



Feuerbrüder

von

Mirko Krech

Ein Abenteuer
für den Meister und 3 bis 5 Helden
der Erfahrungsstufen 4-10

Mit Dank an
Meine Frau Birgit, die meine DSA-Sucht
so tapfer erträgt und meinem Sohn Yannik,
der mir ab und zu die Zeit zum Schreiben ließ!

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions.

Copyright 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und zur Welt "Aventurien". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen ; bei Fragen zu diesem Abenteuer wendet euch bitte an:

Mirko Krech
Wünschmichelbacherstr. 3
69517 Gornheimertal

Inhalt

Prolog	3
Was seitdem geschah	4
Auf ein Wort	5
Zum Inhalt von Feuerbrüder	5
Das Abenteuer beginnt	6
Der Bote	6
Erkenstein	7
Auf nach Al' Raksha	7
Al' Raksha	8
Nachforschungen	9
Dem Geheimnis auf der Spur	11
Die Gedenkstätte	11
Der Einbruch	11
Erwachtet	13
Glaudrangs Tod	13
Dar Mayy	14
Fandragorns Höhle	14
Das Gute hat gesiegt	15
Anhang	16
Dramatis Personae	16
Brief des Boten aus Al'Raksha	17
Geschichtsbuch von Dra Dschor	18
Karten	19

Prolog

(Meisterinformationen)

Es geschah einstmals vor sehr langer Zeit, da war ein Kaiserdrachenweibchen bereit zur Fortpflanzung und es dauerte auch nicht lange, da hatten sich schon einige Bewerber eingefunden. Diese kämpften nun erbittert und lange um das Drachenweibchen bis schließlich einer von ihnen siegte. Dieser eine durfte nun um das Weibchen werben und nach einem ebenfalls langen und blutigen Paarungskampf hatte der Drache das Weibchen niedergerungen und sie konnten sich vereinen. Das Weibchen legte ihre Eier in das vorbereitete Gehege und pflegte die Brut hingebungsvoll. Sie verteidigte das Nest mit ihrem Leben. Als der erste Jungdrache begann sein Ei zu durchbrechen, flog das Weibchen davon, so wie es die Art der Drachen war. Die Brut wurde sich selbst überlassen. So bekam das Weibchen auch nicht mit, dass sich kurz nach ihrem Aufbruch ein zweites Ei aus dem Gelege regte. Dann geschah etwas sehr seltenes. Normalerweise schlüpft ein Drachenjunge und frisst dann seine Gelegegefährten auf – ein Umstrand, der das stärkste Junge weiter bei Kräften hält und dafür sorgt, dass sich nicht mehrere Junge das gleiche Revier teilen müssen. In diesem Fall aber schlüpften zwei Junge gleichzeitig, auf ein Augenzwinkern genau. Sofort gingen beide aufeinander los und es entbrannte ein heftiger Kampf zwischen den beiden, in dessen Folge auch die restlichen Eier aus dem Nest zerstört wurden. Der Kampf der zwei Brüder tobte lange und wurde verbissen und mit allen Mitteln geführt, wobei beide schwere Wunden davontrugen, doch keiner konnte die Oberhand gewinnen. Total erschöpft und dem Tode nahe ließen sie schließlich beide voneinander ab und sahen sich an. Der Zorn der Brüder war nicht zu bremsen, doch sie waren einfach zu schwach um sich weiter zu bekämpfen und so trennten sie sich und gingen ihrer Wege, wobei sie sich einigten beide dieses Revier zu verlassen.

Der Lebensweg der beiden Drachen verlief vollkommen unterschiedlich. Der Eine nannte sich Gladrang und er streifte lange ziellos umher. Er war nicht von dem Gedanken besessen Gold und Reichtümer anzuhäufen und seine Macht zu mehren, wie es normalerweise die Art der Drachen ist, was ziemlich seltsam für einen Kaiserdrachen ist. Eines Tages traf er auf Teclador, er schloss sich ihm an und gehörte von nun an zu seinem Gefolge. Viele Aufgaben wurden ihm von dem hohen Drachen aufgetragen die er alle mit Begeisterung und Ehrgeiz erledigte.

Sein Bruder nannte sich Fandragorn und war genau das Gegenteil seines Bruders. Er war durchdrungen von einer enormen Machtgier und schnell hatte er sich einen Herren gesucht, der ihm diese Macht geben konnte. Schon sehr jung schloss er sich dem goldenen Drachen Pyrdacor an und er war einer seiner ehrgeizigsten Vasallen. Er folgte seinem Herrn bis in den großen Drachenkrieg und auch dort stand er an Pyrdacor's Seite.

Wie jeder weiß wurde Pyrdacor von den Göttern geschlagen und aus seinem Reich Zze Tha entstand die Khomwüste.

Fandragorn überlebte den Drachenkrieg schwerverletzt und so zog er sich zurück um seine Wunden verheilen zu lassen. Was Fandragorn in den nächsten Jahrzehnten trieb liegt im Dunkeln der Geschichte verborgen.

Irgendwann tauchte er wieder im Süden des Raschtulswall auf. Er war inzwischen noch stärker und mächtiger geworden. Inzwischen hatten die Menschen die Oberhand über die Echsen gewonnen und die Geschuppten weit abgedrängt. In den südlichen Ausläufern des Raschtulwalls gab es zu dieser Zeit eine Stadt namens Dra Dschor was in der heutigen Sprache übersetzt Drachenberg heißen mag. In diesem kleinen Städtchen lebten gut fünfhundert Urtulamiden am Fuße des großen Gebirges.

Der Kaiserdrache Fandragorn tauchte unvermittelt in diesem Städtchen auf, erklärte den Bewohnern sie seien nun sein Eigentum und ließ sich dort nieder. Er hauste in einer großen Höhle die in einem Berg lag, der nahe der Stadt war und Dar Mayy geheissen wurde. Anfangs wehrten sich die Bewohner gegen den Drachen, doch er kannte kein Erbarmen und seine Kraft war zu groß und so mussten in dieser Zeit viele Menschen grausam sterben. Schließlich fügten sich die Bewohner ihrem Schicksal und gehorchten dem Drachen.

Die Machtgier Fandragorns war ungebrochen und seit dem Drachenkrieg hatte er viel gelernt. Die Vernichtung seines Herrn hatte seinen Hass auf die Götter in Alveran ins Unermessliche geschürt. Und diese neue Rasse, diese Menschen, wären doch geeignete Diener seiner Macht um ein neues Schreckensreich aufzubauen in dem er alleine und gottgleich herrschen würde. Doch all sein Streben nach der Macht, wie sie einst Pyrdacor besaß war vergebens. Nie schaffte er es in die tiefen Geheimnisse des goldenen Drachen vorzudringen. Und auch die Menschen, die er unterwerfen wollte, waren zwar einzeln klein und schwach, doch gab es schon sehr viele von ihnen und so konnten sie ihm gefährlich werden. Er brauchte zusätzliche Stärke um die Menschen in Angst und Schrecken zu versetzen. Angst war ein gutes Machtmittel.

Während die Menschen in Dra Dschor für ihn schufteten, befasste Fandragorn sich näher mit der Dämonologie und nach einiger Zeit schloss er schließlich einen Pakt mit Agrimoth, dem dämonischen Herrn der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus. Fandragorn fing an mit dem Element Erz zu experimentieren und schnell schuf er mit Hilfe Agrimoth's Wesen aus Erz, die ihm als Armee des Schreckens dienen sollten. Die Bewohner von Dra Dschor machten in dieser Zeit Schreckliches durch, da der Drache immer öfter nach Menschenopfer verlangte, wobei ihm junge, unschuldige Seelen am liebsten waren. Er opferte diese Menschen auf grausamste Weise seinem neuen Herrn um seine Kämpfer aus Stein immer weiter zu perfektionieren. Anfangs waren diese Wesen nur plumpe Figuren, mit denen Fandragorn nicht viel anfangen konnte, doch mit der Zeit wurden seine Kreationen immer grässlichere Kampfmaschinen, die nur seinem Befehl gehorchten. So rutschte der machtgierige Kaiserdrache immer tiefer in die Kreise der Verdammnis und auch er veränderte sich. Feuer und Hitze schädigte ihn und er verlor seinen Drachenodem. Sein Körper wurde hart und sein Panzer versteinerte immer mehr. Die Stadtbewohner nannten ihn irgendwann nur noch Warr Drakor, was Steindrache heißt. Bald schon wollte

Fandragorn seine Armee aus dem Erz erheben um mit ihnen Krieg über das Land zu bringen.

Fandragorns Taten blieben aber nicht unbemerkt. Der hohe Drache Teclador hat seine Augen überall und er konnte und wollte die Untaten des Kaiserdrachen nicht mehr dulden. So schickte er Glaudrang in den Raschtulswall, der dort die Lage auskundschaften sollte um dann Teclador Bericht zu erstatten. Auch hatte Glaudrang eine Botschaft für Fandragorn dabei, in welcher der hohe Drache den Kaiserdrachen vor weiteren Schrecknissen warnte. Teclador ahnte nicht, dass die beiden Drachen Brüder waren.

Als Glaudrang in Dra Dschor ankam und über das Städtchen flog, sahen die geplagten Bewohner nach oben und bekamen Angst. Noch ein Drache? Weswegen war er hier?

Fandragorn bemerkte die Gegenwart eines anderen Kaiserdrachen und zornentbrannt flog er aus seiner Höhle. So trafen die zwei Brüder wieder aufeinander und sofort entfachte die alte Rivalität erneut. Beide gingen sogleich aufeinander los, wobei Glaudrang die Veränderung seines Bruders nicht unbemerkt blieb. Sein Feuerodem verletzte Fandragorn stark, doch dieser spie kaltes, blaues Feuer, welches Glaudrang schwer zusetzte. Immer wieder krallten sie sich ineinander fest und kämpften so verbissen und völlig in Rage. Oft stürzten sie zu Boden und zerstörten dabei Teile der Stadt unter ihnen. Die Bewohner von Dra Dschor flohen aus den Häusern und auf einem Hügel nahe der Stadt beobachteten sie den Kampf der zwei mächtigen Wesen. Sie hofften der fremde Drache würde Warr Drako besiegen und sie dann gehen lassen, damit ihr schreckliches Leben endlich ein Ende habe. Die zwei Drachen schienen aber ebenbürtig und so kämpften sie mehrere Stunden miteinander, in denen die Stadt fast völlig zerstört wurde.

Die Menschen, welche den Kampf beobachteten, fingen in ihrer Verzweiflung an zu den Göttern zu beten. Bis heute weiß man nicht ob die Götter einsehen hatten, oder andere Mächte im Spiel waren, doch plötzlich schoss ein Blitz aus klarem Himmel und beide Brüder stürzten zu Boden und regten sich nicht mehr. Die Drachen waren wie in einer innigen Umarmung ineinander verkeilt. Langsam trauten sich die Menschen wieder in ihre zertrümmerte Stadt hinein, in dessen Mitte die zwei Drachen regungslos lagen. Die Menschen hielten beide für Tot. Ehrfurcht und tiefe Dankbarkeit hegten sie für den fremden Drachen und sie beschlossen ihn zu bestatten, auch wenn dies ein schweres Stück Arbeit bedeutete. Doch die Brüder waren nicht zu trennen. Auch wollten die Menschen die beiden nicht auseinanderschneiden. Mit vereinten Kräften zogen sie die beiden aus den Trümmern der Stadt. Dann fingen sie an ein großes Loch in der Erde auszuheben, was einige Wochen dauerte und legten dort die vereinten Brüder hinein. Das Grab wurde dann in monatelanger Arbeit wieder zugeschüttet und die Menschen von Dra Dschor schleiften große Steine herbei und bauten diese auf das Grab. Dann verließen sie ihren Ort um nie wieder zurückzukehren. Aus dem Grab wuchs mit der Zeit ein kleiner Hügel, der heute mit einem kleinen Wäldchen bewachsen ist. Im Innern dieses Hügels liegen noch heute die Drachenbrüder und eine Steinplatte, auf der die Menschen von Dra Dschor den Göttern ihre Dankbarkeit gezollt haben. Was die Menschen nie erfuhren war, dass beide Drachen nicht wirklich tot waren, sondern nur in einen totenähnliche Schlaf gefallen waren. Im Geiste immer noch am kämpfen, liegen sie in ihrem Grab um irgendwann einmal wieder zu erwachen...

