

ADVENTURIER

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 6 ERFAHRENE HELDEN

PURPURKLAVE



Das Schwarze Auge

PURPURKLAUE

EIN SZENARIO VOR DEM HINTERGRUND DER DRACHENCHRONIK
VON MICHAEL 'SIMIA' MASBERG

MIT DANK AN

Niklas Reinke und Daniel Simon 'Naclador' Richter für fachkundige Beratung sowie an meine Spieler auf dem RatCon 2009

Geschrieben für meine Spielrunde, die etwas zum Spielen brauchte und so Stein des Anstoßes für die Grundidee dieses Szenarios wurde:
Simone Gründken, Frank Mühlenberg, Christian Quitschke und Jan Michael Ullmann, auch wenn letzterer in Essen-Werden verschollen ging

DIE ILLUSTRATIONEN IM TEXT STAMMEN VON
Mia Steingräber, Eva Dünzinger und Melanie Maier



DEM MEISTER ZUM GELEIT

Das Abenteuer im Überblick

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Zauberei, Kampffertigkeiten, Talenteinsatz

Ort und Zeit: Almada, Anfang 1032 BF

Wie in einem Szenario üblich, steht nur ein beschränkter Platz zur Verfügung, so dass vor allem die wichtigsten Szenen ausführlich beschrieben sind. Andere sind mitunter bloß umrissen und erfordern Ihre Ausarbeitung. Begreifen Sie dies bitte als Freiheit, das Abenteuer nach eigenem Ermessen auszugestalten und an die Wünsche Ihrer Spieler und die Gepflogenheiten Ihrer Runde anzupassen. Es ist das Anliegen dieses Szenarios, Ihnen möglichst viele Optionen zu lassen.

LEKTÜRE UND REGELWERK

In diesem Szenario finden Sie alle Informationen, die Sie benötigen, um die Helden durch das Abenteuer zu führen, wobei natürlich eine Kenntnis des Regelwerks vorausgesetzt wird. Darüber hinaus mag sich die Regionalspielhilfe *Herz des Reiches* als wertvoll erweisen, wenn Sie Ihre Kenntnis über Almada und das Leben am Yaquir vertiefen wollen. Da *Purpurklaue* offene Fäden aus anderen Abenteuern aufgreift (siehe unten), empfehlen sich diese ebenfalls, sind aber keine Voraussetzung.

VERKNÜPFUNG MIT ANDEREN PUBLIKATIONEN

Purpurklaue führt eine Geschichte fort, die mit dem Abenteuer *Erben des Zorns* begann und mit *Rastullahs Rache* (in der Anthologie *Pfade des Lichts*) sowie *Elementare Vergeltung* (in der Anthologie *Drachenodem*) fortgeführt wurde. Vor allem die of-

fenen Fäden des letztgenannten Abenteuers werden hier aufgegriffen. Es ist hilfreich, aber nicht zwingend notwendig, wenn die Helden mit diesen Abenteuern und vor allem der Thematik um die *Erben des Zorns* vertraut sind.

Zudem weist das Ende des Abenteuers auch in die Zukunft: Sowohl das Computerspiel *Drakensang* als auch *Die Drachenchronik*, eine vierbändige Kampagne um die Geheimnisse und das Schicksal der aventurischen Drachen, greifen Figuren und Motive dieses Abenteuers auf und spinnen die Geschichte weiter. Auch die bei FanPro erschienenen Romane *Drachenschatten I: Der Kreis der Sechs* und *Drachenschatten II: Der Nabel der Welten* sowie das Szenario *Die Erben des Goldenen Zeitalters* (AB 138) beschäftigen sich weitergehend mit der Thematik.

ÜBER DIE HELDEN

Das Szenario richtet sich an *erfahrene* Helden, kann aber sowohl nach oben wie nach unten problemlos angepasst werden. Auch wenn es gerade im Finale gewaltige Herausforderungen an die Helden stellt, können diese auch von niederstufigen Abenteuern gelöst werden, da sie im Laufe des Szenarios einen mächtigen Verbündeten gewinnen können. Vorrangig liegt der Fokus jedoch auf der Interaktion der Helden mit ihrer Umwelt – und dabei können unerfahrene Helden ebenso brillieren wie Veteranen scheitern.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Herz	Regionalspielhilfe <i>Herz des Reiches</i>
Raschtul	Regionalspielhilfe <i>Raschtuls Atem</i>
ZooBotanica	Regelerweiterung <i>Zoo-Botanica Aventurica</i>

SCHICKSALSFÄDEN – PRÄLUDIUM

«Allmächtig auf dem Weitenrund aber war Ppyr. Und er wird es wieder sein, denn einst werden Wesen (oder: Essenz?) und Karfunkel des Glühenden von uns neu vereint werden. Durch mein Bestreben (gemeint: der Mantra'ke?) werden die Zrsh rrimo-rim (wohl zu übersetzen mit: Erben des Zorns) aber auch hierfür kämpfen: um Vergeltung zu üben an dem Kleingewachsenen (gemeint: Brandan?). Den Yaquir zwang jener zur ewigen Grenze seiner Herrschaft – doch wenn der Strom einst vergeht, wird die Macht in Ewigkeit sein!»

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

«Das Adamantene Herz rührt sich. Umbracor ardacoron hat seinen Willen verhängt und wir werden ihm folgen. Deine Ziele an der alten Grenze sind unbedeutend gegenüber dem Befehl des Zerstörers. Folge mir – oder kehre mir den Rücken und vergehe in der Bedeutungslosigkeit.»

—Malgorra, Oberhaupt der Uled ash'Shebah,

Ende 1031 BF zu einer ihr sehr vertrauten Verschwörerin

«Das Feuer des antiken Drachenordens ist nie erloschen, seine Glut schwelte, genährt von dem Willen zur Macht und den Träumen der Karfunkel. Wir werden es neu entfachen, die alten Festungen wieder aufbauen und in ihm unsere Feinde verbrennen. Sind die Drachen denn nicht die Waffenbrüder Alverans? Fürchtet der Novadi nicht das Geschuppte? – Ich sehe, du verstehst, Filius.»

—Richeza Bolongaro, Prälatin des Heiligen Drachenordens zu Thegün, zu Dom Eglamor d'Alcorta, Bactrim, Praios 1032 BF

«Ich bin Japhgur (Purpurklaue / Benbeni Ysolphur / Zorn der Erben). Ich folge dem Ruf der Ahnen (Pfad des Schicksals / Bestimmung) und ich werde vollenden, weswegen ich hier bin.»

—der junge Purpurwurm Japhgur zu den Helden, nachdem er ihnen eine Vision zeigte, in der er Bactrim niederbrennt

YMRAS SEITEN – EIN BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

Um den verhassten Famerlor, der ihm im Ersten Drachenkrieg den Platz in Alveran streitig machte, einst zu besiegen, bannte der Alte Drache Pyrdacor aus seiner urreigensten Kraft gewaltige elementare Kreaturen von großer Macht in kristalline Drachencier. Diese Kreaturen sollten Famerlor in einem elementaren Netz gefangen setzen und schwächen. Doch im Zweiten Drachenkrieg vor über 3.000 Jahren wurde Pyrdacor vernichtet, ohne seine Waffe einsetzen zu können. Die 'Erben des Zorns' gerieten in Vergessenheit. 1025 BF gelang es der Anführerin eines aufstrebenden Drachenkultes, zwei dieser Eier zu erlangen und zu erwecken, doch konnte der elementare Luftdrache von Helden besiegt und sein Ei-Kristall dem Arkanen Institut zu Punin übergeben werden (Abenteuer **Erben des Zorns**). Auch das Feuer-Ei wurde entdeckt, doch von den Novadis zur sicheren Aufbewahrung und als Zeichen des Triumphes über die echsischen Urfeinde ins heilige Keft überführt (**Rastullahs Rache** in der Anthologie **Pfade des Lichts**). Ende 1026 BF erwachte unter einer Grotte der Kaiserpfalz Cumrat unkontrolliert der Wasserdrache, konnte jedoch durch heiliges Feuer der Feuerfälle von Algormosch (rog. 'das große Grab') soweit geschwächt werden, dass er seitdem halbmanifestiert mit dem Yaquir ringt, der den unliebsamen Gast in seinem Wasser bekämpft (**Elementare Vergeltung** in der Anthologie **Drachenodem**).



FATAS SEITEN – EIN BLICK IN DIE GEGENWART UND ZUKUNFT

Nach Jahren der Untätigkeit am Yaquir kehrt der Drachenkult an die alte Grenze zurück – oder besser gesagt, eines seiner Oberhäupter, jenes Wesen, das stets die Erweckung der Erben des Zorns vorantrieb. Denn hinter den Kulissen versuchen zwei konkurrierende Wesen ihre jeweils eigenen Pläne voranzutreiben. Während sich eines von ihnen, das den Namen **Malgorra** (**Herz 206**) trägt, durchsetzen kann und die **Uled ash'Shebah**, die 'Thronsaat', nach Norden führt (wo ihre Machenschaften Gegenstand des Computerspiels **Drakensang** sind), kehrt das andere an den Yaquir zurück, in der Gestalt der Draconiterin **Richeza Bolongaro** (Seite 11). Dort will sie vollenden, was sie 1026/1027 BF begann: Die Manifestation des Wasserdrachen. 'Richeza' (so wollen wir die Kreatur im Folgenden nennen, die ihren wahren Namen in dieser Publikation noch nicht preisgeben wird) verfolgt dabei neben dem eigentlichen Ziel – der Schwächung und Vernichtung der alten Grenzen – noch zwei weitere Vorhaben: die Demonstration der eigenen Macht innerhalb des innersten Zirkels der Drachenverschwörung (vor allem gegenüber Malgorra) sowie eine Ablenkung ihrer Feinde von ihren eigentlichen Zielen. (Ihr geheimster Plan wird in dem Romanzweiterer **Drachenschatten** enthüllt, dessen erster Teil unter dem Titel **Der Kreis der Sechs** bei FanPro erschienen ist. Dazu begleitend erscheint im **Aventurischen Boten 138** mit **Die Erben des Goldenen Zeitalters** von Franz Janson ein Abenteuer szenario, das Sie im Anschluss an dieses spielen können.)

Richezas Verbündeter ist der almadanische Dom **Eglamor d'Alcorta** (Seite 11), der über Bactrim am Yaquir herrscht. Auf dem Hügel seines Landgutes erhob sich während der Dunklen Zeiten eine der zahlreichen Burgen des antiken Drachenordens und in den unterirdischen Kammern, die bis an das Wasser des Yaquir reichen, bereitet Richeza das Ritual vor, um den Wasserdrachen zu stärken. Doch noch jemand anderes interessiert sich für Bactrim: Der junge Purpurdrache **Japhgur** (Seite 12), der bereits einmal gegen die Erben des Zorns stritt, wird von undeutlichen Träumen an den Yaquir geleitet. Er spürt die Gefahr, die von Bactrim ausgeht, ohne sie benennen zu können – und ist gewillt, das ganze Dorf samt aller Menschen auszulöschen. Gleichzeitig heizt sich die Stimmung zwischen Zwölfgöttergläubigen und Novadis auf, denn letztere werden für das Erscheinen des Purpurwurmes (der als Sendbote des Namenlosen gilt) ebenso verantwortlich gemacht wie für das spurlose Verschwinden einiger Bactrimer (die tatsächlich Richeza als Ritualopfer dienen).

Genau in diese Hintergründe stolpern die Helden und müssen nach und nach die Wahrheit ergründen. Denn weder ist der aufgetauchte Drache die eigentliche Bedrohung, noch die vermeintliche Geweihte Richeza die vertrauenswürdige Verbündete. Im Finale müssen sie sich schließlich dem manifestierten Wasserdrachen stellen – einem übermenschlichen Feind, den sie nur bezwingen können, wenn sie einen Drachen zum Verbündeten gewinnen.

ZUM AUFBAU DER SZENARIOS

Purpurklaue ist modular aufgebaut und soll den Helden möglichst viele Handlungsoptionen lassen. Im ersten Kapitel **Schicksalspfade** – **Das Abenteuer** finden Sie alle wichtigen Szenen und Plotelemente, die für die eigentliche Abenteuerhandlung relevant sind. **Schicksalsträger** – **Die Personen** gibt Ihnen die wichtigen Meisterpersonen in einer ausführlichen Beschreibung an die Hand, während **Schicksalsstätte** – **Das Dorf Bactrim** Ihnen den Ort der Handlung näher beschreibt. Vor dem Leiten sollten Sie sich intensiv mit allen Modulen beschäftigt haben, um im Spiel flexibel reagieren zu können.

SCHICKSALSPFADE – DAS ABENTEUER

Die nachfolgenden Abschnitte sollten alle Informationen beinhalten, damit Sie angemessen auf das Vorgehen der Helden reagieren können. Unter **Der Einstieg in das Szenario** finden Sie eben diesen: Den Auftakt der Handlung, der die Helden mit den Themen des Abenteuers vertraut macht und erste Hinweise legt.

