

# VON DRACHEN UND MENSCHEN

Ein Abenteuer für 3 bis 5 Helden und den Meister von Tobias Gehring,  
entstanden anlässlich des 7. Abenteuerwettbewerbs der Drachenzwinge im Jahr 2018

**Spielsystem und -edition:** DSA 4

**Spielwelt und -region:** Aventurien, Bornland

**Zeit:** Winter eines beliebigen Jahres

**Erfahrung:** niedrig bis mittel

**Anforderungen:** Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

**Klappentext:** *Während des Ifirnslichterfestes in Festum verschwindet ein Meckerdrache, die Hauptattraktion des die Feierlichkeiten begleitenden Jahrmarktes, spurlos, und das örtliche Drachendom wird angegriffen. Was geht vor sich in der Stadt des Drachentöters Festo von Aldyra?*



DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

# DAS ABENTEUER

## ZUR HANDLUNG

Zum Ifirnslichterfest reisen der Scharlatan Fantastian vom Einhornwald und der ihn begleitende Meckerdrache Draconius nach Festum. Als Draconius vom Drachenmuseum erfährt, ist er entsetzt, dass Menschen hier Überreste von ihm verehrter Drachen ausstellen und deren ‚Mördern‘ huldigen. In seiner Wut verwüstet er das Museum und stiehlt den Karfunkel des vom Stadtgründer Festo von Aldyra erschlagenen Höhlendrachen. Wird es den Helden gelingen, die Geschehnisse aufzuklären und den Stein zurückzubringen?

## HINWEISE

*Von Drachen und Menschen* ist für einen Spielabend ausgelegt. Wenngleich ein Drache der Antagonist dieses Abenteuers ist, sind Drachen hassende Helden mit Vorsicht zu genießen, da sie den vorgesehenen Beginn des Abenteuers erschweren. Für Helden mit anders geartetem Interesse an Drachen ist das Abenteuer hingegen eine Fundgrube faszinierender Begegnungen und Örtlichkeiten.

Folgende Abkürzungen verweisen auf DSA-Publikationen:

- LdsB: Land des schwarzen Bären
- ZBA: Zoo-Botanica Aventurica

Da keine Beschreibung der Metropole Festum ins Abenteuer integriert werden konnte, ist die Lektüre des einschlägigen Kapitels aus LdsB anzuraten.

# VORHANG AUF

## ABENTEUER IM EINHORNWALD

Das Ifirnslichterfest findet in Festum vom 30. Hesinde – 1. Firun statt. Religiöse Riten werden begleitet von einem Jahrmarkt, auf dem man das Wirken von Schaustellern bewundern kann. Zu diesen zählt in diesem Jahr erstmals der Jahrmarktszauberer Fantastian mit seiner Schau „Abenteuer

im Einhornwald“. Richten Sie es ein, dass möglichst alle Helden am Abend des 30. Hesinde der Vorführung auf dem Gaukelplatz (LdsB 96) beiwohnen. Diese dreht sich um ein Abenteuer Fantastians, der im Einhornwald Wesen wie Einhörnern und Hippogriffen begegnet, die er illusionär auf die Bühne zaubert. Im Finale verbündet er sich mit dem Drachen Draconius und Abenteurern, um einen Dämon zu besiegen, der den Wald bedroht. Draconius wird gespielt vom namensgleichen Begleiter Fantastians, einem Meckerdrachen. Und auch die Abenteurer werden durch Personen aus dem Publikum gemimt. Dreimal dürfen Sie raten, wen Fantastian für besonders geeignet hält, in diese Rollen zu schlüpfen...

Nach der Vorstellung, bei der v. a. der Auftritt eines echten Drachen für lautes Ah und Oh sorgt, lädt Fantastian die Helden ein, über den Markt und durch die Kneipen Festums zu ziehen. Er sollte den Helden möglichst sympathisch erscheinen. Draconius möchte nach all dem Trubel ungestört für sich allein herumstreifen, wobei ihm seine stolz präsentierte Fähigkeit, sich durch chamäleongleiche Verfärbung nahezu unsichtbar zu machen, hilft. Als sich die Wege der Helden und Fantastians an dessen Planwagen trennen, ist der Drache noch nicht zurück. Dies kümmert Fantastian nicht, kennt er doch seinen Freund als Nachtschwärmer.

