

DATHRINDER CHRONICLESTM



ALMANACH
DER DRACHEN

von Mike McArtor



Messing



Weiß



Kupfer



Schwarz



Bronze



Grün



Silber



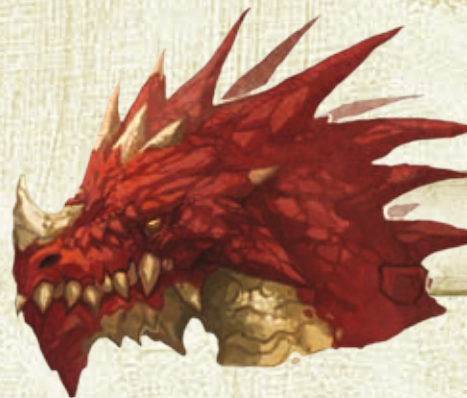
Blau



Gold



Rot



ALMANACH DER DRACHEN

Ein Quellenband für Pathfinder®

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2
Blaue Drachen	4
Bronzedrachen	10
Golddrachen	16
Grüne Drachen	22
Kupferdrachen	28
Messingdrachen	34
Rote Drachen	40
Schwarze Drachen	46
Silberdrachen	52
Weißer Drachen	58
Glossar	64

Design: Mike McArtor
Cover Artist: Darin Bader
Contributing Artists: Concept Art House,
Andrew Hou, Ben Wootten, and Tyler Walpole
Editor-in-Chief: James Jacobs
Editing and Development: Christopher Carey,
Sean K Reynolds, and James L. Sutter
Editorial Assistance: Jason Bulmahn and Wes Schneider
Art Director: Sarah E. Robinson
Graphic Design Assistance: Drew Pocza
Managing Art Director: James Davis
Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson
Sales Director: Pierce Watters
Sales Manager: Christopher Self
Technical Director: Vic Wertz
Events Manager: Joshua J. Frost
Special Thanks: The Paizo Customer Service and
Warehouse Teams

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Produktion: Mario Truant
Übersetzung: Friederike Fuß
Lektorat: Björn Arnold, Tom Ganz, Günther Hamprecht,
Mario Schmiedel, Ingo Schulze, Oliver von Spreckelsen
Layout: Christian Lonsing

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the 3.5 edition of the world's most popular fantasy roleplaying game. The OGL can be found on page 64 of this product.



Ulisses Spiele GmbH
Langgasse 3b, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr.: US 51002PDF



Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road
Suite 201
Bellevue, WA 98005
paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, incidents, locations, characters, artwork, and trade dress.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Chronicles: Dragons Revisited is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. ©2009 Paizo Publishing. ©2009, 2010 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Sehet ihr Sterblichen, hier kommt euer Herderben!

„Ein schwirrendes Geräusch kam aus der Luft. Rote Lichter tanzten auf den Spitzen der Felsgrate. Der Drache brauste heran.“

—Der Kleine Hobbit, J.R.R. Tolkien

Dies waren die ersten Worte, die ich jemals über den schrecklichen Zorn der Drachen hörte, und mit dem Erscheinen von Smaug verliebte ich mich dann vollends in die Macht, die Majestät und die zerstörerische Kraft der Drachen. „Der Kleine Hobbit“ ist das erste Buch, das mir meine Mutter vorgelesen hat und an das ich mich noch erinnern kann. Es war der Auslöser für meinen Wunsch, endlich lesen zu lernen, und ist der Ursprung meiner Liebe zur Fantasy. Bisher ist mir in all den Filmen und Büchern, die ich gesehen oder gelesen habe, keine ähnlich eindrucksvolle Beschreibung der elementaren Wut jener Wesen begegnet wie die von Smaug. Mehr als 70 Jahre nach seinem Erscheinen ist er noch immer einer der einflussreichsten und wichtigsten Drachen der Moderne und sei es auch nur, weil so viele Menschen die Geschichte kennen, in der er auftritt. Deshalb ist dieses Buch dem alten Smaug und der Liebe zu den Drachen gewidmet, die er in mir geweckt hat.

Drachen faszinieren uns schon lange. So gut wie jede Kultur kennt eine Version dieser prächtigen, monströsen, echsenähnlichen Wesen. Angefangen bei den Drachen, die von Beowulf und Sankt Georg getötet wurden, bis eben zu Bilbos unglaublich mächtigem Smaug haben Drachen unsere Herzen mit Furcht erfüllt. Selbst wenn sie manchmal eher als Lachnummer auftreten, wie etwa Trogdor, der Burninator, bleiben sie doch Ehrfurcht gebietende Kreaturen, die uns stets beeindruckten.

Viele der besten Geschichten der Menschheit handeln von Drachen. Meist sind sie Feinde, die besiegt werden müssen, manchmal aber auch Verbündete des Protagonisten. In diesem Buch werden immer wieder Anspielungen auf Begegnungen mit einem besonders mächtigen Roten Drachen namens Daralathylx gemacht. Leser des *Almanachs zum Finstermondal* wissen vielleicht, dass es sich dabei um den Namen des mächtigen, aber nur selten geschauten „Sechsten Königs der Fünfkönigsberge“ handelt. Viele Leitfäden zum Umgang mit Drachen, so auch dieser, empfehlen, König Daralathylx mit einem Titel wie „Kaiser“ oder gar „Gott“ anzureden. Ich empfehle da eher, sich lieber gar nicht erst in eine Situation zu begeben, in der man mit ihm reden müsste. Wenn ihr bei dem Kapitel über Rote Drachen angelangt seid, werdet ihr schon sehen, warum.

In diesem Buch werden die zehn berühmtesten Drachenarten vorgestellt, angefangen bei den wehleidigen, wilden Weißen Drachen, die ihr Dasein in den kältesten Regionen der Welt fristen, bis hin zu den prächtigen Golddrachen, denen niemand an Tugend und Weisheit gleichkommt. Dabei möchte dieses Buch nicht den Anspruch eines vollständigen Werkes über Drachen erheben (solche Dinge existieren bereits), sondern vielmehr einen eingehenden Blick auf die metallenen und chromatischen Drachen werfen, die Millionen von Spielern auf der ganzen Welt kennen.

In jedem Kapitel wird der Einfluss behandelt, den diese Drachen auf ihre Umwelt haben – die Art, wie sie mit ihrer Umgebung, anderen Wesen und anderen Drachen interagieren. Außerdem werdet ihr Informationen über den Lebensraum und die Schätze dieser Wesen finden und es wird jeweils ein besonders berühmter Drache der entsprechenden Art vorgestellt. Nicht zuletzt erfahrt ihr dann, wo auf Golarion (und darüber hinaus) diese Wesen zu finden sind. Zusätzlich befindet sich am Ende eines jeden Kapitels ein als Gegner oder Verbündeter ausgearbeiteter und schnell im Spiel einsetzbarer Beispieldrache, mit dem Spielleiter tiefer in Golarions glorreiche drakonische Geschichte eintauchen können.

In diesem Buch wird davon ausgegangen, dass ihr den Artikel „Die Drachen Golarions“ aus *Pathfinder #4* kennt. Einige der Begriffe und Namen, die hier vorkommen, haben ihren Ursprung in diesem Text.

WAS DIESES BUCH NICHT IST

Die hier vorgestellten zehn Drachenarten sind nicht die einzigen, die es auf Golarion gibt, und schon gar nicht die einzigen, die es im Spiel, geschweige denn überhaupt gibt. Es sind vielmehr die zehn „typischen“ Drachenarten, die es schon seit den Anfängen des Rollenspiels gibt. Es existieren noch viele andere wahre Drachenarten (Kristalldrachen, die Drachen der Tian, die Lindwürmer und die Zwilichtdrachen) und mit Drachen verwandte Kreaturen – Drachenschildkröten, Wyvern, Pseudodrachen, Feendrachen und verschiedene hybride Wesen, die wir aber erst in zukünftigen Veröffentlichungen behandeln werden.

DIE URSPRÜNGE DER DRACHEN

Laut den Drachen waren die ersten Götter aus Wasser gemacht; dem Süßwasser, das die Ordnung repräsentierte, und dem Salzwasser, das das Chaos verkörperte. Durch ihre Vermischung entstanden die anderen Götter. Und diese Götter erschufen den Himmel, die Hölle und die Reiche der Sterblichen. Dann aber nahm der erste der Wassergeborenen, Dahak, eine mächtige und gar fürchterliche Gestalt an und machte die Hölle mit seiner Wut zu einem alptraumhaften Ort der Verwüstung und des Leids. Die anderen Götter verbitterte sein Verhalten, doch kümmerte das Dahak nur wenig und so herrschte er über sein schattiges Reich. Als das Salzwasser sechs neue, metallene Götter erschuf, gab Dahak ihnen ihre Namen und eine Gestalt, die der seinen ähnelte. Dann schleuderte er sie auf die Materielle Ebene, wo sie zerbrachen und zu den ersten sterblichen Drachen wurden. Und Dahak machte sich einen Spaß daraus, sie zu jagen.



Das Süßwasser, Apsu, nahm daraufhin die Gestalt eines leuchtenden Drachen an und begab sich ebenfalls auf die Materielle Ebene, um seine sterblichen Kinder zu mobilisieren. Es kam zu vielen großen Schlachten. Die Verluste auf beiden Seiten waren immens, doch schließlich gelang es den Drachen, Dahak zur Strecke zu bringen. Dieser rief seine Mutter, das Salzwasser, um Hilfe an und sie bot an, die verletzten sterblichen Drachen zu heilen, wenn sie dafür das Leben ihres Sohns verschonen würden. Die Drachen, die sich darauf einließen, tauschten Güte, Liebe und Gnade gegen Rache, Zorn und Grausamkeit und wurde zu den chromatischen Drachen. So kam es, dass die Drachen einander bekämpften, und in all dem Chaos gelang es Dahak, sich davon zu schleichen, gefolgt von seinen chromatischen Anhängern. Apsu und die guten Drachen ruhten eine Zeit lang und heilten sich. Dann brachen sie auf, eine Welt zu suchen, fern von Dahak, wo sie in Frieden leben konnten. Der rachsüchtige Dahak und seine Anhänger aber verfolgten Apsu und die Metaldrachen und es scheint, als hätten diese sich Golarion ausgesucht, um sich dem Chaos zur Entscheidungsschlacht entgegen zu stellen.

Apsu ist der Gott der Drachen, der Herrlichkeit, der Anführer und des Friedens. Er ist schlank und schon uralt - eines der beiden ältesten Wesen des Universums. Aber Apsu ist noch immer stark. Alle Drachen erkennen ihn als ihren Stammvater an, auch wenn die bösen Drachen es nur grollend tun. Nur wenige Drachen jedoch verehren Apsu so inständig wie die niederen Völker ihre Götter.

Dahak ist der Gott der Zerstörung, der Drachen, des Bösen und des Verrats. Sowohl gute als auch böse Drachen hassen ihn. Einige wenige böse Drachen jedoch geraten in Versuchung, seinen Versprechungen von Macht und ewigem Leben zu erliegen. Dahak hat ein knöchiges Rückgrat und ist von Dornen und Hörnern bedeckt. Er hat so manche Narbe aus den Kämpfen gegen Apsu davon getragen, die ihn nach wie vor schmerzen und erzürnen.

Weitere Informationen zu den Göttern der Drachen findet ihr in *Götter und Magie*, weitere Informationen zur Geschichte der Drachen sind in *Pathfinder #4: Die Zitadelle der Steinriesen* vorhanden.

TERMINOLOGIE

In diesem Buch werden eine Menge Begriffe verwendet, die im Zusammenhang mit Drachen eine ganz bestimmte Bedeutung haben.

Art : Die Art eines Monsters definiert einige seiner allgemeinen Eigenschaften. Alle Kreaturen, die in diesem Buch beschrieben werden, gehören der Art Drache an (im Gegensatz zu den Arten Humanoider, Untoter und so weiter).

Unterart : Diese Kategorie verfeinert die Definition eines Wesens, indem sie diesem bestimmte Energieformen, Elementen oder Materialien zuordnet, zu denen die Kreatur eine Verbindung besitzt.

Septe : Die Drachen selbst nennen Gruppen, die aus unterschiedlichen, aber ähnlichen Gattungen bestehen, Septen. Die bekanntesten Septen

sind die chromatischen Drachen (blaue, grüne, rote, schwarze und weiße) und die Metaldrachen (Bronze, Gold, Kupfer, Messing und Silber).

Gattung : Die Gattung einer Kreatur entspricht ihrer Spezies, im Fall der Drachen ihrer Farbe.

Zucht : Der Begriff Zucht wird oft synonym mit dem Begriff Gattung verwendet. Die Drachen sehen ihn jedoch als grobe Beleidigung. Am besten sollte man ihn einfach nicht verwenden, wenn man mit einem Drachen zu tun hat, sonst könnte man sich möglicherweise schon in seinem Verdauungstrakt wieder finden, während man noch versucht sich zu entschuldigen.

Abstumpfung : Wenn ein guter Metaldrache böse wird, nennt man ihn einen abgestumpften Drachen. Es kommt nur selten zu einer Abstumpfung, vielleicht bei einem von Hundert Drachen, doch manche Gattungen (wie etwa Silberdrachen) sind dafür anfälliger als andere.

Erlösung : Wenn ein böser chromatischer Drache seine destruktiven und mörderischen Instinkte ablegt, wird er erlöst genannt. Zur Erlösung böser Drachen kommt es jedoch noch seltener als zur Abstumpfung guter Drachen. Rote Drachen werden sogar nur so selten erlöst, dass man in allen historischen Dokumenten nur einen einzigen findet, dem dies geschah.





Blaue Drachen

Eine Bemerkung an all die Mächtegern-Drachentöter da draußen: Es wird euch nie gelingen, euch durch all seine Intrigen zu kämpfen und den Blauen Drachen im Herzen dieser Scharaden treffen. Ja ihr werdet dem, der euch da manipuliert, wahrscheinlich nie begegnen. Es gibt nur eine Möglichkeit, den Blauen Drachen zu treffen, den ihr erlegen wollt, und die besteht darin, dass dieser einen Fehler macht.

Es macht Blauen Drachen rein gar nichts aus, ihre Verfolger abzuschütteln und einfach 50 Jahre zu warten, bis ihre menschlichen Gegner gestorben sind. Nie werden sie so ungeduldig, dass sie ausziehen, um ihre Feinde höchstpersönlich zu erledigen.

—Drakanav Kodex, Kapitel 12.

Blaue Drachen teilen sich relativ viele Gemeinsamkeiten mit Messingdrachen und die beiden Gattungen kämpfen häufig um Wasser, Nahrung und Einfluss über in der Nähe lebende Humanoide. Sie gehen dabei auch recht ähnlich vor. Blaue Drachen sind aber gewöhnlich etwas mehr um Kontrolle bemüht als ihre metallenen Rivalen. Unterschiedlich ist die Art und Weise, wie die jeweiligen Drachen ihre Macht ausüben. Wo Messingdrachen ausgedehnte Netzwerke von Freunden und Bekannten aufbauen, die ähnliche Interessen haben, bauen Blaue Drachen kleinere, aber besser kontrollierte Netzwerke aus Kontakten auf, denen sie direkt oder indirekt ihren Willen aufzwingen können. Kurz gesagt sind Messingdrachen gesellige Wesen, während Blaue Drachen Puppenspieler sind.

Blaue Drachen sind neurotisch und geradezu von Ordnung und Reinlichkeit besessen. Sie planen jeden Aspekt ihres Lebens bis ins kleinste Detail. Dieser Kontrollzwang besteht ab dem Moment, an dem der Drache aus dem Ei schlüpft, und beschränkt sich nicht nur auf äußere Kräfte und andere Kreaturen. Blaue Drachen versuchen auch stets, sich selbst unter Kontrolle zu halten – ihre eigenen Handlungen, Gedanken und sogar Gefühle zu beherrschen. Dummerweise besitzen Blaue Drachen nicht die natürliche Disziplin ihrer grünen Geschwister. Und die meisten Blauen Drachen

sehen diesen Mangel an Selbstkontrolle als unerschöpfliche Herausforderung, der es sich zu stellen gilt. Wenn sie so angespannt sind, dass sie kurz davor sind durchzudrehen, laufen Blaue Drachen aber nicht auf eine selbstzerstörerische Weise Amok, sondern setzen sich auf ihre Throne und mobilisieren ihre Armeen. In Qadira nennt man das Säbelgerassel, das einem offenen Krieg oft vorangeht, nicht umsonst *al-dra aksu*, „das Erwachen des Drachen“. Die Qadiri glauben nämlich, dass die meisten Kriege in der Wüste ausbrechen, weil Blaue Drachen es so wollten.

Wie es zu ihrem Leben im Sand passt, sind Blaue Drachen schlank und muskulös. Sie verfügen über kleine, dicht übereinander liegende Schuppen und dicke, kurze Klauen, mit denen es sich hervorragend graben lässt. Ihre zurück gebogenen Hörner und ihre relativ kleinen Gesichtshöcker tragen zu ihrer schneidigen Erscheinung bei. Selbst wenn Blaue Drachen ruhen, scheinen sie immer in Bewegung zu sein. An der Flügelvorderkante haben sie dicke Schuppen, die ihre empfindliche Haut schützen, wenn sie in der harten Erde graben. Im Gegensatz zu den meisten anderen Drachen können Blaue Drachen ihre Schwingen anlegen, so dass diese kein Hindernis darstellen, wenn sie durch den Sand kriechen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Blaue Drachen leben meist am Rand heißer, trockener Wüsten. Sie bevorzugen die Nähe von Straßen, Oasen, Wegstationen oder anderen Orten, an denen Menschen sich sammeln. Wenn es ihnen möglich ist, bringen sie diese Orte unter ihre Kontrolle. Meist geschieht dies über Mittelsmänner, so dass die Drachen auch jene beeinflussen können, die diese Orte nutzen. Wie fast alle anderen Drachen leben Blaue Drachen am liebsten in trockenen Höhlen, die sich vor allem in den Ödländern, Hügeln und Felsen finden lassen, welche die natürlichen Grenzen ihrer Wüstenheimat bilden. Viele lassen sich auch in den Höhlen von Messingdrachen nieder, wenn sie deren ehemalige Bewohner erst einmal vertrieben oder getötet haben.

Selbst unter den ernststen und humorlosen chromatischen Drachen gelten die Blauen Drachen als die am wenigsten verspielten, doch sie haben ihren Spaß daran, sich durch den Sand zu wühlen. Es sind verschiedene Gründe, die sie durch die Wüste „schwimmen“ lassen. Viele ziehen sich in die Einsamkeit zurück, um sich Klarheit über Probleme zu verschaffen, die sie bedrücken. Andere gleiten einfach nur zum Spaß durch den heißen Sand, haben die vielen kleinen Körnchen doch eine massierende Wirkung. Je älter Blaue Drachen werden, desto eher wachsen ihnen kleine Hörner, Knochendornen und andere hässliche Höcker im Gesicht und an ihren Gelenken. Wenn sie durch die Wüste „schwimmen“, werden diese Wucherungen abgeschliffen und ihre Schuppen poliert.

Wenn sie sich nicht gerade eingraben, ziehen Blaue Drachen es mehr als jede andere Gattung vor, in der Luft zu kämpfen. Da sie sehr leistungsfähige Lungen besitzen, können sie noch atmen, wenn sie sich unter Tonnen von Stein und Sand eingegraben haben, und höher fliegen als jeder andere wahre Drache. Wenn sie hören, dass sich ein Artgenosse in ihrem Territorium eingenistet hat, zögern sie nicht, sich in die Lüfte zu erheben und den Eindringling von oben auszuspiionieren. Sie ziehen ihre Kreise und bleiben weit über dem Punkt, den der andere erreichen könnte. Handelt es sich bei dem Eindringling um einen Metalldrachen, stürzen Blaue Drachen sich sofort in die Tiefe und greifen an. Sie vertrauen

auf ihre meist besseren Manövriertfähigkeiten in der Luft, um schwächere Metalldrachen zu erlegen, oder fliehen, wenn keine Aussicht auf Erfolg besteht. Wenn Blaue Drachen sich treffen, um geschäftliche oder politische Angebote zu diskutieren, eröffnen sie die Verhandlungen nicht selten mit einem kleinen Freundschaftskampf in der Luft. Die Bedingungen für den Kampf werden am Anfang festgelegt und der Verlierer startet mit einer schlechteren Position in die Verhandlungen.

Blaue Drachen sind gierige Fleischfresser. Pflanzen sind für sie „Viehfutter“ und sie weigern sich, solches zu fressen. Wenn sie sehr hungrig sind, können sie aber auch von den Mineral- und Nährstoffen leben, die in Steinen und Erde vorhanden sind. Viele Blaue Drachen „schwimmen“ in nährstoffreichen Gebieten und lassen kleine Mengen Sand durch ihre zusammengebissenen Zähne fließen, um nicht zu verhungern. So manch ein Gelehrter geht davon aus, dass diese Prozedur sogar notwendig ist, damit die Blauen Drachen ihre Blitzodemwaffe einsetzen können.

Auch wenn Blaue Drachen oft auf höhere Magie und Wissen verzichten, verfügen sie wie alle wahren Drachen über ein eindrucksvolles Arsenal angeborener magischer Fähigkeiten. In erster Linie beschäftigen sie sich mit Zaubern und magischen Gegenständen, mit denen sie täuschen und manipulieren können. Sie bevorzugen die Schulen der Illusion und der Verzauberung. Die Blauen besitzen zwar ein natürliches Talent für Illusionen, da sie aber jeden einzelnen Aspekt ihres Lebens kontrollieren wollen, verwenden sie auch viele Verzauberungs- und Beherrschungssprüche.

Blaue Drachen zeugen mehr Halb-Drachen und Drachenabkömmlinge als alle anderen Gattungen zusammen. Meist verändern sie jedoch eine Kreatur mit drakonischem Blut, statt sich zu paaren. Diese Wesen dienen ihnen als loyale Leutnants und vertrauenswürdige Agenten. Da Blaue Drachen Treulosigkeit nicht tolerieren, sind alle diese Halbblüter extrem loyal. Je weiter entfernt jedoch der Verwandtschaftsgrad ist, desto unabhängiger werden die Nachkommen und desto eher neigen sie zu Betrug.

Blaue Drachen offenbaren sich nur äußerst ungern und nehmen kaum direkten Einfluss. Sie wissen, dass Messingdrachen und andere moralisch gesinnte Wesen sie hassen und fürchten und sie verwenden eine Menge Energie darauf, sich vor denen zu verstecken, die sie sich zum Feind machen könnten.

Da Blaue Drachen nicht die angeborene Fähigkeit besitzen, ihre Gestalt zu wechseln, müssen sie sich auf andere Wesen verlassen, um ihre Netzwerke zu pflegen und zu überwachen. Sie bevorzugen dafür Menschen, nehmen aber auch andere Humanoide oder Kreaturen, die ihre Gestalt wechseln können. Jüngere Blaue Drachen haben meist nur ein oder zwei solcher Seneschalls oder Leutnants, während die ältesten großen Wyrme Dutzende oder mehr unter ihrer Kontrolle haben. Es braucht schließlich mehrere Jahre, um sich einen solch loyalen Diener heranzuziehen. Im Allgemeinen steht ein zukünftiger Leutnant zu Beginn seiner Karriere am Rande des Netzwerks des Blauen Drachen und arbeitet sich immer weiter hoch, kommt dem Drachen immer näher, der im Herzen des Netzwerks sitzt. Blaue Drachen machen sich nur selten die Mühe, alle ihre Untergebenen kennen zu lernen und verlassen sich stattdessen darauf, dass ihre Leutnants die Alltagsgeschäfte übernehmen. Wenn ein Erfolgsmann seinen Wert bewiesen hat und sich in der Hierarchie weit genug nach oben gearbeitet hat (noch drei oder vier Schritte von dem

Drachen entfernt ist), übernimmt ein anderer Leutnant die Rolle des Mentors und bereitet den Anwärter auf seinen weiteren Aufstieg vor. Wenn ein Blauer Drache einen Leutnant verliert, sei es einfach nur durch das Fortschreiten der Zeit oder einen Unfall, steigt jener Untergebene einen Rang auf, der von dem Verstorbenen ausgebildet wurde. Versucht allerdings jemand aufzusteigen, indem er seinen Vorgesetzten tötet, zieht er den Zorn des Drachen auf sich.

In den meisten aller Fälle kennen nur die direkt dem Drachen unterstehenden Leutnants die wahre Gestalt und den Aufenthaltsort ihres Herrn. Wahrlich außergewöhnliche Untergebene finden manchmal heraus, für wen sie wirklich arbeiten. Die meisten Spione und Kontakte aber erraten das nie. Nur der Blaue Drache selbst weiß, wie groß sein Netzwerk ist. Die Leutnants kennen oft zumindest einen anderen Leutnant und natürlich fast alle ihre Untergebenen. Normalerweise wissen die Leutnants nicht genau, wie viele andere Gleichrangige es noch gibt, und der Drache versucht meistens, die Leutnants davon zu überzeugen, dass sie jeweils die einzigen sind, denen er wirklich vertraut.

Mit ihren grünen Vettern verbindet die Blauen Drachen eine gewisse Form der Kameradschaft. Beide Gattungen neigen zu Disziplin und Ordnung. Während Grüne Drachen ihre Energien eher auf ihr Innenleben verwenden, manifestiert sich dieser Charakterzug bei Blauen Drachen eher in ihrem persönlichen Ehrenkodex und äußerer Disziplin – in der Kontrolle über ihre Umgebung. Die meisten Blauen Drachen bewundern die Selbstdisziplin der Grünen Drachen und versuchen diese nachzuahmen. Vielen gelingt dies jedoch nicht. Abgesehen von Grünen Drachen arbeiten Blaue Drachen auch mit Roten Drachen zusammen und respektieren diese durchaus. Die chaotische und unvorhersehbare Natur der Roten führt zwar immer wieder zu Problemen, doch die Blauen Drachen sind sich sehr wohl bewusst, wie wertvoll solch mächtige Verbündete sind. Aus diesem Grund bieten sie sich Roten Drachen manchmal vorsichtig als Berater an und nicht selten haben Rote Drachen, die riesige Territorien beherrschen, tatsächlich einen Blauen Drachen als Leutnant, der sich darum kümmert, dass die örtliche Bevölkerung stets in Angst und Schrecken lebt. Die Roten stehen bei dieser Verbindung in der Öffentlichkeit, so dass die Blauen ganz in Ruhe größere Netzwerke aufbauen können, ohne Angst vor Entdeckung haben zu müssen. Mit den beiden niederen chromatischen Gattungen haben Blaue Drachen nichts zu schaffen.

Mit ihren Messingrivalen aber streiten die Blauen Drachen sich pausenlos, sei es um Land oder um Untergebene und Kontakte. Selten kommt es sogar einmal vor, dass eine Person unwissentlich sowohl für einen Blauen Drachen als auch für einen Messingdrachen arbeitet, was aufgrund der endlos langen Befehlsketten nicht unbedingt verwundert. Blaue Drachen machen sich besonders gerne einen Spaß daraus, Paladine und andere tugendhafte Individuen in eine solche Zwickmühle zu bringen. Es passiert jedoch nur selten, dass die Netzwerke von Messingdrachen und Blauen Drachen sich überschneiden, ohne dass es früher oder später zu einer gewaltsamen Auseinandersetzung kommt. Ja manchmal führen Messingdrachen und Blaue jahrzehntelang Stellvertreterkriege durch ihre Untergebenen.

Mit Thresgleichen arbeiten Blaue Drachen meist so zusammen, dass beide Seiten davon profitieren. Manchmal tun sie sich gar in Gruppen zusammen und leben in aneinander angrenzenden Domänen. Die Grenzen dieser Domänen sind bis ins kleinste Detail festgelegt und werden nicht selten schriftlich festgehalten. Grenzkriege zwischen Blauen Drachen sind

daher extrem selten, doch aus anderen Gründen führen sie durchaus Stellvertreterkriege gegeneinander. Normalerweise merkt man gar nicht, wenn man das Territorium eines Blauen Drachen betritt, das fällt nur diesem selbst und seinen Leutnants auf. Blaue Drachen ignorieren die von Menschen gezogenen Grenzen, so dass es immer wieder zu Bürgerkriegen und Grenzscharmützeln kommt, wenn der Drache seinen Einflussbereich ausdehnt. Andererseits stören Kriege den Handel auf den Straßen, von dem Blaue Drachen normalerweise abhängig sind. Aus diesem Grund sind Wüstenregionen, die von Blauen Drachen beherrscht werden, meist stabiler und wohlhabender als andere. Diese Stabilität hat ihren Preis, aber nur die wenigsten Leute, die in solchen Gegenden leben, ahnen, dass sie von gleich zwei Tyrannen beherrscht werden – einem menschlichen und einem drakonischen.

HORT UND HEIM

Blaue Drachen bevorzugen große Unterschlüpfе, die relativ komplex sind und verschiedenste Funktionen erfüllen können. Der ideale Hort befindet sich für einen Blauen Drachen mitten im Zentrum einer Stadt, in einem Tempel, einer Feste oder einem anderen großen Gebäude in Privatbesitz, normalerweise in dem des engsten Vertrauten. Unter dieser respektablen Fassade liegen Dutzende Geheimgänge und Kammern, die einem weit finsternerem Zweck dienen, zum Beispiel das Hauptquartier einer Assasinengilde sind, die von dem Drachen kontrolliert wird. Erst unter diesen Räumlichkeiten, entweder sehr tief oder weiter entfernt, liegt eine große natürliche Höhle, in welcher der Drache wohnt. Blaue Drachen sind nicht dumm und so verfügen ihre Heimstätten auch über einige versteckte Ein- bzw. Ausgänge, die direkt an die Oberfläche führen.

Solche idealen Unterschlüpfе sind normalerweise im Besitz extrem alter und etablierter Blauer Drachen, die schon ihr ganzes Leben daran arbeiten, riesige, generationenübergreifende Netzwerke aufzubauen. Ein paar wenige junge Blaue Drachen haben Glück und erben solche extravaganten Wohnstätten von ihren Eltern. Da Drachen aber nun einmal sehr lange leben, warten nur die wenigsten darauf. Im Allgemeinen fangen Blaue Drachen klein an und bauen sich nach und nach größere und bessere Quartiere auf.

Die meisten suchen sich einen Messingdrachen – die anscheinend eine besondere Begabung dafür haben, exzellente natürliche Höhlen zu finden – und stehlen dessen Refugium. Wenn diese Höhle auch noch ein natürliches Süßwasserreservoir besitzt, nutzen die Blauen dies zu ihrem Vorteil und dehnen über die Wasserrechte auch ihren Einfluss aus. Mit der Zeit zwingen die Drachen halbnomadisch lebende Stämme durch ihre Mittelsmänner dazu, sich in der Nähe ihrer Höhlen niederzulassen, wobei das Wasservorkommen die Basis für das neue Dorf bildet. Blaue Drachen mit ein wenig mehr Glück finden stattdessen einen Haufen Fanatiker, der gewillt ist, in der Nähe oder am besten gleich auf dem Hort des Drachen sein Hauptquartier zu errichten, und das Wasserreservoir selbst nutzt, um die örtliche Bevölkerung unter Kontrolle zu bringen. Wenn diese Siedlungen wachsen, wächst auch das Gebäude, welches die öffentliche Fassade des Drachenhorts bildet. Je größer das Netzwerk aus Informanten und Kontakten wird, desto mehr zieht der Drache sich aus der Öffentlichkeit zurück.

Mit Hilfe von Magie und Spionen überwachen Blaue Drachen ihre Heimstätten und alles, was in diesen geschieht. Jede einflussreiche Gruppierung, die sich in der Domäne des

Drachen bewegt, erstattet dessen Leutnants direkt durch ihre Anführer Bericht.

Blaue Drachen stecken eine ganze Menge ihres Reichtums in den Ausbau und die Dekoration ihrer Unterschlüpfe. Angefangen bei vergoldeten Kuppeln bis hin zu exquisiten Marmorstatuen beinhalten die Refugien Blauer Drachen phantastische Schätze, die Drachentöter im Traum nicht alle plündern könnten. Blaue Drachen sind zwar die wohl reichsten Drachen, doch ihre portablen Schätze sind auch nicht eindrucksvoller als die anderer Drachen.

Da sie sich die Loyalität ihrer Untergebenen ständig erkaufen und immer wieder lästige Bürokraten bestechen müssen, besitzen Blaue Drachen auch eine Menge Münzen. Münzberge bilden die Basis ihrer Horte und sind meist sehr viel umfangreicher, als es Einfluss und Macht des Drachen vermuten lassen würden. Aber auch Edelsteine und Schmuck werden von Blauen Drachen geschätzt, hat die Größe dieser Dinge doch selten etwas mit ihrem Wert zu tun. Solche Gegenstände und Steine werden meist an einem anderen Ort aufbewahrt als im Hort des Drachen, so dass sie als Bezahlung eingesetzt werden können, ohne dass der Drache sich in seine Privatgemächer begeben müsste.

ROLLE IM SPIEL

Um Blaue Drachen herum können ganze Kampagnen entstehen, ohne dass die Charaktere ihren Gegenspielern jemals begegnen. Blaue Drachen sind Genies und Puppenspieler und kontrollieren das Geschehen hinter den Kulissen. Nur wenn man sie überrascht oder sie betrogen werden, zeigen sie sich jenen, die sie besiegen möchten. Blaue Drachen werden unter keinen Umständen derart von den Fehlern ihrer Untergebenen frustriert, dass sie sich mächtigen Abenteurern offenbaren würden, um diese selbst zur Strecke zu bringen. Wenn ein paar Mächtighelden ihnen wirklich Probleme bereiten, manipulieren Blaue Drachen stattdessen Personen und Ereignisse, um die Aufmerksamkeit der Charaktere von sich abzulenken – selbst wenn sie diese dafür auf einen anderen Blauen Drachen hetzen müssen.

Es gibt aber natürlich auch Ausnahmen und ein paar Blaue Drachen machen sich tatsächlich gerne selbst die Hände schmutzig. Diese außergewöhnlichen (und nicht selten gemiedenen) Blauen Drachen haben nur relativ kleine Netzwerke und kontrollieren auch nur kleine Gebiete – wenn überhaupt. Meist handelt es sich dabei um unreife Drachen, die persönliche Macht damit verwechseln, ältere Drachen zu beeindrucken. Sie haben keine Lust zu warten, bis ihre Untergebenen jene neutralisiert oder abgelenkt haben, die

ihre relativ simplen Pläne durchkreuzen, sondern gehen das Problem lieber direkt an.

Ironischerweise werden viele dieser jungen Blauen Drachen von ihren älteren Verwandten – meist ihren Vätern, Großvätern oder Onkeln – auf subtile Weise manipuliert, weil diese ihren Mut testen wollen und unerwünschte Charaktere ausmerzen möchten. Jene jungen Drachen, die dem sanften Druck nachgeben und ihre Feinde tatsächlich offen angreifen, sind es nicht wert, dass man sie weiter betreut und anleitet. Selbst wenn sie ihre Dummheit überleben, wird man ihnen keine weitere Hilfe zukommen lassen. Die meisten Blauen Drachen, denen Abenteurer begegnen, sind daher noch recht jung und unerfahren. Erwachsene Blaue Drachen lassen sich nur selten zu solch törichten Handlungen hinreißen.

Viele Menschen machen Blaue Drachen für Grenz- und Wasserkriege verantwortlich. Außerhalb von Thuvia trifft das auf die Hälfte aller Konflikte auch wirklich zu. Wenn es zu solchen Grenzscharmützeln oder Wasserkriegen kommt, entsenden die meisten menschlichen Herrscher, die darin verwickelt sind, entweder einige ihrer Untertanen oder angeheuerte Abenteurer. Diese sollen den Blauen Drachen suchen, der dafür verantwortlich ist, und dem Ganzen ein Ende setzen. Wenn wirklich ein Blauer Drache hinter dem Konflikt steckt, endet eine solche Exkursion meist mit dem Tod der Abgesandten. Bis jetzt konnte noch kein Krieg frühzeitig beendet werden, indem ein Blauer Drache getötet wurde, und dennoch hoffen viele Menschen, die ersten zu sein, die einen solchen Erfolg erzielen können.

Blaue Drachen auf Golarion

In den vergangenen Jahrhunderten haben sich viele Blaue Drachen in den Bergen nahe Absalom festgesetzt, doch bisher konnten noch alle von Abenteurern oder Schatzjägern zur Strecke gebracht werden, bevor sie erwachsen geworden sind. Die meisten anderen Blauen Drachen leben in Rahadom, Thuvia, Osirion und Qadira. Auch in Cheliix gibt es ein paar von ihnen, vor allem da, wo die Entfernung zu Garund



DRACHENVERSAMMLUNGEN

Wenn ein alter Golddrache eine Drachenversammlung einberuft, folgen selbst die ungehorsamsten chromatischen Drachen seinem Ruf. Und abgesehen von den antisozialen Schwarzen Drachen entsendet jede Drachenart Repräsentanten zu dem neutralen Treffpunkt (meist eine unbewohnte Insel jenseits der Westküste Garunds). Dort diskutiert, streitet und kämpft man über das Thema, das gerade auf der Tagesordnung steht. Die Versammlungen dauern selten länger als ein paar Tage und selbst die längsten und produktivsten enden in Gewalt und Blutvergießen. Trotz der spürbaren Spannung, die natürlich entsteht, wenn so viele zerstrittene Wesen auf engstem Raum zusammenkommen, werden bei diesen Versammlungen doch immer wieder Entscheidungen getroffen, die zu subtilen Veränderungen in der pandrakonischen Gesellschaft führen.

Der Golddrache Aostralya berief 4607 AK die bisher letzte Versammlung der Drachen ein, musste n doch schließlich der Tod Arodens und seine Auswirkungen auf Golarion und seine Drachen diskutiert werden. Die chromatischen Drachen nahmen dabei wie erwartet die Position ein, dass es sich da um menschliche Probleme handelt, welche die Drachen nichts angehen. Der Rote Drache Grathalax aber merkte an, dass es nun vielleicht wieder Hoffnung gäbe, Dahak zu finden und zu töten, was schließlich das Ziel aller Drachen ist.

Zu den wichtigeren Themen, die bei vergangenen Versammlungen diskutiert wurden, gehören die Zerstörung Dahaks (das meist diskutierte Thema überhaupt auf den Versammlungen), der Aufstieg Daralathyls und was man da tun soll (wenn man sich denn einmischen will), die Rückkehr der Elfen, sowie die Bedeutung des Erdenfalls und die damit verbundenen Implikationen.

recht gering ist. An den nördlichen Küsten der Inneren See findet man nur wenige Blaue Drachen, da sie Andoran ganz besonders hassen.

NAMEN

Blaue Drachen entsprechen, was die Länge und Komplexität ihrer Namen angeht, dem drakonischen Durchschnitt. Selbst die längsten Namen Blauer Drachen können von Menschen noch relativ leicht ausgesprochen werden, da sie Vokale weit höher schätzen als jede andere Gattung. Manche ihrer Namen klingen schon fast elfisch und es kommt vor, dass Blaue Drachen ihren Kindern tatsächlich elfische Namen geben – was die Elfen umgekehrt ebenfalls machen. Bei letzteren wird

damit aber der Sieg der Eltern über einen Blauen Drachen gefeiert.

Beispielnamen: Aristidir, Hoythus, Olarissilax, Thessylimnias, Warsilix.

LOARALIS

Es gibt einige, die gar nicht glauben, dass Loaralis wirklich existiert, dass Loaralis nur ein Name für eine Reihe von Unglücken ist, welche die guten Leute von Paschow heimsuchen, so etwa auch der Verlust der zwei letzten Lieferungen des *Sonnenorchideenelixiers*. Loaralis ist der unsichtbare Buhmann, der den Stadtstaat heimsucht und für Paranoia sorgt, ein Phantom, von dem die Erwachsenen nur im Flüsterton sprechen und mit dem man ungezogenen Kindern Angst einjagt.

Loaralis selbst ist natürlich entzückt darüber, dass man sie für ein Kindermärchen hält, denn das ermöglicht es ihr, ihre Pläne in Ruhe in die Tat umzusetzen, ohne Angst vor Vergeltungsmaßnahmen haben zu müssen. Sie versteckt sich tief in einem steinernen Gewölbe, das sie selbst entworfen hat. Von dort aus lenkt sie ihr stetig wachsendes Netzwerk aus Agenten, die unwissend für sie arbeiten. Ihre Leutnants sind ein Abadarkleriker, der dem Tempel dient, welcher über ihrer Heimstatt steht, und ein Stadtwächter, der dafür sorgt, dass es auf den Straßen nahe ihrem Unterschlupf ruhig bleibt. Die beiden erstatten ihr einmal pro Tag in der riesigen Höhle tief unter der Stadt persönlich Bericht. Und nur diese beiden Männer kennen ihre wahre Identität und dienen ihr, ohne Fragen zu stellen.

Mit Hilfe ihrer beiden kompetenten und vertrauenswürdigen Leutnants nährt sie sich von der Angst der Bevölkerung und manipuliert sowohl den Tempel als auch die Stadtwache, um ihre Pläne verwirklichen zu können. Sie hatte zwar nichts mit dem Verschwinden der letzten beiden Lieferungen des *Sonnenorchideenelixiers* zu tun, doch sie scheut weder Kosten noch Mühen, um herauszufinden, wer dafür verantwortlich ist und wo die fehlenden Phiolen sind. Bei den letzten beiden Versuchen, dieses Geheimnis zu lüften, waren ihre Spione fast erfolgreich, doch bisher ist ihr der Strippenzieher hinter diesen Diebstählen stets einen Schritt voraus.

Außer man hat unglaubliches Glück oder sagenhafte Fähigkeiten, kann man nicht so einfach in Loaralis' Unterschlupf marschieren, ohne dass einer ihrer Agenten (und damit auch sie selbst) davon erfahren würden. Es ist unmöglich, Loaralis zu überraschen, wenn sie in ihrer geheimen Machtzentrale sitzt.

LOARALIS

HG 12

EP 19.200

Weiblicher junger erwachsener Blauer Drache

RB Riesiger Drache (Erde)

INI +0; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +23

Aura Unheimliche Ausstrahlung (45 m, SG 19)

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 29 (-2 Größe, +17

natürlich, +4 Rüstung)

TP 147 (14W12+56)

REF +9, WIL +11, ZÄH +13

Immunitäten Elektrizität, Lähmung, Schlaf; SR 5/Magie; ZR 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 60 m (ausreichend), Graben 6 m

Nahkampf Biss +21 (2W6+10), 2 Klauen +18 (1W8+7), 2 Flügel +18 (1W6+3) und Schwanzschlag +18 (1W8+10)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (Biss 4,50m)

Besondere Angriffe Erdrücken(2W8+10, Reflex SG 21), Odemwaffe (30 m-Linie, SG 21, 10W8 Elektrizitätsschaden, alle 1W4 Runden), Wüstendurst (SG 21)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14)

Beliebig oft – *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Einfaches Trugbild* (SG 14)

Bekannte Zauber (ZS 3):

1. Grad (6/Tag) – *Hypnose* (SG 15), *Magierrüstung*, *Person bezaubern* (SG 15)
0. Grad (6/Tag) – *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Zaubertrick*



TAKTIK

Vor dem Kampf Loaralis wirkt zuerst *Magierrüstung* und *Magie entdecken* auf sich selbst und erwartet, dass ihre Leutnants sich solange um die Eindringlinge kümmern.

Während des Kampfs Wer es schafft, bis zu Loaralis vorzudringen, steht nicht nur ihr, sondern auch ihren beiden Leutnants gegenüber (ein Kleriker des Abadar der 9. Stufe und ein Kämpfer der 5. Stufe). Der Drache verlässt sich darauf, dass diese Beiden Angreifer nicht in Nahkampfreichweite kommen lassen, so dass sie *Person bezaubern* und *Hypnose* einsetzen kann, ohne sich großartig in Gefahr zu begeben. Loaralis verwendet ihre Odemwaffe wann immer möglich und achtet darauf, dass sie damit nicht aus Versehen ihre Diener trifft.

Moral In ihrem Unterschlupf kämpft Loaralis bis zum Tod. Außerhalb ihrer Höhle ist sie hingegen vorsichtig und flieht,

wenn sie nur noch 100 TP oder weniger hat.

Grundwerte Ohne die *Magierrüstung* hat Loaralis die folgenden Grundwerte: RK 25, Berührung 8, Auf dem falschen Fuß erwischt 25

SPIELWERTE

ST 25, GE 10, KO 19, IN 14, WE 15, CH 14

GAB +14; KMB +25; KMV 25 (29 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Beredsamkeit, Fertigkeitssfokus (Diplomatie), Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Schweben, Wachsamkeit, Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Bluffen

+20, Diplomatie

+26, Einschüchtern

+21, Motiv erkennen

+20, Wahrnehmung +23,

Schätzen +19, Wissen (Adel) +19,

Wissen (Lokales) +19

Sprachen Drakonisch,

Gemeinsprache, Terral

Besondere Eigenschaften

Geräusche imitieren

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geräusche imitieren (AF) Loaralis

kann jede Stimme und jedes

Geräusch nachahmen, dass sie schon

einmal gehört hat. Dazu muss ihr ein Wurf auf

Bluffen gegen den Wurf des Lauschenden auf Motiv erkennen gelingen.

Wüstendurst (ÜF) Loaralis kann beliebig oft Wasser erschaffen wirken (ZS 14). Alternativ kann sie eine entsprechende Menge Wasser im Umkreis einer Explosion mit 3 m Radius zerstören. Flüssigkeiten, die sich nicht im Besitz einer Kreatur befinden, werden sofort in Sand verwandelt. Flüssige magische Gegenstände (beispielsweise Tränke) sowie Gegenstände im Besitz einer Kreatur werden zerstört, sofern ihnen nicht ein Willenswurf gelingt (SG 21).