"VERBRENNT DIE WICKELKÖPFE!" – DER EINSTIEG IN DAS SZENARIO

Gerade wenn eine Heldengruppe sich noch nicht kennt, empfiehlt sich ein prägnanter Einstieg, bei dem sich jeder Held einbringen kann. Die Spieler erhalten dabei die Möglichkeit, ihre Figur glänzen zu lassen und zu profilieren. Auch als Einstimmung für die grundlegende Atmosphäre in dem Kulturschmelztiegel Almada sowie als Einführung späterer Themen des Abenteuers dient in **Purpurklaue** dazu ein Übergriff junger, übermütiger Almadanis auf ein Bethaus der rastullahgläubigen Novadis.

Das Bethaus ist Mittelpunkt einer kleinen novadischen Enklave etwas außerhalb von Bactrim an der Reichsstraße – ob westlich oder östlich des Dorfes hängt ganz davon ab, aus welcher Richtung die Helden anreisen. Richten Sie es so ein, dass es früher Abend und Bactrim das Tagesziel der Helden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der einen Seite glitzert der Yaquir im untergehenden Licht der Sonne, jenseits davon liegen die fremden Lande des Amhallasih. Auf der anderen Seite wechseln sich dichte Wälder mit kultivierten Weinbergen ab. Nach einem Schwenker der Straße, die dem Lauf des ehrwürdigen Flusses folgt, blickt ihr auf eine kleine Siedlung und fragt euch, ob dies schon Bactrim ist, das euch am Ende der Tagesreise erwarten soll. Doch die Bauweise der flachen Häuser aus hellem Sandstein, die so eng aneinanderrücken, dass sie zu verschmelzen scheinen, scheint eher an das südliche Ufer des Yaquir zu gehören, in die Länder der Aramyas, wie man in Almada die Anhänger des Wüstengeistes Rastullah nennt. Und tatsächlich hebt sich – in Größe wie in Pracht – ein Bethaus von allen anderen Gebäuden ab.

Doch noch etwas lenkt eure Aufmerksamkeit auf dieses Haus. Ein halbes Dutzend Almadanis auf heißblütigen Pferden hat sich davor versammelt, schwenkt Fackeln und Säbel, schmeißt Unrat gegen das Bethaus und stößt wüste Beschimpfungen aus.

"Verbrennt die Wickelköpfe!" ruft ein stolzer Sohn Almadas. "Das namenlose Heidenpack soll büßen!"

Bei dem Wortführer der Docenyos handelt es sich um *Etilian Brigelluira* (*1012 BF, 1,72, hellbraune Locken, passabler Fechter), den Sohn des Administradors von Bactrim. Er und seine fünf Companeros sind typische almadanische Draufgänger. Ihre Wut richtet sich gegen die Novadis, die in dieser kleinen Enklave leben, und die sie für alles Unglück in Bactrim verantwortlich machen. Die Stimmung hat sich verschärft, nachdem in der letzten Nacht Etilians Schwester spurlos verschwunden ist. Für den jungen Almadani gibt es nur eine Erklärung: Die Aramyas sind schuld! Es will seine Schwester aus den Händen der Wüstenräuber befreien, danach sollen die Ketzer brennen.

Es ist an den Helden, in dieser Situation eine Entscheidung zu treffen: Stehen sie den Novadis bei? Glauben sie den Anschuldigungen? Finden sie gar einen Weg, zu vermitteln?

DIE DOCENYOS

Der Wein hat die Gemüter der jungen Männer erhitzt und sie sehen es als ihr göttergegebenes Recht, die Novadis zu bestrafen. Es ist nicht einfach, den rassistischen und xenophoben Ressenti-

ments beizukommen. Am ehesten gelingt dies, wenn die Helden sich gegenüber den Jungen (sie zählen zwischen siebzehn und zwanzig Sommern) Respekt verschaffen können. Hohe Adlige oder Geweihte werden von den jungen Männern sogar bedrängt, ihnen beizustehen und eine Zurückweisung sorgt für Unverständnis – schließlich sollte man gegen die Ketzer Seite an Seite stehen! Einem Befehl beugen sich die Docenyos nur widerwillig, ziehen schließlich aber grummelnd von dannen. Hilfreicher ist es da, wenn eine Respektsperson nach einem Gespräch mit den Novadis den Beweis vorbringen kann, dass sich Etilians Schwester nicht bei Wüstensöhnen befindet und sich dafür mit seiner Ehre verbürgt.

Darüber hinaus besteht auch die Möglichkeit, die Situation 'am Säbel' zu klären – die Herausforderung eines Kämpfers (wohlge-merkt: eines Mannes!), der mit seinem Schwert und seiner Ehre die Aramyas verteidigen will, wird sich Etilian nicht entziehen. Allerdings ist er nur ein durchschnittlicher Kämpfer und wird jemandem, der an der Klinge ausgebildet wurde, zwangsläufig unterliegen, um sich dann – nicht ohne Rache zu schwören – mit seinem Companeros nach Bactrim zu trollen.

Folgende Argumente führen die Docenyos ins Feld:

☞ Etilians Schwester *Eslana* ist in der letzten Nacht aus dem väterlichen Haus entführt worden. (wahr) Hinter einer solch ruchlosen Tat können nur die Aramyas stecken! (unwahr)

☞ Noch weitere Personen sind in den letzten Tagen spurlos aus Bactrim verschwunden. (wahr) Dom Eglamor zögert noch, gegen die Aramyas vorzugehen, deswegen nimmt man das Recht nun selbst in die Hand. (teilweise wahr; Eglamor steckt hinter den Entführungen und hat kein Interesse, sie aufzuklären)

☞ Vor zwei Tagen erschien ein Drache am Himmel über Bactrim und seine Schuppen schimmerten purpurn. (wahr) Dieses Wesen ist ein Geschöpf des Namenlosen – und wer soll es gerufen haben, wenn nicht die Sandfresser? (unwahr)

☞ In der Nacht hört man das Brüllen des Drachen. Er ist gekommen, um Bactrim zu vernichten. (tatsächlich wahr)

DIE ARAMYAS

Die Novadis sind Bauern und Fischer, die seit drei Generationen in der Nähe von Bactrim leben und das Schutzrecht des Barons von Khabosa genießen. Dennoch wurden sie immer wieder Opfer von Übergriffen seitens der Docenyos, weswegen sie sich stark von diesen abschotteten. So weiß in Bactrim auch noch niemand, dass auch Novadis entführt wurden. Insgesamt wohnen hier 37 Novadis, unter denen es drei Vermisste zu beklagen gibt.

Die Aramyas haben sich in das Bethaus zurückgezogen, das die Enklave aus eigener Kraft selbst aufgebaut hat. Einen Mawdli gibt es hier nicht, der Wortführer ist der Älteste *Sedef ben Sedef ben Yerdawan* (*968 BF, schlohweißer Bart, gütige Augen), der um eine friedliche Koexistenz bemüht ist. Wenn die Helden überzeugend für die Enklave eintreten, erlaubt er einem männlichen Helden, das Bethaus zu betreten und sich von dem Wahrheitsgehalt seiner Aussage – dass sich Etilians Schwester hier nicht befindet – zu überzeugen.

Die Novadis wollen keinen Kampf, sondern nur in Frieden leben. Allerdings sind sie durchaus bereit, ihr Leben und Gut zu verteidigen. Sedef versucht eine Eskalation jedoch möglichst lange hinauszuzögern, da er weiß, was für eine Spirale der Gewalt damit losgetreten würde.

Im Gespräch mit Sedef sind folgende Informationen zu erhalten:

☞ Die Novadis haben keine Docenyos entführt. (wahr) Eine solche Tat würde nur ein unnötiges Blutvergießen provozieren. So etwas wäre dumm, wenn man in Frieden leben möchte. (wahr)

☞ Unter den Novadis gibt es selbst Vermisste zu beklagen. In den letzten anderthalb Wochen sind drei Sippenmitglieder spurlos verschwunden. (wahr) Aus Angst vor übler Nachrede hat man sich noch an niemanden der docenischen Obrigkeit gewandt.

Informationen zu den drei Verschwundenen *Alev*, *Feyhach* und Sedefs Enkel *Mezzek* finden Sie unter **Die Vermissten** auf Seite 6. In keinem der Fälle konnten die Novadis eine Spur finden. (wahr; siehe Kasten **Das Vorgehen der Entführer**)

Auch die Novadis haben den Channaciq (tul. 'Purpurgewurm') gesehen. Da ihnen alles Echsische als böse gilt, fürchten sie das Monstrum. (Auch eine *Götter/Kulte*-Probe dürfte den Helden klar machen, dass Novadis wohl kaum einen Drachen rufen würden und an den Vorwürfen der Docenyos nichts dran ist.)

ANKUNFT IN BACTRIM

Bei der Ankunft der Helden in Bactrim hat sich bereits die Dorfgemeinschaft auf dem Platz rund um die alte Linde versammelt. Die Sorge um die Vermissten lässt an diesem Abend die Gemüter hochkochen – zumal sie von einem weiteren Gast in Bactrim zusätzlich angeheizt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einem Tisch steht ein fülliger Geweihter des Efferd und schwingt eine Weinamphore. "Nein!" donnert er mit hochrotem Kopf. "Nein, sage ich! Und wenn ich gegen euren dicken Schädel anbranntem muss wie das ewige Meer. Jetzt, jetzt ist der Zeitpunkt, zu bereuen und eure Sünden von euren Seelen zu waschen."

Die umstehenden Almadanis scheinen ebenso aufgebracht wie der Geweihte.

"Der Herr selbst sandte mir ein Gesicht! Ich sah mit eigenen Augen, wie der Fluss sich erheben und euch Sünder von seinen Gestaden waschen wird."

"Das einzige, was du gesehen haben wirst, sind die Fluten des Weines, die sich in deine Kehle ergießen und deinen Verstand mitreißen", entgegnet ein Bactrimer. "Das Onkelchen wacht über uns, seit immer schon."

Der Geweihte funkelt ihn mit geröteten Augen an. "Doch seit ihr dem schwindstüchtigen Knaben folgt, der sich erdreistet, sich Kaiser zu nennen, frevelt ihr den gerechten Göttern. Und der Herr Efferd wird diesen Frevel nicht länger dulden!"

Nun mischen sich noch andere in die lautstarke Diskussion ein.

Während einige Almadanis ernstlich aufgebracht sind, sind andere über den schrulligen (und schon stark angetrunkenen) Geweihten *Brasso* (Seite 14) belustigt. Die Helden können sich auf ein Streitgespräch mit *Brasso* einlassen (der ein endzeitliches Bild malt), ihm argumentativ beistehen (wobei sich die Stimmung fast in einer handfesten Schlägerei entlädt) oder vermitteln – wie auch immer, am Ende sitzt man doch bei einem Krug Wein zusammen.

DER ALTE BÜTTEL

Früher oder später treffen die Helden auf den Büttel *Aslamido* (Seite 14), den die ganze aufgebrachte Stimmung nicht zu beunruhigen scheint und der die Pfeife rauchend mit ein paar alten Freunden eine Partie *Pelura* spielt.

Aslamido kann den Helden von den vermissten Frauen *Eslana* und *Ulzedona* erzählen. Bei dem Taugenichts *Boronathan* ist er sich sicher, dass er sich nur hinaus in die weite Welt gemacht hat (siehe auch **Die Vermissten**, Seite 6). Von weiteren verschwundenen Personen weiß er nichts und das Schicksal der Novadis interessiert ihn herzlich wenig.

Von ihm können die Helden zudem einiges über Dom *Eglamor* erfahren (natürlich sehr positiv gefärbt, da *Aslamido* ein loyaler Gefolgsmann ist) sowie von dem geweihten Gast, der zur Zeit in der *Residencia* weilt. Sollten die Helden das Gespräch mit Dom *Eglamor* suchen wollen, verspricht *Aslamido*, für die Helden um eine Audienz zu bitten.

DAS VORGEHEN DER ENTFÜHRER

Tatsächlich gibt es keinerlei Spuren der Entführer: Jede *Fährtsensuchen*-Probe führt ins Leere. Es scheint, als wären die Vermissten einfach verschwunden – zum Teil direkt aus ihren Betten. In der Tat kommt dies der Wahrheit sehr nahe: Stets wählt *Eglamor* die Opfer aus und *Richeza* beschafft sie auf "geheimen Wegen", die sie auch *Eglamor* nicht preisgibt. Dabei wendet sie eine *Limbusmagie* an, die mit dem *TRANSVERSALIS* vergleichbar ist – und der aufgrund ihrer Flüchtigkeit nur schwer beizukommen ist.

