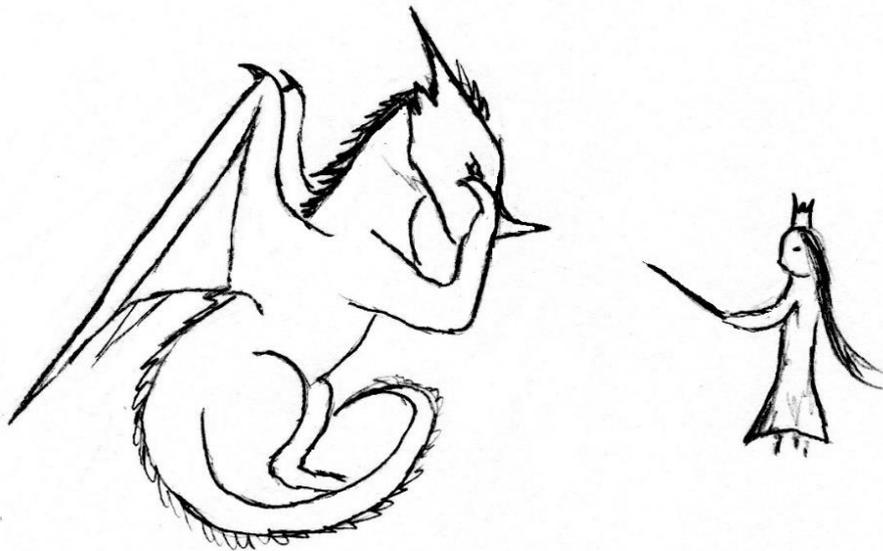


Von Drachen und Prinzessinnen



System: D&D 5e

Setting: Forgotten Realms

Region: Wüste Anauroch – fiktives Königreich Tamir

Autor: Iskierka

Zusammenfassung:

Es war einmal in den fernen Wüstenlanden, als eine boshafte Prinzessin einen friedfertigen Drachen erschlagen wollte... Moment, was?! Richtig gehört, diesmal ist der Drache das Unschuldslamm und die Abenteurer müssen ausziehen, ihn zu retten.

Inhalt

Vorwort:	II
Einleitung	1
Szene 1: Der Auftrag	1
Der Bote	1
Treffen im Palast	2
Szene 2: Verfolgung durch die Wüste	3
Die Spur der Prinzessin	3
Der direkte Weg nach Zalfari	3
Die Gefahren der Reise	3
Szene 3: Die Ruinenstadt	5
Der sichere, schnelle Weg	5
Der lange Weg durch die Stadt	5
Szene 4: Das Schicksal des Drachen	6
Vor der Prinzessin eingetroffen	6
Der Kampf hat schon begonnen	6
Kasimir ist bereits tot	7
Szene 5: Das Ende der Geschichte	7
Kasimir hat überlebt, die Prinzessin ist tot	7
Kasimir ist tot, ebenso wie die Prinzessin	7
NPC Index:	8
Kasimir	8
Prinz Kazim	8
Prinzessin Naadiya	8
Anhang	9
Statblöcke	9
Karte von Zalfari (nicht maßstabsgetreu)	10
Battle Map Kasimirs Hort	11



Vorwort:

Das Abenteuer ist für Charaktere Level zwischen Level 6-8 gedacht, die nach den Standard Charaktererschaffungsregeln erstellt wurden.

Sollte dies als allein stehender Oneshot gespielt werden ist ein erhöhtes Startgold ratsam: ca. 200 Gold sollten jedem Charakter zur Verfügung stehen und die Gruppe auf ein Wüstenabenteuer hingewiesen werden.

An Regelwerken werden benötigt: Players Handbook (PHB), Monster Manuel (MM) und Dungeon Master Guide DMG). Die Verweise beziehen sich immer auf die englischen Ausgaben. Zudem werden die englischen Begrifflichkeiten verwendet.

Das Abenteuer ist ein Wettlauf gegen die Zeit, daher lege dir einen d20 dafür beiseite oder 20 beliebige Marker zurecht.

Die NPC sind mit ihnen wichtigen Werten und Persönlichkeiten im Anhang angelegt.

Im Anhang finden sich auch die passenden Bodenpläne, sofern die Gruppe solche verwenden möchte.

Kursiv geschriebene Texte sind solche, die zum Vorlesen gedacht sind.



Einleitung

„Ich will euch heute eine Geschichte erzählen. Eine Geschichte von Drachen und Prinzessinnen. Ihr denkt, ihr kennt sie schon alle? Nun dann wartet ab, diese Geschichte ist anders.

Es war einmal vor gar nicht allzu langer Zeit, da reiste eine Gruppe Abenteurer durch die Wüste in das kleine Wüstenreich Tamir, in der gleichnamigen Stadt erhielten sie auch schon bald einen Auftrag und dieser ist, von dem ich euch erzählen will.“

Szene 1: Der Auftrag

Tamir ist eine mittelalterliche Wüstenstadt, die sich um eine Oase herum gebildet hat. Viele Gebäude sind aus Lehm oder hellem Stein errichtet. Die Bevölkerung besteht zum Großteil aus Menschen, einigen Halbelfen, aber auch Feuergenasi und Tieflinge sind hier nicht besonders selten.