## **DRACHE GESUCHT**

Am nächsten Vormittag begegnen die Helden Fantastian erneut. Der Jahrmarktszauberer befragt mit besorgter Miene Passanten, doch kann ihm niemand weiterhelfen. Gehen die Helden nicht auf ihn zu, wird Fantastian seinerseits auf sie aufmerksam und teilt ihnen mit, dass Draconius noch immer nicht aufgetaucht ist. Dies beunruhigt ihn, da der mürrische Drache Sonnenaufgänge verabscheut und deshalb eigentlich immer rechtzeitig in sein Quartier in Fantastians Wagen zurückkehrt. Für die Suche nach Draconius hat Fantastian zwei Anhaltspunkte: zum einen frisst Draconius sehr gerne Vögel, sodass ihn vielleicht jemand irgendwo bei der Jagd gesehen hat, zum anderen ist der Meckerdrache stark an anderen, insbesondere großen und mächtigen, Drachen interessiert, die er ähnlich wie Menschen ihre größten Heroen verehrt, und könnte sich deshalb an Orten aufgehalten haben oder noch aufhalten, die mit diesen zu tun haben. Fantastian verfolgt erstere Spur und bittet die Helden, letzterer nachzugehen. Die vielbeschäftigte Garde wird ihm als rechtlosem Fahrenden sicher nicht helfen. Als Lohn bietet Fantastian den Helden die halben bzw. bei einem Erfolg die

ganzen Einnahmen der gestrigen Vorstellung (pro Held 1 bzw. 2 Dukaten) und bittet sie, sich zum Abendessen im Tempel von Rum und Grog (LdsB 96) zu treffen.

Da Festum von einem Theaterritter, Festo von Aldyra, gegründet wurde, der auf dem heutigen Stadtgebiet den Höhlendracen Shilpin tötete, gibt es in der Stadt mehrere Orte mit Bezug zu Drachen. Zu nennen sind der Drachenbrunnen (LdsB 93) sowie das Drachmuseum im Hesindendorf, nicht weit vom Gaukelplatz entfernt (LdsB 96). Knochenreste des Drachen werden im Rathaus ausgestellt (LdsB 93). Der Heilige Drachenorden der Hesindekirche ist in der Neustadt ansässig (LdsB 95). Zu den alchimistischen Ingredienzien, mit denen in der Niederlassung des Roten Salamanders gehandelt wird, zählen auch (angebliche?) Drachenüberreste (LdsB 96). Und auch in der Kriegerakademie (LdsB 97) sowie dem Rondratempel (LdsB 97) findet Festo Verehrung.

Die verschiedenen Orte in Festum mit Bezug zu Drachen abzuklappern, wird die Helden einige Zeit auf Trab halten. Draconius werden sie allerdings nirgends finden; er kreist zumeist unsichtbar und außer Reichweite einschlägiger Zauber am Himmel. Inwieweit Sie den Helden Hinweise auf nächtliche Begegnungen mit Draconius präsentieren oder die Suche mit weiteren Begegnungen aufpeppen, bleibt Ihnen überlassen. Wichtig ist, dass die Helden von dem Museum und der Geschichte Festos erfahren.

