

DRACHENSCHMERZ

ein Gruppenabenteuer für DSA 4

Aventurien, Westseite der Roten Sichel und Stadt Uhdenberg

von Panagiotis Tsachpinis

Inhalt:

Die Stadt Uhdenberg und Umgebung wird von der Drachin Aldaryl heimgesucht und teilweise verwüstet. Gemeinsam mit anderen Kämpfern werden die Helden angeworben, um die Stadt von der Bestie zu befreien.

Während der Jagd stellt sich heraus, dass der Grund für Aldaryls Angriffe in der Entführung ihres kleinen Sohnes Valphur liegt. Geraubt wurde dieser von einem Zirkel des Namenlosen aus Uhdenberg.

Die Helden suchen nun gemeinsam mit der verzweifelten Mutter nach ihrem Kind, während sich der Rest der Stadt noch immer auf Drachenjagd befindet.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Drachenjäger

- 1.1 Die Anwerbung.....Seite 4
- 1.2 Die höchstgelegene Stadt Aventuriens.....Seite 8
- 1.3 Die Jagd.....Seite 8

2. Versteckspiele

- 2.1 Rapport.....Seite 16
- 2.2 Gottesdienst & Mord.....Seite 18
- 2.3 Auf der Spur einer Mörderin.....Seite 19
- 2.4 Die Leiden einer Mutter.....Seite 22

3. Namenlose Umtriebe

- 3.1 Kinder der Ratte.....Seite 24
- 3.2 Das Versteck der Ratte.....Seite 25
- 3.3 Rattenkampf.....Seite 27

Erfahrungen.....Seite 33

Anhänge

- Dramatis Personae.....Seite 34
- Dokumente.....Seite 36

Vorgeschichte

Die *Rote Sichel* – ein Gebirge im Norden Aventuriens, gelegen zwischen dem Herzogtum Weiden und dem Bornland. Heimat verschiedener Goblinstämme und Bergwerksleuten, welche hier vor allem nach Eisen und Silber suchen. Auf ihrer Westseite liegt die Stadt *Uhdenberg* mit ihren Minen, und nicht weit von dort lebt auch die Kaiserdrachin *Aldaryl*. Als vor wenigen Monden ihr erstes Kind aus seinem Ei schlüpfte, da war sie übergücklich. Ist es bei den Drachen normalerweise üblich, dass ein Neugeborenes so schnell wie möglich in der Wildnis ausgesetzt wird, damit es lernt auf eigenen Beinen zu stehen, so verstieß Aldaryl gegen diese Sitte – sie freute sich zu sehr über den kleinen *Valphur*, als dass sie sich schon jetzt von ihm getrennt hätte. Der Junge lebte in ihrem Hort im Gebirge, und Aldaryl flog oft aus, um nach Nahrung zu suchen; manchmal ging sie dabei auf die Jagd, oft aber nahm sie die Opfer der örtlichen Goblinstämme an. Den beiden erging es in ihrer gemeinsamen Zeit gut, bis das Schicksal sie gewaltsam auseinander riss.

In Uhdenberg braute sich das Unheil zusammen, denn eine junge Frau – *Linje Bergwacht* mit Namen – verfiel dem Kult des *Namenlosen Gottes*. Sie begann ihm zu huldigen, und bald schon scharrten sich die ersten finsternen Seelen um sie, um dem dunklen Herrn blutige Opfer darzubringen. Die kleine Gemeinschaft wurde stärker, als der Söldnerführer *Answin Einhand* in die Stadt kam; auch er huldigte dem Dreizehnten Gott, und so fanden er und Linje zusammen.

Zum Vorteil des Kultes gereichte die Tatsache, dass Linjes Vater ein Mitglied der *Minenloge* war, den Herren Uhdenbergs. Ihrer Familie gehörten also gewisse Territorien der Roten Sichel, und in einer stillgelegten Mine ließen Linje und Answin einen Tempel ihres Gottes errichten.

Durch ihre Anhänger, zu denen auch einige Goblins gehörten, erfuhr Linje eines Tages, dass nicht allzu weit im Gebirge ein Drachenjunges geboren worden war. Sofort fasste sie den Plan, dieses Kind zu entführen und es in ihre Gemeinde aufzunehmen, auf dass dem Namenlosen ein drachischer Diener geschenkt war. Gemeinsam mit Answin rief sie einen furchtbaren Dämon – einen *Grakvaloth*, einen geflügelten Löwen, der den kleinen Valphur verschleppen sollte.

Man wartete ab, bis Aldaryl ihren Hort verlassen hatte, dann setzte man den Dämon auf den jungen Drachen an, welcher Valphur in den Tempel des Namenlosen brachte. Dort wurde der Kleine von Zwergen mit schweren Eisenringen gefesselt, die seine Zauberkraft minderten. Zu fressen bekam Valphur rohes Fleisch, in das Unmengen von *Rattenpilzen* gemischt waren – jenes Namenlose Gewächs, das den Verstand dazu bringen kann, sich dem Dunklen Gott zu unterwerfen.

In Valphur wuchsen also schlimme Gedanken, und mit jedem Tag wurde die göttliche Stimme seines neuen Herrn lauter.

Als Aldaryl zu ihrem Hort zurückkehrte und ihren Sohn dort nicht vorfand, überkam sie die Panik. Sie entdeckte Spuren in der Nähe ihrer Höhle – Spuren der Goblins. Also flog sie los, suchte die Dörfer der Rotpelze heim und richtete mit ihrem Flammenatem gewaltigen Schaden an. Viele Goblins starben bei dieser fehlgeleiteten Vergeltungsaktion, und Aldaryl erkannte, dass ihr Valphur nicht hier war.

Getrieben von Furcht und Rachsucht flog sie gen Westen, zerstörte dort zunächst Teile des *Tiljaniël-Waldes*, in welchem Elfen lebten, und wandte sich dann feuerspeiend und magieschleudernd nach Uhdenberg. Sie überflog die Stadt, zündete Gebäude an, tötete einige Bewohner. Aber auch hier entdeckte die Drachin keine Spur von Valphur, und bald flog sie

zurück in ihren Hort. Seitdem sucht sie nach ihrem Sohn, und oft schon haben die Uhdenberger sie unheildrohend am Horizont erblickt. Die Minenloge entschloss sich daraufhin, einen Trupp Söldner und Abenteurer anzuheuern, um sich in der Drachenjagd zu beweisen, und die Stadt von Aldaryl zu befreien.

1. DRACHENJÄGER

1.1 Die Anwerbung

Uhdenberg hat etwa 2500 Einwohner, von denen nicht alle menschlich sind – auch Elfen und Halbelfen leben hier, sowie Zwerge, Goblins, Orks und Halborks. In diesem Völkergewirr kann die Stimmung sehr schnell bedrohliche Ausmaße annehmen, und offene Auseinandersetzungen, die häufig blutig enden, sind an der Tagesordnung. Regiert wird die Bergwerksstadt von der Minenloge, von denen jedes Mitglied seine eigene Söldnertruppe unterhält. Streitereien um Schürfrechte sind keine Seltenheit, staatliche Gesetze gibt es nicht; es herrscht das Recht des Stärkeren, und jeder Bürger tut gut daran, eine offene Waffe bei sich zu tragen.

Aber nicht jeder hier lebt in ständigem Streit – so halten sich die Elfen aus dem nahen Tiljaniél-Wald zumeist aus den Stadtgeschäften heraus, und in den Tempeln betet man gemeinsam zu den Göttern: sei es zum großen Feuer- und Schmiedegott, welchen die Menschen *Ingerimm* nennen, die Zwerge *Angrosch* und die Orks *Gravesh*, die Verehrung von Kriegs- und Jagdgöttern wie *Firun*, *Brazoragh* oder *Orvai Kurim*, oder das Aufsuchen des Tempels der Gütigen Mutter *Travia*, in deren Haus die Goblins zur Friedensgöttin *Mailam Rek dai* beten.

In religiösen Fragen ist man sich einig, doch sobald es ums Geschäft geht, bricht der Streit zwischen den vielen unterschiedlichen Gruppierungen aus. Da „der Drache“ (niemand kennt Aldaryls Namen) jedoch ein gemeinsamer Feind ist, hat die Minenloge beschlossen, einheitlich Drachenjäger anzuheuern.

Ihre Helden gehören zu denjenigen, welche von dem Ruf aus Uhdenberg hören. Wo genau dies geschieht, spielt keine große Rolle, es sollte nur nicht allzu weit von der Roten Sichel entfernt sein. Auf einem beliebigen Marktplatz (z.B. in Trallop oder Baliho) stoßen sie auf einen Boten der Bergwerksstadt.

Zum Vorlesen:

Händler haben ihre Waren ausgelegt, interessierte Besucher schlendern entweder neugierig zwischen den verschiedenen Ständen umher, oder sprechen gezielt einen der Händler an. Ihr könnt hier Schmiedearbeiten erstehen, Teigwaren, frische Eier, verschiedene Tuche und Ledererzeugnisse. Die Menschen schwatzen aufgeregt miteinander, während ein jeder Verkäufer sein Angebot lautstark hinausposaunt.

Es herrscht dichtes Gedränge, und man tut gut daran, auf seinen Geldbeutel zu achten. Für Kinder des Diebesgottes Phex ist solch ein Markt die passende Gelegenheit, um die gottgegebenen Fähigkeiten zu erproben und dabei klingende Münze in die eigene Tasche wandern zu lassen.

An einer Ecke des Platzes seht ihr zwei Gardisten stehen, bewaffnet mit Hellebarden, welche vergeblich versuchen, die Menge im Auge zu behalten. Und ganz in ihrer Nähe könnt ihr noch

weitere schwer gerüstete Gestalten erblicken – Menschen wie ihr, Glücksritter und Abenteurer, auf der Suche nach einem guten Sold. Sie stehen um einen Mann herum, welcher feste Reiterkleidung trägt und in den Händen ein Pergament hält, aus dem er den versammelten Kämpfern vorliest. Offenbar sucht dieser Mann nach tatkräftigen Helfern.

Das Interesse der Helden dürfte geweckt sein, und wenn sie sich dem Anwerber aus Uhdenberg nähern, können sie auch hören, was er zu sagen hat.

Zum Vorlesen:

Auf der Brust des Mannes seht ihr ein Wappen – einen Hammer und eine Axt gekreuzt, darüber eine Mauerkrone. Das Pergament zielt dieselbe Symbolik, und ihr bemerkt, dass dieser Geselle tatsächlich selbst mit einem Beil bewaffnet ist.

„Ja, die Herren von Uhdenberg zahlen gut,“ hört ihr ihn gerade einer Söldnerin erklären, „ein jeder, der sich erfolgreich an der Jagd beteiligt, erhält einhundert Dukaten und – so er will – eine feste Einstellung im Gefolge eines der Erzbarone.“

Gemurmel entsteht, und einige der Abenteurer erklären sich bereit, das Angebot des Mannes anzunehmen.

Ihre Helden können nun nachfragen, um was für einen Auftrag es sich denn genau handelt. Der Anwerber wird daraufhin von dem schrecklichen Drachen erzählen, welcher die Stadt Uhdenberg und deren Umgebung in Angst und Schrecken hält, und dem man bisher nicht beikommen konnte – deshalb werden im großen Stil Kämpfer angeworben, um der Bestie den Garaus zu machen.

Wenn die Helden sich entschließen, den Uhdenbergern zu helfen, so können sie noch am selben Tag aufbrechen, in Begleitung einiger anderer Söldner.

Die Reise

Zusammen mit den anderen Kämpfern geht es nach Uhdenberg. Wie lange die Reise dauert, hängt davon ab, wo Ihre Helden sich augenblicklich befinden, und ob sie beritten unterwegs sind oder zu Fuß.

Informationen über Uhdenberg

Möglicherweise haben ihre Helden bereits von Uhdenberg oder der Roten Sichel gehört, und verfügen über einiges Vorwissen. Mit folgenden Talent-Proben kann überprüft werden, ob ein solches Wissen vorhanden ist, und wenn ja, in wie weit dies ausgeprägt ist (erkennbar an den übrigbehaltenen Talentpunkten):

Geographie

bis 3 TaP*: Uhdenberg liegt in der Roten Sichel, welche als eines der Heimatgebirge der Goblins gilt

bis 6 TaP*: es ist die höchstgelegene Stadt Aventuriens und lebt von ihren Minen

über 6 TaP*: vor allem Eisen (der sog. *Goblinstahl*) und Silber werden hier abgebaut; die Rote Sichel gilt als undurchquerbar, zumal man sich vor den wilden Goblinstämmen in Acht nehmen muss

Staatskunst

- bis 3 TaP*: die Stadt ist unabhängig und wird von den Minenbesitzern kontrolliert
bis 6 TaP*: in Uhdenberg leben verschiedene Völker beieinander – Menschen, Zwerge, Elfen, Orks und Goblins
über 6 TaP*: die Herrscher haben sich zur *Minenloge* zusammengeschlossen, wobei sich die einzelnen Logenmitglieder aber als Konkurrenten betrachten

Götter/Kulte: in Uhdenberg haben sich die Religionen der dort lebenden Völker miteinander vermischt

Gefährten

Vier weitere Abenteurer brechen gemeinsam mit den Helden auf; da man denselben Weg hat, kann man gemeinsam reisen und dabei möglicherweise ins Gespräch kommen. Ich stelle die vier Begleiter kurz vor – wenn der eine oder andere Ihren Helden sympathisch ist, wird der Verlust später umso größer, denn jeder der neuen Gefährten wird den Tod finden.

Olderich Gösslhuber

Ein Veteran aus Andergast, der des Krieges, den seine Heimat gegen den Nachbar Nostria führt, schon seit langem müde ist. Er ist gut ausgerüstet, verfügt über einige Erfahrung und verdingt sich nun als Söldner.

Haka die Rote

Ihren Namen verdankt die Jägerin ihrer Kleidung – sie trägt das Fell eines *Roten Pardes*, einer äußerst seltenen Raubkatze. Haka ist nicht sonderlich gesprächig, doch sie sollte den Helden auf jeden Fall auffallen, denn nach ihrem Tod wird die Drachin Aldaryl Hakas Gestalt annehmen.

Quenia von Saumtal

Eine Magierin aus Gareth, spezialisiert auf den Kampf. Sie hofft vor allem auf wertvolle Erfahrungen, welche sich aus der Drachenjagd ergeben sollen.

Jann Finsterfüchsen

Ein Söldner aus Weiden, der sich seine Sporen im Kampf gegen die Orks verdient hat. Er ist voller Vorurteile gegenüber den Schwarzpelzen.

Sinopje

Egal, von wo aus die Helden anreisen, sie werden in jedem Fall durch das Dorf *Sinopje* müssen. Es handelt sich hierbei um einen kleinen Weiler mit Brücke über den Fluss *Rathel*, bewohnt von einigen Fischern und Holzfällern.

Hier beginnen die Ausläufer der Roten Sichel, ein kaum ausgebauter Weg führt in Richtung Nordosten bergauf nach Uhdenberg. Mehrere Händler haben sich versammelt – aufgrund des Drachens ist man sich nicht sicher, ob man die hochgelegene Stadt überhaupt noch anfahren soll. Die Helden hören allerlei Schauergeschichten, deren Wahrheitsgehalt bezweifelt werden darf: der Drache verspeist angeblich mit Vorliebe Kinder und Jungfrauen, die Goblins verehren die Bestie als einen ihrer Götter, der Drache ist die Rache des Gebirges, welches die Ausbeutung seiner Schätze nicht länger erdulden will.