Bronzedrachen

Einem Bronzedrachen kannst du deine Geheimnisse, dein Gold und deine wertvollsten Schätze anvertrauen. Er würde eher sterben, als dein Vertrauen zu missbrauchen. Er wird dir nichts stehlen und all deine Reichtümer für dich bewachen, wenn du fort bist – und sie dir natürlich auch wieder zurückgeben. Es ist dieser unfehlbare Drang zu schützen und zu helfen, der Bronzedrachen zu idealen Wachen, Leibwächtern und Wissenshütern macht. Viele Einzelheiten der Geschichte unserer Welt kennen wir nur, weil sie von Bronzedrachen überliefert wurden.

—Drakanav Kodex, Kapitel 14.

Bronzedrachen sind nachdenklich, grüblerisch und neugierig – geborene Gelehrte, Seher und Weise. Sie versuchen stets, Neues zu lernen und ihren intellektuellen Horizont zu erweitern. Silber- und Golddrachen mögen ihnen an Intelligenz vielleicht überlegen sein, doch Bronzedrachen sind die größten Denker unter den Metalledrachen. Sie sind herausragende Numerologen, Astrologen, Forscher, Gelehrte und Schreiber und tun sich bei jeder intellektuellen Aufgabe hervor, die Ruhe, Genauigkeit und Geduld erfordert. Nicht umsonst war es ein Bronzedrache, Svannost, der laut den Schicksalsobelisken zum ersten Mal einen Stift in die Klauen nahm und niederschrieb, was für ihn damals die jüngste Geschichte war: Er schrieb darüber, wie Apsu und seine Metallkinder sich von den chromatischen Drachen zurückzogen, und berichtete von der namenlosen Welt, die durch den Krieg der beiden Arten in Schutt und Asche gelegt wurde.

Schon in diesem ersten großen Krieg und in den zahllosen, die noch folgen sollten, beschützten die Bronzedrachen ihre Geschwister vor der chromatischen Gefahr und bildeten einen lebenden Schutzschild gegen die unnachgiebigen Klauen der bösen Drachen. Bronzedrachen mögen besonnen und nachdenklich sein, aber sie sind weder feige noch schwach. Viele von ihnen verbringen ihre Zeit damit, riesige Bibliotheken



anzulegen. Doch es gibt auch einige, die lebendige Schätze bewahren und schützen, was ihnen lieb ist. Bronzedrachen sind außergewöhnlich gute Hüter und Leibwächter, die gewillt sind, lange einfach nur zu warten und zu wachen. Und wenn sie Lust dazu und die passenden Texte zur Hand haben, lesen sie auch gerne.

Bronzedrachen verfügen weder über die vielen Hörner noch Wucherungen, welche ihre Messing- und Kupfergeschwister besitzen. Sie haben glatte Köpfe und Körper und dünne, gekräuselte Häutchen, die so gar nicht zu ihrer amphibischen Natur passen mögen. Diese Häutchen erfüllen einen doppelten Zweck: ist der Drache an Land, helfen sie dabei, die Körpertemperatur zu senken, da das Blut, das durch die Häutchen fließt, sich abkühlt. Ist der Drache im Wasser, können sie seine empfindlichen Kiemen schützen. Das Wachstum der Häutchen beschränkt sich jedoch nicht nur auf den Kopf des Drachen. Viele Bronzedrachen besitzen auch Schwimmhäute zwischen den Zehen und in den Armbeugen, sowie paddelähnliche Häute an den Schwänzen, die sie beim Schwimmen wie Ruder verwenden können und die sich an Land zusammenfallen lassen. Im Vergleich zu anderen Drachen haben Bronzedrachen sehr kleine Flügel, so dass sie sich beim Fliegen sehr viel mehr anstrengen müssen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Bronzedrachen verfügen über eine beachtliche Körperkraft und sind dennoch zu präzisen und vorsichtigen Bewegungen in der Lage. Ihre Stärke übersteigt ihren ebenfalls nicht zu unterschätzenden Intellekt. Die schlanken, muskulösen Körper von Bronzedrachen sind perfekt aufs Schwimmen ausgelegt und ihre vielen Häutchen und Flossen helfen ihnen dabei, sich mühelos durch jede Flüssigkeit zu bewegen. Aufgrund ihrer relativ kleinen Flügel müssen Bronzedrachen sehr viel mehr Kraft aufbringen, um sich in die Lüfte zu erheben, weswegen es die meisten von ihnen vorziehen, auf dem Boden oder im Wasser zu bleiben.

Der am Kopf befindliche Flossenfächer eines Bronzedrachen setzt direkt hinter dem Kiefer an. Dahinter liegen eine Reihe breiter Kiemen, mit denen die Drachen Wasser wie Luft atmen können. Wenn sie auftauchen, verschließen sie die Kiemen mit ihren starken Muskeln. Unter Wasser nutzen sie die kleinen Hautflossen, um winzige Strudel zu erzeugen, so dass Wasser in ihre Kiemen strömt und sie mit Sauerstoff versorgt werden. Bronzedrachen fühlen sich an Land genauso wohl wie im Wasser und die meisten versuchen, sich nicht weit vom Meer oder einem See entfernt niederzulassen. Da das Wasser ihren größten Schätzen aber nicht ganz so gut bekommt, bleiben die Drachen oft an Land oder unter der Erde und besuchen größere Gewässer in regelmäßigen Abständen, um Fische, Muscheln, Krabben und andere Meerestiere zu fangen – mit Abstand ihre liebste Nahrung.

Da Bronzedrachen eher Einzelgänger sind und dank ihrer hypereffizienten Metabolismen ein ganzes Jahr lang von nur ein paar Fischen leben können, nehmen sie keinen großen Einfluss auf ihre Umgebung. Größere Fänge trocknen sie und lagern sie ein, um nach einem längeren Schläfchen etwas zu essen zu haben. Wenn sie ihre Quartiere verlassen, um auf Nahrungssuche zu gehen, kann es aber durchaus sein, dass Bronzedrachen das Vorkommen an Meerestieren, Pflanzen, Früchten, Knollen und Nüssen einer Gegend erheblich dezimieren – vor allem Haselnüsse haben es ihnen angetan. Hirten und Bauern müssen die Nähe eines Bronzedrachen

dennoch nicht fürchten, denn die Wesen haben kaum etwas für Fleisch übrig und essen es nur relativ selten.

Bronzedrachen gewinnen zwar nicht schnell neue Freunde, doch wer sich mit ihnen einlässt, gewinnt loyale und vielleicht ein wenig abgehobene Verbündete und Gefährten. Die meisten Bronzedrachen bleiben für sich, lieben sie doch die Ruhe ihrer riesigen Bibliotheken und einsamen Waldlichtungen. Von allen Metaldrachen sind sie die ungeselligsten. Viele Bronzedrachen verschwinden manchmal für Jahre oder gar Jahrzehnte, bevor sie dann auf einmal wieder bei ihrem liebsten Buchhändler oder Bibliothekar auftauchen, um mehr Lesestoff zu erwerben. Manche Bronzedrachen verbinden ihren großen Intellekt mit ihrem Lesehunger und schreiben endlos lange Abhandlungen über die kleinsten Kleinigkeiten.

Die Geduld und die Neugier von Bronzedrachen macht sie zudem zu geborenen Mathematikern. Sie versuchen zwar, den Ruhm für so manch eine mathematische Entdeckung einzustreichen, doch die Berichte ihrer eigenen Vorfahren widersprechen diesen Behauptungen zum Teil. Es stimmt aber, dass die Numerologen unter den Bronzedrachen so manch einen Beitrag zur höheren Mathematik geleistet haben.

Da sie wie gesagt unglaublich geduldig sind und kein Problem damit haben, einfach nichts zu tun, versuchen viele Wesen (auch andere Metaldrachen), sie als Wächter zu gewinnen – sei es mit süßen Worten oder Zwang. Wer schlau genug ist, sich davor ein wenig über Bronzedrachen zu informieren, weiß, dass man ihnen am besten interessante Bücher anbietet, mit denen sie sich die Zeit vertreiben können. Es kommt aber auch vor, dass die Drachen einen solchen Dienst einfach nur aus einem Pflichtgefühl heraus übernehmen. Diese Bronzedrachen vertreiben sich die Zeit dann mit der Kontemplation, der Meditation oder schlafen einfach nur viel. Wieder andere bezahlen sogar, um interessante Orte oder Personen beschützen zu dürfen, die sie dann ausführlich studieren können, um später in vielerlei Hinsicht erschöpfende Abhandlungen zu schreiben. Bewachen diese Drachen eine Person, kann es manchmal schon unangenehm werden, wie intensiv sie diese beobachten, von den zum Teil ziemlich aufschlussreichen Biographien ganz zu schweigen.

Bronzedrachen sind ideale Leibwächter und Beschützer, da sie kaum zu Neid oder Gier neigen. Wenn sie damit beauftragt werden, Schätze zu bewachen, die nicht ihnen gehören, verschwenden sie ihre Zeit nicht darauf, darüber nachzudenken, wie sie selbst an diese Gegenstände herankommen könnten, sondern lenken sich ab oder studieren einfach, was sie da haben. Selbst wenn sie kein Interesse an dem haben, was sie hüten, opfern sie so einiges, von ihrem eigenen Leben vielleicht einmal abgesehen, um den Schatz zu bewahren.

Die meisten Bronzedrachen sind also auf Wissen aus oder möchten etwas beschützen. Manche aber suchen die Erleuchtung und werden zu Asketen – dem drakonischen Äquivalent zum Mönch. Diese kontemplativen Drachen verbringen ganze Jahrhunderte in Tempeln und Klöstern – nicht selten in menschlicher Gestalt – und bieten sich den Äbten und Äbtissinnen als Berater an, lehren die jüngeren Mönche oder bewachen die Umgebung des Klosters. Nur selten werden sie selbst zu Kloostervorstehern. In Tian Xia und auf der Insel Jalmeray scheint dieses Verhalten sehr viel weiter verbreitet zu sein, aber auch in Avistan gibt es zwei Klöster, in denen definitiv Bronzedrachen leben: das Vysdedkloster in Finismur und der Palast der Tugend in Molthune.

Stets neugierig und wissenshungrig wie Bronzedrachen sind, tun sie sich manchmal auch als Seher, Wahrsager oder Zukunftsdeuter hervor. Sie ziehen die Schule der Erkenntnismagie jeder anderen Schule der Magie vor, was ihnen natürlich auch als Wächter und Hüter zugute kommt. Die Höhlen von Bronzedrachen sind nur selten mit vielen magischen oder weltlichen Verteidigungsmaßnahmen ausgestattet. Da sie aber selbst sehr wachsam sind, reichen diese wenigen Maßnahmen meist auch aus.

HORT UND HEIM

Bronzedrachen leben am liebsten in den Hügellandschaften gemäßigter Klimazonen. Sie mögen sowohl warme, sonnige Tage als auch kühle und regnerische. Schnee, schweren Stürmen, nasser Hitze und anderen Formen extremen Wetters können sie aber so gar nichts abgewinnen. Wenn sie sich nicht irgendwo unter den niederen Völkern eingerichtet haben und in einer großen Bibliothek oder einem alten Kloster leben, lassen sie sich in großen, trockenen Höhlen nieder. Die meisten Bronzedrachen bringen dann sogleich Regale an den Wänden an, um ihre umfangreichen Büchersammlungen aufzubewahren.

Bronzedrachen leben nur da, wo ihre Schlaf- und Wohnbereiche garantiert warm und trocken sind. Sie bevorzugen jedoch Heimstätten, die über unterirdische Wasserreservoirs verfügen. Meist nehmen sie mit Hilfe von Kreaturen, die dazu

besser geeignet sind, Veränderungen an ihren Höhlen vor, so dass die Eingangstunnel teilweise überflutet sind. Nicht selten wird die Qualität eines Quartiers daran gemessen, wie groß dieser überflutete Bereich ist – wenn der Bereich so riesig ist, dass ein Mensch nicht in einem Zug durchtauchen kann, ist dies auf jeden Fall ein Pluspunkt. Wenn sich dort auch noch Fische, Schalentiere, Wasserpflanzen und ähnliches finden, verleiht dies dem Besitzer eine Menge Prestige unter seinesgleichen.

Abgesehen von den überfluteten Eingangstunneln, von denen es immer mehr als einen gibt, verfügt der Unterschlupf eines Bronzedrachen üblicherweise auch noch über Räumlichkeiten, in denen der Drache und seine Gäste trocken und eine Weile ruhen können. Viele Bronzedrachen statten diese Räume zusätzlich mit Kupfergegenständen aus, die sie mit ihrem Odem erhitzen, damit sie noch schneller trocknen. Andere zünden Feuer an, wenn es einen Abzug gibt. Die meisten Bronzedrachen aber warten einfach nur, bis sie getrocknet sind.

Da Bronzedrachen sowohl Wasser lieben als auch Dinge, die schnell von diesem zerstört werden, achten sie ganz besonders darauf, beides strikt voneinander zu trennen. Viele besorgen sich zum Beispiel wasserfeste Behälter oder erschaffen außerdimensionale Räume, mit denen sie ihre neuesten Schätze gefahrlos durch ihre Eingangstunnel transportieren können. Jenseits der Trockenräume ist es in der Höhle eines Bronzedrachen eigentlich immer warm und trocken und oft sind diese Kammern mit Büchern aller Art vollgestopft. Warm und trocken gehalten werden die Höhlen von Bronzedrachen durch Steine, die anderswo erhitzt und dann in die Bibliotheken gebracht werden. Teils finden aber auch Kupferkabel Verwendung, die durch den elektrischen Odem des Drachen erwärmt werden.

Bronzedrachen haben nur selten lebendige Wächter, doch sie werden Gleichgesinnte mit hohem Verstand, die ihnen auch noch dabei helfen könnten, ihre Bibliothek zu bewachen, mit Sicherheit nicht abweisen.

Aus diesem Grund sind die Wohnstätten alter und mächtiger Bronzedrachen nicht selten auch das Zuhause von machtvollen menschlichen oder elfischen Magiern. Die meisten von diesen haben sich der Erkenntnismagie zugewandt, doch Bronzedrachen heißen alle guten Magier willkommen, die sich ihnen gegenüber respektvoll und höflich verhalten. Ohne dass der Besitzer der Höhle es bemerken würde, könnte es keinem Wesen gelingen, das größer und gefährlicher als eine Schnecke ist, in den Unterschlupf des Drachen einzudringen. Wenn intelligente Kreaturen versuchen, in den Wohnsitz eines Bronzedrachen vorzudringen, beobachtet dieser sie ein paar Minuten lang. Wenn er genug Informationen



gesammelt hat, geht er zu einem schnellen und tödlichen Gegenangriff über. Bronzedrachen halten stets eine Reihe von Erkenntniszaubern aufrecht und die meisten können sich gleich auf mehrere Sprüche verlassen, um Wissen über potentielle Gefahren zu erlangen.

Einige reichere Bronzedrachen schaffen sich jedoch noch weitere Verteidigungsmaßnahmen an und betten dicke Kupferdrähte in die Wände ihrer Höhlen ein. Diese Drähte bilden einen geschlossenen Kreislauf, der durch die überfluteten Tunnel und andere Bereiche mit stehendem Wasser führt. Mit Hilfe ihres Blitzodems können die Drachen diesen Kreislauf unter Strom setzen und jenen Stromstöße versetzen, die es wagen, in ihr Heim einzudringen.

Geselligere Bronzedrachen, die unter Menschen und anderen niederen Völkern leben, nennen Bibliotheken, Tempel und Klöster ihr Zuhause. Diese Orte sind normalerweise natürlich nicht in der Lage, die riesigen Körper der Drachen zu beherbergen, und so müssen die meisten von ihnen in menschlicher Gestalt hier leben. Meist kennt man aber ihre wahre Gestalt und so ranken sich schnell Legenden um diese Persönlichkeiten und die Orte, an denen sie leben. Meist reichen jene Legenden schon aus, um Eindringlinge abzuhalten, doch es kommt auch immer wieder vor, dass sie böse Drachenjäger anziehen.

Bronzedrachen sind noch mehr als Messingdrachen auf Wissen aus – meist einfach nur um des Wissens willen. Normalerweise nutzen sie es nur für akademische oder gelehrte Zwecke, doch viele beschäftigen sich auch mit Gebieten, die einen gewissen praktischen Nutzen haben – wie etwa die Magietheorie oder die Alchemie. Bronzedrachen wissen so einiges über die Vergangenheit und haben meist nur wenig Interesse an der Gegenwart. Wer nach zeitgenössischem Wissen sucht (zum Beispiel die Geheimnisse eines gerade lebenden Herrschers ergründen möchte), sollte sich also besser an Messing- oder Golddrachen wenden. Wem es aber um historische Forschungen geht (wie etwa das vergessene Grab des ersten Herrschers eines Königreichs), der ist bei Bronzedrachen an der richtigen Adresse.

Die Horte von Bronzedrachen beinhalten riesige Bibliotheken, in denen sich Tausende von Büchern und Schriftrollen (meist nur zu einem bestimmten Thema) finden. Jene Drachen, die sich einem Forschungsgebiet zuwenden haben, für das sie noch zusätzliche Materialien benötigen (wie etwa die Alchemie oder die Herstellung magischer Gegenstände), horten auch diese Dinge. Ein Bronzedrache zum Beispiel, der sich dem Studium der Alchemie verschrieben hat, hat wahrscheinlich vier oder fünf mehr oder weniger komplette Alchemielabore, während ein Bronzedrache, der an der Numerologie interessiert ist, bestimmt mehrere Dutzend Rechenmaschinen besitzt.

Wie auch alle anderen Drachen lieben Bronzedrachen das Gefühl von Münzen, die sich an ihren Körper schmiegen, und das Geräusch, das dabei verursacht wird. Ihre Münzberge sind typischerweise von Büchern, Schriftrollen und Papierbögen umgeben, doch sie passen gut darauf auf, dass diese Unterlagen nicht irgendwo in dem ganzen Geld verschwinden. Von allen rechtschaffenen Drachen sind Bronzedrachen am wenigsten von Ordnung besessen, zählen aber dennoch regelmäßig ihr Geld und wissen instinktiv, wenn da auf einmal eine Münze fehlt. Da sie aber eben wie gesagt nicht besonders ordentlich

BRONZE-BRYEMERITEN

Als Bryemir, dessen Gattung nicht bekannt ist, vor 2000 Jahren auf der Bildfläche erschien und verkündete, dass die Drachen ein schreckliches, aber unbestimmtes Schicksal nur abwenden könnten, indem sie die perfekte Zahl ermitteln, horchten die drakonischen Numerologen Golarions auf. Und seitdem hat sich eine kleine Gruppe von Extremisten gebildet, von ihren Kritikern Bryemeriten genannt, die ihr Leben der Suche nach der perfekten Zahl verschrieben haben. Die meisten Bryemeriten sind Bronzedrachen, die (nicht selten zähneknirschend) mit einigen Grünen Drachen zusammenarbeiten, um eben dieses Ziel zu erreichen. Schon viele Bronzedrachen haben dank dieser Bemühungen wertvolle Beiträge zur Numerologie und Mathematik geleistet.

Während die Befürworter des Projekts darauf hinweisen, wie erfolgreich diese Mathematiker schon waren, werden dessen Gegner nicht müde darauf zu verweisen, was die Bryemeriten alles erschaffen, entdecken und hätten tun könnten, wenn sie nicht von diesem Wahnsinn abgelenkt wären. Da die Zeit aber gnadenlos voranschreitet und Drachen geradezu von Macht besessen sind, steigt das Interesse an Bryemir und der perfekten Zahl mit jedem verstreichenden Jahrhundert nur weiter an. Heute sind mehr Bronzedrachen damit beschäftigt, die perfekte Zahl zu suchen, als all ihre Vorgänger zusammengenommen.

sind, kann es durchaus sein, dass sie immer mal wieder ein paar Geldstücke verlieren, vor allem, wenn sie lange schlafen. Aus diesem Grund gehen die meisten Gäste lieber, bevor der Bronzedrache einschläft, bevor dieser sie des Diebstahls bezichtigt.

Bronzedrachen lieben darüber hinaus schöne Dinge aus der Natur, vor allem solche, die aus dem Meer kommen. Viele Bronzedrachen haben eindrucksvolle Sammlungen von Muscheln, Korallen, seltsam geformtem Treibholz und Steinen mit Löchern, welche durch die Gezeiten entstanden sind. Vielleicht findet man in ihren Horten aber auch gepresste Blumen oder bunte Blätter, Insektsammlungen oder Wildblumen in Vasen. Ganz selten holen Bronzedrachen sich auch Vögel mit schönen Federn in ihre Höhlen, die dann frei herumfliegen dürfen. Normalerweise tun sie das aber nur, wenn es kleine Öffnungen gibt, durch welche die Vögel entkommen können, wenn sie das möchten.

An magischen Gegenständen bevorzugen Bronzedrachen Dinge, die es ihnen leichter machen, ihre Unterschlüpfte mit neuen Schätzen zu bereichern, sowie erkenntnismagische Gegenstände, wie etwa *Kristallkugeln*. Aber auch Dinge, die ihnen bei ihren Studien helfen, werden von Bronzedrachen geschätzt, zum Beispiel belebte Federn, die niederschreiben, was man ihnen diktiert. Bronzedrachen, die mehr Wächter als Gelehrte sind, bevorzugen Gegenstände, die ihre magischen Eigenschaften stärken, mit denen sie Angriffen entgegen, bzw. diese überleben können. Auch Gegenstände, die Wunden heilen können, werden von den bronzenen geschätzt.

ROLLE IM SPIEL

Bronzedrachen fördern nur selten niedere Wesen. Sie ziehen Einsamkeit und Ruhe vor, um studieren zu können, statt sich um andere kümmern zu müssen. Die wenigen Bronzedrachen, die sich doch einmal für andere Kreaturen interessieren, sind eher unaufmerksame, vergessliche und nachlässige Auftraggeber. Es kann durchaus sein, dass ein Bronzedrache einmal die Hilfe von Charakteren in Anspruch nimmt, sie nach dem Abschluss der Queste fallen lässt und sich dann auf einmal Jahrzehnte später wieder meldet – natürlich nur, um dann festzustellen, dass seine einstmaligen Verbündeten längst verstorben sind, zumindest im Fall von Menschen und anderen kurzlebigen Wesen.

Bronzedrachen eignen sich daher nicht so sehr als Auftraggeber, welche die Gruppe auf Abenteuer ausschicken, sondern eher als Quell des Wissens, der dabei helfen kann, die Charaktere auf die richtige Spur zu lenken. Im Gegensatz zu Messingdrachen handeln Bronzedrachen aber nicht mit Informationen. Nur selten verlangen sie eine Belohnung für ihre Hilfe und teilen ihr Wissen gerne – meist bitten sie ihre Besucher nur, ihre Bücher nicht anzufassen. Da Bronzedrachen Gelehrte, Akademiker und Denker sind, besitzen sie nur selten Informationen, welche die moderne Welt betreffen. Geht es aber um geschichtliche Hintergründe oder arkanes Wissen, ist ihr Rat von unschätzbarem Wert. Die einzige Gefahr, der sich die Besucher von Bronzedrachen aussetzen, ist deren Neigung dazu, nicht nur die gestellte Frage zu beantworten, sondern auch gleich noch eines halbes Dutzend andere, die gar nicht zur Debatte standen. Wer sich auf der Suche nach Wissen an einen Bronzedrachen wendet, sollte mindestens einen halben Tag einplanen – und das auch nur, wenn es sich bei seiner Frage um eine relativ leicht zu beantwortende handelt. Bronzedrachen halten es für äußerst unhöflich, wenn ihre Gäste sie unterbrechen, und Versuche, sich schnell vom Acker zu machen, können in den extremsten Fällen zu plötzlich aufgebrauchten Gastgebern führen.

Die etwas geselligeren unter den Bronzedrachen werden Wächter und Beschützer. Vielleicht muss ein solcher einmal auf die Charaktere aufpassen, heuert die Gruppe an oder tritt ihr gar als Widersacher entgegen, den sie besiegen oder umgehen muss. Bronzedrachen nutzen ihre angeborenen Fähigkeiten, die Gestalt zu wechseln, nur selten, um eine humanoide Gestalt anzunehmen, doch nur Dummköpfe würden Gerüchte ignorieren, dass irgendwo ein verkleideter Drache leben soll. Einen legendären Bronzedrachen zu treffen, kann also durchaus das Ziel einer Queste sein oder ein logischer Schritt auf der Suche nach Informationen im Rahmen eines größeren Abenteuers.

BRONZEDRACHEN AUF GOLARION

Bronzedrachen findet man überall auf Golarion – in den unbesiedelten Gegenden Varisias wie in den atemberaubenden Städten Vudras, auf den Straßen Absaloms wie in den Bambuswäldern Tian Xias. Die einzige Ausnahme bilden Cheliox und Geb. In Cheliox wird man nicht auf Bronzedrachen stoßen, weil das Land dem Diabolismus anheim gefallen ist, und von Geb halten sie sich fern, weil diese Nation sich auf unheilige Weise untote Arbeiter zu Nutze macht. In anderen, offensichtlich bösen Ländern leben zum Teil einige wenige Bronzedrachen, die meist ihr Bestes geben, um sich diesem Bösen entgegenzustellen. Cheliox und Geb aber werden wie gesagt von den meisten Bronzedrachen gemieden.

In Taldor, wo die ehemaligen Herrscher von Cheliox leben, gibt es eine ganze Menge Bronzedrachen. In dem dekaden-ten Reich lebt gar die wohl größte Bronzedrachen-Population der Inneren See, wenn nicht der gesamten Welt. Viele gehen davon aus, dass den Drachen das Klima Taldors oder die Bevölkerung besonders zusagt, tatsächlich aber liegt das große Vorkommen an der Königlichen Bekanntmachung zum Drakonischen Bankenwesen, die 1941 AK von König Dahalvian in Kraft gesetzt wurde. Das Gesetz erlaubt es Bronzedrachen, in den Städten Cassomir, Maheto, Oppara und Zimar Banken zu eröffnen und Zinsen zu nehmen, ohne Steuern an die Krone entrichten zu müssen. Nicht umsonst nennen die Bronzedrachen Taldor das Land der Freigebigen und die Nachfahren der ersten Bronzedrachen kommen noch immer zuhauf in jene Städte, um sich dort niederzulassen. Sie zahlen zwar keine Steuern auf ihre Zinseinnahmen, pumpen jedoch Geld in die örtliche Wirtschaft, wodurch sie im Endeffekt die – wie manche meinen – selbstzerstörerische Dekadenz Taldors fördern.

In Dtang Ma in Tian Xia liegt das Kloster von Shung-Li, in welchem der altehrwürdige Bronzedrache He Fa Chu lebt (man nimmt an, dass dies nicht sein echter Drachename ist). He Fa Chu dient dem Kloster als Wächter und weiß vieles, was den kurzlebigen Menschen verborgen bleibt. In den 1500 Jahren, die seit seiner Ankunft in dem Kloster vergangen sind, hat Meister He Fa Chu schon mehr als fünf Dutzend Angriffe und Diebstähle abgewehrt, 17 Könige davon überzeugt, in dem Tempel des Klosters zu beten, und Tausende von Mönchen ausgebildet und angeleitet. Abgesehen davon hat er die größte Bibliothek von Dtang Ma aufgebaut (angeblich eine der drei größten Bibliotheken von Tian Xia) und in diversen Konflikten vermittelt – erst kürzlich etwa zwischen den örtlichen *Kami* und einer Gruppe nomadisch lebender Kitsune.

NAMEN

Anders als alle anderen Drachengattungen geben Bronzedrachen ihren Kindern manchmal Namen, die nicht dem Drakonischen entstammen. Gerade Namen, die zwergische oder elfische Komponenten beinhalten, sind nicht selten. Meist jedoch denken die Eltern sich einen Namen mit schönem Klang aus, der in der Ursprungssprache, welche ihn inspiriert hat, keinen Sinn ergibt. Namen in der Gemeinsprache gelten als unvorteilhaft, außer es handelt sich bei den Worten um Fremdwörter, die anderen Sprachen entstammen – viele Bronzedrachen-Namen, die sich nach der Gemeinsprache anhören, sollen eigentlich zwergisch sein.

Beispielnamen: Akerlinis, Naprygonor, Svannost, Erthidrix.

SPRAVLIVOST

Spravlivost ist für einen Drachen noch recht jung, aber ziemlich abenteuerlustig. Er hat schon so einiges von dem erlebt, was Avistan zu bieten hat. Ihm zur Seite stehen seine loyalen Freunde Rin, eine gnomische Abenteurerdame (Schurkin), und der unnachgiebige Zwergenpaladin Sir Lothar. Derzeit lebt Spravlivost als Mensch in Molthune. Sein natürliches Bedürfnis zu schützen und zu bewahren, hat ihn zum Leibwächter des Hohen Generals Liocarcinus werden lassen.

SPRAVILVOST

HG 10

EP 9.600

Männlicher jugendlicher Bronzedrache

RG Großer Drache (Wasser)

INI +5; Sinne Drachensinne; Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 23 (+1 GE, -1 Größe, +14 natürlich)

TP 138 (12W12+60)

REF +9, WIL +12, ZÄH +12

Immunitäten Elektrizität, Lähmung, Schlaf; ZR 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 60 m (ausreichend), Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +17 (2W6+9), 2 Klauen +17 (1W8+6), 2 Flügel +15 (1W6+3), Schwanzschlag +15 (1W8+9)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m (Biss 3 m)

Besondere Angriffe Odem der Abstoßung, (24 m-Linie, SG 20, 8W6 Elektrizitätsschaden, alle 1W4 Runden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12) Beliebig oft
– Mit Tieren sprechen, Nahrung und Wasser erschaffen**TAKTIK****Vor dem Kampf** Spravilvost ist jung und ungestüm und denkt selten lange nach, bevor er handelt. Wenn es so aussieht, dass es bald zu einem Kampf kommt, hat der Drache kein Problem damit, als erster zuzuschlagen.**Während des Kampfs** Spravilvost zeigt seine wahre Gestalt nur, wenn seine Freunde oder sein Arbeitgeber in Lebensgefahr sind. Ansonsten stellt er sich zwischen den Hohen General Liocarcinus und welche Gefahr dem auch immer droht. Wenn es nötig wird, wendet er seine Fähigkeit als Drakonischer Verteidiger auf seine Freunde oder seinen Arbeitgeber an. Nur wenn er dazu gezwungen wird, verwandelt er sich in seine wahre Gestalt und setzt seine Odemwaffe ein, wenn möglich ohne seine Verbündeten in Gefahr zu bringen, oder er geht mit Vollen Angriffen in den Nahkampf.**Moral** Wenn Rin, Lothar oder Liocarcinus in der Nähe sind, kämpft Spravilvost bis zum Tod, um sie zu beschützen. Andernfalls zieht er sich zurück, wenn er nur noch 50 TP oder weniger hat.**SPIELWERTE**

ST 23, GE 12, KO 19, IN 18, WE 19, CH 18

GAB +12; KMB +18; KMW 29 (33 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Defensive Kampfweise, Drakonischer Verteidiger, Mehrfachangriff, Schweben, Verbesserte Initiative

DRAKONISCHER VERTEIDIGER

Du weißt ganz genau, wie du dich zwischen deine Feinde und deine Verbündeten stellen musst, um letztere zu beschützen.

Voraussetzungen: KO 17, Abhärtung.**Vorteil:** Du kannst während deiner Aktion einen Verbündeten innerhalb deiner Reichweite bestimmen. Wenn du defensiv kämpfst oder Defensive Kampfweise einsetzt, erhält dieser Verbündete einen natürlichen Rüstungsbonus auf seine RK in Höhe des Ausweichbonus, den du durch das defensive Kämpfen oder deine Defensive Kampfweise erhältst. Du kannst bei jeder Aktion einen neuen Verbündeten bestimmen. Verbündete, die sich außerhalb deiner Reichweite bewegen, verlieren den natürlichen Rüstungsbonus.**Fertigkeiten** Diplomatie +19, Fliegen +8, Schwimmen +29, Überlebenskunst +19, Verkleiden +16, Wahrnehmung +19, Wissen (Geographie) +19, Wissen (Geschichte) +19, Wissen (Natur) +19, Wissen (Religion) +19, Zauberkunde +19**Sprachen** Aqual, Azlanti, Gemeinsprache, Drakonisch, Sylvanisch**Besondere Eigenschaften** Gestalt wechseln, Wasser atmen, Wellenherrschaft**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Gestalt wechseln (ÜF)** Spravilvost kann 3/Tag jede humanoide oder Tiergestalt annehmen, als ob er den Zauber *Verwandlung* einsetzen würde.**Odem der Abstoßung (ÜF)** Anstelle einer Linie aus Elektrizität kann Spravilvost mit seiner Odemwaffe auch einen Kegel aus *Abstoßungsgas* erzeugen. Betroffene Ziele müssen einen Willenswurf ablegen. Misslingt der Wurf, dürfen sie für 1W6 plus 4 Runden nichts anderes mehr tun, als sich von Spravilvost weg zu bewegen. Dabei handelt es sich um einen geistesbeeinflussenden Zwangeffekt.**Wasser atmen (AF)** Bronzedrachen atmen Wasser und können unter Wasser ihre Odemwaffe, ihre Zauber und anderen Fähigkeiten einsetzen.**Wellenherrschaft (ÜF)** Spravilvost kann sich 4/Tag 10 Minuten lang gemeinsam mit allen Wesen oder Fahrzeugen in 15 m Umkreis im Wasser mit doppelter Bewegungsrate fortbewegen.



Golddrachen

Majestätisch und weise wie sie sind, scheinen Golddrachen eher Gott als sterbliches Wesen zu sein. Manche von ihnen leben Jahrhunderte lang in den Klöstern und Tempeln der Menschen und bieten jedem ihren Rat an, der sie darum bittet. Andere sammeln ihre Geschwister, um sich dem Bösen entgegen zu stellen. Die meisten sehen, wie die Zeit über die Welt streicht und sie ständig verändert. Und in einer solchen Welt sind es jene mächtigen Götter, welche sich nie zu verändern scheinen. Sie sind ewig, zuverlässig, tröstlich.

—Drakanav Kodex, Kapitel 16.

Golddrachen sind die größten aller Drachen und herrschen wohlwollend über ihre metallischen Brüder und Schwestern. Selbst ihre chromatischen Verwandten bringen ihnen Respekt und Ehrfurcht entgegen. Ja sogar die mächtigsten Roten Drachen achten sie, was deren Hass jedoch nur steigert. Golddrachen sind der Inbegriff des Guten, der Ordnung und des Wesens der Drachen. Wenn Dichter und Träumer an gute Drachen denken, dann denken sie an die geduligen und freundlichen Golddrachen.

Golddrachen sind die weisesten und intelligentesten Drachen überhaupt und verbringen einen Großteil ihrer Zeit damit, über verschiedene Themen und Probleme zu philosophieren, die sie interessieren, bzw. beschäftigen. Wer sie fragt, den lassen sie an ihren Einsichten teilhaben, vor allem wenn es um etwas geht, das sie wirklich interessiert. Viele Wesen suchen deshalb den Rat, die Erkenntnisse und die Informationen, welche Golddrachen besitzen. Sie sind umsichtige und gemächliche Berater und es kann schon einmal sein, dass sie tagelang über ein Problem nachdenken und so tief in ihre Gedanken versinken, dass sie ihre Besucher ganz vergessen. Golddrachen wählen ihre Worte weise und sie erwarten von anderen, dass sie ebenfalls genau bedenken, was sie sagen.

Wenn sie mit anderen Wesen zu tun haben, bevorzugen es Golddrachen, in ihrer Rolle als Berater und Lenker zu bleiben. Zwingt man sie zum Handeln, bietet ihr rechtschaffener Zorn einen schrecklichen Anblick. Doch selbst wenn sie ihren chromatischen Feinden gegenüberstehen, ziehen Golddrachen Worte der rohen Gewalt vor. Viele erlöste chromatische Drachen schulden den Goldenen für deren Geduld und Unnachgiebigkeit Dank.

Golddrachen besitzen zwei große, gebogene Hörner, die ihnen aus dem Hinterkopf wachsen. Viele von ihnen haben auch noch ein paar kleine Hörner am Kinn, was aus größerer Entfernung an einen Bart erinnert. Abgesehen von diesen allgemeinen Merkmalen unterscheiden Golddrachen sich ziemlich stark voneinander. Viele haben Dutzende von Hörnchen, die ihnen aus dem Kiefer, den Wangenknochen und den Brauen wachsen, während andere nur die zwei Haupthörner besitzen und sonst gar keine. Alle aber reflektieren sie das Licht und leuchten sonnengleich.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Wo die meisten anderen Drachen relativ enge und gut zu verteidigende Unterschlüpfе bevorzugen, sich in Höhlen unter Wäldern oder Bergen verkriechen, lieben Golddrachen weite Ebenen – Wiesen und Steppen. Viele gehen davon aus, dass Golddrachen das Weite lieben, weil sie ohnehin nichts zu fürchten haben. Sie sind die mächtigsten aller Drachen, werden also nur selten herausgefordert. Da sie gute Wesen sind, gibt es auch kaum einen Grund für Drachentöter, sie zu jagen. Golddrachen führen auf jeden Fall ein Leben in der Öffentlichkeit. Sie schlafen an allen möglichen Orten, bevorzugen aber natürlich Münzen, auf denen sie sich niederlassen können. Aus diesem Grund schleppen Golddrachen ihre Schätze oft mit sich herum. Sie verbergen diese allerdings oder machen sie auf magische Weise unzugänglich.

Da Golddrachen in Flachländern leben, ernähren sie sich von den vielen Herdentieren, die dort umherziehen. Aber Golddrachen sind umsichtige Jäger. Sie nehmen sich nie mehr, als die Herde wieder hervorbringen kann. Wie auch andere Raubtiere ernähren sie sich vor allem von langsamen, alten oder verletzten Tieren und nehmen sich nur die Schwächsten einer Herde. Da sie stets darüber nachdenken, welchen Einfluss sie auf ihre Umwelt nehmen, fressen Golddrachen manchmal auch einfach nur Gras oder Blätter. Die Menschheit hat inzwischen auch so einige kulinarische Fortschritte gemacht und Golddrachen haben in diesem Zuge eine gewisse Vorliebe für gewürzte Speisen entwickelt. Wenn sie zum Beispiel in Städten leben, suchen sie sich meist eine Lieblingstaverne oder ein Lieblingsrestaurant aus – einen Ort eben, der die Speisen so zubereitet, wie sie das mögen. Diese Etablissements unterstützen sie dann auch gerne. Etwas menschlichere Golddrachen kaufen sich diese Gaststätten vielleicht sogar.

Von allen Drachen auf allen Ebenen sind es die Golddrachen, bei denen es am Unwahrscheinlichsten ist, dass sie der Abstumpfung unterliegen, Amok laufen oder sich sonst wie auf eine Art und Weise verhalten, die ihrem legendären Ruf, ihrem Streben nach Recht und Ordnung entgegen steht. Es kann jedoch sein, dass das, was Golddrachen für wohlwollende Hilfe oder wohlmeinende Herrschaft halten, mit den Idealen anderer Wesen unvereinbar ist. Aus diesem Grund kommt es immer wieder vor, dass sie sich auf wohl durchdachte und leidenschaftslos geführte Diskussionen einlassen. Ihre Fähigkeit, ihre Entscheidungen ohne Emotionen zu

treffen, macht sie zu unschätzbaren aber auch anstrengenden Beratern und Vertrauten. Wesen, die Weisheit, Mäßigung und Wissen zu schätzen wissen, bringen Golddrachen aber genau für diese Eigenschaft Respekt entgegen – dies trifft sogar auf einige chromatische Drachen zu.

Golddrachen sind gelassen und gutwillig. Sie hören zu, statt nur zu sprechen, und denken mehr nach, als dass sie handeln. Ihre unvergleichliche Weisheit und ihre Hingabe zum Guten macht sie aber nicht nur zu wertvollen Beratern für Sterbliche, sondern auch für Himmlische. Und ihre Fürsorge macht sie zu perfekten Förderern für gute Wesen.

Golddrachen sind gerne in der Gesellschaft anderer guter Kreaturen, sie ziehen aber rechtschaffene Wesen vor, die in ihren Taten vorhersehbar sind. Ab und an treffen sie sich mit Engeln und anderen göttlichen Wesen, um die Geschehnisse Golarions zu diskutieren. Die Weltenwunde bereitet ihnen und ihren himmlischen Verbündeten noch immer große Sorgen. Und trotz all ihrer Bemühungen – die nicht selten darin bestehen, noch mehr Silberdrachen in den Abgrund zu schicken – wird der Einfluss des Abyss auf Golarion immer größer.

Golddrachen ziehen zwar die Gesellschaft Ihresgleichen vor, treffen sich aber auch gerne mit anderen Metaldrachen. Golddrachen, die nur ein paar Tagesflüge voneinander entfernt leben, treffen sich mehrmals pro Jahr und diskutieren ihre Versuche, ihre Philosophie unter ihren Nachbarn zu verbreiten. Oft plaudern sie aber einfach nur und genießen ein paar Gläser Wein. Abgesehen davon laden Golddrachen zweimal im Jahr auch eine Reihe anderer Metaldrachen ein – meist nur Bronze-, Silber- und andere Golddrachen. Diese Treffen sind etwas ernsthafter und gesetzter und bestehen aus Diskussionen über den Stand der Welt und was die Drachen tun können, um ihn zu verbessern. Ganz selten beruft ein Golddrache auch einmal eine Drachenversammlung ein (siehe Kasten auf S. 8).

Viele Golddrachen dienen ihren silbernen Geschwistern als Mentoren. Sie nehmen diese Rolle sehr ernst und setzen alles daran, ihre Schützlinge auf den harten Weg der Gerechtigkeit und Rechtschaffenheit zu führen. Wer sich einem Silberdrachen als Mentor angeboten hat, steht diesem mehrmals pro Monat (teils sogar öfter) zur Verfügung und nimmt nichts auf die leichte Schulter, was er von seinem Schützlingen erzählt bekommt. Die Erfahrung hat die Golddrachen nämlich gelehrt, dass das, was ihnen selbst trivial und unwichtig erscheint, einen Silberdrachen abstumpfen lassen kann. Zum Glück der Silberdrachen sind die Goldenen jedoch äußerst geduldig und immer bereit, hilfsbedürftigen Silberdrachen zur Seite zu stehen. Natürlich hat nicht jeder Golddrache einen solchen Schützling. Wenn es jedoch der Fall ist, dann nie mehr als einen – die Goldenen haben gelernt, dass es nur zu Problemen führt, wenn sie versuchen, sich gleich um mehrere Silberdrachen zu kümmern.

Golddrachen leben oft unter Menschen, verkleiden sich als alte Weise oder zeigen sich gleich in ihrer natürlichen Gestalt. Sie ziehen es jedoch vor, in menschlicher Gestalt aufzutreten und sich ihren Nachbarn anzupassen. So nehmen sie mit den Jahrhunderten verschiedenste Gestalten an. Manche von ihnen gewinnen ihre Deckidentitäten so lieb, dass sie dann auch deren Nachfahren darstellen und ganze Familien erfinden, deren Rollen sie übernehmen. Nach ein paar Generationen merken die Nachbarn aber dann schließlich, was da gespielt wird, wenn ansonsten allein stehende Menschen andauernd Nachwuchs bekommen. Doch selbst wenn ihr Spielchen aufgefliegen ist, behalten die meisten Golddrachen die Gestalt

bei, welche ihre Nachbarn gewohnt sind, und leben einfach mit der entsprechenden Identität weiter. Golddrachen ziehen es zwar vor, in Städten zu leben, wo Recht und Ordnung herrscht und das Gute gesiegt hat, doch auch sie realisieren, dass man sie andernorts eigentlich mehr braucht. Aus diesem Grund leben angeblich auch einige Golddrachen in avistanischen oder garundischen Städten von zweifelhaftem Ruf, so zum Beispiel in Ardis, Egorian, Korvosa, Pangolais oder Sothis. Wenn Golddrachen sich in Klöstern oder anderen Stätten der Gelehrtheit und Stille niederlassen, die nicht öffentlich zugänglich sind, zeigen sie meist ihre wahre Gestalt – außer natürlich ihre Größe würde ein echtes Problem darstellen. Dieses Verhalten legen sie vor allem in Tian Xia an den Tag.

Golddrachen wissen genau über die Ursprünge der Drachen Bescheid. Sie wissen, wer ihr Gott ist und wofür er steht. Golddrachen sind die ältesten aller Drachen, auch wenn es sich da nur um Stunden oder Tage handelt. Aus diesem Grund übernehmen sie gegenüber den anderen Drachen die Rolle älterer Geschwister und treten im Namen ihrer Verwandten mit Apsu in Kontakt und übermitteln den anderen Drachen dessen Botschaften. Aus diesem Grund sehen viele Leute die Golddrachen als die Kleriker und Priester Apsus. Die Drachen selbst korrigieren diese Ansicht und weisen stets darauf hin, dass es sich eher um die Beziehung eines Vaters zu seinem ältesten Kind handelt. Wenn man solche Begriffsdiskussionen aber einmal außer acht lässt, kann man sehr wohl festhalten, dass Golddrachen öfter mit Apsu kommunizieren als alle anderen Drachen, und er selbst scheint es ebenfalls vorzuziehen, mit den goldenen zu sprechen, wenn er seinen Kindern etwas mitteilen muss. Die Verbindung zu ihrem lebenden Gottkönig fördert natürlich die Arroganz der Golddrachen und verführt viele jüngere Golddrachen dazu, gegenüber ihren Geschwistern eine gewisse Selbstgefälligkeit an den Tag zu legen, welche ihre Artgenossen gar nicht gerne sehen. Ältere Golddrachen haben ihr Verhalten da schon besser im Griff, ist ihnen doch klar, dass Apsu es gar nicht zu schätzen weiß, wenn seine Kinder voreinander angeben. Er ermutigt die Drachen jedoch dazu, den niederen Völkern mit Würde und Stolz entgegen zu treten.