## **TUMULT IM MUSEUM**

### **FIRUNSAABEND**

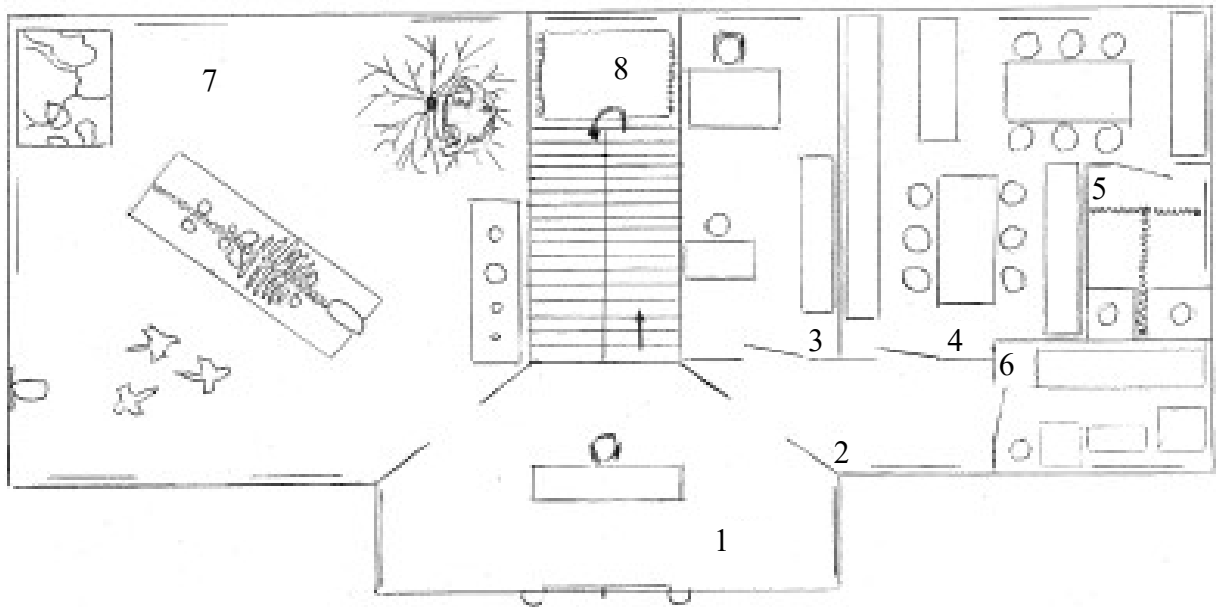
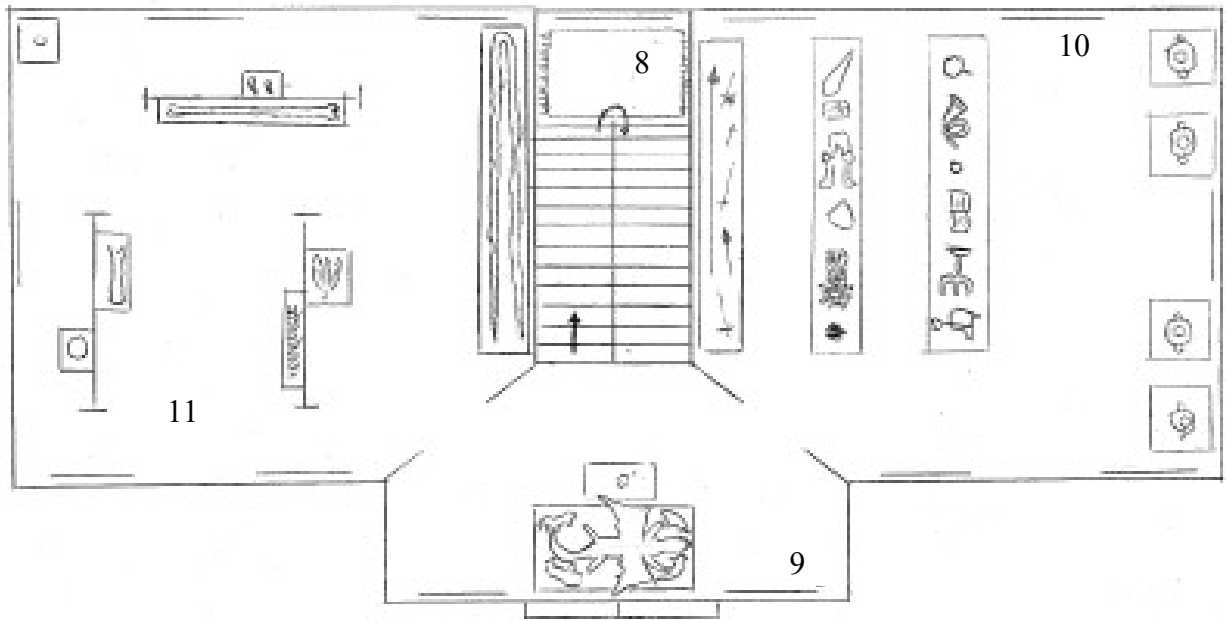
Im Tempel von Rum und Grog erwartet die Helden ordentliches Essen, aber schlechte Neuigkeiten, denn auch Fantastian ist es nicht gelungen, seinen Freund zu finden. Während die Helden und Fantastian speisen und sich bereden, steigert sich der tagsüber spärlich gefallene Schnee zu einem dichten Schneetreiben, das 2 Stunden anhält. Sollte dies allein noch nicht reichen, die Helden vom Aufbruch abzuhalten, inszenieren Sie z. B. eine Kneipenschlägerei, damit die Helden erst am späten Abend aus dem Tempel von Rum und Grog aufbrechen. Dann werden sie Zeugen, wie in der angrenzenden Straße Trubel ausbricht und der Schein kleiner, flackernder Feuer die Nacht erhellt: Im Drachmuseum brennt es!