Ein *ODEM* ist um 12 Punkte erschwert, wenn die Entführung ein paar Stunden zurückliegt, um 16 Punkte bei ein bis zwei Tagen und bei mehreren Tagen bis einer Woche gar um 20 Punkte (es gilt hierbei eine *einfache Präsenz*). Es sind schon 7 *ZfP** und eine gelungene *Magiekunde*-Probe notwendig, um die Wirkung einzuschätzen (wenn der Held den *TRANSVERSALIS* selbst beherrscht, ansonsten benötigt er 12 *ZfP**).

Ein *ANALYS* ist um mindestens 14 Punkte erschwert, bei ganz schwacher Reststrahlung gar um 22 Punkte. Gelingt die Probe, erkennt man (1 *ZfP**) das Merkmal *Limbus* sowie die drachische Repräsentation (sofern schon einmal drachische Magie analysiert wurde oder eine *Magiekunde*-Probe +7 gelingt). Wird der Zauber selbst beherrscht, kann man Ähnlichkeiten zum *TRANSVERSALIS* erkennen, ansonsten benötigt man 4 *ZfP**, um die Zaubervirkung einzuschätzen.

Der Hinweis auf die drachische Magie dient in Zusammenhang mit den Sichtungen *Japhgurs* natürlich als eine falsche Fährte für die Helden.

GERÜCHTE UND INFORMATIONEN

Die nachfolgenden Gerüchte haben nur am Rande mit der Abenteuerhandlung zu tun, können von Ihnen aber benutzt werden, um ein lebendiges Aventurierebild zu zeichnen oder falsche Fährten zu legen.

Im letzten Herbst donnerten die Streitwagen des letzten Donnersturmrennens durch Bactrim. Die Teilnehmer interessierten sich auch für das *Tal der Raben* in den nördlichen Hügeln. (wahr; siehe Abenteuer *Donner und Sturm*)

Der legendäre Räuber *ElFenneq* (**Herz 187**) reitet wieder und ist auch in dieser Baronie gesichtet worden. (teilweise wahr)

Der Kalif ist erzürnt darüber, dass Kaiser Hal II. seine Tochter nicht heiratet. (wer weiß?) Deswegen lässt er an der Grenze die Säbel rasseln. (unwahr)

Kaiser Hal II. hat die Sandfresserbraut (gemeint ist seine Verlobte, die novadische Prinzessin *Tulameth*) verstoßen und heiratet eine Tochter der Soberana *Aldea* von *Harmamund*. (unwahr)

Die garetische Königin ruft jetzt erst ihre Tante am Großen Fluss zur Ordnung – nach drei Jahren! (wahr) Das zeigt doch, dass die selbsternannte Kaiserin die Provinzen nicht im Griff hat.

DEN VERMISSTEN AUF DER SPUR

DIE BITTE DER WITWE

Sollten die Helden zögern, aus eigenem Antrieb den merkwürdigen Vorkommnissen in Bactrim nachzugehen, so kann die schöne Witwe *Siguenza* (Seite 14) ein weiterer Anreiz sein, deren Schwiegermutter ebenfalls verschwunden ist, und die kein Vertrauen in die Administration hat (vor allem da *Etilian* ihr lästig fällt, der ihr seit dem Tod ihres Mannes nachstellt). In jedem Fall wird sie sich hilfesuchend an die Helden wenden.

DIE VERMISSTEN

Bisher sind sieben Personen verschwunden – genau die Anzahl, die Richeza für ihr Ritual benötigt, doch das können die Helden noch nicht ahnen. Niemand außer den Schurken hat bisher eine vollständige Übersicht, wie viele Vermisste es eigentlich sind.

☛ **Alev ben Zachan, Fischer, zehn Tage vor Ankunft der Helden:** Er wurde in der besagten Nacht, wie häufiger, von seiner Frau *Chalibah* (eine, für eine Novadi, resolute und selbstbewusste Frau, der kein Mann zu widersprechen wagt) zum Ausnüchtern vor die Tür gesetzt. Man nahm an, dass er in den Fluss gefallen ist.

☛ **Feyhach ben Zachan, Alevs Bruder, neun Tage vor Ankunft der Helden:** Feyhach fand nach dem Verschwinden seines Bruders keine Ruhe. In der Nacht darauf kehrte er von der Suche nach Alev nicht zurück.

☛ **Boronathan, Taugenichts und berüchtigter Schürzenjäger, sieben Tage vor Ankunft der Helden:** Allgemein nimmt man an, dass Boronathan sich aus dem Staub gemacht hat, um sich das Liebliche Feld anzusehen.

☛ **Vinyaza, Dienerin in der Residencia, fünf Tage vor Ankunft der Helden:** Die neugierige Vinyaza drohte, Dom Eglamor und Richeza auf die Spur zu kommen – so wurde sie kurzerhand zum nächsten Opfer. Seinen anderen Bediensteten gegenüber gab sich Dom Eglamor erschüttert über das Verschwinden und streute später das Gerücht, sie wäre mit Boronathan durchgebrannt.

☛ **Mezzek benbeni Sedef, Enkel des Dorfältesten, vier Tage vor Ankunft der Helden:** Mezzek verschwand mitten in der Nacht aus seinem Bett.

☛ **Ulzedona, Siguenzas Schwiegermutter, drei Tage vor Ankunft der Helden:** Die stämmige Bäuerin, Siguenzas wichtigste Stütze und enge Vertraute, war am Morgen nicht mehr aufzufinden. Die Laken in ihrem Bett waren zerwühlt, von Ulzedona fehlte jede Spur.

☛ **Eslana Brigelluira, Tochter des Administrators, einen Tag vor Ankunft der Helden:** Auch Eslana verschwand in der Nacht, ohne dass jemand etwas bemerkte.

Von den vermissten Novadis weiß man in Bactrim selbst nichts – die Gräben zwischen Docenyos und Aramyas sind zu tief. Außerhalb der Residencia ist zudem das Verschwinden Vinyzas nicht bekannt. Die Helden müssen also unterschiedliche Quellen bemühen, um einen vollständigen Überblick zu erhalten – und selbst dann sollten sie nicht sicher sein, ob sie tatsächlich die Namen aller Verschwundenen haben.

Dom Eglamor wird das Fehlen Vinyzas von sich aus natürlich nicht ansprechen, es aber ohne Umschweife zugeben, wenn die Helden ihn darauf ansprechen. In diesem Fall bedauert er es, dass *„ein so gescheites Mädchen sich einen solchen Strolch erkoren hat, der sie von Heim und Hof in die Fremde entführte“*.

Das Schicksal der Vermissten

Die Vermissten werden in den Katakomben unter der Residencia festgehalten, die mit dem Feuerreich und über diesen mit dem Yaquir verbunden sind. Die Höhlen wurden in den Dunklen Zeiten von dem Drachenorden unter seinem Oberhaupt Jal Stenan angelegt.

In der Nacht des Finales / vor dem Finale werden die sieben Gefangenen in einem alten Blutritual von Richeza geopfert. Ihr aufgekochtes und mit dem Wasser des Yaquir vermisches Blut wird den Wasserdrachen stärken und ihm zur zeitweiligen, vollständigen Manifestation verhelfen. Die Helden werden die Vermissten also nicht retten können – wohl aber die Pläne der Schurken vereiteln und diese zum Teil ihrer gerechten Strafe zuführen.

ZU GAST BEI DOM EGLAMOR

Wenn die Helden sich nicht umgehend auf die Suche nach dem Drachen begeben, werden sie mit hoher Wahrscheinlichkeit Dom Eglamor einen Besuch abstatten wollen. Als Junker von Bactrim

ist er für den Schutz seiner Vasallen verantwortlich und es dürfte die Helden interessieren, was er über die Vermissten weiß und bisher in dieser Sache unternommen hat.

Richten Sie es so ein, dass der Dom die Helden zum Boronsstündchen empfängt, wenn die Mittagssonne am heißesten brennt und das Leben am Yaquir zur Ruhe kommt.

Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

Über den mit weißem Kies ausgestreuten Hof führt man euch zu einem kleinen Lustgärtchen. Im Schatten der Olivenbäume sitzt Dom Eglamor an einem hellen Tisch, auf dem Schalen mit allerlei Obst und Früchten sowie eine Weinkaraffe aus Glas stehen, mit seinem Gast.

Der Dom trägt das lange, dunkle Haar zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Ein gepflegter Vollbart rahmt das scharf gezeichnete Gesicht eines stolzen und selbstbewussten Mannes ein. Ihm gegenüber sitzt eine kleine und schlanke Draconiterin mit schwarzer, dichter Lockenpracht.

Erwähnen Sie in den folgenden Szenen beiläufig, dass etwas an der Draconiterin, die als *Richeza Bolongaro* (Seite 11) vorgestellt wird, die Helden irritiert. Erst wenn ein Held sie sich näher betrachtet, teilen Sie ihm bei einer gelungenen IN-Probe die unterschiedlichen Farben ihrer Augen mit: eines ist saphirblau, das andere smaragdgrün.

Je nach Stand der Helden wird Eglamor sie sehr zuvorkommend behandeln oder mit wenigen Worten abfertigen. Richeza wird in jedem Fall großes Interesse an den Fremden zeigen, mehr noch, wenn sich unter ihnen Geweihte, Magier oder Gelehrte befinden. Noch können die Helden nicht ahnen, dass sie den Schurken des Stückes gegenüber sitzen. Diese jedoch vermuten in allzu neugierigen Abenteurern eine potenzielle Gefahr für ihre Pläne.

☛ Auf die Vermissten angesprochen, schildert Eglamor seine Sicht der Dinge: Boronathan hat sich in die weite Welt davon gemacht. Es weint ihm keiner eine Träne nach, wohl aber der Dienerin Vinyaza, die mit ihm durchgebrannt ist. (unwahr) Von Ulzedonas Verschwinden hat er noch nichts vernommen (unwahr), am letzten Abend war allerdings Administrator Espejo bei ihm. (wahr)

☛ Das Verschwinden Eslanas erfüllt ihn mit großer Sorge. Er vermutet dahinter die Sandfresser und schwört bei den Göttern, blutige Rache an ihnen zu nehmen, wenn sich das bestätigt.

☛ Berichten ihm die Helden, dass auch Novadis verschwunden sind, nimmt er dies belustigt zur Kenntnis: *„Die Wickelköpfe lügen, sobald sie ihre dreckigen Müuler aufreißen. Sie halten uns für Narren und spucken auf uns. Glaubt ihnen kein Wort!“*

☛ Die Drachensichtungen beunruhigen ihn. Sollte sich die Bestie tatsächlich in dieser Region niederlassen, wird er in Punin um Hilfe ersuchen.

☛ Die 'Draconiterin' Richeza ist ebenfalls sehr interessiert an dem Auftauchen des Purpurwurms – zumal es, wie sie den Helden erklärt, ungewöhnlich ist, dass sich ein Drache am nördlichen Yaquirufer zeigt, gilt der Fluss doch immer noch als mythologische Grenze, die Pyrdacor und der Geode Brendan ausgehandelt haben. Sollten die Helden dies nicht ohnehin planen, bittet Richeza sie, der Sache nachzugehen. (Richeza gefällt die Idee, die Helden zu instrumentalisieren, um mehr über den Drachen in Erfahrung zu bringen. Später kann man sich ihrer immer noch entledigen, zudem sind sie so beschäftigt und dienen vielleicht ohnehin dem Drachen als Fraß.)

☛ Sie selbst gibt übrigens vor, zu Studienzwecken in Bactrim zu weilen: Sie reise entlang des Yaquirs und forsche nach Spuren alter Kulte und Verehrungsformen der Götter.

Natürlich sind die beiden nicht ehrlich zu den Helden, doch es ist schwer, sie zu durchschauen. Entsprechende Proben auf *Menschenkenntnis*, die Sie verdeckt würfeln sollten, sind um 10 bis 15 Punkte erschwert.

AUF DER SUCHE NACH DEM DRACHEN

Sobald die Helden von den Drachensichtungen erfahren haben, werden Sie diesen sicherlich nachgehen wollen. Zwei Tage vor Ankunft der Helden hat Japhgur, von für ihn nicht deutbaren Gesichtern und inneren Zwängen getrieben, den Raschultswall verlassen und den Yaquir überflogen, um sich in den bewaldeten Hügeln nordwestlich von Bactrim niederzulassen. Dorthin wird die Helden ihre Suche führen, wenn sie der Spur des Drachen folgen.

IN DEN WÄLDERN

Nachts kann man einen rötlichen Schein über den Hügeln sehen. In der ersten Nacht in Bactrim können Sie die Helden zudem aus dem Schlaf hochschrecken lassen (IN-Probe), als Japhgurs Brüllen durch die Dunkelheit tönt. Wenn die Helden nach draußen eilen, können sie sehen, wie sich eine geflügelte Silhouette für einen Moment vor dem Mond abzeichnet.

