

Das Schwarze Auge



**DER FLUCH DER
DRACHENGRAFEN**

13218PDF

IMPRESSUM / INHALT

DER FLUCH DER DRACHENGRAFEN

EIN SZENARIO FÜR DAS
BETA-REGELWERK DER 5. EDITION
VON DAS SCHWARZE AUGE.

VON
DANIEL SIMON RICHTER

Mit DANIKAN
JAN ALFTER, STEFFEN BRAND,
MELANIE MEIER UND
VOR ALLEM DIE BESUCHER
DER SCHREIBWERKSTATT AUF
DER SPIEL 2013 IN ESSEN.

REDAKTION
EUVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ILLUSTRATIONEN
STEFFEN BRAND, MELANIE MAIER,
JANINA ROBBEN, PATRICK SOEDER,
MIA STEINGRÄBER, FABRICE WEISS,
MALTE ZIRBEL

LAYOUT
RALF BERSZUCK, PATRICK SOEDER

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.

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.

Printed in EU 2014

13218PDF

VORWORT.....	3
EINLEITUNG UND HINTERGRUND.....	4
DER EINSTIEG	5
IN DIE DRACHENSTEINE	9
IM REICH DES EWIGEN	12
DAS EPDE.....	15



VORWORT

ENTDECKT DIE 5. EDITION VON DAS SCHWARZE AUGE!

Im 30. Jahr seines Bestehens startet Deutschlands bekanntestes Fantasy-Rollenspiel in die 5. Regeledition. Wir möchten natürlich, dass ihr möglichst viel Spaß am Spieltisch haben, deswegen haben wir uns dazu entschlossen, die neuen Regeln gemeinsam mit euch gründlich auf Herz und Nieren zu prüfen – in unserem offenen Beta-Test. Und genau für diesen Zweck schenken wir euch mit **Der Fluch der Drachengrafen** ein Abenteuer.

Alles, was ihr braucht, ist das neue **Das Schwarze Auge-Regelwerk**, und schon könnt ihr mit euren Freunden auf Heldentaten in die Drachensteine ausziehen.

Sagt uns eure Meinung!

Unter feedback.dsa5.de könnt ihr uns bis 31. Oktober 2014 auf Fehler im Regelwerk aufmerksam machen oder uns Anregungen und Feedback zur 5. Edition zukommen lassen. So könnt ihr direkt Einfluss auf die Gestaltung der neuen Regeln nehmen und uns helfen, ein besseres Spielsystem zu entwickeln, das auch garantiert die Wünsche und Vorlieben der **Das Schwarze Auge-Spieler** widerspiegelt.

Mehr Informationen zu **Das Schwarze Auge** und zum Beta-Test findet ihr unter www.ulisses-spiele.de.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Entdecken und Spielen in Aventurien!

DAS BETA-REGELWERK

Auf den 304 Seiten des Beta-Regelwerks findet ihr alle Regeln, die ihr zum Spielen benötigt. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Wählt einfach aus acht spielfertigen Archetypen, um direkt mit einem der Beta-Abenteurer loszuspielen, oder erschafft eure eigenen Helden, um gegen finstere Schurken in den Kampf zu ziehen. Erprobt Würfelmechanismen, neue Regeln zu Zaubern, Kampf und Götterwirken und erlebt Abenteuer in Aventurien.

Direkt im Regelwerk und Abenteuern ist Platz für eure Notizen, und wir freuen uns auf euer Feedback!

Artikelnr. 12091

Erhältlich für 14,95 € beim Händler eures Vertrauens oder als Gratis-PDF unter www.ulisses-spiele.de.



EINLEITUNG UND HINTERGRUND

Ein Blick in Faſas' Buch – Das Abenteuer

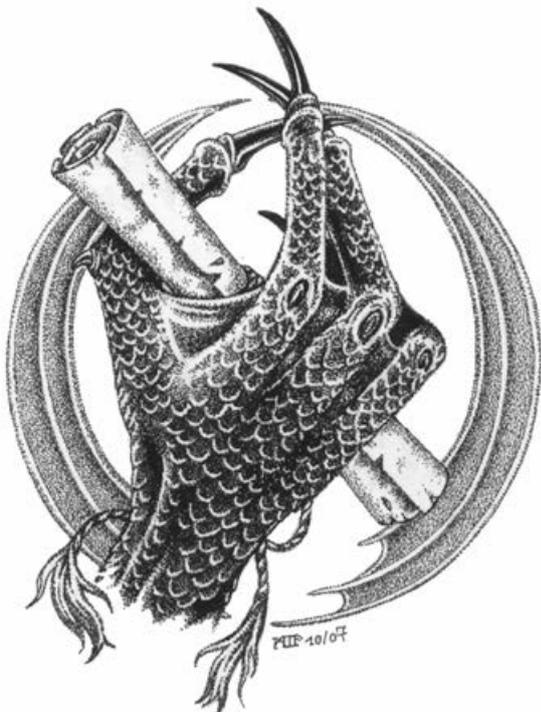
Die Helden werden in der Stadt Vallusa Zeuge einer Entführung. Sie erkennen, dass es sich bei den Tätern um Amazonen handelt, die die Stadt eilig in Richtung Drachensteine verlassen. Entweder aus eigenem Antrieb oder weil Prinz *Pelmen von Ehrenstein* sie mit der Rettung der Geweihten beauftragt, beginnen die Helden die Verfolgung. Sie folgen dem Lauf der Misa und kommen den Amazonen immer näher. Dabei müssen sie allerlei Gefahren überstehen und können einige Geheimnisse der sogenannten Drachengrafen, der ehemaligen Herren der Region, aufdecken.

Schließlich gelingt es den Helden, die Amazonen mit ihrem Opfer zu stellen und herauszufinden, wer hinter der ganzen Angelegenheit steckt: der Kaiserdrache Apep. In einer Aussprache zwischen Abgesandten aller Parteien kann die Geweihte schließlich gerettet und der Frieden gesichert werden.

Ein Blick hinter Ymras Schleier

Die Geschichte begann, als der Recke *Ornald* den Drachen *Nordalor* erschlug. Dieser Sieg brachte ihm nicht nur den Titel *Drachenzwinger* ein, sondern auch das Amt des Markgrafen der Drachensteine. Seine Linie, die Drachengrafen, herrschten über die Mark, bis sein Nachkomme *Ansvin Ornald VII. von Vallusa*, kinderlos verstarb und sein Bruder *Rovin* aus ungeklärten Gründen verschwand. Fortan galt die Misa als Grenze zwischen dem Bornland und dem Mittelreich und Vallusa wurde zur Freien Stadt.

Lange wurden die stolzen Ornaldinen in der Mark hoch verehrt, aber nach einigen Jahrhunderten gerieten die Drachengrafen und die Lage der Burg *Eilsenhoch* in Vergessenheit. Doch ist ihr Erbe bis heute im Gebirge allerorten zu sehen: alte Grenzsteine, Siegel an kaum zu erreichenden Steilwänden und Wehrtürme auf schroffen Graten, von Wind und Wetter in Ruinen verwandelt.



Das Ende von Nordalor markierte aber auch den Beginn eines Fluches, der auf den Ornaldinen seit den Kindern von Ornald und *Renduwen* lag. Nordalor hatte Renduwen ausgewählt, weil er durch ihren Überfluss an Lebenskraft als Dschinggeborene seine Linie fortzusetzen gedachte – Renduwen sollte das letzte seiner Dracheneier zum Leben erwecken.

Wie wenige aventurische Gelehrte von den *Drachenchronisten* wissen, gab die Linie *Ancarions des Roten*, die über Nordalor und dessen Tochter *Aledah die Bronzene* fortgeführt wurde, ihre Ansprüche auf die Drachensteine nicht auf. Schließlich setzte sich *Apep der Ewige*, Sohn Aledahs durch, errichtete seinen Hort auf dem Berg Drachenthron und verteidigte seine Herrschaft über die gesamte Region. Apep unterwarf beinahe alle Drachen seinem Willen und begann einen lang dauernden Zwist mit den Ornaldinen und ihren Vasallen. Der Urgewalt des zornigen Apep hatten diese wenig entgegenzusetzen, und bald waren ihre Festen und Dörfer nur noch verkohlte Ruinen. Die letzten Erben der Ornaldinen zogen über die Misa und begannen als Grafen von Irberod ein gänzlich neues Kapitel ihrer Geschichte.

Die direkte Vorgeschichte

Nach dem Ende von *Lessankan dem Goldenen* fühlt der alte Kaiserdrache Apep die Notwendigkeit, seine Linie fortzusetzen. Dazu muss er sich nicht mit einer Drachin paaren, denn er hütet ein Ei, das er nur zum Schlüpfen bringen muss. Das Einzige, was ihm zur Umsetzung seines Planes fehlt, ist eine Jungfrau, die über die gleiche feurige Lebenskraft wie Renduwen verfügt. Und der alte Drache wurde vor kurzem fündig, in *Ruschka von Irberod*, Enkelin der Märker Gräfin *Rilka Nadjescha von Irberod-Pruskow*, deren Geschlecht heute den ornaldinischen Titel der „Drachengrafen“ beansprucht – eine tragische Wiederholung der Geschichte.

Vor einigen Jahren wurde das feueraffine Mädchen zur Ausbildung in den Valluser Ingerimtempel gegeben. Kunde über diese Tatsache erreichte Apep auf zweifelhaftem Wege, aber der Drache entsandte daraufhin einige Amazonen, um ihm dieses Mädchen zu überbringen, damit er seinen Plan endlich in die Tat umsetzen kann.

Der Drache und die Rächerinnen

Das Verhältnis von Apep dem Ewigen und den Amazonen von Yeshinna ist von Legenden umrankt: Er fresse unwürdige Anwärterinnen des Ordens und er paare sich mit ihnen, um noch zornigere Amazonen auf die Welt zu bringen, sind nur die Prominestesten.

Fakt ist, dass Amazonen, die in höhere Ränge Yeshinnas aufsteigen wollen, eine gewisse Zeit an Apeps Hort verbringen und ohne zu zögern die Anweisungen des Kaiserdrachen befolgen.