Zurückzuführen ist dies auf das Wirken Draconius'. Der Meckerdrache hatte während seines Ausfluges am Vorabend das Drachendom bemerkt. Dass dort die Überreste getöteter Drachen öffentlich zur Schau gestellt und deren ‚Mörder‘ verehrt werden, entsetzte ihn. Wutentbrannt beschloss er, das Museum anzugreifen, und drang kurz vor der abendlichen Schließung, dank seiner Quasi-Unsichtbarkeit unbemerkt, ein. Während draußen der Schnee fiel, zerstörte und beschädigte Draconius zahlreiche Ausstellungsstücke und stahl das Herzstück des Museums, den Karfunkel des von Festo getöteten Drachen. Zuletzt setzte er mit seinem Feueratem mehrere Objekte in Brand und entschwand, den Karfunkel in den Krallen tragend, in die Nacht. Den Nachtwächter hatte er zuvor mittels eines *Somnigravis* außer Gefecht gesetzt.

## **IM MUSEUM**

### **VOR ORT**

Das Drachendom ist ein zweigeschossiger, weißer Bau. Betreten kann man es durch ein von Halbsäulen gesäumtes Portal, über dem im Tympanon das Relief eines Drachen, einer Schlange und eines Schwans thronet. Darunter ist der Name des Museums – Museum Dracologicum zur Bildung des Volkes und Ehre der Drachentöter – in den Stein gemeißelt. Durch das Portal betritt man die Eingangshalle, die abgesehen von einem Empfangstisch mit zugehörigem Sessel und Kasse und Bildern von Drachen an den Wänden weithin leer ist (1). Durch eine offene Pforte zur Rechten gelangt man in einen kleinen, schmucklosen Flur (2), von dem drei Türen abgehen. Die erste Tür zur Linken führt ins Museumsbüro, in dem der Museumsleiter, Magister Vagor, sowie seine Sekretärin ihre Arbeitsplätze haben. Ein Regal beinhaltet administrative Dokumente. Ans Büro schließt sich die Bibliothek (4) an. Hier finden sich in nur zu Teilen gefüllten Regalen drachenkundliche Bücher, Berichte über Begegnungen mit Drachen, anatomische Skizzen verschiedener Drachenarten usw. An Tischen finden 12 Besucher Platz zum Lesen. Eine Nebenkammer beinhaltet die Aborte (5). Die dritte vom Flur abgehende Tür führt in die Besen- und Abstellkammer (6).



DRACHEN  
 MUSEUM

Besucher des Museums, die nicht an der Bibliothek interessiert sind, wenden sich von der Eingangshalle aus nach links, wo sie durch eine offene Pforte in die Halle der niederen (kleinen sowie nicht magiebegabten) Drachen (7) gelangen. Rund um das teils aus echten Knochen, teils aus Holzimitaten zusammengesetzte Skelett eines Tatzelwurms finden sich hier die verkleinerte Nachbildung eines Baumdrachen in seinem Nest, versteinerte Eier mehrerer niederer Drachenarten, an Schnüren an der Decke befestigte lebensgroße Nachbildungen fliegender Mecker- und Funkeldrachen, der an der Wand hängende Kopf eines Grubenwurms sowie eine in eine Tischplatte geschnitzte Karte des Bornlandes, auf der bekannte Habitate hiesiger Drachen verzeichnet sind.

Über das Treppenhaus (8) führt der Weg hinauf in die Halle Shilpins (9). Deren Blickfang ist eine Statue des von Festo getöteten Höhlendrachen mitsamt des vergifteten Viehs, das ihm zum Verhängnis wurde. Das Herzstück des Museums aber, der Karfunkel des Drachen, ruht in einer Vitrine zu Füßen der Statue. Der gerade einmal erbsengroße, intensiv rötlich leuchtende Stein ist eingefasst in eine handtellergroße Bronzescheibe, in die ringsum die Inschrift „Festo Aldyrensis Victor Contra Draconem“ eingraviert ist.

Wendet man sich von der Treppe kommend nach links, erreicht man die Halle der Drachentöter (10). In Vitrinen werden Waffen, Rüstungen und Schilde, die im Kampf gegen Drachen geführt wurden, sowie weitere Besitztümer von Drachentöttern präsentiert. Am jenseitigen Ende des Saales werden berühmte bornische Drachentöter mit lebensgroßen Statuen geehrt; die Taten weiterer Heroen wie Gerons des Einhändigen oder der Abenteurer, die vor einigen Jahren einen Drachen aus Drachenzwingen vertrieben, sind auf Gemälden verewigt.