In den Wäldern können Helden von einer erhöhten Position aus leichte Rauchfahnen im Nordwesten erkennen (*Sinnenschärfe* +3), zudem dürfte ihnen bald auffallen, dass die Tiere eine gewisse Region meiden (*Fährtensuchen*, *Tierkunde* oder *Wildnisleben*). Auch tierische Begleiter der Helden werden zunehmend nervöser, je näher sie Japhgurs Refugium kommen, und können sogar ausbrechen, um ihr Heil in der Flucht zu suchen.

Die Suche nach Japhgur sollte etwa einen halben Tag in Anspruch nehmen.

YSOLPHURS ENKEL

Japhgur spürt das Nahen der Helden bereits seit längerem und ist neugierig auf die Menschen, die dort kommen. Um sie zu erschrecken und auch um seine Macht zu demonstrieren, entscheidet er sich für einen Streich und tarnt sich mit einem dem CHAMAELI-ONI verwandten Zauber (um ihn in seiner Tarnung wahrzunehmen, muss eine Probe +12 auf *Sinnenschärfe* (*Sehen*) gelingen, die Sie verdeckt ablegen sollten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Baumstämmen hindurch blickt ihr in eine Senke, die ein sehr heißes Feuer verbrannt haben muss. Das Gras ist zu Asche verbrannt, in der Glassplitter und kristalliner Staub funkeln. In einer breiten Schneise sind Bäume umgeknickt und entwurzelt worden. Ihr erblickt auch das abgenagte Gerippe eines Rindes. Und über allem liegt ein beßender Gestank nach Schwefel und Brand.

Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* wird besonders unwohl. Sobald ein Held mutig genug ist, die Lichtung zu betreten, wird sich Japhgur ihm offenbaren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich fegt ein kräftiger Windstoß durch die Senke und wirbelt die Asche auf, so dass ihr husten müsst und eure Augen zu tränen beginnen. Im nächsten Moment erklingt ein ohrenbetäubendes Brüllen wie aus den Urschlünden der Welt. Kam es euch nur so vor oder hat sich vor euren tränenden Augen die Waldkulisse bewegt? Es ist, als würde etwas die Wirklichkeit abstreifen wie einen Mantel. Etwas Großes. Etwas wirklich Großes. Aus dem Nichts richtet sich vor euch ein mächtiger Drachenleib auf und fächert die schillernden Flügel auf. Gelb-violette Augen funkeln herrisch aus etlichen Schritten auf euch herab und in eure Köpfe schlägt wie ein Nagel ein einziger Gedanke: *Hunger!*

Ausführliche Hinweise zur Darstellung Japhgurs finden Sie auf Seite 12.

Es folgt eine 'spielerische' Attacke Japhgurs, die Sie entsprechend des Helden anpassen sollten, der an vorderster Stelle steht. Einem hochgerüsteten Ritter oder Krieger wird er einen Stoß mit der Pranke verpassen, gegen schwächere Helden ist ein Flügelschlag oder Halsschwenker denkbar. Sollte es gar ein Zauberkundiger sein, wird er diesen (auch parallel zu einem körperlichen Angriff gegen einen anderen Helden) mit einem *Herrschafts-* oder *Einflusszauber* bedenken, etwa ALPGESTALT, BÖSER BLICK, HORRIPHOBUS oder ZWINGTANZ. Beschreiben Sie die Attacke so, wie die Helden sie erwarten – als direkten, ernstgemeinten Angriff:

Die Drachenpranke, die mühelos einen ausgewachsenen Bullen packen kann, saust auf dich nieder, die spannlangen Krallen funkeln im Sonnenlicht auf. (Würfelgeklapper. Verdeckter Blick unter den Würfelbecher.) Treffer. Was machst du?

Ein Held, der an sein Leben hängt, wird mit Sicherheit ausweichen wollen, verwegene Zeitgenossen wagen ein *Gegenhalten*. Sollte Japhgurs Angriff tatsächlich sitzen, gilt er als *Stumpfer Schlag* und richtet TP(A) statt TP an. Auch dies kann einem Helden Schmerzen bereiten, denn es fällt dem Jungdrachen schwer, seine Kraft richtig einzuschätzen.

Sollten die Helden ihrerseits einen Angriff wagen, ist Japhgur davon derart überrascht, dass er nicht zu parieren versucht. Sollte er dabei Schaden erleidet, entsendet er instinktiv eine *Welle der Schmerzen* (siehe auch FULMINICTUS), durch die alle Lebewesen in bis zu drei Schritt Entfernung 1W6 SP(A) erleiden: *"Was fällt dem Menschen (Kleingeist / Futter) ein? Das war nicht so gedacht (soll nicht sein). Was wehrt er sich?"* Japhgur klingt beleidigt.

Von Mensch zu Drache

Nachdem die Missverständnisse des ersten Moments ausgeräumt sind, ist es möglich, mit Japhgur ein Gespräch zu führen – solange die Helden ihm, dem Drachen, der einem äonenalten Geschlecht entstammt und alle anderen Lebewesen zuvorderst als Futter betrachtet, den nötigen Respekt erweisen. Als meisterlicher Beherrscher ist er durchaus in der Lage (und empfindet eine perfide Freude daran) unwillige Helden in die Knie zu zwingen, so sie nicht bereit sind, vor ihm niederzuknien.

Japhgur hat ein gespaltenes Verhältnis zu den Menschen: Es waren Menschen, die ihn frisch geschlüpft gefangen nahmen, es waren aber auch Menschen, die ihn befreiten. Zudem ist er irritiert von den Eindrücken, die ihn plagten und hierher gebracht haben. Allerdings wird er dies nie als Schwäche zugeben. Das bildet die Ausgangslage für das Gespräch: Japhgur erhofft sich von den Menschen – wenn sie nicht allzu respektlos sind – Hilfe zur Klärung, wird dieses aber nie direkt formulieren (schließlich ist er die weisere und erhabene Kreatur).

Folgende Punkte sind für das Gespräch relevant:

☞ **Der Grund für Japhgurs Anwesenheit:** *"Ich (Japhgur / Purpurklaue / Benbeni Ysolphur / Zorn der Erben) bin hier, um meine Aufgabe zu erfüllen (das Urteil zu vollstrecken)." Damit einher geht ein Gedankenbild, das Japhgur zeigt, wie er Bactrim niederbrennt.*

☞ **Der Grund für eine Zerstörung Bactrim:** *"Ich muss es (werde es) tun." Einem einfühlsamen Helden (IN-Probe, für Elfen und Hexen um 2 Punkte erleichtert) entgeht dabei nicht eine Spur der Verunsicherung, die in Japhgurs Gedanken mitschwingt.*

☞ Wenn die Helden weiter nachbohren (oder Japhgur etwa aus dem Abenteuer *Erben des Zorns* bereits kennen), teilt er ihnen mit: *"Ich folge dem alten Feind (der sich stets Häutenden). Er (sie / es) ist hier." Es folgt eine Abfolge von Bildern, die Japhgurs bisherige Geschichte darstellen:*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du bist eingesperrt in einer Höhle, deren Wände deine Kräfte lähmen. Menschen (Mörder / Bey Keshmal) halten dich gefangen. Menschen (Verbündete) befreien dich. Du gleitest auf purpurnen Schwingen über das Dach der Welt. Unter dir Geysire und Lawinen, Wasserfälle und Lavaschlünde, Felsen und Steilwände, an denen die Raubvögel nisten, die sich ängstlich zusammenkauern, wenn dein Schatten auf die Berge fällt. Eine Höhlenfeste mit titanischer Fassade, die vom Kampf des goldenen Bewahrers gegen den löwenhäuptigen Marschall künden. Eine Halle. Unter der Statue des Herrschers von Zze Tha (Pyrdacor / Feind) ein Mensch in Ketten (Weißbart / wirrer Geist). Kultisten in schwarz-goldenen Kutten. Eine Frau in goldener Schuppenrüstung. Mensch und doch kein Mensch. Blenderin. Falsche Haut.

Deine Sicht verändert sich. Alles tritt hinter einen dunkelgrauen Nebel, in dem nur die roten Fäden der Kraft flackernd leuchten. Der alte Mann ist voller Kraft, stärker als sein welker Körper. Doch noch stärker pulsiert die Kraft in der falschen Frau (dem Feind im Menschenkleid / der sich stets Häutenden). Das arkane Geflecht ihres Körpers passt nicht zu dem, was sie vorgibt zu sein. Es ist größer, ragt über zwei, fast drei Schritt auf. Trollgroß, nicht so mickrig wie der vermeintliche Menschenkörper. Es ist mächtig. Uralt. Und du mußt es aufhalten.

Du spürst, was Japhur fühlt: Furcht.

☞ In einer weiteren Vision sollten zudem die zwei Erben des Zorns auftauchen, denen Japhur bisher begegnet ist: dem Humusdrachen (eine pulsierende Erdmasse, durchsetzt von bunten Käfern, Würmern, Knospen und Wurzelwerk, mit Flughäuten aus Leder, Holz, Knochen und welkem Laub) und dem Winddrachen (dessen durchsichtige, flirrende Konturen entfernt an einen zweiköpfigen Riesenlindwurm erinnern).

☞ Japhur wird schließlich zugeben, dass er die Präsenz des Wesens aus seiner Erinnerung auch in Bactrim spürt und er deswegen hier ist. Der Drache scheint gewillt, das gesamte Dorf samt aller Bewohner niederzubrennen, um sein Ziel zu erreichen, diese Kreatur zu vernichten.

☞ Sollten findige Helden nach der Augenfarbe der Frau in der goldenen Schuppenrüstung fragen: Diese ist in der Vision nicht zu erkennen. (Es sei denn, sie wollen es den Helden sehr einfach machen, die Dramatik erhöhen und umgehend ins Finale überleiten.)

Da den Helden mit Sicherheit kaum daran gelegen sein wird, das Bactrim im Drachenfeuer vergeht, können sie Japhur zu einem Einlenken bewegen: Sie finden heraus, wo sich dieses Wesen in Bactrim verbirgt und was es plant, um es dann an der Seite des Drachen zu besiegen; im Gegenzug verschont Japhur die Ortschaft. Da der Drache aber ein ungeduldiger Charakter ist, können die Helden sich so allenfalls ein bis zwei Tage Zeit erkaufen, dann wird Japhur handeln, wie er es für angemessen hält.

DRACHENFEUER UND WASSERMACHT – DAS FINALE

Es gibt zwei generelle Möglichkeiten zum Finale überzuleiten, die Sie nach Ihrem Ermessen steuern können: In der rasanten Variante erhalten die Helden in der Vision Japhurs den entscheidenden Hinweis, dass auch die Anführerin der Pyrdacor-Kultes aus der Erinnerung des Drachen zwei verschiedenfarbene Augen hatte – wie Richeza. Alternativ müssen die Helden in Bactrim weitere Nachforschungen anstellen.

Zudem müssen Sie sich entscheiden, wann Richeza das Ritual durchführt – verhindern werden die Helden es in keinem Fall können. Es ist ebenso möglich, dass sie es vollzieht, während die Helden in den Hügeln unterwegs sind, aber auch in der Nacht nach ihrer Rückkehr. Da es in Ihrer Entscheidung liegt, wann das Ritual seine Wirkung entfaltet (die abschließende Manifestation des Wasserdrachen kann ebenso Minuten wie Stunden in Anspruch nehmen), haben Sie eine weitere Möglichkeit, das Finale zu steuern.

SPURENSUCHE IN DER RESIDENCIA

Da sich weder in Bactrim selbst noch bei den Novadis konkrete Hinweise finden lassen und die Helden vielleicht schon (alleine dadurch, dass Richeza neben ihnen und Brasso die einzige Ortsfremde ist) einen Verdacht Richtung Residencia haben, ist es denkbar, dass sich ihre Bemühungen dorthin verdichten. Natürlich ist Dom Eglamor nicht daran gelegen, dass Fremde bei ihm herum schnüffeln (was als Hausherr auch sein gutes Recht ist, zumal die Verdächtigungen ehrenrührig sind).

Die Helden haben natürlich die Möglichkeit, heimlich in das Anwesen einzudringen, können hierbei aber von Wachen entdeckt werden, die Alarm geben können, was schließlich Dom Eglamor auf den Plan ruft. Sie können hier bereits in das Finale überleiten (da sich genau in diesem Moment der Wasserdrache manifestiert) oder die Helden demütigen und vom Hof prügeln lassen.

Dom Eglamors Wachen

Säbel:	INI 11+1W6	AT 14	PA 12	TP 1W6+3	DK N
LeP 33	AuP 35	WS 7	RS 3	MR 4	GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 9), Finte, Linkshand, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Die alten Katakomben

Der Zugang zu den Katakomben befindet sich im 'Alten Haus', das als Werkzeugschuppen dient. Ein mit alten Lappen gefülltes Fass ist mit einem Scharnier am Boden befestigt (*Sinnenschärfe* +5, erleichtert um den halben TaW der Gabe *Zwergennase*) und lässt sich umkippen. Darunter befindet sich ein Schacht in die alten Katakomben.