Fast alle Bewohner tragen eine Kopfbedeckung, je höher der Stand, desto prunkvoller fällt diese aus. (Herausfinden mit **Insight DC 14**) Aber die Charaktere sehen auch Bewohner verschiedenster Rassen, die eine Art Halsband tragen. **History DC 12**: es handelt sich hierbei um Sklaven, was nicht ungewöhnlich ist, denn Sklaverei ist hier erlaubt.

Wenn nach verehrten Göttern gefragt wird, so wird Eldath in der Oase von den Bauern verehrt, während allgemein Bane in der Stadt der primäre Gott ist.

Von Bane steht auch eine große Statue auf dem Platz, auf dem sich die Helden im Moment befinden, und sich die Aushänge an einer Tafel ansehen können (die aber alle samt uninteressant sind).

Der Bote

Nachdem sich die Charaktere auf dem Platz kurz umgesehen haben und sich alle vorstellen konnten, taucht ein Mann auf. Dieser trägt wie viele andere weite helle Kleidung und eine mit Silber verzierte Kopfbedeckung. Er räuspert sich neben der Gruppe und stellt mehr fest, als dass er fragt, dass sie wohl Abenteurer seien und scheinbar Arbeit suchten. Er stellt sich als Armin, Diener des Prinzen Kazim vor.

Sofern die Charaktere bejahen sagt er, dass es um einen sehr wichtigen und gut bezahlten Auftrag aus dem Palast ginge, der aber sehr eilig sei. Er fordert die Gruppe auf, ihm zu folgen. Auf weitere Fragen, antwortet er stets, dass er nicht befugt sei, mehr zu sagen.

Der Palast befindet sich in der Nähe der Oase, sodass sie ein Stück laufen müssen. Wenn die Charaktere unterwegs noch etwas einkaufen gehen wollen (oder anderweitig weggehen), drängt Armin weiterzugehen und betont, dass man die hohen Herrschaften nicht warten lässt.

Am Palast angekommen sehen sie, dass dieser von einem hohen, schmiedeeisernen Zaun umgeben ist und sich dahinter ein grüner Garten mit einigen Wasserspielen befindet. Dank Armin kann die Gruppe ohne weiteres passieren.

Im Palast ist Vieles aus Gold und Elfenbein und unzählige Diener eilen geschäftig herum.

Sie werden in einen ebenfalls sehr prunkvollen Raum geführt, wo bereits Prinz Kazim auf sie wartet.



Treffen im Palast

Prinz Kazim trägt zwar recht edle Gewänder, diese sind jedoch grade mit etwas Staub verschmutzt sind, da er dabei ist, eine sehr alt wirkende Tonvase zu kleben.

Armin kündigt die Charaktere an und stellt sich dann leise in eine Ecke.

Erst nachdem der Prinz die Scherbe, die er grade in der Hand hatte, eingesetzt hat, schaut er zu der Gruppe.

Er bietet ihnen an, auf den großen Sitzkissen am Boden Platz zu nehmen.

Kazim redet nicht lange um den heißen Brei herum, sondern kommt sehr schnell zur Sache: seine Verlobte, Prinzessin Naadiya, sei gestern Abend nicht von einem Jagdausritt zurückgekehrt, sondern nur zwei der Palastgardisten, die sie begleitet hatten. Diese berichteten, dass sie auf dem Ausritt einen Drachen gesehen hätten, der einige Gazellen gerissen hätte. Da Naadiya die Tochter von Fürst Naazil, dem Herrscher des benachbarten Reiches und einem berühmten Drachenjäger ist, hat sie das Drachenjagen von klein auf an gelernt und ist dem Drachen hinterher.

Der Prinz erzählt bereitwillig von Kasimir, ihrer Abmachung, dass er keine Menschen angreift, und in welcher Richtung sein Hort, die Ruinenstadt Zalfari, liegt.

Der Countdown

Mache den Spielern mit Kazims Verhalten deutlich, dass die Zeit zum Handeln drängt, da die Prinzessin Vorsprung hat und der Drache damit in Gefahr ist.

Verschiedene Handlungen im Abenteuer beeinflussen den Countdown dieses Abenteuers, dies ist jeweils an der entsprechenden Stelle vermerkt. Weitere Szenen, beeinflussen den Countdown ebenfalls. Dazu gehören z.B. Einkaufen gehen, mit weiteren Personen sprechen u.Ä. aber auch außerordentlich lange Planungen. Nutze dieses Stilmittel, wann immer du denkst, dass es passend ist. Es ist ein abstraktes Mittel und stellt keine feste Zeiteinheit dar.