Schlussendlich erwarten den Besucher in der Halle der hohen Drachen (11) Ausstellungsstücke zu den großen, magiebegabten Drachenarten. Zu finden sind hier ein Schrein der Karfunkel, in dem (angeblich) u. a. die Karfunkelsteine Glowasils und des Wurms von Chababien ausgestellt sind, ein versteinerter Drachenbandwurm, sowie hölzerne Stellwände, die Gemälde verschiedener Drachenarten und, auf daran angebrachten Holzbrettern, verschiedene Objekte zeigen, die in Verbindung zu den jeweils abgebildeten Drachen stehen, etwa Zähne, Schuppen, Krallen oder einzelne Knochen.

## **SPUREN DES ZORNS**

Die vorige Beschreibung schildert den Normalzustand des Museums. Draconius' Zerstörungswut richtete sich v. a. gegen die Halle der Drachentöter. Die dort aufgehängten Gemälde hat der Drache zerfetzt, die Vitrinen aufgebrochen und die darin enthaltenen Ausstellungsstücke beschädigt, indem er brennbare Materialien, so auch die Vorhänge an den Fenstern, mit seinem Feueratem in Brand setzte, zerbrechliche Gegenstände wie einen Tonkrug, aus dem Festo von Aldyra getrunken haben soll, zerschmetterte, etc. Insbesondere hat Draconius die Vitrine vor dem Standbild Shilpins zerstört und den darin befindlichen Stein gestohlen. Ferner setzte er den Teppich im Treppenhaus in Brand, um Löschenden den Weg hinauf zur Halle der Drachentöter zu erschweren und so den dort angerichteten Schaden zu maximieren. Nach Ihrer Maßgabe kann Draconius auch anderswo gewütet haben; jedoch konzentrierte er sich auf die Halle der Drachentöter und ließ alle drachischen Objekte außer dem Karfunkel unangetastet.

Weitere Hinweise kann der verzauberte Nachtwächter Mew Kunzke geben, der zusammengesunken auf dem Sessel in der Eingangshalle hockt, aber wach wird, wenn man ihn unsanft rüttelt oder die Wirkung des *Somnigravis* endet. Mew kann berichten, dass er wie jeden Abend nach der Schließung des Museums stündlich seine Rundgänge gemacht hatte, ohne dass ihm etwas aufgefallen wäre. Während des Schneetreibens war er von einem Rundgang zurückgekehrt und hatte sich, ohne die geringste Müdigkeit zu verspüren, hingesezt, als es ihm auf einmal schien, als würde sich ein großer Vogel nähern. Tatsächlich glaubt er, mit seinen scharfen Augen sehr schemenhaft ein fliegendes Wesen ganz in seiner Nähe gesehen zu haben. Anschließend kann er sich an nichts mehr erinnern.

## **HÄNGT IHN HÖHER!**

Durch die Suchaktion der Helden und Fantastians ist das Verschwinden Draconius' bereits an vielen Stellen bekannt; womöglich sind die Helden selbst im Drachenmuseum gewesen und haben ihr Anliegen vorgebracht. Durch die Aussage Mews und die Art der Schäden kommt beim Drachenexperten Magister Vagor, der alsbald schockiert in Begleitung zweier Gardisten die Szenerie betritt, bald ein Verdacht gegen Draconius auf, der zur Gewissheit wird, als er mit einem *Analys* Spuren drachischer Magie identifiziert.



Diese Nachricht ist für Fantastian eine Katastrophe, denn die Garde führt ihn als Besitzer des ‚Haustieres‘ Draconius und macht ihn für alle von diesem angerichtete Schäden haftbar. Unglücklicherweise belaufen diese sich auf die Zerstörung mehrerer Kunstwerke, die Zerstörung oder Beschädigung einiger historischer Unikate, mehr oder minder starke Brandschäden – je nachdem, wie schnell und erfolgreich die Helden und andere Helfer aus der Nachbarschaft beim Löschen waren – sowie das Verschwinden eines Karfunkelsteins, der für ganz Festum von hohem symbolischem Wert ist.

So wird Fantastian noch am Ort des Geschehens von der Stadtgarde abgeführt. Ebenso werden die Helden aufgefordert, Fantastian und die Garde in die Wachstube zu begleiten, um die für Garde unklare Verwicklung der Gruppe in die Geschehnisse klären zu können.