Über Uhdenberg kann man erfahren, dass es seit Jahren immer wieder zu Kämpfen zwischen den verschiedenen Rassen kommt. Nur die Elfen würden sich heraushalten. Außerdem soll es in einigen der Minen spuken, und seit längerer Zeit schon verschwinden immer wieder

Menschen – diese können aber auch Opfer des Drachens sein (in Wahrheit Opfer des Namenlosen).

Zum Vorlesen:

Ihr lasst Sinopje zurück und folgt dem Lauf des Rathil, welcher als eine der natürlichen Nordgrenzen des Mittelreiches gilt. Jenseits des Flusses soll die Welt rau und gefährlich sein, und genau dort begeht ihr euch hin.

Der Weg führt bergan, linkerhand erstrecken sich auf den Ausläufern des Gebirges kleine Wäldchen, rechterhand fließt das Wasser, das an einigen Stellen Stromschnellen bildet. Der Aufstieg ist beschwerlich, zumal die „Straße“ kaum ausgebaut ist, und ihr fragt euch, wie die Händler mit ihren schweren Karren diese Strecke bewältigen sollen – aber offensichtlich haben sie keine andere Wahl, denn es ist der einzige Weg nach Uhdenberg.

Je höher ihr kommt, desto mehr wird der Horizont von der Roten Sichel eingenommen. Beeindruckend ragen die Berge vor euch auf, ihr erblickt die zerklüfteten Felswände und Plateaus, das Gestein wirkt rau und unwegsam. Dichte Wälder wachsen an den Hängen, Vögel kreisen darüber – ihr könnt auch den einen oder anderen großen Greifvogel ausmachen. Wenn ihr zurückschaut, so müsst ihr erschrocken feststellen, dass der Weg unerwartet steil ist – beim Laufen ist euch dies kaum aufgefallen. Ihr begeht euch in große Höhen, ganz klein sind noch die Häuser Sinopjes zu sehen.

Die Helden sind aufgrund des unwegsamen Geländes etwa zwei Tage unterwegs. Die vier anderen Abenteurer sind bei ihnen, und kurz vor Uhdenberg treffen sie auf weitere Drachenjäger – es handelt sich um einen Trupp Zwerge, ausgerüstet mit Armbrüsten und einem unmöglich langen Speer, für dessen Führung zwei Kämpfer vonnöten sind – ein zwergischer *Drachentöter*.

Einer der Zwerge stammt gebürtig aus Uhdenberg und kann die Helden mit den Informationen vom Anfang dieses Kapitels versorgen (wobei er über den Drachen aber nichts weiß, er hat seine Heimat schon vor vielen Jahren verlassen). Für die Zwerge ist es eine nahezu heilige Pflicht, gegen eine solche Bestie anzutreten – denn die Drachen sind seit der Entstehung des Kleinen Volkes deren Erzfeinde.

Zum Vorlesen:

Endlich, nach dem mühsamen Aufmarsch erreicht ihr euer Ziel – die Minenstadt Uhdenberg. Umgeben von einem hohen Palisadenzaun, gelegen auf mehreren Hügeln im Vorland der Roten Sichel. Das Tor, dem ihr euch nähert, verfügt über eine wehrhafte Festung, im Hintergrund seht ihr eine kleine Burg thronen, welche die Stadt überblickt. Jenseits der Begrenzungsanlage befindet sich ein Weg, noch steiler bergauf als der, den ihr gekommen seid – dort entlang geht es wohl direkt ins Gebirge, zu den reichen Minen.

Die Anlage am Südtor ist die Garnison der *Uhdenberger Breitäxte*, einer Söldnereinheit, die hauptsächlich aus Zwergen besteht. Die Burg im Hintergrund, gelegen am höchsten Punkt der Stadt, beheimatet die *Uhdenberger Legion*.

Man lässt die Helden in die Stadt und schickt sie sogleich zum *Händlerplatz*, wo sich nicht nur der eindrucksvolle Ingerimm-Tempel befindet, sondern auch die Häuser der Minenbesitzer.

1.2 Die höchstgelegene Stadt Aventuriens

Uhdenberg-Übersicht:

Im Stadtteil *Zwergenheim* leben die Angehörigen des Kleinen Volkes, und der Rauch ihrer Schmieden und Hüttenwerke zieht träge über die Dächer der Stadt. Der Großteil der uhdenbergschen Werkstätten befindet sich im *Eisenviertel*, welches direkt am Fluss liegt. Ebenfalls am Wasser liegt *Elfengrund*, dessen Bewohner aber mehr Halb- denn Vollelfen sind. Der schon genannte Händlerplatz liegt in *Marktreich*, einem fast nur von Menschen und wohlhabenden Bürgern bewohnten Viertel; im Ingerimm-Tempel gibt es jeweils auch einen Priester des Angrosch und des Gravesch. Die beiden anderen Tempel der Stadt (Firun und Peraine) stehen im Arbeiterviertel *Tempelwegen*.

Erwähnenswert ist noch der Tiljaniél-Wald, welcher im Westen außerhalb der Palisade liegt. Dieser wird von Elfen bewohnt, die auf die Bäume des Waldes Acht geben und sich Holzfällern dementsprechend feindlich gegenüber verhalten.

An Erholungsmöglichkeiten gibt es das noble Hotel *Uhdenberger Hof*, das Gasthaus *Shanjas Diwan* (in welchem auch Liebesdienste angeboten werden) und die beiden eher heruntergekommenen Schenken *Söldnerstube* und *Zum Erzherz*.

Wenn die Helden sich auf den Händlerplatz begeben, so werden sie dort einen Aushang entdecken, auf dem verlautbart wird, dass es am nächsten Tag zur Praiosstunde (mittags) eine Versammlung geben wird, auf welcher die Erzbarone zu den angereisten Drachenjägern sprechen werden. Für die Unterkunft ist jeder selbst zuständig, Ihre Helden können in einem der oben genannten Gasthäuser die Nacht verbringen, wobei der *Diwan* aufgrund der bereits angekommenen Söldner fast ausgebucht ist.

Man trifft in der Stadt auf allerhand Glücksritter, welche den Kampf gegen den Drachen aufnehmen wollen – entsprechend sind auch die Aktivitäten, mit denen Ihre Helden sich die Zeit vertreiben können, so sie wollen. Es wird jede Menge getrunken (*Zeichen*-Proben), Karten und Würfel gespielt (Proben auf *Karten*- bzw. *Falschspiel*), Liebesnächte und Prügeleien sind ebenfalls möglich.

1.3 Die Jagd

Zum Vorlesen:

Auf dem zentralen Platz der Stadt hat sich das Söldlingsvolk versammelt. Gut zwanzig Kämpfer könnt ihr ausmachen, die meisten von ihnen stammen aus dem Norden – aus Weiden, dem Bornland, Andergast und Nostria, oder noch weiter gen Firun. Viele Schusswaffen sind zu sehen, sowie lange Spieße und grobschlächlige Hieb Waffen; am beeindruckendsten ist aber nach wie vor der zwergische Drachentöter. Zwei Magier zählen zu der Gruppe von Jägern – die euch schon bekannte Quenia von Saumtal, und ein finster blickender Mann in schwarzem Gewandt.

Man hat neben den Waffen auch allerhand andere Jagdutensilien aufgetrieben – lange und schwere Stricke, übergroße Netze, Eisenketten, große Schilde aus Metall, welche vor Drachenfeuer und sogar Zauberei schützen sollen. Gegen letzteres haben sich viele der Söldner auch mit Amuletten und anderen Talismanen behangen, zwei von ihnen tragen sogar kriegerische Bemalungen im Gesicht.

Um euch herum haben sich viele Bewohner der Stadt und auch einige Händler gruppiert. Sie alle blicken euch erwartungsvoll an, in den meisten Augen könnt ihr Hoffnung lesen – die Hoffnung darauf, endlich von der feuerspeienden Bestie erlöst zu werden.

Nicht nur auswärtige Krieger warten auf die Mitglieder der Minenloge, ihr seht genauso Angehörige der Breitäxte sowie der Uhdemberger Legion – mit Sicherheit werden diese ortskundigen Söldner euch auf der Jagd begleiten.

Nach einer Weile treten sechs Personen auf den Platz, in kostbare Felle gehüllt und von Leibwächtern bewacht. Es handelt sich um vier Mittelländer, einen Tulamiden und einen Goblin.

„Im Namen der Herren Praios und Ingerimm grüßen wir Euch, mutige Kämpfer wider das Drachengezücht,“ ruft einer der Mittelländer. Er ist recht groß gewachsen, hat dunkles Haar und mehrere Edelsteinringe an den Fingern. „Wir, die Herren dieser Stadt, freuen uns, dass unser Ruf so viele tapfere Recken erreicht hat, denn Ihr wisst es bereits – wir befinden uns in der Stunde der höchsten Not!“

„So ist es, bei den Zwölfen,“ setzt ein anderer Mann die Rede fort. Recht kräftig ist er anzuschauen, und er blickt jeden von euch genauestens an, bevor er weiterspricht. „Ihr alle habt von der Bestie gehört, welche unser schönes Land mit Schrecken und Tod überzieht. Es ist ein Drache, ein wildes Ungeheuer, dessen Leibspeise das Fleisch von hart arbeitenden Gläubigen ist, und es macht keinen Unterschied zwischen Mensch, Angroschim, Ork, Goblin oder Elf. Viele Bewohner unserer Stadt haben bereits Angehörige und Freunde an die Bestie verloren, und auch ein Teil unser tapferer Söldner“ – er wirft einen kurzen Blick auf Legion und Breitäxte – „hat durch ihren Zorn den Weg in Borons oder Angroschs Hallen gefunden. Wir brauchen erfahrene Drachenjäger wie Euch, um mit diesem Untier fertig zu werden – wir versprechen einem jeden von Euch einhundert Dukaten, so er denn daran beteiligt war, Uhdenberg und seine Bürger zu retten.“

Der Erzbaron mit den beringten Fingern ergreift nun wieder das Wort. Dabei deutet er auf einen seiner Begleiter, einen bärtigen blonden Mann. „Dies ist *Ornald Binsenbeck*, Prospektor unserer Stadt. Niemand kennt die Rote Sichel so gut wie er, deshalb wird er Euer Anführer sein und dabei helfen, den Hort des Drachens ausfindig zu machen. Außerdem werden Euch einige unserer eigenen Söldner begleiten, denn das Gebirge ist widrig und stellt auch ohne den Drachen eine große Herausforderung dar. Wendet Euch also an Prospektor Binsenbeck, so Ihr Genaueres über den Ablauf der Jagd erfahren wollt. Wir, die Erzbarone Uhdenbergs, wünschen Euch den Segen Firuns und Rondras, auf dass es Euch gelinge, die Welt von einer ihrer fürchterlichsten Bestien zu befreien!“

Bei einer gelungenen Probe auf *Wildnisleben*+4 oder *Geographie*+4 wird den Helden der Name Ornald Binsenbeck etwas sagen – denn dieser Mann ist in der Tat ein Veteran der Roten Sichel, und hat auch so gut wie jedes andere Gebirge des aventurischen Nordens erkundet.

Manch ein Held mag sich über die hohe Summe wundern, welche die Minenloge bereit ist zu zahlen – bei über zwanzig Drachenjägern wären das über zweitausend Dukaten. Doch die Erzbarone rechnen damit, dass die meisten den Kampf gegen die Bestie nicht überleben werden, sodass die Belohnung weitaus geringer ausfallen wird.

Die beiden Barone, welche soeben gesprochen haben, waren *Wulf Bergwacht* (Vater der Namenlosen Geweihten Linje) und *Rowin Kolenbrander*. Eine kurze Beschreibung der Minenloge findet sich im Anhang.

Man wird nun den Aufbruch organisieren. Waffen werden geschärft, Rüstungen geflickt, Vorräte angehäuft. Wie lange die Jagd dauern wird, kann niemand sagen, doch es werden wohl viele Tage wenn nicht gar Wochen sein. Wo der Drache seinen Hort hat, weiß niemand, doch Binsenbeck hat eine ungefähre Vorstellung der Richtung. Man wird in den ersten Tagen also nach Spuren suchen müssen – angesichts der Tatsache, dass Drachen sich meist fliegend fortbewegen, dürfte dies ein schwieriges Unterfangen sein. Jedoch werden die beiden Magier hin und wieder einen Hellsichtzauber sprechen, um magische Spuren Aldaryls zu entdecken. Die Jagd beginnt dann, wenn Ihre Helden bereit sind.

Im Gebirge

Zu Fuß schafft man in diesem Teil der Sichel kaum zehn Meilen am Tag, wobei es nicht darum geht, schnell voranzukommen, sondern eine Spur des Drachens zu entdecken. Man schwärmt in großzügigen Radien aus, sucht nach Kampfspuren, toten Tieren, verbrannten Pflanzen und Steinen. Die Bewegung zu Pferd wird immer schwieriger je weiter man in das Gebirge vordringt, sodass Reittiere besser in Uhdenberg bleiben sollten.

Verlange Sie immer wieder Proben auf *Klettern* und *Fährtsensuchen*.

Lassen Sie die Helden auf Spuren von großen Tieren stoßen, die sich dann aber als Löwen- oder Wolfsspur herausstellen. Auch während der Nachtwache kann man immer wieder einen vermeintlichen Drachenangriff inszenieren, wenn irgendein Tier (vielleicht eine große Eule) ein verdächtiges Geräusch verursacht oder nur seinen Schatten zeigt.

Natürlich ist es auch möglich, den Drachen zu ködern – mit gefangenen Ziegen etwa. Man kann Fallen aufstellen und Hinterhalte legen; eine solche Unternehmung sollte aber nur zum Erfolg führen, wenn es sich um eine besonders originelle Idee von Seiten der Helden handelt.

Im Folgenden werden nun einige Begegnungen und Ereignisse aufgelistet, die Sie in beliebiger Reihenfolge stattfinden lassen können:

Nachsicht

Während einer Lagerung treten ein halbes Dutzend Elfen an die Jäger heran. Angeführt werden sie von dem halbelfischen Druiden *Thil Sonnenkind*, welcher sogar mit Aldaryl bekannt ist, doch er weiß nicht, dass sie der Drache ist, den die Söldner suchen. Er (und die anderen Elfen ebenfalls) spüren aber, dass der Drache nicht aus Mordlust tötet, sondern dass ihm ein schlimmes Schicksal widerfahren ist – seine Angriffe werden nicht von Gier oder Bosheit geleitet, sondern von Angst und Schmerz.

Binsenbeck, der ein guter Bekannter Thils ist, wird sich dessen Worte zu Herzen nehmen, ändern tun sie an dem Plan aber nichts. Die meisten anderen Jäger werden den Elfen belächeln – für sie ist es „typisch Spitzzohr“, dass Thil und seine Begleiter versuchen, eine Bestie zu beschützen.

Ein Opferplatz

Die Jäger stoßen auf einen primitiven Altar inmitten der Wildnis. Hier wachsen keine Bäume, der Boden sieht in der Tat verbrannt aus. Mit einer Probe auf *Fährtsensuchen*+3 kann man getrocknetes Blut auf dem Stein entdecken.

Hierbei handelt es sich um einen Ritualplatz der Goblins, welche Aldaryl Opfer darbrachten. Doch seit der Drache das Dorf der Goblins fast vollständig ausgelöscht hat, wagen sich die wenigen Überlebenden nicht mehr in die Nähe des Steins.