Was seitdem geschah...

(Meisterinformationen)

Die Jahrhunderte vergingen und es wuchs buchstäblich Gras über die Sache. An dem Dörfchen Dra Dschor nagte der Zahn der Zeit, die Gebäude verfielen und heute zeugen nur noch einige alte Steine von dem damaligen Örtchen am Raschtulswall.

Vor einigen Jahren jedoch, es war 28 n. Hal und der Dämonenmeister war gerade besiegt, siedelten sich hier, am Fusse des Raschtulswall, einige Tulamiden an und gründeten das Dorf Al'Raksha. Al'Raksha, das in unmittelbarer Nähe des Schicksalsträchtigen Dra Dschor gebaut wurde, liegt heute an der Quelle des Flusses Erkin. Die Tulamiden fanden den Platz mehr als geeignet, um hier ein erträgliches Leben zu führen und selbst die Ferkinas schienen ihr Dorf zu verschonen, den in all den Jahren wurde keiner von ihnen gesichtet.

Doch vor etwa einem Götterlauf war es mit der Ruhe schnell zuende. Es wurde Gold in den naheliegenden Bergen gefunden und es dauerte nicht lange, da war das kleine Dorf voll mit Goldsuchern und Glücksrittern aus aller Welt. Man verbannte schliesslich die Goldsucher auf ein Feld etwas

nördlich des Dorfes, wo nun eine große, wilde und dreckige Zeltstadt entstanden ist, in der nur eines zählt – Reich zu werden!

Aber auch die Dorfbewohner profitierten von den Goldsuchern, konnten sie doch ihre Waren nun zu Wucherpreisen an den Mann bringen. Ein Mann im Dorf, das bisherige Oberhaupt von Al'Raksha, Hassan Nazhim al'damach, brachte es zu besonderem Reichtum. Durch listenreiches Handeln und nicht ganz sauberen Methoden hatte er schnell sehr viel Geld gemacht und beim Goldankauf besaß er recht schnell das Monopol. Zig Arbeiter und Goldsucher waren bei ihm verschuldet und viele von diesen armen Seelen müssen nun für Hassan in den Goldminen schuften.

Eines Tages befand sich Hassan auf einem Abendspaziergang in der Nähe der Ruinen des alten Dorfes, das einst hier gelegen haben musste. Er hatte schon von den Schauer geschichten gehört, die man sich in der Zeltstadt und vor allem in Al'Raksha erzählte. Geister sollten hier umgehen, und jeder der sie erblickte, würde vor Schreck

sterben. Hassan hielt von diesem Ammenmärchen nichts und so führte ihn sein Abendspaziergang auch in die Nähe der Ruinen, begleitet von seinem treuen Leibwächter Omar.

Die Neugier packte Hassan schliesslich und so untersuchte er ein wenig die Ruinen. So stiess er auf ein altes Gewölbe, und mit Omar's Hilfe konnte er sich Zugang verschaffen. Fast alles was er dort sah, hatte Satinav's Wirken nicht überstanden, doch fand er ein Buch, das seltsamerweise nicht von dem Zahn der Zeit angegriffen war. Dort erfuhr er von der Geschichte der zwei Drachen, die einst hier begraben wurden und sofort flackerte wieder die Gier in ihm hoch. Zwei Drachen ? Hier begraben ? Was für Schätze könnte dieses Grab beherbergen ? Gold, Edelsteine und andere wertvolle Grabbeigaben ? Auch die Überreste solcher Wesen

waren besonders wertvoll. Schnell und voller Tatendrang machte sich Hassan auf, um noch in dieser Nacht seine Vorarbeiter kommen zu lassen.

Er erzählte ihnen, daß er in dem Hügel im Norden eine Goldmiene vermute und man dort morgen sofort einige Stollen in den Hügel treiben sollte. Die Arbeiter wunderten sich zwar, denn sie glaubten nicht, daß Gold in diesem Hügel zu finden war, aber was der Chef befiehlt ist nun mal Gesetz. Am nächsten Tag wurde mit den Arbeiten begonnen und damit nahm das Unheil seinen Lauf...

Auf ein Wort ...

(Meisterinformationen)

Feuerbrüder ist ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden der mittleren Stufe. Es ist eigentlich für alle Charaktere geeignet, wobei sowohl Zauberkräftige als auch kämpferische Charaktere zum Zug kommen werden. Zu niedrigstufig sollten die Chars nicht sein, da es besonders zum Ende hin zu gefährlichen Kämpfen kommen wird, bei dem ein allzu junger Held leicht sein Leben lassen könnte. Für hochstufige Helden lässt sich das Abenteuer problemlos in Sachen Gefährlichkeit nach oben schrauben.

Auch das Jahr, in dem das Abenteuer spielt ist nicht so wichtig. Es sollte nur im Herbst angesiedelt sein, damit die Wetterbeschreibungen ein wenig passen. Wenn sie das Abenteuer in eine andere Region versetzen wollen, dürfte dies auch mit ein wenig Arbeit kein Problem sein. Nur ein Gebirge

sollte sich in der Nähe befinden und die Namen müsste man der Gegend entsprechen abändern.

Das Abenteuer ist nicht wie meine früheren in Allgemeine-, Spezielle -und Meisterinformationen unterteilt, sondern im Fließtext geschrieben, was sie den Spielern zugänglich machen, bleibt ihnen überlassen. Die grau unterlegten Stellen können sie direkt vorlesen oder auch frei vortragen.

Weitere Informationen finden sie im Anhang und im Abenteuer selbst.

Ich wünsche ihnen viel Spass mit den beiden Feuerbrüdern !!!

Der Inhalt von Feuerbrüder

(Meisterinformationen)

Die Helden werden auf ihrer Reise Zeugen eines gemeinen Überfalls auf einen Boten, den dieser höchstwahrscheinlich nicht überleben wird. Sie werden bei ihm eine Botschaft finden, welche sie in das Örtchen Erkenstein bringt, wo sie mit dem örtlichen Peraine-Geweihten in Kontakt kommen werden. Dieser wird nun die Botschaft lesen und sehr besorgt über dessen Inhalt sein. Das Dörfchen Al'Raksha, etwas nördlich von Erkenstein gelegen, kommt es in letzter Zeit zu heftigen Erdbeben, berichtet der dort ansässige Peraine-Geweihte. Er hat Vermutungen, daß dies mit den Grabungen in einem Hügel in der Nähe der alten Ruinen zu tun hat, für die Hassan Nazhim al'damach verantwortlich ist. Da mit ihm nicht zu reden ist, schickt er nach Hilfe. Der Geweihte aus Erkenstein wird nun also die Helden bitten, dort nach dem Rechten zu sehen, was sie auch hoffentlich annehmen

werden.

Die Reise nach Al'Raksha verläuft relativ ruhig, sieht man einmal von ein paar kleinen Zwischenfällen ab. In dem Dorf angekommen werden sie mit ihren Nachforschungen beginnen und schliesslich die Ruinen erforschen. Dort sollen des Nachts Geister umgehen und tatsächlich finden die Helden auch diesen „Geist“. Es handelt sich aber hierbei um einen unbedeutenden Zauberkünstler, der nur Neugierige von den Ruinen fernhalten soll. Dies geschieht im Auftrag Hassan's. Er wird den Helden den Weg in eine geheime Kammer weisen, in der die Helden ausser einem Altar und einigen kaum zu erkennenden Zeichnungen nicht finden können. Im Altar allerdings finden sie die Spuren eines Gegenstandes, der hier gelegen haben muss. Wer diesen Gegenstand hat, sollte ihnen schnell klar werden und so

brechen die Helden in Hassan's Haus ein, während dieser auf dem alljährlichen Dorffest weilt. Es wird nicht leicht werden, den Gegenstand zu finden, doch schlussendlich sollten sie ein Buch in den Händen halten. Es handelt sich um eine Art Tagebuch der alten Stadt, welche einmal die Ruinen war. Die Helden werden nun die Wahrheit über den Hügel und die dort begrabenen Drachen erfahren und natürlich die Grabungen verhindern wollen. Doch es ist zu spät. Nur kurze Zeit später werden die beiden Kaiserdrachen wieder erweckt und schiessen in den Himmel um sich erneut zu bekämpfen. Der Kampf tobt so heftig, daß die Situation für alle Bewohner des

Tales lebensgefährlich wird. Schliesslich wird der steinerne Drache die Oberhand gewinnen und seinen Bruder töten, um sich dann wieder in seine Höhle zu begeben um sein Ritual zu Ende zu bringen. Der gefallene Drache Glaudrang wird den Helden noch ein paar Dinge zu berichten wissen, bevor er endgültig stirbt und ihnen helfen. Dann liegt es an ihrer Gruppe, den steinernen Fandragorn aufzuhalten und die Welt vor grossem Unheil zu bewahren...

Das Abenteuer beginnt...

Der Bote

Ihr habt endlich die Passstraße hinter euch gebracht, die über den gigantischen Raschtulswall führt und seit froh, daß alles ohne weitere Vorkommnisse geblieben ist. Es ist ein lauer Herbsttag und der Wind, der vom Gebirge herabbläst streichelt zärtlich eure Wangen. Die Laubbäume, welche an den steilen Berghängen stehen haben hier schon längst eine rötlich, bräunliche Färbung angenommen und bald schon werden die Blätter der Bäume fallen. Ihr seit froh euch in südlicheren Gefilden zu befinden, denn hoch oben im Norden hält nun schon der eisige Winter langsam Einzug. Noch etwa zwei Stunden Marsch der Paßstrasse entlang und ihr werdet das Städtchen Erkenstein erreichen, wo ihr eure müden Knochen und schmerzenden Füße bei einer wohlschmeckenden Mahlzeit schonen könnt. Gerade denkt ihr über ein heisses Bad nach, da dringt Geschrei an euer Ohr, welches aus nördlicher Richtung zu kommen scheint. Es klingt, als ob jemand um Hilfe ruft...

Mit der Ruhe hat es nun ein jähes Ende. Die laute, verzweifelte Stimme stammt tatsächlich von einem Hilferufenden. Soeben wird der Bote des Peraine-Geweihten aus Al'Raksha von den Häschern Hassan's überfallen. Die Helden sollten also schnell eingreifen.

Die Rufe schallen aus einem kleinen Wäldchen, welches in nördlicher Richtung auf einem Hügel liegt. Kommen die Helden in das Wäldchen, so können sie durch das spärliche Laub schon einige Gestalten erkennen, die auf einem Pfad, der sich durch den Wald schlängelt, einen Mann gestellt haben.