In der Wachstube stellt sich, soweit die Helden und Fantastian wahrheitsgemäß aussagen, heraus, dass erstere keine Strafe zu befürchten haben. Den unglückseligen Scharlatan aber dürften mehrere Jahrzehnte Zwangsarbeit im Bergwerk sowie eine öffentliche Züchtigung bevorstehen. Am schwersten unter all den angerichteten Schäden wiegt der Verlust des Karfunkels Shilpins – was bedeutet, dass die Strafe für Fantastian spürbar geringer ausfiele, sollte es gelingen, diesen zurückzubringen. Ansonsten hat der rechtlose Fahrende keine Möglichkeiten, sich gegen das Ungemach zu wehren.

Es braucht also tatkräftige Menschen, um herauszufinden, wohin Draconius und der Karfunkel verschwunden sind, letzteren zurückzuholen und nach dem Wunsch der Garde auch ersteren tot oder lebendig abzuliefern. Die Garde ist allerdings durch den nahenden Nationalfeiertag in Anspruch genommen, zu dem wichtige Persönlichkeiten erwartet werden. Doch glücklicherweise gibt es ja noch die Helden. Eine Halbierung der Fantastian bevorstehenden Zwangsarbeit bei Wiederbeschaffung des Karfunkels sowie 5 Dukaten pro Kopf für das Unschädlichmachen Draconius‘ wird der Gruppe geboten. Der Scharlatan bleibt indes selbstredend in Gewahrsam der Garde.

## **HINTERHER!**

Draconius‘ Plan ist, den aus dem Museum gestohlenen Karfunkel Shilpins in die Obhut eines wehrhaften Drachen zu geben, der darüber als Teil seines Hortes wachen soll. Der geschnitzten Karte in der Halle der niederen Drachen konnte entnehmen, wo sich geeignete Drachen befinden,

musste aber erkennen, dass im Umkreis mehrerer Tagesreisen nur ein einziges in Frage kommendes Wesen lebt: ein Tatzelwurm in dem Wald zwischen Sarauklis und der Festumer Bucht. Widerstrebend beschloss Draconius, vorerst diesem den Karfunkel anzuvertrauen, und dann einen Weg zu suchen, ihn weiter zu einem wahren Drachen in den Drachensteinen zu befördern.

Um den Aufenthaltsort des Tatzelwurms genauer zu lokalisieren, begab sich Draconius in die Museumsbibliothek und wurde dort tatsächlich fündig: Im Buch *Tatzelwürmer zwischen Born und Walsach* wird der Tatzelwurm in einem Text beschrieben, der die Information enthält, dass das für seine Art ungewöhnlich ortstreue Tier im nördlichen Teil des Waldes, etwa auf halber Strecke zwischen Bullstadt und Bangra, in einer Höhle bei einem Weiher lebt. Hierhin brach Draconius unmittelbar nach dem Angriff auf. Zu seinem Unglück vergaß er, das Buch wieder ins Regal zu stellen, sodass es nach wie vor, auf der richtigen Seite aufgeschlagen, auf einem Tisch in der Bibliothek liegt. Der Nachtwächter kann bezeugen, dass das Buch vor dem Angriff nicht dort lag. Leiten die Helden hieraus die richtigen Schlüsse ab, können sie Draconius zu seinem Ziel verfolgen. Sollten sie diese Spur übersehen, kommt einem NSC der Gedanke.

## **STREIT UM DEN KARFUNKEL**

### **AN DER TATZELWURMHÖHLE**

Aufgrund seines Vorsprunges und seiner Flugfähigkeit wird Draconius die Höhle vor den Helden erreichen und dort, vom Tatzelwurm unbemerkt, den Karfunkel deponieren. Anschließend verweilt er im Wald, um sich zu stärken, die nächsten Schritte zu planen und sich auszuruhen. So verschläft er die Ankunft der Helden an der Höhle, wo die Gruppe nach einer Tagesreise, vermutlich am frühen Abend des Tages nach dem Angriff, eintrifft.

Als die Gruppe ankommt, ist der Tatzelwurm dabei, einen erlegten Elch im Rückwärtsgang in seine Höhle zu ziehen. *Sinnenscharfe* Helden bemerken dies, ehe der Tatzelwurm auf sie aufmerksam wird. Nun hat die Gruppe verschiedene Möglichkeiten:

- Ein Angriff auf den Tatzelwurm mündet ebenso in einen Kampf wie die weitere offene Annäherung ohne kämpferische Absicht, da in letzterem Fall der Tatzelwurm die Helden bemerkt und sie als vermeintliche Rivalen um den Elch vertreiben möchte.

