teil in Drakonia entdeckt. Einige dieser Zaubergegenstände eignen sich als Unterstützung für Helden, die im Dienste Drakonias streiten, oder als Belohnung für eine geleistete Hilfe.

☞ Eine (permanent) mit **ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER** verzauberte Waffe oder gar eine von einem Dschinn besetzte Klinge, die *verletzend* auf Dämonen des entsprechenden Anti-Elements wirkt.

☞ Ein Gürtel oder Stirnreif mit innewohnendem Erzdschinn, der sich im Kampf als magische Vollrüstung um den Körper legt (RS/BE 8/2; die SP erleidet auch der Dschinn, bis seine 30 LeP aufgebraucht sind, danach löst sich das Artefakt in Staub auf).

☞ Mit **PFEIL DES ELEMENTS** belegte Geschosse oder gar eine Schusswaffe, die drei Mal ein Projektil beim Abschuss mit dem Spruch verzaubert.

☞ Ein Mantel, der es dem Träger erlaubt, sich als **NEBELLEIB** zu verflüchtigen oder als **LEIB DES ELEMENTS** zu wandeln (erweiterte Aura, vielleicht gar in der Variante *Leib aus Element*).

☞ Klassisch sind Ringe oder Amulette, aus denen sich elementare Wände, Geschosse oder Explosionen lösen. Oder natürlich auch der klassische Wunschring oder die Wunderlampe, denen ein Dschinn innewohnt, der drei Wünsche erfüllt.

☞ Eher stimmungsvoll dagegen sind Artefakte, die **WEISHEIT DER BÄUME** oder einen **BLICK IN DIE VERGANGENHEIT** gewähren, oder den Träger **EINS MIT DER NATUR** werden lassen.



GEHEIMNISSE DER GROSSMEISTER

DIE ZUSAMMENKUNFT DER ERSTEN GROSSMEISTER

☞ A 90

Die Zeit ließ vergessen, was tulamidische Dschinnenmeister und Druiden aus dem bosparanischen Kulturkreis 17 v.BF zusammenkommen ließ, um gemeinsam unbekannten Hinweisen in den Raschtulswall zu folgen, wo Drakonia ihrer Entdeckung harpte – vor allem, da die ersten Großmeister selbst bemerkenswerter Weise kein Zeugnis über diese Zusammenkunft ablegten. War ihre Entdeckung so gewaltig, dass sie es vergaßen oder band sie ein Schwur? In den Jahrhunderten ist viel über das Ereignis spekuliert worden: Ist es die Festung selbst, die Dschinne aussendet, um ihre zukünftigen Bewohner auszuwählen? Doch warum wurden gerade die Menschen erwählt, deren Zeitalter noch lange nicht beginnen sollte? Ahnten die Elementarherren gar von dem Aufziehen einer zweiten Dämonenschlacht? Oder war es letztlich die himmlische Lehrerin Hesinde, die als Herrin der Elemente jenem Volk, das jüngst die wahre Gestalt der Herrscher Alverans erkannt hatte, den Weg zum Gedächtnis der Welt wies?

DER ARGWOHN DER BEWAHRER

☞ B 101

Einige konservative Personen des Konzils, die sich vor allem in den Reihen der Druiden finden lassen und in dem Großmeister Rachwan iban Muyanshîr einen einflussreichen Wortführer haben, sperren sich gegen die Öffnung Drakonias und lehnen die Weitergabe von Wissen an fremde Gelehrte ab; einige sehen darin gar einen Verrat an den Prinzipien des Konzils. Argwohn lösen auch die Bemühungen der Konzilsmagier aus, Anschluss

an die Gilden zu finden. Das Vertrauen zwischen Magiern und Druiden ist getrübt und es geht das Gerücht, Rachwan bereite den Auszug der Sumudiener aus dem Konzil vor – doch noch hat der Älteste der Druiden dazu nicht aufgerufen. Ein Bruch zwischen den magischen Traditionen würde den Schutz der Elemente jedoch erheblich schwächen.

DER STREIT VON FEUER UND WASSER (+)

☞ A 99, 100

Die Fehde der druidischen Großmeister von Feuer und Wasser, Eslam Abd-al-Angru und Chalef al-Charak, währt bereits ihr ganzes Leben und den eigentlichen Grund haben beide längst vergessen. Ihre Streitereien können einen kauzigen Charakter haben, aber ebenso zu einem handfesten Problem werden, wenn sie ihre Schüler gegeneinander aufbringen und die Harmonie des Konzils gefährden.

Solange der Konflikt nicht in dem Tod oder der Verbannung einer der beiden Streithähne mündet, können Sie die Streitigkeiten der Großmeister frei in Ihren Abenteuern verwenden. Die Ursache des Konfliktes wird von offizieller Seite nicht aufgedeckt werden.

HLÛTHARS BLUT (+)

☞ B 102

Seit den Dunklen Zeiten wirkt diese Magierdynastie vor allem in den Nordmarken. Sie geht auf *Occam Sonnenträger* zurück, einen magiebegabten Bruder des *Siebenstreich*-Trägers Hlûthar von den Nordmarken. In ihr verband sich bosparanische Beschwörungskunst mit der elementaren Zauberei der Geoden, so dass sie als eine der Ursprünge des nordmärkischen Druidentums gesehen werden kann, auch wenn sie sich später der gildenmagischen Tradition zuwandte. Da die Magier nur Blutsverwandte als Schüler aufnahmen, bestand in ihr das Blut Hlûthars fort. In offiziellen Publikationen werden wir zukünftig über Großmeister Emmeran und seinen verstorbenen Halbbruder Jariel (969–1009 BF) hinaus weitere aktuelle Mitglieder dieser Dynastie nicht mehr behandeln. Es steht Ihnen frei, ob das magische Erbe mit Emmeran verlischt (beziehungsweise in Drakonia aufgeht) oder ob weitere Elementarmagier 'von den Nordmarken' existieren – auch ein Spielerheld dieser Dynastie ist denkbar.

WEITERE GEHEIMNISSE

☞ C 93: Auffällig ist nicht nur das hohe Alter, das die Großmeister des Konzils erreichen, sondern das auch unter den sonstigen Bewohnern Drakonias keine Ausnahmeerscheinung ist. Es scheint die elementare Reinheit des Ortes, die die **Kräfte des Lebens** stärkt. Dies lässt durchaus Theorien zu, wie es um die Lebenserwartung der Sterblichen stünde, hätten magische Katastrophen und dämonische Perversionen das elementare Gefüge der Welt nicht verunreinigt.

☞ D 96: Der **Sphärenraum** ist Jahrhunderte nach Drakonia entstanden, allerdings noch durch drachische Wesen erschaffen worden. Die Darstellung des Mondes legt nahe, dass zu diesem Zeitpunkt Madas Frevel schon vollzogen war. Spätestens seit Borbarads Rückkehr weiß man zudem, dass magische Katastrophen und Sphärenbeben zu Verschiebungen am Sternenhimmel führen können – ist dies etwa ein Blick auf eine Zeit, als die Schöpfung noch jung war? Die zwölf dargestellten Wandelsterne werfen zudem die Frage auf, ob es einst mehr unabhängige Halbgötter in der Sechsten Sphäre gab – und was mit ihnen geschehen ist, dass sie vom Sternenhimmel verschwanden.

☞ E 104: Dass der blinden **Chulye** auf ihren einsamen Wanderungen nichts zustößt, hat einen Grund: Durch Fels und Wand gleitend folgt ihr ungesehen stets der Erdschinn *Erdgrollen*, der ihr nie von der Seite weicht und damit den letzten Wunsch seines menschlichen Freundes *Îsenfold* erfüllt.

☞ F 104: Der tollpatschige Alchimist **Feuerschlick Spökenkiecker** wird in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr spielen. Er kann als witzige Nebenfigur in dem epischen Setting Drakonias erhalten bleiben, durch die gefährliche Mischung aus Ehrgeiz und Missgeschick eine Katastrophe heraufbeschwören oder hinter der unbedarften Fassade ein dunkles Geheimnis verbergen. (*)

AUßERHALB VON DRAKONIA

RASCHTUL KANDSCHAROT, DER PABEL RASCHTULS

☞ G 91, 94

Rings um den gut 50 Schritt durchmessenden Krater des Vulkans Raschtuls Kandscharot erstrecken sich Kultplätze und Heiligtümer, die von den Hochzivilisationen ihrer Zeitalter den Elementen geweiht wurden. Halb vergraben unter erstarrter Lava sind Menhire und Obelisken zu entdecken, die fremde Inschriften und die Bilder von Drachen, Skorpionmenschen und Katzenwesen tragen.

Tatsächlich ist der Raschtul Kandscharot die einzig bekannte Verehrungsstätte, die dem Schöpfergott Los geweiht ist und an diesen Ort fällt alljährlich sein Blick (so heißt es), wenn zu Jahresbeginn der *Lichtvogel* als Inkarnation Los' herabsteigt, um in den Feuern des Vulkans wiedergeboren zu werden. Je nach Interpretation soll die Wiedergeburt jedoch alle fünfhundert bis tausend Jahre ausbleiben. Dann "zwinkert Los" und ein Heldenzeitalter voller Umwälzungen beginnt.

1021 BF schloss sich das 'Auge des Weltenschöpfers' jedoch für längere Zeit und leitete das *Karmakorthäon* ein, die Weltzeitenwende hin zum Zwölften Zeitalter. Alles Wissenswerte zu diesem epischen Ereignis finden Sie in dem Abenteuerband *Invasion der Verdammten* und dem Heyne-Roman *Der Lichtvogel*.

DIE SCHMETTERLINGSFÄLLE (+)

Unweit von Drakonia stürzen riesige Wassermassen über fünfzig Schritt in die Tiefe. Gischtwolken und Sprühregen steigen funkelnd in den Himmel. Hinter dem Wasserschleier verbirgt nicht nur eine ganze Kolonie von Rußseglern seine Nester, es befindet sich hier auch ein Heiligtum der drei Elemente Eis, Wasser und Luft, das einer schamanistischen Kultstätte gleicht. Es finden sich hier jedoch keine Wandmalereien, sondern nur archaische Strich- und Keilsymbole, die keiner bekannten Kultur zuzuordnen sind.

Rund um den Wasserfall sieht man schillernde Schmetterlingsschwärme. Mehrere hundert Arten der großen, bunten Falter leben hier und ernähren sich von Salzkristallen und anderen Insekten. In Drakonia heißt es, dass in den Schmetterlingen eine uralte Schwarmseele fortlebt, die sich einzelnen Großmeistern als menschliche Gestalt mit einem Leib aus unzählbaren Schmetterlingskörpern offenbart hat. (Maraskaner könnten hier Parallelen zur Legende vom Schmetterlingsmann ziehen. Und tatsächlich scheint es nicht abwegig, dass die Beni Rurech Kokons von den Schmetterlingsfällen mit auf die Insel gebracht haben.)

INS NEST DER FEINDE

ACHTES ABENTEUER DER DRACHENCHRONIK
VON SEBASTIAN THURAU

MIT BEITRÄGEN UND ANREGUNGEN VON PATRICK FRITZ,
STEFAN KÜPPERS, MICHAEL MASBERG, KATJA REINWALD,
DANIEL SIMON RICHTER UND STEFAN UNTEREGGER

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Zu Beginn von *Ins Nest der Feinde* befinden sich die Helden entweder in Tarf'El'Hazaqur Mor oder in Drakonia, also im nördlichen oder mittleren Raschtulswall, je nachdem, welches der beiden ersten Abenteuer aus *Drachenschwur* sie unmittelbar vorher gespielt haben (siehe auch Seite 18).

Die Helden haben erfahren, dass die Drachenkultisten offenbar ein großes Ritual planen, mehr darüber herauszufinden, ist ihr Ziel in diesem Abenteuer. Alle bisherigen Spuren deuten auf die Oase Yiyimris hin. Im Verlauf ihrer Reise dorthin treffen die Helden auf den geheimnisvollen Derwisch *Abu Khôm*-

chra (Raschtul 154), den eine Vision von der Vernichtung der Khôm beunruhigt. Wenn die Helden sich als verbündete Streiter erweisen, händigt er ihnen zur Unterstützung ein machtvolleres Artefakt aus. In Yiyimris können weitere Informationen eingeholt werden und so ist schließlich vom Wadi Yiyila zu erfahren, was sich allerdings durch die streng gläubigen Ben Kasim und auch dank in der Oase ansässige Kultisten nicht leicht gestaltet. Im Wadi stoßen die Helden auf einen sumpfigen Regenwald mitten in der Wüste. Die Uled ash'Shebah bereitet hier ein großes Ritual vor, wobei sich weitere Teile von Pardonas Plan offenbaren. Die Ereignisse überschlagen sich, als durch ein zeitweiliges Sphärentor eine urchimliche Kreatur aus Zze Tha ins Wadi eindringt.

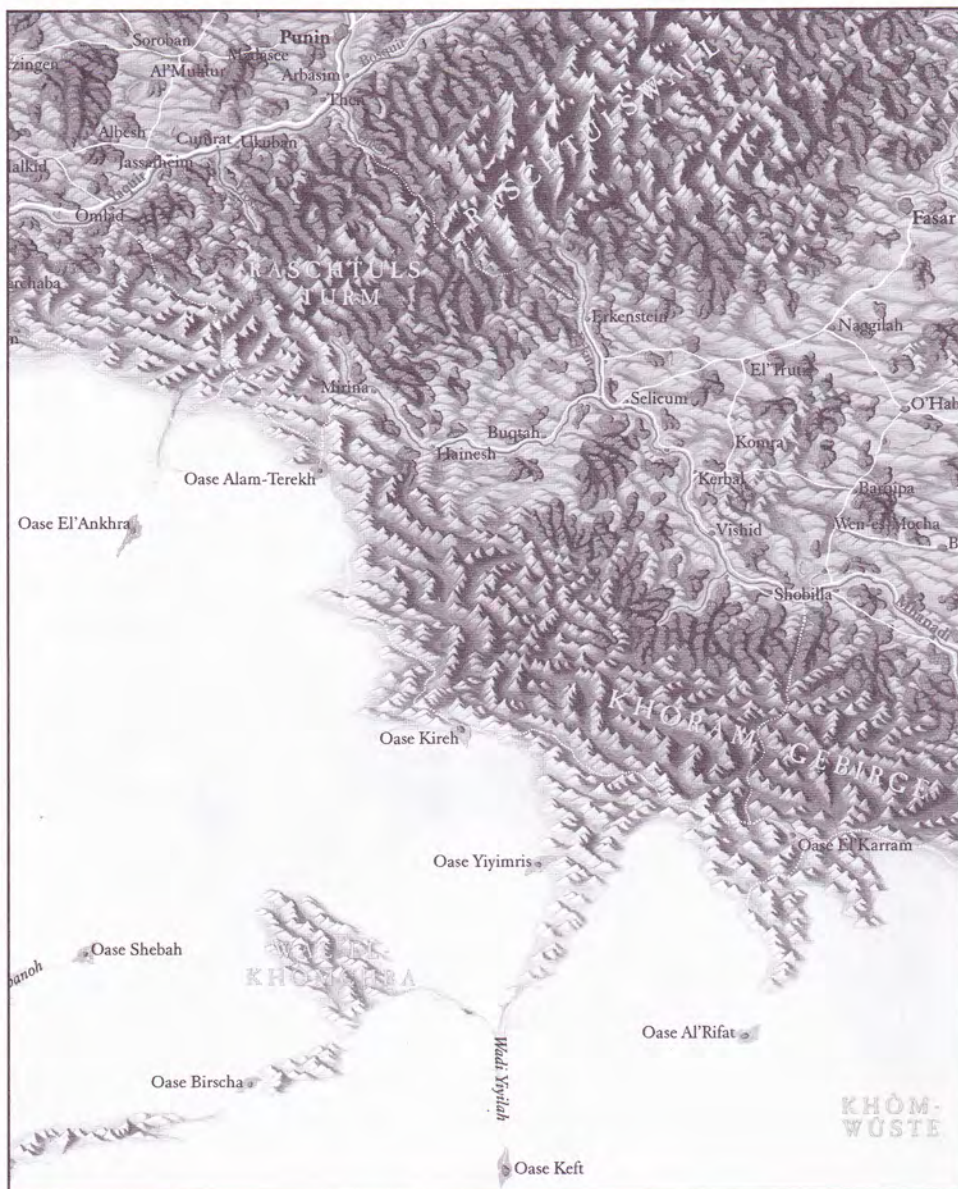
Die Helden können sich der Bedrohung stellen – und haben gleichzeitig die Gelegenheit, dorthin vorzudringen, wo alle Pläne Pardonas zusammenlaufen: ins entrückte Zze Tha.

AUF DEM WEG NACH YIYIMRIS

Sowohl in Tarf'El'Hazaqur Mor als auch in Drakonia erhalten die Helden eine Transportmöglichkeit – Dschinnenmagie, ein 'Karakil-Taxi' oder dank anderer Zauberei. Notfalls in Rücksprache mit ihren Verbündeten sollten die Helden zu dem Schluss kommen, dass es sich nicht empfiehlt, sich direkt in der Oase Yiyimris absetzen zu lassen, in der der Feind aktiv zu sein scheint. Als Ziele außerhalb der Khôm bieten sich *Mirina* am Raschtulsturm und *Shobilla* am Mhanadi an. In beiden Orten kann man sich für die Reise in die Wüste ausrüsten.

Dadurch ergeben sich zwei mögliche Routen nach Yiyimris. Die westliche Route von Mirina über die Oasen Alam-Terekh und Kireh sowie die östliche Route von Shobilla durch das Herz des Khoram-Gebirges und ebenfalls über die Oase Kireh. Andere Wege durch die Wüste liegen abseits der bekannten Karawanenrouten und sind deshalb nur bedingt zu empfehlen.

Sowohl in Tarf'El'Hazaqur Mor als auch in Drakonia gibt es – wenn auch stark veraltete und ungenaue – Karten, mit denen sich die Routen grob planen lassen.



VERBINDUNGEN PUTZEN

Wenn die Helden alte Bekannte aufsuchen wollen, um Informationen einzuholen, können sie sich auch an anderen Orten absetzen lassen, müssen sich dann aber von dort aus selbst einen Weg nach Yiyimris suchen. Die Ausgestaltung einer solchen Reise legen wir vertrauensvoll in Ihre Hände. Denkbare Ziele wären unter anderem die Oase Birscha oder die Zauberschule des Kalifen in Mherwed, deren Spektakularität Mawdli *Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah* (**Drachenschatten** 25) ein guter Bekannter von Hilbert von Puspereiken ist. In Mherwed können die Helden logistische Unterstützung erhalten (in Form genauerer Karten oder eines kundigen Reiseführers; hier kann es zu einem Wiedersehen mit *Ramil ibn Hayrud* (**Drachenschatten** 26) kommen), mehr aber nicht, da die Geschehnisse, in die sie verstrickt sind, (noch) nicht von Belang für die Akademie sind. Die in Birscha zu erhaltene Unterstützung richtet sich je nach dem Auftreten der Helden im Abenteuer **Im Sand verborgen** und kann von kleinen Hilfestellungen mit Symbolcharakter wie frischem Wasser bis zu neuem Zaumzeug für ihre Reittiere und erfahrenen Kamelführer reichen. Falls die Helden mit *Rohul* in Freundschaft auseinander gegangen sind, kann er über den Mawdli kontaktiert werden und nach Ihren Vorgaben die Helden unterstützen.

DER AUFBRUCH

Der Abschied, entweder von den Feueranbeterinnen in Tarf'El'Hazaqur Mor oder von den Konzilsmagiern in Drakonia, ist herzlich und man wünscht den Helden alles erdenklich Gute.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr vom Boden abhebt, erfasst euch ein seltsames Hochgefühl. Zunächst ist es mit Angst gepaart, denn so schnell und so hoch sollten Menschen eigentlich nicht durch die Lüfte streben. Der Wind pfeift in euren Ohren und schnell wird die Luft kühl, dann sogar schneidend. Schillernd in der Sonne entdeckt ihr Schneefelder auf einigen der höchsten Gipfel Aventuriens, die die dunklen Marmortürme des Raschtulswalls bedecken und auch im Angesicht des Praios-Auges niemals schmelzen. Der Blick über Bergrücken, tiefe Täler, silbern glitzernden Bäche, die sich in die Ebenen stürzen – ein Anblick, wie wohl nur die Götter ihn sonst genießen.

Dann schon erreicht ihr – schnell wie ein Pfeil – die Abhänge des Raschtulswalls und erkennt Farben aller Töne, von Braun und Grau und alle Schattierungen von Grün – mächtige Wälder, die sich die Flanken des Gebirges emporziehen. Flüchtig dringt der würzige Geruch uralter Zedern an eure Nasen, bevor aus einer tiefen Klamm Nebel auf-

zieht, euch kurz die Sicht nimmt und mit seiner klammen Kühle beinahe den Atem raubt.

Schildern Sie den Spielern einen beeindruckenden Flug über das Zentralmassiv, die unzähligen, schneebedeckten Gipfel, einen prächtigen Blick bis zum Horizont und das langsam aufgehende Praios-Auge. Die Helden kommen wahrlich schnell voran. Nahe Mirina beziehungsweise Shobilla landen die Helden dann auf einer kleinen Lichtung gut eine halbe Stunde Fußmarsch vom jeweiligen Ort entfernt – die Gruppe ist nun auf sich gestellt und hat noch mehrere hundert Meilen bis Yiyimris vor sich.

RÜCKKEHR IN DIE WÜSTE

Bereits einmal zu Beginn der Kampagne sind die Helden in die Weiten der Khôm aufgebrochen und sollten daher die nötige Erfahrung besitzen, was sie benötigen. Sowohl in Mirina (auf der Karawanenroute nach Omlad und Almada gelegen und stolz darauf, dass vor drei Jahren das Donnersturm-Rennen hindurchführte; siehe **Donner und Sturm** 33) als auch in Shobilla (mit Flusshafen zum Mhanadi) können sich die Helden ausrüsten, auch wenn extravagante Wünsche unerfüllt bleiben müssen. Hinweise zu passender Ausrüstung in Wüste und Gebirge finden Sie in **Drachenschatten** 25f. und **Drachenerbe** 27f., entsprechende Preise im Begleitheft des **Meisterschirms**. Esel (25 D) und einfache Wagen (12 D) lassen sich gegen gutes Gold erwerben, während Pferde und Kamele zu teils horrenden Preisen angeboten werden (ab 80 D aufwärts). Die Helden benötigen zwischen einer und zwei Wochen, um ihr Ziel zu erreichen. Dies ist die reine Reisezeit – unvorhergesehene Ereignisse sind dabei nicht berücksichtigt!

Es empfiehlt sich, die Reise knapp und erzählerisch anzuhandeln. Sollte Ihre Gruppe Spaß an detailreichen Reisen haben, können Sie sie natürlich auch ganz genau ausgestalten. Dazu sei Ihnen neben **Im Sand verborgen** aus dem ersten Band der Kampagne vor allem die Spielhilfe **Raschtuls Atem** und das Abenteuer **Rastullahs Rache** aus der Anthologie **Pfade des Lichts** empfohlen.

GELD UND TAUSCHWAREN

Die Helden werden Zahlungsmittel brauchen. In der Wüste zählt Gold aber wenig, hier muss man mit Dingen handeln, die das Gegenüber brauchen kann. Wer das letzte Maß Wasser besitzt, verkauft es auch für 1.000 Dukaten nicht, wenn es zur nächsten Oase noch zwei Tagesmärsche sind.

Sowohl in Mirina als auch Shobilla kommt man mit der Währung des Mittelreichs prinzipiell recht weit, vor allem werden aber Dinar (etwa 1 Dukaten), Schekel (1 Silbertaler), Hallah (1 Heller) und Rosenkreuzer (1 Kreuzer) verwendet. Auch alle anderen Währungen werden akzeptiert, dann aber nur zum Materialwert und meistens zu Ungunsten des Fremden.



NOTWENDIGE SZENEN WÄHREND DER REISE

Die nachfolgenden Szenen sind für den Fortgang des Abenteuers unerlässlich. Sie sollten die Szenen nach Möglichkeit in die Reise Ihrer Gruppe einbauen, Hinweise dazu – auch zur Anpassung an die unterschiedlichen Reiserouten – finden Sie bei den Beschreibungen der Szenen.

BERICHTE ÜBER DEN WURM ABD AL'TUGHRA

Ort: Mirina oder Shobilla

Vor allem auf der Karawanenroute, die durch Mirina führt, allerdings auch von Reisenden auf dem Mhanadi, sind zu beiden Orten Gerüchte und Geschichten von Scharmützeln zwischen den Angroschim des Bergkönigreichs Angralosch und dem stahlblauen Drachen *Abd al'Tughra* zu hören. Die nachfolgenden Gerüchte an dieser Stelle sollen auf die Geschehnisse hinweisen und können die optionale Begegnung mit *Garamoschs Gesellen* (siehe unten) vorbereiten. Zudem zeigen sie der Gruppe deutlich auf, dass die Menschen vom Schicksal der Drachen, deren Verbündeten wie Feinde Kunde erhalten, und dass auch abseits der Wege der Helden Dinge geschehen, die Auswirkungen der *Drachenchronik* sind.

- Die Brillantzwerg Angraloschs in Simiador wurden von einem uralten Drachen vor die Wahl gestellt zu verschwinden oder zu sterben (wahr).
- Natürlich sind die Zwerge geblieben – Zwerge sind eben stur (wahr).
- Der sechsköpfige Abd al'Tughra hat daraufhin das ganze Bergkönigreich in Schutt und Asche gelegt (unwahr – Abd al'Tughra hat keine sechs Köpfe und Simiador steht noch).
- Hunderte Angroschim sind bereits dem Drachen zum Opfer gefallen (übertrieben – es sind allerdings gute zwei Dutzend).
- Nicht einmal die Zwerge wissen, was für ein Drache Abd al'Tughra eigentlich ist (wahr).
- Abd al'Tughra hat mit seinem Feueratem das ganze Tal von Simiador in Schutt und Asche gelegt (übertrieben – einige Gebäude wurden aber bereits zerstört).
- Der Wurm Abd al'Tughra kann sich uralter Magie bedienen (wahr).
- Ein Ende der Kämpfe scheint nicht in Sicht zu sein – der Wurm ist nicht zu besiegen und die Zwerge sind unbeugsam (fraglich – wer weiß das schon).
- Ein kleines Heer der Zwerge ist aus Simiador ausgezogen, um die Drachen zu erschlagen und unsterblichen Ruhm für sich zu gewinnen (wahr, wenn auch übertrieben; gemeint sind *Garamoschs Gesellen*, von denen die Helden in den Tavernen Mhanadistans hören können).

ABD AL'TUGHRAS VORWURF

Abd al'Tughra ist ein uralter Wurm, dessen Herkunft, Abstammung, ja sogar Existenz lange Zeit allein Teil von Legenden war (*Erste Sonne* 162). Doch als die Brillantzwerg nach Simiador zogen, weil ihre alte Heimat Lorgolosch zerstört worden war, tauchte urplötzlich Abd al'Tughra wieder auf. Er war erzürnt, dass die Zwerge Land in seinem Revier nehmen wollten, und warf den Angroschim vor, Pyrdacors uralten Pakt mit Brandan gebrochen zu haben, in denen der Raschtulswall als

Grenze zwischen Drachen- und Zwergenreich festgeschrieben wurde. Der Wurm stellte den Angroschim ein Ultimatum. Sie sollten sein Land verlassen, bevor das Sternbild des Drachen (ab dem Jahr 1031 BF) wieder am Himmel erschiene, sonst werde er sie mit Tod und Verderben strafen.

Bis dahin blieb Abd al'Tughra verschwunden, doch er tauchte bald erneut auf, nachdem die gesetzte Frist verstrichen war. Da sich die Zwerge nicht um seine Drohungen scherten, begann er einen Rachezug, der inzwischen seit Monaten anhält und zu steten Scharmützeln zwischen den Drachenjägern aus Simiador und Abd al'Tughra führt.

OPTIONAL: GARAMOSCHS GESELLEN

Ort: Pass nach Alam-Terekh oder im Khoram-Gebirge
Die Szene können Sie verwenden, sobald die Helden beginnen, das Gebirge zu überqueren, um in die Khôm zu gelangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg wird merklich steiler, ihr habt den Fuß des Gebirges erreicht. Vor euch liegt ein beschwerlicher Aufstieg, bevor ihr endlich die Khôm erreicht. Die Sonne brennt unerbittlich auf euch hinab. Obwohl es noch früh ist, verspricht es ein heißer Tag zu werden. Die üppigen Büsche zeugen davon, dass es hier noch verhältnismäßig oft regnet. Schon bald wird es empfindlich kalt, einige Pässe vor euch sollen eine Höhe von gut 2.000 Schritt haben – und danach wartet die trockene Khôm auf euch.

Der Pfad schlängelt sich in sanften Bögen bergauf, einem Bachlauf folgend. Zwischen zwei schiefen Bäumen wuchert eine dichte Hecke, keine vierzig Schritt voraus. An sich wäre der Busch kaum erwähnenswert, aber hinter dem Gestrüpp flackert immer wieder etwas metallisch auf. Zudem bewegen sich die Äste an einer Stelle immer wieder auffällig – auch dann, wenn es gerade windstill ist. Hinter der Hecke versteckt sich jemand, und dieser jemand scheint es plötzlich sehr eilig zu haben. Ihr hört das dumpfe Tröten eines Horns, dann seht ihr einen rundlichen Zwerg mit langem, rotbraunen Bart, dessen Zöpfe über einem glänzenden Kettenhemd hängen, den Berg hinauf laufen. Er schlägt ungeschickte Haken, offenbar flieht er vor euch.

Bei dem Zwerg handelt es sich um *Bombalosch Sohn des Barbax* – und er ist keineswegs ein ungeschickter Beobachter, sondern ein todesmutiger Lockvogel. Während die Helden dem Zwerg hinterher schauen und sich über ihn wundern oder gar belustigt zeigen, befinden sie sich bereits auf dem Präsentierteller von Garamoschs Trupp. Helden mit *Gefahreninstinkt* oder hohen Werten in *Sinnenschärfe* oder *Kriegskunst* können das Manöver durchschauen.

Garamosch Sohn des Gandrim ist ein erfahrener Drachenjäger aus Simiador, der aufgrund zahlenmystischer Prophezeiungen in den Süden gezogen ist. Der Bergkönig Angraloschs, *Cendrasch Sohn des Odmar* (*Angrosch* 114), hat nach den Ereig-



nissen von **Vermächtnis im Mondschein in Drachenerbe** die Botschaft des Hochkönigs Albrax Sohn des Agam aus Okdrâgosch erhalten, mit der jener die Bergkönige der Zwerge in Alarmbereitschaft versetzte.

Auch die Weisung, schärfer gegen Drachen vorzugehen und alle Sichtungungen unverzüglich nach Okdrâgosch zu melden, gedenkt Cendrasch zu erfüllen. Er vermutet nun, dass Abd al'Tughra ein Geschöpf ihres erklärten Erzfeindes ist und somit *Prdrakasch* (rog. 'Kind/Diener Pyrdacors') hinter den Umtrieben stecken. Garamosch hat ein gutes Dutzend treue brillantzwergische Drachenwehrrer und Schachtfeger um sich geschart.

Sie sind ausgezogen, um den Drachen und ihren Anhängern das Leben schwer zu machen und betrachten auch die Helden mit Vorsicht. Die Helden gehen den Zwergen in die Falle, wenn sie weder über *Gefahreninstinkt* verfügen noch ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 gelingt. Zum Glück sind die Angroschim den Helden nicht feindlich gesonnen. Ein kräftiger, glatzköpfiger Angroscho mit einem dichten, dunkelbraunen Bart tritt zwischen seinen Mitstreitern hervor – die Helden stehen Garamosch Sohn des Gandrim gegenüber. Nachdem er die Helden grimmig nach dem Woher und Wohin und vor allem nach ihren Absichten befragt hat, entspannt sich die Situation rasch, sobald die Helden erklären, dass sie Drachenverehrern auf der Spur sind. Mit den Worten *"Da haben wir wohl ein gemeinsames Ziel und einen gemeinsamen Weg vor uns"*, bietet der Angroscho den Helden die Hand an.