Die Helden werden leider zu spät kommen. Gerade als sie auf Rufweite heran sind, schießt einer der Männer dem Einzelnen mit einer Armbrust einen Pfeil durch den Kopf. Es handelt sich hierbei um drei Männer, die den armen Kerl gerade förmlich hingerichtet haben. Die Banditen haben einfache tulamidische Kleidung an, sind groß und kräftig und sehen nicht gerade vertauenserweckend aus. Greifen die Helden lautstark ein, so fliehen sie sofort, wobei die Helden bemerken, daß einer von ihnen gerade beginnen wollte, den Toten zu durchsuchen. Stellen die Helden den Mördern nach,

so beginnt eine wilde Verfolgungsjagd. Die Männer sind sehr schnell und nach einige Metern springen sie auf ihre Pferde, die sie in der Nähe gelassen haben. Wollen die Helden sie unbedingt erreichen, so sollten sie ihren Spielern schon einiges abverlangen um einen von ihnen zu stellen. Selbst dann wird der Tulamide erbittert kämpfen, so das schon einiges an Geschick dazu gehört, ihn nicht zu töten.

Die Häscher von Hassan

MU: 14 AT: 15 PA: 12 LE: 40 RS: 3 MR: 3

TP: 1W+4 (Khunchomer) 1W+1 (Dolch) AU: 53

Sollte es den Helden trotzdem gelingen einen von ihnen zu erwischen, so wird er sich nicht als sehr gesprächig erweisen. Er hat seinen Auftrag in Al'Raksha bekommen, von einem Kerl, von dem er nur weiss wie er aussieht (Der Auftraggeber ist Omar siehe Anhang). „Er hat aber gut und in Gold bezahlt!“.

Was die Helden mit ihrem Gefangenen anstellen, bleibt ihnen überlassen.

Untersuchen die Helden den Boten, so können sie kaum etwas finden. Der Tulamide ist ca. 30 Götterläufe alt, hat schwarzes, langes Haar, welches er zu einem Zopf gebunden hat und ist von schwächtiger Statur. Der Bolzen seiner Mörder ging ihm direkt durch den Kopf, was sein Anblick nicht gerade angenehmer macht. Überall ist Blut und ein Schrei scheint auf seinen Lippen erfroren zu sein.

Die einzige Waffe, die der Mann besitzt ist ein Dolch und Kurzbogen, der wohl mehr für die Jagd gedacht war. In den Taschen des Mannes finden die Helden einige Münzen und einen versiegelten Brief, auf dem kein Adressat zu finden ist. Der Brief ist mit dem Zeichen der Peraine-Gläubigen versiegelt, einer Weizenähre.

Nun kommt es darauf an, was die Helden tun wollen. Öffnen sie den Brief, so erfahren sie gleich mehr aus dessen Inhalt (Siehe Dokument „Der Brief des Boten“), wobei man bedenken sollte, daß man versiegelte Briefe nicht so einfach öffnet. Schon gar nicht, wenn sie an die zwölfgöttliche Kirche gerichtet sind.

Wohin werden sich die Helden wenden? Haben sie den Brief gelesen, so könnte es sein, daß sie direkt nach Al'Raksha gehen. Wahrscheinlich werden die Helden aber erst einmal in

das Städtchen Erkenstein gehen, um dort nach Hilfe zu suchen. Lassen sie ihren Helden die Freiheit der Entscheidung. Wir gehen hier mal davon aus, daß die Helden sich nach Erkenstein wenden werden.

Erkenstein

Am tief eingeschnittenen Gebirgsfluss liegt das Dorf Erkenstein, welches eher wie eine mittelreichische Siedlung aussieht. Das Dorf hat sich um eine am Ufer liegende Burg gebildet und dürfte ca. 400 Einwohner haben. Über eine Steinbrücke, welche nur durch eine notdürftig erhaltene Festungsanlage geschützt ist, kann man das Dorf erreichen.

Es gibt zwei Gasthäuser (den Roten Ochsen und den gerupften Greifen), einen Perainetempel sowie einen Phex- und einen Traviashrein für Reisende. Man spricht Garethi (mit fürchterlichen Akzent). (Die *Informationen zu Erkenstein habe ich aus dem Abenteuer ‚Pforte des Grauen‘*).

Es ist wahrscheinlich, das die Helden den Peraine-Geweihten aufsuchen werden um ihm von der Botschaft zu berichten. Da es noch früh am Tage ist, werden sie den Geweihten nicht im Tempel antreffen (welcher nur ein einfaches Bauernhaus mit Gebetsraum ist), sondern können ihn vor dem Dorf auf den Feldern finden, wo er gerade einigen Bauern mit Rat und Tat zur Seite steht.

Der Peraine-Geweihte, Peradan Honorald, ist ca. 45 Götterläufe alt, hat ergrautes Haar und einen langen grauen Bart. Sein Gesicht wirkt freundlich und ist von harter Arbeit gekennzeichnet. Er wird die Helden freundlich empfangen und ist bestürzt, wenn sie ihm von den zurückliegenden Ereignissen berichten. Dankend wird er den Brief an sich nehmen. Sollte der Brief geöffnet sein, so wird seine Miene nicht mehr so freundlich sein und nach einer Erklärung verlangen. Er wird die Helden aber auf jeden Fall bitten, ihn zu sich nach Hause zu begleiten.

Ihr habt in einem kleinen Arbeitszimmer auf den alten, hölzernen Stühlen Platz genommen und schaut gespannt zu Peradan, der sich nun an seinen hölzernen Schreibtisch gesetzt hat und den Brief nachdenklich betrachtet. Still beginnt der Geweihte den Brief zu öffnen und man sieht seine Augen über die geschriebenen Zeilen fahren. Immer wieder runzelt er die Stirn und Sorgenfalten umrahmen sein Gesicht. Schliesslich, als er geendet hat, lehnt er sich zurück und starrt noch eine ganze Weile nachdenklich auf den Schreibtisch.

„Seltsam, seltsam“, murmelt er vor sich hin, „Alhina ist doch sonst nicht so leicht aus der Ruhe zu bringen. Da muss etwas dahinterstecken.“

Als einer von euch sich räuspert, blickt er schon fast erschrocken auf. „Ich danke euch das ihr mir die Nachricht so schnell habt zukommen lassen“, meint er nun mit fester Stimme, „wißt ihr, diese Alhina ist eine Schwester unserer Kirche und dient der Göttin in Al’Raksha, einem kleinen Dorf nördlich von hier. Sie schreibt über beunruhigende Dinge, die dort vorgehen sollen. Ich nehme ihr Schreiben sehr ernst. Aber lest selbst. Der Geweihte reicht den Brief über den Tisch, wo ihn einer von euch nimmt und zu lesen anfängt:

(*Brief siehe Dokument ‚Der Brief des Boten im Anhang‘*)

Nun könnte es sein, das die Helden von sich aus vorschlagen nach dem Rechten zu sehen. Vielleicht kommen sie auch auf die Idee, den Brief selbst nach Fasar zu bringen, aber so leicht wollen wir es ihnen ja nicht machen. Peradan wird also die Helden bitten, nach Al’Raksha zu reisen um dort nach dem Rechten zu sehen. Viel kann er ihnen allerdings nicht dafür bieten, nur den Proviant und vielleicht leihweise einen Packesel, aber ihre Helden sind doch bestimmt nicht goldgierig und nur auf Ruhm und Ehre aus, oder? Ein Dienst im Namen der Zwölfgötter kann auf jeden Fall für jeden Gläubigen nichts verkehrtes sein und so werden sich die Helden hoffentlich animieren lassen diese Aufgabe zu übernehmen. Peradan wir inzwischen einen weiteren Boten nach Fasar schicken, um den dortigen Tempelvorsteher zu informieren.

Am nächsten Morgen kann die Reise dann losgehen. Sollten die Helden gleich aufbrechen, so ist das kein Problem. Die Gruppe sollte nur an einem frühen Morgen in Al’Raksha ankommen.

Auf nach Al’ Raksha

Die Reise in das Dorf wird ca. 2 Tage dauern. Ich werde hier nur einige kleine Begegnungen aufführen, welche die Helden unterwegs erleben können, doch ist es ihre Sache die Reise noch weiter auszuschnücken. In der Box *Drachen, Greifen Schwarzer Lotus* werden sie bestimmt genügend Anregungen finden. Die Übersichtskarte finden sie im Anhang.

1. Reisetag

Die Reise verläuft am ersten Tag sehr ruhig und langsam folgen die Helden einem Pfad, der rechts des Erkin sich nach Norden schlängelt. Zu beiden Seiten führen bewaldete Hänge durch das Gebirgstal und der Weg steigt ständig an. Majestätisch ragt der Raschulswall vor den Helden auf und auf den Gipfeln liegt glitzernd der ewige Schnee. Ab und zu können die Helden ein paar Gebirgsböcke entdecken und über ihnen kreist in unerschwinglicher Höhe ein Königsadler.

Bevor die Helden sich einen Lagerplatz suchen, entdecken sie eine Lagerstätte, an dem sich eine Tulamidische Familie niedergelassen hat.

An einer baumlosen, vom Fels geschützten Stelle, könnt ihr plötzlich ein kleines Lager erkennen. Ihr seht einen alten Karren, der bis oben hin voll geladen ist, mit den Habseligkeiten der Familie, die nun ängstlich zu euch herüberschaut. Ihr könnt einen Mann mit seiner Frau und zwei Kinder erkennen. Schon schreitet der Mann, welcher in weite, für dieses Land übliche Kleidung gekleidet ist, vorsichtig auf euch zu und ruft zaghaft „Was wollt ihr von uns?“.

Das Familienoberhaupt Marwan Abdul Jehu hält die Helden für Räuber und hat dementsprechend Angst. Es dürfte aber kein Problem werden, ihn vom Gegenteil zu überzeugen und nach anfänglicher Scheu wird Marwan die Helden zu sich ans Feuer bitten. Er stellt seine Familie als seine Frau Halima und seine Kinder Fereshte und Melekh vor. Die Helden können

nun hier ihre erste Nacht verbringen und Marwan scheint nun eher froh zu sein, Beschützer für die Nacht gefunden zu haben. Er wird die Helden gut bewirten und dann am gemütlichen Lagerfeuer die eine oder andere Flasche Wein hervorzaubern.

Marwan stammt aus Al'Raksha und war einer der ersten Siedler. Es hätte alles so wunderschön werden können, hätte man nicht in den Bergen Gold gefunden. Die Goldsucher kamen wie eine Plage über das Dorf und man hat sie schliesslich in einer Zeltstadt untergebracht, da sonst das Dorf völlig verkommen wäre. Marwan hält die Erdbeben für eine Strafe der Götter, und da niemand dort aufhört in den Bergen nach Gold zu graben, werden die Beben ja auch immer schlimmer. Selbst Geister sollen nun schon in den alten Ruinen umgehen. Er habe genug gehabt und sei nun endgültig fortgegangen. Auch Hassan, der nun schon lange Oberhaupt des Dorfes ist, sei durch das Gold sehr verändert worden. Viele Leute arbeiten jetzt für ihn, da sie bei ihm Schulden haben. Und dann erst dieser seltsame Leibwächter Omar. Ganz schwarz ist er!

Mehr weiss Marwan auch nicht zu berichten, so daß die Helden schliesslich eine ruhige Nacht vor sich haben, wenn sie als Meister diese ihren Helden gönnen.

2. Reisetag

Am frühen Morgen nieselt es und der Himmel ist mit dunklen Wolken überzogen. Im Laufe des Tages wandelt sich der Nieselregen in heftige Schauer um und der Weg verwandelt sich in einen rutschigen Schlampfad. Schnell schwillt der Erkin an und wird zu einem reissenden Gebirgsbach. Hier können sie nun ihren Helden das Leben ein wenig schwer machen. Proben auf Körperbeherrschung und Gewandheit

können Ausrutscher verhindern, die bei dem felsigen Boden sehr schmerzlich sein können, abgesehen von dem Dreck, der nun an dem Helden klebt. Es ist kalt und ungemütlich und langsam dringt die Nässe durch die Kleidung. An einer besonders engen Stelle, so gegen Nachmittag passiert es plötzlich. Von rechts stürzt eine Schlamlawine herab und reisst etliche Bäume mit sich. Die Helden können sich mit Gewandheits-Proben in Sicherheit bringen, wenn sie schnell reagieren. Der Packesel allerdings wird sich als äusserst störrisch erweisen und stehenbleiben. Nur eine gelungene Abrichten-Probe kann das Tier bewegen, sich von der Stelle zu bewegen. Misslingt diese, so erkennt der dumme Esel zu spät in welcher Gefahr er sich befindet und wird von den Schlammassen begraben.