HORT UND HEIM

Wenn man ihnen die freie Wahl lässt, leben Golddrachen in weiten, offenen Steppen und Prärien. Dort finden sie genug zu fressen – angefangen bei den Samenkörnern der hohen Gräser bis hin zu den Tierherden, die auf den Ebenen grasen. Golddrachen stehen früh am Morgen auf und schauen zu, wie die Sonne ihr warmes Licht verbreitet. Sie versinken in Kontemplation oder Meditation und lassen ihre grandiosen Körper die Wärme der ersten Sonnenstrahlen aufsaugen. Golddrachen haben vor nichts und niemandem Angst, nicht einmal vor ihren roten Geschwistern, und können daher problemlos im Freien schlafen, und das helle Licht der Sterne im Dunkel der Nacht genießen.

Golddrachen richten sich jedoch auch geschützte Unterschlüpfen in der Nähe ihrer liebsten Nestplätze ein. Diese Erdhöhlen öffnen sich meist in enge Schluchten, mit steilen Wänden. Selbst in den flachsten Steppen findet man natürliche Merkmale, wie Spalten oder Risse, die sich durch geologische Aktivitäten oder Erosion gebildet haben, die die Monotonie unterbrechen. Die wenigen Flachländer, die so etwas nicht zu bieten haben, eignen sich dann auch nicht als Heimat für Golddrachen.

Golddrachen haben kein Problem damit, körperlich hart zu arbeiten. Wenn sie in Klippen oder Schluchten keine natürlichen Höhlen finden, schaffen sie sich selbst welche. Da sie extrem intelligent sind und über hervorragende Instinkte verfügen, sind Golddrachen sehr gut in der Lage Gegenden zu finden, in denen es höchstwahrscheinlich natürliche Höhlen gibt. Es macht ihnen nichts aus, sich Hunderte von Metern durch Erde und Gestein zu graben, um diese Kavernen frei zu legen. Wenn sie in einer gewissen Tiefe aber immer noch nicht auf Höhlen gestoßen sind, geben sie auf und suchen sich einen anderen Ort. Es gibt einige Ebenen und Steppen in Avistan, wo man auf solche Sackgassen stoßen kann – dort leben dann nicht selten Wesen, die, was ihre Heimstätten angeht, weniger wählerisch sind als Golddrachen.

Wenn Golddrachen sich dann erst einmal einen Unterschlupf geschaffen haben, errichten sie Verteidigungsanlagen und schließen Bündnisse mit ihren Nachbarn. Manchmal bitten sie aber auch ihre menschlichen Verbündeten umzuziehen, um dabei zu helfen, den Unterschlupf zu bewachen. Golddrachen suchen sich ihre Verbündeten sorgfältig aus und beobachten sie lange, bevor sie sie einweihen. Neben diesen bitten Golddrachen aber auch Himmlische, Flimmerhunde und andere Wesen um Hilfe, die sich der Gerechtigkeit, Moral, Barmherzigkeit und dem Guten verschrieben haben.

Golddrachen legen nicht gerne Fallen aus, denn diese könnten von Kreaturen ausgelöst werden, die eigentlich in ihren Unterschlupf gehören, und Eindringlinge könnten sie umgehen. Sie ziehen intelligente, lebende Wächter vor, die in der Lage sind eine Situation einzuschätzen und sich zu beherrschen – zwei Eigenschaften, die mechanische oder magische Fallen natürlich nicht besitzen. Golddrachen benutzen dementsprechend lieber Hindernisse in ihren Höhlen, welche Eindringlinge aufhalten und entmutigen, wie etwa kleine Mauern, überflutete Bereiche, Labyrinth und andere harmlose Mittel. Wer sich auskennt, kann sich in der Höhle orientieren oder die Hindernisse zum Beispiel mit Hilfe von gut versteckten Abkürzungen umgehen.

Im Herzen der Höhle liegt der Hort des Drachen in einer riesigen Kammer, die mittels Brettern in kleinere Bereiche aufgeteilt ist. Auf dem höchsten Podium liegen die Münzen des Drachen, der Rest des Hortes ist je nach Form und Funktion geordnet. Auf dem zweit höchsten Podium steht normalerweise die Bibliothek des Drachen, auf dem dritt höchsten die Sammlung magischer Gegenstände und Kunstwerke. Weiter unten findet man dann die Sammlungen weltlicher und natürlicher Gegenstände. Bevor sie ihrem Münzberg etwas hinzufügen, entfernen Golddrachen erst einmal Juwelen, Glassteine und anderen Schmuck, der nicht aus wertvollen Metallen besteht, aber nur, wenn das den Wert des Gegenstands nicht erheblich senkt.

Wie auch Bronze- oder Messingdrachen sammeln Golddrachen Bücher, Schriftrollen und Tafeln, eben alles Schriftliche. Wo Messingdrachen vor allem Reiseführer oder Texte sammeln, die Informationen über ihre Kontakte enthalten, und Bronzedrachen ihre Unterschlüpfen mit alten und staubigen Geschichtsbüchern und Forschungsmaterialien voll stopfen, sammeln Golddrachen Bücher und Schriftrollen einfach nur zum Spaß. Sie sind gierige Leser und verschlingen ihre neuesten Errungenschaften geradezu. Meist nehmen sie sich sofort ein paar Tage Zeit, wenn sie neue Bücher haben. Da Golddrachen aber so unglaublich intelligent sind, reicht es ihnen meist schon, die Werke zu überfliegen, um das Wissen aufzusaugen, das in diesen steckt. Erst später wenden sie sich den Schriften dann noch einmal genauer zu.

Golddrachen messen den magischen und Kunstgegenständen in ihrem Besitz keinen besonders hohen Wert zu. Das heißt zwar nicht, dass ihnen diese Dinge egal sind und sie Dieben einfach vergeben, welche diese stehlen. Ihre Münzen und Bibliotheken sind ihnen einfach wichtiger. Was ihren Kunstgeschmack angeht, lassen sich die Vorlieben von Golddrachen nicht verallgemeinern. Meist konzentrieren sie sich aber auf ein oder zwei Gebiete, die sie sammeln. Der Golddrache Teslaw etwa sammelte Kristallgläser und sein Erbe fand mehr als 2400 von diesen zerbrechlichen Gegenständen in mit Samt ausgekleideten, Vitrinen vor.

ROLLE IM SPIEL

Golddrachen gehen als strahlende Beispiele voran und bieten ihre teils kryptischen Ratschläge gerne an. Da sie mit Apsu und anderen mächtigen Externaren des Guten und Gerechten in Verbindung stehen, hören sie des Öfteren von großen Übeln, welche die Welt befallen. Da sie unvergleichliche Planer und Strategen sind, ziehen sie oft nicht selbst gegen dieses Böse zu Felde. Stattdessen delegieren sie die Verantwortung an andere – meist an jene, die unter der drohenden Gefahr am meisten zu leiden hätten. Ausnahmen machen sie eigentlich nur, wenn ein mächtiger Roter Drache Amok läuft.. Sie leiten oder beeinflussen wichtige Questen, welche das Gute fördern und Ruhm und Ehre versprechen.

Wie viele andere drakonische Drahtzieher, bleiben sie lieber hinter den Kulissen und manipulieren, ohne dass jemand es bemerkt. Sie sind fast noch hinterhältiger als die ehrgeizigsten Blauen Drachen und haben kein Problem damit, die vielen Fäden ihrer Ränkespiele im Blick zu behalten. Golddrachen entwickeln für alles einen Notfallplan und ziehen sich Schläferagenten heran, die so gut verborgen sind, dass andere Drachen und Ränkeschmiede kaum eine Chance haben, diese zu identifizieren, bis sie aktiv werden – und selbst dann gelingt ihnen das nicht unbedingt.

Im Gegensatz zu Blauen Drachen haben Golddrachen kein Problem damit, mit niederen Wesen in Kontakt zu treten, selbst wenn diese so gar nichts mit den Drachen zu tun haben. Golddrachen sind sich bewusst, dass sie trotz ihres großen Intellekts und ihrer überlegenen Weisheit nicht alles sehen und wissen können. Es kommt durchaus vor, dass jemand an einen Golddrachen herantritt und ihm um Hilfe und Rat bittet, um eine gute Sache zu fördern, von welcher der Drache noch nie gehört hat. Mit ihren riesigen Bibliotheken und ihrem hervorragenden Gedächtnis sind Golddrachen lebende Wissensspeicher, welche so manch einer Kreatur von Nutzen sein können. Dieser Tatsache sind sie sich natürlich bewusst. Und wenn sie um Rat und Informationen gebeten werden, teilen sie ihre Einsichten und Vermutungen gerne – allerdings nur wenn die Bittsteller sich als würdig erwiesen haben.

GOLDDRACHEN AUF GOLARION

Golddrachen sind so gut, dass die Schicksalsobelisken nur einen einzigen kennen, welcher der Finsternis und dem Wahnsinn verfiel. Fast 150 Jahre lang terrorisierte Kwislingyr von der noch immer beschämten Aleirt-Blutlinie das westliche Taldor und seine Kolonien in Andoran. Einige Golddrachen versuchten, ihn zu erlösen, und so manch eine Gruppe aus Drachentöttern zog aus, um ihn zu jagen. Schließlich aber wurde sein bereits einige Monate alter Leichnam von einer Gruppe zwergischer Erzsucher gefunden, die eher aus Zufall auf ihn stießen. Als sie den Leichnam erblickten, das trübe Gelb seiner Schuppen und den durch Wahn verunstalteten Körper sahen, glaubten sie, eine neue Drachengattung entdeckt zu haben (siehe „Gelbe Drachen“, auf S. 25). Nachdem dann aber mehrere Experten diese Annahme für falsch erklärten und die Gerüchte verstummten, stellten die Zwerge Kwislingyrs Leiche in einer Reihe von Zwergenzitadellen aus, bis schließlich der Golddrache Winsilax kam und sie freundlich darum bat, den Drachen beizusetzen.

Der berühmteste Golddrache Golarions ist aber wohl Mengkare, der Gründer und gnädige Diktator der Inselnation Hermea. Außerdem gehen viele davon aus, dass der Nirwanadrache ebenfalls ein Golddrache von unvergleichlicher Macht und Majestät war, bzw. ist. Die Golddrachen weisen solche Vermutungen höflich zurück und der Nirwanadrache selbst scheint an ihn gerichtete Fragen nie richtig zu hören und beantwortet stattdessen Fragen, die nie gestellt wurden.

NAMEN

Die Namen von Golddrachen können länger, komplexer und schwieriger auszusprechen sein als die der meisten anderen Metaldrachen. Nicht umsonst benutzen Golddrachen oft Kurzformen, wenn sie mit Freunden, Bekannten und



niederen Wesen Kontakt haben. Die Mitglieder des Aurixia-Clans (die reine Blutlinie) übernehmen einen Teil des Namens ihrer Urahnin in den eigenen. Das Wort „Aurux“ bedeutet im Drakonischen zudem „Gold“.

Beispielnamen: Aurexiar, Darathurian, Edvarthixian, Marathaliar, Raurix.

ASTARATHIAN

Golddrachen leben manchmal an den finstersten Orten Golarions. Sie sind Leuchtfeuer des Guten in den Schatten, zeigen ihre wahre Gestalt aber nur jenen, denen sie vertrauen können. Und daher lebt Astarathian, einer der mächtigsten Drachen Avistans, an einem Ort, der kaum etwas für die Ideale des Guten übrig zu haben scheint.

Astarathian lebt in der nidalesischen Hauptstadt Pangolais und zwar in der Gestalt eines einfachen Gemüsehändlers, der die Einwohner so günstig wie niemand sonst mit frischen Lebensmitteln versorgt. Es heißt sogar, dass der, der die richtigen Worte wählt, sein Gemüse umsonst bekommt.

Astarathian hat zwar nun schon fast 450 Jahre in Pangolais gelebt, sich nach ein paar Jahrzehnten aber immer in eine andere Gestalt verwandelt und nie die Identität eines Familienmitglieds einer seiner früheren Deckidentitäten übernommen. Seit er in Nidals Hauptstadt lebt, hat er schon Hunderte verängstigter und hungriger Leute mit Lebensmitteln und einem Dach über dem Kopf versorgt. Er gibt jenen Mut und Hoffnung, die Nidal von seinem dunklen Fluch befreien wollen. Ein einziges Mal nur, im Jahr 4519 AK, hat er sich in seiner wahren Gestalt am Himmel über der Stadt gezeigt. Und noch immer sprechen die Leute von dem leuchtenden Golddrachen, den sie damals sahen, und nennen das Ereignis die Nacht des Goldenen Mondes.

ASTARATHIAN

HG 23

EP 819.200

Männlicher großer Wurm, Golddrache

RG Kolossaler Drache (Feuer)

INI +0; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +47

Aura des Feuers (3 m, 2W6), Unheimliche Ausstrahlung (108 m, SG 33)

VERTEIDIGUNG

RK 48, Berührung 0, auf dem falschen Fuß 48 (-2 GE, -8 Größe, +40 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild, +2 Ablenkung gegen böse Kreaturen, kann nicht überrascht oder auf dem falschen Fuß erwischt werden)

TP 465 (30W12+270)

REF +29, **WIL** +41 (+49 gegen Geistesbeeinflussung), **ZÄH** +40 (+2 gegen böse Kreaturen)

Immunitäten Elektrizität (120 Punkte), Feuer, Kälte (120 Punkte), Lähmung, Säure (120 Punkte), Schlaf; **SR** 20/Magie;

ZR 33

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 75 m (unbeholfen), Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +39 (4W8+24), 2 Klauen +39 (4W6+16), 2 Flügel +33 (2W8+8), Schwanzschlag +33 (4W6+24)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 6 m (Biss 9 m)

Besondere Angriffe Erdrücken (4W8+24, groß, Reflex SG 34), Göttlicher Beistand, Odem der Schwächung, Odemwaffe (36 m-Kegel, SG 34, 20W10 Feuerschaden), Schwanzstreich (12 m, mittelgroß, 2W8+24, Reflex SG 34)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 30)

Beliebig oft – *Magie entdecken*, *Geas/Auftrag*, *Sechster Sinn*, *Segen*, *Sonnenfeuer* (SG 26), *Tageslicht*

Bekanntes Zauber (ZS 19)

9. Grad (5/Tag) – *Regenbogensphäre* (SG 27), *Wunsch*, *Zeitstopp*

8. Grad (7/Tag; 1 bereits gewirkt) – *Gedankenleere*, *Regenbogenwand* (SG 26), *Schutz vor Zaubern*

7. Grad (8/Tag) – *Mächtiger Arkaner Blick*, *Mächtiges Teleportieren*, *Regenbogenspiel* (SG 25)

6. Grad (8/Tag) – *Antimagisches Feld*, *Eisenwand*, *Mächtige Magie bannen*

5. Grad (8/Tag) – *Ausspähende Augen*, *Flammenschlag* (SG 24), *Heilung*, *Monster herbeizaubern V*, *Verzauberung brechen*

4. Grad (8/Tag; 1 bereits gewirkt) – *Ausspähung entdecken*, *Immunität gegen Zauber*, *Kritische Wunden heilen*, *Steinhaut*

3. Grad (9/Tag; 4 bereits gewirkt) – *Hast*, *Nahrung und Wasser erschaffen*, *Schutz vor Energien*, *Schwere Wunden heilen*

2. Grad (9/Tag; 1 bereits gewirkt) – *Glitzerstaub* (SG 20), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Unsichtbares Sehen*, *Weihen*, *Weisheit der Eule*

1. Grad (9/Tag – 2 bereits gewirkt) – *Leichte Wunden heilen*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schutz vor Bösem*

0. Grad (6/Tag) – *Ausbessern*, *Botschaft*, *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Resistenz*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Astarathian bereitet sich auf den Kampf vor, indem er *Magierrüstung*, *Weisheit der Eule*, *Schutz vor Bösem* und *Schild* auf sich wirkt. *Gedankenleere* und *Ausspähung entdecken* hat er stets auf sich gewirkt und wenn er weiß, dass ein Kampf auf ihn zukommt, verbessert er sich mit *Schutz vor Energien* (Säure, Kälte und Elektrizität).

Während des Kampfs In der ersten Kampfrunde setzt Astarathian *Zeitstopp* ein, um mehr Zeit zu gewinnen und seine Gegner in einer *Eisenwand* einzuschließen.

Wenn das nicht gelingt, wirkt er *Hast* auf sich selbst und setzt *Zeitstopp* und *Wünsche* ein. Wenn es sich bei seinen Gegnern um offensichtlich böse Wesen handelt, ist der Drache absolut skrupellos. Doch selbst sie verschont er, sollten sie ihn um Gnade bitten. Wenn er sich nicht sicher ist, welche Moralvorstellungen seine Widersacher haben, hält er sich eher zurück und versucht, sie unschädlich zu machen, statt zu töten.

Moral Astarathian kämpft nur bis zum Tod, wenn er seinen Unterschlupf oder das Leben Unschuldiger verteidigt. Ansonsten zieht er sich vorsichtig zurück, wenn er nur noch 230 TP oder weniger hat.

Grundwerte Ohne seine Zauber hat Astarathian die folgenden Grundwerte: **RK** 40, **Berührung** 0, **Auf dem Falschen Fuß** 40; **REF** +15, **WIL** +27, **ZÄH** +28; **WE** 27, **Heilkunde** +41, **Motiv erkennen** +45, **Wahrnehmung** +45.

SPIELWERTE

ST 43, **GE** 6, **KO** 29, **IN** 26, **WE** 31, **CH** 26

GAB +30; **KMB** +54; **KMV** 62 (66 gegen Zu-Fall-bringen, +2 gegen böse Kreaturen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Fertigkeitssfokus (Diplomatie), Fertigkeitssfokus (Wissen [Ebenen]), Fertigkeitssfokus (Wissen [Geschichte]), Lautlos zaubern, Schweben, Steilwende, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klaue), Zauber ausdehnen, Zauber verstärken, Zauberreichweite erhöhen

Fertigkeiten Diplomatie +44, Fliegen +12, Heilkunde +43, Magischen Gegenstand benutzen +38, Motiv erkennen +47, Schwimmen +59, Verkleiden +38, Wahrnehmung +47, Wissen (Arkanes) +41, Wissen (Ebenen) +44, Wissen (Geographie) +41, Wissen (Geschichte) +44, Wissen (Religion) +41, Zauberkunde +41

Sprachen Azlanti, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal, Schattensprache, Varisianisch

Besondere Eigenschaften Edelsteine entdecken, Gestalt wechseln, Glück, Schnelles Fliegen



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Feuers (ÜF) Astarathian ist von einer Aura hoher Hitze umgeben. Alle Kreaturen in einem Umkreis von 3 m Radius erleiden zu Beginn des Zuges des Drachen 2W6 Feuerschaden. Der Drache kann diese Aura spontan aktivieren oder unterdrücken.

Edelsteine entdecken (ZF) Astarathian kann dreimal pro Tag Edelsteine entdecken. Diese Fähigkeit entspricht dem Zauber *Gegenstand aufspüren*, kann aber nur dazu verwendet werden, Edelsteine zu finden.

Gestalt wechseln (ÜF) Astarathian kann dreimal pro Tag jede humanoide oder Tiergestalt annehmen, als ob er den Zauber *Verwandlung* einsetzen würde.

Glück (ZF) Einmal pro Tag kann Astarathian einen Edelstein berühren (meistens ist dieser in die Schuppenhaut des Drachens eingebettet) und ihn mit einer glückbringenden Wirkung zu verzaubern. Solange Astarathian den Edelstein trägt, erhalten er und jede andere gute Kreatur in einem Umkreis von 3 m Radius einen Glücksbonus von +12 auf alle Rettungswürfe. Gibt Astarathian einen so verzauberten Stein einem anderen Wesen, erhält nur der neue Träger den Bonus. Dieser Effekt dauert 1W3+36 Stunden an. Die Fähigkeit entspricht einem Zauber des zweiten Grads.

Göttlicher Beistand (ZF) Einmal pro Woche kann Astarathian die himmlischen Mächte um Hilfe anrufen. Diese Fähigkeit entspricht dem Zauber *Wunder*.

Odem der Schwächung (ÜF) Anstelle eines Feuerkegels kann Astarathian auch einen Kegel eines schwächenden Gases ausstoßen. Kreaturen, die sich innerhalb des Kegels befinden, müssen einen Zähigkeitswurf ablegen. Misslingt der Wurf, erleiden sie 12 Punkte Stärkeschaden (ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden).

Schnelles Fliegen (AF) Die Flugbewegungsrate von Astarathian entspricht der eines um eine Größenkategorie größeren Drachen.



Grüne Drachen

Grüne Drachen sind davon besessen, ihren Geist und ihren Körper zu vervollkommen. Selbst die gelehrten Bronzedrachen überflügeln sie noch, was ihre akademischen Kenntnisse angeht. Viele chromatische Drachen sehen die Grünen jedoch als Verräter, da sie mehr daran interessiert sind zu lernen statt Amok zu laufen. Schon so manch ein Versuch der Metalledrachen, ihre chromatischen Verwandten en masse zu erlösen, begann mit einer Gruppe Grüner Drachen. All diese hehren Missionen scheiterten jedoch kläglich und es ist zweifelhaft, ob die Drachen so einen Versuch noch einmal wagen werden.

—Drakanav Kodex, Kapitel 17.

Grüne Drachen streben nach Selbstvervollkommnung und arbeiten stets daran, sich selbst zu verbessern. Dies gilt sowohl für ihren Körper als auch ihren Geist, letzterer ist ihnen aber doch wichtiger. Viele, die sich mit Drachen auseinandersetzen, halten die Grünen Drachen für die vernünftigsten und pragmatischsten der chromatischen Drachen. Viele Kompromisse zwischen den beiden Drachensepten wurden mit Hilfe von Grünen Drachen erreicht. Wenn man sich ihnen korrekt nähert – also wenn sie nicht gerade schlafen oder meditieren – sind Grüne Drachen von allen chromatischen jene, die am Ehesten bereit sind, mit nicht geladenen Gästen zu sprechen. Aber trotz ihrer Vernunft und ihrer Offenheit sind Grüne Drachen immer noch böse und selbstsüchtig und wer dumm genug ist, das zu vergessen, endet schnell als Zwischenmahlzeit.

Grüne Drachen versuchen, jeden Aspekt ihres Lebens unter Kontrolle zu haben. Ihr stetes Streben nach Verbesserung hat etwas Unrealistisches und konzentriert sich oft auf ihre eigene Persönlichkeit. Grüne Drachen praktizieren eine Zurückhaltung und Selbstkontrolle, die denen von Golddrachen durchaus nahe kommt. Dementsprechend ist es bei ihnen auch am Unwahrscheinlichsten von allen chromatischen Drachen, dass sie Amok laufen, und sie sind am Ehesten bereit, sich vom Bösen loszusagen. Nur wenige Grüne

Drachen werden wirklich gut, doch von ihnen werden mehr neutral als alle anderen chromatischen Arten zusammengekommen. Einige Gelehrte gehen davon aus, dass von zehn Grünen Drachen mindestens einer die Erleuchtung erlangt und neutral wird, die meisten sind sich aber darüber einig, dass es sehr viel weniger sind.

Grüne Drachen gehören zu den einzigen beiden chromatischen Arten, die akademisches Wissen für erstrebenswert halten. Sie stopfen ihre Höhlen mit Büchern und Schriftrollen voll und auch wenn sie für die niederen Völker nur Hass übrig haben, sind sie den geschäftigen Menschen in gewisser Weise doch dankbar, dass sie Wissen in solch praktischer Form sammeln. Die Grünen dienen den anderen chromatischen Drachen als Gelehrte und Magier und ihre Beiträge zur Mathematik, Astronomie und dem Verständnis von Golarions Kalender sind zahlreich, werden aber leider oft unterbewertet oder in Verruf gebracht.

Grüne Drachen besitzen nur ein einziges riesiges Horn, das ihnen aus der Schnauze wächst. Es verleiht ihnen ein eindrucksvolles und unverwechselbares Aussehen. Jedes dieser Nasenhörner ist einzigartig und wächst das ganze Leben lang. Manche große Wyrm haben ein solch riesiges Horn, dass sie dadurch einen blinden Fleck im Sichtfeld haben. Um dieses Problem zu beheben, feilen diese Drachen das Horn nicht selten in eine praktischere Form.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Grüne Drachen streben stets danach stärker, schneller, schlauer, weiser und ruhiger zu werden. Sie stellen ohnehin schon die gesellschaftlich akzeptabelsten der chromatischen Drachen dar (eine Eigenschaft, in der sie nur von den manipulativen Blauen Drachen überflügelt werden). Sie bringen sich oft in Situationen, die für sie anstrengend und frustrierend sind, nur um zu sehen, wie lange sie ruhig und geduldig bleiben können. Meist klappt das tatsächlich, aber ab und an kommt es auch vor, dass irgendjemand dabei ein paar Gliedmaßen verliert.

Um ihre Körper in einem Topzustand zu halten, führen Grüne Drachen jeden Tag eine Reihe anstrengender Übungen aus. Wie alle Drachen schlafen auch sie gerne, doch versuchen sie, diese Nickerchen auf ein paar wenige pro Tag zu beschränken. Zu ihren Übungen gehören normalerweise Flüge, Sprints und Schwimmen – alles natürlich auf Höchstgeschwindigkeit mindestens eine Stunde lang. An anderen Tagen üben die Grünen Drachen sich im Kampf und trainieren entweder mit anderen Grünen oder Blauen Drachen oder greifen Wesen an, die sie für eine Herausforderung, aber nicht besonders gefährlich halten.

Ihre Trainingskämpfe halten die Grünen Drachen zwar auch geistig fit, die meisten führen aber noch zusätzlich geistige Übungen aus, um sich taktische Kenntnisse anzueignen. Grüne Drachen sind geborene Mathematiker und tun sich manchmal auch als Experten der Magietheorie hervor – ihre praktischen magischen Talente sind jedoch eher unterentwickelt. Außerdem sind sie hervorragende Astronomen (die Astrologie halten sie für einen großen Schwindel), Landvermesser und Zeitforscher.

Ihre intellektuellen Interessen führen sie zwar nur selten an die Landwirtschaft heran, Grüne Drachen besitzen aber einige natürliche Fähigkeiten, die sie zu perfekten Gärtnern und Landwirten machen. Sie haben das Bedürfnis, ihre Waldheime ständig zu verbessern – zumindest jene Bereiche, die sie von ihrem Hort aus direkt sehen können.

Grüne Drachen haben nur selten wirkliches Interesse an den Wäldern, in denen sie leben, zwingen niedere Wesen aber manchmal dazu, als Verwalter oder Förster für sie zu arbeiten. Dank der Bemühungen dieser Drachen werden die Gebiete um ihre Höhlen herum immer gesünder und lebendiger, ganz im Gegenteil zu dem, was mit den Regionen passiert, in denen andere chromatische Drachen leben. Erwünschte Pflanzen wachsen schnell und stark, während Parasiten, Schlingpflanzen und anderes Unkraut nur noch selten zu finden sind oder gleich vollkommen vernichtet werden. Da Grüne Drachen recht flexible Allesfresser sind, essen sie angefangen bei frischem Fleisch bis hin zu Beeren und Grünpflanzen so ziemlich alles. Aas jedoch verschmähen sie. Sie fressen nur, was sie selbst getötet haben.

Wo Blaue Drachen sich mit anderen abgeben, um Kontakte zu knüpfen und ihre Umgebung unter Kontrolle zu bringen, beschäftigen sich Grüne Drachen mit niederen Wesen, um an Informationen zu gelangen. Sie teilen ihr Wissen aber nicht aus altruistischen Beweggründen, sondern vielmehr um Prestige für ihre Entdeckungen zu erlangen und von anderen zu lernen. Wenn Grüne Drachen ihren Kollegen ihre neuen Erkenntnisse mitteilen, legen sie stets schriftliche Beweise vor, wie etwa Tagebücher, mit denen sich unzweifelhaft belegen lässt, dass sie die ursprünglichen Entdecker dieses Wissens sind. Auf diese Weise können sie zum Wissensschatz der Drachen beitragen, ohne Angst davor haben zu müssen, dass ihre Erkenntnisse verloren gehen oder von einem anderen Wesen als eigene Leistung ausgegeben werden.

Grüne Drachen halten sich im Allgemeinen von anderen Drachen fern. Sie sehen ihre Verwandten entweder als unvorhersehbare Randalierer oder als steife Spielverderber. Die einzige Ausnahme machen sie für Bronzedrachen, die sie wenigstens als Gelehrte anerkennen. Mit den Bronzedrachen arbeiten sie eher zusammen als mit irgendeiner anderen Drachengattung, denn mit denen können sie sich in tiefschürfende, intellektuelle Diskussionen versenken. Wenn sie sich einem anderen Grünen Drachen gegenüber sehen, werden sie angeberisch und hochnäsig. Da sie Perfektionisten sind, können sie gar nicht anders, als sich mit ihren Geschwistern zu vergleichen, was bei Treffen Grüner Drachen dazu führt, dass diese andauernd versuchen sich gegenseitig zu übertrumpfen, bis sie sich dann schließlich prügeln. Selbst dann aber fühlen sie sich ihrem Gegner immer irgendwie überlegen und nicht selten enden diese Duelle in schrecklichen Gewaltausbrüchen, wenn einer den anderen auf einen Fehler hinweist.

Als Gelehrte und rationale Wesen entwickeln Grüne Drachen nur selten religiösen Eifer. Von einem intellektuellen Standpunkt aus können sie die Erschaffung der Drachen und den Betrug Dahaks sehr wohl verstehen und studieren ihn gar manchmal, doch sie verehren Apsu in keinster Weise. Sie sehen ihn lediglich als den größten aller Drachen und den König aller Metaldrachen. Seltsamerweise verehren sie mit Irori jedoch manchmal einen menschlichen Gott, obwohl sie ihr eigenes Pantheon ablehnen. Irori stellt für sie das ultimative Beispiel für die Selbstvervollkommnung dar. Sein Streben nach Perfektion, Weisheit und innerer Ruhe ist es, dem sie nacheifern. Denn die Grünen Drachen glauben, dass die endgültige Belohnung für die Vervollkommnung des Selbst der Aufstieg zum göttlichen Wesen ist. Es gibt aber auch Grüne Drachen die von diesem Glauben nicht viel halten und ihn als „Kult des Menschengottes“ belächeln.

Grüne Drachen widmen sich ziemlich häufig dem theoretischen Studium der Geheimnisse der arkanen Magie

und werden Erzmagier von ganz besonderem Ruhm. Ihre Experimente und Studien führen ab und an zu neuen und gefährlichen Entdeckungen. Nicht selten kommt es aber auch vor, dass sie Dinge entdecken, die besser nie ans Licht gekommen wären, führen sie doch nur zu Tod und Wahnsinn. Grüne Drachen nehmen diese Risiken auf sich, um Grenzen zu überschreiten. Sie hoffen, auf diese Weise in die Geschichte einzugehen. Sie haben keine Probleme damit, so viele niedere Wesen für ihre Experimente zu opfern, wie es nötig ist. Dies bedeutet, dass sie Dutzende von Menschen oder gar andere Drachen schreckliche und unaussprechliche Tode sterben lassen. Grüne Drachen bevorzugen keine bestimmte Schule der Magie, einzelne Drachen spezialisieren sich aber meist auf ein Gebiet. Dies gilt auch für jene Grünen Drachen, die keine Magier sind.

HORT UND HEIM

Wissen geht Grünen Drachen über alles. Sie mögen jedoch auch Dinge, die aus Dunkelholz oder ähnlichen Materialien gemacht sind. Natürlich lieben sie wie alle Drachen Münzen, ziehen jedoch Kupfer- oder Silbermünzen vor. Da sie ja vor allem Gelehrte sind, sind es in erster Linie alte Münzen längst untergegangener Nationen, die ihr Interesse wecken. Nicht selten sind ihre Schätze für Sammler weit wertvoller als es dem reinen Geldwert entspricht. Außerdem mögen Grüne

Drachen grüne Edelsteine wie Smaragde oder Peridots, welche die Farbe ihrer Schuppen reflektieren.

In den Horten Grüner Drachen findet man meist große Bibliotheken – Schriften über die höhere Mathematik oder die Numerologie und ein weiteres Spezialgebiet, welches den Drachen interessiert. Nicht selten befinden sich unter den Texten auch wertvolle Einzelstücke, die entweder vom Lehrer an den Schüler weitergegeben wurden oder gar von dem Drachen selbst verfasst wurden. Skrupellose Gelehrte, Mathematiker und arkane Forscher setzen manchmal Kopfgelder auf Grüne Drachen aus, nur um an deren Schriften zu gelangen. Meist enden diese Versuche jedoch mit dem Tod der Drachenjäger oder desjenigen, der das Kopfgeld ausgesetzt hat.

Da sie Drachen des Waldes sind, mögen Grüne Drachen auch Holzschnitzereien und kunstvolle Holzmöbel. Viele Grüne Drachen sammeln Holzstöcke, Knüppel und Spazierstücke aus Eichenholz oder anderen wertvollen Hölzern, weswegen sich unter ihren Schätzen auch relativ viele magische Gegenstände aus Holz finden lassen. Grüne Drachen aber, die in der Nähe von Küstengebieten leben, sammeln auch ungewöhnlich geformtes oder eingefärbtes Treibholz – etwas, das Diebe, die auf wertvolle Gegenstände aus sind, mit Sicherheit verwirrt.

Die Horte Grüner Drachen sind ausnahmslos wohlgeordnet. Bücher stehen stets im Regal und sind alphabetisch geordnet. Kunstgegenstände, Waffen, Rüstungen haben alle ihren Ort und werden meist in Glasvitriolen aufbewahrt, wo sie nicht einstauben und verschmutzen. Selbst bei ihren Münzbergen achten Grüne Drachen darauf, dass die Geldstücke sich nicht überall verteilen. Im Allgemeinen bedeutet dies, dass sie eine kreisrunde Vertiefung in ihrem Unterschlupf geschaffen haben, in welcher die Münzen liegen. Ihre Holzschnitzereien sind dann um die Münzberge herum arrangiert. Die Horte Grüner Drachen sind jedoch nicht nur extrem ordentlich, sondern auch sauber. Sie können sofort sagen, ob etwas fehlt oder am falschen Platz liegt. Es ist also nicht gerade leicht, den Hort eines Grünen Drachen zu plündern, ohne dass dieser es bemerkt.

Grüne Drachen leben in Wäldern, meist im Herzen einer Lichtung zwischen uralten Bäumen. Sie leben gerne in Höhlen, lassen sich aber auch in Hügelgräbern nieder, wo niedere Völker ihre Toten bestatten, oder in mit Steinen ausgekleideten Gruben, die sie von ihren Nachbarn haben graben lassen. Wenn Grüne Drachen in Höhlen leben, verstecken sie deren Eingänge meist hinter Büschen, Schlingpflanzen und ähnlichem Gestrüpp.

Da ihr Atem Dinge schnell korrodieren lässt, ist es Grünen Drachen möglich, festes Gestein wegzuzutten, um sich selbst Höhlen zu erschaffen. Bei Bäumen oder anderen Pflanzen verwenden sie ihren sauren Atem aber nur selten und verlassen sich lieber auf ihre magischen



oder physischen Fähigkeiten, um sich Unterschlüpfen in den Baumkronen zu schaffen.

Wenn sie nicht gerade in Höhlen oder Grabhügeln leben, richten Grüne Drachen sich in Hügeln oder Klippen ein. Jüngere oder kleine Grüne Drachen wohnen manchmal aber auch in alten großen Bäumen. Bei älteren Drachen ruhen diese Unterschlüpfen teils auf mehreren Dutzend Bäumen, deren Äste sich unter dem großen Gewicht schon biegen. Diese riesigen Wohnstätten sind mit Seilen, Ketten, Kabeln und Schlingpflanzen gesichert und so gebaut, dass sie ein Gewicht tragen können, welches das Körpergewicht des Drachen weit übersteigt. So können die Drachen zumindest Teile ihres Hortes bei sich in den Bäumen aufbewahren.

Egal aber, ob Grüne Drachen nun über oder unter der Erde leben, mindestens ein Baum befindet sich in der Nähe ihres Unterschlupfs, der in der Lage ist, das Gewicht des Drachen zu tragen, so dass dieser von dort aus die Umgebung überblicken kann. Für wirklich große Drachen ist es aber natürlich nicht leicht, solche Bäume zu finden. Wasser findet sich in den Unterschlüpfen Grüner Drachen nur selten. Leben sie in Höhlen, bewahren sie ihre Bücher und andere Schätze in Regalen und Vitrinen auf – natürlich nur in Holzregalen von höchster Qualität, die aus Dunkelholz oder Harthölzern gemacht sind. Leben sie in Bäumen, formen Grüne Drachen die Äste und Stämme ihrer Wohnstätten so, dass sie zum Aufbewahren von Gegenständen dienen können. Sehr alte Grüne Drachen haben manchmal sogar Tresore in die Stämme ihrer Bäume einwachsen lassen – ein Prozess, der Hunderte von Jahren erfordert.

ROLLE IM SPIEL

Je nachdem, wo ihre Interessen liegen, können Grüne Drachen eine Reihe verschiedener Rollen übernehmen. Sie sind zwar fast ausnahmslos böse, doch sie sind keine geistlosen Mörder oder Schlächter. Gerade das aber macht sie noch viel Furcht einflößender. Alles, was Grüne Drachen tun, hat seinen Sinn und sie haben mehr als nur eine Möglichkeit, ihr Ziel zu erreichen.

Meist werden Grüne Drachen zu Gegnern der Menschen, weil sie ihr Territorium verteidigen – sie haben nicht viel für Wesen übrig, die einfach so in ihre Domäne spazieren. Im Gegensatz zu anderen chromatischen Drachen töten sie Eindringlinge aber nicht sofort. Das führt ja ohnehin meist nur dazu, dass noch mehr Menschen auftauchen. Grüne Drachen versuchen stattdessen eher, unerwünschte Gäste zu vertreiben, ohne sich dabei selbst zu zeigen.

Viele Grüne Drachen sind auf Wissen aus, sei es magisches oder weltliches Wissen, welches andere akademische interessierte Drachen (wie etwa Bronzedrachen) verschmähen, ist es doch viel zu gefährlich. Im Namen der Wissenschaft führen Grüne Drachen manchmal Experimente an lebenden Kreaturen durch. Dafür brauchen sie natürlich ständig neue Opfer. Nicht selten bedeutet das, dass sie diese Unglücklichen entführen und in ihre Unterschlüpfen verschleppen, um sie einer Vivisektion zu unterziehen. Schlaue Grüne Drachen verwenden jedoch selten tödliche Fallen, um einfacher an „Freiwillige“ heranzukommen.

Ab und an erkunden Grüne Drachen auch alte Gräfte oder andere Orte von historischem oder magischem Interesse. Wenn ein solcher Ort gerade neu entdeckt wurde, kann es vorkommen, dass ein besonders abenteuerlustiger Grüner Drache versucht, ihn zu erkunden, bevor zu viele Forscher kommen. Es ist also durchaus möglich, dass eine Gruppe

DER GELBE DRACHE

Die Dilettanten unter den Gelehrten, die sich mit Drachen beschäftigen, weisen gerne darauf hin, dass es ja nun blaue und grüne Drachen gibt und dass wenn man blau und gelb mischt, grün entsteht – also muss es doch auch gelbe Drachen geben, welche die Urahnen der Grünen Drachen sein müssten. Es gibt zwar nicht wirklich gelbe Drachen, doch ein berühmter Metalldrache trug einst dazu bei, dass der Mythos bestehen bleibt.

Jedes Mal, wenn er sich zeigte, waren die Schuppen des gefallenen Golddrachen Kwislyngir ein wenig glanzloser. Als man schließlich seinen Leichnam entdeckte, waren sie nur noch von einem kränklichen gelb. Ebene diese fahle Hautfarbe war es, die die Spekulationen nährte, dass es eine neue Drachengattung gäbe – die gelben Drachen. Die Mitglieder der Aleirt-Blutlinie sowie einige Gelehrte brachten diese Gerüchte jedoch schnell zum Verstummen, indem sie aufklärten, dass es sich bei diesem „Gelben Drachen“ tatsächlich um den abgestumpften Golddrachen Kwislyngir handelte. Trotz dieser Richtigstellung kommt es jedoch immer wieder mal vor, dass Leute in Avistan und vor allem Garund behaupten, einen gelben Drachen gesehen zu haben.

Abenteurer durch Zufall auf einen Grünen Drachen stößt, wenn sie sich an einem frisch entdeckten, historisch interessanten Ort aufhält.

Da Grüne Drachen zu den nachdenklichsten und am wenigsten gewalttätigen chromatischen Drachen gehören, haben sie kein Problem damit, ihr Wissen mit niederen Wesen zu teilen. Diese Informationen haben aber selbstverständlich ihren Preis. Und wer einen Grünen Drachen um Rat bittet, der sollte besser etwas wissen, was diesem Drachen bisher nicht bekannt war. Manche Grüne Drachen akzeptieren alte Bücher, Schriftrollen, Münzen oder andere Dinge als Bezahlung, die meisten jedoch erwarten von den Wissenssuchenden, dass sie im Austausch für die gewonnenen Informationen eine Aufgabe erledigen.

GRÜNE DRACHEN AUF GOLARION

Fast jeder große Wald auf Golarion beheimatet einen Grünen Drachen. Dies gilt sowohl für die nördlichen Wälder Irrisens als auch die feuchten Dschungel der Flutländer. Meistenteils leben diese Drachen als Eremiten, bleiben für sich und verlassen ihre Unterschlüpfen nur, um zu jagen oder Wissen zu suchen. Aus diesem Grund gibt es nur wenige Grüne Drachen, die berühmt wurden.

Der bekannteste ist wohl Tasathyl, ein weiblicher Grüner Drache. Sie lebt in einem Gebiet, das eigentlich zur Domäne von Daralathyl gehört, ohne sich seiner Herrschaft zu beugen. Tasathyl ist zwar sehr viel kleiner und schwächer als Daralathyl, stellt sich diesem jedoch offen entgegen und lebt immer noch. Sie erschien ungefähr 3300 AK zum ersten Mal im Ardschlagwald und hat sich König Daralathyl seitdem mindestens neun Mal entgegen gestellt. Jeder dieser Kämpfe begann in der Luft und endete damit, dass die beiden Drachen irgendwann durch die Bäume krachten und zu Boden stürzten. Zweimal landeten die Drachen in bewohnten Gegenden, was dazu führte, dass viele Häuser zerstört wurden und so

manch ein unglücklicher Beobachter sein Leben ließ. Wenn Tasathyl nicht gerade damit beschäftigt ist sich zu überlegen, wie sie ihren Gegner beseitigen kann, ist sie auf der Suche nach Wissen. Immer mal wieder heuert sie Abenteurer oder Forscher an, welche die Zwergenruinen in der Nähe ihres Unterschlupfs durchsuchen sollen.

Der kürzlich verstorbene Gartheris ist eher für seine wissenschaftlichen Errungenschaften denn seine „Politik“ bekannt. In seinem kleinen, im Wald gelegenen Observatorium entdeckte er zwei der Planeten von Golarions Sonnensystem, sowie zahllose Kometen und andere Himmelskörper. Jene Drachen, die sich für die Astronomie interessieren, preisen ihn für seine Entdeckungen und verkündeten sogleich, dass Drachen nun einmal die überlegenen Astronomen sind. Eine Gruppe skrupelloser menschlicher Astronomen konnte dieses Wissen jedoch verbreiten, bevor der Drache dazu kam, und nannte die Planeten Triaxus und Apostae, was sowohl Grüne als auch Bronzedrachen erzürnte. Gartheris und seine Kollegen schäumten ein ganzes Jahrzehnt lang vor Wut, bis sie dann schließlich ihren Racheplan in die Tat umsetzten. Sie löschten die Betrüger, ihre Familien und deren Herausgeber aus, indem sie sie in ihrem sauren Atem einhüllten. Seitdem wissen menschliche Wissenschaftler es besser und geben zu, wenn ihre Ideen geklaut sind – zumindest im Fall von Grünen Drachen.

NAMEN

Die Namen Grüner Drachen sind nach drakonischen Standards durchschnittlich lang und komplex. Sie lassen sich relativ leicht aussprechen. Grüne Drachen verzichten gerne auf Titel und Beinamen. Weibliche Grüne Drachen tragen oft Namen, die auf „-vox“ enden. Abgesehen davon gibt es aber keine speziellen Namenskonventionen. Die Väter neigen jedoch oft dazu, ihren Sprösslingen Namen zu geben, die ein oder zwei Silben ihres eigenen Namens beinhalten. Der berühmte Astronom Gartheris etwa nannte seine Kinder Athervox, Gardras und Theristix.

Beispielnamen: Arithalion, Dastrivox, Karsitran, Saevox.

ATHERVOX

Athervox ist die Tochter des berühmten Astronomen Gartheris. Ihre frühen Jahre verbrachte sie im Schatten ihres Vaters. Seit seinem Tod vor 700 Jahren jedoch hat sie sich seiner weltlichen und magischen Astronomiegerätschaften bemächtigt. Anschließend hat sie sich ein eigenes Observatorium in der Nähe von Senara im Wisperwald in Cheliox eingerichtet.