Aldaryl am Horizont

Die Drachin wird von einigen Jägern entdeckt. Sie fliegt allerdings in vielen Meilen Entfernung, sodass sie die Gruppe nicht bemerkt, und es auch nicht zum Kampf kommt.

Goblins I

Eine kleine Gruppe von Rotpelzen befindet sich ebenfalls auf der Jagd. Einige Kaninchen und kleinere Vögel haben sie bereits erlegt. Als sie auf die Söldner stoßen, verhalten sie sich misstrauisch – beide Seiten sehen sich als potentielle Feinde, doch Binsenbeck kann die Situation friedlich lösen (er spricht *Goblinisch*). Hier kann in Erfahrung gebracht werden, dass der Drache auf den Namen *Adryl* hört (wie die Goblins sie nennen), und dass man ihm vor einigen Wochen noch tierische Opfer darbrachte – doch dann wurde er wütend und zerstörte die nahen Goblindörfer.

Die rotpelzigen Jäger können drei Opferplätze benennen, doch diese werden mittlerweile nicht mehr genutzt. Der Radius der Suche kann aber eingeschränkt werden, auch wenn die Goblins ebenfalls nicht genau wissen, wo sich der Drachenhort befindet.

Goblins II

Diesmal bekommen es die Jäger mit einem der aggressiven Stämme zu tun. Die Goblins betrachten die Söldner als Eindringlinge und greifen ohne Vorwarnung an. Der Überfall sollte stattfinden, wenn die Gruppe sich getrennt hat, und beispielsweise die Helden gerade alleine sind.

Goblin (Anzahl 8)

LeP 24	AuP 32	KO 12	RS 2	MR 1	
Holzspeer:	INI 9+W6	AT 10	PA 5	TP 1W+4	DK S
Keule:	INI 9+W6	AT 11	PA 6	TP 1W+3	DK N

Hexenringe

In einem der Gebirgswälder stoßen die Helden auf mehrere Exemplare des *Schleimigen Sumpfknocherichs*. Hierbei handelt es sich um faustgroße Pilze von grünlicher Farbe, welche sich um mehrere abgestorbene Bäume gruppiert haben. Helden mit *Aberglaube* legen eine Probe darauf ab, wenn sie diesem Weg weiter folgen wollen, denn diese Pilze sollen immer dort wachsen, wo sich Kultplätze der Hexen befinden. Mit einer Probe auf *Pflanzenkunde*+3 lässt sich der Pilz genau bestimmen – das Gewächs ist giftig, und wer eines davon mit bloßer Hand berührt erleidet 3 SP.

Der vermeintliche Drache I

Einer der Jäger kommt aufgeregt angelaufen und berichtet davon, dass sein Gefährte von mehreren Drachenjungen angegriffen wurde. An der entsprechenden Stelle findet man Kampfspuren, von dem Gefährten ist aber nichts zu sehen – *Sinnenschärfe* enthüllt, dass sich in etwa zwanzig Schritt Höhe ein großes Nest befindet, von dem Blut tropft.

Um zum Nest zu gelangen, sind zwei *Klettern-Proben*+4 notwendig. Sollte eine der Proben nicht gelingen, so stürzt man 10 Schritt (bei der ersten Probe) oder 15 (bei der zweiten) nach unten. Angeseilten Kletterern wird dabei wohl nichts geschehen, alle anderen prüfen ihre *Körperbeherrschung*, die jeweils um 10 oder 15 Punkte erschwert ist. Wer stürzt, erleidet SP in Höhe von 10W6-1 bzw. 15W6-1, wobei pro TaP* aus der *Körperbeherrschung* ein Würfel abgezogen werden kann.

Das Klettern stellt also ein lebensgefährliches Unterfangen dar, weshalb möglicherweise einer der anderen Jäger den Aufstieg wagen sollte. Oben angekommen findet man den toten Söldner, grässlich zugerichtet. Das Nest wird von zwei Harpyien bewohnt (Mischwesen aus Vogel und Frau), welche kurz darauf erscheinen und die Gruppe attackieren.

Harpyie

LeP 35	AuP 50	KO 12	RS 1	MR 12/5	
Klauen:	INI 9+W6	AT 14	PA 7	TP 1W+6	DK N
Besonderheiten: Flugangriff (für die Helden gilt AT+2/PA+4); Sturzflug (für die Harpyie gilt AT-3/PA+3; für Helden AT+4/PA+6)					

Trümmer

Die Jäger erreichen eines der abgebrannten Goblindörfer. Reste von Hütten und Zelten sind zu sehen, viele verkohlte Leichen. *Fährstensuchen* oder *Heilkunde Wunden* offenbart, dass der Angriff wohl vor gut einem Monat stattgefunden hat.

Verlangen sie von den Helden entweder eine Probe auf *Gefahreninstinkt* oder *Sinnenschärfe+4* – sie entdecken dann einige Gestalten auf einem Felsvorsprung, welche die Gruppe beobachten; es handelt sich um 6 Goblinder, die den Angriff des Drachen überlebt haben und nun vollkommen verängstigt sind.

Der vermeintliche Drache II

Ein paar Bergziegen rennen aufgeregt davon. Man hört eine einzelne Ziege schreien, dann erklingt ein böses Fauchen. Um zur Quelle zu gelangen, muss ein einfaches *Klettern* gelingen.

Tatsächlich wurde eine Bergziege gerissen - jedoch nicht von Aldaryl, sondern von einem Berglöwen. Die Raubkatze hat kein Interesse an Menschen und ergreift die Flucht, sobald man sich ihr nähert. Wenn jedoch nur ein einzelner Mensch auf sie zugeht und den Eindruck vermittelt, ihr die Beute streitig machen zu wollen, so wird sie angreifen.

Berglöwe

LeP 42	AuP 55	KO 15	INI 10+W6	PA 11	MR 1/7
Pranke:	AT 15	TP 1W+4	DK H		
Biss:	AT 15	TP 2W+1	DK H		
Besonderheiten: Anspringen (AT+4, dagegen helfen nur <i>Schild-PA</i> , <i>Gegenhalten</i> oder <i>Ausweichen</i> , alles jeweils um 8 erschwert); Verbeißen (der Löwe verbeißt sich in ein Körperteil und richtet 2W+1 SP pro KR an, welche summiert werden, was zur Entstehung einer <i>Wunde</i> führen kann)					

Efferds Laune

Ein Unwetter zieht auf. Mittels einer Probe auf *Wetterkunde* lässt sich dies rechtzeitig vorhersagen, sodass ein geeigneter Unterschlupf (*Wildnisleben*, möglicherweise *Klettern*) gefunden werden kann, bevor es losgeht. Ansonsten wird die Suche erheblich erschwert (*Wildnisleben*+6), außerdem besteht die Gefahr von Schlammlawinen und Steinschlag (1-4 W6 Schaden).

Aldaryl

Wenn Sie Ihre Helden lange genug haben suchen lassen, sollten sie tatsächlich auf den Hort der Drachin stoßen. Dies kann durch die Hellsicht der Magier erfolgen, durch einen Hinweis der Goblins oder durch mächtige Tatzenabdrücke, die einer der Helden entdeckt.

Zum Vorlesen:

Um euch herum wachsen hohe Lärchen und Kiefern, der felsig-sandige Boden ist an vielen Stellen von den Wurzeln der Bäume aufgebrochen worden. Ein steiler Abhang führt zu einer großen Höhle, etwa fünfzig Schritt von eurem Standpunkt entfernt. Ihr könnt euch nicht sicher sein, doch ihr habt das Gefühl, euer Ziel erreicht zu haben – die Nackenhärchen stellen sich auf, eine leichte Gänsehaut fährt über eure Arme; liegt nicht der Geruch von Schwefel in der Luft?

Die anderen Jäger spüren es auch. Bolzen werden in Armbrüste gelegt, Pfeile auf Bögen gespannt. Netze, Stricke und Ketten werden bereitgehalten, und schon schleichen die ersten näher an die vermeintliche Drachenhöhle heran.

„Möge Rondra mit uns sein,“ meint einer der Söldner neben euch und klappt das Visier seines Helms herunter.

Das weitere Vorgehen hängt von den Helden ab – sollten diese keinen Plan entwickeln, so werden die Jäger – allen voran Ornald Binsenbeck – ihre eigene Strategie entwerfen.

Man hat vor, sich links und rechts der Höhle mit langen Speeren, und über dem Eingang mit Netzen zu positionieren. Die Zwerge werden es sich nicht nehmen lassen, mit ihrem Drachentöter in die Höhle zu stürmen – sollte das Untier an ihnen vorbei kommen, so wartet draußen der Rest auf die Bestie. Binsenbeck, der an die Worte Thil Sonnenkinds denkt, wird die Höhle ebenfalls betreten und versuchen, Kontakt zu dem Drachen aufzunehmen – was die kampflustigen Zwerge dann aber verhindern werden.

Möglicherweise wollen auch Ihre Helden den Hort betreten – kein Problem. Dann wird es schon im Inneren zum Kampf kommen, ansonsten werden die Helden Aldaryl draußen im Freien gegenüberstehen.

Der Kampf

Beschreiben Sie beim Auftauchen Aldaryls wie die übrigen Jäger vor Ehrfurcht und Angst zu zittern beginnen, manch einer kann sich beim Anblick der Kaiserdrachin nicht mehr rühren, einer der Jäger sollte auf jeden Fall das Heil in der Flucht suchen.

Sie können der Gruppe einen kurzen Erfolg zu Beginn gönnen – die Zwerge verletzen Aldaryl mit ihrem Drachentöter, mehrere Netze schränken sie kurz in ihrer Bewegungsfreiheit ein; doch der Drache wird schnell wieder die Oberhand gewinnen. Es folgt eine Beschreibung Aldaryls:

Zum Vorlesen:

Als erstes erblickt ihr das Maul – ein breiter Schlund voll blutiger Reißzähne, zwischen denen sich eine gigantische Zunge hervorschlängelt. Rauch steigt aus dem Rachen auf, und schon kündigt die auffallende Hitze einen Feuerstoß an.

Über dem Maul seht ihr die grünlichen Augen, von dicker Hornhaut umgeben. Der Drache besitzt einen Kamm, ähnlich einem Hahn – doch ist dieser hier um ein Vielfaches größer und breiter, und er schimmert in einer Mischung aus Rot und Orange. Der Rest des schlangenhähnlichen Leibes ist golden – die Schuppen scheinen aus Metall zu bestehen, sie wirken hart und robust. Vier Beine tragen das Ungetüm, jedes endet in einer Klaue mit fünf Zehen, welche mühelos den Kopf eines Stieres packen und zerdrücken könnten. Gemeinsam mit dem ebenfalls goldenen Schwanz, auf welchem sich gleich zwei Reihen an Knochenkämmen befinden, misst der Drache mindestens zwanzig Schritt. Zwei schwarz-goldene Flügel umgeben die Kreatur, ledrig und dennoch voller Kraft; Auswüchse, scharfen

Hörnern gleich, befinden sich an den Rändern, und in angespanntem Zustand sind sie noch um einiges breiter als der gesamte Körper.

Weitere Einzelheiten könnt ihr nicht ausmachen – euch bleibt keine Zeit, denn ein wahres Flammenmeer schießt aus dem geöffneten Maul der Bestie, und um euch herum hört ihr die Söldner in Panik aufschreien.

Dem ersten Flammenstrahl kann noch durch ein *Ausweichen* oder eine *Schild-Parade* entkommen werden – wobei letztere das Schild vollkommen unbrauchbar macht. Wen das Feuer trifft, der erleidet augenblicklich 4W6+10 TP, je 10 TP senken den RS um einen Punkt.

Die Jäger stürzen sich nun auf das Ungetüm, doch dieses weis sich zu wehren – mit Feuer, Körperkraft und Magie. Es kommt zu folgenden Szenen (die gerne noch erweitert werden können):

- ❖ mehrere Söldner werden gleichzeitig von dem Flammenstrahl erfasst und verwandeln sich in brennende Fackeln, die ihre Gefährten behindern
- ❖ ein einfacher Prankenhieb zerreißt einen von Aldaryls Gegnern in viele blutige Klumpen
- ❖ etwaige Treffer gegen den Drachen werden von diesem ignoriert, der Verursacher sofort zu Boron geschickt (so es keiner der Helden war)
- ❖ mit einem wilden Halsschwenker werden gleich zwei Jäger auf einmal von den Beinen geholt
- ❖ ein Schlag mit dem gewaltigen Drachenschwanz lässt einen Söldner viele Meter zurückfliegen und gegen einen Baum krachen
- ❖ metallische Waffen und Rüstungstücke beginnen binnen Sekunden zu rosten und verbröseln zu grobkörnigem Mehl (Aldaryl wirkt eine drachische Variante des Zaubers EISENROST; davon können auch Waffen und Rüstungen der Helden betroffen sein)
- ❖ einer der Jäger (oder ein Held nach misslungener Probe auf MR) beginnt sich gegen seinen Willen wild zu drehen (eine Form des ZWINGTANZ), ist zu keiner weiteren Handlung mehr fähig und bricht irgendwann erschöpft zusammen (die *Ausdauer* sinkt auf 0)
- ❖ mehrere Jäger (oder Helden nach misslungener MR-Probe) haben plötzlich das Gefühl, ihre Arme und Beine seien schwerer geworden – Attacke- und INI-Basis sinken um 10 Punkte (eine Form des PLUMBUMBARUM)
- ❖ immer wieder steigt Aldaryl hinauf zum Himmel, um neue Kräfte zu sammeln, und stürzt sich dann wieder mit Feuer und Magie hinab auf ihre Feinde

Die Werte der Drachein werden nicht angegeben, es sei nur soviel gesagt: Aldaryl gilt als *sehr großer Gegner*, ihren Angriffen kann daher nur ausgewichen werden, eine Parade ist nicht möglich. Würfeln sie keine AT für sie – beschreiben Sie eher, wie ein Flammenstrahl auf die Helden zurast, oder Aldaryl sich im Sturzflug auf einen der Kämpfer stürzt. Wenn es die Dramaturgie unterstützt, lassen Sie einen ihrer Angriffe daneben gehen; auch, um nicht gleich Ihre gesamte Heldengruppe auszulöschen. Die Wirkung des Feuers ist oben beschrieben, ein Halsschwenker verursacht 1W6+2 TP, der Schwanz 2W6+3 und ein Prankenhieb 2W6+6. Außerdem ist jeder Angriff ein *Niederwerfen*, d.h. der getroffene Held legt außerdem eine KK-Probe ab, welche um 3 (Hals), 9 (Schwanz) oder 10 (Pranke) erschwert ist.

Die meisten der Söldner sollten in diesem Kampf fallen, einigen wenigen gelingt die Flucht. Lassen Sie zu, dass Ihre Helden zu den Glücklichen gehören, doch jeder von ihnen sollte so stark geschwächt sein, dass weitere Krafthandlungen nicht mehr möglich sind.

Falls die Helden einen oder mehrere der Drachenjäger lieb gewonnen haben, so sollte mindestens einer von diesen (wenn nicht gar alle) ebenfalls den Tod gefunden haben. Ornald Binsenbeck wird überleben, Haka die Rote verlieren die Helden bereits zu Beginn des Kampfes aus den Augen.

Aldaryl wird flüchtende Söldner verfolgen, womöglich sogar die Helden – veranstalten Sie eine spannende Flucht vor dem Drachen, die damit endet, dass Ihre Gruppe sich in irgendeinem Erdloch oder in einer engen Schlucht verstecken kann, sodass Aldaryl sich einem anderen Opfer zuwendet.