Die Helden haben gute Chancen, sich mit Garamosch und seinen Leuten anzufreunden. Da es noch recht früh am Tag ist und Zwerge wie Helden einen weiten Weg vor sich haben, der sie auch noch in dieselbe Richtung führt, schlägt Garamosch vor, gemeinsam zu reisen und dabei alles weitere zu besprechen. Ein gemeinsamer Feind eint, und die Zwerge fühlen sich den Helden gegenüber recht sicher.

Garamosch entpuppt sich auf den nächsten Meilen als gesprächiger und erstaunlich umgänglicher Vertreter seines Volkes. Er berichtet freigeiglig über den Grund seiner Reise, hört aber auch aufmerksam zu, wenn die Helden erzählen, und stellt kritische, aber durchaus nachvollziehbare Fragen zur Geschichte der Helden. Nutzen Sie das Gespräch also nicht nur, um Garamoschs Gesellen vorzustellen, sondern auch dazu, den Wissensstand der Helden zu rekapitulieren und falsch gezogene Schlussfolgerungen behutsam in Frage zu stellen oder richtige Alternativen anzubieten.

Wollen die Helden jedoch bereits jetzt auf die Gesellschaft der Zwerge verzichten, weil sie die schon kommenden Probleme erahnen, lassen Sie sie gewähren. Für einen kurzen Austausch von Geschichten reicht auch eine kurze Rast, die Sie ausdehnen oder abkürzen können, wie es Ihnen und Ihrer Runde beliebt.

HINTERGRÜNDE ZU GARAMOSCHS GESELLEN

Garamosch ist mit gut 420 Jahren ein durchaus erfahrener Angroscho, der sich der Jagd auf Drachen verschrieben hat. Er ist ein geschickter Kämpfer, der seine Ausbildung in Xorlosch vor beinahe 350 Jahren beendet und praktische Erfahrungen in ganz Mittelaenturien gesammelt hat. Der Brillantzwerg hat diverse Menschenkaiser kommen und gehen sehen, er war Augenzeuge der Invasion Borbarads und einer der ersten Kundschafter, die die neue Heimat Simiador in Augenschein genommen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr könnt Garamosch die Sorge deutlich anmerken, dass seine Heimat den Angriffen des Wurms Abd al'Tughra ausgeliefert ist und dass selbst die Drachenwehrrer Simiadors nicht wissen, um was für einen Drachen es sich handelt. Allerdings ist er wohl davon überzeugt, seine Bestimmung an einem anderen Ort zu finden, denn er scheint überzeugt von der Queste, auf der er sich befindet, auch wenn sich ihre Ursprünge für euch Menschen wenig überzeugend anhört. "Es ist genau 88 Tage her, seit der weise Kalamox zu mir kam, um mir die Stelen von Zulûm-Dûm zu zeigen. Er erklärte mir, großes Unglück stehe bevor – vielleicht drohe sogar die Vernichtung von Angroschs ganzem Weltgefüge. Ihr Menschen schreibt das Jahr 1034 BF, aber nach den Stelen sind in 28 Tagen 3333 Jahre seit Angroschs Hammerschlag, der uns erstmals warnte, vergangen. Ihr müsst wissen, dass die 3 ist die Zahl der Drachen ist, die Zwölf die Anzahl der alten Drachen, die 3333 die Einigkeit der Drachen, die Einigkeit der Zwölf. Kalamox ist überzeugt, dass die Einigkeit der Ältesten der Drachen droht – unter der Herrschaft des Bösesten von ihnen – unter der Herrschaft des Elementeverderbers, unter der Herrschaft Prdrax.

Daher erfüllt es mich mit großer Sorge, dass ich euch getroffen habe. Der Zahlenmystiker hat mich ausgeschiedt in den Süden, in das Herz der Wüste, die einst das Reich der Drachen war. Und mir wurde prophezeit, dass ich nach 88 Tagen tapfere Streiter treffen werde, deren Platz an meiner Seite sein wird – oder auch nicht. Es scheint, als sei eure Rolle ungewiss, als sei noch nicht entschieden, auf welcher Seite ihr stehen werdet. Aber ihr seid hier und ich traf euch, dann mag auch der Rest der Vorsehung sich erfüllen. Aber bis es soweit ist, lasst uns hoffen, dass ihr uns nicht in die Quere kommen werdet – es wäre schade um euch, haha!"

Auf Nachfragen können die Helden erfahren, dass Garamosch einen Ort sucht, den Kalamox nach hochkomplizierten Berechnungen als *„ein Tal des vergangenen Wassers voller Humuskraft im Herzen des Reiches von Prdax“* bezeichnete. Garamosch erwartet dort eine bedeutende Schlacht gegen die Prdrakasch. Weder die Helden noch Garamosch können zu diesem Zeitpunkt ahnen, dass sie in der Tat das gleiche Ziel haben: das Wadi Yiyila.

Garamosch hat die Zahl seiner Gefährten genau bedacht. Ihn begleiten sechzehn Zwerge, die für die jeweils acht Urväter und -mütter der Angroschim stehen. Die 8 steht für Einigkeit, eine Eigenschaft, die Garamoschs Trupp auf jeden Fall auszeichnet. Die Gruppe umfasst Armbrustschützen, Axtkämpfer, Schachtfeger und zwei Drachentötergespanne sowie den Zahlenmystiker Kalamox. Die 16 gilt den Zwergen dabei als gutes Omen, denn auch die Quersumme 7 ist eine urzwergische Zahl. Die Zwerge sind bereits seit 88 Tagen unterwegs, noch 28 Tage soll die Queste andauern. Dann werden die Zwerge 116 Tage unterwegs gewesen sein, um am ersten Tag des Jahres 3333 nach der Warnung ihr Schicksal zu erfüllen. Die Zahlenmystik steht dabei günstig für die Zwerge. Der 116. Tag der Reise – ein Tag der Einigkeit – gilt zudem als Glückstag, ist doch die 4 neunzehnmal in der 116 enthalten. Die 4 gilt den Zwergen als Glückszahl, die 19 verheißt zumindest in Simiador großen Erfolg.

Garamosch ist geradezu besessen von der Zahlenmystik und unternimmt beinahe nichts, ohne zumindest schnell günstige Zahlenkombinationen zu überprüfen. Er berät sich oft mit Kalamox und handelt meist nach dessen Rat. Zeitpunkte für Angriffe, Orte für Hinterhalte oder auch nur die Wahl des Rastplatzes werden stets auf günstige Zahlenkonstellationen hin untersucht, bevor es zu einer Entscheidung kommt.

Ansonsten präsentiert sich der Haufen aber sehr pragmatisch und freundlich, solange man nicht im Verdacht steht, mit den Echsen im Bunde zu stehen. Den Feind verfolgen die Angroschim mit großem Pflichtgefühl und unnachgiebigem Hass.

EINE GEMEINSAME REISE?

Es bietet sich für Helden durchaus an, einen Teil des Weges gemeinsam mit Garamoschs Gesellen zurückzulegen. Der Tross verspricht ein nicht zu unterschätzendes Maß an Schutz. Mit den Helden zusammen sind rund zwei Dutzend Kämpfer unterwegs – eine Streitmacht, die sich vor Räuberbanden, marodierenden Ferkinas oder wilden Tieren nicht zu fürchten braucht. Darüber hinaus verfügen die Zwerge über recht brauchbares Kartenmaterial und sind größtenteils *gebirgskundig*, was von Vorteil sein kann – angefangen bei der Auswahl des Rastplatzes bis hin zu der Frage, welche Teile der Jagdbeute verspeist werden können und welche besser nicht gegessen werden.

Die Reise mit den Zwergen hat also viele Vorteile, aber die Anwesenheit der Zwerge stellt das Ende aller Pläne dar, die Drachenkultisten im Geheimen auszuspionieren – und vermutlich auch, deren Spur in Yiyimris aufzunehmen. Wenn Sie entscheiden, dass die Zwerge und die Helden einen gemeinsamen Weg haben, sollten Sie einen Grund in der Hinterhand haben, warum die Zwerge sich von den Helden trennen. Das kann zum Beispiel eine Drachensichtung sein, der sie nachgehen wollen, denn hier im Gebirge hat *Saba al'Shabra* (tul. 'die Tochter des Prächtigen') ihr Revier. Die junge Kaiserdrachin beansprucht das alte Revier Shafirs des Prächtigen um Yiyimris (Rashtul 164). Ein anderer Grund kann sein, dass Garamosch

erfährt, dass Drachenkultisten unter den Helden sind (zum Beispiel Draconiter, Braniborier oder Famerlorianer) oder diese sich gut mit den Drachen gestellt haben. Dann reagiert der radikale Drachenhasser abweisend und feindselig. Schließlich überwirft er sich mit den Helden und findet einen Grund, die Helden sofort loszuwerden.

Wenn Sie es wünschen, können Sie Garamoschs Gesellen als Regelschraube nutzen, mit der Sie die Spieler immer wieder unter Zeitdruck setzen können, ganz wie es Ihnen beliebt. Denn die Zwerge kommen ihrem wahren Ziel, Yiyila, ebenfalls immer näher.

EINE MYSTISCHE ERSCHEINUNG

Ort: kurz vor Yiyimris

In der letzten Nacht bevor die Helden die Oase Yiyimris erreichen, sucht der novadische Mystiker Abu Khômchra das Lager der Helden auf und erscheint urplötzlich abends an ihrem Lagerfeuer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist kalt, so kalt, wie es an allen Abenden der letzten Wochen war. Ihr habt euch in Decken gewickelt und eng um das Lagerfeuer gesetzt, das Wärme und Licht spendet. Noch eine Nacht, noch ein Tagesmarsch, dann solltet ihr Yiyimris erreicht haben.

Plötzlich werdet ihr eines Schattens gewahr, der auf die grauen Steine neben euch fällt. Ein alter Mann nähert sich euch gemächlichen Schrittes. Es handelt sich um einen stolzen Novadi, dessen weißgrauer Bart Weisheit verspricht. Seine stechenden, schwarzen Augen zeugen von Entschlossenheit, sein Gang von erhabener Gelassenheit, die eines Sultans oder gar Kalifen würdig wäre. Aber er trägt einfache Gewänder, einen schlichten Turban, die Haut ist wettergegerbt. Auffällige Besitztümer entdeckt ihr nicht, wenn ihr von dem voluminösen Bündel abseht, das in mit komplizierten Mustern verziertem Stoff eingeschlagen ist, und das der Fremde an seiner Seite trägt. Er begrüßt euch auf Tulamidya: "Salâm, Fremde, die ihr von weit her gereist seid, mein Volk zu erretten, salâm!"

Abu Khômchra (tul. in etwa: 'Vater der Sturmesreste'; **Rashtul 154**) ist ein Mystiker der Novadis, der als Eremit im Wal-el-Khômchra, dem Herzen der Khôm, lebt und stets umher zieht,

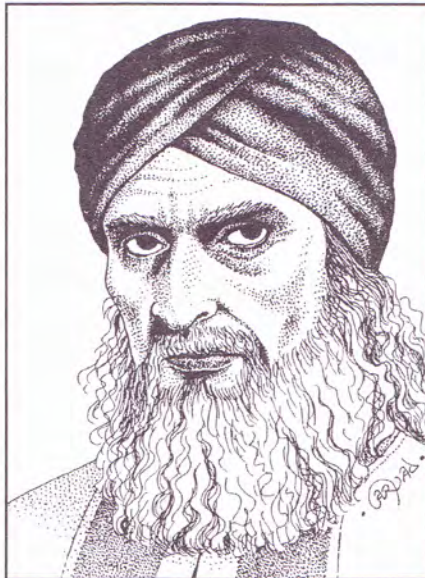
EIN WENIG MEHR VERKNÜPFUNG?

Sollte Ihnen diese Begegnung zu gezwungen erscheinen, können Sie die Helden auch selbst nach dem Mystiker suchen lassen. Da die Helden bislang keinerlei Hinweise auf Abu Khômchra erhalten haben, können Sie sie auf *Aschna'Gar* treffen lassen, den sie bereits aus **Drachenschatten** (Seite 38) kennen. Da er die Helden kennt, entschließt sich der wandernde Mawdli, sie aufzusuchen, nachdem er eine Vision hatte, die er nicht verstehen konnte. Er weist die Helden in eine Vision ein, die er vom weisen Abu Khômchra deuten lassen will. Somit haben die Helden einen Grund, den Mystiker zu suchen und mit Aschna'Gar einen kundigen Führer.

dabei aber nur selten unter Menschen tritt. Abu Khômchra ist nicht der Name einer Person, sondern ein erblicher Titel, der seit Generationen vergeben wird. Seit Rastullahs Erscheinen gab es immer genau einen Abu Khômchra, der zurückgezogen lebte und in der Abgeschiedenheit der Khôm Erleuchtung fand. Jeder Abu Khômchra nahm Schüler auf, verstoßene Novadi-Kinder, in denen die Magie wuchs. Aus diesen Reihen erwählte jeder Abu einen Nachfolger, der als weiser Berater einen festen Platz in der Gesellschaft der Novadis ausfüllt.

Der derzeitige Abu Khômchra gilt als glühender Verehrer Rastullahs, wenngleich er an die Einheit des schlafenden Giganten Raschtul und des erwachten Rastullah glaubt. Noch nie wurde er in den Städten der Ungläubigen gesehen, noch nie hat er eine andere Sprache als das heilige Tulamidya gesprochen. Umso erstaunlicher ist es, dass er nun – in der Stunde größter Not – ausgerechnet an die Helden herantritt. Falls die Helden noch nie von Abu Khômchra gehört haben, können sie all diese Informationen über den Mystiker später in Yiyimris erhalten oder von Ihnen schon während der Reise eingestreut werden.

Spricht keiner der Helden Tulamidya, reicht Abu Khômchra ihnen, ohne weitere Worte zu verlieren, sein Geschenk, verneigt sich und zieht sich dann zurück. Laden die Helden ihn jedoch auf Tulamidya ans Feuer ein, nimmt er dankend an und erzählt ihnen vom Grund seines Besuchs. Aus religiösen Gründen lehnt er ihre Speisen ab, richtet seine Worte vornehmlich an die Männer und ist generell sehr darauf bedacht, die 99 Gebote (**Raschtul 92**) nicht zu verletzen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Fremde verneigt sich, dann setzt er sich zwischen euch und wickelt sich eine gereichte Decke über die Schultern. "Habt dank, Fremde, in die ich meine Hoffnung setze, wie der Rechtgläubige in den All-Einen, der mich zu seinem demütigen Werkzeug erkoren hat. Mein Name ist Abu Khômchra. Sagt mir, welche Aufgabe euch in das Land des All-Einen führt."

Abu Khômchra prüft die Helden, ob sie tatsächlich diejenigen sind, für die er sie hält. Berichten die Helden offen und ehrlich über ihr Vorhaben, kann das die Lösung der Prüfung sein – Wahrhaftigkeit im Angesicht des Heiligen. Leugnen sie hartnäckig, kann das die Prüfung sein – Standhaftigkeit im Angesicht des Unbekannten.

Sie können die Prüfung aber auch als Frage-Antwort-Spiel gestalten, wenn Ihnen das eher liegt. Tatsächlich vermutet Abu Khômchra aus den Zeichen, die er gesehen hat, dass im Wadi Yiyila unheilige Dinge geschehen – und dass die Helden ausgewählt wurden, dorthin zu reisen, um eine wichtige Queste zu erfüllen. Das kann den Helden einen ersten Hinweis geben, dass sie sich in Yiyimris in diese Richtung orientieren müssen.

ABU KHÔMCHRAS Visionen

Erst nachdem die Helden die Prüfung zur Zufriedenheit des Derwischs bestanden haben, weiht er sie ein. Sollten sie ihn nicht überzeugen können, wendet er sich wortlos um und geht

einfach. Dann ist es an den Helden zu erkennen, wie wertvoll seine Hilfe ist. Nun müssen sie ihn überzeugen, ihnen erneut Gehör zu schenken.

Tatsächlich hat Abu Khômchra keine bildliche Vision seines Gottes erfahren, sondern er hat seltsame Vorzeichen gesehen und versuchte, sie über die Deutung des Vogelflugs zu begreifen.

Vögel gelten als Boten Rastullahs – über ihr Verhalten verkündet er seinen Willen, nicht etwa durch Träume (**Raschtul 90**). So hat Abu Khômchra das Verhalten von Rastullahs Boten gründlich studiert und über die Zeichen eingehend meditiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ihr erscheint mir als die Auserwählten, die kommen, das Unheilige zu

vertreiben und die Geschuppten zurückzuschlagen. Amchallah, so will ich euch berichten, welche Zukunft ich für euch gesehen habe – und für mein Volk, falls ihr bei eurem Unterfangen versagt."

Der hagere Abu Khômchra räuspert sich und blickt eine Weile in den Himmel und gen Raschtuls Turm.

"Dreimal sandte der All-Eine mir seine Boten und dreimal las ich großen Schrecken in den Bahnen der Vögel. Das erste Zeichen war ein Schwarm aus dreizehn Vögeln, in den aus der sengenden Sonne vom Himmel urplötzlich eine Flugechse hineinstieß, so dass blutige Federn und tote Vogelleiber vom Himmel fielen. Jene Echse kam aus dem Herzen der Khôm.

Das zweite Zeichen waren vielerlei Vögel, die kopflos und ohne den Schutz ihrer Schwärme aus dem Herzen der Khôm flohen, während gleichzeitig der brennende und schneidende Wüstenwind zu ungeahnter Heftigkeit erwachte.

Das dritte Zeichen jedoch war ein Falke. Und ich folgte ihm lange, denn er hatte eine Echse in der Luft geschlagen und sein Siegesruf erfüllte mich mit Zuversicht. Und der Weg des Falken führte mich weithin – und so gelangte ich zu eurem Lager.

Das erste Zeichen markiert die direkte Bedrohung der 13 Stämme der Novadis durch den echsischen Feind, der sich erneut im Herzen der Khôm regt. Abu Khômchra vermutet zwar, dass sich das auf das Wadi Yiyila bezieht (das Abu nur das Große Wadi nennt), es könnte damit aber auch der Wal-el-Khômchra gemeint sein. Da er selbst das Verbot des Kefter Mawdliyat unterstützt, das Große Wadi zu betreten, verliert er kein weiteres Wort darüber – setzt insgeheim aber auf die Neugier der Ungläubigen und ihre Eigenart, Verbote zu ignorieren.

Das zweite Zeichen verstärkte diesen Schrecken, und der Wind der Wüste, der Teil des Zeichens war, veranlasste Abu, das *Windorakel der Tarisharim* (**Raschtul 182**) aufzusuchen.

Das dritte Zeichen offenbarte Abu Khômchra die Helden und er brach auf, um zu prüfen, ob sie den Falke repräsentieren, der das Unheil abwenden wird.

Das Windorakel wisperte von einer möglichen, düsteren Zukunft. Der Derwisch weiß aber, dass die Zeichen und Interpretationen der Zukunft sehr vage sind, das Schicksal kann sich wie gesehen erfüllen oder aber in veränderter Form.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Der Wind sprach von einem gewaltigen Wirbelsturm, der über die Khôm toben wird. Von einem verfinsterten Himmel, von Staub, der das Auge des All-Weisen verbergen wird. Und er beschrieb ein Bersten, ein Brüllen, das Toben unergründlicher Kräfte. Von einer grausam kalten Dschinnenkönigin wisperte er nur. Und er sprach von einer Stille, die kommen würde, nur um vom Kreischen vieler Lebewesen erfüllt zu sein, von einem todbringenden Wald, warm und feucht. Von riesigen Echsen raunte er nur, von Sumpf und Tod und Verderben, das aus Urzeiten käme.”

Die Vision des Windorakels stellt den bislang deutlichsten und zugleich erschütterndsten Ausblick für die Helden dar. In diesem Moment kann der Gruppe bereits klar werden, dass es der Uled ash'Shebah um die Vernichtung der Khôm zugunsten eines uralten Echsenreichs geht. Abu Khômchra schildert seine Interpretation der Zeichen eindringlich. Er setzt seine ganze Hoffnung in die Helden – das sollte ihnen Mut machen oder auch Angst, falls sie um Abu Khômchras Hintergründe wissen. Es ist schwer, einen gläubigeren und strengerer Novadi zu finden. Es gibt keine Überlieferungen, dass er jemals mit Ungläubigen gesprochen hat. Wenn er seine Hoffnung in die Helden setzt, ist dies ein Zeichen tiefer Furcht, beinahe von Verzweiflung, aber auch blinden Vertrauens in den Ein-Gott, der die Helden auserwählt zu haben scheint.

ABU KHÔMCHRAS GESCHENK

Schließlich überreicht Abu Khômchra den Helden einen wertvollen Gegenstand, den tapfere Recken im Abenteuer **Rastullahs Rache** in der Anthologie **Pfade des Lichts** erbeuten konnten und der sich seitdem im Besitz der Beni Dervez befand, des Ordens der Derwische (**Raschtul 96**). Dabei handelt es sich um nichts Geringeres als die Schuppenhaut der Mantra'ke **Yalstene** (siehe dazu **Die Verschwörung der Drachenkulte in Drachenschatten 11ff.**).

Abu Khômchra wurde ein weiteres Zeichen zuteil. Er erblickte einen Spatz, der im vertrockneten Kadaver einer Echse Schutz suchte. Daraufhin erbat er sich die Mandrakenhaut, die er seitdem mit sich führt. Er ist davon überzeugt, dass sie die wichtige Glaubensqueste, das Zurückdrängen des echsischen Einflusses, nach dem Willen Rastullahs genau jetzt befördern soll.

Yalstenes Haut

Die Haut gelangte im Peraine 1025 BF in die Hände tapferer Recken, die den Pilgerzug des Beys von Ferchaba, **Keshmal al'Harim** (siehe nebenstehenden Kasten), begleiteten. Die Mandrakenhaut stellt ein wertvolles Artefakt dar und wird den Helden in **Drachendämmerung** noch sehr nützlich sein. Allerdings sollten die Helden davon absehen, sie vor Novadis wie Zwergen unbedarft herumzuzeigen, da beide Völker dies schnell falsch interpretieren und die Helden zu Feinden erklären könnten.

Abu Khômchra kann den Helden aber mitteilen, dass eingeweihte Novadis durchaus wissen, dass die Schup-

penhaut im Kampf den Echsen abgetrotzt wurde – und damit ein Symbol für den gemeinsamen Kampf gegen die Echsen sein kann. Eine genaue Analyse der Haut kann der Eremit den Helden nicht liefern, da die Derwische sie keiner eingehenden magischen Analyse unterzogen haben, wohl kann er ihnen aber die Geschichte erzählen, wie sie in den Besitz der Derwische kam.

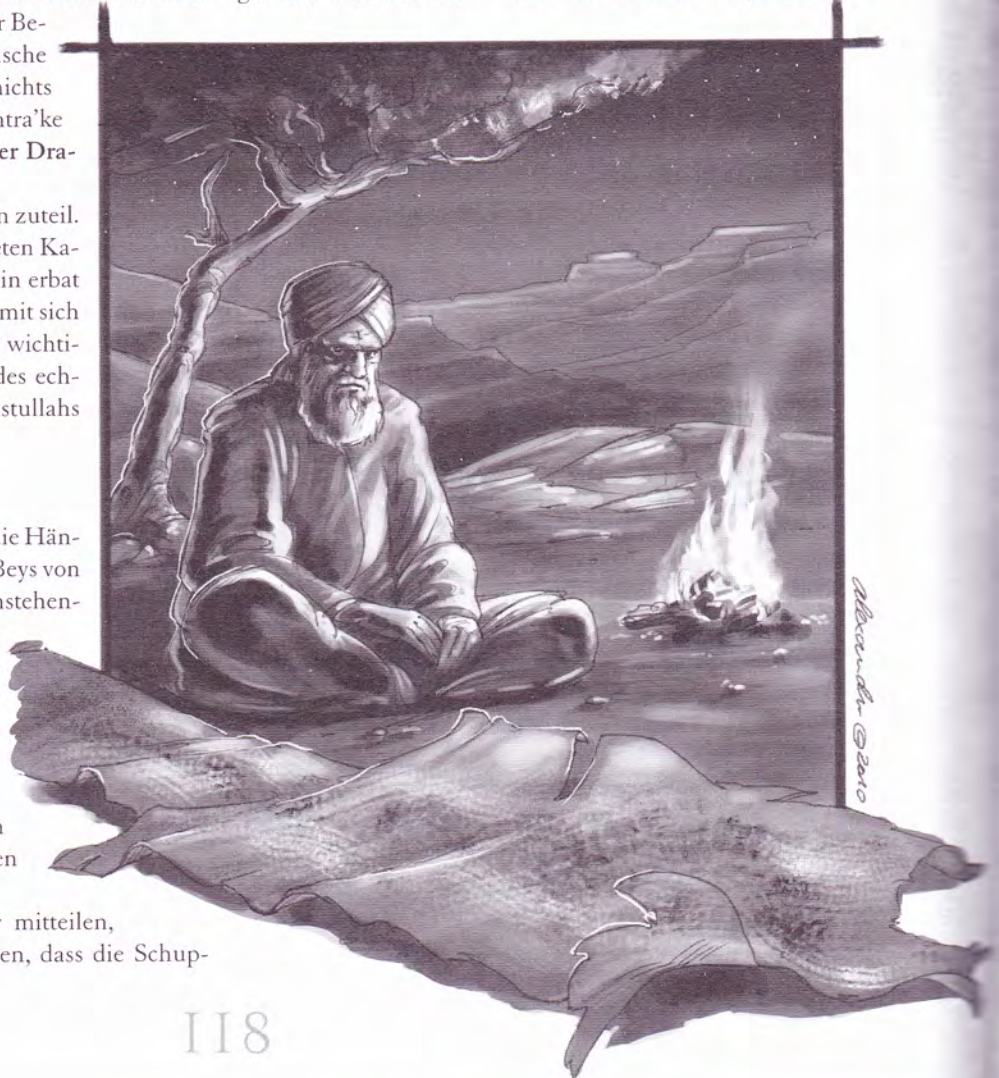
Gestalt: Die Mandrakenhaut ist ein hauchdünner, etwa dreieinhalb Schritt messender, rotgoldener Balg, der von der Form her an einen aufrecht gehenden Drachen mit Schwanz sowie mit einem Beinpaar und zwei recht langen Armen erinnert.

Kräfte: Ein ODEM (oder die Liturgie **SICHT AUF MADAS WELT**) enthüllt, dass die Schuppenhaut Rest von Zauberei beinhaltet. Ein ANALYS (oder die Liturgie **BLICK DER WEBERIN**) offenbart einen machtvollen Träger. Die Haut ist von der Reststrahlung eines drachischen Wesens durchdrungen. Helden mit der **SF Signaturkenntnis**, die in **Hort der Erinnerung** Gorodez analysiert haben (er selbst natürlich auch), können ab 12 ZfP* erkennen, dass die Haut ursprünglich Yalstene gehörte.

Rolle in der Drachenchronik: In **Drachendämmerung** kann Yalstenes Mandrakenhaut als magische Verkleidung dienen, die den Helden, der sie sich umlegt, für einen gewissen Zeitraum in einen Mantra'ke verwandelt.

Wert: Eigentlich unbezahlbar, so mancher Magier oder Alchimist würde bis zu 2.000 Dukaten für die Haut bezahlen.

Nach der Übergabe der Mandrakenhaut und dem Teilen der Zeichen sieht Abu Khômchra seine Aufgabe als erfüllt an und gedenkt aufzubrechen. Wollen die Helden ihn jedoch nicht



DAS FEUER-EI UND DIE PILGERFAHRT DES BEYS VON FERCHABA

Im Jahr 1025 BF gelangte *Keshmal al'Harim ben Beruddin* (**Raschtul 150**), der Bey von Ferchaba, in den Besitz des Feuer-Eis – eines der sechs Elementaren Eier Pyrdacors (Seite 58). Er brachte es in einem großen Pilgerzug von seiner Residenz in den Amhallassih-Kuppen nach Keft, um es dort Rastullah darzubringen.

Während einer Übernachtung in der Nähe des Großen Wadis überfielen Achaz und Menschen auf Flugechsen den Pilgerzug im Auftrag Yalstenes und raubten das Elementare Ei. Die Mantra'ke schuf in einer Seitenschlucht des Wadis mit Hilfe des von ihr kontrollierten Humus-Drachen einen Dschungel und einen Übergang in die Globule von Zze'Tha. Allerdings gelang es den Recken, die Räuber zu der halb überfluteten Schlucht zu verfolgen und nach heftigem Kampf das Feuer-Ei zurück zu gewinnen. Dabei fanden sie Yalstene, vom mächtigen Erweckungsritual des Humus-

Drachen auf dem Raschtulsturm und dem Aufstoßen des Sphärentors so geschwächt, dass sie sich häuten musste und in Tiefschlaf gefallen war.

Trotz des gigantischen Humusdrachens gelang es den Recken, bei ihrer Flucht auch die Haut Yalstenes erringen. Schließlich griff Yalstene mit dem erwachten Humusdrachen sowie menschlichen und echsischen Kultisten Keft an. Doch sie scheiterte und musste mit dem Drachen durch das Globulenportal nach Zze'Tha fliehen. Diese Geschehnisse können im Abenteuer **Rastullahs Rache** in der Anthologie **Pfade des Lichts** nacherlebt werden.

Nach den Ereignissen des *Wunders von Keft* gelangte die Mandraken-Haut in die Obhut des Ordens der Derwische, die sie in ihr Hauptkloster in den Unauer Bergen brachten, von wo Abu Khômchra sie gerade geholt hat.

gehen lassen, willigt er ein, die letzte Wache zu übernehmen, nur um dann vor dem Morgengrauen zu verschwinden, bevor

der erste Held erwacht ist. Vor der Gruppe liegt nun noch ein halber Tagesmarsch, bevor sie Yiyimris erreicht.

IM SCHATTEN VON YIYIMRIS

»Tulamidische Märchen berichten, dass es auch noch nach der Niederwerfung des Gottdrachen Ssrkhrsechim in der Umgebung der Oase Yiyimris gab. Es handelt sich wohl um die letzten Überreste der Zauberechsen, die aber samt und sonders von tulamidischen Helden besiegt wurden. Noch heute haben die fanatischen Kasimiten des Dorfes einen großen Hass auf alles Echsische, und ihre Mawdliyat fordern besonders die strikte Einhaltung der Gesetze Rastullahs, die den Umgang mit den Echsenwesen verbieten. Diese Vorsicht scheint jedoch unangebracht, da die Zeit der gefährlichen Schrecken aus dem Reich der Kaltblüter vorbei ist.

Allerdings lebt noch heute der Magier Abdul el Mazar, der sich besonders der Erforschung des Namenlosen und seines Kults verschrieben hat, in Yiyimris. Dieser Zauberer scheint seine Thesen auf Funde aus den alten Ruinen, die südlich der Oase liegen, zu stützen.«

—Encyklopaedia Magica, Garetherausgabe der Auflage von 1001 BF, Vol. VI

Dort, wo sich die nördliche Khôm an das Khoram-Gebirge schmiegt, etwa 70 Meilen südsüdöstlich Kirehs und 100 Meilen nördlich von Keft, liegt Yiyimris – eine der zwei bedeutendsten Oasen der Beni Kasim. Außer in Kireh trifft man nirgends sonst in der Khôm mehr Mitglieder der Kasimiten. Auch wenn Keft das Zentrum des Rastullah-Glaubens ist – in den beiden Oasen werden die Lehren des All-Einen so konsequent, wortgetreu und streng befolgt und gelebt wie an keinem anderen Ort Aventuriens.