Der Countdown startet bei 20 (19 wenn die Charaktere in Begleitung Armins einkaufen war).

Der am Ende verbleibende Wert ist für die Ausgangslage der Schlusszene entscheidend.

Folgendes erzählt er nur, wenn er danach gefragt wird, und mit Persuasion überzeugt wird:

- **DC 14:** Er greift schon Leute an, wenn sie sich in seinen Hort verirren und seine Schätze stehlen wollen
- **DC 17:** Kazim kann überzeugt werden, der Gruppe einen Beweis mitzugeben, dass er sie schickt.
- **DC 21:** Es gibt einen Weg durch Kasimirs Hort, ohne in die Fallen zu laufen, dafür muss man sich durch den scheinbar eingestürzten Teil zwängen, aber dahinter kommt man sehr schnell voran.

Auf die Frage, warum er nicht selbst geht, antwortet Kazim nur ausweichend, aber er sieht bereits nicht aus wie ein Krieger.

Er macht deutlich, dass sie Naadiya auf jeden Fall aufhalten sollen, und dass sie sich beeilen sollen. Wenn sie ihn direkt darauf ansprechen, ob er sie tot sehen will, bestätigt er, dass er mehr an Kasimir als an ihr hängt.

Anschließend können die Charaktere noch mit den zurückgekehrten Palastwachen reden, die Naadiya begleitet haben. Diese können den Punkt beschreiben, von dem aus die Prinzessin die Verfolgung aufgenommen hat. Sie berichten, dass der Drache in der Ferne einige Antilopen erlegt hat und als er sie gesehen hat, in ihre Richtung gebrüllt habe. Näher gekommen sei er aber nicht.

Das Gespräch lässt den **Countdown um 1** runterzählen.



Szene 2: Verfolgung durch die Wüste

Die Wüste ist eine unerbittliche Weite aus Sand und gelegentlich ein paar Felsen. Der Sand wird immer wieder durch den Wind aufgewirbelt und nirgends gibt es Schutz vor der sengenden Sonne und der Gluthitze.

Wegen der extremen Hitze brauchen die Charaktere doppelt so viel Wasser wie üblich (2 Gallonen jeweils, für Tiere entsprechend ihrer Größe DMG S.111).

Charaktere, deren natürliches Element das Wasser ist, müssen jeden Tag einen **Constitution Saving Throw DC 13** ausführen oder sie erhalten ein Level Exhaustion.

Die Charaktere können in der Wüste zwei verschiedene Ziele haben: entweder versuchen sie der Prinzessin zu folgen oder sie versuchen vor ihr an ihrem Ziel der Ruinenstadt Zalfari sein.

Die Reisedauer, Begegnungen unterwegs und die Auswirkungen von gescheiterten Orientierungswürfen sind unter „Gefahren der Reise“ weiter unten beschrieben.

Die Spur der Prinzessin

Versucht die Gruppe der Spur der Prinzessin zu folgen so gestaltet sich das als relativ schwierig, da Fußspuren binnen kürzester Zeit vom Sand verweht werden. Der **Survival DC** für ihre Verfolgung ist **25**, sofern von den zurückgekehrten Wachen in der vorherigen Szene Informationen zum Ort der Sichtung des Drachen eingeholt wurden, haben die Charaktere Vorteil auf den Wurf. Bei einem Erfolg finden sie immer mal wieder Gegenstände, die auf die Prinzessin hindeuten: wie die Überreste eines Lagers in einer Oase, ein totes Pferd im Wüstensand o.Ä.

Lasse anklingen, dass die Prinzessin ziemlich rücksichtslos mit ihren Leuten und Materialien umgeht.

Der direkte Weg nach Zalfari

Alternativ kann die Gruppe auch beschließen, sich direkt zur Ruinenstadt zu begeben. Dies ist etwas leichter, da sich die Charaktere hier an Wegmarken und größeren Felsformationen orientieren können (**Survival DC 17**).

Die Gefahren der Reise

Egal welchen Weg die Gruppe nimmt die Reisedauer beträgt 24 Stunden durchgängigen Laufens diese Reisedauer ist nach der Tabelle unten modifizierbar. Die Charaktere können insgesamt 8 Stunden am Tag laufen (aufgrund von entsprechenden Pausen), wollen sie eine höhere Distanz am Tag zurücklegen, verlange für jede zusätzlich gelaufene Stunde einen **Constitution Check DC 5 + 5x [Anzahl der zusätzlichen Stunden]**, beim Scheitern erhält der Charakter einen Level Erschöpfung. Charaktere, die keine Feuerresistenz oder Immunität haben, haben auf diesen Check Nachteil, da die Temperaturen körperliche Anstrengung erschweren.