- Warten die Helden im Verborgenen ab, zieht sich der Tatzelwurm in die Höhle zurück. Durch den Elch und einen unterirdischen Bach ist er dort mit allem Nötigen versorgt, sodass er seine Heimstatt einige Tage lang nicht verlassen wird.
- Eine Suche nach Draconius verläuft erfolglos, da der kleine Drache im großen Wald der Nadel im Heuhaufen gleicht, als Flieger quasi keine Spuren hinterlässt und den Vorteil der Quasi-Unsichtbarkeit genießt. Sollten die Helden bis zum folgenden Abend nahe der Höhle kampieren, wird Draconius sie irgendwann bemerken. Orientieren Sie sich für diesen Fall am Kapitel „Zeit der Worte“. Wahrscheinlicher ist es, dass die Helden sofort oder relativ bald den Kampf mit dem Tatzelwurm suchen.

## ZEIT DER WAFFEN

Greifen die Helden den Tatzelwurm direkt an, kämpft er – leicht geschwächt durch die Auseinandersetzung mit dem Elch – mit folgenden Werten:

**INI** 8+W6    **PA** 7    **LeP** 53    **RS** 4    **GS** 5    **AU** 91    **MR** 6/9

**Biss:** **DK** N    **AT** 12    **TP** 2W+1

**Klauen:** **DK** HN    **AT** 10    **TP** 1W+5

**Schwanzschlag:** **DK** NS    **AT** 8    **TP** 1W+3

Ausführlichere Angaben zu Tatzelwürmern und dem Kampf mit ihnen finden Sie in ZBA 87.

Warten die Helden zumindest den Großteil der Nacht ab, haben sich die LeP und AuP um je 1W6 Punkte regeneriert. Jedoch bietet ein nächtlicher Angriff den Helden die Möglichkeit, den Tatzelwurm im Schlaf zu überraschen, wenn sie sich leise durch die Höhle bewegen.

Die natürliche Höhle selbst ist klein und beschränkt sich auf einen gewundenen, unter einen bewaldeten Hügel führenden Gang und den Höhlendom, wo der Tatzelwurm haust. Gleich, ob die Helden nach einem erfolgreichen Kampf mit dem Wurm in der Höhle nach Draconius bzw. dem Karfunkel suchen oder als Angreifer eindringen, ist die Höhle jenseits des Eingangsbereichs vom Gestank des Tieres erfüllt, sodass Helden mit *Sensiblem Geruchssinn* pro SR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen müssen, um die Höhle zu betreten bzw. nicht fluchtartig zu verlassen.



TATZELWURM — HÖHLE

Im Höhlendom befinden sich, sofern es nicht unmittelbar zum Kampf kam, die Überreste des Elchs sowie in jedem Fall der Hort des Tatzelwurms. Dieser enthält 1W6+6 glitzernde, funkelnde Gegenstände Ihrer Wahl von meist geringem Wert – und den Karfunkel Shilpins.

## **ZEIT DER WORTE**

Gleich, wann die Helden mit dem Karfunkel die Höhle verlassen, stoßen sie dabei auf Draconius, der just von einem Ausflug in der Umgebung zurückkehrt, um an der Höhle nach dem Rechten zu sehen. Dem Drachen, der die aus der Höhle tretenden Helden sowie ggf. den vor dieser liegenden erschlagenen Tatzelwurm sieht, ist sofort klar, was passiert ist. Er manifestiert sich, indem er seine Schuppen ihre natürliche Farbe annehmen lässt, wird die Helden aber nicht selbstmörderisch angreifen, sondern nach einer Schimpftirade das Gespräch suchen, um die Gruppe dazu zu bewegen, den Karfunkel herauszurücken.

Draconius bedient sich dabei folgender Argumentation: Drachen sind keine Tiere, sondern individuelle, weise und erhabene Persönlichkeiten. Ein solches Wesen zu töten, ist keine Heldentat, sondern ein Mord, die Huldigung von Drachentöttern folglich die Verehrung von Mördern, und das Ausstellen von Überresten ermordeter Drachen eine Verhöhnung und Schändung von Mordopfern. Der Karfunkel Shilpins gehöre daher in die Obhut eines Drachen, der ihn vor allen Menschen beschütze.