Auf der Spur der Machenschaften der Uled ash'Shebah kommen die Helden einem weiteren Drachenkult auf die Schliche und erhalten schließlich die Hinweise, die zum Wadi Yiyila führen.

In den folgenden Abschnitten finden Sie eine Beschreibung der Beni Kasim und der Oase Yiyimris. Danach folgen die möglichen Handlungsoptionen der Helden und Auswirkungen ihrer Taten.

DIE BENI KASIM

Die Beni Kasim, die 'Söhne Kasims', sind ein Novadi-Stamm, der zwischen Wal-el-Khômchra und westlichem Khoram-Gebirge lebt, und der für seine fanatische, orthodoxe Auslegung der Lehren Rastullahs bekannt ist. Sie haben ihren Ursprung in Unau, wo der Kefter Mawdli *Kasim ben Ilram* aus Protest gegen die gemäßigte Unauer Schule ein Bethaus stiftete. Doch selbst die strenge Auslegung der 99 Gesetze (**Raschtul 92**) der Kefter Schule geht den Beni Kasim nicht weit genug. Die Lehre der Kasimiten besagt, dass nur Menschen aus der Khôm rechtgläubig sein können und dass einem rechtgläubigen Rastullah-Anhänger auch nur Güter aus der Khôm erlaubt sind. Die Beni Kasim sehen sich als echten Stamm mit gewähltem Stammessultan, der zugleich als religiöser Führer fungiert. Sie behaupten sogar, einer der Urstämme der Wüste zu sein, die einst die Ssrkhrsechim vertrieben. Um ihre reine Blutlinie nicht zu verwässern, heiraten Kasimiten nur untereinander, meiden Kontakt zu Ungläubigen und verhalten sich sogar gegenüber gemäßigten Novadis ablehnend.

Männer wie Frauen, sogar die kleinsten Kinder, gehen immer verschleiert einher, um sich vor den Einflüssen der Ungläubigen zu schützen. Man hält sich strikt an die Speise- und Trinkgebote, lässt die Arbeit am achten Tag der Woche ruhen und übt sich in Sanftmut und Gelassenheit, sofern die eigene Ehre und die der Familie nicht befleckt werden. Ein junger Beni Kasim tauscht mit einer jungen Frau aus seinem Stamm keine Blicke aus und richtet nicht das Wort an sie, bevor er nicht mit ihr vermählt wurde.

Im Unauer Bethaus der Kasimiten wird wohl der größte Schatz aller Novadis aufbewahrt, dessen Besitz die Beni Kasim als Beweis ihrer Auserwähltheit sehen: eine Kupferplatte mit Rastullahs Fußabdruck. Die zweite wichtige Reliquie, die Urschrift der magischen Buches *Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*, wurde im Khôm-Krieg von den Al'Anfanern geraubt.

DER UMGANG MIT UNGLÄUBIGEN

Die orthodoxe Sekte der Beni Kasim ist eine verschworene Gemeinschaft, die Widerspruch gegen oder das Hinterfragen ihrer Lehren nicht akzeptiert. Sie fürchten eine Verwässerung ihrer Ideale, wenn sie sich mit Fremden abgeben – auch wenn einige der 99 Gesetze Nachsicht und Langmut fordern, um den Ungläubigen den rechten Weg zu weisen. Daraus leitet sich die Ordenslehre her, dass nur diejenigen, die aus der Khôm kommen, rechtgläubige Rastullah-Anhänger sein können und dass nur Güter, die ebenfalls aus der Wüste stammen, dem Rechtgläubigen erlaubt sind.

Aus diesen Gründen reagieren Kasimiten sehr zurückhaltend auf Ungläubige, was leicht als feindseliges Verhalten missverstanden wird. Sie versuchen, Fremde zu ignorieren und notwendige Interaktionen durch ablehnendes und kurz angebundenes Verhalten auf ein Minimum zu beschränken. Es fordert Geduld und Überzeugungskraft, selbst ein einfaches Geschäft abzuschließen. Ein Handel mitten auf dem Basar scheitert daher meist grundsätzlich, doch fragt ein neugieriger und interessierter Händler wenig später in einer menschenleeren Gasse durchaus noch einmal nach dem konkreten Begehr. Schon der Einkauf eines halben Dutzends Wasserschläuche zu einem halbwegs akzeptablen Preis stellt einen Erfolg dar.

Selbst einem Novadi unter den Helden fällt es schwer, Kontakte zu einem Kasimiten zu knüpfen und sein Vertrauen zu erlangen. Stellt jener aber fest, dass der 'Barbar' seine Glaubensvorstellungen respektiert und bemüht ist, nicht fortwährend gegen die 99 Gesetze zu verstoßen, so ist er geneigt, sich dessen Anliegen zumindest anzuhören.

Natürlich gibt es auch in Yiyimris einige liberale Kasimiten, aber sie sind rar gesät und agieren sehr zögerlich und vorsichtig. Die Helden können sich alternativ mit den hier lagernden Nomaden unterhalten oder handeln, die nicht zu den Beni Kasim gehören und den größeren Teil der Bevölkerung ausmachen. Dabei gibt es hier aber ebenfalls solche, die um ihr Platz- und Handelsrecht fürchten, sollten sie mit Ungläubigen gesehen werden.

Im Übrigen gilt der vor sieben Jahren entdeckte Regenwald im Wadi Yiyila (siehe AB 109 und das Abenteuer *Rastullahs Rache* aus der Anthologie *Pfade des Lichts*) für alle Novadis gleichermaßen als verfluchtes Gebiet und wird ebenso gemeinsam von allen gemieden und wahrscheinlich auch verschwiegen.

YIYIMRIS – DIE OASE DER KASIMITEN

Einwohner: um 700 (davon etwa 120 Kasimiten)

Herrschaft: Sultan Gulshev ben Sahir ben Kasim

Militär: 20 Ehrenwachen (tul.: *Baraschem*) des Sultans

Wichtige Gebäude und Orte: Karawanserei (Q7/P9/S30), Rastullah-Bethaus, Aves-Heiligtum, Friedhof der Bidenhöcker

Besonderheiten: hohe Präsenz an Mindergeistern, Drachenhöhle

Während die Dünen der unnachgiebigen Khôm an den meisten Stellen recht sanft in die flachen Hügel des Khoram übergehen, bevor sich diese steil erheben, bricht das Gebirge nahe Yiyimris in Form mächtiger Klippen ab. Ein kleines und unbedeutendes Flüsschen, das von den Bewohnern Yiyimris' *Chalabak* genannt wird, liefert frisches Wasser aus unterirdischen Quellen des



Khoram-Gebirges. Dort, wo das Wasser des Chalabak auf einer Breite von einem guten Dutzend Schritt knapp fünfzig Schritt über eine Klippe in die Tiefe stürzt und das Gebirge verlässt, hat es ein breites Wadi gebildet und spendet dort einer Zone mit einem Durchmesser von knapp 8 Meilen Leben.

Rund um einen tiefen See drängt sich die Siedlung. Ihre Einwohner nennen die gesamte Grünzone *Yiyimris* und unterscheiden sie so vom weiteren Verlauf des meist trockenen *Wadi Yiyitasch*.

POLITISCHE UND STRATEGISCHE BEDEUTUNG

Die Oase ist (neben Kireh) einer der beiden Stammsitze der Kasimiten. Hier leben dauerhaft etwa 120 Beni Kasim, dazu kommen bisweilen noch mehrere Hundert Nomaden, die bei Verwandten wohnen oder ihre Zelte im Grüngürtel aufschlagen. Auch wenn die Lage am Nordrand der Khôm zunächst eine bedeutende militärische Lage vermuten lässt, ist die Oase durch das unwegsame Khoram-Gebirge wesentlich besser geschützt als beispielsweise Kireh. Die Oase ist damit strategisch nicht bedeutsamer als jede andere Wasserquelle in der Khôm auch. Bedenkt man dazu noch die Stammesstruktur der Novadis, steht die strategische Bedeutung Yiyimris' hinter der religiösen weit zurück. Als fanatische, aber aufrechte Streiter Rastullahs bekannt, haben sich die Beni Kasim einen enormen Einfluss sichern können, weshalb Yiyimris und den Kasimiten eine wichtige Rolle im Machtgefüge der Novadis nicht abgesprochen werden kann. Als Tar Honak das Gebiet der Novadis überfiel, fasste einer seiner Berater die Situation mit folgenden Worten zusammen: "*Yiyimris zu kontrollieren, mag uns vielleicht den Weg nach Kireh erleichtern, doch die Beni Kasim zu kontrollieren, würde uns den Weg in die Herzen der Novadis bereiten.*"

WIRTSCHAFTLICHE BEDEUTUNG

Die Oase verfügt über einen einzigen, nennenswerten Rohstoff: Wasser. Das Wasser spendet Leben, es ermöglicht eine bescheidene Landwirtschaft, die die Ernährung der Bewohner der Oase und der reisenden Karawanen sicherstellt. Das Wasser lockt Reisende in die Oase und das Wasser ermöglicht Handel durch die Khôm.

Die Kasimiten handeln Wasser als Rohstoff – und Wasser kann in Yiyimris sehr teuer sein. Während die Einwohner das Wasser (in bestimmten Mengen) einfach nutzen können, müssen Reisende und Handelszüge das kühle Nass teuer kaufen. Dabei kann ein überzeugend vorgebrachter Rastullah-Glaube den Preis ganz gewaltig drücken. Während ein strenggläubiger Novadi aus Keft eine Karawane – bestehend aus drei Dutzend Kamelen und einem halben Dutzend Führern – für 10 Marawedi oder 20 Golddukaten zwei Tage lang ausruhen und versorgen lassen kann, muss eine fünfköpfige Gruppe ungläubiger Herumtreiber denselben Preis für eine Übernachtung und Verpflegung für einen Tag zahlen.

DIE SIEDLUNG

Von der Siedlung zu sprechen, würde nur einem Ungläubigen einfallen, der noch nie in Yiyimris war. Die Oase gliedert sich in drei Ringe, die sich wie Halbkreise um den See schmiegen, der vom Chalabak gebildet wird. Dazu kommt noch die Karawanserei, die etwas abseits im Grüngürtel liegt. Auf dem See lassen sich in der Dämmerung winzige dschinnenartige Wassergeister ausmachen, während Reisende im Wüstensand Augen in Sandhosen gesehen haben wollen. Dabei handelt es sich um *Mindergeister* (WdM 385f.), die hier aufgrund der besonderen magischen Natur der nahe gelegenen Drachenhöhle in erhöhtem Maße auftreten.

Der Grüngürtel

Der Grüngürtel – die Einheimischen nennen ihn *Muchalah* – ist der größte Bereich der Oase und zudem der wichtigste. Er ist der Siedlung vorgelagert und besteht aus weitläufigen Feldern, Hainen und Futterwiesen. Hier werden Hafer und Hirse, Datteln, Feigen und Nüsse, verschiedene Obst- und Gemüsesorten sowie diverse Kräuter angebaut. Auf den Weiden wächst verhältnismäßig saftiges Gras, an kleinen Wasserläufen können die Kamele der Karawanen trinken. Außerdem leben hier recht große Ziegen- und Schafherden, dazwischen entdeckt der Reisende zudem gut genährte Rinder.

Mit wenigen Ausnahmen wohnen die Besitzer der Ländereien und Herden allerdings nicht hier. Sie bevorzugen Lehmhäuser im Inneren der Kernsiedlung, denn anders als in den beiden inneren Ringen dürfen sich im Muchalah auch Ungläubige aufhalten. So leben in den einfachen Lehmhütten vor allem die ärmeren Fellachen, die auf den Feldern ihrer Arbeit nachgehen und im gesellschaftlichen Ansehen nur knapp über den Ungläubigen stehen.

An interessanten Orten ist zunächst natürlich die große **Karawanserei** zu nennen (1), die von *Hasrabal ben Traschem* geführt wird. Sie bietet etwa 20 Reisenden Unterkunft und verfügt über eine eigene Weidefläche, auf der sich schon mehrere Hundert Kamele gleichzeitig aufgehalten haben. Die Tiere sind dank des üppigen Graswuchses und der kleinen Wasserläufe stets gut versorgt. Ähnliches gilt für die Gäste der Karawanserei. Die Qualität der Unterbringung ist sehr gut, was sich Hasrabal auch fürstlich bezahlen lässt. Dafür bietet er aber nicht nur großzügige Zimmer und weiche Kissen. Ein **kleines Badehaus**

BEGEGNUNG MIT EINEM MINDERGEIST

Wer überraschend 'Djinneddin' ('kleine Elementargeister') erblickt und die schlechte Eigenschaft *Aberglaube* oder eine *Angst* besitzt, muss eine MU-Probe ablegen, erschwert um den höchsten Wert in einer passenden schlechten Eigenschaft. Misslingt die Probe, ist er für eine Spielrunde so erschüttert, dass er mit dem halben MU-Wert auskommen muss.

Mindergeister besitzen 2W6 LeP und können nur von magischen Waffen oder Zaubern mit dem Merkmal *Schaden* verletzt werden, sie gelten nicht als belebt. Sie können jederzeit mit einem der Elemente, aus dem sie entstanden sind, verschmelzen oder sich kurzfristig unsichtbar machen. Dies ist auch die einzige Parademöglichkeit (mit einem PA-Wert von 18), die einem Mindergeist zur Verfügung steht. Unsichtbare Mindergeister sind nur durch einen ODEM oder einen OCULUS, nicht aber durch einen EXPOSAMI zu erkennen. Ein ANALYS oder genauere Betrachtungen mit dem OCULUS zeigen, aus welchen Elementen sie zusammengesetzt sind.

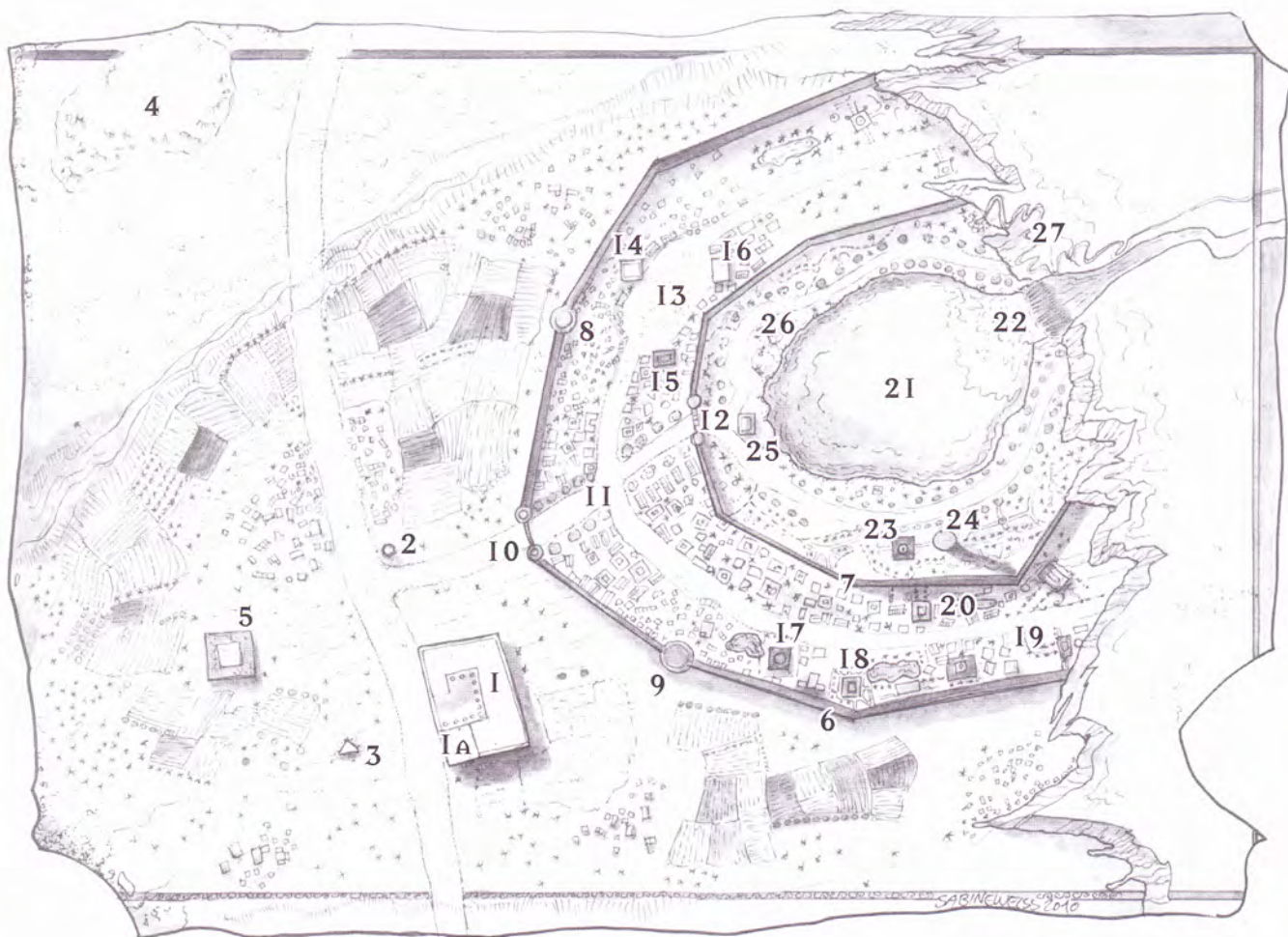
(1a) kann genauso in Anspruch genommen werden wie eine reichhaltige Verpflegung.

Nördlich der Karawanserei befindet sich an einer zentralen Kreuzung ein gut zehn Schritt hoher Zierturm mit einem Durchmesser von gerade einmal 2 Schritt. Im Erdgeschoss befindet sich ein kleiner **Rastullah-Schrein** (2), an dem die Karawanenführer häufig beten und Opfergaben darbringen.

Anhänger des Zwölfgötterglaubens dagegen nutzen eher das **Aves-Heiligtum** (3), um ihren Weg segnen zu lassen. Der Reisende sollte jedoch keinen Schrein oder Tempel erwarten. Um die Novadis nicht zu provozieren, hat ein reisender Aves-Geweihter einst drei Steine unmittelbar vor dem westlichen Zugang aneinander gelehnt und sie im Wüstensand ein Stück weit eingegraben. Wer auch immer ein Opfer erbringen möchte, vergräbt es einfach im Wüstensand in Sichtweite der Steine, die ein A bilden. Dass die Novadis vollkommen ahnungslos sind, darf bezweifelt werden. Vermutlich nehmen sie den heidnischen Brauch nicht ernst und dulden ihn, solange er außerhalb der Oase praktiziert wird.

Einen Ort ganz eigener Art befindet sich noch ein gutes Stück weiter außerhalb der Siedlung – der **Friedhof der Bidenhöcker** (4). Auf einem riesigen Feld liegen die Skelette unzähliger Kamele und Dromedare, die teilweise schon seit Jahrhunderten vom Wüstenwind blank geschliffen wurden.

Besondere Erwähnung verdient der **Hof der Reymahns** (5), einer mittelreichischen Familie, die vor gut zehn Jahren vor die Tore der Siedlung mitten in den Grüngürtel gezogen ist. Seitdem haben die Reymahns die Kernsiedlung noch nie betreten, sondern sich auf den Handel vor den Toren der Stadt spezialisiert. Dabei schlagen sie in der Regel keine großen Warenmengen um, stattdessen verkaufen sie neue Wasserschläuche oder flicken alte, bieten Stoffe und Werkzeuge an und betreiben eine Schmiede, wenn der Kunde neben baren Münzen auch das notwendige Rohmaterial stellen kann. Die Reymahns werden von den Kasimiten geduldet, doch bisweilen werden sie Opfer von jungen Männern aus der Kernsiedlung, die ihren Mut im 'Kampf gegen die Ungläubigen' beweisen wollen, beleidigt und drangsaliert. Aufgrund des besonnenen Verhaltens der Familie ist es aber nie zu mehr als Handgreiflichkeiten gekommen.



Der Wohngürtel

Der *Gulchulam* liegt zwischen einer **äußeren (6)** und einer **inneren Mauer (7)**. Die weißgetünchten Wehrbauten sind gerade einmal einen Schritt dick und kaum höher als vier Schritte. Auf Wehrgänge wurde ebenso verzichtet wie auf Wachtürme, wenn man vom **Lihallah-Turm (8)** im Nordwesten, vom **Bullach-Turm (9)** im Südwesten und den beiden zentralen Torgebäuden absieht. Als Wehrbauten beeindruckten die Mauern damit zunächst nicht sehr. Die Wüste bietet einem angreifenden Nomadenstamm allerdings keine Möglichkeiten, beeindruckende Belagerungsgeräte zu bauen, weshalb der Schutz bisher vollkommen ausreichend war. Somit erfüllen die weißgetünchten Mauern in erster Linie einen sehr viel wichtigeren Zweck: Sie grenzen den Wohngürtel der Stadt vom Grünstreifen und damit den Ungläubigen auf der einen Seite und vom Allerheiligsten auf der anderen Seite ab. Im *Gulchulam* dürfen sich ausschließlich Rastullah-Gläubige aufhalten, Ungläubigen ist das Betreten des Wohngürtels strengstens verboten.

Im Wohngürtel fallen zunächst die ärmlichen Hütten nahe dem **Muchalah-Tor (10)** auf, in denen die einfache Bevölkerung lebt. Hier hausen vor allem rund vier Dutzend Bauern und einfache Handwerker oder Händler. Wer die strengen Kontrollen am Tor hinter sich gebracht hat, betritt die **Gulchulam-Allee (11)**, an der sich vor allem Händler niedergelassen haben. Hier können Lebensmittel, einfache Gebrauchsgegenstände, aber auch Tauschwaren der Handelskarawanen oder einfache Schmuckstücke gekauft werden. Teure Luxusgüter sucht der Reisende hier allerdings vergebens. Die Straße führt vom Muchalah-Tor direkt zum **Rastullah-Tor (12)**, wo stets vier rot gekleidete Wüstenkrieger der Beni Kasim Wache halten. Wer das Tor passieren will, muss männlich sowie streng Rastullah-gläubig

sein und im Zweifelsfall auch beweisen, dass er die Lehren des All-Einen kennt und befolgt. Wer die kritische Prüfung der *Baraschem*, wie sich die Ehrenwachen nennen, nicht besteht, wird schroff abgewiesen und sollte nicht wagen, den Wachen in nächster Zeit erneut unter die Augen zu treten.

Nördlich der Gulchulam-Allee befindet sich der **Keft-Platz (13)**, um den sich neben weißgetünchten Lehmhütten auch **Farims Badehaus (14)**, die **Teestube Al'Tarim (15)** und die **Wirtsstube Ralwala (16)** drängen. Das Badehaus dient nicht nur der Körperpflege – hier kann man wichtige Personen der Siedlung treffen und hier werden Verabredungen, Abkommen und Eheversprechen besprochen. Bei Al'Tarim werden die Geschäfte dann bei heißem Tee und würzigen Kräutern besiegelt, bevor der Abschluss dann in der Wirtsstube gefeiert wird. Damit stellen die drei Gebäude das handels- und gesellschaftspolitische Zentrum der Siedlung dar.

Südlich der Gulchulam-Allee findet man dann das kulturelle und geistliche Zentrum der Oase – das kleine aber luxuriösen **Rastullah-Bethaus (17)**. Aus weißem Marmor errichtet und mit kleinen Türmchen versehen, stellt es ein imposantes und architektonisch beeindruckendes Bauwerk dar. All der Glanz und die Pracht täuschen vortrefflich darüber hinweg, dass die männlichen Beni Kasim das Bethaus zwar durchaus zum Beten betreten und ihn als Rastullah-heiligen Ort betrachten, das eigentliche Heiligtum der Oase aber im innersten Kreis hinter dem Rastullah-Tor liegt. Die Frauen und Mädchen der Beni Kasim sind allerdings auf dieses Gebetshaus angewiesen, weil ihnen der Zugang zum inneren Kreis verwehrt wird.

Je weiter man sich von den Toren entfernt und je näher man den steil aufragenden Felsklippen kommt, desto größer und beeindruckender werden die Häuser. Je einflussreicher eine

Familie ist, desto näher wohnt sie an den Klippen. Die Grundstücke sind mitunter großzügig geschnitten, grüne Gärten und verspielte Teichanlagen umgeben die Paläste der Reichen. Insgesamt finden sich hier gut 40 Gebäude, von denen aber nicht alle das ganze Jahr über bewohnt sind. In manchen Häusern wohnen nur ein paar Alte, während der Großteil der Sippe durch die Khôm zieht und nur während weniger Wochen des Jahres in der Oase weilt.

Erwähnenswert sind vor allem die **Villa der Familie Baras** (18), der die meisten Grünflächen im Muchalah gehören, die prächtigen, weißgetünchten **Lehmhäuser der Familie Haschalal** (19), die sich auf die Fertigung von und den Handel mit Luxusgütern spezialisiert haben, und das **Haus von Sultan Gulshev ben Shir ben Kasim** (20), der aufgrund seines hohen Alters und seiner schier unerschöpflichen Lebenserfahrung als Sprecher der Stadt und oberster Richter akzeptiert wird. Obendrein ist er unter den strenggläubigen Kasimiten auch der oberste Geistliche.

Der heilige Bezirk

Hinter dem Rastullah-Tor befindet sich der innerste Teil des Tals, umgeben von der Stadtmauer und den hoch aufragenden Klippen. Der im Talkessel gelegene heilige Bezirk wird von den Beni Kasim *Kasama* genannt – dasselbe Wort, mit dem der Schoß des All-Einen umschrieben wird.

Der heilige Bezirk kann nur durch das Rastullah-Tor (oder über einen sehr gefährlichen Gebirgspfad – siehe unten) betreten werden. Dahinter führt eine mit weißen Steinen gepflasterte Allee um einen flachen Trichter herum. Im Trichter hat sich ein klarer **See** (21) gebildet, der von einem gewaltigen, gut 50 Schritt hohen **Wasserfall** (22) gespeist wird und über unterirdische Kanäle das gesamte Wadi mit dem lebensspendenden Nass versorgt. Hier tummeln sich ständig unzählige Mindergeister, die den Elementen Wasser und Luft nahe stehen und den Novadis als 'launenhafte Djinneddin' ('kleine Elementargeister') bekannt sind.

Im Kasama wurden nur wenige Gebäude errichtet, darunter die **Gebetshalle** (23), in der täglich Gottesdienste abgehalten werden, an denen aber nur männliche Kasimiten teilnehmen dürfen, und der **hohe Turm** (24), der sich wie ein weißgetünchtes Mahnmal gut 20 Schritt in die Höhe schraubt und von dem aus zum Gottesdienst gerufen wird. Vom Turm aus hat man einen phantastischen Blick auf die Wüste, weshalb er neben seiner Hauptfunktion auch als Wachturm dient.

Viel beeindruckender sind all jene Gebilde im heiligen Bezirk, die nicht als Häuser errichtet wurden. Dort, wo sich der Weg vom Rastullah-Tor teilt, um auf dem Berggrat das Tal zu umrunden, führt eine steile Treppe auf ein drei Schritt hohes Podest, auf dem in einer marmornen Schale stets eine Handvoll Wasser der prallen Sonne ausgesetzt ist. Doch das Wasser verdunstet nie, es wird nicht weniger oder mehr, selbst wenn es regnet. Niemand wagt es, davon zu kosten, denn das Wasser ist den Kasimiten heilig. Es wird *Rastullah Chamm* genannt, die **Träne Rastullahs** (25). Nordöstlich des Podestes liegen mehrere **bizarren anmutenden Skelette** (26) am Uferrand. Eines gleicht einem Drachen mit zwei Hälsen, die zwei riesige Drachenschädel mit einer Länge von etwa drei Schritt trugen. Mag den Unbedarften dieser Anblick schon verwundern, erschauert er jedoch beim Anblick der Skelette, die gleich daneben im Staub liegen. Auf einer annähernd kreisrunden Fläche von gut und gerne 8 Schritt Durchmesser liegen zwei drei Schritt große, humanoide Skelette, deren Hände an Drachenklauen

erinnern. Ihre Halswirbel sind unheimlich kräftig, statt eines Steißbeins setzt sich die Wirbelsäule in einem zwei Meter langen Schwanz fort – und die Schädel erinnern an Echsen mit messerscharfen Reißzähnen. Daneben liegt eine an eine sehr lange Wirbelsäule erinnernde Knochenansammlung, die in einen menschenähnlichen Oberkörper mit vier Armen und einem Schlangenschädel mündet. Die Haimamundim erzählen von einer großen Schlacht aus längst vergangenen Tagen, als ihre Stammesahnen gegen den zweiköpfigen Lindwurm Usuldir kämpften, der von zwei 'Echsen' (Mantra'kim) und einer 'Zauberschlange' (einer Ssrkhrsechu) begleitet wurde und die spätere Oasensiedlung in seine Krallen bringen wollte. Die Knochen werden seitdem stolz als Andenken an den Kampf gegen die Zauberschlangen zur Schau gestellt.

Ansonsten dominieren saftige Grünflächen, geschmückt mit kleinen Zierbrunnen und saftigen Obstbäumen, den stillen Ort, der durch kleine Kieswege gut begehbar ist. Etwas abseits im Norden führt ein hinter dichten Hecken **verborgener Pfad** (27) in die Höhe. Wer ihm folgt, wird nach mühevoller Aufstieg den oben gelegenen Fluss erreichen, vorher aber auch eine riesige Höhle passieren, die sich hinter dem Wasserfall erstreckt. In dieser Höhle treffen sich regelmäßig die Mitglieder der *Uled ash'Shulak* – einem Kult, der den Uled ash'Shebah nahe steht und den dreizehngehörnten Drachen *Khatiraf* als Symbol der Vergänglichkeit verehren.

DER UMGANG MIT DEN ΕΙΠΩΟΗΠΕΡΙ Yiyimris'

Anders als in Birscha begegnet man den Helden in Yiyimris mit großer Skepsis und Zurückhaltung. Jeder Versuch der Einmischung bei den Beni Kasim stößt auf Ablehnung und zu aufdringliche Helden vertreibt man schnell aus der Oase.

Berufen sich die Helden auf angesehene Persönlichkeiten wie beispielsweise Scheich *Alim al'Mosja* (**Drachenschatten** 31) oder *Abu Khômchra* (Seite 116) und können die gute Reputation auch belegen, wird die Kluft zwischen den Helden und den Novadis geringer.

Alternativ können phexgefällige Naturen versuchen, sich den Novadis gegenüber als streng gläubig auszugeben. Es bedarf einiger schauspielerischer Leistungen (untermauert mit *Überreden*-Proben +12 bzw. *Schauspielerei*-Proben +8, bei Kenntnis der SF *Kulturkunde: Novadi* halbiert), um den Beni Kasim über Tage hinweg vorzuspielen, man sei ein streng gläubiger Rastullah-Anhänger – vor allem, wenn man ein Zwerg oder ein Thorwaler ist. Frauen haben generell keine Chance, Beachtung zu finden. Versuchen die Helden das dennoch, prüft man sie immer wieder (*Götter/Kulte*-Proben mit einem Zuschlag von 4 bis 8 Punkten). Das kann von offenen Fragen nach den 99 Gesetzen bis hin zu versteckten Fallstricken reichen: "*O Fremder, der du behauptest, die heiligen Gesetze zu kennen! Wie lautet das 42. Gesetz, das uns der All-Eine in Mherwed schenkte?*" Der geprüfte Held sollte nicht nur das Gesetz zitieren, sondern auch erwähnen, dass die Gesetze keineswegs in Mherwed, sondern in Keft verkündet wurden. Ein Scheitern der Proben zieht Reaktionen zwischen milden Belächeln und zorniger Verärgerung nach sich, ein Gelingen hat eine 'Selbstverständlichkeit' wie eine höfliche Begrüßung zur Folge.