Mit dem Aufstieg des höllischen Hauses Thrune sah sie eine Chance für sich, Zugeständnisse von den herrschenden Menschen zu erhalten, um ihre Studien in Ruhe durchführen zu können. Im Austausch für ihre Privatsphäre, verlangte die Regierung in Egorian von Athervox, dass sie eine Handvoll menschlicher Astronomen ausbildet, die Haus Thrune loyal sind. Athervox vermutete, dass diese „Lehrlinge“ nur Spione waren, ausgesandt von der Krone, um herauszufinden, welchen Forschungen sie nachging. Nach einigen Jahren des Unterrichts mit den Menschen, verließen diese sie eines Nachts, und stahlen einige von Athervox' Unterlagen, in denen es um astronomische Verbindungen zwischen den Existenzebenen ging.

Einige Jahre sind vergangen, seitdem die Thrune-Agenten mit ihren Unterlagen sich davon stahlen. Athervox hat seitdem nur noch Gäste zu Besuch, die sie selbst zu sich gebeten hat. Obwohl Cheliox seine Versprechungen einzuhalten scheint, will es Athervox einfach nicht gelingen, den Menschen zu vertrauen. Allerdings benötigt sie hin und wieder die Hilfe der Menschen, die sie für alltägliche oder auch gefährliche Aufgaben benötigt. Darüber hinaus sollte Haus Thrune nicht annehmen, nur weil sie bisher noch nichts unternommen hat, dass der Drache diese Anmaßung vergessen hat.

ATHERVOX

HG 16

EP 76.800

Weiblicher sehr alter Grüner Drache

RB Gigantischer Drache (Luft)

INI +3; Sinne Drachensinne; **Wahrnehmung +34**

Aura Unheimliche Ausstrahlung (81 m, SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 5, auf dem falschen Fuß 33 (-1 GE, -4 Größe, +28 natürlich)

TP 304 (21W12+168)

REF +11, WIL +15, ZÄH +17

Immunitäten Lähmung, Säure, Schlaf; **SR 15**/Magie und 10/Adamant (ersten 110 Schadenspunkte); **ZR 27**

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 75 m (unbeholfen), Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +30 (2W8+19), 2 Klauen +30 (2W6+13), 2 Flügel +28 (1W8+6), Schwanzschlag +28 (2W6+19)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m (Biss 6 m)

Besondere Angriffe Erdrücken (mittelgroße Kreaturen, SG 28, 4W6+19), Odemwaffe (18 m - Kegel, SG 28, 18W6 Säureschaden, alle 1W4 Runden), Schwanzstreich (2W6+19; kleine Kreaturen; Reflex SG 28 halbiert)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 21)

Beliebig oft – *Einflüsterung* (SG 18), *Person bezaubern* (SG 16), *Pflanzenwachstum*, *Verstricken* (SG 16)

Bekannte Zauber (ZS 11)

5. Grad (4/Tag) – *Telekinese* (SG 19), *Tierwachstum* (SG 19)

4. Grad (7/Tag; 1 bereits gewirkt) – *Ausspähung*, *Steinhaut*, *Verwandlung*

3. Grad (7/Tag) – *Hast*, *Hellhören/Hellsehen*, *Windwall*, *Zungen*

2. Grad (7/Tag; 4 bereits gewirkt) – *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Schläue des Fuchses*, *Unsichtbares Sehen*, *Weisheit der Eule*

1. Grad (7/Tag) – *Hypnose* (SG 15), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 15), *Schlaf* (SG 15)

0. Grad (6/Tag) – *Arkane Siegel*, *Ausbessern*, *Botschaft*, *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Athervox vermeidet es wenn möglich zu kämpfen, zieht sie ein Gespräch doch der Gewalt vor. Wenn man sie aber wütend macht, ist sie ein schrecklicher und schlauer Gegner. Wenn sie weiß, dass ein Kampf auf sie zukommt, dem sie nicht aus dem Weg gehen kann, zieht sie sich an einen Ort ihrer Wahl zurück und erwartet ihre Feinde dort. Sie bevorzugt Orte, von denen aus sie sich in die Lüfte erheben kann, um Nahkämpfen auszuweichen. Kurz bevor der Kampf beginnt, wirkt Athervox *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Schläue des Fuchses*, *Weisheit der Eule* und *Steinhaut* auf sich (sind bereits in die oben angegebenen Werte mit einberechnet).

Während des Kampfs Athervox versucht, Nahkämpfen um jeden Preis aus dem Weg zu gehen, und fliegt ihren Gegnern einfach davon. Sie versucht, *Person beherrschen* und *Einflüsterung* anzuwenden (meist flüstert sie ihren Widersachern ein, dass sie gehen und weitere Verbündete sammeln sollten, um dann am nächsten Tag wiederzukommen und weiter zu kämpfen, was ihr natürlich genug Zeit verschafft, um zu verschwinden). Mit diesen Zaubern versucht sie, den Kampf entweder zu beenden oder zumindest einige Gegner fortzuschicken. Sie setzt ihre Odemwaffen und Schadenszauber so effektiv wie möglich ein und versucht stets, gleich mehrere Gegner zu betreffen. Sie hofft einfach, in kürzester Zeit soviel Schaden anzurichten, dass ihre Feinde erkennen, dass es besser ist, den Kampf zu beenden und zu reden. Wenn es Athervox gelingt, einen Kampf zu einem schnellen Ende zu bringen, versucht sie noch, die Namen ihrer Gegner in Erfahrung zu bringen, um ihre Rache planen zu können.

Moral Außerhalb ihres Unterschlupfs kämpft Athervox nicht bis zum Tod, außer sie sitzt in der Falle und kann nicht entkommen. Wenn sie 150 TP oder weniger hat, flieht sie. Wenn sie ihre Wohnstatt verteidigt, kämpft Athervox bis zum Tod.

Grundwerte Ohne ihre Schutzzauber hat Athervox die folgenden Grundwerte: **TP** 262; **WIL** +15, **ZÄH** +17; **SR** 15/Magie; **Nahkampf** Biss +28 (2W8+16), 2 Klauen +28 (2W6+11), 2 Flügel +26 (1W8+5), Schwanzschlag +26 (2W6+16); **Besondere Angriffe** Odemwaffe (SG 30), Erdrücken (SG 30); **ST** 33, **KO** 23, **IN** 18 **WE** 19; **KMB** +36; **KMV** 45 (49 gegen Zu-Fall-Bringen); **Fertigkeiten** Motiv erkennen +29, Schwimmen +42, Wahrnehmung +32, Wissen (Arkane) +28, Wissen (Ebenen) +28, Wissen (Natur) +28, Zauberkunde +28.



DRAKONISCHE DISZIPLIN

Du bist ein Drache, du bist mächtig und gefürchtet. Noch nicht einmal die Magie kann deine Gedanken beeinflussen oder deine Entschlossenheit schwächen.

Voraussetzungen: WE 17, Grundbonus Willenswurf +10, rechtschaffene Gesinnung, Art Drache.

Vorteil: Wenn du von einem geistesbeeinflussenden oder einem nekromantischen Effekt betroffen wirst und dein Rettungswurf misslingt, kannst du den Rettungswurf eine Runde später mit demselben SG wiederholen. Du erhältst jedoch nur diese eine Chance, deinen Rettungswurf zu wiederholen.

SPIELWERTE

ST 37, **GE** 8, **KO** 27, **IN** 22, **WE** 23, **CH** 18

GAB +21; **KMB** +38; **KMV** 47 (51 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Drakonische Disziplin, Fertigkeitenfokus (Entfesselungskunst), Gestenlos zaubern, Lautlos zaubern, Mehrfachangriff, Schnappen, Schweben, Steilwende, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +25,

Entfesselungskunst +20, Fliegen +7, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +31, Schwimmen +44, Wahrnehmung +34, Wissen (Arkane) +30, Wissen (Ebenen) +30, Wissen (Natur) +30, Zauberkunde +30

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Schritt, Tarnung, Unterholz durchqueren, Wasser atmen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Spurloser Schritt (AF) Athervox hinterlässt in natürlichen Umgebungen keine Fährte, und kann daher nicht anhand seiner Spuren verfolgt werden. Athervox kann allerdings nach eigenem Belieben bewusst eine Spur hinterlassen.

Tarnung (AF) Athervox kann sich mit der Fertigkeit Heimlichkeit in jeder Art von natürlichem Gelände verstecken. Das gilt auch dann, wenn das Gelände keine Deckung oder Tarnung gewährt.

Unterholz durchqueren (AF) Athervox kann sich mit seiner vollen Bewegungsrate durch jede Art von Blattwerk bewegen, ohne Schaden zu nehmen oder andere Behinderungen zu erleiden. Gebiete dieser Art, die mit Magie manipuliert wurden, haben auf Athervox dieselbe Wirkung wie auf andere Wesen.

Wasser atmen (AF) Athervox kann unter Wasser beliebig lange atmen und unter Wasser ohne Beeinträchtigungen ihre Odemwaffe, Zauber und andere Fähigkeiten einsetzen.



Kupferdrachen

Wer auf einer heiligen Mission ist, einen Tyrannen stürzen oder ein Unrecht rächen will, kann kaum einen passionierteren Mitstreiter finden als einen Kupferdrachen – zumindest für einen gewissen Zeitraum. Kupferdrachen haben selbst im Vergleich zu Menschen eine bemerkenswert kurze Aufmerksamkeitsspanne. Dafür geben sie aber auch alles, wenn sie sich denn auf eine Sache konzentrieren. Sie treiben ihre Gefährten und Verbündeten zu ungeahntem Mut und Ruhm, bevor sie wieder das Interesse verlieren und sich in die nächste Taverne setzen, um ein Glas zu heben. Oder auch zehn.

–Drakanav Kodex, Kapitel 15.

Kupferdrachen legen großen Wert auf persönliche Freiheit und sie sind durchaus bereit zu töten oder zu sterben, um ihr Recht zu verteidigen, selbst entscheiden zu können, wie und wo sie leben. Diese Freiheitsliebe macht sie natürlich vor allem in Andoran beliebt. Nicht umsonst findet man in dieser demokratischen Republik die größte Ansammlung von Kupferdrachen auf Avistan. Die meisten Kupferdrachen leben jedoch lieber nicht in dem einzigen Land, in dem die persönlichen Freiheiten ohnehin schon gefördert werden, sondern an Orten, die Freiheitskämpfer brauchen – eine Rolle, die viele Kupferdrachen gerne übernehmen.

Sie sind Idealisten, lassen sich aber leicht ablenken und sind schnell gelangweilt. Kupferdrachen geben leidenschaftliche Verbündete ab, die man allerdings nicht allzu lange halten kann. Wer sich an einen Kupferdrachen wendet, sollte besser Hilfe bei einer Aufgabe benötigen, die sich schnell erledigen lässt. Das Vorhaben sollte nicht länger als ein paar Wochen dauern, denn ein Kupferdrache kann schon nach ein paar Tagen das Interesse verlieren. Gelehrte, die sich mit Drachen beschäftigen, lächeln wissend, wenn sie eine der vielen Geschichten erzählen, wie ein hochfliegendes Vorhaben von einem Kupferdrachen unterstützt wurde, der sich dann kurz vor dem Höhepunkt der ganzen Angelegenheit – die

damit natürlich dem Untergang geweiht war – aus dem Staub gemacht hat Kupferdrachen machen sich gut als Vermittler zwischen mächtigeren Drachen und deren menschlichen Verbündeten. Aber auch hier kann ihre mangelnde Zuverlässigkeit zum Problem werden. Eine zu komplizierte Botschaft etwa kann dem Drachen ganz schnell entfliehen, wenn er sich Wein, Bier und stärkeren geistigen Getränken hingibt.

Keine andere metallene Gattung besitzt mehr Kopfhörner als die Kupferdrachen. Ihre herrlichen Kronen wachsen aus dicken Knochenplatten am Hinterkopf und können Hunderte von Pfund wiegen. Aus diesem Grund haben Kupferdrachen recht kurze und dicke Häuse. Abgesehen von diesem unverwechselbaren Kopfschmuck unterscheiden Kupferdrachen sich untereinander ziemlich stark, haben aber nicht selten schiefe Zähne.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Kupferdrachen leben ihre Freiheitsliebe vor allem in ihrem Hedonismus aus. Nach menschlichen Standards leben Kupferdrachen natürlich extrem lang, doch planen sie nur selten für die Jahrtausende, die vor ihnen liegen, und geben ihre Schätze lieber für Vergnügungen aus. Sie machen sich schnell Freunde unter den kurzlebigen Völkern, die sie nicht nur überleben, sondern auch schnell wieder vergessen. Wer glaubt, sich einen Kupferdrachen zum Feind gemacht zu haben, muss manchmal überrascht feststellen, dass dieser vermeintliche Feind ganz anders denkt. Kupferdrachen sind extrem großzügig, selbst gegenüber ihren chromatischen Verwandten, und sind nicht nachtragend. Sie wären hervorragende Diplomaten und Richter, da sie alles immer von verschiedenen Perspektiven aus betrachten, ihre reizbare und undisziplinierte Art hält sie jedoch davon ab, diese Rollen effektiv auszufüllen.

Vielmehr sind Kupferdrachen die Freiheitskämpfer unter den Drachen. Sie arbeiten alleine oder in kleinen Gruppen, um die Ketten der Unterdrückung zu sprengen. Manchmal kann man das ganz wörtlich nehmen, wenn sie etwa die Ketten von ungerechterweise Eingekerkerten sprengen, manchmal ist es aber auch im übertragenen Sinn zu verstehen, wenn sie gegen die symbolischen Ketten eines Unterdrückers oder Tyrannen angehen. Wenn eine Sache ihre Phantasie anregt und sie mobilisiert, werden Kupferdrachen zu leidenschaftlichen Kämpfern. Sie tun sich häufig mit den Anhängern Cayden Caileans zusammen, da sie einige gemeinsame Ziele verfolgen. Kupferdrachen sind aber eben nun einmal wie Sternschnuppen. Ihr Eifer leuchtet nur kurz und erlischt schnell. Auf der anderen Seite kann man sie auch leicht wieder für etwas begeistern. Man muss ihnen einfach nur eine Situation schildern, an der sie ihr Interesse verloren haben, und so tun, als würde es sich um eine neue, andere Sache handeln. Weise menschliche Verbündete können ihre Drachenfreunde also schnell wieder in einen lange währenden Konflikt hineinziehen, indem sie die Situation von einer neuen Seite beleuchten.

Kupferdrachen sind schnell gelangweilt und lassen sich schnell von etwas überzeugen – manchmal ändern sie ihre Haltung zu einem Thema jedes Mal, wenn sie mit jemand anderem darüber sprechen. Von allen Metalldrachen sind Kupferdrachen die Gattung, die am ehesten abstumpft und neutral wird – ihre chaotische Liebe zu Wandel und Freiheit verlieren sie jedoch nie. Es kommt durchaus vor, dass sie Amok laufen, wenn sie abgestumpft sind. Das liegt aber nicht

selten daran, dass eine glattzüngige, zarte Elfenmaid den Drachen davon überzeugt hat, dass ihm und der Sache, für die er kämpft, dadurch ein Vorteil erwachsen würde.

Wenn Kupferdrachen sich irren und das später feststellen, sind sie extrem reumütig und versinken nicht selten für mehrere Wochen in Depressionen oder neigen zu einer manischen Aktivität, um ihren Fehler wieder gut zu machen. Aus diesem Grund gehen die meisten anderen guten Drachen auf höfliche Distanz. Ihre Neigung zur Gewalt macht sie zur einzigen metallenen Gattung, die den chromatischen Drachen nicht grundsätzlich verhasst ist. Diesen gelingt es manchmal sogar, Kupferdrachen ihren Willen aufzuzwingen oder mit deren sprunghaften Gemütern zu spielen. Da sie sich selbst ihrer destruktiven Natur und ihres schwachen Willens bewusst sind, verzeihen Kupferdrachen anderen bereitwillig ihre Fehler und Makel – vor allem natürlich anderen Kupferdrachen aber auch ihren chromatischen Geschwistern.

Kupferdrachen neigen zu unprovokierten Ausbrüchen und Gelehrte halten sie daher oft für die gefährlichste und unberechenbarste Metalldrachengattung. Es gibt aber auch Leute, die diese Einschätzung etwas ungerecht finden: Messingdrachen sind wirklich unberechenbar, während Kupferdrachen einfach ihre Freiheit genießen. Niemand jedoch bestreitet, dass sie für die niederen Völker gefährlich werden können. Zählt man die abgestumpften Drachen nicht mit, sind Kupferdrachen am ehesten bereit, niedere Wesen scheinbar ohne Grund anzugreifen.

Kupferdrachen weisen zu ihrer Verteidigung darauf hin, dass sie nie ohne Grund angreifen. Sie rechtfertigen sich damit, dass ihre Opfer den Angriff aus irgendeinem Grund verdient haben. Meist behaupten sie, dass die Angegriffenen ihre Freiheiten einschränken wollten (einem Kupferdrachen zu sagen, dass er etwas nicht tun darf, gilt diesem als schwere Beleidigung), dass sie die Drachen im Allgemeinen attackiert haben (entweder den Kupferdrachen persönlich oder seine Überzeugungen) oder dass sie ihn und seinen Schatzhort beleidigt haben – ob diese Beleidigung echt war oder nur eingebildet ist, bleibt oft dahin gestellt, nicht selten bildet der Drache sie sich ein. Was aber sowohl Gelehrte als auch Kupferdrachen selbst herausstellen, ist die Tatsache, dass diese Angriffe selten tödlich enden. Weniger weise Gelehrte vergleichen diese Attacken oft mit denen eines ansonsten friedlichen Hundes, der schnappt, wenn er geärgert wird. Kupferdrachen mögen diesen Vergleich gar nicht und greifen unter Umständen denjenigen an, der so etwas sagt.

Kupferdrachen ziehen warmes, trockenes Klima vor, nicht jedoch Wüsten. Ihre bevorzugten Gegenden sind trockene Pinienwälder, die in dürren Gebirgsausläufern oder in den Bergen liegen. Manchmal leben sie aber auch einfach nur dort, wo ihre Interessen sie hingeführt haben, was allerdings mit einem gewissen Missmut verbunden sein kann. Kupferdrachen sind noch reisefreudiger als Messingdrachen und leben nur selten länger als ein paar Jahre in demselben Unterschlupf.

Meist ist ihr Einfluss auf ihre Umgebung nicht größer als der anderer großer Allesfresser. Ein einzelner erwachsener Kupferdrache kann jedoch durchaus so viel fressen wie mehrere Bären. Nur wenn ein Kupferdrache eine Umweltsünde rächen will (meist im Auftrag eines Druiden, eines Elfen oder einer anderen Kreatur, die mit der natürlichen Ordnung verbunden ist), versucht er aktiv, seine Umwelt zu verändern. Ansonsten folgen diese Drachen der Philosophie des Lebens und Lebens Lassens und sind am ehesten dazu geneigt, sich nur von Pflanzen zu ernähren. Zudem sind sie die einzigen

wahren Drachen, die etwas für Süßes übrig haben. Wenn sie in oder in der Nähe von Städten leben, sieht man sie nicht selten beim örtlichen Bäcker, während jene, die in der Wildnis leben, gerne Beeren, saftige Früchte, Honig und Zuckerrohr essen.

Viele Kupferdrachen versuchen, sich ihre Langeweile mit Magie zu vertreiben, und fast alle von ihnen erlernen Illusionen. Damit unterhalten sie sich selbst oder setzen sie ein, um jener Sache nachzuhelfen, für die sie sich gerade interessieren. Viele Kupferdrachen sind Schwindler und Scherzkekse – ihre Illusionskünste helfen ihnen da natürlich nur, Unfug anzurichten.

HORT UND HEIM

Kupferdrachen leben gerne in Höhlen, die in steilen Klippen liegen, doch wenn sich so etwas nicht finden lässt, nehmen sie auch andere trockene Unterschlüpfte. Trockenheit ist wohl das einzige, das alle Kupferdrachen suchen, wenn es um ihre Quartiere geht. Ja manchmal nutzen sie gar ihren Feuerodem, um ihre Höhlen auszutrocknen, oder sie setzen ihre Fähigkeit, Gestein zu formen, ein, um Wasserläufe zu verstopfen, die in ihre Wohnstatt führen. Wenn diese Wasserläufe ihre Grenzen dann wieder sprengen, ziehen die Kupferdrachen ganz schnell wieder aus. Sollten dabei Beobachter in der Nähe sein, tun die Drachen allerdings so, als hätten sie mit den Fluten so rein gar nichts zu tun.

Kupferdrachen mögen warme und trockene Umgebungen zwar sehr schätzen, doch ihre Freiheitsliebe ist ihnen weit aus wichtiger. Sie lassen sich überall nieder, wenn sie die Möglichkeit sehen, andere Wesen von körperlichen oder politischen Fesseln zu befreien – sollte sie das in kalte Regionen führen, hält sie das natürlich nicht davon ab, sich bitterlich über das unfreundliche Klima zu beklagen. Nicht umsonst scheint es, als würden Kupferdrachen sich schneller langweilen und das Interesse an etwas verlieren, je kälter ihre Umgebung ist. Stellt man ihnen aber ein trockenes, warmes Plätzchen zur Verfügung, an dem sie schlafen können, bleiben Kupferdrachen auch in sonst eher ungemütlichen Regionen, solange man sie braucht – oder bis sie die Reiselust überkommt.

In diesen Situationen verlassen Kupferdrachen sich darauf, dass ihre kurzlebigen Freunde und Verbündeten ihnen ein schönes Heim suchen. In den Ländern der Lindwurmkönige etwa leben einige Kupferdrachen in den östlichen Randgebieten von Trollheim, um die Angriffe von Eistrollen abzuwehren und die Gegend vor Irrisen zu schützen. Heute sind sie Gäste von Freyr Finsterwein, der sie in einigen riesigen Langhäusern untergebracht hat, in denen stets ein großes Feuer brennt. Das ist natürlich ein extremes Beispiel. Die meisten Kupferdrachen weigern sich einfach, in Gegenden zu ziehen, die nördlich von Nirmathas, Kyonin oder Galt liegen. Sie umgeben sich lieber mit Zwergen als mit Elfen oder Menschen, da das kleine Volk große, unterirdische Komplexe errichtet, die sowohl warm als auch trocken sind. Viele Zwergenzitadellen, so etwa auch Hochhelm, beheimaten ein oder zwei Kupferdrachen. Diese finden dort ihre geliebte Wärme und Trockenheit und vergelten es ihren Gastgeber damit, dass sie Orte erkunden, die für die Zwerge tödlich wären – so etwa Lavaseen.

Wenn sie sich in ihren eher traditionellen Unterschlüpfen niederlassen, also in trockenen Höhlen, verlassen Kupferdrachen sich auf Tricks, Schwindel und Illusionen, um sich und ihre eher bescheidenen Horte vor Eindringlingen zu schützen. Viele Kupferdrachen bauen zum Beispiel Fallgruben und verbergen diese mit weltlichen Mitteln und wirken auf

den sicheren Untergrund Illusionen, um jene, die magische Auren sehen können, in die Falle zu locken. Auch falsche Wände, unechte Schätze und illusionäre Fallen werden von Kupferdrachen eingesetzt. Solche, die mindestens das Erwachsenenalter erreicht haben, nutzen die ihnen angebotenen Fähigkeiten, Stein formen zu können, um Durchgänge und Tunnel zu versiegeln, und lassen höchstens einen kleinen Spalt offen, damit Mochtgerndiebe einen Blick auf den Schatz werfen können, der aber doch außerhalb ihrer Reichweite liegt.

Solange sie nicht unter den niederen Völkern leben, heuern Kupferdrachen nur selten Wachen an. Gelehrte, die mit der Lebensweise der Drachen vertraut sind, nehmen an, dass Kupferdrachen die Wächterschaft als eine Art vertraglich festgelegte Gefangenschaft empfinden, die sowohl den Wächter als auch sie selbst einschränkt – ersterer muss tatenlos in der Gegend herumstehen, um irgendeinen Gegenstand oder eine Sammlung zu bewachen, und der Drache selbst muss immer wieder zurückkehren, um seinen Wächter für dessen Dienste zu bezahlen.

Da Kupferdrachen viel umherziehen und ihr Vermögen lieber ausgeben, als es zu horten, sammeln sie nur relativ kleine Schätze an, die sich leicht transportieren lassen. Sie horten Juwelen und Schmuck, aber auch seltene Weine, alten Käse, importierte Schokolade oder andere teure, bzw. seltene Lebensmittel, mit denen sie ihre Gäste beeindrucken können. Wie lange ein Kupferdrache in seinem Unterschlupf gewohnt hat, kann man daran sehen, wie groß sein Schatz ist. Ist der Drache gerade erst eingezogen, wird man so gut wie keine Schätze finden, während eine Höhle, in welcher schon mehrere Jahre lang ein Kupferdrache wohnt, vollgestopft ist mit Weinflaschen und Spirituosen, riesigen Mengen getrockneter Nahrung und Säcken voller Geld – Juwelen und Schmuck tragen Kupferdrachen immer am Körper mit sich herum, selbst wenn sie schon längere Zeit in relativer Sicherheit leben.

Kupferdrachen lieben ihren Wein mehr als alle anderen Schätze. Wie bereits erwähnt haben sie außerdem einen Hang zu Süßigkeiten – also haben es ihnen gerade schwere Weine aus süßen Früchten angetan, vor allem Elfenweine. Sie scheuen weder Kosten und Mühen, um an diese Weine heranzukommen, heuern sogar Abenteurer dafür an. Wenn ein Kupferdrache an einem besonders guten Jahrgang interessiert ist, kann das schon einmal dazu führen, dass er seine Gutartigkeit für einen Augenblick hintanstellt und auf Diebstahl, Betrug und Schwindeleien zurückgreift, um den Wein zu bekommen. Die Geschichte von Thelaxyl und Dyr, die man sich vor allem in Gegenden erzählt, in denen viele Kupferdrachen leben, warnt vor diesen Gefahren, denn die Drachen kämpfen sogar gegeneinander, wenn es um einen wirklich guten Tropfen geht. Vielleicht liegt es an dieser Geschichte, vielleicht auch daran, dass eine Flasche Kasselariel 4130 nach Meinung der Drachen zu den feinsten Weinen überhaupt gehört – dieser Tropfen gilt als die ultimative Ergänzung für den Hort eines jeden Kupferdrachen. Da die Drachen dermaßen scharf auf diesen Wein sind, ist eine Flasche Kasselariel Tausende von Goldstücken wert. Zurzeit existieren gerade einmal 13 Flaschen dieses Weines. Letztes Jahr waren es noch 14 Flaschen, doch nach einem wilden und ausschweifenden Gelage, das von dem Kupferdrachen Merksistil ausgerichtet wurde und zu dem mehr als ein halbes Dutzend weitere Kupferdrachen erschienen, waren es dann eben eine weniger.

Aber auch andere Alkoholika werden von Kupferdrachen nicht verachtet – nur destillierte Spirituosen sind nicht

nach ihrem Geschmack. Ansonsten horten sie wie gesagt süße Speisen – Gebäck und Beeren – und all die Schätze, die Drachen im Allgemeinen sammeln. Gegenstände jedoch, die sie selbst nicht nutzen oder verkaufen können, sind Kupferdrachen ziemlich egal. Da sie dazu tendieren, Feuer zu spucken, wenn sie einen Rausch ausschlafen, verkaufen sie Bücher, Schriftrollen und andere brennbare Materialien meist ziemlich bald.

ROLLE IM SPIEL

Kupferdrachen sind wie alle Metalldrachen gute Mentoren, Gönner oder Auftraggeber für Abenteurer. Sie machen meist kein großes Geheimnis um ihre wahre Gestalt und nutzen nur selten Mittelsmänner. Wenn sie jemanden anheuern, sprechen sie normalerweise klar aus, was sie wollen, ohne mit ihren Motiven hinter dem Berg zu halten. Viele der Missionen, welche von Kupferdrachen ins Leben gerufen werden, haben die Freiheit, physische wie politische, zum Ziel.

Kupferdrachen haben zudem ein Händchen dafür, Personen unterschiedlichster Couleur mit den verschiedensten Fähigkeiten zusammenzubringen, richten sie doch schließlich gerne und oft Feiern aus. In dieser Atmosphäre werden Geschäfte abgeschlossen, Questen begonnen, Romanzen entstehen und Freundschaften werden geschlossen. Einladungen zu den feucht-fröhlichen Festen von Kupferdrachen werden von vielen als wertvolle Gelegenheit gesehen, denn die Drachen haben den Ruf, wichtige Persönlichkeiten mit mächtigen Individuen in Kontakt zu bringen, die jede Aufgabe erledigen können, egal wie schwierig sie erscheinen mag. Ob die Kupferdrachen diesen Ruf wirklich verdienen, ist jedoch fraglich, denn sie stellen solche Leute einander nur selten vor. Die meisten Kupferdrachen nutzen diesen Ruf eher, um ihre eigenen Interessen zu befördern, und nur die wenigsten können sich zurückhalten, wenn sie Gäste eingeladen haben.

Wer für eine noble Sache kämpft, wie etwa die freiheitsliebenden Adlerritter von Andoran oder die Kreuzritter von Mendev und Finismur, kann im Allgemeinen erwarten, von Kupferdrachen unterstützt zu werden, selbst wenn diese Hilfe nur in Form von Waffen, Ausrüstung oder Geld zum Tragen kommt. Kupferdrachen sind in die meisten längerfristigen Konflikte Avistans und Garunds verwickelt. Sie kämpfen entweder auf der Seite des Guten, oder – wenn keine Seite die „richtige“ ist, wie im Fall des Kriegs zwischen Nirmathas und Molthune – für jene Seite, die ihren revolutionären Idealen am meisten entgegen kommt.

Kupferdrachen leben von allen Metalldrachen am ehesten in der Gefahr, abzustumpfen und neutral zu werden – ein Ergebnis ihrer Lethargie oder des Versuchs, einen Kompromiss zwischen zwei verfeindeten Parteien herbeizuführen. Zum Leidwesen ihrer nicht abgestumpften Verwandten sind viele gute Drachen, die böse werden, Kupferdrachen. Nur die idealistischen aber problembelasteten Silberdrachen geben ihren finsternen Gedanken noch öfter nach. Selbst aber die Kupferdrachen, die gut bleiben, leben für den Moment und so sind sie die metallische Gattung, die am ehesten gegen Wesen kämpft, mit denen sie eigentlich verbündet sein sollte.

Die meisten Metalldrachen, die Amok laufen, haben kupferfarbene Schuppen. Sie werden gewalttätig, wenn es ihnen einmal wieder nicht gelingt, einen Tyrannen zu stürzen – wie oft ein Kupferdrache an einer Aufgabe scheitern muss, um durchzudrehen, hängt von dem jeweiligen Individuum ab. Viele Gelehrte meinen, dass ein tief sitzender

Denkfehler der Kupferdrachen sie glauben lässt, dass es besser sei, eine ganze Stadt voller Unschuldiger abzuschlachten, als sie unter der Knute eines Tyrannen weiterleben zu lassen. Ein Amok laufender Kupferdrache kann eine ungewöhnliche Herausforderung für gut gesinnte SC darstellen: Wie sollen sie die eigentlich gute Kreatur davon abhalten, Unschuldige zu töten, ohne sie abzuschlachten? Denn nur wenige Kupferdrachen stumpfen dauerhaft ab, und Versuche, sie zu rehabilitieren und von Versuchung und Sünde abzubringen, sind meist erfolgreich.

KUPFERDRACHEN AUF GOLARION

Mit dem Aufstieg der Infernalischen Mächte in Chelixa hatten die Kupferdrachen ein neues Ziel gefunden: „Befreit Chelixa!“ Zuhaut zog es sie in das Imperium, nur um dort von den mächtigen Bewohnern der Hölle abgeschlachtet und zurückgetrieben zu werden. Also flohen viele aus den chelischen Herzlanden nach Andoran, um ihre Wunden zu lecken und ihren dort lebenden, gleichgesinnten menschlichen Verbündeten zu helfen, sich von Haus Thrune zu befreien.

Andoran wurde so zum Sammelpunkt für Kupferdrachen aus ganz Avistan, von dem aus sie die Rebellion im teuflerversuchten Chelixa unterstützen konnten. Der erste Ansturm der Kupferdrachen führte fast zum wirtschaftlichen Zusammenbruch Andorans.

Auch das Ökosystem der



jungen Republik war einer ernsthaften Gefahr ausgesetzt und so verbreiteten die Drachen sich über das südwestliche Avistan und das nordwestliche Garund. In jeder Nation, die an Cheliox grenzt, leben Kupferdrachen. Dies trifft auch auf Isger zu, wo eine ganze Reihe Kupferdrachen versucht, die Marionettenregierung in einen Stellvertreterkrieg gegen Egorian zu treiben.

Weiter im Osten ist es die rebellische Nation Galt, welche Kupferdrachen anzieht. Es sind jedoch nicht mehr so viele wie einst. Als Galt seine Unabhängigkeit erklärte, kamen sofort einige Kupferdrachen und unterstützten die Bevölkerung in dem Konflikt, der sich dadurch mit dem teuflischen Cheliox ergab. Als Galt sich schließlich vollständig befreit hatte, verließen die meisten dieser zwölf Drachen das Land wieder und wandten sich ihren anderen Interessen zu. Von den vier Drachen, die blieben, musste einer in den politischen Säuberungsaktionen sein Leben lassen, die anderen drei tauchten unter. Immer noch gibt es Gerüchte, dass sie sich aus dem Verborgenen in die Geschicke Galts und der anderen umliegenden Ländern einmischen. Wirklich gesehen hat sie aber seit 80 Jahren schon niemand mehr.

Der junge Wataxshyl ist in ganz Andoran für seine lebensfrohe und freigiebige Art, seinen deftigen Humor und seine wohl dokumentierte Feigheit bekannt und ist zweifelsohne eine der größten Attraktionen von Olfden. Wenn Daralathyl Olfden seinen Zorn spüren lässt, versteckt Wataxshyl sich in einer der örtlichen Tavernen und hilft den Bewohnern der Stadt dabei, dem Drachenkönig zu zahlen, was immer er wünscht. Als Wataxshyl vor ungefähr 50 Jahren plötzlich auftauchte, konnte er dabei helfen, einen Werwolfüberfall abzuwehren. Das machte ihn so beliebt, dass die Leute ganz vergaßen zu fragen, woher er denn nun kam. Je mehr Jahre ins Land ziehen, desto öfter stellen die Bürger Olfdens sich jedoch die Frage, warum der trinkfreudige Drache so plötzlich erschien und warum er so gar kein Interesse daran zu haben scheint, die Stadt wieder zu verlassen.

Die Geschichte weiß von manch einer Großtat zu berichten, welche von einem Kupferdrachen vollbracht wurde. Ein Beispiel ist die Erzählung über die ehemaligen Freunde Thelaxyl und Dyr, die später zu Rivalen werden sollten. Berühmt ist auch Merithyl, einst eine unermüdliche Gegnerin der taldanischen Sklavenbarone, die vor vielen Jahrtausenden lebten. Sie starb, als sie ein ganzes Schiff voller Sklaven und Sklavenhändler versank, hatten letztere sie doch schwer verwundet und gefangen genommen. Einer der berühmtesten Kupferdrachen aber ist weder als Freiheitskämpfer noch als Trinker bekannt. Ekishil, einer der größten und mächtigsten Kupferdrachen, die je auf Golarion gelebt haben, wurde spät in ihrem Leben von ihren düsteren Gedanken übermannt. Im Laufe der darauf folgenden 300 Jahre wurde sie von mehr als drei Dutzend verschiedenen Metaldrachen gejagt, immer wieder in die Enge getrieben oder überfallen. Die meisten dieser Metaldrachen ließen dabei ihr Leben. Als sich dann einmal wieder eine Gruppe Drachen zusammengetan hatte, um sie zur Strecke zu bringen, verschwand Ekishil auf unerklärliche Weise. Einige nehmen an, dass eine andere Gruppe Drachenjäger sie einfach früher erwischt hat, doch die meisten Gelehrten halten das für eher unwahrscheinlich. Die überzeugendsten Theorien gehen davon aus, dass sie entweder in den Winterschlaf fiel und sich irgendwo tief unter die Erde verkrochen hat, oder dass sie Golarion verlassen hat, um in fremde Sphären aufzubrechen, in denen sie ihre triumphale und schreckliche Rache plant.

NAMEN

Kupferdrachen bevorzugen Namen, die sich leicht aussprechen lassen. Da sie ihre Energie lieber auf andere Dinge verwenden, als sich lange und komplizierte Namen auszudenken, sind ihre Namen nie solche Zungenbrecher wie die von roten oder Golddrachen.

Beispielnamen : Apothysl, Delaxyn, Ith, Motlintil, Shiksinil, Yixel.

TYRALAXAN

Als Cheliox an Haus Thrune und dessen infernalische Verbündete fiel, strömten Kupferdrachen zuhauf in das Land und versuchten, den Erfolg Haus Thrunes wieder zunichte zu machen. Fast ein Dutzend Kupferdrachen ließ in den folgenden Monaten sein Leben, bevor der Rest sich zurückzog und nach Andoran, Rahadoum oder gar Isger floh. Einer der wenigen, die zurückblieben, wurde zum Anführer der Résistance in Westkrone.

Tyraxalans abgerissene und ständig in Gefahr lebende kleine Gemeinschaft kämpft noch immer den Krieg, der eigentlich vor 70 Jahren endete. Die Bürger der Stadt bringen ihnen zwar ein gewisses Maß an Sympathie und Unterstützung entgegen, doch die Lebensumstände der meisten Chelioxianer haben sich in den vergangenen Jahrzehnten gebessert. Wer Tyraxalan und seinen Widerstandskämpfern hilft, macht dies eher aus Mitleid als aus Überzeugung. Der Drache selbst versteckt sich in menschlicher Gestalt, als Schreiber Tyrax. In dieser Verkleidung lässt er seiner Freundin und zeitweiligen Unterstützerin, Sarithil, immer wieder Botschaften zukommen. Sarithil ist eine berühmte Verbannte, ein Messingdrache, und lebt momentan in Manaket.

TYRAXALAN

HG 15

EP 51.200

Männlicher alter Kupferdrache

CG Riesiger Drache (Erde)

INI +4; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +31

Aura Aura der Verlangsamung, Unheimliche Ausstrahlung (72 m, SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 37 (+0 GE, -2 Größe, +25 natürlich, +4 Rüstung)

TP 237 (19W12+114)

REF +11, **WIL** +18, **ZÄH** +17

Immunitäten Lähmung, Säure, Schlaf; **SR** 10/Magie und 10/Adamant (ersten 110 Schaden); **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 60 m (ausreichend)

Nahkampf Biss +26 (2W8+13), 2 Klauen +26 (2W6+9), 2 Flügel +21 (1W8+4), Schwanzschlag +21 (2W6+13)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (Biss 4,50 m)

Besondere Angriffe Erdrücken (2W8+13, klein, Reflex SG 25), Odem der Verlangsamung, Odemwaffe (30 m-Linie, SG 25, 16W6 Säureschaden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19)

Beliebig oft – *Fels in Schlamm verwandeln*, *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 17), *Schmierer* (SG 16), *Stein formen*, *Stein in Fels verwandeln*

Bekannte Zauber (ZS 11)

- 5. Grad (4/Tag) – *Buße*, *Weihen*
- 4. Grad (7/Tag; 1 bereits gewirkt) – *Ausspähung*, *Steinhaut*, *Verwandlung*
- 3. Grad (7/Tag) – *Hast*, *Krankheiten kurieren*, *Schwere Wunden heilen*, *Zungen*
- 2. Grad (7/Tag) – *Gefühle besänftigen* (SG 17), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Unsichtbares Sehen*, *Unsichtbarkeit*
- 1. Grad (7/Tag – 1 bereits gewirkt) – *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schlaf* (SG 16), *Segnen*, *Wasser weihen*
- 0. Grad (6/Tag) – *Arkane Siegel*, *Ausbessern*, *Botschaft*, *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Dank seiner loyalen Mitstreiter kann man Tyraxalan kaum überraschen, so dass er meist die Zeit hat, *Steinhaut*, *Unsichtbarkeit*, *Unsichtbares Sehen* und *Magierrüstung* zu wirken, bevor ein Kampf beginnt. Außerdem versucht er, Kämpfe abzuwenden, indem er *Gefühle besänftigen* und *Schlaf* wirkt.

Während des Kampfs In der ersten Kampfrunde wirkt Tyraxalan normalerweise *Hast* auf sich und seine Verbündeten. In der nächsten Runde wirkt er *Schlaf*. Er kämpft eher defensiv, heilt seine Verbündeten und hilft ihnen. Außerdem versucht er, die Kampfstärke von Gegnern mit seinen Odemwaffen einzudämmen. Tyraxalan und seine Verbündeten bevorzugen Überfalltaktiken und ziehen sich zum Teil stundenlang zurück, bevor sie erneut auf ihre Feinde losgehen.

Moral Wenn Tyraxalan sich in seinem Unterschlupf aufhält oder seine Verbündeten verteidigt, kämpft er bis zum bitteren Ende. Ansonsten versucht er, die Bewegungsfreiheit seiner Gegner einzuschränken, bevor er flieht.

Grundwerte Ohne seine Zauber hat Tyraxalan die folgenden Grundwerte: **RK** 33, **Berührung** 8, **Auf dem Falschen Fuß erwischt** 33.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 10, **KO** 23, **IN** 20, **WE** 21, **CH** 20

GAB +19; **KMB** +30 (+32 Waffe zerschmettern); **KMV** 30 (34 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blind Kämpfen, Eiserner

Wille, Heftiger Angriff, Schnappen, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbessertes Waffe zerschmettern, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +22, Bluffen +27, Diplomatie +27, Fliegen +15, Handwerk (Fallen) +35, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +31, Wahrnehmung +31, Wissen (Arkane) +27, Wissen (Geschichte) +27, Zauberkunde +27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Sylvanisch, Terral, Varisianisch

Besondere Eigenschaften Fallenmeister, Steinklettern

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Verlangsamung (ÜF) Tyraxalan wird von einer Aura der Verlangsamung umgeben. Alle Kreaturen in einem Umkreis von 1,50 m Radius müssen einen Willenswurf ablegen, Misslingt dieser Wurf, sind sie eine Runde lang von dem Zauber *Verlangsamung* betroffen. Bei ehrwürdigen

Drachen vergrößert sich der Wirkungsbereich auf 3 m

Radius. Bei Drachen, die die

Altersstufe Großer Wurm erreicht haben, verlängert sich die Wirkdauer des *Verlangsamung* für diejenigen, denen der Willenswurf misslingt, auf 1W4 Runden. Der SG des Willenswurf entspricht dem der Odemwaffe des Drachen. Kupferdrachen können diese Fähigkeit mit einer Freien Aktion spontan unterdrücken oder aktivieren.

Fallenmeister (AF) Tyraxalan erhält einen Bonus von +8 auf alle Würfe auf Handwerk (Fallen) sowie auf alle Würfe auf Wahrnehmung, die er ausführt, um eine Falle zu finden. Er kann außerdem die Fertigkeit Mechanismus ausschalten dazu einsetzen, magische Fallen zu entschärfen. Dieser Effekt entspricht der Klassenfertigkeit Fallen finden des Schurken.

Odem der Verlangsamung (ÜF) Anstelle einer Säurelinie kann Tyraxalan einen Kegel aus verlangsamendem Gas ausstoßen. Wesen, die sich in diesem Kegel befinden, müssen einen Zähigkeitswurf ablegen. Misslingt der Wurf, werden sie (wie durch den Zauber *Verlangsamung*) für 1W6+8 Runden verlangsamt.

Reflexbewegung (AF) Tyraxalan hält immer nach einem Hinterhalt Ausschau und kann daher niemals auf dem falschen Fuß erwischt werden. Diese Fähigkeit funktioniert wie die Schurkenfähigkeit des gleichen Namens.

Steinklettern (AF) Tyraxalan kann über steinige Oberflächen klettern, als ob er den Zauber *Spinnenklettern* benutzen würde.





Messingdrachen

Ein Messingdrache kennt alle wichtigen Persönlichkeiten in seiner näheren Umgebung und auch einige weniger wichtige. Namen jedoch vergisst er möglicherweise schnell. Man sollte deshalb aber nicht auf die Idee kommen, dass Messingdrachen dumm sind. Auch wenn sie manchmal nicht mehr nachvollziehen können, welche Geschichte zu wem gehört, stecken ihre Gehirne doch voller Informationen und Gerüchten aller Art. Die Feiern und Feste, die sie ausrichten, sind großartige Ereignisse und solltest du jemals zu einer eingeladen werden, solltest du alles nur in deiner Macht stehende unternehmen, um zu erscheinen.

—Drakanav Kodex, Kapitel 13.

Von allen wahren Drachen sind Messingdrachen die verschmitztesten und fröhlichsten. Viele führen sich wie Narren auf, zechen und scherzen mit den kurzlebigeren Völkern, als seien ihnen diese gleichgestellt oder gar überlegen. Meist aber handelt es sich dabei nur um eine List, um andere zu beruhigen und sie dazu zu bringen, die Intelligenz des Drachen zu unterschätzen, die bereits der eines erwachsenen Menschen entspricht, wenn der kleine Drache aus dem Ei schlüpft. Messingdrachen sind also längst nicht so dumm, wie sie manchmal tun, doch sie sind flatterhaft und lassen sich leicht ablenken.

