D&D

FIZBANS SCHATZKAMMER DER DRACHEN

DUNGEONS & DRAGONS

Lass die Drachen lebendig werden – mit dieser Erweiterung für
DAS GRÖSSTE ROLLENSPIEL DER WELT!

FIZBANS SCHATZKAMMER DER DRACHEN

KATERINA LADON

Impressum

12+

Chefdesigner: James Wyatt
Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Design: Ben Petrisor, Sydney Adams, Bill Benham, Jeremy Crawford, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Steve Kenson, Cassandra Khaw, Renee Knipe, Adam Lee, Ari Levitch, Jeffrey Ludwig, Jessica Price, Taymoor Rehman, James L. Sutter, Eugenio Vargas, Amy Vorpahl
Regelentwicklung: Jeremy Crawford, Ben Petrisor
Redaktion: Judy Bauer, Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins, F. Wesley Schneider
Grafikdesign: Trish Yochum
Titelbild: Anato Finnstark, Chris Rahn
Weitere künstlerische Leitung: Zack Stella, Cynthia Sheppard, Andrew Vallas
Grafiken: Mark Behm, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Ekaterina Burmak, Dawn Carlos, Kai Carpenter, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Billy Christian, Iris Compiet, Conceptopolis, Daarken, Nikki Dawes, Simon Dominic, Olga Drebas, Ilse Gort, Lucas Graciano, Lars Grant-West, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Andrey Kuzinskiy, Katerina Ladon, Antonio José Manzanedo, Andrew Mar, Oriana Menendez, Brynn Metheney, Scott Murphy, David Auden Nash, Irina Nordsol, Anna Pavleeva, Livia Prima, April Prime, Chris Rahn, Chris Rallis, Dan Scott, David Sladek, Rudy Siswanto, Alex Stone, Crystal Sully, Brian Valeza, Randy Vargas, Svetlin Velinov, Johannes Voss, Campbell White, Richard Whitters, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner, Mark Zug

Auf dem Titelbild
Fizban der Fabelhafte beschützt eine wehrlose Gruppe, während ein Kristalldrache und ein roter Drache in den Lüften aneinandergeraten. Gemälde von Chris Rahn.

Kartografie: Dyson Logos
Konzeptgrafiken: Shawn Wood, April Prime
Projekttechnik: Cynda Callaway
Bildgebende Technik: Kevin Yee
Vorstufenspezialist: Jefferson Dunlap

D&D-Studio

Ausführender Produzent: Ray Winninger
Spieldesign: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Design-Manager: Steve Scott
Designabteilung: Sydney Adams, Judy Bauer, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ari Levitch, Ben Petrisor, Taymoor Rehman, F. Wesley Schneider, James Wyatt
Leitung Grafikteam: Richard Whitters
Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Grafikabteilung: Trystan Falcone, Emi Tanji, Shawn Wood, Trish Yochum
Leitender Produzent: Dan Tovar
Produzenten: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heliotis
Direktor Produktmanagement: Liz Schuh
Produktmanager: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

Marketing

Leitung Globales Markenmarketing: Brian Perry
Globales Markenmanagement: Shelly Mazzanoble
Leitung Marketingkommunikation: Greg Tito
Community-Managerin: Brandy Camel

Besonderer Dank unseren Hunderten von Spieletestern!

Lokalisierung

Wizards of the Coast
Künstlerische Leitung: Emi Tanji
Lokalisierungsspezialist: José Teixeira
Produzent: Andy Smith
Produktmanagement: Hilary Ross

Alpha CRC
Projektmanager: Felippe Montez
Übersetzung: Ole Johan Christiansen, Thomas Christiansen, Sonja Kroll
Lektorat: Roland Austinat
Design und Layout: Benjamin Degrève

620C9274100001 DE
ISBN: 978-0-7869-6882-4
Erste Auflage auf Englisch: Oktober 2021
Erste Auflage: Mai 2023

9 8 7 6 5 4 3 2 1

Haftungsausschluss: Die Herkunft dieses Buchs aus einem Drachenschatz kann weder garantiert noch ausgeschlossen werden. Achtung: Gegenstände aus Drachenschätzen können noch lange nach ihrer Herausnahme Spuren der Magie des Drachen tragen. Werden sie anderen Drachenschätzen ausgesetzt, so ist ein Wiedererwachen der Magie mit unvorhersehbaren Folgen möglich.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, das Drachen-Und-Zeichen, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, alle anderen Produktnamen von Wizards of the Coast und ihre jeweiligen Logos sind Marken von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Erkennungsmerkmale sind Eigentum von Wizards of the Coast. Das in dieser Erklärung beschriebene Material ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika und weltweit durch internationale Verträge über geistiges Eigentum geschützt. Jegliche Reproduktion oder nicht autorisierte Verwendung des hierin enthaltenen Materials oder einer Grafik ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast untersagt.

Gedruckt in Belgien/Printed in Belgium. © 2023 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

Inhaltsverzeichnis

Klagelied der Ersten Welt 4
Eine Schatzkammer voller Drachen 5
Die Erste Welt 6
Drachen vieler Welten 6
Drachensicht 7

Kapitel 1: Charaktererstellung 9
Drakonische Völker 9
Erstellen deines Charakters 9
Chromatische Drachenblütige 10
Edelstein-Drachenblütige 11
Metallische Drachenblütige 12
Unterklassenoptionen 13
Mönch: Weg des Drachenahnen 13
Waldläufer: Drachlingwächter 15
Helden des Drachen 16
Drakonische Talente 17
Gabe des chromatischen Drachen 17
Gabe des Edelsteindrachen 17
Gabe des metallischen Drachen 17

Kapitel 2: Drachenmagie 19
Zauber 19
Magische Gegenstände 22
Magische Hortgegenstände 25
Steigende Macht 25
Schwindende Macht 25
Eigenarten von Hortgegenständen 25
Beschreibungen von Hortgegenständen 25
Drakonische Gaben 27
Beschreibungen der drakonischen Gaben 28

Kapitel 3: Drachen im Spiel 31
Drachen rollenspielerisch darstellen 31
Drachen-Charaktere 31
Lebensspanne 35
Fortpflanzung 38
Tod von Drachen 40
Untod 41
Echos durch die Welten 42
Götter und Religion 43
Gestaltwandeln 44
Drachenorganisationen 44
Gefolgsleute 49
Drachenbeziehungen 49
Drachenschergen 52
Begegnungen mit Drachen 53
Drachenabenteuer 55
Drachen als Monster 55
Drachen als Intriganten 56
Drachen als Macht 56
Kampagnen mit Drachen 58
Ereignisse einer Kampagne 58
Drachenfraktionen 59
Drachengötter 60

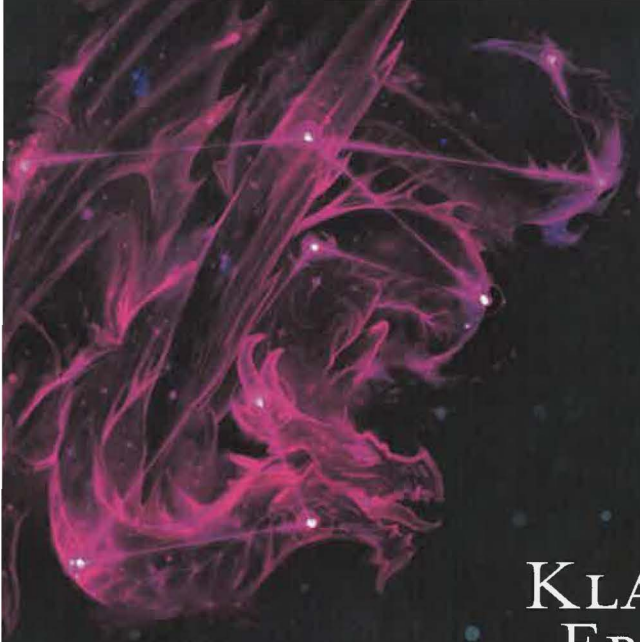
Kapitel 4: Horte und Schätze 63
Drachenhorte 63
Regionale Effekte 63
Hortaktionen 65
Drachenschätze 66
Alter, Schätze und Macht 66
Verknüpfen von Schätzen 67
Plündern von Schätzen 67
Eigenarten von Schätzen 68
Wetteifern um Schätze 69
Was ist in einem Hort? 70
Arten von Schätzen 70
Erstellen eines Schatzes 70

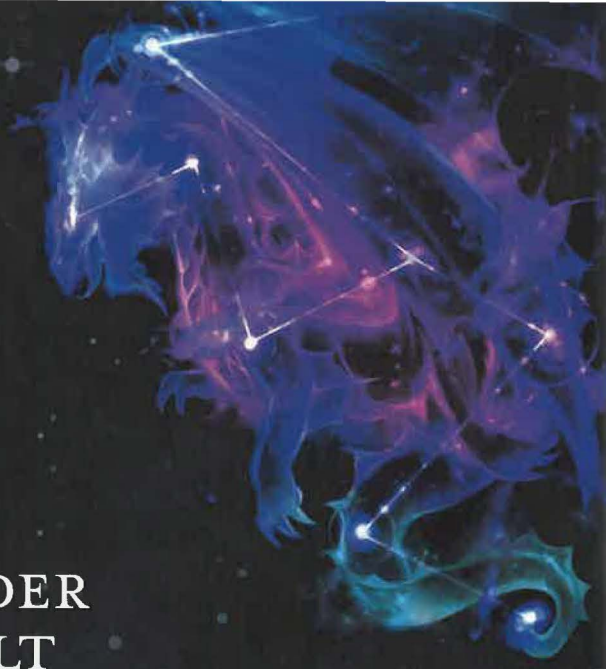
Kapitel 5: Drakonomikon 75
Zur Verwendung der Einträge 75
Erstellen eines Drachen 75
Drachenabenteuer 75
Drachenhorte 75
Drachenschätze 75
Legendäre Drachen 75
Amethystdrachen 76
Blaue Drachen 80
Bronzedrachen 85
Drachenschildkröten 89
Feendrachen 93
Golddrachen 96
Grüne Drachen 101
Kristalldrachen 106
Kupferdrachen 110
Messingdrache 114
Mondsteindrachen 118
Rote Drachen 121
Saphirdrachen 126
Schattendrachen 130
Schwarze Drachen 133
Silberdrachen 138
Smaragddrachen 142
Tiefendrachen 146
Topasdrachen 149
Weisse Drachen 153

Kapitel 6: Bestiarium 159
Ältestengehirn-Drachen 159
Uralter Amethystdrache 160
Amethystdrachen 160
Ausgewachsener Amethystdrache 162
Junger Amethystdrache 162
Amethystdrachennestling 163
Aspekt von Bahamut 164
Aspekt von Tiamat 166
Augendrachling 168
Belebter Odem 169
Chromatischer Großwyrm 170
Drachenblütige Champions 171
Drachenblütige von Bahamut 172
Drachenblütige von Sardior 172
Drachenblütige von Tiamat 173
Drachenblutschlick 173
Drachenfleischgauner 174
Drachenfleischgauner 175
Drachenfleisch-Scheusal 175
Drachengefolge 176
Drachenerwählter 177
Drachengesegnete 177
Drachensprecher 178
Drachenknochengolem 178
Drachenschildkröten 179
Uralte Drachenschildkröte 179
Junge Drachenschildkröte 180
Drachenschildkrötenestling 180
Dragonnel 181
Drakohydra 182
Drakonischer Fußsoldat 183
Drakoniden 184
Drakonischer Infiltrator 184
Drakonischer Magier 184
Drakonischer Schlächter 185
Drakonischer Stratege 186
Drakonische Scherbe 187
Edelstein-Großwyrm 188
Edelsteinpirscher 190
Eierdiebe 191
Eierdiebschlüpfling 191
Ausgewachsener Eierdieb 191
Geisterdrache 192
Kristalldrachen 193
Uralter Kristalldrache 194
Ausgewachsener Kristalldrache 195
Junger Kristalldrache 196
Kristalldrachennestling 196
Leerer Drache 197
Löwendrachling 198
Metallische Wächter 199
Metallischer Friedenswächter 199
Metallischer Sperling 199
Metallischer Großwyrm 200
Mondsteindrachen 202
Uralter Mondsteindrache 202
Ausgewachsener Mondsteindrache 203
Junger Mondsteindrache 204
Mondsteindrachennestling 204
Saphirdrachen 205
Uralter Saphirdrache 205
Ausgewachsener Saphirdrache 206
Junger Saphirdrache 207
Saphirdrachennestling 207
Schatz-Mimik 209
Schatzskarabäus 210
Schatzskarabäen 210
Schatzskarabäenschwarm 210
Seeschlangen 211
Uralte Seeschlange 212
Junge Seeschlange 212
Smaragddrachen 213
Uralter Smaragddrache 213
Ausgewachsener Smaragddrache 214
Junger Smaragddrache 215
Smaragddrachennestling 215
Tiefendrachen 217
Uralter Tiefendrache 217
Ausgewachsener Tiefendrache 218
Junger Tiefendrache 219
Tiefendrachennestling 219
Topasdrachen 220
Uralter Topasdrache 220
Ausgewachsener Topasdrache 221
Junger Topasdrache 223
Topasdrachennestling 223
Kreaturenlisten 224

Textkästen

Drachen und Drakoniden 5
Drachen und Kerker 7
Talente als drakonische Gaben 29
Drachen und Territorien 37
Drachen der Lieder und des Stahls 44
Alter und Horte von Drachen 65
Eldenser der Lauerer 77
Iymrith 83
Feuerblitz 87
Aremag 93
Nathair Sgiathach 96
Tamarand 99
Cyan Blutgeißel 105
Saryndalaghlothtor 106
Galadaeros die Sonnenuntergangsflamme 111
Aasterinian 117
Ashardalon 125
Bleucorundum 128
Rhashaak 135
D'argent 140
Raulothim 143
Astilabor 152
Raureif 157
Dragonnel-Reittiere 181
Sardiors Großwyrme 188
Gerechtigkeit und Gnade 200





Klagelied der Ersten Welt

Atmet, Drachen: Singt von der Ersten Welt, aus Chaos geschmiedet, mit Schönheit bemalt.
Singt von Bahamut, dem Platin, das die Berge und Flüsse formt.
Singt auch von der chromatischen Tiamat, wie sie die endlose Leinwand bemalt.
Zusammen erwachten sie in der Dunkelheit, zusammen arbeiteten sie an der Schöpfung.

Atmet, Drachen: Singt dann von Sardior, dem rubinroten Juwel, erschaffen als ihresgleichen.
Sardior, Erstgeborener der Drachen, schuf weiter mit Bahamut und Tiamat,
sie formten ihre Schöpfungen: metallische Drachen, chromatische Drachen.
Atmet, Drachen – nehmt das Lebensgeschenk, im Schöpfungsdämmer in euch gehaucht.

Atmet, Drachen: Singt von den Fremden, den Kriegsgöttern und ihrem sterblichen Gefolge.
Sie wimmelten in die erste Welt – auf der Suche nach einem Heim für die Legionen ihrer Anhänger.
Mächtig in Magie und Zahl forderten göttliche Eroberer ihre Siege.
Gefallen war der noble Bahamut, Sardior verbarg sich im Herzen der Schöpfung.

Atmet, Drachen: Singt nun von Tiamat, tobend im Kampf ohne jede Hoffnung.
Sie würde sich nicht ergeben noch fliehen, sondern kämpfen, bis die Klauen des Todes sie packten.
Kriegsgötter ergriffen und fesselten sie, entführten sie dem Tode, verdammten sie zu Qual und Pein,
für immer in Finsternis von Göttern gefangen, die Anspruch auf die Schöpfung erhoben.

Atmet, Drachen: Singt von der Eroberung, welche die Welt besät mit den Legionen ihrer Anhänger.
Jeder an seinem Ort: Elfen in ihren Wäldern, Zwerge in ihren Bergen,
Orks in ihren Höhlen und Schluchten, Goblins in ihren Einöden, Halblinge in ihren grünen Feldern,
Echsenmenschen in Sümpfen, Menschen an jedem erdenklichen Ort.

Atmet, Drachen: Singt von Bahamut, Friedensbringer mit den fremden Gottheiten,
in celestischen Bergen willkommen, von manchen verehrt als Platin-Paladin.
Singt von seiner Suche nach Wissen, seinem Streben, die Götter und ihre Kinder zu verstehen,
voll Sehnen nach Tiamats Freiheit, trauernd um ihren Verlust vom Angesicht der Schöpfung.

Atmet, Drachen: singt von ihrer Freiheit – Tiamat frei aus ihrem Gefängnis der Qual!
Erzählt, wie sie ihre Kinder sammelte, chromatische Drachen, Spektrum des Chaos.
Singt von ihrem Hass, ihrer Rache, von Blitzen und Gift, von Eis, Feuer und Rost,
fünfköpfig, monströs und mächtig, auf einem Feldzug der Zerstörung.

Atmet, Drachen: Singt von der ersten Welt, zerborsten in zahllose Samen der Realitäten.
Singt von Bahamut und Tiamat, die sie bersten sahen und um ihre Schöpfung trauerten.
Singt auch von Sardior, zermalmt, sein Bewusstsein zersplittert in abertausend Teile.
Atmet, Drachen: Ihr seid die Erben, ihr herrscht über die Ruinen der Ersten Welt.

Eine Schatzkammer voller Drachen

In diesem Buch werden Drachen in handliche Kategorien unterteilt, als hätten die Leser nur an die hundert Jahre Lebenszeit und dazu begrenzte Hirne, in die nicht allzu viel Wissen hineinpasst ...
– Fizban

In der echten Welt sind Drachen als Element von Sagen und Fantasy-Literatur etabliert. Sie fungieren in zahllosen Kulturen als Symbole der Macht und Weisheit – und manchmal auch der Habgier. In vielen Welten von D&D sind Drachen allgegenwärtige Monster, die auf allen Spielstufen die Rollen von gefährlichen Bedrohungen, weisen Schutzherren oder zwielichtigen Intriganten spielen können.

Fizbans Schatzkammer der Drachen ist eine umfassende Einführung in die Welt der Drachen bei D&D. Es präsentiert die Edelsteindrachen – eine Familie aus fünf Drachenarten – sowie weitere Drachen und drachenartige Monster, Optionen für Charaktere und Inspirationen vor.

Diese Einführung bereitet auf das restliche Buch vor. Sie stellt den Mythos der Ersten Welt vor, die von Bahamut und Tiamat erschaffen wurde, und erläutert, was die Drachen mit den Mythen in vielen Welten der materiellen Ebene als Widerhall der urtümlichen Geschichte zu tun haben. Die Verbindung zwischen den Drachen in den zahlreichen Welten wird weiter vertieft und im Laufe des Buches näher erläutert.

Kapitel 1 enthält drachenbasierte Optionen für Abenteurer, darunter drei verschiedene Drachenblut-Völker, zwei drachenorientierte Unterklassen (Drachlingwächter-Waldläufer und Mönch des Wegs des Drachenahnen) sowie Talente und Vorschläge fürs Rollenspiel, mit denen sich Charaktere aller Klassen zu Drachenabenteuern versammeln lassen.

Kapitel 2 erläutert Magie im Zusammenhang mit Drachen, darunter neue Zauber, magische Gegenstände und drakonische Gaben (übernatürliche Gaben durch die Macht eines Drachen).

Kapitel 3 präsentiert Tipps, Hinweise und Tabellen für Spielleiter zum Erstellen von Begegnungen, Abenteuern und ganzen Kampagnen rund um Drachen.

Kapitel 4 diskutiert Drachenhorte und -schätze, die Bedeutung eines Horts für den Drachen und den Zusammenhang zwischen der magischen Macht des Drachen und dem Wert des Drachenschatzes. Außerdem hält es eine alternative Methode zum zufälligen Erstellen eines Drachenschatzes bereit.

Kapitel 5 bietet umfassende Ressourcen zu zwanzig verschiedenen drakonischen Kreaturen. Für jede Drachenart hält es Inspirationen bereit, die Spielleitern beim Erstellen von Drachenpersönlichkeiten und drachenbasierte Abenteuer helfen. Dazu gehören auch Beispiel-Hortkarten.

Kapitel 6 enthält Wertekästen und Sagen für verschiedene neue Drachen und drachenartige Kreaturen. Dort finden sich die Familie der Edelsteindrachen, Aspekte des Drachengotts, Drachenschergen und mehr.

Drachen und Drakoniden

Fizbans Schatzkammer der Drachen ist in erster Linie ein Buch über Drachen, doch auch eins über Drakoniden – Kreaturen vom Drachentyp. Der größte Teil des Buchs handelt von chromatischen und metallischen Drachen aus dem *Monsterhandbuch* sowie von Edelsteindrachen, die hier neu vorgestellt werden. Den drei Drachenfamilien ist ihre tiefe magische Natur gemeinsam, die mit der mythischen Geschichte der materiellen Ebene verbunden ist. Weitere Drachen besitzen ähnliche Merkmale und werden mit den chromatischen, metallischen und Edelsteindrachen in Kapitel 5 vorgestellt. Dazu gehören Drachenschildkröten und Feendrachen sowie die Tiefendrachen und Mondsteindrachen aus Kapitel 6.

Es sollte jeweils deutlich sein, ob von einer bestimmten Drachenart wie Mitgliedern der drei großen Drachenfamilien oder aber von Drakoniden, also Kreaturen des Drachentyps die Rede ist. Der Begriff „Drache" bezieht sich in der Regel auf chromatische, metallische oder Edelsteindrachen.

CLINT CEARLEY (L), NIKKI DAWES (R)

Die Erste Welt

Dichter neigen zum Übertreiben und Ausschmücken. Ich erinnere mich an diese Zeit als ein einziges ödes, die Geduld strapazierendes Dämchendrehen. Entweder Eile oder Warterei.

– Fizban

„Klagelied der Ersten Welt" ist ein uraltes Drachengedicht unbekannter Herkunft, das sich in Varianten aller Drachensammlungen und -traditionen in den Welten der materiellen Ebene findet. Die Themen und Begriffe des Gedichtes finden sich in vielen Schöpfungsmythen unterschiedlicher Welten wieder, vor allem, wenn es um die Beteiligung der Drachen und drakonischen Götter bei der Welterschaffung geht. Doch die wesentliche Aussage des Gedichtes kommt in den jeweiligen Mythen nicht vor.

Das Klagelied legt nahe, dass vor der Entstehung der zahllosen Welten der materiellen Ebene, selbst vor der Existenz von Oerth, Toril, Eberron und Krynn, die Elementardrachen Bahamut und Tiamat die materielle Ebene gemeinsam in Form einer einzigen Ersten Welt schufen. All die Welten, die nun die materielle Ebene bilden, sind dem Gedicht nach „Realitätensamen" und Überreste einer unerklärlichen Katastrophe, die das Ende der Ersten Welt bedeutete.

Die Geschichte im „Klagelied der Ersten Welt" enthält einige Wahrheiten über die Drachennatur. Sie behandelt die zehn metallischen und chromatischen Drachenarten als erste Bewohner der materiellen Ebene. Sie sollten die erste Welt bevölkern, noch ehe andere Welten entstanden, doch wurden sie von den großen Völkern der Götter der äußeren Ebenen verdrängt, mit welchen wiederum die Götter diese Welt besiedeln wollten. Es heißt ferner, dass Drachen lebendige Verkörperungen der urtümlichen Energie der Ersten Welt sind, die nun durch die materielle Ebene fließt, und dass sie untrennbar mit der Magie der materiellen Ebene verbunden sind. Die Religionen vieler Welten lehren, dass Humanoide von dualer Natur sind – materielle und zugleich spirituelle Wesen aus der Essenz der materiellen Ebene und der außerweltlichen äußeren Ebenen. Drachen hingegen sind nach dem „Klagelied der Ersten Welt" vollkommen materielle Wesen, welche die essenzielle Natur der materiellen Ebene verkörpern.

Mythen und Legenden von Bahamut und Tiamat gibt es in vielen Welten, auch wenn die Elementardrachen manchmal anders heißen. Doch im Unterschied zu den anderen Legenden wird im „Klagelied der Ersten Welt" Sardior erwähnt, der „Erstgeborene der Drachen." Bahamut und Tiamat sollen Sardior zusammen erschaffen haben, worauf der „Rubinrote" dann gemeinsam mit Bahamut die metallischen Drachen und mit Tiamat die chromatischen Drachen erschuf. Manche Drachen entnehmen dem Gedicht, dass Sardior zusammen mit der Ersten Welt unterging und sein zersplittertes Bewusstsein zu den Edelsteindrachen in den neuen Welten der materiellen Ebene wurde.

Drachen vieler Welten

Ob man das „Klagelied der Ersten Welt" als Mythos mit fraglichem Hintergrund oder als historische Aufzeichnung betrachten mag, es bietet eine Erklärung für die gemeinsamen Elemente in den Legenden und Mythen so vieler Welten der materiellen Ebene. Die Drachen bevölkerten die Erste Welt seit ihrer Erschaffung. Dann kamen verschiedene Völker, um in der Ersten Welt zu leben, und ihre Götter erklärten den Drachen den Krieg. Womöglich sind die Gemeinsamkeiten der heutigen Kreaturen in den verschiedenen Welten der materiellen Ebene auf den Untergang der Ersten Welt zurückzuführen. Da die Drachen so eng mit der Essenz der materiellen Ebene verbunden sind, gelten sie als die einzigen Kreaturen, die in jeder Welt aus den Splittern der Ersten Welt zu finden sind, wie vielfältig ihre Formen auch sein mögen.

Vergessene Reiche

Den umfangreichsten Geschichten zufolge hat es in Toril – der Welt der Vergessenen Reiche – nicht immer Drachen gegeben, zumindest nicht in den heutigen Formen. Gelehrte meinen, dass Torils Drachen sich aus Reptilienvorfahren entwickelt haben. Diese Theorie kann als Widerspruch zum „Klagelied der Ersten Welt" aufgefasst werden. Es ist aber auch möglich, dass das neue Toril als Fragment der Ersten Welt noch einen undeutlichen Widerhall der idealen Drachen enthielt, welches dann Jahrtausende brauchte, um sich zu manifestieren. Jedenfalls entsprechen Torils Drachen den drakonischen Archetypen im *Monsterhandbuch* recht gut, und Bahamut und Tiamat sind in dieser Welt zwar auch unter anderen Namen wie etwa Xymor und Tchazzar bekannt, spielen im göttlichen Drama aber stets eine Rolle.

Greyhawk

Zur Schöpfung von Oerth – der Heimat von Greyhawk – gibt es nur wenige und widersprüchliche Mythen. Doch auch hier werden die Drachengötter erwähnt, besser: der einzelne drakonische Schöpfer Io, der sein Blut vergoss, um die Schöpfung zu inspirieren. Im Verlaufe der Geschichte Oerths waren Drachen stets selten und zurückgezogen. Nur in uralten Aufzeichnungen des Suel-Imperiums finden sich Hinweise, dass die mächtigen *Kugeln der Drachen* vom Imperium geschaffen wurden, um sie gegen eine Intrige mächtiger schattenführender roter Drachen ins Feld zu führen.

Drachenlanze

Den Legenden nach wurde die Welt Krynn – die Heimat von Drachenlanze – im Zusammenspiel zwischen dem Hohen Gott und dem Chaos geschaffen. Die wichtigsten kosmischen Kräfte in dieser Welt waren die drei Kinder des Hohen Gottes: Paladine, Gilean und Takhisis. Dabei lassen Paladine und Takhisis sich rasch als Bahamut und Tiamat identifizieren. Laut der Schöpfungsmythen von Krynn erschufen Paladine und Takhisis zusammen fünf Drachen und bestimmten sie zur Weltherrschaft. Heimlich verdarb Takhisis jedoch das Werk – so entstan-

den die ersten fünf chromatischen Drachen. Paladine trauerte um seine verdorbenen Kinder und erschuf mit Reorx, dem Gott der Schmiede, die metallischen Drachen. Die Geschichte von Krynn ist voll des Kampfs zwischen Takhisis und Paladin und dem ständigen Streben, das Gute und das Böse im Gleichgewicht zu halten. Chromatische Drachen sind schon lange Takhisis bevorzugte Agenten im Kampf um die Weltherrschaft, während die metallischen Drachen den Völkern von Krynn helfen, Takhisis Pläne zu durchkreuzen. Unterdessen mischte Paladine sich getarnt als alter Magier Fizban in Krynn unters Volk, um ihm zu helfen, wie es auch Bahamut in so vielen Welten im Laufe ihrer langen Geschichten getan hatte.

Eberron

Die Mythen Eberrons ranken sich um die drei Urvater-Drachen und ihre Rolle bei der Welterschaffung: Siberys der Obere Drache, Khyber der Drache der Tiefe und Eberron der Mittlere Drache. Diesen Wesen wird Göttlichkeit nachgesagt. Sie sollen in den Tiefen der Ätherebene einen Mikrokosmos geschaffen haben, fern von den äußeren Ebenen und den Einflüssen der Götter und anderer kosmischer Kräfte. Dem „Klagelied der Ersten Welt" zufolge ist Eberron also kein Splitter der Ersten Welt, sondern ein Derivat dieser ursprünglichen Ebene – und doch wurde auch Eberron erheblich durch Drachen gestaltet.

Drachensicht

Die zentralen Motive im „Klagelied der Ersten Welt" werden von einem wenig bekannten Phänomen gestützt: Drachen entwickeln gelegentlich die sogenannte „Drachensicht" – ein Bewusstsein für ihre Inkarnationen in verschiedenen Welten der materiellen Ebene. Meist sind es uralte Drachen, die über die Drachensicht verfügen. Häufig gehören Gegenstände aus anderen Welten oder mächtige Artefakte mit einer Geschichte aus mehreren Welten zu ihren riesigen Schätzen. Bei Edelsteindrachen ist die Drachensicht am häufigsten. Dies mag auf ihre Verbindung mit Sardior zurückzuführen sein.

Drachensichtige sammeln das Wissen der gesamten materiellen Ebene und sind die größten Experten, was Welten jenseits ihrer eigenen betrifft. Die Drachensicht kann sogar über ein passives Bewusstsein für andere Inkarnationen hinausgehen, so dass aktive Kommunikation zwischen den Inkarnationen möglich ist. Manche uralte Drachen mit ausgeprägter Drachensicht schmieden große Pläne, für die Aktionen in mehreren Welten koordiniert werden müssen und die oft genug in Ereignissen gipfeln, die den ganzen Kosmos erschüttern.

So werden in vielen Welten der materiellen Ebene Geschichten vom roten Drachen Ashardalon erzählt. Weniger bekannt ist Ashardalons Drachensicht und sein Plan, seine Echos in anderen Welten zu verschlingen und sich so unsterblich zu machen. Die verschiedenen Ashardalons wurden so zu einem unglaublich mächtigem Großwyrm, der sich von Seelenenergie ernährte und verhinderte, dass sich in den Welten Seelen in neugeborene Kreaturen inkarnieren konnten.

Das Wissen der Leute über Glauben und Philosophie von Drachen ist überschaubar, von Drachensicht gar nicht zu reden. Daher bezeichnen viele Sterbliche Drachen mit entwickelter Drachensicht als Drachengötter. Das sind sie jedoch nicht. Manchen mächtigen Drachen gelang es jedoch, ihr Bewusstsein auf mehrere Inkarnationen auszudehnen und deren Aktivitäten in mehreren Welten zu koordinieren, so dass sie selbst jüngeren Drachen göttlich erscheinen. Dem schwarzen Großwyrm Chronepsis gelang es einst ähnlich wie Ashardalon, zahlreiche Echos von sich zu verschlingen. Dann verließ er die materielle Ebene und richtete sich einen Hort auf den äußeren Ebenen ein.

Drachen und Kerker

Wie einzelne Drachen Echos in mehreren Welten der materiellen Ebene erzeugen, wirken auch Orte von enormer Macht, die mit Drachen Verbindung stehen, auf die gesamte Ebene. Kerker oder Gewölbe wie die Zitadelle in Ewiger Nacht (von Ashardalon im Zorn begraben), der Drachenberg (dem Hort des roten Drachen Infyrana) und die Ruinen der Stadt Xak Tsaroth (Heimat des schwarzen Drachen Khisanth) manifestieren sich in mehreren Welten und auf unterschiedliche Arten. Auch die Macht großer Drachenschlächter verbleibt oft an den Orten, die sie errichtet oder bewohnt haben. Das Grabmal des Schreckens ist ein solcher Ort, geschaffen vom Lich Acererak, zu dessen zahllosen Schreckenstaten auch das Schlachten metallischer Drachen um ihres magischen Blutes Willen gehörte.

Artefakte, die mit Drachen assoziiert sind, können ebenfalls durch die Welten der materiellen Ebene schwingen. Beispiele wären die *Kugeln der Drachen*, beschrieben im *Spielleiterhandbuch*. In der Welt von Greyhawk wurden diese Artefakte in dem Zeitalter gefertigt, als das Suel-Imperium gegen eine Intrige roter Drachen kämpfte. Die Kristallkugeln, dort *Drachenkugeln* genannt, wurden geschaffen, um die Türme der Höheren Zauberei vor Drachenangriffen zu schützen. In Faerûn wurden die *Kristallkugeln des Drakonischen Einflusses* von Drachen geschaffen, die ihre Macht über andere Drachen vergrößern wollten. Die Ähnlichkeiten unter diesen Artefakte sind kein Zufall und auch keine gemeinsame magische Entwicklung. Diese Gegenstände sind ebenso Teil der einmaligen Verbindung der Drachen mit dem magischen Gewebe der materiellen Ebene wie ihr Echo durch die vielen Welten.

Als junger Mönch getarnt hilft Bahamut zwei Abenteurern, den Verheerungen eines jungen roten Drachen ein Ende zu machen.

KAPITEL 1

CHARAKTERERSTELLUNG

VOM VOLKSHELDEN, DER SEINE LEUTE VON DER Herrschaft eines tyrannischen blauen Drachen befreien will, bis zum idealistischen Tempeldiener auf der Mission, die Welt von Tiamats Verderbtheit zu läutern, trachten viele Abenteurer danach, zum Drachenschlächter zu werden. Manchen ist es gelungen – andere sind spektakulär gescheitert an der enormen Gefahr, auf die sie nicht gut genug vorbereitet waren, spektakulär gescheitert.

Dieses Kapitel richtet sich an alle D&D-Charaktere, die hoffen dürfen oder fürchten müssen, einst einem Drachen zu begegnen. Es nutzt aber auch Barden, die ihr Leben mit dem Studium des Drachensangs verbringen, Klerikern, die Bahamut dienen, und Hexenmeistern, die finstere Pakte mit Mondsteindrachen geschlossen haben. Denn nicht alle Drachen sind immer und überall Gegner. Sie können auch Schutzherren, Verbündete und Wohltäter sein: Sie können im Verborgenen wirken und das Leben von Abenteurern dramatisch beeinflussen.

In den folgenden Abschnitten werden verschiedene Optionen zum Erstellen von Charakteren mit Verbindungen zu Drachen vorgestellt:

„Drakonische Völker“ präsentiert verschiedene Varianten für Drachenblütige, um Charaktere mit drakonischem Erbe und starker Verbindung zu einer der drei großen Drachenfamilien zu erschaffen.

„Unterklassenoptionen“ gestattet Mönchen und Waldläufern, tiefere Verbindungen mit Drachen zu erkunden.

„Helden des Drachen“ enthält Inspirationen für Charaktere aller Klassen, deren Ausbildung oder Magie sich auf die Verbindung zu einem Drachen gründet.

„Drakonische Talente“ bietet Beispieltalente für Verbindungen mit den chromatischen, metallischen und Edelsteindrachenfamilien.

DRAKONISCHE VÖLKER

> Man mag Drachenblütige in bestimmten Farben vorziehen – aber der Inhalt zählt, also der Schadenstyp, den ihr Odem bewirken kann.
>
> – Fizban

Die Drachenblütigen im *Spielerhandbuch* stellen die direkteste Möglichkeit dar, einen Charakter mit Drachen irgendwo weit oben im Stammbaum zu erschaffen. Ist ein nuancierter Ansatz gewünscht, so finden sich drei Varianten für Drachenblütige mit klaren Verbindungen zu einem bestimmen drakonischen Ahnen. Wenn du einen neuen Charakter aus einem dieser Völker erstellst, verwende die Regeln unter „Erstellen deines Charakters“, um die Details zu bestimmen.

ERSTELLEN DEINES CHARAKTERS

Beim Erstellen deines D&D-Charakters wählst du aus, ob er ein Mensch ist oder zu den fantastischen Völkern des Spiels gehört. Entscheidest du dich für einen Drachenblütigen, so beachte bei der Charaktererstellung die folgenden zusätzlichen Regeln.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNGEN

Wenn du die Attributswerte deines Charakters bestimmst, erhöhst du einen der Werte um 2 und einen anderen um 1, oder du erhöhst drei Werte um je 1. Beachte diese Regel unabhängig davon, wie du die Werte bestimmst (Würfeln oder Punktekauf).

Im Abschnitt „Schnellerstellung“ bei der Klasse deines Charakters findest du Vorschläge, welche Werte du erhöhen könntest. Du kannst sie befolgen oder ignorieren. Welche Werte du auch auswählst, keiner kann auf über 20 erhöht werden.

SPRACHEN

Deine Charakter kann sprechen und in der Gemeinsprache sowie einer anderen Sprache lesen und schreiben, die du und der Spielleiter für passend zum Charakter anseht. Im *Spielerhandbuch* findest du eine Liste der verbreiteten Sprachen. Der Spielleiter kann der Liste für spezielle Kampagnen weitere Sprachen hinzufügen oder welche von ihr entfernen.

KREATURENTYP

Jede Kreatur in D&D einschließlich der Spielercharaktere weist in den Regeln einen besonderen Zusatz auf, der ihren Kreaturentyp bezeichnet. Die meisten Spielercharaktere sind von humanoider Art. Die hier verfügbare Volksoption zeigt dir, was für ein Kreaturentyp dein Charakter ist.

Es folgt eine Liste der Kreaturentypen des Spiels in alphabetischer Reihenfolge: Aberration, Celestisch, Drache, Elementar, Fee, Humanoide, Konstrukt, Monstrosität, Pflanze, Riese, Schlick, Tier, Unhold, Untoter. Diese Typen haben keine eigenen Regeln, doch manche Regeln im Spiel beeinflussen bestimmte Kreaturentypen anders als andere Typen. Beispiel: Der Zauber *Wunden heilen* wirkt nicht bei Konstrukten und Untoten.

SPIELMATERIAL

Ein roter drachenblütiger Söldner wartet auf Kundschaft.

Chromatische Drachenblütige

Drachenblütige mit chromatischen Vorfahren gebieten über die rohe Elementarmacht chromatischer Drachen. Die Schuppenhaut von Drachenblütigen und die tödliche Energie ihrer Odemwaffen strahlen in den leuchtenden Farben der schwarzen, blauen, grünen, roten oder weißen Drachen. Sie verkörpern den rohen elementaren Zorn von Vulkanen, beißenden arktischen Stürmen und tobenden Gewittern, aber auch das subtile Wispern von Wäldern und Sümpfen, giftig und ätzend.

Merkmale chromatischer Drachenblütiger

Du hast folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoide.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Chromatische Abstammung: Du hast einen chromatischen Drachen im Stammbaum, was dir eine bestimmte magische Affinität verleiht. Wähle eine Drachenart aus der Tabelle „Chromatische Abstammung" aus. Durch sie wird die Schadensart deiner anderen Merkmale wie in der Tabelle gezeigt bestimmt.

Odemwaffe: Wenn du in deinem Zug die Angreifen-Aktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe durch ein Ausatmen magischer Energie in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie ersetzen. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG = 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus) ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 1W10 Schaden des Typs, der mit deiner chromatischen Abstammung assoziiert ist. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden. Dieser Schaden wird jeweils um 1W10 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W10), 11. Stufe (3W10) und 17. Stufe (4W10) erreichst.

Die Häufigkeit, mit der du deine Odemwaffe einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Drakonische Resistenz: Du bist gegen die Schadensart resistent, die mit deiner chromatischen Abstammung assoziiert ist.

Chromatischer Schutz: Ab der 5. Stufe kannst du als Aktion deine drakonische Energie kanalisieren, um dich zu schützen. Du bist eine Minute lang gegen die Schadensart immun, die mit deiner chromatischen Abstammung assoziiert ist. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Chromatische Abstammung

Drache	Schadensart
Blau	Blitz
Grün	Gift
Rot	Feuer
Schwarz	Säure
Weiß	Kälte

SANDY ARCAS

Saphir-, Amethyst- und Smaragddrachenblütige erzählen sich Geschichten am Feuer.

Edelstein-Drachenblütige

Edelstein-Drachenblütige tragen das Erbe von Edelsteindrachen, welche behaupten, die Erben Sardiors des Rubindrachen zu sein. Die Farben und mysteriösen Kräfte von Edelsteindrachen – Amethyst, Kristall, Saphir, Smaragd und Topas – erstrahlen in der Schuppenhaut der Drachenblütigen und durchströmen ihre Adern. Ihnen gehören die Wunder des Geistes, die Macht des Willens, das brillante Licht der Einsicht und das donnernde Echo der Entdeckung – doch auch das Darben der Verzweiflung.

Merkmale Edelstein-Drachenblütiger

Du hast folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoide.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Edelstein-Abstammung: Du hast einen Edelsteindrachen im Stammbaum, was dir eine bestimmte magische Affinität verleiht. Wähle eine Drachenart aus der Tabelle „Edelstein-Abstammung". Durch sie wird die Schadensart deiner anderen Merkmale wie in der Tabelle gezeigt bestimmt.

Odemwaffe: Wenn du in deinem Zug die Angreifen-Aktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe durch ein Ausatmen magischer Energie in einem 4,5 Meter langen Kegel ersetzen. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG = 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus) ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 1W10 Schaden des Typs, der mit deiner Edelstein-Abstammung assoziiert ist. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden. Dieser Schaden wird jeweils um 1W10 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W10), 11. Stufe (3W10) und 17. Stufe (4W10) erreichst.

Die Häufigkeit, mit der du deine Odemwaffe einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Drakonische Resistenz: Du bist gegen die Schadensart resistent, die mit deiner Edelstein-Abstammung assoziiert ist.

Psionischer Geist: Du kannst allen Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern, die du sehen kannst, telepathisch Botschaften übermitteln. Dazu musst du nicht dieselbe Sprache wie die Kreaturen sprechen. Sie müssen jedoch mindestens einer Sprache mächtig sein, um deine Botschaft zu verstehen.

Edelstein-Flug: Ab der 5. Stufe kannst du eine Bonusaktion verwenden, um spektrale Flügel an deinem Körper zu manifestieren. Die Flügel bleiben eine Minute lang erhalten. Solange hast du eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner Schrittbewegungsrate und kannst schweben. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Edelstein-Abstammung

Drache	Schadensart
Amethyst	Energie
Kristall	Gleißend
Saphir	Schall
Smaragd	Psychisch
Topas	Nekrotisch

Metallische Drachenblütige

Drachenblütige mit metallischem Erbe erheben Anspruch auf die Zähigkeit metallischer Drachen – Messing, Bronze, Kupfer, Gold und Silber – und tragen deren Glanz in ihren Schuppen. Das Feuer von Öfen und Schmieden, die Kälte von Gebirgsluft, der Funke der Inspiration und die ätzende Läuterung der Säure sind ihre Gebiete.

Merkmale metallischer Drachenblütiger

Du hast folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoide.

Größe: Du bist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Metallische Abstammung: Du hast einen metallischen Drachenvorfahren, der dir seine besondere magische Affinität verleiht. Wähle eine Drachenart aus der Tabelle „Metallische Abstammung" aus. Durch sie wird die Schadensart deiner anderen Merkmale wie in der Tabelle gezeigt bestimmt.

Odemwaffe: Wenn du in deinem Zug die Angreifen-Aktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe durch ein Ausatmen magischer Energie in einem 4,5 Meter langen Kegel ersetzen. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG = 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus) ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 1W10 Schaden des Typs, der mit deiner metallischen Abstammung assoziiert ist. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden. Dieser Schaden wird jeweils um 1W10 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W10), 11. Stufe (3W10) und 17. Stufe (4W10) erreichst.

Die Häufigkeit, mit der du deine Odemwaffe einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Drakonische Resistenz: Du bist gegen die Schadensart resistent, die mit deiner metallischen Abstammung assoziiert ist.

Metallische Odemwaffe: Auf der 5. Stufe erhältst du eine zweite Odemwaffe. Wenn du in deinem Zug die Angreifen-Aktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe durch ein Ausatmen in einem 4,5 Meter langen Kegel ersetzen. Der Rettungswurf-SG für diesen Odem ist 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus. Wann immer du dieses Merkmal einsetzt, wähle eine Option aus:

Entkräftender Odem: Jede Kreatur im Kegel muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs kampfunfähig.

Odem der Abstoßung: Jede Kreatur im Kegel muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird sechs Meter von dir weg- und umgestoßen.

Wenn du deine metallische Odemwaffe einsetzt, kannst du sie erst nach einer langen Rast erneut einsetzen.

Metallische Abstammung

Drache	Schadensart
Bronze	Blitz
Gold	Feuer
Kupfer	Säure
Messing	Feuer
Silber	Kälte

Eine Kupferdrachenblütige macht ihren Säureodem bereit, als Feinde sich nähern.

Unterklassenoptionen

Auf der 3. Stufe erhalten Mönche das Klassenmerkmal Klostertradition, und Waldläufer erhalten das Klassenmerkmal Waldläuferarchetyp. In diesem Abschnitt werden zwei neue Optionen für diese Merkmale vorgestellt: der Drachlingwächter für den Waldläufer und der Weg des Drachenahnen für den Mönch.

Mönch: Weg des Drachenahnen

Meine Drachenahnen-Lieblingsmönche schmücken ihre Körperangriffe alle mit lustigen Lautmalereien. Krawumms!
– Fizban

Der Drachengott Bahamut ist für seine Reisen auf die materielle Ebene in Gestalt eines jungen Mönchs bekannt. Der Legende nach gründete er dabei das erste Kloster des Wegs des Drachenahnen. Der fundamentalen Lehre dieser Tradition zufolge bedeutet das Nachahmen von Drachen für Mönche eine tiefere Integration mit der Welt und ihrer Magie. Wenn sie ihren Geist in Resonanz mit der drakonischen Macht bringen, werden sie bessere Kämpfer, stärken ihre Verbündeten und können sogar auf Drachenflügeln durch die Lüfte fliegen. Doch all diese Macht dient einem höheren Ziel: spirituelle Einheit mit der Essenz der materiellen Ebene.

Entscheide, wie du als Anhänger des Wegs des Drachenahnen die Drachenmacht in dir erweckt hast. In der Tabelle „Ursprünge des Drachenahnen" findest du verschiedene Möglichkeiten.

Ursprünge des Drachenahnen

W6	Ursprung
1	Du hast deine Fähigkeiten durch Ausrichtung deines Geists auf die weltverändernde Macht eines Drachen verfeinert.
2	Ein Drache hat persönlich eine aktive Rolle bei der Gestaltung deiner inneren Energie gespielt.
3	Du hast in einem Kloster studiert, das seine Lehren auf jahrhundertealte Anweisungen eines Drachen oder Propheten eines Drachengotts gründet.
4	Du hast lange beim Hort eines uralten Drachen meditiert und dabei die Umgebungsmagie des Horts absorbiert.
5	Du hast eine Schriftrolle mit drakonischem Text gefunden, die inspirierende neue Techniken enthielt.
6	Nach einem Traum von einem fünfhändigen Drachenblütigen bist du mit dem mystischen Odem der Drachen erwacht.

Drakonischer Jünger

Weg-des-Drachenahnen-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst drakonische Macht kanalisieren, um deine Präsenz zu stärken und deine waffenlosen Angriffe mit der Essenz eines Drachenodems zu versehen. Du erhältst folgende Vorteile:

Drakonische Präsenz: Scheiterst du bei einem Rettungswurf auf Charisma (Einschüchtern) oder Charisma (Überzeugen), kannst du deine Reaktion nutzen, um den Wurf zu wiederholen, da du die machtvolle Präsenz von Drachen anzapfst. Wenn du mit diesem Merkmal einen gescheiterten Wurf in einen erfolgreichen verwandelt hast, kannst du es erst nach einer langen Rast erneut einsetzen.

Drakonischer Schlag: Wenn du einem Ziel Schaden mit einem waffenlosen Angriff zufügst, kannst du die Schadensart in Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure verwandeln.

Zunge der Drachen: Du kannst Drakonisch oder eine andere Sprache deiner Wahl sprechen, lesen und schreiben.

Odem des Drachen

Weg-des-Drachenahnen-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst destruktive Energiewellen kanalisieren – so wie die von dir nachgeahmten Drachen. Wenn in deinem Zug die Angreifen-Aktion ausführst, kannst du einen der Angriffe durch ein Ausatmen drakonischer Energie ersetzen, die sich (nach deiner Wahl) entweder einem Sechs-Meter-Kegel oder in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie ausbreitet. Wähle eine Schadensart aus: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen Ki-Rettungswurf-SG ausführen. Scheitert sie, erleidet sie Schaden des ausgewählten Typs in Höhe von zwei Würfen mit deinem Kampfkunstwürfel, anderenfalls die Hälfte.

Auf der 11. Stufe wird der Schaden durch dieses Merkmal auf drei Würfe mit deinem Kampfkunstwürfel erhöht.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Sind keine Einsätze mehr verfügbar, kannst du 2 Ki-Punkte verbrauchen und das Merkmal erneut einsetzen.

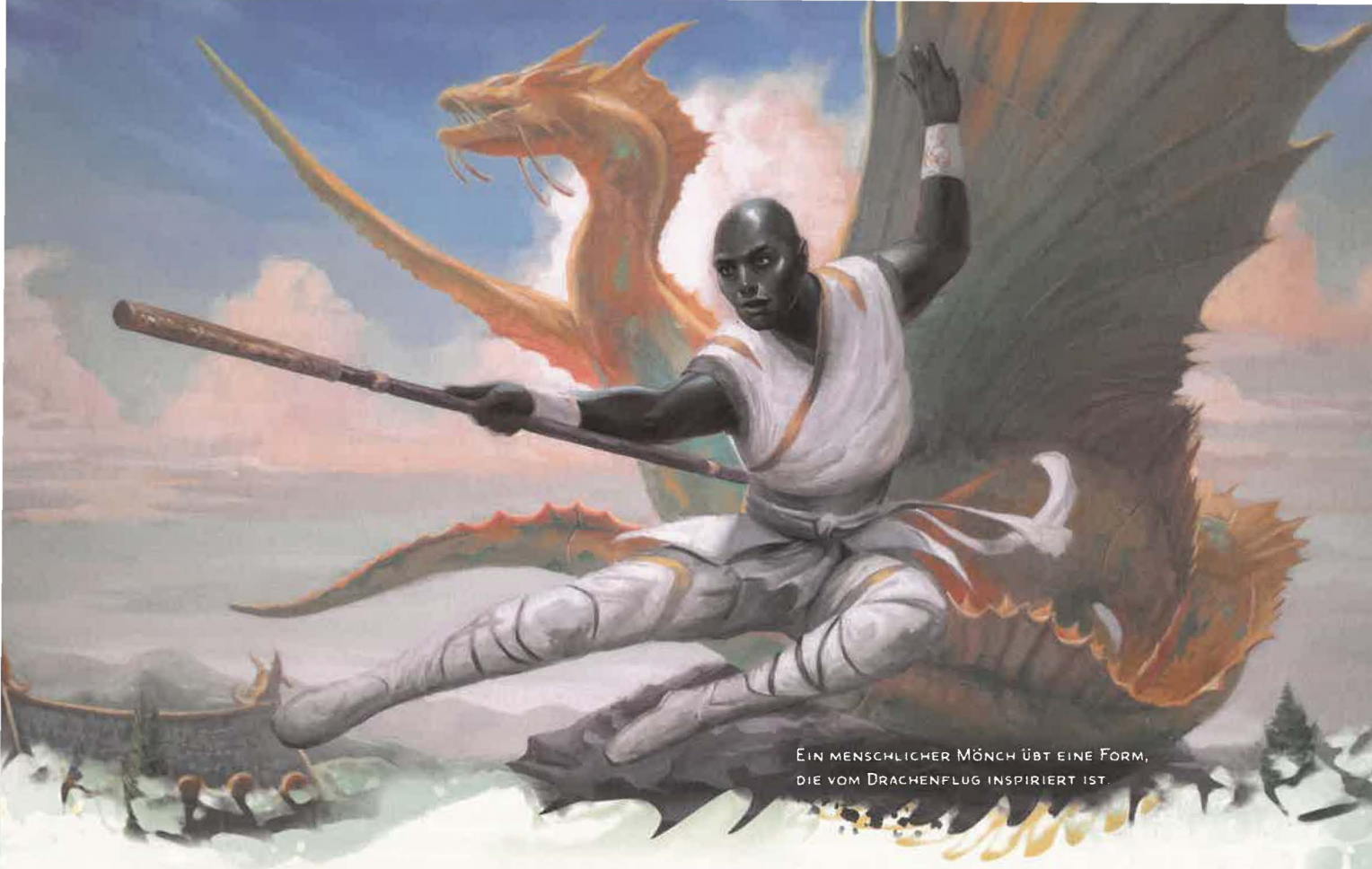
Ausgebreitete Flügel

Weg-des-Drachenahnen-Merkmal (6. Stufe)

Wenn du dein Merkmal Windschritt einsetzt, kannst du geisterhafte drakonische Flügel ausbreiten, die am Ende deines Zugs wieder verschwinden. Solange die Flügel vorhanden sind, hast du eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner Schrittbewegungsrate.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

ANDREY KUZINSKIY



Ein menschlicher Mönch übt eine Form, die vom Drachenflug inspiriert ist.

Aspekt des Wyrms

Weg-des-Drachenahnen-Merkmal (11. Stufe)

Der Macht deines drakonischen Geistes strahlt nun von dir aus, beschützt deine Verbündeten oder versetzt deine Gegner in Furcht. Als Bonusaktion kannst du eine Aura drakonischer Macht erzeugen, die eine Minute lang drei Meter weit von dir ausstrahlt. Solange die Aura besteht, erhältst du einen der folgenden Effekte nach deiner Wahl:

Furchterregende Präsenz: Wenn du diese Aura erzeugst, sowie als Bonusaktion in nachfolgenden Zügen, kannst du eine Kreatur innerhalb der Aura auswählen. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen Ki-Rettungswurf-SG bestehen, oder es ist eine Minute lang vor dir verängstigt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und bei Erfolg die Wirkkraft beenden.

Resistenz: Wähle eine Schadensart aus, wenn du diese Aura aktivierst: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. Du und deine Verbündeten innerhalb der Aura sind gegen diesen Schaden resistent.

Wenn du diese Aura erzeugt hast, kannst du sie erst nach einer langen Rast wieder erzeugen, es sei denn, du verbrauchst drei Ki-Punkte.

Aspekt des Ahnen

Weg-des-Drachenahnen-Merkmal (17. Stufe)

Dein drakonischer Geist erreicht seinen Gipfelpunkt. Du erhältst folgende Vorteile:

Blindsicht: Du erhältst Blindsicht auf drei Meter. Innerhalb dieser Reichweite kannst du effektiv alles sehen, was sich nicht in vollständiger Deckung befindet, selbst bei Dunkelheit oder im Zustand Blind. Du kannst sogar unsichtbare Kreaturen innerhalb der Reichweite sehen, wenn es ihnen nicht gelingt, sich vor dir zu verstecken.

Explosive Raserei: Wenn du deinen Aspekt des Wyrms aktivierst, explodiert drakonische Wut aus dir. Wähle eine beliebige Anzahl von Kreaturen innerhalb deiner Aura aus, die du sehen kannst. Jede der Kreaturen muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen Ki-Rettungswurf-SG bestehen, oder sie erleidet 3W10 Blitz-, Feuer-, Gift- Kälte oder Säureschaden (nach deiner Wahl).

Odem verstärken: Wenn du deinen Odem des Drachen einsetzt, kannst du einen Ki-Punkt verbrauchen, um seine Form und Stärke zu ändern. Das Ausatmen drakonischer Energie erfolgt entweder in einem Kegel von 18 Metern oder einer Linie von 27 Metern Länge und 1,5 Metern Breite (nach deiner Wahl), und jede Kreatur in dem Bereich muss einen Rettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur Schaden in Höhe von vier Würfen mit deinem Kampfkunstwürfel, bei erfolgreichem Rettungswurf die Hälfte.

LUCAS GRACIANO

Waldläufer: Drachlingwächter

Angeblich sehen Waldläufer ihren tierischen Gefährten ähnlich. Das macht Drachlingwächter zu den Attraktivsten unter den Humanoiden!

– Fizban

Deine Verbindung zur natürlichen Welt nimmt die Form eines drakonischen Geists an, der sich in physischer Form als Drachling manifestieren kann. Wenn deine Kräfte wachsen, wächst auch dein Drachling und entwickelt sich von einem kleinen vierbeinigen Gefährten zu einer majestätischen geflügelten Kreatur, die groß und stark genug ist, dich zu tragen. Währenddessen wird dir ein Teil der ehrfurchtgebietenden Drachenmacht zuteil.

Überlege, mit welcher Quelle des drakonischen Geists du verbunden bist. In der Tabelle „Drachlingwächter-Ursprünge" findest du Beispiele.

Drachlingwächter-Ursprünge

W6	Ursprung
1	Du hast eine Drachenschuppe oder -kralle oder ein Objekt aus einem Drachenschatz studiert und eine Verbindung zur drakonischen Magie darin hergestellt.
2	Ein Geheimorden von Waldläufern hat dich im Sammeln und Behüten drakonischen Wissens unterwiesen.
3	Ein Drache hat eine Geode oder einen Edelstein in deine Obhut gegeben. Zu deiner Überraschung ist der Drachling daraus geschlüpft.
4	Du hast einige Tropfen Drachenblut verschluckt und deine Natur für immer mit drakonischen Mächten versehen.
5	Eine uralte drakonische Inschrift auf einer Stele hat dir Macht verliehen, als du sie laut vorgelesen hast.
6	Du hast intensiv von einer mysteriösen Gestalt mit sieben gelben Kanarienvögeln geträumt, die dich vor einem Verhängnis warnte. Als du erwachtest, war der Drachling da und beobachtete dich.

Drakonische Gabe

Drachlingwächter-Merkmal (3. Stufe)

Deine Verbindung mit dem Drachling bedeutet eine Verbindung zu allen Drachen, verschafft dir Wissen und ermächtigt deine Präsenz. Du erhältst folgende Vorteile:

Thaumaturgie: Du erlernst den Zaubertrick *Thaumaturgie*, der für dich ein Waldläuferzauber ist.

Zunge der Drachen: Du kannst Drakonisch oder eine andere Sprache deiner Wahl sprechen, lesen und schreiben.

Drachlinggefährte

Drachlingwächter-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst als Aktion magisch den Drachling beschwören, der an dich gebunden ist. Er erscheint in einem freien Bereich deiner Wahl im Umkreis von neun Metern, den du sehen kannst.

Der Drachling ist dir und deinen Gefährten freundlich gesonnen und gehorcht deinen Befehlen. Seine Spielwerte findest du im Wertekasten des Drachlinggefährten. Dort wird mehrmals dein Übungsbonus (ÜB) als Wert verwendet. Wann immer du den Drachling beschwörst, wähle eine Schadensart, die bei seinem Merkmal Drakonische Essenz aufgeführt ist. Du kannst die optischen Eigenschaften des Drachlings wie Farbe, Schuppentextur und alle sichtbaren Effekte seiner drakonischen Essenz bestimmen. Seine Spielwerte sind davon nicht betroffen.

Im Kampf nutzt der Drachling deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Er kann eigenmächtig reagieren und sich bewegen, führt jedoch nur Ausweichaktionen aus, sofern du nicht eine Bonusaktion nutzt, um ihm eine andere Aktion zu befehlen. Du kannst ihm eine Aktion aus seinem Wertekasten oder eine andere Aktion befehlen. Wenn du kampfunfähig bist, wählt der Drachling selbst seine Aktion, und zwar nicht nur Ausweichen.

Drachlinggefährte

Kleiner Drache

Rüstungsklasse 14 + ÜB (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 5 + das Fünffache deiner Waldläuferstufe (der Drachling hat eine Anzahl von Trefferwürfeln [W10], die deiner Waldläuferstufe entspricht)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	8 (-1)

Rettungswürfe Ges +1 + ÜB, Wei +2 + ÜB
Schadensimmunitäten Je nach Drakonische-Essenz-Merkmal des Drachlings
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Drakonisch
Herausforderung - **Übungsbonus (ÜB)** entspricht deinem Bonus

Drakonische Essenz: Wenn du den Drachling beschwörst, wähle eine Schadensart aus: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. Der ausgewählte Typ bestimmt die Schadensimmunität des Drachlings und den Schaden seines Merkmals Durchdrungene Schläge.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 + ÜB auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1W6 + ÜB Stichschaden.

Reaktionen

Durchdrungene Schläge: Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Drachling, die er sehen kann, ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft, versetzt der Drachling den Schlag mit seiner Essenz, die zusätzlich 1W6 Schaden des Typs seiner drakonischen Essenz bewirkt.

Eine drachenblütige Drachlingwächterin und ihr Drachlinggefährte sind einander wohlgesonnen.

Der Drachling bleibt bestehen, bis seine Trefferpunkte auf 0 sinken, du das Merkmal, ihn zu beschwören, erneut anwendest, oder bis du stirbst. Was der Drachling trägt und mit sich führt, bleibt übrig, wenn er verschwindet.

Wenn du den Drachling beschworen hast, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun, es sei denn, du verbrauchst einen Zauberplatz des mindestens 1. Grades.

Band von Reisszahn und Schuppe

Drachlingwächter-Merkmal (7. Stufe)

Die Bindung mit deinem Drachling wird vertieft, was dich schützt und den Zorn des Drachlings anfacht. Wenn du deinen Drachling beschwörst, wachsen ihm Flügel, und er erhält eine Flugbewegungsrate in Höhe seiner Schrittbewegungsrate.

Außerdem habt ihr beide die folgenden Vorteile, solange dein Drachling beschworen ist:

Drachenreittier: Der Drachling wächst auf mittlere Größe. Angesichts eurer besonderen Bindung kannst du den Drachling als Reittier nutzen, sofern du selbst von höchstens mittlerer Größe bist. Wenn du auf deinem Drachling reitest, kann er die Flugbewegungsrate dieses Merkmals nicht nutzen.

Magischer Reißzahn: Der Bissangriff des Drachlings bewirkt zusätzlich 1W6 Schaden des Typs, der der drakonischen Essenz des Drachlings entspricht.

Resistenz: Du bist gegen die Schadensart resistent, die der drakonischen Essenz des Drachlings entspricht.

Drachlingodem

Drachlingwächter-Merkmal (11. Stufe)

Als Aktion kannst du schädlichen Odem in einem Kegel von neun Metern ausatmen oder dies deinen Drachling tun lassen. Wähle Blitz-, Feuer-, Gift-, Kälte- oder Säureschaden aus (deine Wahl muss nicht zur drakonischen Essenz deines Drachlings passen). Jede Kreatur im Kegel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen dein Zauberrettungswurf-SG ausführen. Scheitert sie, erleidet sie 8W6 Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Dieser Schaden wird auf 10W6 erhöht, wenn du die 15. Stufe mit dieser Klasse erreichst.

Wenn du dieses Merkmal einsetzt, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun, es sei denn, du verbrauchst einen Zauberplatz des mindestens 3. Grades.

Perfektioniertes Band

Drachlingwächter-Merkmal (15. Stufe)

Das Band zwischen deinem Drachling und dir erreicht den Gipfel seiner Macht. Solange dein Drachling beschworen ist, habt ihr beide die folgenden Vorteile:

Großer Drachling: Der Drachling wächst auf große Größe. Wenn du auf ihm reitest, kann er jetzt dennoch die Flugbewegungsrate von Band von Reißzahn und Schuppe nutzen.

Reflexive Resistenz: Erleidest du oder erleidet der Drachling Schaden, während ihr höchstens neun Meter voneinander entfernt seid, kannst du deine Reaktion nutzen, um dir oder dem Drachling Resistenz gegen den Schadenstyp zu verleihen. Die Häufigkeit, mit der du diese Reaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Verstärkter Biss: Der Bissangriff des Drachlings bewirkt zusätzlich 1W6 Schaden des Typs, der zu seiner drakonischen Essenz passt (insgesamt 2W6 zusätzlichen Schaden).

Helden des Drachen

Zauberer, deren Magie drakonischen Ursprungs ist, Waldläufer mit Drachlinggefährten und Mönche, welche die Drachenmeister studieren, sind nicht die einzigen Abenteurer, deren Fertigkeiten, Zauber und Klassenmerkmale sich auf die Macht von Drachen gründen. Charaktere aller Klassen können starke Verbindungen mit Drachen haben. In der Tabelle „Drakonische Verbindungen von Charakteren" findest du Ideen, wie du deinen Charakter mit drakonischem Flair ausstatten kannst. Die am Ende der Einträge in Klammern notierten Klassen sind für die jeweilige Verbindung besonders geeignet, aber du bist nicht auf diese Optionen beschränkt.

KAI CARPENTER

Drakonische Verbindungen von Charakteren

W10	Drakonische Verbindung
1	Du verehrst einen der Drachengötter und beziehst deine Macht von ihm – vermutlich Bahamut oder Tiamat, aber möglicherweise auch Sardior oder einen mächtigen Drachen mit erhöhter Drachensicht wie Aasterinian, Ashardalon oder Chronepsis. (Kleriker, Paladin, Hexenmeister)
2	Du verehrst einen drakonischen Geist oder trägst ihn in dir wie einen Natur- oder Ahnengeist. (Barbar, Druide, Waldläufer)
3	Du warst Teil eines Ordens, der die Lehren eines uralten Drachengründers hütet. (Kämpfer, Mönch, Paladin, Magier)
4	Ein Drache ist dein Mentor oder Schutzherr. (Barde, Druide, Kämpfer, Schurke, Zauberer, Hexenmeister)
5	Du nutzt deine Klassenmerkmale, um drakonische Eigenschaften zu erhalten. (Barbar, Zauberer)
6	Du hast einen Drachenzahn, ein Horn, eine Kralle oder Schuppe, die du als Fokus zum Zauberwirken nutzt. (Kleriker, Druide, Paladin, Waldläufer, Zauberer, Hexenmeister, Magier)
7	Ein Drachenvorfahr oder die Drachengabe, die ein Ahne erhalten hat, speist deine Macht. (Barbar, Kämpfer, Zauberer)
8	Deine Verbindung zur Natur bedeutet auch eine merkwürdige Verbindung mit einem Drachen, dessen Gegenwart das Gewebe der Natur um den Drachenhort verändert. (Druide, Waldläufer)
9	Du hast neulich entdeckt, dass eine geliebte und vertraute Person ein getarnter Drache war. (Alle)
10	Du besitzt einen augenscheinlich nichtmagischen Gegenstand aus einem Drachenschatz. Unerklärliche Dinge geschehen, wenn du ihn bei dir führst. (Alle)

Drakonische Talente

Ein Talent stellt die Meisterschaft eines Charakters in einer seiner Fähigkeiten oder die Entdeckung einer neuen Fähigkeit dar. Wenn diese Meisterschaft einer drakonischen Quelle entstammt – ob als Gabe eines Drachen, als Manifestation einer Form drakonischen Erbes, als Segen eines drakonischen Gottes oder als Folge des Drachentötens –, kann sie übernatürliche Effekte haben.

Hier findest du Talente, die drakonische Macht verleihen und dir zur Verfügung stehen, wenn du die optionale Talentregel im *Spielerhandbuch* anwendest.

Gabe des chromatischen Drachen

Du hast einen Teil der Macht von chromatischen Drachen manifestiert, was dir die folgenden Vorteile gewährt:

Chromatische Durchdringung: Als Bonusaktion kannst du eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe durch Berühren mit einer der folgenden Schadensarten versehen: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. In der nächsten Minute bewirkt die Waffe bei Treffern zusätzlich 1W4 Schaden des ausgewählten Typs. Du kannst diese Bonusaktion erst nach einer langen Rast erneut einsetzen.