ULED ASH'SHULAK, DIE 'SAAT DER AUSGESTOßENEN'

Der Drachenkult in Yiyimris wurde im Jahre 1025 BF von *Fasam ben Kutach* (siehe unten) gegründet. Die Kultisten, die ihren Zusammenschluss Uled ash'Shulak nennen, verehren den dreizehnköpfigen Drachen Khatiraf, der nach alten Legenden eine fatalistische Sicht der Vergänglichkeit symbolisiert.

Es mag verwundern, dass ausgerechnet bei den streng gläubigen Kasimiten ein Kult entstehen und sich seit Jahren etablieren konnte, der Drachen verehrt. Doch gerade diejenigen, die in den Augen der religiösen Führer schwach sind und dadurch unter den Repressalien der 'wahrhaft Glaubenden' zu leiden haben, finden hier erneut ein verlorenes Gemeinschaftsgefühl. So haben alle Kultisten mehr oder weniger gute Gründe, weshalb sie die Beni Kasim meiden: entweder weil sie selbst Schuldgefühle wegen begangener Frevel haben oder weil ein solches Fehlen bekannt geworden ist, sowie charakterliche Schwächen, die ein Einhalten der 99 Gesetze verhindern. Die Lehren des Kultes, die ein Ende des Leidens versprechen (*'Alles wird vergehen – sowohl unser Leid wie auch die Gemeinschaft der Beni Kasim und der Novadis – Khatiraf führt dies herbei!'*), sprechen somit auch einen Racheaspekt an. Dennoch sind sie nach außen hin allesamt streng Rastullah-gläubig.

Die Kultisten treffen sich regelmäßig in der Höhle hinter dem Wasserfall, einem verborgenen, wenn auch nicht gänzlich unbekannten Ort, der von den Kasimiten aufgrund der hohen Präsenz von 'Dschinnedim', also Mindergeistern, gemieden wird. Zudem ist die Höhle denen, die sie entdeckt haben, als unheimlicher Ort in Erinnerung: In regelmäßigen Abständen ist ein dumpfes Pochen zu vernehmen, das wie der Herzschlag eines riesigen Wesens dröhnt, und von der Uled ash'Shulak dem Drachen Khatiraf zugeschrieben wird. In schwarze Schleier gehüllt, führen sie auch Racheaktionen gegen die Beni Kasim durch, bei denen Tiere ehemaliger Peiniger getötet, deren Waren gestohlen oder Material sabotiert wird – stets begleitet von der gerufenen oder geschriebenen Parole: *'Alles wird vergehen!'* Der Sultan und seine Ehrenwache konnten bislang keinen entscheidenden Schlag gegen die Uled ash'Shulak führen und beschränken sich daher auf den Schutz des Wohnringes und des äußeren Bezirks.

DIE WEITEREN KULTISTEN

Neben dem Kultistenführer *Fasam ben Kutach* und dem Karawanenführer *Ibrihim ben Kasam*, der die Aufgabe hat, die Uled ash'Shebah im Wadi Yiyila regelmäßig zu versorgen, hat der Drachenzirkel ein knappes Dutzend weiterer Mitglieder. Der Zirkel verwendet die gleichen Erkennungszeichen wie die Uled ash'Shebah, und Ibrihim ist der Karawanenführer, den Gorodez traf (siehe **Hort der Erinnerung**).

Die Brüder *Bulah* und *Alasch ben Kasam*, die ihrem Onkel Ibrihim zur Hand gehen, sind ihm ebenso treu ergeben wie der skrupellose Attentäter *Gulak ben Kutach*, der später angesetzt wird, die Helden zu töten.

Als Berater Fasams dient seit kurzem ein Mann namens *Omar ibn Rasneddin*, hinter dessen Fassade sich der Mantra'ke *Kirgono* verbirgt, der die Verbindung zum Zirkel des Frh'n'chzz darstellt.

Weitere Kultisten können Sie je nach Bedarf selbst erstellen und an passender Stelle einbauen. Wenn Sie im Teehaus einen zweiten Attentäter benötigen, der den Tee der Helden vergiftet, dann arbeitet dort ein rundlicher Koch, der Sympathien

für den Drachenkult hegt und eifrig bemüht ist, Fasam ben Kutach bei seinem Aufnahmeitual nicht zu enttäuschen.

BESONDERE EINWOHNER YIYIMRIS'

SULTAN GULSHEV BEN SHIR BEN KASIM

Sultan *Gulshev ben Shir ben Kasim* ist ein gebrechlicher Mittsiebziger, dessen Haupt- und Barthaar in Würde ergraut und dessen Körper von der Last des Alters gebeugt ist, was durch seinen Schleier jedoch meistens verborgen bleibt. Doch auch wenn der religiöse wie weltliche Führer der Kasimiten längst nicht mehr der starke Wüstenkrieger ist, als den ihn viele Ältere noch in Erinnerung haben, ist sein Geist nach wie vor wach und seine Entscheidungen sind weise abgewogen. Er gilt noch immer als unangefochtene Autorität, deren Worte Gesetz sind. Es erfordert große Anstrengungen von Seiten der Helden, um mit Sultan Gulshev in Dialog zu treten, weil er als Führer der Kasimiten die Lehren Rastullahs besonders streng lebt und den Kontakt zu Fremden zu meiden versucht. Dennoch ist er ein kühler Analytiker, der die 99 Gesetze in Ehren hält und keinesfalls gegen sie verstoßen würde. Es bedarf großer Anstrengungen, damit er die Worte der Helden ernst nimmt und kritisch abwägt, wie den Gesetzen und dem All-Einen am besten zu dienen ist. Letztlich stellt er dann den Kampf gegen die Echsen über eine Abschottung seines Stammes.

YASAFAR BEN RABIN

Yasafar ist ein knapp fünfzig Jahre alter Karawanenführer, dessen dunkel gebräuntes Gesicht von langen Reisen durch die unnachgiebige Khôm erzählt. Der stolze und bisweilen leicht aufbrausende Novadi steuert Yiyimris relativ häufig an, ist selbst aber kein Kasimit, sondern gehört den eher offenen Beni Schebt an. Seine Großmutter ist die in der Oase Birscha lebende *Umm'Warima saba Belsheth* (**Drachenschatten 32**), die er bei Reisen dorthin gerne besucht und die sich über Geschichten aus der Heimat freut. Zwar befolgt auch er die 99 Gesetze Rastullahs mit dem gebotenen Eifer, er sieht aber keine große Gefahr im Umgang mit Ungläubigen, weshalb er schon bald als Ansprechpartner für die Helden in Frage kommen könnte, zumal dann, wenn sie sich in **Im Sand verborgen** gut mit seiner Großmutter gestellt haben.

Da Yasafar einen blanken Hass auf alle Echsen hat, seit sein einziger Sohn bei einer Expedition in die Echsen Sümpfe ums Leben kam, lässt er sich schnell für die Ziele der Helden begeistern und unterstützt sie entsprechend tatkräftig.

Der Karawanenführer eignet sich gut als Führer für Helden Gruppen, die keinen Zugang zu den Beni Kasim finden. Er selbst kann notfalls notwendige Besorgungen erledigen und die Helden nach Ihrer Maßgabe entlasten. Da Yasafar in der Karawanserei übernachtet und sich noch nicht über seine weiteren Pläne klar geworden ist, können ihn die Helden nicht nur schnell finden, sondern mit dem nötigen Kleingeld auch schnell anheuern.

Yasafer ben Rabin

Kampfstab: INI 11+W6	AT 15	PA 15	TP 1W6+1	DK S	
LeP 30	AuP 37	RS 1	WS 7	MR 6	GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Wuchtschlag, Gezielter Stich; Wüstenkundig

Wichtige Eigenschaftswerte: IN 16; GE 15

Wichtige Talente: Orientierung 19, Wildnisleben (Wüste) 17 (19),
Fährten suchen 18, Überreden (Feilschen) 15 (17)

FASAM BEN KUTACH

Fasam lebt seit seiner Geburt vor 40 Jahren in Yiyimris. Da er seit frühester Kindheit ein Bein nachzieht und deshalb von Anfang an keine Chance hatte, sich in der Gemeinschaft der Beni Kasim als ehrenhafter Krieger auszuzeichnen, hat er sich einerseits früh auf die Übernahme des väterlichen Basarstandes vorbereitet, andererseits einen regelrechten Hass auf seine gleichaltrigen Spielkameraden entwickelt, die ihn stets verspotteten.

Nach Jahren verzweifelter Versuche, die Achtung der Oasenbewohner zu gewinnen, gelangte er den Besitz einiger Habseligkeiten, die lange im Haus des Magiers *Abdul el Mazar* verborgen waren. Im Geheimfach einer Schatulle fand er einige Aufzeichnungen, die von einer versteckten Höhle in der Nähe der Oase sprachen, „*wo im Raume raunt die Zeit*“.

Als er sie betrat und sich nach der Quelle des dumpfen, herzschlagartigen Pochens umschaute, nahm er unvermittelt lebensnahe Bilder vergangener Schlachten wahr und des Untergangs fremder Städte, über denen stets eine dreizehnhörnige Monstrosität schwebte und die Magister el Mazar als 'Khatiraf' bezeichnete (Seite 129).

Nach einem eigenen ähnlichen Erlebnis reifte in Fasam der Gedanke, dass alles Sein endlich ist und dass eines Tages der Drache – denn für einen solchen hielt der Novadi die Entität – Khatiraf vom Leid erlösen werde. Im Lauf der Zeit sammelte Fasam immer mehr gleichgesinnte Außenseiter um sich, die sich schließlich dem Kult des dreizehnköpfigen Drachen verschrieben und sich Uled ash'Shulak nannten.

So harmlos Fasam aufgrund seiner Behinderung im Kampf gegen die Helden sein mag, so gefährlich sind seine Kombinationsgabe und seine Kontakte. Sein Berater Omar warnte ihn vor einigen Wochen, dass der Uled ash'Shulak in Yiyimris und vor allem der Uled ash'Shebah im Wadi Yiyila große Gefahr drohte. Seitdem ist er auf der Hut und sammelt Informationen über alle Neuankömmlinge und deren Absichten. Sobald er die Helden als Gefahrenquelle erkannt hat, bekämpft er sie systematisch und schreckt dabei auch nicht davor zurück, seine Handlanger als Attentäter und Mörder einzusetzen. Zudem verfügt er über eine Sammlung exotischer Gifte, zwei Lebenstränke mit jeweils 15 LeP und einen obsidianschwarzen Wurf dolch, der ein benanntes Ziel immer trifft. Dabei fügt er zwar nur 1W6+2 SP zu, aber in Kombination mit Fasams Giftvorrat kann ein Treffer dennoch tödliche Folgen haben.

Fasam ben Kutach

Dolch: INI 9+W6	AT 9	PA 9	TP 1W6+2	DK H
Wurfdolch: INI 9+W6	FK siehe Text		TP 1W6+2	DK H
LeP 26	AuP 32	RS 1	WS 5	MR 5
				GS 6

DAS VERMÄCHTNIß VON ABDUL EL MAZAR

Der 944 BF geborene Novadi war ein anerkannter Beschwörer, der längere Zeit in der Pentagramm-Akademie zu Rashdul einen Lehrstuhl im damals noch existierenden dämonischen

Zweig innehatte, bis man ihn wegen zu gewagter Thesen und Versuche hinauswarf. Er ließ sich um 985 BF in der Oase Yiyimris nieder, um dort in Ruhe seinen Forschungen und Theorien über den Rastullah-Glauben und den Namenlosen und seine Anbetungsformen nachzugehen. Über 15 Jahre lang verfasste er hier seine Bücher und Schriften, von denen jedoch nur wenige den Akademien zugänglich sind. Eines seiner bekannteren Werke (*Götter und Kulte-* bzw. *Philosophie*-Probe +6) ist die so genannte *Kharmatheorie* (WdG 219), die besagt, dass die minderen Götter (gemeint sind damit auch die Zwölf), die Rastullah vor seinem Schlaf geschaffen hat, ihre göttliche Macht allein aus dem All-Einen bezögen, die er nach seinem Wiedererwachen, zurückfordern werde.

Während seiner Forschungen stieß er in kaum noch zu erkennenden echsischen Ruinen auf Hinweise, die ihn in die verborgene Höhle führten. Schließlich erkannte er Parallelen zwischen den Ritualen der Anhänger des Namenlosen und der Anbetung alter echsischer Götter und konnte so seine Kenntnis über die Ssrkhrsechim vertiefen.

Auf die Gefahr, die von Abduls Kenntnissen der namenlosen Geheimnisse ausging, wurde Pardona 1007 BF als Legatin des Namenlosen aufmerksam und ließ den Magier durch ein in ihr Refugium im Himmelsturm verschleppen. Er wurde von der Foggwulf-Expedition befreit und mit einem hochelfischen Zauberspruch von dem Wahnsinn geheilt, in den Pardona ihn gestürzt hatte, doch kann er sich an die Zeit seiner Gefangenschaft und seinem Wahn nur noch vage erinnern. Gemeinsam mit dem Elfenkönig Fenvarien reiste er 1008 BF auf die Inseln im Nebel, wo er seitdem ein enger Vertrauter des Königs ist (siehe *Phileasson-Saga 300* und *Licht und Traum 127*).

Sein einstiger Wohnsitz in der Oase wechselte in den letzten 25 Jahren mehrere Male den Besitzer (heute bewohnt eine Bauernfamilie das Haus), so dass seine Aufzeichnungen und gesammelten Schriften und Artefakte wie der Wind in der Wüste verstreut sind und an den seltsamsten Orten wieder auftauchen können. Den Großteil der Schriften (so das unvollendete *Traktat über die Magica Lacertas*, die Magie der Eidechsen) jedoch hat der zwielichtige Dämonologe Zulqaman al'Ghulshach (*Raschtul 154*) in Besitz genommen (*Die Phileasson-Saga 176*).

Wenn Sie es allerdings für ratsam halten (oder den Hinweis auf Abdul benutzt haben, um die Gruppe nach Yiyimris zu locken), dann können die Helden in einem Geheimversteck (zum Beispiel in einer mit Lehm zugespachtelten Ritze zwischen zwei Ziegeln) kleinere Schriftrollen mit Aufzeichnungen finden, die die Gefährlichkeit Pardona betonen und den Hintergrund der Legatin des Namenlosen etwas besser beleuchten. Bedienen Sie sich dazu den Informationen zu Pardona aus *Drachenschatten 14ff*.

İBRİHİM BEN KASAM

Der knapp vierzig Jahre alte Novadi mit dem dichten, schwarzen Haar, den kantigen Gesichtszügen, einer riesigen Rabennase und hellbraunen Augen im Gesicht reist schon seit seinem siebten Lebensjahr durch die Khôm. Vor gut drei Jahren verlor İbrihim in einem gnadenlosen Sandsturm den Anschluss an eine Karawane. Er irrte zwei Tage lang durch die Wüste, dem Tod näher als dem Leben. Als er entkräftet zusammenbrach, erschien ihm ein „mächtiger Drachenmensch“ namens Kirgono, der ihm Hilfe und Rettung anbot, wenn er sich der Sache der Drachen verschrieb – und in seiner Not willigte der Novadi ein. Als erste Aufgabe sollte er Fasam aufsuchen und ihm die

Nachricht überbringen, dass Kirgono ein Sendbote Khatiraf sei, der dessen Werk im Wadi Yiyila verrichte. Fasam und die Uled ash'Shulak sollten sie von nun an unterstützen, da die Zeit reif für Veränderung und Vergänglichkeit sei. Frisch gestärkt und mit ausgeheilten Wunden erreichte er seine Heimat, ein dunkles Geheimnis am Körper tragend. Kirgono gab ihm nicht nur einen Drachenarmreif, um ihn für andere Kultisten kenntlich zu machen, sondern legte ihm diesen glühend um den Arm, so dass Ibrihim nun eine drachenförmige Brandwunde trägt.

Seit dieser Zeit ist der Novadi ein treues Mitglied der Uled ash'Shulak. Er führt zudem regelmäßig Karawanen ins Wadi Yiyila, die heimlich von Yiyimris aus starten, um die dort lebenden Kultisten zu versorgen. Im Abenteuer ist Ibrihim vor allem der greifbare Feind der Helden vor Ort, der das Abenteuer nicht überleben muss.

Ibrihim ist auch der Karawanenführer, den Gorodez in Amhalah traf. Gorodez kann Ibrihims Reif erkennen oder bestätigen, dass es sich bei dem Führer um einen Kasimiten handelte, dessen Statur und Augenfarbe sich mit denen Ibrihims decken.

Ibrihim ben Kasam

Khunchomer: INI 10+W6 AT 13 PA 15 TP 1W6+4 DK N
Dolch: INI 11+W6 AT 17 PA 10 TP 1W6+2 DK H
LeP 31 AuP 35 RS 1 WS 7 MR 5 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Wuchtschlag

OMAR IBN RASNEDDIN / KIRGONO

Als der Zirkel von Frh'n'chhz 1028 BF vom neuen Drachenkult der Uled ash'Shulak erfuhr, wurde der Mantra'ke Kirgono, ein Zirkelmitglied, entsandt, um sich als Mensch getarnt in die Gemeinschaft einzuschleusen und sie unter Beobachtung zu halten. In der Gestalt des 43-jährigen Omar ibn Rasneddin, der wegen Unzucht mit einer unverheirateten Frau aus der Oase Kireh vertrieben wurde, gelang es dem Mantra'ke, in den Kult aufgenommen zu werden und durch Einflüsterungen das Vertrauen von Fasam zu gewinnen. Durch Fasam führte er auch die Armreifsymbolik der Uleh ash'Shebah in

den Kult ein, so dass sich später beide Geheimbünde als Brüder erkannten.

Nach Pardonas Übernahme der Frh'n'chhz wurde Kirgono durch einen Dschinn der Nacht beauftragt, Fasam zu einer Zusammenarbeit mit der Uled ash'Shebah im Wadi Yiyila zu bewegen, was ihm ohne weiteres gelang. Seit der Rettung Ibrihims schafft die Uled ash'Shulak Nahrungsmittel, Versorgungsgüter und vor allem Informationen in das Wadi. Vor kurzem erhielt Kirgono (wie Falleander in Drakonia) eine Beschreibung der Helden und die Weisung, die Störenfriede zu beseitigen, sollten sie nach Yiyimris kommen.

In menschlicher Gestalt erscheint Kirgono als schniger, glatzköpfiger Mann mit tiefer Stimme, den eine Narbe über seinem rechten Auge leicht entstellt und der seinen schwarzen Bart regelmäßig wachst. Wenn er sich häutet, um seine eigentliche Gestalt anzunehmen, ist er beinahe drei Schritt groß und hat ein grün-blaues Schuppenkleid (Näheres zu den Mantra'kim finden Sie in **Drachenschatten 11**).

Kirgono (Mantra'ke-Gestalt)

Größe: 2,9 Schritt **Gewicht:** um 500 Stein

Herausragende Eigenschaften: MU 19, GE 17, KO 25, KK 31; Flink, Gedankensprache, Immunität (Feuer), Kampfrausch, Natürlicher Rüstungsschutz (5), Schwer zu verzaubern, Telekinese, Zäher Hund; Empfindlich gegen Eis, Jähzorn 6

Biss: INI 18+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+6 DK H
ReiBer: INI 18+1W6 AT 18 PA 11 TP 2W6+10 DK NS
Mandrakenswert: INI 17+1W6 AT 20 PA 15 TP 1W6+14 DK N
LeP 70 AuP 120 AsP 50 WS 13 RS 5* MR 10 GS 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 20), Befreiungsschlag, Binden, Biss, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Klingensprung, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Besondere Kampfgelge: großer Gegner

Zauberkenntnisse: viele unbekannte Rituale und Zauber der Merkmale *Einfluss, Herrschaft, Schaden* und *Verwandlung* meisterlich; kompetent in der *Elementarbeherrschung* (außer Eis)

*) natürlicher RS, kann durch eine speziell angefertigte Rüstung erhöht werden

SPURENSUCHE IN YIYIMRIS

Die Helden haben mit Yiyimris einen letzten Vorposten der Zivilisation erreicht. Nach der anstrengenden Reise dürfte die Gruppe erschöpft sein und ein oder zwei Tage Ruhe benötigen. Die Helden sollten diese Zeit für erste Recherchen nutzen, und Sie können dabei Hinweise auf das Wadi Yiyila auslegen, bis sich die Spur genau dorthin verdichtet.

Streuen Sie bei passender Gelegenheit ein (zum Beispiel durch einen der im Grüngürtel lebenden Nomaden), dass das Wadi Yiyila nicht umsonst den Beinamen Großes Wadi trägt, sondern "von unüberschaubaren Schluchten" durchzogen ist. Schon der Weg von der Oase zum Wadi durch die Wüste kann deutlich länger dauern, wenn man auf eigene Faust aufbricht. Falls die Helden nicht unnötig Zeit und Ressourcen aufwenden und alleine losziehen wollen, benötigen sie einen kundigen Führer, der sie zum Wadi bringt und weiß, wo das (allen Novadis verbotene) Dschungeltal genau liegt – und hier beginnen bereits die Probleme.

Sobald Kirgono auf die Helden aufmerksam wird, sind diese zunehmend größeren Gefahren ausgesetzt. Schließlich erhalten die Helden aber die Gelegenheit, den Spieß umzudrehen und bekommen ein Mitglied der Uled ash'Shulak in die Finger. Dadurch ergibt sich eine Möglichkeit, den Kult zu beobachten und Informationen über eine Karawane zu erlangen, die schon bald ins Wadi Yiyila aufbrechen wird. Ob sich die Helden der Karawane anschließen, sie verfolgen oder doch einen eigenen Weg finden wollen und erst kurz vor dem Dschungeltal auf die Karawane der Uled ash'Shulak stoßen, bleibt dabei Ihnen und dem Geschmack Ihrer Gruppe überlassen – die Helden erreichen zu guter Letzt das Nest der Feinde.

MÖGLICHKEITEN DER HELDEN

Obwohl es nicht leicht ist, können die Helden durch zielgerichtete Manipulationen Einzelner weiter kommen. Mit Hil-

fe von Magie (etwa dem BANNBALADIN) oder durch meisterliche Überredungskünste (*Überreden*-Probe +10), unterstützt durch die eine oder andere Erpressung, können die Helden einzelne Unterstützer gewinnen. Zu beachten ist dabei, dass die Kasimiten innerhalb ihrer Gemeinschaft nur wenige Gelegenheiten haben, den Helden zu helfen, ohne dass der halbe Stamm aufhorcht und misstrauisch wird.

Am Stand eines Händlers kann der Hinweis, dass man ihn am Vortag beim Manipulieren der Maße beobachtet habe, zu einem günstigeren Preis führen, ein Treffen mit dem Sultan kann aber auch der betreffende Händler nicht arrangieren. Ein BANNBALADIN kann den Helden den Zugang zum Gulchulam ermöglichen, weil die beiden Wachhabenden freundlich Platz machen. Halten sich aber zwei Dutzend weitere Kasimiten in der Nähe auf, hindern eben diese die Helden am Betreten der inneren Bezirke. Bei anderen Personen – wie etwa dem Karawanenführer Yasafar ben Rabin oder der Familie Reymahn – sind Druckmittel nicht vonnöten. Hier reichen freundliche Worte oder ein gut gefüllter Geldbeutel.

Das Bestechen eines Kasimiten ist äußerst schwierig, denn diese lehnen die Waren und Gold von Ungläubigen ab, da sie in der Regel nicht in der Khôm erzeugt wurden. Geld als neutrales Zahlungsmittel ist nur bei Händlern beliebt, weil man davon in der Khôm weder satt wird noch seinen Durst stillen kann.

Ihre Spieler sollten recht bald erkennen, dass durch Bestechung oder Bedrohung nicht viel zu erreichen ist. Im entscheidenden Moment bei der richtigen Person kann ein solches Vorgehen aber dennoch zum Ziel führen.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN IN YIYIMRIS

Wenn die Helden vorsichtige Nachforschungen in der Oase anstellen, wird dies vor allem durch die kulturellen Hürden zu einer Herausforderung. Nach und nach können sich ihnen dennoch folgende Informationen erschließen:

- 👁 Die Helden können von den Skeletten am Kraterand erfahren und eigene Beobachtungen zu den Mindergeistern (Seite 121) machen. Zudem sollten sie auf das Vermächtnis des Abdul el Mazar (Seite 125) hingewiesen werden.
- 👁 Vielen Beni Kasim ist bewusst, dass sich gut eine Tagesreise südlich ein exotisch-gefährliches Tal befindet, in dem üppige Dschungelvegetation gedeiht und in dem allerlei Echsenwesen hausen sollen. Aber die Weisung des Kefter Mawdliyat, das Wadi nicht zu betreten, weil es verflucht sei, kennt und befolgt man. Allzu offensichtliches Interesse daran wirft schnell die Frage auf, warum sich ein Ungläubiger für diesen unheiligen Ort interessiert.
- 👁 Erlangen die Helden das Vertrauen eines Kasimiten, so können sie in Erfahrung bringen, dass über Yiyila seit einigen Wochen immer wieder Stürme beobachtet wurden – natürlich hat sich niemand dem Wadi genähert, um genauere Nachforschungen anzustellen.
- 👁 Die Helden erfahren von den Übergriffen der Uled ash'Shulak und den Namen der Gruppierung (siehe Kasten Uled ash'Shulak).



IM AUGEN DES FEINDES

Relativ schnell sollten die Helden auch ihren Feinden auffallen, auch wenn sie von diesen ahnen und vorsichtig agieren – als Fremde fallen sie einfach auf, zumal Kirgono von Pardona vorgewarnt ist. Da weder Fasam noch Kirgono unnötige Aufmerksamkeit auf ihren Kult ziehen wollen, beginnen sie zunächst mit kleinen, unangenehmen Behinderungen, die sich schnell steigern.

Gehen Sie von rund einem knappen Dutzend Kultisten aus, die Sie nach Belieben einsetzen können. Benötigen Sie einen Attentäter, der im Badehaus arbeitet, dann verwenden Sie einfach einen solchen.

👁 Ein Kamel oder Pferd scheut, weil vor ihm 'rein zufällig' eine Klapperschlange (**ZBA 165**) auftaucht. Der reitende Held muss eine *Reiten*-Probe +3 bestehen, um nicht abgeworfen zu werden. Bei Misslingen erleidet er 1W6+2 TP Sturzschaden.

👁 Ein Tonkrug fällt 'versehentlich' aus dem ersten Stock eines Hauses und trifft einen Helden am Kopf (1W6 SP), falls ihm keine Ausweichen-Probe gelingt.

👁 Das Essen der Helden ist verdorben, sie bekommen heftige Magenkrämpfe und fühlen sich unwohl (1W3 SP und die Erschwernis von +4 für alle Proben an diesem Tag).

👁 Ein Baugerüst stürzt just in dem Moment zusammen, an dem die Helden vorbeilaufen. Die Trümmerteile verursachen unterschiedlichen Schaden (zwischen 1W3 und 2W6+6 TP), abhängig davon, wie gut den Helden eine Probe auf *Körperbeherrschung* gelingt.

👁 Die Kultisten werden nicht den Fehler begehen und die Gruppe auf offener Straße angreifen, wohl aber das Essen der

Helden mit *Omrais* vergiften (WdS 149; 10 SR lang 1W6–1 SP pro SR, +4 auf alle Proben, da der ganze Körper zu jucken beginnt, langsames Abklingen danach (pro Stunde um einen Punkt)), im Schlafgemach auflauern oder einen einzelnen Held auf einem menschenleeren Platz verumumt attackieren (so dass offen bleibt, ob hinter dem Angriff Kultisten oder radikale Kasimiten stecken).

Kultisten der Uled ash'Shulak

Dolch: INI 12+W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+2 DK H

LeP 29 AuP 33 RS 1 WS 6 MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten (jeweils einige der Folgenden): Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Kampfreflexe, Finte, Ausfall, Gezielter Stich

ДЕН СПІЕВ УМДРЕНЕН

Ein missglücktes Attentat soll die Helden schließlich auf die Spur der Kultisten von Yiyimris bringen. Damit erhalten sie die Chance, die Kulte zu unterwandern – sowohl in Yiyimris als auch im Wadi Yiyila.

ДАС АТТЕНАТ

Die beschriebene Verfolgungsjagd kann sich in ähnlicher Form auch nach einem anderen Anschlagsversuch ereignen, hier soll exemplarisch ein nächtliches Attentat vorgestellt werden.

Gulak ben Kutach, ein Attentäter der Kultisten, sucht die Helden nachts in ihrem Quartier in der Karawanserei heim, um sie nach und nach auszuschalten. Lassen Sie die Helden *Sinnenschärfe*-Probe würfeln und wählen Sie denjenigen mit den meisten TaP* oder den Helden mit dem leichtesten Schlaf aus (zum Beispiel den, der die wenigsten LeP oder AsP verloren hat), der schließlich aufwacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Was für eine furchtbare Nacht. Wieder einmal schlägst du die Augen auf, noch immer ist es mitten in der Nacht. Das Madamal steht hoch am Himmel und du hast das Gefühl, noch keine Stunde am Stück geschlafen zu haben.

Es macht dich schier wahnsinnig, aber ein Haar kitzelt deine Nase, hängt dir im Mundwinkel.

Du starrst an die Decke – und erblickst eine in einen schwarzen Umhang gehüllte Gestalt. Sie hält einen dünnen Faden in der Hand, an dem zähflüssige Tropfen langsam auf deinen Mund zu fließen. Die Gestalt starrt dich an, die dunklen Augen mustern dich erschrocken.

Du spuckst den Faden aus dem Mund, da springt die Gestalt auf dich herab und zieht ein Messer.

Geben Sie dem Helden nur eine *Aktion*, um zu reagieren. Kann der Attentäter ohne Gegenwehr agieren, sticht er in Richtung Hals des Helden, trifft ihn aber nur an der Schulter (1W6 TP). Kann der Held aber den Stich abwehren, oder greift selber an, so verfehlt ihn das Messer gänzlich. Nach dem ersten Stich springt der Attentäter auf und wirft sich durch das Fenster des Zimmers auf einen mit Gras und Stroh beladenen Wagen. Elegant rollt er sich ab und läuft davon. Den Helden bleibt nur ein kurzer Moment, um aufzuwachen, die Sachen zu greifen und dem Mann zu folgen.

ДІЕ ПІЧІТЛІЧЕ ВЕРФОЛГУВАННЯ

Gulak stellt sich keinem Kampf, sondern weiß sich im Gulchulam sicher. Allerdings hat er keine Möglichkeit, ungelesen durch das Muchalah-Tor zu gelangen. Daher versucht er zunächst, die Helden abzuschütteln und sich dann zu verstecken, bevor er unauffällig die Mauern überwinden oder am nächsten Tag das Tor unauffällig passieren kann. So sucht der Attentäter immer wieder nach Verstecken, die von den Helden aufgedeckt werden können, weil sie außerhalb des Gulchulams liegen.

Orientieren Sie sich an der Karte Yiyimris' und lassen Sie Gulak von einem Ort im Grüngürtel zum nächsten fliehen. Für seine Entdeckung müssen den Helden vergleichende Proben zwischen Gulaks Talent *Sich Verstecken* (TaW 12, KL 13 und IN 15) und ihrer *Sinnenschärfe* gelingen, bei der Verfolgung werden *Athletik*-Proben fällig, um den Attentäter in Sichtweite zu behalten. Gehen Gulak die Versteckmöglichkeiten in der Oase aus, versucht er in die Wüste zu fliehen, wo seine Spuren aber in der sternklaren Nacht unter dem Madamal gut sichtbar sind (*Fährtsuchen*-Probe).