Gesellig und zerstreut wie sie sind, eignen Messingdrachen sich hervorragend als Beschützer und Helfer guter Abenteurer, vor allem wenn diese sich an den steinigen Rändern der Wüste oder in der Nähe von Oasen herumtreiben. Messingdrachen können die Rollen von Führern in der Wüste, von Beratern oder Diplomaten mächtiger Kalifen übernehmen oder sogar besonders lautstarke Gönner einer Taverne sein. Sie haben das ehrliche Bedürfnis, anderen zu helfen. Und sie arbeiten extrem hart, um zerstrittene oder verfeindete Gruppen zu versöhnen – die Perioden harter Arbeit sind aber nur kurz und werden selbstverständlich von langen Pausen unterbrochen, in denen der Drache sich ablenkt und der Konversation

hingibt. Trotz ihres freundlichen und passiven Verhaltens würden aber wohl nur Dummköpfe auf die Idee kommen, dass Messingdrachen harmlos sind und nicht angreifen würden, wenn man sie verärgert.

Wie ihre Heimat sind Messingdrachen zugleich von einer sanften Schönheit und einer rauen Schroffheit. Unter den Schuppen ihrer Kiefer wachsen dicke Keratinkämme, die in langen, einzelnen Hörnern enden, die mit dem Alter immer größer werden. Nestlinge haben noch recht glatte Gesichter und nur zwei kleine Hörnchen an ihren Köpfen, während die ältesten Messingdrachen mehr als ein Dutzend Hörner besitzen. Die Gesichter dieser Drachen sind so faltig und voller Keratinwucherungen, dass sie manchmal gar nichts mehr sehen können – normalerweise benutzen diese Drachen Magie oder ihre eigenen scharfen Klauen, um dieses Problem zu beheben. Die Keratinkämme wachsen aber nicht nur im Gesicht, sondern auch an den Beinen, wo die Flügel festgewachsen sind, und an den letzten beiden Gliedern des Schwanzes. An diesen Stellen wachsen selbst den ältesten Messingdrachen nur kleine Hörner, es kommt aber durchaus vor, dass die Beine, Schwingen und der Schwanz eines Messingdrachen von gebogenen Hörnern überwuchert sind, die zum Teil bis zu einem halben Meter lang werden können.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Messingdrachen sind die geselligsten aller Drachen. Sie lieben es, Konversation zu betreiben und sich mit anderen Wesen zu umgeben. Ironischerweise leben sie jedoch in den unwirtlichsten Regionen der Welt, so dass ihnen manchmal nichts anderes übrig bleibt als zu schlafen, um sich die Langeweile zu vertreiben. Wehe also denen, die in großer Eile sind und einen solchen Drachen wecken – es ist nicht ihr Leben, um das diese Unglücklichen fürchten müssen, sondern die Zeit, die sie aufwenden müssen, um den Drachen zu unterhalten.

Die Höhlen von Messingdrachen liegen üblicherweise in den felsigen Regionen von Sandwüsten. Sie ziehen es jedoch vor, nicht weiter als einen halben Tagesflug (also circa 130 bis 200 km) von einer Oase, einem Fluss oder einer anderen Süßwasserquelle entfernt zu leben. Am ehesten wird man sie also in der Nähe großer Handelsrouten finden, wo sie ständig Kontakt zu Kaufleuten und Nomaden halten können, mit denen sie Informationen austauschen.

Messingdrachen teilen ihre Wasservorräte gerne mit Reisenden in Not. Sie sind also begehrte Verbündete für Nomaden und Karawanenführer, geraten dadurch aber auch immer wieder in Konflikt mit Blauen Drachen, die versuchen, das Wasser der Wüste zu kontrollieren. Die Wasserherren von Thuvia probieren ebenfalls immer mal wieder, sich mit Messingdrachen anzufreunden oder sie als Verbündete zu gewinnen. Sie haben die meist unbegründete Hoffnung, den Hang der Drachen, Wasser und Informationen zu teilen, kontrollieren zu können. Messingdrachen gehen niemals Bündnisse mit bekanntermaßen bösen Wesen ein und das schließt auch die vermeintlich freundlichen Wasserherren mit ein, die für ihre Grausamkeit, ihre Gier und ihren Mangel an Mitleid bekannt sind.

Selbst wenn man sie plötzlich aus einem aufgrund von Langeweile eingelegten Schlummer weckt und sie kurz vor dem Verhungern stehen, gelüstet es Messingdrachen mehr nach Gesellschaft und intelligenter Konversation als nach einer schnellen Mahlzeit. Wer jedoch so dumm ist, einen hungrigen oder gerade erwachten Messingdrachen zu verärgern,

und keine interessanten Themen zu bieten hat, setzt sich ganz schnell der Gefahr aus, als nächstes auf der Speisekarte zu stehen. Das passiert allerdings nur wirklich selten. Unter Gelehrten gelten Messingdrachen als die umgänglichste Gattung.

Da Messingdrachen Informationen nur zu gerne teilen, weiß man so gut wie alles über sie von ihnen selbst. Diese Informationen gibt es aber nicht umsonst, man muss dem Drachen schon etwas bieten – am besten Wissen, über das er noch nicht verfügt. Da Messingdrachen gerne übertreiben, wenn es einer Geschichte zuträglich ist, müssen Gelehrte ihre Werke aber manchmal überarbeiten und revidieren, was sie durch einen Messingdrachen erfahren haben. Der berühmteste Fall betrifft den elften Band der *Chroniken der Kundschafter*, in dem die etwas naive Dalania Pontius eine Geschichte als Tatsache festhielt, die ihr von dem Messingdrachen Helexa berichtet wurde – direkt und indirekt sorgte diese Geschichte dafür, dass mehr als ein Kundschafter verletzt oder getötet wurde.

Messingdrachen kommen meist ziemlich gut mit ihren guten Nachbarn zurecht. Sie gelten zwar oftmals als die freundlichste Drachengattung, doch auch sie sind selbststüchtige Egoisten. Ihre besondere Form des Egoismus findet ihren Ausdruck in den ausgeklügelten Netzwerken, die sie in ihren Territorien aufbauen. Diese Netzwerke bestehen normalerweise aus menschlichen Händlern und Nomaden, Dschinni, verschiedenen Sphinxarten – vor allem Androshpingen, mit denen die Drachen unsinnige Rätsel austauschen – und anderen Wüstenbewohnern. Es macht Messingdrachen großen Spaß, ausgedehnte und eng miteinander verbundene Netzwerke aufzubauen, doch oft gelingt es ihnen nicht, ihre Verbündeten bei der Stange zu halten, und sie vergessen schnell, welche unterschwellig Manipulationen sie durch ihre Mittelsmänner haben vornehmen lassen. Und so kommt es durchaus vor, dass die Verbündeten eines Messingdrachen sich in Missionen gegenüberstehen, die ihnen indirekt von ein und demselben Drachen gegeben wurden.

Manche Messingdrachen verbergen ihre Identität mit Hilfe von Magie, um sich besser an ihre Nachbarn, nicht selten Menschen, anzupassen. Die meisten aber verheimlichen ihre wahre Gestalt nicht und genießen den Ruhm und den Ruf, den sie dadurch ernten. Die Inhaber von Tavernen, Kneipen, Restaurants und Herbergen sehen Messingdrachen und ihre freigiebige Art gerne. Außerdem zieht es natürlich jede Menge Gäste an, wenn bekannt wird, dass ein bestimmtes Etablissement öfters von einem Messingdrachen besucht wird.

Trotz ihrer geselligen Ader meiden Messingdrachen sich gegenseitig. Sie haben eher durch Stellvertreter oder über ihre Netzwerke Kontakt. Durch diese Agenten, von denen manche gleich für mehrere Messingdrachen arbeiten, planen die Drachen auch ihre Fortpflanzung. Sie führen Stellvertreterkriege gegeneinander – wenn möglich mit so wenig Opfern wie möglich, doch es kann auch hässlich werden – und lassen über die Wasserrechte an ihren Reservoiren verhandeln. Zu diesen Netzwerken gehören meist auch noch andere Metalldrachen, vor allem Kupferdrachen, die ähnlich wie Messingdrachen relativ chaotisch sind. Die anderen Metalldrachen finden in den freundlichen und geselligen Messingdrachen nicht nur gute Freunde, sondern sehen auch deren strategischen Nutzen, übernehmen Messingdrachen doch nur zu gerne die Rolle von Abgesandten, wenn es darum geht, mit niederen Völkern zu verhandeln.

Liebenswert und flatterhaft wie sie sind, gewinnen Messingdrachen schnell und leicht Freunde und Verbündete. Dabei sind sie gar nicht einmal besonders charismatisch, sondern geben sich einfach nur am ehesten mit Menschen und anderen Völkern ab. Diese Verbündeten helfen ihnen dabei, soviel Wissen wie möglich mit möglichst geringem Aufwand zu erlangen. Messingdrachen sind nämlich fauler als fast jede andere Drachengattung.

Wie ihre Geschwister beschäftigen sie sich am liebsten mit ihren Hobbys. Und da ihre Heimstätten in trockenen und heißen Gegenden liegen, schlafen und essen Messingdrachen sehr gerne. Messingdrachen gehören zu den schlanksten Metalldrachen, da Nahrung in der Wüste doch eher Mangelware ist. Nur die aktiven Blauen Drachen, die ebenfalls in Wüstengegenden leben, sind noch dünner und geschmeidiger.

Selbst die umtriebigen Messingdrachen nehmen nur selten direkten Einfluss auf ihre Umgebung. Sie handeln stattdessen lieber mit ihren Kontakten, um an Nahrung, Wasser und andere wertvolle Dinge heranzukommen, statt sich selbst die Mühe zu machen, auf die Jagd zu gehen oder zu sammeln. Veränderungen an den geologischen, organischen oder soziopolitischen Gegebenheiten ihrer Heimat nehmen Messingdrachen nur vor, um die Ausbreitung der Wüste zu verhindern und um jene mit Wasser zu versorgen, die keines haben. Einige wenige arbeiten auch als Berater oder Gehilfen für das große Erdformungsprojekt von Manaket in Rahadoum.

Messingdrachen horten schriftliches wie mündliches Wissen und sind eifrige Leser. Ihre Fähigkeiten, dieses Wissen auch zu bewahren, sind jedoch nicht sonderlich ausgeprägt, was gerade im Zusammenhang mit ihrer Neigung

zu Übertreibungen nicht gerade von Vorteil ist. Wissen, Neuigkeiten und Informationen, die man von Messingdrachen erhält, sollten also mit Vorsicht genossen werden. Andererseits wird man im Hort eines Messingdrachen manchmal mehr Bücher, Schriftrollen und Steintafeln finden, als in vielen Bibliotheken. Und ganz im Gegensatz zu ihrem sonstigen Verhalten achten Messingdrachen genauestens darauf, dass ihre Bibliotheken gut organisiert und gepflegt werden.

Die rührseligen und sentimentalsten Messingdrachen drücken ihre innersten Gefühle mit einer zügellosen Leidenschaft und großen Ernsthaftigkeit aus. Sie weinen, wenn sie weinen müssen, lachen, wenn sie lachen müssen, und rasten aus, wenn sie wütend sind – zum Glück sind ihre Wutausbrüche jedoch nur von kurzer Dauer. Sie unterdrücken ihre Emotionen nur äußerst selten und verkünden ohne Scham, wie sie sich gerade fühlen. Da man sie schnell zu Tränen rühren kann, sind Messingdrachen schlecht durchdachten aber bewegend vorgetragenen Argumenten gegenüber sehr viel aufgeschlossener als logisch und vernünftig aufgebauten.

Ihre flatterhafte Art spiegelt sich auch in der von ihnen bevorzugten Magie. Es mag das Resultat jahrtausendealter Ausleseverfahren sein oder vielleicht auch nur göttliche Ironie – Ausdruck ihres innersten Wesens –, dass Messingdrachen Magie bevorzugen, mit welcher sie ihre Umgebung verändern können, vor allem natürlich die Schule der Verwandlung. In erster Linie haben es ihnen Zauber angetan, mit denen man Materie formen und gestalten kann. Manchmal benutzen sie aber auch Sprüche, mit denen sie sich selbst verändern können.

Da sie in Wüsten leben, lernen Messingdrachen, auch mit wenig Nahrung auszukommen, wenn sie denn nur schmeckt.

In den westlichen und südlichen Ausläufern der Wüsten, welche Rahadoum bedecken, da wo der endlose Sand und der tote Stein zur lebendigen Wüste voller Kakteen, Nagetiere und kleiner Jäger wird, ernähren Messingdrachen sich vor allem von Kaktusblüten, Kojoten, Klapperschlangen und Wüstenadlern. In den eher lebensfeindlichen Wüsten von Thuvia, Osirion und Qadira leben sie von dem, was sie vorbeiziehenden Karawanen abkaufen können, und von der einen oder anderen Wüstenpflanze. Außerdem lieben Messingdrachen scharfe Gewürze aus Qadira und Vudra. Was man so in Avistan zu sich nimmt, ist für Messingdrachen fad und fast ungenießbar.

Messingdrachen gelten im Allgemeinen als die Botschafter und Herolde der Drachen. Auch wenn sie Apsu, dem Drachenvater, lange Zeit auf diese Weise gedient haben, halten sie sich selbst nicht für sonderlich religiös. Nur wenige von ihnen verschreiben sich Apsu wirklich, von den Göttern der niederen Völker ganz zu schweigen, doch wenn ihr unsterblicher Vatergott sie ruft, dann hören sie ihn.

Es wurde schon viel über die wechselhaften Interessen und Leidenschaften der



Messingdrachen geschrieben, über ihre launenhafte und sorglose Art und ihre Flatterhaftigkeit. Doch eine Sache gibt es, in der sie wirklich standhaft sind. Abgesehen von den fast unveränderlich wirkenden Golddrachen sind Messingdrachen die einzigen Drachen, die so gut wie nie abstumpfen. Es kommt fast nie vor, dass sie der gefühllosen Neutralität oder dem schrecklichen Egoismus des Bösen verfallen. Da sie eigentlich über eine hohe Resistenz gegen das Abstumpfen verfügen, werden Messingdrachen nicht selten wahnsinnig, wenn es ihnen doch passiert. Ihr Geist bricht einfach unter der enormen Last zusammen und nur die mächtigste Magie und viel Zeit können diese armen Wesen wenigstens annähernd wieder zu dem machen, was sie einst waren.

HORT UND HEIM

Wenn Messingdrachen dabei nicht gestört werden, richten sie sich in vom Sand ausgewaschenen Höhlen ein, die ebenerdig oder in Bodennähe liegen – je größer die Höhle, desto besser. Außergewöhnlich geduldige Messingdrachen nutzen manchmal auch die ihnen angeborene Herrschaft über Wind und Wetter, um die Wände ihrer Höhlen abzuschleifen und diese so zu vergrößern. Die Heimstätten dieser Drachen sind wahrlich spektakuläre Sandsteingrotten. Trotz ihrer Liebe zur weiten Wüste und riesigen Höhlen ziehen Messingdrachen möglichst enge Eingänge vor. Teils bringen sie den Eingangsbereich ihrer Wohnstatt sogar zum Einsturz, um ihn noch kleiner zu machen. Da Messingdrachen aber nun einmal selten lange im Voraus planen, kommt es vor, dass sie diese Eingänge auch wieder erweitern müssen, um ihren wachsenden Leibern Platz zu schaffen.

Dank ihrer Liebe zur Verwandlungsmagie, ihrem langen Leben und ihrem Sinn für Ästhetik verwenden Messingdrachen mehr Zeit und Mühe darauf, ihre Höhlen zu verschönern statt Verteidigungsmaßnahmen zu planen. Sie sind eben faul und schnell gelangweilt, so dass ihre Quartiere nicht selten voller unvollendeter Dekorationsprojekte stecken. Ihre Verteidigungsmaßnahmen sind meist nicht sonderlich durchdacht und lassen nur selten einen Plan erkennen. Aus diesem Grund sind die Höhlen von Messingdrachen für Gelehrte und Drachenjäger gleichermaßen recht leicht zu betreten. Und da viele Messingdrachen gerne Gesellschaft haben, behaupten nicht wenige, dass es sich bei diesem Mangel an Verteidigungsmaßnahmen einfach nur um einen typischen Ausdruck ihres Charakters handelt.

Manche Messingdrachen laden andere Wesen ein, die ihnen dann als Wachen dienen. Meist jedoch wollen sie sich nur mit ihren Gästen unterhalten und diese werden erst mit der Zeit zu Wächtern, denn selbst die gesprächigen Messingdrachen werden irgendwann müde und müssen schlafen. Wie lange diese Wächter bleiben und wie loyal sie sind, ist ganz unterschiedlich. Die meisten nehmen das Risiko, verletzt, vielleicht gar getötet zu werden, durchaus in Kauf, um ihren drakonischen Freund zu schützen. Zu den Kreaturen, die den Unterschlupf eines Messingdrachen möglicherweise verteidigen, gehören nomadisch lebende Menschen, rätselhafte Sphingen, loyale Dschinni und nicht selten betrunkene Bralani.

Messingdrachen gehören zu den nomadischen und am wenigsten sesshaften Drachen – das liegt zum einen an ihrem Wesen, zum anderen daran, dass sie immer mal wieder von mächtigeren Blauen Drachen aus ihren Höhlen vertrieben werden. Die meisten Messingdrachen leben nur ein paar Jahrzehnte in ein und derselben Grotte. Besonders langlebige Exemplare leben sogar zwei- oder dreimal in demselben

Unterschlupf, wobei dazwischen Hunderte von Jahren liegen können.

Eine nicht gerade kleine und zudem wachsende Minderheit unter den Messingdrachen hat das Leben in den traditionellen Drachenhöhlen völlig aufgegeben. Für diese Drachen ist jeder Ort ein Zuhause, an dem sie sich niederlassen. Diese Anthrodrakoni (Singular: Anthrodrako) leben unter Menschen und anderen niederen Völkern und verhalten sich ganz ähnlich wie ihre kurzlebigen Nachbarn. Sie übernehmen nur selten eine echte Arbeit, können aber doch auf vielfältige Weise zum Gemeinschaftsleben beitragen. Manche werden Berater, Diplomaten oder Botschafter für die menschlichen Herrscher, während andere eine aktivere Rolle einnehmen und ihrer Gemeinde als Wächter, General oder Informationshändler dienen. Einige wenige – die zum Pech der anderen Messingdrachen aber die bekanntesten sind – verbringen ihre Zeit nur mit Saufen und Raufen und geben ihre Schätze in Tavernen und Kneipen aus. Diese Drachen ziehen nicht selten eine Menge Schaulustige an und sorgen so dafür, dass fremdes Geld in die Stadtkassen fließt, was sie unter den Einwohnern durchaus beliebt macht.

Messingdrachen sind wohl kaum pragmatisch zu nennen und ihre Sentimentalität spiegelt sich auch in ihren Horten. Neben Geld, Schätzen, Büchern und Schriftrollen wird man in ihren Höhlen auch eine Menge völlig wertloser Gegenstände finden, welche die Drachen aber für ihre schönsten Stücke halten.

Da sie recht häufig umziehen, wissen Messingdrachen magische Behälter zu schätzen, in die mehr hineinpasst, als ihr Äußeres vermuten ließe. Aus diesem Grund tauschen sie manchmal sehr viel mächtigere Gegenstände gegen *Nimmervolle Beutel*, *Praktische Rucksäcke*, *Tragbare Löcher* und ähnliches ein. So können sie ihre Schatzhorte mit sich herumtragen und dennoch als Nomaden leben.

Messingdrachen wohnen in trockenen, oft lebensfeindlichen Umgebungen, bevorzugen aber lebende, wachsende Wesen. Viele züchten deshalb kleine Pflanzen oder halten sich Tiere. Am besten gelingen ihnen diese Projekte, wenn sie Kakteen züchten. Außerdem mögen Messingdrachen Dinge, die aus organischen Materialien hergestellt wurden, wie etwa Holzschnitzereien, bedrucktes Papier, Bücher und Gemälde auf Leinwand oder Holz. Viele diese Gegenstände sind vom finanziellen Standpunkt aus gesehen wertlos, haben für die Drachen aber einen sentimental Wert.

Der typische Hort eines Messingdrachen besteht aus Münzen und Kunstgegenständen – diese Dinge machen ungefähr zwei Fünftel des Gesamtwerts aus, welchen der Drache angesammelt hat. Zudem wird man Dutzende nichtmagische Schriftrollen und Bücher finden, meist Berichte über wichtige Personen oder Fremdenführer (diese Dinge machen ein Viertel des Gesamtwerts aus), verschiedene magische Gegenstände – Bücher, Schriftrollen und Behälter (ein weiteres Viertel des Gesamtwerts) – sowie Hunderte, wenn nicht Tausende Talismane, Kleinigkeiten, Souvenirs, schöne Steine, Federn und weitere Dinge, die weder von einem besonderen finanziellen noch ästhetischen Wert sind.

ROLLE IM SPIEL

Messingdrachen lassen sich auf die vielfältigste Weise in einer Kampagne einsetzen. Sie können zum Beispiel als lustige Einlage dienen, wobei du aber darauf achten solltest, sie nicht als Idioten darzustellen, sondern vielmehr als wertvolle Kontakte mit einem Sinn für Humor. Ein abgestumpfter

Messingdrache hingegen kann ein bemitleidenswerter und unerwarteter Gegner sein.

Messingdrachen eignen sich hervorragend als Auftraggeber für Charaktere aller Stufen. Ihre ausgedehnten Netzwerke ermöglichen es ihnen, Abenteurer über ihre Mittelsmänner anzustellen. Wenn die Abenteurer mächtiger werden, kann der Messingdrache die Ereignisse so manipulieren, dass die Charaktere immer tiefer in sein Netzwerk hineingezogen werden. Das kann so weit gehen, bis die SC den Drachen schließlich persönlich treffen. Manche Messingdrachen jedoch verspüren nie das Bedürfnis, diese Abenteurer zu treffen.

Wie zu erwarten war, ist die Aufmerksamkeitsspanne und der Intellekt vieler Messingdrachen nicht hoch genug, um wirklich komplexe Netzwerke zu unterhalten. Diese Drachen kennen meist einfach nur eine Menge Leute, die sie zu ihre Feiern und Festen einladen. Aber auch sie eignen sich als Auftraggeber für Abenteurer. Die Form ihrer Einmischung ist einfach nur direkter und wenig subtil.

MESSINGDRACHEN AUF GOLARION

Messingdrachen leben gerne in den heißen Wüsten Garunds und Casmarons, vor allem in Osirion, Qadira und Thuvia. Vor seiner Hinwendung zum Diabolismus beherbergte auch das südwestliche Cheliox eine ganze Menge Messingdrachen. Diese lebten vor allem in der Provinz Kharijrit. Viele Messingdrachen kämpften gegen Haus Thrune und seine Verbündeten. Als dieses sich dann etabliert hatte, flohen die meisten von ihnen schlauerweise nach Thuvia, Osirion oder Qadira, was jedoch zu Konflikten mit den Blauen Drachen führte, die sich dort bereits niedergelassen hatten. Andere Messingdrachen flohen ins südliche Andoran oder nach Taldor. Absalom aber und die Insel Kortos werden von den Messingdrachen aus irgendeinem Grund gemieden.

Wie bereits erwähnt, lebt in den Wüsten Thuvias eine recht große Anzahl von Messingdrachen. Nirgends sonst auf Golarion wird man auf mehr stoßen. Viele thuvianische Messingdrachen arbeiten mit einem bestimmten Wasserherrscher zusammen. Dieser muss jedoch seine Tugendhaftigkeit unter Beweis gestellt haben und gegen bössartige Wasserherren angehen. Messingdrachen, in deren Höhlen es ein Wasserbecken gibt, werden den Wasserherren unbeschränkt Zugang zu diesen Reservoiren gewähren, wenn sie dafür an vertrauenswürdige Wächter für ihr Wasser und ihr Heim gelangen können. Viele dieser Wächter werden dann zu Mitgliedern des Netzwerks des Drachen.

Die in Rahadom gelegene Stadt Manaket hat ein gigantisches Projekt ins Leben gerufen, bei dem es darum geht, die Wüste zurückzudrängen und die Umgebung wieder mit Leben zu erfüllen. Ein halbes Dutzend Messingdrachen unterstützt dieses Projekt. Da die Drachen sich aber gegenseitig meiden, bedeutet dies, dass alle außer einem nur beratende Funktionen einnehmen und lediglich durch Hinweise oder finanzielle Unterstützung zu dem Projekt beitragen. Der einzige Messingdrache, der aktiv an dem Projekt beteiligt ist, ist Sarithil, die älteste der sechs. Trotz der Tatsache, dass sie sich gegenseitig meiden, kam es nun schon insgesamt dreimal dazu, dass die Messingdrachen sich persönlich in die Lüfte erhoben haben, um das Projekt und die Arbeiter vor wütenden Wüstenmonstern oder menschlichen Räufern zu schützen.

NAMEN

Messingdrachen bevorzugen Namen, die sich auch von Menschen leicht aussprechen lassen. Im Vergleich zu anderen Drachennamen sind die Namen von Messingdrachen relativ kurz und einfach. Wie alle anderen Gattungen machen aber auch sie extensiven Gebrauch von den Lauten „k“ und „i“. Die Laute „ik“ und „zil“ meiden sie eher. Eine der wenigen Ausnahmen bildet der Clan Listrizil, dessen Mitglieder auch sonst eher der für Drachen typischen Komplexität zuneigen. Messingdrachennamen beginnen nur sehr selten mit einem Vokal.

Beispielnamen: Jakthil, Rixatim, Warthalan.

SARITHIL

Sarithils Höhle liegt nur sechseinhalb Kilometer von Manaket entfernt und verfügt über ein Wasserreservoir. Sarithil war der erste Messingdrache, der das Rückgewinnungsprojekt unterstützte. Sie verwendet ihre Zeit, ihr Wissen und ihr Geld nur zu gerne darauf, an einem der ihrer Meinung nach wichtigsten Projekte der Menschheit mitzuarbeiten.

Sarithil ist bereits erwachsen, frotzelt aber immer noch sehr gerne herum, wie es jüngere Messingdrachen tun. Immer, wenn das Projekt einen neuen Meilenstein erreicht hat, ein Abschnitt fertig gestellt ist oder einfach nur ein neuer Monat beginnt, stellt Sarithil Wein und Ziegenkäse (ihre persönliche Leibspeise) zur Verfügung und richtet eine große Feier aus, die bis in die Morgenstunden gehen kann und unweigerlich dazu führt, dass die Gastgeberin irgendwann völlig betrunken einschläft. Sarithil richtet diese Feste angeblich aus, weil sie einfach Lust zu feiern hat, doch die anderen Messingdrachen wissen, dass sie es auch macht, um ihre Vergangenheit zu vergessen.

Sarithils Leben begann in Cheliox. Sie wurde geboren, lange bevor Aroden starb und das einst große Imperium an diabolische Tyrannen fiel. Während des Bürgerkriegs schloss sie sich einem heute ausgelöschten Adelshaus an, das sich gegen Haus Thrune gewandt hatte. Sie kämpfte, bis nur noch sie und ein einziges Mitglied dieser Familie am Leben waren. Tyraxylan versuchte zwar, Sarithil für die Rebellen zu gewinnen, doch sie war des Krieges müde geworden und floh über Kharijrit nach Rahadom und schließlich Thuvia. In Thuvia lebt sie nun seit 70 Jahren. Ihre derzeitige Höhle ist die zweite, die sie bewohnt, seit sie in dieses Land gezogen ist. Ihre erste Heimstatt war zwar größer, verfügte aber nicht über ein Wasserreservoir.

Sarithil besitzt ein ausgedehntes Netzwerk aus Kontakten, Verbündeten und Freunden – zu dem zum Beispiel auch zwei andere Messingdrachen gehören, die sie unterschwellig beeinflusst. Das Netzwerk erstreckt sich über Thuvia, Osirion, Rahadom und Qadira und reicht sogar bis nach Absalom. Sie gelangte vor allem durch Zufälle an ihre Kontakte, die erst mit der Zeit erkannten, wie wichtig ihre Position ist. Sarithil unternimmt nur selten etwas, um ihr Netzwerk zu pflegen, doch ihr enger Vertrauter, der Dschinn Al-Akzaan, sorgt dafür, dass es nicht auseinander bricht. Das Netzwerk ermöglicht es Sarithil nicht nur, sich um ihre Lieblingsprojekte zu kümmern, sondern versorgt sie auch mit Informationen über die Vorgänge in Thuvia und Cheliox.

SARITHIL**EP 19.200**Weiblicher älterer erwachsener Messingdrache
CG Großer Drache (Feuer)**INI** +5; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +28**Aura** Unheimliche Ausstrahlung (63 m, SG 20)**VERTEIDIGUNG****RK** 29, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 27 (+1 Ausweichen, +1 GE, -1 Größe, +18 natürlich)**TP** 216 (16W12+112)**REF** +11, **WIL** +13, **ZÄH** +17**Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf; **SR** 10/
Magie; **ZR** 23**Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte****ANGRIFF****Bewegungsrate** 18 m, Fliegen 60 m
(ausreichend), Graben 9 m**Nahkampf** Biss +26 (2W6+15), 2
Klauen +26 (2W6+10), 2 Flügel
+24 (1W6+5), Schwanzschlag +24
(1W8+15) (+2 gegen Kreaturen,
die nicht Unsichtbares sehen
können)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m (Biss
3 m)**Besondere Angriffe** Odem des Schlafs, Odemwaffe (24
m-Linie, SG 25, 12W4 Feuerschaden, alle 1W4 Runden),
Wüstenwind**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 16)Beliebig oft – *Einflüsterung*(SG 16), *Elementen trotzen*, *Mit
Tieren sprechen***Bekannte Zauber** (ZS 9)

4. Grad (4/Tag) – *Stein formen*, *Verwandlung*
3. Grad (7/Tag) – *Flimmern*, *Gasförmige Gestalt*, *Hast*
2. Grad (7/Tag) – *Ausdauer des Ochsens*, *Bärenstärke*,
Feuerwerk, *Spinnenklettern*
1. Grad (7/Tag) – *Alarm*, *Austilgen*, *Pforte zuhalten*, *Magisches
Geschoss*, *Person verkleinern* (SG 14)
0. Grad (6/Tag) – *Ausbessern*, *Botschaft*, *Gift entdecken*, *Magie
entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Wasser erschaffen*,
Zaubertrick

TAKTIK**Vor dem Kampf** Sarithil hasst Konflikte und versucht
angespannte Situationen zu entschärfen, bevor es zum
Kampf kommen kann. Gelingt ihr das nicht, versucht sie
erst einmal, die folgenden Zauber auf sich zu wirken, und
zwar in der hier vorgegeben Reihenfolge: *Hast*, *Ausdauer
des Ochsens*, *Flimmern*, *Bärenstärke*, *Gasförmige Gestalt*.**Während des Kampfs** Wenn Sarithil alleine ist und sich nicht
in ihrer Höhle befindet, versucht sie vor einem Kampf
zu fliehen. Wenn sie davon abgehalten wird, wirkt sie**HG 12***Einflüsterung* und *Person verkleinern*, um ihre Feinde außer
Gefecht zu setzen. Wenn sie in die Enge getrieben wird,
benutzt sie abwechselnd ihre Odemwaffe und ihren vollen
Angriff. Zwischendurch wirkt sie *Magisches Geschoss*, wenn
das sinnvoll erscheint.**Moral** Sarithil verabscheut den Kampf und kämpft nur, wenn
es keinen anderen Ausweg gibt. Wenn sie aber jemanden
verteidigt, der ihr wichtig ist, kämpft sie bis zum Tod.**Grundwerte** Wenn Sarithil keine Zauber auf sich
gewirkt hat, hat sie die folgenden Grundwerte: **RK**
28, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 27, **TP**
184 (16W12+80), **REF** +16, **ZÄH** +20, **Nahkampf**
Biss +23 (2W6+12), 2 Klauen +23 (2W6+8),
2 Flügel +21 (1W6+4), Schwanzschlag
+21 (1W8+12), **ST** 27, **KO** 21, **KMB** +25,
KMV 36 (40 gegen Zu-Fall-Bringen),
Odemwaffe SG 23.**SPIELWERTE****ST** 31, **GE** 12, **KO** 25, **IN** 16, **WE** 17,
CH 16**GAB** +16; **KMB** +27; **KMV** 38 (42 gegen
Zu-Fall-bringen)**Talente** Angriff im Vorbeifliegen, Blind kämpfen,
Mehrfachangriff, Schweben, Steilwende, Verbesserte
Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klauen),
Wachsamkeit**Fertigkeiten** Bluffen +22, Diplomatie +22, Fliegen +12,
Heimlichkeit +3, Mit Tieren umgehen +22, Motiv erkennen
+28, Überlebenskunst +22, Wahrnehmung +28, Wissen
(Adel) +19, Wissen (Lokales) +19, Zauberkunde +22**Sprachen** Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Qadiri**Besondere Eigenschaften** Sand bewegen**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Odem des Schlafs (ÜF)** Sarithil kann anstelle einer Linie aus
Feuer auch einen Kegel aus Schlafgas ausstoßen. Kreaturen,
die sich in diesem Bereich befinden, müssen einen
Willenswurf ablegen. Misslingt der Wurf, fallen sie 1W6
Runden plus 7 Runden in einen tiefen Schlaf.**Sand bewegen (ZF)** Sarithil kann den Sand bewegen, um
Ruinen freizulegen oder Schätze zu bewegen. Diese
Fähigkeit funktioniert wie *Erde bewegen*, wirkt allerdings nur
auf Sand (ZS 16). Diese Fähigkeit entspricht einem Zauber
des 5. Grads.**Wüstenwind (ÜF)** Sarithil kann einen Wüstenwind
heraufbeschwören, der seinen Befehlen gehorcht. Diese
Fähigkeit wirkt wie der Zauber *Windstoß*. Allerdings müssen
alle Kreaturen, die sich in seinem Weg befinden einen
Zähigkeitswurf (SG 23 bzw. 25) ablegen. Misslingt der Wurf,
sind sie durch dein Sand 1W4 Runden lang blind. Der SG
des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.



Rote Drachen

Stellt man sich einen Amok laufenden Drachen vor, dann stellt man sich einen Drachen vor, der Feuer speit, und es überrascht wohl kaum, dass die meisten Kreaturen die Farbe Rot mit Gefahr verbinden. Wenn wir jene wundersamen und doch unbestreitbar bösen Wesen beschreiben, wählen wir nicht umsonst blumige und bombastische Worte, neigen zu Superlativen, die bei jeder anderen Kreatur nur Übertreibung wären. Ihr könnt euch sicher sein, dass es keine bekannte Sprache gibt, in welcher sich mit nur einem einzigen Wort ausdrücken ließe, wie Ehrfurcht gebietend und schrecklich die Macht der Roten Drachen ist.

—Drakanav Kodex, Kapitel 18.

Die berühmtesten Drachen aller Welten tragen rote Schuppen und dieser Ruf ist wahrlich verdient. Auch andere Gattungen bringen Individuen hervor, die einen gewissen Ruhm erlangen – dieser beschränkt sich jedoch meist auf eine bestimmte Gegend und eine bestimmte Zeit. Weder auf Golarion, noch irgendwo sonst gibt es Wesen, die solche Furcht hervorrufen wie die herrlichen, zornigen Roten Drachen. Sie sind die Verkörperung der Zerstörung, des Hasses und der unberechtigten Arroganz der Drachen, wie es auch der *Drakanav Kodex* beschreibt. Rote Drachen leiden nicht selten unter Hybris und auch wenn ihr Narzissmus und ihre arrogante Selbstsicherheit zum Teil unberechtigt sind, können sie ihren Anspruch doch mit Klauen und Feuer untermauern.

Sie sind die herrlichsten und schrecklichsten aller Drachen und halten alle anderen Wesen – mit Ausnahme der Golddrachen vielleicht – für unterlegen. Wenn Rote Drachen mitbekommen, dass einer ihrer Geschwister von niederen Wesen, wie etwa selbst ernannten „Drachentötern“, zur Strecke gebracht wurde, ist es nicht Mitleid oder Bedauern, das sie empfinden. Nein, sie verachten den Getöteten noch für seine Niederlage. Manch einer mag diese Verachtung für Teilnahmslosigkeit oder Geringschätzung halten, doch wäre dies ein Irrtum. Rote Drachen sind der festen Überzeugung, dass nur die Starken überleben und die Schwachen ihnen



dienen müssen, doch auch ihnen ist klar, dass es manchmal pures Glück ist, welches es den Schwächsten, Dümmden und Unwürdigsten ermöglicht, ihnen überlegene Wesen zu besiegen. Dass es auch wirklich außergewöhnliche Menschen gibt, die mächtiger sind als sie selbst, kommt Roten Drachen hingegen gar nicht in den Sinn. Also vergießen sie auch keine Tränen, wenn ihre Verwandten sterben, sondern machen jene ausfindig, die dafür verantwortlich sind, und gehen sicher, dass so etwas nicht noch einmal passiert. Sie spotten, doch dann nehmen sie Rache. Es gibt viele Geschichten über siegreiche Drachentöter, die mit ihren Trophäen nach Hause kamen, nur um festzustellen, dass ihre Heimat dem flammenden Zorn eines Roten Drachen zum Opfer gefallen ist – im Falle des Untergangs von Parnsfurt 2351 AK war es gar eine ganze Großstadt. Viele Legenden warnen die Sterblichen, dass sie die Roten Drachen, die sie heimsuchen, lieber in Ruhe lassen sollten. Und sollte es einem Drachentöter tatsächlich gelingen, eines dieser Wesen zur Strecke zu bringen, dann sollte er sich danach besser verstecken, statt seine Liebsten auch noch in Gefahr zu bringen. Und doch gibt es immer noch Drachentöter, die es nicht lassen können und Jagd auf die Roten machen. Der Blutrote Ruf, wie dieser Drang genannt wird, kostet jedes Jahr Dutzende von Mächtigen-Drachenjägern das Leben.

Rote Drachen sind majestätische und unglaublich Furcht erregende Wesen. Einige von ihnen sind sogar größer als Golddrachen und ihre schuppigen Eier sind nicht kleiner als ein ganzes Pferd. So schrecklich und Furcht einflößend sie auch sein mögen, umgibt die Roten Drachen auch eine wilde Schönheit, wie sie keine andere Gattung besitzt. Angefangen bei ihren kräftigen Kiefern, mit denen sie Eisenstangen und Schiffsmasten zerbeißen können, bis zu ihren muskulösen Schwänzen, mit denen sie Steinmauern zerschlagen können, verkörpern sie das perfekte, überlegene Raubtier. Abgesehen von diesen Rekord verdächtigen Eigenschaften verfügen Rote Drachen im Allgemeinen über relativ flache Schnauzen und kräftige, massige Kiefer mit einer Reihe messerscharfer Zähne, die so groß sind, dass sie über die Lippen hinausragen, und den Drachen nur noch schrecklicher aussehen lassen. Direkt hinter der Spitze ihrer Schnauzen wachsen Roten Drachen kleine Hörner, während ihre Häupter von stahlharten Schuppen bewachsen sind, die zum Kopfende hin immer größer werden und den Roten Drachen ihr charakteristisches Aussehen verleihen, welches so manch intelligentes Wesen in Angst und Schrecken versetzt. Mit ihren starken Muskeln sind sie in der Lage, sich schneller und anmutiger zu bewegen, als man es Wesen ihrer Größe zutrauen würde.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Es gibt viele Geschichten über Rote Drachen, welche die Berge (meist Vulkane) heimsuchen und von den in der Nähe lebenden Menschen Tribut fordern. Diese Berichte stellen die Roten Drachen nicht gerade in einem positiven Licht dar, denn sie sind mit leidenschaftlich böse. Keine andere chromatische Drachengattung begehrt, hasst und giert intensiver und nur wenige sind so schwer zu erlösen wie Rote Drachen. Schlimmere Bösewichte kann man sich kaum vorstellen und nur wenige sterbliche Kreaturen sind so unverbesserlich wie die Roten. Ihre destruktiven Impulse und ihre Hass erfüllten Amokläufe überraschen und erfreuen selbst die abscheulichsten Dämonen und lassen selbst die größten Golddrachen stauen. Wenn Rote Drachen Amok laufen, hält sie nichts auf. Den Fähigkeiten der Menschen, die sich ihnen entgegen stellen,

bringen sie nur Verachtung entgegen und Geschichten über Drachentöter, denen es tatsächlich gelang, einen der ihren zur Strecke zu bringen, ignorieren sie einfach.

Wie es die Fabeln berichten, leben Rote Drachen in riesigen Höhlen unter den Bergen. Sie bevorzugen Vulkane (vor allem solche, die noch aktiv sind), denn diese sind meist nicht Teil eines Gebirges und überblicken das gesamte Umland. Aber auch zu Gebirgsketten gehörende Vulkane werden teils von Roten Drachen besetzt. König Daralathyxl etwa lebt irgendwo in den südwestlichen Gipfeln der Fünfkönigsberge, statt im Droskars Fels – warum das so ist, wird wohl kein lebendes Wesen je herausfinden.

Junge Rote Drachen fügen dem Ökosystem in ihrer Nähe meist mehr Schaden zu als ältere Exemplare. Sie fressen zwar weniger als ihre größeren und älteren Geschwister (außer natürlich, wenn sie gerade eine Wachstumsphase durchmachen), ziehen aber öfter durch ihre Domänen und jagen und töten dabei alles, was ihnen über den Weg läuft. Ältere Rote Drachen halten sich mehr in ihren Heimstätten auf. Wenn sie diese verlassen, fallen sie meist nicht über ihre unmittelbare Umgebung her. Stattdessen suchen sie weiter entfernt gelegene menschliche Siedlungen heim – brennen Häuser nieder, lassen ihre Opfer aus großer Höhe fallen und fordern Geld und andere Schätze. In der näheren Umgebung der Höhlen junger Roter Drachen, stößt man meist auf die Anzeichen ihres Feuerodems. Die Unterschlüpfte älterer Roter Drachen hingegen lassen sich nicht so leicht finden.

Keine andere Gattung hungert mehr nach Schätzen, Nahrung oder Zerstörung als Rote Drachen. Das mächtige Feuer, das in ihren Mägen brennt, ermöglicht es ihnen, so gut wie jede nicht giftige Substanz zu fressen und zu verdauen, seien es Tiere, Pflanzen oder Steine. Die Flammen sterben erst, wenn der Drache stirbt.

In jeder Kultur lässt sich eine Variante der Geschichte vom Drachen und der Prinzessin finden – der böse Drache fordert eine wunderschöne Prinzessin dafür, dass er aufgehört, das Königreich in Schutt und Asche zu legen. Teils wird die Rolle der Prinzessin umbesetzt, aber es handelt sich immer um eine Jungfrau, und immer wird sie dem schrecklichen Drachen zur Besänftigung angeboten. Diese klassische Vorstellung über Drachen trifft auf Rote Drachen zu. Sie sichern sich ihre Vorherrschaft nicht selten durch schreckliche Amokläufe, die oft monatelang dauern und erst enden, wenn die leidende Bevölkerung etwas anbietet, das für sie unersetzlich und höchst wertvoll ist. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Drache dies braucht oder nicht – Sklaven zum Beispiel lassen sich leicht ersetzen und werden von den Drachen nicht als denkende und fühlende Wesen gesehen.

Menschen und Elfen sind für sie Spielzeug, leicht ersetzbare Schätze, und das ist durchaus noch positiv gemeint, halten sie doch auf keine andere nicht drakonische Kreatur so große Stücke. Zwerge hassen sie richtig gehend. Nicht selten teilen sie sich ihre Heimat mit den kleinen Leuten, die sie scheinbar grundlos sofort angreifen, sobald sie ihrer gewahr werden. Andere, sterbliche Wesen – abgesehen eben von Menschen, Elfen und Zwergen – sind ihrer Beachtung gar nicht erst wert. Ab und an pflegen Rote Drachen Umgang mit Ifriti, doch Bündnisse oder Abkommen, die sie mit diesen Wesen schließen, währen selten länger als ein paar Jahre. Rote Drachen sind die größten chromatischen Drachen und stets erinnern sie alle niederen Wesen daran. Ihre unglaubliche Hybris spiegelt sich in jeder ihrer Handlungen. Rote Drachen finden es geradezu absurd, dass es irgendeine Kreatur geben soll (abgesehen von Golddrachen), die ihnen auf irgendeine Art

und Weise überlegen ist. Diese vollkommen lächerliche Idee passt einfach nicht in ihr Weltbild. Meist haben sie mit dieser Überzeugung sogar Recht. Es gibt aber genug Ausnahmen und so fällt immer mal wieder ein allzu selbstsicheres Exemplar einer Gruppe Drachentöter zum Opfer.

Mit Ausnahme der Golddrachen halten Rote Drachen auch alle ihre Geschwister für unterlegen. Sie haben kaum Geduld für ihre niederen Verwandten und feiern nicht selten den Tod eines Metalldrachen. Auf der anderen Seite erstreckt sich ihr Stolz wiederum auf alle Drachen. Im Vergleich zu den Sterblichen sind alle Drachen gottgleich und sie selbst stehen einfach nur an der Spitze dieser Hierarchie. Ihr Stolz auf ihre Art hält sie aber nicht davon ab, andere Drachen zu misshandeln oder gar zu töten. Doch wenn jemand anderes dies tut (egal ob es sich bei dem Opfer um einen Metalldrachen oder einen chromatischen Drachen handelt und egal wie alt dieser Drache ist), fühlen sich Rote Drachen angegriffen. Wie weit sie mit ihrer Rache gehen, hängt ganz von der Gattung des Drachen ab, der getötet wurde, und wie weit der Rote Drache reisen müsste, um Rache zu nehmen. Sie sehen sich nicht als Rächer ihres gesamten Volkes, werden aber gewöhnlich aktiv, wenn ein bekannter Drachentöter ihr Territorium betritt.