In Legenden heißt es, dass die Amazonen einen Turm auf dem zukünftigen Burgberg fanden und dort einen Drachen erschlugen. Ist darin auch nur ein Korn von Wahrheit enthalten, dann dürfte es sich bei dem Drachen um Nachwuchs von Apep gehandelt haben, der bis heute ein ganzes Menschenvolk für die Tötung seiner Brut zahlen lässt.

Was genau geschah, bleibt aber bis heute verborgen.

DER EINSTIEG

VALLUSA – FREIE STADT IN DER MISA

Das Abenteuer beginnt in Vallusa, das auf einer Insel in der Misamündung liegt. Es gibt zwei Möglichkeiten die Helden in das Abenteuer zu führen, besonders die Anlandung, wenn die Helden Vallusa mit einem Boot erreichen, kannst du direkt zum Einstieg nutzen.

Erreichen sie die Stadt über die Zollbrücke, kannst du die Szene später verwenden oder auf den klassischen Auftraggeber-Aufhänger zurückgreifen, der die Helden von einer beliebigen Stelle in das *Haus Drachenstein* führt.

In diesem Fall solltest du dir einen Grund ausdenken, warum die Helden nach Vallusa gekommen sind. Sei es, weil sie die Bibliothek der Ordensburg der Grauen Stäbe aufsuchen wollen, weil sie im Ingerimmtempel Hilfe gegen die Schrecken Yöl-Ghurmaks erbitten, oder weil sie vom Stadtrat Informationen über die *Plagenbringer* erhoffen.

In jedem Fall sei dir die ausführliche Beschreibung der Stadt in der Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären** (Seite 103ff.) empfohlen.

Vallusa für den eiligen Leser:

Einwohner: um 4.000

Wappen: roter Turm auf blauem Grund

Herrschaft/Politik: 2 wöchentlich wechselnde Bürgermeister aus dem

24-köpfigen Rat der Kaufleute

Verteidigung: 30 Stadtgardisten, 80 Stadtmilizionäre, 2 Flussboote mit jeweils 15 Flussgardisten

Tempel: Ingerimm, Efferd, Peraine,

Rahja, Travia; Praios-, Rondra- und Hesindeschrein

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Hotel *Haus Drachenstein* (Q9/P9/S35), Hotel *Tobrischer Hof* (Q8/P8/S22), Hotel *Märkischer Hof* (Q8/P8/S24), Gasthof *Zum Reiter* (Q5/P5/S10), Gasthaus *Brückstube* (Q3/P3/S35), Schänke *Schlange & Federkiel* (Q7/P6)

Handel und Gewerbe: Porzellan mit den *Valluser Veilchen*

Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten: Markgraf Ornald Drachenzwinger (Drachentöter und Volksheiliger; Brünne und Armschienen liegen im Ingerimmtempel), Erm Sen (Nivese und kaiserlicher Heerführer, Gründer der Fechtschule)

Besonderheiten: Da die Stadt nicht in die Breite wachsen konnte, wuchs sie in die Höhe. Die *Große Mauer* schützt Vallusa vor Sturmfluten.

Stimmung in der Stadt: In Vallusa herrscht Aufbruchsstimmung. Handel und Gewerbe florieren, und auf die Unabhängigkeit vom Bornland wird wieder geachtet. Man blickt der Zukunft optimistisch entgegen und hat das Gefühl, dem Feind im Süden aus eigener Kraft standgehalten zu haben.

Was die Vallusaner über ihre Stadt denken: „Frei und unabhängig! Solange der Handel floriert, haben wir nichts und niemanden zu fürchten.“



Seit der Heptarch der Blutigen See, *Darion Paligan*, herbe Schuppen hinnehmen musste und seit das tobrische Misamund fest in den Händen der Gräfin *Merishja von Korswandt* liegt, hat sich die Situation in der Inselstadt deutlich entspannt.

Viele tobrische Flüchtlinge sind in ihre alte Heimat zurückgekehrt und die beengte Situation in der Stadt ist auf ein erträgliches Maß gesunken. Erst mit Einbruch der Dunkelheit, oder bei besonders beißendem Wind und unangenehmen Nieselregen, sind die kopfsteingepflasterten Gassen Vallusas beinahe menschenleer.

Und es herrscht dieses Wetter, als die Helden die Stadt erreichen. Die Tobrische Brise ist kalt und der Nebel klettert dick wie Erbsensuppe aus der Misa empor. Die Dämmerung setzt bereits am frühen Abend ein.

Das Abenteuer kann beginnen ...

NEBEL AM NORDHAFFEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Herbst hält die Misaauen fest im Griff. Dichter Nebel erhebt sich einen guten halben Schritt über dem brackigen Wasser, ein kühler Nieselregen hat eingesetzt. Die kleine Schaluppe, die euch vom Perlenmeer zum Valluser Nordhafen in der Misa gebracht hat, hatte in der einsetzenden Flut kräftig geschaukelt, und die warmen Lichter der Fackeln und Sturmlaternen am gemauerten Kai wirkten so einladend, wie ein Kneipenschild.

Der Nebel begleitet euch auch auf das Kopfsteinpflaster, das feucht glitzernd überall auf dem Kai verlegt ist, und lässt die Durchgänge zwischen schweren Kisten und vollen Fässern wie dunkle Mäuler wirken. Plötzlich hört ihr aus dem Nebel – nur unweit von euch – einen spitzen Schrei! Dann die gebrüllten Worte: „Lasst eure Finger von mir. Weg! ZurHilfe!“

Eine *Sinnesschärfe-* oder *Orientierungs-*Probe ermöglicht es den Helden, den Ort des Schreis auszumachen und sich dem Geschehen zu nähern. Wenn die Helden das heimlich tun wollen, verlange *Verbergen-*Proben +4. Dort angekommen, erkennen sie eine junge Frau im Gewand der Ingerimmgeweihten, die von drei Gestalten mit dunklen Kapuzenumhängen bedrängt und in Fesseln geschlagen wird.

Für den Fall, dass die Helden dem Tun ein Ende bereiten wollen, reagieren die Angreifer nicht auf eventuelle Zurufe. Zwei der Gestalten ziehen Säbel und stellen sich den Helden in den Weg. Als ihre Umhänge aufschwingen, kann man im Licht einiger Feuerkörbe erkennen, dass es sich um Frauen handelt, die Amazonenbrünnen tragen.

„Das hier geht euch nichts an. Tretet zurück und ihr könnt diesen Ort unverehrt verlassen!“ Mit diesen Worten geben die Amazonen den Helden die Chance, sich aus dem Geschehen zurückzuziehen. Hier kannst du eine Vergleichsprobe *Einschüchtern* für die Amazonen würfeln, der die Helden mit *Willenskraft* widerstehen können (oder wahlweise eine einfache *Einschüchtern*-Probe für die Amazonen mit einem Modifikator von -6). Beim geringsten aggressiven Verhalten greifen die Amazonen an und lassen sich auch mit Worten nicht davon überzeugen, die junge Frau gehen zu lassen.

Die drei (*Derla*, *Wulfgrime* und *Renishja*) stammen von der Ordensburg Yeshinna in den Drachensteinen und wurden von Apep dem Ewigen entsandt, ihm Ruschka zu überbringen. Komplizierter wird es, wenn sich Männer den Amazonen in den Weg stellen. „Von einem Mann, lasse ich mir nichts befehlen! Und jetzt geh mir aus den Augen, du wertloser Wurm!“, lautet die Antwort. In Gruppen, die nur aus männlichen Charakteren bestehen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass es zu einer handfesten Auseinandersetzung kommt. Dabei versuchen zwei Amazonen immer, die dritte zu beschirmen und ihr die Flucht mit dem Mädchen zu ermöglichen.

Die Umgebung im Hafen ist durch Fässer und Kisten an manchen Stellen beengt, sodass Waffen mittlerer Reichweite einen Malus von -4 bekommen. Andererseits kann man auf ein Fass springen, um sich in erhöhte Position zu bringen und damit einen Bonus auf AT und PA von +2 zu erlangen. Diese Gegenstände können auch nicht ganz so kampferprobte Helden benutzen, um in den Kampf einzugreifen: Mittels einer einfachen *Mechanik*-Probe kann es einem Helden gelingen z.B. die Last eines Hafenkranes auf die Amazonen stürzen zu lassen (*Ausweichen*-Probe oder $2W6+4$ TP und Zustand Betäubt Stufe I für die Restdauer des Kampfes).

Wird der Kampf aussichtslos für die Rondrakriegerinnen, versucht die Dritte mit dem Mädchen in die Misa zu springen und das Weite zu suchen – eine heldenmütige Tat, die ihr in Nebel und Dunkelheit sogar gelingen kann. Alle Verfolgungsversuche sind durch die Sicht und die Strömung der Misa erschwert. Die Ordenskriegerin ist eine hervorragende Schwimmerin und gewinnt trotz ihres Ballasts schnell an Vorsprung. Eine Verfolgung ist nur bei sofortiger Reaktion der Helden sinnvoll (beherzter Sprung in den düstren Fluss, MU-Probe -2) und wird von einer Vergleichsprobe auf *Schwimmen* gegen *Schwimmen* bestimmt, wobei die Amazone automatisch 50 Schritt Vorsprung erhält (Werte: *Schwimmen* 14; GE 15 / KO 13 / KK 14).