Gulak ben Kutach

Dolch: INI 11+W6 AT 17 PA 12 TP 1W6+2 DK H

LeP 31 AuP 35 RS 1 WS 8 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß

ДАС ЕНДЕ ДЕР ЯГД

Die Jagd kann auf drei Arten enden: Die Helden fassen Gulak, sie lassen ihn entkommen, um ihn weiter zu verfolgen oder er entwischt ihnen tatsächlich. Im letztgenannten Fall müssen die Helden ein erneutes Attentat abwarten, um ihn zu stellen. Fassen sie Gulak, können die Helden ihn verhören, wobei Sie bedenken sollten, dass der Novadi Gulak in Yiyimris gute Chancen hat, sich herauszureden, falls andere Kasimiten das Verhör der Helden beobachten können. Die Gruppe muss sich also einen ruhigen Ort suchen, wo sie den Attentäter aushorchen kann. Er gibt sich dabei zunächst verschlossen, auf Gewalt reagiert er mit Stolz und Schweigen. Für Magie ist er aber sehr empfänglich. Schon ein einfacher BANNBALADIN kann helfen, aber auch eine eindrucksvolle Illusion lockert seine Zunge schnell.

Die Helden können durch Gulak folgende Informationen erhalten:

👁 Es gibt einen Drachenkult in Yiyimris – die Uled ash'Shulak. Die Führung übt Fasam ben Kutach aus, seit kurzem berät ihn Omar ben Nasreddin.

👁 Der Zirkel kommt regelmäßig in einer Höhle hinter dem Wasserfall zusammen, wo man den Hauch der Vergänglichkeit leibhaftig spürt und sich der dreizehnköpfige Drache Khatiraf den Kultisten offenbart. Der Ort ist gut versteckt und wird aufgrund der starken Präsenz der 'Djinneddin' ('kleine Elementargeister', gemeint sind die Mindergeister am Wasserfall) gemieden.

👁 Seit gut einem Jahr ist es die Aufgabe des Zirkels, Brüder im Wadi Yiyila (eine Tagesreise südlich der Oase) zu versorgen, die einem ähnlichen Glauben wie die Uled ash'Shulak folgen.

👁 Die Versorgungskarawane wird in der Regel von Ibrihim ben Kasam angeführt und von seinen zwei Neffen begleitet.

Die drei wollen am übernächsten Tag aufbrechen, vorher wird aber noch ein Treffen des Kultes stattfinden.

☞ Die Helden sollen gezielt getötet werden. Die Hintergründe kennt Gulak nicht, sondern hat durch Omar eine sehr gute Beschreibung seiner Opfer erhalten.

Nach dem Verhör sollten die Helden Gulak noch für einige Tage gefangen halten, da er ansonsten die anderen Kultisten warnen und dadurch die Abreise der Karawane beschleunigen würde – von weiteren Mordversuchen abgesehen.

Verzichten die Helden auf ein Verhör, können sie Gulak entkommen lassen und ihm statt dessen unauffällig folgen. Dabei sind *Sich Verstecken*- und *Sinnenschärfe*-Proben notwendig, um nicht aufzufallen und den Attentäter gleichzeitig nicht aus den Augen zu verlieren. Dieses Unterfangen ist allerdings nur dann von Erfolg gekrönt, wenn es den Helden gelingt, die Wachen am Muchalah-Tor zu überlisten (sei es durch Verkleiden oder einen VISIBILI). Gulak flieht am nächsten Morgen in den Gulchulam und verhält sich dort unauffällig, bis er dann nachts zum Treffen der Kultisten aufbricht (siehe unten).

DAS WEITERE VORGEHEN

Die Helden müssen nun entscheiden, wie sie die gewonnenen Informationen sinnvoll nutzen können. Hierbei sind mehrere Varianten denkbar.

☞ Die Helden können Fasam ben Kutach und Ibrihim ben Kasam offen zum Kampf fordern. Ein solcher wird von den Novadis verbissen bis zum Tod geführt. Außer der persönlichen Befriedigung, ihre Feinde erschlagen zu haben, haben die Helden nichts weiter zu gewinnen.

☞ Die Helden können die Informationen zu Sultan Gulshev ben Shir ben Kasim tragen und ihn unterrichten, falls es den Helden gelungen ist, überhaupt Kontakt herzustellen. Der Sultan geht der Angelegenheit nach und bittet die Helden einen Tag später zu sich. Die Vorwürfe der Helden haben sich gemäß ihrer Aussagen bestätigt (allein Ibrihims drachenförmige Brandnarbe ist Beweis genug), den Helden ist eine Unterstützung der Kasimiten dadurch sicher.

☞ Die Helden suchen die Höhle auf, in der sich die Kultisten versammeln. Dort belauschen sie den Kult und erfahren von der Karawane, die schon bald ins Wadi Yiyila aufbrechen soll und können diese verfolgen (siehe Seite 131).

☞ Die kühnste Variante ist, sich den Kultisten offen zu zeigen und sich als Verbündete auszugeben, zum Beispiel in dem die Helden den Drachenarmreif aus Falleanders Kammer in Drakonia (siehe Seite 74) benutzen, um sich zu legitimieren. Dieses Vorgehen ist heikel, weil Kirgono von einem Dschinn der Nacht instruiert wurde, diese Personen zu erwarten und zu töten. Gelingt es den Helden, derlei zu tun, ohne dass der Mantra'ke davon erfährt, kann es aber gelingen, ohne weitere Probleme ins Wadi zu gelangen.

DAS TREFFEN DER VLED ASH'SHULAK

Nach Einbruch der Dunkelheit treffen sich die Kultisten unter Fasams Führung täglich in der Höhle hinter dem Wasserfall. Die Helden müssen zunächst von dem Treffen und der Höhle erfahren (durch ein Verhör oder die Beschattung Gulaks) und in erstem Fall einen Weg dorthin finden. In den heiligen Bezirk einzudringen, stellt dabei die größte Hürde dar, denn zunächst

müssen die Helden die Wachen überwinden (durch Zauberei, Heimlichkeit oder geschicktes Überreden). Hat es die Gruppe zum See geschafft, muss sie nur dem Pfad nach oben folgen. Die große Präsenz von Mindergeistern ist zwar bemerkbar, die tänzelnden Wasser- und Luftgeister stören die Helden aber kaum. Einen alternativen Zugang haben die Helden, wenn sie dem Pfad vom oberen Klippenrand aus folgen. Dazu müssen sie die Klippen außerhalb der Oase überwinden, was in der Nacht mehrere *Klettern*-Proben +8 erfordert, deren Misslingen drastischen Sturzschaden von bis zu 2W20 TP verursacht. Hier können fliegende Helden von großem Nutzen sein. Die Helden können sich dank des Lärms und der Dunkelheit recht einfach anschleichen, sie müssen sich lediglich vorsichtig durch eine Spalte am Ende des Weges zwängen.

KESHAL AL'KHA – DIE ZUFLUCHT DER EWIGKEIT

Die Höhle liegt auf einer der beiden Kraftlinien, die in kundigen Kreisen als *Satinavs Ketten* bezeichnet werden. Dabei handelt es sich um die Linie, die sich vom äußersten Süden bis ins Ewige Eis zieht und die eine starke Affinität zur Zeitmagie besitzt. Ebenfalls auf dieser Linie liegen die Orte Narai Tuschas (die mächtigste Kulthöhle der Goblins in der Roten Sichel, **Schwarzer Bär 167**), die Weidener Wüstenei (Ort der Rückkehr Borbarads, **Rückkehr der Finsternis 61**), der Dämonenhügel am Wall des Todes zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken (Schauplatz der drei Trollpforten-Schlachten), die geheime maraskanische Siedlung Asboran am Fuße des Raschtulswalls (**Erssten Sonne 176**), das verfluchte Tal im Wadi Yiyila, Selem und die mittelreichische Kolonie Hôt-Alem.

In unregelmäßigen Abständen zeigen sich in der Höhle bewegte Bilder, die einer Fata Morgana ähneln (ein ANALYS enthüllt eine Wirkung, die einer Mischung aus AURIS NASUS und BLICK IN DIE VERGANGENHEIT ähneln) und Szenen aus vergangenen Zeiten zeigen, die sich an den Orten abspielten, die über die Kraftlinie mit der Höhle verbunden sind. Fasam hat hier unter anderem den Verfall des Weidener Ortes Dragenfeld und die Dritte Dämonenschlacht 'nacherlebt'.

Warum sich genau hier Satinavs Macht so stark manifestiert, obwohl hier kein Nodix existiert, bleibt an dieser Stelle verborgen. Gleiches gilt für die Tatsache, dass jede dieser Bilderfluten durch das Erscheinen eines unheimlichen, geschuppten Wesens mit dreizehn Hörnern eingeläutet wird. Der Magier Abdul ben Mazar nannte die Höhle in seinen Aufzeichnungen 'Keshal al'Kasar' und spekulierte, dass exakt hier Satinav seine schicksalhafte Reise zum Mysterium von Kha begonnen habe und eine Verbindung zu der dreizehngehörigen, drachischen Wesenheit namens Khatiraf bestünde, die bei den Bergvölkern seit Urzeiten Verehrung genießt. Khatiraf kann als weiblicher Eigennamen aus dem Tulamidya mit 'die Verlangende' oder aus dem Ferkina-Dialekt auch mit 'die Erinnernde' übersetzt werden. Al'Mazar stellt daher einen direkten Zusammenhang des drachischen Wesens mit Ymra, der Tochter Satinavs her, die die Vergangenheit aus Erinnerungen formt und setzte Yiyimris mit der legendären Echsenstadt Yi'Ymr's gleich, und Khatiraf mit dessen Herrscherin Ym'Rs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach wenigen Schritten öffnet sich der Spalt zu einer großen Höhle. Das erste, dessen ihr gewahr werdet, ist ein dumpfes Pochen, das in langsamem Rhythmus wiederkehrt und an einen mächtigen Herzschlag erinnert. Das Geräusch lähmt eure Sinne, so dass ihr einen Moment braucht, um wahrzunehmen, dass ihr in der großen Höhle nicht alleine seid. Fackelschein erhellt den Raum, auf einem steinernen Thron lodert ein großes Feuer in einer dunklen Schale. Vor der Feuerschale kniet im Kreis ein knappes Dutzend Verschleierte, das mit der Stirn immer wieder den Boden berührt – unheimliches und eintöniges Gemurmel erfüllt die Höhle. Anscheinend hat euch bisher niemand bemerkt.

Die Helden haben nun die Gelegenheit, die Kultisten bei ihrem eifrigen Gebet zum Drachen der Vergänglichkeit zu beobachten, bevor sie sich schließlich erheben und Fasam zum Abschluss einige organisatorische Dinge klärt. Dabei erfahren die Helden, dass Ibrihim (da sich die Kultisten in Sicherheit wiegen, sprechen sie sich mit Namen an) am nächsten Tag mit seinen Neffen aufbrechen soll, um die Kultisten in Yiyila mit Versorgungsgütern zu beliefern. Die Vorbereitungen sind weit vorangeschritten, die letzten Handgriffe sollen am frühen Morgen erledigt werden. Außerdem betont Fasam die von den Helden ausgehende Gefahr für den Kult und fordert erneut Aktionen gegen sie. Sollten die Helden Gulak gefangen gesetzt haben, beklagt Fasam dessen Tod im Dienste des Kultes und hält die anderen zu erhöhter Wachsamkeit an.

Urplötzlich wird ein Held, der Yalstenes Schuppenhaut von Abu Khômchra in Empfang genommen oder länger bei sich getragen hat, von einer Vision ereilt, die erste Hinweise auf die Natur der ursprünglichen Trägerin offenbart.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schlagartig umfängt dich eine allumfassende Stille, die von einem pulsierenden Pochen beendet wird, dessen Lautstärke zu einem ohrenbetäubenden Dröhnen anwächst. Aus der Dunkelheit der Höhle wird ein waberndes Grau, dann ein milchiges Weiß und du erkennst eine beängstigende Wesenheit. Aus einem gewaltigen Hornschild ragen dreizehn Sporne empor, und das geschuppte Haupt der Kreatur blickt dich aus lidlosen, brennenden Augen an. Schillernd funkeln dich uralteste Augen mit geschlitzten Pupillen an, durchdringen dich, bis du ganz von ihnen gefangen bist. Das mächtige Maul des Hauptes öffnet sich, blitzende Zähne zeigen sich und eine gespaltene Zunge schnellt hervor. Doch du hörst keinen Schrei, sondern in deinem Kopf explodieren auf einmal Bilder. Du erkennst ein Wesen aus pulsierender Erdmasse inmitten eines lebenden Waldes. Schwüle umfängt dich und ein erdig-modriger Geruch. Der drachisch anmutende Körper des Wesens ist von bunten Käfern, Würmern, Knospen und Wurzelwerk

durchsetzt. Die Flughäute der zuckenden Schwingen wandeln sich beständig, mal in Leder, dann in Holz, alsbald in Knochen oder welkes Laub. Urplötzlich schießen Lianen, Dornranken, Wirbel aus Laub oder Pseudoextremitäten aus Maden oder Würmern aus dem Leib der gigantischen Kreatur. Doch dann fällt dein Blick auf eine Frau zwischen den Klauen des Monsters, deren Haut dünn und rot erscheint. Doch immer wieder verschwimmt die Gestalt der Frau und macht einer vage menschenähnlichen, aber viel eher an einen aufrecht gehenden Drachen erinnernde Figur Platz, deren feines Schuppenkleid in sattem Rotgold glänzt, während ihr Schwanz in Träumen gefangen zuckt und Geifer aus dem Maul mit den scharfen Zähnen rinnt. Du bist froh, dass sie ihre Augen nicht geöffnet hat. Und dann plötzlich umfängt dich erneut Dunkelheit und das Pulsieren erstickt.

Der Träger der Schuppenhaut hat einen Blick auf Yalstenes werfen können, wie die Recken sie zuerst sahen, die das Feuer-Ei und auch die Mandrakenhaut aus dem Wadi Yiyila erbeuteten. Der Held hat (vermutlich zum ersten Mal) eine unverstellte Mantra'ke erblickt.

DAS ENDE DER ULED ASH'SHULAK

Eine kühne Gruppe kann an dieser Stelle den Entschluss fassen, sich jetzt als Mitglieder der Uled ash'Shebah zu offenbaren, um den Kult in Yiyimis zu unterwandern und für sich zu nutzen.

Das Vorhaben scheitert allerdings an Kirgono und seinen Anweisungen, die Helden auszuschalten. Eine ähnliche Szenerie entwickelt sich, wenn die Helden die Kultisten angreifen wollen. Orientieren Sie sich bitte an den Werten bei den Personenbeschreibungen und auf Seite 131.

Im offiziellen Aventurien wird die Uled ash'Shulak nach dieser Kampagne keine Rolle mehr spielen – wenngleich beizeiten erneut eine Verehrung des Drachen der Vergänglichkeit Einzug in Yiyimis halten wird – offenbar handelt es sich dabei um eine 'universelle' Wahrheit, die erst zu einem späteren Zeitpunkt entschlüsselt werden kann.

Vor allem wird Kirgono, sobald er die Helden erkennt und die Drachenjünger zu unterliegen drohen, sich häuten (das dauert in einem Kampf 10 KR) und in seiner wahren Gestalt in den Kampf eingreifen – was unter den menschlichen Kultisten allerdings Verwirrung und Furcht auslösen kann. Kirgono wird im Gegensatz zu anderen Kultisten in jedem Fall bis zum Tod kämpfen. Gerade mit Hilfe von Magie lassen sich von Fasam alle Hintergründe des Kultes in Erfahrung bringen sowie weitere Informationen zu der Versorgungskarawane und dem befreundeten Kult im Wadi.

Alternativ können sich die Helden um die Uled ash'Shulak auch später kümmern oder den Kasimiten Informationen zu spielen, um für ein Ende des Kultes zu sorgen, wenn sie lieber am nächsten Tag der Karawane ins Wadi folgen wollen.



DAS TAL DES WELTENWECHSELS

Nach dem Ende der Episode in Yiyimris haben die Helden entweder durch gefangene Kultisten alle nötigen Informationen erhalten, die zu der Uled ash'Shebah im Wadi Yiyila weisen, oder sich entschieden, am nächsten Tag der Karawane Ibrihims zu folgen.

AUF EIGENE FAUST – REISEVORBEREITUNGEN

Es gestaltet sich schwierig, einen Karawanenführer zu finden, der mit Ungläubigen spricht und diese gar auf der Reise zu einem Wadi begleiten will, das vom Mawdliyat als 'verflucht' bezeichnet wird. Yasafar ben Rabin ist eine Ausnahme, aber auch er will erst von den Absichten der Helden überzeugt werden. Ein einzelner Führer nützt jedoch nichts, denn ohne Proviant und Kamele lässt sich das Wadi kaum erreichen. Jemanden zu finden, der einem Gläubigen seine Kamele für einen hohen Preis verkauft, ist wiederum recht einfach – jemanden zu finden, der seine Kamele zumindest zu astronomischen Preisen an Ungläubige abgibt, für die Helden beinahe eine Unmöglichkeit.

Die vermeintlich einfachen Reisevorbereitungen stellen sich in der Oase der Kasimiten als komplizierter als in anderen Oasen oder novadischen Siedlungen heraus:

☞ Rechtgläubige können Verpflegung, Ausrüstung und Reittiere in Yiyimris für einen guten Preis erwerben. Die Kasimiten lassen Ungläubige hingegen teuer zahlen. Entsprechend einfach und kostengünstig beziehungsweise schwierig und teuer lassen sich Kamele, Wasserbeutel und Proviantpakete erstehen.

Für Rechtgläubige oder zumindest glaubhaft als solche Dargestellte gilt: Berechnen Sie nur rund zwei Drittel der üblichen Listenpreise bei Kamelen und Proviant sowie leicht verfügbaren Gegenständen. Versehen Sie Wasserschläuche mit einem Aufpreis von einem Drittel, Wasser ist für eine Goldmünze in ausreichender Menge zu besorgen.

Für Ungläubige dagegen gilt: Berechnen Sie das Dreifache der üblichen Listenpreise bei Kamelen und Proviant sowie leicht verfügbaren Gegenständen. Wasserschläuche kosten das Vierfache, Wasser an sich ist für zehn Goldmünzen in ausreichender Menge zu besorgen.

Exotische Güter dagegen sind für niemanden zu erwerben (oder nur nach Meisterentscheid für horrenden Preise), denn die Beni Kasim handeln nur ungern mit fremdländischen Waren.

☞ Die Helden benötigen einen Führer, der sie zum Tal im Wadi Yiyila bringt. Ungläubige müssen darauf hoffen, einen Führer wie Yasafar ben Rabin zu finden, der ortskundig, aber kein Kasimit ist. Genießen die Helden das Vertrauen der Kasimiten, können Sie ihnen eine kleine Auswahl an Karawanenführern präsentieren (der erfahrene *Kalbulya ben Afgassi*, dem die Hitze dauerhaft zu Kopf gestiegen ist; der heißblütige und furchtlose *Yaklaha ben Fagsanah*; der übervorsichtige *Albula ben Challachah*; der zögerlich *Ufbami ben Taschach* oder der stets finster dreinblickende *Bullachah ben Chanah*, der zwar kampfverfahren, aber auch skrupellos und pessimistisch ist).

Die Helden sollten sich je nach Vorlieben und Angebot für einen entscheiden – das Feilschen um den Preis wird ebenso erwartet wie geschicktes Argumentieren (bei den Werten orientieren Sie sich bitte an denen Yasafars).

WEGE INS WADI

Neben der Anwerbung Yasafar ben Rabins (siehe oben) haben die Helden noch andere Möglichkeiten: In der Karawanserei wird nicht nur Ibrihims Karawane zusammengestellt (derer sich die Helden mit den nötigen Mitteln oder der richtigen List bemächtigen können, wenn sie dem Kult ein Ende bereitet haben), sondern auch eine zweite, die sich Richtung Keft aufmachen will. Die Karawane besteht aus drei Führern und etwa 20 Kamelen, die vor allem gewebte Stoffe und Teppiche sowie Steine aus dem Khoram-Gebirge transportieren. Bei den begleitenden Novadis handelt es sich um *Kalbulya ben Afgassi* als Führer der Karawane und die ihm zur Hand gehenden Zwillinge *Alibud* und *Haschim ben Chalaham*.

Da das Wadi fast auf dem Weg nach Keft liegt, ist Kalbulya bereit, die Helden ein Stück weit mitzunehmen und ihnen den Weg zum Tal zu erklären, wenn die Helden eine hohe Summe bieten können und wollen (10 Marawedi bei gelungener *Überreden*-Probe+5). Alternativ können die Helden dieser Karawane außerhalb der Oase auflauern und sie sich aneignen. Die Kamele sind schwer beladen und daher nicht besonders schnell, die Karawanenführer sind zu Fuß unterwegs.

Werte eines typischen Karawanenmitglieds

Säbel: INI 11+W6	AT 13	PA 13	TP 1W6+3	DK N
Khunchomer: INI 11+W6	AT 14	PA 12	TP 1W6+4	DK N
Doppelkhunchomer: INI 9+W6	AT 14	PA 11	TP 1W6+6	DK NS
LeP 29–32	AuP 35–38	RS 1–2	WS 7–8	MR 4–6 GS 8

Sonderfertigkeiten (jeweils einige der folgenden): Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Kampfgespür, Wuchtschlag, Finte

Sobald die Lebensenergie eines Novadis auf etwa ein Drittel gesunken ist, ergibt sich das Trio und fügt sich in sein Schicksal. Während die Zwillinge sehr mit ihrem Schicksal hadern, trifft der erfahrene Kalbulya die Entscheidung, die Helden zum Wadi zu bringen. Für sich und die Karawane sieht er darin das geringste Risiko – und wenn die Helden an ihrem Ziel sind, sucht er einen Weg, sich mit der Karawane abzusetzen.

OPTIONAL: ÜBERFALL AUF DIE KARAWANE IBRIHIMS

Die Helden haben auch die Möglichkeit, Ibrihim und seinen Neffen in sicherem Abstand zu folgen. Abhängig vom Gelingen verschiedener *Fährtsuchen*-Proben kommen die Helden dabei schnell voran oder verlieren viel Zeit. Wenn die Helden die Karawane kurz vor Ankunft im Tal angreifen, kämpfen Ibrihim und seine beiden Neffen bis zum Tod. Ibrihims Kampfwerte finden Sie bei seiner Beschreibung auf Seite 126, die seiner Neffen hier.

Bulah

Khunchomer: INI 12+W6	AT 14	PA 15	TP 1W6+4	DK N
LeP 31	AuP 36	RS 2	WS 7	MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfgespür, Finte, Ausfall, Gezielter Stich

Alasch

Doppelkhunchomer: INI 11+W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+6 DK NS
LeP 29 AuP 35 RS 1 WS 7 MR 5 GS 8

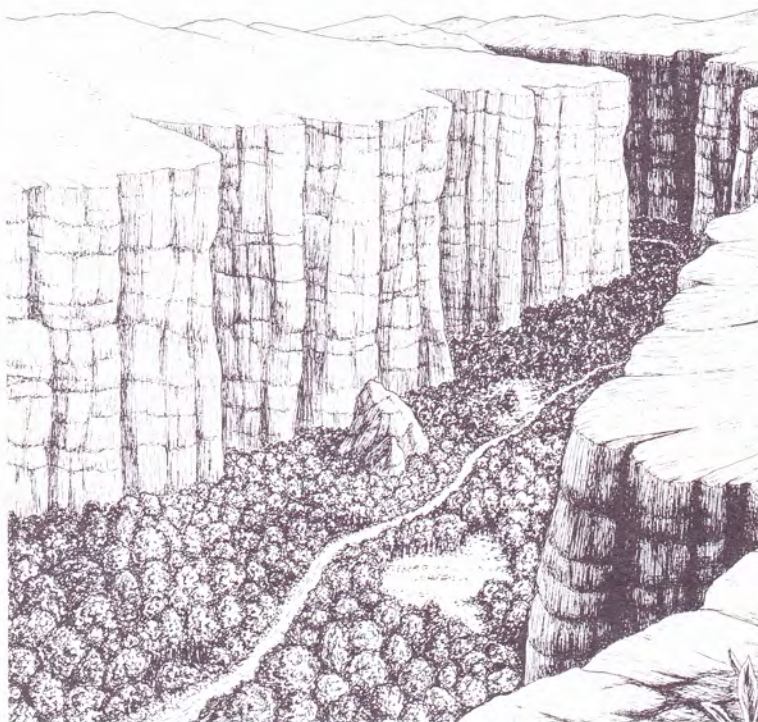
Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Kampfgespür, Wuchtschlag

Wenn die Helden die Karawane nun selbst zum Tal führen und sich als Versorgungstrupp ausgeben, kann dies nur funktionieren, wenn sie sich – etwa mit Hilfe erbeuteter Drachenarmreifen – als Anhänger des Kultes ausweisen können und eine sehr überzeugende Erklärung parat haben, warum nicht, wie aus den letzten Jahren gewohnt, Ibrihim die Karawane führt.

DAS WADI YIYILA

Etwas mehr als eine Tagesreise südlich Yiyimris' erstreckt sich das lang gezogene und tief in den Wüstenfels gekerbte Wadi Yiyila, das die Novadis auch das Große Wadi nennen. Es hat seinen Ursprung im Wal-el-Khômchra und besteht aus einem unübersichtlichen Labyrinth aus Kavernen, Talkesseln und Schluchten. Das Flussbett teilt sich häufig in mehrere Arme, die an anderen Orten wieder zusammen finden. Das breite Flussbett ist außerhalb der Regenzeit größtenteils trocken, allerhöchstens ein schmales Rinnsal fließt in der Mitte oder häufig auch für Meilen gänzlich unterirdisch.

Das eigentliche Wadi ist für das Abenteuer nur von geringer Bedeutung, denn für die Helden gilt es, das Tal zu finden, in dem sich die Kultisten eingenistet haben. Kennen die Helden die genaue Position nicht oder haben keinen Führer, kann es ihnen nur gelingen, das Tal zu finden, wenn sie das stark zerklüftete und unwegsame Wadi mit seinen hohen Steilkippen eingehend erforschen. Selbst dann stoßen sie erst nach geraumer Zeit (bei einer Suche 'ins Blaue' sollte bis zu einer Woche vergehen) auf ein Nebental, das zu einer ansteigenden und dennoch halb gefluteten Schlucht führt, von der aus sich seit Jahren Sumpf und eine wuchernde Vegetation in das Wadi ausbreitet – und in der sich das instabile Tor in eine andere Welt findet, in die Globule von Zze Tha.



An dieser Stelle schiebt sich ein gurgelnder Wasserstrom durch das Wadi und die Wände der Schlucht erheben sich etwa 350 Schritt in die Höhe. Der Einschnitt in der Schluchtwand, der sich zu einem Talkessel öffnet, ist etwa 30 Schritt breit und kann nicht trockenen Fußes erreicht werden. An die Schluchtmündung schließt sich ein etwa 100 mal 200 Schritt großer Talkessel an, der sich am nördlichen Ende zu einer 10 Schritt breiten, stark gewundenen Felsschlucht verengt. Nach 150 Schritt weitet sich die Schlucht wieder zu einem zweiten Talkessel, der 150 mal 250 Schritt misst. Aus diesem hinteren Tal strömt beständig schwüle Luft, die von einem intensiven erdigmodrigen Geruch erfüllt ist, der an die sumpfigen Regenwälder des tiefen Südens erinnert. Seit dem Jahr 1027 BF breitet sich, ausgehend von diesem Talkessel, durch die Magie und Präsenz des Humusdrachen an der Stelle erschaffen, an der sich einst ein mächtiges Heiligtum Pyrdacors befand, dieser dauerhaft bestehende Regenwald im Wadi aus und hat heute einen Durchmesser von etwa 2 Meilen erreicht.

Da sich hier in unregelmäßigen Abständen ein Sphärentor zur Globule von Zze Tha öffnet, dringt nicht nur die alte Vegetation des Echsenreichs in die Khôm vor, sondern auch einige dessen Bewohner. So tummeln sich in diesem Abschnitt des Wadis Eidechsen, Kaimane, Achaz sowie Horn- und Flugechsen, doch wagen sie sich kaum hinaus in die todbringende Wüste.

Klima und Vegetation

In den Talkesseln herrscht ein tropisches Klima: Die Luft ist genauso heiß wie in der Umgebung, aber gleichzeitig ist es schwül, der erdige Duft eines Sumpfgebietes ist deutlich wahrnehmbar. Die Luftfeuchtigkeit ist beachtenswert, der aufsteigende Nebel ebenfalls.

Die Vegetation erinnert an die Echsen Sümpfe. Der Mangrovenbewuchs ist dicht, im hinteren Tal sind große Teile der fruchtbaren Erde mit Wasser bedeckt. Schlingpflanzen, Farne, dichte Gräser und üppige Büsche dominieren die Pflanzenwelt, dazwischen tummeln sich kleine Echsen und lästige Insektenschwärme.

DIE BESONDERHEIT DES TALS

Am Ort des uralten Pyrdacor-Heiligtums entstand durch ein kompliziertes Ritual Yalstenes und die schiere Präsenz und Macht des erwachten Humusdrachens ein Riss zwischen den Sphären, der eine Pforte zum vor etwa 3.000 Jahren entrückten Echsenreich von Zze Tha bildet, die sich seitdem beständig weiter öffnet.

Abhängig von bislang unbekannten Faktoren – aventurische Forscher könnten auf Sternkonstellationen, Phasen des Madamals oder den Atemzug Satinavs schließen – ist das Tor mehr oder weniger weit geöffnet – und zurzeit steht es offen, was immer wieder von eigenartigen Wirbelstürmen begleitet wird, grauen, wabernden Strudeln – kleineren Versionen der Wirbel des AUGES DES LIMBUS, die vor Jahrtausenden alle Spuren von Zze Tha hinfort rissen. Diese Wirbel sind momentan alle zwei bis drei Tage zu beobachten.

Ein ODEM zeigt, dass das gesamte Tal von einem deutlich wahrnehmbaren Astralgeflecht durchzogen ist, vor allem die Pyrdacor-Statue. Aber auch die Astralkatalysatoren und natürlich der Riss zwischen den

DIE PLÄNE DER ULED ASH'SHEBAH IN YIYILA

Ursprünglich wurde das Tal von Kultisten aus dem Felsendom Murd-al-Shahuleth entdeckt und sofort als altes Pyrdacor-Heiligtum identifiziert. Schnell kam der Statue des Güldenens, die sich hier erhebt, besondere Verehrung zu, denn ihr wohnt nicht nur drachisch-echsische Magie inne, sondern sie hatte zudem einst einen Ehrenplatz im Palast des Gottdrachen. Yalstenes Unterwanderung der Menacoriten, um Wege nach Zze Tha zu erforschen, und ihre Erkenntnisse in einem Ritual endeten an diesem Ort. Aus genau diesem Grund wählte ihn Yalstene 1025 BF aus, um den erwachten Humusdrachen zu Kräften kommen zu lassen und von hier aus den Versuch zu unternehmen, das Feuer-Ei für die Uled ash'Shebah zu gewinnen. Und erst durch die Anwesenheit und die Magie des Humusdrachen konnte Yalstene an diesem Ort den Riss im Sphärengefüge auf tun, der so nah an Pyrdacors Palast liegt und doch so weit von Zze Tha entfernt. Durch diesen Riss gelangte der ewige Dschungel Zze Thas ins Tal (siehe **Rastullahs Rache in Pfade des Lichts**) und dann darüber hinaus auch in das Wadi Yiyila. Dieser Riss hat sich mittlerweile zu einem instabilen Sphärentor entwickelt und führt direkt in die Globule von Zze Tha.