Modifikatoren der Reisedauer

Positiv	Negativ
-1 Stunde je Tag, wenn alle ein Reittier haben	+1 Stunde für einen gescheiterten Orientierungswurf
-4 Stunden je Tag, wenn die gesamte Gruppe (oder alle Reittiere) schwieriges Gelände ignorieren kann (Kamele können dies in der Wüste)	+3 Stunden für einen kritisch gescheiterten Orientierungswurf
-1 Stunde für jeden Survival Check der den DC um 5 oder mehr übersteigt	+1 Stunde insgesamt, wenn ein Charakter nur 25 ft. Laufgeschwindigkeit hat

Je 8 Stunden Zeit die in der Wüste vergehen zählt der **Countdown um 1** runter.



Eine Reise durch die Wüste ist jedoch nicht ohne Risiko und schon gar nicht unbelebt. Würfle jeden Tag auf der folgenden Tabelle, um zu sehen, was die Charaktere an dem Tag erwartet:

D20	Ereignis
1	Sandsturm! Lasse die Gruppe beschreiben, was sie tut, als der Sandsturm auf sie zurast. Sie haben etwa 5 Minuten Zeit, sich etwas einfallen zu lassen. Bleiben sie ohne Schutz im Freien bekommen sie einen Level Exhaustion und 6d6 Schaden, als sie von herumfliegenden Gegenständen und unzähligen Sandkörnern getroffen werden, und dabei Sand einatmen. Je nach versuchen sich zu schützen mildere den Effekt ab. <u>Jeder Versuch während des Sturms weiterzugehen erhöht die Reisezeit um eine Stunde.</u>
2-3	Giant Skorpione (s. MM S.327; Anzahl = Spielerzahl) tauchen aus dem Sand auf und sehen die Charaktere als Beute.
4-5	3d8 Dustmephits (s. MM S. 215) manifestieren sich im Wüstenstaub und greifen die Gruppe an.
6-7	Treibsand! Alle Charaktere (bzw. Reittiere) deren passive Perception unter 15 liegt bemerken den ungewöhnlichen Boden zu spät und sinken 1d4+1 Fuß tief in den Wüstensand ein. Am Beginn des nächsten Zuges sinken sie weitere 1d4 Fuß tief. Solange sie noch nicht vollständig versunken sind, können sie sich mit einem DC 10+[Anzahl der Fuß die sie schon eingesunken sind] Stärke Check befreien. Sobald sie vollständig eingesunken sind, sind sie am Ersticken (PHB S. 183). Eine andere Kreatur kann sie mit einem DC 5+[Anzahl eingesunkene Fuß] Stärke Check wieder herausziehen.
8-9	1d4 Death Dogs (MM S. 321).
10-11	Nichts als Wüstensand...
12-14	Nur ein paar Wüstentaxis rollen durch den Wüstensand
15-17	Einige Oryxantilopen (verwende Deer MM S. 321 und ersetze Bite durch Ram mit bludgeoning bamage) laufen in der Ferne über eine Sanddüne.
18-19	Die Gruppe passiert die knöchernen Überreste eines schon lange toten Drachen , die zum Teil aus dem Sand ragen.
20	Die Gruppe stößt auf eine Oase .

Die Encounter 1-10 und 18-19 kommen jeweils nur einmal vor.

Die Kämpfe finden auf leeren Maps statt, dabei ist der Wüstensand schwieriges Gelände.



Szene 3: Die Ruinenstadt

Endlich kann die Gruppe in der Ferne die beschriebene Felsformation sehen und findet nach kurzem Suchen den Eingang. Dieser sieht bei näherer Betrachtung (**Investigation DC 13**) aus, als sei er von Klauen gegraben. Immer wieder sind aus den Wänden steinerne Figuren aus dem freigelegt worden.

Der Gang führt mit vielen Windungen in die Tiefe und immer wieder sind freigelegte Skulpturen zu sehen. Nach einer Weile zu ihrer Linken etwas, was aussieht wie ein Gebäude. Doch es ist, bis auf die freigelegte Vorderfront, von festem Wüstensand und Gestein umgeben.

Investigation DC 15 verrät, dass sie auf einer von Sand bedeckten Straße stehen und es am Haus wie auch auf der Straße leichte Furchen von Klauen gibt.

Auch im weiteren Verlauf der Gänge sind immer wieder Gebäude freigelegt.

Nach einer Weile kommen sie zu einer Weggabelung, wobei einer der beiden Wege eingestürzt wirkt, während der andere weiter an Gebäuden vorbei führt (Beginn der Karte von Zalfari im Anhang S. 10).

Der sichere, schnelle Weg

Wenn die Gruppe von Kazim den genauen Weg zu Kasimirs Schlafplatz erfahren hat, wissen sie, dass man sich an dem Geröll vorbeizwängen kann und nach kurzer Zeit einen gut begehbaren Weg vor sich hat. Dieser führt zunächst durch massives Gestein und dann vorbei an fein säuberlich ausgegrabenen Häusern. Ein Blick in deren Inneres zeigt, dass sie sogar innen von Sand und Geröll befreit sind. Hier und da stehen Statuen, die wirken, als hätte sie dort nicht immer gestanden.