Amazone von Yeshinna

MU 14	KL 12	IN 13	CH 13	
FF 11	GE 15	KO 13	KK 14	
LeP 32	INI 15+1W6	RS/BE 5/3	MR 4	GS 6

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Amazonensäbel	16	14	1W6+4	mittel

Aktionen: I
Vorteil: Eisern I
Nachteile: Auffällig, Prinzipientreue III (amazonische Lebensweise), Schlechte Eigenschaft (Arroganz 6), Verpflichtungen II (Keshal Yeshinna)
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Behinderungsgewöhnung I, Finte, Kampfreflexe I, Offensiver Kampfstil I, Reiterkampf, Wuchtschlag
Talente: Ausweichen 5, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 2, Einschüchtern 6, Willenskraft 8
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: zwei Amazonen decken die dritte, die sich mit Ruschka abzusetzen versucht
Flucht: zwei Amazonen kämpfen bis zum Tode, um der dritten die Flucht zu ermöglichen

Gelingt es den Helden die Amazonen zu überwinden und das Mädchen zu retten, stellt sich die Sechzehnjährige als *Ruschka von Irberod*, Lehrling des Mittelturns, des Ingerimtempels von Vallusa, vor. Sie hat keinerlei Ahnung, warum sich die Amazonen auf sie gestürzt haben, und bittet die Helden sie zum Ingerimtempel zu geleiten. Dort angekommen, überreicht ihnen der Hüter der Esse, *Grimow Jannske*, eine kleine Börse (die zwei Gold- und 30 Silberstücke enthält), mit dem Kommentar, dass die Gräfin von Irberod, deren Enkelin die junge Ruschka ist, ihnen für ihren Dienst verbunden sei. Ruschka selbst wird von einer Geweihten in ihre Kemenate begleitet, bedankt sich aber nochmal.



Dabei kann einem aufmerksamen Helden, den sie umarmt, mit einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe -2 auffallen, dass die junge Frau eine deutlich erhöhte Körpertemperatur zu haben scheint, was auch zu ihren geröteten Wangen passen würde. Dass dahinter mehr steckt, als ein Fieber oder die Aufregung, zeigt sich später, aber aufgeweckte Helden können sich bereits jetzt an einer magischen Analyse der jungen Frau versuchen.

Magische Analyse Ruschkas

Gelingt es einem magisch begabten Helden einen ODEM ARCANUM auf Ruschka zu sprechen, lassen sich folgende Dinge feststellen:

- ☞ bis 4 FP: Ruschka ist ein magisches Wesen.
- ☞ bis 8 FP: Die Magie ist stark in ihrem Wesen verwurzelt.
- ☞ bis 12 FP: Die elementare Komponente ist vorherrschend.
- ☞ bis 16 FP: Sie besitzt eine enorme feuer-elementare Aura.
- ☞ 17+ FP: Die Magie ist ungerichtet und nicht ausgebildet, aber von archaischer Kraft. Es gibt nur zwei Wesenheiten, die eine ähnliche Zaubersignatur besitzen: Elementare Meister des Feuers und große Drachen.

AVES' RAT – MEINE HELDEN WOLLEN NICHT WIE ICH

Wenn die Helden nicht eingreifen oder sie sich von den Amazonen einschüchtern lassen, stellt das kein Problem dar. Dann beginnt das Abenteuer zu einem späteren Zeitpunkt. Ein Mitglied der Wolfsfährte bittet die Helden in das Haus Drachenstein, wo ihnen Prinz Pelmen den Auftrag erteilt die junge Ruschka zu finden und zu retten. Ähnlich läuft der Einstieg, falls die Helden Ruschka retten und im Ingerimtempel abgeben. Dann kehren die Amazonen zurück und entführen sie später.

IM HAUS DRACHENSTEIN

Haben die Helden nicht eingegriffen oder Ruschka gerettet und in den Ingerimtempel gebracht, dann gestaltet sich der Einstieg anders. Eine *Wolfstatze*, ein Mitglied der tobrischen Wolfsfährte, spricht sie an und geleitet sie zu Prinz Pelman von Ehrenstein, der einen delikaten Auftrag für sie hat. Dabei ist es einerlei, ob die Wolfstatze die Helden in einer Schänke, einer dunklen Gasse oder einem Tempel antrifft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein wettergegerbter Mann tritt an euch heran. Seine lederne Kleidung wirkt, als ob er sich häufig in der Wildnis aufhalten würde, das Heft des Kurzschwerts an seiner Seite ist abgegriffen. „Firun bi, Freunde. Ich habe euch eine geraume Zeit beobachtet und ihr scheint mir die Richtigen zu sein. Mein Herr sucht Recken, die einen delikaten Auftrag für ihn erledigen sollen. Es soll euer Schaden nicht sein. Ich bin sicher, dass mein Herr gutes Gold für diese Aufgabe zahlen wird.“

Royan (*994 BF; 1,76 Schritt, braune Haare und Vollbart, grüne Augen; drahtig und wettergegerbt, kaut ständig Trockenfleisch) weiß nicht, worum es bei dem Auftrag geht, aber er verrät, dass sein Herr Prinz Pelman von Ehrenstein ist, der Neffe des tobrischen Herzogs Bernfried. Um sich gegenüber den Helden zu legitimieren, zeigt Royan ihnen eine goldene Fibel, die zwei Wolfsköpfe zeigt. Eine gelungene *Etikette*-Probe (Spezialisierung *Heraldik*) oder der Besitz der Sonderfertigkeit *Kulturkunde* (*Tobrien*) lässt die Helden erkennen, dass es sich um eine *Wolfsspange* handelt, die nur den treuesten Recken des Herzogtums verliehen wird.

Folgen die Helden Royan, führt er sie zum *Haus Drachenstein*, dem besten Hotel in Vallusa (#10 auf dem Stadtplan). In einem gemütlichen Gastraum hält ein beeindruckender Mann Hof. Prinz Pelman wirkt ernst und unterhält sich gerade mit zwei Frauen, einer Magierin des Ordens der Grauen Stäbe und einer hesindegeweihten Draconiterin. Als die Helden eintreten, unterbricht er sein Gespräch und winkt sie heran.

*Prinz Pelman
von Ehrenstein*



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Firun bi! Ich bin Pelman von Ehrenstein und muss um eure Hilfe bitten. Setzt euch und lasst euch Essen und Trinken bringen. Bei einem guten Mahl lässt sich besser reden.“ Auf ein Winken des tobrischen Prinzen eilt ein Diener herbei, der euch nach euren Wünschen fragt, während er das prächtige Trinkhorn Pelmens mit dunklem Bier füllt. Nachdem ihr versorgt seid, nimmt auch der Prinz Platz am Tisch und beginnt zu erzählen.

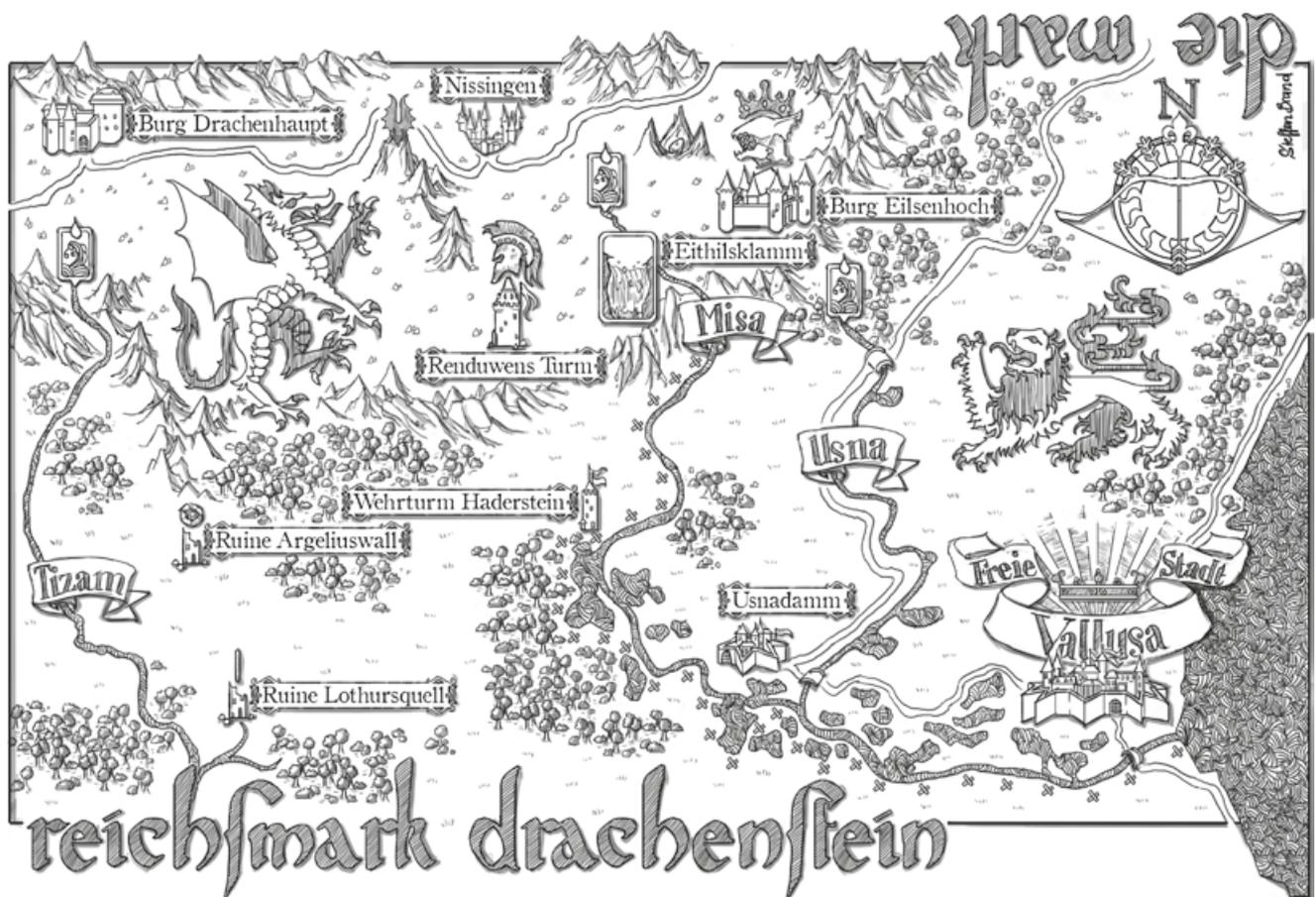
„Wie ihr vielleicht wisst, lebe ich in den Drachensteinen, die unter der Herrschaft von Apep dem Ewigen stehen, einem alten Kaiserdrachen. Vor kurzem ist mir zu Ohren gekommen, dass der Vertraute entsandt hat, um ein bestimmtes Mädchen zu ihm zu bringen. Ein Mädchen, von dem ich erfahren konnte, dass sie die Enkelin der Irberoder Gräfin ist. Ruschka, so heißt die Dame, ist Lehrling im hiesigen Tempel Ingerimms. Tatsächlich ist es den Dienern Apeps gelungen, das Mädchen in ihre Gewalt zu bringen und mit ihr in Richtung der Drachensteine zu fliehen.