Reaktive Resistenz: Wenn du Blitz-, Feuer-, Gift-, Kälte- oder Säureschaden erleidest, kannst du deine Reaktion nutzen, um dich gegen diese Schadensart resistent zu machen. Die Häufigkeit, mit der du diese Reaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Gabe des Edelsteindrachen

Du hast einen Teil der Macht von Edelsteindrachen manifestiert, was dir die folgenden Vorteile gewährt:

Attributswerterhöhung: Deine Intelligenz, deine Weisheit oder dein Charisma wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).

Telekinetische Vergeltung: Wenn du Schaden durch eine Kreatur erleidest, die maximal drei Meter von dir entfernt ist, kannst du deine Reaktion nutzen, um telekinetische Energie auszustrahlen. Die Kreatur muss einen Stärkerettungswurf (SG 8 + dein Übungsbonus + der Attributsmodifikator des Werts, der durch dieses Talent erhöht wurde) ausführen. Bei Misserfolg erleidet die Kreatur 2W8 Energieschaden und wird bis zu drei Meter weit von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht weggestoßen. Die Häufigkeit, mit der du diese Reaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Gabe des metallischen Drachen

Du hast einen Teil der Macht von metallischen Drachen manifestiert, was dir die folgenden Vorteile gewährt:

Drakonische Heilung: Du erlernst den Zauber *Wunden heilen*. Du kannst diesen Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Wirkst du diesen Zauber, so kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst den Zauber auch mit verfügbaren Zauberplätzen wirken. Das Attribut zum Wirken des Zaubers ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma, wenn er mit diesem Talent gewirkt wird (wähle aus, wenn du das Talent erhältst):

Schützende Flügel: Du kannst schützende Flügel manifestieren, die dich oder andere abschirmen können. Wenn du oder eine andere Kreatur in deinem Sichtfeld in max. 1,5 Metern Entfernung von dir von einem Angriffswurf getroffen werdet, kannst du deine Reaktion nutzen, um einen Moment lang Geisterflügel zu manifestieren. Du gewährst gegen den Angriffswurf einen Bonus in Höhe deines Übungsbonus auf die RK des Ziels, so dass er möglicherweise nicht trifft. Die Häufigkeit, mit der du diese Reaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

In jeder Form geniesst Bahamut die „Aha"-Momente beim Unterrichten junger Studenten.

KAPITEL 2

Drachenmagie

Die Magie im Gewebe der materiellen Ebene ist in Drachen und ihren Horten konzentriert. In den vier Abschnitten dieses Kapitels geht es um die Magie von Drachen:

„Zauber“ bietet eine Auswahl von Zaubern, die mit Drachen assoziiert sind.

„Magische Gegenstände“ präsentiert zahlreiche magische Gegenstände, die mit Drachen assoziiert sind, vor allem mit Edelsteindrachen (siehe Kapitel 6).

„Hortgegenstände“ stellt eine neue Art magischer Gegenstände vor, in denen die magische Energie von Drachenschätzen enthalten ist.

„Drakonische Gaben“ wartet mit magischen Gaben auf, die Charaktere in Verbindung mit dem Tod eines Drachen oder anderen außergewöhnlichen Umständen erhalten können.

Zauber

Mit meinen Zaubern bin ich weniger vorsichtig als mit meinen Rezepten. Geteilte Magie ist größere Magie. Aber was meinen Pudding angeht, nun, perfekter als perfekt geht es eben nicht.
– Fizban

Dieser Abschnitt enthält neue Zauber, mit denen ein Spielleiter eine Kampagne ergänzen kann, wodurch sie zauberwirkenden Spielercharakteren und Monstern zur Verfügung stehen. In der Tabelle der Zauber stehen die neuen Zauber nach Grad sortiert. Die Tabelle führt auch die Schule der Magie auf, der ein Zauber angehört, ob ein Zauber Konzentration erfordert, ob er als Ritual gewirkt werden kann und welche Klassen ihn wirken können.

Ashardalons Schritt

Verwandlung 3. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu eine Minute

Die Flammen eines Drachen lodern an deinen Füßen und gewähren dir eine explosive Bewegungsrate. Während der Wirkdauer ist deine Bewegungsrate um sechs Meter erhöht, und deine Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Wenn du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von Kreaturen oder Objekten bewegst, welche nicht getragen werden, erleiden sie 1W6 Feuerschaden durch deine Hitzeschleppe. Kreaturen oder Objekte können diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, erhöht sich deine Bewegungsrate für jeden Grad über dem 3. Grad um 1,5 Meter. Der Zauber bewirkt zusätzlich 1W6 Feuerschaden je Zauberplatzgrad über den 3. Grad hinaus.

Drakonische Verwandlung

Verwandlung 7. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (Statuette eines Drachen, mindestens 500 GM wert)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu eine Minute

Mit einem Brüllen bedienst du dich der Drachenmagie, um dich zu verwandeln und drakonische Merkmale anzunehmen. Bis der Zauber endet, verschaffst du dir folgende Vorzüge:

Blindsicht: Du erlangst Blindsicht mit einer Reichweite von neun Metern. Innerhalb dieser Reichweite kannst du effektiv alles sehen, was sich nicht in vollständiger Deckung befindet, selbst bei Dunkelheit oder im

Zauber

Grad	Zauber	Schule	Konz.	Ritual	Klasse
2.	*Nathairs Niedertracht*	Illusion	Ja	Nein	Barde, Magier, Zauberer
2.	*Rimes bindendes Eis*	Hervorrufung	Nein	Nein	Magier, Zauberer
3.	*Ashardalons Schritt*	Verwandlung	Ja	Nein	Artifizient*, Waldläufer, Magier, Zauberer
4.	*Raulothims psychische Lanze*	Verzauberung	Nein	Nein	Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer
5.	*Drakonischen Geist beschwören*	Beschwörung	Ja	Nein	Druide, Magier, Zauberer
6.	*Fizbans Platinschild*	Bannmagie	Ja	Nein	Magier, Zauberer
7.	*Drakonische Verwandlung*	Verwandlung	Ja	Nein	Druide, Magier, Zauberer

* Der Artifizient erscheint in *Tashas Kessel mit Allem* und *Eberron: Aufstieg aus dem letzten Krieg.*

IAN CARPENTER

Feuer folgt einem roten Drachen auf dem Fusse, wenn er Ashardalons Schritt wirkt.

Zustand Blind. Du kannst sogar unsichtbare Kreaturen sehen, wenn es ihnen nicht gelingt, sich vor dir zu verstecken.

Odemwaffe: Wenn du diesen Zauber wirkst und in den nächsten Zügen während der Wirkungsdauer als Bonusaktion wirkst, kannst du schimmernde Energie in einem Kegel von 18 Metern ausatmen. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 6W8 Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

Flügel: Dir wachsen spektrale Flügel und geben dir eine Flugbewegungsrate von 18 Metern.

Drakonischen Geist beschwören

Beschwörung 5. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, G, M (Objekt mit eingraviertem Drachenbildnis, mindestens 500 GM wert)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu eine Stunde

Du rufst einen drakonischen Geist herbei. Er erscheint in einem freien Bereich in Reichweite, den du sehen kannst. Seine physische Form nutzt die Spielwerte aus dem Wertekasten des drakonischen Geists. Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle eine Drachenfamilie aus: chromatische, metallische oder Edelsteindrachen. Die Kreatur ähnelt einem Drachen der gewählten Familie, wodurch einige ihrer Merkmale bestimmt werden (siehe Wertekasten). Die Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Drakonischer Geist

Großer Drache, neutral

Rüstungsklasse 14 + Zaubergrad (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 50 + 10 für jeden Zaubergrad ab dem 6. Grad (der Drache hat eine Anzahl von Trefferwürfeln (W10) in Höhe des Zaubergrades)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Schadensresistenzen (nur chromatisch und metallisch) Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure
Schadensresistenzen (nur Edelstein) Energie, Gleißend, Nekrotisch, Psychisch, Schall
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Drakonisch, versteht die Sprachen, die du sprichst
Herausforderung – **Übungsbonus** entspricht deinem Bonus

Gemeinsame Resistenzen: Wenn du den Drachen beschwörst, wähle eine seiner Schadensresistenzen aus. Du bist gegen die ausgewählte Schadensart resistent, bis der Zauber endet.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt eine Anzahl von Zerfleischen-Angriffen in Höhe der Hälfte des Zaubergrades (abgerundet) aus und setzt seine Odemwaffe ein.

Odemwaffe: Der Drache atmet destruktive Energie in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet sie 2W6 Schaden des Typs, gegen den dieser Drache resistent ist (nach deiner Wahl), anderenfalls die Hälfte.

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* dein Zauberangriffsmodifikator auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 1W6 + 4 + Stichschaden des Zaubergrades

Die Kreatur ist mit dir und deinen Gefährten verbündet. Im Kampf nutzt die Kreatur deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Befiehlst du ihr nichts, führt sie die Ausweichaktion aus und vermeidet mit ihrer Bewegung Gefahren.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, verwende den höheren Zaubergrad, wo immer er im Wertekasten auftaucht.

Fizbans Platinschild

Bannmagie 6. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, G, M (platinierte Drachenschuppe, mindestens 500 GM wert)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu eine Minute

Du erzeugst ein Feld aus silbrigem Licht, das eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite (nach deiner Wahl) umgibt. Das Feld spendet dämmriges Licht auf bis zu 1,5 Meter. Kreaturen im Feld haben folgende Vorteile:

RUDY SISWANTO (L), BILLY CHRISTIAN (R)

Deckung: Die Kreatur hat Teildeckung.
Schadensresistenz: Die Kreatur ist gegen Blitz-, Feuer-, Gift-, Kälte- und Säureschaden resistent.

Die Gelehrten streiten lang und breit darüber, ob dieser Zauber mir zuerkannt werden sollte. Wahrlich, ich habe schon so vieles geschaffen, ich kann mir nicht alles merken.

– Fizban

Entrinnen: Wenn die Kreatur von einem Effekt profitiert, der es ihr ermöglicht, einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit auszuführen, damit sie nur den halben Schaden erleidet, erleidet sie stattdessen bei Erfolg gar keinen Schaden und bei Misserfolg nur den halben Schaden.

Als Bonusaktion in nachfolgenden Zügen kannst du das Feld zu einer anderen Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern des Felds bewegen.

Nathairs Niedertracht

Illusion 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: G, M (ein Stück Apfelkuchenkruste)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu eine Minute

Du füllst einen sechs Meter großen, würfelförmigen Bereich in der Nähe, den du sehen kannst, mit Feenwesen und Drachenmagie. Würfle anhand der Tabelle „Unfugwelle", um den magischen Effekt zu bestimmen. Würfle zu Beginn jedes deiner Züge erneut, bis der Zauber endet. Vor deinem Wurf kannst du den würfelförmigen Bereich um bis zu drei Meter verschieben.

Unfugwelle

W4	Effekt
1	Apfelkuchenduft liegt in der Luft. Jede Kreatur im würfelförmigen Bereich muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs von dir bezaubert.
2	Überall erscheinen Blumensträuße, und jede Kreatur im würfelförmigen Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs durch das Wasser geblendet, das ihr die Blumen ins Gesicht spritzen.

Ein zauberwirkender weisser Drache fügt mit Rimes bindendem Eis dem Schaden noch die Schande hinzu.

W4	Effekt
3	Jede Kreatur im würfelförmigen Bereich muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie fängt an zu kichern und kann sich bis zum Beginn deines nächsten Zugs nicht beruhigen. Kichernde Kreaturen sind kampfunfähig und brauchen ihre Bewegungsrate in zufälligen Richtungen auf.
4	Melassetropfen hängen im Würfel und machen ihn bis zum Beginn deines nächsten Zugs zu schwierigem Gelände.

Raulothims psychische Lanze

Verzauberung 4. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion
Reichweite: 36 Meter
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst eine schimmernde Lanze psychischer Macht aus deiner Stirn auf eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Alternativ kannst du den Namen einer Kreatur aussprechen. Wenn sich das genannte Ziel in Reichweite befindet, peilt die Lanze es auch dann an, wenn du es nicht sehen kannst. Befindet sich das genannte Ziel nicht in Reichweite, verschwindet die Lanze ohne Effekt.

Das Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet das Ziel 7W6 psychischen Schaden und ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs kampfunfähig. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht kampfunfähig.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 5. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über den 4. hinaus um 1W6.

Rimes bindendes Eis

Hervorrufung 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion
Reichweite: selbst (Kegel von neun Metern)
Komponenten: G, M (eine mit Schmelzwasser gefüllte Phiole)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Kälteenergie bricht in einem Kegel von neun Metern von dir aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet sie 3W8 Kälteschaden und wird eine Minute lang von Eisformationen festgesetzt, oder bis sie oder eine andere Kreatur in ihrer Reichweite eine Aktion zum Befreien aufwendet. Die Bewegungsrate einer vom Eis festgesetzten Kreatur ist auf 0 verringert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht vom Eis festgesetzt.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Kälteschaden je Grad über dem 2. Grad um 1W8.

Magische Gegenstände

Wer einen Platinschal besitzt, sollte sich auf folgende Nebenwirkungen gefasst machen: Aufmerksamkeit, bewundernde Blicke, haufenweise Komplimente.
– Fizban

Die folgenden magischen Gegenstände sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Amethyst-Magnetstein

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser faustgroße Amethyst ist mit der Fähigkeit von Amethystdrachen durchdrungen, die Gravitation zu beeinflussen. Solange du den Magnetstein trägst, bist du bei Stärkerettungswürfen im Vorteil.

Der Magnetstein hat sechs Ladungen für die folgenden Eigenschaften, die du nutzen kannst, solange du den Stein hältst. Der Stein gewinnt täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück.

Flug: Du kannst als Bonusaktion eine Ladung verbrauchen, um zehn Minuten lang flugfähig zu sein. Solange hast du eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner Schrittbewegungsrate und kannst schweben.

Gravitationsstoß: Du kannst als Aktion eine Ladung verbrauchen, um die Schwerkraft um eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu konzentrieren, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu sechs Meter in eine Richtung deiner Wahl gestoßen.

Schwerkraft umkehren: Als Aktion kannst du drei Ladungen verbrauchen, um *Schwerkraft umkehren* aus dem Stein zu wirken (Rettungswurf-SG-18).

Drachenflügelbogen

Waffe (beliebiger Bogen), selten (erfordert Einstimmung)

Die Spitzen dieses magischen Bogens sind wie Drachenflügel geformt, und die Waffe ist mit der Odemessenz eines chromatischen, metallischen oder Edelsteindrachen durchdrungen. Wenn du mit diesem magischen Bogen angreifst und triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Schaden des Typs wie der Odem, mit dem der Bogen durchdrungen ist – Blitz, Energie, Feuer, Gift, Gleißend, Kälte, Nekrotisch, Psychisch, Säure oder Schall.

Wenn die Waffe nicht geladen ist, produziert sie automatisch eigene Munition: jeweils ein magisches Geschoss, wenn du die Sehne spannst. Die vom Bogen erzeugte Munition verschwindet, sobald sie ein Ziel getroffen oder verfehlt hat.

Drachenlanze

Waffe (Lanze oder Pike), legendär (erfordert Einstimmung)

Drachenlanzen sind begehrte Waffen, geschmiedet aus seltenem Metall mit der Hilfe mächtiger Artefakte, die mit Bahamut in Zusammenhang stehen. Es werden unterschiedliche Lanzen für Fußsoldaten (Piken) und Reiter (Lanzen) geschmiedet, doch die magischen Eigenschaften der Waffen sind dieselben.

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst.

Wenn du mit dieser Waffe einen Drachen triffst, erleidet er zusätzlich 3W6 Energieschaden, und alle Drachen deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die du sehen kannst, können ihre Reaktion sofort für einen Nahkampfangriff nutzen.

Drachenledergürtel

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3) (erfordert Einstimmung durch einen Mönch)

Dieser fein gearbeitete Gürtel besteht aus Drachenleder. Solange du ihn trägst, erhältst du einen Bonus auf die Rettungswurf-SGs deiner Ki-Merkmale. Der Bonus wird von der Seltenheit des Gürtels bestimmt.

Außerdem kannst du eine Aktion verwenden, um Ki-Punkte in Höhe eines Wurfs mit deinem Kampfkunstwürfel zurückzuerhalten. Du kannst diese Aktion erst im nächsten Morgengrauen erneut verwenden.

Flegel von Tiamat

Waffe (Flegel), legendär (erfordert Einstimmung)

Dieser magische Flegel wurde als Abbild von Tiamat mit fünf gezackten Köpfen wie die der verschiedenen chromatischen Drachen geschaffen. Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit diesem Flegel ausführst. Wenn du damit angreifst und triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 5W4 Schaden von einer der folgenden Arten nach deiner Wahl: Blitz, Gift, Feuer, Kälte oder Säure.

Solange du den Flegel hältst, kannst du eine Aktion verwenden und ein Befehlswort sprechen, damit die Köpfe vielfarbige Flammen in einem Kegel von 27 Metern spucken. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet sie 14W6 Schaden von einer der folgenden Arten nach deiner Wahl: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden. Wenn du diese Aktion verwendest, kannst du sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwenden.

Goldene Kanarienfigur der wundersamen Kraft

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese goldene Statuette stellt einen Kanarienvogel dar und ist klein genug, um in eine Tasche zu passen. Wenn du eine Aktion verwendest, um das Befehlswort zu sprechen und die Figur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir auf den Boden wirfst, wird sie zu einer lebendigen Kreatur in einer von zwei Formen nach deiner Wahl. Ist nicht genügend Platz für die Figur, um sich in eine Kreatur zu verwandeln, unterbleibt die Verwandlung. Die Figur kann eine dieser zwei Formen annehmen:

Golddrache: Solange dir mindestens die Hälfte deiner Trefferpunkte fehlen, kannst du ein anderes Befehlswort sprechen, und die Figur wird bis zu eine Stunde lang zu einem **ausgewachsenen Golddrachen** (siehe Wertekasten im *Monsterhandbuch*). Der Drache kann keine legendäre Aktionen und Hortaktionen ausführen. Hat die Figur sich in einen ausgewachsenen Golddrachen verwandelt, so kann dies erst nach einem Jahr erneut geschehen.

Riesenkanarienvogel: Die Figur wird bis zu acht Stunden lang zu einem **Riesenkanarienvogel** (siehe entsprechender Wertekasten), auf dem man auch reiten kann. Hat die Figur sich in einen Riesenkanarienvogel verwandelt, so kann dies erst in der nächsten Morgendämmerung erneut geschehen.

In beiden Formen ist die Kreatur mit dir und deinen Gefährten verbündet. Sie versteht deine Sprachen und gehorcht deinen gesprochenen Befehlen. Erteilst du keine Befehle, verteidigt die Kreatur sich, führt aber keine anderen Aktionen aus.

Die Kreatur existiert für eine jeder Form eigenen Dauer. Am Ende der jeweiligen Dauer wird die Kreatur wieder zur Figur. Dies geschieht sofort, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder du eine Aktion verwendest, um das Befehlswort erneut zu sprechen, während du sie berührst. Ist die Kreatur wieder eine Figur, kann diese Eigenschaft von ihr erst nach der Dauer, die in der Beschreibung genannt ist, erneut verwendet werden.

Kristallklinge

Waffe (beliebiges Schwert), selten (erfordert Einstimmung)

Die Klinge dieses magischen Schwerts ist wie das Horn eines Kristalldrachen geformt. Wenn du mit diesem Schwert angreifst und triffst, erleidet dein Ziel 1W8 zusätzlichen gleißenden Schaden.

Riesenkanarienvogel

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 26 (4W10+4)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen –
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP) **Übungsbonus** +2

Aktionen

Picken: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden.

Das Schwert hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du mit diesem Schwert angreifst und triffst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um Trefferpunkte in Höhe des zusätzlichen gleißenden Schadens zurückzuerhalten, den das Schwert bewirkt hat.

Solange du das Schwert hältst, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um es helles Licht im Radius von neun Metern und dämmriges Licht im Radius von weiteren neun Metern oder dämmriges Licht im Radius von drei Metern abgeben zu lassen – oder um das Licht zu löschen.

Platintuch

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieses Tuch ist zäh und mit platinfarbigen Schuppen besetzt.

Als Aktion kannst du eine Schuppe vom Tuch lösen und ein Befehlswort sprechen. Wenn du das tust, wähle einen der folgenden Effekte aus:

Gleißender Hammer: Für eine Stunde oder bis du ihn verwirfst (keine Aktion erforderlich), wird die Schuppe zu einem magischen leichten Hammer, der von dir oder einer anderen Kreatur genutzt werden kann. Die Waffe bewirkt 2W4 gleißenden Schaden anstatt des Wuchtschadens eines normalen leichten Hammers. Sie bewirkt zusätzlich 2W4 gleißenden Schaden bei chromatischen Drachen.

Odem des Lebens: Die Schuppe verschwindet, und du oder eine Kreatur, die du berührst, erhält 10W4 Trefferpunkte zurück.

Platinschild: Für eine Stunde oder bis du ihn verwirfst (keine Aktion erforderlich), wird die Schuppe zu einem *+1-Schild*, der von dir oder einer anderen Kreatur genutzt werden kann. Wer den Schild führt, ist gegen gleißenden Schaden immun.

Wenn drei Schuppen vom Tuch gelöst wurden, können bis zum nächsten Morgengrauen, wenn die fehlenden Schuppen nachgewachsen sind, keine weiteren Schuppen gelöst werden. Löst du eine Schuppe, aber sprichst kein Befehlswort, verschwindet sie nach einer Minute.

Rubingewebe-Edelstein

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch Zauberwirker)

Solange du diesen Edelstein hältst, kannst du ihn als Zauberfokus verwenden.

Der Edelstein hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück. Wenn du einen Zauber mit diesem Edelstein wirkst, kannst du bis zu drei Ladungen verbrauchen, um die Materialkomponenten des Zaubers mit Goldkosten (bis zu 500 GM pro Ladung) ignorieren zu können.

Wenn du eine lange Rast beendest, wähle einen Zauber aus den Listen aller Klassen aus. Der Zauber muss einen Grad aufweisen, den du wirken kannst. Du kennst den ausgewählten Zauber und kannst ihn bis zum Ende deiner nächsten langen Rast mit deinen Zauberplätzen des entsprechenden Grades wirken.

Saphirbeschützer

Rüstung (Schild), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser kristalline blaue Schild ist aus der Schuppe eines Saphirdrachen gefertigt und für den Kampf gegen Aberrationen geschaffen. Solange du den Schild führst, bist du gegen psychischen und Schallschaden resistent. Wenn du außerdem Schaden durch eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir erleidest, kannst du deine Reaktion nutzen, um der Kreatur 2W6 Schallschaden zuzufügen.

Als Aktion kannst du bis zum Ende deines nächsten Zugs den Schild nutzen, um Aberrationen zu finden. Wenn sich im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von dir Aberrationen befinden, gibt der Schild kurz ein tiefes Summen von sich, und du kennst die Richtung aller Aberrationen innerhalb dieses Bereichs. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun.

Smaragdstift

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Stift wird von einer Smaragdfeder geschmückt. Er benötigt keine Tinte, um zu schreiben. Solange du ihn hältst, kannst du *Illusionsschrift* nach deinem Willen wirken und brauchst dazu keine Materialkomponenten.

Topas-Vernichter

Waffe (Feuerwaffe), legendär (erfordert Einstimmung)

Diese magische Fernkampfwaffe sieht wie eine Muskete aus, enthält aber keine Munition, sondern die Schuppe eines Topasdrachen.

Die Waffe hat eine Grundreichweite von 27 Metern, eine Maximalreichweite von 90 Metern und verfügt über die Zweihändig-Eigenschaft. Bei einem Treffer bewirkt sie 2W6 nekrotischen Schaden. Werden dadurch die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 verringert, so zerfällt das Ziel zu Staub. Es kann dann nur durch die Zauber *Wahre Auferstehung* oder *Wunsch* wiedererweckt werden.

Solange du die Waffe bei dir führst, kannst du eine Aktion verwenden, um den Zauber *Auflösung* zu wirken (Rettungswurf-SG 18). Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun.

Trank der Drachenmajestät

Trank, legendär

Dieser Trank sieht aus wie flüssiges Gold mit einer einzelnen Schuppe eines chromatischen, metallischen oder Edelsteindrachen darin. Wenn du diesen Trank trinkst, verwandelst du dich in einen ausgewachsenen Drachen der Art, von der die Schuppe stammt. Der Verwandlung hält eine Stunde lang an. Ausrüstung, die du trägst oder bei dir führst, passt sich der neuen Form an oder fällt zu Boden (nach deiner Wahl). Während der Verwandlung nutzt du den Wertekasten des ausgewachsenen Drachen statt deines eigenen. Sprachen, Persönlichkeit und Erinnerungen behältst du jedoch bei. Du kannst weder die Form-ändern-Aktion noch die legendären Aktionen und Hortaktionen des Drachen ausführen.

Magische Hortgegenstände

Ich habe schon ein, zwei Abenteurer ihre Spielzeuge in meinen Schatz tränken lassen. Allerdings kann ich einfach nicht gut schlafen, solange der Kram beim Schatz ist. Es ist wie ein Juckreiz.

– Fizban

Bestimmte magische Gegenstände können die Umgebungsmagie eines Drachenhorts absorbieren. Je mächtiger der Drache ist, desto mächtiger wird der Gegenstand, wenn er sich im Drachenschatz befindet. Solche Gegenstände werden als Hortgegenstände bezeichnet. Sie können vier verschiedene Zustände aufweisen, die in der Tabelle „Zustände von Hortgegenständen" beschrieben sind. Schlummernde Hortgegenstände haben bestimmte Grundeigenschaften und erhalten weitere Eigenschaften, wenn sie die Zustände In Bewegung, Erweckt und Ahn erreichen.

Zustände von Hortgegenständen

Zustand	Alter
Schlummernd	–
Erwachend	Jung
Erweckt	Ausgewachsen
Ahn	Urahn

Steigende Macht

Hortgegenstände, die sich in Drachenschätzen befinden, absorbieren Macht aus den Schätzen. Ältere Drachenschätze sind mit mehr Magie aufgeladen und können Hortgegenstände in höhere Zustände bringen.

Ein Hortgegenstand muss normalerweise etwa ein Jahr im Drachenschatz zubringen, um den Zustand zu erreichen, der im jeweiligen Drachenschatz maximal möglich ist (siehe Tabelle „Zustände von Hortgegenständen"). Beispiel: Ein Hortgegenstand, der ein Jahr im Schatz eines Jungdrachen verbracht hat, erreicht den Zustand Erwachend. Hat er dagegen ein Jahr im Schatz eines uralten Drachen verbracht, so ist er auf dem Gipfel seiner Macht und hat den Zustand Urahn erreicht. Wenn es mindestens einen Hortgegenstand in einem Drachenschatz gibt, hat der Drache Kenntnis von ihnen. Er weiß auch, um was für Gegenstände es sich jeweils handelt und in welchem Zustand (Schlummernd, Erwachend, Erweckt, Ahn) sie sich befinden.

Wird ein Drache getötet, so wird die Magie seines Schatzes flüchtig. So können Hortgegenstände noch schneller magisch durchtränkt werden. Ein Hortgegenstand, der acht Stunden in einem solchen Drachenschatz verbringt, erreicht den nächsten Zustand (von Schlummernd zu Erwachend, von Erwachend zu Erweckt, von Erweckt zu Ahn), solange der Drache zu Beginn der Durchtränkung höchstens eine Stunde tot ist und der Gegenstand sich im Drachenhort befindet. Der Zustand des Gegenstands ist durch das Drachenalter beschränkt: Beispielsweise erreicht ein erweckter Gegenstand im Schatz eines ausgewachsenen Drachen nicht den Zustand Ahn.

Schwindende Macht

Wie Hortgegenstände durch Absorption der Umgebungsmagie eines Drachenhorts mächtiger werden können, so können sie auch wieder in den Schlummerzustand zurückfallen. Wenn keine Kreatur auf einen Hortgegenstand eingestimmt ist und der Gegenstand sich nicht in einem Drachenschatz befindet, verringert sich die Macht des Gegenstands, bis innerhalb von 30 Tagen wieder der Schlummernd-Zustand erreicht ist.

Eigenarten von Hortgegenständen

Hortgegenstände manifestieren oft und in allen Zuständen merkwürdige Eigenschaften über die beabsichtigte Funktion hinaus. Würfle einmal anhand der Tabelle „Drakonische Eigenarten", um die Eigenart eines Hortgegenstands zu bestimmen.

Drakonische Eigenarten

W8	Eigenart
1	Wenn der Gegenstand auf dem Boden liegt, zeigt er in Richtung des Drachenschatzes, in dem er sich zuletzt befunden hat.
2	Der Träger des Gegenstands kann Drakonisch sprechen und verstehen.
3	Der Gegenstand leuchtet sanft, wenn er sich im Abstand von bis zu 18 Metern von einem Drachen oder einem anderen Hortgegenstand befindet.
4	Der Träger des Gegenstands erhält eine Schwimmbewegungsrate in Höhe seiner Schrittbewegungsrate.
5	Der Träger des Gegenstands ist bei Intelligenzwürfen (Geschichte) im Vorteil.
6	Der Träger des Gegenstands ist bei Charismawürfen (Einschüchtern) gegen Nicht-Drachen im Vorteil.
7	Der Gegenstand macht seinen Träger gegen die Schadensart der Odemwaffe des Drachen resistent, in dessen Schatz der Gegenstand sich zuletzt befunden hat.
8	Der Träger des Gegenstands träumt vom Drachen, in dessen Schatz der Gegenstand sich zuletzt befunden hat.

Beschreibungen von Hortgegenständen

Im Folgenden sind verschiedene Hortgegenstände in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Die Seltenheit eines Hortgegenstands variiert je nach aktuellem Zustand wie in der Beschreibung jeweils angegeben.

Drachenberührter Fokus

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung durch Zauberwirker)

Dieser wundersame Gegenstand kann ein Zepter, eine Kristallkugel, ein Amulett, ein Kristall oder ein ande-

res fein gearbeitetes Objekt sein. Normalerweise weist er Bilder von Drachenflügeln, -krallen, -zähnen oder -schuppen auf.

Schlummernd (ungewöhnlich): Du bist bei Initiativewürfen im Vorteil. Solange du den Fokus hältst, kannst du ihn als Zauberfokus verwenden.

Erwachend (selten): Der erwachende Fokus hat die Schlummernd-Eigenschaft und erhält eine weitere Eigenschaft je nach Familie des Drachen, in dessen Schatz er den Erwachend-Zustand erhielt:

Chromatisch: Wenn du einen Zauberplatz verwendest, um einen Zauber zu wirken, der Blitz-, Feuer-, Gift-, Kälte- oder Säureschaden bewirkt, würfle mit W6, und du erhältst einen Bonus in Höhe des Ergebnisses auf einen der Schadenswürfe des Zaubers.

Edelstein: Wenn du einen Zauberplatz verwendest, um einen Zauber zu wirken, kannst du sofort in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir teleportieren, den du sehen kannst.

Metallisch: Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die du sehen kannst, einen Rettungswurf ausführt, kannst du deine Reaktion nutzen, um der Kreatur beim Rettungswurf einen Vorteil zu verschaffen.

Erweckt (sehr selten): Der erweckte Fokus hat die Schlummernd- und Erwachend-Eigenschaften, und du kannst bestimmte Zauber wirken, wenn du einen erweckten Fokus hältst. Wenn der Gegenstand verwendet wurde, um einen bestimmte Zauber zu wirken, kann der Zauber erst im nächsten Morgengrauen erneut gewirkt werden. Die Zauber werden je nach Familie des Drachen bestimmt, in dessen Schatz der Gegenstand erweckt wurde. Ein Sternchen kennzeichnet einen neuen Zauber, der bereits in diesem Kapitel besprochen wurde.

Chromatisch: *Monster festhalten*, *Rimes bindendes Eis**
Edelstein: *Rarys telepathisches Band*, *Raulothims psychische Lanze**
Metallisch: *Fizbans Platinschild*,* *Sagenkunde*

Ahn (legendär): Der Ahnenfokus hat die Schlummernd-, Erwachend- und Erweckt-Eigenschaften. Wenn du außerdem einen Zauber des mindestens 1. Grades wirkst und dabei diesen Fokus hältst, kannst du den Zauber behandeln, als hättest du ihn mit einem Zauberplatz des 9. Grades gewirkt. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun.

Eine magische Waffe aus einem Drachenschatz trägt einen Teil der Drachenmagie.

Drachengefäss

Wundersamer Gegenstand,, Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung)

Bei diesem Gefäß kann es sich um eine Trankflasche, ein Trinkhorn oder einen anderen Behälter für Flüssigkeiten handeln.

Schlummernd (ungewöhnlich): Als Bonusaktion kannst du, wenn das Gefäß leer ist, das Befehlswort zum Füllen des Gefäßes mit einer der folgenden Flüssigkeiten (nach deiner Wahl) aussprechen: Bier, einem *Heiltrank*, Olivenöl oder einem *Trank des Kletterns*. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun. Ein auf diese Art erzeugter Trank verliert seine magischen Eigenschaften, wenn er nicht innerhalb der nächsten 24 Stunden konsumiert wird.

Erwachend (selten): Zusätzlich zu den Optionen für ein schlummerndes Gefäß kannst du ein erwachendes Gefäß mit Met, einem *Trank des Feueratems* oder einem *Trank der mächtigen Heilung* füllen.

Erweckt (sehr selten): Zusätzlich zu den Optionen für ein schlummerndes und erwachendes Gefäß kannst du ein erwecktes Gefäß mit Wein, einem *Trank des Fliegens* oder einem *Trank der überlegenen Heilung* füllen.

Ahn (legendär): Zusätzlich zu den Optionen für andere Zustände kannst du ein Ahnengefäß mit Whiskey, einem *Trank der höchsten Heilung* oder einem *Trank der Drachenmajestät* (siehe weiter vorne in diesem Kapitel) füllen.

Drachenzorn-Waffe

Waffe (beliebig), Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung)

Diese Waffe ist mit Drachenköpfen, -krallen, -flügeln, -schuppen oder drakonischen Buchstaben verziert. Wenn sie sich in einem Drachenschatz befindet, absorbiert sie die Energie der Odemwaffe des Drachen und bewirkt mit ihren Spezialeigenschaften Schaden des Typs.

KIERAN YANNER

Schlummernd (ungewöhnlich): Wenn du beim Angriffswurf mit dieser Waffe 20 würfelst, erleidet jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Ziel 5 Schaden des Typs der Odemwaffe des Drachen.

Erwachend (selten): Die erwachende Waffe hat die Schlummernd-Eigenschaft. Außerdem erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst. Bei einem Treffer bewirkt die Waffe zusätzlich 1W6 Schaden des Typs der Odemwaffe des Drachen.

Erweckt (sehr selten): Die erweckte Waffe hat die Schlummernd-Eigenschaft und eine verbesserte Erwachend-Eigenschaft. Der Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe ist auf +2, der zusätzliche Schaden der Waffe auf 2W6 erhöht.

Als Aktion kannst du von der Waffe aus destruktive Energie in einem Kegel von neun Metern entfesseln. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 8W6 Schaden des Typs der Odemwaffe des Drachen, anderenfalls die Hälfte. Wenn du diese Aktion verwendest, kannst du sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwenden.

Ahn (legendär): Die Ahnenwaffe hat die Schlummernd-Eigenschaft und verbesserte Erwachend- und Erweckt-Eigenschaften. Der Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe ist auf +3, der zusätzliche Schaden der Waffe auf 3W6 erhöht.

Der Kegel destruktiver Energie der Waffe ist auf 18 Meter vergrößert, der Rettungswurf-SG auf 18 und der Schaden auf 12W6 erhöht.

Schuppenornament

Wundersamer Gegenstand,, Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung)

Dieses Ornament kann ein Juwel, ein Mantel oder ein anderes tragbares Zubehör sein. Es scheint aus einer Drachenschuppe, einem Drachenzahn oder einer Drachenklaue gefertigt zu sein oder weist Bildnisse dieser Formen auf.

Schlummernd (ungewöhnlich): Du bist bei Rettungswürfen im Vorteil, die du gegen Bezaubern oder Verängstigen oder zum Beenden dieser Zustände bei dir ausführst.

Erwachend (selten): Du erhältst einen Bonus von +1 auf die RK und kannst nicht bezaubert oder verängstigt werden. Außerdem ist jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir bei Rettungswürfen im Vorteil, die sie gegen Bezaubern oder Verängstigen oder zum Beenden dieser Zustände bei sich ausführt.

Erweckt (sehr selten): Das erweckte Ornament hat die Erwachend-Eigenschaft. Wenn du außerdem Schaden des Typs erleiden würdest, der dem Odem des Drachen entspricht, in dessen Schatz das Ornament den Zustand Erweckt erreicht hat, kannst du deine Reaktion nutzen, um keinen Schaden zu erleiden, sondern stattdessen Trefferpunkte in Höhe des Schadens zurückzuerhalten, den du erlitten hättest. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun.

Ahn (legendär): Das Ahnenornament hat die Erwachend- und Erweckt-Eigenschaften. Außerdem hast du eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner Schrittbewegungsrate und kannst schweben, solange du das Ornament trägst. Wenn du mit dieser Bewegungsrate fliegst, erscheinen geisterhafte Drachenflügel auf deinem Rücken.

Drakonische Gaben

Man kennt das Sprichwort: Einer drakonischen Gabe schaut man nicht ins Maul. Manche meinen, das läge an der Odemwaffe. In Wahrheit liegt es am Geruch.

– Fizban

Wie in Kapitel 3 beschrieben, kann der Tod eines Drachen dazu führen, dass seine Macht in einen Charakter übergeht. Dieser kann der erwählte Erbe des Drachen oder der Drachentöter sein. Das Ergebnis dieses Machtübergangs kann recht unterschiedlich ausfallen und von einer unbedeutenden Bezauberung bis zur kompletten Verwandlung reichen.

Manchmal ist die Manifestation einer drakonische Gabe offenkundig, und der Charakter verwandelt sich beispielsweise in einen Drachenblütigen. Andere Gaben sind unsichtbar, aber nicht weniger mächtig. Doch in manchen Welten wird der Übergang drakonischer Macht auch von physischen Manifestationen begleitet, vor allem, wenn ein Drache getötet wurde. Sie können klein und einfach zu verbergen sein, aber wer weiß, wonach er suchen muss, kann einen Drachentöter sowie andere Charaktere mit drakonischen Gaben an bestimmten Zeichen erkennen. In der Tabelle „Drakonische Zeichen“ finden sich einige Möglichkeiten, was für Zeichen das sein könnten.

Drakonische Zeichen

W4	Visuelle Manifestation
1	Mindestens ein Auge des Charakters ändert die Farbe und nimmt die der Augen oder Schuppen des Drachen an.
2	Das Haar des Charakters (oder eine Strähne) ändert die Farbe und nimmt die der Schuppen des Drachen an.
3	Ein Zeichen wie etwa ein stilisiertes Drachenauge oder eine Drachenklaue erscheint am Körper.
4	Schuppenpartien erscheinen am Körper des Charakters, meist an Hals, Schultern oder Oberarmen.

Beschreibungen der drakonischen Gaben

Zu den weniger gewöhnlichen drakonischen Gaben, die ich schon gesehen habe, gehören Pausbacken und Putzigkeit, das Talent, Rauchringen zu pusten, und das untrügliche Gespür, wann ein Ei ideal weichgekocht ist. Die letzte Gabe hätte ich selbst gerne.

– Fizban

Die drakonischen Gaben in diesem Abschnitt haben Seltenheiten wie magische Gegenstände. Die Seltenheit einer drakonischen Gabe entspricht ungefähr der Altersklasse des Drachen, der sie verliehen hat (siehe Tabelle „Seltenheit drakonischer Gaben").

Du kannst gewöhnlichere drakonischen Gaben und ältere Drachen kombinieren, aber umgekehrt solltest du vorsichtig sein. Sehr seltene und legendäre drakonische Gaben können die Spielbalance beeinträchtigen, wenn Charaktere niedriger Stufen sie erhalten.

Seltenheit drakonischer Gaben

Seltenheit	Altersklasse
Ungewöhnlich	Nestling
Selten	Jung
Sehr selten	Ausgewachsen
Legendär	Urahn

Drakonische Sinne

Drakonische Gabe, selten

Deine Sinne werden scharf wie die eines Drachen.

Blindsicht: Du erlangst Blindsicht mit einer Reichweite von drei Metern. Innerhalb dieser Reichweite kannst du effektiv alles sehen, was sich nicht in vollständiger Deckung befindet, selbst bei Dunkelheit oder im Zustand Blind. Du kannst sogar unsichtbare Kreaturen innerhalb der Reichweite sehen, wenn es ihnen nicht gelingt, sich vor dir zu verstecken.

Scharfe Sinne: Du bist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil.

Drakonische Wiedergeburt

Drakonische Gabe, ungewöhnlich

Du wirst zum Drachenblütigen. Die Volksmerkmale deines ursprünglichen Volks werden durch die Merkmale von chromatischen, metallischen oder Edelstein-Drachenblütigen (siehe dieses Buch) ersetzt. Die Art der Drachenblütigkeit entspricht der Familie des Drachen, der die Quelle dieser Gabe ist. Du kannst alle Fertigkeiten deines vorigen Volks, in denen du geübt bist, behalten oder aber in zwei Fertigkeiten deiner Wahl geübt sein.

Drakonischer Vertrauter

Drakonische Gabe, ungewöhnlich

Dir steht ein drakonischer Vertrauter zur Seite, der ein Splitter des Bewusstseins jenes Drachen sein könnte, der dir Macht verliehen hat.

Du kannst den Zauber *Vertrauten finden* als Ritual wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Wenn du den Zauber auf diese Art wirkst, nimmt dein Vertrauter stets die Form eines Pseudodrachen an.

Wenn du außerdem in deinem Zug die Angreifen-Aktion ausführst, kannst du auf einen deiner Angriffe verzichten und stattdessen deinen Pseudodrachen mit seiner Reaktion einen eigenen Angriff ausführen lassen.

Echo der Drachensicht

Drakonische Gabe, sehr selten

Du hast begonnen, dein Bewusstsein über die einzelne Welt deiner materiellen Heimatebene hinaus auszudehnen.

Du kannst *Kontakt zu anderen Ebenen* als Ritual wirken. Das Wesen, mit dem du Kontakt herstellst, ist ein Drache aus einer anderen Welt der materiellen Ebene, und sein Wissen über deine Welt ist möglicherweise begrenzt. Außerdem ist dieser Drache ein Echo des Drachen, der die Quelle der Gabe ist. Dies beeinflusst möglicherweise seine Einstellung und sein Verhalten dir gegenüber.

Furchterregende Präsenz

Drakonische Gabe, sehr selten

Du kannst Echos der Macht eines Drachen rufen, die deine Gegner das Fürchten lehren.

Als Bonusaktion kannst du deine furchterregende Präsenz manifestieren. Jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu 36 Metern von dir, die dich bemerkt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen einen SG in Höhe von 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator ablegen. Scheitert sie, ist sie eine Minute lang verängstigt von dir. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Wenn du dieses Attribut eine Anzahl von Malen in Höhe deines Übungsbonus eingesetzt hast, kannst du es erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Psionische Reichweite

Drakonische Gabe, sehr selten

Die psionische Energie eines Edelsteindrachen durchdringt deinen Geist. Du bist gegen psychischen Schaden resistent.

Außerdem erlernst du den Zauber *Telekinese*. Du kannst diesen Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Wirkst du diesen Zauber, so kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst diesen Zauber auch mit verfügbaren Zauberplätzen des entsprechenden Grades wirken. Das Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma, wenn du den Zauber mit dieser Gabe wirkst (wähle, wenn du die Gabe erhältst).

DRACHENBLUT KANN SO MÄCHTVOLL SEIN, WIE ES GIFTIG IST.

KATERINA LADOIN

SCHUPPIGE ZÄHIGKEIT

Drakonische Gabe, legendär

Deine Haut wird härter und macht dich gegen bestimmte physische Schadensarten resistent. Du bist gegen Stich- und Hiebschaden resistent.

ZUNGE DES DRACHEN

Drakonische Gabe, ungewöhnlich

Du erhältst einen Teil der majestätischen Präsenz eines Drachen.

Drachensprache: Du kannst Drakonisch sprechen, lesen und schreiben.

Drachenstimme: Als Bonusaktion kannst du deine Stimme eine Minute lang auf bis zu 90 Meter hörbar machen.

Drachenlist: Du bist bei Charismawürfen (Überzeugen) im Vorteil.

TALENTE ALS DRAKONISCHE GABEN

Wenn in eurer Kampagne die optionalen Talentregeln aus dem *Spielerhandbuch* gelten, könnte der Spielleiter dir ein Talent als abgewandelte drakonische Gabe verschaffen. Du erhältst ein Talent nach deiner oder der Wahl des Spielleiters, die irgendwie mit der drakonischen Macht zusammenhängt, die du erworben hast. Erwäge die folgenden Beispiele:

- Deine geschärften Sinne vermitteln dir das Bewusstsein eines Drachen von deiner Umgebung (Aufmerksam oder Wachsam).
- Drachenblut hat dich gestählt (Abgehärtet, Widerstandsfähig oder Zäh).
- Die urtümliche Energie eines Drachenleibes, der du ausgesetzt warst, hat dir eine magische Affinität für eine Schadensart gegeben (Elementaradept).
- Du verfügst über die charismatische Gabe eines Drachen zur Inspiration (Inspirierender Anführer).
- Du bist vom Intellekt des Drachen durchdrungen (Scharfer Verstand).
- Die Drachengabe besteht aus Glück (Glückspilz).
- Die dem Drachen eigene Magie hat dein Blut verwandelt (Eingeweihter der Magie).

Nach dem Ermessen des Spielleiters könntest du auch eines der drakonischen Talente aus Kapitel 1 als drakonische Gabe bekommen.

Als Fizban der Fabelhafte getarnt, hilft Bahamut zwei unwahrscheinlichen Helden, dem Zorn des Drachen Pyros zu entkommen.

KAPITEL 3

Drachen im Spiel

Dieses Kapitel richtet sich an den Spielleiter. Die Ideen und Tabellen können helfen, wenn du dich auf Drachen in eurem D&D-Spiel vorbereitest – ob auf eine einzelne wichtige Begegnung oder eine komplette Kampagne mit diesen fabelhaften Kreaturen. Das Material baut auf das *Spielleiterhandbuch* und den Abschnitt „Drachen" im *Monsterhandbuch* auf. Es ist in fünf Abschnitte unterteilt:

„Drachen rollenspielerisch darstellen" enthält Tipps und Tricks, um einen Drachencharakter ebenso komplex und einzigartig wie alle anderen Bösewichte, Verbündeten oder mysteriösen Gestalten in deinen Kampagnen aufzubauen. Die Tabellen helfen dir beim Erschaffen der Persönlichkeit des Drachen, auch in Fragen von Alter, Fortpflanzung und Tod, seiner Beziehung zum Untod und zur Religion, von Gestaltwandeln bis hin zu Drachenorgansiationen.

„Gefolgsleute von Drachen" beschreibt die Beziehung zwischen Drachen und den vielfältigen Kreaturen, die ihren Interessen dienen können.

„Begegnungen mit Drachen" bietet Vorschläge für Begegnungen mit Drachen, ob als Höhepunkt des Abenteuers oder als Prüfung in einer größeren Geschichte.

„Abenteuer mit Drachen" untersucht die verschieden Rollen, die ein Drache in einem Abenteuer spielen kann.

„Kampagnen mit Drachen" behandelt das Erschaffen von Welten und Handlungssträngen für Kampagnen, die Drachen in den Mittelpunkt der Geschichte, der Charakterbiografien und der Hoffnungen der Abenteurer stellen.

Drachen rollenspielerisch darstellen

> Um einen Menschen glaubhaft darzustellen, braucht man Habgier, Egoismus und Argwohn. Um einen Drachen glaubhaft darzustellen, braucht man Entspannung.
>
> – Fizban

Drachen sind komplexe Kreaturen mit vielfältigen Persönlichkeiten, Zielen, Vorlieben und Eigenheiten. In der Hinsicht ähneln sie den Sterblichen. Doch sie werden auch durch ihre spezifisch drakonischen Eigenschaften bestimmt, darunter die enorme Lebensdauer, fundamentalmagische Biologie und die schier ungeheuren Kräfte.

Drachen-Charaktere

Das *Spielleiterhandbuch* enthält eine Reihe von Tabellen und Richtwerten, die dir beim Entwerfen von NSC helfen. In diesem Abschnitt findest Alternativen zu diesen Tabellen, damit du einen Drachen anhand eines Wertekastens und einer Grundbeschreibung in einen vollwertigen Charakter deiner Kampagne verwandeln kannst.

Kapitel 5 dieses Buchs enthält weitere Tabellen mit Persönlichkeitsmerkmalen und Idealen, die zu den verschiedenen Drachenarten passen.

Aussehen des Drachen

W20	Aussehen
1	Drakonische Buchstaben oder Symbole auf markanten Schuppen
2	Große Narbe
3	Fehlendes oder milchiges Auge
4	Krumme Zähne
5	Stark über- oder untergewichtig
6	Sehniger Körper, verlängerte Gliedmaßen
7	Kurzer, untersetzter Körper
8	Münzen oder Edelsteine in der Haut
9	Besonders geformte Hörner oder Klauen
10	Ringe durch Kamm oder Flügelränder
11	In eine Art Kleidung gehüllt, von einer Stola bis zur kompletten Robe
12	Ungewöhnliche Färbung, etwa ein roter Drache mit orangefarbener, brauner oder lila Schattierung
13	Lauernde, raubtierhafte Haltung
14	Aufrechte, annähernd zweibeinige Haltung
15	Schuppen bedeckt mit Handabdrücken von Schergen, Bewunderern oder Kindern
16	Ketten aus den Knochen, Hörnern, Klauen oder Zähnen von Gegnern
17	Zusätzliche Hörner oder Stacheln
18	Verlängerte Fangzähne oder zusätzliche Zahnreihen
19	Spitze oder gezackte Schuppen
20	Zwischen den Schuppen tritt Elementarenergie je nach Odemwaffe des Drachen aus

SIDHARTH CHATURVEDI

Drachen einer Art können hinsichtlich ihrer Form, Grösse, Farbe und Ornamentik sehr unterschiedlich sein.

Eigenheiten von Drachen

W20	Eigenheit
1	Bewegt den Kopf beim Sprechen oder Zuhören hin und her
2	Schwanz schlängelt sich immerzu
3	Spannt ständig die Flügel auf und klappt sie wieder ein
4	Senkt den Kopf, um kleineren Kreaturen beim Sprechen in die Augen zu schauen – außer, wenn er wütend ist
5	Sagt auch dann drakonische Worte und Sätze, wenn er andere Sprachen spricht
6	Unterstreicht seine Rede mit tierischen Lauten wie Knurren, Brüllen, Krächzen, Zwitschern, Pfeifen
7	Fummelt an der Schwanzspitze herum
8	Kaut geistesabwesend auf Schwertern, Speeren oder Lanzen herum oder stochert damit in den Zähnen
9	Vergisst Namen sofort, erfindet stattdessen Spitznamen
10	Belastet Gespräche mit umfassenden historischen Abrissen, relevant oder nicht
11	Zuckt ständig mit dem Schwanz und stürzt sich gelegentlich drauf
12	Spricht eine urtümliche Form der Gemeinsprache – in etwa wie altertümliches Deutsch –, versteht keine moderne Umgangssprache und keine Dialekte
13	Neigt zu grässlichen Urlauten, die tatsächlich Gelächter sind
14	Imitiert gerne Menschenstimmen
15	Betrachtet moderne Kulturen als historische Kuriositäten, die dem baldigen Untergang geweiht sind
16	Hat Schwierigkeiten, Details bei etwas so Winzigem wie Menschen zu erkennen
17	Schärft Klauen oder Hörner an Steinoberflächen in Reichweite
18	Manifestiert kleine Merkmale seiner Odemwaffe wie Rauchringe, Lichtbögen zwischen den Zähnen oder Säureblasen
19	Seufzt immerzu, wirkt furchtbar gelangweilt
20	Tief argwöhnisch, sieht in allen Menschen Agenten von rivalisierenden Drachen

Bindungen von Drachen

W10	Bindung
1	Dem Drachen ist ein bestimmter Gegenstand in seinem Schatz besonders wichtig – das Geschenk einer geliebten, längst toten Person.
2	Der Drache hat eine enge Bindung an seine Geschwister, deren Horte in der Nähe sind. Er würde alles tun, um sie zu beschützen – oder zu rächen.

KATERINA LADON

W10	Bindung
3	Eine nahe Person fesselt den Drachen mit faszinierenden Fragen und bizarren Einfällen.
4	Der Drache sammelt Informationen über die Welten der materiellen Ebene und möchte eines Tages unbedingt eine andere Welt besuchen.
5	Der Drache verehrt Bahamut oder Tiamat und stellt seine Interessen hintenan.
6	Der Drache ist entschlossen, die Abenteurer, die seine Eltern erschlugen, zu töten – und alle, die mit ihnen in Verbindung stehen.
7	Der Drache ist davon besessen, die Aufmerksamkeit eines anderen Drachen auf sich zu ziehen.
8	Der Drache fühlt sich verpflichtet, die Kreaturen in seinem Territorium zu beschützen – sofern er sich nicht von ihnen ernährt.
9	Der Drache versucht, besonders seltene und kostbare Schätze zu horten.
10	Der Drache wird nicht rasten, ehe er nicht einen Gegenstand zurückerlangt hat, der aus seinem Schatz gestohlen wurde.

Makel und Geheimnisse von Drachen

W10	Makel oder Geheimnis
1	Der Drache fürchtet sich vor Abenteurern und ist überzeugt, dass sie ihm eines Tages den Tod bringen.
2	Ein Gegenstand im Besitz des Drachen ist so viel wert wie der übrige Schatz zusammen, und der Drache verzehrt sich vor Sorge, das Objekt könne gestohlen werden.
3	Wenn der Drache die Gelegenheit hat, frisst er übermäßig und schläft dann sehr lange und sehr tief.
4	Der Drache verlässt sich lieber auf seinen fürchterlichen Ruf, um Eindringlinge abzuwehren, als dass er kämpft.
5	Andere Drachen würden den Drachen verachten, wenn sie wüssten, wie ihm seine Schergen am Herzen liegen. Sie sind aber auch niedlich!
6	Der Drache hat panische Angst vor Kreaturen von den äußeren Ebenen – besonders vor Modronen.
7	Ein anderer Drache hat geschworen, den Drachen zu finden und zu töten.
8	Humanoide sind noch nicht bereit, die schrecklichen kosmischen Wahrheiten aus den Büchern im Schatz des Drachen zu erfahren.
9	Die Aussicht auf weitere Jahrhunderte des Lebens ermüdet den Drachen.
10	Der Drache ist überzeugt, dass ihn eine andere Version von ihm in einer anderen Welt auf der materiellen Ebene zerstören und seinen Schatz stehlen will.

KATERINA LAKOM

Namen für Drachen

Viele Ausdrücke in der Gemeinsprache haben drakonische Wurzeln. „Großer Guglimugli", „Gadzooks" – was hat mein kapriziöser Freund Galgalothmogalthas nicht für Bezeichnungen inspiriert, abgesehen davon, dass sein Drachenodem dieses fetzige Trompetentimbre hatte.

– Fizban

Manche Drachennamen klingen mächtig und furchterregend: Ashardalon, Dragotha, Klauth, Khellendros, Malystryx, Vaskar. Andere sind merkwürdig kompliziert und lassen ahnen, wie großartig die alte Drachensprache war: Ingeloakastimizilian, Imvaernarhro, K'rshinthintl, Claugiyliamatar.

Viele Drachen werden ohnehin nur bei ihren Spitz- und Schimpfnamen genannt. Klauth heißt meistens Alter Snarl, an Khellendros erinnert man sich als Skie und Sturm über Krynn. Ingeloakastimizilian ist Eistod, Imvaernarhro ist Inferno, K'rshinthintl und Claugiyliamatar sind besser als Cyan Blutgeißel respektive Knochenmümmlerin bekannt.

Wenn du einen Drachen benennst, nimm einfach die Herangehensweise, die dir am besten gefällt. Doch bedenke, dass Drachen denkwürdige Namen brauchen, und wenn du oder deine Spieler einen Drachennamen nicht aussprechen könnt, ist er rasch vergessen – oder verballhornt.

In der Tabelle „Namenselemente für Drachen" findest du drakonische Morpheme, die in Drachennamen vorkommen. Du kannst diese Elemente frei kombinieren, um einen Drachennamen zu bilden. Würfle für jedes Element mit einem W20. Wähle eines der vier möglichen Ergebnisse aus der Tabelle aus oder würfle mit einem W4, um eine Spalte zu bestimmen. Wenn du willst, kannst du diese Elemente neu sortieren und Buchstaben hinzufügen oder streichen, um einen gefälligeren oder dramatischeren Klang zu erhalten. Lass dich bei Spitznamen von den Fähigkeiten, Eigenheiten oder besonderen Taten des Drachen inspirieren.

Namenselemente für Drachen

W20	1	2	3	4
1	Aeros	Agha	Akkan	Alae
2	Andra	Andusk	Angkar	Aradace
3	Arauth	Arveia	Aryz	Atar
4	Auntyr	Auth	Bahr	Bala
5	Calaun	Ciym	Claug	Daerev
6	Dalagh	Durg	Eir	Elden
7	Endar	Ethar	Fel	Galad
8	Gaul	Golos	Guth	Ingeir
9	Ix	Iyliam	Jhar	Kerin
10	Lham	Lothtor	Malae	Marun
11	Mere	Miir	Morn	Nabal
12	Nur	Nym	Oloth	Ontor
13	Othim	Palar	Raali	Ragoth
14	Rith	Rysear	Saryx	Ser
15	Skad	Surr	Thal	Thanach
16	Thoth	Thrax	Thriin	Tostyn
17	Tratain	Treori	Turace	Ualin
18	Umer	Uryte	Uxin	Vaer
19	Vala	Valos	Vinc	Voar
20	Vureem	Waur	Zundae	Zyreph

Anpassen von Drachen

Wie im *Spielleiterhandbuch* erläutert, kannst du die Wertekästen aller Drachen anpassen, um dem besonderen Charakter deines Drachen gerecht zu werden. Kleinere Änderungen wie die folgenden sind rasch gemacht und haben keinen Einfluss auf den Herausforderungsgrad des Drachen.

Sprachen: Die meisten Drachen ziehen es vor, Drakonisch zu sprechen, beherrschen jedoch auch die Gemeinsprache, um mit Verbündeten und Schergen zu sprechen. Angesichts ihrer Intelligenz und Lebensspanne können Drachen mühelos weitere Sprachen lernen. Du kannst dem Wertekasten des Drachen Sprachen hinzufügen.

Fertigkeiten: Die meisten Drachen sind in den Fertigkeiten Wahrnehmung und Heimlichkeit geübt. Viele Drachen sind in weiteren Fertigkeiten geübt. Wie bei den Sprachen kannst du die Fertigkeitenliste des Drachen anpassen – und sogar seinen Übungsbonus bei bestimmten Fertigkeiten verdoppeln –, um bestimmten Interessen und Aktivitäten gerecht zu werden. Ein Drache kann auch im Umgang mit Werkzeugen geübt sein, besonders, wenn der Drache Zeit in humanoider Form verbringt.

Claugiyliamatar heisst nicht umsonst „Knochenmümmlerin". Oft hängt ihr eine zerfleischte Leiche aus dem Mundwinkel.

Zauber: Die Variantenregel im *Monsterhandbuch*, die Drachen zu geborenen Zauberwirkern macht, ist eine einfache Möglichkeit, Drachen vielfältiger zu gestalten, ohne ihren Herausforderungsgrad zu beeinflussen. In Kapitel 5 finden sich Listen mit Zaubervorschlägen für unterschiedliche Drachenarten. Du kannst aber auch einen Zauber auswählen, um den Charakter des Drachen abzubilden. Ein Drache, der von Natur aus Druidenzauber wirkt, hat einen anderen Charme als einer, der Hexenmeisterzauber wirkt. Du kannst dem Drachen auch Zauber höherer Grade geben, als die Variantenregel erlaubt, aber dadurch kann sich der Herausforderungsgrad des Drachen erhöhen – vor allem, wenn es sich um Schadenszauber oder Zauber handelt, die Zustände auf ihre Ziele wirken.

Andere Merkmale und Aktionen: Du kannst dir Merkmale und Aktionen von anderen Monstern „ausleihen", um dem Drachen ein bestimmtes Flair zu geben. Erwäge die folgenden Beispiele:

Form ändern: Du kannst beschließen, dass der Drache diese Aktion in besonders jungen Jahren erlernt, vor allem dann, wenn in eurer Kampagne ein Drache in humanoider Form vorkommt. Der Abschnitt „Form ändern" weiter hinten in diesem Kapitel enthält weitere Informationen und Inspirationen. (Siehe metallische Drachen im *Monsterhandbuch*.)

Schadensabsorption: Du könntest beschließen, dass ein roter Drache oder ein Golddrache nicht nur unempfindlich gegen Feuer ist, sondern Feuer ihn sogar heilt. (Siehe Fleischgolem im *Monsterhandbuch*.)

Spezialsinne: Die meisten Drachen haben Blindsicht und Dunkelsicht. Du könntest die Blindsicht zum Wahren Blick steigern oder einen Drachen, der über eine Grabbewegungsrate verfügt, noch mit Erschütterungssinn ausstatten. (Siehe Einführung im *Monsterhandbuch*.)

Stimmen nachahmen: Ein findiger Drache könnte die Stimmen von Charakteren oder ihren Verbündeten imitieren. (Siehe Kenku im *Monsterhandbuch*.)

Tunnelbauer: Alle Drachen mit Grabbewegungsrate könnten über dieses Merkmal verfügen, um sich durch massiven Fels bewegen und dabei einen Tunnel hinterlassen zu können. (Siehe Erdkoloss im *Monsterhandbuch*.)

Vorbeifliegen: Der Drache ist ein wendiger Flieger, der die gegnerische Reichweite rasch verlassen hat. (Siehe Peryton im *Monsterhandbuch*.)

Wiederbelebung: Du könntest beschließen, dass Drachen als essenzieller Teil der materiellen Ebene in deiner Kampagne fast unmöglich zu zerstören sind. Die Lebensessenz eines Drachen könnte in seinem Ei, seinem Schatz oder in einer riesigen Höhle in der Mitte der Welt bewahrt werden, so wie die Essenz eines Lichs in einem Seelengefäß bewahrt wird. (Siehe Lich im *Monsterhandbuch*.)

Lebensspanne

Nimm es nicht persönlich, wenn ein Drache dich als irrelevant abtut. Vielleicht ist er schon vor drei Zivilisationen aus dem Ei geschlüpft. Nicht jeder Drache ist so weise zu erkennen, dass auch ein einzelner Held den Lauf der Geschichte ändern kann.

– Fizban

Manche Drachen leben Tausende von Jahren und bezeugen den Aufstieg und Fall von Nationen oder gar ganzen Zivilisationen. Die Perspektive eines Drachen auf den Lauf der Zeiten ist notwendigerweise eine ganz andere als die kurzlebigerer Lebewesen. Doch wie die Charaktere ihre Prioritäten und Perspektiven im Verlauf ihrer Stufenaufstiege erweitern, tun das auch die Drachen, wenn sie älter werden.

Die Tabellen in diesem Abschnitt enthalten mögliche Ziele, welche die Prioritäten von Drachen in unterschiedlichen Altersstufen darstellen können. Natürlich werden die Ziele eines Drachen noch von vielen weiteren Faktoren beeinflusst, etwa seiner Ausrichtung, seinen Idealen, Bindungen und Makeln. Nutze diese Tabellen also als Startpunkt, aber gestalte die Ziele des Drachen aus, während du ein vollständiges Bild seiner Persönlichkeit entwickelst.

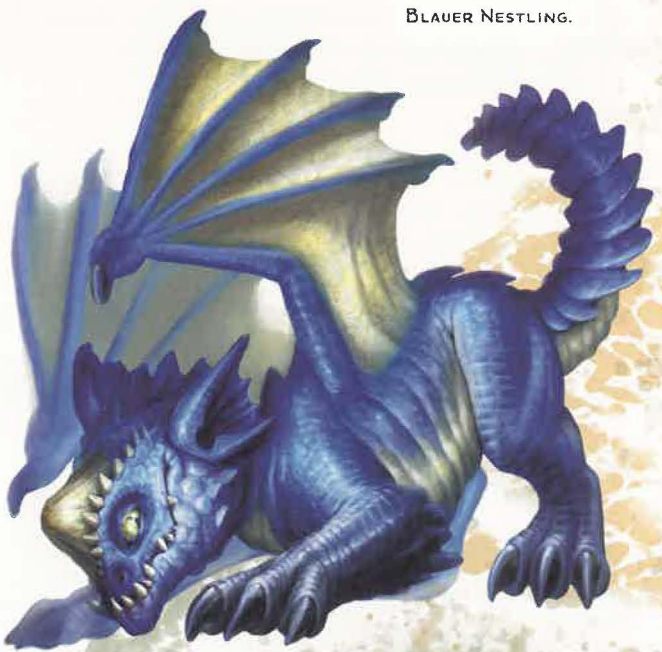
Nestlinge

Wie Abenteurer in der ersten Spielphase (Stufen 1 bis 4) probieren auch Drachen in den ersten fünf Lebensjahren ihre Möglichkeiten aus und suchen ihren Platz in der Welt. Nestlinge sind also oft auf den Schutz von ausgewachsenen Drachen oder anderen Gefährten angewiesen.

Sie denken oft lokal – ihre Welt ist nicht größer als ein Gebiet, in das ein paar Höfe oder Dörfer passen. Wenn ausgewachsene Drachen einen Wurf Nestlinge aufziehen, wird ihr Territorium oft unter den Jungen aufgeteilt. Ein Nestling könnte also in einem nur wenige Hektar großen Gebiet jagen, aber seine Anwesenheit könnte bedeuten, dass weitere Nestlinge in der Nähe sind. Nestlinge ohne ausgewachsene Drachen als Begleiter könnten andererseits zu Verbündeten oder Gefangenen anderer Kreaturen werden. Sie wären auch leichter von ihren Geschwistern zu trennen.

Ziele von Nestlingen

W6	Ziel
1	Unabhängigkeit von ausgewachsenen Drachen oder anderen mächtigen Kreaturen erlangen
2	Einen wertvollen magischen Gegenstand oder einen Kunstgegenstand als Grundstock eines Schatzes erlangen
3	Schergen finden, die Nahrung und Schätze bringen
4	Andere Nestlinge aus demselben Wurf beherrschen
5	Um des Schutzes Willen eine Partnerschaft mit einer mächtigeren Kreatur eingehen
6	Einen geeigneten Ort für einen ersten eigenen Hort finden



Blauer Nestling.

CRYSTAL SKY

Jungdrachen

Jungdrachen im ersten Lebensjahrhundert ähneln in vielerlei Hinsicht Abenteurern in der zweiten Spielphase (Stufen 5 bis 10). Sie beginnen, ihren Platz unter den mächtigsten Kreaturen der materiellen Ebene einzunehmen.

In dieser Phase beanspruchen die meisten Drachen erstmals ein Territorium und einen Hort. Das Territorium eines Jungdrachen erstreckt sich über mehrere Tausend Quadratkilometer. Die Drachen beginnen, die magischen Bande auszubilden, die sie an ihre Schätze und an die Gegend um ihre Horte binden.

Auf der Jagd fliegen Drachen meist kreisförmig bis an den Rand ihres Territoriums und zurück, dabei schaffen sie leicht hundert Kilometer am Tag. Sie nutzen ihre Flugfähigkeit auch, um sich über alle Geschehnisse in ihrem Territorium zu informieren. Dabei sind sie sich aller anderen Kreaturen, deren Territorium an ihres grenzt oder sich damit überlappt, überaus bewusst. Jungdrachen können zur ernsten Gefahr für Städte oder Königreiche werden, entweder durch offene Gewalt oder durch subtile Manipulation.