Ihre Helden werden hoffentlich dieses Unglück einigermaßen unbeschadet überstehen und nun völlig duchnäbt weiterziehen. Schliesslich sollten sie ein Nachtlager aufschlagen, da es noch keinerlei Anzeichen eines Dorfes gibt. Der Regen wird nachlassen und die Wolken verziehen sich. Das Madamal steht hell am Himmel und taucht den Raschtulswall in ein erfüchtiges Licht. Gerade, als sich die Helden zur Ruhe gelegt haben, beginnt plötzlich die Erde zu zittern. Erst leicht, dann etwas heftiger. Lassen sie die Helden ruhig einige Vorsichtsmaßnahmen treffen, bis schliesslich das Beben nachlässt. So weit vom Dorf entfernt, ist das Beben natürlich nicht so stark, doch es reicht aus, das einige kleine Felsbrocken ins Tal hinabfallen. Inwieweit das das Lager der Helden betrifft überlasse ich ihrer meisterlichen Gnade.

Al' Raksha

Am späten Morgen werden die Helden in einen breiten, riesigen Talkessel gelangen, an dem nördlich die hohen Felswände des Raschtulwalls abschliessen. Hier nun eine kurze Beschreibung der Gegend. Die Karten finden sie im Anhang.

Al' Raksha

Das Dorf liegt links des Erkin, der hier nur noch ein kleines Bächlein ist. Eine kleine Holzbrücke führt über den Bach und zum Dorf hin, welches von einem einfachen Palisadenwall umschlossen ist. Der Weg endet in einem hölzernen Tor mit einem einfachen Wachturm. An vielen Stellen kann man erkennen, daß die Beben ihre Spuren hinterlassen haben. Eingestürzte Dächer und Palisaden und auch am Wachturm wird gerade ausgebessert.

Al' Raksha hat ca. 150 Einwohner, die Goldsucher nicht mitgezählt, welche vornehmlich Tulamiden sind. So wurden die Häuser auch im typisch flachen Baustil gebaut. Mehrere Häuser sind je nach Sippe meist nochmals von einer kleinen Mauer zusammengefasst. Es gibt ein Gasthaus (Dschebel al' cumrat) welches einige Zimmer hat, die jedoch restlos von wohlhabenden Goldsuchern belegt sind. Der Wirt Rastafan ist

ein sehr dicker und gemüthlicher Mensch, den nichts aus der Ruhe bringen kann. Trotzdem hat er sich einen Rausschmeisser zugelegt, denn es kommt immer wieder vor, das Goldsucher ins Dorf kommen und Streit anfangen, was ihn aber nicht daran hindert, von ihrem Gold zu profitieren.

Den einzigsten Tempel den es hier gibt, ist der von Alhina al' nassori. Sie lebt in einem kleinen Haus, der auch den Peraine-Schrein beherbergt.

Hassan Nazhim al' damach lebt ganz im Norden des Dorfes in einem luxuriösen Anwesen. Das Haus von ihm wird ständig von zwei Söldnern bewacht (Näheres siehe weiter unten).

Wichtig ist noch, den Krämerladen zu erwähnen. Er wird von Fatimah geleitet, gehört aber auch Hassan, der mit dem Laden ein gutes Geschäft macht. Kein Wunder bei den Preisen die dort verlangt werden. Hassan verlangt allerdings bei den Einheimischen nicht die bekannten Wucherpreise, was ihm zu grossen Ansehen im Dorf verholfen hat. Ausser den Dingen die man zum täglichen Leben braucht, gibt es dort auch alles, was ein guter Goldsucher an Werkzeug benötigt. Seit dem Goldtausch hat Hassan sogar angebaut und ein kleines Lager

errichten lassen, welches allerdings ziemlich leer ist, da der letzte Nachschubtransport schon einige Wochen her ist. In der Mitte des Dorfplatzes, an dem auch das Gasthaus liegt, befindet sich ein Brunnen, wo sich zu jeder Zeit einige Bewohner befinden um sich miteinander zu unterhalten. Es ist nicht zu übersehen, daß sich das Dorf auf ein Fest vorbereitet, welches am Abend beginnen wird. Es handelt sich dabei um die Jahresfeier des Dorfes, welche 3 Tage lang gehen wird. Jeden Abend wird auf dem Dorfplatz gefeiert und Hassan gibt sich als großer Gastgeber, der es den Dorfbewohnern an diesen Abenden an nichts fehlen lassen wird. Die Goldsucher sind von den Festivitäten ausgeschlossen.

Die Zeltstadt

Nordlich des Dorfes liegt die Zeltstadt der Goldsucher. Gut 500 Abenteurer und Glücksritter haben sich hier niedergelassen, um ihr Glück zu finden. Oft hausen sie nur in notdürftig geflickten Zelten, es stinkt nach Unrat und Fekalien und der Regen der letzten Nacht trägt dazu bei, den Gestank noch zu verstärken. Die Zeltstadt ist voll von Diebesgesindel und man achtet hier besser auf seine Geldbörse. Es gibt kaum Gelegenheit sich hier zu waschen und man hält hier nicht viel von den verweichlichten Dorfbewohnern. Man findet hier auch eine aus Brettern zusammengenagelte Schenke, in der Schlägereien an der Tagesordnung sind. Hier versaufen die Goldsucher ihr Geld oder versuchen ihr Gold beim Glücksspiel zu vermehren. Selbst einige Huren haben sich hier niedergelassen um den Leuten das Gold aus der Tasche zu ziehen.

Die Ruinen von Dra Dschor

Die Ruinen liegen ziemlich genau östlich des Dorfes Al'Raksha auf der anderen Seite des Flusses. Von der einst schönen, teils in den Fels gebaute Stadt ist nach Satinav's Wirken nicht viel übriggeblieben. Die außenliegenden Gebäude sind komplett zerfallen und nur noch vereinzelt zeugen einige Steine von den Mauern der Häuser. Die Gänge im Fels allerdings sind noch recht gut erhalten und die Wohnhöhlen müssen damals recht geräumig gewesen sein. Von der Einrichtung der Höhlen ist allerdings nichts mehr als Staub übriggeblieben.

Zu den weiteren Besonderheiten in den Ruinen siehe unten.

Der Hügel

Es handelt sich um einen recht grossen Hügel, etwas nördlich der Ruinen. Er ist mit saftigem Gras bewachsen und einige sehr mächtige Bäume sind dort gewachsen. Man kann erkennen, das dort mit einigen Leuten schwer gearbeitet wird. Zwei Stollen sind in den Hügel getrieben worden und den ganzen Tag wird dort geschuftet. Einige Söldlinge bewachen mit scharfen Auge das Gelände und halten jeden auf, der sich dem Hügel nähert. Hassan's Leute werden keinen Durchlassen, den sie nicht kennen und jeder Arbeiter hat einen Passierschein, der von Hassan persönlich ausgestellt wurde.

Zu den Stollen im Inneren kommen wir noch später.

Die Goldminen

Nahe der Quelle der Erkin, der hier direkt aus dem Felsen zu scheinen kommt, ganz im Norden am Ende des Talkessels, befinden sich die Goldminen. Sie wurden in den felsigen Raschtulswall getrieben und man kann sich in den zahlreichen Gängen und Stollen leicht verirren. Auch sehen es einige Goldsucher nicht gerne, wenn Fremde in Ihrem Stollen herumgraben.

Man hat aufgehört im Erkin direkt nach Gold zu suchen, da man seltsamerweise hier nie welches entdeckt hat.

Nachforschungen

Es ist natürlich schwer vorauszusehen, was die Helden nun wann vorhaben. Im nächsten Abschnitt finden sie nun einige Anlaufstellen, welche die Helden vermutlich aufsuchen werden.

Alhina al' nassori

Alhina wird über den Besuch der Helden hochofren sein, wenn sie erfährt, daß sie von Peradan geschickt wurden. Noch mehr freuen wird sie sich, wenn sich ein Geweihter der Zwölfe unter den Helden befindet. Sie wird diesen dann als geistigen Führer der Truppe ansehen und sich vornehmlich an ihn wenden.

Alhina weiss allerdings nicht viel Neues über die Ereignisse zu berichten. Nur die Beben kommen immer öfter und sind scheinbar auch stärker geworden. Auch das Gefühl der kommenden Bedrohung bereitet ihr immer mehr Kopfschmerzen. Sie hat nochmals versucht mit Hassan zu reden, doch der Leibwächter Omar liess sie erst gar nicht bis zu ihm vordringen. Der Meister wolle sie einfach nicht sprechen. Auch im Dorf ist sie bis jetzt auf Unverständnis gestoßen. Hassan ist in Al'Raksha sehr angesehen und keiner will es sich mit ihm verscherzen.

Alhina wird den Helden alle erdenkliche Hilfe zukommen lassen und ihnen auch anbieten, in ihrem Haus zu schlafen. Es wird für die Helden zwar sehr eng werden, doch man wird sich arrangieren. Mehr kann Alhina jedoch für die Gruppe nicht tun.

Hassan Nazhim al damach

Hassan ist meist in seinem Haus anzutreffen, wenn man an seinem bulligen Leibwächter Omar vorbeikommt (Mehr zu Hassan im Anhang). Dies dürfte sich allerdings als sehr schwer erweisen, da Omar (siehe Anhang) ein sehr treuer Diener seines Herrn ist. Die Helden müssen schon einen guten Grund haben, damit sie zu Hassan vorgelassen werden. Hassan wird sich als ein sehr freundlicher und zuvorkommender Tulamide zeigen, der gar nicht wie ein Schurke rüberkommt. Er scheint sehr viel für das Dorf zu tun und gibt vor, nichts schlimmes gemacht zu haben. Er nutze nur seine Rechte und werde nicht aufhören in dem Hügel nach Gold zu suchen. Die Beben haben seiner Meinung nach mit den Arbeiten am Hügel nichts zu tun und sind bestimmt natürlichen Ursprungs. Alhina würde viel zu überzogen reagieren. In Wirklichkeit wird Hassan die Helden genau beobachten lassen, damit sie ihm seine Pläne nicht durchkreuzen.

Von Geistern und Gespenstern

Überall in dem Tal können die Helden von den Gerüchten hören, in den alten Ruinen sollen Geister umgehen. Flüsternde Stimmen wären des Nachts zu hören und Leuchterscheinungen zu sehen. All dies hätte mit den Beben angefangen und mittlerweile glauben viele Bewohner, daß die Geister der alten Bewohner der Ruinen die Goldsucher nicht dulden wollen und sie strafen werden. Es traut sich seitdem keiner mehr in die Nähe der Ruinen.

Der Hügel

Die Helden werden nicht so einfach in die Stollen des Hügels vordringen können. Selbst wenn ihnen das gelingen sollte, werden sie kaum etwas ungewöhnliches entdecken. Nur das die Stollen absolut gerade in den Hügel führen und nach unten zum Zentrum hin gegraben werden.