Mir völlig schleierhaft, was den Drachen bewegt, etwas Derartiges zu tun! Er lehnt es seit Wochen ab mich zu empfangen, dieser arrogante Wurm. Das wirklich Fatale aber ist, dass Tobrien mit einem furchtbaren Schlag zu rechnen hat, wenn Gräfin Rilka herausfindet, dass der Markwart der Drachensteine ihre Enkelin hat rauben lassen. Und ganz ehrlich, wir wären derzeit kaum in der Lage unsere Vasallen zu schützen, wenn Irberod seine Heerhaufen in Bewegung setzte. Daher lautet meine Bitte, findet und beschützt Ruschka, findet heraus, was Apep antreibt und versucht zwischen ihm, mir und der Gräfin Irberods zu vermitteln. Tobrien kann es sich nicht leisten Apeps Zorn zu wecken, aber genauso wenig können wir uns einen Krieg mit der märkischen Gräfin oder dem Bornland leisten.“

Pelman ist ruhig und besonnen und gibt nicht viel auf korrekte Etikette, so lange man ihn mit Respekt behandelt. Viel kann er den Helden nicht als Belohnung anbieten, Tobrien ist nicht reich. Er stellt jedem die Summe von 2 Silbertalern pro Tag in Aussicht (die gängige Bezahlung nach dem Khunchomer Kodex), dazu ein Handgeld von zwei Dukaten sowie exzellente Schwerter aus der herzoglichen Waffenkammer. Darüber hinaus die Dankbarkeit des Hauses Ehrenstein und des tobrischen Herzogs, etwas, dass sich in absehbarer Zeit vielleicht rentieren könnte.

Eine Vergleichsprobe *Handel* gegen *Handel* (Spezialisierung *Feilschen*) kann das Angebot des Prinzen auf 3 Silbertaler pro Kopf pro Tag erhöhen und das Handgeld auf 5 Dukaten anheben. Pelman ist die passive Partei und hat den Wert *Handel* 2 (KL 12 / IN 15 / CH 14).





INTERMEZZO:

DIE HILFE DER ORDENSMEISTERIN

Die Helden können eine Karte der Region erhalten, denn die Ordensmeisterin Llezean von Vallusa besitzt eine Karte der Drachensteine. Sie fordert die Helden allerdings zu einem Gelehrtenwettbewerb heraus, bei dem sie prüfen will, ob sie es wert sind, die alte Karte an die Hand zu bekommen.

Verlange von demjenigen Helden, der sich selbst für den gelehrtesten hält (z.B. Gildenmagier oder Geweihte der Zwölf), drei vergleichende Proben mit Llezean als passiver Partei:

👁 **Götter & Kulte:** 14, KL 15 / KL 15 / IN 14

👁 **Magiekunde:** 18, KL 15 / KL 15 / IN 14

👁 **Sagen & Legenden:** 12, KL 15 / KL 15 / IN 14

Wenn es dir besser zusagt, kann die Ordensmeisterin zulassen, dass andere Helden dem Wettstreitpartner beiseite springen. Dann mache zwei der Proben zu Gruppenproben, an der zwei zusätzliche Helden teilnehmen dürfen.

Die Proben können optional auch auf die Talentgruppe Wissenstalente (KL/KL/IN) abgelegt werden.

AVES' RAT – DIE KARTE

Die Karte ist eine 500 Jahre alte aventurische Darstellung, auf der viel verzeichnet ist, das heute unter anderem Namen bekannt oder ganz verschwunden ist. Auch der Verlauf der Flüsse sowie die Verortung von Bergen ist bestenfalls grob.

Orte auf der Karte

👁 **Burg Eilsenhoch:** Legendäre Stammburg der Ornal-dinen. Genaue Lage heute unbekannt. Die Überreste der Festung liegen über der Misaklamm.

👁 **Eithilsklamm:** Heute Misaklamm. Hier stürzt die Misa in vielen Kaskaden und Wasserfällen in die Tiefe.

👁 **Renduwens Turm:** Heute Teil der Amazonenfeste Yes-hinna und Anhaltspunkt für deren Lage.

👁 **Wehrturm Haderstein:** Wacht seit Jahrhunderten über die Misaauen und wird heute vom Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra bemannt.

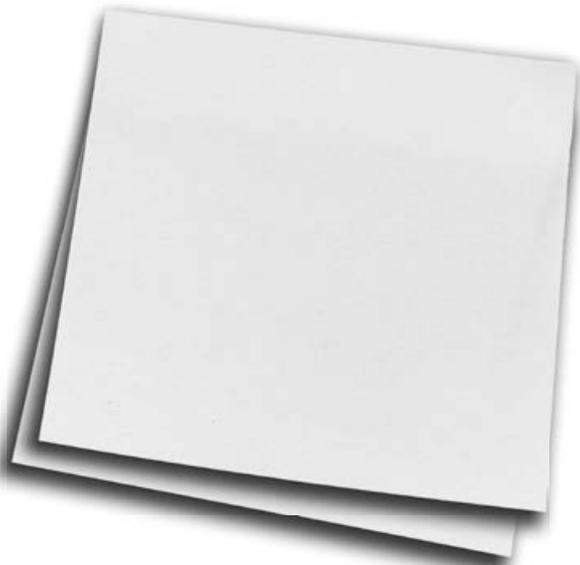
👁 **Ruine Argeliuswall:** Ausgebrannter Turm, heute von einer Bosparanie gestützt.

👁 **Ruine Lothursquell:** Kärge Ruine eines geborstenen Magierturms, in dem ein Flüsschen entspringt, dessen Wasser man mystische Eigenschaften nachsagt.

👁 **Nissingen:** Hauptort des Tals der Türme und Sitz des Bergvogts der Gegend.

👁 **Burg Drachenhaupt:** Mächtige Fluchtburg der tobri-schen Herzöge; erhebt sich auf den Fundamenten einer alten Festung des legendären Drachenordens.

👁 **Drachenthron:** Berühmt weil Apep hier seinen Hort haben soll.



IN DIE DRACHENSTEINE

AUF DER SPUR DER AMAZONEN

Im besten Fall für die Amazonen, treffen sich die drei Entführerinnen zwei Meilen misaauwärts mit ihren Ordensschwestern *Xaviera* und *Hadlind*, die die Pferde der Gruppe betreuen haben. Die Gruppe bricht sofort Richtung Drachensteine auf. Sie legen bis nach Usnadamm 50 Meilen am Tag zurück. Danach verlassen sie bei Schilfsend die Straße und reisen weiter die Misa entlang in Richtung Tal der Türme. Weil das Terrain in den Misaaunen abseits der Straßen unwegsam und sumpfig, also auch für erfahrene Reiter schwer zu bewältigen ist, sinkt ihre Geschwindigkeit dabei auf 40 Meilen am Tag.

Die Amazonen erstatten kurz auf Burg Yeshinna, die unweit der Misaquellen liegt, Bericht und ziehen dann weiter durch das Tal der Türme zu Apeps Säule, wo der alte Kaiserdrache sie erwartet.

Strecke	Entfernung	Dauer
Vallusa-Schilfsend	80 Meilen	1,5 Tage
Schilfsend-Misaquellen	100 Meilen	2,5 Tage
Misaquellen-Apeps Säule	25 Meilen	1 Tag

Hat Pelmen den Helden den Auftrag erteilt, Ruschka zurückzubringen, haben die Amazonen einen Vorsprung von anderthalb Tagen. Haben die Helden sie direkt nach dem Angriff am Hafen verfolgt, beträgt ihr Vorsprung nur einige Stunden.

WIE REISEN DIE AMAZONEN?

Vielleicht wollen die Helden herausfinden, welchen Weg die Amazonen genommen haben könnten. Dazu gibt es drei Anlaufmöglichkeiten, wobei an jeder Stelle das Prozedere für die Informationsgewinnung dasselbe ist.

Mit einer *Gassenwissen*-Probe -2 können die Helden die Höhe des Bestechungsgeldes in Erfahrung bringen, das sie den Verantwortlichen an den Anlaufpunkten zu bezahlen haben. Eine *Gassenwissen*-Probe -8 oder eine Sammelprobe auf *Gassenwissen* mit 30 Fertigkeitpunkten (Zeitintervall: 2 Stunden) fördert gegebenenfalls pikante Geheimnisse der Verantwortlichen zu Tage, so dass die Helden sich auch auf Erpressung verlegen können (*Einschüchtern*-Probe (Spezialisierung: *Drohen*), modifiziert mit der Tragweite des Geheimnisses, s.u.).

Nur an der Tobrischen Bastion können die Helden die relevante Information erlangen, dass die Amazonen zu Fuß die Stadt verlassen haben und sich auf der Straße nach Usnadamm am südlichen Ufer der Misa bewegen.

☛ **Nordhafen:** Am Flusshafen können die Helden versuchen beim Hafmeister *Germold Biriç* (*999 BF, 1,78 Schritt, lange braune Haare, blaue Augen, teure Bürgerkleidung) in Erfahrung zu bringen, ob eine Gruppe Amazonen ein Schiff bestiegen hat. Germold nimmt ein unerhörtes Bestechungsgeld von 6 Silbertalern und ist mit gutem Zureden nicht dazu zu bewegen, etwas preiszugeben. Allerdings hat er ein sehr pikantes Geheimnis: Er ist rauschgurken-süchtig. Zum einen braucht er deswegen viel Geld, zum anderen muss er das um jeden Preis vor seiner Mutter Railka, der Amts-

meisterin Vallusas, geheim halten (Modifikator für die *Einschüchtern*-Probe (Spezialisierung *Drohen*) +6), denn nur am Hafen hat er direkten Zugriff auf die maraskanischen Schiffe, die die besten Rauschgurken transportieren.