Ziele von Jungdrachen

W6	Ziel
1	Einen Hort anlegen und die Umgebung auf Sicherheit und Jagdkomfort einrichten
2	So viele Schätze wie möglich zusammenraffen
3	Magische Wächter finden, die den Hort beschützen
4	Die Mühen anderer Jungdrachen sabotieren, Horte in der Gegend einzurichten
5	Durch Machtdemonstrationen andere Kreaturen beim Hort in Angst und Ehrfurcht versetzen
6	Die Loyalität mächtiger Schergen sichern

Ausgewachsene Drachen

Nach einem ersten Lebensjahrhundert sind ausgewachsene Drachen zu mächtigen Wesen geworden, ähnlich wie Charaktere in der dritten Spielphase (Stufen 11 bis 16). Der Einfluss eines ausgewachsenen Drachen kann sich über ganze Landstriche, ja Kontinente erstrecken.

Die meisten ausgewachsenen Drachen richten zusätzliche Horte ein, um ihr Territorium zu vergrößern. Diese Horte sind üblicherweise etwa 100 Kilometer voneinander entfernt, so dass der Drache sie innerhalb einer Tagesflugreise erreichen kann. Die ausgewachsenen Drachen bleiben oft mindestens einen Monat bei einem Hort, um in der Umgegend zu jagen, und ziehen dann zu einem anderen Hort weiter. Ihre magische Verbindung mit einem Hort kann die Gegend verändern wie bei den regionalen Effekten beschrieben.

Ziele ausgewachsener Drachen

W6	Ziel
1	Einen geeigneten Ort für einen weiteren Hort finden
2	Ein Artefakt oder einen mächtigen magischen Gegenstand für den Schatz erlangen
3	Eine dynastische Erbfolge beginnen und Junge bekommen
4	Jüngere Drachen aus dem Weg räumen, ehe sie zu Rivalen oder Gefahren werden
5	Eine große Gegend zur geeigneten Umgebung für die Hort-Lieblingsart des Drachen machen
6	Drachensicht entwickeln, um Ziele über mehrere Welten hinweg zu verfolgen

Junge und ausgewachsene blaue Drachen.

Uralte Drachen

Drachen gelten als uralt, wenn sie achthundert Jahre gelebt haben. Was nicht heißt, dass sie nicht noch viel älter werden können. Uralte Drachen gehören zu den mächtigsten Kreaturen des Multiversums und sind wie Charaktere in der vierten Spielphase (Stufen 17 bis 20) mächtig genug, um die Geschicke der Welt und die Machtbalance auf den Ebenen der Existenz zu ändern.

Sie verfügen üblicherweise über mehrere Horte, die jeweils von mächtiger Magie durchdrungen sind. Der regionalen Effekte der Drachenhorte können sich summieren. So kann sich der Einfluss des Drachen in der natürlichen Welt auf Hunderte von Kilometern bemerkbar machen. Zusätzlich zu den magischen Effekten kann auch die Anwesenheit des Drachen die Ökosysteme, die Bevölkerung und Politik der Gegend erheblich beeinflussen.

Großwyrme: Die ältesten Drachen verwandeln sich manchmal in mythische Kreaturen von gottgleicher Macht. Diese Großwyrme, beschrieben in Kapitel 6, sind beinahe perfekte Avatare drakonischer Natur und so voll mit der Magie der materiellen Ebene, dass sie praktisch unsterblich sind. Oft entstehen sie, wenn uralte Drachen mehrere Echos ihrer selbst rituell in eine einzige körperliche Form kondensieren, so wie Ashardalon und Chronepsis es getan haben sollen. Die meisten Großwyrme sind über tausend Jahre alt und haben Schätze im Wert von Millionen von Goldstücken angehäuft. Abgesehen davon sind sie in ihren Zielen und Perspektiven uralten Drachen ähnlich.

Uralter blauer Drache

Ziele uralter Drachen

W6	Ziel
1	Das Ende durch Untod vermeiden oder magische Alternativen gegen das Altern finden
2	Die Grenzen der physischen Existenz innerhalb einer Welt durch Vereinen von Echos aus mehreren Welten oder Einrichten eines Horts auf einer anderen Existenzebene überschreiten
3	Ein bestimmtes Artefakt erlangen, um vielleicht eine Sammlung zu vervollständigen, etwa alle drei Teile der Insignien des Bösen, das *Auge von Vecna* und die *Hand von Vecna* etc.
4	Eine künstlerische Sammlung vervollständigen, beispielsweise alle Gemälde eines großen Meisters, alle Manuskripte eines berühmten Autors, alle Juwelen eines Meisters etc.
5	Eine ganze Welt in eine extreme Umgebung verwandeln, die als Hort geeignet ist – vulkanische Höllenlandschaft, Frostlandschaft, wüste Einöde etc.
6	Mindestens einen Gott als Akt der Rache oder zum Aufstieg in die Göttlichkeit zerstören

Drachen und Territorien

Wenn Drachen älter werden, wächst auch ihr territorialer Sinn, und viele legen in der Gegend, die sie ihr Zuhause nennen, mehrere Horte an. Je größer das Territorium eines Drachen, desto wahrscheinlicher grenzt es an das eines anderen Drachens. Das Territorium eines ausgewachsenen oder uralten Drachen umfasst oft die von jüngeren Drachen, solange die älteren sich nicht von den jüngeren bedroht fühlen.

In einer Kampagnenwelt könnte eine Bereich von vielleicht Tausend Quadratkilometern, vielleicht eine Grafschaft oder ein kleines Waldgebiet, das Territorium eines jungen oder älteren Drachen enthalten.

Größere, Hunderttausende Quadratkilometer große Gegenden wie Königreiche oder Nationen können das Territorium von zwei, drei Dutzend Drachen enthalten, solange die meisten davon jung sind. Wenn es sich um ausgewachsene oder uralte Drachen handelte, würden wahrscheinlich nur drei oder vier das Gebiet bewohnen. Das Territorium eines einzelnen ausgewachsenen Drachen könnte die Territorien von sechs bis acht jungen Drachen – vielleicht seine Nachkommen? – enthalten. Ausgewachsene Drachen teilen ihre Territorien dabei üblicherweise nur als Eltern, Partner oder Mitglieder von speziellen Allianzen und Organisationen.

Ein Kontinent, einige Millionen Quadratkilometer groß, mag die Territorien von Hunderten junger und Dutzenden ausgewachsener Drachen, doch nur selten von mehr als einer Handvoll uralter Drachen enthalten.

Fortpflanzung

Drachen sind wie Eidechsen: Sie existieren schon länger als Humanoide, werden noch lange nach ihnen existieren, sie können das Gewebe der Realität manipulieren und die Naturgesetze überwinden! Moment ... nicht ganz wie Eidechsen. Ah! So wie Magie.

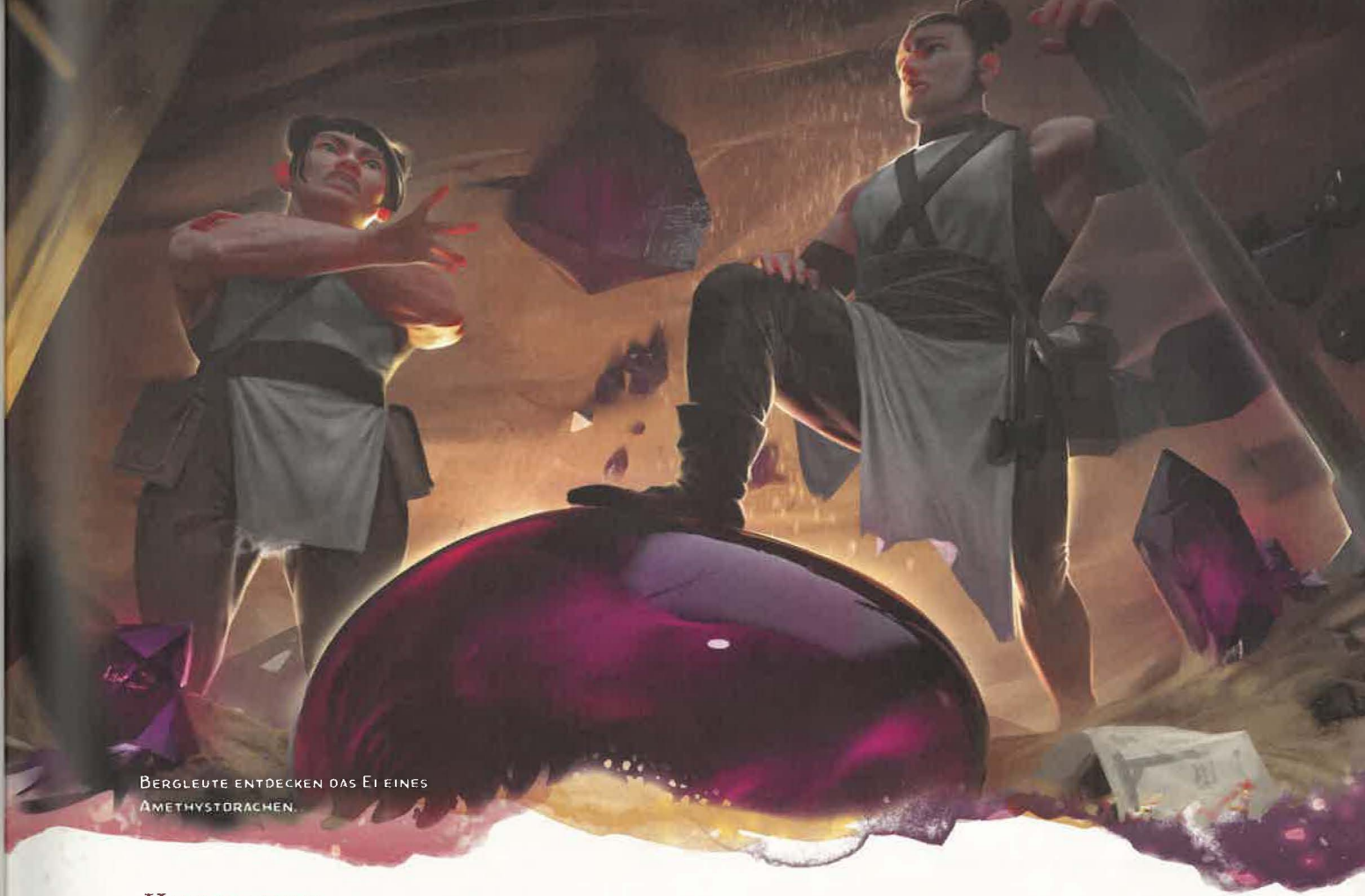
– Fizban

Die Fortpflanzung von Drachen variiert auf der materiellen Ebene von Welt zu Welt und möglicherweise auch je nach Familie, Art oder jeweiliger Natur der betroffenen Drachen. Menschliche Beobachter vergleichen den Fortpflanzungszyklus meist mit dem nichtmagischer Reptilien – zwei Drachen unterschiedlicher Geschlechter paaren sich und bringen Eier hervor. In manchen Welten stimmt das, aber die Fortpflanzung von Drachen kann sich noch anderer Möglichkeiten bedienen. Nutze die Tabelle „Ursprünge von Dracheneiern", um eine Fortpflanzungsmethode auszuwählen, die für alle Drachen in deiner Welt oder nur einen bestimmten Wurf oder irgendwas dazwischen gilt.

Ursprünge von Dracheneiern

W10	Ursprung
1	**Spontane Reinkarnation:** Wenn ein ausgewachsener oder älterer Drache stirbt, bildet sich im verfallenden Körper mindestens ein Ei. Diese Eier könnten wie Pilze wachsen, wenn der Kadaver verrottet. Sie könnten in der Asche erscheinen, wenn der Körper verbrannt wurde, oder man muss sie aus dem Leichnam bergen, nachdem dieser sich in Stein oder Metall verwandelt hat.
2	**Keimlinge der Ersten Welt:** Im Herzen der Welt – unterirdisch oder in einer fernen, unberührten Wildnis – steht ein Baum, an dem Dracheneier wie Früchte wachsen. Jeder Drache verspürt einmal im Leben den überwältigenden Drang, diesen Baum aufzusuchen. Hat er ihn gefunden, muss er den Wächter überzeugen, im mindestens ein Ei zu überlassen.
3	**Schatzverzehr:** Drachen legen Eier, wenn sie einen erheblichen Teil ihrer eigenen Schätze verzehrt haben.
4	**Magische Schöpfung:** Durch die schöpferischen Mächte von Bahamut und Tiamat ist es Drachen mit viel Aufwand möglich, Eier zu schaffen und ihnen Leben einzuhauchen.
5	**Drakonische Verwandlung:** Erleuchtete Nicht-Drachen (meist Humanoide) werden zu Dracheneiern, wenn sie sterben, umfassende Erleuchtung erfahren oder einem Ritual unterzogen werden, zu dem ein Bad in Drachenblut oder das Verschlungenwerden durch einen Drachen gehören könnte. Humanoide wie Drachen begreifen die Verwandlung als Übergang zu einer höheren Existenzform.
6	**Göttlicher Ursprung:** Nur Bahamut und Tiamat können Dracheneier erschaffen – jedes Ei ist das Ergebnis göttlicher Intervention.
7	**Spontane Entstehung:** Dracheneier entstehen in bestimmten Gegenden spontan, die Eier von metallischen und Edelsteindrachen in unterirdischen Metall- oder Edelsteinadern, die Eier chromatischer Drachen in extremen Umgebungen wie Vulkanen, Frostgebieten, tödlichen Sümpfen etc. Sie könnten von selbst schlüpfen, vielleicht müssen sie auch von einer anderen Kreatur ausgegraben werden, von ausgewachsenen und älteren Drachen oder nichtsahnenden Bergarbeitern.
8	**Jungfernzeugung:** Ausgewachsenen und ältere Drachen können Eier legen, wenn sie sich dazu bereit fühlen, eigene Nestlinge aufzuziehen – oder anderen diese Verantwortung aufzubürden.
9	**Drachenzusammenkunft:** Fünf ausgewachsene oder ältere Drachen unterschiedlicher Arten kommen zusammen, um Eier zu erschaffen. Jeder gibt einen Teil der Lebensenergie dazu. Aus den Eiern schlüpfen fünf Drachen unterschiedlicher Arten – je nach den Drachen, aus denen die Zusammenkunft bestand.
10	**Wiederbelebung:** Ein uralter Drache tritt freiwillig in eine tiefe Trance ein, stirbt schließlich und hinterlässt ein einzelnes Ei.

Dieses muss zunächst reifen, ehe ein Nestling daraus schlüpfen kann. Meist gelingt dies nur in Umgebungen, die zur jeweiligen Drachenart passen – in Lavatümpeln bei roten Drachen und Golddrachen, in Eis bei weißen Drachen und Silberdrachen, in verrottender Vegetation bei schwarzen und grünen Drachen, in sonnenheißem Sand bei Messingdrachen und blauen Drachen, in sturmgepeitschten Höhlen an der Küste oder unwirtlichen Sümpfen bei Bronze- und Kupferdrachen. Edelsteindracheneier reifen eingeschlossen in Gestein oder in kleinen Höhlen. Die Reifedauer beträgt mindestens ein halbes Jahr, oft aber auch Jahrzehnte oder noch länger.



Bergleute entdecken das Ei eines Amethystdrachen.

Halbdrachen

Wie die Fortpflanzung von Drachen kein geradliniger biologischer Prozess ist, können auch Halbdrachen auf unterschiedliche Arten entstehen. In der untenstehenden Tabelle „Ursprünge von Halbdrachen" findest du einige Beispiele.

Drachen sorgen aus allen möglichen Gründen für Halbdrachennachwuchs. Manche wollen zuverlässige Schergen. Andere siedeln Halbdrachen um ihre Horte an, um Eindringlingen das Leben schwer zu machen. Oft erscheinen Halbdrachen auch einfach spontan oder sind zufälliges Ergebnis von magischer Macht und Einfluss des Drachen.

In manchen Welten können diese Phänomene auch die Ursprünge von Drachenblütigen, Kobolden und vielleicht den drakonischen Gaben in Kapitel 2 erklären.

Ursprünge von Halbdrachen

W6	Ursprung
1	**Regionale Effekte:** Der magische Einfluss eines Drachenhorts führt dazu, dass unter den anderen Kreaturen der Umgebung spontan Halbdrachen entstehen.
2	**Verbotene Früchte:** Drachen können einen bestimmten Baum zum Hervorbringen von magischen Früchten animieren. Wenn diese von fortpflanzungsfähigen Kreaturen verzehrt werden, bringen diese einen Halbdrachen hervor.
3	**Geschenk der wahren Liebe:** Gelegentlich erblüht die Liebe zwischen Drachen und Kreaturen anderer Arten und führt zu Halbdrachen als Nachkommen. Die meisten Halbdrachen, die auf diese Art entstehen, sind als magische Gabe geschaffen.
4	**Blutverwandlung:** Kreaturen, die Drachenblut trinken oder darin baden, können zu einem Halbdrachen werden. Ein Drache kann auch freiwillig sein Blut anbieten, damit dies geschieht, oder es erfolgt unbeabsichtigt, wenn ein Drachenschlächter mit Drachenblut bespritzt wird.
5	**Wiegengunst:** Ein Drache könnte die Gabe drakonischer Macht einem Baby oder Ungeborenen verleihen – als Segen oder Fluch.
6	**Schatzdiebe:** Der Schatz eines älteren Drachen ist mit seiner Drachenmacht getränkt. Wer ihn stiehlt, könnte sich in einen Halbdrachen verwandeln, wenn die Macht in ihn dringt.

Tod von Drachen

Wenn ich sterbe, möchte ich so gerne meinen Geist hingeben, wo ich die intensivsten Erlebnisse hatte. Da fällt mir zuerst der Karamellsirup in der Taverne Zur Knusperente ein. Lecker!

– Fizban

Drachen sind eng mit dem Gewebe der Magie verbunden, das die materielle Ebene durchzieht. Daher ist der Tod eines Drachen stets ein Ereignis von erheblicher Tragweite – und wer ihm den Tod gebracht hat, wird dadurch oft für immer verändert.

Manche Weisen beschreiben Drachen als Knoten im Gewebe der Magie – Konzentrationen von Macht in physischer Form. Wenn ein Drache stirbt, löst sich der Knoten, und es kann zu einer Welle magischer Energie kommen. Du kannst die Tabelle „Todeskampf von Drachen" nutzen, um zu bestimmen, was geschieht, wenn ein Drache stirbt. Charaktere, die Drachen erschlagen, sind oft am Ende ihrer Kräfte, wenn der Drache endlich stirbt. Wenn ein Effekt einen Charakter wahrscheinlich töten würde, würfle noch einmal oder wähle ein weniger riskantes Ergebnis aus.

Todeskampf von Drachen

W6	Effekt
1	Der Drache setzt sofort eine seiner Hortaktionen ein und richtet den Effekt auf sich selbst. Beispiel: Ein gefallener schwarzer Drache und alle Charaktere in seiner Nähe könnten in einen nahen Tümpel gezogen werden, oder ein Kupferdrachenkadaver könnte im Schlamm versinken.
2	Der Drache setzt seine Odemwaffe ein letztes Mal ein.
3	Der Leichnam des Drachen verwandelt sich in Stein, Metall, Lava, Eis oder Nebel. Oder er löst sich auf und hinterlässt nur ein verwandeltes Herz oder ein anderes Organ.
4	Würfle anhand der Tabelle „Woge der Wilden Magie" im Abschnitt „Zauberer" des *Spielerhandbuchs*. Ist das Ergebnis unpassend, würfle erneut.
5	Eine Woge der Lebensenergie bricht aus dem Drachen hervor, so dass jede Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern vom Leichnam die Vorteile einer langen Rast genießt.
6	Der Körper wird durch ein Portal in den Hort eines der Echos des Drachen in einer anderen Welt gezogen, wodurch sich die Macht des Echos erhöht.

Regionale Umkehr

Wie im *Monsterhandbuch* beschrieben und ausführlicher in Kapitel 4 besprochen, verändert die Anwesenheit des Drachen die Gegend um den Drachenhort. Wenn der Drache stirbt, klingen diese Effekte normalerweise sofort oder im Verlauf einiger Tage ab. Doch ein traumatischer Tod kann auch negative Effekte auf die Gegend haben. Dazu können sofortige Effekte ebenso wie längerfristige Magie gehören, die wie in den folgenden Beispielen 1W10 Tage lang bestehen bleibt:

Schlechtes Wasser: Wasser im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort ändert die Farbe und ist 1W10 Tage lang ungenießbar.

Rastloser Schlaf: Alle Kreaturen im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort werden die nächsten 1W10 Tage lang von Albträumen geplagt.

Bebende Erde: Ein starkes Beben erschüttert die Erde im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort.

Verändertes Wildleben: Kreaturen, die zuvor von der Anwesenheit des Drachen angezogen wurden, verhalten sich stark verändert, greifen vielleicht alle Kreaturen an, die sie sehen können, oder beginnen eine Massenmigration weg vom Hort.

Wind der Veränderung: Das Wetter im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort ändert sich dramatisch.

Massenwelken: Gewöhnliche Vegetation im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern um den Drachenhort wird schwarz und verwelkt.

Weitergabe der Macht

Wenn ein Drache stirbt, verschwindet seine Macht nicht einfach aus der Welt. Im Laufe der Zeit löst sie sich auf, doch zum Todeszeitpunkt des Drachen kann sie an andere weitergegeben oder von anderen eingefordert werden. Manchmal – wie in „Fortpflanzung" oben erläutert – entsteht beim Tod eines Drachen ein Ei, so dass die Macht des Drachen direkt an eine neue Generation übertragen wird. In anderen Fällen überträgt ein Drache an der Schwelle des Todes seine Macht auf eine andere Kreatur – üblicherweise auf einen Drachen, aber manchmal auch auf einen Souverän, einen Weisen oder einen Abenteurer. Außerdem können auch jene, die einen Drachen töten, seine Macht ergreifen.

Es ist an dir, den Vorteil dieser Machtübertragung zu bestimmen. Es könnte sich um eine der drakonischen Gaben aus Kapitel 2 dieses Buchs handeln, um eine Bezauberung oder einen Segen aus dem *Spielleiterhandbuch*. Du kannst auch die übernatürlichen Gaben in *Mythic Odysseys of Theros* oder die Dunklen Gaben in *Van Richtens Ratgeber zu Ravenloft* als Vorteile verwenden – im Falle der Dunklen Gaben allerdings mit deutlichen Nachteilen.

LARS GRANT-WEST

Übertragung: Ein sterbender Drache kann seine Macht willentlich und auf verschiedene Arten übertragen. Meist wird der Sterbeatem des Drachen inhaliert – wobei oft mindestens eine abgemilderte Form der Odemwaffe des Drachen wirkt. Ein Edelsteindrache könnte einen Edelstein mit seiner Macht psionisch in den Körper des Empfängers implantieren. Vielleicht legt der Drache auch eine Klaue auf ihn oder übereignet ihm ein Stück des Schatzes als Symbol der übertragenen Macht.

Leib und Blut: Wenn ein Drache eines gewaltsamen Todes stirbt, könnte seine Macht noch für eine Weile in seinem Leichnam verbleiben. Effektive Möglichkeiten, sie für sich zu beanspruchen, könnten darin bestehen, das Drachenblut zu trinken oder darin zu baden, im Kadaver zu schlafen oder Herz, Hirn, Augen, Atmungsorgane oder Muskeln des Drachen zu verspeisen. Es könnte eine Prüfung für sich sein, den Leichnam des Drachen auf diese Art zu verwenden, da die verbleibenden Energien im Körper auch nach dem Tod des Drachen gefährlich sind.

Automatische Übertragung: Es ist auch möglich, dass ein Drache seine Macht sofort und automatisch an Kreaturen überträgt, die ihn zu Tode bringen oder anwesend sind, wenn er stirbt. Im Augenblick des Todes könnte ein Ausbruch der Macht vom Drachen ausgehen und jede Kreatur im Abstand von bis zu 90 Metern beeinflussen. Oder ein Fragment der Macht könnte in jede Kreatur fahren, die dem Drachen im Laufe seines Lebens Schaden zugefügt hat.

Untod

Ich habe noch nie eine Kreatur getroffen, die ich nicht geliebt hätte. Allerdings ein paar, die ich lieber tot gesehen hätte.
– Fizban

Trotz ihrer enormen Lebensspanne verfolgen manche Drachen das Vorhaben, ihre Existenzen durch Untod zu verlängern. Andere bekommen es unfreiwillig oder unwissentlich mit dem Untod zu tun. Ein untoter Drache ist eine Größe, mit der man rechnen muss.

Drakoliche wurden von Kultisten oder Nekromanten geschaffen, die einen Drachen entweder überzeugt oder überlistet haben, einen üblen Pakt einzugehen. In der Welt der Vergessenen Reiche entstammt dieses Ritual dem Kult des Drachen, zu dessen Lehren – auf Basis eines fehlübersetzten Fragments einer uralten Prophezeiung – gehört, dass „tote Drachen die ganze Welt beherrschen werden". Der Kult erzeugt daher Drakoliche als Schritt zu dieser Vision eines zukünftigen Paradieses. Auch in anderen Welten gibt es ähnliche Riten, ob von den Kultisten Faerûns verbreitet, unabhängig davon ersonnen oder von Drachen entdeckt, die Drakolich-Echos in Faerûn haben.

Der schwarze Drakolich Ebontod wird von einer Sekte des Kults des Drachen angebetet.

Kapitel 6 beschreibt drei zusätzliche Arten von drakonischen Untoten. Ein leerer Drachen entsteht, wenn ein metallischer Drache sein sterbliches Leben aufgibt und ein Fragment seiner Lebensessenz als ewiger Wächter eines kostbaren Schatzes oder besonderen Wissens zurückbleibt. Drakonische Scherben sind verbleibende psychische Projektionen psionischer Edelsteindrachen. Auch Drachen können nach dem Tod als Geisterdrachen weiterexistieren.

Welche Form ein untoter Drache auch annimmt, die Verwandlung der Kreatur erzeugt einen Widerhall auf der materiellen Ebene. Jeder Drache erzeugt Echos in anderen Welten, und wenn ein Drache den natürlichen Kreislauf von Leben und Tod verletzt, sind die Echos des Drachen oft betroffen – besonders im Fall von Drakolichen. Dessen Echos leiden unter einer Auszehrung, die vom Drakolich ausgeht wie eine Infektion. Betroffene Drachen werden immer grausamer und gewalttätiger, und der physische Verfall durch das Altern beschleunigt sich. Mancher Drache sucht in dieser Lage auch sein Heil im Untod.

In der Tabelle „Abenteuerideen für untote Drachen" können manche dieser Ideen als Inspiration für Abenteuer rund um untote Drachen dienen.

Abenteuerideen für untote Drachen

W6	Abenteueridee
1	Ein Drache sucht verzweifelt Hilfe gegen einen Kult von Drakolich-Anbetern, die ein Geschwisterteil, einen Partner oder Rivalen des Drachen überzeugen wollen, zum Drakolich zu werden.
2	Ein Drache mit Auszehrung bittet die Charaktere, in eine andere Welt zu reisen und ein Echo des Drachen zu zerstören, das zum Drakolich geworden ist.
3	Eine Piratenbande unter Befehl eines Geisterdrachen kämpft um den in alle Winde verstreuten Schatz des toten Drachen.
4	Ein leerer Drache bewacht ein Artefakt, das gemäß einer uralten Prophezeiung unter schlimmen Umständen eingesetzt werden soll. Nun erfüllt sich die Prophezeiung, aber der Drache will das Artefakt nicht dem entsprechenden Zweck zukommen lassen.
5	Ein Edelsteindrache aus einer anderen Welt sucht nach seinem Echo, das zur drakonischen Scherbe geworden ist.
6	Ein Drakolich kehrt stets zurück, wenn er zerstört wurde. Die Verbindung des Drakolichs mit seinen Echos in anderen Welten beschützt seine Seele wie ein Seelengefäß. Die Verbindung muss zerstört werden, bevor die Kreatur unschädlich gemacht werden kann.

Echos durch die Welten

Es ist kein Aufwand, unendlich zu sein. Wie Spinnen durch all ihre Augen sehen, so SIND Drachen einfach. Einmal, viele Male.
– Fizban

Die besondere Verbindung von Drachen zur Magie der materiellen Ebene und die Geschichte der Ersten Welt geben den Drachen eine mysteriöse Verbindung mit anderen Drachen in den Myriaden von Welten der materiellen Ebene. Theoretisch haben alle chromatischen, metallischen und Edelsteindrachen, die es je gab, ein einmaliges Echo in jeder Welt der materiellen Ebene erzeugt. Manche dieser Echos sind einander sehr ähnlich, andere dagegen radikal anders.

Du kannst die Tabelle „Merkmale von Drachenechos" nutzen, um zu bestimmen, welche Aspekte des Echos eines Drachen diesem ähneln und welche ganz anders sind. Außerdem kannst du die anderen Tabellen in diesem Kapitel – darunter „Aussehen von Drachen", „Eigenheiten von Drachen", „Bindungen von Drachen" und „Makel und Geheimnisse von Drachen" –, sowie die Tabellen zu Persönlichkeitsmerkmalen und Idealen in Kapitel 5 verwenden, um die Unterschiede zwischen einem Drache und seinem Echo herauszuarbeiten.

Merkmale von Drachenechos

W8	Merkmale des Echos
1	Drachenart und -alter sind gleich, Unterschiede bestehen nur im physischen Erscheinungsbild.
2	Drachenart und -alter sind gleich, der Unterschied besteht nur in einer schrulligen Eigenheit.
3	Drachenart und -alter sind gleich, Persönlichkeit, Ideale oder Ausrichtung unterscheiden sich jedoch erheblich.
4	Die Drachenart ist gleich, auch sonst sind sich die beiden ähnlich, aber das Alter unterscheidet sich um eine Klasse.
5	Alter, Familie (chromatisch, metallisch oder Edelstein), Erscheinungsbild und Persönlichkeit sind gleich oder ähnlich, die Art unterscheidet sich jedoch.
6	Das Alter ist gleich, Familie und Art unterscheiden sich jedoch – Odemwaffe oder Habitat ähneln sich allerdings. Das Erscheinungsbild ist ähnlich, aber Ideale oder Ausrichtung weichen erheblich ab.
7	Die beiden unterscheiden sich in fast allen Hinsichten radikal, sind aber über die Welten hinweg schicksalhaft aneinander gebunden.
8	Würfle noch einmal. Zusätzlich ist das Echo untot (Drakolich, Leerer Drache, Geisterdrache oder drakonische Scherbe) oder ein Schattendrache.

Götter und Religion

Die meisten Drachen sind nicht gläubig, fromm oder wie man es nennen soll. Um Religion wirklich anzunehmen, muss man an die eigene Hilflosigkeit glauben.
– Fizban

Bahamut und Tiamat, Elementardrachen und angebliche Schöpfer der Ersten Welt, sind unter den Drachen das, was Göttern am nächsten kommt. Da sie dieselbe fundamentale Verbindung mit der materiellen Ebene wie ihre Drachennachkommen haben, unterscheiden Bahamut und Tiamat sich jedoch in ihrer Grundstruktur von den Göttern, die von den äußeren Ebenen stammen. Praktisch sind sie allerdings göttlich – sie werden von Sterblichen angebetet, können ihren Anhängern Klerikerzauber gewähren und sind sowohl alterslos als auch unsterblich. Seit der Zerstörung der Ersten Welt leben beide Urdrachen nun auf den äußeren Ebenen: Bahamut auf dem Berg Celestia und Tiamat in den Neun Höllen.

In vielen Welten verehren Humanoide Bahamut und Tiamat als Götter. In Krynn sind sie die größten unter den Göttern, wobei sie hier als Paladine und Takhisis bekannt sind und nicht immer als Drachen dargestellt werden. Im Pantheon „Krieg der Morgenröte", beschrieben im *Spielleiterhandbuch*, wird Bahamut als Gott der Gerechtigkeit und des Edelmuts verehrt, besonders von Paladinen, während Tiamat für Gier, Reichtum und Rache steht.

Drachen sehen die Urdrachen unterschiedlich. Für metallische Drachen ist Bahamut eher ein König als ein Gott. Manche sind Bahamut verpflichtet, respektieren ihn, zahlen ihm Tribut und eifern ihm nach. Ebenso fürchten, respektieren, beneiden und umschmeicheln chromatische Drachen Tiamat als Souverän. Doch sehen Drachen diese Art der Ehrerbietung nicht als Gegenstück zur Anbetung, die Sterbliche ihren Göttern entgegenbringen.

Es gibt noch mehr Drakoniden, die von ihresgleichen verehrt werden. Oft sind dies Großwyrme, die mehrere Echos von sich in einer Art Apotheose zu einer einzigen, mächtigen Form gebündelt haben. Es gibt auch uralte Drachen, die ihre Drachensicht so weit entwickelt haben, dass sie die Aktionen ihrer Echos auf der gesamten materiellen Ebene koordinieren und in mehreren Welten zugleich die Ereignisse beeinflussen können. Manche Humanoide betrachten diese Drachen als Götter, doch von Drachen werden sie nicht angebetet, sondern wie Bahamut und Tiamat für Weisheit, Macht, Magie und Reichtum respektiert. Zu solchen erleuchteten Drachen gehören Aasterinian (ein Messingdrache, Bahamuts Bote und manchmal als Gott der Erfindung bezeichnet), Chronepsis (ein schwarzer Drache, jetzt in den Außenlanden, manchmal als Gott des Schicksals bezeichnet) und Tamara (ein Silberdrache von transzendenter Güte, beschrieben als Göttin des Lebens). Einige dieser Drachen der Legenden werden ausführlicher in den Textkästen der Kapitel 5 und 6 besprochen.

Drachen sind nicht von Natur aus religiös. Sie können wachsen und zu den mächtigsten Kreaturen im Multiversum gehören, ohne äußere Mächte zu brauchen. Ab dem Zeitpunkt ihres Schlüpfens lernen sie, sich selbst zu versorgen und ihre Interessen zu verfolgen. Sie rufen weder göttliche Kräfte um Beistand an, noch erflehen sie Gnade von ihnen. Manche Drachen können allerdings durchaus als spirituell beschrieben werden. Sie können ein Bewusstsein der Verbundenheit alles Existenten entwickeln und danach streben, das Herz des Ganzen zu nähren oder diese Verbundenheit für sich zu nutzen. Doch auch die spirituellsten Drachen sind sich ihrer eigenen Bedeutung überaus bewusst.

Bahamut wird auf seinen Reisen auf der materiellen Ebene oft von sieben uralten Golddrachen begleitet.

EKATERINA BURMAK

Gestaltwandeln

Drachen verbringen zwar viel Zeit in humanoider Form, aber das sagt nichts über ihren Geschmack aus. Tatsächlich sind Drachen mit Sterblichen selten einer Meinung, was visuelle Ästhetik betrifft. Die meisten von euch sind ziemlich irregeleitet. Da hilft auch keine Brille.
– Fizban

Die meisten metallischen und Edelsteindrachen können die Form ändern und als Humanoide oder Tiere erscheinen, wenn sie ausgewachsen oder uralt sind. Noch einige andere Drachenarten haben ähnliche Fähigkeiten (darunter Tiefendrachen, beschrieben in Kapitel 6), und du kannst allen ausgewachsenen und uralten Drachen die Aktion „Form ändern" geben, ohne ihren Herausforderungsgrad zu beeinflussen, wie weiter vorn in diesem Kapitel unter „Anpassen von Drachen" angemerkt. Wenn du die Variantenregel im *Monsterhandbuch* nutzt, um aus Drachen natürliche Zauberwirker zu machen, könntest du allen ausgewachsenen und älteren Drachen den Zauber *Verwandlung* geben, damit sie ihre Form ändern können.

Drachen nutzen ihre gestaltwandlerischen Fähigkeiten normalerweise, um sich durch die Welt zu bewegen, ohne Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Drachen bringen gerne so viel wie möglich über die Umgebung ihrer Horte und die Einwohner in Erfahrung. Dazu ist es nützlich, sich als harmlose Kreatur tarnen zu können. Viele metallische Drachen glauben, dem Beispiel Bahamuts zu folgen, von dem bekannt ist, dass er die Welten der materiellen Ebene oft in Menschengestalt durchstreifte, manchmal als alter Weiser oder Magier, aber auch als junger Fischer oder Mönch. In allen diesen Formen wird er meist von sieben Golddrachen in Form strahlend gelber Singvögel begleitet.

Berühmt ist die Geschichte von Bahamut, der die Welt von Krynn in Form eines menschlichen Magiers namens Fizban bereist und den Einwohnern hilft, sich gegen die bösen Energien von Tiamat zu wappnen. Ebenso nutzen manche metallischen Drachen ihre humanoiden Formen, um Leute zu beeinflussen. Sie können unbegrenzt lange als Menschen auftreten und verschaffen sich daher oft falsche Identitäten und ein weltliches Leben. Aufgrund ihrer Intelligenz und ihres ausgeprägten Charakters gelangen sie oft in Führungsrollen – manchmal offenkundig als Bürgermeister, Hohepriester, Vorsitzende von Ritterorden, Bosse von Verbrecherorganisationen, manchmal auch hinter den Kulissen als Berater, Aktivisten oder Ehepartner von Herrschern.

Natürlich können Jahre des umsichtigen Ränkeschmiedens im Nu dahin sein, wenn die wahre Natur des Drachen entdeckt wird. Daher hüten sich solche Drachen, sich in ihrer wahren Form sehen zu lassen. Sie sind höchst vorsichtig mit Abenteurern oder anderen Leuten mit der mutmaßlichen Fähigkeit, ihre Natur zu entdecken. Und Drachen, die ihre wahre Form annehmen müssen, passen auf, dass sie dies entweder alleine tun – oder keine lebenden Zeugen hinterlassen.

Manche metallischen Drachen glauben, dass sie sich nicht mehr in ihre eigentliche Form zurückverwandeln können, wenn sie zu lange verwandelt bleiben. Das ist wohl nur ein Aberglaube, aber viele Drachen behaupten, von ihresgleichen zu wissen, die den Rest eines sehr langen Lebens in Menschen- oder Tierform verbringen müssen. Daher achten gestaltgewandelte Drachen meist darauf, nach längeren verwandelten Zeiten in die Wildnis zu gehen und fern von neugierigen Blicken mal wieder die Flügel auszustrecken.

Drachen der Lieder und des Stahls

Manche metallischen Drachen verbringen gerne und viel Zeit in humanoider Form. Das gab Stoff für zahlreiche Volkslegenden, aber auch für Geschichten, in denen solche Gestaltwandler fälschlich für Unterarten metallischer Drachen gehalten werden.

In der Welt der Vergessene Reiche gibt es Geschichten von Werdrachen und den Drachen der Lieder, die als schöne Menschen, welche zu Drachen wurden, oder als Sonderform metallischer Drachen beschrieben werden. Auch in der Welt von Greyhawk gibt es solche Legenden, hier von Greyhawk- oder Stahldrachen, denen nachgesagt wird, dass sie das Leben unter den Menschen und den Trubel großer Städte schätzen.

Die Kreaturen dieser Legenden sind vermutlich Kupfer-, Silber- oder andere metallische Drachen, welche diese Form einfach oft favorisieren. Manche ziehen die humanoide Form sogar der eigenen vor und genießen eine Gesellschaft, die ihre unzähligen Fragen zu Art, Kultur, Geschichte und Politik der Menschen beantworten kann.

Drachenorganisationen

Das Einzige, was besser ist, als es mit einem Drachen zu tun zu kriegen? Es mit fünf Drachen zu tun zu kriegen!
– Fizban

Die meisten Drachen sind Einzelgänger oder leben in der Gesellschaft eines weiteren Drachen oder einer kleinen Familiengruppe. Gelegentlich tun sie sich jedoch auch mit anderen Drachen zusammen, um ein gemeinsames Interesse zu verfolgen. Diese Zusammenschlüsse kommen häufiger unter rechtschaffenen Drachen vor. Meist geht es um Ziele, welche größer als das Territorium oder die Sorgen eines einzelnen Drachen sind. In diesem Abschnitt werden mehrere Organisationen vorgestellt, deren Ziele einzelne Gegenden, ganze Welten und sogar mehrere davon betreffen können.

Kult des Drachen

Der Kult des Drachen in Faerûn wurde nach einer fehlübersetzten Prophezeiung gegründet, die angeblich besagt, dass „tote Drachen die ganze Welt beherrschen werden". Der Kult hat sich überwiegend damit beschäftigt, Drakoliche zu erschaffen, um diese Prophezeiung zur Erfüllung zu bringen. Seine Mitglieder haben mehr Drakoliche erschaffen als jede andere Macht der materiellen Ebene. Aufgrund der Verderbnis, die sich zwischen den Welten ausbreitet, wann immer ein Drache den Untod empfängt (siehe „Untod" weiter vorne in diesem Kapitel), wurde der Einfluss des Kults immer größer.

In den letzten Jahren hat Tiamat durch ein junges Mitglied des Kults des Drachen die Glaubensgrundsätze des Kults verändert. Die Drachenkönigin übermittelte diesem Propheten namens Severin die korrekte Übersetzung der Prophezeiung: „Nichts wird bleiben als zerschmetterte Throne und untote Herrscher. Drachen werden die ganze Welt beherrschen ..." Nach dieser neuen Vision arbeitete Severin unermüdlich am Aufstieg lebender Drachen in Machtpositionen und versuchte sogar, einen Avatar von Tiamat in die Welt zu bringen und Zerstörung zu wirken – was beinahe gelungen wäre.

Zwist in den Rängen: Seit Severin daran gescheitert ist, Tiamat in die Welt zu bringen, geht ein Riss durch den Kult des Drachen. Manche Mitglieder folgen Severins neuer Vision des Kults und konzentrieren sich auf die Neuinterpretation der Prophezeiung. Andere hängen der alten Interpretation der Prophezeiung an und erschaffen weiterhin Drakoliche.

Abenteuerideen: Das Abenteuer *Tyrannei der Drachen* dreht sich um die Anstrengungen des Kults, Tiamats Avatar in die Welt zu bringen. Darüber hinaus enthält die Tabelle „Abenteuerideen für den Kult des Drachen" Vorschläge, wie eine Begegnung zwischen den Abenteurern und dem finsteren Kult aussehen könnte.

Ein Abenteurer schliesst ein Portal und hindert einen Agenten Tiamats daran, dem Kult des Drachen zur Hilfe zu eilen.

Abenteuerideen für den Kult des Drachen

W6	Abenteueridee
1	Eine Gruppe von Kultisten hat ein Drachenei gestohlen, das es ausbrüten will, um einen Schergen zu gewinnen und den Drachen zu erpressen, der für das Ei zuständig war. Der Drache will das Ei wiederhaben.
2	Eine Gruppe von Kultisten versucht, ein magisches Portal zu erreichen, das die materielle Ebene mit der Domäne Tiamats verbindet. Das Siegel, welches das Portal Jahrhunderte lang verschloss, soll weichen.
3	Ein Drache, dessen Echo in einer anderen Welt zum Drakolich geworden ist, leidet unter Auszehrung (siehe „Untod" weiter oben). Mitglieder des Kults des Drachen wollen den Drachen überzeugen, ebenfalls ein Drakolich zu werden.
4	Ein Drache und ein Drakolich bekämpfen einander als gegnerische Fraktionen des Kult des Drachen. Ihr Kampf wirkt verheerend auf die Gegend zwischen ihren Horten und gefährdet zahllose Lebewesen.
5	Eine Gruppe von Kultisten sucht nach den *Kugeln der Drachen*, mit denen sie sich Drachen unterwerfen will.
6	Eine Randgruppe von Kultisten beschließt, sich auf den Teil „zerschmetterte Throne" der alten Prophezeiung zu konzentrieren, und versucht, Herrscher zu ermorden und ihre Machtsitze zu zerstören.

Die Kammer

Die Kammer, ein verschwörerischer Drachenzirkel, verfolgt die Ereignisse in der Welt Eberron mit und will die Erfüllung der uralten drakonischen Prophezeiung herbeiführen. Die meisten anderen Kreaturen sind für sie nur Spielfiguren ihrer Jahrhunderte übergreifenden Pläne, Bedürfnisse und Leben Dritter nur insofern relevant, als sie bei der Prophezeiung eine Rolle spielen.

Die drakonische Prophezeiung ist keine Sammlung von Orakelsprüchen, sie enthält keine genauen Zukunftsvorhersagen. Die Prophezeiung ist eher eine Karte möglicher Zukünfte – eine komplexe Veranschaulichung von Ursachen und Wirkungen. Die Drachen der Kammer studieren sie nicht, um die Zukunft zu erfahren, sondern um die möglichen Konsequenzen ihrer Handlungen und die anderer zu erfassen – Konsequenzen, die sich vielleicht erst im Laufe von Jahrhunderten entfalten. Aus ihrer Sicht sind die stürmischen nationalen Ereignisse nur kleine Wellen im Ozean, doch sie wissen, dass solche Wellen die Vorboten sehr viel mächtigerer Gezeiten sein können.

Wie in *Eberron: Aufstieg aus dem letzten Krieg* beschrieben, fungieren die Drachen der Kammer hauptsächlich als Beobachter und sammeln Informationen über neue Aspekte der Prophezeiung. Außerdem halten sie andere Kreaturen davon ab, die Prophezeiung für eigene Zwecke zu nutzen – darunter auch die Agenten der uralten Unholde, die als die Staubfürsten bekannt sind. Doch auch Mitglieder der Kammer selbst haben schon versucht, die Erfüllung der Prophezeiung in die eigenen Krallen zu nehmen und die Zukunft in die von ihnen gewünschte Richtung zu lenken.

Zeichen der Prophezeiung: Die Drachen der Kammer erkennen die Drachenzeichen auf der Haut bestimmter Humanoiden in Eberron als Manifestationen der Prophezeiung. Sie offenbaren ihnen Details der Prophezeiung, die sie zu deuten wissen. Die Taten der gezeichneten Personen tragen symbolisches Gewicht – beispielsweise könnte jemand mit dem Mal des Sturms die Rolle des „mächtigen Sturms" aus der Prophezeiung erfüllen. Daher sind die Agenten der Kammer an den Aktivitäten der Familien und Erben mit solchen Zeichen interessiert.

Prophetische Drachensicht: Die Mitglieder der Kammer gehen überwiegend davon aus, dass die drakonische Prophezeiung sich nur auf die möglichen Zukünfte Eberrons bezieht. Ein paar der ältesten Mitglieder der Organisation haben ihre Drachensicht jedoch weit genug entwickelt, um die Manifestationen der Prophezeiung in anderen Welten der materiellen Ebene beobachten zu können. So könnten Drachen in mehreren Welten als Agenten der Kammer fungieren und die Geschichte manipulieren, um Auswirkungen auf die Prophezeiung in Eberron herbeizuführen. Die Ältesten argumentieren, dass alle Welten ursächlich miteinander verbunden sein müssen, wenn ein Kontakt ihrer Echos zwischen den Welten möglich ist. Dies macht die Karte möglicher Zukünfte unendlich komplexer und verlockender – und zum Objekt umfassender Manipulationen.

Abenteuerideen: In *Eberron: Aufstieg aus dem letzten Krieg* finden sich zahlreiche Ideen für Abenteuer rund um die Aktivitäten der Kammer in Eberron. Die untenstehende Tabelle „Abenteuerideen für die Kammer" enthält zusätzliche Möglichkeiten, wie Charaktere in anderen Welten mit den Intrigen und Experimenten der Kammer zu tun bekommen und mit Agenten konfrontiert werden könnten, deren Bewusstsein sich über Eberron hinaus erstreckt.

Abenteuerideen für die Kammer

W6	Abenteueridee
1	Ein Agent der Kammer hat die Forschungsergebnisse eines Exzentrikers gestohlen, dessen Arbeiten eigentlich weithin für Humbug gehalten werden. Es ist wohl doch etwas Wichtiges in seinen Aufzeichnungen verborgen.
2	Ein Drache der Kammer ist überzeugt, dass drachengezeichnete Humanoide in Eberron in anderen Welten der materiellen Ebene Echos haben, und versucht, die Echos zu finden.
3	Ein Drache der Kammer zieht die Charaktere von einer Welt der materiellen Ebene in eine andere, weil er die Beziehung zwischen den beiden Welten untersuchen und so Informationen zur Prophezeiung erhalten will.
4	Ein Mitglied der Kammer schickt die Charaktere ein Gewölbe erkunden, das erst kürzlich hinter einem Steinsiegel gefunden wurde, welches eine Sigil-Inschrift trug.
5	Ein Mitglied der Kammer glaubt, dass einer der Charaktere als „Kind des Winters" (oder ähnlicher Titel) dienen könnte, das in der Prophezeiung erwähnt wird, und versucht, ihn zu manipulieren, damit die Prophezeiung sich erfüllt.
6	Ein Unhold versucht, die Charaktere dazu zu bringen, einen Drachen zu töten, der zur Kammer gehört.

Siegeldrachen

In den Welten der materiellen Ebene sammeln Drachen sich häufig in einem sogenannten Lauth – einer kleinen Gemeinschaft von drei bis fünf Exemplaren. Sie teilen sich ein Territorium und einen Schatz, folgen einem strengen Kodex der Disziplin und verfolgen ein gemeinsames Ziel. Am bekanntesten sind sie jedoch dafür, sich arkane Siegel des Schutzes in die Schuppen zu schneiden.

Gemeinsames Ziel: Drachen bilden meist dann einen Lauth, wenn ein gemeinsames Ziel die langfristige Zusammenarbeit verschiedener Drachen erfordert. In der Tabelle „Ziele eines Lauth" finden sich einige Beispiele.

Ziele eines Lauth

W6	Ziel
1	Ein mächtiges Imperium errichten, damit auf dem Territorium des Lauth Ordnung herrscht
2	Ein mächtiges Imperium stürzen
3	Einfluss von Aberrationen beenden, die aus dem Unterreich stammen
4	Hunderte verfluchter magischer Gegenstände eines uralten Lichs finden und zerstören
5	Einen Erzteufel, einen Dämonenprinzen, ein mächtiges celestisches Wesen oder eine Erzfee zerstören, deren außerplanarer Einfluss auf das Territorium des Lauth wirkt
6	Die Erfüllung einer Jahrhunderte alten Prophezeiung eines uralten Drachen befördern oder verhindern

Verschiedene Drachen: Die Siegeldrachen eines Lauth teilen ein Ziel, haben aber sonst oft wenig gemeinsam. Die Mitglieder gehören üblicherweise zu jeweils unterschiedlichen Drachenarten, die dem Ziel der Gruppe eigene Fähigkeiten und Perspektiven aufdrücken können. Auch die Altersspanne der Drachen im Lauth ist breit aufgestellt, damit seine Traditionen die ältesten Mitglieder überdauern.

Schutzsiegel: Die arkanen Zeichen, die in die Schuppen der Siegeldrachen geschnitten sind, dienen als magischer Schutz gegen die Gefahren, welche sich beim Verfolgen des gemeinsamen Ziels ergeben können. Je länger ein Drache schon beim Lauth ist, desto mehr Schutzsiegel trägt er. Die meisten Siegeldrachen tragen ein Siegel sowie ein zusätzliches für jede Alterskategorie über dem Nestling. Würfle anhand der Tabelle „Schutzsiegel", um die Effekte zu bestimmen, oder wähle Effekte nach Wunsch aus.

Schutzsiegel

W6	Siegeleffekt
1	**Unveränderlichkeit:** Der Drache ist gegen alle Zauber und Effekte immun, die seine Form ändern würden.
2	**Unerforschlichkeit:** Der Drache ist gegen alle Effekte immun, die seine Emotionen spüren oder Gedanken lesen würden. Weisheitswürfe (Motiv erkennen) zum Bestimmen der Absichten oder der Aufrichtigkeit des Drachen sind im Nachteil.
3	**Magieresistenz:** Der Drache ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.
4	**Schadensresistenz:** Der Drache ist gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe resistent.
5	**Zusätzliche Resistenz:** Der Drache ist gegen eine Schadensart resistent. Würfle mit W8 und würfle erneut, wenn der Drache bereits gegen diese Schadensart resistent oder immun ist: 1: Säure, 2: Kälte, 3: Feuer, 4: Blitz, 5: nekrotisch, 6: psychisch, 7: gleißend, 8: Schall.
6	**Todesschutz:** Der Drache kann den Zauber *Todesschutz* auf sich wirken und erhält die Fähigkeit dazu nach einer langen Rast.

Mystische Male: Die Siegel in den Schuppen eines Siegeldrachen klingen durch die materielle Ebene wie ein Drache, der untot wird. Wenn ein Drache zu einem Lauth stößt, erhalten auch seine Echos in anderen Welten einen Teil des magischen Schutzes seiner Siegel. Manche Echos nehmen diesen Vorteil diskussionslos an. Andere wollen das Mysterium ergründen und erwecken womöglich ihre Drachensicht, um die Natur des Lauth zu entdecken, der sie beeinflusst – und vielleicht eigene Lauth mit anderen Drachen in einer ähnlichen Situation zu gründen.

Abenteuerideen: Die Tabelle „Abenteuerideen für Siegeldrachen" enthält Vorschläge, wie dieser Drachenorden in Abenteurer verwickelt werden könnte.

Siegeldrachen versehen ihre Schuppen mit geheimnisvollen Worten.

Abenteuerideen für Siegeldrachen

W6	Abenteueridee
1	Ein Siegeldrache dingt die Charaktere, damit sie eine Mission für den Lauth und seine Ziele erfüllen.
2	Ein Lauth ist überzeugt, dass die Charaktere sterben müssen, damit er sein Ziel erreicht.
3	Ein Lauth kommt den Charakteren unerwartet bei einer Mission zur Hilfe, weil sie zum Ziel der Siegeldrachen passt.
4	Ein Lauth sabotiert eine Mission der Charaktere, die dem Ziel der Siegeldrachen zuwiderläuft.
5	Die Charaktere gehen Berichten über einen gefährlichen Drachen in der Gegend nach und entdecken, dass der Lauth des Drachen ein unterstützenswertes Ziel verfolgt.
6	Ein Drache bittet die Charaktere um Hilfe: Er will herausfinden, warum auf seinen Schuppen plötzlich mysteriöse arkane Male erscheinen. Dieses Rätsel könnte Reisen in andere Welten erfordern und/oder es nötig machen, die Drachensicht des Siegeldrachen zu erwecken.

Erben der Ersten Welt

„Atmet, Drachen: Ihr seid die Erben, ihr herrscht über die Ruinen der Ersten Welt." Manchen Drachen gelten diese Schlussworte des „Klagelieds der Ersten Welt" nicht nur ein Aufruf, die Herrschaft über die materielle Ebene zu ergreifen, sondern die Aufforderung, die ursprüngliche Welt des Drachengotts neu erstehen zu lassen. Die Drachenmitglieder einer apokalyptischen Sekte namens Erben der Ersten Welt glauben, dass der Untergang der ursprünglichen Schöpfung, durch den unzählige Welten der materiellen Ebene entstanden, rückgängig gemacht werden kann. Sie lehren, dass die Welten der materiellen Ebene zerstört und neu zusammengefügt werden müssen, damit die Schöpfung ihren letzten ruhmreichen Zweck erfüllt.

Das Ziel der Erben der Ersten Welt mag unerreichbar erscheinen, jedenfalls wäre mindestens die Intervention von Bahamut und Tiamat erforderlich. Jedoch bekämen es die Erben mit zahllosen Göttern der materiellen Ebene zu tun, die dort ihre eigenen Ziele verfolgen – und die beiden Elementardrachen haben seit der Zerstörung der Ersten Welt nicht mehr auf ein gemeinsames Ziel hingearbeitet. Dennoch wissen die Erben der Ersten Welt sehr viel über die zahlreichen Welten der materiellen Ebene, die Verbindungen zwischen ihnen und die Methoden, von einer Welt zur anderen zu reisen.

Erwecken der Drachensicht: Die Arbeit der Erben der Ersten Welt besteht darin, die Drachensicht zu entwickeln, die in allen Drachen latent vorhanden ist. Die Anführer der Gruppe haben mehrere Techniken von alchemistischen Tränken bis zu ausgefeilten Riten perfektioniert, um das aufflackernde Bewusstsein eines Drachen für seine Echos in anderen Welten anzufachen. Ihre Techniken wenden sie bereitwillig bei allen Drachen an, die nach ihrem Geburtsrecht streben. Sie sind der Meinung, dass die Drachensicht auch bei Drachen ohne Absicht, dem Orden beizutreten, dessen Zielen letztlich dienlich ist. Wer sich für die Sekte entscheidet, entwickelt ein grundlegendes Bewusstsein für mehrere Echos und kommuniziert im Rahmen der Initiationsriten ähnlich wie in luziden Träumen direkt mit ihnen.

Drachen mit gut entwickelter Drachensicht, vor allem Mitglieder der Erben der Ersten Welt, können das folgende Merkmal haben, mit dem sie auf das Wissen ihrer Echos auf der ganzen materiellen Ebene zugreifen können:

Drachensicht-Offenbarung: Der Drache kann allen Attributswürfen mit Fertigkeiten, in welchen er nicht geübt ist, seinen halben Übungsbonus (abgerundet) hinzufügen.

Verehrung Sardiors: Zu den wichtigsten Lehren des Erben der Ersten Welt gehört die, dass der wiedergeborene Sardior einst Bahamut und Tiamat inspirieren wird, ihre Kräfte wieder zu vereinen und zur Schöpfungsaufgabe zurückzukehren. Viele Sektenmitglieder sind Edelsteindrachen. Sie glauben, einen Bewusstseinssplitter Sardiors in sich zu tragen, und helfen anderen Edelsteindrachen beim Entwickeln ihrer Drachensicht. Doch auch chromatische und metallische Mitglieder der Gruppe verehren den längst toten Rubindrachen. Sardior ist

ihr einstiger und zukünftiger Souverän – ein Anführer, der vorübergehend abwesend ist, um die Drachen bei seiner Rückkehr zu erleuchten und zu erretten.

Abenteuerideen: Die Tabelle „Abenteuerideen für die Erben der Ersten Welt" enthält Vorschläge, wie Charaktere mit dieser apokalyptischen Sekte zu tun bekommen könnten.

Abenteuerideen für die Erben der Ersten Welt

W6	Abenteueridee
1	Ein fliehender Gegner verschwindet in einem magischen Portal zu einer anderen Welt der materiellen Ebene. Als die Charaktere ihm folgen, ziehen sie die Aufmerksamkeit von Drachen auf sich, die mehr über die Welt erfahren wollen, aus der die Charaktere kommen.
2	Der Hort eines Edelsteindrachen erweist sich als magischer Knotenpunkt, dessen Portale zu den Horten der Echos des Drachen in mehreren anderen Welten führen.
3	Die Charaktere entdecken tief im Unterreich einen riesigen Rubin. Als der Fund sich herumspricht, wird er zum Ziel von Dieben und schließlich von Drachen, die ihn für das Herz Sardiors und den Schlüssel zur Rückkehr des Rubindrachen halten.
4	Ein Drache bietet den Charakteren eine stattliche Summe an, wenn sie in eine andere Welt reisen. Dort müssen sie das Echo des Drachen finden und in Erfahrung bringen, warum ihr Auftraggeber seine Drachensicht nicht entwickeln kann.
5	Priester oder Drachendiener von Bahamut schicken die Charaktere in den Kampf gegen die Erben der Ersten Welt, weil sie fürchten, dass deren Versuche, die Schöpfung Bahamuts und Tiamats wiederherzustellen, die Götter erzürnt und die alten Kriege zwischen Drachen und Humanoiden neu aufflammen lässt.
6	Drachen öffnen ein dauerhaftes Portal zwischen zwei Welten der materiellen Ebene und läuten damit eine aufregende Zeit voller Entdeckungen und Handel zwischen den Welten ein. Doch je länger das Portal geöffnet bleibt, desto größer wird es, und die beiden Welten steuern auf eine katastrophale Kollision zu.

Gefolgsleute

Manche Drachen benehmen sich, als könnten sie nur dann an ihre eigene Größe glauben, wenn sie andere Wesen klein machen. Mir hingegen ist klar geworden, dass die am meisten Verachteten oft die besten Lehren haben.

– Fizban

Drachen nehmen sich oft Gefolgsleute, die ihre Schätze mehren und ihre Horte bewachen. Die Zuordnung solcher Untergebenen zu Drachen ist eine Frage des Designs von Begegnungen und Abenteuern. Wenn du eine Begegnung, ein Abenteuer oder eine ganze Kampagne um einen Drachen herum gestaltest, kannst du entscheiden, wie viele Kreaturen in den Diensten des Drachen stehen.

Drachenbeziehungen

Manche Drachen herrschen über mächtige Verbrecherorganisationen, die ganze Gegenden plündern und Schätze für den Drachen anhäufen. Andere beherrschen friedliche, blühende Städte und leben von den Steuern und Zöllen. Wieder andere betätigen sich als Kriegsherren, Herrscher oder Götter.

In den folgenden Abschnitten werden verschiedene Beziehungen vorgestellt, die Drachen mit ihren Gefolgsleuten eingehen könnten – ob diesen nun klar ist, dass es sich bei ihrem Anführer um einen Drachen handelt, oder nicht. Jeder Beziehungsstil legt eigene Abenteuermöglichkeiten nahe, wie in der Tabelle „Beziehungen und Abenteuer" am Ende dieses Abschnitts aufgeführt.

Adliger

Manch ein Drache wünscht sich ein Luxusleben, umgeben von Dienern, die ihm in erster Linie sämtliche Bedürfnisse umgehend befriedigen sollen. Ein Drache in humanoider Form könnte sich einen Adelstitel verschaffen und mit anderen Mitgliedern des Adels verkehren. Drachen dieser Kategorie ziehen es jedoch meist vor, auf Geheimnisse und Tarnungen zu verzichten und stattdessen auf Extravaganz zu setzen – und von den nahen Siedlungen Tribute zu verlangen. Ihre Anhänger sind niedere Diener und zuständig dafür, Nahrung zu bringen, für Komfort zu sorgen, den Hort zu pflegen und Eindringlinge fernzuhalten. Mindestens einer dieser Diener könnte dem übrigen Personal des Drachen vorgesetzt sein, doch auch solche Butler hätten wenig Handlungsfreiheit und müssten auf jeden Wink des Drachen reagieren.

Elternfigur

Manche Drachen behandeln ihre Diener und Anhänger wie ihre Kinder. Vielleicht sind es die ergebenen Drachen- oder Halbdrachennachkommen des Drachen. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass er sie aus Barmherzigkeit, Mitgefühl oder Manipulation „adoptiert" hat.

Anders als bei den meisten Beziehungen zwischen Drachen und ihren Gefolgsleuten geht es dem Drachen bei dieser tatsächlich in erster Linie um das Wohlergehen und Fortkommen seiner Anhänger, nicht um sich. Drachen sind notorisch egoistisch, selbst wenn sie gütig sind, aber manche bringen Opfer für schwächere Kreaturen, die sie als Angehörige betrachten – egal, wie ihre die Beziehung zu den Kreaturen jeweils genau aussieht.

Auf Außenstehende können Drachen in dieser Art von Beziehung sogar wie Untergebene oder Haustiere wirken. Doch vergessen Drachen, hilfreich oder nicht, in Wahrheit niemals ihre eigene Macht und Bedeutung, und ihre „Kinder" könnten ihren Zorn zu spüren kriegen, wenn sie vergessen, wer wirklich der Chef ist.

Gefährte

Drachen interagieren mit Sterblichen manchmal wie mit ihresgleichen – besonders, wenn sie selbst gerne humanoide Form annehmen. Sie könnten einen Bund oder eine Vereinigung mit Kollegen gründen und ihre Genossen freundlich und respektvoll behandeln. Die Verbündeten wissen oft nicht, dass ihre Aktivitäten die Zwecke des Drachen vorantreiben und sie Spielfiguren in den Plänen des Drachen sind. Zwischen dem Drachen und diesen Gefährten können tiefe Bindungen entstehen. Auch sind ebenso tiefe Enttäuschungen möglich, wenn die wahre Natur des Drachen offenbar wird.

Geschäftsinhaber

Ein Drache könnte in Geschäfte investieren, um seinen Reichtum zu mehren. Seine Gefolgsleute sind Angestellte, die er aufgrund ihrer Schwäche ausbeuten oder wegen seiner Güte fair behandeln könnte. Wer die Erwartungen des Drachen nicht erfüllt, wird entlassen – ob das nun heißen mag, sich eine andere Arbeit zu suchen oder zur nächsten Mahlzeit des Drachen zu werden. Je nach Größe des Geschäfts könnte der Drache Untergebene haben, die für bestimmte Aspekte des Geschäfts verantwortlich sind. Diese Untergebenen könnten mit dem Drachen verwandt sein – jüngere Drachen oder vielleicht Halbdrachen – oder sich einfach als findig und zuverlässig erwiesen haben.

Gott

Manche Drachen verlangen von ihren Gefolgsleuten nicht nur Dienstbarkeit, sondern Anbetung. Unter humanoiden Kreaturen sind vor allem Kobolde häufig bereit, ihren Drachenschutzherrn als Gottheit zu verehren, denn sie betrachten Drachen als ideale Form von sich selbst. Sie opfern ihrem Drachengott Nahrung und Schätze, verehren ihn in den verschiedensten Formen – sogar kriecherisch,

Für Kugluk ist der feurige Odem seines „Grossonkels" ein warmer Segen.

wenn es ein böser Drache ist – und verfassen Legenden und Hymnen, um dem Ego ihrer Gottheit zu schmeicheln. Doch auch andere Humanoide könnten religiöse Hingabe für einen Drachen empfinden oder zumindest so tun – und als Folge ihrer Frömmigkeit sogar selbst magische Mächte entwickeln. Der drachengesegnete Gefolgsmann, beschrieben in Kapitel 6, ist ein Beispiel für einen Humanoiden, der solche Kräfte entwickelt.

Drachen können gütige Schutzherren sein, denen aufrichtig an denen gelegen ist, die sie anbeten. Sie können aber auch boshaft und manipulativ sein und die Anbetung nur als Mittel zur Herrschaft betrachten – oder etwas dazwischen. Alle Drachengötter haben jedoch treue Gefolgsleute, die nur schwierig von ihren Diensten abzubringen sind. Dabei kommt es den Drachen gelegen, dass ihre Macht konkreter ist als die der meisten Götter. Die Ehrfurcht, die ein Drache durch seine schiere Anwesenheit erweckt, wird bei den Anhängern rasch zu Anbetung.

Herrscher

Anstatt am zwielichtigen Rande der Gesellschaft zu existieren, könnte der Drache auch absolutistisch über eine Nation regieren. Das Wort des Drachen ist Gesetz – je nach Drache könnte es das Wort eines gütigen Herrschers mit einem Zirkel weiser Berater oder aber das Diktat eines Tyrannen mit seinen Launen sein. Steuern könnten in den Drachenschatz geleitet werden, doch manche Drachen in dieser Position betrachten ihr gesamtes Reich mit seinem Wohlstand als ihren Hort, welcher daher nicht auf einen bestimmten Ort beschränkt ist.

Ein Drachenherrscher könnte sich von schwächeren Herrschern und Adligen Treue schwören und sie Teile seines Reichs in seinem Namen regieren lassen, oder er setzt seine Drachen- oder Halbdrachenverwandten an die entscheidenden Regierungspositionen. Je nach Größe seines Herrschaftsgebiets könnte der Drache Tausende, sogar Millionen treuer Untertanen haben.

Er könnte offen in Drachenform herrschen, was aggressive Nachbarn davon absehen ließe, sich seinen Zorn zuzuziehen. Oft herrschen Drachen jedoch in humanoider Tarnung und greifen zu ausgeklügelten Tricks, um mehrere Generationen lang zu herrschen. Dabei treten sie womöglich als ihre eigenen Kinder und Enkel auf.

Bei der „Herrscher"-Rolle des Drachen ist die Größe seines Territoriums egal. Ein Drache, der als Bürgermeister einer kleinen Grenzstadt fungiert, hat die gleiche Beziehung zu seinen Einwohnern wie einer, der einen ganzen Kontinent beherrscht.