In der Zeltstadt

Ind er Zeltstadt der Goldsucher können die Helden nichts wirklich Neues erfahren. Viele der Arbeiter sind bei Hassan verschuldet und man redet schlecht von den hochnäsigen Dorfbewohnern. Über die Ruinen wissen sie genausowenig, wie über die Geschichte des Tales.

Erdbeben

Lassen sie als Meister immer mal wieder die Erde erschüttern. Die Beben sind sehr kurz, dafür aber teilweise sehr stark. Gönnen sie es sich, die Helden dabei in den passendsten Situationen zu erwischen. Beim Essen, bei einem Bad oder wenn sich die Helden gerade schlafen gelegt haben. Ein gutes Mittel um ihre Truppe ein wenig zu ärgern und ihnen so manche Gemeinheit wieder zurückzuzahlen.

Die Ruinen von Dra Dschor

Gehen die Helden bei Tag zu den Ruinen, so können sie nichts besonderes entdecken. Ich vermute mal, ihre Helden werden sich aber die Geistererscheinungen ein wenig genauer ansehen wollen.

In Wirklichkeit gibt es keine Geister in der alten Ruinenstadt. Bei den Geistern handelt es sich um einen eher wenig begabten Magier namens Devlech abu'l yinnahim, der sich selber auch ‚Meister der Illusionen‘ nennt. Devlech ist in Wirklichkeit gar nicht so meisterlich. Vor langer Zeit verließ er vorzeitig die Schule des seienden Scheins zu Zorgan, da sich herausstellte, das aus Devlech wohl mehr ein Scharlatan

als ein Magier werden würde. So trägt er auch kein Gildensiegel. Er wurde von Omar im Auftrag von Hassan angeheuert, um Neugierige von den Ruinen fernzuhalten, bis man endlich das Drachengold im besagten Hügel gefunden hat. Devlech befindet sich jede Nacht in den Ruinen, wo er, wenn es nötig ist, eine kleine Zaubershow abhält. Tagsüber versteckt er sich in der Zeltstadt, wo er mit kleineren Spielereien die Leute für einige Münzen bei Laune hält. Wenn die Helden da sind, wird er allerdings auf tagsüber nach ihnen Ausschau halten um seine Arbeit bei den Ruinen zu tun. Hassan bezahlt ihn gut dafür und so gibt sich der vermeintliche Magier auch grosse Mühe, seine Vorstellung echt wirken zu lassen. Da er die letzten Tage nicht viel zu tun hatte, ist seine Astralkraft an dem Abend als die Helden kommen, fast voll.

Liefern sie den Helden eine kleine gruselige Vorstellung, die aber nicht wirklich bedrohlich auf einen weitgereisten Abenteurer wirkt. Ein paar Leuchterscheinungen, blutige Schriften an den Wänden in undefinierbaren Buchstaben. Den Eingang in die Gedenkstätte, aus der Hassan das Buch geholt hat, lässt Devlech stets hinter einer Illusion verschwinden. Dies wird er auch tagsüber tun, wenn die Helden hier herumschnüffeln. Lassen sich die Helden partout nicht verscheuchen, greift Devlech zu seinem letzten Trick, der bis jetzt immer funktionierte. Er macht sich unsichtbar, lässt aber seine tulamidischen Kleider an und wird in einiger Entfernung den Helden so erscheinen. Eine Kopf-, Arm- und Beinlose Gestalt die mit tiefer Stimme die Helden auffordert sofort zu gehen.

Spätestens jetzt sollten die Helden Devlech zu fassen bekommen. Ein Magier unter den Helden kann den Trick natürlich leicht durchschauen. Devlech wird versuchen zu fliehen, kann den erfahrenen Helden aber nicht entkommen, und so fällt er in ihre Hände.

Der Zauberkünstler ist sehr leicht zum reden zu bringen. Erst sträubt er sich ein wenig doch mit ein wenig Druck packt er aus. Er erzählt den Helden, wer ihn angeheuert hat. Er hat keine Ahnung um was es hier geht, doch kann er den Helden die Kammer zeigen, die er verborgen gehalten hat. Er selbst weis auch nicht, was an dem ‚Loch‘ so besonderes sein soll, damit man sich solche Mühe gibt, es zu verbergen.

Dem Geheimnis auf der Spur

Die Gedenkstätte

Devlech kann die Helden zu einer kleinen Höhle führen, dessen Eingang vermauert gewesen zu sein schien. Vor kurzen allerdings wurden einige Steine entfernt, so daß ein Durchgang entstand. Im Inneren der Höhle ist nicht sehr viel,

von dem damaligen Andenken an den helfenden Drachen übriggeblieben. Früher war die Höhle mit Wandgemälden verziert, die den Kampf der beiden Brüder darstellte. Hassan hat diese Bilder bis fast zur Unkenntlichkeit zerstört. Schafft ein Held eine Sinnesschärfe-Probe +8 und eine Tierkunde-Probe +6, so kann er einen Drachenkopf errahnen, der blaues! Feuer spuckt.

In der Höhle steht auch ein steinerner Altar, der aus zwei Teilen besteht. Eine dicke Steinplatte ruht auf einem Sockel aus Granit. Die Platte lässt sich mit etwas Kraftanstrengung zu Seite schieben, und offenbart einen Hohlraum. Zur Überraschung ihrer Helden wird dieser Hohlraum allerdings leer sein. Mit einer einfachen Sinnesschärfe-Probe allerdings, kann ein Held entdecken, daß hier vor kurzem etwas gelegen haben muss. Man sieht kann einen rechteckigen Abdruck (Vom Geschichtsbuch von Dra Dschor) erkennen, der sich im Laufe der Zeit gebildet haben muss. Aber wo ist der Gegenstand hin ?

Ihre Spieler werden sich denken können, wer in dieser Höhle war und das Buch entwendet hat.

Die Spur führt also direkt in Hassan's Anwesen, wollen die Helden den Gegenstand, der in dem Hohlraum gelegen hat einsehen.

Der Einbruch

Wollen die Helden an das Buch kommen um zu erfahren was hier gespielt wird, so müssen sie wohl oder übel in Hassan's Haus eindringen. Die Nacht eignet sich im Moment sehr gut dafür, da ja in Al'Raksha das Jahresfest gefeiert wird und Hassan auf diesem Fest weilt. Den Moha Omar und zwei Wachen hat er sicherheitshalber in seinem Haus gelassen, um dort sein hab und Gut zu beschützen. Ein idealer Zeitpunkt also, um in das Haus einzudringen und nach dem gestohlenen Gegenstand zu suchen.

Hassan's Haus

Das Haus von Hassan ist eines der prächtigsten in der Stadt. Es ist gut gesichert und von einer hohen Mauer umgeben, die auch einen kleinen Wehrgang hat. Hier läuft Tag und Nacht immer mind. eine Wache, die besonders nach dem Pack aus der Zeltstadt ausschau hält.

Alle Fenster die nach draussen gehen, sind sehr schmal, so das sich dort höchstens eine Person hindurchzwängen könnte. Die Fenster sind aber mit stabilen Eisen vergittert, welches in den Stein eingelassen wurde. Eine Karte des Hauses finden sie im Anhang.

1 Der Stall

Im Stall von Hassan stehen einige prächtige Pferde, unter anderem sein Shadif, den er schon ewig nicht mehr geritten hat. Hassan bricht es das Herz, aber würde er sich mit seinem Gewicht auf sein edles Ross setzen, hätte dessen letztes Stündlein wohl geschlagen. Auch eine kleine Kutsche ist hier zu finden, die ebenfalls wohl seit langem nicht mehr im Gebrauch ist.

2 Werkstatt

Eine kleine Werkstatt, in der die Bediensteten einige notdürftige Reparaturen durchführen können. Hier findet man allerlei Werkzeug, einen Amboss und eine hölzernen Werkbank.

3 Kleines Warnelager

Hassan lagert hier einige Dinge, die zum Weiterverkauf bestimmt sind. Teppiche, Luxusartikel, Wein und Dinge für

den alltäglichen Bedarf. Auch sind hier Sachen zu finden, die wohl für die Goldsucher bestimmt sind (Hacken, Spaten usw.)

4 Omars's Zimmer

Omar's Zimmer ist nur spärlich eingerichtet. Hier steht ein Bett, ein kleiner Tisch mit einem Stuhl und eine Truhe, in welcher der Moha seine Habseligkeiten aufbewahrt. Darunter dürfte für die Helden nichts besonderes sein, sieht man mal von der Vielzahl von Talismanen ab, die man finden kann und aus Dingen bestehen, die man nur errahnen kann.

Omar trägt seinen Sold stets bei sich, denn er lässt sich nur in Edelsteinen ausbezahlen, so daß hier keine Beute zu machen ist.

5 Küche

Hier gibt es eine Feuerstelle, einen grossen Tisch zum Zubereiten und eine Vielzahl an Regalen, in denen allerlei Kochgeschirr gelagert ist. Von der Decke hängen Kräuter herab und es duftet hier nach scharfen, südländischen Gewürzen.

6 Vorratskammer

Eine weitere Vorratskammer, in der hauptsächlich Lebensmittel gelagert werden (Mehl, eingelgte Früchte, Bohnen, Brot usw.)

7 Zimmer des Gesindes

Hier schlafen die 4 Bediensteten von Hassan. Er hat einen dicken, vollbärtigen Koch, zwei junge, sehr rahjagefällige Dienstmädchen und einen Mann, der so eine Art Hausmeister und Butler in einem ist und für Hassan viele Dinge im Haus und auch ausserhalb erledigt. Da das Gesinde sehr Arm ist, gibt es auch hier , bis auf die paar Habseligkeiten der Bediensteten, nichts von Besonderheit zu entdecken.

8 Vorratskammer

In dieser weiteren Vorratskammer werden vor allem Getränke, wie z.B. der Wein und das Wasser aufbewahrt. Hassan schätzt guten Wein und so hat er ein ordentliches Sortiment zu bieten, welches die eine oder andere Perle der Weinkultur in Aventurien zu bieten hat.

9 Wachen

Dies ist das Zimmer der Wachen. Auch hier gibt es nicht wirklich viel zu entdecken, sieht man mal von einigen Waffen und ein paar Münzen in den persönlichen Kisten der Wachen ab.

10 Bad

Als echter Tulamide lässt es sich Hassan natürlich nicht nehmen, sein eigenes kleines Badehaus zu besitzen, auch wenn es nur aus zwei grossen Badezubern besteht, in denen er ab und zu Wechselbäder nimmt. Oft ist er dann in Begleitung seiner beiden Dienstmädchen.

11 Empfang

In diesem kleinen Zimmer empfängt Hassan Gäste oder sonstige Menschen, die etwas von ihm wollen. Der Boden ist in Hassan's Bereich komplett mit feinen Teppichen ausgelegt und auch an den Wänden hängen kunstvoll geknüpft

Exemplare. Ausser einem kleinen Tisch und ein paar komfortablen Stühlen ist hier nichts zu entdecken.

12 Wohnraum

Hassan's Wohnraum ist nur vom Feinsten eingerichtet. Das fängt bei den gepolsterten Sesseln an und geht bis zu den goldbeschlagenen Tischen. Der Boden ist mit weichem Teppich ausgelegt in dem die Füße zu versinken scheinen. Es sind bequeme Sessel und Liegen aufgestellt, es gibt einen Kamin und einige kniehohe Tische, die mit Glasplatten (!) belegt sind. In einigen kostbar geschmückten Schränken findet man Bücher (Zahlreiche Liebes und Schundromane) sowie edle Karafen mit Getränken und Kristallgläsern. Hassan hält sich hier so oft wie möglich auf.