Wenn Rote Drachen es mit Golddrachen zu tun bekommen – selbst wenn diese eigentlich jünger oder schwächer sind –, verhalten sie sich respektvoll und stellen ihre Arroganz für einen Augenblick zurück. Sie bewundern und hassen ihre goldenen Geschwister zugleich, denn in den meisten Fällen sind diese mächtiger als sie selbst. Diese Bewunderung ist es, die Golddrachen manchmal auf die Idee bringt, ihre roten Brüder und Schwestern auf den rechten Weg führen zu wollen. Erfolg haben sie dabei nur selten. Viele andere Drachen verstehen diese Hassliebe zwischen Roten und Golddrachen nicht. Abgesehen von einigen drakonischen Historikern wissen auch nur die wenigsten über die uralten Bündnisse der beiden mächtigsten Drachengattungen Bescheid.

Die Wurzeln dieser Bündnisse liegen weit in der Vergangenheit und gehen auf jene Zeit zurück, als die ersten sterblichen Drachen (alles Metalldrachen) unter den wachsamsten Augen von Apsu und Tiamat aus dem Ei schlüpfen. Nach ihnen kam Dahak und mit Dahak kam der Verrat. Apsu und seine Kinder kämpften gegen Dahak, doch im Moment des Sieges rief der Falsche Wurm seine Mutter um Hilfe an. Tiamat versprach jenen, die von Dahak verletzt worden waren, ihren Schmerz zu lindern, wenn sie sich gegen ihren Vater und ihre Brüder erheben und auf Dahaks Seite kämpfen würden. Die meisten Drachen lehnten dieses Angebot ab. Der erste, der sich darauf einließ, ein tödlich verwundeter Golddrache, dessen Name schon längst vergessen ist, wurde zum ersten Roten Drachen. Später gab er sich den Namen Nerothroc und gründete die Blutlinie der Roten Drachen. Dahaks Betrug und Tiamats unheiliges Geschenk hatten die Verräter korrumpiert und jene Golddrachen, die die Seiten gewechselt hatten, verloren ihren Glanz und wurden zu gierigen, hasserfüllten Roten Drachen. Trotz all der vergangenen Jahrtausende haben sie Dahaks Verrat nicht vergessen und da sie dahinter eine göttliche Verschwörung sehen, sind Rote Drachen die am wenigsten religiösen unter allen Drachen.

Manche Roten Drachen werden so groß und mächtig, so unglaublich alt und prächtig, dass ihr Zerstörungspotential und ihre schiere Körpergröße selbst die von Golddrachen übersteigt. Diese wenigen sind von geradezu epischer Natur. Glücklicherweise hat die Welt bisher nur eine Handvoll dieser mächtigen Exemplare gesehen. Allerdings scheint nur die Blutlinie Nerothrocs die Fähigkeit zu besitzen, über die physischen Beschränkungen ihrer Art hinaus zu wachsen. Von dem halben Dutzend Roter Drachen, die über solch eine Macht verfügen, ist König Daralathyxl einer der Größeren, aber nicht unbedingt der Größte.

HORT UND HEIM

Rote Drachen sind extrem gierig und da sie auch in der Lage sind, sich holen zu können, was sie wollen, gehören sie zu den reichsten aller Drachen. Ihre Münzberge könnten Säle füllen, die größer sind als ein Haus. Und ihre sonstigen Schätze lassen so manch ein normales Museum vor Neid erblassen. Rote Drachen lieben alle Arten von Schätzen – angefangen bei Münzen, Edelsteinen und Kunstgegenständen über meisterlich gefertigte Waffen und Rüstungen bis hin zu fantastisch mächtigen magischen Gegenständen und niederen Artefakten.

Lieber als alles Gold und aller Schmuck sind ihnen aber ihre lebenden Schätze. Wie auch Schwarze Drachen halten sich Rote Drachen Sklaven – meist menschliche oder elfische Jungfern. Im Gegensatz zu ihren schwarzen Geschwistern aber foltern Rote Drachen ihre Sklaven nicht. Diese sollen schließlich am Leben bleiben und wenn schon nicht seelisch, dann wenigstens körperlich unversehrt sein. Sklaven sind





zerbrechliche Schätze, die bewundert und gegessen werden sollen. Wenn einer dieser Unglücksseeligen seine Schönheit verliert oder „kaputt geht“, wird er einfach weggeworfen oder gefressen und ersetzt.

So gefährlich Rote Drachen in Person sind, so gefährlich sind auch ihre Höhlen. Solange es ihnen möglich ist, leben Rote Drachen am liebsten in Vulkanen. Die große Hitze ist für sie sehr angenehm. Die Jungfern aber, die sie so schätzen, können diese Hitze natürlich kaum überleben. Also müssen die Drachen Kammern für die Sklaven bauen oder finden, bzw. diese dazu zwingen, welche anzulegen, die weit genug vom Magma entfernt liegen. Dementsprechend bestehen die Wohnstätten Roter Drachen aus zahllosen Kammern, die durch lange Tunnel miteinander verbunden sind. Solange der Drache keine Möglichkeit besitzt, sich zu verkleinern, sind diese Tunnel immer noch groß genug, damit der Besitzer sich hindurch zwängen kann. Wenn Rote Drachen keine Vulkane finden können oder ihnen diese aus irgendeinem Grund nicht in den Kram passen, leben sie unter normalen Bergen. Die Höhlen dieser Drachen sind meist etwas kleiner und kompakter, aber nicht weniger gefährlich für ungeladene Gäste.

Rote Drachen schützen ihre Quartiere mit Magie und gewöhnlichen Fallen und integrieren natürliche Gefahren in ihre Verteidigungsmaßnahmen – gerade das Magma von Vulkanhöhlen eignet sich hervorragend hierfür. Aber auch die Refugien, in denen es kein natürlich vorkommendes, geschmolzenes Gestein gibt, sind gefährlich genug, sind sie doch mit Fallen und magischen Hindernissen ausgestattet, welche die meisten, aufstrebenden Drachentöter davon abhalten, weit genug in den Unterschlupf vorzudringen, um den Roten Drachen wirklich persönlich zu treffen. In der Höhle eines Roten Drachen wird man höchstwahrscheinlich auf verborgene Fallgruben stoßen, auf fallende Decken, Gänge voller Schlingen und Hinterhalte, geschützt von *Antimagischen Feldern*, auf Geheimtüren und geistlose Wächter (nicht selten Gallertwürfel). Sprüche wie etwa verschiedene *Symbolzauber*, *Alarm* oder *Wächter und Hüter* machen das Zuhause eines Roten Drachen zu einem wahrlich ungastlichen Ort. Wem es gelingt, all diese Fallen zu umgehen, muss sich im Herzen der Höhle jedoch der schlimmsten Gefahr stellen – dem Roten Drachen selbst.

Die Sklaven Roter Drachen sind in Seitenkammern untergebracht. Die Türen dieser Räume lassen sich nur von außen öffnen und sind meist mit Hilfe von Magie verborgen und mit Fallen versehen. In diesen Zimmern können die Frauen des Harems alle Annehmlichkeiten finden, die sie auch draußen hätten, dennoch bleiben sie natürlich ein Gefängnis. Rote Drachen verstecken ihre Sklaven im Allgemeinen so gut, dass viele Drachentöter gar nicht darauf kommen, dass diese Räumlichkeiten existieren könnten. Nicht selten lassen sie ein Dutzend vergessener junger Frauen und Männer zurück, die dann in ihren Luxusgefängnissen langsam verhungern.

ROLLE IM SPIEL

Rote Drachen sind der Inbegriff des Bösen. Sie sind gnadenlose Zerstörer und völlig unmoralisch. Sie lügen, betrügen und töten. Je nachdem, was du für deine Kampagne brauchst, kannst du Rote Drachen als geistlose Amokläufer einsetzen, die kleine Städte und ganze Bezirke mit ihren Klauen, ihrem Odem und ihrer Magie in Schutt und Asche legen, oder sie als schlaue Manipulatoren auftreten lassen, die schreckliche Rachepläne ausführen und Raubzüge unternehmen.

Wie bereits erwähnt, sind Rote Drachen das, an was das Volk denkt, wenn es das Wort „Drache“ hört. Sie speien Feuer,

entführen Jungfrauen und löschen Menschensiedlungen aus. Sie sind zweifelsohne sehr mächtig und besitzen ein unglaubliches Zerstörungspotential, aber auch Rote Drachen sind nicht allmächtig. Auch sie machen Fehler. Und ganz selten verlieren sie sogar einmal einen Kampf gegen sterbliche Wesen. Das ist aber wirklich die Ausnahme. Die meisten angehenden Drachentöter werden ein und demselben Roten Drachen viele Male gegenüberstehen, bevor es wirklich zum Endkampf kommt. Rote Drachen sind zwar keine Feiglinge, haben aber einen extrem ausgeprägten Überlebensinstinkt und kämpfen nur bis zum Tod, wenn sie in ihrer Höhle sind – selbst dann aber kann es sein, dass sie vorher fliehen. Es sollte also relativ leicht sein, einen Roten Drachen zu besiegen, ihn zu töten aber, geradezu frustrierend schwierig.

ROTE DRACHEN AUF GOLARION

Rote Drachen ziehen stets die Aufmerksamkeit auf sich. Durch ihre leuchtenden Schuppen und ihr heftiges Temperament stechen sie überall heraus. Die Zerstörung, die junge Rote Drachen in ihren Domänen anrichten, verschafft jenen, die Drachen hassen und jagen, zudem genug Möglichkeiten, sie aufzuspüren. Um dem Ruf der Roten Drachen wirklich gerecht zu werden, bräuchte man wohl Hunderte von Seiten. Im Folgenden werden nun einige der bemerkenswertesten Roten Drachen vorgestellt, die auf Golarion leben.

Auf der Insel Kortos, da wo Absaloms Kontrolle nicht mehr hinreicht, haben sich einige junge Rote Drachen und eine handvoll Blaue Drachen niedergelassen und kämpfen um die Vorherrschaft. Absalom hat zwar bereits mehrmals in Erwägung gezogen, Drachentöter in diese Gebiete aus zuschicken, doch eigentlich gibt man sich lieber damit zufrieden abzuwarten, bis die Drachen sich gegenseitig töten. Mehr Informationen hierzu kannst du im *Almanach zu Absalom* finden.

Korvosa und die umliegenden Gebiete werden seit 4569 AK vom geheimnisvollen Glarataxus heimgesucht, der immer mal wieder für ein paar Monate auftaucht, Tod und Zerstörung bringt, und dann Jahrzehntlang wieder in seinem bisher unbekanntem Unterschlupf verschwindet. Alle Versuche, den Drachen zu besänftigen, sind fehlgeschlagen. Bitten, zu Verhandlungen zu erscheinen, wurden nie erfüllt. Der Messingdrache Thehydrax hat vor Kurzem enthüllt, dass Glarataxus vermutlich taub ist, also bereitet Korvosa sich auf sein nächsten Erscheinen mit großen Schiefertafeln und überdimensionierten Kreidestücken vor. Mehr Informationen hierzu im *Almanach zu Korvosa*.

Osirion wird von Asuulek heimgesucht, der sich in seinem Vulkanheim versteckt. Alle Versuche, seinen Unterschlupf zu infiltrieren, sind bisher fehlgeschlagen und nur einer von Dutzenden von Drachentörern hat überlebt. Aber auch er konnte nur von den scheinbar undurchdringlichen Verteidigungsmaßnahmen des Drachen berichten. Mehr Informationen hierzu im *Pathfinder Companion: Osirion – Das Land der Pharaonen*.

Keine Aufzählung Roter Drachen auf Golarion wäre jedoch komplett, ohne die Erwähnung des prächtigen Königs Daralathylx, der angeblich über die Fünfkönigsberge herrscht. Seine Majestät und unfassbare Macht könnten jedoch nur in einem eigenen Buch angemessen beschrieben werden.

NAMEN

Viele Rote Drachen integrieren die Silben „dara“ oder „thys“ in ihre Namen. Die Worte bedeuten „schrecklich“, bzw. „groß“.

Abgesehen davon sind die Namen alle recht unterschiedlich, aber fast ausnahmslos überlang, kompliziert und schwierig auszusprechen. Je älter Rote Drachen werden, desto eher neigen sie dazu, ihre Namen noch zu verlängern – sie lassen einzelne Silben wegfallen und nehmen neue auf, bis ihre Namen von geradezu komischer Länge sind. Wirklich mächtige Rote Drachen, wie etwa der König, machen im Alter das genaue Gegenteil. Sie vereinfachen ihre Namen, so dass man sich ihrer leicht erinnern und sie noch in hunderten von Jahren fürchten kann.

Beispielnamen: Akdarathys, Drathyskith, Kratharak, Sykaralyn, Varantulian.

DARALATHYXL

Daralathylx lebt im nordwestlichen Andoran, irgendwo nordöstlich vom Droskars Fels, und ist einer der größten, ältesten und mächtigsten Drachen auf Golarion. Viele nennen ihn den Sechsten König der Fünfkönigsberge und wer ihn trifft, spricht ihn besser mit „König“ an, obwohl er „Kaiser“ oder „Gott“ eher vorzuziehen scheint. Sein Einflussbereich erstreckt sich über Hunderte Kilometer und mindestens ein weiteres Dutzend mächtiger chromatischer Drachen lebt noch in seiner riesigen Domäne.

Sowohl drakonische als auch sterbliche Gelehrte gehen davon aus, dass Daralathylx circa 2000 Jahre alt ist. Er erscheint inzwischen zwar immer seltener, doch nur ein Narr würde davon ausgehen, dass er schwächer wird. Ja es scheint gar, als würden zunehmende Gerüchte über seinen Tod, seine Schwäche oder sein Fortgehen seinen Zorn nur noch steigern. Und so sprechen die Einwohner des oftmals heimgesuchten Finstermondts und anderer Gegenden nahe des Droskars Fels nur höchst respektvoll von ihm, um den König so gut es geht im Zaum zu halten.

Wenn Daralathylx erst einmal vor Wut schäumt, verbreitet er überall im nordwestlichen Andoran, im südlichen Iger und im südwestlichen Druma Angst und Schrecken. Zur Besänftigung fordert er Geld, Schätze und Jungfern (am liebsten Elfen). Und die Gemeinden, die seinen Zorn nicht schnell genug beschwichtigen können, gehen in Flammen auf. Wenn Daralathylx kommt, folgt der Tod ihm auf dem Fuße.

Mehr Informationen im *Almanach zum Finstermondts*.

DARALATHYXL

HG 22

EP 614.400

Männlicher großer Wurm, Roter Drache

CB Kolossaler Drache (Feuer)

INI +4; **Sinne** Drachensinne, Rauchsicht, *Ausspähung entdecken*, *Mächtiger Arkaner Blick*; **Wahrnehmung** +44

Aura Aura des Feuers (3 m, 2W6 Feuer), Unheimliche Ausstrahlung (108 m, SG 32)

VERTEIDIGUNG

RK 41, **Berührung** 2, auf dem falschen Fuß 41 (-8 Größe, +39 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild, +2 Verständnis, kann nicht auf dem falschen Fuß erwischt werden)

TP 507 (29W12+319)

REF +18, **WIL** +24, **ZÄH** +27 (+8 gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten, +2 gegen gute und rechtschaffene Kreaturen)

Immunitäten Elektrizität (120 Punkte), Feuer, Kälte (120 Punkte), Lähmung, Säure (120 Punkte), Schall (120 Punkte), Schlaf; **SR** 20/Magie und 10/Adamant (150 Punkte);

Verteidigungsfähigkeiten *Zauber zurückwerfen* (1W4+6 Zaubergrade); **ZR** 32

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 75 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +40 (6W8+27), 2 Klauen +40 (6W6+18), 2 Flügel +37 (2W8+9), Schwanzschlag +37 (4W6+27)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 6 m (Biss 9 m)

Besondere Angriffe Einäschern, ücken (4W8+27, große Kreaturen, Reflex SG 35), Flammen manipulieren, Gestein schmelzen, Odemwaffe (21 m-Kegel, 24W6 Feuer, Reflex SG 37 halbiert), Schwanzstreich W8+27 (Reflex, SG 35, halbiert)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 22)

Beliebig oft – *Aufspüren*, *Einflüsterung* (SG 21), *Feuerwand*, *Feuerwerk* (SG 20), *Magie entdecken*, *Weg finden*

Bekannte Zauber (ZS 19):

9. Grad (4/Tag; 1 bereits gewirkt) – *Sechster Sinn*, *Zeitstopp*

8. Grad (7/Tag; 2 bereits gewirkt) – *Gedankenleere*, *Moment der Eingebung* (+19), *Schutz vor Zaubern*

7. Grad (7/Tag; 2 bereits gewirkt) – *Mächtiger Arkaner Blick*, *Mächtiges Teleportieren*, *Zauber zurückwerfen*

6. Grad (7/Tag; 1 bereits gewirkt) – *Antimagisches Feld*, *Mächtige Magie bannen*, *Massen-„Ausdauer des Ochsen“*

5. Grad (7/Tag) – *Ausspähende Augen*, *Heilung*, *Symbol des Schmerzes* (SG 23), *Verzauberung brechen*

4. Grad (8/Tag; 2 bereits gewirkt) – *Ausspähung entdecken*, *Immunität gegen Zauber*, *Steinhaut*, *Verwandlung*

3. Grad (8/Tag; 4 bereits gewirkt) – *Magie bannen*, *Monster herbeizaubern III*, *Schutz vor Energien*, *Schutzkreis gegen Gutes*

2. Grad (8/Tag; 5 bereits gewirkt) – *Bärenstärke*, *Katzenhafte Anmut*, *Pracht des Adlers*, *Schläue des Fuchses*, *Weisheit der Eule*

1. Grad (8/Tag) – *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schutz vor Gutem*, *Schutz vor Ordnung*

0. Grad (6/Tag) – *Ausbessern*, *Botschaft*, *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Resistenz*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Daralathylx stellt sich nur selten Wesen entgegen, die dumm genug sind, gegen ihn kämpfen zu wollen. Das heißt aber nicht, dass er unvorsichtig ist. Er wirkt jeden Tag *Ausspähung entdecken* und *Moment der Eingebung* auf sich. Wenn er merkt, dass ein Kampf bevorsteht, wirkt er *Bärenstärke*, *Katzenhafte Anmut*, *Pracht des Adlers*, *Sechster Sinn*, *Schläue des Fuchses*, *Mächtiger Arkaner Blick*, *Massen-Ausdauer des Ochsen*, *Weisheit der Eule*, *Schutz vor Energien* (Säure, Kälte, Elektrizität und Schall), *Schutz vor Gutem*, *Schutz vor Ordnung*, *Schutz vor Zaubern*, *Zauber zurückwerfen* und *Steinhaut* auf sich.

Während des Kampfs Daralathylx versucht, Kämpfe so schnell wie möglich zu einem Ende zu bringen. Er wirkt *Zeitstopp*, um sich zusätzliche Handlungen zu verschaffen. Wenn selbst das die angehenden Drachentöter nicht dazu

bringt, ihn in Ruhe zu lassen, benutzt er abwechselnd seine Odemwaffe und volle Angriffe. Wenn er weiß, welche Zauber seine Widersacher bevorzugen, wirkt er bei der ersten Gelegenheit *Immunität gegen Zauber* auf sich.

Moral Außerhalb seines Unterschlupfs geht Daralathyl keine Risiken ein. Wenn er weniger als 350 TP hat, wirkt er *Zeitstopp* und dann normalerweise zweimal *Heilung* und andere defensive Zauber, wenn ihm die Zeit bleibt. Dann kämpft er wieder weiter, bis er erneut nur noch 350 TP hat und wiederholt die oben genannten Zauber, bis ihm nur noch ein Zauber des 9. Grades oder ein Zauber des 5. Grades zur Verfügung stehen. Zu diesem Zeitpunkt wirkt er *Mächtiges Teleportieren* und kehrt in seine Höhle zurück. In seinem Unterschlupf – selbst schon ein tödliches Labyrinth, das nicht ausgespäht werden kann –, wartet er dann und leckt seine Wunden.

Grundwerte Ohne seine defensiven Zauber und Erkenntniszauber hat Daralathyl die folgenden Grundwerte: **INI** +2, **Aura** Unheimliche Ausstrahlung (SG 30), **RK** 39, Berührung 0, auf dem Falschen Fuß 39; **TP** 449 (29W12+261); **REF** +14, **WIL** +22, **ZÄH** +25; **Nahkampf Biss** +38 (6W8+24), 2 Klauen +38 (6W6+16), 2 Flügel +35 (2W8+8), Schwanzschlag +35 (4W6+24); **Besondere Angriffe** Erdrücken (4W8+24, große Kreaturen, Reflex SG 33), Odemwaffe (21 m-Kegel, 24W6 Feuer, Reflex SG 35 halbiert), Schwanzstreich 2W8+24 (Reflex, SG 33, halbiert); **KMB** +53; **KMV** 61 (65 gegen Zu-Fall-bringen); **ST** 43, **GE** 6, **KO** 29, **IN** 22, **WE** 23, **CH** 22; **Fertigkeiten** Bluffen +38, Diplomatie +38, Einschüchtern +38, Fliegen +14, Magischen Gegenstand benutzen +21, Motiv erkennen +42, Schätzen +24, Wahrnehmung +42, Wissen (Adel) +23, Wissen (Arkanes) +38, Wissen (Ebenen) +23, Wissen (Geographie) +24, Wissen (Geschichte) +23, Wissen (Religion) +38, Zauberkunde +38.

SPIELWERTE

ST 47, **GE** 10, **KO** 33, **IN** 26, **WE** 27, **CH** 26
GAB +29; **KMB** +55; **KMV** 67 (71 gegen Zu-Fall-Bringen)
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blind kämpfen, Doppelschlag, Fähigkeitsfokus (Odemwaffe), Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Schnappen, Schweben, Steilwende, Verbesserte Initiative, Verbesserter natürlicher Angriff (Biss), Verbesserter natürlicher Angriff (Klauen), Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klauen)
Fertigkeiten Bluffen +40, Diplomatie +40, Einschüchtern +40, Fliegen +16, Magischen Gegenstand benutzen +23, Motiv erkennen +44, Schätzen +26, Wahrnehmung +44, Wissen (Adel) +25, Wissen (Arkanes) +40, Wissen (Ebenen) +25, Wissen (Geographie) +26, Wissen (Geschichte) +25, Wissen (Religion) +40, Zauberkunde +40
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal, Infernalisches



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Feuers (ÜF) Daralathyl ist von einer Aura hoher Hitze umgeben. Alle Kreaturen in einem Umkreis von 3 m Radius erleiden zu Beginn des Zuges des Drachen 2W6 Feuerschaden.

Einäschern (ÜF) Daralathyl kann Kreaturen mit seinem feurigen Atem einäschern. Jede Kreatur, deren Trefferpunkte durch seine Odemwaffe auf weniger als 0 gefallen sind, muss einen Zähigkeitswurf gegen den SG der Odemwaffe des Drachen ablegen. Misslingt der Wurf, zerfällt die Kreatur zu Asche. Wesen,

die auf diese Art und Weise zerstört werden, können nur durch *Wahre Auferstehung* oder ähnlich starke Magie wieder zum Leben erweckt werden.

Flammen

manipulieren

(ÜF) Daralathyl

kann mit einer Standard-Aktion jeden Feuerzauber kontrollieren, der sich

innerhalb eines Umkreises von 36 m Radius befindet. Das erlaubt ihm,

jeden Feuereffekt in diesem Gebiet so zu bewegen, als wenn er selbst den Zauber gewirkt hätte. Auch erlaubt es ihm diese Fähigkeit, einen stationären Feuereffekt neu zu positionieren. Allerdings muss der neue Standort für den Zauber zugelassen sein. Und schließlich kann Daralathyl innerhalb der Runde nach der Anwendung dieser Fähigkeit die Kontrolle über jeden Feuerzauber übernehmen, der innerhalb des Bereiches gewirkt wird, der seiner Kontrolle untersteht, als ob er den Zauber gewirkt hätte. Er kann alle Entscheidungen treffen, die auch dem Zauberkunde erlaubt sind, womit er auch den Zauber beenden kann, wenn er dieses tun möchte.

Gestein schmelzen (ÜF) Daralathyl kann mit seiner Odemwaffe Gestein innerhalb einer Reichweite von 30 m Radius zum Schmelzen bringen. Dabei bewirkt er ein Gebiet mit einem Radius von 18 m. Dieses Gebiet schmilzt bis zu einer Tiefe von 30 cm zu flüssiger Lava. Jedes Wesen, das mit der Lava in Kontakt kommt, erleidet in der ersten Runde 20W6 Punkte Feuerschaden und in der zweiten Runde 10W6 Punkte Feuerschaden. Danach erleidet es keinen weiteren Schaden mehr, da die Lava abkühlt und wieder zu Gestein erstarrt. Wenn diese Fähigkeit auf eine Wand oder eine Decke angewendet wird, behandelst Du sie wie einen Erdbeben, der Feuerschaden verursacht.

Rauchsicht (AF) Daralathyl kann auch in einer durch Rauch vernebelten Umgebung perfekt sehen (wie sie beispielsweise durch ein *Feuerwerk* erzeugt wird).



Schwarze Drachen

„Es ist der Hass, der sie wie eine Peitsche antreibt und sie immer tiefer in die Arme des Sadismus' und des Bösen drängt.“ So beschrieb der drakonische Gelehrte Atarvex die Schwarzen Drachen vor ungefähr Neunzehntausend Jahren. Und seine Beobachtungen scheinen auch heute, nach all dieser Zeit, noch immer zuzutreffen. Schwarze Drachen sind weitaus grausamer als die Furcht einflößenden Roten Drachen, die selbst schon zu widerwärtigen Taten in der Lage sind. Es scheint gar, als würden sie sich vom Leid anderer ernähren und daraus weit mehr Kraft ziehen als aus normaler Nahrung. Man kann fast den Eindruck gewinnen, als würden sie anderen einfach nur um des Quälens willen Schmerzen zufügen.

—Drakanav Kodex, Kapitel 11.

Schwarze Drachen sind Soziopathen und Mörder der schlimmsten Sorte. Sie herrschen mit einer Grausamkeit über ihre Territorien, die nur wenige andere Drachen aufbringen. Schwarze Drachen besitzen das aufbrausende Temperament ihrer weißen Verwandten, verfügen aber über einen überlegenen Verstand und eine größere Körperkraft. Außerdem sind sie die Gattung, die am ehesten Amok läuft. Sie sind auf eine Art und Weise grausam, die ihre weniger intelligenten Geschwister kaum begreifen können, jedoch nicht so subtil wie die mächtigeren chromatischen Drachen. In jedem Fall aber bereitet es ihnen Freude, ihren Opfern körperliche und seelische Wunden zuzufügen. Als schreckliche Sadisten nutzen sie ihre einschüchternde Präsenz und ihren säurehaltigen Atem, um Leiber zu verätzen und Geister zu brechen. Und sie schwelgen in der Verzweiflung und den Qualen, die sie anrichten.

Schwarze Drachen sind der Inbegriff der Boshaftigkeit. Sie tun Böses um des Bösen willen und brauchen keine weitere Motivation, um zu plündern und zu brandschatzen. Wo Weiße Drachen aus Frustration handeln und Rote Drachen ihrer Grausamkeit freien Lauf lassen, um ihre Dominanz zu sichern, töten Schwarze Drachen, weil sie Lust darauf haben. Manche von ihnen fühlen sich schon durch die unschuldigste Bemerkung angegriffen und nehmen so gut wie

jede echte oder eingebildete Beleidigung (und Drachen sind ziemlich erfindungsreich) als Vorwand für einen örtlich begrenzten Völkermord. Wenn man mit einem Schwarzen Drachen kommunizieren möchte, erfordert dies endlose Bitten und Kriecherei und selbst dann endet man wohl eher als Gefangener des Drachen, als Opfer seiner bizarren und kreativen Folterungen oder als Nahrung.

Schwarze Drachen besitzen auffällig große, gebogene Hörner, die ihnen direkt hinter dem Kiefer aus dem Kopf wachsen. Dementsprechend eindrucksvoll und unverkennbar sind ihre Silhouetten. Abgesehen von den unverwechselbaren Hörnern jedoch sind die Antlitze Schwarzer Drachen so individuell wie die anderer Drachen. Die meisten besitzen noch eine Reihe kleinerer Höcker auf dem Kopf, nur wenige haben lediglich zwei große Hörner. Einige Schwarze Drachen brechen sich gar selbst ihre Hörner (was ihnen natürlich heftige Schmerzen zufügt) und lassen sie in unnatürlichen und spitzen Winkeln wieder zusammenwachsen. Schwarze Drachen haben relativ kurze Hälse und Schwänze und dicke, muskulöse Körper. Bei den meisten sind die Zehen durch zähe Schwimmhäute miteinander verbunden, so dass sie durch die brackigen Gewässer ihrer Heimat gleiten können.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Laut einer kleinen Randbemerkung im ursprünglichen *Drakanav Kodex*, die seitdem in alle weiteren Kopien übernommen wurde, leben Schwarze Drachen vor allem deswegen in Sümpfen, weil kein anderes Gelände ihre Anwesenheit dulden würde. Wie auch ihre feindselige Heimat bereiten die Schwarzen Drachen vor allem jenen Probleme, die nicht mit ihren vielen unterschwelligem Gefahren rechnen. Schwarze Drachen sind die unbestrittenen Herrscher ihrer Domänen, was zum Teil auch daran liegen mag, dass nur wenige andere Kreaturen sich mit ihnen um die Sümpfe streiten wollen.

Wie andere Drachen stört es auch die Schwarzen kaum, im ewig feuchten Morast zu leben, schlafen möchten sie jedoch lieber im Trockenem. Aus diesem Grund suchen sie sich oft ungewöhnliche Orte als Unterschlupf aus, wie etwa das Wurzelwerk gigantischer Mangrovenhaine oder die Kronen großer Zypressenhaine.

Nur wenige andere Drachen beherrschen ihre Territorien derart unangefochten. Kaum jemand stellt sich den Schwarzen Drachen entgegen und die wenigen Sumpfbewohner, die das überhaupt könnten, scheren sich nicht darum. Der Sieg über einen Schwarzen Drachen ist im besten Fall kostspielig, im schlimmsten Fall nur ein Pyrrhussieg. Ihr säurehaltiger Atem hinterlässt unheilbare Narben und sie denken sich stets neue und schreckliche Wege aus, ihre Feinde leiden zu lassen. Selbst wenn sie schon tot sind, können Schwarze Drachen ihren Gegnern noch schaden, haben sie doch meist Fallen ausgelegt, Notfallpläne erdacht und Humanoide unterworfen, die unter ihrer Kontrolle stehen.

Doch Schwarze Drachen schaden nicht nur intelligenten Wesen sondern auch ihrer Umwelt. Wie die bemitleidenswerten Kreaturen, die ihre Quälereien irgendwie überstehen, trägt auch die Umgebung Schwarzer Drachen schreckliche Narben davon, wenn sie ganze Gebiete mit ihrer Säure verätzen. Abgesehen von dem Wäldchen oder Hain, in dem der Drache sich eingerichtet hat, winden und krümmen sich die verätzten Bäume in der Nähe seiner Heimstatt wie Lebewesen, die noch irgendwie zu fliehen versuchen. Und da Schwarze Drachen alle Kreaturen im näheren Umkreis töten und abschlachten, erschaffen sie breite Streifen öden Sumpflands.

Wer sich mit den Wegen der Drachen auskennt und sich auf einmal in einem solchen Ödland wieder findet, weiß sofort, dass er sich dem Hort eines Schwarzen Drachen nähert. Zuerst wird es still – keine Spur mehr vom brodelnden Leben des Sumpfs – und dann erreicht man eine große Lichtung, in deren Zentrum ein kleiner Hain oder ein Fels, trockenes Land eben, stehen. Viele Gelehrte nehmen an, dass Schwarze Drachen das Land um ihre Quartiere herum roden, weil sie paranoid sind und auf diese Weise leicht sehen können, wenn sich jemand ihrem Heim nähert. Bestimmte Legenden behaupten aber auch, dass die Schwarzen Drachen dies einfach nur aus einem unkontrollierten Hass heraus tun. Sie selbst äußern sich nicht dazu.

Wenn Schwarze Drachen fressen, zischt der Boden um sie herum, weil ihre Säure durch die Gegend spritzt. Wie alle anderen Drachen sind auch die schwarzen Allesfresser, die sich von Tieren und Pflanzen ernähren können. Sie ziehen jedoch das Fleisch intelligenter Wesen vor, denn solange diese noch leben, können sie wenigstens um Gnade flehen. Wer abgehärtet ist und still bleibt oder stattdessen um einen schnellen Tod bittet, nimmt dem Drachen seinen Spaß. Solche Opfer foltern Schwarze Drachen gewöhnlich über mehrere Tage oder Wochen, um wenigstens noch ein bisschen Befriedigung aus ihrem Mahl zu ziehen. Schwarze Drachen töten jedoch mehr Wesen und zerstören mehr Pflanzen, als sie fressen können, und ihre verschwenderische und rücksichtslose Art richtet eine Menge Schaden in den Sümpfen an.

Schwarze Drachen ziehen brackige Salzwassersümpfe den sanften Gezeiten oder dem Gestank stehender Süßwassersümpfe vor. Viele ernähren sich von den Fischen und Meereswesen, die von der Flut in ihre Domänen gespült wurden. Aus diesem Grund lassen sie küstennahe Gebiete meist in Ruhe und richten sich ein paar Kilometer landeinwärts ein, weiter entfernt von ihren Jagdgründen.

Niemand will mit Schwarzen Drachen zu tun haben, schon gar nicht andere Drachen (auch solche derselben Gattung). Ihr Verhalten hat eine vergiftende Wirkung auf das Land und die Gesellschaft und sie stoßen jeden ab, der sich ihnen nähert. Einzelne Schwarze Drachen können ihre Instinkte manchmal eine Zeit lang unterdrücken und Bündnisse mit anderen intelligenten Wesen schließen. Diese enden jedoch meist nicht gut für den Bündnispartner und die Liste der Kreaturen, die bereit sind, sich mit Schwarzen Drachen einzulassen, wird jedes Jahrhundert kürzer. Schwarze Drachen sind erfüllt vom Hass gegen alle anderen Lebewesen, ja sogar gegen sich selbst, und sie unterdrücken diesen Hass nur, wenn sie dadurch einen Vorteil gewinnen.

Intelligente Wesen werden meist als Konkurrenz, also Feind gesehen oder als potentielle Gefangene und Diener. Viele Schwarze Drachen, die sich ihre Sümpfe mit dem Echsenvolk oder Boggards teilen, werden zu den Anführern dieser primitiven Stämme. Oft werden die Drachen dabei nicht als weltliche Herrscher gesehen, sondern als schreckliche Götter verehrt, deren Hunger so gut wie unstillbar ist. Nicht selten bringt man ihnen lebende Opfer dar, normalerweise Gefangene, manchmal aber auch Mitglieder des eigenen Stamms.

Schwarze Drachen meiden ihre Verwandten und diese meiden sie. Wenn es einmal zu einer der seltenen Versammlungen der Drachen kommt, werden nur sehr wenige Schwarze Drachen eingeladen – eine Situation, die allerdings nur die paar wenigen stört, die überhaupt gerne kommen würden. Am meisten geben Schwarze Drachen sich noch mit Grünen Drachen und Bronzedrachen ab. Bronzedrachen nämlich

leben teils in Küstengebieten, die an Sümpfe grenzen, während Grüne Drachen sich manchmal in tropischen Dschungeln niederlassen, die zu Sümpfen werden, bevor das Land dann ins Meer übergeht. Wenn Schwarze Drachen auf andere ihrer Art treffen, verläuft dies fast ausnahmslos gewaltsam. Wenn sie auf einen Bronzedrachen stoßen, versuchen Schwarze Drachen, sich einen Vorteil zu verschaffen, indem sie einen Hinterhalt legen. Haben sie das Überraschungsmoment jedoch nicht auf ihrer Seite, fliehen sie meist vor ihren mächtigeren Verwandten. Mit den ihnen körperlich und geistig überlegenen Grünen Drachen versuchen sie hingegen friedlich umzugehen. Diese Versuche enden nur selten gut, denn Schwarze Drachen sind nicht gerade geduldig und schnell beleidigt. Nur wenn sie mit Roten Drachen zu tun haben (selbst mit solchen, die sie leicht besiegen könnten), versuchen Schwarze Drachen, sich zu beherrschen und nicht grundlos anzugreifen. Zum Glück der ungeduldigen und hasserfüllten Schwarzen Drachen treffen sie jedoch nur höchst selten auf Rote Drachen.

Ab und an kommt es vor, dass zwei Schwarze Drachen aufeinander treffen und sich ein wildes, blutiges Duell liefern. Diese Kämpfe dauern zum Teil tagelang, ein schrecklicher Säure- oder Klauenangriff folgt auf den anderen und wenn die Sonne wieder untergeht, verkriecht einer der beiden sich in die Ruinen, die nach dem Kampf übrig geblieben sind, während der andere lautstark seinen Sieg verkündet. Diese schrecklichen Duelle, die man noch Kilometer entfernt kann und besser meiden sollte, resultieren siebzehn Monate später in einigen Eiern. Bei dem lautstarken „Sieger“ handelt es sich immer um das Männchen, das seine blutige Männlichkeit verkündet, während das Weibchen „der Verlierer“ ist. Sie zieht sich in ihre eigene Domäne zurück, um in Ruhe ihre Eier auszubrüten, und überlässt es dem Männchen gerne, die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Nach der Paarung hat das Männchen nichts mehr mit dem Weibchen oder den Eiern zu tun und sollten die beiden sich jemals wieder treffen, verhalten sie sich wie hasserfüllte Erzfeinde. Die Weibchen können

in ihrem Leben ungefähr ein Dutzend Mal Eier legen und sie paaren sich jedes Mal mit einem anderen Männchen.

HORT UND HEIM

Den größten Schatz, den Schwarze Drachen besitzen, sind lebende, denkende Wesen. Sofern es ihnen möglich ist, halten Schwarze Drachen sich Gefangene. Diese sind meist in der Nähe des Münzenbergs, auf dem der Drache schläft, angekettet oder in Käfigen eingesperrt, damit der heiße, giftige Atem ihrer Kerkermeister sie streifen kann. Wer noch sprechen kann, bittet pausenlos um Essen oder darum freigelassen zu werden, denn die meisten lernen schnell, dass flehende Gefangene länger leben. Gefangene hingegen, die zu müde sind, um noch zu sprechen, oder es nicht können, bzw. wollen, werden bald zum nächsten Opfer des Drachen, gelingt es ihnen doch nicht mehr, dessen aufbrausendes Temperament zu besänftigen. Es ist nur ein kleiner Schritt vom wertvollen Gefangenen zum Snack und nur den Schlauesten gelingt es, wirklich Jahre lang unter ihren grausamen Herren zu überleben. Narben tragen sie jedoch in jedem Fall davon, denn Schwarze Drachen lassen ihren Zorn gerne an anderen Lebewesen in ihrer Nähe aus. Innerhalb weniger Monate haben diese daher mehr als eine Wunde durch den sauren Atem des Drachen davon getragen.

Da Sümpfe für die meisten Wesen eine eher unwirtliche Umgebung darstellen und Schwarze Drachen allgemein verhasst sind, finden sie nur selten intelligente Kreaturen, die sie fangen und foltern können. Im Sumpflebende Humanoide wie Boggards oder das Echsenvolk werden als Sklaven und Diener herangezogen und gelten den Schwarzen Drachen nicht als wertvolle Schätze. Menschen und Elfen (die sie besonders gerne entstellen) oder intelligente Kreaturen von ähnlicher Größe sind für sie viel wertvoller. Am meisten aber schätzen sie die Aasimar, während sie Gnome und Halblinge als wertlosen Müll betrachten.

Wenn es um Schätze geht, die nicht lebendig sind, bevorzugen Schwarze Drachen Dinge, die ihrem sauren Atem widerstehen können, wie etwa Edelsteine und Glas. Die meisten Metalle hingegen verachten sie, weil diese ihrem Atem nicht Stand halten können und weil sie in ihren stets feuchten Domänen ohnehin schnell rosten. Daher bestehen die Münzberge und Horte Schwarzer Drachen vor allem aus Gold- und Platinmünzen, sie besitzen aber auch ein paar Klumpen korrodierter Silber- oder Kupfermünzen, die sie abseits ihrer Münzbetten aufbewahren.



Für Kunst haben Schwarze Drachen nicht viel übrig und Dekorationen halten sie generell für Zeitverschwendung. Kunstgegenstände und Schmuck, die in ihren Besitz geraten, rosten, werden von Säure zerfressen oder einfach aus reiner Zerstörungslust in ihre Einzelteile zerlegt. Dieser Hass auf alles Schöne gilt auch für die lebenden Schätze Schwarzer Drachen. Viele ehemals attraktive Gefangene entkommen nur mit schrecklichen Narben, von denen sie selbst sagen, dass sie sie als Bestrafung für ihre Schönheit erhielten. Vielleicht sind die Schönheitsideale von Schwarzen Drachen aber auch so widerwärtig, dass sie glauben, das Aussehen und damit den Wert ihrer Opfer sogar noch zu verbessern.

Ansonsten sammeln Schwarze Drachen vor allem Steinstatuen und geschliffene Kristalle. Was den Stil, das Sujet und die Machart dieser Statuen angeht, haben Schwarze Drachen keine Vorlieben, erscheint ihnen ein Werk aber zu schön, verunstalten sie es nicht selten. Bei Kristallen zählt die schiere Menge und nicht die Qualität oder Größe eines einzelnen Steins. So ziehen sie riesige Quarzkristalle kleinen, aber reinen Diamanten vor. Die Stein- und Kristallsammlungen alter Schwarzer Drachen können sich durchaus mit denen von Prinzen der Elementarebene der Erde messen. Auch wenn sie nur selten etwas damit anfangen können, schätzen sie magische Steine, Kristalle und Glaswaren (wie Spiegel oder Kugeln) besonders und stellen sie an prominenter Stelle aus.

Die Unterschlüpfen Schwarzer Drachen unterscheiden sich ziemlich deutlich voneinander, da sie sich in den verschiedensten Umgebungen niederlassen. Wie alle Drachen bevorzugen aber auch sie natürliche Höhlen oder ähnlich geschützte Bereiche. Höhlen von ausreichender Größe sind im Sumpf aber nun einmal selten. Das Beste, das Schwarze Drachen hier finden können, sind oft Erdspalten mit Felsüberhängen oder größere Bereiche unter Klippen oder steilen Hügeln.

Viele Schwarze Drachen leben ungeschützt über der Wasserlinie ihres Sumpfs. Das Astwerk und die Baumkronen von Zypressenhainen oder das ausgedehnte Wurzelwerk von Mangroven dienen ihnen als Heimstatt, die von ihren Echsenvolk- oder Boggardsklaven an ihre Bedürfnisse angepasst wird. Schwarze Drachen versklaven diese Wesen ziemlich häufig und zwingen sie dazu, ihre Quartiere zu bewachen.

Im Umkreis ihrer Horte legen Schwarze Drachen und ihre Sklaven zahllose Fallen aus, die man im dunklen Sumpfwasser schnell übersehen kann. Es sind primitive aber äußerst effektive Fallen, meist Dornengruben, verborgene Stacheln, Stolperdrähte und Baumstämme, die auf unvorsichtige Forscher fallen. Generell kann man davon ausgehen, dass sich diese Fallen über den gesamten gerodeten Bereich erstrecken, der das Heim des Drachen umgibt, so dass eindringende Landbewohner noch langsamer vorankommen, als es durch den Sumpf ohnehin schon der Fall ist.

Um sich vor Angriffen aus der Luft zu schützen, winden Schwarze Drachen Seile oder Schlingpflanzen um die Bäume nahe ihrem Hort. Kreaturen, die versuchen, sich aus der Luft zu nähern, verfangen sich in diesen Netzen oder stürzen zu Boden. Zudem halten Schwarze Drachen ihre Diener dazu an, die Umgebung auszuspähen.

Die schweren Standbilder und wertvollen Metalle, welche Schwarze Drachen sammeln, versinken schnell im Sumpf. Aus diesem Grund und weil ihre Refugien relativ ungeschützt sind, bewahren Schwarze Drachen ihre Schätze meist nicht an

dem Ort auf, an dem sie schlafen. Dieses Verhalten ist einzigartig unter den wahren Drachen. Die Schatzhorte Schwarzer Drachen sind sorgfältig versteckt und mit einer ganzen Menge Fallen geschützt. Außerdem werden sie von den Drachen und ihren Sklaven meist in unberührten Sumpfgeländen errichtet. Die Sklaven werden danach gefressen, damit sie ihr Wissen nicht weitergeben können. Der Hort ist jedoch selten weiter als ein bis zwei Kilometer vom Unterschlupf des Drachen entfernt, meist nur ein paar hundert Meter. Schwarze Drachen haben ihren Hort am liebsten stets im Blick, das ist allerdings nicht immer möglich.

ROLLE IM SPIEL

Schwarze Drachen sind so voller Hass, dass sie meist ziemlich direkt vorgehen. Sie greifen an, ohne provoziert worden zu sein, und kämpfen mit einer schrecklichen Wildheit. Da sie zudem kaum als große Denker bezeichnet werden können, kämpfen sie recht direkt und rücken ihren Gegnern mit ihrem Säureodem und ihren scharfen Klauen zu Leibe. Im Gegensatz zu ihren weißen Verwandten sind Schwarze Drachen keine Feiglinge und weichen niemals vor nicht-drakonischen Angreifern zurück. Ihr Stolz lässt sie auch Kämpfe ausfechten, die sie nicht gewinnen können. Schwarze Drachen fliehen daher nur, wenn sie offensichtlich mächtigeren Drachen gegenüber stehen.