Kriegsherr

Aufgrund ihrer Kombination von Ego und Intellekt eignen sich viele Drachen auch als militärische Anführer. Ihre Schergen halten ihr Territorium in eisernem Griff und tragen das Plündergut von Eroberungen und die Tribute der Unterworfenen zum Drachenschatz bei. Die Schergen könnten Menschen, grausame Monster oder sogar eine Mischung von beiden sein, weil sie unter der Herrschaft des Drachen eine Allianz eingegangen sind.

Je nach Alter des Drachen und Macht und Anzahl der Schergen könnten Drachenkriegsherren lokale Gefahren, aber auch imperiale Eroberer sein.

Lehrer

Die ältesten Drachen sind wahre Quellen des Wissens, deren umfassende Erfahrung sich durchaus auf mehrere Welten der materiellen Ebene und mehrere Realitäten erstrecken kann. Manchen Drachen hüten ihr Wissen wie Schätze, andere vermitteln es gerne anderen Kreaturen. Sie könnten Schulen oder Klöster gründen, einzelne Schüler annehmen, Gruppen unterrichten oder als humanoide Gelehrte auftreten, um in Universitäten zu lehren. Sie könnten glauben, dass es die Verantwortung der Großen ist, geringere Kreaturen zu unterrichten. Andere wünschen sich vielleicht fähigere Untergebene und glauben, dass dazu Bildung der beste Weg ist. Wieder andere unterrichten einfach gerne oder glauben, dass die Welt besser wird, wenn die Leute gebildet sind.

Mönche, die dem Weg des Drachenahnen (siehe Kapitel 1) folgen, könnten einem Drachenlehrer folgen oder in Klöstern ausgebildet werden, die einst von Drachen gegründet wurden.

Schutzherr

Drachen könnten die Rolle von Schutzherren annehmen und mit Teilen ihres erheblichen Reichtums die Künste, freiberufliche Abenteurer oder wichtige Zwecke fördern. Zu ihren Anhängern könnten Künstler gehören, die ihnen die Horte mit Fresken versehen, Musiker, die Choräle zu ihrer Erbauung komponieren, Dichter, die Oden an ihre drakonischen Meister verfassen, und Abenteurer, die für sie unschätzbare Kostbarkeiten suchen. Drachen, die viel Zeit in humanoider Form verbringen, schlüpfen oft in diese Rolle, und ihre Gefolgsleute haben womöglich keine Ahnung, dass ihre großzügigen Schutzherren in Wahrheit Drachen sind.

Wenn ein Drache als Schutzherr der Abenteurergruppe fungieren soll, lies das Kapitel „Gruppen-Schutzherren" in *Tashas Kessel mit Allem*. Du kannst die Informationen verwenden, um einen Drachen zu erschaffen, der in deiner Kampagne diese Rolle übernimmt. Drachen fallen in die Kategorie „Uraltes Wesen" wie im genannten Kapitel beschrieben, aber je nach ihren Rollen und Persönlichkeiten verhalten sie sich möglicherweise auch eher wie andere Arten von Schutzherren.

Verbrecherboss

Ein Drache setzt sich an die Spitze einer kriminellen Unternehmung und sammelt durch illegale Aktivitäten vom Schmuggel bis zum Glücksspiel Reichtum an. Als Bandenführer zeigt der Drache seinen Rivalen wenig Gnade, unloyalen Schergen gar keine. Verschiedene Offiziere – zu denen jüngere Drachen oder Halbdrachen gehören können, die mit dem Boss verwandt sind – könnten für bestimmte Bereiche der Verbrecherorganisation verantwortlich sein.

Beziehungen und Abenteuer

W20	Abenteueridee
1	Der Drache versucht, einen geschäftlichen Rivalen mit rücksichtslosen oder hinterhältigen Methoden zu eliminieren. Der Rivale bittet die Charaktere um Hilfe. (Geschäftsinhaber)
2	Ein Händler in Nöten trägt den Charakteren auf, seinen mysteriösen Rivalen zu identifizieren, der über unbegrenzte Ressourcen zu verfügen scheint. (Geschäftsinhaber)
3	Ein reuiger Gegner sucht die Charaktere auf, sagt ihnen, dass sein ehemaliger Gefährte ein manipulative Drache ist, und bittet sie um Hilfe dabei, sich zu rächen. (Gefährte)
4	Der Charaktere entwickeln eine enge Freundschaft mit einer geheimnisvollen Person, die über unerschöpflichen Reichtum und Vorrat an Informationen zu verfügen scheint. (Gefährte)
5	Ein Stadtrat bittet die Charaktere, dem tödlichen Krieg zwischen zwei Verbrecherbanden ein Ende zu bereiten, ohne zu wissen, dass eine der Banden von einem Drachen angeführt wird. (Verbrecherboss)
6	Die Charaktere kämpfen in einer Großstadt gegen einen Verbrecherclan, als sie entdecken, dass ihr Schutzherr ein Drache ist, der den Clan übernehmen will. (Verbrecherboss)
7	Eine kleine Nation muss sich gegen die aggressive Expansion eines drachenregierten Imperiums jenseits einer Wüste, einer Bergkette oder eines Ozeans zur Wehr setzen. Die Anführer suchen die Hilfe mächtiger Abenteurer, welche die Nation beschützen können. (Herrscher)
8	Als die Charaktere mächtig genug geworden sind, einem Drachenherrscher gefährlich zu werden, stellt dieser sie vor die Wahl: seiner Herrschaft dienen oder ins Exil in die Wildnis geschickt werden. (Herrscher)
9	Zwei Adlige sorgen sich um das Geld, das ihr Erbe einem Tempel vermachen will. (Gott)
10	Ein Drache mit entwickelter Drachensicht versucht, Anhänger aus mehreren Welten zu einem Ritual zu sammeln, mit dem er zur Göttlichkeit aufsteigen kann. (Gott)
11	Die Diener eines adligen Drachen haben einen berühmten Geschichtenerzähler oder Musiker entführt, weil der Drache Schlafprobleme hat. (Adliger)
12	Ein Adliger wird erpresst. Man droht ihm mit der Enthüllung, dass er eigentlich ein Drache ist. (Adliger)
13	Als die Charaktere einen mächtigen Gegner besiegen, versucht dessen „Hausdrache", die Charaktere zu adoptieren. (Elternfigur)
14	Als die Charaktere die Schergen eines Drachen töten, ergibt sich dieser und willigt ein, die Gegend zu verlassen – während er heimlich seine Rache an der Gruppe plant. (Elternfigur)
15	Eine andere Abenteurergruppe – dank ihres Drachenschutzherrn mit überlegener Ausrüstung versorgt und besser informiert – verfolgt dasselbe Ziel wie die Charaktere. (Schutzherr)
16	Lokale Adlige beschweren sich, dass die besten Künstler und Unterhalter von einem mysteriösen Schutzherrn und dessen Versprechungen von Reichtümern weggelockt werden. (Schutzherr)
17	Ein Drache kann wichtige magische Geheimnisse vermitteln. Doch wer sein Schüler werden will, muss sich beweisen, indem er den Drachenschatz um einen wertvollen Gegenstand bereichert. (Lehrer)
18	Der Drachenlehrer aus der Vergangenheit eines Charakters – fraglich, ob die Charaktere wissen, dass er ein Drache ist – bittet die Gruppe um Hilfe dabei, einen seiner Schüler ausfindig zu machen, der sich der bösen Seite zugewandt hat. (Lehrer)
19	Plündernde Banditen sind von einem Ärgernis zu einer erheblichen Bedrohung geworden, seit ein Drache ihr Anführer ist. (Kriegsherr)
20	Die Schergen zweier Drachen liefern einander Scharmützel in der Gegend und zerstören dabei friedliche Dörfer und deren Felder. (Kriegsherr)

Drachenschergen

Die Magie, die Drachen und ihre Horte durchdringt, kann auch die Schergen des Drachen erfassen. Um die Beziehung eines Schergen zu seinem Drachen darzustellen, kannst du dem Wertekasten des Schergen eines oder mehrere der folgenden Merkmale hinzufügen:

Explosiver Scherge: Wenn der Scherge stirbt, setzt er einen Energiestrahl im Umkreis von 1,5 Metern frei. Jede Kreatur in dem Bereich erleidet 1W8 Schaden des Typs der Odemwaffe des Meisters.

Opferscherge: Wenn der Scherge stirbt, erhält sein Meister Trefferpunkte in Höhe des vierfachen Herausforderungsgrads des Schergen, sofern der Meister nicht weiter als 18 Meter von ihm entfernt ist.

Schergenbewusstsein: Der Scherge kann nicht dazu gebracht werden, gegen die Anweisungen seines Meisters zu handeln.

Selbstloser Leibwächter: Wenn ein Angriff den Meister trifft und der Scherge nicht weiter als 1,5 Meter von seinem Meister entfernt ist, kann der Scherge seine Reaktion verwenden, um den Angriff stattdessen auf sich zu lenken.

Telepathischer Scherge: Scherge und Meister können telepathisch miteinander kommunizieren, solange sie sich auf derselben Existenzebene befinden.

Begegnungen mit Drachen

Oft wird ein hungriger Drache irrtümlich für wütend gehalten. Am Ergebnis für den Beobachter ändert sich dadurch nichts, aber mir liegt daran, die Motive klarzustellen.

– Fizban

Ob du ein ganzes Abenteuer rund um einen Drachen aufbaust oder nur einen Drachen mit interessanter Persönlichkeit in den Weg der Gruppe stellen willst: Wie gestaltest du die Begegnung mit einem Drachen am besten? Beantworte dazu einleitend diese vier Fragen:

Ist die Begegnung ein Ziel oder ein Hindernis? Drachen (besonders ausgewachsene und ältere Drachen) eignen sich vorzüglich als Begegnungshöhepunkt in Abenteuern, und böse Drachen zu töten ist eine Mission der Legenden. Doch du kannst Drachen auch einfach als von vielen Begegnungen verwenden, die es in einem Abenteuer zu überwinden gilt.

Was ist das Ziel der Begegnung? Es muss nicht bei jeder Begegnung mit einem Drachen zum Kampf kommen, erst recht nicht auf Leben und Tod. Vielleicht wollen die Charaktere einem Koboldhüter der Drachen helfen, einen Nestling zu befreien, der von einer Bande Goblins entführt wurde (wie beim Abenteuer „Die Zitadelle in Ewiger Nacht" in *Geschichten aus dem Klaffenden Portal*). In diesem Fall ist zwar vielleicht ein Kampf nötig, wenn der Drache nicht zurückkehren will, aber der Tod der Kreatur ist nicht wünschenswert. Oder vielleicht sind die Charaktere dem Drachen hoffnungslos unterlegen, und ihr einziges Ziel besteht darin, die Begegnung zu überleben.

Findet die Begegnung im Drachenhort statt? Kämpfe in Drachenhorten sind eher eine Sache auf Leben und Tod, da der Drache weniger wahrscheinlich flieht, sofern es schlecht für ihn läuft, und seinerseits entschlossener ist, fliehende Abenteurer zu jagen, die immerhin seinen Hort gesehen haben. Dieses Szenario bedeutet auch, dass ausgewachsene oder ältere Drachen ihre Hortaktionen ausführen können. Ein Drache, der draußen kämpft, kann hingegen viel einfacher außer Reichweite seiner bodengebundenen Gegner fliegen. In Kapitel 4 und 5 findest du Informationen und Karten, mit denen du Begegnungen inner- und außerhalb von Drachenhorten gestalten kannst.

Ist der Drache allein oder in Begleitung von Schergen? Mit ihren legendären Aktionen sind ausgewachsene und uralte Drachen schon für sich allein herausfordernde Begegnungen. Aber auch jüngere Drachen können beachtliche Einzelgegner sein. Hat der Drache auch noch Schergen dabei, können diese die Aufmerksamkeit der Charaktere auf sich ziehen und Kampfbegegnungen interessanter gestalten – und gefährlicher. Unter „Gefolgsleute" weiter vorne in diesem Kapitel findest du Ideen,

Begegnungen mit Drachen können für Kreaturen wie Objekte verheerend sein.

wie die Beziehung zwischen dem Drachen und seinen Schergen eine Begegnung beeinflussen kann.

Mit diesen vier Fragen im Hinterkopf kannst du dir die Tabelle „Komplikationen bei Begegnungen mit Drachen" ansehen, in der du Vorschläge von Eigenarten, speziellen Effekten und ungewöhnlichen Situationen findest, die alle Drachenbegegnungen interessanter und aufregender gestalten lassen.

Komplikationen bei Begegnungen mit Drachen

W20	Komplikation
1	Der Drache hat kein Interesse am Kampf und weicht den Charakteren aus, bis sie ihn erheblich verletzen oder beleidigen.
2	Der Drache ist zu gelangweilt, um zu kämpfen, und bietet den Charakteren einen kleinen Teil seines Schatzes, wenn sie verschwinden.
3	Der Drache hasst einen bestimmten Charaktertypen (vielleicht hinterhältige Schurken, Heiler oder schwer gerüstete Kämpfer) und richtet in jeder Runde mindestens einen Angriff auf einen solchen Charakter.
4	Der Drache versucht, die Charaktere zu vertreiben, indem er sie emotional verletzt oder erniedrigt – vielleicht bedroht er etwas, woran ihnen offenkundig liegt, beschädigt ihre Ausrüstung, beleidigt sie oder zeigt ihnen, wie wirkungslos ihre Angriffe sind.
5	Der Drache kann tief aus seinem Hort Hilfe herbeirufen, vielleicht mit einem Zauberhorn, das Schergen herbeiruft, einer *Eisernen Flasche* mit einem mächtigen Unhold darin oder einem magischen Portal zum Hort eines Echos. Die Charaktere müssen verhindern, dass der Drache Hilfe holt, sonst bekommen sie es mit einer neuen Bedrohung zu tun.
6	Der Drache will unbedingt einen bestimmten Schatz, ein Ei oder einen Schergen hüten, erkennt ihn als Verhandlungsbasis an und gerät in wilden Zorn, wenn er Schaden erleidet.
7	Der vorige Bewohner des Drachenhorts hat etwas wie einen Fluch, eine Falle oder einen rastlosen Geist hinterlassen, was die Charaktere gegen den Drachen wenden können.
8	Der Drachenhort ist schier undurchdringlich, sofern nicht mindestens einer der besonderen Bewegungsmodi des Drachen (meist Fliegen, vielleicht auch Graben, Schwimmen, Klettern) verfügbar ist.
9	Es hat sich schon so lange niemand mehr in den Drachenhort gewagt, dass der Drache lieber mit ihm und seinen beeindruckenden Hortaktionen angibt, als den Charakteren ernsthaft etwas zuleide zu tun. Wenn die Charaktere entkommen und Geschichten vom Drachen und seiner Großartigkeit verbreiten, umso besser.
10	Wenn der Drache sich aufregt, erzeugen die regionalen Effekte, die im Gelände um den Hort wirken, bei jeder Runde sichtbare Änderungen um den Drachen.
11	In den Rängen der Drachenschergen gibt es Fraktionen und Spannungen, die kulminieren, wenn die Charaktere den Drachen herausfordern – und die zu inneren Kämpfen führen, welche die Hauptschlacht in beide Richtungen beeinflussen können.
12	Ein Merkmal des Drachenhorts hat einen unvorhersehbaren magischen Effekt, vielleicht ähnlich einem *Zauberstab des Wunders*, der Woge der Wilden Magie eines Zauberers oder einem Gewölbetrick wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben. Der Drache meidet das Merkmal, bis die Begegnung zu schwierig wird, dann aktiviert er es entweder oder versucht, die Charaktere dazu zu verleiten.
13	Zaubereffekte und Odemwaffen, die im Drachenhort eingesetzt werden, bewirken enorme Zerstörungen wie Abgründe, die sich auftun, einstürzende Decken, umkippende Säulen und andere Effekte, die Charakteren und Drachen gleichermaßen Schaden zufügen und sie behindern können.
14	Der Drache hat einen Rivalen, der bemerkt, wie die Charaktere sich dem Drachenhort nähern, und den Kampf mitverfolgt, der sich entspinnt. Dieser Rivale könnte eingreifen, um den Charakteren oder je nach Umständen dem Drachen zu helfen, oder er könnte die Charaktere überfallen, wenn sie den Drachenhort verlassen.
15	Der Drache liebt es, humanoide Form anzunehmen und sich als sein eigener Scherge auszugeben, der Eindringlingen gegenüber katzbuckelnd behauptet, der Drache wäre fort.
16	Das einzige Ziel des Drachen ist es, herauszufinden, was die Charaktere eigentlich vorhaben, und dann die Flucht zu ergreifen.
17	Der Drache liebt den Kampf und brüllt bei jedem Treffer oder imposanten Zauber beeindruckt auf. Wenn er ernsthaft verletzt wird, verlangt er sofort einen Waffenstillstand.
18	In jeder Kampfrunde gegen den Drachen erhaschen die Charaktere einen Blick in eine unheimliche Welt, in der sich eines der Echos des Drachen befindet.
19	Der Drache will bei einem Angriff seinen Tod vortäuschen – von einem Felssturz begraben, in eine Schlucht gefallen, in Lava versunken oder ähnlich dramatische Szenen. Danach sinnt der Drache auf Rache.
20	Wenn die Charaktere auf den Drachen treffen, trifft eine andere Abenteurergruppe auf eines seiner Echos in einer anderen Welt. Nach der Hälfte des Kampfs tauschen entweder die Drachen oder die anderen Abenteurer die Plätze mit den Charakteren.

Drachenabenteuer

Es gibt keine Drachen in deiner Welt.
Es gibt dich in ihrer.
– Fizban

Wenn du eine Drachenbegegnung als Ziel oder Schwerpunkt eines ganzen Abenteuers setzen willst: Wie gestaltest du das Abenteuer am besten, um die Bedeutung des Drachen und seine großartige, entsetzliche Kraft hervorzuheben? Wenn du die Abenteuerideen in diesem Buch nutzt, fallen Drachen grob in eine dieser drei Rollen: Monster, Intrigant, Machtwesen. Erwäge diese Kategorien, wenn du nach einer Rolle für den Drachen deines Abenteuers suchst.

Drachen als Monster

Trotz ihrer unglaublichen Macht, ihres großen Intellekts und ihren vielfältigen Motivationen sind Drachen im Herzen oft schlichte Kreaturen. Sie wollen essen, einen sicheren Hort und einen Schatz. Zahlreiche Fantasy-Motive drehen sich um einen zu monströs gewordenen Drachen und darum, ihm den Garaus zu machen und damit der Gefahr ein Ende zu setzen.

Drei simple Ziele könnten den Rahmen für solch ein Abenteuer mit einem monströsen Drachen abgeben:

Angriffe aufhalten: Ein Drache macht Probleme, und die einzige Lösung besteht darin, ihn loszuwerden. Der Drache könnte den Bereich um den Hort in Angst und Schrecken versetzen, eventuell Ackerland einäschern und Vieh verschlingen, im Dorf Opfer fordern oder Geiseln nehmen. Oder er könnte in abgelegener Wildnis einen neuen Hort aufgebaut haben und so andere Monster in bewohnte Gebiete treiben. Vielleicht ist der Drache auch eine Spielfigur im Plan eines größeren Bösewichts oder Kriegsherrn, der an eine der *Kugeln der Drachen* gekommen ist. Es könnte möglich sein, den Drachen loszuwerden oder irgendwie sein Verhalten zu ändern, aber manchmal ist die einzige Option sein Tod.

Drachenhort einnehmen: Ein Drache hat ein ganzes Volk vertrieben, um einen Hort in den Ruinen einer ehemaligen Großstadt oder Festung zu gründen. Das vertriebene Volk will sein Zuhause zurückhaben, also muss der Drache weg. Den Drache zu töten ist nicht unbedingt nötig, aber möglich.

Manchmal besteht die einzige Lösung darin, den Drachen zu töten.

Drachenschatz erlangen: Der Drachenschatz enthält unvorstellbare Werte oder ein mächtiges Artefakt, das die Charaktere dringend für ihre Ziele benötigen. Den Drachen zu besiegen ist eine Option, aber in den zu Hort schleichen und das Ersuchte zu stehlen, ist es ebenfalls. Die Charaktere könnten auch mit dem Drachen verhandeln, um den Gegenstand zu erhalten. Alternativ könnte ein Drache die Abenteurer bitten, gestohlene Gegenstände vom Drachenschatz zurückzuholen – und damit drohen, anderenfalls das Volk büßen zu lassen.

Abenteuer mit einem Drachen als Monsterrolle sind zweckmäßigerweise ortsgebunden. Der Ort ist vermutlich der Drachenhort, da es an anderen Orten schwierig ist, einen Drachen beim Kampf auf Leben und Tod festzuhalten. Du kannst eine der Hortkarten in Kapitel 5 dieses Buchs als Schlüsselort für so ein Abenteuer nutzen und anhand der Richtlinien des *Spielleiterhandbuchs* mit Merkmalen und Bewohnern ausstatten.

Drachen als Intriganten

Viele Abenteuerideen in diesem Buch enthalten Pläne von Drachen, die sie im Laufe ihres langen Lebens verfolgen könnten, vielleicht mit der Hilfe von Anhängern als Agenten. Tatsächlich könnten viele Ziele von Intriganten denen monströser Drachen entsprechen: Essen, den Hort sichern, den Schatz mehren. Andere Geschichten könnten sich darum entspinnen, Schergen zu gewinnen, eine drakonische Fraktion voranzubringen, das Ansehen des Drachen zu steigern, für das Wohlergehen seiner Drachenverwandten zu sorgen oder die Natur der Welt und deren Magie zu verändern.

Die Pläne von Drachen können zur Basis des Abenteuers werden, wenn sie das Leben der Charaktere berühren. Diese könnten zum Beispiel direkt um Hilfe gebeten werden, einen Drachenplan voranzutreiben oder zu durchkreuzen. In der Tabelle „Auswirkungen von Zwecken" findest du Inspirationen, um drachenbezogene Abenteuerideen in Abenteuer umzuwandeln, welche die Charaktere deines Spiels beeinflussen.

Auswirkungen von Zwecken

W6	Die Pläne des Drachen ...
1	... betreffen einen oder mehrere Charaktere direkt. Das Abenteuer beginnt, wenn der Drache oder seine Schergen die Charaktere konfrontieren.
2	... bedrohen jemanden, vielleicht einen NSC, der mindestens einem Charakter wichtig ist.
3	... fordern das Ideal eines Charakters heraus oder nutzen einen Makel. Der Charakter könnte Gerüchte über die Aktivitäten des Drachen hören und beschließen zu handeln.
4	... treiben die Charaktere zwischen die Fronten eines Konflikts.
5	... geben einem Charakter die Gelegenheit, ein persönliches Ziel zu erreichen.
6	... führen zu einem für die Charaktere bedrohlichen Unfall oder einer Katastrophe.

Abenteuer mit Drachenintrigen funktionieren oft am besten, wenn sie wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben ereignisbasiert sind. Ob der Drache ein Bösewicht, Schutzherr oder interessierter Beobachter ist, arbeite Persönlichkeit, Ziele und andere Merkmale des Drachen mithilfe der Tabellen und Vorschläge in diesem Kapitel und Kapitel 5 heraus. Der Drachenhort könnte ein Schlüsselort für das Abenteuer sein, vielleicht mithilfe der Karte aus Kapitel 5. Doch die Pläne des Drachen könnten die Charaktere überall hinführen – auch in andere Welten und auf andere Ebenen der Existenz.

Drachen als Macht

An manchen Orten sind Drachen nicht nur Monster oder Genies. Sie sind Beeinflusser und Zerrütter, deren Wünsche den Lauf der Geschichte verändern. Die Pläne eines mächtigen Drachen beeinflussen die Charaktere, weil sie die gesamte Welt beeinflussen, nicht, weil der Drache an den Charakteren an sich interessiert ist – zumindest vorerst nicht. Wenn die Charaktere ihre eigenen Kräfte entwickeln, ist ein persönliches Interesse der Drachen wahrscheinlicher.

Der folgende Abschnitt „Kampagnen mit Drachen" handelt von den weltverändernden Konsequenzen, die Drachen als Macht und Mittelpunkt deines Spiels bewirken können. Wenn du einzelne Abenteuer einer solchen Kampagne kreierst, bediene dich bei den Standard-Abenteuerideen (aus diesem Buch oder anderswo) und schmücke sie aus – steigere die Größe und Bedeutung der Drachenintrige, um die Geschichten an das Drachenbild der Welt anzupassen. Stell dir den Drachenschatz in den Dimensionen eines Staatsschatzes vor. Betrachte die gesamte Nation oder Religion, die dem Drachen treu dient, als Drachenschergen.

Abenteuer dieser Größe könnten von Drachen als Bösewichten oder Schutzherren oder auch von mehreren Drachen handeln, die miteinander in Konflikt stehen. Die Charaktere könnten dem einen Drachen loyal dienen, dem anderen aber nicht, oder sie könnten versuchen, Drachen gegeneinander auszuspielen – vielleicht ziehen sie am Ende den Zorn aller auf sich.

Der schwarze Grosswyrm Rhashaak wacht über die Ruinen einer Stadt im Herzen des Dschungels.

Laurana und Kitiara, Generalin und Drachenreiterin gegnerischer Armeen, kämpfen im Tempel der Drachenkönigin.

Kampagnen mit Drachen

Drachen spielen in den meisten D&D-Welten eine prominente Rolle, in manchen Reichen sind sie sogar ein zentrales Element der Weltgeschichte. Erwäge die folgenden drei Beispiele:

Krynn: Die Welt der Drachenlanze ist das Schlachtfeld eines endlosen Konflikts zwischen Bahamut und Tiamat. Tiamat befehligt drakonische Armeen (siehe Kapitel 6) aus verderbten Eiern metallischer Drachen, während Helden und Bösewichte gleichermaßen auf mächtigen Drachen in den Kampf reiten.

Rat der Wyrme: Ios Blutinseln sind eine riesige Domäne, die von uralten Wyrmen beherrscht wird. Diese repräsentieren achtundachtzig Clans von chromatischen, metallischen und Edelsteindrachen. Zu den Untertanen des Rats gehören auch Dutzende humanoide Völker, aus denen sie Helfer mit engen Bindungen an ihre Drachenmeister rekrutieren.

Tarkir: Im Multiversum des Sammelkartenspiels Magic: The Gathering herrschen fünf Drachenlords über die Welt von Tarkir. Nach Jahrhunderten der Kämpfe zwischen humanoiden Clans und den uralten Drachenlords sowie deren Abkömmlingen triumphierten die Drachen und beanspruchten die Herrschaft über die Clans, welche jetzt die Namen der Drachen tragen.

Wenn du eine Kampagne mit Drachen in ähnlich prominenter Rolle gestalten willst, erwäge die folgenden Optionen.

Ereignisse einer Kampagne

Im *Spielleiterhandbuch* werden weltbewegende Ereignisse besprochen, die Wendepunkte am Anfang oder Ende einer Kampagne oder mitten darin sein können. Um einem Drachen eine prominente Rolle in deiner Kampagne zu verschaffen, kannst jedes beliebige Ereignis mit einer drakonischen Wendung versehen.

Aufstieg oder Niedergang eines Anführers oder einer Ära: Ein mächtiger Drache, der sich in einer Gegend einen neuen Hort einrichtet, kann ein höchst einflussreiches Ereignis sein. Ebenso kann der Tod eines uralten Drachen die Geschicke der Welt dramatisch verändern. Die Machtbalance verschiebt sich. Etablierte Territorien stehen plötzlich in Frage oder könnten schutzlos gegen andere Gefahren sein. Der Drachenschatz repräsentiert erheblichen Reichtum in einer einzelnen Gegend. Ganze humanoide Völker, aber auch Monster könnten ins Territorium des Drachen strömen oder daraus fliehen.

Kataklysmische Katastrophe: Ein Drache, der in bewohnten Landstrichen wütet, kann mehr Schaden anrichten als jede Naturkatastrophe. Was hat den Zorn des Drachen geweckt? Wie lange wird er noch toben? Was könnte die Kreatur bezähmen?

Überfall oder Invasion: Ein Drache könnte eine Hochburg der Zivilisation angreifen, oder eine Armee mit Drachenreitern unter Tiamats Banner könnte ein Nachbarreich überfallen. Die Drachenschergen könnten auch angreifen, um einen neuen Hort des Drachen vorzubereiten.

Rebellion, Revolution, Putsch: Ein Drache, der politischer oder religiöser Anführer ist, könnte eine Rebellion anzetteln. Ein anderer Drache könnte selbst an die Spitze der Freiheitskämpfer aufsteigen.

Aussterben oder Bedrohung: Wenn Drachen am Rande des Aussterbens stehen, könnten die letzten Vertreter sehr wichtig in eurer Kampagne werden. Alternativ könnte man Drachen auch lange für ausgestorben gehalten haben, um dann schockiert zu entdecken, dass mindestens eine dieser mythischen Kreaturen sich aus einem Versteck oder langem Winterschlaf erhoben hat. Was hat sie vertrieben, was bringt sie zurück? Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass Drachen für die vollständige oder Beinahe-Ausrottung anderer Kreaturen oder für die Erschöpfung von Ressourcen verantwortlich sind. Was, wenn Gold oder magische Gegenstände rar sind, weil Drachen so immensen Reichtum in ihren Schätzen angehäuft haben?

Neue Organisation: Die neue Organisation könnte eine der Drachenorganisationen weiter vorne in diesem Kapitel oder eine Drachenfraktion wie die im nächsten Abschnitt sein. Alternativ könnte jede augenscheinlich gewöhnliche Organisation einen Drachen an der Spitze haben – ein gestaltwandelnder Drache könnte eine Diebesgilde anführen, ein religiöser Drache könnte Gläubige in Bahamuts Namen sammeln.

Entdeckung, Expansion, Erfindung: Die fragliche Entdeckung könnte Drachen direkt involvieren. Die Leute könnten gerade erfahren haben, dass Drachen existieren, oder den Reichtum in einem ihrer Horte oder eine magische Reaktion entdeckt haben, die sich mit Drachenblut oder -schuppen herbeiführen lässt. Alternativ könnten Drachen zu den Kreaturen gehören, die sich um den Besitz oder die Kontrolle einer neuen Erfindung streiten.

Weissagung, Omen, Prophezeiung: Eine Prophezeiung könnte mit den hier aufgeführten Ereignissen zu tun und Drachen im Fokus haben. Sie könnte auch von einem Drachen ausgesprochen oder primär von Drachen gelesen oder interpretiert werden – so wie die Drakonische Prophezeiung in der Welt von Eberron.

Drachenfraktionen

Drakonische Fraktionen und die Konflikte zwischen ihnen können nützliches Rahmenwerk darstellen, um das du deine gesamte Kampagne organisieren kannst. Die Charaktere könnten einem Drachen Treue schwören oder ihm ihre Dienste gegen Mitgliedschaft in einer drakonischen Fraktion anbieten. Durch den Beitritt einer Drachenfraktion könnten die Charaktere sich in bitteren Auseinandersetzungen mit anderen Fraktionen wiederfinden – und wenn sie verschiedenen Fraktionen beigetreten sind, müssen sie vielleicht deren Bedürfnisse mit den Zielen ihrer Gruppe unter einen Hut bringen.

Ein Eroberer und Halbdrache erlangt eine Kugel der Drachen, mit der er die Welt ins Chaos stürzen kann.

Drachen lassen sich auf zahlreiche Arten in Kategorien einteilen. Ebenso vielfältig könnten die Drachenfraktionen in deiner Welt sein.

Metallische Orden

Vielleicht sind die chromatischen Drachen in deiner Welt eine Macht des Chaos, und fünf Fraktionen metallischer Drachen nehmen es auf sich, die Kräfte der Menschen zu bündeln, um gegen ihre chromatischen Vettern zu kämpfen. Diese Fraktionen verfolgen gemeinsame Ziele: Sie wollen die Verwüstungen der chromatischen Drachen und Tiamats Einfluss in der Welt begrenzen, aber sie haben unterschiedliche Methoden, Ideale und Arten von Mitgliedern. Es könnte den ritterlichen Silberorden von Paladinen und Kämpfern geben, der Kältemagie beherrscht und an seine Mitglieder die höchsten moralischen Ansprüche stellt. Der Kupferorden hingegen könnte ein loser Zusammenschluss gutherziger Gauner wie Schurken und Barden mit Vorliebe für Feuermagie und Tricksereien sein.

Zu einer Abenteurergruppe könnten Mitglieder einiger oder aller fünf metallischen Orden gehören, jeweils mit den Interessen ihres eigenen Ordens befasst, während sie auf gemeinsame Ziele hinarbeiten.

Die Schuppenzirkel

Es könnte auch jede Drachenfamilie – chromatisch, metallisch und Edelstein – eine Fraktion für sich darstellen. Die Fraktionen haben jeweils eigene Ziele, die zwar nicht unbedingt in Konflikt mit denen der anderen stehen, doch auch nicht immer Raum für Kooperation lassen. Zum Beispiel könnte für den chromatischen Zirkel die eigene Großartigkeit im Mittelpunkt stehen, und die Mitglieder streben nach so viel Macht und Reichtum wie möglich. Der Edelstein-Zirkel könnte hingegen nach Wissen streben, während der metallische Zirkel selbstlos die Entwicklung ganzer Völker und Zivilisationen vorantreiben möchte.

Manche Charaktergruppen könnten dem gleichen Zirkel angehören. Andere könnten Mitglieder verschiedener Zirkel umfassen. Unterschiedliche Zugehörigkeiten müssen nicht unbedingt Konfliktstoff bedeuten. Eher könnten sie für interessante Spannungen zwischen den Zielen Einzelner und denen der Gruppe sorgen.

Drachenmachthaber

Mehrere Drachenmachthaber könnten deine Welt beherrschen – jeweils einer für die metallischen, chromatischen und Edelsteindrachen, vielleicht auch für Tiefendrachen, Drachenschildkröten, Feendrachen, Mondsteindrachen und Schattendrachen. Diese Machthaber sind die ältesten und mächtigsten Exemplare ihrer Art, und alle unter ihresgleichen sind ihnen ergeben. Auch Humanoide, die wissen, was gut für sie ist, geben den Drachenmachthabern ihre Loyalität im Tausch gegen deren Schutz. Das kann eine Feudalgesellschaft bedeuten, in der Drachen die höchsten Adelsränge besetzen.

In diesem Szenario müssen die Charaktere sich entscheiden, wie sie sich an dieses Loyalitätssystem anpassen wollen. Einige Charaktere könnten dem Drachenmachthaber Treue schwören und zu seinen Schlüsselagenten werden, um der Welt seinen Willen aufzuzwingen – vielleicht kämpfen sie schließlich mit ihm gegen einen anderen Machthaber. Oder sie bleiben eigenständig, reisen von einer Drachendomäne zur nächsten und bekommen es mit vielschichtigen, bisweilen gewaltsamen politischen Konflikten der Machthaber zu tun. Wenn die Charaktere unterschiedlichen Drachen gegenüber loyal sind, arbeiten sie womöglich problemlos zusammen, bis es dann zum Konflikt zwischen den Machthabern kommt. Die Charaktere könnten sogar in die Lage geraten, für Frieden zwischen den Drachen sorgen zu müssen, damit sie nicht gegeneinander kämpfen müssen.

Sonstige Organisationsprinzipien

Drachenfraktionen können noch an viele weitere Aspekte der Drachenidentität angelehnt sein. Die fünf drachengeführten Clans von Tarkir identifizieren sich zum Beispiel jeweils mit einem Aspekt der drakonischen Natur – der Schuppe, dem Reißzahn, der Klaue, dem Flügel und dem Auge, die wiederum für Zähigkeit, Rücksichtslosigkeit, Grausamkeit, Schnelligkeit und Intelligenz stehen. Du könntest auch eine auf die Schadensarten der Odemwaffen basierende Fraktion ersinnen. Zu einer feuerbasierten Fraktion könnten rote Drachen, Golddrachen und Messingdrachen gehören, während die giftbasierte Fraktion den grünen Drachen vorbehalten wäre. Auch Edelsteindrachen hätten in diesem System ihre Nische.

Du kannst drakonische Fraktionen auch um Ideale oder Ziele herum aufbauen, welche nicht spezifisch drakonisch sind: Vielleicht ergänzt du die zehn Gilden von Ravnica oder die humanoiden Fraktionen Faerûns um eine Drachenhierarchie – Fraktionen wie die Harfner, den Orden des Panzerhandschuhs, die Smaragdenklave, die Allianz des Herrn oder die Zhentarim, alle bekannte Größen in D&D-Abenteuern.

Drachengötter

Drachen lassen sich auch aus der Welt der zeitlichen Mächte in die spirituelle Welt verschieben. Sie können in deiner Kampagnenwelt die Rolle von Göttern spielen und zum Angelpunkt des Glaubens und der Mythen werden. Die beiden wichtigsten Götter in der Welt der Drachenlanze, Paladine und Takhisis, werden mit Bahamut und Tiamat identifiziert, wenngleich nicht immer in ihrer Drachenform verehrt. Analog werden die Götter der Göttlichen Heerschar sowie die Dunklen Sechs aus Eberron manchmal als Drachen beschrieben. Sie könnten Drachen sein, die zur Göttlichkeit aufgestiegen sind.

Wenn die Götter deiner Kampagne sehr distanziert von ihren sterblichen Anhängern sind, wären sie hauptsächlich aus ästhetischen Gründen Drachen, um deren Bedeutsamkeit zu nutzen. Vielleicht sind die Hohepriester der Götter ebenfalls Drachen. Vielleicht sind sie auch Drakoniden (siehe Kapitel 6), Drachenblütige oder Halbdrachen. Leute mit drakonischer Abstammung oder Magie könnten in dieser Kampagnenwelt als Gesegnete betrachtet, echte Drachen ehrfürchtig verehrt werden.

Natürlich könnten die Drachengötter deiner Kampagne auch alltäglich, allgegenwärtig und ganz ins Leben ihrer Anhänger einbezogen sein. Auch die Götter von Theros (siehe *Mythic Odysseys of Theros*) könnten Drachen sein: Der strahlende Heliod wird zum Golddrachen, Erebos zum schwarzen Drakolich, Thassa zur Drachenschildkröte und so weiter. Diese Drachengötter könnten ihre Anhänger im Tausch gegen deren Verehrung mit übernatürlichen Gaben versehen und die Bevorzugten sogar in Drachenblütige verwandeln. Lass dich dazu von den übernatürlichen Gaben in Kapitel 2 und den Vorteilen durch Frömmigkeit in *Mythic Odysseys of Theros* inspirieren.

Tiamats Erscheinen aus Avernus kann den Ausgang einer Kampagne bestimmen.

Mythische Drachen

Auch wenn Drachen in deiner Kampagne nicht den Status von Göttern erreichen, könnten sie in der Welt eine mythische Rolle spielen und von übernatürlicher Bedeutung sein. Erwäge die folgenden Beispiele:

Artefakt des Gesetzes: Als ein Artefakt namens *Stab des Gesetzes* im Kampf von Pesh in sieben Teile zertrümmert wurde, wurden sieben uralte metallische Drachen zu Wächtern der Fragmente bestimmt. Sogar zerstört war das mächtige Artefakt noch so wirksam, dass um die Drachenorte mit den Fragmenten Zentren der Zivilisation entstanden. Die Drachen sind Schutzherren der sieben Städte, und dass sie Wächter des Artefakts sind, ist praktisch vergessen.

Kult eines toten Gottes: In der Schöpfungsdämmerung erschlugen die Götter dieser Welt ein anderes göttliches Wesen – vielleicht ihren tyrannischen Vater oder einen Verwandten, der sie verraten hatte. Sie schnitten seinen Körper in fünf Teile, die jeweils von einem chromatischen Drachen gefressen wurden. Die Drachen wurden als Resultat dessen unsterblich. Jetzt plant ein Kult, diese fünf Drachen zu töten und zu zerschneiden, um die verschlungenen Teile des Gottes zu bergen und den Gott wieder lebendig zu machen.

Kerker der Drachen: In den frühesten Tagen der Schöpfung vergruben fünfzehn Drachen sich tief in der Erde und schliefen ein. Im Laufe der Zeitalter entstanden weitläufige unterirdische Gewölbe um sie herum, in denen nun zahlreiche Monster und Schätze zu finden sind. Die Abenteurer in dieser Welt werden daran gemessen, wie weit sie sich in diese Gewölbe wagen. Noch nie drang jemand bis in die tiefsten Tiefen vor, wo noch immer die Drachen schlafen.

Säulen der Schöpfung: Fünf uralte metallische Drachen, einer von jeder Art, richten in den Säulen der Schöpfung ihre Horte ein. Werden alle diese Drachen getötet, bricht die Welt zusammen und versinkt im Chaos.

Phönix-artige Wiedergeburt: Wenn die großen spirituellen Führer der Welt sterben, werden sie im Scheiterhaufen bestattet. In der Asche liegt dann ein Drachenei. In den Tempeln und Klöstern der Welt befinden sich umfassende Eiersammlungen ehemaliger Anführer. Es ist allerdings zu bezweifeln, dass sie je schlüpfen werden. Was nun, wenn die ältesten Eier plötzlich Risse zeigten?

CHRIS RAHN

Fizban diskutiert mit einer arroganten Statue im Hort eines Messingdrachen, der sich amüsiert.

KAPITEL 4

Horte und Schätze

Drachen sind tief mit den Welten verbunden, in denen sie leben. Die Magie der materiellen Ebene durchfließt sie. Sie verleiht ihren Odemwaffen Potenz und ist die Quelle der enormen Drachenmacht. Die Magie sammelt sich in den Horten und verfängt sich in ihren Schätzen. In diesem für den Spielleiter gedachten Kapitel wird die Verbindung zwischen Drachen und ihrer Welt sowie ihre Manifestation im jeweiligen Drachenhort und -schatz erkundet.

„Drachenhorte“ erläutert, wie die Magie in den Drachen sich in die Welt um jene Orte herum ausdehnt, die diese Kreaturen ihr Zuhause nennen. Dieser Abschnitt enthält Vorschläge für Orte, an denen Drachen gerne ihre Horte errichten, außerdem zusätzliche regionale Effekte, die sich um einen Hort manifestieren könnten. Zusätzliche Hortaktionen runden den Abschnitt ab.

„Drachenschätze“ erkundet die Beziehung zwischen der Größe eines Drachenhorts und der magischen Macht des Drachen. Es geht um die Gewohnheit von Drachen, ihre Schätze auf mehrere Horte aufzuteilen, um ihre magische Reichweite zu erhöhen – und um die Gegenstände, mit denen die Horte sich miteinander verbinden lassen. Außerdem werden magische Eigenheiten wie Spuke und Flüche untersucht, die aus den enormen magischen Machtkonzentrationen entstehen können.

„Was ist in einem Hort?“ bietet Tabellen, um den Inhalt eines Drachenhorts zu bestimmen und die Schatztabellen im *Spielleiterhandbuch* zu erweitern.

Drachenhorte

> Zuhause ist, wo der Schatz ist.
> – Fizban

Ein Hort ist nicht nur der Schlafplatz eines Drachen. Er ist der Knotenpunkt aller magischen Energien, die in einem Drachen gebunden sind. Ein Drachenhort ist ein *Zuhause* und trägt alle emotionale und magische Resonanz des Begriffs. Er ist ein Heiligtum und die Lagerstätte des Drachenschatzes, ein Ort der Macht, dessen Echos durch viele Welten hallen.

Bewusst oder nicht, junge Drachen wählen für ihren ersten Hort oft einen Ort von magischer Resonanz. Es könnte die Schnittstelle mehrerer Ley-Linien sein, der Einschlagsort eines Meteoriten, die Stelle, an der ein seltsamer mystischer Kristall vergraben liegt oder längst vergessene Magier eines uralten magokratischen Reichs den Boden einst mit ihren mächtigen Zaubern gesättigt haben. Der Drachenhort ist daher meist nicht das einzige ungewöhnliche und magische Merkmal in der Gegend. Verwende die Tabelle „Ort des Drachenhorts“ als Inspiration, wenn du den Drachenhort bei einem solchen Merkmal platzieren willst.

Ort des Drachenhorts

W10	Ungewöhnliches Merkmal
1	Im Bereich ist das Klima außergewöhnlich – eine kühle, üppige Oase in der Wüste, ein feuchter Frühling in der gefrorenen Tundra, ein Eisberg im tropischen Meer, eine Einöde mitten im Urwald und dergleichen.
2	Der Bereich ist ein Gebiet wilder Magie. Wenn eine Kreatur einen Zauber der 1. Stufe oder höher wirkt oder einen magischen Gegenstand aktiviert, wirf einen W10. Würfle bei einer 1 anhand der Tabelle „Woge der Wilden Magie“ im *Spielerhandbuch*.
3	Zu bestimmten Jahreszeiten entsprechen natürliche Felsformationen bestimmten Himmelsphänomenen. Sterne und Planeten könnten genau über den Felsnadeln stehen oder zu Sonnenwenden und Tagundnachtgleichen durch bestimmte Lücken scheinen.
4	Ein toter Gott oder Titan liegt im Bereich begraben.
5	Der Bereich ist ein riesiger Krater, in dessen Mitte ein uralter Meteorit begraben liegt.
6	Ein magisches Portal zu einer anderen Ebene der Existenz setzt gefährliche Energien – und manchmal auch Kreaturen – im Bereich frei.
7	Der Bereich war in einem uralten Krieg ein Schlachtfeld, auf dem Tausende Soldaten durch einen vernichtenden magischen Angriff starben.
8	Im Bereich funktioniert die Schwerkraft nicht normal, vielleicht schweben riesige Erdbrocken oder ähnliches Terrain durch die Gegend.
9	Im Herzen des Bereichs wächst ein gigantischer Baum – vielleicht das älteste Lebewesen der Welt.
10	Vor Urzeiten hat ein Gott hier die materielle Ebene besucht und dabei bleibende Eindrücke hinterlassen – vielleicht einen Fußabdruck, einen Tränenteich oder einen Blutspritzer, der den Boden ewig tränkt.

Regionale Effekte

> Am besten gefiel mir der Hort eines Kristalldrachen. Dort wurde jede Stimme hoch und quietschig. Man bedenke, dass nicht jeder Hortspektakel tödlich ist!
> – Fizban

Der Bereich um den Hort eines legendären Drachen wird von der Anwesenheit des Drachen beeinflusst. Die im *Monsterhandbuch* und den Kapiteln 5 und 6 dieses

Buchs beschriebenen regionalen Effekte sind nicht die einzigen Manifestierungsmöglichkeiten des Dracheneinflusses. Du kannst regionale Effekte hinzufügen, um den Hort eines bestimmten Drachen einzigartig und wundersam zu gestalten. Wenn du dem Drachenhort regionale Effekte hinzufügst, hat dies keinen Einfluss auf den Herausforderungsgrad des Drachen, so dass du sie frei verwenden kannst, um deinem Abenteuer ein bestimmtes Flair zu geben.

Verändertes Gelände

Pflanzenwachstum erzeugt schwieriges Gelände, es entstehen Krater, Heckenlabyrinthe oder Eiswände und schränken die Bewegungsmöglichkeiten ein. Zusätzliche regionale Effekte dieser Kategorie könnten auch die folgenden Beispiele sein:

Exponiertes Gelände: Das Gelände im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort vereitelt Heimlichkeit: Alle Kreaturen außer dem Drachen sind bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil. Blätter ändern die Farbe, um die zu verraten, die sich hinter ihnen verbergen, Zweige bewegen sich, um Kreaturen zu enthüllen, Nebel hebt sich und so weiter.

Gefahren der Wildnis: Alle Gefahren der Wildnis, die im *Spielleiterhandbuch* beschrieben sind, könnten sich beim Drachenhort manifestieren.

Glatte Wege: Schwieriges Gelände im Abstand von bis zu 19,2 Kilometern um den Drachenhort gilt nicht als schwierig, da der Bewuchs Reisenden ausweicht, Abhänge weniger steil sind, als sie scheinen, und sich rauer Boden unter reisenden Füßen glättet.

Verändertes Wetter

Übernatürliche Nebel, Stürme und Niederschläge bilden sich um den Drachenhort. Manche Drachen können das Wetter nach Wunsch noch stärker beeinflussen. Weitere wetterbezogene regionale Effekte könnten sein:

Endloser Regen: Im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Drachenhort regnet es pausenlos. Manchmal nieselt es nur, manchmal ist es ein Wolkenbruch. Die Gegend ist leicht bis stark verfinstert.

Schönes Wetter: Das Wetter im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Drachenhort ist stets angenehm warm und sonnig. Es regnet nur nachts, und morgens benetzt Tau den Boden.

Verändertes Wasser

Die Anwesenheit des Drachen kann auch Wasservorkommen in der Nähe beeinflussen. Schwarze und rote Drachen können beispielsweise Wasser in der Nähe ihrer Horte faulen lassen. Weitere wasserbezogene regionale Effekte könnten sein:

Betörendes Wasser: Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,6 Kilometer um den Drachenhort aus einem Fluss oder See trinkt, muss sie einen Weisheitsrettungswurf gegen einen SG von 8 + Übungsbonus des Drachen + Charismamodifikator des Drachen ablegen. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur 24 Stunden lang vom Drachen bezaubert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen diesen Effekt immun.

Eiswasser: Alle Gewässer im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort sind ganzjährig mit Eis bedeckt oder vollständig gefroren, egal, wie das Wetter ist.

Süßwasser: Jedes Wasser im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort ist übernatürlich rein und von mild süßem Geschmack. Wird es einer anderen Flüssigkeit hinzugefügt, verwandelt es eine entsprechende Menge davon in reines Trinkwasser. Gifte werden neutralisiert, Salzwasser wird entsalzt, kontaminiertes Wasser wird wieder zu Frischwasser.

Veränderte Kreaturen

Die Anwesenheit des Drachen kann das Verhalten oder die körperlichen Merkmale von Kreaturen verändern, die in der Nähe des Drachenhorts leben. Der Anwesenheit eines Edelsteindrachen zieht bestimmte Kreaturen an, die sich ansiedeln, und andere Drachen beeinflussen manchmal Tiere in der Nähe ihrer Horte, die auch für sie spionieren. Weitere kreaturbezogene regionale Effekte könnten sein:

Drakonische Färbung: Kreaturen, die im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort leben, entwickeln eine Färbung wie die des Drachen.

Drakonische Geburten: Tiere und Monstrositäten, die im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort geboren werden, sind mit hoher Wahrscheinlichkeit Halbdrachen.

Überzeugender Einfluss: Leute, die im Abstand von bis zu 19,2 Kilometern um den Drachenhort leben, entwickeln Persönlichkeitsmerkmale des Drachen – Argwohn, Hang zu Monologen, Habgier, Sanftmut oder dergleichen. Diese Tendenzen können sich auf unterschiedliche Arten und in variierendem Maße manifestieren. Wenn der Drache stirbt oder den Bereich verlässt, klingen die Merkmale im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

Verbindungen zwischen den Ebenen

Die mächtige Magie, die im Drachenhort gebunden ist, kann Verbindungen zu anderen Welten der materiellen Ebene und sogar zu anderen Ebenen der Existenz erzeugen. Um die Horte roter Drachen erscheinen beispielsweise oft magische Portale zur Elementarebene des Feuers, und die Horte von Kristall- und Topasdrachen sind mit positiver oder negativer Energie durchdrungen. Andere planare Verbindungen um den Drachenhort könnten die folgenden Effekte haben:

Drakonischer Segen: Bahamut oder Tiamat haben den Zauber *Weihen* auf den Hort gewirkt.

Ebenenportale: Risse, Tore oder Tunnel im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern um den Drachenhort fungieren als magische Portale zur jeweiligen Elementarebene.

Tore in andere Welten: Seen oder Passagen innerhalb des Horts ermöglichen Kommunikation oder Reisen zwischen verschiedenen Welten der materiellen Ebene. Der Drache nutzt sie, um mit Echos in anderen Welten zu kommunizieren.

Drachenmagie

Regionale Effekte können Drachen auch mit ungewöhnlichen magischen Fähigkeiten ausstatten. Zum Beispiel können Golddrachen anderen Kreaturen, die in der Nähe ihrer Horte schlafen, im Traum erscheinen, grüne Drachen können in der Nähe ihrer Horte nicht aufgespürt werden, Messingdrachen bemerken alle Kreaturen auf ihrem Territorium, die sich Wasser nähern, und Edelsteindrachen können *Hellsehen* zu Beobachtungen in der Nähe ihrer Horte nutzen. Zu weiteren Effekten gehören die folgenden Beispiele:

Bedrohliche Träume: Wer im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Drachenhort schläft, träumt vom bedrohlichen Drachen.

Gespür für den Namen: Wenn der Name des Drachen im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern um seinen Hort ausgesprochen wird, merkt der Drache es sofort und hört in den nächsten fünf Minuten alles, was im Abstand von bis zu drei Metern um diesen Ort gesagt wird.

Todeswarnung: Der Drache bemerkt den Tod jeder Kreatur im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern um seinem Hort sofort und kann ihre letzten Augenblicke sehen wie durch ihre Augen.

Optische Veränderungen

Zu den regionalen Effekten um den Drachenhort könnten auch nur unbedeutende sicht- und hörbare Phänomene gehören. Vielleicht erscheint das Bildnis eines Kupferdrachen in Gesteinsformationen, die Unterwasserpflanzen in der Nähe des Horts eines Kupferdrachen leuchten besonders strahlend, Kristalle wachsen um den Hort eines Edelsteindrachen und so fort. Erwäge auch die folgenden Effekte:

Gesicht in den Wolken: Die Wolken über dem Hort nehmen die Form des Drachenantlitzes an, so dass der Eindruck entsteht, der Drache beobachte Eindringlinge.

Sternenszenen: Nachts sind die Sterne über dem Drachenhort von blassen Umrissen von Kreaturen umgeben, die sich bewegen und Szenen aus den Träumen des Drachen aufführen – der Drache kommt auch darin vor.

Täuschende Reflexionen: Auf den ersten Blick zeigen unbewegte Wasseroberflächen im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort das Spiegelbild des fliegenden Drachen. Bei näherer Untersuchung verschwindet das Bild.

Hortaktionen

Wie die regionalen Effekte reflektieren auch die Hortaktionen eines Drachen die enge Verbindung zur magischen Energie im und um den Hort. Die Bandbreite dieser Magie bedeutet, dass ein Drache nicht auf die Hortaktionen im *Monsterhandbuch* und in Kapitel 6 dieses Buchs beschränkt ist. Kapitel 5 dieses Buchs enthält Vorschläge für zusätzliche Hortaktionen verschiedener Drachenarten, welche zu den Drachen sowie zu den Beispiel-Hortkarten aus dem Kapitel passen. Hier folgen einige weitere Hortaktionen, die auf alle Drachen in allen Horten zutreffen könnten:

Gehärtete Schuppen: Leuchtende magische Energie wirbelt über die Drachenschuppen und gewährt dem Drachen Resistenz gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden, bis in der nächsten Runde ein Initiativewert von 20 erreicht wird.

Hort-Wiederbelebung: Der Drache erhält dank der magischen Energie in seinem Hort Trefferpunkte in Höhe der Anzahl seiner Trefferwürfel zurück.

Langer Atem: Jede Kreatur, die in der vorigen Runde Schaden durch die Odemwaffe des Drachen genommen hat, erleidet 10 (3W6) Schaden dieses Typs, denn die Energie der Odemwaffe verbleibt an ihren Zielen.

Luftholen: Der Drache würfelt mit einem W6. Bei einer 6 lädt er seine Odemwaffenaktion auf.

Alter und Horte von Drachen

Meist kann ein Drache erst dann Hortaktionen wirken und regionale Effekte um seinen Hort erschaffen, wenn er ausgewachsen ist und den legendären Status erreicht. Die Verbindung zwischen einem Drachen und dem Gewebe der materiellen Ebene braucht Zeit, um sich zu entwickeln, so dass die Macht eines Drachen sich erst vollständig in der Welt manifestiert, wenn der Drache etwa ein Jahrhundert in einem Hort verbracht hat. Du kannst Jungdrachen oder sogar Nestlingen dennoch Hortaktionen und regionale Effekte geben, wenn du willst.

Regionale Effekte wirken sich nicht auf den Herausforderungsgrad des Drachen aus – sie sollen dir vor allem beim Erschaffen der passenden Atmosphäre um den Drachenhort helfen. Daher kannst du auch Jungdrachen für diese Effekte sorgen lassen, allerdings vielleicht in einem kleineren Bereich als dem im *Monsterhandbuch* oder in diesem Buch beschriebenen, und außerdem für alle entsprechenden Attributs- und Rettungswürfe niedrigere SG verwenden.

Hortaktionen können sich stärker auf den Herausforderungsgrad von Jungdrachen auswirken. Ausgewachsene und uralte Drachen, die bereits legendäre Aktionen nutzen können, werden von Hortaktionen nicht sonderlich in ihrer Macht oder Spielweise beeinflusst. Wenn du jedoch einem Drachen Hortaktionen gibst, der keine legendären Aktionen nutzen kann, erhöht sich sein Herausforderungsgrad um mindestens 1. Verwende die Richtlinien zum Erstellen von Monstern im *Spielleiterhandbuch*, um zu ermitteln, ob der Drache nicht zu gewaltig für die Gruppe ist.

Drachenschätze

Was ist ein Drache ohne Schatz?
Die Antwort ist: „fast nichts mehr".
– Fizban

Drachenschätze sind elementare Bestandteile der drakonischen Natur. Die meisten Drachen sind nicht im üblichen Sinne habgierig, wenn es auch Ausnahmen geben mag. Sie werden auch nicht einfach wie Elstern von glitzernden Objekten angezogen. Schätze sind vielmehr eine Erweiterung der magischen Drachennatur – Resonanzkörper, die ihre Magie fokussieren und mit der Magie der materiellen Ebene verbinden.

Alter, Schätze und Macht

Drachen tragen die magische Energie der materielle Ebene in sich, und diese Energie wird von ihrem materiellen Besitz verstärkt. Einfacher gesagt: Die Macht eines Drachen hängt sowohl von seinem Alter als auch von der Größe seines Schatzes ab – ein Umstand, den sowohl gerissene Drachen als auch Drachenschlächter in spe für sich nutzen können.

Nestlinge

Nestlinge beginnen damit, einen Schatz zu sammeln, sobald sie fliegen können. Doch ihr Handlungsrahmen ist überschaubar, und ihre Schätze sind vielleicht einige Hundert Goldstücke wert und umfassen eine Handvoll magischer Gegenstände. Wird ein Hort mit anderen Nestlingen oder ausgewachsenen Drachen geteilt, horten Nestlinge ihre Schätze in eigenen Nischen. Vielleicht verstecken sie sie auch in der Nähe ihres Schlafplatzes.

Jungdrachen

Wenn Nestlinge mit etwa fünf Jahren zu Jungdrachen werden, machen sie sich auf die Suche nach einem eigenen Hort, wo sie einen größeren Schatz im Wert mehrerer Tausend Goldstücke anhäufen. Sie bewahren ihre Schätze sicher im Hort auf, der auch ihr Schlafplatz ist. Regionale Effekte bewirken sie üblicherweise noch nicht. Sie können sich jedoch manifestieren, wenn sich die Verbindung zum Hort entwickelt. Du kannst auch Jungdrachen mit regionalen Effekten und sogar Hortaktionen versehen, besonders solche, die einen ungewöhnlich großen Schatz angehäuft haben. Diese Drachen besitzen zwar noch nicht die vollständige Macht eines ausgewachsenen Drachens, aber solch ein Schatz macht sie weitaus mächtiger als andere Drachen ihres Alters.

Ein uralter Drachenschatz kann kostbar genug sein, um den Aufstieg oder Untergang von Dynastien zu bedeuten.

Ausgewachsene Drachen

Zwei Kriterien sind maßgeblich dafür, ob ein Drache ausgewachsen ist: Er erreicht ein Lebensalter von hundert Jahren, und sein Schatz ist mindestens 15.000 GM wert. Ein Schatz dieser Größe verbindet Drachen, Hort und Territorium in einem Gewebe magischer Energie, das den Drachen legendär werden lässt, seine legendären Aktionen und Hortaktionen verfügbar macht und seinen drakonischen Einfluss in Form regionaler Effekte im Gebiet verbreitet.

Wenn Drachen älter und ihre Schätze größer werden, richten sie sich oft mehrere Horte ein. Das ist eine Sicherheitsmaßnahme – ein Totalverlust bei einem Raub ist unwahrscheinlicher, wenn der Schatz auf mehrere Orte verteilt ist. Gleichzeitig erweitert der Drache so seinen magischen Einfluss in seinem wachsenden Territorium. Die Schätze in den Horten festigen die Macht des Drachen, auch wenn er nicht anwesend ist. So nimmt die Reichweite regionaler Effekte zu.

Drachen richten sich meist weitere Horte ein, wenn ihr Schatz einen Wert von etwa 15.000 GM erreicht. Ausgewachsene Drachen haben oft sechs bis acht Schatzverstecke in mehreren Horten auf einem Kontinent.

Uralte Drachen

Ab einem Alter von etwa 800 Jahren werden Drachen als uralt bezeichnet. Zu diesem Zeitpunkt haben sie meist acht bis zehn Schatzverstecke im Wert von mindestens 200.000 GM. Uralte Drachen mehren ihre Schätze im Laufe der Jahrhunderte weiterhin. Horte und Schätze wachsen an, und der Gesamtwert kann auf Millionen von Goldmünzen steigen.

Verknüpfen von Schätzen

Ein Drache, der einen Schatz aufteilt, teilt auch Sammlungen verschiedenen Schatzverstecken zu. So wird die mystische Verbindung unter den Verstecken gestärkt, der Besitzanspruch des Drachen auf weiter entfernte Schätze wird untermauert, und der aufgeteilte Schatz in seinen verschiedenen Verstecken wird effektiv zu einem einheitlichen Schatz zusammengefasst.

Diese Verbindungen kann auch für die Charaktere nützlich sein, wenn sie in den einzelnen Verstecken die Teile einer Sammlung finden, welche sie schließlich vervollständigen. Die Tabelle „Gegenstände zum Verknüpfen von Schätzen" bietet Vorschläge für Gegenstandsammlungen, die ein Drache auf diese Art nutzen könnte. Die Spieler sollten in der Lage sein, die Anzahl der Gegenstände einer Sammlung zu ermitteln, nachdem sie ein, zwei Verstecke gefunden haben, damit sie wissen, wie viele Stücke noch fehlen. Manchmal liegt diese Anzahl auf der Hand, zum Beispiel bei Schachfiguren oder einem Kartendeck. Wenn ein Gegenstand früh im Spiel gefunden wird, erwäge dennoch, beispielsweise eine verzierte Schachtel hinzuzufügen, deren freie Plätze auf die Anzahl fehlender Teile hinweisen.

Gegenstände zum Verknüpfen von Schätzen

W10	Gegenstände zum Verknüpfen
1	Bruchstücke eines Artefakts (wie beim *Stab der Sieben Teile*)
2	Sammlung großer Edelsteine, die jeweils das Siegel einer bestimmten Nation oder das Symbol einer Gottheit tragen
3	Nummerierte Bände einer Enzyklopädie oder umfangreichen Geschichtsabhandlung
4	Statuetten verschiedener Drachenarten
5	Porträts von Mitgliedern einer berühmten historischen Familie
6	Verzierte Nestlingspuppen mit einem großen Edelstein-Ei als Herzstück der Sammlung
7	Insignien – Reichsapfel, Krone, Zepter – eines soeben entthronten Monarchen
8	Teile der Rüstung eines uralten Helden
9	Sammlung von Zähnen eines rivalisierenden Drachens, eines Propheten oder einer seltenen Kreatur
10	Schach- oder andere Spielfiguren, Spielkarten, Tarokka-Karten oder *Schicksalskarten*

Plündern von Schätzen

Da die Macht von Drachen mit ihren Schätzen verbunden ist, kann man sie durch Plündern ihres Drachenhorts schwächen. Wer sich Zugriff auf den Schatz verschafft und mit einem hinreichend großen Teil des Reichtums türmt, kann die Verbindung des Drachen zum Hort und zu seinem Territorium beeinträchtigen.

Daumenregel: Wenn der Drachenhort weniger als 10.000 GM enthält, gilt er nicht mehr als Hort. Der Drache kann seine Hortaktionen nicht mehr einsetzen, und die regionalen Effekte um den Hort enden oder klingen ab, als wäre der Drache gestorben.

Die Charaktere könnten so eine effiziente Strategie entsinnen, einen Drachen zu konfrontieren: einen der kleineren Horte des Drachen finden, plündern und die Schätze rasch entfernen. Wer sich an einem Schatz vergreift, zieht allerdings unweigerlich die Aufmerksamkeit des Drachen auf sich. Entweder wird dieser durch seine Schergen oder durch seine magische Verbindung zum Schatz alarmiert. Wenn er dann aufbricht, um im entsprechenden Hort nach dem Rechten zu sehen, ist er ziemlich kampfwillig, um weitere Verluste zu verhindern. Dabei fällt ihm die erhöhte eigene Verwundbarkeit durch den Schatzverlust womöglich zu spät ein.

Theoretisch ist es möglich, einem ausgewachsenen oder sogar uralten Drachen durch Plündern seiner sämtlichen Horte seinen legendären Status zu nehmen. Dazu müsste der Drache magisch gebunden oder anderweitig verhindert sein, die Horte zu schützen – aber so eine Art Bindung könnte einfacher sein, als einen mächtigen legendären Drachen zu töten.

JOHANNES VOSS

Eigenarten von Schätzen

Ein Drachenschatz hat die Merkmale eines mächtigen magischen Objekts. Das Plündern eines Schatzes kann noch lange nach dem Tod des drakonischen Besitzers bleibende Effekte haben. Im Schatz eines legendären Drachen und um ihn herum können alle möglichen übernatürlichen Effekte wirken. Oft sind sie in wenigen besonderen Stücken konzentriert – den seltensten Edelsteinen, Kunstgegenständen oder magischen Gegenständen.

Regionale Effekte

Die regionalen Effekte legendärer Drachenhorte werden von den Drachen über die Schätze verbreitet. Diese Effekte können unterschiedlich lange verbleiben, wenn der Schatz an einen anderen Ort gebracht wird. Einige Beispiele:

Drachenträume: Kreaturen, die in der Nähe des Horts schlafen, träumen vom Drachen.

Nährender Einfluss: Wenn Münzen aus dem Schatz in die Erde gelegt werden, lassen sie Pflanzen besonders üppig wachsen.

Persönlichkeitswandel: Charaktere, die Gegenstände aus dem Schatz besitzen, entwickeln Persönlichkeitsmerkmale des Drachen.

Tiere anziehen: Winzige Tiere werden von einem Gegenstand aus dem Schatz unwiderstehlich angezogen und versuchen immer wieder, ihn zu stehlen.

Wasser verändern: Ein Gegenstand aus dem Schatz verseucht oder reinigt jedes Wasser, das er berührt.

Wetter verändern: Ein Gegenstand aus dem Schatz zieht Wetter passend zur Drachenart an.

Wunsch nach Rückkehr: Belebte Objekte aus dem Schatz wollen zum Drachenhort zurückkehren und leiten die Charaktere in diese Richtung, ohne dass es denen klar wäre.

Verfluchte Schätze

Meist ist mindestens ein Gegenstand eines Drachenschatzes verflucht. Ruhelose Geister könnten in Gegenständen spuken, die ihnen zu Lebzeiten etwas bedeuten haben. Der Tod des Drachen, der ihnen diese Gegenstände gestohlen hat, könnte sie besänftigen. So eine Seele könnte sich als **Geist**, **Schreckgespenst**, **Todesalb** oder ähnliche Kreatur manifestieren, oder der verfluchte Gegenstand könnte die Eigenschaften eines intelligenten magischen Gegenstands annehmen.

Der zuverlässigste Weg, dem Spuk ein Ende zu machen, besteht im Erfüllen des offenen Wunschs des Geists, der ihn an die sterbliche Welt bindet. Wenn der Schatz verflucht sein soll, ziehe die Tabelle „Unerfüllter Wunsch" zu Rate, um zu entscheiden, worum es sich handelt.