Diese Positionen sind für Draconius in Stein gemeißelte Grundsätze, von denen er in einem Gespräch nicht abzubringen ist. Andererseits hat der kleine Meckerdrache aber auch nicht die Mittel, um den Helden den in ihrem Besitz befindlichen Karfunkel zu entreißen. So liegt es an den Helden, ob sie sich von Draconius überzeugen lassen und ihm den Karfunkel aushändigen oder nicht, und ob sie versuchen, auch den Meckerdrachen im Kampf zu besiegen (Draconius wird sich einem solchen nach Möglichkeit durch Flucht entziehen) oder ihn seiner Wege ziehen lassen. In letzterem Fall wird Draconius sich vorerst geschlagen geben, aber auf Rache sinnen, woraus Sie ein weiteres Abenteuer basteln mögen.

# AUSKLANG

Wie auch immer sich die Helden entscheiden, anschließend steht die Rückkehr nach Festum an. Je nachdem, ob die Helden mit oder ohne Karfunkel sowie mit oder ohne einem toten oder gefangenen Draconius eintreffen, erhalten sie Belohnungen in unterschiedlicher Höhe entsprechend der zuvor getroffenen Vereinbarungen, zudem 75 AP sowie spezielle Erfahrungen in *Tierkunde*, *Geschichtswissen* und ggf. 1 bis 2 weiteren Talenten nach Ihrer Maßgabe.

Bei einer erfolgreichen Mission haben sie die Gunst des Museumsleiters Vagor erworben, der ihnen fortan freundschaftlich verbunden ist und sie gerne auf weitere Missionen entsenden wird. Treffen die Helden hingegen ohne Karfunkel ein, haben sie sowohl bei Vagor als auch bei der Stadt Festum gehörig Kredit verspielt.

## DRAMATIS PERSONAE

### DRACONIUS DER PRÄCHTIGE

Der 56 Halbfinger messende Meckerdrache wurde vor 49 Götterläufen am Rande des Reichsforsts geboren. Da das Ei, aus dem er schlüpfte, in einem Nest nahe einer Kraftlinie lag, zeichnet sich Draconius gegenüber anderen Meckerdrachen durch ein silbrig schimmerndes Schuppenkleid wie auch eine stärkere magische Begabung aus. Gleichwohl kann er es selbstredend nicht mit einem der großen Drachen aufnehmen, die er inbrünstig verehrt. Nach einem Konflikt mit Waldelfen verließ er seine Heimat und schloss Freundschaft mit dem Scharlatan Fantastian, den er seither auf dessen Reisen begleitet.

Weitere, allgemeine Informationen zu Meckerdrachen finden Sie in ZBA 86.

MU 14	KL 13	IN 12	CH 14	FF 10	GE 12	KO 13	KK 10
INI 13+W6	PA 9	LeP 20	RS 4	AuP 50	GS 2/13	MR 6/8	AsP 30
Biss/Klauen: DK H AT 13 TP 1W+3							
Flammenstrahl (alle 3 KR): DK 7 Schritt AT 15 TP 1W							

Zauber: Adlerauge 8, Duplicatus 5, Exposami 5, Favilludo 9, Seidenweich 8, Somnigravis 7, Vocolimbo 6

## **FANTASTIAN VOM EINHORNWALD**

Der 28 Jahre, 1,81 Schritt große alte Blondschoopf, der sein Haar zu einem Zopf gebunden trägt, hätte ein Magus des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach werden können. Doch mehr als der Lernstoff interessierten ihn Wein, Weib und Gesang, und so fiel er durchs Examen. Fortan verdiente er sein Auskommen, indem er von Jahrmarkt zu Jahrmarkt reiste, die Menschen in den durchquerten Ortschaften mit seiner Magie und manch eine Frau unter ihnen auch auf andere Weise beglückte. Zur Verfeinerung seines Bühnenprogramms „Abenteuer im Einhornwald“ ist er stets daran interessiert, mehr über fabelhafte Kreaturen zu erfahren. Als er Draconius kennenlernte, freundete er sich mit dem Drachen an und reist seitdem gemeinsam mit diesem umher.

MU 11 KL 11 IN 13 CH 14 FF 11 GE 13 KO 10 KK 11

INI 10+W6 LeP 29 RS 1 (Gewand) AuP 27 GS 8 MR 2 AsP 24

Kurzschwert: AT 11 PA 9 TP 1W+2

Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Richtungssinn, Tierfreund / Hitzeempfindlichkeit, Randgruppe, Schlechte Regeneration

Wichtige Talente: Betören 10, Tierkunde 7, Magiekunde 6, Sagen/Legenden 8, Überreden 9

Wichtige Zauber: Auris Nasis 11, Blitz dich find 6, Impersona 7, Projektimago 6, Vogelzwitschern 8, Weihrauchwolke 9