13 Arbeitszimmer

In Hassan's Arbeitszimmer stapeln sich etliche Papierrollen in den Regalen. Ein kleiner Schreibtisch aus edlem Holz steht in der Ecke, der über und über mit Papier bedeckt ist. Man findet hier etliche Verträge und Schuldscheine seiner Gläubiger. Auf dem Schreibtisch befinden sich auch Tinte und Feder. Die Schubladen im Schreibtisch sind abgeschlossen und beherbergen ebenfalls Papiere. Meist auch Schuldscheine eher wichtigerer Leute im Dorf, wie z.B. dem Schmied oder auch dem Besitzer der Gaststätte.

In diesem Raum steht der Tresor von Hassan. Echt zwergisches Werk und nur schwer zu knacken. Den Schlüssel hat Hassan stets um den Hals gebunden. Will ein Held den Tresor knacken, so muss ihm schon eine Schlösser Knacken-Probe +8 gelingen, und das auch nur mit geeignetem Werkzeug (Dietrich). Sonst ist die Probe um 13 erschwert. Beim Öffnen wird sofort eine Falle ausgelöst. Es handelt sich hierbei um ein Artefakt, welches im Tresorraum liegt. Dieses Artefakt sieht aus wie ein Horn und zeigt in Richtung Tür. Wird diese geöffnet so entsendet der Zauber einen Höllenpein zerresse dich an das Opfer, welches direkt vor dem Horn steht. Das Opfer wird sich nun also auf dem Boden winden und vor Schmerzen laut schreien, was die Wachen auf den Plan rufen könnte. Das Horn wirkt in einem Bereich von 2 Metern und wurde von Hassan bei einem Reisenden Schwarzmagier erworben. Er musste viel Geld dafür zahlen. Hat das Horn seine Ladung verschossen, so ist es nichts weiter als ein normales Trinkhorn.

Im Tresor liegt fast der gesamte Reichtum von Hassan. Gold und Edelsteine im Wert von gut 500 Marawedis. Die Helden sollten sich aber zweimal überlegen, ob sie diesen Diebstahl begehen wollen.

14 Schlafraum

In diesem Zimmer steht ein prächtiges Himmelbett, welches mit feinsten Seide bezogen ist. Es duftet hier so nach Rosenöl,

das einen der Duft fast betäubt. Der Boden ist hier auch mit dem flauschigen Teppich ausgelegt.

In diesem Zimmer hängt ein prächtiges Bild, welches ein kleines Dorf in einer hügeligen Landschaft zeigt. Drunter steht Tingil. Es handelt sich hierbei um das Heimatdorf von Hassan, in dem er schon lange nicht mehr gewesen ist. Zur Erinnerung hat er sich dieses Bild malen lassen. Das Bild birgt aber noch einanderes Geheimnis. Es scheint mit der Wand verbunden zu sein und lässt sich nicht anheben oder bei Seite schieben. Das sollte die Helden stutzig machen. Wenn ein Held das Bild genauer untersucht, gönnen sie ihm eine Sinnesschärfe-Probe. Der Held entdeckt auf dem Bild ein grösseres Haus, dessen Farbgebung fast schon abgenutzt scheint. So als ob jemand dauernd mit dem Finger drüber streiche. Drückt man an dieser Stelle auf das Bild, so erweist sich das Bildnis des Hauses als separater Knopf, der eingedrückt wird. Das Bild fährt plötzlich zur Seite und gibt einen Hohlraum frei.

Hier befinden sich nun wirklich wichtige und auch belastende Papiere über Hassan. Schriftstücke und Verbindungen zu ominösen, teilweise gesuchten Söldnern. Erpresserbriefe die an den Wirt in der Gaststube und der Krämerin mit pikanten Details aus ihrer Vergangenheit (Der Gastwirt hat in Trunkenheit einen Lustknaben erschlagen und die Krämerin ist in Fasar in einschlägigen Bordellen bekannt gewesen). Papiere über illegalen Handel mit Rauschkraut an die Goldsucher, aus deren Aufstellung beträchtliche Summen hervorgehen.

Das wichtigste aber was man hier findet ist ein Buch. Ein sehr altes Buch. Der Einband ist aus schwarzem Leder und von Rissen durchzogen. Die Seiten sind vergilbt und knochentrocken. Das Buch sieht aus, als ob es Jahrtausende alt wäre. Doch hat es die Zeit scheinbar gut überstanden, den man kann alles lesen, wenn das nur so einfach wäre.

Einem Held muss schon Urtulamida bekannt sein um die Zeichen zu entziffern. Auch dann ist noch eine Probe auf Alte Sprachen fällig. Der Dialekt ist grausam.

Das Geschichtsbuch von Dra Dschor

Ich kann hier natürlich nicht ein ganzes Buch beschreiben, und der Held, der das Buch liest, wird auch nicht alles entziffern können. Das komplette Buch gibt eigentlich eine ziemlich langweilige Geschichte von Dra Dschor ab. Es geht hauptsächlich um die Besiedlung, Hochzeiten und andere Feiern und einige letzte Begegnungen mit dem Echsenvolk. Dann, ziemlich zum Schluss aber wird es interessanter. Diese Stelle finden sie im Anhang.

Können die Helden das Buch nicht entziffern, so kann ihnen Alhina weiterhelfen, die sich auf dem Fest befindet. Sie sollte unauffällig beiseite gezogen werden.

Erwachtet

Wie werden die Helden nun vorgehen. Sie ahnen schon, ich werde in diesem Abenteuer die beiden Drachen auf jeden Fall wieder erwachen lassen. Dieses Ereignis wollte ich meinen Spielern nicht vorenthalten.

Was werden die Helden nun tun. Sie werden auf jeden Fall zum Fest gehen und Hassan zur Rede stellen. Der hält gerade eine Rede an alle Dorfbewohner, in denen er ihre Tatkraft und ihre Standhaftigkeit in dieser rauen Gegend lobt. Er wird

sehr ungehalten über eine Unterbrechung reagieren. Wie die Helden schlussendlich an ihn herantreten, wissen nur die Götter. Natürlich ist auch möglich, das sich einige Helden sofort zu dem Hügel begeben, um dort die Grabarbeiten sofort einzustellen. Dies dürfte sich als sehr schwierig erweisen, da der Hügel immer noch schwer bewacht ist, was ja bekanntlich eine Heldentruppe nicht aufhält.

Den Zeitpunkt für das nächste Ereignis müssen sie also selber festlegen.

Die Arbeiter sind in dem Stollen auf einen Hohlraum gestossen. In dieser Kammer sind die Toten des Kampfes zwischen den Brüdern beigesetzt und auf dem Boden wurde eine Bronzeplatte mit dem Abbild der beiden Drachen angebracht. Genau hier unten drunter, liegen die beiden Brüder im ewigen, nunmehr aber sehr leichten Schlaf. Als die Arbeiter die Platte anheben wollen, bebt die Erde wieder. In diesem Moment ist schon ein Bote nach draussen unterwegs, um Hassan von dem Fund zu unterrichten. Es ist natürlich durchaus möglich, das der Bote den Helden in die Hände fällt, doch der will ihnen laut Befehl nichts verraten. Er darf nur seinem Herrn Bericht erstatten. Dies geschieht dann auch mitten auf dem Fest.

Keiner der Helden sollte die Stollen betreten, da mit Beginn des Bebens diese einstürzen werden. Lassen sie lieber kurz vorher schon das Beben beginnen. Das Ereignis wird schliesslich seinen Lauf nehmen.

Die Erde bebt, so wie ihr es in den letzten Tagen noch nie erlebt habt. Jeden Menschen haut es einfach von den Füßen bei den schweren Stössen. Als ihr zu dem Hügel hinüberblickt, habt ihr das Gefühl, als ob er in sich zusammensackt. Das helle Licht des Madamalas beleuchtet diese unglaubliche Szene, die sich hier vor euren Augen abspielt. Der Hügel scheint förmlich durchwühlt zu werden. Plötzlich, mit zwei markerschütternden Schreien, die in euren Köpfen widerhallen, explodiert der Hügel und Fels, Erde und Gestein fliegt euch um die Ohren.

Gewandheits-Probe um schnell in Deckung zu gehen. Misslingt diese 1W20 Trefferpunkte.

Wild, sich um die eigene Achse drehend, winden sich zwei mächtige Gestalten in den Himmel hinauf. Im strahlenden Madamal könnt ihr zwei prächtige Kaiserdrachen erkennen, die nun voneinander ablassen, sich kurz umkreisen um dann mit einem lauten Schlag wieder aufeinanderzuprallen. Das Gebrüll der beiden Ungetüme dröhnt in euren Ohren, um euch herum bricht das Chaos aus. Die Dorfbewohner rennen um ihr Leben und auch draussen in der Zeltstadt ist das Geschehene nicht unentdeckt geblieben. Schon kommt der erste Feuerstrahl hinab, den der Eine hat den Anderen verfehlt. Das Gasthaus geht in Flammen auf, als wäre es ein einfaches Herdfeuer. Doch keiner kümmert sich darum und jeder rennt um von hier fortzukommen.

Sie könnten als Meister nun natürlich einfach den Kampf nur erzählen. Doch sollten die Helden auch einiges zu tun bekommen. Die beiden Brüder werden sich wieder erbittert bekämpfen. Sie werden irgendwann auch nahe über dem Dorf sein, sich gegenseitig zu Boden werfen, ganze Häuser niederwalzen um sich dann wieder in die Luft zu erheben. Die Helden müssen sich öfters in Sicherheit bringen.

Vielleicht wollen sie ja auch in den Kampf eingreifen. Lassen sie das ruhig zu. Fandragorn ist leicht als der Bösewicht auszumachen. Sein kalter Atem ist blau und scheint Glaudrang immens zu verletzen. Lässt Fandragorn diesen Strahl in der Nähe der Helden los, so spüren sie die Eisekälte, die von ihm ausgeht. Wenn Fandragorn nahe über dem Dorf ist, können Helden natürlich den Drachen angreifen. Besonders Feuerzauber zeigen hier beträchtliche Wirkung. Pfeile, Wurfäxte und sonstiges dagegen helfen dagegen nicht sehr viel (anders sieht es mit Brandpfeilen aus). Geben sie ihren Spielern das Gefühl, wirklich etwas bewirken zu können. Natürlich sind flugfähige Helden hierfür ideal, doch ist ihr Einsatz mit sehr grossen Gefahren verbunden. Der Drache wird dann auch auf diesen Helden gezielt vorgehen, was allerdings Glaudrang wieder einen Vorteil beschafft.

Beschreiben sie den Helden zum Schluss hin, wie beide schwächer werden. Es graut bereits der Morgen und alle sind erschöpft. Drache wie Helden. Nach einem besonders gelungenen Treffer eines Helden, sollte Fandragorn laut aufbrüllen und zu seinem letzten Schlag ausholen. Ein mächtiger Kältestrahl aus seine Maul trifft den schon arg mitgenommenen Glaudrang, der aus sehr hoher Höhe zu Boden stürzt. Er landet mit voller Wucht im Dorf und begräbt noch drei Häuser unter sich, bevor er regungslos liegenbleibt. Fandragorn wird sich höher in die Luft erheben, Verfolger in der Luft abschütteln und in seine Höhle in den Bergen fliegen.