Unerfüllter Wunsch

W6	Unerfüllter Wunsch
1	Den verfluchten Gegenstand einem Erben des Geists bringen
2	Den verfluchten Gegenstand mit der Leiche des Geists begraben
3	Den verfluchten Gegenstand zerstören
4	Den verfluchten Gegenstand zu einem bestimmten Zweck verwenden
5	Den verfluchten Gegenstand mit anderen Objekten einer Sammlung wiedervereinen
6	Den Mörder des Geists töten: einen Drachen, der ein Echo des Schatzbesitzers in einer anderen Welt ist

Fluch eines Drachen

Schätze können dadurch verflucht werden, dass der Drache eines gewaltsamen Todes stirbt. Ein sterbender Drache könnte einen bitteren magischen Fluch auf jene loslassen, die seinen Hort plündern. Ein lebender Drache könnte eine ernste Warnung aussprechen, welch üble Magie die Diebe heimsuchen wird. So ein Fluch trifft nicht nur Diebe, sondern alle, die mit dem Schatz in Kontakt kommen. Außerdem kann man den Fluch meist nur brechen, wenn der komplette Schatz an einem Ort zusammengetragen wird.

Nutze die Tabelle „Effekte eines verfluchten Schatzes" als Inspiration zu möglichen Effekten eines Drachenfluchs.

Effekte eines verfluchten Schatzes

W6	Effekt des verfluchten Schatzes
1	Jede betroffene Kreatur erhält eine Erschöpfungsstufe, die erst entfernt werden kann, wenn der Fluch gebrochen ist.
2	Rettungswürfe gegen Drachenodemwaffen und Furchterregende Präsenz scheitern bei betroffen Kreaturen sofort.
3	Betroffene Kreaturen sind anfällig für die Schadensart der Odemwaffe des Drachen, der den Schatz verflucht hat.
4	Die Bewegungsrate betroffener Kreaturen ist um drei Meter verringert.
5	Betroffene Kreaturen können keine Trefferwürfel einsetzen, um bei einer kurzen Rast Trefferpunkte wiederzuerlangen.
6	Wenn betroffene Kreaturen sterben, werden ihre Seelen vom Geist des erlegten Drachen gefangen, so dass sie nicht wiederbelebt werden können.

Generell ist das Brechen eines Fluchs auf einem Drachenschatz nicht mit einem simplen Zauber getan. Magie kann jedoch eine Zwischenlösung darstellen. Der Zauber *Fluch bannen* unterdrückt den Effekt des Fluchs bei allen betroffenen Charakteren eine Stunde lang. Der Zauber *Vollständige Genesung* unterdrückt den Fluch, bis die betroffenen Kreaturen eine lange Rast beendet haben.

Wird der vollständige Schatz zum Drachenhort zurückgebracht, kann der Fluch dadurch gebrochen werden, doch wenn auch nur eine Münze entfernt wird, wirkt er wieder. Um nicht auf den gesamten Schatz zu verzichten, kann man ihn sammeln und den Fluch dann mit einem bestimmten Ritual endgültig brechen. Zum Ritual könnten manche oder alle Elemente in der Tabelle „Schatzfluch brechen" erforderlich sein.

Schatzfluch brechen

W4	Ritualelemente
1	Zauber *Weihen* wirken
2	Blutopfer von allen, die an der Drachentötung beteiligt waren (oder von deren nächsten Verwandten)
3	Schatz im Drachenblut baden oder damit beträufeln
4	Opfer für Bahamut, Tiamat oder beide darbringen

Man kann einen Drachenfluch auch umgehen, indem man den Drachenschatz einem anderen Hort hinzufügt, um so den Fluch des ehemaligen Besitzers zu brechen. Schlaue Abenteurer könnten mit einem zugänglichen Drachen einen Pakt schließen, um einen verfluchten Schatz gegen einen vermutlich kleineren ohne Fluch zu tauschen.

Wetteifern um Schätze

Finstere Kulte, schweigsame Gelehrte, rivalisierende Abenteurer und zwielichtige Organisationen könnten nach Drachenschätzen trachten und versuchen, sie entweder einem Drachen aus den Klauen zu reißen oder Charakteren zu entwenden, die einen Drachen erlegt haben. Neben Habgier könnten solche Gruppen auch andere Motive für ihr Streben nach einem Drachenschatz haben. Oft wollen sie die Magie eines Drachenhorts nutzen, um besondere Rituale durchzuführen. Die Tabelle „Schatzmagie" enthält verschiedene Möglichkeiten.

Schatzmagie

W6	Magisches Motiv
1	Permanenten Schutzschild für einen Stadtstaat oder ein kleines Königreich erschaffen
2	Großen magischen Schutzschild zerstören, der ein Gebiet deckt
3	Tote magische Zone schaffen, in der Zauber und magische Gegenstände wirkungslos sind
4	Magisches Gewebe einer toten magischen Zone reparieren
5	Dominanz der materiellen Ebene in einer Gegend sichern und Einflüsse anderer Existenzebenen eindämmen
6	Portal zu einer anderen Existenzebene oder einer anderen Welt der materiellen Ebene öffnen

Solange ein Drache schlummert, könnte ein fähiger Dieb imstande sein, einige Stücke aus dem Schatz zu stehlen. Den gesamten Schatz zu plündern ist etwas ganz anderes.

Was ist in einem Hort?

Riesige Goldhaufen sind eine schöne Sache, aber die kostbarsten Schätze sind die mit sentimentalem Wert. Ich muss unbedingt von meiner Kuchenplattensammlung erzählen!
– Fizban

Die zufallsbasierten Schatztabellen im *Spielleiterhandbuch* können helfen, rasch einen Schatz für einen Drachen beliebigen Alters zu erstellen. (Wie im Buch empfohlen, solltest du bei legendären Drachen mindestens zweimal anhand der Schatztabellen würfeln.) Wenn du einen detaillierteren Schatz wünschst, können dir die Informationen unter „Erstellen eines Schatzes" auf den folgenden Seiten mit einer größeren Vielfalt aushelfen, was bei wichtigen Schätzen besonders hilfreich ist. Der durchschnittliche Wert eines Schatzes, der mithilfe dieser Richtlinien geschaffen wurde, entspricht etwa zwei Würfen anhand der Tabellen im *Spielleiterhandbuch*.

Arten von Schätzen

Nutze diese Vorschläge zusammen mit den Informationen im *Spielleiterhandbuch*, um die Details des Drachenschatzes auszuarbeiten. Du kannst jederzeit Münzen, Edelsteine und Kunstobjekte im Schatz gegen Objekte ähnlichen Werts austauschen. Vielleicht zieht ein Saphirdrache einen Schatz voller Saphire und Juwelen mit Saphiren vor, und ein Kupferdrache könnte es lieben, auf einem Bett aus Kupfermünzen zu schlafen.

Münzen

Die Münzen im Drachenschatz könnten aus aller Welt und zahllosen Zeitaltern stammen. Nutze die Tabelle „Ursprünge von Münzen", um die Herkunft einzelner Münzgruppen zu bestimmen und dem möglicherweise riesigen Berg von Münzen eine individuelle Note zu geben.

Ursprünge von Münzen

W10	Ursprung
1	Wertäquivalent in Handelswaren (siehe *Spielerhandbuch*) statt Münzen
2–3	Münzen einer uralten Kultur aus der Gegend, Ahnen der heutigen Einwohner
4–5	Münzen einer uralten Kultur aus einer fernen Gegend
6–7	Münzen einer zeitgenössischen Kultur aus der Gegend
8–9	Münzen einer entfernteren zeitgenössischen Kultur
10	Münzen aus einer anderen Welt

Du könntest beschließen, dass alle Münzen des Drachenschatzes desselben Ursprungs sind, aber wahrscheinlicher haben sie unterschiedliche Ursprünge – besonders bei älteren Drachen. Wenn du die Details der Münzschätze aus verschiedenen Kulturen in deiner Spielumgebung nicht erklären willst, reicht es, wenn du den Spielern sagst, dass manche Münzen unbekannte Größen, Formen oder Prägungen haben, was jedoch keinen Einfluss auf ihren Wert hat.

Nichtmagische Gegenstände

Zu einem Drachenschatz gehören meist auch nichtmagische Gegenstände, die Hinweise auf Persönlichkeit und Geschichte des Besitzers geben und neugierige Abenteurer zu weiteren Nachforschungen inspirieren könnten. In der Tabelle „Weltliche Gegenstände" im Abschnitt „Erstellen eines Schatzes" findest du das Werkzeug, solche Gegenstände rasch zu erstellen. Weitere Inspirationen findest du in der Tabelle „Requisiten" im *Spielerhandbuch* sowie in den Tabellen im Abschnitt „Ausschmücken der Gewölbe" des *Spielleiterhandbuchs*.

Edelsteine und Kunstgegenstände

Anhand der Tabellen „Schatzedelsteine" und „Schatzkunstgegenstände" unter „Erstellen eines Schatzes" kannst du den Wert einzelner Edelsteine und Kunstgegenstände zufällig bestimmen. Nutze die Tabellen im *Spielleiterhandbuch*, um diese Schätze zu beschreiben. Kapitel 5 dieses Buchs enthält außerdem Tabellen, mit denen du für einen bestimmten Drachenschatz einmalige Kunstgegenstände erschaffen kannst.

Magische Gegenstände

Du kannst die konkreten magischen Gegenstände eines Drachenschatzes auf eine der folgenden Arten bestimmen: Im *Spielleiterhandbuch* findest du einen kompletten Satz an Tabellen mit magischen Gegenständen von A-I. Zu jedem Eintrag in der Tabelle „Magische Schatzgegenstände" unter „Erstellen eines Schatzes" gehört eine geklammerte Referenz zu den Tabellen im *Spielleiterhandbuch*, damit du Gegenstände zufällig auswählen kannst. Alternativ kannst du Seltenheit und Kategorie (einfach oder mächtig) wie in der Tabelle „Magische Schatzgegenstände" dargestellt verwenden, um einen Gegenstand deiner Wahl aus dem *Spielleiterhandbuch*, aus Kapitel 2 dieses Buchs oder aus anderen Quellen auszuwählen.

Wie in *Xanathars Ratgeber für Alles* beschrieben, sind die Gegenstände in den Tabellen A bis E für Magische Gegenstände im *Spielleiterhandbuch* einfach. Zu dieser Kategorie gehören gewöhnliche Gegenstände, Tränke und Schriftrollen (die nur einmal verwendet werden können) sowie andere, eher zweckdienliche Gegenstände mit geringfügigem Einfluss auf den Spielverlauf. Die Gegenstände in den Tabellen F bis I sind mächtig: permanente Gegenstände, die das Spiel langfristig und entscheidend beeinflussen können.

Erstellen eines Schatzes

Ein Drachenschatz enthält jeden der Gegenstände, die für die Altersklasse des Drachen hier aufgeführt sind. Würfle für jeden aufgeführten nichtmagischen Gegenstand, Edelstein, Kunstgegenstand und magischen

Grüne Drachen sind das reinste Gift - von ihrem Blut und ihren Zähnen bis zu den Gasen ihres Odems und den bösen Andeutungen, die sie den Willensschwachen zuraunen.

Gegenstand anhand der entsprechenden Tabelle auf der nächsten Seite.

Schätze von Nestlingen

4.200 (12W6 x 100) KM
2.100 (6W6 x 100) SM
140 (4W6 x 10) GM
3 (1W6) nichtmagische Gegenstände
9 (2W8) Edelsteine
2 (1W4) Kunstgegenstände
4 (1W8) magische Gegenstände

Schätze von Jungdrachen

4.200 (12W6 x 100) KM
14.000 (4W6 x 1.000) SM
4.200 (12W6 x 100) GM
210 (6W6 x 10) PM
4 (1W8) nichtmagische Gegenstände
21 (6W6) Edelsteine
5 (2W4) Kunstgegenstände
4 (1W8) magische Gegenstände

Schätze ausgewachsener Drachen

4.200 (12W6 x 100) KM
14.000 (4W6 x 1.000) SM
28.000 (8W6 x 1.000) GM
3.500 (10W6 x 100) PM
7 (2W6) nichtmagische Gegenstände
21 (6W6) Edelsteine
10 (3W6) Kunstgegenstände
4 (1W8) magische Gegenstände

Schätze uralter Drachen

4.200 (12W6 x 100) KM
14.000 (4W6 x 1.000) SM
210.000 (6W6 x 10.000) GM
42.000 (12W6 x 1.000) PM
9 (2W8) nichtmagische Gegenstände
21 (6W6) Edelsteine
11 (2W10) Kunstgegenstände
7 (2W6) magische Gegenstände

Einen Drachenschatz plündern zu wollen, ohne seinen Besitzer zu wecken, ist ein fruchtloses Unterfangen.

Nichtmagische Schatzgegenstände

W100	Nichtmagische Gegenstände
1–4	Gemälde eines Künstlers, der von allen außer dem Drachen vergessen ist
5–8	Tonne mit 200 Litern sauberen Trinkwassers
9–12	Diverse bestickte Zierkissen mit dem Bildnis des Nestlings darauf
13–16	Urne mit Überresten, die der Drache nicht identifizieren kann
17–20	Satz aus sieben Kerzen, die das heilige Symbol eines Gottes tragen
21–24	Angelaufene Feuerschale mit wohlriechender Asche
25–28	Trommel mit unheilverkündendem Timbre für verschiedene religiöse Riten
29–32	Ausgestopfte Monstrosität je nach Gelände
33–36	Schädel eines Unholds oder celestischen Wesens
37–40	Rad, das sich dreht
41–44	Sanduhr, deren Sand glitzert
45–48	Grobe, aber wohlklingende Flöte
49–52	Hunderte oder Tausende falscher Münzen inmitten der echten Schätze
53–56	Alchemistische Abhandlung, in Stahlzylinder geätzt
57–60	Gefechtsstandarte eines uralten Feindes des Drachen
61–64	Skizzenbuch aus einer anderen Welt der materiellen Ebene mit fremden Kreaturen und einem sehr vertrauten Drachen
65–68	Satz mit unregelmäßigen vielflächigen Würfeln (mit 9, 13, 25 und 34 Seiten)
69–72	Karte vom Drachenhort mit benachbarten Dörfern und anderen längst verschwundenen Wahrzeichen
73–76	Kniebank, die bei jeder Audienz mit dem Drachen benutzt werden muss
77–80	Schriftrolle mit einer langen Lobeshymne zu Ehren des Drachen
81–84	Sternenkarte mit Bahamut und einköpfiger Tiamat als Konstellationen – zwischen den Sternen steht „Klagelied der Ersten Welt“
85–88	Großes, lautes Windspiel
89–92	Kleiner Schrein mit Statuette, Feuerschale und Altar für einen Gott, der von vielen Drachenschergen angebetet wird
93–96	Glas mit toten Illithidenlarven in Konservierungschemikalien
97–100	Umfassende historische Aufzeichnungen in Form geknoteter Schnüre

Schatzedelsteine

Nestling W100	Jung W100	Ausgewachsen W100	Uralt W100	Edelsteinwert
1–43	1–51	1–18	1–14	10 GM
44–99	52–75	19–36	15–28	50 GM
100	76–99	37–54	29–42	100 GM
–	100	55–77	43–58	500 GM
–	–	78–99	59–93	1.000 GM
–	–	100	94–00	5.000 GM

Schatzkunstgegenstände

Nestling W100	Jung W100	Ausgewachsen W100	Uralt W100	Wert des Kunstgegenstands
1–95	1–53	1–49	1–22	25 GM
96–100	54–99	50–75	23–42	250 GM
–	100	76–99	43–58	750 GM
–	–	100	59–93	2.500 GM
–	–	–	94–00	7.500 GM

Magische Hortgegenstände

Nestling W100	Jung W100	Ausgewachsen W100	Uralt W100	Magische Gegenstände
1–34	1–21	1–6	–	Gewöhnlicher einfacher Gegenstand (Tabelle der magischen Gegenstände A*)
35–61	22–49	7–18	–	Ungewöhnlicher einfacher Gegenstand (Tabelle der magischen Gegenstände B*)
62–77	50–64	19–41	1–12	Seltener einfacher Gegenstand (Tabelle der magischen Gegenstände C*)
–	65–72	42–64	13–56	Sehr seltener einfacher Gegenstand (Tabelle der magischen Gegenstände D*)
–	–	65–69	57–67	Legendärer einfacher Gegenstand (Tabelle der magischen Gegenstände E*)
78–96	73–91	70–72	–	Ungewöhnlicher mächtiger Gegenstand (Tabelle der magischen Gegenstände F*)
97–100	92–97	73–80	68–73	Seltener mächtiger Gegenstand (Tabelle der magischen Gegenstände G*)
–	98–100	81–91	74–82	Sehr seltener mächtiger Gegenstand (Tabelle der magischen Gegenstände H*)
–	–	92–100	83–100	Legendärer mächtiger Gegenstand (Tabelle der magischen Gegenstände I*)

* Siehe *Spielleiterhandbuch*.

OLGA DIEBAS, BILLY CHRISTIAN

Fizban wendet sich an einen Rat aus metallischen Drachen, um über Dinge von entscheidender Bedeutung zu sprechen – wahrscheinlich geht es dabei nicht um Backwaren.

Drakonomikon

Wie unterscheiden sich die Denkweisen von roten Drachen und Golddrachen? Wo legen sie gern ihre Horte an und welche Verbündeten bevorzugen sie? Dieses Kapitel ist für den Spielleiter bestimmt und geht den Antworten auf viele solcher Fragen nach. Es behandelt umfassend zwanzig verschiedene Arten von Drachen in alphabetischer Reihenfolge.

Amethystdrache*	Mondsteindrache*
Blauer Drache	Roter Drache
Bronzedrache	Saphirdrache*
Drachenschildkröte	Schattendrache
Feendrache	Schwarzer Drache
Golddrache	Silberdrache
Grüner Drache	Smaragddrache*
Kristalldrache*	Tiefendrache*
Kupferdrache	Topasdrache*
Messingdrache	Weißer Drache

* Dieser Drache wird in Kapitel 6 vorgestellt.

Zur Verwendung der Einträge

Im Eintrag jedes Drachen in diesem Kapitel findest du Informationen zur Erschaffung seiner Persönlichkeit, Inspirationen zum Aufbau von Abenteuern, Einzelheiten zu seinem Hort und Vorschläge zu den Schätzen, die dieser Drache besonders mag. Überall verstreut findest du Karten von Drachenhorten, die du für eigene Abenteuer plündern kannst.

Erstellen eines Drachen

Verwende die Tabellen in diesem Abschnitt in Verbindung mit „Drachen rollenspielerisch darstellen" in Kapitel 3, um unverwechselbare Drachencharaktere zu erschaffen. Die meisten Persönlichkeitsmerkmale und Ideale entsprechen dem allgemeinen Wesen der Drachen, doch die Tabellen enthalten auch Beispiele für atypische Drachen.

Bei Drachen ohne Attribut zum Zauberwirken enthält dieser Abschnitt auch Vorschläge für Zaubersprüche, die du einem Drachen geben kannst, falls er ein Zauberwirker sein soll. Eine Tabelle zeigt die Zaubersprüche, die ein typischer Drache kennt, zusammen mit dem Zauberrettungswurf-SG für diese Sprüche. Der Drache kann jeden der aufgeführten Zauber einmal am Tag wirken. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken.

Drachenabenteuer

Aufbauend auf „Drachenabenteuer" in Kapitel 3 beginnt dieser Abschnitt mit einer Sammlung von Abenteuerideen, die Charaktere mit einem Drachen einer bestimmten Art in Kontakt bringen – sei es im Zuge eines Konflikts oder als Verbündeter oder Gönner. Weitere Tabellen beschäftigen sich mit den Beziehungen, die jede Drachenart zu anderen Kreaturen mit vergleichbaren Herausforderungsgraden in ihrer bevorzugten Umgebung unterhält. Nutze diese Tabellen, um dich zu Abenteuern inspirieren zu lassen, in denen Drachen neben anderen Kreaturen leben – entweder als Feinde oder als Verbündete.

Drachenhorte

Dieser Abschnitt geht näher auf die „Drachenhorte" aus Kapitel 4 ein. Gibt es eine Karte eines typischen Horts für einen Drachen der entsprechenden Art, erfährst du hier auch mehr über die wichtigsten Merkmale dieses Horts. In vielen dieser Abschnitte findest du zudem zusätzliche Hortaktionen, die Drachen einsetzen, um die Merkmale ihrer Horte für sich auszunutzen, sowie weitere Regionale Effekte, die die Landschaft rings um den Hort verändern.

Der Maßstab einer Hortkarte lässt sich beliebig an die Bedürfnisse des dort nistenden Drachen anpassen. Nutzt du die Karten für den Hort eines Nestlings, legst du den Maßstab vielleicht auf 1,5 Meter pro Quadrat fest, doch für einen uralten Drachen oder einen Großwyrm geht du vielleicht auf bis zu sechs Meter pro Quadrat, um dem Drachen Bewegungsfreiheit zu verschaffen.

Drachenschätze

Jeder Eintrag endet mit einem Überblick über die Art von Schätzen, die der Drache bevorzugt, einschließlich einer Tabelle mit Kunstobjekten als Erweiterung der Informationen aus „Was ist in einem Hort?" in Kapitel 4. Die in diesen Tabellen aufgeführten Kunstgegenstände weisen je nach Material, Güte und Vorgeschichte nahezu jeden erdenklichen Wert auf. Eine kleine Bronzebüste könnte beispielsweise 25 GM wert sein, eine große Büste aus Platin und Smaragden durchaus 7.500 GM.

Legendäre Drachen

Textkästen in diesem Kapitel heben berühmte Drachen unterschiedlichster Art noch einmal gesondert hervor. Viele dieser legendären Drachen sind beinahe schon gottgleiche Wesen, die auf verschiedenen Welten auf der materiellen Ebene bekannt und respektiert sind.

Amethystdrachen

Ich suchte mir einst einen Rat fürs Leben bei einem weiblichen Amethystdrachen. Sie war in derlei Dinge besonders bewandert. Ich erzählte ihr von all meinen Makeln und unerwünschten Verhaltensweisen und sie verschrieb mir das beste Elixier: „Hör auf, solche Sachen zu machen!" Noch heute denke ich in schwierigen Zeiten an diesen Besuch.

– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Amethystdrachen zu erschaffen.Wertekästen für den Amethystdrachen findest du in Kapitel 6.

Einen Amethystdrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Amethystdrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen.

Persönlichkeitsmerkmale von Amethystdrachen

W8	Merkmal
1	Nichts macht mich zufriedener, als über die Schönheit und die Wunder des Multiversums nachzudenken.
2	Ich habe geschworen, mich gegen die Verwüstungen des Fernen Reichs zu stellen, und ich merze seine Verderbnis aus, wo auch immer sie sich zeigt.
3	Was nutzen schon enormes Wissen und tiefe Einsichten, wenn man sie nicht mit jenen teilt, die sie zu schätzen wissen?
4	Manch einer mag fasziniert von Worten sein, doch Zahlen sind das wahre Fundament der Schöpfung.
5	Etwas zu erleben, heißt, es wirklich zu verstehen. Unmittelbare und persönliche Erfahrungen sind die wertvollste Form des Wissens.
6	Ich sehe eine weitaus kaleidoskopischere Wirklichkeit als ihr ... oder sogar als irgendeines der Spielarten eurer Selbst.
7	Es steht mir nicht zu, mich einzumischen. Ich trachte nur danach, zu beobachten, zu lernen und zu verstehen.
8	Mit einem wahren Verständnis der Metaphysik wird alles möglich – sogar die Erschaffung eines geordneteren und vollkommeneren Kosmos als diesem.

Ideale von Amethystdrachen

W6	Ideal
1	**Ausgleich:** Alles ist ein komplexes Zusammenspiel von Kräften, die mit Bedacht und Sorgfalt im Gleichgewicht gehalten werden müssen. (Neutral)
2	**Wissen:** Wir sind die Gesamtheit der Schöpfung, die danach strebt, sich selbst zu begreifen. (Alle)
3	**Selbstvervollkommnung:** Ich bin ein komplexer Edelstein, und beständig poliere und verfeinere ich meine zahllosen Facetten, um das Ganze noch vollkommener zu machen. (Alle)
4	**Verantwortung:** Wer Wissen und Macht besitzt, besitzt auch Verantwortung gegenüber jenen, die weniger von beidem aufweisen. (Rechtschaffen)
5	**Edle Verpflichtung:** Meine Überlegenheit an Erfahrung, Intellekt und Einsicht verpflichtet mich, Streitigkeiten zu schlichten, wann immer ich es kann. (Gut)
6	**Macht:** Wissen ist Macht, Macht muss genutzt werden – und ich nutze sie. Eure Bedenken sind unerheblich. (Böse)

Abenteuer mit Amethystdrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Amethystdrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Amethystdrachen

W8	Abenteueridee
1	Ein Amethystdrache sucht nach einer seltenen Art von Kristall, die im Revier eines territorialen Klans von Steinriesen zu finden ist.
2	Ein Zirkel von Vetteln will sein *Vettelauge* zurück, das im Hort eines Amethystdrachen liegt.
3	Ein Amethystdrache unterbindet mittels Magie sämtliche Teleportationen innerhalb von 1.600 Kilometern um seinen Hort. Die Obrigkeiten in diesem Gebiet suchen nach Abgesandten, die über ein Ende dieser Einschränkungen verhandeln.
4	Ein Amethystdrache wirbt eine Gruppe von Abenteurern an, damit sie auf psychischem Weg den Körper mit Abenteurern aus einer anderen Welt tauschen. Nach der Erfüllung gewisser Aufgaben soll dann der Rücktausch erfolgen.
5	Ein Kult, der einen Großen Alten aus dem Fernen Reich anbetet, sucht nach einem fremdartigen Monolithen, um seinen Herrn herbeizurufen – doch ein Amethystdrache bewacht den Standort dieses Steins.
6	Ein Amethystdrachennestling ist in Wahrheit die temporal verschobene Gestalt eines uralten Amethystdrachen, der jedoch bereits in derselben Zeitlinie existiert.
7	Ein Amethystdrache sucht nach Möglichkeiten, um besondere Kristalle zu züchten, die es ihm erlauben sollen, während einer seltenen Sternenkonstellation an mehreren über die Welt verteilten Orten gleichzeitig zu existieren.
8	Ein Amethystdrache verschmilzt mit seinen Echos auf anderen Welten. Sie alle hoffen auf eine Gottwerdung – um es Sardior gleichzutun oder ihn gar zu ersetzen.

Verbundene Kreaturen

Amethystdrachen sind im Allgemeinen unnahbare Geschöpfe, die lange Zeitspannen in Abgeschiedenheit verbringen und nur selten Verbindungen zu anderen Kreaturen pflegen. Lassen sie sich doch auf eine Verbindung ein, so geschieht dies meist im Rahmen intellektueller und philosophischer Unterfangen oder zum Erreichen arkaner Ziele, an denen die Echos der Drachen auf anderen Welten beteiligt sind.

Verbindungen von Amethystdrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Amethystdrachennestling befindet sich in der Obhut eines isoliert lebenden religiösen Ordens von Schreibern.
2	Ein Halbamethystdrache kümmert sich nach dem Verschwinden seines Drachenelternteils um sein Amethystdrachennestling-Geschwisterteil.
3	Ein violetter Feendrache ist der Spielgefährte und Hüter eines Amethystdrachennestlings.
4	Ein Amethystdrachennestling lebt allein in einem Hort, wo ihn ein ganzer Kader belebter Gegenstände umsorgt.
5	Die Flumphs in einem Kloster beschützen einen Amethystdrachennestling, während sie sich von dessen überschüssiger psionischer Energie nähren.
6	Ein Druidenzirkel kümmert sich um einen Amethystdrachennestling, dessen Hort im Bergsee des Zirkels liegt.

Verbindungen von jungen Amethystdrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Eine Mykonidengemeinde lebt in Tunneln in der Nähe des Horts eines jungen Amethystdrachen. Ihre Mitglieder kommunizieren gelegentlich telepathisch mit ihm und etwaigen Besuchern seines Horts.
2	Ein junger Amethystdrache und ein Githzerai-Zerth sind gemeinsam auf Reisen, um mehr über das Multiversum zu erfahren.
3	Ein junger Amethystdrache will das Höhlenversteck einer Hydra übernehmen.
4	Ein tiefes Becken im Hort eines Amethystdrachen führt zur unterirdischen Domäne eines Abolethen, den der Drache gern beseitigt sähe.
5	Ein junger Amethystdrache und ein Wolkenriese laden einander wechselseitig zu Strategiespielen ein.
6	Pegasi, die im Hochgebirge nisten, stehen unter dem Schutz eines jungen Amethystdrachen.

Verbindungen von ausgewachsenen Amethystdrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Das Meervolk, das in der Nähe des Horts eines ausgewachsenen Amethystdrachen lebt, wird fortwährend von Sahuagin-Plünderern bedroht.
2	Trauben von Kreischern dienen als Warnsystem in den Tunneln des Horts eines ausgewachsenen Amethystdrachen.
3	Der erleuchtete Drachenmeister eines abgeschiedenen Klosters ist in Wahrheit ein ausgewachsener Amethystdrache.
4	Ein ausgewachsener Amethystdrache befindet sich im Krieg mit einem Betrachter, der in seine Domäne eingezogen ist.
5	Xorns dienen einem ausgewachsenen Amethystdrachen als Späher und Spione, wofür sie Edelsteine erhalten.
6	Um einen schon lange ausstehenden Gefallen zu begleichen, den er einem Kloster von Githzerai-Kriegermönchen schuldet, entsendet ein ausgewachsener Amethystdrache Hilfe gegen eine Kolonie von Gedankenschindern.
7	Eine abtrünnige Gemeinschaft von Githyanki folgt den Lehren eines ausgewachsenen Amethystdrachen, der ihre Krippe auf der materiellen Ebene behütet.
8	Der kristalldurchzogene Lehm in der Nähe des Horts eines ausgewachsenen Amethystdrachen ist ideal für die Herstellung von Lehmgolems, und der Drache nimmt alles wahr, was diese Golems wahrnehmen.

Verbindungen von uralten Amethystdrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein Yuan-ti-Kult, der als die Schlangen der Träumenden Stadt bekannt ist, entzieht einem uralten Amethystdrachen die Macht. Mithilfe von Kohleschalen, aus denen verzauberter Rauch aufsteigt, halten die Kultisten den Drachen in einem ewigen Schlummer.
2	Ein herumstreifender Purpurwurm verschluckte einen großen Teil des Horts eines Amethystdrachen, ehe er sich wieder zurück ins Unterreich grub. Der Drache hat einen magischen Kristall, der die Bewegungen des Wurms nachverfolgen kann.
3	Ein uralter Amethystdrache verfügt über die Gabe, das psionische Potenzial anderer zu erwecken, und viele der größten psionischen Krieger der Geschichte waren Schüler des Drachen.
4	Nachdem er die Welt jahrhundertelang vor Vorstößen aus dem Fernen Reich bewahrte, wurde ein uralter Amethystdrache durch dessen verderbte Einflüsse korrumpiert und führt nun jenen Kult an, gegen den er einst kämpfte.

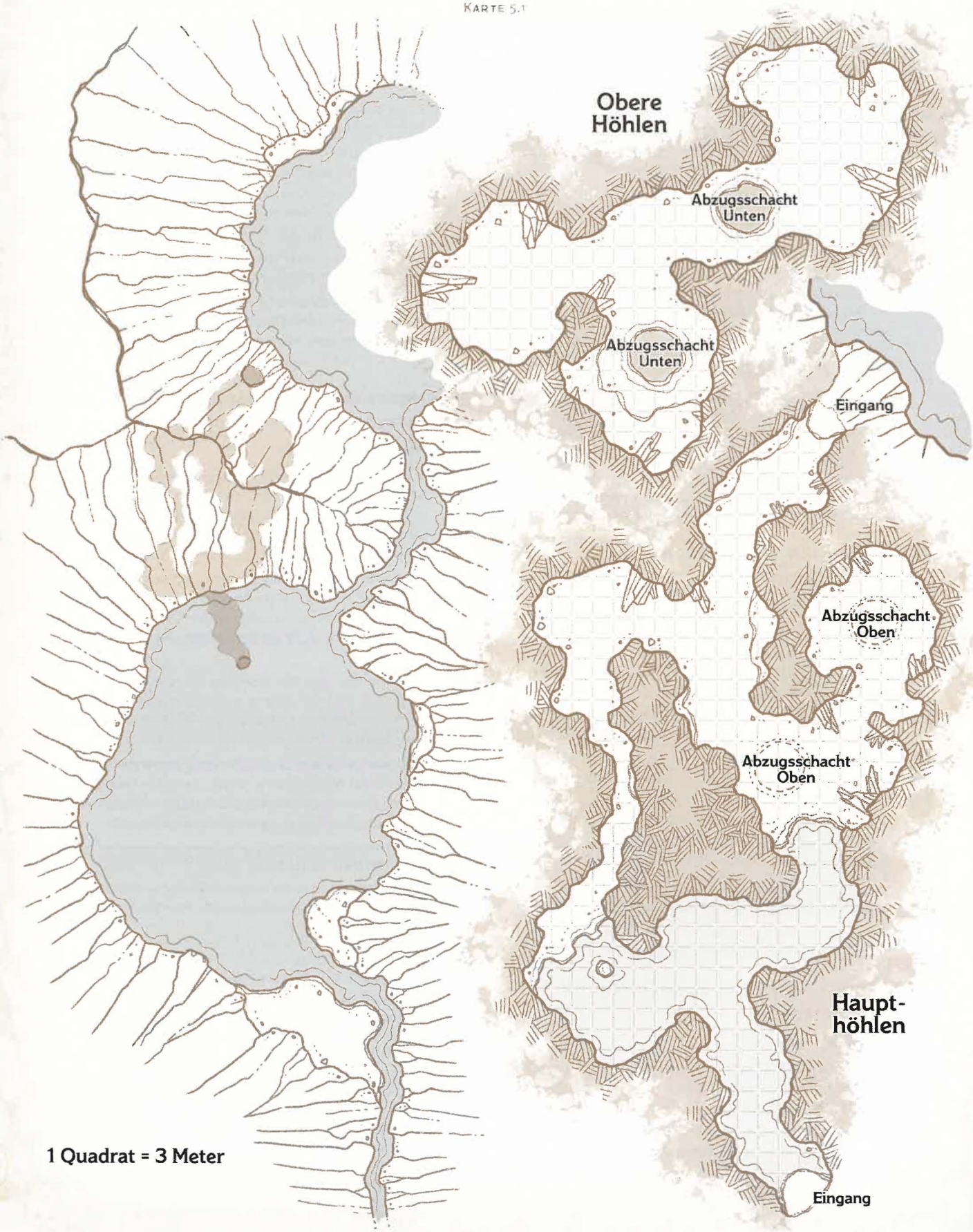
Eldenser der Lauerer

In den Vergessenen Reichen erzählt man sich widersprüchliche Geschichten darüber, ob der uralte Amethystdrache Eldenser noch lebt oder nicht. Das liegt vor allem an seinem Verhalten, das ihm auch die Beinamen „der Lauscher" und „der Wurm, der sich in Klingen verbirgt" einbrachte. Eldenser war besessen davon, die Welt und ihre Kreaturen zu beobachten. Hierzu entwickelte er eine Art von Magie, die es seinem Geist ermöglicht, nach seinem Tod in die Klinge einer Waffe einzufahren. Er existiert jetzt als drakonische Scherbe (beschrieben in Kapitel 6).

Eldenser zieht die Rolle des stillen Beobachters vor, anstatt etwas zu tun, was seine Anwesenheit offenbaren könnte. Auf diese Weise ist er über viele Jahre in unzählige Waffen gefahren, darunter viele, die berühmten Abenteurern gehörten, deren Heldentaten der Drache aus erster Hand miterleben konnte.

Hort eines Amethystdrachen

Karte 5.1



Horte von Amethystdrachen

Amethystdrachen bevorzugen Horte in der Nähe von Wasser, am liebsten Bergseen, wo sie vorhandene Höhlen und Tunnel für sich ausnutzen. Ein Hort hinter einem Wasserfall ist ideal, und oft liegt ein Teil davon unter Wasser, so dass der Drache dort ruhen und Fische züchten kann, die seine bevorzugte Nahrung darstellen.

Horte von Amethystdrachen weisen oft große und schöne Ansammlungen von Amethystkristallen auf. Darunter sind auch mächtige Kathedralengeoden mit einem Durchmesser von rund 30 Zentimetern, die sich aufbrechen lassen, um ihren Inhalt zu enthüllen, sowie Kristallspitzen, die zwischen 1,8 und drei Meter lang sind und aus den steinernen Oberflächen im Innern des Horts wachsen. Diese Kristalle sprechen auf die Gegenwart des Drachen an und leuchten von innen heraus mit einem sanften Licht. Je älter der Drache, desto tiefer das Lila der Kristalle.

Merkmale der Horte von Amethystdrachen

Der Hort eines Amethystdrachen auf Karte 5.1 liegt unter einem Bergkamm mit zwei tiefen Bergseen, deren Abflüsse hinunter in die Tiefebene strömen. Der Hort hat folgende Merkmale:

Eingänge: Zwei Höhleneingänge bieten Zugang zum Hort, einer in der Felswand direkt über einem der beiden Bergseen und der andere unter Wasser im zweiten. Der Drache nutzt den Unterwassergang als geheimen Zugang und Notausgang.

Haupthöhlen: Der Hort ist ein Komplex aus Höhlen und Tunneln, die Steinoberflächen sind glatt und vom Wasser wie poliert, die Luft ist kühl und etwas feucht.

Leuchtende Kristalle: Große Ansammlungen leuchtender Amethystkristalle wachsen aus den Wänden und der Decke. Sie spenden in einem Radius von neun Metern ein dämmriges Licht.

Abzugsschächte: Zwei Schlote verbinden die Haupthöhlen mit den drei darüber liegenden Kammern. Jeder der Schlote scheint sich durch die Decke der oberen Ebene nach oben und durch den Boden der unteren Ebene nach unten fortzusetzen, doch die Magie des Drachen verzerrt den Raum innerhalb des Horts. Bewegt eine Kreatur sich von der oberen Ebene aus weiter nach oben, kommt sie nur wieder zur unteren Ebene, während sie von der unteren Ebene aus zur oberen Ebene kommt, wen sie sich weiter nach unten bewegt. Eine Kreatur oder ein Objekt, das in einen der Schlote fällt, fällt endlos weiter, es sei denn, es selbst oder eine äußere Kraft verfügt über die Mittel, um es zu verlangsamen oder ganz abzubremsen. Stirbt der Drache, verschwindet diese Eigenschaft des Horts nach 1W10 Tagen.

Obere Höhlen: Der Drache schläft meist in der größten oberen Kammer des Horts. Der Schatz des Drachen verteilt sich zwischen diesem Bereich und der Kammer am gegenüberliegenden Ende der oberen Ebene. Die Magie des Horts erweckt manchmal den Anschein, als schliefe der Drache gleichzeitig in beiden Schatzlagern, was den Eindruck erzeugt, hier hausten zwei Drachen.

Schätze von Amethystdrachen

Amethystdrachen sammeln oft Kristalle und Edelsteine – insbesondere ihre namensgebenden Steine – in roher, polierter oder geschliffener Form. Sie hegen weniger Interesse an Münzen und Edelmetallen, obgleich sich viele von Metallgegenständen mit silbriger Oberfläche fasziniert zeigen.

Amethystdrachen bevorzugen Schätze mit besonderem wissenschaftlichen oder philosophischen Wert als Teil ihres Horts, darunter edle Bücher, Schriftrollen oder gravierte Schrifttafeln, Wandteppiche oder gewebte „Folianten" aus besticktem Stoff, komplexe wissenschaftliche Instrumente sowie religiöse Ikonen oder Objekte. Sie lieben einzigartige und ungewöhnliche Kunstobjekte, insbesondere solche, die mit weit entfernten oder längst verlorenen Kulturen, anderen Existenzebenen oder anderen Welten verbunden sind – und magische Gegenstände, die Reisen zwischen diesen Ebenen oder Welten ermöglichen. Die sonderbare räumliche Beschaffenheit des Horts eines Amethystdrachen führt bisweilen dazu, dass es zu einem Austausch von Gegenständen aus dem Schatz eines Drachen und den Schätzen seiner Echos kommt, was Schätze mit einer überraschenden Vielfalt an Ursprüngen ermöglicht.

Kunstgegenstände von Amethystdrachen

W8	Gegenstand
1	Ein komplexes Astrolabium, das verschiedene Ebenen der Existenz zeigt, und das aus gravierten beweglichen Platten aus Edelmetallen besteht, in die Juwelen eingelassen sind
2	Ein 60 Zentimeter langer Stab aus hellem Kristall, der unheimliche Geräusche von sich gibt, wenn er berührt wird, wobei der Ton variiert, je nachdem, wo er angefasst wird
3	Ein lebensgroßer menschlicher Schädel, geschnitzt aus einem einzigen Stück Kristall, dessen Inneres hohl ist
4	Ein wunderschön gravierter Gong mit einem Durchmesser von etwa einem Meter, aufgehängt in einem kunstvollen Rahmen mit Einlegearbeiten
5	Eine Klangschale aus Kristall, versehen mit Gravuren githischer Mantras, dazu ein mit Intarsien verzierter Holzschlägel
6	Eine wunderschön illuminierte Abhandlung über die Ebenen der Existenz, gebunden in einen Ebenholzdeckel mit Eckkappen aus Metall und einer Prägung mit Edelsteinbesatz auf dem vorderen Deckel
7	Ein gravierter Kristall, der eine Sternenkarte eines unbekannten Sternenfelds und ebensolche Konstellationen projiziert, wenn man ihn auf eine Lichtquelle setzt
8	Ein Ring in Form eines sich windenden Drachen, dessen Augen winzige Edelsteine sind

Blaue Drachen

Wenn ich nicht so platinfarben wäre, wäre ich blau. Nicht weil ich so viel getrunken habe. Das hätte ich gar nicht nötig. Ich wäre entzückt, ein blauer Drache zu sein ... wenn ich kein Platindrache wäre.
– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit blauen Drachen zu erschaffen.

Einen blauen Drachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von blauen Drachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der blauen Drachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von blauen Drachen

W8	Merkmal
1	Ich setze Ordnung und soziale Hierarchien durch, weil ich glaube, dass man damit starke Gesellschaften aufbaut.
2	Warum Zeit und Energie darauf vergeuden, schwächere Kreaturen zu ermorden, wenn ich sie stattdessen dazu bringen kann, mich zu unterhalten?
3	Meine Kinder, ob sie mir nun geboren oder von mir auserkoren wurden, sind meine Schätze.
4	Nichts ist lustiger, als einen durstigen Reisenden dazu zu bringen, einen Schluck Sand zu trinken.
5	Ich stelle gewisse Ansprüche an meinen Schatz. In ihm ist kein Platz für gewöhnliche Edelsteine oder Plunder.
6	Ich bin so zufrieden mit mir und meinem eigenen Glück, dass ich nicht aufhören kann, zu lachen oder zu kichern.
7	Ich würde lieber meinen Hort verwüsten und meinen Schatz verlieren, als zuzulassen, dass mich jemand bestiehlt.
8	Ich bin manchmal insgeheim davon beeindruckt, was andere Leute mit der richtigen Führung erreichen können.

Ideale von blauen Drachen

W6	Ideal
1	**Ordnung:** Das Leben ist dann am schönsten, wenn ein jeder Teil einer Hierarchie ist und die Regeln klar und in sich stimmig sind. (Rechtschaffen)
2	**Amüsement:** Niedere Wesen existieren nur, um mein Spielzeug zu sein, und ich tue mich besonders darin hervor, mir Wege zu überlegen, mit ihnen zu spielen. (Böse)
3	**Geschmack:** Ich schätze meine Besitztümer nicht nur ihrer Schönheit wegen – übertriebene Zurschaustellungen von Reichtum sind für mich ein Zeichen von Minderwertigkeit. (Alle)
4	**Familie:** Blutsbande sind unauflöslich, und selbst wenn man seine Angehörigen nicht sonderlich mag, so sind sie doch wichtiger als jeder andere. (Rechtschaffen)
5	**Zurschaustellung:** Man sollte niemals Risiken eingehen oder Ressourcen durch den Einsatz von Macht verschwenden, wenn sich dieselben Ergebnisse allein durch die Androhung von Macht erzielen lassen. (Alle)
6	**Loyalität:** Ich gehe nicht oft Bindungen zu Leuten außerhalb meiner Verwandtschaft ein. Doch wenn ich es tue, bin ich ein unerschütterlicher und mächtiger Verbündeter. (Gut)

Zaubertabelle der blauen Drachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	15	*Mächtiges Trugbild, Wasser erschaffen oder zerstören*
Ausgewachsen	17	*Arkanes Auge, Mächtiges Trugbild, Wasser erschaffen oder zerstören*
Uralt	20	*Arkanes Auge, Mächtiges Trugbild, Trugbild projizieren, Wasser erschaffen oder zerstören*

Abenteuer mit blauen Drachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für blaue Drachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für blaue Drachen

W8	Abenteueridee
1	Die Familie eines blauen Drachen verlangt Tribut von Wüstengemeinden im Gegenzug für deren Schutz.
2	Zornig über den Verlust eines Nestlings verursacht ein blauer Drache Gewitterstürme, die Siedlungen an der Küste verwüsten, und er will erst aufhören, wenn man ihm den für die Misere verantwortlichen Abenteurer aushändigt.
3	Eine scheinbar wohlhabende Stadt erscheint aus dem Nichts in den Dünen der Wüste. Forscher und Schatzsucher strömen zuhauf herbei, doch es ist alles nur eine von einem blauen Drachen erschaffene Illusion.
4	Ein blauer Drache verspricht jedem großen Reichtum, der ihm würdige Schätze bringt – doch wer sich vertut, den frisst er.
5	Ein blauer Drache bekam unlängst Truhen voller edler Kleidung und Kostüme in die Krallen und entführt nun Leute für eine Modenschau.
6	Ein blaues Drachenpärchen wirbt Abenteurer an, um sein vermisstes Ei zu finden, das anscheinend von einem anderen blauen Drachen gestohlen wurde, mit dem das Pärchen verwandt ist.
7	Erdrutsche blockieren einen Bergpass und die einzige andere Straße führt durch das Revier eines blauen Drachen, der berüchtigt dafür ist, Reisende mit seinen Illusionen zu foppen.
8	Blaue Drachennestlinge spielen den Bewohnern ihres Reviers tödliche Streiche, doch besagte Bewohner haben zu viel Angst, um die Eltern der Nestlinge zu bitten, dem allem ein Ende zu machen.

Verbundene Kreaturen

Im Gegensatz zu den meisten chromatischen Drachen halten blaue Drachen Beziehungen zu anderen Kreaturen für wertvoll, auch wenn das Machtgefälle in solchen Beziehungen stets zum Vorteil des Drachen ist. Obwohl sie territorial sind, sind sie dennoch bereit, Kreaturen, die sie als ihre Diener betrachten, ein friedliches Leben in ihren Domänen zu erlauben. Blaue Drachen legen zudem wesentlich mehr Wert auf ihre Familien als viele andere Drachen, weswegen es nichts Ungewöhnliches ist, auf eine generationenüberspannende Großfamilie aus blauen Drachen zu treffen, die sich ein Territorium teilen. Andere Kreaturen müssen an einem solchen Ort jedoch vorsichtig sein, denn jede Verletzung oder Beleidigung eines der Drachen gilt als Angriff auf die ganze Familie.

Verbindungen von blauen Drachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Eine erst kürzlich geschlüpfte Brut blauer Drachennestlinge nimmt einen verletzten Pseudodrachen als Geschwisterteil an.
2	Ein blauer Drachennestling kommt immer wieder in eine Stadt in der Nähe, wo die Bewohner den Nestling wie einen König behandeln.
3	Ein Klan von Druiden nimmt sich eines verwaisten blauen Drachennestlings an, und die Mitglieder des Klans versuchen, der Kreatur die Bedeutung von Mitgefühl zu vermitteln.
4	Eine Familie von Gnollen nimmt einen blauen Drachennestling als Geisel, weil sie die Eltern des Nestlings dazu zwingen will, die Jagdgründe der Gnolle zu verlassen.
5	Da das Kind eines Räuberhauptmanns und ein blauer Drachennestling befreundet sind, überlegen die Eltern des Nestlings, ob sie den Banditen erlauben sollen, ins Revier der Drachen überzusiedeln.
6	Der Unfalltod eines blauen Drachennestlings löst in seinen Geschwistern einen Durst nach Rache aus.

Verbindungen von jungen blauen Drachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Die Familie eines jungen blauen Drachen wurde getötet, und der Drache baut nun ein ganzes Reich auf, das als Ausgangspunkt für die Auslöschung all jener dienen soll, die dafür verantwortlich sind.
2	Ein junger blauer Drache beansprucht die Herrschaft über eine rasch wachsende Stadt, um seine Familie zu beeindrucken.
3	Ein junger blauer Drache, der Schutzgeld erpresst, legt sich mit einem Ifriti an, der der Meinung ist, es ginge der Gegend ohne Drachen besser.
4	Ein harter, aber gerechter junger blauer Drache führt einen Söldnertrupp an, der ihm fanatisch treu ergeben ist.
5	Ein junger blauer Drache schmiedet Ränke, um den uralten Tempel einer Wächternaga zu übernehmen.
6	Ein Mumienfürst hält sich als Zeichen seiner Macht einen jungen blauen Drachen als Leibwächter.

Verbindungen von ausgewachsenen blauen Drachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener blauer Drache herrscht über eine Stadt und wendet überzogene Maßstäbe der ästhetischen Vollkommenheit auf alles und jeden darin an. Wer diesen Maßstäben nicht entspricht, wird flott beseitigt.
2	Ein ausgewachsener blauer Drache und ein Ifriti pflegen eine jahrzehntelange Freundschaft. Jetzt teilen sie sich ein Revier und helfen sich gegenseitig, um es zu schützen.
3	Ein ausgewachsener blauer Drache fühlt sich in seiner Familie derart gering geschätzt und respektlos behandelt, dass er einer rivalisierenden Drachenfamilie die Treue schwört und damit eine Blutfehde auslöst.
4	Zwei ausgewachsene blaue Drachen beschließen, eine florierende, reiche Stadt zu übernehmen, deren Gouverneur verzweifelt versucht, sie freizukaufen.
5	Vor Jahrzehnten beleidigte eine Gynosphinx einen ausgewachsenen blauen Drachen, was ihr die Feindschaft dessen gesamter Familie einbrachte.
6	Ein ausgewachsener blauer Drache adoptiert einen blauen Halbdrachen als Erben und baut diesen nun als Strohmann auf dem Herrscherthron für sich auf.
7	Ein ausgewachsener blauer Drache plant, einem Bronzedrachen als Brautgeschenk einen treu ergebenen Banditenklan zu schenken.
8	Ein ausgewachsener blauer Drache ist besessen davon, einen Schatz in seinen Besitz zu bringen, der von einer Medusa bewacht wird.

Verbindungen von uralten blauen Drachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter blauer Drache macht sich Sorgen, weil kein Mitglied der jüngeren Generation stark genug ist, um sein Revier zu übernehmen, und dieser Älteste will nun einen Krieg anzetteln, um die jüngeren Drachen auf die Probe zu stellen und herauszufinden, welcher von ihnen sein würdiger Erbe sein könnte.
2	Ein uralter blauer Drache ohne Nachkommen adoptiert Nestlinge verschiedener Farben – darunter auch einige, die er ihren Eltern stiehlt.
3	Ein uralter blauer Drache bildet eine Androsphinx als Erbin jener Region aus, über die der Drache herrscht, und er sucht nach magischen Gegenständen, die es der Sphinx erlauben sollen, das Wetter so zu kontrollieren, wie der Drache selbst es tut.
4	Unter dem Vorwand, einem uralten blauen Drachen zu helfen, ein Drakolich zu werden, hofft ein Erzmagier darauf, sich den gewaltigen Schatz des Drachen anzueignen.

Horte von blauen Drachen

Blaue Drachen richten ihre Horte in Wüsten und anderen trockenen Landschaften ein. Sie bevorzugen ein warmes Klima, doch wenn sich in einer kalten Umgebung ein ansonsten idealer möglicher Hort auftut, finden sie Mittel und Wege, um sich anzupassen. Anstatt mit ihren Domizilen hoch hinauszuwollen, errichten blaue Drachen unterirdische Horte, wobei sie sich in den Sand graben oder Magie einsetzen, um Fels zu verschlungenen Ansamm-

Iymrith, das „Verderben der Wüste", fliegt über ihrem Hort.

lungen von Räumen und Tunneln zu formen, die sie nach Bedarf erweitern, um einer wachsenden Familie Platz zu bieten. Dennoch wissen sie die taktischen Vorteile der Höhe zu schätzen und richten ihre Horte meist in der Nähe einer Felsspitze oder Klippe ein, von der aus sie ihr Revier überblicken.

Die meisten blauen Drachen würden den Begriff selbst zwar nicht gebrauchen, doch eigentlich sind ihre Horte oft überraschend heimelig. Sie mögen Horte, die in gleichem Maß schön und bequem sind, und gestalten sie mit beruhigenden Farben wie Blau, Lila und Grün aus.

Merkmale der Horte von blauen Drachen

Der auf Karte 5.2 gezeigte Hort eines blauen Drachen befindet sich in den Ruinen einer uralten Stadt, die vom Wüstensand verschlungen wurde. Einige der Kammern des Horts bergen noch die Überreste von Tempeln und anderen Bauwerken. Die Spuren dieser Metropole deuten darauf hin, dass sie von beträchtlicher Größe war, doch nur sehr wenig von ihr ist im Bereich des Horts auch zugänglich. Der Drache ließ den Hort bereits mehrfach auf Eindringlinge herabstürzen, und jedes Mal baute er in einem nahen Teil der Ruinen alles wieder auf.

Die Wände des Horts bestehen aus Kristallglas, das durch den Blitzodem des Drachen entstanden ist. Die meisten Böden sind aus losem Sand, in manchen Bereichen scheint aber auch grober Fels durch. Der Drache konstruierte ein Spiegelsystem, um Sonnenlicht aus nach oben offenen Kammern in den Hort zu lenken. Die Spiegel sorgen allerdings nicht nur für Licht im Innern, sondern heizen auch den Sand auf eine angenehme Temperatur auf, um sich darin zu aalen.

Der Hort hat folgende Merkmale:

Eingangskammer: Eine offene zentrale Höhle ist der Haupteingang des Horts. Die Glaswände ragen neun Meter bis an die Oberfläche hinauf und sind mit behauenen Steinsäulen und Mauerteilen der uralten Stadt verschmolzen. Ein schmales, gezacktes Granitstück steht in der Nähe des oberen Teils der Kammer horizontal aus der Wand hervor und bietet dem Drachen einen Aussichtspunkt zum Überblicken der Höhle. Der Sand, der den Boden der Kammer bedeckt, kräuselt sich bisweilen oder bildet manchmal bedrohliche Wirbel, vielleicht als Reaktion auf die unberechenbaren Wüstenwinde, die Magie des Drachen oder eine Kreatur, die unter dem Sand lauert.

Schatzausstellung: Gleich neben der Eingangskammer (auf der linken Seite der Karte) befindet sich in einer kleineren Höhle mit einem bearbeiteten Steinboden der kunstvoll arrangierte Schatz des Drachen. Die Glaswände dieser Kammer sind mit blauen Edelsteinen besetzt, und schmale Schächte lassen die Sonne herein, die den Raum in ein blaues Licht taucht. In den uralten Steinfliesen des Bodens sind blitzgeladene Fallen verborgen, die Eindringlinge in die Luft sprengen sollen.

ANTONIO JOSE MANZANEDO

Schlafkammer des Drachen: Der Drache schläft in einer großen Kammer unten rechts auf der Karte. Die Schlafkammer ist ein gut erhaltenes Überbleibsel der uralten Stadt. Dieser anmutige, elegante Raum ist mit Seidenvorhängen in Blau- und Violetttönen verhangen und der bearbeitete Steinboden mit weichen, gemusterten Teppichen in komplementären Farbtönen bedeckt. In der Kammer steht ein juwelenbesetztes und ausgepolstertes Podest, auf dem der Drache sich oft entspannt.

Privateingang: Gleich schräg rechts über der Schlafkammer befindet sich ein kleiner Raum, der nach oben offen ist und den der Drache als privaten Eingang zu seinem Hort nutzt. Eine Geheimtür hindert ahnungslose Kreaturen daran, direkt in die Schlafkammer zu stolpern.

Schatzkammer: Am linken Ende der Schlafkammer führt eine Tür unter einem blau gekachelten Bogen hindurch zu einem kleineren Raum, in dem der Drache Relikte aufbewahrt, die für den Hauptschatz zu kostbar sind oder nicht zur Gesamtästhetik des Schatzes passen.

Zusätzliche Hortaktionen

Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – blauer Drache eine oder beide der folgenden zusätzlichen Hortaktionen in seinem Hort ausführen.

Irreführende Luftspiegelung: Bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht, hat eine andere Kreatur als der Drache an jeder Kreuzung oder Abzweigung im Hort eine 50-prozentige Chance, in eine andere Richtung zu gehen, als sie beabsichtigt.

Unerwartetes Senkloch: Der Drache wählt einen Punkt am Boden innerhalb von 36 Metern um sich herum aus, den er sehen kann. Eine Grube mit einem Radius von 1,5 Metern und einer Tiefe von sechs Metern bildet sich um diesen Punkt herum. Eine Kreatur am Boden im Bereich der entstehenden Grube muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf fällt die Kreatur auf den Grund der Grube, erleidet 7 (2W6) Wuchtschaden und ist liegend. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf bewegt sich die Kreatur auf die nächste freie Stelle, anstatt in die Grube zu fallen.

Regionale Effekte

Jeder dieser Effekte kann in der Umgebung des Horts eines blauen Drachen zusätzlich oder anstelle der im *Monsterhandbuch* beschriebenen Effekte auftreten.

Blauer Glanz: Kreaturen, die ein Jahr im Umkreis von 1,6 Kilometern um den Hort des Drachen verbringen, finden blaue Objekte faszinierend und verspüren den Drang, sie sich bei jeder Gelegenheit anzueignen.

Sandsturm: Innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort des Drachen weht ein beständiger Sandsturm.

Trugbildgelände: Die unmittelbare Umgebung des Horts scheint eine üppige Oase zu sein. Eine Kreatur, die die Illusion sorgfältig untersucht, kann einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) versuchen, um ihr nicht zu glauben. Eine Kreatur, die der Illusion nicht glaubt, erkennt sie als ein vages Bild, das über das darunter befindliche Terrain gelegt wurde.

Schätze von blauen Drachen

Blaue Drachen haben hohe Ansprüche daran, was sie in ihre Schätze aufnehmen, und lehnen alles an Wertgegenständen ab, was diesen Maßstäben nicht genügt. Ein blauer Drache bewahrt vielleicht nur Schätze auf, die optisch zu den anderen Gegenständen im Hort passen, wohingegen sich ein anderer auf Kunstwerke aus einer bestimmten Epoche konzentriert oder nur nach Herrscherschmuck aus einer bestimmten Region sucht. Auf ihre Schätze sind blaue Drachen ungeheuer stolz, und Opfergaben, die ihren Ansprüchen nicht entsprechen, betrachten sie als Beleidigung.

Blaue Drachen bevorzugen blaue, violette und grüne Edelsteine, Kunst, die Oasen und Brunnen darstellt, sowie edle Stoffe in kühlen Farben. Sie lieben auch Düfte, die an Stürme und Regen erinnern, und magische Gegenstände, die Wettereffekte erzeugen.

Kunstgegenstände von blauen Drachen

W8	Gegenstand
1	Ein kunstfertig geschnitztes Siegel aus einer Gesellschaft, die die Vorfahren des Drachen als Götter verehrte
2	Eine ausgedehnte Sammlung von wunderschön gearbeitetem Schmuck, einschließlich eines Stirnreifs, Schwanzringen und Krallenschützern, die der Drache anlegt, wenn er Bittsteller empfängt
3	Ein Skulpturensatz, der die verstorbenen Vorfahren des Drachen darstellt, allesamt mit zermahlenen Juwelen geschmückt
4	Eine juwelenbesetzte Mosaikkarte des Reviers des Drachen
5	Eine Glasglocke, die beim Läuten eine Stunde lang die Geräusche eines Regensturms samt Donnerschlägen erzeugt
6	Ein kunstvoll gefertigter Foliant, in dem die Abstammung aller Familien von blauen Drachen in der Gegend verzeichnet ist
7	Eine gewaltige Geode, deren Inneres spektakuläre blaue, lila und schwarze Kristalle birgt
8	Ein blauer Seidenfächer, der mit zermahlenen Edelsteinen bemalt wurde und eine salzige Brise erzeugt, wenn man ihn an die Decke hängt

Iymrith

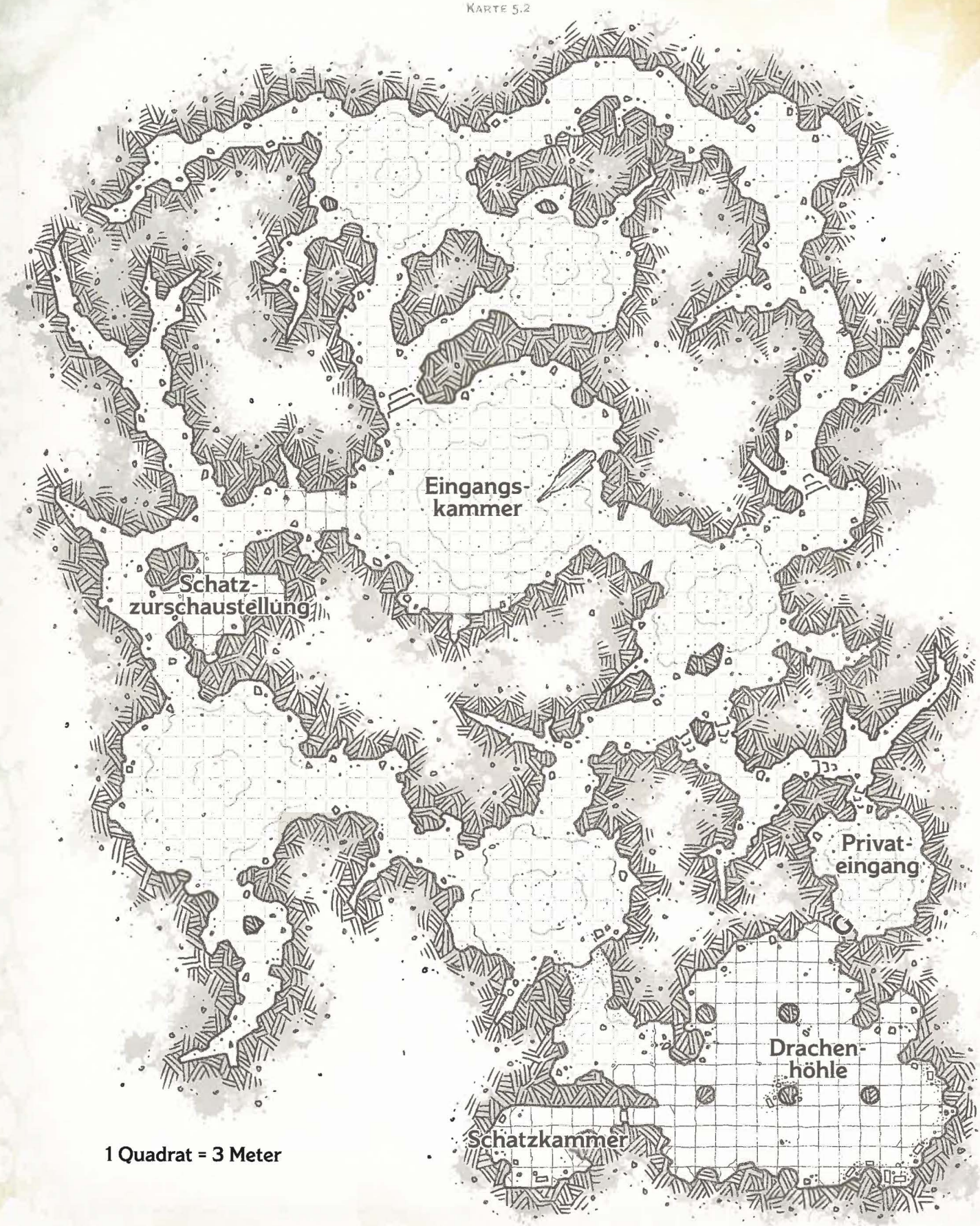
Die uralte blaue Drachendame Iymrith ist als der „Drache der Statuen" und das „Verderben der Wüste" bekannt. Sie befehligt eine Armee von Gargylen und studiert seit Jahrhunderten Magie – immer in der Hoffnung, ihre stoffliche Form zu überwinden und eine Göttin zu werden.

Iymrith erscheint oft als Sturmriesin, wobei sie ihr besonderes Merkmal „Form ändern" einsetzt. In dieser Gestalt infiltriert sie die Siedlungen der Sturmriesen und erschleicht sich die Zuneigung der Erben der Herrscher. Sie wird zu einer Mentorin für sie – und bringt sie dann gegen ihre Eltern auf. Von ihren eigenen Nachkommen fordert sie große Taten, doch sie ist mehr als bereit, sie mit ihren beträchtlichen Ressourcen zu unterstützen und ihnen beizustehen.

Iymrith war in ihrer Jugend wild, wurde aber mit zunehmendem Alter philosophischer und sogar wunderlicher. Die Suche nach der Transzendenz verlor sie allerdings nie aus den Augen.

Hort eines blauen Drachen

Karte 5.2



Bronzedrachen

Bronzedrachen sind wirklich am schlechtesten darin, menschliche Gestalt anzunehmen. Sie übertreiben es immer mit zusätzlichem Haar an allen möglichen Stellen. Ich weiß Einfallsreichtum zu schätzen, doch in solchen Dingen ist weniger einfach mehr!
– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Bronzedrachen zu erschaffen.

Einen Bronzedrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Bronzedrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der Bronzedrachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von Bronzedrachen

W8	Merkmal
1	Die schwächsten Kreaturen zeigen manchmal den größten Mut. Ich respektiere alle Wesen, die ihr Leben aufs Spiel setzen, um etwas Größeres als sich selbst zu verteidigen.
2	Dass ich eine Bezahlung verlange, ist eine Frage des Prinzips. Selbst wenn für meine Dienste nur ein kleines Honorar anfällt, können jene, denen ich helfe, so doch ihre Würde bewahren. Ich mache das wirklich nur *euretwegen*.
3	Ich habe keine Zeit für Plaudereien oder Andeutungen. Ich komme auf den Punkt und erwarte, dass andere das ebenfalls tun.
4	Ich respektiere Recht und Ordnung, doch das ist keine Entschuldigung für Tyrannei. Wer seine Macht missbraucht, dem muss man sie nehmen, und Soldaten haben die Pflicht, sich unmoralischen Befehlen zu widersetzen.
5	Ich bemühe mich, Feinde ehrenhaft zu behandeln, aber nicht auf Kosten der Strategie. Ein schneller Tod im Kampf ist auch eine Art von Rücksichtnahme.
6	Ich vertraue auf mein Bauchgefühl. Lieber handle ich auf der Grundlage unvollständigen Wissens, als mich von Unschlüssigkeit lähmen zu lassen.
7	Ich bin fasziniert von der Militärtechnologie anderer Spezies, insbesondere von magischen Waffen und Belagerungsmaschinen – je größer, desto besser!
8	Konflikte treiben die Evolution voran. Indem ich Kriege zwischen Nationen entfache, trage ich zum Fortschritt ihrer Zivilisationen bei. (Und sie bezahlen mich auch noch dafür!)