Schwarze Drachen nehmen Gefangene. Meist von den Stämmen, die in ihrer Nähe leben, aber sie versklaven auch Reisende oder ganze Dörfer, die nicht weiter als einen halben Tagesflug entfernt liegen. Andere Monster töten sie entweder gleich oder überlassen sie dem Tod. Ihre grausame Kreativität leben Schwarze Drachen in den zahllosen wunderlichen Qualen und Foltern aus, die sie sich einfallen lassen. Zu den einfalllosesten gehört da noch die Methode, ihre saure Spucke auf ihre Opfer tropfen zu lassen. Diese Art der Folter ist zwar ziemlich effektiv und wird oft praktiziert, doch ältere und raffiniertere Schwarze Drachen halten diese Methode für zu einfach und kaum der Bezeichnung Folter wert. Diese älteren Drachen ziehen langsamere Qualen vor, um den sadistischen Genuss in die Länge zu ziehen, den sie beim Foltern ihrer Opfer erleben. Viele von ihnen verwenden bei ihren Folterungen Wasser, lassen zum Beispiel unregelmäßig Tropfen auf die Köpfe ihrer Gefangenen fallen oder tauchen sie immer wieder unter. Manche aber sind so faul, dass sie lieber zuschauen, wie ihre Gefangenen sich gegenseitig quälen. Schwarze Drachen foltern aus Spaß und nur sehr selten, um Informationen aus ihren Opfern herauszuquetschen.

Schwarze Drachen sind meist die größte Gefahr in einer ohnehin gefährlichen Umgebung und nicht selten für den schlechten Ruf von Sümpfen verantwortlich. Wer einem dieser legendären, alptraumhaften Wesen begegnet, übersteht diese Begegnung kaum unbeschadet. Ist es nicht der Säureatem, der den Betroffenen zusetzt, dann zweifelsohne das psychische Trauma, das sie von diesen Begegnungen davon tragen. Wenn Schwarze Drachen Eindringlinge angreifen, dann versuchen sie stets, einen Eindruck zu hinterlassen, den diese nie wieder vergessen werden. Viele schießen zum Beispiel plötzlich aus dem schwarzen Wasser, lassen sich aus den Baumkronen fallen oder schnellen hinter Büschen und Bäumen hervor.

SCHWARZE DRACHEN AUF GOLARION

Die Moddermarsch ist zwar der größte Sumpf Avistans, dennoch leben nur relativ wenige Schwarze Drachen hier. Die meisten meiden die Gegend und lassen sich lieber in den kleineren Sümpfen nieder, die an der nordwestlichen chelischen Küste und dem Nord-, bzw. Ostufer des Encarthansees liegen. In den Flusskönigreichen gibt es zahllose überflutete Ebenen, auf denen auch Schwarze Drachen leben, von denen viele Schutzbündnisse mit den kurzlebigen Herrschern und Prinzen schließen, die das jeweilige Territorium gerade für sich beanspruchen.

Die Moddermarsch hingegen macht die meisten Schwarzen Drachen nervös. Ihre Legenden berichten nämlich, dass die Menschen, die diese Gegend vor langer Zeit beherrschten, Wege gefunden hatten, um ihre unglückseligen Vorfahren zu kontrollieren. Jahrhunderte lang dienten Schwarze Drachen den Menschen von Thassilon als Wächter, Haustiere und – was am allerschlimmsten war – als Arbeiter. Als Thassilon unterging, flohen die Schwarzen Drachen und schworen, nie wieder in das Gebiet zurückzukehren. Einige Jahrtausende später aber kamen doch einige Schwarze Drachen zurück und diese wenigen Törichtchen (wie ihre Geschwister sie nennen) haben sich als Herren ihrer Domänen etabliert und sich in der Moddermarsch eingerichtet. Diese bizarre, anezogene Angst erscheint noch viel seltsamer, bedenkt man, dass die Moddermarsch zur Zeit des Alten Thassilon noch gar nicht existierte. Erst als Eurythnia im Meer versank, entstand die Moddermarsch. Für die Schwarzen Drachen spielt diese Tatsache aber keine Rolle und wenn jemand darauf herumreitet, neigen sie dazu, ihrem Standpunkt mit Gewalt Nachdruck zu verleihen.

Im Gegensatz zu vielen ihrer eindrucksvolleren Verwandten werden nur wenige Schwarze Drachen so berücksichtigt, dass sie über ihre nähere Umgebung hinaus bekannt werden. Seryzilian von Ustalav ist einer der berühmtesten Schwarzen Drachen, die derzeit in Avistan aktiv sind. Er und seine Zeitgenossen sind aber längst nicht so gefürchtet wie ihre Ahnen. Es scheint fast, als würde die sadistische Wut der Schwarzen Drachen mit jedem Jahrtausend weiter schwinden. Die Aufzeichnungen der Menschen und der Drachen aber sind voller Berichte über die schrecklichen Taten der Schwarzen Drachen der Vergangenheit. So erzählt man sich vom mächtigen Theratylus, der eine Armee bestehend aus 10.000 Mann (die Menschen sprechen von 2.000) abschlachtete, oder vom schlauen Esaolathus, der einen taldanischen Baron davon überzeugte, ihm die Jagdrechte in seiner Domäne zu überlassen, woraufhin der Drache völlig legal jeden Mann, jede Frau und jedes Kind in der Baronie tötete. Über die zeitgenössischen Schwarzen Drachen jedoch wissen die Barden nur wenig zu berichten. Viele Gelehrte machen sich über den Niedergang der Schwarzen Drachen Gedanken und viele sind sich darüber einig, dass die zeitgenössischen Drachen mit Problemen zu kämpfen haben, denen sich ihre Vorfahren nie gegenüber sahen. mit dem stetigen Ausbreiten der Menschheit und den Folgen langjähriger Inzucht.

NAMEN

Schwarze Drachen bevorzugen lange Namen, die sich leicht aussprechen lassen. Vor allem die Laute „s“, „th“, „z“ und „zh“ haben es ihnen angetan, ebenso wie die Vokale „o“ und „u“.

Beispielnamen: Asorazaklyn, Drakzuul, Karazethak, Sarolozoth, Throkzuun.

SERYZILIAN

Der schreckliche Seryzilian sucht die kleinen Sümpfe nördlich von Karcau im nordöstlichen Ustalav heim, wo er die ohnehin verarmte Bevölkerung terrorisiert – es kommt zu unerklärlichen Entführungen im Dunkel der Nacht und verstümmelten Tierleichen, die angespült werden. Die Menschen, die in seiner Nähe leben, wissen nicht genau, was Seryzilian ist. Es heißt, er sei ein Geist oder ein anderer Untoter, denn niemand mag glauben, dass ein lebendes Wesen solch widerwärtige Taten begehen könnte, ohne je entdeckt zu werden.

Seryzilian genießt die Verwirrung, die er stiftet, doch er weiß, dass es in diesem Sumpf eine noch schrecklichere Bedrohung gibt. Bisher sind alle seine Versuche, dieses unbekannte Wesen zu kontaktieren oder zu beschwören, fehlgeschlagen und jedes Mal, wenn er wieder enttäuscht wurde, lässt er seinen Zorn an seinen bedrängten und verstörten Nachbarn aus.

SERIZILIAN

HG 17

EP 102.400

Männlicher Wurm Schwarzer Drache

CB Riesiger Drache (Wasser)

INI +4; **Sinne** Drachensinne; **Wahrnehmung** +37

Aura Unheimliche Ausstrahlung (110 m, SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 41, **Berührung** 8, auf dem falschen Fuß 41 (-2 Größe, +33 natürlich)

TP 326 (24W12+168)

REF +14, **WIL** +18, **ZÄH** +21

Immunitäten Lähmung, Säure, Schlaf; **SR** 20/Magie; **ZR** 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m (ausreichend),

Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +35 (3W8+18 plus 4W6+1 Säure plus Übelkeit

für 8 Runden, Zähigkeit, SG 29, keine Wirkung), 2 Klauen

+34 (2W6+12), 2 Flügel +32 (1W8+6), Schwanzschlag +32

(2W6+18)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Erdrücken (2W8+18, klein, Reflex SG 29),

Odemwaffe (30 m-Linie, Reflex SG 29, 22W6 Säure, alle 1W4

Runden), Säurebiss, Säurepfütze (Radius 16,50 m), Wasser

verderben

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 24)

Beliebig oft – *Dunkelheit* (33 m Radius), *Insektenplage*,

Pflanzenwachstum

Bekanntes Zauber (ZS 13)

6. Grad (4/Tag) – *Kugelblitz* (SG 20), *Todeskreis* (SG 20)

5. Grad (6/Tag) – *Böswillige Verwandlung* (SG 19),

Energiewand, *Kältekegel* (SG 19)

4. Grad (7/Tag) – *Feuerwand* (SG 18), *Fluch* (SG 18), *Tote beleben*, *Verwandlung*

3. Grad (7/Tag) – *Blitz* (SG 17), *Feuerball* (SG 17), *Hast*, *Vampirgriff*

2. Grad (7/Tag) – *Dunkelheit*, *Glitzerstaub* (SG 16), *Sengender Strahl* (SG 16), *Spinnennetz* (SG 16), *Zerbersten* (SG 16)

1. Grad (7/Tag) – *Furcht auslösen* (SG 15), *Kalte Hand*,

Magisches Geschoss, *Schwächestrahle*, *Sprühende Farben* (SG 15)

o. Grad (6/Tag) – *Arkane Siegel, Ausbessern, Botschaft, Geisterhaftes Geräusch (SG 14), Gift entdecken, Magie entdecken, Magierhand, Öffnen/Schließen, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn Seryzilian weiß, dass sich ein Feind nähert, bereitet er sich auf den Angriff vor, indem er erst einmal im Wasser seines heimischen Sumpfs untertaucht. Vorsichtig und leise nähert er sich dann seiner Beute, beobachtet sie eine Zeit lang und versucht, durch Unterhaltungen und Fähigkeiten, die eingesetzt werden, die Stärken und Schwächen dieser Beute kennen zu lernen. Wenn dann die Zeit für den Angriff gekommen ist, versucht er zuerst, seine Opfer durch Illusionen abzulenken.

Während des Kampfs Seryzilian eröffnet den Kampf, indem er plötzlich aus dem Wasser schnellt und seine Beute damit überrascht. Dann setzt er seine schreckliche Odemwaffe ein und versucht, damit so viele seiner Gegner wie möglich zu treffen. In seiner nächsten Runde führt er einen vollen Angriff aus und konzentriert sich auf ein einziges Ziel. Er wechselt sein Ziel jede Runde und führt so viele Angriffe gegen ein einzelnes Ziel aus, wie es ihm möglich ist. Zusätzliche Gegner greift er nur an, wenn sein erstes Ziel zu Boden geht. Er verwendet seine Odemwaffe so oft wie möglich und versucht, damit möglichst viele Gegner auf einmal zu treffen. Seinen Heftigen Angriff setzt er nur ein, wenn ein Ziel besonders leicht zu treffen scheint. Genauigkeit ist ihm bei seinen Angriffen wichtiger als besonders hoher Schaden. Das gilt vor allem, wenn er mit seinem Verderblichen Biss angreift.

Moral Seryzilian kämpft bis zum Tod. Sein Stolz und seine Kampflust verbieten es ihm zu fliehen, auch wenn er sich damit in Todesgefahr bringt.

SPIELWERTE

- ST** 35, **GE** 10, **KO** 25, **IN** 18, **WE** 19, **CH** 18
GAB +24; **KMB** +38; **KMV** 48 (52 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blind kämpfen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Schweben, Schnappen, Steilwende, Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Verderblicher Biss, Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss)
Fertigkeiten üchtern +31, Fliegen +19, Heimlichkeit +22, Mit Tieren umgehen +28, Motiv erkennen +37, Schwimmen +46, Wahrnehmung +37, Wissen (Geschichte) +31, Wissen (Natur) +31, Zauberkunde +31
Sprachen Abyssisch, Aqual, Drakonisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Reptilien sprechen, Sumpfgänger, Wasser atmen

VERDERBLICHER BISS

Dein säurehaltiger Atem macht jene krank, die du beißt.
Voraussetzungen: Säurehaltige Odemwaffe, Biss.
Vorteil: Dein Bissangriff verursacht zusätzlich zum normalen Schaden 1 Punkt Säureschaden. Lebende Kreaturen, die du beißt, müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf (SG entspricht dem SG gegen deine Odemwaffe) machen oder ihnen wird für eine Anzahl an Runden übel, die 1 plus deinem Konstitutionsmodifikator entspricht (minimal 1 Runde).

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mit Reptilien sprechen (ZF) Seryzilian hat die dauerhaft wirkende zauberähnliche Fähigkeit mit Reptilien zu sprechen. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Mit Tieren sprechen*, wirkt aber nur auf Reptilien.

Säurebiss (ÜF) Seryzilian verursacht mit seinem Biss 4W6 Säureschaden.

Säurepfütze (ÜF) Seryzilian kann mit seiner Odemwaffe innerhalb einer Standard-Aktion eine Säurepfütze erschaffen. Diese hat einen Radius von 16,50 m. Bei der Erschaffung einer solchen Säurepfütze erleidet jeder, der sich innerhalb dieses Gebietes befindet Schaden entsprechend der Odemwaffe des Drachens (Reflex halbiert). Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb des betroffenen Gebiets beginnt erleidet Schaden, den sie aber mit einem Reflexwurf halbieren kann. In jeder Runde halbiert sich die Anzahl der Trefferwürfel der Pfütze. Das tut sie solange, bis das Ergebnis der Halbierung kleiner als 1W6 wäre. Die Säurepfütze schwimmt auf Wasser und verursacht Schaden bei allem, was sich an der Wasseroberfläche befindet.



Sumpfgänger (AF) Seryzilian kann sich durch Moore und durch Treibsand bewegen, ohne einen Malus auf seine normale Bewegungsrate zu erleiden.

Wasser atmen (AF) Seryzilian kann unter Wasser atmen und alle seine Fähigkeiten einsetzen, wenn er untergetaucht ist.

Wasser verderben (ZF) Seryzilian kann einmal pro Tag drei Kubikmeter Wasser verderben, so dass es abgestanden und faul wird und kein Tier mehr darin überleben kann. Die Fähigkeit verdirbt auch Flüssigkeiten, die Wasser enthalten. Magische Gegenstände (wie Tränke) und Gegenstände, die im Besitz einer Kreatur sind, müssen einen erfolgreichen Willenswurf (SG 26) machen oder werden ebenfalls faul. Die Fähigkeit entspricht einem Zauber des 1. Grads und hat eine Reichweite von 110 m.



Silberdrachen

Silberdrachen sind die Verkörperung des Guten und des Heiligen. Mehr noch als nach Schätzen verlangen sie nach Führung und Ordnung. Sie leben nach den Regeln, die ihre Verbündeten ihnen auferlegt haben, denn sie hungern nach dem Absoluten. Manche Menschen bezeichnen die Silberdrachen fälschlicherweise als Paladine der Drachen. Dabei vergessen sie, dass es die Silberdrachen schon gab, lange bevor die ersten Paladine das Licht der Welt erblickten, und dass die Silberdrachen weit strengeren Regeln folgen als es sich die Menschen je vorstellen könnten. Silberdrachen sind nicht die Paladine der Drachen, Paladine sind vielmehr blasse Imitationen von Silberdrachen.

—Drakanav Kodex, Kapitel 19

Silberdrachen, oft als Paladine der Drachen bezeichnet, verkörpern hohe Ideale – Gerechtigkeit, Ehre, Tapferkeit und Gnade. Sie zögern nicht, jene zu töten, die unverbesserlich böse sind, und schlagen ihre tödlichen Klauen nie in Gegner, die um Gnade bitten. Sie sind Leuchtfener der Tugend und besitzen den Mut, das Richtige zu tun. In Zeiten des Krieges ziehen sie Kämpfer an wie kaum ein anderer. In der langen und konfliktreichen Geschichte, die Metaldrahen und chromatische Drahen sich teilen, bildeten die Silberdrachen schon immer die Vorhut und das Rückgrat der Metaldrahen. Sie kämpfen mit Ehre und Anmut und zögern nie, in die Schlacht zu ziehen, wenn es gilt, die Gebote des Guten und der Ordnung aufrecht zu erhalten.

Ab dem Moment, an dem sie aus dem Ei schlüpfen, sind Silberdrachen sich ganz genau bewusst, was die Welt von ihnen erwartet. Sie müssen stets ihre Tapferkeit beweisen, auch im Angesicht des Todes. Sie können nicht ehrlos sein, denn dies bereitet nicht nur ihnen, sondern allen Drahen Schande. Sie müssen den Gesetzen der Drahen folgen, sowie denen des Landes, in dem sie sich gerade aufhalten, und stets darauf achten, dass andere dies ebenfalls tun. Die Herrschenden erwarten von ihnen, dass sie Verbrecher bestrafen und zwar auf eine Weise, die gnädig und gerecht ist. Silberdrachen wissen all dies instinktiv. Zeugnis ihrer unerschütterlichen

Überzeugungen ist nicht nur die Tatsache, dass sie die große Verantwortung akzeptieren, die ihnen Apsu und die universellen Konzepte des Guten und Rechtschaffenen auferlegt haben, sondern auch die Tatsache, dass sie nicht selten nach noch höheren Diensten streben.

Silberdrachen sind schlank und wunderschön und glänzen wie Spiegel. Jede ihrer silbrig weißen Schuppen reflektiert das Licht der Sonne und so sind sie tatsächlich Leuchtfeuer, wenn alles um sie herum dunkel ist. Ihr Leuchten macht sie auf dem Schlachtfeld leicht erkennbar und so wissen ihre Verbündeten stets, wo sie sich sammeln müssen. Dass sie dadurch auch immer die stärksten Gegner anziehen, kommt ihrer Ehre nur entgegen, denn sie kämpfen am liebsten gegen die bösesten Wesen. Aber wie das Metall, dessen Namen sie tragen, stumpfen auch sie schnell ab und verlieren ihren Glanz, werden silbrig grau. Ihr Aussehen ist meist ein Spiegel ihrer Seele und Silberdrachen, deren Schuppen ihren Glanz verlieren, werden von ihren Kameraden darauf hingewiesen, dass sie diese „polieren“ sollten – ein höflicher Weg, dem Drachen zu sagen, dass er das Gespräch suchen sollte, um seinen Geist und seine Seele neu zu fokussieren.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Silberdrachen sind eine Ausnahme unter den Drachen und selbst dann noch ungewöhnliche Wesen, wenn man die vielen verschiedenen Kreaturen bedenkt, die das Multiversum bevölkern. Im Gegensatz zu ihren drakonischen Verwandten (selbst die Golddrachen mit einbezogen) sind sie nur selten selbstsüchtig, neidisch oder gierig. Sie sind wahre Ausbunde der Tugend und natürliche Befürworter des Guten, der Gerechtigkeit und der Ehre. Sie leben im Einklang mit den höchsten Idealen des Rittertums. Ihr Altruismus ist ihnen angeboren und ihr Pflichtgefühl erwacht wie ein göttlicher Funke in ihnen, während sie noch im Ei sind.

Sobald Silberdrachen geschlüpft sind, werden sie mit den zahllosen Verhaltensregeln und Dienstschwüren vertraut gemacht, denen sie in ihrer Jugend aber nur zum Teil folgen müssen. Je älter Silberdrachen werden, desto strenger werden die Regeln, die sie sich selbst auferlegen. Wenn sie große Wyrme werden, sind die Leben von Silberdrachen bis ins kleinste Detail reguliert und durch Bündnisse geregelt, die sie mit mächtigeren Wesen, wie etwa Apsu selbst, Versammlungen von Golddrachen oder göttlichen Boten geschlossen haben. Diese Bündnisse beziehen sich auf jeden Aspekt des Lebens und viele ganz natürliche Handlungen (wie etwa der Akt der Fortpflanzung) sind dermaßen ritualisiert, dass viele alte Silberdrachen sich gar nicht erst darum bemühen – dementsprechend pflanzen viele Silberdrachen sich bereits öfters fort, bevor sie wirklich alt werden. Der Kupferdrache Hylyax hat einmal gescherzt, dass die größten Silberdrachen sogar Rituale dafür haben, wenn sie sich erleichtern wollen – als er dann später erfuhr, dass das tatsächlich der Wahrheit entspricht, bat er eine Versammlung von Golddrachen erfolgreich darum, solch lächerliche Einschränkungen zu beseitigen.

Die meisten Kreaturen würden sich gegen eine solch starke Kontrolle wehren, selbst solche, die Ordnung und Regeln eigentlich anstreben. Silberdrachen jedoch scheinen solche Regeln zu brauchen und genießen sie sogar. Die Regeln, die ihnen die göttlichen Boten des Guten und ihre eigenen natürlichen Instinkte auferlegen, sind dazu gedacht, sie im Alter zu lenken, doch es gibt auch viele junge Silberdrachen, die sich nur zu gerne Verhaltensregeln zu eigen machen, die eigentlich nur für ältere Drachen gedacht sind.

Viele Kreaturen, vor allem Messing- und Kupferdrachen, können die Weltsicht von Silberdrachen nicht verstehen und nicht erfassen, warum diese sich freiwillig solche Einschränkungen auferlegen. Verschwörungstheoretiker munkeln daher, dass die Silberdrachen den schwächsten Willen aller Drachen haben und dass die Mächte des Guten ihnen diese Regeln auferlegen, damit sie ihre rechtschaffene Fassade aufrechterhalten können. Was viele einfach nicht verstehen, ist die Tatsache, dass die Silberdrachen selbst solche Regeln einfordern, dass sie sich nicht wenige davon selbst ausgedacht haben. Silberdrachen finden Vorschriften beruhigend und haben Freude an ritualisiertem Verhalten. Beginnend mit Argix, der ersten ihrer Art, haben viele Silberdrachen Apsu und andere gute und rechtschaffene Götter darum gebeten, immer strengere Gesetze zu entwickeln, denen sie folgen können.

Wenn sie Regeln und Vorschriften folgen, zeigt sich in gewisser Weise aber doch das drakonische Erbe der Silberdrachen, denn es erfüllt sie mit Stolz, so zu handeln, und dieser Stolz lässt sich am besten als die typische Hybris der Drachen beschreiben. Nicht einmal die selbstverliebten Roten Drachen legen einen derartigen Stolz an den Tag. Das strenge Leben und die unvergleichliche Rechtschaffenheit der Silberdrachen hat eben auch ihre dunkle Seite. Die besten Mentoren wissen aber, wie sie den Silberdrachen Demut lehren und ihnen ihre finstre Seite austreiben können.

Bedenkt man, dass sie auch als Paladine der Drachen bezeichnet werden, verwundert es nicht, dass Silberdrachen zu den religiösesten Drachen überhaupt gehören. Sie verehren vor allem Apsu, den Drachenvater, doch eine wachsende Minderheit fühlt sich auch von Iomedae angezogen, der menschlichen Göttin der Paladine. Drakonische Paladine Apsus gehen dahin, wohin ihr Gottkönig sie aussendet, und die meisten sprechen ein paar Mal in ihrem Leben direkt mit ihm. Silberdrachen reisen aber nicht nur auf Golarion umher, sondern durch alle Sphären und unterstützen Engel, Himmlische und andere ewige Streiter des Guten und Heiligen. Wenn sie gegen das Böse kämpfen, geben diese drakonischen Paladine jenen Hoffnung, die sonst im Angesicht des unbarmherzigen Bösen verzweifeln würden. Die Aufzeichnungen, die über die vielen Schlachten zwischen Himmlischen und Teufeln berichten, erwähnen nicht selten, dass das Blatt der Schlacht sich wendete, als ein Silberdrache erschien, „leuchtend wie die Sonne in den dunkelsten Abgrund stieg und sein Licht auf jene warf, die dessen reinigende Kraft am meisten fürchteten“. Die drakonischen Diener Iomedaes beschäftigen sich eher mit Gefahren, die Golarion und seine Einwohner direkt bedrohen. Also leben die meisten Silberdrachen, die im Namen Iomedaes handeln, in Mendev, wo sie immer wieder mit den Dämonen zusammenstoßen, die von der Weltenwunde ausgespuckt werden. Die mendevischen Silberdrachen treffen sich monatlich. Leiter dieser Treffen ist stets ein menschlicher Paladin, mit dem alle diese Drachen verbündet sind. Während dieser Versammlungen geht es darum, die gemeinsamen Bemühungen zu koordinieren, so dass es keine Überschneidungen gibt, und über den Erfolg oder Misserfolg bestehender Pläne zu berichten. Traurigerweise sind bei jedem dieser Treffen immer ein paar Silberdrachen weniger anwesend – was mit Sicherheit weder daran liegt, dass sie desertieren, noch daran, dass sie das Interesse am Kampf gegen das Böse verlieren.

Silberdrachen bevorzugen Magie, welche sie selbst und ihre Verbündeten stärkt. Ist ihnen dies im Kampf erst einmal gelungen, benutzen sie Magie, welche ihre Gegner schwächt

oder behindert. Die Schule der Bannzauber umfasst fast alle diese Sprüche, doch die wenigsten Silberdrachen konzentrieren sich ausschließlich auf diese Schule und lernen auch Verwundungs-, Beschwörungs- und Erkenntnisformeln – alles eben, was ihre Effektivität im Kampf steigert.

Viele drakonische Gelehrte halten die Silberdrachen für die geistig am wenigsten gesunden und stabilen Metaldra- chen. Ihr unerträglicher Stolz und ihre Abhängigkeit von ihren Mentoren sind ihre Schwächen. Die Silberdrachen selbst und viele andere Metaldra- chen kontern daraufhin, dass sie schließlich auch von klein auf eine unglaubliche Verantwortung haben. Nicht einmal die weisen und mächtigen Golddra- chen nehmen solch schwere Dienste auf sich. Die Golddra- chen weisen mit einer gewissen Bewunderung darauf hin, dass ihre silbernen Geschwister diese Verantwortung nicht nur gerne annehmen, sondern sogar nach noch größeren Herausforderungen Ausschau halten. Dementsprechend bleiben Silberdrachen, welche sich der Führung durch einen Golddra- chen oder eine andere mächtige gute Kreatur anvertrauen, die wohl tugendhaftesten und standhaftesten Streiter für Moral, Gerechtigkeit und Gnade. Nur jene, die alleine in der Welt sind, kommen von ihrem Weg ab.

Silberdrachen leben nur selten alleine. Sie scheinen die Gesellschaft von Golddra- chen, Himmlischen und anderen guten Wesen zu bevorzugen. Zeichen ihres typisch drakonischen Stolzes ist jedoch ihre Tendenz, andere Silberdrachen eher als Rivalen denn als Verbündete zu betrachten. Sie kommen normalerweise nur zusammen, um sich fortzupflanzen, oder wenn ein Übel nicht von einem alleine bekämpft werden kann. In diesem Fall bestehen sie jedoch darauf, dass ein neutraler Mittler die Rolle des Anführers übernimmt. Trotz dieses Verhaltens, vielleicht aber auch gerade deswegen, treffen die Silberdrachen einer Region sich einmal im Jahr, um den Zustand ihrer Heimat zu diskutieren oder über den Kreuzzug, bzw. die Queste zu sprechen, die sie gerade beschäftigen.

Silberdrachen stecken jede Kreatur, der sie begegnen, in eine Schublade – Mentor, Verbündeter, Mündel, Rivale oder Feind. Fast jeder Silberdrache hat einen Mentor, meist einen Golddra- chen. Die Beziehung zu diesem Mentor ist meist die wichtigste im Leben des Silberdrachen, denn der Mentor ermöglicht es ihm, seinen Idealen treu zu bleiben und die Erwartungen zu erfüllen, die an ihn gestellt werden. Silberdrachen haben

die verschiedensten Verbündeten, doch fast alle sind gute Wesen, welche Ordnung und Rechtschaffenheit respektieren und aufrechterhalten. Der Gefährte des Silberdrachen fällt ebenfalls in diese Kategorie. Sollten jedoch zwei sehr mächtige Silberdrachen aufeinander treffen, kann es sein, dass sie sich eher als Rivalen sehen. Die Mündel eines Silberdrachen sind Kreaturen, die sich nicht selbst beschützen können oder wollen – also fast alle Wesen, die ein Silberdrache trifft. Silberdrachen kämpfen nie gegeneinander, widersprüche dies doch ihren Idealen, unterstützen sich aber auch nicht wirklich, außer es handelt sich um eine wirkliche Notsituation. Als Feind gelten einem Silberdrachen alle Wesen, die das Böse unterstützen oder Böses tun, die die Gesetze brechen und dafür nicht bestraft wurden.

Trotz ihrer Stärke und Tapferkeit haben Silberdrachen keine Freude daran, Krieg zu führen. Sie wollen sich nicht gegen ihre Feinde beweisen. Wenn sie in die Schlacht ziehen, ist es nicht das Verlangen nach Blut oder Ruhm, das sie antreibt. Silberdrachen kämpfen, weil manchen Kreaturen nur mit Gewalt beizukommen ist. Und sie beenden diese Kämpfe so schnell es geht und vermeiden wenn möglich Blutvergießen, Verletzungen und Leid. Wenn ein Widersacher sie um Gnade bittet oder bewusstlos wird, hören Silberdrachen sofort auf zu kämpfen. Es ist ihnen lieber, das Böse mit Worten und Freundlichkeit vom falschen Wege abzubringen, statt es mit Gewalt und Schmerzen zu bestrafen. Unglücklicherweise lassen sich die meisten ihrer Gegner nicht so leicht bekehren. Außerdem ist den Silberdrachen bewusst, dass man das Böse nicht bekämpfen kann, ohne dass es auf einen abfärbt. Den meisten von ihnen gelingt es, diesen Makel wieder loszuwerden, doch einigen fällt dies ziemlich schwer – vor allem wenn sie keine guten Mentoren haben oder ihre geliebten Berater ebenfalls vom Bösen befallen sind.

Wie auch die Dunkelheit umso finstrier erscheint, wenn man aus dem Licht in sie eintritt, kommt kaum eine böse und grausame Kreatur der Verderbtheit eines abgestumpften Silberdrachen gleich. Diese dunklen Dra- chen sind jedoch zum Glück meist Legenden und in jedem Jahrtausend gibt es nur eine Handvoll von ihnen. Wie gefallene Engel manchmal zu etwas anderem werden und jede Verbindung zu dem himmlischen Leben verlieren, das sie einst führten,



hören auch abgestumpfte Silberdrachen in gewisser Weise auf, Silberdrachen zu sein. Sie sind nicht einfach beschmutzt, sondern werden zu etwas vollkommen anderem, zu seltsamen Wesen, die eher an drakonische Mischlinge erinnern. Die größte Gnade, die man diesen Gefallenen angedeihen lassen kann, ist der Tod. Viele Wesen jagen die Verlorenen und verhelfen ihnen im Tod zu der Erlösung, welche sie im Leben nicht finden konnten.

Die meisten Silberdrachen werden jedoch einfach nur neutral, wenn sie abstumpfen. Entweder werden sie von einer Lethargie erfasst oder werden derart harte Vertreter von Recht und Ordnung, dass sie den Zweck ihres Kampfs vergessen. Von allen Metalldrachen sind es die silbernen, die am leichtesten abstumpfen, und ihre Erlösung ist ein langer, schwieriger Prozess, der oft fehlschlägt. Viele dieser abgestumpften Silberdrachen verlassen ihre Mentoren, ignorieren die Ratschläge und Bitten ihrer Verbündeten und verfallen ihrer Krankheit immer mehr.

Die Neigung zu allzu großer Strenge und Unerbittlichkeit liegt aber allen Silberdrachen im Blut. Gerade bei den jüngeren kommen das Beste aller und Gnade oft zu kurz und werden vom Ordnungswillen der Drachen überstimmt. Diese etwas zu strebsamen Streiter für die Tugend bestrafen möglicherweise alle, welche die Gesetze übertreten, gleich hart, oder konzentrieren sich darauf, eine Art von Verbrechen auszumerzen, und ignorieren dabei andere Gesetzesbrüche. Im ersteren Fall bestrafen diese übereifrigen Drachen auch Kleinkriminelle so hart wie Mörder oder Verräter. Im letzteren Fall kommt es dazu, dass ein Silberdrache dermaßen von einem bestimmten Verbrechen abgestoßen ist, dass er eine Art Tunnelblick entwickelt, der ihn für andere Missetaten blind macht. Menschen, die mit Silberdrachen zusammen leben müssen, kommen natürlich mit beiden Arten von Neurosen nicht sonderlich gut klar und meist muss der Mentor des Silberdrachen einschreiten, damit dieser seinen Fehler erkennt.

HORT UND HEIM

Wie alle Drachen sehen auch Silberdrachen ihre Unterschlüpfte als sicheren Zufluchtsort in Zeiten der Not. Und auch sie bringen in ihren Höhlen ihre Schätze unter, die meist von Wächtern oder Fallen geschützt werden. Im Gegensatz aber zu den meisten anderen Drachengattungen richten sie sich ihre Wohnstätten in den Heimen anderer Kreaturen ein.

Silberdrachen leben am liebsten unterhalb der Schneegrenze an Berghängen, die in wärmeren Gegenden liegen. Dies führt immer mal wieder zu Konflikten mit Roten oder Weißen Drachen – erstere beanspruchen alle Arten von Bergen für sich, während letztere nicht selten auf den Gipfeln der höchsten Gletscher leben. Diese Konflikte werden schnell gewalttätig und enden immer mit dem Rückzug oder Tod eines der beiden Drachen, da ein Kompromiss einfach nicht zur Debatte steht. Wenn ein Weißer Drache einen oder mehrere Silberdrachen bemerkt, die in seine Domäne eingedrungen sind, packt er im Normalfall seine Siebensachen zusammen und macht sich so schnell wie möglich aus dem Staub, in der Hoffnung, dass die Silberdrachen ihn noch nicht bemerkt haben.

Dunkle, feuchte und einsam gelegene Höhlen sagen Silberdrachen überhaupt nicht zu. Die meisten leben lieber in Festen, die von Menschen oder Zwergen in die Berghänge hinein gebaut wurden. Wenn sich eine Höhle finden lässt, die an eine solche fast uneinnehmbare Festung grenzt oder unter einer Burg liegt, die auf einem Berggipfel steht, können Silberdrachen sich aber auch mit solch einer Wohnstatt

anfreunden. Wenn sie bei einer Burg leben, muss deren Herr unter Beweis gestellt haben, dass er für das Gute kämpft und großzügig ist und bestenfalls auch an Recht und Ordnung glaubt. Dieses Szenario kommt sowohl dem Drachen als auch dem Burgherrn zu Gute. Der Drache hat einen fertigen Unterschlupf, der auch noch verteidigt wird, und der Herrscher erhält einen starken Verbündeten.

Silberdrachen bevorzugen Münzen und Dinge, die aus Silber, Platin, Stahl oder einem anderen „weißen“ Metall gemacht sind (auch Weißgold). Kupfer- oder Goldmünzen in ihrem Besitz tauschen sie so schnell wie möglich gegen Silber- oder Platinmünzen ein oder bewahren sie zumindest in Kisten auf, wo sie sie nicht sehen müssen. Diese Liebe zu Silber und Platin beschränkt sich jedoch nicht nur auf Münzen – sie sammeln auch andere Silberwaren, Besteck, Platinschmuck sowie Kunstgegenstände und Dekorationen.

An Edelsteinen sammeln sie Diamanten oder andere weiße, bzw. klare Steine. Auch ungefärbtes Glas hat es ihnen angetan. Silberdrachen sammeln nicht selten kunstvoll verzierte Spiegel, Kristallgläser und -kugeln. Die magischen Gegenstände in ihrem Besitz sind, was kaum überrascht, meist aus Glas und auch wenn sie mit ihnen nicht viel anfangen können, mögen sie *Kristallkugeln*.

Wenn Silberdrachen einen besonders mächtigen Gegner besiegt haben, der einen Wappenrock oder ähnliches trug, nehmen sie diese Dinge als Trophäen mit nach Hause. An weltlichen Dingen sammeln Silberdrachen vor allem militärische Banner, Schilde, Wappen, besondere Waffen oder Rüstungen und andere Erinnerungsstücke. Wenn diese Dinge noch eine magische Aura haben oder von einem Meister hergestellt wurden, umso besser.

Silberdrachen sammeln jedoch auch Waffen und Rüstungen aus Kämpfen, in die sie nicht involviert waren. Die größten Sammlungen von Militärparaphernalia sind nicht selten im Besitz von Silberdrachen. Sie verleihen diese Dinge manchmal sogar, wenn es dem Guten dient. Silberdrachen sind zwar nicht wirklich gierig, erwarten aber, dass man ihnen einen Ersatz von ähnlichem oder höherem Wert für ihre Leihgaben überreicht.

ROLLE IM SPIEL

Silberdrachen treten meist als Helfer und Vorbilder auf. Sie können den Charakteren direkt Unterstützung gewähren oder sie beraten. In Notzeiten helfen sie guten Abenteurern vielleicht auch mit Dingen aus, wenn diese sich als vertrauenswürdig und rechtschaffen erwiesen haben. Als Auftraggeber hingegen machen Silberdrachen sich nicht so gut, da sie sich oft mit Aufgaben beschäftigen, die sie selbst erledigen können, statt Pläne zu schmieden, bei denen sie Hilfe brauchen. Silberdrachen folgen bekanntermaßen nicht einem einzigen Herrscher und ein besonders mächtiger und tugendhafter Mensch kann sich möglicherweise die Unterstützung eines Silberdrachen im Kampf verdienen, wenn er sich weiterhin auf dem Schlachtfeld beweist.

Auf der anderen Seite ist es bei Silberdrachen am wahrscheinlichsten, dass sie abstumpfen. Diesen hoffnungslosen Exemplaren fällt es nicht leicht, den Schritt auf die dunkle Seite zu tun, und meist werden sie darüber wahnsinnig, was den Kampf gegen sie zu einer gefährlichen und unvorhersehbaren Angelegenheit macht. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass Abenteurer angeheuert werden, um einen solchen gefallenen Helden zur Strecke zu bringen, bevor dessen Wahn all die guten Taten zunichte macht, die der Drache davor geleistet hat.

SILBERDRACHEN AUF GOLARION

Silberdrachen finden sich am ehesten da, wo das Böse und das Chaos weilen und Ordnung und Gutes um die Vorherrschaft kämpfen. Auf Golarion sind es Orte wie die Weltenwunde oder Galt, welche Silberdrachen anziehen, die sich in den benachbarten Nationen Stützpunkte errichten.

In Mendev lebt eine recht große Ansammlung von Silberdrachen. Sie versuchen, ihren menschlichen Verbündeten dabei zu helfen, den Fluss der dämonischen Energien einzudämmen, welcher der Weltenwunde entströmt. Diese Drachen folgen den menschlichen Herrschern von Mendev und dienen ihnen als Schocktrupps, wenn Ausfälle unternommen werden.

Im östlichen Avistan liegt die mörderische Nation Galt, die ebenfalls die Aufmerksamkeit einiger Silberdrachen erregt hat, die zum Teil in Galt selbst oder im benachbarten Taldor leben. Bisher sind ihre Versuche, in dem von der Revolution zerrissenen Land wieder Frieden und Ordnung zu schaffen, fehlgeschlagen. Wo sie aber offen leben, da mutet es an, als sei der gesunde Menschenverstand auf dem Vormarsch. Unter dem missbilligenden Blick eines Silberdrachen scheinen die blutrünstigen Bürger Galts viel weniger Lust zu haben, einander den Kopf abzuschlagen.

Auch auf der Elementarebene der Luft finden sich einige Silberdrachen. Dort kämpfen sie immer wieder gegen die Weißen Drachen, die dort zuhauf leben. Auf andere Wesen wirkt es, als kämen diese Kämpfe zufällig zustande. Tatsächlich aber versuchen die Silberdrachen zu verhindern, dass die Weißen Drachen Zugang zu bestimmten Eisbergen bekommen, die in den eiskalten Strömen der Ebene umher dümpeln. Die Weißen Drachen sind nämlich auf einige legendäre Artefakte aus, die angeblich nur sie kontrollieren können. Verständlicherweise versuchen die Silberdrachen, sie von diesen fern zu halten.

NAMEN

Silberdrachen aus der reinen Blutlinie integrieren in ihren Namen oft eine Abwandlung des Namen Argix, den die Gründerin der Blutlinie, der erste Silberdrache trug. Außerdem bedeutet „Argix“ auf Drakonisch „Silber“. Ansonsten folgen die Namenskonventionen ganz im Gegensatz zu ihren Trägern keiner bestimmten Regel. Sie sind meist leicht auszusprechen, aber unterschiedlich lang und pompös.

Beispielnamen: Argithix, Drakstherian, Lastargix, Shargarius, Yarthadrix.

TERENDELEV

Terendelev ist einer jener Silberdrachen, die in Mendev leben. Sie dient den Iomedanern in der Grenzstadt Kenabres als Gesetzshüterin und patrouilliert die Stadt mit einem halben Dutzend menschlicher Paladine. Vor Kurzem erst hat sie auch an einem Einsatz teilgenommen, der sie über die Grenze in die Weltenwunde selbst geführt hat. Sie kehrte mit schlimmen Narben und schrecklichen Wunden zurück und trug drei ihrer menschlichen Verbündeten. Zwei dieser Menschen starben später an einer mysteriösen Krankheit oder einem Fluch, den sie sich nahe der Weltenwunde zugezogen hatten. Der dritte bestätigte Terendelevs Bericht, dass der Trupp in einen Hinterhalt der Dämonen geriet und der Drache bereit war, im Kampf zu sterben. Laut ihrem überlebenden

Kameraden fiel Terendelev fast ihren schrecklichen Wunden zum Opfer, bis der zum Untergang verurteilte Befehlshaber des Einsatztrupps ihr befahl, die Überlebenden zu sammeln und zu fliehen.

Nach diesem Einsatz wurde Terendelev launisch und düster. Der Hohepriester Iomedaes in Kenabres bemerkte, dass ihre Schuppen sich dunkel färbten – ein körperliches Zeichen der Abstumpfung – und rief sofort Terendelevs Mentor, den Golddrachen Halaseliar, herbei. Nach einer langen Diskussion, bei der es immer wieder laut wurde und es sogar dazu kam, dass Terendelev ihren Mentor angriff, stimmte der Silberdrache schließlich den Vorschlägen der Menschen zu. Ihre physischen Wunden sind inzwischen längst verheilt, doch noch immer ist sie launisch und wankelmütig. Es scheint aber, als wären ihre Freunde und Verbündeten gerade noch rechtzeitig eingeschritten, denn die dunkle Färbung ihrer Schuppen ist bereits merklich zurückgegangen.

TERENDELEV

HG 19

EP 204.800

Weiblicher ehrwürdiger Silberdrache

RG Gigantischer Drache (Kälte)

INI +3; Sinne Drachensinne, Nebelsicht; Wahrnehmung +39

Aura Aura der Kälte (3 m, 1W6 Kälte) und Unheimliche

Ausstrahlung (90 m, SG 31)

VERTEIDIGUNG

RK 46, Berührung 5, auf dem falschen Fuß 46 (-1 GE, -4

Größe, +33 natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild, +2 gegen böse Kreaturen)

TP 337 (25W12+175)

REF +13, WIL +21, ZÄH +21

Immunitäten Elektrizität (120 Punkte), Feuer (120

Punkte), Kälte, Lähmung, Säure, Schall (120 Punkte)

Schlaf; SR 15/Magie und 10/Adamant (150 Punkte);

Verteidigungsfähigkeiten Reflektierende Schuppen; ZR 30

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 75 m (ausreichend); Anmutiger Flug, Wolkenwandeln

Nahkampf Biss +34 (4W6+18), 2 Klauen +34 (3W8+12), 2 Flügel +31 (2W6+6), Schwanzschlag +31 (2W8+18)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 4,50 m (Biss 6 m)

Besondere Angriffe Erdrücken (4W6+18, mittelgroße

Kreaturen, Reflex SG 29), Odem der Lähmung (Zähigkeit

SG 29, 1W6+10 Runden), Odemwaffe (18 m-Kegel, Reflex SG

29, 20W8 Kälteschaden), Schwanzstreich (2W8+18, kleine

Kreaturen, Reflex SG 29)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 25)

Beliebig oft – Böses entdecken, Federfall, Nebelwolke, Wetterkontrolle, Windkontrolle

Bekanntes Zauber (ZS 15)

7. Grad (4/Tag; 1 bereits gewirkt) – Heiliges Wort (SG 26), Mächtiger Arkaner Blick

6. Grad (6/Tag) – Antimagisches Feld, Heilung, Mächtige Magie bannen

5. Grad (7/Tag) – *Ausspähende Augen, Flammenschlag* (SG 24), *Mal der Gerechtigkeit* (SG 24), *Teleportation*
4. Grad (8/Tag; 1 bereits gewirkt) – *Ausspähung entdecken, Immunität gegen Zauber, Kritische Wunden heilen, Steinhaut*
3. Grad (8/Tag; 3 bereits gewirkt) – *Hast, Nahrung und Wasser erschaffen, Schutz vor Energien, Schwere Wunden heilen*
2. Grad (8/Tag) – *Glitzerstaub* (SG 21), *Mittelschwere Wunden heilen, Pracht des Adlers, Unsichtbares Sehen, Weihen*
1. Grad (8/Tag; 3 bereits gewirkt) – *Leichte Wunden heilen, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild, Schutz vor Bösem*
0. Grad (6/Tag) – *Ausbessern, Botschaft, Gift entdecken, Magie entdecken, Magierhand, Öffnen/Schließen, Resistenz, Tanzende Lichter, Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn Terendelev weiß, dass ein Kampf auf sie zukommt, bereitet sie sich darauf vor, indem sie *Steinhaut, Schutz vor Energien* (Elektrizität, Feuer und Schall), *Magierrüstung, Schutz vor Bösem, Schild, Mächtiger Arkaner Blick, Pracht des Adlers* und *Unsichtbares Sehen* auf sich wirkt. Auch ihre Verbündeten stärkt sie mit Zaubern, so dass sie am Schluss noch je zwei Zauberplätze pro Spruchgrad übrig hat.