Nach kurzer Zeit wird die Decke immer höher und mittlerweile sind sogar die Dächer der Häuser freigelegt, sodass es wie eine große Höhle wirkt. Vor sich können die Charaktere nun ein großes Gebäude mit kuppelförmigem, goldenen Dach erkennen, das Kasimirs Höhle sein muss.

Der lange Weg durch die Stadt

Alternativ gibt es auch den Weg durch die Ruinenstadt selbst (Weg nach links auf der Karte).

Je weiter sie sich Kasimirs Hort nähern, desto besser sind die Häuser aus dem Wüstensand und dem Gestein herausgearbeitet. Sollte die Gruppe die Häuser nach etwas zum Plündern durchsuchen, finden sie hier und da ein paar antike Gegenstände und Vasen doch vor dem Platz mit der Statue nichts über 20 GP. Zumeist sind es recht wertlose Gegenstände.

Die Markierungen auf der Karte von Zalfari bedeuten Folgendes:

F1 ist ein mit Steinen gefülltes Netz, das durch einen im Staub verborgenen Strick ausgelöst wird. Mit einem **Perception DC 12 Check** kann man es bemerken. Zum Entschärfen ist ein **DC 10 Thieves Tools Check** erforderlich.

F2 ist eine Fallgrube die mit einem Netz und Sand abgedeckt ist. Am Boden der 10 ft. tiefen Falle befinden sich angespitzte Holzstäbe. Die Falle zu bemerken ist **DC 13 Perception**. Wird sie nicht bemerkt fallen die in der ersten Reihe laufenden Charaktere in die Grube und nehmen 16 (3d10) piercing damage.

S steht für Löwenstatuen, die jedoch keine weitere Funktion haben, als die Gruppe etwas nervös zu machen.

Die gekreuzten Schwerter stehen für die Spuren eines Kampfes: hier liegen die Körper von vier Ankhegs. Wenn ein Charakter sie mit **Medicine DC 12** untersucht, erfahren er, dass einige von einer Axt und die anderen von Säbeln stammen.

Diese Option lässt den **Countdown um 1** runterzählen.



Szene 4: Das Schicksal des Drachen

Der Hort ist eine große Halle, die vollgestellt ist mit Skulpturen, Vasen und anderen Ausgrabungsobjekten. Flächenangriffe nahe der Wände oder den eingezeichneten Flächen beschädigen oder zerstören diese.

Je nachdem, wie schnell die Gruppe Kasimir erreicht, ändert sich diese Szene. Wähle die entsprechende Ausgangslage nach dem Stand des Countdowns. Das Gefolge der Prinzessin besteht aus Wachen ihres Vaters, diese werden durch einen Gladiator (MM S. 160; ihr Leibwächter) und einen Veteranen je Spielercharakter dargestellt (MM S. 350).

Vor der Prinzessin eingetroffen

Wenn es der Gruppe gelungen ist, vor Naadiya einzutreffen, so treffen sie Kasimir an, als er gerade vorsichtig eine Statue von groben Sandbrocken befreit. Solange sie nicht auf sich aufmerksam machen, bemerkt er sie erst, als sie nur noch wenige Schritte von ihm entfernt sind. Überrascht begrüßt er sie auf Common und fragt, was sie hier wollen.

Wenn sie ihn vor der Prinzessin warnen, wird er erschrocken wirken und sofort in der Luft schnuppern. Sofern sie ihm mitteilen dass Kazim sie schickt, wird er ihnen vertrauen, mit einem Beweis, von Kazim wird er aktiv versuchen sie im Kampf zu schützen und nicht zu verletzen. Ansonsten versucht er sich der Prinzessin zu erwehren.

Sollten sie aber vorhaben, ihn zu töten, lasse sie alle **Deception gegen DC 12** würfeln.

Bevor es zum Kampf kommt, bittet er sie aufzupassen, nichts kaputtzumachen. Sicherheitshalber räumt er ein paar empfindliche Stücke beiseite.

Der Kampf hat schon begonnen

Kasimir kämpft bereits um sein Leben und versucht immer wieder zu fragen, was das soll. Er wirkt recht vorsichtig solange er noch mehr als 50 % HP hat und versucht seine Schätze nicht zu beschädigen. Ist er bereits schwerer verletzt, kämpft er ziemlich verzweifelt.

Sobald die Gruppe eintrifft, bittet er sie um Hilfe, diese „Verrückte“ aufzuhalten.

Naadiya befiehlt ihren Leuten bei Eintreffen der Gruppe sofort, diese aufzuhalten. Sie lässt erst von Kasimir ab, wenn sich zwei Charaktere zu ihr in den Nahkampf begeben. Sollte Kasimir auf 0 HP fallen, greift sie ihn weiter an, bis er tot ist (sie versucht ihn zu enthaupten).

Gegner im Kampf

Lies an der Tabelle ab, mit welchen Werten die Gegner bei dir starten.