☛ **Märkische Bastion:** Hauptmann *Tarçon Ubrimow* (*1005 BF, 1,85 Schritt, blonder Büstenschnitt und enormer Schnauzer, traurige graue Augen, vielfach verbeultes Plattenzeug) ist ein nach außen harter Hund, der sich von niemandem Paroli bieten lässt. Sein Bestechungsgeld beträgt 4 Silbertaler, aber auch er hat ein Geheimnis. Als junger Bursche kämpfte er bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden und verlor dabei seine Geliebte. Er ist seitdem unfähig, eine echte Beziehung aufzubauen und kehrt regelmäßig volltrunken bei den Hafendirnen ein, um sich in ihren Armen auszuheulen. Er will unter allen Umständen verhindern, dass seine Untergebenen das herausfinden, und der Modifikator für die *Einschüchtern*-Probe (Spezialisierung *Drohen*) beträgt +3. Er ist ein ehrlicher Mann, der sich zwar schämt, aber nicht wirklich erpressen lässt.

☛ **Tobrische Bastion:** Hauptmann *Egil von Firunsbrunn* (*987 BF, 1,68 Schritt, grauer Pagenschnitt und Vollbart, braune Augen, exzellentes Kettenhemd und prächtig verziertes Breitschwert) lehnt jegliches Bestechungsgeld ab. Sein Geheimnis ist, dass er ein Wolfspangenträger ist, der sein Breitschwert noch von Herzog Kunibald von Tobrien erhielt und der für seine Tadellosigkeit bekannt ist (Modifikator für die *Einschüchtern*-Probe (Spezialisierung *Drohen*) -4). Egil nimmt Drohungen schlecht auf und kann auf die Idee verfallen, die Helden einzukerkern (optionale Szene; Sie müssen sich der Stadtgardisten erwehren und aus Vallusa fliehen).

Können sie Egil ein Signet des Prinzen präsentieren, gibt er ihnen Auskunft. Auch wenn die Helden ihm glaubhaft (*Bekehren & Überzeugen*-Probe -2) versichern, dass eine Geweihte Opfer einer Entführung wurde, hilft er ihnen weiter.

Ein fliegender Charakter kann versuchen, die Amazonen auszuspähen. In diesem Fall solltest du die *Fliegen*-Proben der Hexe so festlegen, dass sie für deine Tochter Satuaris eine Herausforderung darstellen.

MISAUFWÄRTS

Die einfachste und schnellste Methode, die Drachensteine zu erreichen ist ein Flussschiff oder -floß bis zur letzten schiffbaren Stelle misaauwärts.

Dabei können die Helden bis zu 100 Meilen am Tag zurücklegen. Den Helden bietet sich so die Möglichkeit die Amazonen zu überholen und eventuell noch vor Yeshinna zu stellen.

Helden mit *Kulturkunde* (*Tobrien*) oder solche, die eine Probe auf *Geschichtswissen* +4 oder *Sagen & Legenden* +3 erfolgreich bestehen, kann bekannt sein, dass die einzige Amazonenfestung in Reichweite Keshal Yeshinna in den Drachensteinen ist. Die Lage der Festung geheim. Aber Prinz Pelmen sowie Ordensmeisterin Llezean kennen sie und können den Helden die Lage der Burg an den Misaquellen beschreiben (im späteren Verlauf des Abenteuers bedeutet das eine Erleichterung von 4 Punkten bei *Orientierungs*-Proben). Auf der Karte der Ordensmeisterin ist die Burg verklausuliert als Renduwens Turm verzeichnet (*Geschichtswissen* -3).

Außerdem hinterlassen die Amazonen Hinweise, die auf ihre Route schließen lassen. Gerade auf der Straße können reisende Händler, Bauern oder Waffenleute den Helden Kunde über die Amazonen geben. Die geben sich keine Mühe sich, zu verstecken und haben ohnehin den Nachteil *Auffällig*. Reisen die Helden über den Fluss, müssen sie immer wieder in Ufernähe anhalten, um sich zu vergewissern, dass sie immer noch auf der richtigen Spur sind.

Die erste Nachtrast legen die Amazonen in dem kleinen Wäldchen ein, das vor Fischbach liegt. Mit einer *Sammelprobe auf Wildnisleben* (50 Fertigkeitspunkte, Zeitintervall: 1 Stunde) können die Helden das Lager der Amazonen entdecken und grob deren Vorsprung abschätzen.

**AVES' RAT –
MEINE HELDEN WOLLEN NICHT WIE ICH**

Wenn deine Helden auf die Misa wollen, lasse sie gewähren. Auch wenn sie in die Schwarzen Lande reisen möchten, weil sie dort noch eine Rechnung offen haben, ist das kein Problem. Ein Agent der Wolfsfährte kann sie dort aufspüren und ansprechen, um sie im Tal der Türme mit Prinz Pelmen in Kontakt zu bringen, der vermutet, dass hinter der Entführung Ruschkas mehr steckt, als der Versuch den Markwart der Drachensteine und die Grafen von Irberod gegeneinander aufzubringen.

In dem Fall kannst du aus der Ortsbeschreibung von Nissingen und dem Einstieg im Haus Drachenstein einen eigenen Einstieg ersinnen, von dem die Helden schneller zum Finale gelangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Misa bestimmt das Landschaftsbild: weite Teile sind Schilfland oder Sumpf. Euch präsentiert sich ein weites Land mit wenigen Bäumen wie Birken und Föhren, aber auch kleinere Wälder, Bachläufe und brackige Seen. Nur wenige Wege ziehen sich hindurch, weil scharfes Schilf Pferden wie Menschen das Reisen erschwert. Dieses Messerschilf hat schon zu friedlicheren Zeiten jede Nutztierhaltung verhindert.



ANGRIFF DER FLUSSKREBSE

Benutzen die Helden den Flussweg, kommt es spätestens bei Fischbach zu einem Angriff von Hummerierlarven, der die Helden auf dem Boot überraschen sollte. Benutze dazu die Regeln zum Hinterhalt. Die Helden kämpfen zunächst aus erhöhter Position. Sobald die Larven an Bord geklettert sind, findet der Kampf in beengter Umgebung statt. Gelingt es einer Larve einen Helden ins Wasser zu stoßen, gilt für ihn die Behinderung für Kampf im hüfthohen Wasser, die Larve erleidet keine Abzüge.

Um die schwankenden Bewegungen des Schiffes während des Kampfes auszugleichen, solltest du von den Helden alle fünf Runden eine GE-Probe verlangen, deren Misslingen in der nächsten Runde einen Abzug von 1 Punkt auf AT und PA mit sich bringt (nicht kumulativ).

Eine solche Szene kannst du auch benutzen, wenn die Helden auf dem Landweg durch die Misaauen reisen und dabei zu nahe an den Fluss geraten.

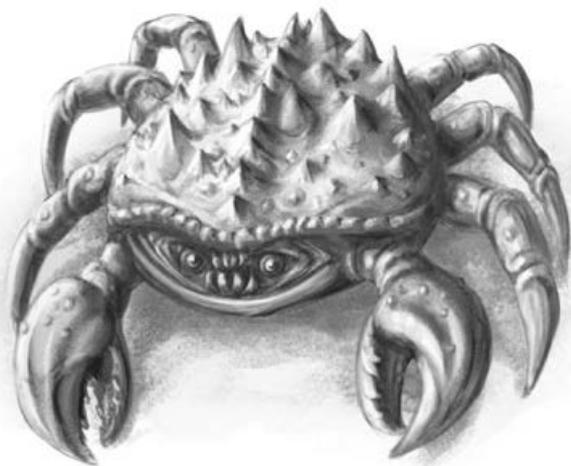
Hummerierlarve

Verbreitung: tobrische Flüsse, Blutige See				
Größe: 0,5 bis 1,2 Schritt				
Gewicht: 20 bis 40 Stein				
MU 12	KL 2	IN 14	CH –	
FF –	GE 13	KO 10	KK 14	
LeP 23*	INI 10+1W6	RS 4***	MR 6	GS 4/6**



Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Zangenangriff	10	6	1W6+2	kurz
Scherenhieb	12	6	1W6+1	kurz

Aktionen: 2
Vorteil: –
Nachteil: Hitzeempfindlichkeit
Sonderfertigkeiten: Festhalten (Zangen), Niederwerfen (Zangen)
Talente: Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10****, Einschüchtern 3, Willenskraft 4
Anzahl: 1W6+3 (Laichschule)
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Hummerierlarven betrachten jedes warmblütige Lebewesen als Bedrohung, das sie rücksichtslos angreifen. Sie greifen gerne aus dem Hinterhalt an und können mit den gepanzerten Scheren Angriffe effektiv parieren.
Flucht: bei Verlust von 3/4 der LeP
Tierkunde/Magiekunde (bei Tieren/Kreaturen)
☞ 4 FP: Hummerierlarven können auch an Land überleben, vermeiden es aber zu lange außerhalb des Wassers zu bleiben.
☞ 8 FP: Sie sind hitzeempfindlich und erleiden durch Feuer doppelten Schaden.
☞ 12 FP: Als Brut von Daimoniden sind sie gegen magische und geweihte Angriffe resistent (nur halber Schaden).
*) Hummerierlarven erleiden 2 SP pro Stunde außerhalb des Wassers.
**) <i>Unterschiedliche GS:</i> an Land / im Wasser
***) <i>Resistenz</i> gegen magische und geweihte Angriffe (halber Schaden)
****) Dazu kommt ein Äquivalent von Tarnung, das Verbergen-Proben um 4 erleichtert.



DURCH DAS MESSERGRAS

Auf dem Landweg geraten die Helden unausweichlich ins Messerschilf. In den Misaaun tauchen immer wieder größere Felder des harten und scharfen Schilfs auf, das Pferde oder Menschen schwer verletzen kann. Eine kombinierte *Sinnesschärfe-* und *Pflanzenkunde-*Probe verhindert, dass die Helden das Gebiet betreten.

Messerschilf

Die einmalige Berührung mit Messerschilf verursacht 1W+2 TP. Danach verursacht jede Stunde in Messerschilfgebiet 1W+5 TP und einen Strukturschaden von 10 Punkten.

Um ein Messerschilffeldgebiet zu durchqueren muss man das bewachsene Gebiet roden. Dabei gilt: jeder Meter Messerschilf besitzt 15 Stukturpunkte, die binnen 15 Minuten beseitigt werden können.