Nach Yalstenes Verschwinden begann Pardona ihre eigenen Pläne anzustoßen. Sie sandte 1032 BF den Shakagra Margilon aus, um als Dschinn der Nacht die Kontrolle über die Kultisten des Tals zu übernehmen. Ihre treu ergebene Kreatur brachte aus dem Ewigen Eis auch die Astralkatalysatoren mit, um die Astralenergie, die durch die Kraftlinienmanipulationen in das Wadi gelenkt wurde, zu speichern und durch den Fokus der Pyrdacor-Statue nach Zze Tha zu leiten, wenn das Weltentor offen stand. Damit soll der Humusdrache gestärkt werden, der für Pardona die arkanen Kräfte sammeln und aus dem der Körper für den wiedererstehenden Pyrdacor hervorgehen soll.

Nach den Ereignissen von **Drachenerbe** ist Pardona sehr wohl bewusst, dass es Subjekte (nämlich die Helden) gibt, die versuchen, ihre Pläne auszuforschen oder sie sogar zu verhindern. Allerdings ist ihr nur äußerst wenig über diese Recken bekannt. Gleichzeitig hat die Dunkelelfe eine weitere Gruppe ihrer Handlanger nach Zze Tha entsandt, die dort eigenständig agieren und deren Ziel es unter anderem ist, den Essenznexus *Zrashfrador*, den Nachfolger des wahnsinnigen *Djasfrador* (siehe **Hort der Erinnerung 52**), in ihre Gewalt zu bringen, damit ihn niemand – „ob *Drache oder Gott*“ – gegen ihre Zwecke verwenden kann.

Sphären sind hochgradig von Magie und Astralkraft durchdrungen. Ein ANALYS oder OCULUS offenbart archaische Magie, die durch das Astralgeflecht verstärkt wurde und ihre Kräfte auf die Strudel in Form von spontanen Entladungen konzentriert. Komponenten des Merkmals *Limbus* scheinen die uralte Zauberei zu dominieren.

BESONDERE ORTE IM TAL

Das Pyrdacor-Heiligtum

Inmitten des Dschungels, unmittelbar dort, wo sich das zweite Tal öffnet, erhebt sich auf einem flachen Kegelstumpf aus

dunklem Stein eine goldene Pyrdacor-Statue, die den Drachen hoch aufgerichtet darstellt, mit zusammen gefalteten, aber erhobenen Flügeln und emporgerecktem Hals. Mitten in der Stirn der Statue funkelt in fünf Schritt Höhe ein faustgroßer Diamant im Licht der Sonne.

Wenn die Helden die Oberfläche untersuchen, finden sie keinerlei Erhebungen, Fugen, Nähte oder gar Öffnungen. Durch einfaches Klopfen können sie feststellen, dass die Statue nicht hohl, sondern massiv zu sein scheint. Eine Probe auf *Alchimie* oder *Hüttenkunde* offenbart, dass die Statue aus purem Gold besteht – ihr materieller Wert ist schier unermesslich, allerdings lässt sich die Statue weder bewegen noch beschädigen. Ein ANALYS (mit 7 ZiP*) enthüllt eine Zauberkombination, deren Bestandteile den heutigen Thesen von ADAMANTIUM, OBJECTOFIXO und UNBERÜHRT VON SATINAV ähneln. Ein ODEM zeigt, dass die goldene Statue von großen Mengen astraler Kraft erfüllt ist, indem gleißende Sonnen im Kopf des analysierenden Zaubersers explodieren (der Teclador-Effekt, **LCD 197**).

ANALYS oder OCULUS (samt der dazugehörigen *Sinneschärfe*-Probe) offenbaren, dass genau durch den Diamant eine Kraftlinie führt. Anscheinend jene Linie, die bei Birscha die *Konzilslinie* schneidet und dann durch das Wadi Yiyila, über Borbra und die Schwarze Feste Borbarads in der Gor bis nach Khunchom verläuft. Diese Linie spleißt sich in der Khôm auf, wird daher häufig als *Fächer der Macht* bezeichnet und besitzt eine asfalthische Komponente (siehe auch **Drachenschatten 33**). Ein großer Teil des astralen Flusses wird in die Statue geleitet, die Facetten des Diamanten streuen aber auch ein feines Astralgeflecht über das Tal, wobei der größte Teil der dabei verteilten Energie in die Astralkatalysatoren überführt wird. Während der Großteil der Energie die Kraftspeicher erreicht, fransen feine Linien immer wieder aus, so als könne nicht die gesamte Astralkraft gespeichert werden. Ein Teil der Linien verläuft einfach in einem dünner werdenden Geflecht, bisweilen kommt es aber zu spontanen Entladungen, die sich in der Bildung von Mindergeistern, Blitzen, Funken oder kleinen Wirbelwinden äußern. Gerade um die Statue Pyrdacors herum entstehen häufig Mindergeister, die zum Teil äußerst hartnäckig und widerborstig sein können. Vor allem entstehen hier so genannte *Gischtböcke* (Wasser/Luft), *Schlammweiblein* (Wasser/Humus) und *Klopfgeister* (Humus/Luft).

Die Analyse bringt zudem die Erkenntnis, dass die Statue von roh gewirkten Zaubermustern durchzogen ist, die die Merkmale *Kraft*, *Temporal* und *Metamagie* zeigen und entfernt drachischer Repräsentation ähneln. Offenbar dient die Statue als mächtiger Fokus für die Astralkatalysatoren, in deren gleißenden Strukturen kristallomantische Magie schlummert. Vom Diamanten aus führt eine starke Astrallinie genau nach Nordosten und auf das Sphärentor (siehe unten) zu. Ein Teil der Kraft fließt direkt durch das Tor und verschwindet, während ein anderer Teil das Tor selbst in Form eines filigranen Geflechts umschließt. Auch hier zeigt sich eine *Limbus*-Komponente, aber auch die Merkmale *Kraft*, *Temporal* und *Metamagie*. Das stete Pulsieren, die unberechenbaren Fluktuationen dieses Astralgeflechts und die Nähe des mächtigen Sphärentors nach Zze Tha lassen eine Flucht aus dem Tal in oder durch den Limbus lebensgefährlich und kaum durchführbar erscheinen.

Das Drachenbildnis wird von den Kultisten nur kurz nach der Morgen- und der Abenddämmerung regelmäßig aufgesucht, wohingegen sich die Achaz gelegentlich zur vollen Mittags-sonne dort einfinden. Aber ab und an schaut eine Patrouille

der Kultisten dort vorbei oder ein Mitglied der Uled ash'Shebah legt eine Opfergabe davor ab, meditiert oder nimmt seltsame Untersuchungen vor.

Die Astralkatalysatoren

An verschiedenen Stellen im Tal erheben sich insgesamt sieben hüfthohe Sterntetraeder. Sie bilden die Eckpunkte eines gut 150 Schritt durchmessenden Heptagramms, in dessen Zentrum die Lagerstatt des Humusdrachen zu finden war. Obwohl im Plan des Tales die Linien dieses Heptagramms verzeichnet sind, können die Helden sie nur mit magischer (oder liturgischer) Analyse erkennen – in der säkularen Welt sind sie unsichtbar. Gelungene Proben auf *Alchimie* oder *Gesteinskunde* zeigen, dass die Sterntetraeder aus schierem Meteoreisen bestehen und nicht durch weltliche Werkzeuge in ihre komplizierte geometrische Form gebracht wurden. Eine magische Analyse mittels ANALYS oder OCULUS offenbart, dass die Polyeder mit Zaubern kristallomantischer Repräsentation belegt wurden, von denen einer auffallend dem ARCANOVI ähnelt. Die Merkmale *Objekt*, *Metamagie* und *Kraft* sind eindeutig zu erkennen, es lässt sich aber auch fein verästelt und beinahe versteckt eine *Umwelt*-Komponente entdecken (mindestens 9 ZiP* bei einem ANALYS).

Bei den Sterntetraedern handelt es sich um gigantische Kraftspeicher, die Unmengen von Astralenergie aufnehmen können – und die eine gewisse Ähnlichkeit mit solchen Gegenständen aufweisen, die in der apokryphen Literatur über Zze Tha als 'Astralkatalysatoren' oder 'Kraftsammler' bezeichnet werden, ohne dass man genau wüsste, was solche Gerätschaften eigentlich taten. Auch eine Untersuchung der Katalysatoren mit Hilfe des ODEM an aufeinander folgenden Tagen kann zeigen, dass die Steine als Kraftspeicher dienen (und dabei immer mehr Kraft aufnehmen), allerdings nur sehr langsam aufgeladen werden. Darüber hinaus sind die Polyeder durch das astrale Geflecht des Tals mit dem Pyrdacor-Heiligtum verbunden, das anscheinend als Fokelpunkt des Astralgeflechts und damit auch des Heptagramms aus Astralkatalysatoren dient.

Eine langwierige und schwierige Analyse der Sterntetraeder sollte den Helden klar machen, dass sie nicht ohne weiteres auszuschalten sind, weil sie vermutlich auch nach einer Versetzung ihre Funktion weiter ausführen dürften. Eine Zerstörung ihrer physikalischen Form ist ohne Schmiede und die Anwendung hochpotenter Magie nicht möglich. Ohnehin bedürfte es mehrerer Jahrzehnte der Forschung und das Zusammenstehen aller magischen Repräsentationen, um diese urchimliche Form des Magiewirkens soweit zu verstehen, dass man eine Form der Antimagie dazu entwickeln könnte. Die Zerstörung eines einzelnen Tetraeders würde ohnehin nur dazu führen, dass die anderen seine Rolle einnehmen.

Diese Hinweise können Sie den Helden auch über den Menacoriten Eternenwacht zuspähen (siehe Seite 137).

Pardona ließ die Sterntetraeder in den unterseeischen Schmieden Ryl'Arcs aus einem schwarzen Meteoriten fertigen, der im ewigen Eis niedergegangen war, und zwang echsische Kristal-



lomanten, die komplizierten Gebilde mittels Kristallformung zu erschaffen. In einem mächtigen Ritual verwandelte sie die Polyeder dann in Kraftspeicher. Sie nutzt die in den Steinen gespeicherte Astralenergie dazu, um das Tor zu Zze'Tha zu stabilisieren. Bis dahin geben sie die durch Pardonas Manipulationen veränderten Astralströme nach Zze Tha weiter, wo sie dem Humusdrachen zufließen.

Das Achaz-Dorf

Ganz im Westen des nördlichen Talkessels befinden sich um einen flachen Teich gruppiert vier aus Schilfrohren errichtete, kegelförmige Bauten, deren Eingänge allesamt unter Wasser liegen. Diese eigentümlichen Bauten bilden das Dorf der im Tal lebenden Achaz. Tagsüber sind hier stets drei oder vier Echsenmenschen damit beschäftigt, Speere zu schärfen, Netze zu flicken oder im hüfttiefen Wasser zu jagen. Auf einer Klippe über dem Dorf nisten die Flugechsen der Achaz.

Da die Achaz aus Zze Tha stammen, haben sie ein sehr angespanntes Verhältnis zu Glatthäuten und betrachten diese immer noch als mindere Rasse und ihre Sklaven (siehe Seite 137). Auf Fremde – also vor allem auf die Helden – reagieren die Achaz in der Regel wenig und lassen sich leicht täuschen. Denn einerseits sehen für sie die meisten Menschen gleich aus (besondere Ausrüstungsgegenstände sind als Unterscheidungsmerkmale wesentlich auffälliger), andererseits können die Echsenmenschen Lügen nur schwer durchschauen, so dass sie den Helden durchaus zutrauen, Verbündete zu sein.

Das Lager der Kultisten

Vier große Zelte und ein grob gezimmertes, einstöckiges Holzhaus bilden das Kultistenlager im Nordosten des nördlichen Tals. Die Behausungen gruppieren sich um einen kleinen Platz und sind allesamt nur schlicht eingerichtet. Sie enthalten wenig mehr als einfache Nachtlager und kleine Truhen für die privaten Dinge der Kultisten. In dem Holzhaus sind eine Küche, ein Speisesaal, ein kleines Arbeitszimmer (mit einer großen Bücherkiste und diversen alchimistischen Gerätschaften sowie Materialien, die für die Kultriten benutzt werden) und die Kammer von H'Kuir'ia untergebracht.

Auf dem Platz brennt Tag und Nacht ein großes Feuer, über dem meist in einem Eisentopf irgendein Gebräu oder ein Eintopf köchelt. Mit einem Damm haben die Kultisten einen Bachlauf gestaut und versorgen sich aus dem entstandenen Teich mit Trinkwasser. Um das Lager herum wird gerade der Bau einer einfachen Palisade vorangetrieben, um sich im Notfall besser schützen zu können.

Die Kultisten verfügen zudem über ein halbes Dutzend Flugechsen, die an den Klauen mit Ketten gefesselt sind und sich auf einer kleinen Fläche zwischen Palisade und Baracke aufhalten.

Das Wohnzelt des Shakagra

Der Dschinn der Nacht bewohnt ein Zelt ein gutes Stück abseits des Kultistenlagers. Tagsüber hält sich Margilon, ein weiterer Shakagra Pardonas, meist in seinem Zelt auf, um dem Sonnenlicht zu entgehen, und verlässt nur am Abend gelegentlich seine Ruhestätte, um den Kultisten Instruktionen zu geben. Das schlichte Leinenzelt mit dem beachtlichen Durchmesser von knapp acht Schritt wird fast immer von vier mit Säbeln und Speeren bewaffneten Kultisten bewacht. Der Shakagra schickt die Wächter allerdings immer fort, wenn er Kontakt mit Pardona aufnimmt.

Wenn die Helden einen Blick in das Innere werfen, können sie weiche Teppiche, Kissen und Decken sowie mehrere Kisten und Truhen finden.

Auf einem filigranen silbernen Dreifuß steht in der Mitte des Zeltes eine schimmernde dunkelgraue Kugel von einem Spann Durchmesser, die in filigrane Sterne aus Mondsilber eingefasst ist. Von der Kugel geht eine frostige Kälte aus, die das Innere des Zeltes merklich abkühlt. Nachts bildet sich gar Raureif im Innern und morgens hängen Eiszapfen von den Zeltstangen. Wasser gefriert während dieser Zeit.

Diese Kugel ist eine machtvollere Variante der *Gemme der Gedankenbilder* (SRD 44), mit der Margilon Kontakt zu Pardona hält. Das Artefakt kombiniert modifizierte Varianten der Zauber GEDANKENBILDER und ELFENSTIMME, so dass tatsächlich ein Gespräch zwischen den beiden Partnern möglich ist. Um es allerdings nutzen zu können, muss man beide Zauber beherrschen.

Gestalt: Eine Rauchquarzkugel von einem Spann Durchmesser, die in zwei mondsilberne Reife eingefasst ist, die aneinander gereihte Sterne darstellen.

Kräfte: Die Kugel gehört zu einem Artefaktsatz, der die Kommunikation über modifizierte Varianten der Zauber GEDANKENBILDER und ELFENSTIMME über Tausende von Meilen hinweg ermöglicht. Die Repräsentation der Zauber ist hochelfisch und nur schwer zu begreifen.

Rolle in der Drachenchronik: Ein Artefakt, das zur Kommunikation zwischen Pardona und ihren Shakagra dient, die als

Vorsteher der einzelnen Kultzellen der Uled ash'Shebah fungieren. In dem Moment, in dem die Helden eines der Artefakte an sich bringen, stellt die Dunkel elfe jedoch die Kommunikation über die Kugeln ein.

Wert: Gut und gerne 100 D reiner Materialwert, für Magiekundige aber bis zum Vierfachen.

In einer elfenbeinernen Schatulle, die mit Schuppenmotiven verziert ist, findet sich ein eigenartiger Umhang aus einem dünnen Material mit grünlich schillernden Schuppen. Dabei handelt es sich um ein uraltes Verwandlungsgewand (ähnlich einem elfischen Tiergewand; SRD 44), mit dem sich der Träger, sobald er den Verschluss am Hals schließt, in einen Ssrkhrsechu verwandelt. Das Gewand ist aus der abgelegten Haut eines solchen Echsenwesens gefertigt und über 2.000 Jahre alt. Heutzutage könnte niemand mehr die Zauber kanalisieren, um ein solches Gewand zu fertigen. Mit Hilfe dieses Artefaktes gaukelt Margilon den Achaz vor, einer der Zauberpriester der Echsen zu sein.

Gestalt: Ein abgelegtes Skrechu-Schuppenkleid, dessen Schuppen grünlich schillern und das am Hals mit einer Arkanium-Schließe, in die ein Lapislazuli-Ei eingearbeitet ist, geschlossen werden kann.

Kräfte: Der Träger verwandelt sich für 2W6+6 SR in einen Ssrkhrsechu (auch mit der Fähigkeit, Rssahh zu sprechen und zu verstehen), ohne jedoch dessen Zauberfertigkeiten zu erlangen. Eine Rückverwandlung ist vor Ablauf der Wirkungsdauer nicht möglich. Das Artefakt ist hochelfischen Ursprungs und verwandelt sogar die Kleidung des Trägers mit. Bei 18-20 ist die Verwandlung permanent und kann nur durch einen VERWANDLUNG BEENDEN aufgehoben werden.

Rolle in der Drachenchronik: Das Artefakt soll die Helden mit den Möglichkeiten von Yalstenes Mandrakenhaut vertraut machen und sie auf die Idee bringen, dass sie in Zze Tha das Artefakt aktivieren können und müssen. Es kann auch dazu dienen, Zwietracht zwischen den Kultisten in Yiyila und den Achaz des Tals zu säen.

Wert: Mindestens 100 Dukaten.

Das Tor in eine andere Welt

Mitten im nördlichen Tal auf einer kleinen Lichtung bilden die Stämme zweier großer Bäume ein riesiges Tor, wohl gut zehn Schritt hoch. Die Baumstämme krümmen sich wie Viertelkreise und umschlingen sich im oberen Bereich. Unzählige Äste und noch viel mehr Blätter legen sich wie ein Schutzpanzer um das Holz, lassen aber eine große Öffnung in der Mitte des Tores frei.

Meistens ist das Tor nichts weiter als ein kurioser Anblick, durch den man von einem Teil der Lichtung zum anderen laufen kann. In unregelmäßigen Abständen bildet sich aber zwischen den Bäumen ein wabernder gräulicher Nebel. Wer dann durch das Tor schreitet, gelangt nach Zze Tha. Bisweilen manifestieren sich dabei auch kleinere graue Wirbelstürme über dem Tal.

Eine magische Analyse ergibt, dass das Tor zu jeder Zeit hoch magisch ist und das viel Astralenergie durch das Tor fließt, sowie dass das Kraftliniengeflecht an Dichte und Dicke zunimmt.

Die Äste der Bäume sind von Kraftfäden durchdrungen, vor allem *Limbus*-Komponenten fallen auf. Meistens scheinen die Zauber zu ruhen, mitunter kommt es aber auch zu explosionsartigen Entladungen, wenn sich das Tor öffnet oder schließt. Insbesondere dann umtanzen zahlreiche Mindergeister (Hummus, Luft) das Geäst.

DIE BEWOHNER DES TALS

Im Tal des Weltenübergangs leben unzählige Kleintiere wie Insekten, Vögel, Fische, Schlangen und Eidechsen. Sollten Sie Hinweise oder Anregungen zu ihnen benötigen, schlagen Sie in den Landschaftstabellen *Südliche Sümpfe* und *Regenwald* nach (ZBA 284).

Aber auch einzelne größere Echsen dringen von Zeit zu Zeit durch das Weltentor, so dass sich neben etwa einem Dutzend Achaz (samt ihren Flugechsen) sogar Hornechsen und Kaimane finden lassen – und für die Helden eine handfeste Bedrohung darstellen, wenn sie nicht über die SF *Sumpfkundig* verfügen oder ständig auf der Hut sind (was Sie durch wiederholte *Sinnenschärfen*-Proben darstellen können). Die Achaz aus Zze Tha unterscheiden sich recht offensichtlich von ihren Verwandten aus den Echsen Sümpfen und dem Regenwald, weil sie einen eindrucksvollen Rückenrücken besitzen, der je nach Gemütslage die Farbe ändert. Zudem sprechen sie ausschließlich Rssahh in einem archaischen Dialekt, was eine Kommunikation mit ihnen dramatisch erschwert. Nach Ihrem Entscheid beherrscht der Häuptling oder ein anderes Mitglied der Achaz, wie zum Beispiel ein Priester, ein wenig radebrechendes Isdira mit starken Wortanleihen an Asdharia (was jeden Elfen beinahe taub werden lässt).

Chyyzz Byzz – der Häuptling der Achaz

Der gut zwei Schritt große Achaz trägt seine dunkle Schuppenhaut stets unbedeckt, abgesehen von einem breiten, edelsteinverzierten Prachtgürtel und einer hohen Kappe, die ebenfalls mit Edelsteinsplittern verziert ist. Häufig schlängelt sein langer Schwanz nervös umher und die dunkelgoldenen Augen mustern blitzend unter tiefen Hornwülsten hervor. Von allen sich hier befindlichen Achaz aus Zze Tha besitzt er den eindrucksvollsten Rückenrücken, der je nach Gemütslage von tiefem Grün (entspannt) über olivgelb (aufgeregt) bis hin zu sattem Rot (aufmerksam) variieren kann. Außerdem befinden sich an seinem Schwanzende zwei kurze Stachelpaare.

Auf Menschen wirkt der Achazhäuptling beängstigend – vor allem dann, wenn er sich mit drohend erhobenem Achfawar (einem echsischen Dreizack) vor sein Gegenüber positioniert und ihn schier für Ewigkeiten belauert. Er führt seinen Stamm mit strenger Hand, Emporkömmlinge, die ihm seinen Platz streitig machen wollten, hat er bislang schnell in ihre Schranken gewiesen – notfalls auch durch das Abschlagen ihrer Köpfe. Glatthäute verachtet der Häuptling und redet sie stets mit dem Rssahh-Worten 'Zlaah Vrehhg' an ('nackter Diener', der echsische Begriff, von dem das Wort 'Sklave' abgeleitet ist).

Chyyzz Byzz

Achwafar: INI 16+W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+4 DK S

LeP 37 AuP 38 AsP 8 RS 2 WS 7 MR 8 GS 8

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfrelexe, Wuchtschlag, Finte, Gezielter Stich

Als Magiedilettant beherrscht er zudem die Sprüche KR TENSBRUNG (5), LUNGE DES LEVIATAN (4) und WARMES BLUT (4).

Werte eines typischen Achaz-Kriegers

Echsische Axt: INI 15+W6 AT 16 PA 14 TP 2W6+4

DK N

LeP 33 AuP 36 RS 2 WS 8 MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag, Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 13), Kampfrelexe, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Hru-ruzat (Beinarbeit, Sprungtritt, Hoher Tritt), Meisterparade, Gegenhalten

Eine Flugechse

Biss: INI 10+W6 AT 11 PA 4 TP 1W+5

LE 25 AU 40 RS 1 WS 5 MR 8 GS 14

Besonderheit: Ohne Reiter greifen die Flugechsen stets im Sturzflug an.

Margilon vom letzten Stamm, der Dschinn der Nacht

Margilon ist der uneingeschränkte Führer der Uled ash'Shebah in Yiyila und hat auch großen Einfluss bei den Achaz. Wie die Helden schnell feststellen können, ist er nicht Silrilion, der Dschinn der Nacht, den sie im Abenteuer **Aus Hass geboren** in **Drachenschatten** besiegen konnten. Vielmehr hat er – ebenfalls in der Rolle eines Dschinns der Nacht – den Kult in Pardonas Auftrag unterwandert und setzt ihn nun zum Nutzen seiner Herrin ein. Margilon hält sich fast immer in seinem Zelt auf (am Tag, um dem Sonnenlicht zu entgehen), nur selten offenbart er sich den Kultisten. Er ist ein Nachtalbenveteran, der die hochgewachsene Statur eines Elfen, weißblasse Haut und ein eiskaltes Wesen vereint. Die lange Zeit in der warmen Regenwaldzone setzt ihm aber zunehmend zu – weniger physisch als vielmehr psychisch. Er kann sich nur noch mit Mühe unter Kontrolle halten, ist leicht zu reizen und reagiert bisweilen cholerisch oder vollkommen unberechenbar und verrückt auf die harmlosesten Anfragen 'seiner' Kultisten.

Er ist als Gegner weniger bedeutsam, kann aber im Finale einen passenden Auftritt haben, um den Helden als zu besiegender Feind zu dienen. Viel wichtiger ist, dass er über eine Gemme der Gedankenbilder (s.o.) mit Pardona in direktem Kontakt steht, und dass die Helden daher Informationen über das bevorstehende Ritual und Pardonas Absicht erlangen können.

Margilons Werte

Geboren: um 800 BF

Größe: 1,97 Schritt

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: schwarz

MU 14 KL 12 IN 12 CH 10 FF 13 GE 15 KO 13 KK 14

Säbel: INI 17+W6 AT 19 PA 15 TP 1W6+4 DK N

Leichte Armbrust: INI 16+W6 FK 25 TP 1W+6

LeP 27 AuP 30 AsP 35 RS 6 MR 8 GS 9

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Neugier 7 (Welt jenseits des Eises), Jähzorn 7, Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen oder Stahl verursachen 1W6 zusätzliche TP), Lichtempfindlichkeit, Hitzeempfindlichkeit, Wahrer Name

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 14), Finte, Gegenhalten, Kampfrelexe, Klingenstein, Wuchtschlag; Scharfschütze, Schnellladen

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 14, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 12

Herausragende Zauber: Armatrutz 8, Bannbaladin 10, Blick in die Gedanken 12, Blitz 14, Dschinnenruf (Shakagra-Variante) 10, Dun-

kelheit (Shakagra-Variante) 12, Elfenstimme 8, Fulminictus 12, Gedankenbilder 10, Höllenpein 12, Schwarzer Schrecken 8

Besonderheiten: Die Shakagra-Variante des Dschinnenrufs erlaubt es, herbeibeschworene Dschinne (Eis oder Luft) zum Dienst *Kampf* zu zwingen. Die Shakagra-Variante der Dunkelheit erzeugt schmierige, dunkle Flecken auf Wänden und Böden, die einen Großteil des Lichtes aufsaugen, so dass die Dämmerungssicht der Nachtalben voll zum Tragen kommt.

H'Kuir'ia Szint'tharr

Nach dem Dschinn der Nacht ist die Magierin H'Kuir'ia die informelle 'Nummer 2' der menschlichen Kultisten im Wadi. Dabei hat sie ihren Menschnamen längst abgelegt: Als Ad-*epta Yaquiria Schlangengold* der Puniner Akademie wandte sie sich der Echsenforschung zu und wechselte mit ihrem Zweitstudium an der Universalschule Al'Anfas zur Rssahh-Übersetzung ihres ursprünglichen Namens – oder dem, was sie dafür hält. Die 'Wiedergeburt' samt Gildenübertritt betrachtet sie heute als ihren Tsatag.

H'Kuir'ia ist äußerlich eine Schönheit: Die glänzend-schwarzen Haare fallen ihr bis zur Hüfte, die Augen funkeln leidenschaftlich, ihre Bewegungen sind katzen-*gleich*. Doch sie selbst gibt nicht viel auf diese Vorzüge, auch wenn sie ihr manchmal – wie beim Besuch bei Thomeg Atherion in Fasar (Seite 40) – zugute kommen. Ihre wahre Leidenschaft gilt ihrem Fachgebiet. Und da sie diesem bei den Uled ash'Shebah voll nachgehen kann, ist sie eine fanatische Kultistin, die die Aufgaben ihrer Untergebenen mit wissenschaftlicher Akribie und gefühlloser Härte überwacht.

DAS VERHÄLTNISS ZWISCHEN DEN ACHAZ ZZE THA UND DER ULED ASH'SHEBAH

Als die Kultisten zum ersten Mal auf die Achaz trafen, ließ der Dschinn die Echsen verfolgen und hieß seine Anhänger, sie zu erschlagen. Aber so konnte er der Situation nicht Herr werden, daher hat Margilon den Konflikt zwischen den Kultisten und den Achaz aus Zze Tha mit einer List beigelegt. Er gab sich gegenüber Chyyzz Byzz als Ssrkhrsechu aus, um sie unter seine Kontrolle zu zwingen.

Somit ist er für seine Anhänger ein Dschinn der Nacht und für die Achaz ein Ssrkhrsechu. Sollten die Helden ihn gar nicht zu Gesicht bekommen, können sie womöglich nur erfahren, dass er ein Shakagra ist, wenn sie sein Gespräch mit Pardona belauschen.

Für die Helden eröffnen sich dadurch zwei Möglichkeiten: Zum einen können sie versuchen, die Echsen auf ihre Seite zu ziehen (was sich aufgrund der Sprachbarriere und des kulturellen Unterschieds als schwierig erweisen sollte). Zum anderen könnten sie auf die Idee kommen, eine der Echsen als Führer durch Zze Tha (in **Drachendämmerung**, dem abschließenden Band der Drachenchronik) zu nutzen. Sei es, weil sie ihn überzeugen, oder, weil sie ihn gefangen nehmen. Das können Sie zulassen, wenn Sie glauben, dass die Gruppe (zum Beispiel wegen fehlender Erfahrungen in Wildnistalenten) eine solche Hilfe braucht. Oder Sie können es verhindern, indem Sie den Konflikt zwischen Achaz und Kultisten erneut aufbrechen lassen und gerade diese Echse (nach der Annäherung der Helden) von einem Mitglied der Uled ash'Shebah töten lassen.

Die unerwiderten Versuche H'Kuir'ias zur Kontaktaufnahme mit den Achaz können auch den Helden auffallen und sie ihre Hilfe anbieten lassen.

H'Kuir'ias Werte

MU 13 KL 16 IN 12 CH 13 FF 11 GE 12 KO 11 KK 9
Zauberstab: INI 10+1W6 AT 10 PA 14 TP 1W6+1 DK NS
LeP 28 AuP 31 AsP 39 RS 1 MR 7 GS 6

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (10), Eiserner Wille II, Konzentrationsstärke, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle

Wichtige Zauber: Applicatus 10, Band und Fessel 14, Blick in die Gedanken 11, Cryptographo 13, Gardianum 11, Paralysis 13

Weitere Kultisten

Mittlerweile haben sich etwa zwei Dutzend Kultisten der Uled ash'Shebah im Tal eingefunden, die sich vor allem aus Almadanern, Tulamiden und einigen Novadis zusammensetzen. Unter den Kultisten befinden sich nur drei Magiebegabte, die anderen sind Kämpfer oder Gelehrte, die versuchen, ihrem Gott Pyrdacor zu Diensten zu sein und für sich Macht und magische Geheimnisse zu gewinnen.

Werte eines typischen Kultisten

Säbel/Khunchomer: INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N
Doppelkhunchomer: INI 9+W6 AT 16 PA 11 TP 1W6+6 DK NS
Speer: INI 11+W6 AT 15 PA 9 FK 14 TP 1W6+3 DK S
(Wurf-)Dolch: INI 10+W6 AT 13 PA 10 FK 17 TP 1W6+1 DK H
LeP 29–32 AuP 32–35 RS 1–4 WS 6–8 MR 5–6 GS 8

Sonderfertigkeiten (jeweils einige der folgenden): Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfreflexe, Kampfgespür, Wuchtschlag, Finte, Ausfall, Gezielter Stich

DAS AUGEN DER MENACORITEN

Wenn sich die Helden eingehend im Tal umgesehen haben, vielleicht bereits erste Erkenntnisse gewonnen haben oder sich so viele Fragen angesammelt haben, dass Sie eine Person brauchen, die den Spielern einige Dinge erklärt, lassen Sie die Helden feststellen, dass sie nicht die Einzigen sind, die sich im Geheimen im Wadi Yiyila umsehen.

Auch die Menacoriten, dank der Rettung des Verhüllten Meisters Taphîrel ar'Ralahan durch die Helden (siehe **Drachenschatten** 98 und 139) von diesem informiert, haben einen Späher ins Wadi entsandt, zuvorderst, um herauszufinden, was es mit den weltumspannenden Kraftlinienmanipulationen auf sich hat.