Der Hort

Falls Ihre Helden derart wagemutig (oder töricht?) sind, nach dem Kampf noch einmal Aldaryls Höhle aufzusuchen, weil sie sich von dem dort gelagerten Hort Reichtum und Artefakte versprechen, so wird dieses Unterfangen mit der Rückkehr des Drachens und dem Tod der Helden enden. Eine einfache KL-Probe sollte aber jedem klar machen, dass es wohl der letzte Fehler wäre, den Hort zu betreten.

Der Rückweg

Den Helden bleibt nichts anderes übrig, als geschlagen nach Uhdenberg zurückzukehren. Dies mag die Gruppe frustrieren, doch weisen Sie sie daraufhin, dass es wohl ein Geschenk der Götter ist, noch am Leben zu sein.

Unterwegs können Sie weitere Jäger auftauchen lassen – ob tot oder schwer verletzt, bleibt Ihnen überlassen. Binsenbeck kann ebenfalls zu den Helden stoßen, oder aber sie treffen ihn erst in der Stadt wieder. In jedem Fall entdecken sie die verletzte Haka – in Wahrheit Aldaryl in menschlicher Form. Die Jägerin hat einen gebrochenen Arm (selbst zugefügt, zur Tarnung), ihre Waffen hat sie verloren.

Der Weg zurück kann noch einmal schwierig werden – in jedem Fall sind mehrere *Orientierungs*-Proben vonnöten, um dem Weg nach Uhdenberg zu finden. Spielen Sie dabei mit der Paranoia Ihrer Gruppe – die Helden fühlen sich beobachtet, plötzlich fällt ein dunkler Schatten auf sie, ein gewaltiges Rauschen wie von riesigen Schwingen ist zu hören. Auf keinen Fall sollen die Helden denken, sie wären in Sicherheit (obwohl sie dies eigentlich sind).

Aldaryl in Menschenform

Haka liegt in Wirklichkeit tot in der Nähe der Drachenhöhle. Aldaryl hat ihre Gestalt angenommen und sich außerdem das auffällige Fell des Roten Parders übergeworfen. Da sie erkannt hat, dass sie mit Gewalt ihren Sohn nicht wiederfinden wird, versucht sie es nun mit einer List – getarnt als Mensch wird sie sich in Uhdenberg umhören, um dort eventuell auf eine Spur Valphurs zu stoßen. Mit den Helden spricht sie nicht viel, vom Schicksal der anderen Jäger weiß sie nichts. Stellen Sie die verwandelte Drachin als besiegte Söldnerin dar, es darf auf keinen Fall der Verdacht aufkommen, dass mit ihr etwas nicht stimmt. Sollte einer der Helden ihr eine Frage stellen, die nur die echte Haka beantworten kann, so wird Aldaryl mittels eines Hellsichtzaubers die entsprechende Antwort sofort aus den Gedanken des Helden lesen.

2. VERSTECKSPIELE

2.1 Rapport

Am Tor von Uhdenberg erkennen die dort stationierten Büttel die Helden. Sie sehen sofort, dass die Drachenjagd kein gutes Ende genommen hat und schicken sogleich einen Boten zu den Mitgliedern der Loge. In dem kleinen Garnisonshaus bekommen die angeschlagenen Kämpfer erst einmal einen starken Schnaps serviert – den *Balihoer Barentod*.

Kurz darauf kehrt der Bote zurück und erklärt, dass einer der Erzbarone – Wulf Bergwacht – die gescheiterten Jäger umgehend sehen will.

Die Villa der Bergwachts befindet sich selbstverständlich in Marktreich, und die Helden werden den Baron an seinen schweren Ringen wiedererkennen. Er empfängt sie in einem kleinen Saal mit Kamin, wo er sich gerade mit seiner Tochter Linje unterhält. Die junge Frau begrüßt die Helden knapp, dann verlässt sie den Raum (doch sie wird an der Tür lauschen). Wulf hört sich nun die Geschichte der Jagd an, und wird dabei tiefstes Bedauern ausdrücken – er ist nicht wütend über das vorläufige Scheitern, aber die Belohnung wird selbstverständlich nicht ausgezahlt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Und dennoch bin ich unverzagt,“ spricht der Erzbaron weiter. „Wir werden die Bestie erlegen, wenn nicht jetzt, dann in den nächsten Tagen – denn es sind bereits neue Drachenjäger in Uhdenberg eingetroffen, und da wir nun wissen, wo sich die Höhle des Monsters befindet, können wir uns um einiges besser vorbereiten.“ Er blickt jeden von euch eindringlich an. „Erzählt den Neuankömmlingen möglichst wenig über die Ereignisse, wir wollen schließlich nicht, dass die Moral der Jäger sinkt, nicht wahr? Außerdem hoffe ich, dass Ihr Euch an der nächsten Jagd erneut beteiligen werden – immerhin seid Ihr einige der wenigen Auserwählten, welche die Begegnung mit dem Drachen überlebt haben; Eure Erfahrungen sind von großer Bedeutung.“

Wulf ist nicht bereit, die Belohnung der Helden zu erhöhen, jedoch kann er – so sie ihn darauf ansprechen – beschädigte Waffen und Rüstungen reparieren oder ersetzen lassen. Zudem lädt er sie ein, am Gottesdienst für die gefallenen Drachenjäger teilzunehmen; wann dieser stattfindet, muss noch mit den anderen Baronen besprochen werden, aber vermutlich am nächsten oder übernächsten Tag.

Die Helden können nun wieder ihre Zimmer beziehen; da Aldaryl nicht weiß, wo Haka genächtigt hat, schließt sie sich den Helden an, so diese nichts gegen die Anwesenheit der Jägerin haben.

Der Gottesdienst wird am Morgen des übernächsten Tages stattfinden, man will zunächst abwarten, ob es weitere Überlebende gibt. In der Tat trifft auf jeden Fall Ornald Binsenbeck in der Stadt ein (so er nicht gemeinsam mit den Helden gekommen ist), und nach Ihrem meisterlichen Gutdünken noch ein bis zwei andere Söldner.

Ihre Gruppe hat nun etwas Zeit, sich zu erholen oder Uhdenberg näher kennen zu lernen. Haka wird sich dabei unauffällig verhalten – entweder bleibt sie als stumme Begleiterin bei den Helden, oder aber sie zieht alleine durch die Straßen der Bergwerksstadt.

Natürlich werden die Helden von Neugierigen bedrängt – Bürger, Reisende, Wirte, Söldner wollen wissen, was sich genau vor der Drachenhöhle abgespielt hat, denn die Minenloge weigert sich, Einzelheiten zu enthüllen. Ob und wie viel Ihre Recken dem Volk erzählen, bleibt ihnen überlassen – es drohen keine Konsequenzen, sollten sie sich nicht an Wulfs Mahnung halten. Ohnehin machen bereits nach wenigen Stunden die ersten Gerüchte die Runde:

- ❖ der Drache ist eine Bestie mit drei Köpfen, und sobald man einen davon abschlägt, wachsen gleich zwei neue nach
- ❖ für die Goblins ist er ein Gott, dem blutige Opfer dargebracht werden (die Goblins Uhdenbergs wissen davon nichts)
- ❖ die wenigen überlebenden Drachenjäger wurden in ein Kloster der *Noioniten* gebracht (dorthin schickt man Geisteskranke)
- ❖ niemand hat den Kampf überlebt, aber um keine Panik zu verbreiten, hat die Minenloge einige Söldner dafür bezahlt zu erzählen, sie wären der Bestie entkommen
- ❖ die Zauberkraft des Untiers ist so stark, dass es Menschen in Stein verwandeln oder in den Wahnsinn treiben kann; der ein oder andere Bewohner der Stadt ist vermutlich bereits verzaubert worden (was den Wahnsinn anbelangt)
- ❖ die Seelen der gefallenen Jäger gehen nicht ein in Borons Hallen, sondern gesellen sich zu den Geistern in den stillgelegten Minen
- ❖ Ornald Binsenbeck hat als einziger überlebt, und hat ein (oder mehrere) magisches Artefakt aus dem Drachenhort mitgebracht
- ❖ die gescheiterte Jagd hat die Bestie nur noch mehr gereizt – Uhdenberg sollte sich auf einen Vergeltungsangriff vorbereiten

Irgendwann wird einer der Helden von Thil Sonnenkind angesprochen – möglichst dann, wenn Haka nicht in der Nähe ist. Der Halbelf erkundet sich nach Besonderheiten des Drachens – wie hat er ausgesehen, erschien er eher böse oder hat er sich nur verteidigt, hat er womöglich mit einem der Jäger gesprochen? Thil vertritt nach wie vor die Meinung, dass der Drache von Angst und Schmerz geleitet wird, aber das Gespräch mit den Helden wird ihn vermutlich nicht weiterbringen. Er bittet sie aber, ihn vor Beginn der nächsten Jagd im Tiljaniél-Wald aufzusuchen, womöglich verfügt er dann über neue Informationen.

In der Nacht vor dem Gottesdienst ist Haka verschwunden – dies kann Ihren Helden ruhig auffallen, vielleicht wird einer von ihnen mitten in der Nacht wach und bemerkt das leere Bett der Jägerin. Gefunden wird Haka aber auf keinen Fall.

Aldaryl streift auf der Suche nach ihrem Sohn durch die nächtlichen Gassen der Stadt, und trifft dort zufällig auf den Zwerg *Nerix*. Dieser ist ein Namenloser Anhänger Linje Bergwachts, und er konnte es sich nicht nehmen, dem jungen Valphur eine goldene Schuppe abzunehmen, und diese nun um den Hals zu tragen – wer ihn danach fragt, dem erklärt er, dass er vor einiger Zeit einen goldenen Drachen im Gebirge getötet hätte. Nerix ringt sehr nach Aufmerksamkeit, seine Geschichten glauben ihm aber die wenigsten – auch von der Echtheit der Schuppe ist kaum jemand überzeugt.

In dieser Nacht ist er betrunken auf dem Weg in sein Heim, als er Haka begegnet. Diese erkennt natürlich sofort die Schuppe ihres Sohnes, und sie stellt den Zwerg zur Rede – leider überkommt sie dabei die Wut, und sie schlägt ihm den Kopf ab, ehe sie etwas Wichtiges in Erfahrung bringen kann. Die einzigen nützlichen Hinweise sind die letzten Worte Nerix: „Wir haben das Drachenbalg.“ Aldaryl weiß nicht, wer mit *wir* gemeint ist, doch sie weiß nun, dass eine Gruppe hinter der Entführung Valphurs steckt. Was sie nicht bemerkt hat – der Zwerg hat sich in ihr Parderfell verkrallt und ein Stück davon herausgerissen.

2.2 Gottesdienst & Mord

Der Gottesdienst für die Gefallenen wird im großen Ingerimm-Tempel abgehalten. Geleitet wird die Zeremonie von *Thera Schmiedearm*, der Tempelvorsteherin. Sämtliche Erzbarone sind anwesend, teilweise mit Familie (Linje Bergwacht ist ebenfalls hier), dazu kommen Bürger, die durch den Drachen Angehörige verloren haben, sowie die neu eingetroffenen Jäger. Haka ist nicht zu sehen.

Man betet für die Toten und bittet Ingerimm um Kraft, das Untier beim nächsten Mal zu erlegen. Besonders ingerimmgläubige Helden (vor allem Zwerge) können sich ihre Waffen und Rüstungen segnen lassen (sodass diese z.B. Dämonen verletzen können, was in diesem Abenteuer aber keine Rolle spielen wird).

Anschließend trifft man sich vor dem Tempel zu weiteren Gesprächen, die sich vor allem um die bevorstehende Jagd drehen. Dabei wird der goblinische Erzbaron *Gurluug Rottmann* die Helden darauf ansprechen, was für eventuelle Erfahrungen sie mit den Goblinstämmen der Sichel gemacht haben, und ob die Gerüchte stimmen, dass die wilden Angehörigen seines Volkes den Drachen tatsächlich als eine Art Gottheit verehren. Überhaupt wird jedes Mitglied der Loge noch einmal kurz mit den Helden sprechen und ihnen vor allem viel Glück wünschen – auch Wulfs Tochter Linje erklärt, sie werde für den Sieg der Drachenjäger beten. Nach einer Weile ereignet sich dann folgende Szene:

Zum Vorlesen:

Ein lautes Rufen erregt zunächst eure, dann die Aufmerksamkeit aller Anwesenden. Eine Frau in einfachen Kleidern kommt auf den Marktplatz gerannt, ihr Gesicht ist hochrot. „Mord!“ könnt ihr sie rufen hören. „Ein Mord ist geschehen!“ Die Gespräche verstummen, alles wendet sich der Frau zu. „Was ist passiert, Madelgard?“ fragt einer der Erzbarone (Rowin Kolenbrander). Die Frau bleibt vor ihrem Herrn stehen, verneigt sich kurz und versucht dann, wieder zu Atem zu kommen.

„Einige Straßen weiter hat man einen toten Zwerg gefunden,“ berichtet sie. „Man sagte mir, sein Name sei Nerix Sohn des Norrin.“ Ihr Blick richtet sich auf Wulf Bergwacht. „Man sagte mir, er würde in Euren Diensten stehen, Herr.“

Bergwacht – und auch seine Tochter – erbleichen. „Was sagt ihr da?“ spricht der Minenbesitzer die schwer atmende Frau an. „Was genau ist geschehen? Wer hat den Mord begangen?“

„Ich weiß es nicht, Herr,“ antwortete die Bedienstete, „doch in seiner Hand fand man dies hier.“ Und sie reicht Bergwacht ein Stück Fell. Ihr erkennt es sofort, es handelt sich um das Fell eines Roten Pardes.

Wulf lässt sich nun zu der Leiche führen, begleitet von seiner Tochter und einigen Leibwächtern. Nerix liegt tot in Tempelwegen, man hat ihm den Kopf abgetrennt. Stadtbüttel schirmen den Ort des Verbrechens gegen neugierige Augen ab.

Der Erzbaron lässt sich nicht anmerken, dass er den Zwerg nicht kennt – immerhin hat er nicht die Gesichter all seiner Arbeiter im Kopf. Er setzt aber sofort ein Kopfgeld auf den Mörder aus – fünfzehn Dukaten.

Es liegt an den Helden, ob sie Wulf von Haka erzählen. Sollten sie dies tun, so beauftragt er sie umgehend, die Jägerin zu finden. Andererseits können die Helden zunächst auf eigene Faust nach Haka suchen – möglicherweise halten sie die Frau ja für unschuldig.

2.3 Auf der Spur einer Mörderin

Die Helden sollten sich jetzt in Uhdenberg umhören. Wenn sie neben der Suche nach Haka auch Erkundigungen über das Opfer oder Wulf Bergwacht einholen wollen, so erhalten sie folgende Informationen:

- ❖ Nerix Sohn des Norrin war Minenarbeiter in einer Eisenmine der Bergwachts
- ❖ er war nicht besonders beliebt, da er ein notorischer Lügner war und ständig die wildesten Geschichten erfunden hat, nur um Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen
- ❖ seit kurzem erzählte er, er habe im Gebirge einen goldenen Drachen erschlagen – als Beweis trug er eine Schuppe um den Hals, deren Echtheit aber von den meisten angezweifelt wurde (bei der Leiche hat man keine Schuppe gefunden)
- ❖ hin und wieder hat man gesehen, wie er sich heimlich nach Marktreich geschlichen hat – seine Kollegen vermuten, dass er zu einem anderen Erzbaron überlaufen wollte (in Wahrheit nahm er an den Namenlosen Zeremonien teil)
- ❖ der Familie Bergwacht geht es nicht sehr gut – seit in ihrer größten Silbermine ein Geist aufgetaucht ist, kann dort nichts mehr abgebaut werden, und die Familie geht dem Bankrott entgegen
- ❖ Wulfs Großmutter war eine legendäre Erzbaronin – ihr Enkel ist nur ein Schatten ihrer großen Persönlichkeit

Irgendjemand (evtl. die Büttel am Stadttor) hat eine Frau gesehen, auf die Hakas Beschreibung passt – sie hat in den frühen Morgenstunden die Stadt durch das Erztor im Nordosten verlassen; entweder ist sie ins Gebirge gegangen, oder in den Tiljaniél-Wald.