Hier kann die Beschwörung eines Elementarwesens helfen. Es braucht einen Humusdschinn, um das Messerschilf dazu zu bewegen, den Helden Platz zu machen. Es ist auch denkbar einen Meister des Feuers zu bitten, das Hindernis zu beseitigen. Mit der Beschwörung eines eingehörnten Dämonen aus dem Gefolge des Agrimoth, des Je-Christlayk-Ura, ist das auch möglich.

DIE TÖTEN VON WEIHRINGEN

Bevor die Helden die Misaquellen erreichen, passieren sie Wehringen in der Baronie Gabelweihe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenige dünne Rauchsäulen erheben sich in der Ferne. Als ihr euch nähert, müsst ihr erkennen, dass sie nicht einem heimeligen Kamin entsteigen, sondern dass hier Feuer in einem niedergebrannten Haus vor sich hin schwelt.

Nähern die Helden sich dem großen Hof, können sie erkennen (*Sinnesschärfe*-Probe), dass vor dem Haupthaus mehrere Tote liegen. Eine Untersuchung legt nahe, dass die Toten durch gezielte Schläge von Schwertern oder Säbeln getötet wurden (*Heilkunde Wunden*-Probe –4).

Unweit der Leiche einer jungen Frau findet sich eine Stoffpuppe, deren linker Arm abgerissen wurde. Auffällig ist, dass die Leichen von drei Männern andere Verletzungen aufweisen, als die der Frau und von fünf weiteren Männern, die auch weiter auf dem Hof auseinanderliegen. Die Kleidung der drei Männer sowie die Bewaffnung unterscheiden sich ebenfalls deutlich vom Rest der Opfer, die einfache Bauernkleidung tragen. Sie tragen Lederrüstungen auf die recht krude ein roter Schild mit zwei gekreuzten Schwertern darin gemalt wurde und sind mit gut gearbeiteten Schwertern und Dolchen bewaffnet. Neben einem liegt eine leichte Armbrust und er trägt einen Köcher mit 10 Bolzen am Gürtel. Eine *Heraldik*-Probe –2 offenbart den Helden, dass es sich bei den drei Männern um Schergen der Fürstkomturei handelt, die hier offenbar auf einer Kommandomission unterwegs waren.

Mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe –8, bei der die Sonderfertigkeit *Anatom* angerechnet werden kann, ist herauszufinden, dass die Männer im Kampf getötet wurden, wohingegen die anderen Personen eher abgeschlachtet wurden.

Eine genauere Untersuchung der Leichen fördert zudem mehrere Phiolen zu Tage, die mit einer gelungenen *Alchimie*-Probe –4 als Heiltrank der Stufe C und zwei Phiolen mit Hylailer Feuer (einem gefährlichen Brandöl) identifiziert werden können. Die Männer führen darüber hinaus Hand- und Fußfesseln aus Eisen mit sich.

Nähern sich die Helden dem noch schwelenden Haus, das bis auf die Grundmauern abgebrannt ist, können sie verkohlte Leichen darin entdecken, darunter auch die von Kindern.

Was hat sich hier abgespielt? Die Soldaten des Barons Elgor von Wickrath, der sich der heptarchischen Fürstkomturei angeschlossen hat, waren auf der Suche nach den Erben eines Junkers, der in der Gegend herrschte. Von ihm wird behauptet, er sei ein Zauberer und hüte magische Schätze in seinem Turm. Elgor vermutete zu Recht, dass die beiden Kinder, ein Junge und ein Mädchen, bei der lokalen Bevölkerung Unterschlupf gefunden hätten – und schickte mehrere Gruppen aus, die Kinder mit allen Mitteln zu finden und zu ihm zu bringen. Mitten in das blutige Werk platzten die Amazonen, die kein Pardon mit den dunklen Schergen kannten und sie erschlugen. Das überlebende Mädchen, das sich weinend am Arm seiner toten Mutter festkralte, nahmen sie, den Sitten ihres Ordens angemessen, mit sich. Eine Tatsache, die die Amazonen ab jetzt etwas verlangsamt.

IM REICH DES EWIGEN

Das nachfolgende Kapitel ist von den Beschreibungen her deutlich knapper gehalten, damit du deine Heldengruppe möglichst frei durch die Drachensteine führen und dich dabei ganz dem Geschmack deiner Gruppe anpassen kannst. Am besten liest du das Kapitel einmal komplett und benutzt die darin enthaltenen Informationen, um eine grobe Route samt Begegnungen für deine Spieler abzustecken. Die historische Karte kann dabei viele Anregungen geben und du kannst bei der Ausgestaltung viele Anregungen des **Beta-Regelwerks** der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** aufgreifen. Zum Beispiel Herausforderungen, die sich ums *Klettern* drehen und deren Misslingen Sturzschaden verursacht. Oder Kreaturen wie Baumdrachen, Tatzelwürmer oder Gruftasseln, die sich in dunklen Höhlen der Berge versteckt halten. Deren Werte und Kampfweisen sind im Bestiarium zu finden.

DIE DRACHENSTEINE

WIEDERKEHRENDE EREIGNISSE

Während der Reise sollten den Helden immer wieder vier Dinge begegnen:

Drachenflügel am Himmel

Die Drachensteine sind ein Land der Drachen und genau das Gefühl sollten die Helden bekommen. Immer wieder können sie den Schrei eines Westwinddrachen von den schroffen Hängen wiederhallen hören. In einer verkrüppelten Kiefer einen Baumdrachen sehen, der sich erhebt und mit einem schelmischen Blick auf die Gruppe davon fliegt. Oder sogar das Gefühl haben, dass sie urplötzlich ganz ruhig werden. Erst nach einer gelungenen *Willenskraft*-Probe –4, die mit der Magieresistenz als Bonus modifiziert wird, können sie die Lethargie abschütteln und gerade noch einen schuppigen Drachenschwanz in einer Felsspalte verschwinden sehen.

Schüre Angst vor den Drachen und wecke das Gefühl, dass alle Drachen die Helden beobachten. Denn genau das tun sie im Auftrag Apeps.

Grenzstelen

Verwitterte Granitstelen, die kunstvoll mit Drachenornamentik verziert sind und die entweder von einem Helm in Drachenskopfform oder einer stilisierten Markgrafenkrone geziert werden. Manchmal sieht man auch beides zusammen. Die Stelen, die Krone oder Krone und Helm zeigen, sind um mindestens 300 Jahre jünger als die anderen (Probe auf *Steinbearbeitung* –4, *Baumeister* kann angerechnet werden) und zeigen alle eigenartige Schriftzeichen. Drakned-Glyphen, die bei Kenntnis der Schrift eine Warnung an „Nordalors Brut, auf die in diesen Bergen nur der Tod wartet.“ offenbaren und die „MarComes Dracomontes“ als Urheber (*Sprachkenntnis Bospirano*: Markgrafen der Drachensteine).

Ruinen an Felshängen

An vielen Bergen finden sich alte Ruinen, manche menschliche Burgen, andere mit titanischen Ausmaßen, dass sie nur von einer anderen Rasse erschaffen worden sein können (Probe auf *Steinbearbeitung* –8 mit Erleichterung durch *Baumeister*). Viele der menschlichen Befestigungen sind schwarz vom Drachenfeuer und die Steine teilweise zu Glas zerschmolzen (*Magiekunde*-Probe –4). Die meisten der Ruinen sind schon vor Jahrhunderten geplündert worden, aber wenn du dei-

nen Helden etwas Gutes tun willst, können sie hier exzellente Waffen, Rüstungen oder sogar magische Artefakte deiner Wahl entdecken.

Opferstätten

Immer wieder finden sich abgelegene Altäre, auf denen krude Opfergaben zu finden sind. Es gibt zwei Arten. Solche, an denen anscheinend Wölfe besänftigt werden sollen (in kleinen Wäldern verborgen, Opfergaben sind Brot, Milch und einzelne Ziegen sowie geschnitzte Wolfstatuetten) und solche, die dazu dienen, Drachen ihren Tribut zu entrichten (auf Lichtungen oder Hügelkuppen, zerschmetterte Knochen von Kühen, vereinzelt sogar von Menschen, blitzende Münzen oder Steine, meist mit Drachenornamentik verziert). Offenbar gibt es zwei ganz unterschiedliche Kulte und damit auch Gefahren in den Drachensteinen.

DAS TAL DER TÜRME

Der wichtigste Anlaufpunkt in den Drachensteinen an dem die Helden Informationen gewinnen können, ist das Tal der Türme mit seinen Siedlungen Nissingen, Glauten, Gerlara und Wollhus. Sollten sie auf die Idee verfallen sein, der Usna anstatt der Misa zu folgen, erreichen sie das Gebirge sogar über den Norden des Tals.

Besitzen sie die Karte Llezeans, können sie auch auf die Idee kommen, Burg Drachenhaupt aufzusuchen. Dort müssen sie erfahren, dass der Herzog bei seiner Gattin im benachbarten Weiden weilt. Die Informationen, die die Helden vom Gesinde, den Rittern oder den Mitgliedern der Wolfsfährte erlangen können, sind die gleichen, wie im Tal der Türme.

Die Draconiter von Drachenhaupt, Mitglieder eines Ordens der Hesinde, können einzelne Information aus der Vorgeschichte, ganz nach deinen Vorlieben, beisteuern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lang erstreckt sich das Tal, umgeben von schroffen Felsklippen. Mehrere Dörfer, Äcker und Weiden mit Ziegen sind zu sehen. Im Norden wacht die Ruine einer imposanten Festung über das Tal. Die Leute grüßen freundlich, nachdem sie genau einen Blick auf Augenbrauen und Hände geworfen haben. Schnell werdet ihr willkommen geheißen und zu einem Bier eingeladen – und die Talbewohner fangen an euch freundlich aber stur nach Neuigkeiten auszuquetschen. Vor allem danach, ob ihr wüsstet, warum ein Aufgebot von Bornländern unter Waffen in Nissingen eingetroffen ist.