Glaudrangs Tod

Glaudrang ist am Ende. Tiefe Wunden durchziehen seinen Körper, er blutet schwer und sein heisser Atem bildet dichte Schwaden vor seinem Maul. Dampf steigt aus seinen Nüstern auf. Seine tellergrossen Augen wirken glasig. Die Helden werden sich ihm sicherlich nähern, als sie in ihrem Köpfen eine tiefe, aber sehr schwache Stimme vernehmen. „Hab Dank für eure Hilfe ihr kleinen Menschen, doch sie war umsonst. Er kann sein Werk verrichten!“

In dem nun folgenden Gespräch wird der Drache den Helden berichten, wer er ist und was es mit ihm und seinem Bruder auf sich hat (siehe Prolog). Sie brauchen den Helden aber nicht alles zukommen zu lassen, der Drache ist zu schwach um ausführlich zu berichten. Immer wieder macht er eine Pause und Blut quillt aus seinem Maul. Er wird den Helden erzählen, von wem er damals geschickt wurde und was Fandragorn vorhat, der ja mit Agrimoth paktiert. Er muß aufgehalten werden, doch diese kleinen Menschen sind dafür sicherlich zu schwach. Dies sollte in den Spielern ihr Heldentum wecken und sie sollten ihren Willen verkünden, Fandragorn aufzuhalten. Glaudrang wird den Helden den Weg weisen. Nicht weit im Norden gibt es einen Gebirgszug, der aussieht wie er Kamm einer Echse. Dort oben hat er seine Höhle. Er wird sein Ritual zuende bringen wollen, vor dessen Abschluss er damals stand. Es wird nicht mehr lange dauern, bis er es vollendet hat. Schliesslich wünscht er den Helden noch viel Glück und schliesst die Augen.

Wollen die Helden gehen, wird Glaudrang in einem letzten Aufbegehren nochmals seine Augen öffnen und ein Held (Einer der Ehre und Würde hat) wird seine Stimme nochmals im Kopf vernehmen.

„Du hast ein reines Herz ... Du kannst mich tragen, nehme mich mit, ihr werdet mich brauchen ...“. Dann stirbt Glaudrang und macht seinen letzten Atemzug.

Was hat Glaudrang damit gemeint, werden die Helden nun grübeln. Ihn mitnehmen ? Ihn tragen ? Bei seiner Grösse. Die Antwort ist recht einfach, wenn man sich ein wenig mit Drachen auskennt. Die Seele eines Drachen liegt in seinem Karfunkelstein. Den soll dieser Held herausschneiden und ihn mit sich nehmen. Eine sehr unangenehme Arbeit wie sich

herausstellen wird. Der Stein liegt etwa in der Stirnmitte unterhalb des Schädelknochens. Eine Tierkunde-Probe +8 ist vonnöten um die Stelle zu lokalisieren. Gelingt diese nicht, so müssen die Helden auf gut Glück im beachtlich grossen Drachenhirn herumwühlen. Ausserdem ist das Drachenblut immer noch kochend heiss. Es sollte den Helden trotzdem gelingen den hühnereigrossen Karfunkelstein zu bergen. Er ist die einzige Hoffnung auf einen Sieg.

Dar Mayy

Der Weg zum Berg ist recht einfach. Es geht tiefer in den Raschtulswall hinein. Sie können auch hier das Leben der Helden erschweren, doch sollten sie es nicht übertreiben, da sie ihre Kraft im Finale noch brauchen werden. Schliesslich wird der Gebirgskamm vor den Helden steil aufragen. Er hat tatsächlich die Form eines Kammes einer Echse. Schroff ragen die Felsen über den Helden hinauf. Hier hochzuklettern wird nicht leicht werden. Die Helden müssen genau beschreiben, wie sie sich sichern, wer zuerst geht usw. .

Es müssen mehrere Kletterproben absolviert werden, je nach Bereich und Sicherung erschwert. Es geht 500 Schritt in die Höhe. Auch Höhenangst-Proben sind hier fällig. Es sollte immer mal wieder zu Ereignissen kommen – Steinschlag – Abrutschen – Glatte Wände die umgangen werden müssen – starke Winde und Böen. Der Aufstieg wird fast den ganzen Tag dauern. Zum Glück findet man in den schroffen Felsen einigermassen halt, denn sonst würden die Helden es ohne geeignete Bergsteigerausrüstung niemals nach oben schaffen. Lassen sie die Helden aber zu dem Eingan der Höhle gelangen, auch wenn sie hier einige Blessuren davontragen sollten.

Fandragorns Höhle

Fandragorns Höhle liegt auf einem grösseren Absatz mitten in der Steilwand. Der Eingang ist riesig und in ihm ist nur die Schwärze der Nacht zu erkennen. Die Helden bekommen ab hier schon starke Kopschmerzen und leise können sie einen grauligen Gesang in ihren Köpfen hören, in einer Sprache, die nie von Menschen gesprochen wurde. Fandragorn steht kurz vor dem letzten Band zwischen ihm und Agrimoth. Ein langer breiter Gang führt weit in den Berg hinein, in dem der Drache haust. Es ist eiskalt und das Wasser in der Luft gefriert in den Haaren der Helden. Im Gang kommt es dann zur ersten Attacke.

Aus dem Stein lösen sich plötzlich steinerne Gebilde, Tentakeln und Arme, welche die Helden festhalten und erwürgen wollen. Mit Ausweichen-Proben und Gewandheit kann man hier entkommen. Einschlagen bringt bei dem Fels fast nichts. Man muss den Stein schon zertrümmern. Veranstalten sie ruhig mit dem Helden einen Spiessrutenlauf, nei dem sie mehrmals zu Boden gehen und sich gegenseitig

aus der Umklammerung einiger Felsgebilde befreien müssen. Ich gebe hier keine genauen Angaben über die Formen und ihre Werte an. Lassen sie einfach ihre Fantasie spielen.

Schliesslich sehen die Helden am Gangende eine große Kaverne, aus der blaues Licht strömt. Fandragorns Gesang dröhnt in den Schädeln der Helden, als sie die Kaverne betreten. Fandragorn steht in einem riesigen Pentagramm, welches er in den Boden geschmolzen hat. Seine Augen öffnen sich prompt, als die Helden die Höhle betreten.

„Ihr ? Was wollt ihr Würmer hier ? Ihr sucht den Tod, gut ihr habt ihn gefunden. Auf die Knie“

Der Befehl schallt durch eure Köpfe und schon wollt ihr euch niederknien, als der Karfunkelstein von Glaudrang aufleuchtet und euch euren Willen widergibt.

„Was ? Ihr widersteht mir ? Dafür sollt ihr einen grausamen Tod sterben. Ihr werdet mir mit eurer Kraft als Opfer sehr dienlich sein ! Erhebt euch, meine Krieger, bald seit ihr perfekt !!!“

Vor den Helden wachsen vier steinerne Gestalten aus dem Boden. Erzerne Krieger, mit Händen wie Keulen. Kein Gesicht, kein Gefühl, nur Tod strahlen sie aus. Sie scheinen einfach aus dem Fels geflossen zu sein. „Bringt sie mir!“, ruft Fandragorn.

Es gibt kaum einen Weg an den Gestalten vorbei, sie sind sehr schnell, tauchen in den Fels ab und tauchen wieder auf. Man kann diese Gebilde einzig mit magischen oder geweihten Waffen bekämpfen, und dann auch nur mit schweren Hieb Waffen. Fandragorn beobachtet die Szene scheinbar belustigt.

Sollte ein Held zu dem Drachen vordringen, so wird er sofort von einem Kältestrahl von den Füßen gefegt (1W20 Schaden) und bleibt für einige Kampfrunden wie erstarrt liegen. Lassen sie den Kampf ruhig aussichtslos erscheinen, denn Hilfe naht.

Sind die Helden schon sehr geschwächt, so spürt plötzlich der Held mit dem Karfunkelstein von Glaudrang seine Vertraute Stimme im Kopf.

„Nun ist es an der Zeit. Damit rechnet er nicht. Vereinen wir uns, und du kannst ihn besiegen !“. Dann verstummt die Stimme wieder und gibt auch auf Fragen keine Antwort. Natürlich kann ein Held auch auf die Idee kommen, selbst den Karfunkelstein um Hilfe zu bitten.

Der Held sollte nun darauf kommen, wie er sich mit dem Stein vereinen soll. Der Held muss den Stein einfach runterschlucken, was bei der Grösse wirklich nicht leicht sein sollte (Selbstbeherrschung-Probe +6). Während der ganzen Prozedur sollte er von seinen Freunden geschützt werden, denn die steinernen Kreaturen konzentrieren von nun an ihre Angriffe auf ihn.

Ist der Stein runtergeschluckt, spürt der Held eine ungeahnte Kraft in sich. Körperlich und auch magisch. Schuppe bilden sich auf seiner Haut und geben ihm einen scheinbar harten Panzer. Sein Atem wird heiß, seine Augen glühen. Glaudrang ist wieder da.

Der Held hat nun extrem gesteigerte Werte:

**RS +10 MU +14 KK: +40 MR:+20 AT:18 PA:18 TP:
Waffe + neuer KK-Zuschlag.**

**Feueratem: Reichweite 50 Schritt TP: 4W+8
LE +80**

Fandragorn bemerkt diese Veränderung natürlich, faucht wild und scheint nervös zu werden. Er wird den Helden angreifen, der aber mit den Neuen Werten eine reale Chance hat, den Drachen zu besiegen. Vor allem, wenn ihm seine Freunde helfen, ihm die erzernen Krieger vom Leib zu halten, die nun nur noch den veränderten Helden angreifen werden. Die Werte des Drachen finden, so wie die Werte der erzernen Krieger finden sie im Anhang.

Liefere sie den Helden einen packenden Endkampf, bei dem sie nicht zu zimperlich sein sollten. Schliesslich bekämpft man hier einen Kaiserdrachen, und das alleine ist schon höchstgefährlich. Es kann also durchaus passieren, dass ein Held in diesem Kampf das Zeitliche segnen wird, und das sollte auch ihren Spielern bewusst sein. Lassen sie den Drachen bloß nicht als zu schwach erscheinen, denn dann werden die als Spielleiter in Zukunft Probleme bekommen, Kaiserdrachen richtig darzustellen und sie nicht als Heldenfutter zu verheizen. Die Helden müssen das Gefühl haben, dass sie ohne den Karfunkelstein von Glaudrang, Fandragorn nie hätten besiegen können.

Das Gute hat gesiegt

Schlussendlich wird der Drache hoffentlich besiegt, die erzernen Krieger versinken im Boden und die Welt ist mal wieder gerettet. Der Held mit dem Karfunkelstein wird nach dem Kampf bewusstlos werden und die anderen können erkennen, wie er langsam wieder normal wird. Wenn er wieder erwacht sind seine Werte wieder normal, doch sein Seelenleben hat sich ein wenig verändert. Er hat nun die Essenz von Glaudrang in sich aufgenommen. Welche Auswirkungen dies auf spätere Zeiten hat, wird sich noch herausstellen. Ein Merkmal ist auf jeden Fall geblieben. Die Iris im linken Auge ist nun von Flammen umrandet. Noch schweigt der Drache in dem Helden...

Der Lohn all der Mühen. Natürlich der Ruhm und die Ehre, sich von nun an Drachentöter nennen zu dürfen. Fandragorn hat keinen grossen Hort angelegt, trotzdem sollten die Helden einige schöne Stücke finden können. Dies lasse ich allerdings in ihrem Ermessen als Spielleiter. Auch bekommt jeder Held pauschal 280 AP und noch zusätzliche AP für gutes Rollenspiel. Sollten die Helden nicht Hassan's Tresor geplündert haben, so kann man dies auch noch mit Extra-AP belohnen

Die Helden werden beim Suchen und Forsuchen in der Höhle auch auf ein altes Buch stossen, welches in einem fremdartigen Material eingebunden ist. Seltsame Glyphen sind auf der Vorderseite zu erkennen. Das Buch lässt sich allerdings nicht öffnen, egal was sie auch versuchen. Es ist allerdings kein Schloss zu erkennen. Auch lässt es sich nicht zerstören. Ein Analüs zeigt nur fremdartige uralte Magie die so verwirrend ist, daß der Magier der den Spruch getätigt hat, den Rest des Tages verwirrt sein wird. Was es mit dem Buch auf sich hat ? Nun, das ist eine andere Geschichte...