Je nachdem, wie Sie es vorziehen, können Sie die Helden entweder zunächst über das Versteck des Spähers (siehe unten) stolpern oder ihn direkt auftreten lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urplötzlich knackt hinter euch ein Ast, und als ihr herumwirbelt könnt ihr eine Gestalt in einer grauen Kapuzenrobe erkennen. Ein Medaillon auf seiner Brust zeigt ein Rad aus sechs Drachenflügeln.

Beschwichtigend hebt die Gestalt ihre Rechte, während die Linke einen Stab mit einem kristallinen Schlangenkopf hält. Ihr könnt faltige, aber menschliche Hände erkennen.

Dann schlägt die Gestalt die weite Kapuze zurück und ihr erkennt einen hageren Mann, sicherlich weit über 60 Götterläufe alt, dessen grüne, von Falten umzeichneten Augen von einem erleuchteten Feuer erfüllt sind. Um seinen Hals liegt ein Schlangenreif, den auch die Geweihten der Hesinde tragen. Ihr seid euch sicher, diese Augen habt ihr in Drakonia bereits gesehen.

Die Stimme des Alten klingt sanft aber bestimmt, als er euch anspricht: "Also habt ihr euren Weg ebenfalls hierher gefunden – gratias tibi ago, o textrix (bosp. 'vielen Dank, o Weberin')! Ich bin Erynnion Quendan Eternenwacht und so begegnen wir uns an diesem Kreuzweg wieder."

Eternenwacht (*963 BF; kurze weiße Haare, spricht gepflegtes Horathi, von mitreißendem Charisma) blickt auf ein bewegtes Leben zurück. Noch während seiner Ausbildung an der Halle der Antimagie wurde er als Consor in die Hesinde-Kirche aufgenommen und stieg nach seiner Weihe zum Mentor schnell in den Rängen der Kirche auf. Schließlich gründete er den *Sacer Ordo Draconis* (die Draconiter), dem er bis 1026 BF als – nur der Magisterin der Magisterin verpflichteter und einem Erzwissensbewahrer gleichgestellten – Abtprimas vorstand. Lange galt er seinen Anhängern als lebender Heiliger, bis er unter mysteriösen Umständen verschwand (**AB 102–108, Masken der Macht 22**). Es gab viele Gerüchte um seinen Verbleib: einige befürchteten einen Unfall beim Experimentieren mit einem Karfunkelstein, andere folgten Spuren in den Windhag. Tatsächlich aber hatten Haldana von Ilmenstein (die Matriarchin der Hesinde-Kirche) und Eternenwacht Pläne geschmiedet, um die Kirche Hesindes zu erneuern und der Draconiter schloss sich in deren Zuge dem Orden der Menacoriten im Limbus an, deren Robe er hier trägt.

Erynnion Quendan Eternenwacht

Kurzcharakteristik: vollendeter Hesinde-Geweihter und brillanter Antimagier, in dem das Feuer einer göttlichen Offenbarung lodert

Herausragende Eigenschaften: KL 21, IN 16, CH 20; Neugier 7

Herausragende Talente: Überzeugen (Bekehren) 21 (23), Lehren 20, Menschenkenntnis 20, Götter und Kulte (Hesinde) 21 (23), Magiekunde (Magietheorie, Sphärenkunde) 20 (22), Philosophie 18, Sprachenkunde 19, Brettspiel (Garadan) 18 (20)

Sprachen: Alaani, Angram, Asdharia, Aureliani, Bosparano, Drachisch, Isdira, Rogolan, Rssahh, Tulamidy, Ur-Tulamidy, Zhayad

Wichtige Liturgien: Eternenwacht beherrscht alle allgemeinen Liturgien sowie alle der Hesinde-Kirche, dazu einige apokryphe – nur ihm bekannte – Rituale.

Wichtige Zauberfertigkeiten: Zauber des Merkmals *Antimagie* mindestens 10; dazu Auge des Limbus 8, Planastrale 8, Oculus 15, Analys 12, Ignifaxius 10, Unitatio 10

Besonderheiten: Eternenwacht hat derzeit etwa 35 AsP und 50 KaP zur Verfügung.

Zitate: "Die Göttin braucht keinen Gemäuer und Statuen, um ihre Weisheit auszugießen. Ihr bedeutendster Tempel ist der menschliche Geist."

Sollte Gorodez die Helden begleiten (siehe Kasten auf Seite 82), beachten Sie bitte die Hinweise zum Verhältnis zwischen ihm und Eternenwacht auf Seite 144.

Ein Versteck im Nest der Feinde

Eternenwacht ist sich bewusst, dass der stetige Übergang in den Limbus zum einen wegen des starken Veränderungen unterworfenen Astralgeflechts über dem Tal extrem gefährlich ist und fürchtet zum anderen, dass häufige Limbus-Magie auch die Aufmerksamkeit des Dschinns der Nacht und damit Pardonas erregen würde. Daher hat er sich in einer Höhle des Talkessels, die von etlichen Luftwurzeln überwachsen ist, häuslich eingerichtet. Der Eingang ist mit einem *Gewebe des Verbergens* versehen, das dem Betrachter eine massive Feldwand vorgaukelt. Dieses magische Artefakt besteht aus Seidenfäden, in die viele Opale und Magnetite im Achteckschliff eingewoben sind. Der CHAMAELIONI ist der vorrangig wirkende Zauber, das Gewebe selbst trägt zudem die Arkanoglyphe *Ungesehenes Zeichen*.

In der improvisierten Behausung, lassen sich eine kostbare Hesinde-Statuette (etwa spannhoch), Gwen-Petryl-Steine, mehrere Bücher und Messinstrumente sowie ein Astrolabium und ein Meulenar-Fernrohr finden. Dinge des alltäglichen Lebens wie eine Decke, eine Lampe und ein Rucksack vervollständigen die karge Einrichtung. Wenn Sie die Helden hier auf den Hesinde-Geweihten treffen lassen wollen, dann wandeln Sie den Vorlesetext oben einfach entsprechend ab. Tagsüber haben die Helden gute Chancen, Eternenwacht hier zu treffen, denn er nutzt die Tage für Analysen des komplexen Astralgeflechts über und im Tal. Nur in der Nacht, wenn die Aufmerksamkeit im Kultistenlager abnimmt und die Achaz ruhen müssen, streift er durch das Tal, um weitere Erkenntnisse zu gewinnen.

Wichtige Hinweise, die Eternenwacht geben kann

Sie können diese Informationen den Helden durch Eternenwacht zuspielen, falls die Helden sie nicht selbst erlangt haben.

☞ Die Astralkatalysatoren im nördlichen Teil des Tals sind nicht ohne weiteres auszuschalten – siehe **Die Astralkatalysatoren** auf Seite 134.

☞ Eine Flucht in oder durch den Limbus ist wegen der unberechenbaren Fluktuationen des Astralgeflechts und des mächtigen Sphärentores lebensgefährlich und kaum durchführbar.

☞ Eternenwacht glaubt, dass ein Schwachpunkt in Pardonas Plan in Zze Tha liegt. Nur deswegen hat die Dunkellefe einen Trupp dorthin entsandt und nicht ihre Macht über die Kraftlinien genutzt, um das alte Echsenreich nach Dere zurückzureißen.

☞ Er rät den Helden daher, wenn sie die Pläne Pardonas verhindern wollen, schnellstens durch das Tor nach Zze Tha zu reisen. Er selbst gedenkt, es genauso zu halten.

Ein Tag im Tal

Für die Kultisten beginnt der Tag im Tal mit einem tiefen Hornsignal, das die letzte Wache der Nacht gibt. In ihre rituellen Kutten in Schwarz und Gold gewandet, versammeln sich die Anhänger der Uled ash'Shebah zu einer kurzen, aber innigen Anrufung Pyrdacors, die stets mit der mantraartigen Bitte endet: "*Gewähre uns deine Macht, o göttlicher Drache, dein Werk zu vollbringen!*"

Während des Tags stehen ganz profane Arbeiten im Vordergrund: Es wird gejagt, nach Kräutern gesucht und der Bau der Palisade vorangetrieben. Einige Kultisten widmen sich Forschungen, andere undurchschaubaren Ritualen oder Vorbereitungen, wieder andere Waffenübungen, die Schattentänzen

gleichen. Nach Anbruch der Abenddämmerung finden sich die Kultisten in vollem Ritualornat vor der Statue ein, und rufen erneut den göttlichen Drachen in einer von Kräuterrauch schwangeren Messe an. Danach vertreiben sich die Kultisten mit Waffenpflege, Ritualvorbereitungen, Diskussionen, Forschungen oder auch Würfelspielen und Zechen die Zeit, bis es zur Nachruhe geht. Es gibt drei Mahlzeiten am Tag, ein knappes Frühstück, ein Mittagmahl und ein Abendessen. H'Kuir'ia sucht vor der 'Abendmesse' den Dschinn der Nacht auf und holt Befehle ein. Die dort postierten Wachen werden alle sechs Stunden abgelöst.

Die kaltblütigen Achaz beginnen den Tag später und beenden ihn früher – sie sind aktiv, wenn die Sonne besonders heiß vom Himmel brennt. Die Echsenmenschen sind meist in der Nähe ihrer Wohnbauten bei der Jagd anzutreffen, wenn sie nicht gerade zum Essen zusammenkommen.

Als Anregung für mögliche Szenen im Tal, die Ihre Helden beobachten und ausnutzen können, sollen die folgenden dienen, die Sie gerne nach eigenem Belieben ergänzen können:

- Eine Gruppe Kultisten jagt, sucht Nahrung oder sammelt Kräuter. Einer der Suchenden entfernt sich von der Gruppe, weil er etwas Besonderes entdeckt hat – ein idealer Moment für Helden, seiner habhaft zu werden.

- Eine Gruppe Kultisten formt unter Lobgesängen aus Lehm, Kräutern und Drachenschuppen (!) eine Drachenstatue, die bei einem Ritual verwendet werden kann. Ein idealer Zeitpunkt für die Helden, um etwas (magisch oder karmal wirkendes) in die Statue einzuschmuggeln, das das Ritual zum Schluss stören könnte.

- Verschwundene (von Eternenwacht oder den Helden entwendete) Vorräte führen zum Streit zwischen den Kultisten. Die misstrauische H'Kuir'ia lässt die Umgebung des Lagers durchsuchen. Diese Szene soll bei den Helden vor allem die Angst schüren, entdeckt zu werden.

- Zu rituellen Zwecken legen die Kultisten die schwarz-goldenen Kutten an, die einem Drachen ähneln sollen. Selbst der Kopf ist von einer hölzernen Drachenmaske bedeckt. Zeitpunkt und Verkleidung erscheinen ideal, um sich unter die Kultisten zu mischen. Das Opferfeuer wird reichlich mit Kräutern versehen, so dass die Kultisten in einen Rauschzustand fallen und darin – vom Dschinn geleitet – selber (im metaphysischen Sinn) 'zum Drachen werden'. Leider wirkt sich der Rauschzustand drastisch auf ungeschützte Helden aus – drastischer als auf die Kultisten, die derlei schon gewohnt sind.

RITUALVORBEREITUNGEN

Schon Wochen vor der Ankunft der Helden haben die Kultisten auf Geheiß des Dschinns der Nacht (und damit auf Pardonas Befehl) mit den Vorbereitungen zu einem gewaltigen Ritual begonnen, das alsbald seinen Abschluss finden soll. Nachdem die Kultisten mühsam Pardonas Sterntetraeder im Tal verteilt haben und die Dunkelfeife ihre Manipulationen der Kraftlinien in der Dämonenzeitadelle vollendet hat, um den astralen Fluss der *Konzilslinie* (und damit auch des *Fächers der Macht*) zu stärken, laden sich die Astralkatalysatoren nun mittels des uralten Pyrdacor-Heiligtums auf.

Da sowohl die Phase des Madamals günstig ist als auch Planeten- und Sternkonstellation ideal sind, beginnt eine Phase schneller Toröffnungen, so dass der Weg nach Zze Tha häufig offen steht. Zudem hat Pardona bereits vor einigen Tagen eine Gruppe ihrer Handlanger durch das Sphärentor geschickt, um in Zze Tha Vorbereitungen zu treffen und dafür zu sorgen,



dass weder die Helden noch irgendwer anders störend einwirken kann.

Kurz bevor das Aufladen der Astralkatalysatoren abgeschlossen ist, die das Tor nach Zze Tha dauerhaft offen halten, gelangen die Helden ins Tal und beginnen mit ihren Nachforschungen.

In all diese Pläne ist außer dem Dschinn der Macht niemand eingeweiht, die Kultisten handeln nur von Anweisung zu Anweisung und arbeiten damit die Vorbereitungen für das große Ritual systematisch ab, ohne die Hintergründe zu kennen – wenngleich wenige einen eigenen Verdacht haben, was passiert.

WENN HELDEN HANDELN

UNTER KULTISTEN

Wenn die Helden erbeutete Insignien benutzen und sich überzeugend als Teil der Kultgemeinschaft ausgeben, werden sie zunächst freundlich-reserviert empfangen und können unter den Kultisten leben. Ihnen werden Schlafplätze in einem Zelt zugewiesen. Staunen löst aus, dass sie keine Ritualroben besitzen und ihnen wird aufgetragen, hölzerne Drachenmasken anzufertigen, um sie bei den Abendmessen zu nutzen. Ohnehin warten vielfältige Aufgaben auf die Helden: Von der Hilfe beim Bau der Palisade über die Jagd oder das Fischen, die Kräutersuche oder das Brauen eigenartiger Tränke, bis hin zum Kochen oder dem Wachdienst ist alles denkbar; sogar sternkundliche oder magische Analysen.

Gelingt es den Helden, in den nächsten Tagen nicht negativ aufzufallen, fallen ihnen recht einfach alle notwendigen Informationen in den Schoß. Machen Sie es ihnen aber nicht zu

einfach, indem Sie zum Beispiel ein misstrauisches Kultmitglied erschaffen, das den Helden auf Schritt und Tritt folgt, sie schikaniert und anzuschwärzen versucht. Fliegen die Helden dagegen auf, müssen sie sich auf eine wilde Jagd gefasst machen – mit Kultisten und Achaz im Nacken beginnt für die Gruppe dann das Finale.

Wenn Sie es den Helden nicht zu leicht machen möchten, wurde auch Margilon über die Helden informiert (die Helden sollten genau das nach den Geschehnissen von Drakonia und Yiyimris befürchten), was das Versteckspiel natürlich verschärft.

Ein Gespräch mit PARDONA

Der Dschinn der Nacht schickt seine Wachen regelmäßig zur rituellen Abendmesse davon, dann ist eine gute Gelegenheit, das Zelt zu erkunden. Stürmen die Helden mit gezogenen Waffen hinein, kommt es zum Kampf mit dem Shakagra, was selbst im Falle eines schnellen Sieges kurz danach die restlichen Kultisten auf den Plan ruft und damit das Finale einleitet. Sollten Sie befürchten, dass den Helden zu diesem Zeitpunkt wichtige Informationen fehlen, können Sie diese immer noch über Eternenwacht zukommen lassen.

Beziehen die Helden vor dem Zelt Position, können sie ein Gespräch zwischen dem Dschinn der Nacht und Pardona belauschen. Solange man das Gespräch nur durch die dünne Zeltplane belauscht, hört man eine Unterhaltung im schrillen Asdharia-Dialekt der Shakagra, die nur dann sinnvoll verfolgt werden kann, wenn zumindest ein Held einen Sprachwert von 6 darin besitzt oder Eternenwacht bei den Helden ist, dessen TaW in Asdharia 8 beträgt.

Schneiden die Helden einen Schlitz in die Plane, können sie einen Blick auf die *Gemme der Gedankenbilder* erhaschen, die Margilon zur Kommunikation mit Pardona benutzt. In diesem Fall werden die Helden Teil der gedanklichen Verbindung und erfahren das Gespräch in ihrer jeweiligen Muttersprache.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kauert euch neben die Zeltplane, haltet gespannt den Atem an und könnt tatsächlich zwei leise Stimmen aus dem Zeltinneren vernehmen.

“Wie sind eure Befehle, Gebieterin?” fragt eine zarte Stimme im zweistimmigen Singsang der Elfen, dem jedoch eine schrille Note beigemischt ist.

Die antwortende Stimme ist die einer jungen Frau. Verführerisch und klar, wenn auch wie aus weiter Ferne, antwortet sie wie Sphärenklang: “Bis jetzt läuft alles nach Plan – Sorge dafür, dass es dabei bleibt. Sind die Kraftsammler geladen?”

“Gebieterin, sie füllen sich beständig und werden in drei Tagen vollständig aufgeladen sein.”

“Und wie steht es um den Drachen?”

“Gebieterin, er ruht, aber er wird von Herzschlag zu Herzschlag stärker.”

“Sehr gut, das ist sehr gut! Die Sterne stehen günstig und alles entwickelt sich nach Plan. Bald wird das Tor nach Zze Tha dauerhaft offen stehen. Wenn der Drache genug Kraft gesammelt hat, wird er ein perfektes Werkzeug sein, um meinen alten Meister und neuen Diener zu erwecken.”

“Gebieterin, ihr seid weise! Wie gut, dass uns in dieser Sphäre niemand mehr daran hindern können wird und unsere Truppen dort sind, wo wir noch verwundbar sind – im Herzen Zze Thas.”

Bei diesem Gespräch belauschen die Helden niemand anderen als Pardona selbst, die letzte Absprachen mit dem Dschinn der Nacht trifft. Sollten große Unklarheiten bei den Helden bestehen, nutzen Sie Eternenwacht, um diese (gegebenenfalls später) auszuräumen.

Ein Held, der die Gemme beobachtet, kann durch seine gedankliche Verbindung (die ihm das Gespräch übersetzt) auch auffallen. Fordern Sie etwa Proben auf die MR oder IN, damit es dem Helden gelingt, rechtzeitig den Blick abzuwenden. Ansonsten flüstert Pardona mit einem Mal: “*Wir sind nicht allein ...*” und Margilon sieht sofort nach dem Rechten. Dies sollte jedoch erst nach dem oben aufgeführten Gespräch geschehen.

BELAUSCHEN DER KULTISTEN

Da die Kultisten nicht über Pardonas Pläne informiert werden, können die Helden von ihnen keine Informationen über die zukünftigen Vorhaben gewinnen, selbst wenn sie eines Kultisten habhaft werden. Belauscht die Gruppe verschiedene Kultisten, lassen sich aber einige Hinweise auf vergangene Erlebnisse – etwa den Transport der Astralkatalysatoren oder den eine Zeit lang im Tal schlafenden Humusdrachen – in Erfahrung bringen. Die Gelehrten unter ihnen haben sich ihre eigenen Theorien zurechtgelegt, die Sie den Helden freigiebig präsentieren können.

AUS DER DECKUNG

Da das Leben im Tal überbordend ist, können sich die Helden recht gut heimlich darin bewegen (entsprechende Proben auf *Sich Verstecken* und *Schleichen* sind erleichtert (vor allem für *sumpfkundige* Helden), vergleichende *Sinnenschärfe*-Proben potenzieller Beobachter erschwert). Auch bei misslungenen Proben müssen die Helden nicht sofort entdeckt werden: Für merkwürdige Geräusche und Bewegungen gibt es im Sumpf viele Erklärungen: eine Echse im Schilf, einen anderen Kultisten oder einen Achaz – vielleicht auch den Sumpf selbst. Sollten die Kultisten wachsamer werden, erschweren sich die Proben der Helden.

Die Suche nach den Eindringlingen

Wenn die Kultisten immer wieder Spuren der Helden finden oder diese bei ihrem Versteckspiel kläglich scheitern, kommen sie irgendwann zu der Erkenntnis, dass Fremde im Tal sind. H'Kuir'ia informiert den Dschinn der Nacht, der wiederum eine groß angelegte Suche befiehlt.

In den folgenden Stunden durchkämmen alle Kultisten und die eilig informierten Achaz das Tal, was den Handlungsspielraum der Helden deutlich einschränkt. Verlangen Sie immer wieder erschwerte Proben auf *Sich Verstecken*, wenn die Helden (Beinahe-)Kontakt mit Kultisten oder Achaz haben. Der Einsatz von Magie kann das Versteckspiel der Helden erfolgreich gestalten, wobei sich Zauber wie VISIBILI, CHAMAELIONI oder SPURLOS anbieten. Die Suche wird spätestens bei Einbruch der Dunkelheit eingestellt, allerdings die Wachen am Zelt des Dschinns der Nacht und im Lager verdoppelt. Zudem patrouillieren am nächsten Tag noch einmal Vierergruppen durch die beiden Talkessel. Werden die Helden entdeckt, ist die Jagd auf sie eröffnet und Sie sollten unmittelbar zum Finale überleiten.

GEZIELTE ANGRIFFE DER HELDEN

Immer wieder können die Helden kleineren Kultisten- oder Achazgruppen im Tal begegnen. Dabei kann es sich um eine Jagdgruppe handeln, eine kleine Patrouille oder einfach nur um einen Unvorsichtigen, der seine Notdurft diskret erledigen wollte. Ein Angriff aus dem Hinterhalt ist meist Erfolg versprechend – allerdings fällt das Fehlen der besiegten Feinde spätestens am Abend in beiden Lagern auf, was eine gründliche Suche am nächsten Tag zur Folge hat.

Ein Angriff auf den Dschinn der Nacht lenkt sofort die Aufmerksamkeit sämtlicher Talbewohner auf die Helden und führt somit direkt ins Finale.

VERBÜNDETE UND ÄRGERNISSE

Neben Eternenwacht und/oder Gorodez gibt es noch andere mögliche Verbündete der Helden – aber auch Gruppen wie die Angroschim, die sich je nach Verhalten der Helden als Hilfe oder Ärgernis erweisen können.

DIE BENI KASIM ALS VERBÜNDETE

Die Beni Kasim können den Helden als schlagkräftige Unterstützung (oder geplante Ablenkung) dienen, wenn es gelingt, die radikalen Novadis als Verbündete zu gewinnen oder zu instrumentalisieren.

Am einfachsten scheint es zu sein, die Beni Kasim in das Tal zu locken. Der Diebstahl mehrerer Kamele oder gar Pferde führt zu einer umgehenden Verfolgung. Wenn die Beni Kasim aufgebracht genug sind, können sie sogar das Verbot vergessen, sich dem Wadi zu nähern. Wenn die Helden das Gelände gut kennen und es gleichzeitig schaffen, den Abstand konstant zu halten, können sie die aufgebrachten Novadis zumindest so weit in das Tal locken, dass sie des echsischen Feindes ansichtig werden. Das bezeugte Wort der stolzen Krieger kann bei Verhandlungen mit Sultan Gulshev von Wert sein, nach Ihrem Ermessen kann dies aber auch ausreichend sein, damit die Beni Kasim ohne weitere Überzeugungsarbeit der Helden (dann aber von diesen unabhängig) zur Tat schreiten.

Ein dreister Magier mit entsprechenden Fähigkeiten kann sich an der Illusion eines göttlichen Eingreifens Rastullahs versuchen – nur sollte dies nicht auffallen, denn die Kasimiten verstehen in dieser Hinsicht keinen Spaß. Zumal sind von Rastullah keine direkten Eingriffe in das Weltgeschehen bekannt, von seiner Offenbarung und dem Wunder des Jahres 1025 BF abgesehen (*Götter und Kulte* +4). Durch ihre Begegnung mit Abu Khômchra wissen die Helden allerdings, über welche Orakel die Gelehrten und Weisen den Willen des All-Einen deuten und können mit entsprechenden Zaubern solche generieren. Mit einem überzeugten Mawdli haben die Helden ebenfalls einen wirksamen Fürsprecher am Ohr des Sultans.

Letztlich muss der Sultan überzeugt sein. Allerdings spricht Gulshev nicht mit Ungläubigen und jeder Beweis der Helden wird zuerst zu ihrem Nachteil ausgelegt. Die Drachenhaut Yalstenes – von der der Sultan weiß – könnte etwa von den Helden aus der Obhut der Derwische geraubt worden sein. Wenn die Helden aber den obigen Anregungen entsprechend Vorarbeit geleistet haben, kann es in einer geschickten Inszenierung so wirken, als würden sich die Warnungen der Helden in andere Umstände einfügen. Mit kulturellen Fingerspitzengefühl und gewandter Diplomatie können die

Helden so ein bemerkenswertes Bündnis mit den Kasimiten gegen die Drachenkultisten schmieden.

Ein Teilerfolg kann immerhin sein, dass der Sultan den Helden dankt und sie fortschickt, um dann auf eigene Faust zu agieren. Auch dies kann den Helden im Wadi zum Vorteil gereichen.

DIE ZWERGE ALS VERBÜNDETE

Auch die Angroschim von Garamoschs Trupp können den Helden eine schlag- und tatkräftige Hilfe sein. Allerdings sollten die Helden ihr Vorgehen dann im Vorfeld mit Garamosch abgesprochen haben. Der Drachenjäger ist nicht davon abzubringen, dass jeder Kultist ohne Anruf oder Gnade erschlagen wird, nachdem er erfahren hat (oder auch nur vermutet), dass es sich bei den Menschen im Tal um Anbeter des Goldenen Drachen handelt.

Sollten Ihre Helden auf das Ausspionieren des Tals verzichten wollen, mit den Zwergen das Wadi stürmen und darauf hoffen, einige Gefangene zu machen, um alle notwendigen Informationen (je nach Gesinnung mit BANNBALADIN oder sogar Folter) aus den Kultisten herausbekommen, können Sie sie gewähren lassen. Nutzen Sie dann die Informationen über das Wadi Yiyila, um den Sturmangriff vorzubereiten oder zu improvisieren.

DIE ZEIT VERRINNT

Die Beni Kasim sind Fußkämpfer, die bei einem eventuellen Angriff durch das Wadi kommen und sich ihren Weg vom südlichen Talkessel aus kommend bis zum Herzen des Bösen mit Säbel und Speer erkämpfen. Dabei wird etwas über ein Dutzend der Wüstensöhne den Helden zur Hilfe eilen. Die 16 Angroschim von Garamoschs Gesellen sind gestandene Kämpfer: Die vier Armbrustschützen postieren sich an den Rändern des Talkessels und nehmen alles unter Beschuss, was ihnen 'verdracht' vorkommt oder worauf Kalamox sie hinweist, die Axtkämpfer und Schachtfeger stürmen gemeinsam mit den beiden Drachentötergespannen und Garamosch selbst das Tal und bekämpfen alles und jeden bis zum Tod.

Überlegen Sie sich eigene Feinheiten für die Taktiken der beiden Trupps und passen Sie diese an eventuelle Überlegungen an, die Ihre Helden mit den beiden Parteien getroffen haben. Und behalten Sie die Taktiken im Hinterkopf, wenn es an das Finale geht.

Das Tor nach Zze Tha wird aber keine der beiden Parteien durchschreiten – stattdessen halten sie am Wadi Wacht, damit kein "Schuppegezücht die Wüste zu betreten vermag."

WELTENWECHSEL!

Sobald die Helden genügend Informationen gesammelt haben, auffällig geworden sind oder es an der Zeit ist, dass die Zwerge und/oder Novadis das Tal erreichen, läuten Sie das Finale ein. Grundsätzlich gibt es für das Finale zwei Varianten:

A) HEIMLICHER ÜBERGANG

Den Helden gelingt es, den Kult erfolgreich zu unterwandern oder heimlich auszukundschaften. Sie entdecken das Sphären-tor nach Zze Tha und durchschreiten es, ohne dass es den Kultisten auffällt. Informationen zur Ausgestaltung einer solchen Szenerie finden Sie auf den Seiten 138 und 139.

B) HALS ÜBER KOPF

Die Helden werden entdeckt und müssen vor ihren Häschern durch das Sphären-tor nach Zze Tha fliehen. Der Übergang ist hektisch und ungeplant. Vorschläge zur Ausgestaltung einer solchen Alternative folgen direkt im Anschluss. Hier schließt das Einstiegsszenario von **Drachendämmerung**, dem abschließenden vierten Band der **Drachenchronik** an, das den Titel **Der Schlafende König** trägt.

Ein Sturm zieht auf

Nutzen Sie die folgende Szene, wenn die Helden entdeckt wurden und bereits von den Kultisten verfolgt werden oder wenn Sie der Meinung sind, dass sie alles erfahren haben, Sie aber dennoch eine actionreiche Flucht als Überleitung in Band IV vorziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erfrischt ein lauer Luftzug die stickige Luft im Tal. Schlagartig frischt es auf, binnen weniger Herzschläge nehmen die Böen an Intensität spürbar zu. Ein feines Knistern liegt in der Luft und dann türmen sich mehrere kleine Windhosen im Tal auf – grau wabernd ragen sie zwischen dem satten Grün der Umgebung auf.

Diese Wirbelstürme, in deren Zentrum sich oft ein kleines **AUGE DES LIMBUS** öffnet, sind eine Begleiterscheinung, die bisweilen auftritt, wenn sich das Tor nach Zze Tha öffnet. Richten Sie es so ein, dass die Helden nun urplötzlich zwischen dem Grün entdeckt werden, weil sie sich vor einer der Windhosen in Sicherheit bringen müssen oder weil das Astwerk zur Seite geborgen wird, so dass eine Patrouille einen Blick auf die Gruppe erhaschen kann. Schon ertönt laut das Alarmhorn. Die Sphärenpforte zu erreichen, muss nun das Ziel der Helden sein – auch wenn sie sich dessen im Moment vielleicht noch nicht bewusst sind. Denn nun beginnt die mörderische Hetzjagd, bei der sämtliche Anhänger der Uled ash'Shebah und die Achaz Jagd auf die Helden machen.

Gestalten Sie eine gnadenlose Treibjagd, bei der die Helden immer wieder auf neue, zahlenmäßig überlegene Feinde treffen, die sie einmal kreuz und quer durch das Tal jagen. Immer dann, wenn die Helden eine Richtung eingeschlagen haben und ihr folgen wollen, schneiden ihnen neue Gegner den Weg ab. Den Helden muss klar werden, dass eine Flucht aus dem Tal beinahe aussichtslos ist. Die Steilwände sind kaum zu erklimmen, denn selbst wenn den Helden die notwendigen *Klettern*-Proben gelingen, sind sie dem Beschuss ihrer Feinde hilflos ausgeliefert. Auch der Einsatz von Magie ist keine rich-

tige Hilfe, denn H'Kuir'ia hält genau darauf nun ein Auge und zudem wird das Zaubern durch die limbischen Störungen der Wirbelstürme erschwert (nach Ihrer Maßgabe).

EINE VERSCHNAPPAUFPAUSE

Gerade in dem Moment, bevor die Helden ausgelaugt zusammenbrechen, gelingt es der Gruppe für einen kurzen Augenblick, sich den Angriffen ihrer Feinde zu entziehen. Die Helden können sich in einer Erdmulde, zwischen Schilfrohren oder im hohen Gras zeitweise verstecken. Auch hier können Sie die Begegnung mit Eternenwacht ansiedeln, wenn sich Ihre Helden bisher gut zurechtgefunden haben. In diesem Fall springt der Geweihte in das Versteck der Helden und tadelt sie, dass sie soviel Aufregung produziert haben. Nutzen Sie seine Beschreibung auf Seite 137, um die Begegnung einzuleiten. Danach nutzt der Hesinde-Geweihte die kurze Pause, um den Helden fehlende Informationen zuzuspielen, bevor das Finale seinen weiteren Lauf nimmt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört ein leises Sirren, dann fliegt ein schmaler Speer heran. Er verfehlt knapp eure Köpfe – und trifft Eternenwacht beinahe an der Hüfte. Der Metropolit springt entschlossen auf und führt die Rechte in der Ignifaxius-Geste an die Schulter. "Göttin, es reicht! Dein Wille sei meine Stärke!" Ein halbes Dutzend Kultisten und genauso viele Achazkrieger nähern sich euch im Laufschrift. Kaum habt ihr eure Gegner ausgemacht, schleudert ihnen der Menacorit auch schon eine Feuerlanze entgegen. Flucht oder Kampf – es geht weiter.