Im Wald

Vielleicht erinnern sich die Helden an Thil Sonnenkind, vielleicht vermuten sie Haka aber auch aufgrund des Hinweises im Wald.

Zum Vorlesen:

Der Tiljaniél-Wald grenzt im Osten direkt an Uhdenberg an, doch von den rauchenden Werkstätten und Schmiedeöfen ist hier nichts zu sehen. Die Luft riecht frisch und angenehm, und ungehindert wachsen die Bäume der Roten Sichel – Lärchen, Zirbelkiefern, Firunföhren, Grünerlen und sogar vereinzelte Sträucher Edelweiß. Vogelgezwitscher begleitet euch auf dem Weg, welcher nicht gepflastert ist, und an dessen Rändern Moose, Farne und Mohnblumen wachsen. Um einige der Bäume schlingen sich dicke Fäden von graugrüner Farbe, sie scheinen mit der Rinde verwachsen zu sein; es könnte sich um *Traschbart* handeln, eine Pflanze, die angeblich nur in verwunschenen oder verfluchten Wäldern wächst.

Es handelt sich tatsächlich um Traschbart, eine heilkräftige Pflanze. Auch der Mohn weist sonderbare Fähigkeiten auf, jedoch wird man den Helden nicht erlauben, die Blumen zu pflücken – schon nach wenigen Schritten sind sie von Elfen mit gespannten Bögen umstellt. Angeführt wird die Gruppe von der Auelfe *Inion Nebelschwinge*, welche sogleich nach dem Grund des Besuchs fragt. Generell ist es den Städtern nicht verboten, den Wald zu betreten, doch ist das Holzfällen im Wald strengstens untersagt. Generell ist man gegenüber den geldgierigen Bewohnern der Stadt eher misstrauisch eingestellt.

So die Helden nicht den Eindruck erwecken, sie seien waldschändende Barbaren, wird man die Bögen senken und sie in ein kleines Dorf geleiten, in dem hauptsächlich Auelfen, aber auch ein paar Menschen anzutreffen sind. An einer großen Feuerstelle sitzt Thil Sonnenkind und erzählt einer Schar Kinder ein Märchen über die Entstehung der Roten Sichel – denn das

Gebirge soll angeblich der Leib einer Riesin sein, welche im Kampf gegen ein schreckliches Ungeheuer gefallen ist. So aber eine neue Gefahr droht, wird die Riesin wieder erwachen, um ihre Kinder – die Bewohner der Berge – zu beschützen. Neben ihm sitzt Haka und hört ihm lächelnd zu.

Nach dem Mord an Nerix wusste Aldaryl nicht, was sie tun sollte; in ihrem Zorn hatte sie die einzige Spur zu Valphur getötet, und ihre Verzweiflung war noch gewachsen. Sie war zu Thil gegangen, welcher vor vielen Jahren schon einmal Kontakt mit der Drachin hatte. Sie erzählte ihm ihre Geschichte und bat um Hilfe – zudem entschuldigte sie sich für die Verwüstung, welche sie auch im Tiljaniél-Wald angerichtet hatte. Thil verzieh ihr, doch helfen kann er ihr nicht.

Wenn die Helden sich nun nähern, wird Haka sich zunächst bedroht fühlen. Thil kann die Situation aber schlichten und lädt die Gruppe zu einem klärenden Gespräch in seiner Hütte ein.

Dort bereitet er einen wohlschmeckenden Tee zu, und will zunächst wissen, weshalb Haka gesucht wird. Diese wird ihre Tat nicht verteidigen, doch sie wird sich auch nicht als Drachin zu erkennen geben. Vielmehr erfährt sie durch die Helden den Namen des Mannes, für den der Zwerg gearbeitet hat – Wulf Bergwacht. Sie hält ihn für den Entführer und beschließt, sich von den Helden zurück in die Stadt bringen zu lassen.

Vorher wird sie aber noch einmal mit Thil unter vier Augen reden wollen, notfalls auch in *Isdira* (der Elfensprache), falls die Helden sie partout nicht alleine lassen wollen.

Anschließend wird sie erklären, dass Thil sie dazu gebracht hat, den Mord zu bereuen. Ihre Beweggründe wird sie aber nur dem Herrn des Zwerges nennen. Doch sie ist bereit, sich von den Helden fesseln und zu Wulf Bergwacht bringen zu lassen.

Zurück bei den Bergwachts

In seinem großen Haus empfängt Wulf die Helden erneut; Linje ist bei ihm sowie einige seiner Söldner. Er gratuliert den Abenteurern zu der schnellen Festnahme – sie müssen in der Gunst der Zwölfe stehen, denn während der Jagd auf einen Drachen klären sie noch nebenbei einen Mord auf! Der Erzbaron ist begeistert. Bevor er das Kopfgeld auszahlt, richtet er das Wort an die gefangene Haka.

Zum Vorlesen:

„So, so,“ spricht der Minenbesitzer und umrundet langsamen Schrittes die Gefangene. „Du bist also das Weib, welches einen meiner besten und treuesten Arbeiter ermordet hat.“ Er bleibt stehen, muss vor den nächsten Worten schlucken. „Du hast ihm den Kopf abgeschlagen.“

„Er hatte es verdient,“ erwidert Haka, und ihre Stimme bleibt ganz ruhig.

„Verdient?“ ruft Bergwacht. „Wie kann jemand einen solch grausigen Tod verdient haben? Grausige Tode sind für Mörder, und deshalb werde ich dich noch heute aufknöpfen lassen!“ Ihr könnt spüren, dass etwas mit Haka geschieht – nicht äußerlich oder körperlich, aber irgendeine Art von Anspannung erfüllt plötzlich den großen Raum. Die Wachen und Bergwachts Tochter scheinen es ebenfalls bemerkt zu haben.

„Wo ist er?“ fragte die Gefangene.

„Wo ist wer?“ entgegnet der Baron. „Wovon sprichst du, Frau?“

„Du hast ihn entführt, nicht wahr?“

Bergwacht starrt sie entgeistert an. „Wen meinst du? Wen soll ich entführt haben? Und überhaupt – in welch einem Ton erlaubst du dir, mich anzusprechen?“ Er dreht sich zu seinen Wachen um. „Pakt diese Mörderin und sperrt sie in den Kerker, bis ich...“ Weiter kommt er

nicht. Niemand von euch hat gesehen wie, doch Haka hat sich sämtlicher Fesseln entledigt und ist dann den Baron angesprungen – und jetzt hält sie ihm an Nacken wie einen jungen Welpen!

„Hilfe!“ ruft Bergwacht, und schon stürmen die Söldner auf die Frau zu. Doch ehe der erste sie erreicht, erklingt ein euch bekanntes Fauchen, der Geruch von Feuer erfüllt den Raum, und schon schießt ein Flammenstrahl aus Hakas Mund und verbrennt den ersten Kämpfer.

Aldaryl nimmt nun wieder ihre wahre Gestalt an und hat vor, Bergwacht mit sich zu nehmen. Die Verwandlung verläuft sehr schnell, den Erzbaron lässt sie dabei niemals los, sodass er kurz darauf von einer mächtigen goldenen Pranke gehalten wird. Sehen Sie zu, dass die Wachen sich unbeabsichtigt in den Weg der Helden stellen, sodass diese nicht schnell reagieren können – ansonsten greifen Sie auf Aldaryls Fähigkeiten zurück, welche sie schon vor der Höhle eingesetzt hat. Der Kampf sollte sehr kurz verlaufen – einige Söldner werden verletzt, die Drachin bringt Wände und Dach zum Bersten, und fliegt dann mit dem schreienden und zappelnden Wulf in Richtung Osten.

In der Stadt bricht sofort Panik aus. Die Menschen schreien, flüchten in ihre Häuser; mit dem Auftauchen des Drachen hat niemand gerechnet. Mehr zu Einschüchterungszwecken denn um jemanden zu verletzen setzt Aldaryl einen kompletten Straßenzug in Brand, bevor sie zwischen den Bergkuppen der Roten Sichel verschwindet.

Zunächst gilt es dann, das Feuer zu löschen. Dagegen werden die Geweihten des Ingerimm protestieren – ihrer Lehre nach darf Feuer höchstens eingedämmt, nicht aber zerstört werden. Da die meisten Uhdenberger ingerimmgläubig sind, halten sie sich an die Anweisungen der Priester.

Die Drachenjäger greifen sofort zu ihren Waffen, doch Aldaryl ist längst verschwunden. Dass sie den armen Bergwacht entführt hat, hat niemand mitbekommen. So wird Linje Bergwacht die Helden bitten, mit ihr in einem anderen Teil der Villa zu sprechen. Während sie dies tut, tröstet sie ihre weinende Mutter, Wulfs Frau.

Zum Vorlesen:

Die Tochter des Erzbarons scheint gefasster zu sein als dessen Gattin – aber auch auf Linjes Gesicht sind hektische rote Flecken zu sehen. „Diese Bestie,“ spricht sie voller Zorn, und ihre Stimme zittert. „Sie hat meinen Vater, sie will ihn töten – Ihr müsst sie aufhalten!“ Die junge Frau starrt euch an, hält dabei ihre Mutter fest in den Armen. „Ihr wisst, wo sich die Höhle dieses Ungetüms befindet, geht hinein und erschlagt das Biest!“

Dieser Wutausbruch ist nur vorgetäuscht. In Wahrheit wittert Linje die Gelegenheit, ihren Vater loszuwerden, um selber Oberhaupt der Familie zu werden.

Nachdem sie sich beruhigt hat, verlässt sie kurz das Zimmer. Ihr jüngerer Bruder *Gerding* bleibt derweil bei der Mutter und den Helden. Als Linje zurückkommt, hält sie in ihren Händen eine verschlossene Schatulle.

Zum Vorlesen:

„Nehmt dies,“ spricht die junge Frau zu euch. „Ich weiß, dass dem Drachen mit Waffengewalt nicht beizukommen ist – ihr habt selbst erlebt, über welche Macht das Untier verfügt. Deshalb denke ich, wir sollten die Gaben der Hesinde nutzen und unsere Weisheit einsetzen. Ich habe

eine Bitte an Euch.“ Sie bedenkt jeden von euch mit einem entschlossenen Blick. „Geht zur Höhle des Drachen. Nähert Euch ohne feindliche Absicht und überreicht der Kreatur diese Schatulle. Ich gelobe im Namen der Zwölfe, dass Euch kein Leid geschehen wird. Wer auf den Pfaden der Tugend wandelt, der soll geschützt werden von den himmlischen Wächtern Alverans, und so braucht Ihr Euch nicht zu fürchten, edle Recken. Gebt der Bestie mein Geschenk, und lasst uns für eine baldige Rückkehr meines Vaters beten.“

Linjes Mutter blickt ihre Tochter mit tränenverschmierten Augen an. „Was hast du da, Kind?“ „Etwas, das Vater gehört.“ Sie wendet sich wieder an euch. „Über den Inhalt der Schatulle braucht Ihr Euch nicht den Kopf zu zerbrechen, es ist mir lieber – auch zum Wohle und Schutze meines Vaters – dass Ihr nicht hineinblickt. Überreicht sie einfach dem Drachen. Natürlich will ich Euch reichlich belohnen – was versprochen mein Vater und die anderen Barone Euch doch gleich? Einhundert Dukaten für die Tötung des Ungeheuers? Ich will jedem von Euch das doppelte geben, so Ihr meinen Wunsch erfüllt. Möge Hesinde Euren Verstand und Phex Eure Füße leiten.“

Was werden die Helden tun? Gehen sie auf Linjes Angebot ein? Vermutlich werden sie das, aber ob sie sich an die Anweisung halten, die Schatulle verschlossen zu halten, ist fraglich – zumal ein Held mit *Neugier* auf jeden Fall eine Probe auf diesen Nachteil würfeln sollte.

Die Schatulle ist mit einem *Schlösser knacken*+7 zu öffnen, oder mit roher Gewalt (KK+3, Hilfswerkzeug vorausgesetzt). In ihr befindet sich eine weitere Schuppe Valphurs sowie ein Brief Linjes, in welchem sie Aldaryl auffordert, Uhdenberg niemals wieder heimzusuchen – ansonsten wird ihr Sohn auf grausame Art sterben. Sollten Ihre Helden den Brief lesen (was erst auf dem Weg zu Aldaryl geschehen sollte, verlangen sie die *Neugier*-Probe als nicht zu früh), wird ihnen mit Sicherheit auffallen, dass Linje mit keinem Wort ihren Vater erwähnt. Zudem beschuldigt sie in ihrem Schreiben die Helden, an Valphurs Entführung beteiligt gewesen zu sein, in der Hoffnung, dass der Drache die Gruppe tötet – eine Briefversion zum Ausdrucken befindet sich im Anhang.

Wie werden die Helden nun aufbrechen? Allein? Oder werden sie Thil Sonnenkind bitten, sie zu begleiten, oder Ornald Binsenbeck? Oder gar einen ganzen Trupp Drachenjäger? Sollte letztes der Fall sein, so werden die Söldner von Aldaryl aufgefordert, vor der Höhle zu warten, während die beiden anderen die Helden in den Hort begleiten dürfen.

2.4 Die Leiden einer Mutter

Der Weg zu Aldaryls sollte keine großen Schwierigkeiten bereiten, jedoch wären eine Probe auf *Orientierung* und mindestens zwei auf *Klettern* angebracht.

Wenn die Helden dann schließlich vor der Höhle stehen, werden sie schon bald die Stimme der Drachin in ihren Köpfen hören. Aldaryl bittet die Kämpfer freundlich herein, sie will nicht unnötig noch mehr Blut vergießen.

Zum Vorlesen:

Warm. So fühlt sich die Luft im Inneren der Höhle an. Es riecht nach Feuer und nach Raubtier, und während ihr das schwarze Loch betretet, habt ihr das Gefühl, in das Maul einer noch viel gewaltigeren Bestie einzusteigen.

Die Drachin ist nicht fern, ihr könnt sie spüren; vielleicht hört ihr gar ihren Atem, vermischt mit leisem Fauchen. Was, wenn sie euch wieder täuscht? Wenn sie euch in die Falle gelockt hat? Möglicherweise taucht sie jeden Moment hinter euch auf, und versperrt somit jede

Möglichkeit zur Flucht. Die Wände der Höhle sind breit, aber nicht breit genug, um den tödlichen Flammenstrahlen zu entgehen.