Die Wände sind mit kultischen Drachenmotiven versehen, die aus bosparanischer Zeit zu stammen scheinen (*Geschichtswissen (Kunstgeschichte)* +4; bei 4 TaP* lassen sie sich auf die Dunklen Zeiten datieren). Besonders häufig ist die Darstellung eines Drachen, der eine Sonnenscheibe auf seinem Rücken trägt (*Götter und Kulte (Patrios)* +2: Darador, der Hohe Drache des Lichts und Schutzpatron der Antimagie). Einige der Darstellung wurden jedoch mutwillig beschädigt, aus der Wand geschlagen oder ausgekratzt. Wohl nachträglich (jedoch noch in derselben Epoche) hinzugefügte Motive widmen sich der Verehrung Pyrdacors.

Die Gänge enden in einer zentralen Halle, die sich als zur Hälfte geflutete Kaverne entpuppt. Hier finden die Helden die Leichen der sieben Ritualopfer (die man augenscheinlich geschächtet hat; *Heilkunde Wunden* +5 oder *Anatomie*) sowie Spuren des durchgeführten Rituals: eine Feuerstelle, angerufene Ritualschalen mit getrocknetem Blut, ein Hexagramm und dergleichen mehr.

☞ **Magiekunde +4:** Die Paraphernalien und Glyphen deuten auf eine elementare Wasserbeschwörung mit Blutkomponente hin, doch scheint weder ein Dschinn noch ein Elementarer Meister gerufen worden sein, sondern ein anderes, ähnlich mächtiges Wesen. Die verwendeten Glyphen sind nur für Kenner des *Drakned* als solche zu erkennen, nur scheint es sich hierbei (*Sprachenkunde*) um eine weitaus ältere, komplexere Form zu handeln.

☞ **ODEM +4** (wenn das Ritual wenige Stunden her ist) bis +6 (wenn mehr als ein Tag seit dem Ritual vergangen ist): Es wurde ein Zauberritual durchgeführt (1 ZfP*) mit hoher magischer Intensität (3 ZfP*). Dabei spielte eine Blutkomponente eine entscheidende Rolle (5 ZfP*).

☞ **ANALYS +14:** Der Magier erkennt die Merkmal *Elementar (Wasser)* und *Herbeirufung* sowie die drachische Repräsentation (sofern er schon einmal drachische Magie analysiert hat oder ihm eine *Magiekunde*-Probe +7 gelingt; hat er die Orte des Verschwindens der vermissten Personen analysiert (Seite 4), kann er eine Verbindung ziehen). Ab 4 ZfP* kann er Ähnlichkeiten zum MEISTER DER ELEMENTE erkennen (sofern er diesen beherrscht), jedoch in einer stark ritualisierten Variante und nicht zu dem Zweck, eines der bekannten Elementarwesen zu rufen. Bei mindestens 7 ZfP* kann er erkennen, dass das Ziel des Rituals Bestandteil des Yaquirs sein muss.

Die Katakomben können auch erst nach dem Finale von den Helden entdeckt werden, womit sie sehr stichhaltige Beweise gegen Dom Eglamor vorbringen können.

DER FLUSS ERHEBT SICH

Setzen Sie den Auftritt des Wasserdrachen zu einem dramaturgisch sinnvollen Zeitpunkt. Denkbar wäre:

☞ Die Helden befinden sich gerade mit einem dringenden Verdacht auf dem eiligen Rückweg nach Bactrim (rasante Variante).

☞ Die Helden wurden beim Eindringen in die Residencia erwischt, wurden vom Hof geprügelt und legen sich gerade einen neuen Plan zurecht.

☞ Nach der Entdeckung des Ritualplatzes stellen die Helden Dom Eglamor zum Kampf, als im Dorf das Chaos ausbricht.

Natürlich fällt der Auftritt des Wasserdrachen nach Tageszeit unterschiedlich aus: In der Nacht wird er später bemerkt als während des geschäftigen Tages. Es ist auch etwas anderes, ob die Bactrimer gerade ihrem Tagwerk nachgehen, sich zum Boronsstündchen zurückziehen oder am Abend beisammen sitzen. Denkbar ist auch eine erneute Predigt Brassos, in dessen Rücken sich der Wasserdrache aus dem Fluss erhebt: "*Bei Efferds Bart, er hat recht: Der Fluss erhebt sich!*"

KAMPF DEM ERBEN DES ZORNS

Sobald sich der Wasserdrache erhebt, werden auch die Drachenkultisten aktiv – mehr noch, wenn die Helden gegen die Bedrohung vorgehen. Sollten die Helden Richeza noch nicht überführt oder keinen Verdacht gegen sie haben, ist auch eine Szene denkbar, in der sie – als vermeintliche Geweihte eine Hoffnungsträgerin – auf den Wasserdrachen zugeht, nur um sich dann kalt lächelnd umzuwenden und die Vernichtung Bactrims zu befehlen: "*Spül diesen Ort hinfort, Zorneserbe. Wir benötigen ihn nicht mehr.*"

Im Finale haben die Helden mit mehreren Schwierigkeiten zu kämpfen, neben dem Wasserdrachen selbst vor allem Dom Eglamor und Richeza.

Das Finale gegen Dom Eglamor

Für Richeza ist es unerheblich, was mit Dom Eglamor geschieht, da er seinen Zweck bereits erfüllt hat. Er selbst ahnt das natürlich nicht und wirft sein Leben für den Kult in die Waagschale – mit noch größerer Freude, wenn die Helden ihm bereits lästig geworden sind. Dom Eglamor kann sein Ende in einem Semifinale in der Residencia finden, wenn die Helden dort eindringen und die Kulthöhlen entdecken, oder erst beim Kampf gegen den Wasserdrachen seinen großen Auftritt haben.

Im letzten Fall kann es jedoch sein, dass einige seiner (nicht eingeweihten) Kämpfer der Mut verlässt. Wenn die Helden zudem das Vertrauen der Bactrimer gewonnen haben, können sie Verbündete an ihre Seite rufen, die sich dem schurkischen Dom und seinen Schergen entgegenstellen.

Da Dom Eglamor ein brillanter Säbelfechter ist, sollten Sie alle Register ziehen, die ihm seine Fähigkeiten zur Verfügung stellen, um den Helden einen denkwürdigen Kampf zu liefern.

Das Finale gegen Richeza

Die Helden werden sich spätestens gegen Richeza wenden, wenn sie sie als Drachenmeisterin enttarnt haben. Sie sollte auch erst gestellt werden können, wenn der Wasserdrache in Bactrim tobt – vorher kann sie (gegebenenfalls durch das Opfer Dom Eglamors) fliehen und taucht zu diesem Zeitpunkt wieder auf.

Wir sehen davon ab, explizite Kampfwerte für Richeza festzulegen. Sie können im Rahmen dessen, was die Charakterbeschreibung ab Seite 11 vorgibt, auf alles zurückgreifen, was Ihre Phantasie und der Hintergrund vorgibt. Das Wesen, das sich hinter Richeza verbirgt, ist älter als Pardona oder die Skrechu (und dürfte auch nur diese als ebenbürtige Gegner wahrnehmen).

☞ Richeza zaubert in der drachischen Repräsentation (siehe auch **WdZ 348**): Sie benötigt keinerlei spezielle *Zaubergestik*, die *Kosten* sind um 1/10 reduziert (bei den Merkmalen *Elementar (Feuer)*, *Kraft*, *Telekinese* und *Verständigung* sogar um 1/3) und *Spontane Modifikationen* nur um die Hälfte der Punkte erschwert. *Zauberdauer* und *Wirkung* können erheblich von den bekannten Sprüchen abweichen, so dass Sie die Angaben im **Liber Canticiones** nur als Anregung nehmen müssen. Die *Wirkungsdauer* steigt zudem um eine Kategorie.

☞ Gerade im Bereich der Schadensmagie können Sie entsprechend der Freizauberei (**WdZ 44**) überraschende Effekte generieren.

☞ Nach menschlichen Maßstäben muss Richeza zudem als *vollendete* Kämpferin gelten, die ihre ohnehin schon überragenden Fähigkeiten und unmenschliche Schnelligkeit durch Magie noch steigern kann.

☞ Richeza macht sich gar nicht erst die Mühe, einem Geschoss auszuweichen. Selbst ein Pfeil, der sie im Gesicht trifft, wird abgelenkt, als würde er auf eine Plattenrüstung treffen. Unter der aufgerissenen Haut sind dunkelbraune Schuppen zu erkennen.

☞ Sie pariert auch waffenlos – und kann zur Parade auch in eine Klinge greifen, die sie danach eisern umschlossen hält, um sie dem Helden zu entreißen.

Sollte Richeza unterliegen, sie durch spektakuläre Aktionen beachtliche Treffer erlitten haben oder Japhgur am Himmel auftauchen, um den Wasserdrachen zu vernichten, wird sie sich zurückziehen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein Vorhang gleitet hinter Richeza die Welt zur Seite. Dahinter ist nur formloses Grau, dessen Anblick euch schwindeln lässt.

"Ihr Kurzsichtigen, wie beschränkt doch euer Horizont ist. Bactrim ist erst der Anfang gewesen – und nicht so bedeutend, wie ihr vielleicht denkt."

Mit diesen Worten macht sie einen Schritt zurück in das wirbelnde Nichts – und der Vorhang schließt sich vor ihr.

Das Finale gegen den Wasserdrachen

Generelle Worte zu dem Kampf gegen diese Naturgewalt finden Sie unter **Der Wasserdrache im Spiel** auf Seite 13. Mit den Richtlinien des Regelwerks (aber auch darüber hinaus) sollten Sie einen epischen Kampf gestalten, der von den Helden alles abverlangt. Seien Sie dabei flexibel und belohnen Sie die Einfälle der Spieler: Eine brennende Kutsche, die die Uferböschung hinunterrollt, kann dem Wasserdrachen durchaus schaden oder ihn zumindest entscheidend ablenken. Eine geweihte Waffe, verbunden mit dem Stoßgebet eines (nicht zwingend geweihten) Gläubigen in der Not, kann sich bei Kontakt mit dem elementaren Leib entzünden und für einen wichtigen Hieb doppelte TP anrichten oder für einige Zeit das Wasser an der Stelle des Treffer verdunsten lassen (entsprechend einer *Wunde*).

Helden können in den Wasserleib geraten, von Wirbeln und Strömungen festgehalten werden, um nun gegen das Ertrinken zu kämpfen. Sollten Sie es schaffen, dem Wasser zu entkommen (*Schwimmen*), bleibt immer noch die Frage, *wo* am Drachenleib sie an die 'Oberfläche' kommen: Im ungünstigsten Fall liegen zwischen ihnen und dem Boden einige Schritt Fallhöhe.

Während der Wasserdrache in Bactrim wütet, gibt es noch allerlei sekundäre Herausforderungen: eingestürzte Häuser, fortgeschwemmte, verletzte oder verschüttete Menschen oder ein fehlgeleiteter Brasso, der in dem Wasserdrachen eine Offenbarung seines Herrn sieht und die Bekämpfung zu behindern versucht (kurz bevor er von dem Drachen verschlungen wird oder ihn Wasserstrahl im Genick trifft und dieses bricht).

Japhgur als Verbündeter

Nicht nur Helden, die das Abenteuer **Elementare Vergeltung** gespielt und sich schon einmal mit dem Wasserdrachen beschäftigen mussten, dürften auf die Idee kommen, dass Feuer das einzig probate Mittel gegen diese Kreatur ist. Und eine der reinsten Ausformungen des Elements ist Drachenfeuer.

Für den Auftritt Japhgurs haben Sie unterschiedliche Möglichkeiten:

☞ Japhgur befindet sich schon vor dem Auftritt des Wasserdrachen mit den Helden auf dem Weg nach Bactrim (weil sie ihn nach Entdeckung der Ritualhöhle umgehend um Hilfe gebeten haben oder ihn direkt zu Richeza führen wollten).

☞ Ein Held mit entsprechenden Möglichkeiten kontaktiert Japhgur. Am besten geeignet ist hierfür die Fortbewegung mittels Hexenbesen, fliegendem Teppich, in Tiergestalt oder mit dem Zauber **AXXELERATUS** in Kombination mit dem **MOVIMENTO**. Aber auch ein eiliger Vertrauter oder ein beschworener Dschinn können zu Japhgur geschickt werden, genauso wie der Zauber **GEDANKENBILDER** seine Wirkung zeigt.

☞ Ein Eilritt dauert seine Zeit, jedoch ist es hierbei legitim (so die Helden keine andere Möglichkeit haben), dass Japhgur dem Helden auf halbem Weg entgegenkommt, weil er dessen gedankliches Echo vernommen hat.