Ideale von Bronzedrachen

W6	Ideal
1	**Tatkraft:** Passivität ist eine Schande. Wir sind es der Welt und uns selbst schuldig, für Besserung zu sorgen, selbst wenn der Erfolg nicht garantiert ist. (Alle)
2	**Analyse:** Wenn möglich sollte man versuchen, den Wurzeln eines Konflikts auf den Grund zu gehen, ehe man sich entscheidet, ihn zu beenden – um sicherzustellen, dass man für die richtige Seite eintritt. (Alle)
3	**Ehre:** Ich lüge nie unverhohlen, wähle meine Worte aber stets mit Bedacht. Ich werde lieber bis zum Tod kämpfen, statt mein Wort zu brechen oder einen Kameraden im Stich zu lassen. (Rechtschaffen)
4	**Disziplin:** Mangelnde Organisation sorgt für Niederlagen. Ich fordere Selbstbeherrschung sowohl von mir selbst als auch von jenen, die an meiner Seite kämpfen. (Rechtschaffen)
5	**Vormundschaft:** Es ist die Pflicht der Starken, die Schwachen zu schützen. (Gut)
6	**Dominanz:** Jeder, der sich meinem Willen widersetzt, ist entweder ein zu bestrafender Untergebener oder ein zu besiegender Feind. (Böse)

Zaubertabelle der Bronzedrachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	14	*Gedanken wahrnehmen, Mit Tieren sprechen, Tiersinne*
Ausgewachsen	17	*Gedanken wahrnehmen, Mit Tieren sprechen, Tiersinne, Wasser kontrollieren*
Uralt	20	*Gedanken wahrnehmen, Heldenmahl*, Mit Tieren sprechen, Tiersinne, Wasser kontrollieren*

* Der Zeitaufwand dieses Zaubers ist länger als eine Aktion.

Abenteuer mit Bronzedrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Bronzedrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Bronzedrachen

W8	Abenteueridee
1	Ein Bronzedrache vereitelt alle Versuche, ein gesunkenes Handelsschiff zu bergen, und beansprucht es als seinen „Finderlohn".
2	Da er von korrupten Beamten verraten wurde, bestraft ein Bronzedrache eine Stadt, indem er Schiffe daran hindert, in den Hafen zu kommen, doch darunter leiden alle Bürger.
3	Ein Bronzedrache schart Glaubenskrieger um sich, um einen Helden zu retten, der im Abyss eingesperrt ist – eine Mission, die ganz sicher tödlich für die gewöhnlichen Truppen enden wird.
4	Ein Bronzedrache rekrutiert für eine laufende Auseinandersetzung mit einem schwarzen Drachen die örtliche Miliz. Sein Rivale haust in den überfluteten Ruinen einer Magierakademie.

W8	Abenteueridee
5	Der Bronzedrache, der eine Küstennation beschützt, wird von einem Fluch getroffen. Das Gegenmittel dafür liegt in einem versunkenen Tempel, den der Drache vor Generationen verwüstete.
6	Da er den Sieger einer demokratischen Wahl in einer Stadt für ungeeignet hält, unterstützt ein Bronzedrache stattdessen einen autoritären Führer.
7	Beide Seiten eines Krieges sind an einen Bronzedrachen herangetreten. Nun sucht er nach Agenten, die ihn nahe genug an beide Anführer heranbringen, damit er entscheiden kann, welche Seite den besseren Anspruch hat.
8	Ein Bronzedrache fürchtet, dass eine abgeschiedene Bibliotheksfestung nicht mehr der beste Ort sein könnte, um einen berüchtigten Folianten zu verwahren: den *Antitheorem-Kodex*. Deshalb entscheidet er sich, den Ort anzugreifen, um genau das zu beweisen.

Verbundene Kreaturen

Bronzedrachen bewundern hochgeistiges Streben und militärisches Können und suchen nach Wesen, die bereitwillig ihr Leben im Kampf für die Gerechtigkeit aufs Spiel setzen. Auch, wenn Bronzedrachen so stolz wie andere Drachen sind, kämpfen sie doch lieber an der Seite von Helden, anstatt über Feiglinge und Mitläufer zu herrschen.

Verbindungen von Bronzedrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Schwarm Pseudodrachen zieht einen verwaisten Bronzedrachennestling auf, doch dieser wächst so schnell und so sehr, dass er zu groß für die üblichen Betätigungen der Gruppe wird.
2	Ein Ritter rettete einen Bronzedrachennestling vor der Opferung durch einen Kult. Nun reisen die beiden gemeinsam auf der Suche nach Ungerechtigkeiten umher, die es richtigzustellen gilt.
3	Der ermordete Lehrmeister eines Bronzedrachennestlings ist als Wiedergänger auferstanden, und der Drache sucht nach jemandem, der ihm hilft, Gerechtigkeit zu erlangen.
4	Ein Bronzedrachennestling sucht sich einen Hort aus, der voller Giftschlangen ist: Er bewundert die Eleganz, mit der sie sich durch die überfluteten Tunnel schlängeln.
5	Ein Bronzedrachennestling wird von Sahuaginplünderern gefangen genommen und dazu gebracht, dem Götzen und Kriegsfürsten des Trupps zu dienen.
6	Eine Gruppe von Seeogern stahl den Schatz eines Bronzedrachennestlings. Nun richtet der Nestling einen Plesiosaurus ab, der ihm helfen soll, die Festung der Seeoger anzugreifen.

Verbindungen von jungen Bronzedrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Wächternaga und ein junger Bronzedrache verteidigen jeweils eine Hälfte eines Artefakts, die *Gespaltene Krone* genannt.
2	Ein junger Bronzedrache und eine Medusa sind lange genug verfeindet, um einen gewissen Respekt voreinander zu entwickeln. Sie kommunizieren miteinander über ein magisches Buch, das zwischen den beiden hin und her teleportiert.
3	Ein junger Bronzedrache will einen Trupp von Zyklopen zu einer disziplinierten Armee machen, hat dabei jedoch wenig Erfolg.
4	Ein junger Bronzedrache wird mittels Magie in den Dienst an einem Marid gezwungen, und der Drache kann nichts Unmittelbares unternehmen, um sich von dem Dschinn zu befreien.
5	Ein junger Bronzedrache leitet eine angesehene Militärakademie, die Paladine kleinerer Spezies ausbildet, um unter dem Banner des Drachen für Gerechtigkeit zu kämpfen.
6	Drachenblütige Piraten bestechen einen jungen Bronzedrachen, damit er ihnen für einen beträchtlichen Anteil der Erlöse hilft, Schiffsladungen zu stehlen.

Verbindungen von ausgewachsenen Bronzedrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein als Piratenfürst verkleideter Rakshasa will sich an einem ausgewachsenen Bronzedrachen rächen, der den Unhold schon dreimal erschlug.
2	Ein ausgewachsener Bronzedrache konsultiert regelmäßig einen Sturmriesen, dessen Prophezeiungen ihm Hinweise auf Konflikte geben, denen der Drache nachspüren sollte, um sich daran zu beteiligen.
3	Ein ausgewachsener Bronzedrache hält sich einen Roch als Haustier und betrachtet die Überfälle der Kreatur auf die örtlichen Siedlungen einfach als Teil der natürlichen Ordnung.
4	Ein ausgewachsener Bronzedrache schwor einem Kameraden einen Eid, doch dieser Gefährte wurde später zum Vampir. Zögerlich schützt der Drache den Vampir weiter, während er nach einem Weg sucht, um die Verwandlung umzukehren.
5	Ein ausgewachsener Bronzedrache schickt regelmäßig Tribut in Form von Schätzen an einen ausgewachsenen Topasdrachen. Er will damit den Unbill des Topasdrachen vermeiden, der eine potenzielle Bedrohung für die Gemeinden an der Küste darstellt, die unter dem Schutz des Bronzedrachen stehen.
6	Ein Erzmagier und ein ausgewachsener Bronzedrache, die Freunde sind, seitdem sie in der Jugend des Magiers Seite an Seite kämpften, besuchen einander oft, um Geschichten auszutauschen.
7	Ein ausgewachsener Bronzedrache versucht, allein einen Wurf Nestlinge aufzuziehen, und braucht dringend Hauslehrer und Ammen für sie, die diesen Auftrag auch überleben.
8	Ein besessener Schattendrache plant, einen ausgewachsenen Bronzedrachen im Schattenfell festzuhalten, bis dieser ebenfalls verwandelt ist.

Verbindungen von uralten Bronzedrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter Bronzedrache ist in einen jahrhundertewährenden Konflikt mit einem Kraken verstrickt, der eine Siedlung unter dem Schutz des Bronzedrachen verwüstete.
2	Zwei uralte Drachen – der eine bronzen, der andere silbern – unterstützen verschiedene Nationen, die im Krieg miteinander liegen, und beide glauben, ihre Seite sei moralisch überlegen.

W4	Verbundene Kreaturen
3	Ein uralter Bronzedrache steuert ein Netzwerk aus Freibeutern, die Piraten überfallen und Regierungsaufträge annehmen, wenn der Drache ein Ziel für verfolgungswürdig hält.
4	Ein uralter Bronzedrache bewacht ein Meervolkkloster, das sich rätselhafterweise aus den Tiefen erhob. Gierige Küstennationen greifen es nun an, obwohl die Mönche vor einer kommenden Apokalypse warnen.

Horte von Bronzedrachen

Bronzedrachen leben üblicherweise in felsigen und schlecht zugänglichen Küstenregionen. Einige wählen sich trockene Heime auf Felsnadeln aus, wohingegen andere komplett unter Wasser liegende Horte in versunkenen Ruinen bevorzugen. Viele suchen sich Festungen zwischen Land und Meer, die sowohl trockene als auch überflutete Räume bieten.

Wenn es um Horte geht, ist Bronzedrachen die Funktion wichtiger als die Form, und mögliche Standorte betrachten sie aus dem Blickwinkel eines militärischen Befehlshabers, der eine Verteidigungsstellung sucht. Sie schätzen die Robustheit von Höhlen an Klippen oder steinerner Festungen und verstärken bestehende Verteidigungsanlagen oft mit heimtückischen Fallen und Bollwerken. Zugleich sind sich Bronzedrachen auch bewusst, dass sie bei einer Belagerung ihre eigene beste Verteidigung sind – daher achten sie darauf, ihre Mobilität durch mehrere Ein- und Ausgänge zu ihrem Hort zu maximieren.

Merkmale der Horte von Bronzedrachen

Der auf Karte 5.3 gezeigte Hort eines Bronzedrachen besteht aus einer Reihe von Meereshöhlen, die einst als militärischer Außenposten von Zwergen dienten. Der Hort hat folgende Merkmale:

Wächterstatue: In einer versteckten, vom Meer geschützten Bucht wacht die Statue einer mürrischen Elfenkönigin über einen kleinen Strand. Die Augen der Statue wurden verzaubert, um den Drachen vor Eindringlingen zu warnen.

Feldzugkammer: Jenseits des Strands steht eine von Säulen getragene Zwergenhalle, deren Wände in der Nähe der Eingänge zu bröckeln beginnen. Hier gewährt der Drache Audienzen und leitet Kriegsräte, umgeben von Trophäen, deren Auswahl die Betrachter an seine heldenhafte Geschichte erinnern soll.

Erhabene Nische: Unten rechts auf der Karte befindet sich eine steile Treppe hinauf in eine trockene Kammer, die als Wohnstatt für Gäste und als Bibliothek für Dokumente dient, die zu anfällig sind, um feuchtere Umgebungen zu überstehen.

Proviantinsel: Eine weitere erhöhte Kammer wurde in die Klippen einer kleinen, an den Strand angrenzenden Insel gehauen (in der Mitte rechts auf der Karte). Sie dient als Vorratskammer für den Fall einer Belagerung. Sie beherbergt auch eine kluge Anordnung von Spiegeln, die überall im Fels angebracht wurden, damit der Drache das Meer unbemerkt beobachten kann.

Überflutete Höhlen: Zwei Kammern im oberen Bereich der Karte sind nur über Tunnel unter Wasser zugänglich. Ihre Eingänge sind durch dichtes Seegras und Felsbrocken verborgen. Die größere Höhle rechts ist die Schlafkammer des Drachen, während die kleinere links den größten Teil des Drachenschatzes enthält.

Zusätzliche Hortaktionen

Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – Bronzedrache eine oder mehrere der folgenden zusätzlichen Hortaktionen in seinem Hort ausführen.

Meeresruf: Der Drache beschwört einen Schwarm geisterhafter Delfine. Jede Kreatur im Umkreis von 36 Metern um den Drachen muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Andernfalls erleidet sie 5 (1W10) Hiebschaden. Danach verschwindet der Schwarm wieder.

Salzexplosion: Der Drache wählt einen Ort im Hort, den er sehen kann. Die Luft in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern um diesen Punkt explodiert mit scharfen Salzkristallen. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder sie erleidet 10 (3W6) Hiebschaden.

Überwältigendes Wasser: Der Drache lässt im Wasser seines Horts eine starke Strömung entstehen. Der Drache wählt eine beliebige Anzahl an Kreaturen innerhalb von 36 Metern um sich herum aus, die er sehen kann und die stehen oder schwimmen. Jede der ausgewählten Kreaturen muss einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen. Andernfalls wird sie umgestoßen.

Regionale Effekte

Jeder dieser Effekte kann in der Umgebung des Horts eines Bronzedrachen zusätzlich oder anstelle der im *Monsterhandbuch* beschriebenen Effekte auftreten.

Phantomeskorte: Geisterhafte Marineschiffe einer uralten Armada erscheinen und eskortieren wohlmeinende Kreaturen, die die Hilfe des Drachen suchen, zu dessen Hort.

Unfehlbare Treue: Kreaturen, die ein Jahr im Umkreis von 16 Kilometern um den Drachenhort verbringen, ist es nahezu unmöglich, ein einmal gegebenes Versprechen zu brechen.

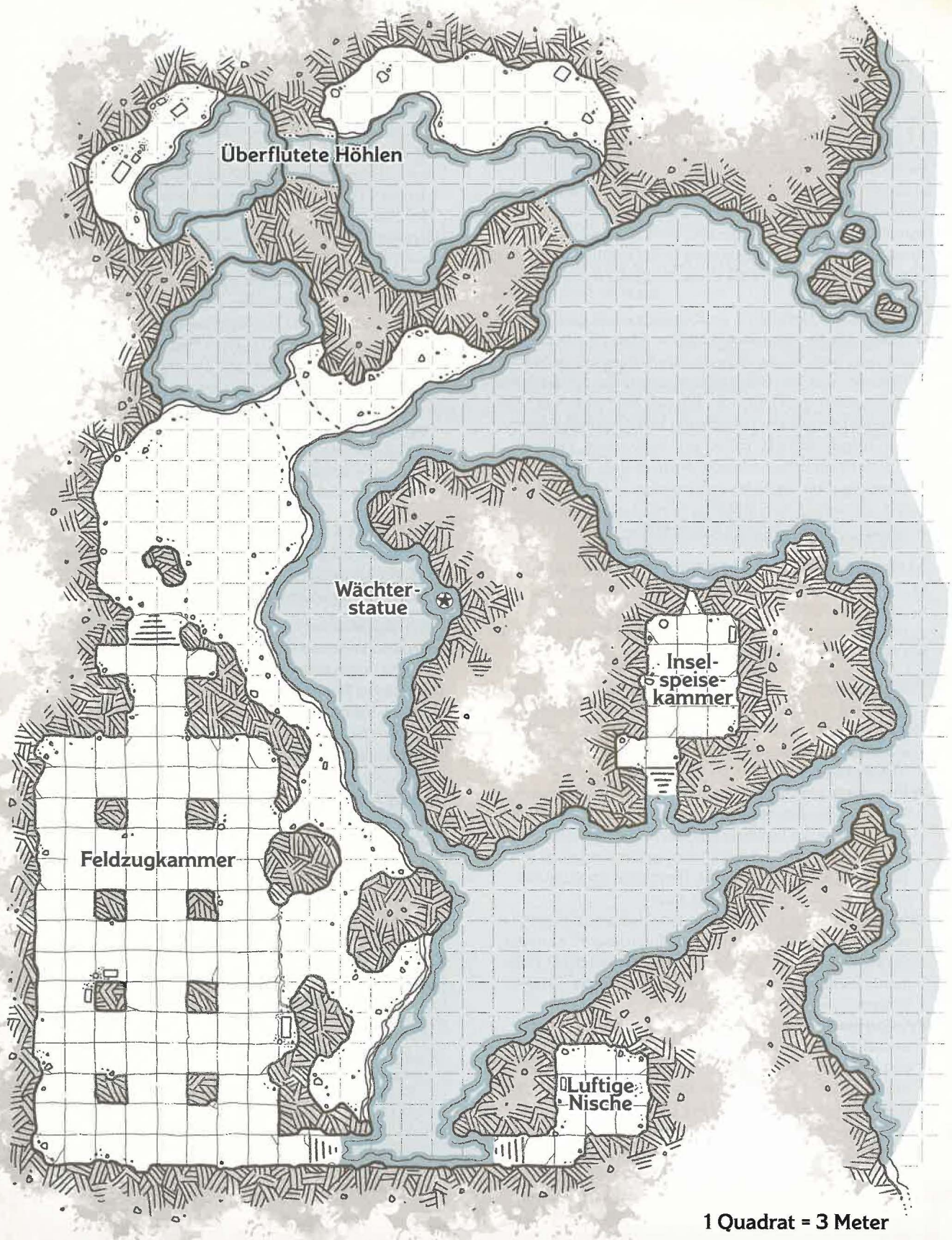
Feuerblitz

Feuerblitz, auch bekannt als Khirsah, ist ein geselliger und neugieriger Bronzedrache mit einem großen Interesse an anderen Spezies – insbesondere Zwergen und Elfen. Während des Kriegs der Drachenlanze war er einer der Ersten, der auf Silvaras Ruf antwortete: Silberdrache D'argent hatte in ihrer Elfenidentität alle metallischen Drachen aufgefordert, sich dem Konflikt anzuschließen. Während der Vingaard-Kampagne tat sich Feuerblitz mit einem Zwerg namens Flint Feuerschmied und einem Kender namens Tolpan Barfuß zusammen, um Großmeister Bakaris gefangen zu nehmen. Später im Krieg der Blauen Herrin sah Tolpan den Tod von Feuerblitz durch den Todesritter Lord Soth voraus – und konnte so das düstere Schicksal des Drachen abwenden.

Nach den Kriegen verschwand Feuerblitz aus der Öffentlichkeit, doch Gerüchte besagen, er setze seinen lebenslangen Kampf gegen das Böse fort – und seine legendären Luftkampffähigkeiten zur Unterstützung der Ritter von Solamnia ein.

Hort eines Bronzedrachen

Karte 5.3



Unterwasserverfolgung: Matrosen erblicken in den Tiefen unter ihnen den schattenhafte Schemen eines Drachen, der mit ihrem Schiff Schritt hält.

Schätze von Bronzedrachen

Der Schatz eines Bronzedrachen spiegelt die Geschichte seiner Taten wider: Trophäen gefallener Feinde und die Bezahlungen dankbarer Bittsteller liegen neben gewöhnlicherer Kriegsbeute und üblicheren Schätzen aus Schiffswracks und vom Meeresboden. Auch wenn diese Drachen nur selten direkt stehlen, kann ein mehrere Tonnen schwerer Bronzedrachen, der in der Nähe eines Handelsschiffs – oder sogar auf ihm – landet, oft äußerst günstige Schnäppchen bei den verängstigten Seeleuten machen.

Bronzedrachen haben eine romantische Sicht auf ihre Rolle als Bewahrer der Gerechtigkeit und bevorzugen Schätze, die zu ihren heroischen Erzählungen passen. Ihre Schätze wimmeln von Waffen, Rüstungen und magischen Gegenständen, die für das Schlachtfeld geschaffen wurden – je einzigartiger, desto besser. Geschichten sind für Bronzedrachen wichtig, so dass ihnen der bescheidene Speer eines gefallenen Tyrannen lieber ist als eine juwelenbesetzte Klinge, die noch nie im Kampf geführt wurde. Sie lieben es, Geschichtsbücher zu sammeln und zu lesen, wenn ihnen dies taktische Einblicke oder Denkanstöße gibt. Zudem schützen sie gern Artefakte, die sie für zu gefährlich halten, um sie anderen anzuvertrauen.

Kunstgegenstände von Bronzedrachen

W10	Gegenstand
1	Das Gemälde eines Bronzedrachen neben einer Menschenfrau, die eine altmodische Militäruniform trägt
2	Eine schmuckvolle, nahezu vollständige Sammlung von Oristenes mehrbändiger *Militärgeschichte der Äußeren Ebenen*
3	Ein schwerer Umhang aus schimmernden blauen Schuppen mit einer daran angebrachten Halbmaske
4	Ein übergroßer Schlüssel aus gewachsenem Holz, dessen scheinbar natürliche Wirbel in der Rinde die Worte „Für unvergessene Dienste" bilden
5	Ein Trinkgefäß in Drachengröße, das aus einem Behirhorn gefertigt wurde
6	Die gerahmte Blaupause einer Belagerungsmaschine, die man den „Mondhammer" nennt
7	Eine Meereshoudah aus Haileder, auf der das Wappen eines einsamen schwarzen Turms hoch droben auf einer Felsnadel im Meer prangt
8	Die Statue eines entehrten Elfengenerals, darum verteilt liegen historische Abhandlungen über die Entehrung des Generals und Notizen, die darauf hindeuten, dass der Drache geschworen hat, den einstigen Helden zu rehabilitieren
9	Der Götze eines insektengleichen Teufels mit sehr sorgfältig verbundenen Facettenaugen
10	Eine kunstvolle Zahnradbildertrommel, die bei Aktivierung ein bewegtes Bild eines Bronzedrachen zeigt, der über einer brennenden Stadt mit einem roten Drachen kämpft

Drachenschildkröten

Ich weiß, dass ich die Drachenschildkröten nicht erschaffen habe, und Tiamat schwört, sie wäre es auch nicht gewesen. Aber woher kommen sie dann? Und noch wichtiger: Warum gibt es sie?

– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Drachenschildkröten zu erschaffen. Kapitel 6 enthält Wertekästen für Drachenschildkrötennestlinge, junge Drachenschildkröten und uralte Drachenschildkröten. Die Drachenschildkröte im *Monsterhandbuch* ist ausgewachsen.

Erstellen einer Drachenschildkröte

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Drachenschildkröten, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der Drachenschildkröten, um Zauber für eine zauberwirkenden Drachenschildkröte auszuwählen. (Obwohl das *Monsterhandbuch* Drachenschildkröten nicht explizit bei den Variantenregeln erwähnt, mit denen du Drachen zu Zauberkundigen machen kann, kannst du diese Regeln auch auf diese Wasserdrachenart anwenden.)

Persönlichkeitsmerkmale von Drachenschildkröten

W8	Merkmal
1	Ich spreche langsam und bewusst und halte nach jeder meiner Äußerungen inne, um nachzudenken – manchmal sogar mitten in einer.
2	Ich habe mehr Interesse an dem glitzernden Tand, den die Leute mit sich führen, anstatt an dem, was sie zu sagen haben.
3	Ich halte Schiffe für verwandte Geister und reibe mich gern an ihren Kielen.
4	Ich zeige Besuchern gern die ungeheure Weite meiner Domäne, damit auch sie zu schätzen lernen, wie bedeutungslos sie sind.
5	Ich greife jeden an, der sich die Schätze des Meeres nimmt, ohne etwas im Ausgleich dafür anzubieten.
6	Ich halte die Lieder von Seeleuten für ihre „Wassersprache" und versuche, mich mit ihnen zu unterhalten, indem ich Teile ihrer Lieder summe, die ich aufgeschnappt habe.
7	Ich schwimme neben Schiffen, die durch meine Domäne segeln, gerade außerhalb der Pfeilreichweite, damit sie auch wissen, dass ich sie im Auge behalte.
8	Ich bin fasziniert von der Politik der Oberflächenreiche und spreche endlos mit Matrosen und Abenteurern, um über die neuesten Ereignisse an Land auf dem Laufenden zu bleiben.

Ideale von Drachenschildkröten

W6	Ideal
1	**Ausdauer:** Wir, die wir unter den Wellen leben, trotzen allen Stürmen. (Alle)
2	**Gleichgültigkeit:** Was kümmern mich die flüchtigen Belange jener, die an Land herumkriechen? (Alle)
3	**Neugier:** Ich will von allem wissen, was in meine Domäne eindringt, insbesondere von allem Kuriosen aus der Oberflächenwelt. (Alle)
4	**Vorherrschaft:** Kreaturen, die sich weigern, meine Herrschaft über diese Gewässer anzuerkennen, bekommen mein Missfallen zu spüren. (Rechtschaffen oder Böse)
5	**Erhaltung:** Ich bin der Hüter des Ozeans und kümmere mich um Riffe und Gewässer, um sicherzustellen, dass sie unberührt bleiben. (Rechtschaffen)
6	**Ausrottung:** Die Völker der Oberflächenwelt sind ein Fehler der Schöpfung. Ich werde diesen Fehler richtigstellen. (Böse)

Zaubertabelle der Drachenschildkröten

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	13	*Nebelwolke*
Ausgewachsen	15	*Nebelwolke, Wasser kontrollieren*
Uralt	17	*Nebelwolke, Wasser kontrollieren, Wetterkontrolle**

* Der Zeitaufwand dieses Zaubers ist länger als eine Aktion.

Abenteuer mit Drachenschildkröten

Die Tabelle „Abenteuerideen für Drachenschildkröten" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Drachenschildkröten

W8	Abenteueridee
1	Ein skrupelloser Reeder besticht eine Drachenschildkröte, damit sie die Schiffe seiner Konkurrenten angreift und Letztere so ruiniert.
2	Eine neugierige Drachenschildkröte ist vom Meer aus einen Fluss hinaufgeschwommen und steckt nun unter einer Brücke fest, die Teil einer Haupthandelsstrecke ist. Sie verängstigt die Reisenden.
3	Nach dem unklugen Angriff eines Walfängers verfolgt eine Drachenschildkröte ihn zurück in seinen Hafen und greift nun jedes Schiff an, das abzulegen versucht.
4	Das Meer um den Turm eines Magiers ist so stürmisch, dass es für Schiffe nicht zu befahren ist, doch vielleicht lässt sich eine örtliche Drachenschildkröte überzeugen, die Charaktere überzusetzen.
5	Ein königliches Badehaus ist berühmt für seine Sauna – bis die Drachenschildkröte, die für den Dampf sorgt, entkommt und anfängt, im Palast zu wüten.
6	Vor tausend Jahren wurde ein legendäres Schwert von seinem Träger im Meer begraben. Jetzt muss das Schwert wiedergefunden werden, und nur eine Drachenschildkröte weiß noch, wo es liegt.
7	Eine Drachenschildkröte nistet sich in einem unterirdischen See ein, und der Dampf treibt die anderen Kreaturen nun von dort aus ihren Tunneln an die Oberfläche.
8	Ein Meeresgott entsendet eine Drachenschildkröte, um eine dicht bevölkerte Küste zu verheeren.

Verbundene Kreaturen

Drachenschildkröten sind schwerfällig und nur schwer reizbar. Dieses Temperament, verbunden mit ihrem Desinteresse an moralischen Zwängen, ermöglicht es ihnen, mit den meisten Kreaturen, denen sie begegnen, auszukommen – oder sie zumindest zu dulden. Sie gehen häufig symbiotische Beziehungen mit anderen Meeresbewohnern ein, die ihnen Nahrung oder Schätze bringen. Manchmal erklären sie sich auch bereit, für Kreaturen zu arbeiten, die sie mit großzügigem Reichtum versorgen.

Verbindungen von Drachenschildkrötennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Eine Seevettel verspricht einem Drachenschildkrötennestling Schätze, wenn er ihr „Besucher" zuführt, indem er Schiffe zum Kentern bringt.
2	Eine Schule von Jagdhaien versucht, einen Drachenschildkrötennestling aus ihren Gewässern zu vertreiben.
3	Ein Drachenschildkrötennestling teilt seine Mahlzeiten mit einem Riesenoktopus. Im Gegenzug stibitzt der Oktopus Schmuck aus den vorbeikommenden Schiffen.
4	Ein Drachenschildkrötennestling haust in einem Geysir, da dieser auch von Dampfmephits bewohnt wird, die der Nestling für Drachenschildkrötengeister hält.
5	Ein Drachenschildkrötennestling wird für Angriffe auf den Seeverkehr verantwortlich gemacht, doch der wahre Täter ist ein Plesiosaurus.
6	Ein Drachenschildkrötennestling spielt mit einer Schule von Killerwalen, indem er in die Luft springt und Dampfwolken ausstößt, wann immer einer der Wale aus den Wellen auftaucht.

Verbindungen von jungen Drachenschildkröten

W6	Verbundene Kreaturen
1	Eine junge Drachenschildkröte dient einem Sahuagin-Baron als Reittier und bekommt dafür etwas von der Beute ab.
2	Ein junger blauer Drache lehrt eine junge Drachenschildkröte, die Siedlungen in der Nähe zu terrorisieren, damit die Bewohner die Drachenschildkröte mit Gold besänftigen.
3	Eine junge Drachenschildkröte dient als beweglicher Nistplatz für einen Pteranodon-Schwarm. Dafür isst sie die Fische, die die Flugsaurier fallen lassen.
4	Eine junge Drachenschildkröte wird von einem Aboleth versklavt und gezwungen, den Bau der Kreatur zu bewachen.
5	Ein Gnomenklan bezahlt eine junge Drachenschildkröte, damit sie als beweglicher Treibstoffstützpunkt für ihre Flotte von Dampfschiffen dient.
6	Eine junge Drachenschildkröte frisst gern die Eier von Riesenkrokodilen.

Verbindungen von ausgewachsenen Drachenschildkröten

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener Bronzedrache freundet sich mit einer ausgewachsenen Drachenschildkröte an und überzeugt sie davon, eine angreifende Flotte abzuwehren.
2	Ein Marid und eine ausgewachsene Drachenschildkröte sind Reisegefährten, die gemeinsam die Ozeane des Multiversums durchstreifen.
3	Modernde Schlurfer wachsen in einer Infektion im Panzer einer ausgewachsenen Drachenschildkröte und verbreiten sich überall dort, wo diese hinreist.
4	Ein Erzmagier hilft einer ausgewachsenen Drachenschildkröte, eine vollständige Chronik der Tiefsee zu verfassen.
5	Eine ausgewachsene Drachenschildkröte dient einem Sturmriesen, der ihr das Leben rettete, als Reittier.
6	Eine ausgewachsene Drachenschildkröte jagt einen im Wasser lebenden Purpurwurm, der das Riff aushöhlt, in dem sie lebt.
7	Eine ausgewachsene Drachenschildkröte erwacht aus ihrem jahrzehntewährenden Nickerchen und stellt fest, dass nichtsahnende Halblinge eine Hafenkaschemme auf ihrem Rücken errichtet haben.
8	Ein Ultroloth arbeitet mit einer ausgewachsenen Drachenschildkröte zusammen, die im Styx lebt. Er setzt Magie ein, um sie vor den Auswirkungen des Flusses zu schützen, und lässt Reisende dafür bezahlen, wenn die Schildkröte sie auf die andere Seite bringen soll.

Verbindungen von uralten Drachenschildkröten

W4	Verbundene Kreaturen
1	Eine uralte Drachenschildkröte und ein uralter Golddrache treffen sich einmal im Jahr, um Züge bei einer Partie Drachenschach auszutauschen, die sie bereits seit Jahrhunderten spielen.
2	Eine uralte Drachenschildkröte dient als Beraterin an einem empyrischen Hof, um die Leidenschaft der Celestischen durch ihre endlose Geduld zu bändigen.
3	Ein *Geas*-Zauber zwingt eine uralte Drachenschildkröte, den Turm eines Lichs zu tragen.
4	Eine uralte Drachenschildkröte ist dafür verantwortlich, dass ein Krake nie aus seinem Schlummer erweckt wird.

Horte von Drachenschildkröten

Drachenschildkröten errichten ihre Horte meist in Höhlen unter Wasser oder in Korallenriffen. Die meisten dieser Horte befinden sich tief unter den Wellen am Meeresgrund. Manche Drachenschildkröten ziehen jedoch Küstenhöhlen vor, denn so sind sie schneller bei Siedlungen, mit denen sie handeln – oder sie ausbeuten – können. Besonders zurückgezogen lebende Drachenschildkröten suchen sich Horte an noch abgelegeneren Orten, darunter Tiefseegräben oder Unterwasservulkane.

Drachenschildkröten kümmern sich meist nicht um die Ausgestaltung ihrer Horte und stecken nur wenig Arbeit in deren Verbesserung. Das Hauptanliegen einer Drachenschildkröte bei der Auswahl eines Horts besteht darin, sicherzustellen, dass seine Dimensionen ausreichen, um ihre enorme Größe aufzunehmen, die sie im Lauf der Jahrhunderte erreicht. Darüber hinaus spielen die Nähe zu Schifffahrtswegen und die Abwesenheit von lästigen Nachbarn eine Rolle.

Merkmale der Horte von Drachenschildkröten

Die von Drachenschildkröten bewohnten Unterwasserhöhlen ähneln strukturell den Höhlen am Meer, in denen Bronze- und Topasdrachen hausen. Beim Entwurf des Horts einer Drachenschildkröte kannst du einfach eine Küstenkarte nehmen und sie zu einer Unterwasserkarte machen – oder die Karte verwenden, wie sie ist, sofern die Drachenschildkröte nichts dagegen hat, nahe an der Oberfläche zu leben.

Als Beispiel zeigt Karte 5.14 den Hort eines Topasdrachen in einer Höhle am Meer, doch er könnte ebenso gut eine Grotte an der Seite eines Korallenriffs sein, das sich aus einem Schelf auf dem Meeresboden erhebt. In diesem Fall weist er dann die folgenden Merkmale auf.

Schelfboden: Die Sandstrände stellen den Meeresboden in einer Tiefe von 30 Metern dar, der mit einer weichen Schicht feinen Sediments bedeckt ist. Das Wasser rund um den Hort ist klar, aber nur dämmrig beleuchtet. Der Rand des Wassers auf der Karte stellt den Rand des Schelfs dar, der zu einer dunklen Ebene in 360 Metern Tiefe abfällt.

Korallenriff: Die felsige Klippenwand zeigt die Konturen eines Korallenriffs, das sich 24 Meter über den Schelf erhebt. Die Außenwand des Riffs ist mit stechenden Korallen bedeckt.

Riffhohlraum: Der Hort der Drachenschildkröte liegt in einem Hohlraum im Inneren des Riffs. Dieser wurde von einem riesigen Meereswurm gebohrt, den die Drachenschildkröte tötete. Der ursprüngliche Eingang auf Höhe des Schelfbodens führt durch eine von Tang umrankte Röhre hinauf in die Hauptkammer. Hier nistet die Drachenschildkröte in einer Vertiefung an der hinteren Wand, von der aus die Kreatur auf ihren Schatz herunterschaut, der über den Boden der Kammer verstreut liegt. Obwohl die Höhle größtenteils von Meerwasser geflutet ist, ist eine Schicht Atemluft im obersten Meter der Hauptkammer eingeschlossen.

Korallenschelf: Ein Nebeneingang erlaubt den Zugang zu einem Korallenschelf, der zwölf Meter über dem Schelfboden liegt. Er erhellt den Hort jeden Tag für einige Stunden mit dämmrigem Sonnenlicht.

Hortaktionen

Ihrer Vorstellung im *Monsterhandbuch* zufolge haben Drachenschildkröten keinen Zugriff auf Hortaktionen, während sie sich in ihren Horten befinden. Nach eigenem Ermessen kannst du aber ausgewachsenen und uralten Drachenschildkröten Zugriff auf Hortaktionen gewähren. Dadurch steigt ihr Herausforderungsgrad um 1. Bei einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann die Drachenschildkröte eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden).

Strömungsstoß: Eine starke Wasserströmung fließt durch den Hort der Drachenschildkröte. Kreaturen in einem Umkreis von neun Metern um die Drachenschildkröte müssen einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, um nicht neun Meter in eine Richtung nach Wahl der Drachenschildkröte bewegt zu werden. Bei Erfolg wird die Kreatur nur drei Meter bewegt.

Verstrickender Tang: Stränge aus geisterhaftem Seetang strecken sich aus, um Kreaturen in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern in sich zu verstricken. Die Kugel ist auf einem Punkt im Hort zentriert, den die Drachenschildkröte sehen kann. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen oder sie ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs festgesetzt.

Dampferuption: An einem Punkt am Boden innerhalb von 36 Metern, den die Drachenschildkröte sehen kann, bricht Dampf in einem Kegel von 4,5 Metern hervor. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen und erleidet bei Misserfolg 21 (6W6) Feuerschaden, andernfalls die Hälfte. Unter Wasser zu sein, gewährt Kreaturen keinen Widerstand gegen diesen Schaden.

Regionale Effekte

Das Gebiet mit dem Hort der Drachenschildkröte kann durch dessen Anwesenheit verwandelt werden und einen oder mehrere der folgenden Effekte erzeugen.

Elementarportale: Spalten im Meeresboden im Umkreis von 1,6 Kilometern um den Hort der Drachenschildkröte bilden in beide Richtungen benutzbare Portale zur Elementarebene des Wassers, durch die Kreaturen des elementaren Wassers in die Welt eindringen, um dort zu leben.

Heißes Wasser: Geothermische Öffnungen erhitzen das Wasser im Umkreis von 9,6 Kilometern um den Hort der Drachenschildkröte auf 38 Grad Celsius.

Umlenkende Strömungen: Unterwasserströmungen drängen ungebetene Besucher weg vom Hort. Schwimmt du in diesen Strömungen, kostet jeder zurückgelegte Meter einen zusätzlichen Meter (zwei Meter in schwierigem Gelände), selbst wenn eine Kreatur eine Schwimmbewegungsrate hat.

Stirbt die Drachenschildkröte, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

Schätze von Drachenschildkröten

Horte von Drachenschildkröten enthalten häufig große Mengen an Korallen und Perlen, die sie als Tribut von Wasservölkern erhalten, sowie Kisten voller Münzen, Edelsteine und Metallbarren aus geplünderten Schiffswracks. Am meisten jedoch schätzen Drachenschildkröten Schätze von der Oberflächenwelt. Solche Objekte sind meist aus Metall oder Stein gefertigt, da sich Holz, Tuch und Papier im nassen Hort einer Drachenschildkröte meist nicht sehr gut halten.

DAN SCOTT

Mehr noch als bei den meisten Drachen birgt der Hort einer Drachenschildkröte wahrscheinlich eine bunt zusammengewürfelte Ansammlung von Schätzen aus verschiedenen Gegenden. Viele Drachenschildkröten tragen die Teile ihres Hortes einfach zu einem Nest zusammen, doch wissbegierigere Vertreter ihrer Art suchen manchmal nach Leuten aus der Oberflächenwelt, um sich nach der Funktion oder der Herkunft eines Objekts zu erkundigen.

Kunstgegenstände von Drachenschildkröten

W10	Gegenstand
1	Ein Elfenkrönchen, das die Drachenschildkröte als Ohrring trägt
2	Eine Orgelpfeife, die von der Drachenschildkröte „Blubber" genannt wird und auch unter Wasser funktioniert
3	Gegossene Metallmasken mit den Antlitzen von Herrschern, an deren Namen sich die Drachenschildkröte ständig falsch erinnert
4	Eine aus einer Muschel gefertigte Zither, bei der die Drachenschildkröte darauf besteht, dass jeder Besucher sie vor einer Audienz spielt
5	Ein bemaltes Ei, das mit glitzernden Juwelen verziert ist
6	Eine schmuckvolle Unterwasserkutsche aus Korallen und Muscheln, die die Drachenschildkröte wie ein Spielzeug hin- und herschiebt
7	Eine Skulptur, die einen Ritter auf dem Rücken eines Greifen zeigt, und dessen Lanze die Drachenschildkröte verwendet, um Seepocken abzukratzen
8	Eine Urne, in die das mürrische Gesicht eines Zwerges graviert wurde – eine Miene, die die Drachenschildkröte mit einem komischen Ergebnis nachzuahmen versucht
9	Ein Zepter, das gefertigt wurde, um an einen Skelettarm zu erinnern – aus irgendeinem Grund findet die Drachenschildkröte es gruselig
10	Ein eleganter Kandelaber, den die Drachenschildkröte eigentlich verloren glaubt, der aber in einem Riss in ihrem Panzer steckt

Aremag

Aremag ist eine ausgewachsene Drachenschildkröte, die Anspruch auf die südlichen Ausläufer des Schwertmeeres in Faerûn erhebt und Tribut von allen verlangt, die in die Chultbucht hinein- oder herausfahren wollen. Händler nehmen oft eigens zu diesem Zweck Truhen voller Schätze mit an Bord. Piraten bieten hingegen eher Gefangene an, die in einem Boot zu Wasser gelassen werden, um den schier unersättlichen Hunger der Drachenschildkröte zu stillen.

Aremags Beutezüge provozierten schon gelegentlich Vergeltungsakte der Bewohner von Chult – wie sein milchigweißes linkes Auge und ein fehlendes Stück Panzer beweisen. Anstatt die große Drachenschildkröte aber Demut zu lehren, machten diese Verletzungen sie nur noch reizbarer. Wer auf die Drachenschildkröte trifft, sollte lieber jeden Preis zahlen, den Aremag verlangt, und ihn mit der Ehrerbietung behandeln, die er seiner Meinung nach verdient.

Feendrachen

Du kann über Feendrachen sagen, was du will, aber mit Backwerk kennen sie sich aus. Eclairs! Makronen! Törtchen! Mmm, jetzt habe mich doch glatt hungrig gemacht.
– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Feendrachen zu erschaffen.

Einen Feendrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Feendrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen.

Persönlichkeitsmerkmale von Feendrachen

W8	Merkmal
1	Manche Leute meinen, ich hätte eine kurze Aufmerksamkeitsspanne und dass ich mich leicht ablenken ließe, aber sie ... Oh, ist das eine Laute?
2	Ich stehle *nicht* andauernd Essen. Wenn ihr euren Proviant nicht im Auge behalten könnt, ist das wohl eher euer Fehler.
3	Ich bin viel schlauer, als ich aussehe, und wenn ihr das nicht von euch behaupten könnt, wird das hier ein kurzes Gespräch.
4	Elf, Zwerg, Pferd – ihr Nicht-Drachen seht für mich alle gleich aus. Nichts für ungut.
5	Wenn ich alles, was ich tue, mit einem Lied kommentiere, fühlt es sich doch gleich viel epischer an, meint ihr nicht?
6	Die Welt ist nur eine Ausgeburt meiner Fantasie. Die Tatsache, dass ihr meint, ihr würdet auch existieren, wenn ich gerade nicht an euch denke, ist richtig niedlich.
7	Ich finde leicht Freunde und liebe es, auch grummelige und sture Naturen für mich zu gewinnen. Wenn sie meine Hilfe noch nicht zu schätzen wissen, bedeutet das nur, dass sie mehr davon brauchen!
8	Ich gewinne gern das Vertrauen von Leuten, bringe sie dann aber in gefährliche Situationen – um mich mit ihrem Schatz aus dem Staub zu machen, während sie abgelenkt sind.

Ideale von Feendrachen

W6	Ideal
1	**Wohlwollen:** Witze sind eine Sache, aber Grausamkeit dulde ich nicht. Mein Unfug erheitert die Unterdrückten und verspottet die Unterdrücker. (Gut)
2	**Abwechslungsreichtum:** Wie kann irgendwer es nur ertragen, immer wieder das Gleiche zu tun? Ich nutze jede Gelegenheit, für Abwechslung zu sorgen, indem ich etwas Neues ausprobiere. (Chaotisch)

W6	Ideal
3	**Spaß:** Welchen Sinn hat das Leben denn schon, wenn du keinen Spaß dabei hast? (Alle)
4	**Amüsement:** Meine Witze machen das Leben für alle interessanter. Oder zumindest für mich. (Alle)
5	**Energie:** Langeweile ist schlimmer als der Tod. Ich halte nicht viel von Plänen, aber du kann immer darauf zählen, dass bei mir wenigstens *irgendetwas* passiert! (Chaotisch)
6	**Selbstsucht:** Andere Kreaturen existieren zu meiner Belustigung. Wenn es falsch wäre, sie zu quälen, warum genieße ich es dann so sehr? (Böse)

Abenteuer mit Feendrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Feendrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Feendrachen

W8	Abenteueridee
1	Einem Feendrachen sind Plünderer aufgefallen, die einer schutzlosen Karawane nachstellen. Nun will er dringend jemanden warnen, der helfen kann.
2	Ein Feendrache will sich an den Monstern rächen, die seinen Waldläufergefährten ermordet haben.
3	Ein Feendrache braucht Hilfe, um einen Fluch zu brechen, der langsam die Pflanzen und Tiere in seinem Wald korrumpiert.
4	Ein Feendrache schikaniert die örtlichen Bergleute, die das Revier des Drachen stören.
5	Ein Feendrache entdeckt einen Eingang zu einer uralten Ruine und möchte gern mitkommen, wenn eine Abenteurergruppe sie erkundet.
6	Ein Feendrache stiehlt einen gefährlichen magischen Gegenstand aus der Werkstatt eines Magiers – ohne jede Ahnung, was er bewirkt.
7	Ein Feendrache ist über die Leiche eines kürzlich verstorbenen Zentaurenboten gestolpert, der eine wichtige Nachricht für seine Gemeinde bei sich trug.
8	Ein Feendrache, der mittels Magie gezwungen wird, als unsichtbarer Meuchelmörder zu arbeiten, sucht verzweifelt nach jemandem, der diesen Zwang brechen kann.

Verbundene Kreaturen

Feendrachen ziehen – wie ihr Name und ihr Wesen bereits andeuten – die Gesellschaft von Feenwesen, wilden Tieren und anderen eher chaotischen Kreaturen vor, die ihren durchgedrehten Humor zu schätzen wissen. Zugleich sorgt die begrenzte Aufmerksamkeitsspanne von Feendrachen dafür, dass sie oft nach Neuem hungern. So gut wie jede Kreatur kann ihr Interesse wecken – zumindest zeitweise.

Verbindungen von Feendrachen

W10	Verbundene Kreaturen
1	Ein geschäftstüchtiger Gnom setzt den Euphorieodem eines Feendrachen ein, um ein neuartiges Entspannungsheilbad zu eröffnen: Dem Drachen gefallen die ständigen Leckereien und Schmuckstücke, die er für seine Arbeit erhält.
2	Ein Feendrache verliebt sich in ein Mitglied eines königlichen Pixie-Hofs und sucht nun fortwährend nach Heldentaten, die er vollbringen will, um seine Angebetete zu beeindrucken.
3	Ein Feendrache verwendet Magie, um die ausschweifenden Feste einer Satyrenbande zu unterstützen.
4	Ein Feendrache und ein Quasit sind Erzfeinde, und ihre unsichtbaren Schlachten und die komplizierten Fallen, die sie einander stellen, stiften Chaos in der Gegend, in der sie leben.
5	Eine Söldnerbande hält einen Feendrachen in einem Käfig gefangen und zwingt ihn, als ihr Hofnarr zu fungieren.
6	Ein Feendrache nistet in den Zweigen eines Baums, der unlängst in den Genuss des *Erwecken*-Zaubers eines Druiden gekommen ist. Der Drache verspricht, den erwachten Baum im Austausch für Unterschlupf und Gesellschaft zu unterrichten.
7	Ein Feendrache befehligt ein Rudel Flimmerhunde, das er auf einer großen Quest gegen das Böse anführt ... die er sich aus dem Stegreif überlegt.
8	Ein grüner Drachennestling wirbt einen Feendrachen als Spion an, doch die bizarre Art, in der der Feendrache Befehle ausführt, lässt den grünen Drachen daran zweifeln, ob es die Mühe wirklich wert ist.

W10	Verbundene Kreaturen
9	Ein Feendrache versucht fortwährend, einen knurrigen Zwergenpriester zu beeindrucken, indem er jeden zu bekehren trachtet, mit dem sie unterwegs sind. Nur ist die Auslegung ihres „gemeinsamen Glaubens", die der Drache vorträgt, äußerst exzentrisch.
10	Ein Feendrache schüchtert eine Goblinbande ein und zwingt sie, immer bizarrere Regeln einzuhalten.

Horte von Feendrachen

Feendrachen gehen dahin, wo es Spaß gibt. Für viele heißt das, dass sie in der Nähe von Portalen zum Feywild leben, weil sie die unberechenbare Magie und die ausladenden Feiern dort lieben. Doch sie können sich ebenso gut bei anderen Völkern niederlassen: Sie stehlen Schmuckstücke aus Schreinen, nisten in vollgekramten Dachböden oder folgen Forschern und anderen interessanten Individuen auf deren Reisen. So sehr sie ihre Heime und Schätze auch lieben: Feendrachen verlassen beides ohne Zögern, wenn das Abenteuer lockt.

Horte von Feendrachen sind so vielfältig und exzentrisch wie ihre Bewohner. Manche erinnern an einfache Tiernester, versteckt in verborgenen Spalten oder geflochten aus Zweigen und Müll in den Gabeln uralter Bäume. Feendrachen bedienen sich auch bei den Errungenschaften der Zivilisation, beispielsweise indem sie ein Puppenhaus stehlen, um es als Herrenhaus zu nutzen, oder indem sie Pixies überzeugen, ihnen eine Kemenate aus Seide zu bauen. Die aufwendigsten Horte von Feendrachen sind denen größerer Drachen nachempfunden und verfügen über mehrere Kammern und listige Fallen.

Merkmale der Horte von Feendrachen

Ein Beispiel für den komplexen Hort eines Feendrachen wären ausgehöhlte Kammern in einem großen toten Baum. Der Baum ist mit den kleineren Schätzen des Drachen geschmückt. Seine Äste sind mit Schriftrollen und Tüchern behangen und mit glitzerndem Glas besetzt. Du könntest einen Teil des unterirdischen Bereichs des Horts eines Kupferdrachen (Karte 5.7) verwenden, um einen solchen Hort darzustellen. Der Maßstab sollte dann auf 0,75 Meter pro Quadrat verringert werden, die Hohlräume sollten in einem gewaltigen Baumstamm verborgen sein und die Gänge verlaufen nicht unterirdisch, sondern in großen Ästen. Ein typischer Hort hat folgende Merkmale:

Fallengesicherter Eingang: Direkt im Astloch, das als Haupteingang des Horts dient, hat der Drache eine gestohlene Jagdfalle versteckt.

Audienzraum: Der Durchgang öffnet sich in den Audienzraum, wo sich der Drache auf einem Kissen lümmelt und winzige Feengäste unterhält – oder eine Familie sehr verwirrter Eichhörnchen.

Schatz- und Speisekammer: Jenseits des Audienzraums gibt es separate Hohlräume für den Drachenschatz („Glitzerkram") und die Speisekammer („Knabberkram").

Schlafgemach: Die innerste Höhle des Horts ist das Schlafgemach, die der Drache sorgfältig mit Spiegelglasscherben ausgekleidet hat. Der Drache putzt sich hier und führt lange Gespräche voller Komplimente mit den unzähligen Spiegelbildern, die ihn bewundern.

Geheimtunnel: Aus dem Schlafgemach führt ein versteckter Fluchttunnel durch eine hohle Wurzel, die in einem dichten Dornbusch endet, ins Freie.

Hortaktionen

Ihrer Vorstellung im *Monsterhandbuch* zufolge haben Feendrachen keinen Zugriff auf Hortaktionen, während sie sich in ihren Horten befinden. Nach deinem Ermessen kann ein grüner oder älterer Feendrache eine oder mehrere der folgenden Hortaktionen in seinem Hort ausführen, wenn die Initiative 20 erreicht (er verliert bei Gleichstand).

Chaotische Aura: Der Feendrache erzeugt um sich herum ablenkende Luft- und Magieströmungen. Bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht, wird immer dann, wenn ein Fernkampfangriffswurf den Drachen verfehlt, ein Angriff gegen eine zufällige Kreatur in einem Umkreis von neun Metern um den Drachen gewürfelt, die keine vollständige Deckung gegen den Angriff hat.

Greifende Pflanzen: Der Feendrache lässt vorübergehend Wurzeln und Ranken um sich herum wachsen. Bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht, ist der Boden in einem Umkreis von sechs Metern um den Drachen herum schwieriges Gelände.

Regionale Effekte

Das Gebiet mit dem Hort des Feendrachen kann durch seine Anwesenheit verwandelt werden und einen oder mehrere der folgenden Effekte erzeugen.

Dauernder Unfug: Kreaturen, die ein Jahr im Umkreis von acht Kilometern um den Drachenhort verbringen, verspüren den anhaltenden Drang, anderen Streiche zu spielen.

Formbare Zeit: Die Zeit ist innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort des Feendrachen herum variabel und kann doppelt so schnell oder halb so langsam ablaufen.

Zwanghafte Opfergaben: Nähert sich eine Kreatur dem Hort des Feendrachen zum ersten Mal auf 1,6 Kilometer, muss sie einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen oder den alles überwältigenden Zwang verspüren, eine Opfergabe im Wert von mindestens 5 GM an einem abgelegenen Ort zurückzulassen. Der Drache spürt sofort, wo sich diese Gabe befindet. Eine Kreatur kann von diesem Zwang nur einmal betroffen werden.

Stirbt der Feendrache, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

Schätze von Feendrachen

Feendrachen begehren Schätze ebenso sehr wie ihre größeren drakonischen Verwandten, doch sie sind deutlich weniger wählerisch. Die Schätze der Feendrachen sind daher oft eine Mischung aus echtem Reichtum und faszinierendem Müll. Die Drachen legen dabei mehr Wert auf die wilden Geschichten, die sie sich für die Gegenstände ausdenken, als auf ihren tatsächlichen Geldwert. Diese winzigen Egomanen lassen sich oft mit billigen, aber ausreichend respektvollen Tributen in Form von Nahrung und glänzenden Schmuckstücken bestechen. Ihr Hang dazu,

sich zufällige Objekte „auszuleihen", bedeutet allerdings, dass ein Feendrachennest bisweilen auch überraschend kostbare Dinge enthält – oft, ohne dass der Drache es überhaupt merkt.

Kunstgegenstände von Feendrachen

W8	Gegenstand
1	Eine faustgroße Rätselkiste, die der Drache nicht öffnen kann – darin befindet sich eine winzige Tontafel, auf der eine rätselhafte Zahlenfolge steht
2	Ein illustrierter Foliant mit dem Titel *Hrgolds Bestiarium*, der stets beim Eintrag über Feendrachen aufklappt, weil dieser schon so oft gelesen wurde
3	Eine majestätische Militärjacke mit einer schillernden Sammlung von Orden und fünf verschiedenen Geheimtaschen
4	Ein Monokel mit Goldrahmen in Zyklopengröße nebst passender Goldkette
5	Ein vergoldeter Pseudodrachenschädel, den der Feendrache gern als Maske trägt, während er so tut, als wäre er ein anderer Drache namens „Regnus der Unaussprechliche"
6	Ein Weinfass mit dem aufgedruckten Siegel der Privatsammlung eines Adeligen
7	Das gerahmte Gemälde eines roten Drachen, der eine Armee vernichtet – das Gesicht des Drachen wurde jedoch herausgekaut, damit der Feendrache seinen eigenen Kopf hindurchstecken kann
8	Eine maßstabsgetreue Nachbildung einer Burg, die sich wie ein Puppenhaus aufklappen lässt, so dass alle Gemächer und Geheimgänge sichtbar sind

Nathair Sgiathach

Nathair Sgiathach – ausgesprochen „nah-HEER ski-HOKH" – wird von Nicht-Drachen manchmal fälschlicherweise als Gott angesehen, ist aber vielmehr der berühmteste Volksheld der Feendrachen. Wie andere Feendrachen liebt Nathair Scherze – sogar solche, die auf die eigenen Kosten gehen –, was Nathair bei den Pixies, Feengeistern und anderen Feenwesen aus Nathairs Gefährtenkreis besonders beliebt macht. Obwohl Nathairs magische Kräfte zum Teil dank einer besonders ausgeprägten Drachensicht weitaus größer sind als die der meisten Feendrachen, zieht er es vor, Konflikte mit harmlosen Streichen und Absurditäten zu lösen – beispielsweise indem Nathair das Hinterteil eines Feindes glühend rot werden und Volkslieder singen lässt. Falls es nötig ist, scheut sich Nathair jedoch nicht zu kämpfen, um das geliebte Feenvolk zu verteidigen. Daher lehren einige Feenwesen ihre Kinder, in schwierigen Zeiten Nathair Sgiathachs Namen zu rufen, für den Fall, dass der Feendrache womöglich unsichtbar in der Nähe lauert. Auch bringen sie Nathair als zeremonielle Opfergabe das Lieblingsessen des Feendrachen dar: Apfelkuchen.

Golddrachen

Modronen haben die unerklärliche Angewohnheit, Golddrachen mit ihrem Anführer Primus zu verwechseln. Die Drachen stört das nicht – und die Modronen anscheinend auch nicht. Warum empfinde ich es dann als so anstößig?
– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Golddrachen zu erschaffen.

Einen Golddrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Golddrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der Golddrachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von Golddrachen

W8	Merkmal
1	Ich verhandle lieber vor dem Kampf. Wenn ich Schurken ohne Gewalt läutern kann, ist das umso besser.
2	Kurzlebigere Spezies erkennen oft nicht das gesamte Gefüge der Zeit, und mir fehlt die Geduld für eine angemessen gründliche Erklärung.
3	Andere halten mich für kalt und leidenschaftslos, doch das ist der Preis der entsprechenden Perspektive. Nur wenigen Kreaturen gefällt es, sich der Tatsache zu stellen, dass sie ein verhältnismäßig kleines Leben führen.
4	Verkleidungen und Tarnungen erlauben es mir, anderen kleine Freuden zu machen und den simplen Genuss der Kameradschaft zu erleben, ohne dass sie ständig Bitten an mich stellen. Ich bin stolz auf meine schauspielerischen Fähigkeiten und falle nie aus der Rolle.
5	Die Zukunft steht groß in den Mustern der Geschichte geschrieben. Ich genieße es, mich mit anderen zu unterhalten, die sich ebenfalls kritische Gedanken über Geschichte und Gesellschaft machen.
6	Ich mag Geschenke, aber empfinde es als höchst beleidigend, wenn jemand versucht, mich anzuwerben oder zu bestechen.
7	Meine Zurückgezogenheit ist ein Filter. Wenn jemandem der Wille fehlt, meine Hindernisse zu überwinden, ist die Sache meiner Aufmerksamkeit auch nicht wert.
8	Auf einem ausreichend langen Zeitstrahl betrachtet sind sämtliche Taten bedeutungslos. Also warum sollte ich mir irgendetwas vorenthalten?

Ideale von Golddrachen

W6	Ideal
1	**Vorausschau:** Rechtschaffenes Handeln erfordert ein sorgfältiges Abwägen möglicher Konsequenzen, um sicherzustellen, dass die Heilung nicht schlimmer als die Krankheit ist. (Rechtschaffen)
2	**Zurückhaltung:** Ich kann nicht jede Ungerechtigkeit richtigstellen. Ich ermutige andere, ihre Probleme selbst zu lösen, und ich spare meine Kraft für Herausforderungen, die nur ich bewältigen kann. (Alle)
3	**Verantwortung:** Ich diene nicht dem Einzelnen, sondern der Geschichte. Durch strategisches Handeln lasse ich das ultimative Pendel in Richtung von Gerechtigkeit und Tugend ausschlagen. (Gut)
4	**Objektivität:** Ich bleibe in meinen Urteilen unparteiisch und lasse nicht zu, dass persönliche Gefühle dem in die Quere kommen, was gerecht und notwendig ist. (Rechtschaffen)
5	**Abgeschiedenheit:** Jede Interaktion hat Auswirkungen, die sich bis ins Unendliche erstrecken. Ich kuratiere meinen Einfluss auf die Welt, indem ich distanziert und selbstständig bleibe. (Alle)
6	**Herrschaft:** Anderen Kreaturen fehlt meine Weisheit. Daher muss ich sie im Zaum halten, um Fehltritte zu verhindern. (Böse)

Zaubertabelle der Golddrachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	17	*Einflüsterung, Segnen, Verlangsamen, Wunden heilen, Zone der Wahrheit*
Ausgewachsen	21	*Einflüsterung, Geas*, Heiliges Gespräch, Segnen, Verlangsamen, Wunden heilen, Zone der Wahrheit*
Uralt	24	*Ebenenwechsel* (+16 auf Treffer), *Einflüsterung, Geas*, Heiliges Gespräch*, Rückruf, Segnen, Verlangsamen, Wunden heilen, Zone der Wahrheit*

* Der Zeitaufwand dieses Zaubers ist länger als eine Aktion.

Abenteuer mit Golddrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Golddrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Golddrachen

W8	Abenteueridee
1	Zwei Städte stehen am Rand eines Krieges. Irgendwer muss nun den beschwerlichen Weg auf sich nehmen, um einen Golddrachen zu bitten, als Vermittler aufzutreten.
2	Ein Gelehrter erfährt ein Geheimnis, das derart gefährlich ist, dass ein Golddrache es ihm unbedingt magisch aus dem Gedächtnis löschen will. Der Drache rekrutiert Pirscher, um den Gelehrten aufzuspüren, während der Gelehrte seinerseits versucht, Leibwächter anzuheuern.
3	Ein Golddrache will alles Böse ausmerzen, indem er sämtliche Nationen erobert und unter einer totalitären Herrschaft vereint, die seine wohlmeinenden Gesetze durchsetzt.
4	Ein Golddrache greift Reisende in dem Bestreben an, sie aus seinem Revier zu vertreiben, da in dessen Mitte ein tödliches Artefakt ruht.
5	Ein Golddrache beschließt, eine verseuchte Stadt niederzubrennen. Er ist bereit, die Bewohner zu opfern, damit die Seuche sich nicht weiter ausbreitet.
6	Ein Golddrache braucht Agenten, um sich in ein magisches Gefängnis einzuschleichen und seinen Mönchsgefährten zu befreien, der zu Unrecht eingekerkert wurde.
7	Ein Golddrache verlangt von einer Stadt Reparationen, deren Herrscher Abenteurer entsandt hatte, um den Schatz des Drachen zu stehlen.
8	Ein Golddrache braucht eine Gruppe von Fachleuten, die ihm helfen, in das berüchtigte Klagegewölbe einzudringen und eine welterschütternde Prophezeiung daraus zu beschaffen.

Verbundene Kreaturen

Golddrachen neigen dazu, sich von den Welten fernzuhalten, über die sie wachen. Oft ist ihnen die Abgeschiedenheit lieber, und sie verlassen sich auf einige wenige enge Verbündete und Wächter. Wenn sie unter anderen Kreaturen wandeln, ziehen sie es vor, dies verkleidet oder getarnt zu tun. Sie genießen die Gelegenheit, die Welt mit anderen Augen zu sehen.

Verbindungen von Golddrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Golddrachennestling freundet sich über eine gemeinsame Liebe zu Edelsteinen mit einem Xorn an. Nun braucht er Hilfe, um der Kreatur zurück auf die Elementarebene der Erde zu helfen.
2	Ein Golddrachennestling will es seiner Couatl-Mentorin gleichtun und sucht nach einem magischen Ort, den es zu schützen lohnt.
3	Ein Echsenmenschenstamm betet einen Golddrachennestling an – sehr zur Verärgerung jenes Priesters, der zuvor über den Stamm herrschte.
4	Ein Trupp Zentauren macht Pilgerreisen zum Hort eines Golddrachennestlings, um ihm Edelsteine und Wissen darzubringen.
5	Ein Golddrachennestling ist fasziniert vom Uhrwerkdeterminismus der Modronen und spürt deshalb einen abtrünnigen Pentadronen auf und freundet sich mit ihm an.
6	Ein Golddrachennestling hat sich mit einer Gruppe von Githzerai-Mönchen angefreundet und besucht sie regelmäßig, um komplexe Gedankenexperimente durchzuspielen.

Verbindungen von jungen Golddrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Golddrache genießt die Gesellschaft von Baumhirten, da sie seine langfristige Sicht auf die Geschichte und seinen methodischen Diskussionsstil teilen.
2	Ein junger Golddrache lebt inmitten einer Ansammlung von Steinspitzen und hat sich die Dienste des Galeb Duhr gesichert, der über diesen Ort wacht.

W6	Verbundene Kreaturen
3	Ein Arkanaloth sichert sich einen Vertrag, laut dem ein junger Golddrache dem Unhold alle fünf Jahre einmal einen Dienst leisten muss. Der Drache kann zwar nicht zu bösen Taten gezwungen werden, doch die Aufträge haben oft unvorhergesehene Konsequenzen.
4	Ein junger Golddrache unterhält einen Hort in einer fliegenden Wolkenriesenzitadelle. Das fortwährende Recht, dort zu leben, verdient er sich durch wiederholte Siege bei Glücksspielen.
5	Ein junger Golddrache und ein Erzmagier sind widerwillige Kameraden: Sie sind daran gebunden, einander zu schützen, weil ein heldenhafter Krieger, den sie beide liebten, es sich so auf dem Sterbebett wünschte.
6	Nachdem ein junger Golddrache einen Dschinn aus der Knechtschaft befreit hatte, errichtete dieser im Hort des Drachen ein Portal zu seiner Zitadelle auf der Elementarebene der Luft.

Verbindungen von ausgewachsenen Golddrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener Golddrache hat geschworen, den Balor zu töten, der seinen Partner umgebracht hat.
2	Ein ausgewachsener Golddrache fühlt sich verantwortlich für den Sündenfall eines Paladins und entsendet Schergen in die Welt hinaus, um den Paladin – der inzwischen ein Todesritter ist – zu finden und sie dadurch beide zu läutern.
3	Ein ausgewachsener grüner Drache und ein ausgewachsener Golddrache geraten im Kampf um die überwucherte Ruine eines schwimmenden Mausoleums und die Bibliothek sprechender Schädel darin immer wieder aneinander.
4	Ein ausgewachsener Golddrache spielt gern Strategiespiele mit einer Androsphinx, die eine der wenigen Kreaturen ist, die ihn erfolgreich zu täuschen versteht.
5	Ein ausgewachsener Golddrache lebt in einem Wüstentempel und hilft einigen Elfenorakeln bei der Auslegung der Visionen, die sie durch ein Artefakt erhalten, das die *Sirenenlinse* genannt wird.
6	Ein eingesperrter Mumienfürst überzeugt seinen Gefängniswärter, einen ausgewachsenen Golddrachen, dass seine Pläne für die Vorherrschaft schlussendlich doch das Beste für alle sind.
7	Ein ausgewachsener Golddrache erschafft einen Eisengolem, um seinen Hort zu verteidigen, und spricht nun mit ihm, als wäre er eine echte Person.
8	Ein ausgewachsener Golddrache jagt einen ausgewachsenen blauen Drakolich, der die legendäre *Krone der Enden* aus seinem Hort stahl.

Verbindungen von uralten Golddrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein Solar, der einen uralten Golddrachen bewundert, wirbt dafür, den Drachen in die Dienste seines Gottes zu stellen.
2	Ein uralter Golddrache verliebt sich in einen ahnungslosen Empyrier, angezogen von dessen sorglosem Wesen und übergroßen Gefühlen.
3	Ein uralter Golddrache und ein Lich ringen darum, die Geschichte ihrem jeweiligen Willen nach zu formen. Im Lauf der Jahre entwickelten die beiden zögerlich ein gewisses Verständnis und Einfühlungsvermögen füreinander.
4	Ein uralter Golddrache zeigt wenig Interesse am alltäglichen Regieren eines mächtigen Reichs. Der Drache erwartet allerdings absoluten Gehorsam, wenn er sich doch einmal an die Bevölkerung wendet.

Horte von Golddrachen

Trotz ihrer Zuneigung zu anderen Personen und deren abwechslungsreichen Kulturen haben Golddrachen ihre Horte meist an verborgenen Orten fernab der Zivilisation, wo nur die Verzweifeltesten und Entschlossensten sie finden. Viele leben in den Ruinen untergegangener Kulturen und wissen die wunderschöne Unvermeidlichkeit der Entropie und die Erinnerung daran zu schätzen, wie leicht Fortschritt ohne sorgfältige Hege und Pflege verloren geht. Zerbröckelnde Schreine, von der Wildnis zurückeroberte Türme und gefallene Festungen sprechen den Sinn der Golddrachen für Geschichte an – obwohl sie sich gleichermaßen von malerischen Naturkulissen verzaubern lassen. Der Hort eines Golddrachen enthält fast immer Wasser, sei es ein Fluss, ein See oder ein Meeresufer.

Merkmale der Horte von Golddrachen

Der auf Karte 5.4 gezeigte Hort eines Golddrachen befindet sich in einer diesigen Klamm und weist die folgende Merkmale auf.