Lassen Sie sich beschreiben, wie die Helden sich voranbewegen. Geht jemand an der Spitze, wer bildet den Schluss? Vom Eingang der Höhle fällt noch Tageslicht herein, doch je weiter die Gruppe sich bewegt, desto dunkler wird es. Beachten sie Nachteile wie *Raumangst* oder *Angst vor Dunkelheit*. Die Luft wird immer wärmer, bisweilen vermeint man, ein gefährliches Knurren zu hören. Hier und da bewegen sich auch Schatten an den Wänden, und aus weiter Ferne ist das Tropfen von Wasser zu hören. Die Helden sollten sich so vorsichtig wie möglich bewegen, immer darauf gefasst, dass der Drache sie plötzlich mit tödlicher Wut aus dem Hinterhalt heraus anfällt.

Zum Vorlesen:

Licht kommt in Sicht, ein einfaches Lagerfeuer. Das Tropfen ist lauter geworden. Der Gang beschreibt eine leichte Kurve nach rechts, und als ihr die Biegung hinter euch gelassen habt, schlägt euch der beißende Gestank des Untiers entgegen. Und ihr seht es. Ihr seht *sie*. Auch wenn sie euch nicht mehr fremd ist, so ist ihr Körper nach wie vor beeindruckend und von einer Schönheit, wie kein Mensch ihn je erschaffen könnte: golden, getragen von schlanken Beinen, ein ebenfalls gleichmäßig geformter Hals, dazu die anmutigen Flügel. Ihre grünen Augen beobachten euch, aus den großen Nasenlöchern steigt ein wenig Dampf auf. Hinter und neben ihr befindet sich der Hort – ihr seht dort Waffen und Rüstungen aller Art, teilweise schon Jahrhunderte alt. Truhen, Kisten, gefüllt mit Edelsteinen, Gold und Silber. Handgeschnitzte Statuetten goblinischer Herkunft, der Blutulmenstab eines Magiers. Mehrere schwere Bücher aufeinander gestapelt. Alles könnt ihr nicht überblicken, der Leib der Drachin verdeckt den größten Teil der Kostbarkeiten.

Es gibt einen weiteren Gang, aus dem das Tropfen nun deutlich zu hören ist; vermutlich befindet sich dort eine unterirdische Wasserquelle. Ein kleines Feuer brennt vor dem Drachen, daneben sitzt Wulf Bergwacht. Er sieht arg ramponiert aus, seine Kleidung besteht teils nur noch aus Fetzen, doch er ist unverletzt. In seinen Händen hält er einen Krug, verziert mit efferdgefälligen Figuren, aus welchem er klares Quellwasser trinkt.

„Ich grüße Euch,“ hört ihr erneut die Drachenstimme in euren Köpfen.

Aldaryl hat dank ihrer Hellsichtmagie erkannt, dass Wulf unschuldig ist. Er selber hat von der Drachin nichts zu befürchten – im Gegenteil, er bedauert den Verlust ihres Kindes, aber helfen kann er ihr nicht. Er will sie aber so gut wie möglich unterstützen, denn Aldaryl wird Uhdenberg in Ruhe lassen, sobald Valphur wieder bei ihr ist.

Der Inhalt der Schatulle entlarvt Linje Bergwacht als wahre Übeltäterin. Aldaryl schäumt vor Wut und will sogleich wieder feuerspeiend nach Uhdenberg fliegen – doch Wulf kann sie beruhigen. Er ist verletzt, denn seine eigene Tochter wollte ihn einem Drachen, und damit dem Tod überlassen; er weiß nicht, was in Linje vor sich geht, er muss sie zur Rede stellen. Deshalb bittet er Aldaryl darum, sich zunächst zurückzuhalten – sie als Mutter wird verstehen, dass er vorher mit *seinem* Kind sprechen muss.

Die Drachin sieht von ihrem übereilten Plan ab und nimmt wieder menschliche Gestalt an – doch nicht die von Haka, sondern die einer einfachen Bewohnerin Uhdenbergs, um keinen Verdacht zu erwecken.

Gemeinsam geht es dann zurück in die Stadt.

3. NAMENLOSE UMTRIEBE

3.1 Kinder der Ratte

Wulf, Aldaryl und die Helden (evtl. noch Thil oder Binsenbeck) begeben sich so schnell wie möglich in das Haus der Bergwachts. Wulfs Frau ist übergelukkiglich, ihren Mann zu sehen – dieser verlangt aber zunächst, seine Tochter zu sprechen.

Linje erscheint tatsächlich, doch ist sie nicht allein; vier Leibwächter sind bei ihr (drei Menschen, ein Zwerg), welche Wulf vollkommen unbekannt sind. Der Erzbaron wirft ihr den Brief vor die Füße und verlangt eine Erklärung.

Zum Vorlesen:

Die Tochter des Barons würdigt den Brief keines Blickes. Stattdessen starrt sie ihren Vater an, und ihr bemerkt die Veränderung im Gesicht der jungen Linje. War zu zuvor ein einfaches liebes Mädchen, so wirken ihre Züge nun kalt und bar jeglichen Gefühls. Ihr habt sogar das Gefühl, dass ihre Augen sich verdunkelt hätten.

„Du treibst unsere Familie in den Ruin,“ spricht sie langsam und mit Hass in der Stimme zu Wulf. „Seit Ur-Großmutter tot ist, geht es bergab mit uns. Wir verlieren Arbeiter und Schürfrechte an die anderen Logenmitgliedern, und du tust *nichts*.“

„Aber Kind,“ schaltet sich nun Linjes Mutter ein. „Wie sprichst du denn mit deinem Vater?“ „Sei still, Mutter, du bist nicht besser als er.“ Die junge Frau deutet auf ihre vier Leibwächter, deren Blicke leicht verklärt wirken; als ständen sie unter einem Bann. „Ich habe einen Weg gefunden, unsere Familie zu retten. Einen Weg, der uns darüber hinaus die Kontrolle über die ganze Stadt geben wird. Bisher sind wir den falschen Göttern gefolgt, nun habe ich erkannt, was richtig für uns ist.“

„Die falschen Götter..?“ Linjes Mutter schüttelt verwirrt den Kopf, sie versteht nicht, was ihr Kind da von sich gibt.

„Was redest du da?“ verlangt nun auch der Vater zu wissen, doch ehe Linje antworten kann, macht Aldaryl einen Schritt nach vorne. „Du willst meinen Sohn für deine Zwecke missbrauchen,“ kommt es knurrend aus ihrem Mund, und schon sieht ihr die ersten Dampfwolken.

Linje schreckt zurück. „Du bist es...“ Schneller als eure Augen es erfassen können, wirbelt die junge Frau herum und rennt zur Tür, ruft ihren Dienern dabei noch einen Befehl zu: „Tötet sie!“

Aldaryl wird sofort die Verfolgung Linjes aufnehmen, während die Helden es mit den vier Leibwächtern zu tun bekommen. Diese stehen unter dem Einfluss der Liturgie NAMENSLOSES VERGESSEN, was sie zu blinden Kampfmaschinen in den Diensten des Dunklen Gottes macht. Linjes Mutter wird während des Kampfes unbeabsichtigt im Weg stehen und verletzt werden; Wulf ruft seine Söldner um Hilfe und versucht, seine Frau zu retten.

Linjes Leibwächter

LeP 25	AuP 25	KO 12	MR 14	RS 2	
Streitkolben:	INI 10+W6	AT 15	PA 7	TP 1W+5	DK N

Besonderheiten: die hohe MR sowie das ungewöhnliche Verhältnis zwischen AT und PA erklärt sich aus der Namenlosen Liturgie – die Krieger kämpfen ohne Rücksicht auf das

eigene Leben, und sind zudem nur zu *Wuchtschlägen* fähig. Unter dem Bann erleiden sie keinerlei Einbußen durch *Wunden* oder *Niedrige Lebensenergie*.

Während des Kampfes ist Lärm aus den anderen Teilen der Villa zu hören – Aldaryl verwandelt sich erneut, um Linje zur Rede zu stellen, doch die Geweihte kann entkommen. Kurz darauf strömen Söldner und Drachenjäger herbei, welche sich auf die Drachin stürzen und diese tatsächlich vertreiben können. Die Helden werden für die nächste Zeit auf Aldaryls Hilfe verzichten müssen.

Sollte einer der Leibwächter gefangen genommen und verhört werden, so wird er vor lauter Angst (vor dem Namenlosen, nicht vor den Helden) sterben – durch Ersticken, Blut in der Lunge oder plötzlichen Herzstillstand. Machen Sie Ihren Helden auf jeden Fall deutlich, dass der Betroffene aus Angst vor einer dunklen Macht lieber stirbt, als etwas zu verraten.

3.2 Das Versteck der Ratte

Von Aldaryl gibt es zunächst keine Spur – die Drachenjäger suchen sie trotzdem. Mittlerweile hat man mitbekommen, dass der Drache menschliche Gestalt annehmen kann, und so beäugt man sich nun gegenseitig misstrauisch. Die Stimmung in Uhdenberg nimmt eine gereizte Form an, während einige auch ausschwärmen, um die Höhle des Drachen zu finden – womöglich spricht man die Helden darauf an und bittet diese um Hilfe; wenn Ihre Gruppe das ablehnt, so gerät sie in Verdacht, dass einer der ihren selbst der Drache ist.

Zum Vorlesen:

Die Bürger der Stadt wissen es nun – der Drache wandelt in menschlicher Gestalt durch die Straßen Uhdenbergs! Misstrauen und Furcht wachsen heran, nisten sich in den Köpfen ein und sorgen für eine gefährliche Spannung, wie man sie sonst nur von Hexenjagden kennt. Man beäugt sich gegenseitig aufs Schärfste, plötzlich steht jeder in Verdacht, der Drache zu sein. Besonders schlimm trifft es Außenseiter und auffällige Menschen – seien sie nun außergewöhnlich schön oder hässlich. Auch Orks und Goblins geraten in Verdacht, denn weshalb sollte der Drache sich nur in einen Menschen verwandeln können? Einzig die Zwerge sind über jeden Zweifel erhaben, doch sind vor allem sie es, die nun suchend durch die Straßen ziehen und hier und dort suspekte Personen festsetzen und verhören.

In dieser aufgeheizten Atmosphäre gilt es nun, Linje Bergwacht zu finden. Ihre Familie weiß nichts über ihren Verbleib, und auch die Angestellten des Hauses können keine Auskunft geben.

Die Helden müssen sich an verschiedenen Orten – etwa Tempeln und Schenken – umhören, doch zunächst werden sie nicht viel erfahren; kaum jemand kennt Linje mit Namen, sie war immer eine eher unauffällige Person. Manch einer wundert sich vielleicht, dass ihr Vater sie noch nicht verheiratet hat, aber den entscheidenden Hinweis gibt es erst nach einer Weile: Irgendjemand hat von einem Bekannten erfahren, dass die Tochter der Bergwachts sich neuerdings mit einem Söldner treffen soll; vermutlich handelt es sich um eine geheime Liebschaft. Der Name des Söldners ist der Quelle nicht bekannt, doch eine Sache ist auffällig an ihm – ihm fehlt die rechte Hand.

Weitere Erkundigungen ergeben, dass der betreffende Mann auf den Namen *Answin Einhand* hört, und dass er der Anführer einer kleinen Gruppe von freischaffenden Söldnern sein soll. Er arbeitet aber im Verdeckten, nimmt meist Aufträge an, die moralisch nicht ganz einwandfrei sind; man munkelt sogar, dass er für Dämonenpaktierer und Diener des

Namenlosen arbeiten soll. Wenn die Helden ihn sprechen wollen, sollen sie sich im Eisenviertel nach *Ukko Sohn den Ugin* erkunden; dieser ist ein zwielichter Händler, dem selbst die Angehörigen seines eigenen Volkes misstrauisch gegenüber stehen.

Ukko der Hehler

Der Zwerg betreibt einen winzigen Krämerladen im Eisenviertel, wo es allerhand unbrauchbare und beschädigte Dinge zu kaufen gibt. Seinen eigentlich Gewinn erwirtschaftet er mit dem Verkauf von Diebesgut und der Vermittlung von Dienstleistungen – er kennt eine ganze Reihe von Einbrechern, Schlägern und sogar Meuchlern aus Uhdenberg, Trallop und Donnerbach.

Vor seinem Laden hält ein grimmiger Goblin mit schwerer Keule Wache. Die Helden lässt er erst dann herein, wenn sie ihm Gewalt androhen.

Ukko hat struppiges Haar und einen zerzausten Bart, er wirkt stets hektisch und ist ein wenig paranoid. Er kennt Answin und auch Linje – letzteres wird er aber verschweigen, denn er besorgt für die Namenlose Geweihte fragwürdige Devotionalien für deren Zeremonien. Gegen einen gewissen Geldbetrag ist Ukko bereit, ein Treffen mit Answin zu arrangieren. Versprechen kann er nichts, aber die Helden sollen in ihrer Herberge warten – in einer Stunde erhalten sie dann Nachricht von Ukko.

Answin weiß durch Linje von den Helden. Da die Gruppe möglicherweise von dem Zirkel des Namenlosen weiß, muss sie beseitigt werden – der Söldnerführer stimmt dem Treffen zu, mit dem Plan, die Helden zu töten.

Nach einer Stunde bringt ein Straßenkind den Helden die Nachricht, dass sich Answin kurz nach Mitternacht in einem Lagerhaus im Eisenviertel mit ihnen treffen will.

Die Falle

In dieser Nacht beginnt es zu regnen. Die Straße, in der das Lagerhaus steht, ist nicht beleuchtet. Es gibt einen großen Vordereingang und eine kleine Tür, die nach hinten hinaus führt; Fenster besitzt das Gebäude nicht. Keine der Türen ist verschlossen, im Inneren stapeln sich Kisten, in denen die unterschiedlichsten Dinge eingelagert sind – fast alles davon ist Diebesgut, doch die Helden werden kaum die Möglichkeit erhalten, in eine der Kisten zu schauen.

Wie Ihre Gruppe sich zunächst verhält, ist schwer zu sagen – werden sie das Gebäude direkt betreten, vorher die Umgebung auskundschaften, sich irgendwo auf die Lauer legen? Answin und seine Leute sind schon relativ früh da und warten auf die Helden. Jeder Eingang wird von einem versteckten Armbrustschützen beobachtet, im Inneren halten sich Answin und sechs seiner Söldner auf.

Zum Vorlesen:

Aus den dunklen Ecken des Lagerhauses treten sieben schwer bewaffnete Gestalten; von allein Seiten nähern sie sich, ihr seid umstellt. Ihr blickt in grimmige, vernarbte Gesichter; nicht nur von Menschen, sondern auch von Orks. Bei dem Mann vor euch handelt es sich ganz offensichtlich um Answin Einhand, denn sein rechter Arm endet in einem Stumpf und gibt einen schaurigen Anblick ab.

„Die Damen und Herren wünschen also, mich zu sprechen,“ sagt er mit rauer Stimme. Um seinen Hals baumelt ein Amulett – der blanke Schädel einer Ratte! „Leider ist mir nicht nach Reden zumute.“ Aus einer Scheide zieht er ein rostiges Schwert, an welchem frisches Blut

klebt. „Ihr werdet mit eurem Tod den Höchsten aller Götter erfreuen.“ Mit einem Kampfschrei werfen sich die Krieger auf euch.

Answin Einhand

LeP 36	AuP 40	KO 16	RS 3	MR 8	
Schwert:	INI 15+W6	AT 17	PA 16	TP 1W+7	DK N
Besonderheiten: Wuchtschlag, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade					

Söldner (Anzahl 6)

LeP 34	AuP 36	KO 14	RS 4	MR 4	
Streitax:	INI 11+W6	AT 14	PA 11	TP 1W+5	DK N
Zweihänder:	INI 10+W6	AT 14	PA 11	TP 2W+5	DK NS
Streitkolben:	INI 11+W6	AT 14	PA 11	TP 1W+6	DK N
Besonderheiten: Wuchtschlag					

Sollten die Helden nach draußen fliehen, so werden sie von den Armbrustschützen ins Visier genommen (FK: 16 TP: 1W+6).