Die Menschen des Tals sind konservativ und wirken ein wenig aus der Zeit gefallen. Sie kleiden sich einfach und ihre Sprache klingt antiquiert. Wenn du einen der Talbewohner darstellst, benutze einen breiten Dialekt, gib dich freundlich und allem Neuen aus der Außenwelt gegenüber aufgeschlossen. Sei aber auch sturköpfig und abergläubisch, vor allem, was Werwölfe betrifft. Das Tal der Türme wurde lange Jahre von einer Wolfsplage heimgesucht. Es blieb von Drachen aber bis zu Apeps Ernennung zum Markwart der Drachensteine weitgehend verschont. Die beste Chance, mit den Leuten ins Gespräch kommen, bietet sich in Nissingen in der Talmitte.

DAS DORF NISSINGEN

Nissingen für den eiligen Leser:

Einwohner: etwa 400

Befestigung: keine

Herrschaft: derzeit Ritter Nibelwulf

Anzahl der Gebäude: etwa vier Dutzend

Verteidigung: 3 Landjäger, ein Ritter samt Lanze und 4 Wolfstatzen

Tempel: Rondraschrein

Wichtige Gasthöfe: Gasthof *Urquell* (Q6/P4/S6)

Stimmung: Die Nissingen sind hochgradig abergläubisch, aber freundlich und jedem gegenüber aufgeschlossen, der ihnen eine gute Geschichte oder Neuigkeiten erzählen kann.

Mit knapp 400 Einwohnern ist Nissingen das größte Dorf im Tal der Türme. Im hiesigen *Brauhaus* wird das Bier für das ganze Tal gebraut. Auch der von den Bauern gewählte Bergvogt hat hier sein Haus. Als Vertreter des Markwartes Apep residiert auch Prinz Pelmen in Nissingen, im Gasthof *Urquell*, obwohl eigens für ihn ein Tobrischer Thurm als Befestigung errichtet wurde. Du kannst die Szene mit dem Prinzen auch aus dem Haus *Drachenstein* hierher verlegen (und in der Folge Ritter Nibelwulf durch den Prinzen ersetzen) – und deinen Helden so weiterführende Informationen an die Hand geben. Hat der Prinz den Helden den Auftrag in Vallusa erteilt, weil er jetzt nicht vor Ort und Ritter *Nibelwulf von Grünauen* (*998 BF, rotes Haar mit grauen Schläfen, grüne Augen, die zu viel gesehen haben, besonnener Ritter von altem Schrot und Korn) hat das Sagen. Sehenswert ist der *Rondraschrein* des Dorfes, in dem eines der drei Häupter des Riesenlindwurms Yofune aufbewahrt wird. Vor dem Turm des Prinzen hat etwa ein Dutzend Bewaffneter ein Lager aufgeschlagen, die unter einem Banner reiten, das drei gekreuzte silberne Speere auf blauem Grund zeigt. Eine *Heraldik*-Probe offenbart, dass es sich um das Wappen der bornischen Grafen von Irberod handelt. Angeführt wird die Truppe von *Markwolf von Irberod*, einem Neffen der Gräfin Rilka (*989 BF, Glatze und stechende graue Augen; beliebter aber sehr agiler Ritter).

ERKENNTNISSE IN NISSINGEN

Es gibt viele Möglichkeiten, wie die Helden Informationen erlangen können. Die meisten kann man mit dem Einsatz von Talenten abbilden (*Verbergen* und *Schleichen*, um an den Bornländern vorbei zu gelangen, *Einschüchtern*, um von den Besatzern etwas zu erfahren), der Einsatz von Magie (z.B. *BANNBALADIN*) kann helfen oder du kannst die Szenen erzählerisch ausgestalten. Im besten Fall kommt es bei den Erkundigungen der Helden nicht zum Kampf, denn sonst werden sie von den bornischen Rittern verfolgt.

☞ Vor zwei Tagen sind die bornischen Bewaffneten in Nissingen eingetroffen und haben den Stellvertreter Pelmens und alle Bewaffneten des Herzogtums in der Gegend gefangen genommen. Die Bevölkerung lassen sie aber in Ruhe.

☞ Der Bergvogt ist vor einem Monat überraschend am Blutigen Rotz verstorben. Bisher konnten sich die Bauern noch nicht versammeln, um einen neuen zu wählen.

☞ Ritter Markwolf erwartet Antwort von Burg *Drachenhaupt*. Er verlangt, dass ihm die Enkelin der Gräfin von Irberod unverzüglich und unbeschadet übergeben wird. Zudem fordert er eine hohe Entschädigungssumme in Gold aus dem Hort des Drachen Apep. Er droht ansonsten mit der Besetzung des Tals der Türme – und dem ganzen Herzogtum Tobrien mit Krieg.

☞ Ritter Nibelwulf hat durch eine geheime Botschaft der Wolfsfährte erfahren, dass die Enkelin der Gräfin offenbar auf dem Weg nach Keshal Yeshinna ist – und von dort aus zum Berg *Apeps Säule*. Er weiß auch, dass weder Prinz Pelmen noch der Herzog im Lande weilen. Er bittet die Helden die Amazonen bei *Apeps Säule* abzufangen und zwischen den Amazonen und den Bornischen zu vermitteln, damit es nicht zum Krieg kommt.

☞ Die bornischen Grafen von Irberod beanspruchen den Titel „*Drachengrafen*“ für sich und führen ihre Linie auf die legendären *Ornaldinen* zurück.

Natürlich kannst du diese Informationen nach deinem eigenen Belieben mit Kenntnissen aus der Vorgeschichte würzen und vertiefen. In Nissingen weiß niemand, wo sich Keshal Yeshinna befindet, allein ein alter Mann schwört Stein und Bein, dort gewesen zu sein und von den Zinnen die Misaquellen gesehen zu haben. Sein Bericht entspricht der Wahrheit.

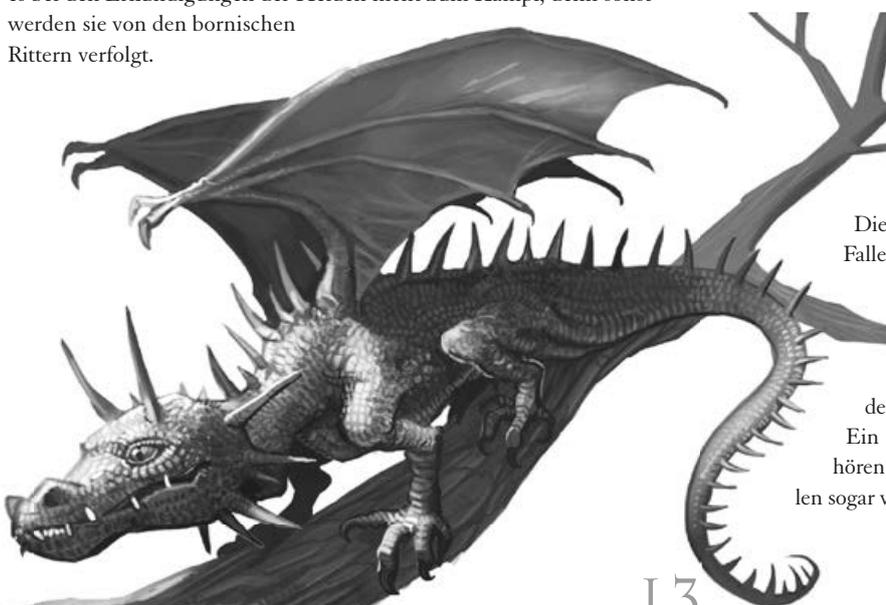
Der Berg *Apeps Säule* erhebt sich am östlichen Ende des Tals und es wird behauptet, dass Apep hier Gäste empfängt. In den letzten Jahren haben die Nissingen immer wieder kleine Gruppen von Reisenden gesehen, die dorthin zogen. Damit haben die Helden zumindest zwei Anlaufpunkte – und sie wissen, dass die Zeit drängt.

UND WIEDER DIE AMAZONEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie die Helden die Amazonen schließlich stellen können. Entweder sie holen sie im Verlauf ihrer Reise durch die *Drachensteine* ein oder aber sie legen einen Hinterhalt, wenn diese Keshal Yeshinna verlassen und Richtung *Apeps Säule* ziehen. Dazu sollten sie entweder in Erfahrung gebracht haben, wo die Festung liegt und dass die Amazonen einen Dienst für den Kaiserdrachen Apep erledigen, oder wo *Apeps Säule* liegt, um den Amazonen dort aufzulauern.

Dieses Mal soll es den Helden gelingen, die Amazonen in die Enge zu treiben, zum Beispiel in der Sackgasse einer enger werdenden Schlucht oder an der Kante eines steil abfallenden Plateaus. Der Einsatz der Regeln zum Hinterhalt mit den Entsprechenden Proben auf *Verbergen* bietet sich hier an.

Die Amazonen haben dieses Mal weder vorbereiteten Fallen, Fernkämpfern noch Zauberei etwas entgegensetzen, so dass sie nicht umhin kommen, mit den Helden zu verhandeln. Gerade wenn die Gespräche losgehen oder falls die Situation droht mit dem Tod aller Amazonen zu enden, fällt ein schlanker Schatten über die Szenerie. Ein Baumdrache schwebt über den Helden und sie hören seine Worte in ihrem Kopf, die an manchen Stellen sogar von eindringlichen Bildern begleitet werden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr werdet einhalten! Der Ewige befiehlt euch alle nach Apeps Säule. Das Schicksal der Erbin Renduwens wird dort entschieden werden. Kein Haar soll ihr gekrümmt werden, bis nicht alle gehört wurden. Dies sind die Worte Apeps, dies ist sein Wille. Wenn ihr wisst, was gut für euch ist, kommt ihr ihm nach.“

Die Amazonen lassen wie vom Donner gerührt ihre Waffen sinken. Nunmehr versuchen sie die Helden davon zu überzeugen, dass sie den eben gehörten Anweisungen folgen werden. Sie sind bereit es bei der Göttin Rondra und der Ehre ihres Volkes zu beschwören. Sollte es notwendig sein, gebibt sich eine Amazone als Geisel in die Hand der Helden.