☞ Letztlich ist es immer denkbar, dass Japhgur von sich aus in das Geschehen eingreift – weil er spürt, dass nun seine Zeit gekommen ist oder ihm schlicht langweilig war.

In vielen dieser Varianten können die Helden auf dem Rücken Japhgurs in das Geschehen fliegen, nur sollten sie sich dabei gut festhalten (*Körperbeherrschung*).

Sobald Japhgur des Wasserdrachen ansichtig wird, wirft er sich entschlossen in den Kampf – und die Helden sollten vorsichtig sein, wenn sie zwischen diese Naturgewalten geraten. (Sie können sich für die Beschreibung des Kampfes durchaus klassische Monsterfilme, etwa aus der *Godzilla*-Reihe, zum Vorbild nehmen.) Der Kampf der beiden Drachen kann auch den Hintergrund für die Auseinandersetzung mit Dom Eglamor und/oder Richeza bilden.

Japhgurs Rückzug

Wenn die Helden sich schon ihres Sieges sicher sind, macht sein Gegner Japhgur im wahrsten Sinne des Wortes nass: Ein elementarer Angriff ist so stark, dass Japhgur (gegen den solche Angriffe *verletzend* wirken) panisch flieht. Es ist nun an den Helden, dem Jungdrachen neuen Mut zu geben. (Sollten sie keine Möglichkeit haben, einen fliehenden Drachen einzuholen, kann er durch den Angriff auch auf einige Häuser Bactrims geschleudert worden sein, so dass die Helden ihn abfangen können, bevor er sich in die Lüfte erhebt.) Dies kann argumentativ sein (vor allem bei seinem Stolz können sie ihn packen) oder durch das Vorbild ihrer eigenen Taten (denn dann will Japhgur nicht hinten an stehen). Letztlich muss es der Verdienst der Helden sein, dass Japhgur neuen Mut fasst.

Vermitteln Sie Ihren Spielern in einem kurzen Gedankenaustausch, was es für Japhgur bedeutet, sich wieder in den Kampf zu werfen: Der Wasserdrache hat die Macht, das Feuer seines Blutes zum Verlöschen zu bringen.

FEUER GEGEN WASSER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Himmel selbst scheint zu erzittern, als Japhgur seine Herausforderung in die Welt hinaus brüllt. Der Wasserdrache stößt einen zischenden Laut aus, seine rauschenden Schwingen entfalten sich und er erhebt sich zu seiner vollen Größe von fünfzehn Schritt.

Japhgur stößt aus dem Himmel herab, reißt das Maul auf und entlässt eine lodernde Lanze, die sich zischend in den fliehenden Leib seines Gegners frisst.

Für einen Herzschlag steht die Zeit still, dann stoßen die Drachenleiber donnernd zusammen. Mit aller Wucht wirft Japhgur sich und den Wasserdrachen in das ewige Rauschen des Yaquirs.

Dichter Wasserdampf steigt auf und nimmt euch die Sicht. Als er sich legt, zeigt sich von keinem der Drachen eine Spur.

Besonders dramatisch ist der finale Angriff, wenn ein Held im Leib des Wasserdrachen um sein Überleben kämpft – oder unglücklicherweise auf dem Rücken Japhgurs sitzt.

Es folgen einige bange Augenblicke, dann stößt Japhgur wieder aus den Fluten hervor und schleppt sich zitternd an Land. Es ist deutlich zu erkennen, welche Kraft es den jungen Drachen gekostet hat, in die Fluten des Flusses einzutauchen. Sollte ein Held mit in die Fluten gestürzt sein, trägt er den (halb)bewusstlosen Abenteuer in einer Klaue, legt ihn behutsam an Land ab und bricht dann selbst erschöpft zusammen.

ENDE UND AUSBLICK

Mit dem Sieg gegen den Wasserdrachen endet das Abenteuer. Die Helden können den Angehörigen traurige Gewissheit über die Vermissten überbringen. Sollte Dom Eglamor nicht schon durch Heldenhand gefallen sein, haben sie genug gegen ihn in der Hand, um ihn beim Baron von Khabosa anzuklagen. In diesem Fall findet der Dom schließlich durch das Schwert den Tod.

Am Yaquir ist der Status quo ante wiederhergestellt. Der Wasserdra- che ist nicht in das Kristall-Ei zurückgezwungen, aber derart de- stabilisiert, dass er auf die nächsten Jahre keine feste Form anneh- men kann. Zumal die treibende Kraft hinter der Wiedererweckung der Erben des Zorns, die vermeintliche Draconiterin Richeza, in nächster Zeit mit anderen Problemen beschäftigt ist. Ihre weitere Geschichte erzählen die Romane **Der Kreis der Sechs** und **Der Na- bel der Welten** sowie die Kampagne **Die Drachenchronik**.

Japhgurs weiteres Schicksal wird ihn noch weiter nördlich des Yaquir führen, dort wo andere Drachenkultisten am Werk sind. Hier wird er schließlich auf die geheimnisvolle *Malgorra* treffen, deren Ursprung und Taten eng mit 'Richeza' verwoben sind. Japhgurs weitere Geschichte können Sie im Computerspiel **Drakensang** verfolgen.

Für die Rettung Bactrims und das Unterbinden schändlichen Trei- bens häretischer Kulte erhalten die Helden nicht nur Dank und Belohnung von Khabosas Baron (**Herz 183**), sondern schließlich auch ein Schreiben mit einer Einladung nach Punin. Der Absen-

der ist des Kaisers Kanzler *Rafik von Taladur* (**Herz 182**), der sich ausführlich von den Geschehnissen unterrichten lässt, den Mut und Einsatz der Helden lobt und verspricht, ihre Namen gegen- über dem Kaiser lobend zu erwähnen (SO+1 in Almada). Dar- über hinaus erhält jeder von ihnen eine materielle Belohnung in Höhe von 30 Dukaten.

DER MÜHEN LOHN

Je nach Ausgestaltung des Szenarios und angestrebter Lö- sungswege hat sich jeder Held **250 bis 350 Abenteurpunkte** verdient. Dazu kommen pro Helden sechs *Spezielle Erfah- rungen* in häufig geforderten Talenten und Zaubern, etwa *Götter und Kulte*, *Magiekunde*, *Menschenkenntnis*, *Schleichen*, *Tierkunde* und gegebenenfalls *Schwimmen* (wenn der Held im Wasserleib des elementaren Drachen war).

SCHICKSALSTRÄGER - DIE PERSONEN

IM ZEICHEN DER DRACHEN - DIE VERSCHWÖRER

**RICHEZA BOLONGARO, VERMEINTLICHE
MAGISTERIN DES IMMERWÄHRENDEN HORTES,
EINE FALSCH DRACONITERIN**

Erscheinung: Richeza ist eine kleine und schlanke Almadanerin mit dichten, schwarzen Locken, die kaum zu bändigen sind. Sie trägt das grün-goldene Ornat des Heiligen Drachenordens sowie um den Hals ein bronzenes Schlangenband. Am auffälligsten sind jedoch ihre Augen, von denen eines saphirblau und das andere smaragdgrün ist.

Hintergrund: 'Richeza' ist weder eine Hesinde-Geweihte noch eine Draconiterin, sie ist nicht einmal ein Mensch. Sie ist eine Mantra'ke und *Malgorra*, dem Oberhaupt der Uled ash'Shebah, auf tiefe Weise verbunden. Dennoch verfolgt sie ihre eigenen Zie- le, vorrangig am Yaquir. In diesem Szenario will sie eines ihrer Werke vollenden und den elementaren Wasserdra- chen stärken. Niemand, nicht einmal ihr engster Verbündeter Eglamor, ahnt von ihrer wahren Natur. Allein die Helden werden am Ende einen Hinweis darauf erhalten, doch die wahre Gestalt Richezas werden sie dabei auch dieses Mal nicht erblicken.

Fatas Seiten: 'Richeza' muss sich in diesem Abenteuer den Helden geschlagen geben und tritt den Rückzug an, zumal noch wichtige Pläne - dieses Mal im Lieblichen Feld - vorangetrieben werden müssen. Nach dem Finale des Computerspiels **Drakensang** strebt sie zudem nach der Herrschaft über die geheimen Drachenkulte - und wird sich dabei mit einem mächtigen Feind messen müssen. Ihre weitere Geschichte erzählen die **Drachenschatten**-Romane sowie die Kampagne **Die Drachenchronik**.

Zitate: "Geschichte ist eine Frage der Perspektive."

"Nichts ist so wert zu hinterfragen, wie eine einmal errungene Ge- wisheit."

Alter: 39 Jahre* **Größe:** 1,71 Schritt*

Haarfarbe: schwarz* **Augenfarbe:** saphirblau/smaragdgrün

Kurzcharakteristik: vermeintlich vertrauenswürdige Geweihte und Ver- bündete der Helden; tatsächlich ein äonenalter, unmenschlicher Schrecken

Herausragende Eigenschaften: MU 21, KL 19, KO 28, KK 36; Flink, Ge- dankensprache, Immunität (Feuer), Natürlicher Rüstungsschutz (5), Schwer zu verzaubern, Telekinese, Zäher Hund; Empfindlich gegen Eis, Rachsucht

Zauberkenntnisse: viele unbekannte Rituale und Zauber der Merkmale

Einfluss, Herrschaft, Schaden und Verwandlung meisterlich bis brilliant (ZfW 10-18), zum Teil in Bereichen der Freizauberei; meisterlich (ZfW 10-15) in der Elementarbeherrschung, dazu einige *Limbus-* und *Temporalrituale*

*) Diese Angaben beziehen sich auf die menschliche Gestalt.

Richeza - eine alte Bekannte der Helden?

Wenn die Helden die Abenteuer **Erben des Zorns**, **Rastullahs Rache** oder **Elementare Vergeltung** gespielt haben, kann Richeza in ihnen jene Menschen erkennen, die (wiederholt) ihre Pläne durchkreuzt haben. In diesem Fall wird sie gerade im Finale ver- stärkt gegen die Widersacher vorgehen.

Die Mantra'ke hat allerdings auch die Tarnung der Richeza Bo- longaro verwendet, als sie im Phex 1025 BF das Humus-Ei und das *Compendium Drakomagia* stahl und eine Adepta der Puni- ner Akademie tötete. Wenn die Helden **Erben des Zorns** erlebt haben, könnte ihr Verdacht schnell auf Richeza gelenkt werden. Da Sie Ihre Spieler am Besten beurteilen können, sollten Sie es gegebenenfalls in Erwägung ziehen, ihr eine andere Identität zu verpassen.

Dass 'Richeza' als Draconiterin auftritt, liegt übrigens nicht in ei- ner Böswilligkeit gegenüber dem Orden begründet: Zum einen lassen sich im grüngoldenen Ornat unter dem Deckmantel der hesindegefälligen Forschung allerlei Geheimnisse vertuschen, zum anderen entspricht diese Verkleidung ihrer eigenen Vereh- rung der Großen Drachen.

DOM EGLAMOR D'ALCORTA VON BACTRIM

"Vincere vel mori! - Um zu erobern oder zu sterben!"

—Wahlspruch des Hauses Alcorta

Erscheinung: Der Dom ist ein stolzer almadanischer Magnat mit dunklem, an den Schläfen ergrautem Pferdeschwanz, sauber gestutz- tem Bart und erlesener Kleidung. An seiner Seite trägt er einen meis- terlich gearbeiteten Säbel, dessen mit Edelsteinen besetzter Knauf in der Sonne farbig strahlt. Seinen Hals zeichnet eine lange Narbe, wo ihn einst der Speer eines Novadis traf, wie er stolz berichtet. Sein Schild zeigt sowohl das Wappen seiner Familie (einen silbernen Rit- ter mit erhöhten Säbel und einem abgetrennten Novadikopf in der Hand über einer roten Lache auf Schwarz) als auch das seines Le- hens (eine rote Libelle auf Blau).

Hintergrund: Dom Eglamor d'Alcorta ist als Junker ein Vasall des Barons von Khabosa, doch seit jeher ein eigenwilliger Diener gewesen - ein typischer Almadaner also. Sein Vermögen wusste

er geschickt zu verwenden, um seinem Namen am Hofe einen guten Klang zu verschaffen. Zudem bewies er seinen Mut auch in zahlreichen Schlachten und Scharmützeln gegen die Novadis, die er aus tiefstem Herzen hasst. Seine Familie ist dafür berühmt, immer dort zu finden zu sein, wo Rondras Ruf erklingt und der 1027 BF vor Wehrheim gefallene Soberan trug den Beinamen 'Novadischlitzer'.

Vor ein paar Jahren geriet Eglamor in den Dunstkreis des aufstrebenden Drachenkultes. Besonders fasziniert ihn Rondras Gemahl, der löwenhäuptige Famerlor. Er träumt davon, den antiken Drachenorden wiederentstehen zu lassen – mit ihm als Ersten Ritter – und eine unüberwindbare Wacht gegen die Novadis zu errichten. Dabei sieht er nicht, dass er in Wahrheit nur benutzt wird.