Der Kampf wird wohl zu Ungunsten der Helden verlaufen – um Ihre Gruppe nicht auszulöschen, lassen Sie irgendwann Aldaryl in Erscheinung treten. Sie hat ebenfalls von Answin erfahren und davon, dass er sich mit den Helden treffen will.

Mit Hilfe der Drachin (in menschlicher Form) sollten die Gegner schnell besiegt sein. Gefangene Söldner wissen nichts von dem Namenlosen Zirkel; sollte Answin verhört werden, so stirbt er ähnlich wie Linjes Leibwächter, auch wenn er unter keinem Bann steht. Sie können Aldaryl auch einen Hellsichtzauber auf ihn sprechen lassen, doch dann wird sie weinend zurückschrecken, denn sie hat ihren leidenden Sohn gesehen.

Eine Probe auf *Götter/Kulte-3* sollte jedem Aventurier klar machen, dass das Rattenamulett ein Symbol des Namenlosen ist.

Da ihnen das Treffen mit Answin nicht weitergeholfen hat, werden die Helden vermutlich erneut Ukko aufsuchen – vor allem auch, um zu erfahren, ob er von der Falle gewusst hat. Der Hehler hatte keine Ahnung davon, dass Answin die Helden töten wollte, und nun wird er alles tun, um mit heiler Haut davon zu kommen. Er bietet Geld um sich freizukaufen, kann aber auch mit Informationen aufwarten: So hat er Linje vor einigen Monaten einem Bergbauspezialisten vorgestellt, dem Zwerg *Hargasch Sohn des Hugen*. Vor kurzem ist dieser aber beim Brand seines Hauses ums Leben gekommen, mitsamt seiner Familie – nur sein kleiner Sohn *Himbi* hat überlebt. Himbi befindet sich seitdem in der Obhut der Ingerimm-Geweihten.

3.4 Rattenkampf

Thera Schmiedearm ist zunächst nicht so begeistert, als die Helden ihr erklären, dass sie den kleinen Himbi sprechen wollen. Wie sie die Geweihte dennoch überzeugen können, ist ihre Sache – Aldaryl wird sich auffällig zurückhalten.

Himbi Sohn des Hargasch hat mit angesehen, wie seine Familie verbrannte. Seitdem fürchtet er sich vor Feuer – ein Umstand, in dem kein Zwerg leben darf, immerhin ist Ingerimm auch der Gott des Feuers. Thera sieht es also als ihre Aufgabe an, dem Jungen die Angst vor dem

heißen Element zu nehmen, auch wenn sie ihm noch nicht erklären konnte, weshalb Angrosch seine Familie auf so grausame Weise zu sich geholt hat.

Der Grund für den Brand waren Linje und ihre Anhänger. Nachdem Hargasch ihr in einer verlassenen Mine den Tempel errichtet hatte (den genauen Zweck hat er natürlich nicht erfahren), ließ die Namenlose Priesterin alle Spuren beseitigen. Dass Himbi überlebt hat, ärgert sie – doch sie kann nichts gegen den Kleinen tun, denn in der Obhut Theras ist er sicher.

Es wird die Helden einiges an Einfühlungsvermögen kosten, von Himbi die entscheidenden Hinweise zu erhalten. Sie können dies ausspielen oder stark erschwerte Proben auf *Heilkunde* *Seele* würfeln lassen.

Aber letztendlich wird der Junge vom letzten Auftrag seines Vater erzählen. Hargasch sollte für eine reiche Menschenfrau irgendetwas bauen – was genau, weiß Himbi nicht, doch er spürte, wie es seinen Vater von Tag zu Tag mehr belastete. Hargasch wurde immer jähzorniger und unkontrollierter, eine Erklärung gab es dafür nicht.

Himbi glaubte, dass der Auftrag Schuld an diesem Zustand sei, und so folgte er seinem Vater eines Tages heimlich zu einer der verlassenen Minen, in denen es spuken soll. Dort traf er sich mit der Frau und einem Mann, der nur eine Hand hatte.

Mehr kann er nicht berichten, doch er kann den Helden sagen, wo die Mine zu finden ist.

Aldaryl wird nun darauf drängen, die Mine aufzusuchen, denn sie vermutet zurecht, dass Valphur dort gefangen gehalten wird. Die Helden können gemeinsam mit ihr aufbrechen – sollten sie vorher noch einmal Wulf Bergwacht aufsuchen, so wird er ihnen nicht helfen; trotz allem ist Linje seine Tochter.

Die Mine

Etwa eine halbe Stunde von Uhdenberg entfernt befindet sich die verlassene Mine, in welcher Linje ihre Rituale zelebriert und außerdem Valphur gefangen hält, den sie mit Rattenpilzen füttern lässt.

Äußerlich ist der Mine nichts anzumerken. Der Eingang wird nicht bewacht, zwei verlassene Holzbaracken zeugen davon, dass hier schon lange nicht mehr gearbeitet wird. Die Helden können den Stollen unbehelligt betreten.

Zum Vorlesen:

Der Hauptstollen führt tief in den Berg, mehrere Tunnel zweigen in unregelmäßigen Abständen von ihm ab. Schienen verlaufen auf dem Boden, Loren oder andere Transportgeräte könnt ihr nicht ausmachen. In den Wänden befinden sich noch Halterung für Fackeln, allerdings gibt es kein Licht. Viele der Holzbalken, welche die Gänge stützen, wirken alt und morsch, manche sehen aus, als könnte die kleinste Ersitterung sie zum Brechen bringen.

Besonders auffällig sind die Pilze, die hier überall wachsen – winzig klein sind sie und von brauner Farbe, jedoch scheinen sie von einem kaum merklichen, blauen Schimmer umgeben zu sein. Ihr vermeint außerdem, einen leicht würzigen Geruch wahrzunehmen.

Ein *pflanzenkundiger* Held kann mit einer Probe+7 die äußerst gefährlichen Rattenpilze bestimmen. Diese sind kaum 4 Finger hoch, sind entweder braun oder grau, aber mit weißen Lamellen, welche purpurn gesprenkelt sind. Das blaue Leuchten, das von ihnen ausgeht, wird

immer intensiver, je weiter die Helden in die Mine vordringen. Auch der Geruch verstärkt sich – er duftet angenehm würzig und verführt zum Verzehr.

Würfeln sie für jeden Helden auf einen Wert von 20-MR; sollte die Probe gelingen, so kann der entsprechende Charakter der Verlockung der Pilze nicht widerstehen und probiert einen davon – selbst wenn er weiß, dass es sich um einen Rattenpilz handelt.

Nach der Einnahme verfällt der Held für W6+3 Tage in NAMENLOSE ZWEIFEL und stellt seinen bisherigen Glauben infrage; möglicherweise wird er sogar zu einem Anhänger des Namenlosen. Die einzigen, welche den Pilzen widerstehen können, sind Geweihte der Zwölfe – denn nur die bloße Berührung würde bei ihnen die *Zorganpocken* auslösen, eine absolut tödliche Krankheit.

Lassen Sie die Helden vorsichtig durch die Tunnel schleichen, fragen Sie auch wieder nach der Reihenfolge, in der die Kämpfer sich bewegen. Aldaryl wird dabei forsch voranschreiten, denn sie spürt die Nähe ihres Kindes.

Das System ist weit verzweigt, es gibt viele Stollen, einige davon führen tiefer nach unten.

Fast überall sind Schienen auf dem Boden verlegt, hier und da kann man eine verrostete Spitzhacke oder einen alten Helm finden. Ab und an glauben die Helden sogar, ein entferntes Schaben zu hören, welches sie nicht einordnen können. Verlangen sie Proben auf

Gefahreninstinkt, die in der Tat ein Gefühl der Bedrohung auslösen; vergessen Sie außerdem mögliche *Raumängste* nicht.

Irgendwann huschen durch einen Nebengang mehrere Schatten. Aldaryl stürmt sofort in die entsprechende Richtung, und zwar so schnell, dass die Helden nicht mit ihr mithalten können. Wenn sie die entsprechende Stelle dann erreichen, sind weder die Drachin, noch die Schatten zu sehen.

Nach einer Weile kehren die Schatten aber zurück – es handelt sich um zwei Gruftasseln (etwa 2 Schritt lang), welche von den Pilzen gefressen haben und entsprechend aggressiv sind.

Gruftassel

LeP 30	AuP 30	KO 15	RS 4	MR 13	
Zangen:	INI 4+1W	AT 11	PA 6	TP 1W+3	DK H
Besonderheiten: Doppelangriff (zwei AT+4, die separaten Schaden anrichten; gelingt nur eine AT, handelt es sich um einen normalen Angriff, der pariert werden kann; gelingen jedoch beide, so kann diesen nur durch <i>Ausweichen</i> entgangen werden)					

Nach dem Kampf mit den Tieren dauert es nicht mehr lange, bis die Helden die Stimmen von Aldaryl und Linje hören können.

Zum Vorlesen:

Dieser Schacht wird von zwei Fackeln erhellt, weiter vorne gibt es weitere Lichtquellen. Der Weg mündet in eine große Höhle – Wände und Boden wurden größtenteils glattgeschliffen, die Decke ist höher als in den anderen Stollen. Feuerbecken verbreiten Wärme, aber auch jenen verführerischen Duft, der von den Pilzen ausgeht, die auch hier überall wachsen.

An der Stirnwand der Halle befindet sich eine große Statue, welche den nackten Oberkörper eines Mannes ohne Gesicht darstellt. Von seinen halb erhobenen Fäusten reichen schwere Eisenketten bis auf den Boden – beide enden gemeinsam in einem Ring, der um den Hals einen jungen goldenen Drachen gelegt ist.

Valphur sieht aus wie eine kleinere Version seiner Mutter, nur dass seine Schuppen weitaus dunkler sind, und er nicht nur vier Beine hat, sondern sechs. Er kauert zu Füßen der Statue,

das Gewicht des Eisenringes, in welchen unbekannte Runen graviert sind, scheint ihn zu Boden zu drücken. Vor ihm liegen die Reste verschiedener Mahlzeiten – Ziegen und Schweine, und zwischen den blutigen Überbleibseln kann man das bekannte blaue Leuchten sehen.

Linje Bergwacht steht vor dem Drachen, sie wird geschützt von mehreren Personen, welche in einfache schwarze Gewänder gehüllt sind; Linje selbst trägt Schwarz und Purpur. Den Kultisten gegenüber steht Aldaryl, die Hände zu Fäusten geballt. Ihr seht schwarzen Dampf aus ihrem Mund und den Nasenlöchern aufsteigen.

„Du kannst ihn nicht retten,“ spricht die Namenlose Priesterin in diesem Moment. „Er wird ein Diener des Wahren Gottes werden, und Sein Werk auf Dere vollbringen.“

Aldaryl will etwas tun, doch Linje deutet auf die Wand hinter der großen Statue – in einem schmalen Schacht hockt dort ein Zwerg, vor ihm befindet sich eine Kurbel, an welcher wiederum die Ketten Valphurs befestigt sind. Kurz dreht er an dem Hebel, und schon setzen die eisernen Glieder sich in Bewegung, und der Ring um den Hals des Drachen wird durch einen ausgeklügelten Mechanismus enger gezogen. Der Junge quiekt schmerz erfüllt auf.

Linje wird die Helden jetzt bemerken und den Angriff befehlen. Aldaryl nutzt die Gelegenheit, um sich in halb verwandelter Gestalt zu dem Zwerg hinauf zu schwingen. Es kommt zum Kampf gegen die Diener des Namenlosen; ob Linje stirbt oder entkommen kann, obliegt der Entscheidung des Meisters.

Linje Bergwacht

LeP 25	AuP 25	KO 10	RS 1	MR 5	
Langdolch:	INI 9+W6	AT 10	PA 8	TP 1W+2	DK H
Besonderheiten: Linje wird sich aus dem Kampf heraushalten, jedoch einmal auf einen Helden die Liturgie NAMENLOSE KÄLTE anwenden. Das Opfer erleidet daraufhin 2W6 TP(A) pro Spielrunde, und zwar solange bis ein Pasch gewürfelt wurde oder ein Geweihter den Fluch aufhebt.					

Kultisten (Anzahl: 7)

LeP 28	AuP 32	KO 11	RS 1	MR 3	
Langdolch:	INI 11+W6	AT 12	PA 11	TP 1W+3	DK H
Streitkolben:	INI 11+W6	AT 12	PA 10	TP 1W+5	DK N
Besonderheiten: Wuchtschlag, Finte, Gezielter Stich					

Der Zwerg wird von Aldaryl getötet. Wenn Sie wollen, können Sie Answin Einhand hier erneut in Erscheinung treten lassen (mit verminderten LeP), so er zuvor überlebt hat.

Linje (oder einer ihrer Diener) wird den Eisenring um Valphurs Hals lösen und folgende Worte sprechen:

Zum Vorlesen:

„Mit dem Segen des Höchsten aller Götter – tu deine Pflicht, Kind der Drachen! Zeige, dass eure Rasse noch immer mächtig ist! Zeige, dass Er es war, welcher euch schuf – Er, Schöpfer aller mächtigen Wesen Deres!“

Valphur stößt einen lauten Schrei aus – nicht so kraftvoll wie der seiner Mutter, aber dennoch angsteinflößend. Ein Flammenstrahl schießt in eure Richtung, trifft einen der Kultisten und droht [Held] zu treffen. Dann stürzt er sich auf euch!

Der entsprechende Held (nämlich der mit den meisten LeP) kann dem Flammenstrahl durch *Ausweichen* entgehen, ansonsten erleiden er 2W+5 TP (je 10 TP bedeuten RS-1). Einer der Namenlosen Anhänger geht in Flammen auf.

Valphur stürzt sich nun auf jeden – ob es die Helden sind, die Kultisten oder gar Linje; der Drache nimmt keine Rücksicht. Es wird jedoch zu keinem wirklichen Kampf gegen Valphur kommen – denn Aldaryl wird eingreifen und versuchen, ihren Sohn zur Vernunft zu bringen. Daraufhin attackiert der Junge seine Mutter.

Zum Vorlesen:

Wie von Sinnen wirft sich Valphur auf seine eigene Mutter. Aldaryl wird von einem Schlag seiner Pranken nach hinten geworfen und prallt gegen die Statue des Namenlosen Gottes. Der junge Drache will nachsetzen, doch Aldaryl verwandelt sich – ihr Körper wächst weiter, die Flügel spreizen sich, goldene Schuppen überziehen ihren Leib. Ihren Sohn scheint dies nicht zu beeindrucken, denn mit einem lauten Kreischen attackiert er erneut. Kaum hat er die Drachin erreicht, da packt sie ihn und schleudert ihn ihrerseits gegen eine der Wände des Tempels. Risse zeigen sich im Gestein, und etwas Schutt rieselt von der Decke.

Die beiden Drachen beginnen zu kämpfen, wobei Aldaryl sich zurückhält – zwar könnte sie ihren Sohn mit Leichtigkeit töten, doch sie will ihn retten. Beschreiben Sie immer wieder, wie die Drachin Gelegenheiten verstreichen lässt, Valphur ernsthaft zu schaden; und wie daraufhin der Mordwille in den Augen des Jungen aufblitzt.