Während des Kampfs Gegen böse Feinde eröffnet Terendelev den Kampf mit *Heiliges Wort*, dann setzt sie noch ihre Odemwaffe ein, bevor sie sich in den Nahkampf stürzt.

Moral Terendelev zieht sich nie zurück und ergibt sich nie, außer ein Vorgesetzter befiehlt es ihr.

Grundwerte Ohne ihre Zauber hat Terendelev die folgenden Grundwerte: **RK** 38, **Berührung** 5, **Auf dem Falschen Fuß erwischt** 38; **SR** 15/Magie; **CH** 24; **Besondere Eigenschaften** Unheimliche Ausstrahlung, SG 29, **Bluffen** +32, **Diplomatie** +35, **Verkleiden** +32.

SPIELWERTE

ST 35, **GE** 8, **KO** 25, **IN** 24, **WE** 25, **CH** 28

GAB +25; **KMB** +41; **KMV** 50 (54 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blind kämpfen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Schnappen, Schweben, Steilwende, Verbesserte Initiative, Verbesserter natürlicher Angriff (Klauen), Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Akrobatik +27, Bluffen +34, Diplomatie +37, Entfesselungskunst +24, Fliegen +17, Motiv erkennen +39, Verkleiden +34, Wahrnehmung +39, Wissen (Adel) +35, Wissen (Arkanes) +35, Wissen (Ebenen) +35, Wissen (Geschichte) +35, Wissen (Religion) +35

Sprachen Abyssisch, Aqual, Aural, Celestisch, Drakonisch, Elfisch, Infernalisches, Osirianisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anmutiger Flug (AF) Die Flugmanövrierfähigkeit von Terendelev ist um eine Stufe besser als normal.

Aura der Kälte (ÜF) Terendelev wird von einer Kälteaura umgeben. Alle Kreaturen, die sich in einem Umkreis von 3 m Radius um den Drachen befinden, erleiden zu Beginn seines Zuges 1W6 Punkte Kälteschaden. Terendelev kann diese Fähigkeit mit einer Freien Aktion nach Belieben aktivieren oder unterdrücken.

Gestalt wechseln (ÜF) Terendelev kann dreimal pro Tag jede humanoide oder Tiergestalt annehmen, als ob er den Zauber

Verwandlung einsetzen würde.

Nebelsicht (AF) Terendelev hat in Wolken und im Nebel perfekte Sicht.

Odem der Lähmung (ÜF) Anstelle eines Kältekegels kann Terendelev ein lähmendes Gas in einem kegelförmigen Bereich ausstoßen. Wesen, die sich in diesem Bereich befinden, müssen einen Zähigkeitswurf ablegen. Misslingt dieser, sind sie für 1W6+10 Runden gelähmt.

Reflektierende Schuppen (ÜF) Für jeden Zauber, der auf Terendelev gerichtet ist, dem es aber nicht gelingt, die Zauberresistenz des Drachen zu überwinden, besteht die Chance, reflektiert zu werden. Wenn der Zauberstufenwurf, mit dem man die Zauberresistenz von ihr zu durchdringen versucht, um mindestens 5 Punkte fehlschlägt, wird der Zauber reflektiert. Schlägt er um maximal 4 Punkte fehl, ist er einfach nur vergeudet. Diese Fähigkeit wirkt ansonsten wie der Zauber *Zauber zurückwerfen*.

Wolkenwandeln (ÜF) Terendelev kann über Nebel und Wolken schreiten, als ob sie sich auf festem Untergrund befände.





Weißer Drachen

Weißer Drachen sind dumm, schwach, primitiv und bemitleidenswert – zumindest vom Standpunkt eines anderen Drachen aus gesehen. Tatsächlich sind die meisten von ihnen noch jedem Menschen geistig überlegen, aber das gilt unter Drachen nun einmal wirklich nicht als erwähnenswert, geschweige denn, dass man damit angeben könnte. Und doch sind auch die Weißen Drachen wahre Drachen und nur die außergewöhnlichsten Menschen erreichen das Potential, das in ihnen schlummert. Bemitleidenswert und dumm, ja das sind sie, doch die Geschichte sah auch schon einige Weiße Drachen, welche die Beschränkungen ihrer Art hinter sich gelassen haben und zu wahrlich bemerkenswerten Exemplaren wurden.

—Drakanav Kodex, Kapitel 20.

Alle anderen wahren Drachen haben nur Verachtung für sie übrig und beschreiben die Weißen Drachen als gehässig, brutal und leicht aufbrausend, denn sie verhalten sich in vielerlei Hinsicht eher wie wilde Raubtiere denn wie Drachen. Alle chromatischen Drachen haben einen starken Überlebensinstinkt, der schon fast an Feigheit grenzt. Weiße Drachen aber sind unverbesserliche Angsthasen. Sie sind nicht intelligent genug, um wohlüberlegte Entscheidungen zu treffen, und nicht weise genug, um sich ihrer eigenen Ignoranz bewusst zu sein. Jahrtausende lang haben sie Inzucht betrieben. Weiße Drachen bevorzugen einen grausamen und kruden Humor und haben keinen Sinn für Kunst und Gelehrtheit. Sie verkörpern all das, was ihre hochmütigen blauen und roten Geschwister an niederen Wesen hassen – dass sie miteinander verwandt sind, macht das Ganze nur noch schlimmer. Trotz ihrer verhältnismäßigen Schwäche, Dummheit und widerwärtigen Art übertreffen ältere Weiße Drachen den durchschnittlichen Menschen in so gut wie jeder Hinsicht.

Wenn sie gerade geschlüpft sind, gleichen Weiße Drachen psychologisch gesehen eher Alligatoren oder anderen einfachen, aber starken Raubtieren statt den majestätischen Vertretern jener Kultur, die noch der elfischen Zivilisation vorangeht. Junge Weiße Drachen werden von ihren Instinkten



und ihren stets knurrenden Mägen beherrscht und versuchen nur selten, überhaupt mit anderen Kreaturen zu kommunizieren – wenn dann schließen sie Abkommen, welche ihnen mehr Beute oder Schätze versprechen. Auf lange Sicht springt für den Weißen Drachen bei diesen schlecht durchdachten Abkommen meist nicht viel heraus und immer wieder bringt der Drache sich dadurch in größere Gefahr, als ihm bewusst ist. Dennoch sollte man vorsichtig sein, wenn man ein solches Abkommen schließt, denn wenn der überlistete drakonische Vertragspartner älter wird, kann er durchaus zu einem schlaun und umsichtigen Ränkeschmied werden. Die kompliziertesten Intrigen Weißer Drachen mögen deren intelligenteren Verwandten noch lächerlich einfach vorkommen. Doch die schlauesten Weißen Drachen können Pläne schmieden, die Monate brauchen, bis sie vollendet sind und bei denen nicht nur die sterben, welche den Drachen in seiner Jugend betrogen haben, sondern auch alle, die diesem lieb sind. Die kalte, nie enden wollende Wut Weißer Drachen treibt viele von ihnen in ein Leben, in dem sie nur noch nach Rache dürsten und versuchen, ihre Opfer zu ruinieren, oder aber sie werden immer frustrierter, weil ihre eigene Ungeduld ihre Pläne untergräbt. Einige Weiße Drachen jedoch werden recht alt und schmieden ihre Intrigen nicht, um Rache zu nehmen, sondern um ihre eigene Stellung zu verbessern. Diese Drachen hatten Glück oder sind außergewöhnlich verschlagen und können deshalb ein relativ friedliches Leben führen. Selbst ihnen ist es aber nicht möglich, ihre angeborene Wildheit und Ungeduld zu überwinden, und auch die mächtigsten unter ihnen scheinen stets ein bis zwei Schritte von ihrem Ziel entfernt zu sein.

Typisch für Weiße Drachen sind ihre großen, miteinander verbundenen Hörner, die ihnen aus dem Hinterkopf ragen und zwischen denen dicke Häute wachsen. Aber auch an ihren Unterkiefern besitzen Weiße Drachen hornartige Wucherungen. Ihre Haut ist überall von einer rauen und zerklüfteten Beschaffenheit, welche ihnen in ihrer verschneiten Heimat eine gewisse Tarnung verschafft. Die Schuppen Weißer Drachen sind dick und rau. Die kleinen Kerben in den Schuppen können Wärme speichern, so dass die Drachen selbst in den kältesten Umgebungen nicht erfrieren. Schlank und muskulös wie sie sind, sehen Weiße Drachen auch ganz wie die Raubtiere aus, die sie sind. Sie haben lange, säbelähnliche Klauen und kräftige Kiefer mit messerscharfen Zähnen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Ihre weißen Schuppen ermöglichen es diesen Drachen, mit ihrer Umgebung zu verschmelzen, so dass es ganz natürlich für sie ist, Hinterhalte zu legen. Kein Raubtier kommt ihnen auf den windgepeitschten Ebenen der Krone der Welt gleich. Sie beherrschen die Tundra und die arktische Einöde des hohen Nordens und erklären sich selbst zu den Königen spärlich bewohnter Reiche. Ihre riesigen Territorien erstrecken sich über Hunderte oder gar Tausende von Quadratkilometern, verfügen aber über weniger intelligente Einwohner als so manche Stadt. Weiße Drachen haben nur wenig Interesse daran, diese Wesen zu beherrschen, denn sie sehen alle anderen lebenden Kreaturen entweder als potentielle Nahrung oder als potentielle Feinde. Und wen sie nicht fressen können, den beginnen sie ganz schnell zu hassen.

Einige wenige Weiße Drachen meiden den bitterkalten Norden und leben lieber auf den Gletschern der gemäßigten Regionen Avistans. Diese Exemplare werden meist um einiges berühmter als ihre Geschwister aus dem Norden, haben sie

doch auch sehr viel öfter Kontakt zu intelligenten Wesen. Die meisten Weißen Drachen, welche der Menschheit bekannt sind, leben in den Gebirgen Nord- und Zentralavistans. Es gibt aber auch Berichte über eine Handvoll Weiße Drachen, die an der Inneren See oder gar in Garund lebten – der Großteil von ihnen ist aber tatsächlich nur für ihre ungewöhnliche Wahlheimat bekannt und nicht für das, was sie geleistet haben.

Weiße Drachen stehen meist am oberen Ende der örtlichen Nahrungskette und werden höchstens noch von anderen mächtigen Drachen übertroffen und das auch nur, wenn sie weiter südlich leben. Keine andere chromatische Gattung, nicht einmal die gierigen und umherziehenden Roten Drachen, hat genug für die Kälte übrig, um den dort lebenden Weißen Drachen ihren Platz streitig zu machen.

Weiße Drachen sind unermüdete Jäger und Raubtiere, denen in ihrer Heimat niemand gleich kommt, und doch sind sie schamlose Opportunisten. Die gnadenlose Eiswüste des Nordens erlaubt es keiner Kreatur, nicht einmal dem schrecklichsten Weißen Drachen, wählerisch zu sein, was ihre Nahrung angeht. Weiße Drachen bevorzugen warmes Fleisch, das sie ihren noch lebenden Opfern am liebsten direkt von den Knochen reißen. Im Endeffekt aber fressen sie alles, was auch nur im Entferntesten an Nahrung erinnert, auch verrottetes Fleisch oder Pflanzen.

Keine andere Art läuft so oft Amok wie Weiße Drachen. Da sie sogar von niederen Wesen nur selten angemessen respektiert und gefürchtet werden, fallen sie nicht selten aus Frust oder Rachegefühlen über ihre menschlichen Nachbarn her. Und die Verwüstungen, die sie anrichten, bringen ihnen dann endlich Aufmerksamkeit, Respekt und Furcht ein. Wenn sie zu unvorsichtig werden, verlieren sie aber stattdessen ihr Leben.

Weiße Drachen bringen sich nur selten auf eine nützliche Weise in die drakonische Gesellschaft ein. Normalerweise meiden sie den Kontakt mit anderen Drachen, denn viele ihrer Verwandten töten sie ohnehin sofort, wenn sie ihrer ansichtig werden. Unter iHresgleichen aber sind sie überraschend gesellig und gehen aus sich heraus. Die Paarungsrituale Weißer Drachen erinnern an die gespielten Kämpfe junger Katzen – Zähne und Klauen sind ausgefahren, werden aber nicht benutzt. Es wird viel gezischt und umhergetollt und am Ende gibt es keinen klaren Sieger. Die Weibchen paaren sich üblicherweise mit mehreren Männchen und ein Gelege hat meist mehrere Väter.

Wenn es um eine besonders große Beute oder eine ganze Herde geht, arbeiten Weiße Drachen manchmal auch zusammen. Das ist unter jungen Weißen Drachen jedoch sehr viel üblicher, sind diese doch nicht stark und mächtig genug, um sehr große Wesen alleine zur Strecke zu bringen. Diese Jagdgruppen tun sich entweder nur für eine Jagd, teils aber auch mehrere Jahre zusammen, je nachdem wie die Persönlichkeiten der jeweiligen Drachen gestrickt sind und wie viel große Beute es gibt. Wie Schwarze Drachen neigen auch Weiße dazu, ihre Jagdgründe zu entvölkern, so dass sie sich irgendwann kaum noch ernähren können. Im Gegensatz aber zu den Schwarzen Drachen weigern sie sich stur, ihre Domänen zu verlassen, und verfallen eher in einen langen Winterschlaf, bis sich die Population in ihren Territorien wieder erholt hat. Wenn das Nahrungsangebot knapp wird, kann es aber auch vorkommen, dass die Mitglieder einer Jagdgruppe übereinander herfallen und das schwächste Mitglied fressen.

Weißer Drachen sind nur sehr schwer zu bekehren und zu erlösen. Nur die Roten Drachen sind noch widerspenstiger. Drakonische Gelehrte mit Sinn für Humor merken an, dass eigentlich das genaue Gegenteil zutrifft – Weiße Drachen werden andauernd erlöst, manche sogar wöchentlich. Da sie nur einen schwachen Willen haben und feige sind, machen Weiße Drachen normalerweise immer das, was sie von einer stärkeren Persönlichkeit gesagt bekommen – erklären also auch schnell, dass sie nun zum Guten bekehrt wurden. Stehen sie jedoch nicht mehr direkt unter der Kontrolle dessen, der sie mit Gewalt erlöst hat, nehmen sie auch wieder ihre alten Gewohnheiten an. Wirklich bekehrte Weiße Drachen gehören wohl eher ins Reich der Legenden und die meisten Wesen, die in der Lage wären, einen Weißen Drachen zu erlösen, töten das Monster stattdessen eher.

Wenn sie das Erwachsenenalter erreicht haben, verfügen Weiße Drachen über geistige Kapazitäten, die mindestens denen eines durchschnittlichen Menschen entsprechen. Unglücklicherweise behalten die meisten aber die wilden Angewohnheiten und die eingeschränkte Denkweise bei, die sie schon in ihrer Jugend kennzeichnete. Physiologisch gesehen hindert sie eigentlich nichts mehr daran, ihr Leben zu ändern, doch auch erwachsene Weiße Drachen können es sich nicht vorstellen, einen anderen Weg einzuschlagen als den, den sie schon Jahrzehnte lang verfolgen. Dementsprechend können auch die meisten großen Wyrme unter den Weißen Drachen, die eigentlich viel schlauer als die meisten Menschen sind, ihre Kurzsichtigkeit und Brutalität nicht ablegen. Große Wyrme sind unter ihnen aber auch extrem selten und die wenigen Weißen Drachen, die so lange gelebt haben, sind weit gerissener und vorsichtiger als ihre jungen Verwandten.

Es gibt jedoch auch ein paar Weiße Drachen, die nach mehr streben, als einfach nur ihren Instinkten zu folgen und

in ihren angestammten Heimatländern zu bleiben. Auch diese Drachen sind nicht viel intelligenter als ihre Brüder und Schwestern und doch betreiben sie akademische, philosophische oder soziologische Studien. Von anderen Weißen Drachen werden diese Interessierten verachtet – man nennt sie abfällig *lazakh*, was so viel wie „Großkopf“ bedeutet. Der durchschnittliche Weiße Drache meint das als Beleidigung, die etwas anderen unter den Weißen haben den Begriff jedoch inzwischen für sich übernommen. *Lazakh*, die ihren Geschwistern ihre Motive enthüllen, stoßen normalerweise nur auf Ablehnung. Die ein oder zwei *lazakh*, denen es gelingt, Brüdermördern oder Drachentöttern aus dem Weg zu gehen, werden üblicherweise von einem wohlmeinenden oder aber manipulativen Artgenossen unter dessen Fittiche genommen – meist von einem Messingdrachen, einem akademisch gesinnten Bronzedrachen, einem kontrollwütigen Blauen Drachen oder von einem geduldigen Grünen. Wenn ein *lazakh* einen Bronze- oder einen Grünen Drachen als Mentor hat, kann er durchaus sinnvolle Beiträge zum kollektiven Wissensschatz der Drachen liefern, einfache Aufgaben erledigen, die seiner angeborenen Ungeduld angemessen und relativ unkompliziert sind – also zum Beispiel Notizen machen, bestimmte Abschnitte in einem Buch suchen oder andere Aufgaben, die sich schnell und einfach erledigen lassen. Die meisten Mentoren stellen jedoch schnell fest, dass ihre weißen Lehrlinge ihnen nicht wirklich viel Arbeit abnehmen können, ja teils kommen sie mit einem Weißen Drachen sogar noch langsamer voran. Es gibt aber auch einige Geschichten über Weiße Drachen, die eine plötzliche Inspiration erhielten oder zu Logiksprüngen in der Lage waren, die ihren Mentoren dabei halfen, ein komplexes Rätsel zu lösen. Aus diesem Grund nehmen Bronze- und Grüne Drachen immer wieder Weiße Drachen als Lehrlinge auf, hoffen sie doch, auf ein wildes Talent zu stoßen.

Messing- und Blaue Drachen sind eher geneigt, ihre Schützlinge ins gesellschaftliche Leben einzuführen. Messingdrachen etwa versuchen, die kreative Seite der *lazakh* anzuregen, um deren nicht selten gewalttätige aber doch unvergessliche Kunstwerke im kleinen Kreis oder in für Mitglieder reservierten Galerien auszustellen. Das berühmteste Beispiel ist wohl der Weiße Drache Tryka. Unter den wachsamen Augen ihres Mentors Varilan, einem Messingdrachen, schrieb sie das beliebte Stück *Roter Schnee* (siehe Kasten). Blaue Drachen kümmern sich dagegen kaum darum, was ihre Mündel gerne täten, und manipulieren sie stattdessen, so dass sie als Kontaktmann, Spion oder Schläger ins Netzwerk des Blauen Drachen integriert werden können. Die meisten dieser unglückseligen *lazakh* merken gar nicht, dass ihr Mentor sie nur benutzt, und arbeiten Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte lang für Ziele, die gar nicht ihre eigenen sind. Wenn irgendein Messing- oder Golddrache sich in diese Beziehung einmischt und den Blauen Drachen darauf hinweist, wie





schlecht er seinen Schützling behandelt, verteidigen die blauen sich im Allgemeinen damit, dass es dem *lazakh* bei ihm immer noch besser ginge als in seiner arktischen Heimat. Und tatsächlich – auch wenn sie ihre eigenen Interessen nicht wirklich verfolgen können, werden Weiße Drachen, die im Dienst eines Blauen stehen nicht selten extrem reich – reicher als jene, die Messing-, Bronze- oder Grüne Drachen als Mentoren haben.

HORT UND HEIM

Weiße Drachen sind sammelwütig. Sie schmeißen nie etwas weg und dementsprechend individuell und verschieden sehen ihre Horte aus. Im Gegensatz zu allen anderen wahren Drachen haben Weiße Drachen keine bestimmten Vorlieben, was ihre Schätze angeht. Sie nehmen, was sie kriegen können, und das ist im hohen Norden auf den Gipfeln der Berge nicht gerade viel. Selbst Dinge, die nur ein paar Goldmünzen wert sind, verschmähen sie nicht. Kein Hort eines Weißen Drachen gleicht dem eines anderen.

Auch wenn Weiße Drachen unverbesserliche Opportunisten sind und keine bestimmten Schätze bevorzugen, sind ihre Quartiere doch von ein paar Gemeinsamkeiten geprägt. Im Allgemeinen besitzt ein Weißer Drache mehr Handelswaren und Ausrüstungsgegenstände als Gold, Edelsteine oder Schmuck. Bei der Ausrüstung handelt es sich typischerweise um Dinge wie Kleidung für kältere Regionen, Winterdecken, Seile und Kletterhaken und so weiter. Ihre seltenen magischen Schätze bewachen die Weißen Drachen extrem gut, ja sie unternehmen zum Teil wirklich Bizarres, nur um diese Dinge zu schützen.

Die Münzberge Weißer Drachen sind weitaus kleiner als die anderer Drachen und die meisten von ihnen versuchen das auszugleichen, indem sie andere, nicht wertvolle Metalle in die Berge integrieren, so etwa Hammerköpfe oder Eisenhaken. Außerdem bewahren viele Weiße Drachen ihre Münzberge nicht in Kuhlen wie andere Drachen auf, sondern erhöht. Damit die Münzen nicht verloren gehen, erschaffen die Drachen kleine Eismäuerchen um den Münzberg herum.

Weiße Drachen leben in Eishöhlen oder zugefrorenen Steinhöhlen. Ihre Unterschlüpfen sind meist viel größer, als man es vermuten würde und es passend wäre. Gelehrte führen dies auf den mangelnden Wettbewerb zurück, denn in der natürlichen Umgebung Weißer Drachen gibt es kaum Feinde, die ihnen ihre Heimstätten streitig machen würden. Auch wenn Silber- oder Rote Drachen sich manchmal in der Nähe von Weißen Drachen ansiedeln, die weiter südlich leben, gibt es in ihrer eigentlichen Heimat im Norden keine anderen Drachen.

Weißen Drachen macht es nichts aus, sich ihr Refugium mit anderen Wesen zu teilen. Nicht selten ziehen sie einfach in Höhlen ein, in denen schon jemand lebt, oder zwingen die Besitzer, die Höhle zu erweitern. Viele ihrer Quartiere liegen direkt in den Wänden tiefer Eisschluchten. Nur Wesen, die fliegen oder die Klippen sonst wie erklimmen können, können auch die Höhle des Drachen betreten. Hinter dem Eingang erstreckt sie sich erst einmal in die Tiefe. Die Weißen Drachen machen sich die rutschige Eigenschaft des Eises zu Nutze und entledigen sich so Eindringlinge, die in dunkle, tiefe Spalten fallen, die entweder überflutet oder von Wesen bevölkert sind, an die man lieber nicht denken sollte.

Da Weißen Drachen die Stärke und Entschlossenheit ihrer Artverwandten abgeht, kommt es vor, dass sie sich ihre Höhlen mit mächtigeren Wesen teilen müssen. Sollten diese Wesen

ROTER SCHNEE

4374 AK floh die *lazakh* Tryka aus ihrem unwirtlichen Heimatland und reiste ins Herz von Avistan. Als sie die Fünfkönigsberge erreicht hatte, wurde Daralathylx auf sie aufmerksam. Tryka gelang es gerade so, den Zusammenstoß mit dem König zu überleben. Schrecklich verwundet floh sie nach Cheliox in den Südwesten, wo Blutverlust und Erschöpfung schließlich dafür sorgten, dass sie vom Himmel fiel. Zu ihrem Glück aber entdeckte sie ein Drache namens Varilan und nahm sie mit in seinen Unterschlupf. Varilan lebte in menschlicher Gestalt als Frauenheld und Salonlöwe an den Adelshöfen von Cheliox. Nachdem er Tryka wieder gesund gepflegt hatte, bot er ihr an, sie in der Kunst zu unterrichten, solange sie ihm den Großteil des Profits überlassen würde. Tryka nahm das Angebot an und die beiden Drachen kollaborierten bei einer ganzen Reihe kreativer Unternehmungen – die allerdings meist von zweifelhaftem künstlerischem Wert waren.

4413 AK verlor Tryka dann die Geduld wegen ihrer Erfolglosigkeit. In einem Wutanfall zerstörte sie die Arbeit mehrerer Jahre. Varilan konnte sie glücklicherweise noch aufhalten und sagte ihr, sie solle ihre Wut lieber in kreative Bahnen lenken. Tryka sah diesen Tadel als Herausforderung und leitete all ihre Wut und ihren Ärger in die Schöpfung von *Roter Schnee*, ein Theaterstück über die fast tödliche Begegnung mit Daralathylx. Mit ihrer Erlaubnis schrieb Varilan das Stück um und machte die Figuren zu Menschen. *Roter Schnee* wurde zuerst in kleinen chelischen Theatern aufgeführt und war ein großer Erfolg. Auf dem Höhepunkt seiner Beliebtheit wurde es in den größten Häusern der Inneren See aufgeführt. Heutzutage ist *Roter Schnee* zwar nicht mehr ganz so beliebt, wird aber immer noch irgendwo auf irgendeiner Bühne aufgeführt. Gerade in Cheliox, Korvosa und Ustalav ist es ein Dauerbrenner.

intelligenzbehaftet sein, treffen die Drachen Abmachungen mit ihnen. Andernfalls locken sie ihre Mitbewohner in entlegene Teile der Kaverne und formen das Eis dann so um, dass sie Drachentöter und andere Eindringlinge von sich ablenken. Deshalb ist die größte Gefahr in der Höhle eines Weißen Drachen oft nicht der Drache selbst, sondern der ursprüngliche Bewohner.

Da die meisten Drachenjäger die extreme Kälte, in der Weiße Drachen leben, nicht lange aushalten können, legen die Drachen vor allem Fallen aus, welche sich diese Kälte zu Nutze machen – so verbergen sie Salzwasserbecken unter dünnen Eisschichten, um Eindringlinge in dem kalten Nass zu ertränken. Am liebsten beobachten die Weißen Drachen aus sicherer Entfernung, wie die Drachenjäger um ihr Leben kämpfen, um sie dann mit ihrem eisigen Atem einzufrieren – eine Technik, die äußerst effektiv ist.

ROLLE IM SPIEL

Im Gegensatz zu allen anderen Drachenarten eignen Weiße Drachen sich nur in einer Rolle: als Widersacher der Spielercharaktere. Gerade im Legen von Hinterhalten sind sie besonders gut – sie lassen sich aus den Wolken oder einem Schneesturm fallen, zerfetzen Pferde und Lasttiere, um dann wieder im Himmel zu verschwinden, oder sie legen sich an

einer der wenigen Handelsstraßen auf der Krone der Welt auf die Lauer. Weiter im Süden lebende Weiße Drachen warten an eisigen Pässen oder auf schneebedeckten Gipfeln auf ihre ahnungslosen Opfer.

Aber auch im direkten Kampf kann man sie gut einsetzen. Die meisten Weißen Drachen werden von Hunger und Instinkten getrieben und nehmen sich gar nicht erst die Zeit, einen Hinterhalt zu legen – wenn sie denn überhaupt die Phantasie dafür haben. Stattdessen stürzen sie sich Hals über Kopf in den Kampf, spucken ihren Gegnern ihren eisigen Atem entgegen, bevor sie mit ihren Klauen, Zähnen und Schwänzen über sie herfallen. Gelingt es ihnen, ihre Widersacher zu überraschen, ist das natürlich von Vorteil, beeinflusst sie aber nicht in der Entscheidung anzugreifen oder nicht.

Auf der anderen Seite gehören Weiße Drachen immer noch zu den gefürchtetsten und mächtigsten Kreaturen, die es gibt. Ihre gefährlichste Eigenschaft ist ihre übermenschliche Intelligenz, die sie mit dem Alter entwickeln. Diese Exemplare sind zwar nicht weniger wild als ihre jüngeren Verwandten, setzen aber überlegene Taktiken ein und beobachten ihre Gegner, bevor sie angreifen – vor allem, wenn diese potentielle Beute auf zwei Beinen läuft und Waffen besitzt, aber erst recht, wenn sie keine Waffen trägt. Ältere Weiße Drachen quälen ihre Ziele oft tagelang, bevor sie wirklich angreifen: vertreiben oder töten die Lasttiere, erzeugen Wirbelstürme, locken kleinere Raubtiere in die Nähe ihrer Ziele und versuchen, die Ahnungslosen zu behindern. Wenn die Moral ihrer Opfer dann auf dem Tiefpunkt angelangt oder eines von ihnen der Kälte erlegen ist, greifen diese Weißen Drachen endlich an.

Jene Weißen aber, die mehr als nur geistlose Mörder sein wollen und zu *lazakh* werden, können interessantere Begegnungen darstellen. Man sollte jedoch nicht vergessen, dass auch sie selbstsüchtig, ungeduldig und grausam sind, selbst wenn sie danach streben, sich zu bessern und den Wissensschatz der Drachen im Allgemeinen zu vergrößern. Menschen und schwächere Drachen, die auf *lazakh* treffen, sollten sich der unvorhersehbaren Art der Weißen Drachen stets bewusst sein und sie mit Vorsicht behandeln.

Da Weiße Drachen von Natur aus feige sind und einen schwachen Willen besitzen, kann es einer starken und bestimmt auftretenden Abenteurergruppe gelingen, einen Vertreter dieser Gattung zu unterwerfen und in ihre Dienste zu zwingen, ja den Drachen vielleicht sogar zur Umkehr bewegen und zu erlösen. In diesem Fall ist der Drache dann ein mächtiger Helfer (oder Sklave, wenn es sich um eine grausame oder böse Gruppe handelt), welchen man allerdings besser an der kurzen Leine hält. Selbst ein „gezähmter“ Weißer Drache ist voller Hass auf jene, die ihn übertölpelt haben, und wird jede sich ihm bietende Gelegenheit nutzen, seine „Freunde“ abzuschlachten und zu entkommen.

WEISSE DRACHEN AUF GOLARION

Die meisten Weißen Drachen – wahrscheinlich mehr als drei Viertel – leben auf der Krone der Welt oder in jenen Teilen Avistans, Casmarens oder Tian Xias, die nicht weit vom ewigen Eis entfernt liegen. Alle Reisenden, die über die nördlichen Pässe wandern, begegnen auf ihrem Weg üblicherweise mindestens einem Weißen Drachen – die weniger Glücklichen treffen gleich mehrere. Jeder Quadratmeter des

eisigen Kontinents liegt innerhalb der Domäne eines Weißen Drachen und deren wüste Grenzkriege können sich auch auf die Handelsrouten ausdehnen, wenn die Drachen ganze Karawanen vernichten, nur um ihr Territorium abzustecken.

Aber auch unter den größten Gletschern schneebedeckter Berge leben Weiße Drachen, so unter den Kodarbergen, der Menadorkette oder den Irrsinnsbergen. Zwergische Aufzeichnungen berichten außerdem auch von mindestens zwei Weißen Drachen, welche vor Daralathyls Ankunft vor 1700 Jahren auf den Gletschern des Droskars Fels lebten. Jeder dieser beiden Drachen kontrollierte eine Hälfte des gigantischen Bergs und schikanierte die Zwerge und überhaupt alle, die in dem Gebiet wohnten.

Da sie von ihren Drachengeschwistern ausgeschlossen und von den niederen Kreaturen Golarions gnadenlos gejagt werden, haben einige Weiße Drachen sich auch auf die Elementarebene der Luft zurückgezogen. Sie werden dort besonders von einer Reihe Eisberge angezogen, die mit den sanften Strömungen der Ebene umhertreiben. Eine Gruppe von Silberdrachen hält sie jedoch davon ab, sich den Eisbergen zu nähern. Die Gelehrten spekulieren, dass die Weißen Drachen hinter legendären Artefakten her sind, die unter dem Namen *Shastiled* bekannt sind und den Weißen Drachen angeblich dabei helfen könnten, sich über die anderen Drachen zu erheben.

NAMEN

Die Namen Weißer Drachen sind entweder sehr kurz und simpel oder übertrieben kompliziert und schwer auszusprechen. Wenn sie aus dem Ei schlüpfen, erhalten die weißen erst einmal einfache Namen, denn ihre Mütter haben meist kaum genug für sie übrig, um ihnen hochfliegende und eindrucksvolle Titel zu geben. Wenn sie jedoch älter werden, fügen manche Weißen Drachen ihren Namen Silben hinzu, in der Hoffnung, sich so mehr Eindruck zu verschaffen, als ihnen zusteht. Zu lang dürfen diese Namen aber auch nicht sein, sonst können ihre etwas unterbelichteten Besitzer sie schließlich nicht mehr aussprechen.

Beispielnamen: Aostala, Grathalax, Horrakis, Oreptonthas, Tix.

LYDEK

Lydek schwelgt gerne in ihrer Wildheit und jagt menschliche Beute nicht selten einfach aus Spaß, liebt sie es doch, ihre messerscharfen Klauen in deren warme Innereien zu schlagen. Der Thaharak in den Großen Hauern ist ihr Zuhause und ihr Jagdgebiet.

Ihr Einfluss auf diese Region ist so groß, dass schon einige Handelsrouten verlegt wurden, um den Thaharak zu meiden, auch wenn die meisten Karawanen es unbehelligt durch ihre Domäne schaffen. Wer aber versucht, den Gipfel des Berges zu erklimmen, und sich dem Zorn des Drachen stellen will, wird auf versteckte Fallgruben, ausgewaschene oder blockierte Pfade und die eine oder andere Lawine stoßen. Im Vergleich zu anderen Drachen ist Lydek zwar ein echter Schwächling, auf der anderen Seite aber sind die Territorien, die sie kontrolliert, eher unwichtig und nur von wenigen Handelsstraßen durchzogen, so dass sie der Aufmerksamkeit von Drachentöttern entgehen kann, die mächtig genug wären, sie zu vernichten.

**LYDEK****HG 10****EP 9.600**

Weiblicher erwachsener Weißer Drache

CB Großer Drache (Kälte)

INI +5; **Sinne** Drachensinne, Schneesicht; Wahrnehmung +22**Aura** Aura der Kälte (1,50 m, 1W6 Kälteschaden), Unheimliche Ausstrahlung (54 m, SG 17)**VERTEIDIGUNG****RK** 27, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 26 (+1 GE, -1 Größe, +17 natürlich)**TP** 149 (13W12+65)**REF** +9, **WIL** +10, **ZÄH** +13**Immunitäten** Kälte, Lähmung, Schlaf; **SR** 5/Magie; **ZR** 21**Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer****ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 60 m (ausreichend), Graben 9 m, Schwimmen 18 m**Nahkampf** +19 (2W6+10), 2 Klauen +19 (1W8+7), 2 Flügel +14 (1W6+3), Schwanzschlag +14 (1W8+10)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m (Biss 3 m)**Besondere Angriffe** (12 m-Kegel, SG 21, 12W4 Kälte)**Zauberähnliche Fähigkeiten**

(ZS 13)

Beliebig oft – *Nebelwolke*, *Windstoß***Bekannte/ vorbereitete****Zauber** (ZS 1)1. Grad (4/Tag) – *Sprühende Farben* (SG 12), *Magisches Geschoss*0. Grad (5/Tag) – *Magie entdecken*, *Gift entdecken*, *Magierhand*, *Zaubertrick*, *Öffnen/Schließen***TAKTIK**

Vor dem Kampf Lydek versucht, ihre Gegner zu schwächen oder zu demoralisieren, indem sie sie in eine der vielen Fallen lockt, welche sie um ihre Bergheimat herum ausgelegt hat. Wenn sie bereit ist, sich im Kampf zu stellen, hüllt sie das Schlachtfeld in eine *Nebelwolke* ein. Wenn sie Ort und Zeitpunkt der Auseinandersetzung nicht frei wählen kann, versucht sie zu fliehen.

Während des Kampfs Lydek wird versuchen, ihre Gegner

in einen relativ engen Bereich zu drängen, um die ihre Odemwaffe effektiv auszunutzen und ihre Widersacher davon abzuhalten, ihrer *Nebelwolke* zu entkommen. Wenn sich in der Nähe eine Falle befindet, versucht sie, ihre Gegner in diese zu locken. Wenn sie ihre Feinde erst einmal geschwächt, verwirrt oder demoralisiert hat, lässt sie sich in deren Mitte fallen und geht in den Nahkampf.

Moral Außerhalb ihres Unterschlupfes flieht Lydek, sobald sie 30 Schadenspunkte oder mehr erlitten hat. Daraufhin setzt sie ihren Gegnern mit Fallen und anderen Tricks zu und lockt sie auf ein zweites Schlachtfeld, wo sie ihre frühere Strategie wieder aufnimmt.

SPIELWERTE**ST** 25, **GE** 12, **KO** 21, **IN** 12, **WE** 15, **CH** 12**GAB** +13; **KMB** +21; **KMV** 32

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blind Kämpfen, Schweben, Steilwende, Verbesserte Initiative, Verstoßenheit, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +14, Entfesselungskunst +18, Fliegen +11, Heimlichkeit +21, Schätzen +14, Schwimmen +31, Wahrnehmung +22

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Eisformen (ZS 13), Eisschritt

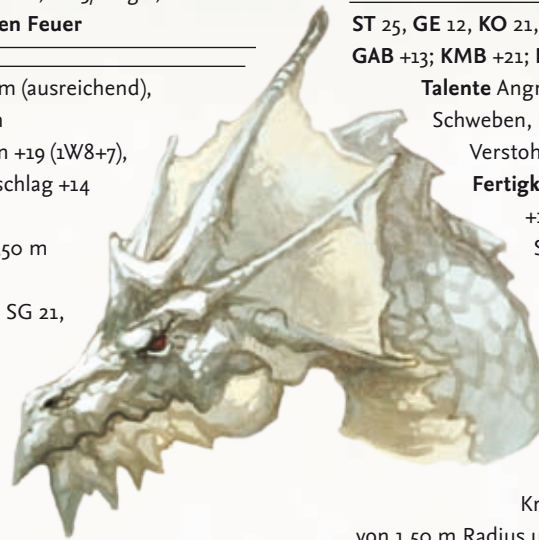
BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura der Kälte (ÜF) Lydek wird von einer Kälteaura umgeben. Alle Kreaturen, die sich in einem Umkreis von 1,50 m Radius um den Drachen befinden, erleiden zu Beginn seines Zuges 1W6 Punkte Kälteschaden.

Eisformen (ÜF) Lydek kann Schnee und Eis nach Belieben formen. Diese Fähigkeit wirkt wie der Zauber *Stein formen*, wirkt aber nur auf Schnee und Eis, nicht auf Stein. Die Zauberstufe von Lydek in Bezug auf diesen Effekt ist 13.

Eisschritt (AF) Diese Fähigkeit wirkt wie der Zauber *Spinnenklettern*. Allerdings muss die Oberfläche, die Lydek erklimmt, eisbedeckt sein. Lydek kann sich mit dieser Fähigkeit über Eisflächen ohne Bewegungsmalus hinweg bewegen. Auch muss sie keinen Wurf auf Akrobatik ablegen, um auf dem Eis zu rennen oder einen Sturmangriff auszuführen.

Schneesicht (AF) Lydek hat gelernt, im Schnee perfekt zu



Glossar

Drachensinne (AF): Drachen haben Dunkelsicht (36 m) und Blindgespür (18 m). Sie sehen in dämmerigem Licht viermal so gut wie Menschen, bei normaler Helligkeit sehen sie doppelt so gut.

Erdrücken (AF): Ein fliegender oder springender, mindestens riesiger Drache kann mit einer Standard-Aktion auf seinen Feinden landen und so seinen ganzen Körper einsetzen, um sie zu erdrücken. Dieser Angriff ist nur bei Gegnern wirksam, die mindestens drei Größenkategorien kleiner als der Drache selbst sind. Erdrücken kann so viele Kreaturen gleichzeitig betreffen, wie in die Angriffsfläche des Drachen hineinpassen. Kreaturen, die sich in dem betroffenen Gebiet aufhalten, muss ein Reflexwurf gelingen, dessen SG dem der Odemwaffe des Drachen entspricht. Bei einem Misserfolg werden sie wie beim Haltegriff festgehalten und erleiden in der nächsten Runde automatischen Wuchtschaden, sofern sich der Drache nicht von ihnen herunterbewegt. Entscheidet sich der Drache dazu, den Haltegriff aufrecht zu erhalten, muss ihm der gewöhnliche Kampfmanöverwurf gelingen. Feinde im Haltegriff erleiden durch das Erdrücken jede Runde Schaden, sofern ihnen nicht die Flucht gelingt. Erdrücken verursacht den angezeigten Schaden plus den anderthalbfachen Stärkebonus des Drachen.

Odemwaffe (ÜF): Eine Odemwaffe einzusetzen, ist eine Standard-Aktion. Ein Drache kann seine Odemwaffe alle 1W4 Runden einmal einsetzen. Das gilt auch, wenn er mehr als eine Odemwaffe besitzt. Der Wirkungsbereich der Odemwaffe beginnt immer an einem Knotenpunkt neben dem Drachen und erstreckt sich in die Richtung, für die sich der Drache entscheidet. Odemwaffen können zwei Formen annehmen, Kegel und Linien, deren Wirkungsbereiche je nach Größe des Drachen variieren. Wenn eine Odemwaffe Schaden verursacht, kann jeder, der sich im Wirkungsbereich befindet, einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Der SG für den Rettungswurf gegen die Odemwaffe ist 10 + die Hälfte der Trefferwürfel des Drachen + KO-Modifikator des

Drachen. Rettungswürfe gegen verschiedene Odemwaffen haben jeweils denselben SG; welche Art Rettungswurf erforderlich ist, steht in der Beschreibung der jeweiligen Variante. Ein Drache kann seine Odemwaffe auch dann einsetzen, wenn er sich in einem Ringkampf befindet.

Schwanzstreich (AF): Diese Fähigkeit ermöglicht es einem mindestens gigantischen Drachen, mit einer Standard-Aktion seinen Schwanz schwingen zu lassen. Der Streich umfasst einen Halbkreis mit einem Radius von 9 m (12 m bei einem kolossalen Drachen), ausgehend von einem beliebigen Knotenpunkt am Rand der Angriffsfläche des Drachen, und kann in jede Richtung wirken. Kreaturen in dem jeweiligen Bereich werden von dem Streich betroffen, wenn sie mindestens vier Größenkategorien kleiner als der Drache sind. Der Schwanzstreich verursacht automatisch den angezeigten Schaden plus den anderthalbfachen Stärkebonus des Drachen (abrunden). Betroffene Wesen können einen Reflexwurf machen, um den Schaden zu halbieren (der SG entspricht dem der Odemwaffe des Drachen).

Unheimliche Ausstrahlung (AF): Diese spezielle Eigenschaft lässt die Feinde des Drachen allein schon durch seine Gegenwart erzittern. Das Aktivieren dieser Fähigkeit ist eine Freie Aktion, die normalerweise Bestandteil eines Sturm- oder normalen Angriffs ist. Alle Gegner, die Zeuge dieser Aktion werden, können dadurch erschüttert oder verängstigt werden. Die Unheimliche Ausstrahlung des Drachen hat eine Reichweite von 9 m x Ausstufung des Drachen und dauert 5W6 Runden an. Die Fähigkeit betrifft nur Gegner mit weniger Trefferwürfeln oder Stufen als der Drache. Ein betroffener Gegner kann dem Effekt mit einem erfolgreichen Willenswurf widerstehen (SG 10 + 1/2 TW des Drachen + 1/2 CH-Modifikator des Drachen; der genaue SG steht bei den Spielwerten des Drachen). Ein Gegner, der den Rettungswurf schafft, ist die nächsten 24 Stunden immun gegen die Unheimliche Aura dieser Kreatur. Unheimliche Aura ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

- Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "Your" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
- The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content,

You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

- Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.
- Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
- Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
- Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
- COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder Chronicles: Dragons Revisited, Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Mike McArtor.
Deutsche Ausgabe Almanach der Drachen ©2009 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.



AUF IN DIE HÖHLE DES DRACHEN

Seit Anbeginn der Zeit nehmen Drachen eine ganz besondere Stellung in den Mythen der Menschen ein. Als mächtige und wilde Wesen mit Feuerodem und gewaltigen Schwingen verwüsten sie ganze Landstriche oder herrschen mit eiserner Klaue über riesige Nationen. Ihre phantastischen Schätze sind der Stoff, aus dem Legenden sind, und jene mutigen Helden, die sich ihnen entgegen stellen, werden in die Geschichte eingehen – wenn sie denn überleben.

Der Almanach der Drachen wirft einen neuen Blick auf diese zeitlosen Monster und integriert sie in das Setting von Pathfinder, ohne ihre mythologischen und rollenspielerischen Wurzeln zu vergessen. Im Almanach werden die zehn bekanntesten Drachengattungen

– unter ihnen sowohl intrigante chromatische Drachen als auch edle Metalldrachen – mit ihrer Lebensweise vorgestellt. Ihre

Physiologie, ihre Gesellschaft und ihre Beziehungen zu anderen Kreaturen werden beschrieben. Du wirst erfahren, welche Schätze in ihren

Höhlen liegen, und wie geschickt die Drachen darin sind, diese zu verteidigen.

Du kannst die Geschichte der Drachen auf Golarion verfolgen und erhältst Beispielwerte für jede Gattung, die du in deinen eigenen Abenteuern verwenden kannst. Es werden einige neue Talente vorgestellt und du bekommst wertvolle Tipps, wie du Drachen in deine Kampagnen integrieren kannst. Und nicht zuletzt

wirst du erfahren, welche Drachen der Menschheit freundlich gesinnt sind und welche sie nur als Beute betrachtet. Verwechslungen könnten hier besonders unangenehm werden, sind aber auch ein Fehler, den man nicht zweimal

macht ...



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US51002PDF