Die %-Angaben beziehen sich auf die HP, wenn mit variablen HP gespielt wird, die Zahl in Klammern sind die HP bezogen auf die durchschnittlichen HP - die durchschnittlichen HP werden ausdrücklich empfohlen.

Ausgangssituation Kasimir	Prinzessin	Gladiator	Veteranen jeweils
75 % (102)	90 % (128)	75 % (84)	80% (46)
50 % (68)	80 % (114)	50 % (56)	60 % (34)
25 % (34)	70 % (100)	25 % (28)	40 % (23)

Fällt Kasimir im Kampf auf weniger als 20 HP gilt seine Breath Weapon automatisch als einsatzbereit und er nutzt sie unabhängig davon, ob er damit einen der Abenteurer verletzt.

Countdown Punkte **Kasimirs Zustand**

16-20	Kasimir ist wohlauf und die Gruppe ist vor der Prinzessin eingetroffen
11-15	Die Prinzessin ist grade eingetroffen und Kasimir bereits verletzt (75 % Hit Points).
6-10	Die Prinzessin und Kasimir kämpfen bereits, der Drache hat schon einige Wunden davon getragen. (50 % Hit Points)
1-5	Die Prinzessin und Kasimir kämpfen schon länger, der Drache ist bereits schwer verletzt. (25 % Hit Points)
0	Kasimir ist tot



Kasimir ist bereits tot

Die Gruppe kommt zu spät, um den Drachen zu retten. Naadiya ist gerade dabei den Drachen zu enthaupten und ihre überlebenden Schergen durchsuchen den Hort.

Sie blafft die Charaktere an, was sie hier wollen. Die Beute in diesem Hort stehe ihr zu. Sie verhöhnt die Charaktere noch weiter und ihre Schergen kommen mit Händen voller Schätze zu ihr.

Wenn der Prinz erwähnt wird, lacht sie nur und sagt, dass sie ihren künftigen Ehemann für einen schwächlichen Feigling hält, der nur seine Ausgrabungen im Sinn hat. Sie werde herrschen, sobald sie erst verheiratet sind. Sie ist nicht bereit etwas von der Beute abzugeben und zeigt keinerlei Reue.

Nach kurzer Zeit ist sie der Unterhaltung leid und greift zusammen mit ihren Gefolgsleuten an.

Ihre Schergen werfen die Waffen beiseite und fliehen, sobald die Prinzessin stirbt.

Gegner im Kampf:

Es treten nur noch die Prinzessin und ihre Wachen mit vollen HP an. Naadiya kann aber ihre Fähigkeit Indomitable nicht mehr nutzen.

Ihr Leibwächter liegt tot in der Nähe des Drachen, dazu liegen auch weitere Tote aus dem Gefolge der Prinzessin am Boden.

Szene 5: Das Ende der Geschichte

Diese Szene hängt von dem Ausgang der Vorherigen ab.

Kasimir hat überlebt, die Prinzessin ist tot

Wenn Kasimir überlebt hat ist er sehr erleichtert und bedankt sich bei der Gruppe. Er redet noch etwas mit ihnen, ist aber immer noch sehr schockiert darüber, dass diese Frau, die unliebsame Verlobte seines Freundes war.

Er bietet ihnen zum Dank ein *Sunblade* (DMG S. 205 f.) an, und wenn die Charaktere vorsichtig waren und keine Skulpturen oder andere Schätze zerstört hat, dann schenkt er ihnen auch ein Kästchen mit verschiedenen Fläschchen darin (ein *Potion of Greater Healing* für jeden Charakter und 1d4 weitere Potions; DMG S. 187 f.). Zudem meint er sie können alles haben, was sie an den Toten finden. Er würde sich um die Toten dann kümmern - auf Nachfrage erklärt der Drache freimütig, dass es sinnlos wäre das Fleisch verkommen zu lassen. Wenn die Gruppe geht, fängt der Drache an aufzuräumen.

Soweit nichts mehr ausgespielt werden soll:

„Die Abenteurer kehrten mit den guten Nachrichten zurück nach Tamir, wo der Prinz sich überschwänglich bedankte. Das Schicksal der Prinzessin schien ihn weit weniger zu interessieren, als das seines Drachenfreundes und er belohnte die Abenteurer wie versprochen fürstlich.

Und so endet diese ungewöhnliche Geschichte von Drachen und Prinzessinnen. Ich hoffe ich habe euch nicht zu viel versprochen.“

Kasimir ist tot, ebenso wie die Prinzessin

In diesem Fall steht den Helden der Hort offen. Würfle auf der Treasure Hort Table CR 5-10 (DMG S. 137) und ersetze die Hälfte der Münzen durch Kunstgegenstände insbesondere Skulpturen. Die Magic Items sind immer jene, die oben genannt sind.

Sollten die Charaktere nicht zurückkehren endet die Geschichte hiernach.