Der Tempel gerät in Mitleidenschaft, der Kampf der beiden Kreaturen bringt Wände und Decke zum Einstürzen. Sollten die Helden nicht rechtzeitig fliehen, so kann sie nur eine *Gewandtheitsprobe* vor 3W TP durch fallende Felsbrocken bewahren.

Die Kultisten nehmen Reißaus, Ihre Helden sollten es ihnen gleichtun. Dabei verlieren sie schnell die Orientierung in der Mine und können den Ausgang nicht sofort finden. Um sie herum beginnt alles zu beben, Mutter und Sohn kämpfen nun in den Schächten.

Gestalten Sie die Flucht aus der einstürzenden Mine dramatisch, indem etwa das Bein eines Helden eingeklemmt wird, oder ein plötzlicher Feuerstrahl (der Verursacher ist nicht auszumachen) den rettenden Gang verschüttet. Die Kultisten können getrost sterben, Ihren Helden sollte es letztendlich gelingen, die tödlichen Schächte zu verlassen. Verlangen Sie vorher aber weitere Proben auf *Gewandtheit*, *Orientierung* und möglicherweise *Gefahreninstinkt* (um Einstürze rechtzeitig zu bemerken). Sollten Ihre Helden Schaden erleiden, sollte dieser sich zwischen 1W und 3W bewegen. Wenn Sie wollen, können Sie es zwischen den einbrechenden Stollen auch noch zu einem Kampf gegen Linje oder andere Kultisten kommen lassen.

Tageslicht

Wenn möglich, sollten die Helden in letzter Minute aus der kollabierenden Mine entkommen können. Hinter ihnen wallt eine gewaltige Staubwolke auf, dann bleibt ein Augenblick der Erholung. Die nötigsten Verletzungen können geheilt werden, dann brachen die kämpfenden Drachen aus dem Berg hervor.

Zum Vorlesen:

Ein lautes Brüllen grollt dumpf aus der verschütteten Mine. Kurz darauf hört ihr den Lärm der kämpfenden Kreaturen – und schon fliegen die ersten Steinbrocken davon, neuer Staub wallt auf, vermischt mit drachischen Flammen! Aldaryl durchbricht die Wolke, landet schwer

angeschlagen direkt neben euch. Doch es bleibt keine Zeit, mit ihr zu reden – denn schon stürzt Valphur hinter ihr her, und die Schlacht geht weiter. Flügel werden zerbissen, goldene Schuppen vom Leib gebrochen. Beide Drachen sind ramponiert, doch Aldaryl wirkt eher verzweifelt als erschöpft. Es ist ihr eigenes Kind, das versucht sie zu töten, und ihr könnt deutlich den Schmerz in den grünen Augen der Drachenvater erkennen.

Ineinander verkrallt steigen sie empor in den Himmel – der Kampf wird in luftiger Höhe fortgesetzt. Valphur löst sich von seiner Gegnerin und fliegt in Richtung Uhdenberg. Aldaryl folgt ihm, erneut prallen sie aufeinander. Schnell sind sie viele Hundert Schritte von euch entfernt, dann stürzen beide ab. Ihr könnt ihr Fauchen und Brüllen hören, eine weitere Flammenlanze schießt in den Himmel.

Etwas wird euch in diesem Augenblick klar – den Kampf wird man gewiss in Uhdenberg bemerken, und ihr wisst, dass die neuen Drachenjäger nur darauf warten, ihren Feind in einem schwachen Moment zu erwischen...

Ihre Helden sollten den Drachen nun so schnell wie möglich folgen, denn in der Tat rüstet man sich in der Stadt zum Kampf. Dennoch wird Ihre Gruppe vor den Drachenjägern Mutter und Sohn erreichen.

Zum Vorlesen oder:

Mitten auf dem Weg nach Uhdenberg liegen sie – die Flügel zerrissen, die Leiber blutig, Aldaryl fehlt ein Auge. Valphur fehlen Stücke seiner Haut und des Fleisches darunter; aus schweren Wunden strömt das Drachenblut. Krallen sind gesplittert oder ganz abgebrochen, der Boden um sie herum ist verbrannt, ein kleiner Baum in der Nähe steht noch in Flammen. Während ihr näher kommt, könnt ihr sehen, wie Aldaryl zu ihrem Sohn kriecht. Dieser ist zu keiner Abwehraktion mehr fähig – doch die Drachin will ihn nicht angreifen, im Gegenteil: sie legte eine ihrer großen Pranken auf seinen Körper, und ihr könnt beobachten, wie einige seiner Wunden beginnen, sich zu schließen.

Valphur ist zu schwach, um etwas zu tun – gezähmt ist er aber noch lange nicht. Aldaryl will ihn jedoch nicht aufgeben, deshalb nutzt sie ihre letzten magischen Kräfte, um ihn zu heilen. Auf die Helden achtet sie dabei nicht, und noch während die beiden dort liegen, nähern sich die Drachenjäger.

Zum Vorlesen:

Ihr könnt sie sehen und hören – Menschen, Zwerge, Goblins, Orks. Sie stürmen gemeinsam den Weg, ein paar Halbelfen sind ebenfalls unter ihnen. Große Spieße ragen aus der Meute hervor, schwere Äxte und geschärfte Schwerter. Die Uhdenberger wollen sich nun endlich von der „Plage“ befreien, und so seht ihr nicht nur angeheuerte Söldner, sondern auch jede Menge aufgerüsteter Stadtbewohner.

Schon fliegen die ersten Pfeile und Armbrustbolzen. Ein Magier schleudert gar einen KULMINATO – die gleißende Kugel nähert sich im Zickzackkurs, sodass die Helden ihr auf jeden Fall entgehen können (andernfalls erleidet der getroffene Held W20+5 SP, wobei jeder Punkt RS einer Metallrüstung einen weiteren SP bedeutet). Der Zauber explodiert zwischen den beiden Drachen; Aldaryl wird schwer verletzt, Valphur richtet sich auf und stürmt auf die Jäger zu.

Flammen treffen die Uhdenberger, Valphur selbst muss einige Pfeil- und Bolzentreffer einstecken. Ein Teil der Gegner ergreift in wilder Panik die Flucht, die meisten aber attackieren den Jungen, welcher nicht mehr fliegen kann. Schnell ist er eingekreist, und Stacheln und Klingen gehen auf ihn nieder.

Natürlich können die Helden versuchen ihn zu retten, doch es wird beim Versuch bleiben, da die Jäger sich von ihrem Tun nicht abhalten lassen. Valphur kreischt herzerweichend auf, sein Tod steht kurz bevor – da erhebt sich Aldaryl und kommt ihrem Sohn zu Hilfe.

Zum Vorlesen:

Mit dem Zorn einer Mutter wütet Aldaryl unter den Drachenjägern. Sie zerschmettert Körper und zerreißt Gliedmaßen, durchbohrt die Uhdenberger mit ihren Krallen und fegt gut ein Dutzend von ihnen mit ihrem Schwanz fort. Die Gegner lassen von Valphur ab, wer noch in der Lage ist zu kämpfen, wirft sich auf die Kaiserdrachin. Das Blut vieler Rassen tränkt den steinigen Boden, Schmerzensschreie aus unterschiedlichsten Kehlen hallen von den Felsen der Roten Sichel wider. Ein wildes Gemetzel breitet sich vor euren Augen aus, der Tod hält vielfache Ernte und reißt die Kämpfenden mit blutiger Gewalt in das Reich Borons. Aldaryl kämpft wie vielleicht noch nie in ihrem langen Drachenleben, doch ihr könnt sehen, wie ihre Kräfte schwinden. Die Verletzungen, die ihr eigener Sohn ihr zugeführt hat, werden von den Uhdenbergern noch vergrößert, und schon werden ihre Attacken langsamer und verlieren an Kraft.

Aldaryl wird nun sterben, während es Valphur gelingt sich aufzurichten und mit letzter Kraft davonzufliegen.

Wie verhalten sich die Helden? Helfen sie der kämpfenden Mutter, unterstützen sie die Uhdenberger, verfolgen sie Valphur? Am Ende wird der junge Drache entkommen, und Aldaryls Leib wird in einem großen Triumphmarsch in die Stadt getragen. Uhdenberg ist von der Bedrohung befreit, doch nur wenige wissen, dass das Böse nicht von der Drachin ausging.

Jeder, der am entscheidenden Kampf teilgenommen, erhält nun das Recht, sich *Drachentöter* zu nennen. In wie weit Belohnungen ausgezahlt werden, lässt sich nicht ganz definieren – die Söldner wollen mit Sicherheit Geld sehen, doch die Erzbarone weisen darauf hin, dass ganz Uhdenberg sich an der Tötung des Drachens beteiligt hat und man von daher nicht jeden einzelnen auszahlen kann. Es wird zum Streit kommen, am Ende werden einige der Jäger mit gefüllten Geldbeuteln die Stadt verlassen.

ERFAHRUNGEN

Für jeden Helden sollten 300 AP angemessen sein, zudem gibt es je eine SE auf *Fährtensuchen*, *Wildnisleben*, *Fallenstellen*, *Kriegskunst*, *Klettern* und *Orientierung*. Die Sonderfertigkeit *Gebirgskundig* kann vergünstigt erworben werden.

ANHÄNGE

Dramatis Personae

Aldaryl

Die Kaiserdrachin ist noch keine tausend Jahre alt, gilt nach den Maßstäben ihrer Rasse daher noch als recht jung. Valphur ist ihr erstes Kind, gezeugt mit einem Drachen, der ebenfalls in der Roten Sichel beheimatet ist. Anstatt ihren Sohn aus dem Hort zu vertreiben, wie es gewöhnlich bei Drachen der Fall ist, sorgt Aldaryl für den Kleinen und entwickelt ungewöhnlich starke Muttergefühle.

Ihr Temperament kann als aufbrausend bezeichnet werden. Nur selten hat sie sich unter Kontrolle, was für eine Kreatur von ihrer Macht aber auch nicht nötig ist. Im Verlauf des Abenteuers handelt sie aufgrund der Sorge um ihren Sohn oft impulsiv und planlos, erst im späteren Verlauf zwingt sie sich zur Ruhe und nimmt als Tarnung menschliche Gestalt an. Ihre magischen Schwerpunkte liegen in den Bereichen HERRSCHAFT und HELLSICHT.

Valphur

Drei Eier hatte seine Mutter gelegt, somit schlüpften drei Jungen – es kam zum Kampf, wie unter frisch ausgebrüteten Drachen üblich, und Valphur tötete seine Geschwister. Er wurde zum Augapfel Aldaryls, bis er von den Anhängern des Namenlosen entführt wurde. Über seine frühere Persönlichkeit muss an dieser Stelle nicht gesprochen werden – durch den Einfluss der Rattenpilze ist er zu einem Monster geworden, das von Wut und Aggression beherrscht wird.

Linje Bergwacht

Die hübsche junge Frau mit den kindhaften Zügen ist dem Kult des Namenlosen vollkommen verfallen. Um die Weihe zu empfangen, hat sie ihren linken kleinen Zeh geopfert.

Ihren Vater verachtet sie. Nachdem vor wenigen Jahren ihre Ur-Großmutter – welche die Familie als Erzbaronin zu großem Wohlstand und Glück geführt hatte – verstorben war, übernahm Wulf Bergwacht das Familiengeschäft. Seitdem geht es bergab mit den Bergwachts, und Linje gibt ihrem Vater die Schuld daran.

Vor einiger Zeit begab sie sich aus lauter Frust in eine der Schenken Uhdenbergs und betrank sich dort. Ein Geweihter des Namenlosen, nur als Gast in der Stadt, wurde auf sie aufmerksam und begann, ihren Frust und den Zorn auf den Vater umzuwandeln in blühende Hingabe zum Dunklen Gott. Er brachte ihr alles bei, was sie wissen musste, und als er Uhdenberg verließ, da gründete Linje ihre eigene Sekte. Später stieß Answin Einhand zu ihr, gesandt von ihrem Lehrer, um sie zu unterstützen.

Äußerlich gibt Linje sich unauffällig, sie ist keine bekannte Persönlichkeit der Stadt. Dies gereicht ihr zum Vorteil, denn sie weiß – sollte die Sekte auffliegen, droht ihnen allen der Scheiterhaufen. Deshalb überlässt sie die meisten Dinge Answin, damit er im Notfall den Kopf für sie hinhält.

Wulf Bergwacht

Der Erzbaron tut sich schwer mit seinem Erbe. Seine Großmutter war eine gefeierte Matriarchin, er ist nur ein blasses Abbild. Hinzu kommt, dass der Geist seiner Großmutter in der wichtigsten Silbermine der Bergwachts spukt, wodurch der dortige Ertrag zum Erliegen gekommen ist. Wulf weiß nicht, was er tun soll – nach außen hin verkörpert er den reichen und gönnerhaften Baron, doch in Wirklichkeit plagen ihn große Selbstzweifel, denn er weiß, dass er dringend handeln muss, wenn seine Familie nicht untergehen soll.

Ornald Binsenbeck

In den nördlichen Gebirgen Aventuriens bekannt, wird Binsenbeck häufig als Prospektor angeheuert, um Handelszüge und Goldsucher zu begleiten. Er spricht fast alle nördlichen Sprachen, auch Goblinisch. Sein Spezialgebiet ist die Rote Sichel.

Thil Sonnenkind

Der Halbelf ist Druide und sorgt sich um das friedliche Miteinander der Völker. Er hat außerdem Kontakt zu verschiedenen Goblinstämmen und einigen Drachen.

Answin Einhand

Ein Söldner, der sich irgendwann dem Namenlosen zuwandte. Geopfert hat er seinem Gott den rechten Zeigefinger – später verlor er in einem Kampf die ganze Hand. Er wurde nach Uhdenberg gesandt, um Linje bei ihren Vorhaben zu unterstützen. Wenn Sie wollen, kann Answin dieses Abenteuer überleben, um zu einem späteren Zeitpunkt erneut gegen die Helden anzutreten.

Die Minenloge

Neben Wulf Bergwacht gehören der Loge noch *Nadjescha Kowang* (Norbadin, kontrolliert den Schieferabbau), *Jassaf ibn Shadian* (Tulamide, ihm gehört auch *Shanjas Diwan*), *Gurluug Rottmann* (Goblin, sehr gewalttätig) sowie *Rowin* und *Hagen Kolenbrander* (Brüder, kontrollieren den Außenhandel) an.

Weitere Jäger (Beispiele)

Ruk Winterkalt (Schwarzmagier aus Lowangen, Egoist), *Xaida* (Söldnerin aus Garethien, ehrenhaft), *Jago Gatschinko* (norbadischer Jäger, auf Trophäen aus), *Bösfold zu Jolen* (Adliger aus Nostria, will Ruhm), *Zholvis Filidse* (Söldnerin aus Schwarztobrien, skrupellos), *Kerling aus dem Wald* (Jäger aus Weiden, hartgesotten), *Farling Erlgrimm* (Söldner aus Weiden, verbittert), *Reo von Horigan* (Krieger aus Garethien, will den Drachenhort plündern) u.a.

Dokumente

Linjes Brief

Drachin,

wir haben Dein Kind. Solltest Du es noch einmal wagen, Dich in die Nähe Uhdenbergs zu begeben, so werden wir es töten.

Dein Sohn wird bald zu Dir zurückkehren, sei also geduldig. Als Zeichen unseres guten Willens senden wir Dir eben jene Kämpfer, welche Dein Kind geraubt haben – so Du willst, kannst Du sie töten, betrachte sie als Geschenk und Friedensangebot.