Fatas Seiten: Eglamor wird dieses Szenario nicht überleben. Wenn er nicht durch Heldenhand stirbt, wird die Gerichtsbarkeit seinen Tod anordnen. Sollte es ihm doch gelingen zu entkommen, steht er dem Spiel Ihrer Runde zur freien Verfügung.

Zitate: "Was kümmern mich diese Sandfresser? Tot wären sie mir lieber, aber der Herr von Khabosa duldet sie hier. Doch eine falsche Handlung von ihnen und mein gerechter Zorn wird sie versengen." "Mit Famerlors Mut!"

Geboren: 977 BF

Größe: 1,89 Schritt

Haarfarbe: grau meliert **Augenfarbe:** grau

Kurzcharakteristik: brillanter Kämpfer und meisterlicher Verführer, von Ehrgeiz und Feindbildern getriebener Schurke

Herausragende Eigenschaften: MU 17, CH 16, GE 15; Balance, Guter Ruf, Arroganz 8, Streitslust 7, Vorurteile gegen Novadis 10

Herausragende Talente: Betören 14, Etikette 15, Geschichtswissen 10, Körperbeherrschung 12, Kriegskunst 12, Magiekunde 7, Reiten (Pferd) 17 (19), Säbel (Reitersäbel) 16 (18), Überreden (Lügen) 13 (15)

Besonderheiten: Eglamors Sabel Zorn des Gerechten ist eine vortrefflich gearbeitete Klinge (TP 1W6+5, BF –1).

Reitersäbel: INI 20+1W6 AT 18 PA 17 TP 1W6+5 DK N

LeP 41 AuP 42 WS 7 RS 1 MR 6 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 14), Betäubungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwarnen, Finte, Kampfgespür, Kampfflexe, Klingensturm, Kriegstreue, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen II, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Wuchtschlag

FEUER UND WASSER – VON DEN DRACHEN

JAPHGUR, EIN JUNGER PURPURWURM

Erscheinung: ein zehn Schritt langer Drachenleib, der von sechs kräftigen Beinen getragen wird. Die schillernden Schwingen spannen sich über ein Dutzend Schritt und die gelb-violetten Augen der zaubermächtigen Kreatur funkeln herrlich. Dem Kundigen gibt die hellviolette Schuppenfarbe ein Indiz, dass dieser Purpurgur noch sehr jung sein muss.

Hintergrund: 1023 BF erschlug *Keshmal al'Harim ben Beruddin*, der Bey von Ferhaba (Raschtul 150), das Purpurgur-Weibchen *Emiphar*. Neben den Karfunkel ließ er auch das Junge der Drachin mitschleppen und hielt den Drachen in der Amhashal von Ferhaba gefangen, bis er von einer Gruppe Abenteurer befreit wurde (nachzuspielen im Abenteuerband *Erben des Zorns*). Nachdem er zusammen mit seinen Befreibern am Raschtulsturm den Drachenkult bekämpfte, ließ er sich im südlichen Raschtulswall nieder und versucht, seine Bestimmung zu ergründen. Dabei treiben ihn immer wieder undeutliche Träume und Ahnungen, so auch in diesem Szenario.

Fatas Seiten: Nachdem sich Japhgur von dem Kampf erholt hat, werden ihn seine Visionen Richtung Kosch führen, wo er ebenfalls

alten Feinden auf der Spur ist – und ihnen in die Falle geht. Japhgurs Schicksal können Sie im Computerspiel *Drakensang* erfahren.

Zitate: "Retten wir die Welt! Und danach fresse ich euch vielleicht." "Ich bin Japhgur (Purpurklau / Benbeni Ysolphur / Zorn der Erben). Ich gebiete dir, kriech in den Staub, Mensch (Gewürm / Futter)."

Geboren: 1021 BF

Schuppenfarbe: hellviolett

Augenfarbe: gelb-violett

Länge: 10 Schritt

Spannweite: 12 Schritt

Hort: noch keinen (heimisch im südlichen Raschtulswall)

Kurzcharakteristik: neugieriger und leicht übermütiger Jungdrache mit noch ungelinker Magie- und Flugtechnik, der seinen Platz in der Welt noch sucht

Herausragende Eigenschaften: MU 20, KO 25, KK 30; MR 15 / 18; AsP 100; Feuerodem, Flugfähigkeit, Gedankensprache, Immunität gegen Feuer, Telekinese; Ruhelosigkeit 10, Verwundbarkeit (Wasser)

Zauberkenntnisse: meisterlich (ZfW 10-15) in Herrschaft und Einfluss, durchschnittlich (ZfW 6-9) in Form, Hellsicht, Illusion, Kraft und Verständigung, erfahren (ZfW 4-6) in Objekt, Schaden und Umwelt

Besonderheiten: Japhgur ist der Enkel des uralten Purpurgurms Ysolphur.

Japhgur im Kampf

MU 20 KL 15 IN 11 CH 13

FF 7 GE 10 KO 25 KK 30

LeP 90 AuP 100 AsP 100 RS 8*

GS 3/12 MR 15/18 INI 10+1W6

Biss: DK HNS AT 13 PA 10 TP 4W6

Halsschwenker: DK NS AT 8 PA – TP 1W6+1

Prankenhiel: DK HN AT 6 PA 4 TP 2W6+3

Trampeln: DK H AT 5 PA – TP 3W6

Flammenstrahl (alle 2 KR): AT 15 PA – TP 3W6

DK 49 Schritt

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner (nur Ausweichen), Feuerodem (2 SP/KR auf 10 Schritt, 1 SP/KR auf 15 Schritt), Flugangriff (Prankenhiel), Flugangriff / Umklammern (1), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (8) / Umklammern (8); Japhgur drückt seinen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhiel) / Niederwerfen (7) / Umklammern (8); Japhgur drückt seinen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhiel aus dem Flug heraus; 9)

* Rücken des Drachen; an Flügeln (RS 4), Bauch (RS 6), unterem Halsansatz (RS 3) und Hals (RS 4) liegt der Rüstungsschutz teilweise deutlich niedriger.

Kampftaktik: Für gewöhnlich versucht Japhgur, sein Opfer zu (zer-)beißen, doch wenn die Situation es anbietet, kann er auch auf andere Art angreifen. Im Gegensatz zu seinen Artgenossen fehlt es Japhgur jedoch noch an Erfahrung im Kampf. Er agiert oft ungestüm und begeht dadurch taktische Fehler. Wenn er dadurch in einen Nachteil gerät, wird er schnell wütend, was seine Kampftaktik nicht gerade verbessert.

Zur Darstellung Japhgurs

Japhgur ist ein Kind – und nichtsdestotrotz ein Drache. Er verfügt zwar über vergleichsweise wenig Lebenserfahrung, aber dennoch übersteigen seine geistigen Fähigkeiten die eines Menschen – von seinen körperlichen ganz zu schweigen. Es ist ein schmaler Grad, auf dem Sie balancieren müssen, wenn Sie Japhgur darstellen. Denn der Drache ist sicherlich alles andere als ein 'Kuscheldrache' oder ein tapsiges, kulleräugiges Baby. Japhgur ist selbstherrlich, altdug und (nach menschlichen Maßstäben) grausam. Er ist aber auch neugierig, ruhelos und kennt Menschen bereits als wertvolle Verbündete – allerdings auch als Mörder und Kerkermeister.

Er zeichnet sich zwar durch eine unglaubliche Neugier und einen schier unstillbaren Wissensdrang aus, und hierbei wird er – gerade bei der Suche nach seinem Platz in der Welt – viele Dinge

erfragen wollen, die einem durchschnittlichen Aventurier völlig selbstverständlich sind.

Im gleichen Atemzug mag er jedoch eine Frage stellen, die man eher von einem gelehrten Philosophen erwarten sollte. Irritieren Sie Ihre Spieler immer wieder durch Unberechenbarkeit und plötzliche Themenwechsel, bei denen ein Normalsterblicher sich nur wundern kann, wo der neue Gedankengang herrührt. Dabei sind diese dem Drachen selbst nicht eindeutig, denn ihn beschäftigen Erinnerungen und Gedankenbilder, die er selbst nicht erlebt hat, sondern die ihm über sein Blut weitergegeben wurden. Das wiederum gibt er nur ungern zu. Statt dessen gibt er vor, die tiefere Wahrheit hinter allen seinen Aussagen zu verstehen, ohne sie erklären zu müssen, in der heimlichen Hoffnung, die Antworten und Überlegungen der Helden enthalten Hinweise, die für seine eigene Erkenntnis nützlich sein könnten.

Es ist so gut wie unmöglich, Japhgur durch Worte zu manipulieren, denn der Drache hört nicht nur die Sprache, sondern liest automatisch auch immer – zumindest oberflächlich – in den Gedanken des Sprechers mit. Auch wenn er das meiste nicht versteht, spürt er intuitiv doch, wenn ihn jemand zu betrügen versucht (weswegen Proben auf *Überreden*, die den Zweck haben, den Jungdrachen zu täuschen, um 15 Punkte erschwert sind).

DER ELEMENTARE WASSERDRACHE

Erscheinung: Der Wasserdrache manifestiert sich in der Gestalt einer 15 Schritt langen, geflügelten Seeschlange mit ineinander übergehenden, sich stetig wandelnden Körperteilen aus Süß-, Salz- und Brackwasser und ist dementsprechend teilweise durchsichtig.

Hintergrund: Der Wasserdrache ist eine magische Kreatur, die von dem Alten Drachen *Pyrdacor* erschaffen wurde, um im Zweiten Drachenkrieg als Waffe gegen den Hohen Drachen *Famerlor* eingesetzt zu werden. Doch dazu kam es nie und die Kreatur ruhte unter Cumrat, bis er Ende 1026 BF eher durch Zufall seinem Kristall-Ei entschlüpfte. Mit dem heiligen Feuer von Algormosch konnte er geschwächt werden, doch in den letzten Jahren wuchs seine Macht wieder und erhält seit kurzem neue Nahrung, so dass er sich schließlich im Finale vollständig manifestiert erheben wird.

Fatas Seiten: Nach diesem Abenteuer ist der Status quo von *Elementare Vergeltung* wieder hergestellt. Der Wasserdrache verbleibt in geschwächter Form im Yaquir und die Ereignisse der *Drachenchronik* sorgen dafür, dass der Drachenkult in den nächsten Jahren anderweitig beschäftigt ist, als seine Bemühungen um diesen Erben des Zorns fortzuführen.

Länge: 15 Schritt **Spannweite:** 16 Schritt

INI 16+1W6 **PA** 18 **LeP** * **AsP** * **RS** 3 **MR** 18

Angriff: DK HNS **AT** 20 **TP** 6W6+6

Fontäne: DK 21 Schritt **AT** 18 **TP** 2W6+2

Besondere Kampffähigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand (beide gegen bis zu 4 Gegner), Niederwerfen, Wuchtschlag; sehr großer Gegner (nur Ausweichen); Wasserfall (der Wasserdrache ergießt sich über seine Gegner; 2W6 SP) / Niederwerfen (SP), Nebelwolke (AT der Gegner um 3 Punkte erschwert), Gezielter Angriff / Verschlucken / Ertränken

Besondere Eigenschaften: Durch Wasser gehen, Immunität (alle Merkmale außer *Elementar (Feuer)* und *Schaden, Gifte und Krankheiten*, profane und geweihte Angriffe (außer *Ingerimm/Angrosch*); Verwundbarkeit (Feuer, Antiwasser)

Zauberkenntnisse: vollendet (ZfVW 20) in *Elementar (Wasser)*, *Elementare Hellsicht* 12, *Elementare Kunstfertigkeit* 20

*) Wir verzichten auf eine limitierende Angabe dieser Spielwerte und überlassen sie Ihrem Gusto (siehe auch nachfolgend *Der Wasserdrache im Spiel*).

Der Wasserdrache im Spiel

In *Elementare Vergeltung* ist der Wasserdrache nie vollständig manifestiert aufgetreten – nun aber können Sie, wie im Finale von *Erben des Zorns* beim Kampf gegen Wind- und Humusdrache, alle Register eines phantastischen Kampfes ziehen. Sehen Sie deshalb die hier präsentierten Werte als eine Richtlinie und passen Sie sie entsprechend an, um den Helden eine gewaltige Herausforderung zu stellen, für die sie über sich hinauswachsen müssen. Gerade LeP und AsP sollten Sie nur alibimäßig verwalten und von der Dramaturgie des Finales abhängig machen: Der Wasserdrache ist dann besiegt und fällt in sich zusammen, wenn die Helden zusammen mit Japhgur alles gegeben haben – und nicht, wenn er eine bestimmte Anzahl an SP erlitten hat. Der Wasserdrache in kein Gegner zum Abschlagen, sondern eine Gestalt gewordene Naturgewalt, die einst geschaffen wurde, um der Macht eines Hohen Drachen gewachsen zu sein!