Kontakt:

Mirko Krech

schwarztag@web.de

www.odenwald-helden.de

Habt ihr Fragen oder Anregungen zu dem Abenteuer, so kommt in unser Forum. Dort gibt es eine extra Thema wo ihr mir schreiben könnt !

Anhang

Dramatis Personae

Alhina al' nassori

MU:12 AG:2 MR:8
KL:14 HA:5 LE:45
IN :15 RA:6 KE:52
CH:13 TA:4 AT/PA: 9/11
FF :14 NG:6 TP: 1W+2 (Dolch)
GE:12 GG:2 RS: 1 (Normale Kleidung)
KK:10 JZ :5

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 15, Tierkunde 13, Wettervorhersage 10, Alte Sprachen 6, Götter und Kulte 12, Lesen und Schreiben 10, Heilkunde Wunden 14, Heilkunde Gift 13, Heilkunde Krankheit 14

Alhina ist eine sehr zierliche junge Frau, die man wegen ihrem Äusseren leicht unterschätzt. Sie ist eine starke und göttergläubige Person, die es versteht ihren Willen durchzusetzen, wobei sie auch mal rasch in Rage gelangen kann. Ihr einziger Wunsch ist es hierbei jedoch, immer der Göttin Peraine so gut es geht zu dienen und dafür arbeitet sie hart.

Zitate:

„Die Ernte wird gut dieses Jahr. Ich kann es förmlich spüren.“
„Es wird in ein paar Stunden regnen ! Woher ich das weiss? Dann seht euch die Wolcken doch mal genauer an ...“

Hassan Nazhim al'damach

MU:9 AG:5 MR:2
KL:14 HA:4 LE:35
IN :12 RA:6 AT/PA: 8/8
CH:13 TA:7 TP: 1W+2 (Dolch)
FF :9 NG:5 RS:1 (Normale Kleidung)
GE:8 GG:8
KK:9 JZ :7

Herausragende Talente: Etikette 14, Feilschen 16, Lügen 12, Schätzen 10, Glücksspiel 12

Hassan ist ein sehr dicker, aber trotzdem gut gekleideter Tulamide. Er nimmt sich sehr viel Zeit für sein Äusseres und ist extrem eitel. Er selbst hält sich für eine Schönheit. Seine Goldgier ist allerdings noch um einiges extremer als seine Eitelkeit. Er ist der festen Überzeugung, unter dem Hügel, bei den Drachen, muss sich ein gewaltiger Drachenhort befinden und er lässt sich von dieser Meinung auch nicht abbringen. Sollte er von den Helden direkt bedroht werden, so wird er immer versuchen sich mit einem Geschäft aus der Misere zu retten.

Zitate:

„Und was ist dabei für mich drin ?“
„Man kann jeden Menschen kaufen...“
„Tut mir nichts, ich habe sehr mächtige Freunde...“

Omar

MU:14 AG:4 MR:6
KL:12 HA:5 LE:56
IN :16 RA:6 AT/PA: 16/14
CH:12 TA:5 TP: 1W+9 (Doppelkunchomer)
FF:13 NG:2 RS: 3 Feste Lederkleidung
GE:15 GG:4
KK:18 JZ :2

Herausragende Talente: Scharfe Hieb Waffen 12, Hruruzat 14, Körperbeherrschung 10, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 12, Fährtensuche 9, Heilkunde Gift + Wunde 10, Gefahreninstinkt 14, Sinnesschärfe 10

Omar heisst in Wirklichkeit Tano Timniqu und ist ein Moha aus dem Regengebirge. Er hat lange als Sklave dienen müssen und in den Arenen von Al'Anfa gekämpft. Schliesslich erkämpfte er sich seine Freiheit und seitdem verdient er sein Gold als Söldner. Er hat dabei keinerlei Skrupel sich auch an Schurken und sonstiges Gesindel zu verkaufen, hauptsache er bekommt seinen beträchtlichen Sold von 9 Silbertalern pro Tag. Beahlt ein Kunde diesen Sold und steht er unter Vertrag, so wird er sich allerdings nicht mehr von jemand anderes anwerben lassen, so lange der Vertrag gilt.

Omar ist ein gefährlicher Kämpfer und kann den Helden doch einige Kopfschmerzen bereiten. Vor allem seine schon fast tiergleiche Gewandtheit macht ihn zu einem besonders gefährlichen Gegner.

Ihn auszufragen dürfte nicht viel bringen, da er kaum etwas redet, obwohl er jedes Wort versteht.

Zitate:

„ “
„Mein Herr ist nicht da, und er wird auch später nicht da sein ...“

Fandragorn und Glaudrang

Die Geschichte der Drachen ist im Prolog niedergeschrieben und braucht hier nicht nochmals wiederholt zu werden. Auch die Werte der zwei Drachen werde ich hier nicht niederschreiben. Die beiden Kaiserdrachen stammen aus einer Zeit, als die Drachen noch zahlreicher und mächtiger waren. Im Normalfall hätten die Helden keine Chnace gegen sie im offenen Kampf. Im Finale, wenn sie gegen Fandragorn antreten ist dieser stark geschwächt und auch nur mit Hilfe von Glaudrangs Karfunkelstein zu besiegen. Ich überlasse es ihnen als Meister, wie stark sie die beiden Drachen machen.

Brief des Boten aus Al'Raksha

Mein lieber Freund und Bruder im Glauben,

ich ersuche euch um Hilfe. Hier spielen sich seltsame Dinge ab, die ich mir einfach nicht erklären kann. Ich spüre seit einiger Zeit eine Bedrohung, die mich nächtens nicht mehr schlafen lässt. Seit etwa fünf Tagen bebt hier in regelmässigen Abständen die Erde und die Erschütterungen werden immer heftiger. Einige Dorfbewohner sind dabei schon zu Schaden gekommen und unter den Goldsuchern im Gebirge hat es sogar Tote gegeben. Die Beben fingen plötzlich und ohne Vorwarnung an und treten immer häufiger auf. Mir scheint es, als haben sie etwas mit den Arbeiten an einem kleinen Hügel zu tun, die unser Dorfoberhaupt Hassan Nazhim al' damach anordnen lies. Ihr wisst, wie gierig Hassan nach den Goldfunden geworden ist und er besitzt schon seit längerer Zeit sehr viel Macht hier unter den Dörflern und den Goldsuchern. Ich befragte ihn wegen dem Hügel, der nördlich der alten Ruinen liegt, und er erklärte mir lediglich, daß er dort eine weitere Goldmiene vermute. Meines Wissens wurde bis jetzt aber noch kein Klümpchen Gold gefunden und der Hügel liegt weit ab der üblichen Stollen. Ich spüre deutlich eine Bedrohung, welche von diesem Hügel ausgeht, doch Hassan will mir einfach nicht zuhören. Wir sind in heftigen Streit miteinander geraten, so daß mir nur noch bleibt, mich an euch zu richten.

Könnt ihr mir helfen ? Schickt diese Nachricht bitte an den Tempelvorsteher in Fasar. Vielleicht kann man von dort ja weitere Hilfe schicken. Ich bin hier alleine machtlos. Ihr wißt, wie die Gier nach dem Gold die Gemeinschaft hier geschwächt hat. Ich fürchte nur, bis Hilfe aus Fasar eintrifft, kann es zu spät sein, für was auch immer. Wißt ihr vielleicht eine Lösung um mir zu helfen ?

Ich hoffe das Schreiben erreicht euch recht schnell und wir sehen uns bald wieder.

Mit sorgenvollen Grüßen

Alhina al' nassori

Geschichtsbuch von Dra Dschor

Im Jahre 34 des Bastrabun ibn Rashtul

Nun ist es mehr als fünf Sommer her, als uns der Schrecken traf. Er kam unverhofft, brannte unser Dorf nieder und ward uns geheissen ihm nun Untertan zu sein. Ein grosser unter den Drachen war seither unser Herr und unser Leiden kennt kein Ende. Er lebt oben in den Bergen, kommt meist nur des Nachts, wenn ihm dürstet nach Blut und dem Schrecken unserer Seelen. Wir schufteten tag aus tag ein nur um seinen Hunger zu stillen, der unendlich sein muss. Oh ihr Götter, warum habt ihr uns nur so gestraft wir ... können nicht fliehen, er wacht ...

... er verändert sich. Ich kann es nicht genau beschreiben, doch seine Schuppen wirken kälter als zuvor. Er scheint wie aus Stein gemeißelt. Hat er uns früher wie Vieh behandelt, ist es nun noch schrecklicher geworden. Immer mehr Junge Männer nimmt ... hinauf auf den Berg. Sie tauchen nie wieder auf. Er tötet sie nicht hier unten, so wie einst. Was tut der Mächtige dort. Wir nennen ihn Warr Drakor, Steindrache. Ich höre ...

...

Oh ihr Götter, noch einer von ihnen. Heute morgen verliess ich mein Haus und starrte in den Himmel. Flügelschlag hatte ich gehört und ich dachte Er wäre wieder da, um sich wie letzte Nacht ein Kind zu holen und es mit sich zu nehmen. Doch was mussten meine alten Augen erblicken. Ein anderer Drache flog dort oben, genau auf den Berg hin, wo Er hauste. Er glück Ihm, wie ein Zwilling, so wie Er einst augesehen, als er uns unterwarf. Wir beteten viel und ...

.... die Erden bebt, Feuer über den Bergen, dann sehen wir sie. Ihr Götter habt uns doch nicht verlassen. Der Neue bekämpft den Mächtigen. Hoch in der Luft sind sie ineinander verkeilt und kämpfen mit einem solchen Hass, wie ich ihn noch nie erblickte. Haben dich die Götter geschickt, oh du unser Retter.

Sie speien Feuer, wobei Warr Drakor's Atem blau ist und kalt wie Stein zu sein scheint. Keiner gewinnt die Oberhand....

...sie sind über dem Dorf, Häuser stürzen ein unter ihrem mächtigen Flügelschlag. Es brennt. Der Retter steigt hinauf, will uns schützen doch

... wir beten. Der Kampf droht auch uns zu vernichten, so heiss ist er entbrannt. Er dauert nun schon einen halben Tag. Viele Tote ... Frauen

... Ein Blitz,! Aus klarem Himmel fegt ein Blitz heran und trifft die zwei Kämpfenden. Sie stürzen zu Boden, eng umschlungen, ineinander vergraben. Es ist vorbei. Sie scheinen tot zu sein. Wir beten zum Dank an unsere Rettung.

Wir werden unserem Retter die letzte Ehre erweisen. Wir können die beiden nicht trennen. Es ist, als seien sie zusammengeschmiedet. Wir werden sie begraben. Es dauert Wochen diese mächtige Grube auszuheben und noch einmal so viel Zeit, sie wieder zu füllen. Auch unsere Toten haben wir dort begraben. Mit unseren letzten Kräften hat die ganze Gemeinschaft Felsen und Gestein auf dem Grab aufgetürmt und alles mit Erde bedeckt. Mag dort ihr Grab im Laufe der Jahrhunderte wachsen und zu einem Berg werden, der unserem Retter würdig ist.

... wir gehen und verlassen unsere Heimat. Nichts hält uns noch hier, nur Trauer und Tod. Ich lasse dieses Buch hier. Soll die Zeit sehen, was sie für diesen Ort bereithält...

Kudduri Ushur ibn Naram sin

Karten

Übersichtskarte



Das Tal von Al'Raksha



Hassan Nazhim al'damach's Haus