WAS DEN HELDEN KLAR WERDEN SOLLTE

Nur durch Verhandlungen können die Helden den drohenden Konflikt zwischen Tobrien und Irberod beilegen. Alles dreht sich um die Enkelin der Gräfin, die eine direkte Nachfahrin Renduwens, der ersten Drachengräfin, sein soll. Letztlich ist das Mädchen auch nur durch Verhandlungen zu retten, denn das eigentliche Interesse an ihr hat der Kaiserdrache Apep, dem man sich nicht ungestraft entgegenstellt.

Die Verhandlungsbereitschaft des Drachen ist ein erstaunlicher Gunstbeweis und daher ist Eile geboten, um schleunigst Apeps Säule zu erreichen, wo die Unterhändler aufeinander treffen.

HANDEL MIT EINEM DRACHEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Nach einem anstrengenden Aufstieg, erkennt ihr westlich von euch mit seinen unzähligen, turmartigen Gesteinsformationen das Tal der Türme.

Dann fällt euer Blick auf eine uralte Ruine, die aus titanischen Steinblöcken errichtet wurde und im Laufe der Äonen verfallen sein muss. Definitiv nicht von Menschenhand erbaut.

Auf dem Plateau von Apeps Säule, direkt vor einer uralten Drachenfestung, treten die unterschiedlichen Gesandten vor, die um das Leben der Ingerimmgeweihten feilschen. Ohne dass er jemals in Erscheinung tritt, liegt über allem der Atem Apeps.

Dieser Abschnitt erfordert von dir, lieber Meister, einiges an Improvisation, weil du Informationen verteilen musst und letztlich auch den Ausgang steuern kannst, wie es dir beliebt.

MARKWOLF, DER GESANDTE DER GRÄFIN VON IRBEROD

Markwolf hat zwei Forderungen. Zu einem will er sofort Ruschka ausgeliefert bekommen und er fordert vom tobrischen Herzogshaus Entschädigung in Gold, Edelsteinen oder Artefakten aus Apeps Hort. Jede Probe, ihn vom Gegenteil zu überzeugen ist mit einer Erschwerung von 4 Punkten versehen. Und nur wenn die Helden dafür Sorge tragen, dass Ruschka in Zukunft geschützt ist, lässt er sich erweichen. Er fordert eine Bestrafung der Amazonen als abschreckendes Beispiel für ähnliche Übeltäter. Sollte Palinai ein Götterurteil fordern, erklärt er sich nach kurzem Zögern einverstanden, wenn es nicht zum Tode gefochten wird.

PALINAI, DIE GESANDTE TOBRIENS

Erstaunlicherweise ist die Vertreterin Tobriens ebenfalls eine Amazone, die zudem als Geweihte der Rondra zu erkennen ist. *Palinai von Kurkum* (*1006 BF, lange dunkelblonde Haare, betörende braune Augen, athletisch). Sie erkennt die Schuld ihrer Ordensschwestern an, verweist aber auf den Willen Apeps als Ursache. Keinesfalls will sie einen Krieg mit dem Bornland, denn die Bevölkerung Tobriens hat schon genug gelitten. Palinai ist entsetzt über die Entführung einer Geweihten und unterstützt die Helden bei allen sinnvollen Vorschlägen (*Menschenkenntnis*-Probe). Sie verwehrt sich vehement gegen eine Bestrafung ihrer Ordensschwestern und kann ein Götterurteil fordern, um dieses Geschick abzuwenden.

Auf das Schicksal des Mädchens von Wehringen angesprochen, schwört sie sich selbst um das verwaiste Mädchen zu kümmern, das im Orden der Amazonen gut aufgehoben sei.

ЕНО, DER GESANDTE АРЕПС

Eno Kariolinnen ist ein alter Hesindegeweihter thorwalscher Herkunft und spricht für Apep (*955 BF, beinahe 2 Schritt groß, geflochtene graue Haare, funkelnde braune Augen). Er ist mitfühlend und versucht ebenfalls einen Krieg zwischen Bornland und Tobrien zu verhindern. Allerdings hat sein Herr ganz eigene Vorstellungen: Für den Drachen geht es um die besondere Blutlinie und die besondere Eigenschaft Ruschkas. Eno erkennt sie als Dschingeborene des Feuers. Dazu wirkte er eine mächtige Hesindeliturgie, die sich *BLICK DER WEBERIN* nennt. Unterbreiten die Helden ihm vernünftige Vorschläge, dann übermittelt diese er seinem Herrn, so dass es zu einer gütlichen Einigung kommen kann. Die Bestrafung der Amazonen ist Apep einerlei, er will eine feuelementare Quelle gewinnen, die das letzte existierende seiner Eier ausbrüten kann.

DIE HELDEN, DIE VERMITTLER

Die Helden haben alle Hände voll zu tun, damit die Parteien nicht aufeinander losgehen. Letztlich ist aber allen daran gelegen, dass es nicht zum Krieg kommt. Wenn Palinai ein Götterurteil fordert, um eine Bestrafung der Amazonen zu verhindern, können sowohl auf Markwolfs wie auf ihrer Seite Helden einspringen, um sicherzustellen, dass niemand getötet wird. Der jeweilige Verlierer stimmt dann Bestrafung oder Straffreiheit zähneknirschend zu.

Entscheidender ist aber, dass die Helden Apep davon überzeugen können, dass er nicht Ruschka braucht, um sein Ei auszubrüten.

Auch ein Dschinn des Feuers könnte das über lange Sicht tun (*Magiekunde*-Probe –8), zwar fehlt ihm die Lebendigkeit, die Apep sich wünscht, aber seine Natur könnte das Ei binnen von 3 Jahren ebenfalls zum Schlüpfen bringen. Hier ist es an den Helden einen geeigneten Dschinn zu finden und Eno davon zu überzeugen, dass es einem Wesen von Apeps Alter egal sein kann, ob das Erwachen seiner Brut nun ein halbes oder eventuell drei Jahre dauern würde. Eine Zustimmung Apeps erfordert allerdings den sofortigen Abzug der Bornländer aus dem Tal der Türme. Und so wie Markwolf fordert, dass Ruschka zukünftig in Sicherheit vor Apeps Nachstellungen ist, fordert der Drache die ewige Anerkennung, dass die Irberoder Grafen oder ihre Abgesandten nie wieder die Drachensteine betreten. Das könnte für die Helden eine schwierige Grundlage sein, die man an dieser Stelle nicht klären kann, bei der aber eine Absichtserklärung ausreichend sein könnte.

An die Beratungen könntest du zwei oder drei kleinere eigene Szenen anschließen, die das Finden eines geeigneten Dschinns, die Überbringung des mit Blut gegengezeichneten Vertrages zwischen Drachen und Gräfin sowie das Schicksal des Mädchens aus Wehringen klären.

Letztlich hoffen wir, dass es den Helden gelingt, alle Parteien zu einer Einigung zu bewegen, und das Ruschka nach Vallusa zurückkehren kann.

DAS ENDE

Das Ende erscheint auf den ersten Blick unspektakulär, ist aber von enormer Tragweite. Ein Krieg zwischen Bornland und Mittelreich konnte verhindert und das Leben einer jungen Geweihten gerettet werden. Ruschka fällt ihrem Cousin Markwolf in die Arme, der sie ungewöhnlich zärtlich hochnimmt und auf sein Pferd setzt. Sowohl Erzabt Eno also auch die Amazone Palinai nicken den Helden anerkennend und sichtlich erleichtert zu. Alle Seiten wollen sich an den Pakt halten.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden haben im Verlauf des Szenarios allerlei Erfahrungen sammeln können. Sie erhalten jeweils **15 Abenteuerpunkte** und können das tobrische Herzogshaus sowie das Grafenhaus von Irberod zu ihren Verbindungen zählen. Im Umgang mit ihnen sind Proben auf Gesellschaftstalente zukünftig um 4 Punkte erleichtert.

AVENTURIEN

DER FLUCH DER DRACHENGRAFEN

Bedrohlich erheben sich die Drachensteine aus dem tobimorischen Hochland. Seit Alters her ist bekannt, dass dieses Land allein den Drachen Untertan ist, und trotzdem müsst ihr eure Schritte dorthin lenken. Es gilt, eine junge Geweihte des Ingerimm zu retten, die in der Freistadt Val-lusa entführt wurde. Wer steckt hinter der heimtückischen Entführung? Was ist das Ziel dieser schändlichen Tat? Und wird es euch gelingen, die Schurken rechtzeitig aufzuspüren, bevor der Geweihten etwas geschieht?

Während ihr durch das unwirkliche Gebirge zieht und immer mit einem Auge nach Drachenflügeln am Himmel sucht, wird euch bewusst, dass ihr von den Ruinen und Geheimnissen der alten Mark-grafen umgeben seid, die hier nur die Drachengrafen genannt werden. Und ihr seid euch sicher, dass die Entführung ganz bestimmt mit dem Fluch des Markgrafengeschlechts der Ornal-dinen zusammenhängt. Seit ihr gewieft genug, Licht in das Dunkel der Geschichte zu bringen und euch der Gefahren der Drachensteine zu erwehren?

Mit diesem Abenteuer könnt ihr die Regeln der 5. Edition von Deutschlands erfolgreichstem Rollenspiel in der offenen Beta auf Herz und Nieren testen. Eure Helden begeben sich als Retter einer Jungfrau in Nöten auf eine abenteuerliche Reise in die Drachensteine und kommen dabei einem Teil der Geheimnisse der Ornal-dinen auf die Spur. Dieses Abenteuers entstand im Rahmen der Schweißwerkstatt auf der Spiel 2013 in Essen und enthält viele Anregungen und Wünsche von euch – den Spielern.

Zum Spielen dieses Abenteuers wird das **Das Schwarze Auge Beta-Regelwerk** benötigt.

Seid dabei bei der offenen Beta-Testphase der fünften Edition von **Das Schwarze Auge**!

Weitere Informationen findet ihr unter www.ulisses-spiele.de.



www.ulisses-spiele.de

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 1 SPIELLEITER UND
3-5 SPIELER AB 14 JAHREN

Komplexität (Meister/Spieler): mittel/niedrig
Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren
Anforderung (Helden): Kampffertigkeiten,
Talenteinsatz, Zauberei

Ort und Zeit: Drachensteine, Herbst 1036 BF

13218PDF