LEBEN AM YAQUIR – WEITERE PERSONEN IN BACTRIM

Die nachfolgenden Personen Bactrims sind mehr oder weniger relevant für die Handlung und bekleiden mitunter wichtige Positionen. Fühlen Sie sich frei, weitere Menschen des Dorfes zu generieren und so ein lebendiges Bild Bactrims zu zeichnen. Vor allem, wenn die Helden durch Freundschaften oder Liebschaften einen persönlichen Bezug zu Bactrim gewinnen, werden sie um so motivierter sein, seinen Bewohnern beizustehen.

ESPEJO BRIGELLVIRA, ADMINISTRATOR

Der bullige Administrator Espejo (*982 BF, Halbglatze, an den Seiten ergrauter Schnauzer) ist der Vorsteher des Dorfes. Er ist ein almadanischer Patriarch, dessen Wort in seiner Familie Gesetz ist – und der alle Bactrimer als Teil seiner Familie ansieht. Seit er in seiner wilden Jugend einem tobenden Stier auf einer Toreroquesta

mit bloßen Händen das Genick brach, nennt man ihn auch den 'Bullen von Bactrim'.

Zur Zeit ist er in großer Sorge um seinen Augapfel, seine liebe Tochter *Eslana*, die spurlos verschwunden ist. Wenn die Helden sie wohlbehalten zurückbringen können, ist ihnen Espejos ewige Freundschaft sicher. Bis dahin verdächtigt er aber jeden Fremden, hinter der Tat zu stecken, vor allem die Novadis, die er leidenschaftlich hasst.

ETILIAN BRIGELLVIRA, EIN DRAUFGÄNGER

Espejos Sohn Etilian (*1012 BF, 1,72, hellbraune Locken, durchschnittlicher Fechter) ist ein großmütiger Draufgänger, der sich die Hörner noch nicht abgestoßen hat. Vor seinem Vater kuscht er (hat gar Angst vor ihm), versucht aber vor allem, sein Wohlwollen zu erlangen. Für die Helden kann er ein stetes Ärgernis sein, vor allem, wenn sie sich auf die Seiten der Novadis stellen.

ASLAMIDO, DER ALTE BÜTTEL

Viele Jahre lang diente Aslamido (*977 BF, gemüthlicher Pfeifenraucher mit vergilbten Bart) Dom Eglamor als Waffenknecht, bis er zu alt für Schlachten und Kriegsdienst wurde. Für seine Treue wurde er mit einer Leibrente belohnt und der Aufgabe als Büttel im Dorf zu Ordnung zu sorgen.

Aslamido hat die Ruhe weg. Er glaubt, dass die Götter (und damit die Zeit) alle Dinge richten werden. Er kennt sämtliche Bactrimer seit vielen Jahrzehnten, ihre Eigenheiten, persönlichen Stolz und

aufbrausenden Gemüter, und seine ruhige und schlichtende Art wird überall geschätzt. Dom Eglamor ist er unerschütterlich treu ergeben, ahnt aber nichts von dessen geheimen Verbindungen. Auch wenn seine Ressentiments gegen die Aramys nicht so stark ausgeprägt sind wie bei anderen, misstraut er den Wüstensöhnen dennoch.

SIGUENZA, DIE SCHÖNE WITWE

Siguenzas Gemahl Rifado zog als Soldat im Rondra 1029 BF nach Westen in das Liebliche Feld – und kehrte von dem Schlachtfeld von Morte Polnor nicht zurück. Seitdem kümmert sich die schöne Witwe (*1005 BF, azurblaue Augen, dunkelbraune Locken) um den kleinen Hof und die beiden Kinder *Rifado der Jüngere* (*1022 BF) und *Vinyaza* (*1025 BF).

Eine große Stütze war ihr immer ihre Schwiegermutter *Utzedona* – bis sie vor wenigen Tagen spurlos verschwand.

BRASSO, EIN WANDERPRIESTER DES EFFERD

Vor einigen Wochen träumte der wandernde Efferd-Priester Brasso (*975 BF, kurzes weißes Haar, roter Kopf, füllig, gichtige Finger), dass sich der Yaquir erheben und das Land verschlingen wird. Da er nicht um die Gefahr durch den Wasserdrachen weiß, glaubt er, dass Efferd – wie einst in Havena – alle Sünder von den Gestaden des Yaquir fortspülen will. Der cholerische und trinkfeste Geweihte reist von Ort zu Ort, predigt die Abkehr von den Sünden (wobei für ihn die größte Sünde die Gefolgschaft des *"falschen Kaisers von Punin"* ist) und lässt sich auch auf handfeste Streitigkeiten ein.

SCHICKSALSSTÄTTE – DAS DORF BACTRIM

Bactrim für den eiligen Leser

Einwohner: 200 sowie drei Dutzend Novadis außerhalb des Dorfes

Wappen: eine rote Libelle auf blauem Grund (für das Junkergut Bactrim)

Herrschaft / Politik: Dom Eglamor d'Alcorta, Administrator Espejo Brigellvira

Tempel: Peraine, Efferd-Schrein; Boron-Tempel und -Anger (außerhalb)

Gasthäuser / Schenken: Herberge 'Kaiserstraße' (Q6/P5/S22), Gasthaus 'Onkelchen Yaquir' (Q5/P7), Taberna 'Winzerglück' (Q3/P2)

Bactrim ist ein verschlafenes Nest an der Reichsstraße, dessen Bewohner von dem Verkehr profitieren, der an ihr Dorf vorbeiführt. Die meisten Bactrimer leben als Winzer, wenn sie nicht Ackerbau oder Fischerei betreiben, und so lädt ein halbes Dutzend Schilder den Reisenden zu einer Weinverköstigung auf einem der Höfe ein. Bactrim ist ein typisch almadanisches Dorf, in dem man tagsüber mit göttergefälligen Fleiß seinem Handwerk nachgeht, in der heißen Mittagssonne döst und sich abends in geselliger Runde trifft, Rahjas Blut in ordentlichen Stampfen herumreicht und sich mit allerlei Spiel die Zeit vertreibt. Da Weinbergen in der Nachbarschaft liegt, kann man neben heimischen Weinen hier auch den Yaquirtaler Madawein genießen, einen vorzüglichen Weißwein, den man auch 'König der Weine und Wein der Könige' nennt.

Die **Herberge Kaiserstraße** (Q6/P5/S22) liegt direkt an der Reichsstraße verfügt über drei Doppelzimmer (mit Fenstern nach Süden, von denen aus man über die Straße hinweg auf den Yaquir blickt) und einen Schlafsaal. Die Herbergsmutter *Escalada* kocht eine vorzügliche Taladura (einen Eintopf aus Feld- und Baumfrüchten sowie Innereien), aber auch ansonsten weiß die Küche zu überzeugen.

Gleiches gilt auch für das südlich der Straße an die Uferböschung gebaute **Gasthaus Onkelchen Yaquir** (Q5/P7), bei dem man von einer neu angelegten Terrasse ebenfalls auf den dahingleitenden Fluss blicken kann. Dieses Haus richtet sich eher an Reisende, während die **Taberna Winzerglück** (Q3/P2) am Dorfplatz vorrangig von den Bactrimern frequentiert wird.

Auf dem **Dorfplatz** stehen um eine alte Linde allerlei Bänke und Tischen, die allenfalls zum Drittel dem *Winzerglück* gehören. Hier trifft man sich in den Abendstunden und hier werden auch die Dorffeste gefeiert.

Im Nordwesten des Dorfes, wo die Hütten den Feldern weichen und bald der Waldstraße genannte Weg nach Cholla beginnt, befindet sich das **Haus von Saat und Zucht**, der hiesige Peraine-Tempel. Der hemdsärmelige Geweihte Pater *Praindella* spricht nicht nur den Segen über die Felder, sondern auch über die Haustiere, sei es Pferd oder Stier.

Eine Viertelstunde weiter nördlich in die Hügel hinein liegt das **Tal des Raben**, das einen Jahrhunderte alten Boronanger birgt. Am Ende des Tals liegt auch ein kleiner, mit übermäßig vielen Rabensymbolen verzierter **Boron-Tempel**.

Östlich des Ortes liegt der **Bactrimer See**, auch **Feuerteich** genannt. Seinen Beinamen trägt er aufgrund der Feuerfliegen (**Zoobotanica 170**), die sich hier tummeln (und in dieser Region ein seltsamer Anblick sind, da sie eigentlich weiter im Norden heimisch sind; *Tierkunde* +3). An seinem nordwestlichen Ufer erhebt sich auf einem Hügel die **Residencia Radoris**, Domizil von Dom Elgamor d'Alcorta.

Im Norden liegen die Weinhänge der hiesigen Winzer, die bald in dichtbewaldetes Gebiet übergehen.

DIE RESIDENCIA RADORIS

Die Residencia erhebt sich auf einem Hügel über dem Feuerteich. Das rechteckige Gelände ist von einer drei Schritt hohen, weißen Mauer mit roter Ziegelabdeckung umgeben. Ein gusseisernes Tor



führt auf einen mit hellen Kies ausgestreuten Innenhof. Im Süden liegt ein kleiner verspielter Garten mit Olivenbäumen, umrankten Statuen und Wasserspielen, im Norden der Stall mit einem anschließenden Steingebäude, das 'das Alte Haus' genannt wird und heute Vorräte und Werkzeuge beinhaltet. Es heißt, dass der erste Dom von Bactrim dieses Haus hier vorfand, als er sich den Hügel für den Bau seiner Residencia erkor. Da ihn die damals dort lebende, arme Familia ihn trotz Unkenntnis seines Standes traviagefällig empfing, erlaubte er ihnen, in ihrem alten Haus wohnen zu bleiben und ihm zu dienen. Einige Diener berufen sich heute noch auf die 'alte Familia', auch wenn das Haus schon lange einem anderen Zweck dient.

Die eigentliche Residencia ist eine zweistöckige Villa von rechteckigem Grundriss. Das Gebäude ist aus braungelbem Sandstein errichtet, mit leuchtend roten Ziegeln gedeckt und weist allerlei Spielereien und Zierrat auf. Im Erdgeschoss liegt die Eingangshalle, an deren Wänden Kriegsbeute und Schlachtgemälde hängen. Neben dem Speisesaal finden sich hier noch die Räume der Diener und der Wachen sowie Küche und Waschraum. Das Ober-

geschoss gehört ganz Dom Eglamor und seinen Gästen und aus seinen Fenstern blickt man auf der einen Seite über den See, auf der anderen auf die Weinberge Bactrims.

BACTRIMS GEHEIMNISSE

In den Dunklen Zeiten erhob sich auf dem Hügel, auf dem sich heute die Residencia der Junker von Bactrim steht, ein Turm des mysteriösen Drachenordens, der überall in diesen Landen seine Festungen unterhielt. In den Jahrhunderten bewohnten unterschiedliche Drachenjünger den Turm, unter anderem die Daradorten, ein vergessener Zusammenschluss von Antimagiern, die später von Anhängern Pyrdacors vertrieben wurden. Unter der Herrschaft des Emirats Al'Mada wurde der Drachenturm schließlich niedergebrannt, wobei dem Anführer des Kultes jedoch die Flucht gelang. All dies geriet in Vergessenheit, einzig die Feuerfliegen des Bactrimer Sees sind als Relikt dieser Tage erhalten geblieben – und die Katakomben unter der Residencia.

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

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 kommen. 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.

PURPURKLAVE

VON MICHAEL MASBERG

Almada, das Land des Weins. Aber auch der Widersprüche und vielgestaltiger Konflikte. Und hinter der Fassade lauern Geheimnisse, die ihren Ursprung weit zurückliegend in der Vergangenheit haben. In dem beschaulichen Dorf Bactrim geraten die Helden in Streitigkeiten zwischen den Docenyos und Aramyas, den Zwölfgöttergläubigen und den Söhnen der Wüste. Doch es scheint um mehr zu gehen als die üblichen Religionskonflikte: Menschen sind verschwunden und ein leibhaftiger Drache soll sein Unwesen treiben. Und was ist dran an der düsteren Prophezeiung, dass der Yaquir sich erheben und jene verschlingen wird, die dem falschen Kaiser folgen?

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter* sowie den Ergänzungshand *Zoo-Botanica Aventurica*. Für die Kenntnis der zu erlebenden Region und der Situation dort ist darüber hinaus die Regionalspielhilfe *Schild des Reiches* unerlässlich.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 18

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6

SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/ SPIELER)

MITTEL BIS HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)

ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

INTERAKTION,

TALENTEINSATZ,

ZAUBEREI,

KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

ALMADA

IM PRAIOS 1032 BF