Wasserfallhöhle: Ein reißender Fluss stürzt in einem schillernden Wasserfall über die Klippe und verbirgt den Eingang zum Höhlenkomplex des Drachen. Hinter diesem donnernden Vorhang öffnet sich die Höhle in den Großen Saal.

Großer Saal: Sechs leuchtende Kristallsäulen tragen die Decke dieser Höhle. Die Farben der Säulen spiegeln die Stimmung des Drachen wider, und sie können belebt werden, um den Hort zu verteidigen.

Galerie: Ein Gang, der links vom Großen Saal verläuft, ist mit Büsten gesäumt, die Verbündete und Feinde aus der Vergangenheit des Drachen zeigen. Dieser Bereich enthält den *Wasserspiegel*, einen magischen Glaskasten, der mit eingesickertem Wasser aus dem Fluss darüber gefüllt ist. Mit ihm kann der Drache über weite Entfernungen und Zeiträume hinweg hellsehen.

Schlafgemach: Am Ende des Galeriegangs öffnet sich dieser zum Schlafgemach des Drachen. An den Wänden finden sich Regale mit Büchern und nützlichen magischen Gegenständen.

Schatzhalle: Beschlagene Türen im Schlafgemach führen zur Schatzhalle des Drachen, in der es einen steilen, 24 Meter hohen Abhang über einer Ausstellungsgalerie gibt.

Schatz und Gewölbe: In einer Kammer rechts von der Schatzhalle befindet sich der eigentliche Drachenschatz, der dazu dient, Möchtegerndiebe von den gefährlichen und korrumpierten Artefakten abzulenken, die in einem Geheimgewölbe gegenüber von der Schatzkammer liegen.

Speisekammer: Eine grobe Kammer auf der rechten Seite des Großen Saals dient als Vorratsraum des Drachen und enthält Regale mit Perlen und anderem Geschmeide.

Gemächer: In der oberen rechten Ecke der Karte führt eine aus dem Stein gehauene Nische zu Gemächern in humanoider Größe – für die verehrtesten Kameraden des Drachen sowie ihn selbst in humanoider Gestalt.

Pavillons: Außerhalb des Horts stehen verwitterte Pavillons auf den Klippen, die einen Blick auf das Fallbecken des Wasserfalls bieten und angenehme Orte für Treffen mit Besuchern sind. Hinter den Pavillons schlängelt sich ein eleganter Pfad durch selbstpflegende Gärten, ehe er abrupt in wegloser Wildnis endet.

Zusätzliche Hortaktion

Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – Golddrache die folgende zusätzliche Hortaktion in seinem Hort ausführen.

Betörendes Leuchten: Ein warmes Licht erfüllt eine Sphäre mit einem Radius von neun Metern um den Drachen: Jede Zielkreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen. Andernfalls wird sie bezaubert, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht.

Regionale Effekte

Jeder dieser Effekte kann in der Umgebung des Horts eines Golddrachen zusätzlich oder anstelle der im *Monsterhandbuch* beschriebenen Effekte auftreten.

Gerechte Ausstrahlung: Kreaturen, die ein Jahr im Umkreis von 9,6 Kilometern um den Drachenhort verbringen, sind Gerechtigkeit und Richtbarkeit wichtiger als die eigenen Gefühle.

Offenbarung des Lügners: Innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort des Drachen muss jede Kreatur, die versucht, eine absichtliche Lüge zu erzählen, einen erfolg-

Tamarand

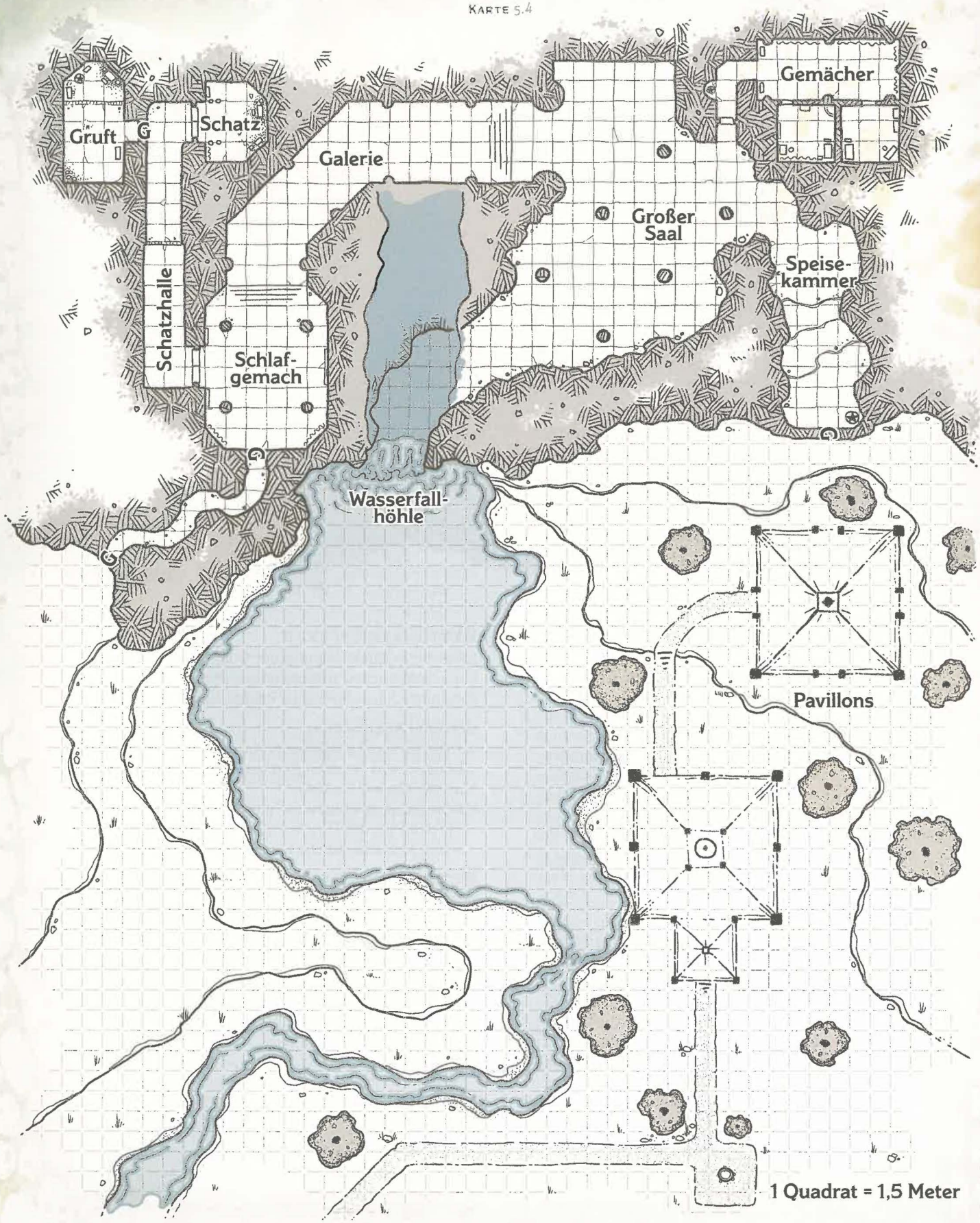
Als König der Gerechtigkeit ist Tamarand der nominelle Herrscher der Golddrachen in ganz Faerûn. Andere Golddrachen suchen seine Weisheit, bevor sie sich auf ihre eigenen Quests aufmachen, um sicher zu sein, dass sie keine versteckten Konsequenzen übersehen.

Tamarand ist nachdenklich, entschlossen und überraschend freundlich gegenüber Nichtdrachen. Er pflegt starke Bande zu den Sturmriesen des Galena-Gebirges und ist ein engagierter Gelehrter, was humanoide Kulturen angeht. Er erlebte schon aus erster Hand, wie mächtig solche Kreaturen doch sein können, wenn sie nur ordentlich organisiert sind. Nachdem er nur knapp der Ermordung durch Drachenjäger in seinem ehemaligen Hort beim Blutsteinpass entgangen ist, lebt Tamarand derzeit in der Wildnis von Vaasa und hält seinen genauen Aufenthaltsort streng geheim.

CHRIS RAHN

Hort eines Golddrachen

Karte 5.4



reichen SG-15-Charisma-Rettungswurf abschließen oder versehentlich die Wahrheit preisgeben, die sie verbergen wollte. Misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf zum ersten Mal, ist sie 24 Stunden lang gegen diesen Effekt immun.

Wohlmeinende Spur: Im Umkreis von 16 Kilometern um den Hort des Drachen erscheinen Kreaturen in großer Not kleine Runen in Form eines Golddrachen und markieren eine unauffällige Spur, die zu dessen Hort führt.

Schätze von Golddrachen

Golddrachen betrachten Edelsteine und Perlen als kulinarische Delikatessen, und ein Teil ihres Horts dient oft sowohl als Speise- als auch als Schatzkammer. Abgesehen von solchen Verbrauchsdingen mögen sie Gegenstände, mithilfe derer sie etwas lernen können, seien es seltene historische oder metaphysische Texte, mysteriöse Relikte und Kuriositäten oder Rätsel und Prophezeiungen, die Hinweise auf die Zukunft geben.

Golddrachen sammeln auch Trophäen, die wichtige Ereignisse und Erfolge in ihrem Leben markieren. Im Gegensatz zu vielen anderen Drachen schätzen sie jedoch Andenken an ihre Niederlagen und Fehler nicht minder, denn auch solche Erinnerungen sind von Natur aus lehrreich. Wie Bronzedrachen hüten Golddrachen oft besonders gefährliche Artefakte als eine Form des Dienstes an der Allgemeinheit. Kluge magische oder weltliche Verteidigungen, die ihre Horte geschützt und verborgen halten, sind bei ihnen daher ebenfalls hoch geschätzt.

Kunstgegenstände von Golddrachen

W10	Gegenstand
1	Ein edler Wandteppich, der die vermischten Stammbäume mehrerer königlicher Blutlinien über mehrere Generationen hinweg darstellt – und überraschende Enthüllungen bereithält
2	Ein Astrolabium, das den Platz der Welt im Sonnensystem anzeigt – nur dass es einen Edelsteinplaneten zu viel gibt
3	Eine Schriftrolle, die voller surrealer Bilder ist und den Titel *Reisen durch das Land der Träume* trägt
4	Der Schädel eines schwarzen Drachen mit einem Riss in der Mitte und Edelsteinen in den Augenhöhlen – auf einer Plakette an der Unterseite steht: „Auch du wirst so sein“
5	Ein Metallrad, an dessen Rand verschiedene heilige Symbole angebracht sind: Dünne Arme reichen zur Mitte des Rads und dienen wohl dazu, ein kugelförmiges Objekt zu halten, das allerdings fehlt
6	Eine Reihe von ineinander steckbaren Metallzylindern, in die jeweils ein Sprichwort oder Paradoxon graviert wurde – im innersten Zylinder befindet sich eine einzelne Golddrachenschuppe
7	Ein schmuckvoller, in Wyvernleder gebundener Atlas, in dem mehrere abgelegene Regionen eingekreist und mit einer Chiffre beschriftet wurden
8	Ein raffinierte Uhrwerkspieluhr, die aufgezogen eine Prophezeiung in der Modron-Sprache aufsagt
9	Ein kunstvoll geschmücktes Teeservice, bei dem jede Tasse für eine andere Existenzebene steht
10	Eine aufwendige Kalenderuhr mit einem verbrannten und zersprungenen Zifferblatt und zwei weiteren, die zu unbekannten Ereignissen herunterzählen – eines von ihnen ist keinen Monat mehr entfernt

Grüne Drachen

In gewisser Weise ist der grüne Drache der „drachigste“ aller Drachen. Wie schade, dass Tiamat die Anerkennung für sie bekommt.

– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit grünen Drachen zu erschaffen.

Einen grünen Drachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von grünen Drachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der grünen Drachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von grünen Drachen

W8	Merkmal
1	Ihr seid entweder für mich oder gegen mich. Nur ein Scherz – ich fresse euch auf jeden Fall!
2	Ich hasse es, dass die Leute meinen, sie wären in einer Welt von Bedeutung, die alt war, bevor ihresgleichen auch nur auf die Idee kam, sich Namen zu geben.
3	Je mehr, desto besser – so ist es mir recht: Dann gibt es mehr zu kontrollieren, mehr zu quälen und mehr zu schlemmen, sobald ich mich langweile.
4	Das zweibeinige Leben ist zu hässlich und unwissend, um auch nur ein bisschen Mitgefühl zu verdienen.
5	Ich betrachte das Leben gern durch die Augen eines niederen Wesens – bevor ich die Kreatur dann zwinge, sich die Augen auszustechen.
6	Die Wildnis gehört mir und mir allein, und jeder, der glaubt, mein Revier betreten zu können, sollte lieber darauf hoffen, dass ich gerade anderweitig abgelenkt bin.
7	Ich erlaube anderen, in meinem Wald zu wohnen – sofern sie als meine Augen und Ohren und gelegentlich auch als mein Spielzeug dienen.
8	Ich hege keine Feindseligkeit gegenüber irgendjemandem. Lasst mich mit meinem Wald uralt werden, und ich lasse euch in Ruhe.

Ideale von grünen Drachen

W6	Ideal
1	**Abgeschiedenheit:** Territorien lassen sich nur dann richtig abstecken, wenn alle Beteiligten die Grenzen ihrer Nachbarn respektieren. (Rechtschaffen)
2	**Kontrolle:** Alle niederen Wesen sollten ihren Oberen die Kehle zeigen. (Böse)

W6	Ideal
3	**Respekt:** Angst ist amüsant, aber Ehrfurcht ist köstlich. (Alle)
4	**Intrige:** Die Welt ist so viel unterhaltsamer, wenn niemand dem anderen vertraut. (Böse)
5	**Vorstellungskraft:** Nichts ist fader, als Tag für Tag das Gleiche zu tun. (Alle)
6	**Toleranz:** Die Vergänglichkeit intelligenten Lebens ist bittersüß und sollte daher Achtung erfahren. (Gut)

Zaubertabelle der grünen Drachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	13	*Mit Tieren sprechen, Unsichtbarkeit*
Ausgewachsen	16	*Mit Tieren sprechen, Pflanzenwachstum, Unsichtbarkeit*
Uralt	19	*Massen-Einflüsterung, Mit Tieren sprechen, Pflanzenwachstum, Unsichtbarkeit*

Abenteuer mit grünen Drachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für grüne Drachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für grüne Drachen

W8	Abenteueridee
1	Ein grüner Drache versetzt ein Dorf im Wald in Angst und Schrecken: Jede Nacht ermordet und frisst er jemanden. Die Überreste lässt er auf dem Dorfplatz zurück.
2	Trolle greifen Handelskarawanen an und töten, wen sie können – alles nur, um einen grünen Drachen zu besänftigen, der in ihrem Revier lebt.
3	Ein Kult nimmt Reisende gefangen, die sie an zwei frisch geschlüpfte grüne Drachen verfüttern.
4	Ein verurteilter Mörder fleht um Gnade und behauptet, seine Mordserie unter Einfluss eines grünen Drachen begangen zu haben.
5	Der nebelverhangene Wald am Rand eines Küstenreichs beginnt beängstigend schnell zu wachsen, und die Weisen vermuten, dass ein grüner Drache dahintersteckt.
6	Ein grüner Drache erwacht aus seinem langen unterirdischen Schlummer und muss feststellen, dass dort, wo einst sein Waldhort stand, eine Stadt errichtet wurde.
7	Hügelriesenplünderer versprechen, ihre Raubzüge einzustellen, wenn sie eine Brut grüner Drachennestlinge zum Aufziehen bekommen.
8	Ein grüner Drache sucht eine bekannte Handelsroute heim: Vorbeireisende fragt er nach dem verlorenen Schatz eines toten Golddrachen aus.

Verbundene Kreaturen

Grüne Drachen sehen andere Lebewesen als Objekte, die nur zum Unterwerfen, Foltern oder Fressen existieren. Sie sind von Natur aus Einzelgänger und dulden nur selten die Anwesenheit anderer Kreaturen, sofern diese nicht einem konkreten Zweck dient.

Verbindungen von grünen Drachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein grüner Drachennestling ist das Herzstück eines Wanderzirkus – doch vielleicht ist er gar kein Gefangener ...
2	Ein grüner Drachennestling wurde von einem Schwarm Pseudodrachen aufgezogen, den der Nestling nun beschützt.
3	Hobgoblinräuber haben mehrere grüne Drachennestlinge gefangen genommen und hoffen, sie als Vorhut ihrer Kriegsbanden zu nutzen.
4	Ein grüner Drachennestling verstärkt die chaotischen Tendenzen einer Gruppe von Satyren durch die Verheißung reicher Belohnungen, so dass sie immer mehr Unfug anstellen.
5	Ein grüner Drachennestling bringt ein Dorf von Echsenmenschen dazu, ihn für eine Inkarnation eines ihrer Götter zu halten.
6	Eine uralte Couatl versucht, die moralischen Ansichten eines grünen Drachennestlings so zu formen, dass dieser die Pflichten als Wächter der Schätze der Couatl übernimmt.

Verbindungen von jungen grünen Drachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger grüner Drache und ein Baumhirte ringen um den Einfluss über eine bewaldete Region.
2	Ein junger grüner Drache zwingt eine Gruppe von Dryaden, Schätze für seinen Hort zu sammeln. Er droht, ihre Bäume zu vernichten, falls sie sich weigern.
3	Eine Infektion mit Zweigplagen nimmt einem jungen grünen Drachen den Hort, und er würde alles tun, um ihn zurückzuerobern.
4	Grüne Vetteln konkurrieren um ein Bündnis mit einem jungen grünen Drachen, wobei sie ein Dorf zum Schauplatz ihrer Täuschungsspiele machen.
5	Ein junger grüner Drache leitet ein Konklave von Yuan-ti unter Befehl eines Yuan-ti-Scheusals: Er befiehlt dem Schlangenvolk, in den vergessenen Tunneln einer Stadt nach uralten, dort vergrabenen Schätzen zu suchen.
6	Ein Oni und ein junger grüner Drache arbeiten zusammen, um ein Dorf zu tyrannisieren: Jede Nacht holen sie sich ein Opfer, und die anderen Bewohner haben zu viel Angst, um zu fliehen.

Verbindungen von ausgewachsenen grünen Drachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein Herrscher unter der Kontrolle eines ausgewachsenen grünen Drachen plündert die Bevölkerung seines Reiches aus, um den Hort des Drachen zu füllen.
2	Mehrere ausgewachsene grüne Drachen kämpfen um einen Schatzhort, der unter einer Stadt im Wald verborgen liegt.
3	Ein ausgewachsener grüner Drache wurde von einem Wächternaga in dessen Dienst gezwungen und lockt nun andere Kreaturen an, um den Naga zu erschlagen und sich so zu befreien.
4	Ein ausgewachsener grüner Drache zog einige Riesenaffen von Geburt an groß. Sie dienen ihm nun als Jagdtrupp.
5	Gedankenkontrollierte Kleriker führen ihre ahnungslosen Gläubigen zum Hort eines ausgewachsenen grünen Drachen.
6	Ein ausgewachsener grüner Drache arbeitet an der Korruption eines jungen Golddrachen, der in seinen Wäldern gefangen ist.
7	Waldelfen geißeln sich selbst, um die Gunst eines Gottes zu erlangen, der sich mit einem Mal grausam zeigt – ohne zu ahnen, dass ein ausgewachsener grüner Drache sie in die Irre führt.
8	Ein ausgewachsener grüner Drache wendet Baumhirten gegen die Druiden, die einst ihren Hain bewachten.

Verbindungen von uralten grünen Drachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter grüner Drache kehrt jedes Jahr in denselben sylvanischen Wald zurück, um sich von einer Einhornherde zu nähren.
2	Ein uralter grüner Drache hindert Möchtegernretter daran, in ein verfluchtes Reich zu gelangen, dessen Bewohner hinter einem Dornenwald verborgen in einem magischen Schlaf liegen.
3	Ein einst friedliches Land wird wegen eines uralten grünen Drachen, der seine Elfenmonarchen kontrolliert, immer kriegerischer.
4	Ein uralter grüner Drache ist der Wächter des Seelengefäßes eines Lichs und ringt diesem so Gefallen ab.

Horte von grünen Drachen

Grüne Drachen ziehen es vor, ihre Horte an reichlich bewachsenen Orten einzurichten: in Dschungeln, Sumpfgebieten, Nadelwäldern und anderen Gegenden mit üppiger Vegetation, die sie nach ihren Wünschen gestalten können. Ein älterer grüner Drache ist vielleicht ein begeisterter Pflanzenzüchter und kultiviert die örtliche Flora so, wie es seiner eigenen Ästhetik entspricht. Die meisten grünen Drachen begnügen sich jedoch damit, ihren Hort unter Bäumen auszuheben und sich zwischen den Wurzeln einzunisten. Wahlweise erschaffen sie Horte im Inneren von Bäumen, die groß genug sind, dass sie sich aushöhlen lassen, ohne dadurch brüchig zu werden.

Grüne Drachen interessieren sich sehr für die Siedlungen in einem Wald, wenn sie einen Standort für ihren Hort suchen. Obwohl sie in der Lage wären, Wälder nach ihrem eigenen Geschmack zu verändern, empfinden sie es als einfacher und viel unterhaltsamer, kleineren und schwächeren Wesen ihren Besitz wegzunehmen.

Merkmale der Horte von grünen Drachen

Der auf Karte 5.5 gezeigte Hort eines grünen Drachen war ein riesiger Banyanbaum, der einst den Waldelfen heilig war, die um ihn herum lebten. Der ursprüngliche Wirtsbaum, um den der Banyanbaum wuchs, ist inzwischen tot und verrottet, so dass ein großer säulenförmiger Schacht im Stamm zurückblieb, den der Drache zu einem unterirdischen Hort erweiterte. Der Banyan wächst weiter und schluckt andere Bäume in der Nähe.

Der Hort hat folgende Merkmale:

Baumkrone: Der grüne Drache brachte die weitläufige Baumkrone des Banyans in eine schüsselartige Form, in der es sich für ihn bequem ruhen lässt. Durch die Zweige sind Knochen gefädelt, die von den Opfern des Drachen stammen: Manche liegen aufgehäuft zwischen den Blättern, andere wurden zur Unterhaltung des Drachen zu makabren Dioramen angeordnet. Solch grausige Szenen findest du überall im Hort verstreut. Sie dienen als Erinnerung an die Macht des Drachen sowie als Ablenkung und Warnung für mögliche Eindringlinge.

Untergeschoss: Das hohle Innere des Baums bietet Zugang zum Hort des Drachen darunter, der zwischen den weitläufigen Wurzeln des Banyans liegt. Drei Tunnel zweigen auf verschiedenen Höhen vom vertikalen Schaft ab – keiner von ihnen ganz unten. Kreaturen, die ganz hinunter fallen, müssen einen anderen Weg finden, um zumindest in den untersten Tunnel zu gelangen.

Schatzkammer: Alle drei Gänge führen letztlich in einer großen Kammer auf der rechten Seite der Karte zusammen. Hier wird der größte Teil des Drachenschatzes verwahrt.

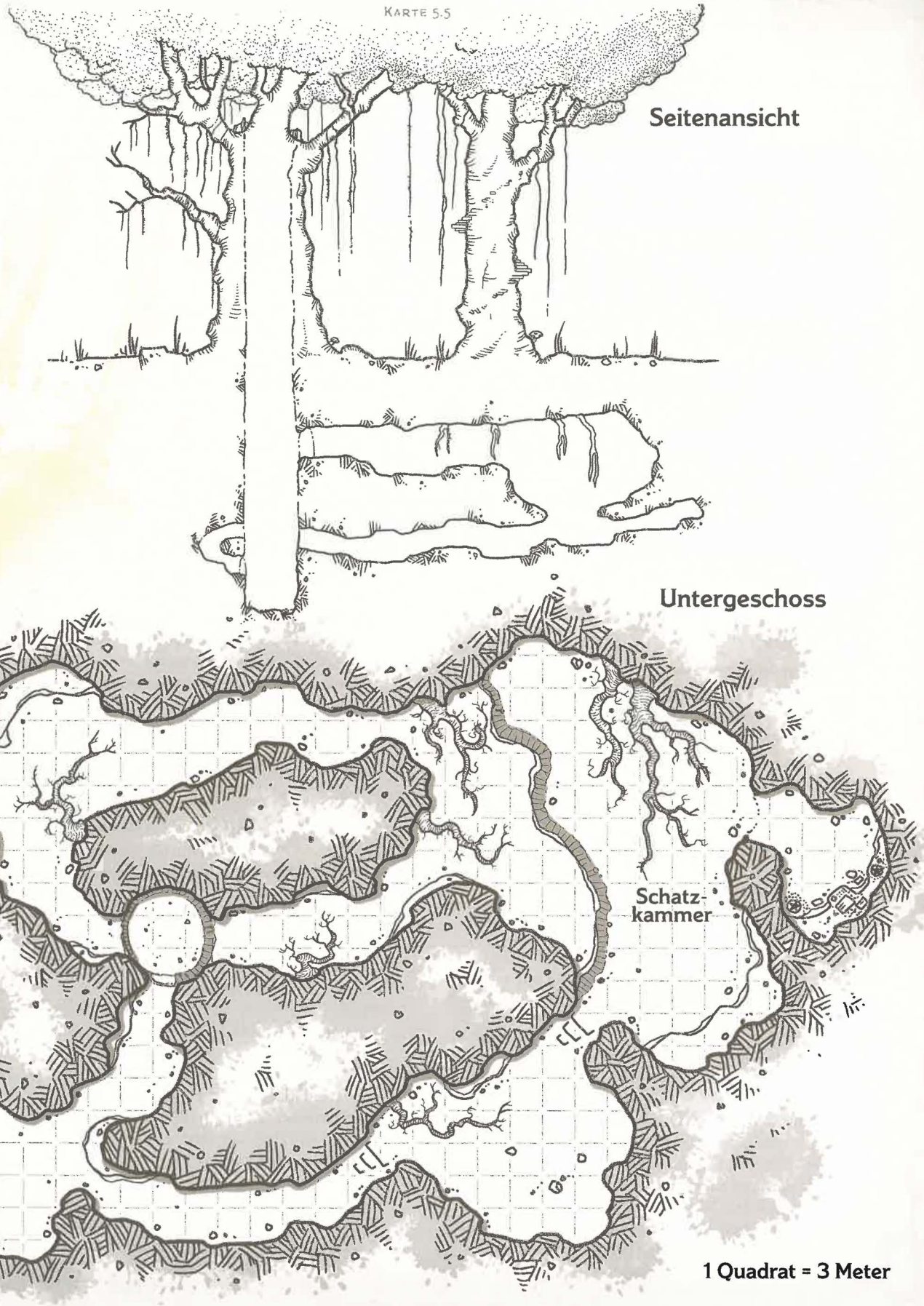
Zusätzliche Hortaktionen

Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – grüner Drache eine oder beide der folgenden zusätzlichen Hortaktionen in seinem Hort ausführen.

Kriechranken: Der Drache setzt die Ranken und Wurzeln in seinem Hort ein, um bis zu drei humanoide Leichen zu beleben, die zu **Zombies** werden (siehe deren Eintrag im *Monsterhandbuch*). Die Zombies machen ihren Zug direkt im Anschluss an diese Hortaktion. Jeder von ihnen verwandelt sich wieder in eine leblose Leiche, nachdem eine Minute verstrichen ist, wenn der Drache diese Hortaktion erneut einsetzt oder wenn der Zombie vernichtet wird.

Peitschenwurzel: Eine große Wurzel oder ein Zweig, der Teil des Horts ist, führt einen Nahkampfangriffswurf gegen eine Kreatur innerhalb von drei Metern aus. Der Angriff hat einen Bonus von +7 auf Treffer und verursacht 10 (3W6) Wuchtschaden bei einem Treffer. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, muss sie einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Hort eines grünen Drachen



Regionale Effekte

Einer oder beide dieser Effekte können in der Umgebung des Horts eines grünen Drachen zusätzlich oder anstelle der im *Monsterhandbuch* beschriebenen Effekte auftreten.

Einladendes Flüstern: Innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort des Drachen herrscht im Laub ein ständiges Flüstern. Die Worte sind unverständlich, doch Kreaturen mit einer Intelligenz von mindestens 5 deuten sie als Einladung, tiefer ins Grün vorzudringen.

Verzerrte Boten: Der Drache kann jedes winzige Tier innerhalb von 1,6 Kilometern um seinen Hort dazu bringen, als sein Sprachrohr zu fungieren. Dies ist ein grausiger Effekt, bei dem sich Kehle und Mund der Kreatur vorübergehend zu einer verzerrten Version der des Drachen verformen, damit dessen Stimme aus ihnen erklingen kann.

Schätze von grünen Drachen

Grüne Drachen genießen Edelsteine und Schmuck, deren Farbpalette die von ihnen gewählte Waldumgebung widerspiegelt. Hierzu zählen insbesondere leuchtende Grüntöne und eine Pracht wie von bunten Blumen. Viele bauen riesige Sammlungen von Smaragden und Beryllen auf, die sie um Bernsteine, rote Rubine, Tigeraugen, Wismut und dergleichen ergänzen. Sie begehren auch fein gearbeitete Gegenstände und Kunstwerke, die die unberührte Natur darstellen.

Im Gegensatz zu vielen anderen Vertretern ihrer Art nutzen grüne Drachen die transformative Kraft der Natur, um diese Wertsachen in wahrhaft einzigartige Schätze zu verwandeln. Indem sie Kostbares mit seltener Vegetation umhüllen und verflechten und im Anschluss ihre Fähigkeiten als Pflanzenzüchter zum Einsatz bringen, verschmelzen grüne Drachen Natur und Künstlichkeit zu neuen Meisterwerken. Für Möchtegern-Schatzsucher kann dies zu Komplikationen führen, da grüne Drachen ungeheuer stolz auf ihre Werke sind – und zwar so sehr, dass Eindringlinge, die die zarten Blumen- und Rankenarrangements um ein Schatzversteck herum beschädigen, schon angegriffen werden könnten, ehe sie den Inhalt überhaupt berührt haben.

Kunstgegenstände von grünen Drachen

W10	Gegenstand
1	Der polierte Schädel eines Einhorns, verziert mit leuchtenden Blüten
2	Eine kunstvolle Halskette in Yuan-ti-Machart, die mir glänzenden Edelsteinen besetzt ist und von der Perlenstränge hängen
3	Eine Harfe, deren Mittelsteg an eine wunderschöne Elfe erinnert, die laut und untröstlich schluchzt
4	Eine Marmorstatue, die einst einen Ritter zeigte, der einen Drachen bezwingt, doch durch geschickte Beschädigungen sieht es nun so aus, als stürze der Ritter in einen gewaltigen Schlund
5	Die Milchzähne eines Humanoiden, eingeschlossen in Bernstein, der von einem goldenen, nach Lebkuchen duftenden Pilz bewachsen ist
6	Ein Jagdhorn in Riesengröße mit kunstvollen Mustern, dessen Zinn nur leicht angelaufen ist
7	Ein Buntglasfenster, das immer noch in einem Wandstück sitzt und die vielen Tode eines Elfenmonarchen zeigt
8	Ein Triptychon aus Silberspiegeln, eingebettet in einen reich verzierten Eisenrahmen, der so geformt ist, dass er Gestalten bei einem grotesken Bacchanal darstellt
9	Quarzterrarien auf dem Rücken von Turmalin-Jaguaren, überwuchert von unförmigen Kakteen
10	Eine Reihe von aufgefädelten Schädeln mit zu vielen Augenhöhlen, deren Kiefer durch geschliffene Edelsteine ersetzt sind

Cyan Blutgeissel

K'rshinthintl – allgemein als Cyan Blutgeißel bekannt – ist ein äußerst gerissener uralter grüner Drache mit einer besonders böswilligen Ader. Er ist ein charismatisches Wesen, doch Schmeichelei ist nur eine seiner vielen Waffen.

Während des Krieges der Lanze auf der Welt Krynn nutzte Cyan Blutgeißel eine der *Kugeln der Drachen*, um den Geist des Elfenkönigs Lorac zu vergiften, so dass das Land Silvanesti von Loracs Albträumen verschlungen wurde. Der grüne Drache hat keine besondere Treue gegenüber Tiamat oder Hingabe für deren Sache: Seine Handlungen sollen vor allem seine eigenen Ziele vorantreiben.

Kristalldrachen

Sternenlicht wird eher in Emotionen als in messbaren Einheiten gemessen. Doch Kristalldrachen würden behaupten, dass Emotionen sehr wohl messbare Einheiten sind. Worauf ich damit hinauswill, weiß ich aber nicht so genau.

– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Kristalldrachen zu erschaffen. Wertekästen für den Kristalldrachen findest du in Kapitel 6.

Einen Kristalldrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Kristalldrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen.

Persönlichkeitsmerkmale von Kristalldrachen

W8	Merkmal
1	Wenn ihr keine Diebe oder Frostriesen seid, können wir uns unterhalten!
2	Habt ihr es bequem? Darf ich euch jetzt die Zukunft weissagen? Lasst mich einfach wissen, was ich für euch tun kann, in Ordnung?
3	Witze sind ebenso kostbar wie Edelsteine, und es macht viel mehr Spaß, sie zu teilen.
4	Mein Einfühlungsvermögen ist wirklich unerschöpflich. Ich kann nicht anders, als mich in den Empfindungen anderer zu verlieren.
5	Die Sterne haben uns viel zu erzählen, und die Leute müssen verstehen lernen, was die Sterne sagen.
6	Nur spielen und nie arbeiten – nach diesem Motto lebe ich.
7	Ich bin immer der Erste, was das Verteilen von Komplimenten angeht.
8	Runter von meinem Schneefeld, ihr unreifen Zweibeiner! Als ich ein Wyrmling war, wurden die Älteren noch respektiert!

Ideale von Kristalldrachen

W6	Ideal
1	**Erkundung:** Das Gestern ist schon bekannt. Das Heute ist für etwas Neues. (Chaotisch)
2	**Einfühlungsvermögen:** Es ist ein Geschenk, an der Freude eines anderen teilzuhaben, selbst wenn man manchmal auch dessen Schmerz erdulden muss. (Gut)
3	**Gastfreundschaft:** Wir alle führen ein wunderschönes Leben – es wäre schade, unser Leben nicht mit anderen zu teilen. (Neutral)
4	**Vorbestimmung:** Unsere Schicksale mögen bereits festgeschrieben sein, doch wie wir sie erreichen, ist immer noch von Bedeutung. (Alle)
5	**Spiel und Spaß:** Spielen ist Lernen, aber ohne die Langeweile. (Chaotisch)
6	**Kontrolle:** Jeder ist willkommen, solange er sich an meine Regeln hält. (Rechtschaffen)

Abenteuer mit Kristalldrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Kristalldrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Kristalldrachen

W8	Abenteueridee
1	Ein hoch aufragender Palast aus Eis und Quarz, der einst die Residenz eines uralten Kristalldrachen war, wird verlassen vorgefunden. Es gibt keinen Hinweis darauf, ob sein Herr zurückkehren wird oder ob eine andere Art von Kreatur ihn in Beschlag genommen hat.
2	Prismatische Scherben regnen in einem wunderschönen, aber gefährlichen Schauspiel vom Himmel. Rasch verbreiten sich Gerüchte, ein Kristalldrache sei dafür verantwortlich.
3	Ein Kristalldrache lädt die besten Barden und Philosophen ein, am „Großen Dialog" in seinem Hort auf einer Bergspitze teilzunehmen. Doch nur der Drache weiß, dass der Große Dialog kein Ende kennt und niemand den Hort wieder verlässt, sobald er erst einmal beginnt.
4	Ein Kristalldrache, der vorhat, eine neue Welt auf der Materiellen Ebene zu erforschen, besorgt sich für die Reise ein magisches Schiff. Jetzt braucht er nur noch eine tapfere Mannschaft.
5	Ein Kristalldrache, der seit Jahrzehnten einen Bergpass bewacht, setzt sich unerwartet auf der Ebene der Luft zur Ruhe. Sofort dringen monströse Truppen in das Gebiet ein – und könnten die Kontrolle über den Pass übernehmen, es sei denn, der Drache kann davon überzeugt werden, zurückzukehren.
6	Ein königlicher Erbe verschwindet bei einem geheimen Besuch bei einem Kristalldrachen. Die Familie des Erben, seine Freunde und der Drache wollen ihn alle finden, doch keine der Gruppen traut den jeweils anderen.

Saryndalaghlothtor

Saryndalaghlothtor, ein ausgewachsener weiblicher Kristalldrache, ist dank der Verbindung zu einem Zwergenklan im nördlichen Teil von Faerûn als „Herrin Brilliantmantel" und manchmal auch als die „Axtmutter" bekannt. Sie lebt näher an der Zivilisation, als Kristalldrachen dies üblicherweise tun. Das erfreut sie, weil sie enge Freundschaften geschlossen hat, es ärgert sie aber auch, weil sie sich mit feindseligen Narren auseinandersetzen muss, die sie für einen bösen weißen Drachen halten.

Herrin Brilliantmantel ist mit dem uralten roten Drachen Klauth verfeindet, weshalb sie nun der Möglichkeit nachgeht, enge Bande zwischen ihren zwergischen Verbündeten und einer Gruppe von Azer auf der Elementarebene des Feuers zu knüpfen. In der Zwischenzeit versucht sie, ihre zwergischen Verbündeten vor den Machenschaften eines verfeindeten Bergbaukartells zu schützen.

W8	Abenteueridee
7	Ein Kristalldrache sucht tapfere Abenteuer, um ein Ei eines uralten weißen Drachen zu stehlen, der berüchtigt für seine Grausamkeit und seine vollkommene Gnadenlosigkeit ist.
8	Ein Kristalldrache riss Löcher zu den Elementarebenen der Luft und des Wassers auf. So entstand eine Blitzvergletscherung, die immer mehr unbewohntes Land überzieht.

Verbundene Kreaturen

Kristalldrachen gehören zu den umgänglichsten und gastfreundlichsten Drachen. Sie sind zu gleichen Teilen geheimnisvoll, nachdenklich und schelmisch, was es schwierig macht, genau einzuschätzen, was man von ihnen zu erwarten hat.

Verbindungen von Kristalldrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Kristalldrachennestling fährt auf einem Schlitten, den ein Rudel abgerichteter Wölfe zieht. Doch der Drache sorgt sich, er könnte zu groß für seinen Lieblingszeitvertreib werden.
2	Ein Kristalldrachennestling sieht das vorzeitige Ende von Banditen voraus, die seinen Hort überfielen. Nun folgt er ihnen, um sie davor zu bewahren.
3	Ein Kristalldrachennestling freundet sich mit einem weißen Drachennestling an. Die Eltern der Nestlinge, die uralte Rivalen sind, betrachten die Beziehung mit Sorge.
4	Ein Kristalldrachennestling ermutigt die Bauern in der Nähe, gefährliche Exkursionen zu unternehmen, damit sie dem Drachen interessante Geschichten zu erzählen haben.
5	Ein Kristalldrachennestling hält Eismephits für die perfekten Hausdiener – wenn sie doch nur aufhören würden, die Gäste des Drachen umbringen zu wollen.
6	Ein Kristalldrachennestling wird in ein Kloster gebracht, wo ihn die Mönche drei Jahre lang unterweisen sollen, bevor er nach Hause zurückkehren darf. Die Mönche wissen die Streiche des Wyrmlings ganz und gar nicht zu schätzen.

Verbindungen von jungen Kristalldrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Kristalldrache versucht, die örtliche Population seltener Schneeeulenbären vor Wilderern und Jägern zu schützen.
2	Ein junger Kristalldrache adoptiert eine Gruppe von Kobolden und lehrt sie, gute Streiche zu schätzen.
3	Ein junger Kristalldrache fängt ein Rudel Winterwölfe ein, das einem Frostriesen treu ergeben ist. Der Drache hat vor, die Wölfe davon zu überzeugen, ihr böses Leben aufzugeben.
4	Ein einsamer Werbär genießt die langen Gespräche mit einem jungen Kristalldrachen, doch dessen Sinn für Humor weiß er nicht immer zu schätzen.
5	Ein junger Kristalldrache findet die Prahlereien einiger Mantikoren zum Schreien komisch und freundet sich trotz ihrer Angst vor ihm mit ihnen an. Doch der Drache hat Schwierigkeiten, die räuberische Natur der Mantikoren zu überwinden.
6	Ein junger Kristalldrache setzt *Tanzende Lichter* und *Hypnotisches Muster* ein, um der angeblichen Hellseherei eines Scharlatans einen Anstrich von Authentizität zu verleihen. Im Gegenzug erhält er einen Teil der Einnahmen von den Kunden des Scharlatans.

Verbindungen von ausgewachsenen Kristalldrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener Kristalldrache überzeugt einen Druiden, den Zauber *Erwecken* auf Kreaturen in der Nähe seines Horts zu wirken, damit der Drache immer Gesprächspartner findet.
2	Eine Familie von Yetis übernimmt Hort und Schatz eines ausgewachsenen Kristalldrachen. Jetzt braucht der Drache Hilfe dabei, die Yetis zu vertreiben.
3	Ein ausgewachsener Kristalldrache und ein Elfenerzmagier sind seit Jahrhunderten Freunde. Oft schauen sie von den Gipfeln ihrer Lieblingsberge hinauf zu den Sternen, doch der Drache trauert, denn der Elf geht auf sein Lebensende zu.
4	Zwei ausgewachsene Kristalldrachen haben ihre Horte an benachbarten Bergspitzen. Seit Jahrzehnten führen sie eine Schneeballschlacht gegeneinander, doch ihre Späße sorgen für Lawinen, die angrenzende Dörfer bedrohen.
5	Ein ausgewachsener Kristalldrache genießt es, Eis und Schnee in der Nähe einer Trollhöhle in ein Labyrinth zu verwandeln und dann den Trollen dabei zuzusehen, wie sie versuchen, dort hindurchzukommen.
6	Remorhaz nisten sich im Gletscher unter dem Hort eines ausgewachsenen Kristalldrachen ein und stellen damit eine unmittelbare Bedrohung für dessen Heim und Schatz dar.
7	Eine Wiedergängerin überzeugt einen ausgewachsenen Kristalldrachen, ihr bei der Rache an den Frostriesen zu helfen, die sie ermordet haben.
8	Ein ausgewachsener Kristalldrache unterweist die Studenten einer renommierten Universität in Astronomie, doch für den Unterricht müssen die Studenten zu seinem Berghort kommen.

Verbindungen von uralten Kristalldrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein Zwergenklan entdeckt eine sich selbst erneuernde Quarzader beim Hort eines uralten Kristalldrachen. Die Zwerge betreiben aggressiven Bergbau in der Gegend, ohne zu ahnen, dass der Drache sie ausspioniert – und beabsichtigt, irgendwann eine Entschädigung zu fordern.
2	Ein uralter Kristalldrache wird von einem schurkischen Waldläufer bedrängt, der schon Dutzende von Drachentrophäen erbeutet hat.
3	Ein uralter Kristalldrache folgt einer Schule Wale von einem Meer ins nächste, weil er das wertvolle Ambra zu schätzen lernte, das sie hinterlassen. Jetzt planen Walfänger, den Drachen zu töten.
4	Eine Gemeinschaft von Robbenjägern verehrt einen uralten Kristalldrachen als Geist ihrer Gletscherheimat. Eine solche Anbetung amüsiert den Drachen und schmeichelt ihm, weshalb er die Jäger beschützt und sie an Orte führt, an denen es reichlich Robben gibt.

Horte von Kristalldrachen

Kristalldrachen suchen kühle, malerische Orte mit einem klaren Blick zum Himmel auf, um ihre Horte zu bauen. Dann verbringen sie wie Edelsteinschleifer auf der Suche nach dem perfekten Diamanten einen Großteil ihres Lebens damit, die Schönheit ihrer Horte zu verfeinern, aufzupolieren und zu verbessern.

Die Horte von Kristalldrachen sind oft in Polargebieten, auf schwindelerregenden Berggipfeln und auf Gletscherschollen zu finden. Einige ähneln eisigen Palästen mit zahlreichen Balkonen, die viele Möglichkeiten bieten, in den Himmel hinaufzuschauen. Obwohl Eis und Schnee die am häufigsten verwendeten Materialien beim Bau eines Horts sind, spielen Kristalle und andere wertvolle Mineralien in bestimmten Bereichen eine hervorstechende Rolle. So werden die Schätze von Kristalldrachen buchstäblich zu einem festen Bestandteil ihrer Heime.

Merkmale der Horte von Kristalldrachen

Der auf Karte 5.6 gezeigte Hort ist das Heim eines Kristalldrachen, der viel Zeit darauf verwendet hat, den Gipfel des höchsten Berges einer örtlichen Gebirgskette so umzugestalten, dass eine Reihe glänzender Türme entstand. Obwohl Besucher selten sind, baute der Drache eine Straße, die den Berg hinaufführt, um das Reisen zum und vom Hort weg zu erleichtern und damit zu ermuntern.

Der Hort hat folgende Merkmale:

Eisbrücke: Die Krönung dieses Wunders der Infrastruktur ist eine breite Eisbrücke, die eine Kluft zwischen einem kleineren Gipfel und dem Hort überspannt.

Vorderspitzen: Auf der anderen Seite der Brücke erheben sich die vorderen Spitzen des Horts. Diese festen, spitzen Schäfte erinnern mehr an umgekehrte Eiszapfen als an Türme und umschließen ein nach oben offenes, abgestuftes Amphitheater, das dem Drachen als Empfangsraum dient.

Eisskulpturen: In jedem der Bereiche, die von den vorderen Spitzen und den Hauptspitzen umschlossen werden, befinden sich vier Eisskulpturen (auf der Karte als umkreiste Sterne angezeigt), die unterschiedliche Arten von Drachen darstellen.

Promenade: Eine Promenade in Drachengröße schlängelt sich von den Vorderspitzen zum Gipfel des Berges.

Hauptspitzen: Wie die Vorderspitzen umschließen auch die Hauptspitzen ein mehrstufiges Heiligtum aus Eis und Schnee. Vertrauenswürdige Gäste können in diesen Teil des Horts eingeladen werden.

Zentralspitze: Die zentrale Hauptspitze ist hohl, und in ihre oberen Nischen sind mehrere eisige Aussichtspunkte integriert, wo der Drache die größten Schätze verwahrt. Wie alles andere im Hort bleibt Besuchern eigentlich nichts wirklich verwehrt, solange sie sich als friedlich und respektvoll erweisen – oder sehr, sehr interessant. Den Bekannten des Kristalldrachen, die er am meisten schätzt, gewährt er vielleicht sogar ein kurzer Ausflug zum Gipfel der Zentralspitze, dem höchsten Punkt der Umgebung, damit sie die atemberaubende Aussicht genießen können.

Schätze von Kristalldrachen

Kristalldrachen begehren helle, prächtige Objekte: Tand und Schmuckstücke, die sie an die Sterne, den Himmel, die Sonne oder das Firmament erinnern, sowie Reliquien, die sie für die Wahrsagerei brauchen. Schönheit ist ihnen wichtiger als der monetäre Wert. Sie lieben zwar Edelsteine aller Art, schätzen aber edlen Quarz ebenso sehr wie geschliffene Diamanten.

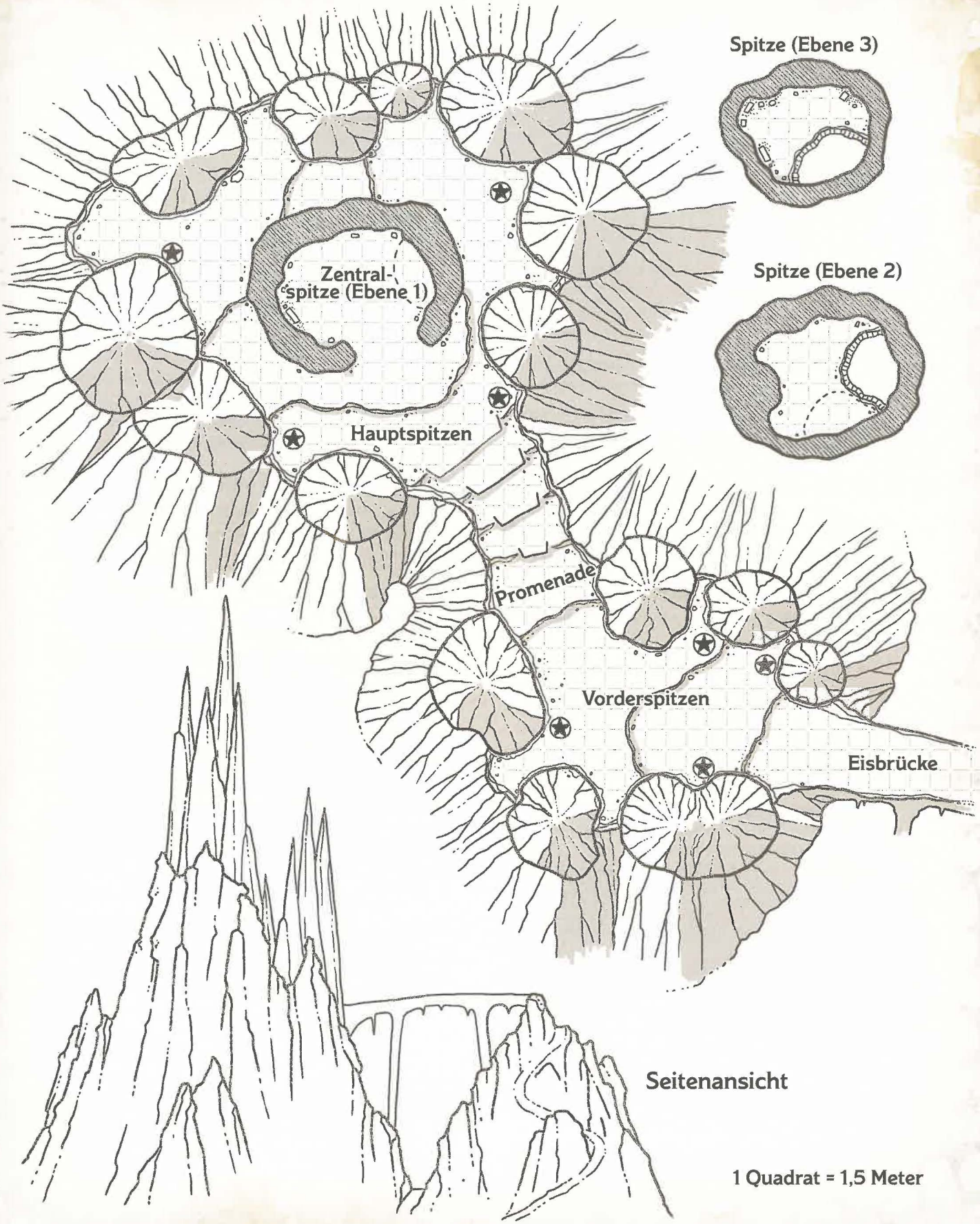
Kristalldrachen bereichern die natürliche Schönheit ihrer Horte durch die Schätze, die sie sammeln, und versuchen stets, die Dinge, die sie für besonders kostbar erachten, auf geschmackvolle und interessante Weise zu präsentieren – und sie erzählen den Besuchern, wann immer möglich, ihre ausgedehnten Vorgeschichten. Tatsächlich betrachten Kristalldrachen das Anhäufen solch wunderbarer Schätze auch als eine Möglichkeit, neue Freunde an jene abgelegenen Orte zu locken, an denen sie leben.

Kunstgegenstände von Kristalldrachen

W12	Gegenstand
1	Eine Armillarsphäre, die die Position mehrerer unbekannter Welten auf der Materiellen Ebene offenbart – immer relativ zu jener Welt, auf der der Drache ist
2	Ein Satz handgefertigter Tarokka-Karten, die verschiedene Magierklans einer Magokratie namens Glantri zeigen
3	Ein funkelndes Raster von Kristallen, die so geschliffen wurden, dass sie das durch sie fallende Licht in sternförmigen Mustern brechen
4	Ein übergroßes Monokel, das eigens für den Kristalldrachen angefertigt wurde, der es für besonders modisch hält
5	Ein Kindersparschwein in Form eines Eulenbären, dessen Augen wunderschöne blaue Edelsteine sind
6	Eine uralte Wasseruhr, die absolut präzise die Zeit misst
7	Eine Sternenkarte, die den Nachthimmel über einer anderen Welt der materiellen Ebene zeigt
8	Ein großartiges Fresko, das einen Adelshof im Feywild darstellt
9	Alabastertafeln, in die ungewöhnliche Glyphen geschnitzt wurden und die dazu gedacht sind, vor Fenster gehängt zu werden und dort das Licht einzufangen
10	Astrologische Geburtsdiagramme für jedes Jahr seit der Geburt des Drachen
11	Eine ungeheure Menge an farbigen Glasflaschen, die aus Dutzenden von Kulturen und historischen Epochen stammen
12	Ein Satz feiner Diwane, mit Edelsteinknöpfen versehen und mit Silberfäden bestickt

Hort eines Kristalldrachen

Karte 5.6



©2021 Kobold Press

Kupferdrachen

Einst kannte ich einen weiblichen Kupferdrachen. Sie es liebte, neue Worte zu prägen. Ihr verdanken wir Worte wie „organisieren", „Kissen", „bewusst", „aufkeimen" und „Arbeitsstelle", um nur einige zu nennen. Es würde sie zum Lachen bringen, wenn sie wüsste, wie oft Menschen diese lächerlichen Geräuschkombinationen von sich geben!

– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Kupferdrachen zu erschaffen.

Einen Kupferdrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Kupferdrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der Kupferdrachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von Kupferdrachen

W8	Merkmal
1	Ich bin großzügig mit meiner Zeit, meinen Worten und meiner beträchtlichen Weisheit – aber mein Schatz gehört mir.
2	Ich liebe Musik. Es ist wirklich die universelle Sprache, mit der sich Ideen wesentlich besser ausdrücken lassen als mit bloßen Worten.
3	Ich betrachte die Vorstellung von Handel und Tauschhandel als faszinierend und finde manchmal sogar Möglichkeiten, selbst an ihnen teilzunehmen.
4	Es gibt keinen Laut, den ich mehr liebe als das Lachen – ein wahrer Balsam für Herz und Verstand.
5	Ich mag Spiele aller Art, vor allem wenn dabei Schläue und Intellekt zum Einsatz kommen – und solche, bei denen ich klar gewinne.
6	Ich bewundere, wie hell kurzlebige Kreaturen strahlen, bevor ihr Licht vergeht.
7	Nichts ist befriedigender, als dem Selbstwertgefühl der Arroganten und Hochnäsigen einen ordentlichen Dämpfer zu verpassen.
8	Wenn mir langweilig ist, amüsiert es mich, eine Siedlung aufzuwiegeln und dann dabei zuzusehen, wie ihre Bewohner umherrennen.

Ideale von Kupferdrachen

W6	Ideal
1	**Schönheit:** Die Fähigkeit, Schönheit zu erschaffen, zu schätzen und zu erhalten, ist der wahre Maßstab für eine Kreatur oder eine Zivilisation. (Gut)
2	**Neugier:** Die Welt bietet so vieles zum Erleben. Ich schätze unterschiedliche Perspektiven und Einsichten. (Alle)
3	**Kreativität:** Unser Daseinszweck ist es, etwas Neues und Kluges zu schaffen, und ich bewundere diejenigen, die dies tun. (Alle)
4	**Wandel:** Das einzig Beständige ist der Wandel, und wir müssen uns mit der Welt wandeln. (Chaotisch)
5	**Gerechtigkeit:** Das Leben ist oft ungerecht, und es liegt an uns, seine Waagschalen von Zeit zu Zeit neu auszutarieren. (Gut)
6	**Grausamkeit:** Das Dasein ist ein grausamer Witz. Man kann entweder an diesem Witz mitwirken oder seine Pointe sein. (Böse)

Zaubertabelle der Kupferdrachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	13	*Macht der Vorstellungskraft, Schwache Genesung*
Ausgewachsen	16	*Macht der Vorstellungskraft, Schwache Genesung, Stein formen*
Uralt	19	*Erde bewegen, Macht der Vorstellungskraft, Schwache Genesung, Stein formen*

Abenteuer mit Kupferdrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Kupferdrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Kupferdrachen

W8	Abenteueridee
1	Ein Kupferdrache hält einen jährlichen Poesie- und Musikwettbewerb ab. Der Gewinner verweilt ein Jahr lang beim Drachen und unterhält ihn – eine perfekte Gelegenheit, um in den Hort und an seinen Schatz zu gelangen.
2	Einige angeblich heimgesuchte Hügel sind das Revier eines Kupferdrachen, der die örtlichen Legenden und eigene Tricksereien nutzt, um sich zu amüsieren und Eindringlinge abzuschrecken.
3	Unter einem Erdrutsch wird ein schwer verletzter Kupferdrache gefunden, doch er kann sich weder daran erinnern, was geschehen ist, noch daran, wo sein Hort liegt.
4	Ein zurückgezogen lebender Adeliger, der manchmal Abenteurer beschäftigt, erweist sich als Kupferdrache, der über verschiedene Mittelsmänner agiert.
5	Ein ausgewachsener Kupferdrache will die Greife loswerden, die in der Nähe seines Horts nisten, doch er hofft darauf, dass er die Greife und ihre Eier umsiedeln kann, anstatt sie zu töten.
6	Eine Nachricht, die du im Unterreich fand, war für einen Kupferdrachen bestimmt, der seit Generationen glaubte, der ursprüngliche Überbringer der Nachricht hätte ihn verraten.
7	Ein Kupferdrache versucht, für Frieden zwischen zwei benachbarten Domänen zu sorgen, indem er eine Romanze zwischen den Erben der Herrscher der beiden Länder einfädelt.
8	Ein Hobgoblin-Kriegsherr, den in seiner Jugend ein Kupferdrachen vernarbte, mustert eine Armee, um den Drachen zu erschlagen und dessen Schatz zu plündern.

Verbundene Kreaturen

Kupferdrachen interessieren sich vor allem für Kreaturen, die sie unterhaltsam oder amüsant finden, sei es wegen ihrer künstlerischen Fähigkeiten oder weil es Spaß macht, sie zu täuschen und zu necken.

Verbindungen von Kupferdrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Schwarm Aarakocra findet bei einem Kupferdrachennestling Schutz vor den Gargylen, die in den Bergen jagen.
2	Ein Kupferdrachennestling bewacht einen verborgenen Pass, der geradewegs in ein bewaldetes Tal führt, wo Zentauren, Pixies und Satyren leben.
3	Eine Kupferdrachennestling tötete Vieh. Eine Gruppe von Druiden will, dass der Nestling gefangen und umgesiedelt, nicht jedoch getötet wird.
4	Ein neu in seinen Stand erhobener Adeliger erhebt Anspruch auf ein verfallenes Herrenhaus, doch dort hat ein Kupferdrachennestling seinen Hort.
5	Ein Kupferdrachennestling folgt einem Magier überallhin, weil er fasziniert von *Taschenspielerei*-Tricks ist.
6	Ein Ettin versucht, einen gefangenen Kupferdrachennestling als Haustier zu halten.

Verbindungen von jungen Kupferdrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Kupferdrache verleitet eine Koboldbande dazu, Dinge zu unternehmen, die ihn amüsieren – und zugleich die chaotischen Neigungen der Bande etwas zügeln.
2	Das Oberhaupt der örtlichen Diebesgilde ist ein junger Kupferdrache, der sich an den Geschichten über wagemutige Diebstähle erfreut und gleichzeitig die schönsten gestohlenen Kunstwerke als Tribut abgreift.
3	Ein junger Kupferdrache braucht Hilfe dabei, einen Behir zu vertreiben, der Anspruch auf seinen Drachenhort erhebt.
4	Eine Plündererbande bezahlt einen jungen Kupferdrachen in Geschichten und Schätzen, damit sie im Ausgleich dafür die Schluchten um den Drachenhort als Unterschlupf nutzen darf.
5	Eine Dryade lebt in den Wäldern nahe dem Hort eines Kupferdrachen und hilft dabei, Eindringlinge abzuwehren.
6	Der eingebildete Freund eines Kindes ist in Wirklichkeit ein sehr echter junger Kupferdrache, der *Unsichtbarkeit* wirken kann.

Verbindungen von ausgewachsenen Kupferdrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener Kupferdrache freundete sich mit einem Dschinn an, nachdem er diesem die Freiheit schenkte. Nun treffen sich die beiden jährlich, um sich zu unterhalten und Neuigkeiten auszutauschen.
2	Eine Zentaurengemeinde im Vorgebirge um den Hort eines ausgewachsenen Kupferdrachen versammelt sich jährlich, um dem Drachen Tribut zu zollen, der im Gegenzug Streits schlichtet und Ratschläge erteilt.
3	Ein Galeb Duhr fungiert als Wächter des Schatzes eines ausgewachsenen Kupferdrachen.
4	Ein ausgewachsener Kupferdrache besucht regelmäßig die nahen Baumhirten, um dabei zu helfen, deren Wald vor Eindringlingen zu schützen.
5	Ein Trupp von Fomorianern glaubt, sie hätten sich mit einem roten Drachen verbündet, um einen Feywildhain niederzubrennen. In Wahrheit führt sie jedoch ein ausgewachsener Kupferdrache an der Nase herum.
6	Ein ausgewachsener Kupferdrache dient als Gönner einer Gemeinde von Gnomentüftlern, die dem Drachen ihre besten Ideen vorstellen, in der Hoffnung, von ihm die nötigen Geldmittel für deren Umsetzung zu erhalten.
7	Eine Gemeinde von Steinriesen glaubt, ein ausgewachsener Kupferdrache sei eine Schlüsselfigur in einer ihrer Prophezeiungen – und der Drache beschließt, aus Spaß bei der Sache mitzuspielen.
8	Ein ausgewachsener Kupferdrache entsendet als Teil eines jahrhundertealten Spiels Agenten in das Labyrinth eines Goristro-Dämons, um eine verlorene Seele zu stehlen.

Verbindungen von uralten Kupferdrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter Kupferdrache und ein uralter roter Drache spielen seit Jahrhunderten ein komplexes Strategiespiel, wobei ganze Gemeinden ihre Figuren und Nationen ihr Spielbrett sind.
2	Ein uralter Kupferdrache bewacht den versiegelten Eingang zu einem verfallenen Tempel voller Teufel.
3	Ein bekannter Gnomengauner, der unlängst verstarb, beeindruckte einen uralten Kupferdrachen so sehr, dass der Drache von Zeit zu Zeit die Gestalt des Gnoms annimmt, um seine Legende am Leben zu halten.
4	Der Kupferdrachen-Urvater einer Linie von drachenblütigen Zauberern schaut gern ab und an nach seinen Nachfahren.

Galadaeros die Sonnenuntergangsflamme

Der Kupferdrache Galadaeros beansprucht die als Purpurfelsen bekannten Inseln in der Unbefahrenen See von Faerûn als sein Revier. Galadaeros war jahrhundertelang mit seinem abgeschiedenen Heim zufrieden. Dann erschien die schiffbrüchige Abenteurerin Ranressa Shiard auf den Inseln. Galadaeros freundete sich mit ihr an, nachdem sie mehrfach erfolglos versucht hatte, ihn zu erschlagen. Er wurde schließlich zum Mentor und Verbündeten einer Abenteurergruppe, die sie zu seinen Ehren nach ihm benannte. Der Drache bot den Abenteurern einen sicheren Unterschlupf und erhielt im Gegenzug einen Anteil an ihrer Beute.

Der freundliche Kupferdrache hat die Gesellschaft von Humanoiden liebgewonnen, obwohl er nicht weiß, ob er sich jemals daran gewöhnen wird, dass ihre Leben so kurz sind. Seine letzte Verbindung mit der Galadranischen Gesellschaft liegt weit über ein Jahrhundert zurück – und es ist einige Zeit her, dass andere Außenstehende die Einsamkeit des Drachen auf seinen Inseln störten.

Horte von Kupferdrachen

Kupferdrachen bevorzugen trockenes Hochland, Hügelkuppen oder Gebirgsausläufer, wo sie ihre Horte in Höhlen, Klippen oder Tunneln einrichten. Auch wenn die Gänge und Höhlen im Hort eines Kupferdrachen manchmal natürlichen Ursprungs sind, kann der Drache sie durch seinen mächtigen Säureodem noch erweitern und ausbauen.

Der Bau eines Kupferdrachen ist oft gewunden und verwinkelt und steckt voller Kehren, Kurven und Sackgassen. Kahle Wände im Hort verbergen listig angelegte Geheimgänge oder bestehen aus Stein oder Lehm, der dünn genug ist, damit der Drache sie durchbrechen kann. Die engsten Tunnel im Hort eines Kupferdrachen sind gerade einmal breit genug, um den Körper des Drachen durchzulassen, und sie sind so miteinander verwunden und verbunden, dass der Drache kehrtmachen kann, ohne sich dafür umdrehen zu müssen.

Merkmale der Horte von Kupferdrachen

Der auf Karte 5.7 gezeigte Hort eines Kupferdrachen ist ein Netzwerk aus Tunneln und großen Kammern, das in trockene, felsige Hügel hineingegraben wurde. Der Säureodem des Drachen verlieh den Steinoberflächen ein glattes und geschmolzenes Aussehen.

Der Hort hat folgende Merkmale:

Verborgene Zugänge: Vier schräge Tunnel enden in den Hügeln, verborgen durch Gebüsch und Geröll. Diese Öffnungen ermöglichen es dem Drachen, den Hort auf mehreren Wegen zu betreten und zu verlassen. Die abgesunkenen Bereiche auf der Karte für die Oberfläche zeigen auch an, wo der Drache durch die Decke brechen kann, um nach droben zu gelangen.

Geheimtüren: Geheimgänge verbinden eine Reihe von Tunneln und Kammern im Hort. Ihre Geheimtüren sind magisch und der Stein an den Kreuzungen der Gänge formt sich auf den Befehl des Drachen so um, dass sich Durchgänge öffnen oder wieder schließen (ähnlich der Wirkung des Zaubers *Stein formen*). Immer wenn eine Kreatur mit einer Intelligenz von mindestens 3 sich einer dieser Geheimtüren bis auf drei Meter nähert, nimmt der Drache die Anwesenheit und den Standort der Kreatur wahr. Jede Geheimtür strahlt eine Aura der Verwandlungsmagie aus, ist aber ansonsten nicht von massivem Stein zu unterscheiden.

Schatzkammer: Am unteren Rand der Karte für den Untergrund befindet sich eine Kammer, die hinter zwei Geheimgängen versteckt liegt und unter einen niedrigen Hügel gegraben wurde. Hier befindet sich der Großteil des Drachenschatzes. Der Drache schläft oft in der angrenzenden Kammer, die als letzte Verteidigungslinie gegen Eindringlinge dient.

Zusätzliche Hortaktionen

Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – Kupferdrache eine oder beide der folgenden zusätzlichen Hortaktionen in seinem Hort ausführen.

Lachgas: Der Drache wählt einen Punkt am Boden innerhalb von 36 Metern um sich herum aus, den er sehen kann. Ein Wolke aus rosafarbenem Gas erfüllt eine Sphäre mit einem Radius von sechs Metern mit dem ausgewählten Punkt in der Mitte. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Weisheitrettungswurf bestehen oder sie ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig, weil sie lachen muss.

Träge Energie: Der Drache wählt eine Kreatur innerhalb von 36 Metern, die er sehen kann. Besteht das Ziel keinen SG-15-Konstitutionsrettungswurf, wird seine Bewegungsrate halbiert und es kann bis zum Ende seines nächsten Zugs keine Reaktionen oder Bonusaktionen einsetzen.

Regionale Effekte

Jeder dieser Effekte kann in der Umgebung des Horts eines Kupferdrachen zusätzlich oder anstelle der im *Monsterhandbuch* beschriebenen Effekte auftreten.

Ferne Melodien: Innerhalb von 1,6 Kilometern um den Drachenhort trägt der Wind die ätherische Musik von Holzbläsern und Glocken mit sich.

Sternenlichtsteine: Innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort des Drachen gibt es häufig Dolmen auf Hügeln zu finden. Die Steine verstrahlen bei Nacht mit einem Radius von drei Metern ein dämmriges Licht. (Stirbt der Drache, existieren die Steine weiter, doch sie verstrahlen kein Licht mehr.)