Ein Schrecken aus Zze Tha

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein bestialisches Gebrüll hallt an den Schluchtwänden wieder. Mit einem Mal ist es totenstill. Dann hört ihr ein dumpfes Klatschen. Durch das Tor, eine graue Öffnung ins Nichts, stapft eine riesige Gestalt, eine aufrecht gehende Echse von erschreckenden acht Schritt Höhe. Der Körper des Monsters ist mit braun schillernden, riesigen Schuppen bedeckt, die Arme haben höchstens ein Drittel der Länge der mächtigen Beine. Alleine die überstehenden Reißzähne in einem Maul, das mit Aberhunderten von Zähnen bewehrt ist, sind einen halben Schritt lang, die krallenbewehrten Füßen messen gut und gerne zwei Schritt und der Schwanz ist wohl an die 10 Schritt lang.

Von der anderen Seite des Sphären-tors weht ein warmer Wind, der Gerüche eines exotischen Waldes mit sich führt. Das Monster richtet sich langsam auf, dann fegt es mit dem Schwanz beiläufig ein Zelt fort. Die bereits aufgestellten Palisadenpfeiler regnen als Pfeilhagel hernieder, dann zerbricht eine Hütte unter einem einzigen Schlag des fürchterlichen Echsenschwanzes. Als das Ungetüm einen Schritt gemacht hat, knickt ein Dutzend Bäume einfach um. Gegen diese Urgewalt verlieren eure Feinde trotz ihrer Überzahl einen guten Teil ihres Schreckens.

Die Helden sind gut beraten, den Weg des Schlingers nicht zu kreuzen. Falls sie es dennoch auf einen Kampf anlegen, hier die Kampfwerte.

Riesenschlinger

INI 8+1W6 PA 3 LeP 200

RS 6 WS 15

Biss: AT 14 TP 3W6 +5 DK HN

Schwanz: AT 6 TP 2W6+6
DK NS

GS 12 AuP 50 MR 10/14

Besondere Kampfregelein: Niederwerfen (14, Schwanzangriff), Gelände Sumpf, sehr großer Gegner, Raserei (5, Hälfte der LeP verloren), Verbeißen

Der Riesenschlinger kann in einer KR mit Biss und Schwanz zwei verschiedene Gegner attackieren.

DIE VERBÜNDETEN GREIFEN AN – DIE SCHLACHT IM TAL

Die Kultisten wirken verunsichert und einige reagieren panisch – für die Helden dürfte sofort offensichtlich werden, dass das Erscheinen des Riesenschlingers nicht Teil ihres Plans ist. Während ein Teil der Gegner den Helden weiterhin die Stirn bietet, sammeln sich andere zum Kampf gegen die Bestie. Treiben Sie die Helden dennoch langsam, aber sicher auf das Monster zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch hat sich ein gutes Dutzend Gegner gesammelt, die immer wieder auf euch eindringen, hinter euch nähert sich unaufhaltsam das Ungetüm. Eure Leben dürften bald zu Ende sein – da heult das Monster plötzlich auf. Wenige Augenblicke später prasselt ein Bolzenhagel vom Klippenrand auf das Tier nieder. Mit einem mächtigen Schrei stürmen vier Zwerge an zwei mächtigen Drachentörern auf die Bestie zu. Garamoschs Gesellen sind euch tatsächlich zur Hilfe geeilt und greifen nun unter wütenden Schlachtrufen ins Geschehen ein.

Passen Sie diesen Text an, sofern die Helden statt der Zwerge die Beni Kasim als Verbündete gewonnen haben. Infolgedessen kommt es zu einer erbittert geführten und absolut unübersichtlichen Schlacht zwischen dem Monstrum, den Kultisten, den Achaz und Garamoschs Gesellen sowie eventuell den Kasimiten.

Sollten Ihre Helden auf einen Kampf aus sein, können Sie ihnen an dieser Stelle Margilon, H'Kuir'ia oder Chyyzz Byzz gegenüberstellen, die von wenigen Kämpfern begleitet einen letzten Versuch unternehmen, die Eindringlinge ein für alle Mal zu beseitigen.

AUF NACH ZZE THA

Im Laufe der Schlacht sollte es den Helden gelingen, sich dem Sphärentor zu nähern und schließlich den Weg nach Zze Tha zu beschreiten. Die Helden können natürlich der Schlacht bis zum Ende beiwohnen und mit den Verbündeten gemeinsam ihren Sieg über den Riesenschlinger feiern, aber eigentlich besteht kein Grund, warum sich die Helden auf ein solch gefährliches Spiel einlassen sollten. Es ist daher sehr gut denkbar, dass sich die Helden schon vorher auf den Weg nach Zze Tha begeben. Falls einer oder mehrere Helden bereits schwer verletzt wurden, können Sie der Gruppe das Tor als letzte Fluchtmöglichkeit bieten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Keine zehn Schritte vor euch ragt das gewaltige Sphärentor empor. In seiner Nähe haben sich mehrere kleine Wirbel gebildet, die ziellos hin und her wehen. Heiße Böen reißen an eurem Haar und eurer Kleidung. Dünne Äste, feiner



Staub und Wassertropfen werden euch entgegengeschleudert. Jeder Schritt fällt euch schwer, doch ihr nähert euch entschlossen dem grauen und undurchschaubaren grauen Wabern, das von lautem Knistern und Knirschen sowie einem eigenartigen Rauschen begleitet wird.

Dann taucht ihr in das Wabern ein und alle Wahrnehmung um euch herum verschwimmt, zerfließt in einem grauen Schleier und nur das Rauschen ist zu hören, das schnell zum tosenden Brüllen eines Sturms anwächst – ihr seid im Nirgendwo zwischen den Welten!

WAS HINTER DEN HELDEN ZURÜCKBLEIBT

Das Ende der Schlacht im Tal des Weltenübergangs erleben die Helden nun nicht mehr. Ihnen aber sei verraten, dass es

Gamoschs Gesellen oder den Kasimiten tatsächlich gelingt, den Kampf für sich zu entscheiden und sowohl den riesigen Schlinger als auch die Kultisten zu besiegen. Doch niemandem gelingt es, das Sphärentor zu schließen.

DER MÜHEN LOHN

Die Pläne Pardonas sind erneut von den Helden gestört worden und sie haben weitere Kenntnisse erlangt. Die Aufgabe, die Pläne der Dunkelfelfe endgültig zu vereiteln, liegt noch immer vor den Helden – bevor die **Drachendämmerung** wahrhaftig geschehen kann.

Neben einer Handvoll **Spezieller Erfahrungen** in besonders häufig genutzten Talenten – etwa *Überreden*, *Schleichen* und *Sich Verkleiden* oder *Sich Verstecken* – haben sich die Helden zudem **600 Abenteuerpunkte** verdient.

DER HEILIGE: ETERPENWACHT ALS BEGLEITER DER HELDEN

Beim Übergang nach Zze Tha steht es Ihnen frei, Eternenwacht weiter als Begleiter der Helden zu verwenden. Allerdings sollten Sie diese Variante nur nutzen, wenn er den Helden nicht zuviel Arbeit abnehmen und dadurch den Spielern lästig werden kann. Der Geweihte selbst drängt sich den Helden nicht auf – er ist ganz ein Lehrer –, verfolgt die Angelegenheit aber im Interesse der Menacoriten eigenständig weiter – schließlich geht es hier um Ereignisse von kosmischer Bedeutung. Seine Anwesenheit wird sich im abschließenden Band der Kampagne bemerkbar machen. Sollten Sie aber einen Magier (oder einen Hesinde-Geweihten, dessen Liturgien zumindest für analytische Zwecke ähnliche Dienste leisten können) wünschen, haben Sie hier die Wahl. Als Menacorit kann er auch auf eigene Faust nach Zze Tha gelangen und dort von Ihnen als Joker eingesetzt werden, sollte er sich in diesem Abenteuer von den Helden trennen.

Sollte der Magier *Gorodez* die Helden begleiten (siehe den Kasten **Der Ketzer** in **Hort der Erinnerung** 82), so ist das spezielle Verhältnis der beiden Meisterpersonen zu beachten: Beide Figuren sind Profis, beide streiten gegen den gleichen Feind – und jeder verachtet die Mittel des anderen. Im Angesicht von Pardonas Plänen finden sie zu einer stillen Übereinkunft – und scheinen eine gewisse Lust daran zu entwickeln, den jeweils anderen mit beißendem Spott beziehungsweise unerschütterliche Geduld aus der Fassung bringen zu wollen. Niemals sollten sie die Arbeit der Helden abnehmen, durch ihre polarisierenden Haltungen aber das Spektrum abstecken, in dem die Helden sich entscheiden, und durch die Fähigkeiten wertvolle Berater und Verbündete sein.

WEITERE VARIATIONEN

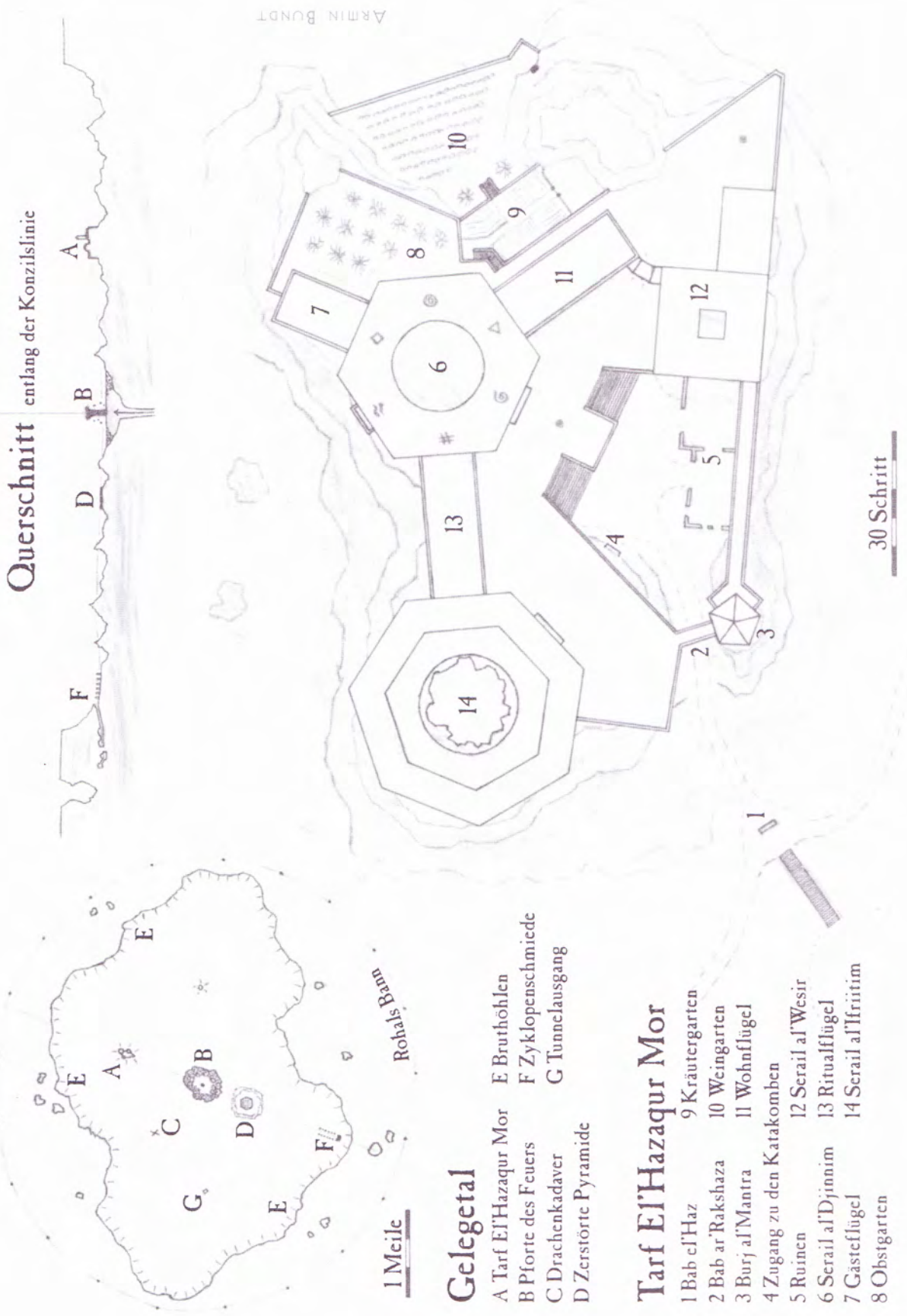
Sollten Sie obiges Ende als zu linear ansehen, können Sie auch dafür sorgen, dass sich nach dem Durchgang des Schlingers das Sphärentor langsam wieder schließt. Handeln Ihre Helden sofort, bleibt es bei der beschriebenen Szene. Zögern sie aber, schließt sich das Tor und öffnet sich erst am nächsten Tag wieder. Dann haben Sie die Gelegenheit, die Schlacht zu Ende zu führen und Ihre Helden einen Sieg ausgiebig mit den Zwergen feiern zu lassen. Denn die Kasimiten ziehen sich nach einem solchen zurück und nehmen nur ihre Toten und einige Trophäen mit.

Zunächst sollten Sie jedoch **Drachenschwur** zuklappen und Ihren Spielern verkünden – “Die Chance habt ihr vertan. Ich muss mir erst mal überlegen, wie ihr da wohl wieder raus kommt.”

Dabei besteht natürlich die Chance, dass die Helden die Zwerge mit nach Zze Tha nehmen wollen – dazu, wie Sie damit umgehen können, finden Sie Hinweise am Anfang von **Drachendämmerung**.

Zudem ist es denkbar, dass die Helden tatsächlich versuchen zu intervenieren. Bleiben sie am Ort und nutzen die kundige Hilfe, die sie gegebenenfalls in Gorodez und/oder Eternenwacht haben, dann können sie zu einem gewaltigen Problem für Pardonas Plan werden. Allerdings müssen sowohl der zynische Magier als auch der aufrichtig-interessierte Hesinde-Geweihte erst überzeugt werden, denn in einem seltenen Moment von Einigkeit drängen beide die Helden zum Übergang, um in Zze Tha mehr über die Pläne der Dunkelfelfe zu erfahren und sie dort einfacher zu vereiteln. Auch zu dieser Alternative finden Sie Hinweise in **Drachendämmerung**.

HANDOUT: PLAN VON TARF EL'HAZAQR MOR



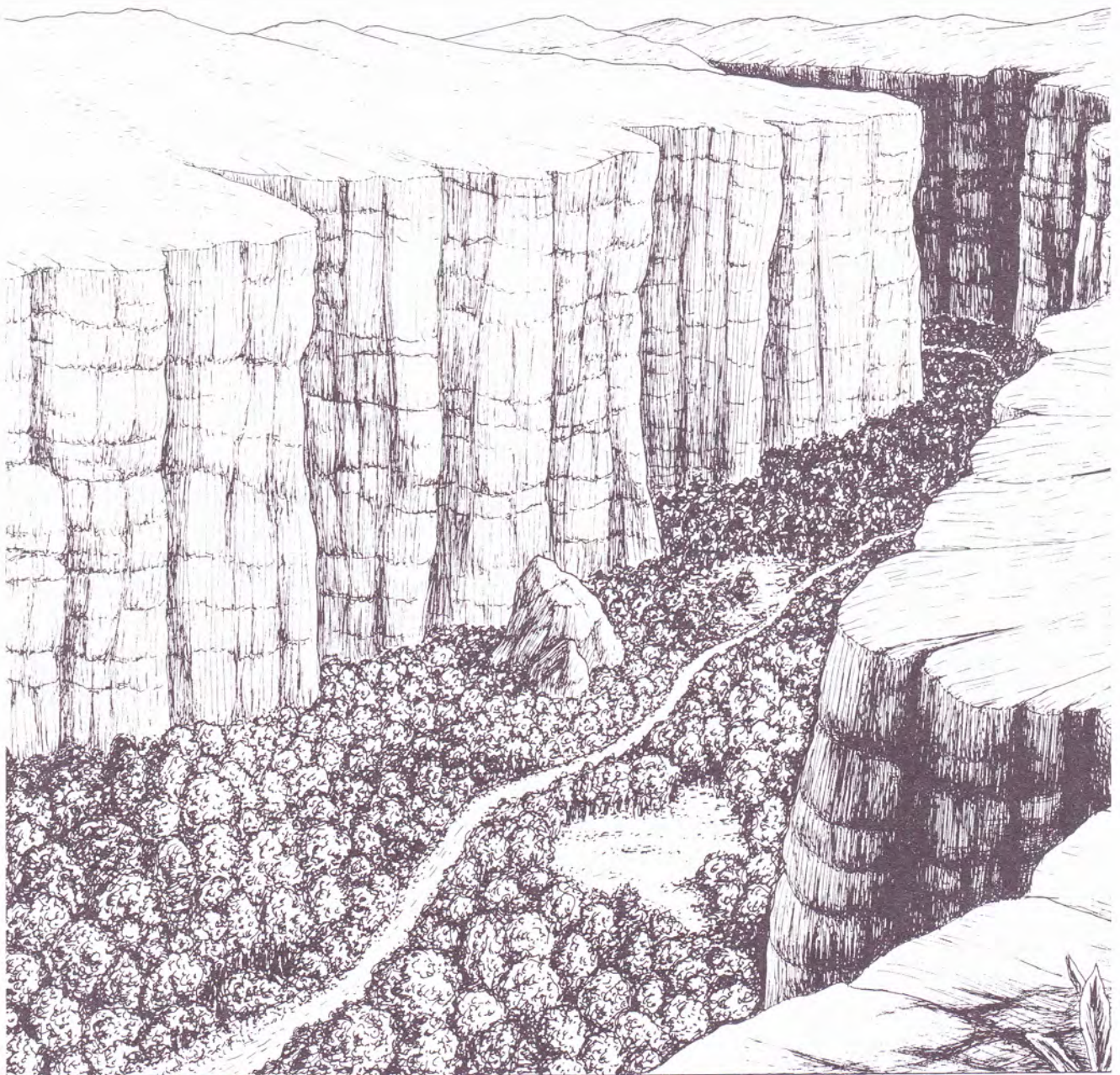
SPIELERHANDOUT: ANSICHT VON YİYİMRİS



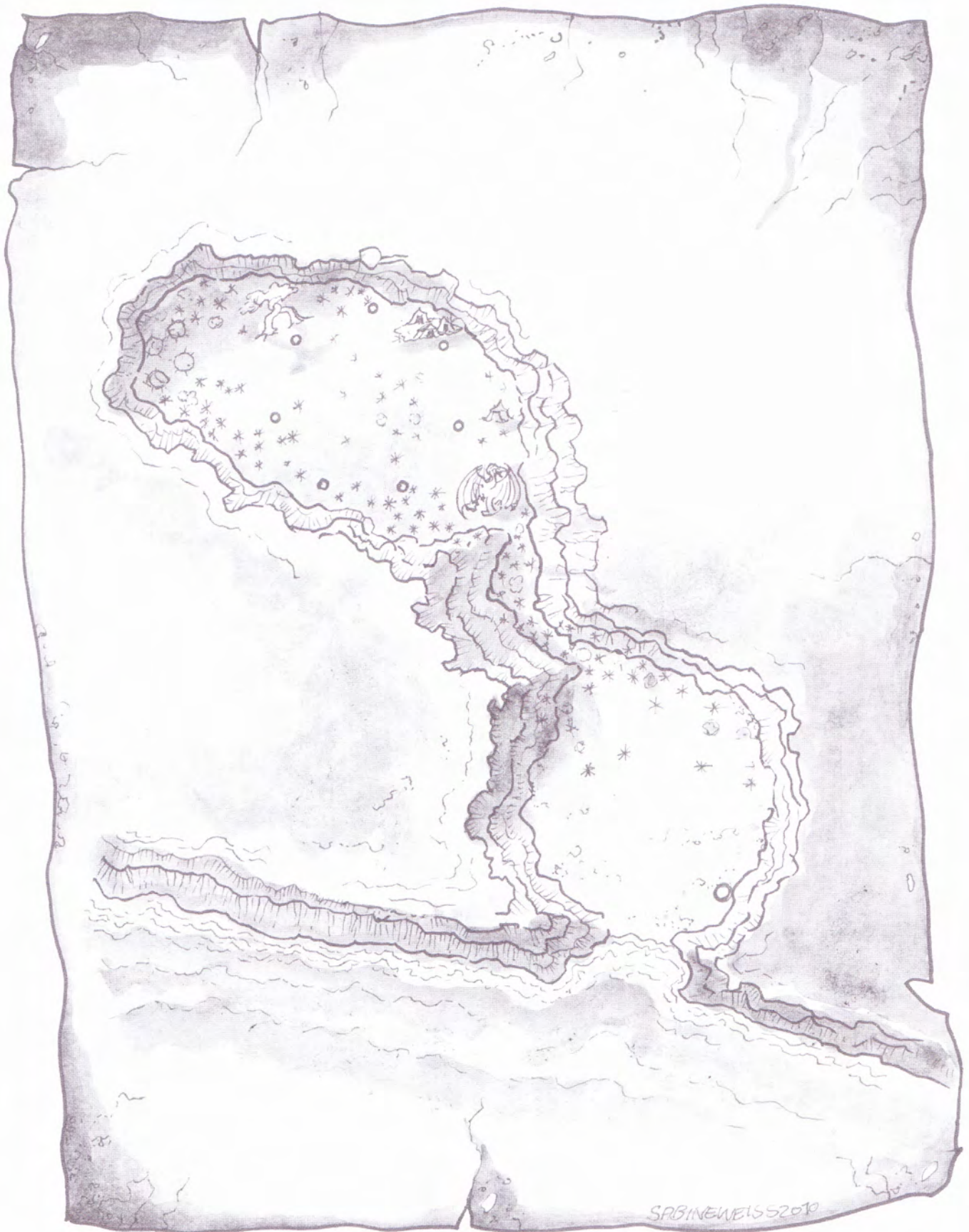
SPIELERHANDOUT: PLAN VON YIYIMRIS

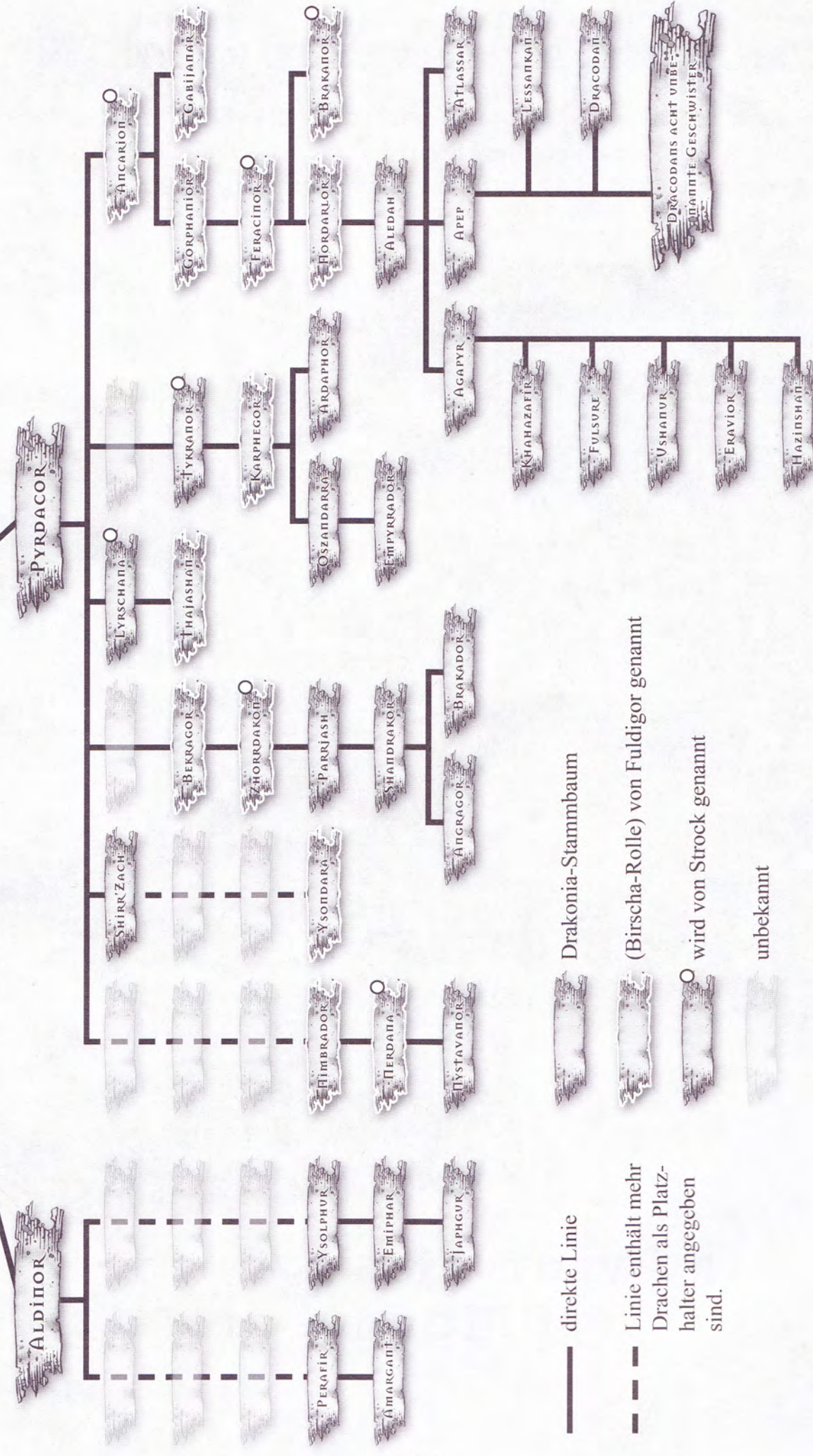
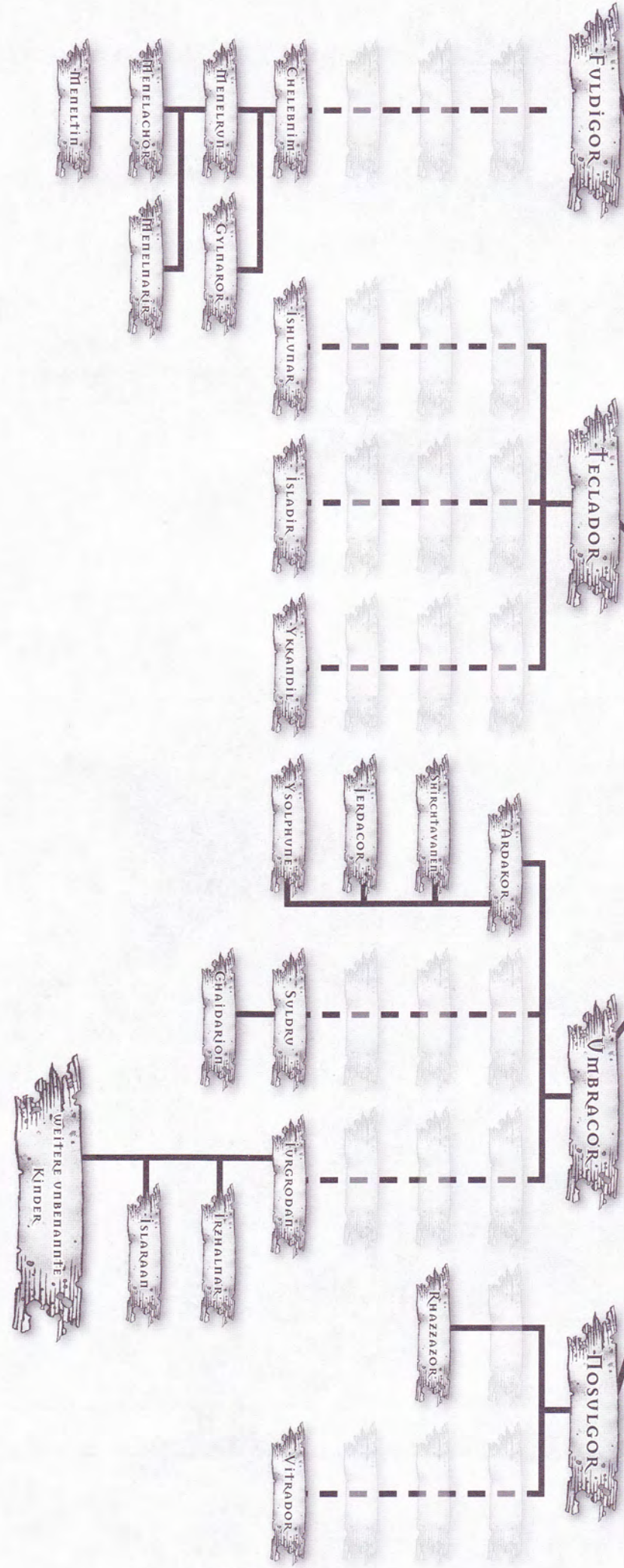


SPIELERHANDOUT: ANSICHT DES WADI YIYILA



SPIELERHANDOUT: DAS TAL VON YIYILA





AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen Sie
verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

DRACHENSCHWUR DRITTER BAND DER DRACHENCHRONIK

Die Helden begeben sich auf die Suche nach weiteren Spuren und möglichen Deutungen der
Drachenchronik – und nach den Plänen ihrer Widersacher. Sie tauchen tief in alte drachische
Geheimnisse ein und werden immer wieder Zielscheibe der Handlungen ihrer Gegner, die ihnen
stets einen Schritt voraus zu sein scheinen. Wird es ihnen gelingen, aufzuholen und die letzten
Geheimnisse rechtzeitig zu lüften?

Drachenschwur ist der dritte Teil der *Drachenchronik*, einer vier Bände umfassenden Kampagne
um die Hinterlassenschaften Pyrdacors und das Schicksal der heutigen Drachen in Aventurien.
Freunde von *Drakensang* werden bekannte Elemente oder Personen des Computerspiels
wiederfinden, die in der *Drachenchronik* aufgegriffen und weitergeführt werden.

Die Mauern Drakonias hüten seit Äonen unentschlüsselte Geheimnisse der Drachen, und
im Kloster Tarf El'Hazaqur Mor haben sich Verehrer des Drachen Agapyr niedergelassen.
Was können die Helden hier erfahren? Können sie verhindern, dass die Gegner die Geheim-
nisse für sich nutzen oder gar die Magier und Feuertreuer auf ihre Seite ziehen? Was wissen
andere Quellen über die Vorgänge um die Birscha-Rolle? Schließlich führen alle Spuren
erneut in die heiße Weite der Khôm, wo die Geschehnisse ihren Ursprung nahmen. Werden
die Helden schnell genug sein, das Übelste zu verhindern? Denn der Plan ihrer Gegner
scheint unaufhaltsam voranzuschreiten.

Drachenschwur – An den Ort des Ursprungs umfasst ein ausführliches Präludium sowie die
Abenteuer *Feuerbündnis* von Armin Bundt, *Hort der Erinnerung* von Michael Masberg und
Ins Nest der Feinde von Sebastian Thureau. Darüber hinaus enthält der Band eine ausführliche
Beschreibung der Magierakademie des *Konzils der Elemente zu Drakonia*.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie die Kenntnis der Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken.
Darüber hinaus enthält dieses Buch alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von
Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der zugehörigen Regionalspielhilfen ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 25,00 [D]



9 783868 890419



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 177

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/ SPIELER)

HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

TALENTEINSATZ,

INTERAKTION,

KAMPF,

ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

DIE REGIONEN UM DEN

RASCHTULSWALL UND

DIE WÜSTE KHÔM;

1034 BF