„Und so bereicherten sich die Abenteurer an den Schätzen des Drachen Kasimir und zogen von dannen. Was danach aus ihnen wurde ist nicht überliefert.“

Sollte die Gruppe nach Tamir zurückkehren ist der Prinz erbost über den Tod des Drachen, wenn er mitbekommt, dass sie zudem den Hort ausgeräumt haben, wird er sie von seiner Wache ergreifen lassen.

„Was danach mit den Abenteuern geschah ist eine andere Geschichte.“



NPC Index:

Kasimir

Kasimir ist ein junger blauer Drache, der in den Ruinen der versunkenen Stadt Zalfari seinen Hort hat. Er ist etwas tollpatschig und hat eine Faible für Archäologie, leider hat er beim Erkunden einer alten Stätte eine magische Lähmungsfalle ausgelöst und konnte sich daraus nicht mehr alleine befreien. Der Prinz hat ihn in seiner hilflosen Lage gefunden und befreien können. Sie haben daraufhin ausgemacht, dass der Prinz ihm bei Ausgrabungen hilft und er dafür keine Menschen angreift und ihnen nur Angst einjagt, auch dann wenn er draußen auf der Jagd ist. Kasimir ist mit der Abmachung zufrieden, da der Prinz ihm oft genug Schätze überlässt oder Dinge eintauscht, zudem hat der Prinz als Mensch viel kleinere Hände und kann zerbrechlichere Dinge für ihn bergen.

Kasimir ist jedoch keinesfalls vom Naturell her ein guter Drache, er lässt zwar mit sich verhandeln und greift nicht ohne Grund an, doch bei Dieben kennt er kein Pardon. Wie jeder blaue Drache, platziert er die wertlosen Dinge seines Hortes in der Nähe von Fallen und hat die wertvollen Schätze in seiner unmittelbaren Nähe. Die gesamte Ruinenstadt gilt als sein Hort.

Prinz Kazim

Verwendet „Noble“ (MM. S. 318).

Kazim ist der einzige Sohn von König Kaarim, seine Mutter ist bereits vor einigen Jahren verstorben und sein Vater hat es irgendwann aufgegeben, seinem Sohn beizubringen ein Mann zu sein. Daher widmet Kazim sich immer mehr den Ausgrabungen. Bei diesen traf er als junger Mann vor fast zehn Jahren auf den Drachen Kasimir. Da die beiden das Interesse für Archäologie teilen, sind sie gut miteinander befreundet. Um sein Reich zu schützen, hat Kazim mit dem Drachen die Abmachung geschlossen - auch vor dem Hintergrund, dass ein blauer Drache für Feinde furchteinflößend wirkt, solange niemand weiß, dass Kasimir alles andere als ein gefährlicher Drache ist.

Prinzessin Naadiya

Naadiya ist die Tochter von Fürst Naazil, sie gibt sich gerne harmlos und damenhaft, aber ist eine sehr gute Kämpferin, die damit prahlt schon viele Gegner im Kampf geschlagen zu haben. Außerdem hat sie schon ihrem Vater gleich mehrere Drachen erlegt – dass es nur Drachlinge oder Drachenjunge waren verschweigt sie natürlich.

In der arrangierten Ehe mit Prinz Kazim sieht sie nur die Gelegenheit ihren Einfluss zu erweitern, da sie den Prinzen für einen Schwächling hält, der ihr ohnehin nichts entgegenzusetzen hat.



Anhang

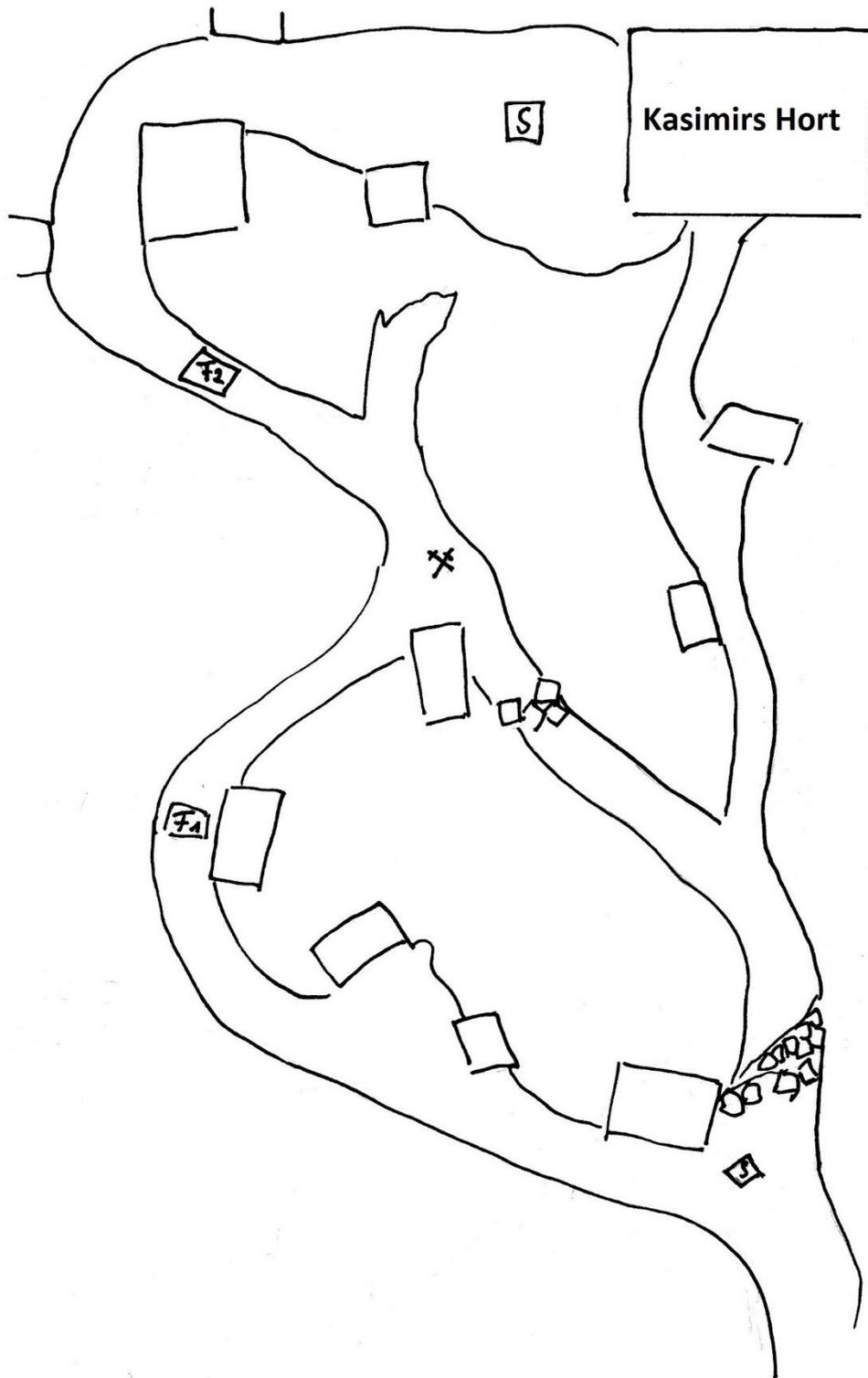
Statblöcke

Prinzessin Naadiya						
<i>Medium Humanoid (Human), neutral evil</i>						
Armor Class	19 (Breastplate +1 and Shield)					
Hit Points	143 (22d8+44)					
Speed	30 ft.					
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	
Saving Throws	Str +9, Con +6					
Skills	Athletics +9, Intimidation +5, Perception +6					
Senses	Passive Perception 16					
Languages	Common					
Challenge	9					
Indomitable	Die Prinzessin kann einen gescheiterten Saving Throw erneut würfeln. (2/day)					
Second Wind	Die Prinzessin regeneriert als Bonusaktion 20 Hit Points (Recharges after a Rest)					
Actions						
Multiattack	Die Prinzessin führt drei Angriffe mit ihrer Battleaxe oder mit ihrem Shortbow aus.					
Dragon Slayer Battleaxe	Melee Weapon Attack: +10 to hit, reach 5 ft., one Target. Hit: 10 (1d8+6) slashing damage or 11 (1d10+6) slashing damage if wielded with both hands. Angriffe gegen Kasimir verursachen 10 (3d6) extra slashing damage.					
Shortbow	Ranged Weapon Attack: +6 to hit, range 80/320 ft., one target. Hit 5 (1d6+2) piercing damage.					

Kasimir						
<i>Large Dragon, lawful evil</i>						
Armor Class	18 (natural Armor)					
Hit Points	136 (16d10+48)					
Speed	40 ft., burrow 20 ft., fly 80 ft.					
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	
21 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	
Saving Throws	Dex +4, Con +7, Wis +5, Cha +7					
Skills	Perception +10, History +6, Stealth +4					
Senses	Passive Perception 20					
Languages	Common, Draconic					
Challenge	9					
Actions						
Multiattack	Der Drache führt zwei Angriffe aus, einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.					
Bite	Melee Weapon Attack: +9 to hit, reach 10 ft., one Target. Hit: 16 (2d10+5) piercing damage plus 5 (1d10) lightning damage.					
Claws	Melee Weapon Attack: +9 to hit, reach 5 ft., one Target. Hit: 12 (2d6+5) piercing damage.					
Lightning Breath (Recharge 6-6)	The Dragon exhales lightning in a 60 foot line that is 5 feet wide. Each creature in that line must make a DC 15 Dexterity Saving Throw, taking 55 (10d10) lightning damage on a failed Save or half as much damage on a successful one.					



Karte von Zalfari (nicht maßstabsgetreu)



Battle Map Kasimirs Hort