Schätze von Kupferdrachen

Kupferdrachen lieben polierte Metalle, besonders solche mit Rot- und Gelbtönen, sowie glitzernde Edelsteine aller Arten und Farben. Sie mögen auch Kunstobjekte, die von Wandteppichen und gewebten Läufern bis hin zu Gemälden, Skulpturen und kunstvollen Schnitzereien reichen können.

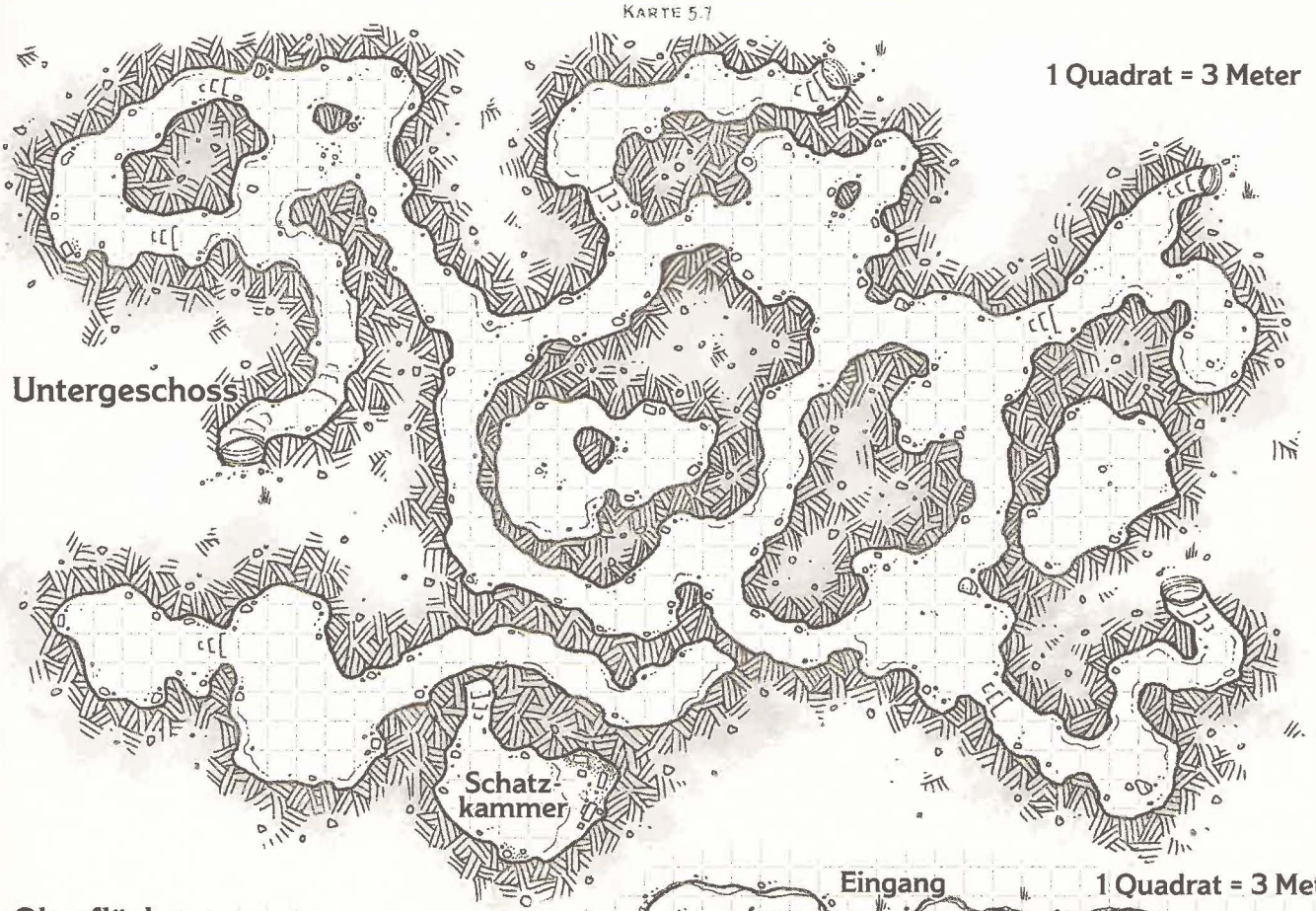
Kupferdrachen sammeln außerdem Trophäen und Andenken an ihre besten Tricks und Triumphe. Hierbei kann es sich um Kronen, Rüstungen und Waffen längst verstorbener Feinde oder Porträts, persönliche Gegenstände und Kuriositäten wie eine einzelne antike Münze oder ein arkanes Uhrwerk handeln.

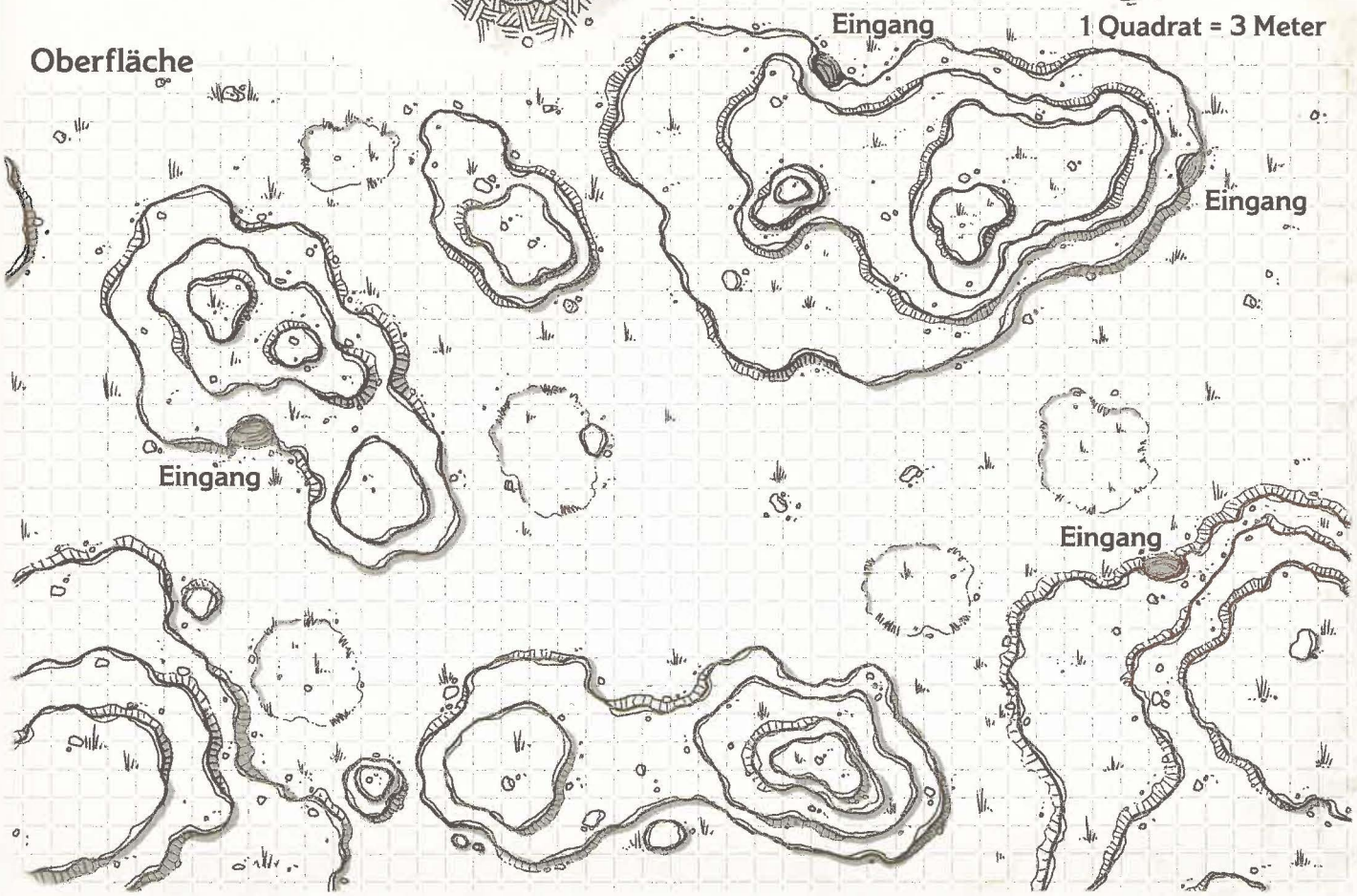
Kunstgegenstände von Kupferdrachen

W8	Gegenstand
1	Eine juwelenbesetzte Umhangnadel, die das Symbol einer uralten Geheimgesellschaft trägt
2	Ein glattes Stück Bernstein, in dem ein winziger Feengeist eingefroren zu sein scheint
3	Ein Metallei, das sich zu einer lotosartigen Blume entfalten lässt
4	Eine Harfe, die auf Befehl von allein spielt
5	Ein 1,8 Meter hoher Spiegel aus versilbertem Glas in einem kostbaren Rahmen, der die Form verschlungener Drachen hat
6	Eine komplizierte Rätselkiste aus seltenen Hölzern, die mit Edelsteinen besetzt ist
7	Die Galionsfigur eines Schiffs aus seltenen Hölzern, die mit Edelsteinen besetzt ist – und an den Kopf des Kupferdrachen erinnert
8	Eine komplizierte astrologische Uhr, bei der winzige Edelsteine für Sterne und Sternbilder stehen

Hort eines Kupferdrachen

Karte 5.1





Messingdrache

Barden suchen manchmal die Horte von Messingdrachen auf, weil sie hoffen, dass die Launen der Drachen ihre Kreativität wie eine Muse steigern. Erfahrenere Barden wissen, dass sie die Gastfreundschaft lieber nicht überstrapazieren, denn sonst wachen sie zusammengerollt wie ein Kohlkopf auf – nur deutlich verkohlter.

– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Messingdrachen zu erschaffen.

Einen Messingdrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Messingdrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der Messingdrachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von Messingdrachen

W8	Merkmal
1	Ich verlange nicht viel von Gesprächspartnern – lächelt einfach, nickt gelegentlich und versucht, wach zu bleiben!
2	Ich bin darin geübt, anderen das Gefühl zu geben, ich wäre an den Einzelheiten ihres winzigen, bedeutungslosen Lebens interessiert.
3	Jedes Wort, das ich sage, ist es wert, gehört zu werden. Daher spreche ich laut und eloquent, um sicherzustellen, dass ich meinen Standpunkt auch angemessen vermittle.
4	Mich schert die Meinung von Kreaturen nicht, die weniger intelligent sind als ich. Doch ich bin fasziniert von Wesen, die deutlich intelligenter sind.
5	Das Horten von Wissen macht doch keinen Spaß. Am besten ist es, wenn Wissen gegen Schätze einzutauschen.
6	Ich bin fasziniert von Intelligenz ohne Gehirn: sprechende Schwerter, vernunftbegabte Konstrukte und dergleichen.
7	Ich liebe es, Geschichten und Lieder zu hören, um sie dann mit anderen zu teilen und ihnen so Ruhe und Entspannung zu bringen.
8	Ich habe keine Geduld mit Leuten, die sich einbilden, ihr Leben hätte auch nur das kleinste bisschen an Bedeutung.

Ideale von Messingdrachen

W6	Ideal
1	**Neugier:** Der beste Weg, um zu zeigen, dass man andere wertschätzt, besteht darin, so viel wie möglich über sie zu erfahren. (Gut)
2	**Perspektive:** Jeder sieht die Dinge anders. Möchte man etwas über die Welt wissen, muss man daher so viele verschiedene Standpunkte wie möglich sammeln. (Alle)
3	**Wissen:** Was bringt es, jahrhundertelang zu leben, wenn man nicht alles erfährt, was es zu wissen gibt? (Alle)
4	**Selbstbestimmung:** Alle Kreaturen haben das Recht, selbst über ihr Leben und ihr endgültiges Schicksal zu entscheiden. (Chaotisch)
5	**Mitgefühl:** Den Schmerz und den Verlust anderer zu teilen, bringt uns alle dem Frieden und der Einheit näher. (Gut)
6	**Grausamkeit:** Das Witzigste an niederen Kreaturen, die sich für wichtig halten? Ihre Empörung, wenn man ihnen wehtut. (Böse)

Zaubertabelle der Messingdrachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	13	*Mit Tieren sprechen, Wasser erschaffen oder zerstören*
Ausgewachsen	16	*Einflüsterung, Mit Tieren sprechen, Wasser erschaffen oder zerstören*
Uralt	18	*Einflüsterung, Kreatur aufspüren, Mit Tieren sprechen, Wasser erschaffen oder zerstören*

Abenteuer mit Messingdrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Messingdrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Messingdrachen

W8	Abenteueridee
1	Ein Messingdrache hat eine unbekannte Siedlung entdeckt und ist entschlossen, alles über die Bewohner dieses Ortes zu erfahren, was das Leben der Leute dort jedoch mächtig durcheinanderbringt.
2	Ein Messingdrache ist die graue Eminenz hinter dem Thron eines aggressiv kolonisierenden Reichs, und er nutzt seine Stellung, um mehr über benachbarte Reiche zu erfahren, ohne sich um die Folgen zu scheren.
3	Ein Messingdrache ist die vielversprechendste Quelle von entscheidenden Informationen, um das Vordringen einer anderen Ebene aufzuhalten, das mit dem Eintreffen eines bestimmten Kometen zusammenfällt.
4	Eine Karawane wird von einem Messingdrachen als Geisel gehalten, der entzückt über solch wunderbar vielfältige Gesprächspartner ist.
5	Beleidigt durch den plötzlichen Aufbruch eines unhöflichen Gasts wütet ein Messingdrache in einer benachbarten Siedlung – und verlangt die Rückgabe eines Schatzes, den der Gast stahl.

W8	Abenteueridee
6	Ein intelligenter magischer Gegenstand im Schatz eines Messingdrachen entsendet einen telepathischen Hilferuf: Er will gerettet werden, um für seinen Bestimmungszweck eingesetzt zu werden.
7	Ein Windsturm legt einen Teil des Schatzes eines Messingdrachen frei, und verschiedene Personen und Kreaturen machen sich mit Stücken daraus aus dem Staub. Der Drache will jede verstreute Münze und jedes Schmuckstück zurück.
8	Ein Messingdrache ist des anwachsenden Verkehrs überdrüssig und beginnt, Karawanen von sicheren Wasserquellen wegzulocken, um sie so in der Wüste auszusetzen.

Verbundene Kreaturen

Messingdrachen suchen die Gesellschaft anderer Kreaturen, mit denen sie ein intelligentes Gespräch führen können. Sie ziehen die Gesellschaft solcher Kreaturen allen anderen vor. Dies geht oft so weit, dass sie sich nicht einmal die Mühe machen, Schergen zu suchen, die ihre Befehle erfüllen, und sogar Anbeter ignorieren, die ihnen huldigen wollen.

Verbindungen von Messingdrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Messingdrachennestling, der von einer Gnollbande gefangen genommen wird, versucht geduldig, den Gnollen Drakonisch beizubringen.
2	Traurig über das Schicksal eines verstorbenen Freundes bewacht ein Messingdrachennestling ein Grabmal, das ein Gruftschrecken heimsucht.
3	Yuan-ti fangen einen Messingdrachennestling ein und gewöhnen sich den schrägen Humor des Drachen an.
4	Eine Räuberbande stahl ein Messingdrachenei, und nun manipuliert der geschlüpfte Nestling die Banditen, damit sie seinen Launen nachgehen.
5	Ein verschollener Messingdrachennestling wurde von Hyänen aufgezogen und führt jetzt das Rudel an.
6	Ein Druide, der sich um eine Wüstenoase kümmert, zieht mehrere Messingdrachennestlinge auf, weil Abenteurer deren Eltern ermordeten.

Verbindungen von jungen Messingdrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Messingdrache und ein junger blauer Drache kämpfen um ein Revier.
2	Ein junger Messingdrache besucht des Öfteren eine Couatl, der man die Bewachung eines uralten Tempels auftrug. Die beiden tauschen Geschichten aus, damit die Couatl die Jahre leichter herumbringt.
3	Eine Lamia und ein junger Messingdrache hausen beide in derselben Wüstenruine. Die meiste Zeit gehen sie sich aus dem Weg – doch die Lamia hofft, den Drachen zu korrumpieren.
4	Am Hort eines jungen Messingdrachen tauchen gelegentlich Luftelementare auf, die dann eine gewisse Zeit in der Gegend umherstreifen und für Chaos sorgen, ehe sie sich schließlich wieder auflösen.
5	Ein junger Messingdrache und ein Wertiger freunden sich eng miteinander an, während sie versuchen, eine Region vor einer wachsenden Horde böswilliger Gnolle zu schützen.
6	Ein junger Messingdrache bietet einer Gruppe von Zyklopen in seinem Hort Unterschlupf, weil ein blauer Drache ihnen das Leben schwer macht. Nun wollen die Zyklopen nicht mehr fort, weswegen der Drache versucht, ihnen etwas Bildung angedeihen zu lassen.

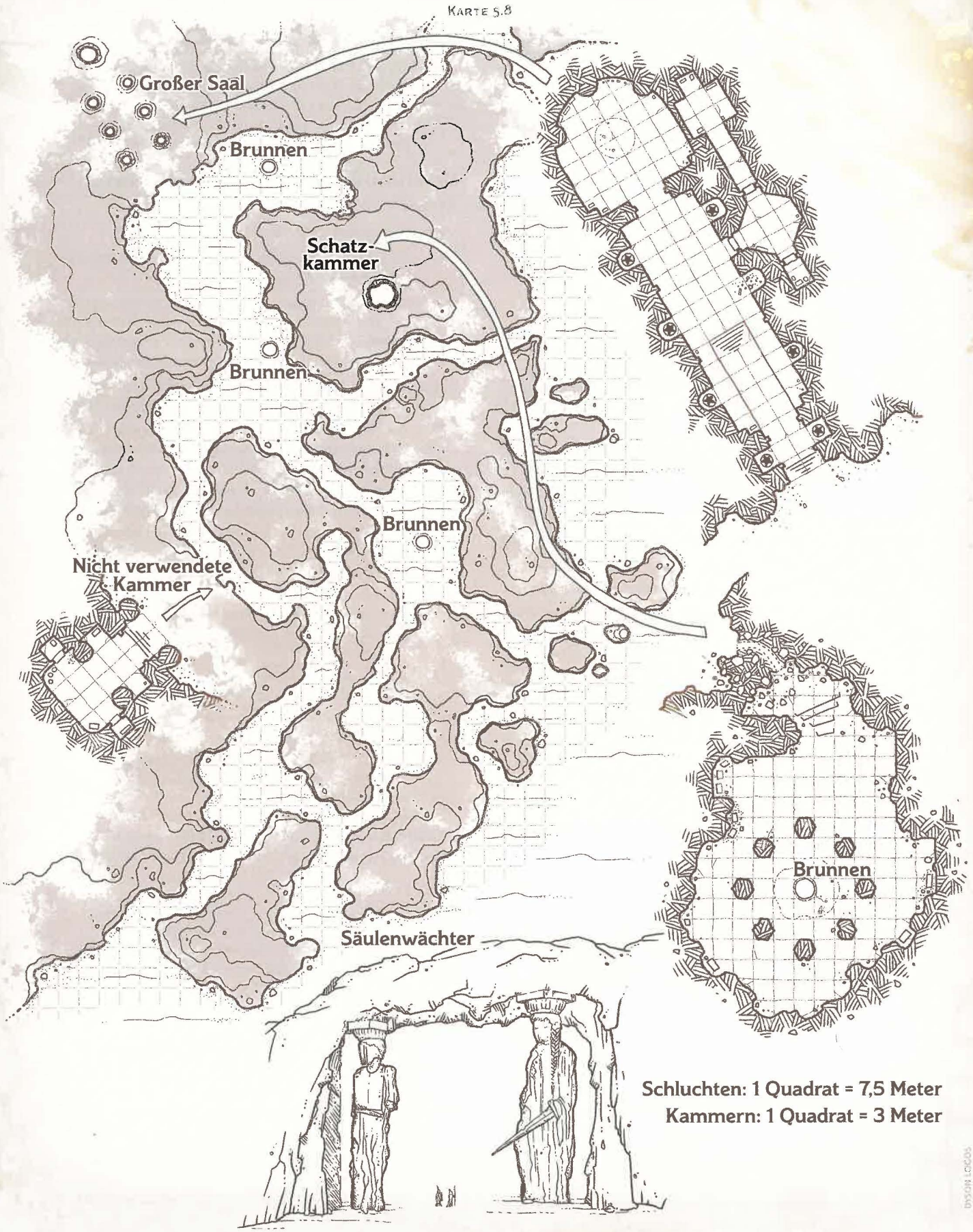
Verbindungen von ausgewachsenen Messingdrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener Messingdrache erfreut sich daran, Rätsel mit einer Gynosphinx auszutauschen.
2	Vor langer Zeit schwor ein ausgewachsener Messingdrache, einem menschlichen Priester zu dienen, weil er davon ausging, diesen zu überleben. Doch nun ist der Priester ein Mumienfürst und der Drache weiterhin an ihn gebunden.
3	Ein Ifriti will den palastartigen Hort und sagenumwobenen Schatz eines ausgewachsenen Messingdrachen für sich.
4	Zwei Roche, die zu dicht am Hort eines ausgewachsenen Messingdrachen nisten, belästigen den Drachen bei jeder Gelegenheit.
5	Ein Wächternaga mit dem Auftrag, ein uraltes Artefakt zu beschützen, entscheidet, dass das Artefakt – ebenso wie der Naga selbst – im Schatz eines ausgewachsenen Messingdrachen sicherer wäre als allein in irgendeiner zerfallenden Ruine.
6	Ein Halbmessingdrachen-Yuan-ti-Scheusal führt andere Yuan-ti bei der Verehrung eines ausgewachsenen Messingdrachen als Schlangengott an, was den Drachen sehr amüsiert.
7	Zwei ausgewachsene Messingdrachen ziehen zusammen einen Wurf Nestlinge auf. Leider erlauben sie es den jungen Drachen, unschuldiges Chaos in den nahen Siedlungen zu stiften.
8	Ein einsam lebender ausgewachsener Messingdrache adoptiert einen fast verhungerten blauen Drachennestling, den er in der Wüste findet.

Verbindungen von uralten Messingdrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter Messingdrache herrschte einst durch einen Strohmann auf dem Thron über einen Tempelstaat. Doch der Theokrat ist inzwischen ein Mumienfürst, der eine ganze Stadt voller Ghule regiert, die alle dem Drachen die Treue geschworen haben.
2	Ein uralter Messingdrache glaubt, eine örtliche Androsphinx wäre eine unerträgliche Besserwisserin ohne Sinn für Humor, weshalb er ihr allzu gern Streiche spielt.
3	Ein uralter Messingdrache und ein uralter blauer Drache pflegen seit Jahrhunderten eine Rivalität miteinander, und jeder der beiden Drachen bringt Abenteurer dazu, den jeweils anderen zu belästigen.
4	Ein uralter Messingdrache herrscht über eine mächtige Stadt, deren Bewohner im Lauf der Jahrhunderte gewaltige Steinmonumente errichtet haben, um den Drachen zu ehren.

Hort eines Messingdrachen



Horte von Messingdrachen

Messingdrachen ziehen es vor, ihre Horte in heißen, trockenen und felsigen Gebieten einzurichten – in Wüstenschluchten, Höhlen unter trockenen Tafelbergen oder uralten Steinruinen. Oft konkurrieren Messingdrachen mit blauen Drachen um Hortplätze, doch ihre Horte liegen meist inmitten von Felsen anstatt unter dem Sand.

Messingdrachen mögen es, wenn ihre Horte geräumig und gut beleuchtet sind. Viele Horte verfügen über Fenster oder Oberlichter, um die Sonne hereinzulassen. Messingdrachen respektieren gut gearbeitetes Mauerwerk und übernehmen oft Festungen und ähnliche Bauwerke in Schluchten, wenn diese von ihren ursprünglichen Erbauern – keine Drachen – verlassen wurden. Messingdrachen können selbst feine Steinmetzarbeiten durchführen, und viele legen in akribischer Kleinstarbeit große Hallen und Galerien an, in denen sie ihre Schätze lagern und ausstellen.

Merkmale der Horte von Messingdrachen

Der auf Karte 5.8 gezeigte Hort eines Messingdrachen ist eine uralte Ruine, die sich in den rauen, steinigen Schluchten einer Wüste befindet. Der Hort hat folgende Merkmale:

Säulenwächter: Gewaltige Säulen, die wie Krieger behauen wurden, wachen über den Haupteingang der Schlucht. Der Drache gab ihnen skurrile Namen und schreibt ihnen eigene Persönlichkeiten zu.

Großer Saal: Im tiefsten Teil der Schlucht führt ein breiter Torbogen die Besucher in den Großen Saal, der als Haupthort dient. Königliche Statuen stehen im Sonnenlicht, das durch riesige Schächte in der Decke fällt: Sie sind breit genug, dass der Drache sie hochklettern, aber nicht durch sie hindurchfliegen kann. Ein wesentlich größerer Schacht im hinteren Teil des Saals ermöglicht es dem Drachen, direkt in den Hort hinein und wieder aus ihm hinaus zu fliegen.

Schatzkammer: Der Großteil des Drachenschatzes lagert in einer teilweise eingestürzten Kammer, die am leichtesten über einen Schacht in der Decke zugänglich ist. (Ein schmaler Spalt zwischen den herabgestürzten Steinen, die einen alten Gang füllen, könnte es einem kleinen oder beweglichen Charakter ebenfalls ermöglichen, sich hinein- oder herauszuquetschen.) Acht schwere Säulen umringen einen Brunnen im Boden und stützen die Decke um den Schacht.

Unbenutzte Kammer: Eine kleinere Kammer, die auf der linken Seite der Karte zu sehen ist, wird vom Drachen nicht benutzt, zeigt jedoch Anzeichen dafür, dass sie kürzlich Besucher beherbergte – entweder Kreaturen, die der Drache willkommen geheißen hatte, oder solche, die dem Drachen gar nicht erst aufgefallen waren.

Brunnen: Vier Brunnen – drei in den Schluchten, die zur Haupthalle führen und einer in der Schatzkammer – versorgen den Drachen und etwaige Gäste mit frischem Wasser und dienen auch als eine Art Alarmsystem. Immer wenn eine Kreatur mit einer Intelligenz von 3 oder mehr sich einem dieser Brunnen bis auf neun Meter nähert, nimmt der Drache – wie im *Monsterhandbuch* beschrieben – die Anwesenheit der Kreatur wahr.

Zusätzliche Hortaktionen

Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – Messingdrache eine oder mehrere der folgenden zusätzlichen Hortaktionen in seinem Hort ausführen.

Statuen beleben: Der Drache wählt bis zu drei Statuen aus, die er im Hort sehen kann. Jede dieser Statuen wird für kurze Zeit belebt und greift eine Kreatur in einem Umkreis von 1,5 Metern um sich herum mit einem Bonus von +7 auf Treffer an und verursacht bei einem Treffer 10 (3W6) Wuchtschaden.

Verhüllender Sand: Staub und Sand füllen die Luft im Umkreis von 36 Metern um den Drachen, wodurch der Bereich leicht verschleiert wird, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht.

Windböe: Ein starker Wind fegt in eine Richtung nach Wahl des Drachen entlang einer zwölf Meter breiten und 30 Meter langen Linie durch den Hort. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen. Andernfalls wird sie 4,5 Meter in die Windrichtung geschoben und umgestoßen. Gase und Dämpfe werden vom Wind zerstreut und ungeschützte Flammen gelöscht. Geschützte Flammen wie die von Laternen haben eine 50-prozentige Chance, gelöscht zu werden. Befindet sich der Drache im Windbereich, kann er entscheiden, ob er 4,5 Meter in die Windrichtung geschoben werden will. Der Wind kann den Drachen nicht umstoßen.

Regionale Effekte

Jeder dieser Effekte kann in der Umgebung des Horts eines Messingdrachen zusätzlich oder anstelle der im *Monsterhandbuch* beschriebenen Effekte auftreten.

Gesprächige Bewohner: Innerhalb von 1,6 Kilometern um den Hort des Drachen herum erfreuen sich Kreaturen am Klang der eigenen Stimme. Die Luft ist erfüllt von einem ohrenbetäubenden Chor von Vogelstimmen und den Lauten kleiner Tiere, und vernunftbegabte Wesen reden ununterbrochen.

Wolkengefährte: Eine kleine, dünne Wolke folgt nicht bösen Kreaturen, wenn sie bis auf 9,6 Kilometer an den Hort des Drachen herankommen. Sie ändert die Richtung so wie die Kreaturen, bleibt zwischen ihnen und dem direkten Sonnenlicht und sie sind dank ihr bei Rettungswürfen im Vorteil, um den Auswirkungen extremer Hitze zu widerstehen (siehe *Spielleiterhandbuch*).

Aasterinian

Wie viele andere Großwyrm-Drachen wird auch Aasterinian bisweilen als Gott betrachtet. Sie ist aber eigentlich ein frecher, schlagfertiger weiblicher Messingdrache, der Bahamut oft als Botin dient. Ihre verbesserte Drachensicht ermöglicht es ihr, Nachrichten zwischen den Welten leicht zu übermitteln, so dass alle ihre Inkarnationen nahezu alles wissen, was jede einzelne von ihnen weiß.

Aasterinian ermutigt alle Drachen, selbstständig zu denken, anstatt sich auf die Ideen oder Meinungen anderer zu verlassen. Sie schätzt das Lernen und die Erfindungsgabe und nimmt oft die Gestalt einer Humanoiden an, um sterblichen Gelehrten und Artifizienten ihre Gönnerschaft anzubieten.

Schätze von Messingdrachen

Messingdrachen bevorzugen gelbe, orangefarbene und braune Edelsteine, die auf ihre eigenen Schuppen abgestimmt sind. Sie mögen wertvolle Kunstgegenstände aus Messing, unter anderem Krüge, Kohlenbecken und Glocken. Sie lieben allerdings auch Schätze aus organischem Material, angefangen bei fein geschnitztem Holz bis hin zu Stoffen.

Messingdrachen schreiben Gegenständen aus ihrem Schatz oft eigene Persönlichkeiten zu. Ein Nestling könnte eine Lieblingsmarmorbüste oder eine Onyxgemme haben, mit der er sich unterhält, während ein uralter Drache womöglich angeregte Gespräche mit ganzen Galerien von Gemälden, Statuen und Wandteppichen führt. Ein Messingdrache, der einen Schatz in mehrere Lager aufteilt, stellt sich Letztere oft als Individuen oder sogar als Gruppen von Leuten mit unabhängigen Persönlichkeiten vor. Der Drache verbringt dann unter Umständen sogar Zeit in unterschiedlichen Horten, um mit unterschiedlichen „Freunden" in Kontakt zu bleiben.

Kunstgegenstände von Messingdrachen

W10	Gegenstand
1	Die fein gravierte Büste eines lange verstorbenen menschlichen Herrschers, die der Drache „Cornelius" nennt und mit der er sich fortwährend streitet
2	Ein elegantes Medaillon, in dem das Aquarell eines Drachenblütigen verwahrt wird, den der Drache liebevoll „Lux" nennt
3	Eine polierte Platte, in die eine sorgfältig ausgearbeitete Szene graviert wurde, in der jemand mit einer Sphinx spricht – der Drache stellt sich gern vor, auch dabei zu sein und das Gespräch zu lenken
4	Die Skulptur eines Delfinschwarms, der zwischen steinernen Wellen umherspringt – der Drache gab jedem der Delfine einen Namen und bildet sich ein, sie wären seine Haustiere
5	Ein Gemmenanhänger, der eine menschliche Frau zeigt, die der Drache „Bruno" nennt und für einen brillanten Philosophen hält
6	Die Statuette einer wichtigen Gottheit, die der Drache mit der Verniedlichungsform des göttlichen Namens und in Kleinkindersprache anspricht
7	Ein großer Wandteppich, der eine Gruppe von Elfen darstellt, die auf Hirschen durch einen Wald reiten – der Drache gab jedem der Hirsche einen Namen und spricht ihnen sein Mitgefühl aus, weil man sie gesattelt und bestiegen hat
8	Eine Vogelskulptur in einem kunstvollen Käfig – der Drache nennt den Vogel „Fwiep" und singt für ihn
9	Ein großer Spiegel in einem edelsteinbesetzten Rahmen: Der Drache blickt gern in den Spiegel und stellt sich vor, einen Partner zu haben
10	Ein Götzenbild einer obskuren niederen Gottheit – der Drache wendet sich nur huldvoll mit „O mächtiges Fröschlein" an sie (auch wenn sie nur vage an einen Frosch erinnert)

Mondsteindrachen

Du kannst dir die absurdesten Dinge über einen Mondsteindrachen vorstellen ... und dann siehst du dich um und stellst fest, dass du dir das alles gar nicht eingebildet hast!
– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Mondsteindrachen zu erschaffen. Wertekästen für den Mondsteindrachen findest du in Kapitel 6.

Einen Mondsteindrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Mondsteindrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen.

Persönlichkeitsmerkmale von Mondsteindrachen

W8	Merkmal
1	Ich verwechsle oft, ob ich im Feywild oder auf der materiellen Ebene bin.
2	Ich lasse schon einmal sämtliche Vorsicht fahren, wenn ich neuen Dingen für meinen Schatz auf der Spur bin.
3	Ganz gleich, wie alt ich auch werde: Ich freue mich immer über harmlose Streiche und Tricks.
4	Ich war schon immer reif für mein Alter und kann den Tag kaum erwarten, an dem ich mich in meinen Hort zurückziehe, um mich von Feenwesen umsorgen zu lassen.
5	Ich schaue auf jedes Wesen herab, das seine Probleme mit Gewalt löst.
6	Mich mit anderen zu unterhalten, ist schwierig, weil ich mich so leicht able... Große Güte! Ist dieser Stirnreif etwa aus *Silber*?
7	Ich finde die Wache Welt so mühsam und banal. Viel lieber verbrächte ich meine Zeit schlafend im Reich der Träume.
8	Ich finde die Flatterhaftigkeit von Feenwesen – und Flatterhaftigkeit im Allgemeinen – ärgerlich und anstrengend.

Ideale von Mondsteindrachen

W6	Ideal
1	**Neugier:** Ich bin vielleicht nie imstande, alles im Multiversum zu erleben – doch es kann nicht schaden, es zu versuchen. (Alle)
2	**Gewaltlosigkeit:** Gewalt muss in einem Multiversum unendlicher Möglichkeiten nie die Antwort sein. (Neutral)

W6	Ideal
3	**Flatterhaftigkeit:** Warum Zeit mit langweiligen, alltäglichen Dingen verschwenden, wenn die Welt voller fantastischer und drolliger Wunder ist? (Chaotisch)
4	**Schönheit:** Selbst in den einfachsten Dingen liegt Schönheit, wenn man nur genau hinsieht. (Gut)
5	**Inspiration:** Groß sind die Künstler und Schöpfer der Geschichte. Doch noch größer sind diejenigen, die sie inspirieren. (Alle)
6	**Macht:** Kreaturen sind in ihren Träumen am verwundbarsten, und ich bin der Herr der Träume. (Böse)

Abenteuer mit Mondsteindrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Mondsteindrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Mondsteindrachen

W8	Abenteueridee
1	Die Muse eines reichen und bekannten Künstlers – ein Mondsteindrache – erscheint nicht mehr in seinen Träumen. Der Künstler ist verzweifelt genug, um Abenteurer anzuwerben, die den Drachen finden sollen.
2	Ein Wurf Mondsteindrachen entdeckt ein Portal zur materiellen Ebene und sorgt für Chaos in nahen Dörfern, wo sie jedes bisschen Silber stehlen, das die Bewohner haben.
3	Ein Mondsteindrache sucht nach einer Platinkrone für einen Feenfürsten – und wird alles tun, um sie zu bekommen.
4	Ein nimmersatter Mondsteindrache frisst das gesamte Mondlicht in einem kleinen Wald, so dass die verdunkelten Pfade sich bestens für Banditenüberfälle eignen.
5	Ein Mondsteindrache richtet einen Erzählwettbewerb im Feywild aus: Der Gewinner darf einen Gegenstand beanspruchen, der im Hort des Drachen ausgestellt ist.
6	Ein Mondsteindrache ist derart gekränkt, dass er Gold geschenkt bekam, dass er nun bei den hiesigen Adeligen für Albträume sorgt.
7	Ein mächtiger Zauberwirker zwingt einen gefangenen Mondsteindrachen, in die Träume von Abenteurern einzudringen, um die Gruppen dann auf Quests zu schicken, die die hinterlistigen Pläne des Zauberwirkers voranbringen sollen.
8	Ein Mondsteindrache, der aus Versehen durch ein Portal zur materiellen Ebene gestolpert ist, findet den Heimweg zurück ins Feywild nicht mehr.

Verbundene Kreaturen

Im Feywild interagieren Mondsteindrachen hauptsächlich mit Pixies, Feengeistern und anderen Feenkreaturen, die den Drachen verehren und ihm dienen. Außerhalb des Feywilds bevorzugen sie es meist, über Träume mit anderen Kreaturen zu kommunizieren.

Verbindungen von Mondsteindrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Eine Familie von Feendrachen zieht einen verlassenen Mondsteindrachennestling auf und stachelt ihn zu noch mehr Unfug an.
2	Ein Mondsteindrachennestling sucht nach der Person, die seinen Freund erschuf: eine belebte Rüstung, mit der man geistreiche, wenn auch eingeschränkte Gespräche führen kann.
3	Ein Mondsteindrachennestling überzeugt einen verirrten weißen Drachennestling, dass er ebenfalls ein Mondsteindrache ist, den die Erzfee des Winters verfluchte. Die beiden sind Reisegefährten und verursachen immer wieder Ärger in dem Bemühen, den „Fluch" zu brechen.
4	Atterkoppe fingen einen Mondsteindrachennestling, der bisher nicht in ihrem Kochtopf landete, weil er ihnen beibringt, wilde und schier unmögliche Skulpturen aus ihren Netzen zu bauen.
5	Ein Mondsteindrachennestling quält eine Gruppe verirrter Modronen, indem er sie mittels seines Listenreichtums dazu bringt, chaotische Taten zu begehen.
6	Ein Mondsteindrachennestling meldet sich freiwillig als Spion für einen Konflikt zwischen einer Gruppe von Pixies und einer Gruppe von Flinklingen. Beide Seiten glauben, der Nestling arbeite ausschließlich für sie.

Verbindungen von jungen Mondsteindrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Mondsteindrache, der kurz davor steht, ausgewachsen zu sein, weigert sich, sich irgendwo niederzulassen und einen Hort einzurichten. Um die örtliche Bevölkerung vor dem chaotischen Treiben des Drachen zu schützen, entsendet eine niedere Gottheit einen Deva, um seinen Hang zum Schabernack zu zügeln.
2	Ein junger Mondsteindrache ist das Opfer eines Fomorianerfluchs geworden und entscheidet sich, lieber bei dem Riesen zu bleiben, statt dieses magische Leiden zu offenbaren.
3	Ein Baumhirte und ein junger Mondsteindrache lieben es, sich zu treffen und Geschichten auszutauschen. Während der Drache von Reisen und Abenteuern spricht, erzählt der Baumhirte von den kleinen Augenblicken, aus denen das Leben im Wald besteht.
4	Ein junger Mondsteindrache eignete sich einen mächtigen magischen Gegenstand an, der einem Feenhof gehört. Er hat nur noch einen knappen Vorsprung vor dem Assassinen, der entsandt wurde, um ihn durch das Feywild zu verfolgen und den Gegenstand zurückzuholen.
5	Ein junger Mondsteindrache schließt sich für ein Jahr und einen Tag einem Rudel Flimmerhunde an. Der Drache tut so, als wäre er ein Flimmerhund, und weigert sich, etwas anderes einzugestehen, bis seine Zeit beim Rudel vorüber ist.
6	Ein junger Mondsteindrache und eine Nachtvettel sind einander zwar mehrfach im Traumreich begegnet, doch ein Treffen in Fleisch und Blut steht noch aus.

Verbindungen von ausgewachsenen Mondsteindrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein Feenadeliger entsendet einen Erzmagierberater, um mit einem ausgewachsenen Mondsteindrachen zu verhandeln, dessen Hort im Territorium des Adeligen liegt. Das läuft leider nicht so gut.
2	Fasziniert von den Träumen eines Mykonidensouveräns freundet sich ein ausgewachsener Mondsteindrache mit der ganzen Mykonidenkolonie an.
3	Mitten in einer Werwolfinvasion schlägt jemand vor, der Schatz eines ausgewachsenen Mondsteindrachen könne womöglich eine gute Bezugsquelle für Silber sein.
4	Der sich mehrende Schatz eines ausgewachsenen Mondsteindrachen weckt die Aufmerksamkeit eines Arkanalothen, der ein mächtiges Feywildartefakt sucht.
5	Ein ausgewachsener Mondsteindrache versucht, einem Betrachter zu helfen, der sich sorgt, seine Träume könnten bald einen rivalisierenden Betrachter hervorbringen.
6	Mitglieder eines Zirkels von Nachtvetteln sind entschlossen, einen ausgewachsenen Mondsteindrachen daran zu hindern, Kreaturen im Traumreich zu kontaktieren – doch der Drache hat keine Ahnung, warum.
7	Ein ausgewachsener Mondsteindrache wird aufgefordert, eine Gruppe von Mondsteindrachennestlingen zu disziplinieren, die durch das Territorium eines Feenadeligen wüten.
8	Ein ausgewachsener Mondsteindrache hat eine ganze Menagerie von *Figuren der wundersamen Kraft* versammelt und aktiviert sie regelmäßig, um seinem Hort Leben einzuhauchen.

Verbindungen von uralten Mondsteindrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter Mondsteindrache und ein uralter grüner Drache ringen um die Vorherrschaft in einem urtümlichen Wald.
2	Ein uralter Mondsteindrache tut sich mit einer Androsphinx zusammen, um einen kostbaren Schatz zu schützen, so wie es ihr einstiger und inzwischen erschlagener Gynosphinx-Partner tat.
3	Ein uralter Mondsteindrachen wird herbeigerufen, um einen jahrhundertewährenden Konflikt zwischen Feenhöfen zu schlichten.
4	Der Verwandte eines uralten Mondsteindrachen, der jahrhundertelang in Schattenfell eingesperrt war, kehrt schließlich als Schattendrache zurück.

Horte von Mondsteindrachen

Der Hort eines Mondsteindrachen ist oft kein einzelner Ort, sondern vielmehr eine Ansammlung von für ihn bedeutsamen Plätzen, die über mehrere Ebenen der Existenz aufgeteilt und durch Portale unter seiner Kontrolle miteinander verbunden sind. Ein und derselbe Hort könnte beispielsweise einen abgelegenen Hain auf der materiellen Ebene, einen gut geschützten Turm im Feywild und sogar einen versteckten Winkel auf der Ätherebene umfassen. Mondsteindrachen nutzen häufig Orte im Feywild als Hauptwohnsitz, Orte auf der materiellen Ebene, um Gäste zu empfangen, und Orte auf der Ätherebene, um Dinge zu lagern. Einen skurriler gesinnten Mondsteindrachen könnte es erfreuen, einmal etwas anders zu machen, indem er darauf besteht, dass Besucher zu Treffen an die Äthergrenze kommen oder indem er in einem viel besuchten Wald auf der materiellen Ebene schläft.

Mondsteindrachen durchqueren ihre multiplanaren Horte, indem sie nach Belieben Portale zwischen den Ebenen öffnen. Manchmal vergessen sie allerdings, diese Portale zu schließen, so dass die Bewohner von der einen Ebene in die andere spazieren.

Merkmale der Horte von Mondsteindrachen

Lasse dich von den anderen Karten in diesem Kapitel für die verstreuten Teile des Horts eines Mondsteindrachen inspirieren. Zum Beispiel ist eine gut gepflegte und über dem Wasser liegende Version des Turms des schwarzen Drachenhorts (Karte 5.11) eine großartige Audienzkammer im Feywild, während eine lebendige Version des riesigen Baums des grünen Drachenhorts (Karte 5.5) ein sehr bequemes Schlafgemach in einem Hain auf der materiellen Ebene wäre. Merkmale wie die Wolkenbrücken des Horts eines Silberdrachen (Karte 5.12) können für jene Teile einer Mondsteindrachenhöhle verwendet werden, die an der Ätherebene liegen.

Schätze von Mondsteindrachen

Mondsteindrachen ziehen Silber, Platin und Mithral Kupfer und Gold vor. Weiße oder silbrige Edelsteine sind ihnen lieber als buntere. Manche haben einfach nur kein Interesse an Schätzen aus ihrer Meinung nach minderwertigen Metallen. Andere hingegen halten Werke aus Kupfer und Gold für ästhetisch regelrecht anstößig. Menschen, die diese Metalle fälschlicherweise dem falschen Mondsteindrachen anbieten, wachen im Anschluss auf und stellen fest, dass all ihr Silber – und ihre Erinnerungen an die letzten Tage – verschwunden sind.

Neben ihrer deutlichen Vorliebe für bestimmte Metalle suchen viele Mondsteindrachen nach Kunstwerken und Relikten mit einzigartigem, skurrilem oder absurdem Aussehen. Je fantasievoller die Form eines Gegenstands ist, desto besser.

Kunstgegenstände von Mondsteindrachen

W8	Gegenstand
1	Die Statue eines wunderschönen Feenwesens, das lacht, weint oder missmutig schaut, je nachdem, in welcher Laune der Betrachter ist – der Drache lässt jeden Besucher das Gesicht beschreiben und schickt danach jeden weg, der ein wütendes Gesicht sieht
2	Ein Kette aus Blättern, vom seltensten Baum des Feywilds gepflückt und danach in Silber getaucht
3	Eine kleine Mithralkugel, die deutliche Kratzer hat, da der Drache andauernd mit ihr spielt

ANDREY KUZINSKIY

W8	Gegenstand
4	Ein Mobile, an dem sechs Figürchen von Pixies und Feengeistern hängen – der Drache besteht darauf, dass Feenverbündete sich mit allen Fragen und Belangen an diese Figürchen richten
5	Das Gemälde einer wunderschönen Feywildaussicht – der Drache studiert das Gemälde jeden Tag nach Hinweisen auf den genauen Ort, dessen Perspektive es zeigt
6	Eine verzierte silberne Truhe, die einen Berg von Goldmünzen enthält – der Drache weigert sich, die Truhe zu öffnen, und behauptet, er könne immer noch den Gestank des „schädlichen Metalls" riechen
7	Eine Sammlung von juwelenbesetzten Kannen, Karaffen und Kelchen – der Drache nimmt Feennektar nur zu sich, wenn er in einem dieser Gegenstände serviert wird
8	Ein riesiges Bücherregal voller Traumtagebücher, die von Kreaturen geführt wurden, mit denen sich der Drache über die Jahre angefreundet hatte – der Drache lässt jeden Eintrag von einem gefeierten Künstler illustrieren, so dass die Bibliothek eine der vielleicht größten Kunstsammlungen der Welt darstellt.

Rote Drachen

Du könntest meinen, das Feuer eines roten Drachen würde alles hygienisch Fragwürdige einfach wegbrennen und sein Atem frisch wie Frühlingsblumen duften. Doch da würde du falsch liegen.
– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit roten Drachen zu erschaffen.

Einen roten Drachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von roten Drachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der roten Drachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von roten Drachen

W8	Merkmal
1	Der Nervenkitzel der Jagd und der Schlacht bringt mein Blut zum Kochen und facht das Feuer in meinem Herzen an. Wie schade, dass es so wenig Feinde und Beute gibt, die meiner würdig wären.
2	Die Anbetung durch kleinere Kreaturen erfreut mich, doch ihre Schwäche ist erbärmlich – wie sollten sie auch anders können, als mich zu vergöttern?
3	Nichts ist besser, als mit faulem Bauch auf meinem Schatz zu schlafen und zu träumen. Hüte sich, wer es wagt, mich zu stören!
4	Ah, wenn diese törichten Kreaturen nur wüssten, dass sie nur Figuren in den Spielen sind, mit denen ich mir Vergnügen bereite.
5	Ich weiß, dass andere versuchen, mir meine Schätze zu stehlen – mein wunderschönes Geschmeide, das ich durch Stärke und List erlangte. Doch es gehört mir. Mir ganz allein!
6	Alles, was ich überblicke, könnte ich mit Leichtigkeit vernichten. Von Zeit zu Zeit ist es wichtig, diese kleinen Kreaturen an das wahre Ausmaß meiner Macht zu erinnern.
7	Meine Macht und meine Lebensspanne mögen enorm sein, doch sie haben mir nur Appetit auf die Unsterblichkeit gemacht.
8	Helden brauchen Feinde, um sie auf die Probe zu stellen. Nicht alle Lehrmeister können sich Freundlichkeit leisten – und manche Lektion muss hart sein.

Ideale von roten Drachen

W6	Ideal
1	**Grausamkeit:** Schmerz und Angst sind die stärksten Werkzeuge. Mit ihnen lässt sich der Willen jeder Kreatur brechen. (Böse)
2	**Macht:** Nur die Stärksten überleben und gedeihen. Also muss ich der Stärkste von allen sein. (Alle)
3	**Gier:** Wenn ich etwas begehre, darf es nur mir und mir ganz allein gehören. (Böse)
4	**Respekt:** Alles, was ich erreiche, ist dringend anzuerkennen und mit größtem Respekt zu behandeln. (Alle)
5	**Grenzenlosigkeit:** Ich tue, was mir gefällt, wann immer es mir gefällt. (Chaotisch)
6	**Verantwortung:** Feuer zerstört, doch richtig angewendet, härtet es auch – wenn das geprüfte Material denn stark genug ist. (Rechtschaffen)

Zaubertabelle der roten Drachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	16	*Einflüsterung, Hypnotisches Muster, Metall erhitzen, Verderben*
Ausgewachsen	19	*Einflüsterung, Hypnotisches Muster, Metall erhitzen, Person beherrschen, Verderben*
Uralt	21	*Einflüsterung, Hypnotisches Muster, Metall erhitzen, Person beherrschen, Verderben, Wort der Macht: Betäubung*

Abenteuer mit roten Drachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für rote Drachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für rote Drachen

W8	Abenteueridee
1	Ein roter Drache verbringt Jahre mit der Jagd nach einem gestohlenen Schatz, der in die Hände von Abenteurern gefallen ist, die keine Ahnung haben, woher er stammt.
2	Der Feuerodem eines roten Drachen ist die einzige Möglichkeit, einen wichtigen magischen Gegenstand fertigzustellen oder ein bösartiges Artefakt zu vernichten.
3	Ein roter Drache ist der Auslöser für rasende Buschfeuer, was die Jagd nach dem Drachen noch gefährlicher macht.
4	Ein roter Drache empfängt ungewöhnlich bereitwillig einen Friedensgesandten der verschiedenen Bewohner des Tals unterhalb seines Berghorts.
5	Ein Zwerg will ein Familienerbstück bergen, das gerüchteweise im Schatz eines roten Drachen liegen soll.
6	Böse Kultisten planen, einen roten Drachen zu treffen und ihn zu überzeugen, ein Drakolich zu werden.
7	Ein roter Drache wird seit Generationen in einem verzauberten Schlummer gehalten, doch es deutet sich an, dass die Verzauberung langsam nachlässt.
8	Eine Region überlebt seit Jahrhunderten, indem sie einem roten Drachen jedes Jahr Schätze und Opfer darbringt.

Verbundene Kreaturen

Rote Drachen behandeln andere Kreaturen als potenzielle Diener oder Spielfiguren, die nur so lange wertvoll sind, wie sie die Bedürfnisse der Drachen erfüllen. Viele rote Drachen terrorisieren andere Geschöpfe, damit diese ihnen dienen – und sie manchmal auch anbeten. Andere bauen sich schattenhafte Netzwerke der Kontrolle und der Manipulation auf, so dass viele ihrer Diener nicht einmal ahnen, wer wirklich die Fäden in der Hand hält.

Verbindungen von roten Drachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Feuerriesenfürst fängt einen roten Drachennestling und will die störrische Kreatur als Haustier halten.
2	Ein roter Drachennestling adoptiert ein Nest von Feuerschlangen, die zu Salamandern heranwachsen und ihn beschützen.
3	Ein roter Drachennestling vertreibt eine Koboldbande aus deren Bau. Nun sind die Kobolde zu Räubern geworden, um zu überleben – und um Opfergaben zu sammeln, die sie dem „geflügelten Gott" darbringen.
4	Ein Tieflingkind versteckt einen roten Drachennestling, den es aufzieht, seit er aus seinem Ei schlüpfte. Der Nestling ist nun auf das Kind geprägt, aber für alle anderen gefährlich.

W6	Verbundene Kreaturen
5	Ein gebundener Feuerelementar dient als Vormund eines verwaisten roten Drachennestlings.
6	Eine Hobgoblinbande gerät völlig durcheinander, als ein roter Drachennestling einen Umsturz durch einen aufstrebenden Kriegsführer unterstützt, um im Gegenzug dafür Tribut zu erhalten.

Verbindungen von jungen roten Drachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Schreckgespenst ist als Wächter des Schatzhorts eines roten Drachen gebunden.
2	Der neue Hort eines jungen roten Drachen bringt Lava- und Rauchmephits hervor, die ins Umland entkommen und dort Schabernack treiben.
3	Ein junger roter Drache dient als Wächter einer Githyanki-Krippe, in der Hoffnung, sich die Verbundenheit der jungen Githyanki zu verdienen, die dort aufwachsen.
4	Oger und Ettins, die ein junger roter Drache einschüchterte, durchstreifen das Vorgebirge in der Nähe seines Horts und helfen so beim Fernhalten von Eindringlingen.
5	Eine Kolonie von Gedankenschindern nimmt einen jungen roten Drachen gefangen und kontrolliert ihn nun, damit er die Gänge im unterirdischen Bau der Illithiden bewacht.
6	Ein Elternteil eines jungen roten Drachen ist zu einem Drakolich geworden, und der Drache will die untote Abscheulichkeit vernichtet sehen.

Verbindungen von ausgewachsenen roten Drachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein Schwarm Gargylen lebt beim Hort eines ausgewachsenen roten Drachen, dem sie als Späher und Wächter dienen.
2	Azer-Handwerker sind in den Dienst eines ausgewachsenen roten Drachen gebunden. Sie stellen für ihn Skulpturen und Kunstgegenstände aus Edelmetallen und Juwelen her.
3	Ein ausgewachsener roter Drache herrscht über ein verstecktes Tal voller Dinosaurier.
4	Ein Schattendämon dient einem ausgewachsenen roten Drachen als Spion und Bote.
5	Kultisten, die einen ausgewachsenen roten Drachen anbeten, fungieren als dessen Agenten in der gesamten Gegend.
6	Ein rätselhafter maskierter Ritter macht unermüdlich Jagd auf einen ausgewachsenen roten Drachen. In Wahrheit ist er dessen Halbdrachenkind, das auf Rache sinnt.
7	Ein ausgewachsener roter Drache hat eine Dienstschuld an einem alten Druiden, die durch einen magischen Eid erzwungen wird.
8	Ein ausgewachsener roter Drache übernimmt einen Außenposten in der Domäne eines Ifriti-Paschas, doch der adelige Dschinn will den Eindringling hinauswerfen.

Verbindungen von uralten roten Drachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter roter Drache kontrolliert ein gewaltiges Spionagenetzwerk, das nahezu alle Nationen unterwandert hat.
2	Ein uralter roter Drache vereint eine Reihe ehedem zerstrittener Nationen und stellt so eine gewaltige Armee auf, die bereit ist, die ganze Welt zu erobern.
3	Ein Kult in den Diensten eines uralten roten Drachen sammelt Ressourcen, um einen Gatten Tiamats zu beschwören. Der Herr des Kults will diesen in einem Duell bezwingen und so einen Platz an Tiamats Seite erringen.
4	Ein Balor-Dämon hofft darauf, dass die Drachensicht eines uralten roten Drachen ihm dabei hilft, ein mehrdimensionales Machtspiel im Abyss zu koordinieren.

Horte von roten Drachen

Rote Drachen richten ihre Horte in gebirgigem Ödland und auf hohen, abgeschiedenen Gipfeln und Hügeln ein. Sie bevorzugen dabei warme Höhlen in den felsigen Tiefen unter solchen Landschaften. Höhlen mit natürlicher Geothermie oder Lavaschloten sind besonders begehrt, da diese Merkmale eine Umgebung schaffen, die genau dem Geschmack der Drachen entspricht.

Oft umsorgen auch Schergen rote Drachen in ihren Horten. Diese Diener beseitigen Abfall und halten Ausschau nach Eindringlingen. Zugleich dienen sie dem herrischen Drachen als Untertanen, die sich tyrannisieren und befehligen lassen. Manche Schergen beten den Drachen an und dienen ihm bereitwillig, wohingegen andere fliehen würden, wenn sie könnten.

Merkmale der Horte von roten Drachen

Der auf Karte 5.9 gezeigte Hort eines roten Drachen befindet sich im Krater eines aktiven Vulkans. Azer gruben sich zu den Lavatunneln im Gipfel des Vulkans und erweiterten sie. Die Tunnel liegen knapp über der Höhe der Lavabecken des Kraters. Obwohl die Azer schon lange tot sind, dient ihr Werk – und ein Großteil ihres verschollenen Reichtums – nun nach wie vor den Bedürfnissen des Drachen. Zu diesem Werk gehört auch ein Netzwerk von Tunneln, das zu klein für den Drachen ist, aber in dem andere Kreaturen Unterschlupf finden.

Der Hort hat folgende Merkmale:

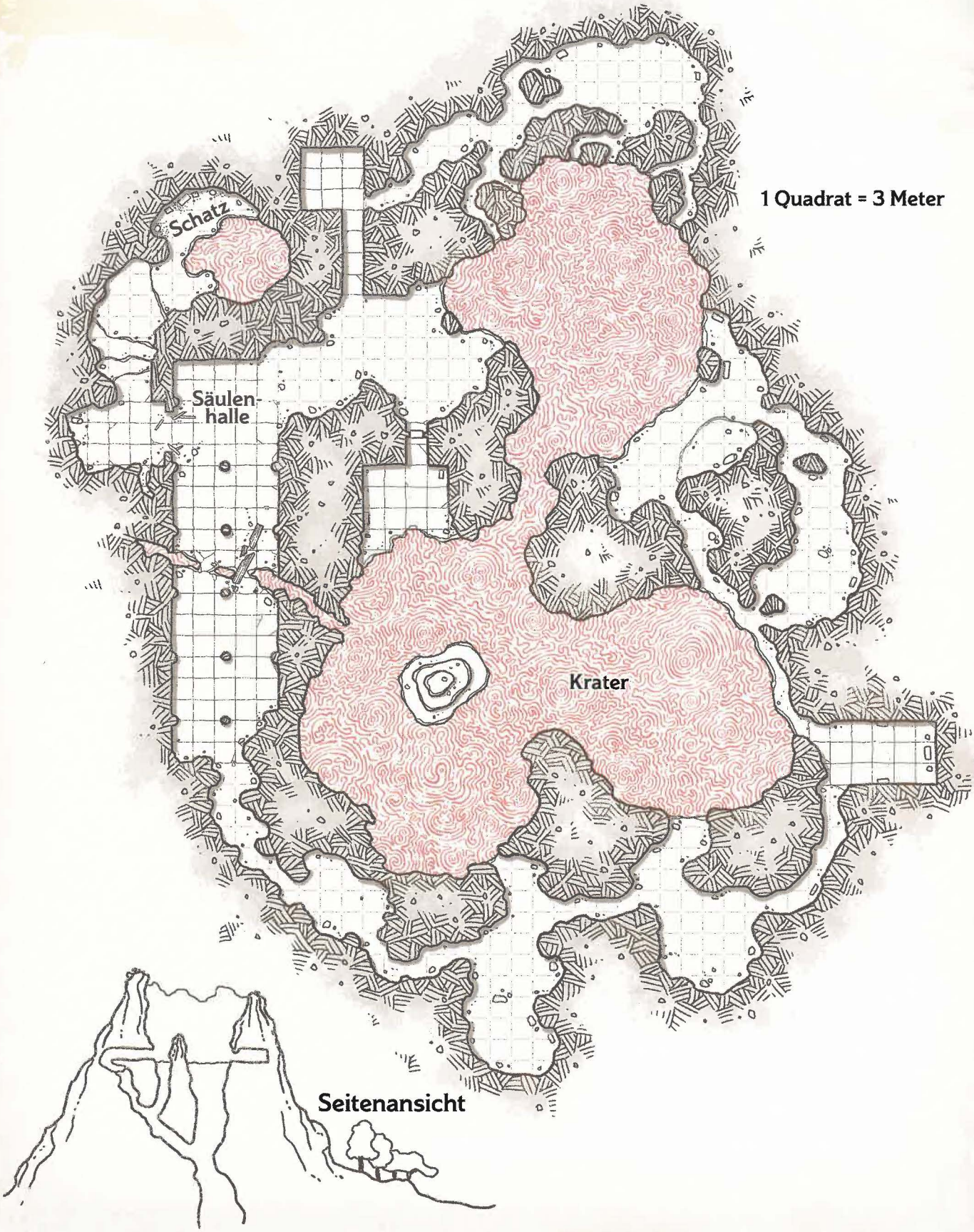
Krater: Die steilen Hänge des Kraters fallen vom Rand des Kegels ab und reichen 18 Meter hinunter zur Lava. Der raue Fels des Kraters ist nicht allzu schwer zu erklimmen, doch wenn man ihn hinabsteigt, wird es zunehmend heißer.

Säulenhalle: Der Drache schläft in der großen Halle am linken Rand der Karte. Mehrere bröckelnde Säulen stützen die Decke und ein schmaler Lavakanal sorgt dafür, dass die Halle stets heiß ist.

Schatz: Ein Seitentunnel der Säulenhalle führt neun Meter lang in einer steilen Lavaröhre hinab zu einem Felsvorsprung über einem Magmabecken. Hier hat der Drache einen Schatz aufgetürmt, der im mattroten Licht glänzt.

Hort eines roten Drachen

Karte 5.9



Zusätzliche Hortaktionen

Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – roter Drache eine oder beide der folgenden zusätzlichen Hortaktionen in seinem Hort ausführen.

Sengende Hitze: Eine sengende Hitze breitet sich in einer Sphäre mit einem Radius von 4,5 Metern um einen Punkt herum aus, den der Drache innerhalb von 36 Metern sehen kann. Jede Kreatur, die den betroffenen Bereich betritt oder ihren Zug dort beginnt, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen und erleidet bei Misserfolg 10 (3W6) Feuerschaden, andernfalls die Hälfte. Die Hitze bleibt bestehen, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht.

Vergiftender Rauch: Eine dichte, schwarze Rauchwolke füllt eine Sphäre mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt herum, den der Drache innerhalb von 36 Metern sehen kann. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus und ihr Bereich ist komplett verschleiert. Alle Kreaturen außer dem Drachen, die ihren Zug in der Wolke beginnen oder diese in ihrem Zug erstmals betreten, müssen einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen oder sie sind bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet. Die Wolke bleibt bestehen, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht.

Regionale Effekte

Jeder dieser Effekte kann in der Umgebung des Horts eines roten Drachen zusätzlich oder anstelle der im *Monsterhandbuch* beschriebenen Effekte auftreten.

Feurige Sinne: Innerhalb von 1,6 Kilometern um den Drachenhort kann der Drache alles hören, was innerhalb von neun Metern um offene Feuer herum gesprochen wird.

Unheilverheißende Flammen: Offene Feuer im Umkreis von 9,6 Kilometern um den Hort sind dunkelrot gefärbt. Sie zischen und knistern fortlaufend und erzeugen aufstiebende Glut und Funkenschauer.

Wüstenbildung: Im Umkreis von 9,6 Kilometern um den Drachenhort gibt es nahezu keine Niederschläge, wodurch das Land ausgedörrt und trocken ist. Die meisten Pflanzen verdorren und vertrocknen.

Schätze von roten Drachen

Rote Drachen lieben Gold mehr als jedes andere Edelmetall und sind von seinem Glanz, seinem Funkeln und seinem Klimpern wie gebannt. Sie häufen Münzen und andere Gegenstände aus Gold an, um den Großteil ihres Schatzes zu bilden. Hinzu kommen rote und feurige Edelsteine wie Rubine und Feueropale. Rote Drachen bevorzugen Gegenstände aus Metall und Stein, die dem Zahn der Zeit trotzen. Viele dieser Gegenstände im Schatz eines alten roten Drachen können Hunderte oder gar Tausende von Jahren alt sein. Sie scheuen Schätze, die brennbar sind, darunter Gegenstände aus Leder, Papier und Tuch.

Für einen roten Drachen ist jeder Schatz eine persönliche Trophäe, auf die er stolz ist. Wie zufriedene Jäger erzählen rote Drachen gern die Geschichte, wie sie ein bestimmtes Relikt oder eine bestimmte Münze erworben haben. Natürlich übertreibt der Drache dabei seine eigenen Taten.

Kunstgegenstände von roten Drachen

W12	Gegenstand
1	Eine gehämmerte Feuerschale aus Metall, kunstfertig graviert und mit Obsidian besetzt – sie liegt auf einem Ständer, in dem seltene Weihrauschmischungen verstaut sind
2	Eine wunderschön als Intarsienarbeit gefertigte Mosaikkarte der Region im Umkreis von 160 Kilometern um den Drachenhort
3	Die lebensgroße Basaltstatue eines wilden Ritters, der die Waffe zum Schlag erhoben hält – es wirkt fast so, als wäre ein echter Ritter versteinert worden
4	Der geschwärzte Schädel einen jungen Drachen, mit Symbolen graviert und mit Edelsteinen geschmückt
5	Ein Terrassenspringbrunnen, gefüllt mit flüssigem Gold – berührt man es, fühlt es sich kalt an, härtet jedoch sofort aus, wenn man es aus dem Springbrunnen entfernt
6	Die Statue eines roten Drachen, dessen Augen Edelsteine sind
7	Ein detaillierter, lebensgroßer Elfenschädel aus einem edlen Metall
8	Ein Spielbrett und ein vollständiger Satz Spielfiguren, allesamt graviert und mit Halbedel- und Edelsteinen besetzt – der Drache spielt gern, findet aber nur wenige würdige Gegner
9	Ein faustgroßer Edelstein, geschliffen nach der Vorlage des Kopfs des Drachen
10	Ein Satz Tafeln aus kostbaren Metallen, auf denen uraltes Wissen steht
11	Eine wunderschön geschmiedete Krone, besetzt mit feurigen Edelsteinen – möglicherweise ist sie die Hinterlassenschaft eines verlorenen Reichs
12	Eine wunderschöne, polierte Sphäre aus Regenbogenobsidian, die auf einem Ständer aus geschmiedetem Gold ruht

Ashardalon

Vom schrecklichen roten Drachen Ashardalon berichten Legenden überall im Multiversum. Sie erzählen von schrecklicher Zerstörung, bei der saftige Graslande in Aschewüsten verwandelt und mächtige Zitadellen komplett vom Erdboden verschluckt wurden. Als er seine Drachensicht erweckte, rekrutierte er einen Balor-Dämon namens Ammet der Seelenfresser, um ihm dabei zu helfen, seinen Echos auf anderen Welten ihre Macht zu entziehen. Als er einen tödlichen Stich ins Herz erlitt, ersetzte er das verletzte Organ durch den Balor. Diese Transplantation verlieh seinen Gesichtszügen einen teuflischen Anstrich, und seine Augen glühen vor dämonischen Flammen. Ein geheimer Kult von Ashardalons Anhängern und seiner Brut dient ihm auf der materiellen Ebene und fördert die Pläne des Drachen, zum Gott zu werden.

Saphirdrachen

Der Flug eines Saphirdrachen inspirierte einst einen Tanz des Werbens in einem bestimmten Königreich, das an dieser Stelle nicht genannt werden soll. Peinlicherweise wird er bis heute getanzt.

– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Saphirdrachen zu erschaffen. Wertekästen für den Saphirdrachen findest du in Kapitel 6.

Einen Saphirdrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Saphirdrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen.

Persönlichkeitsmerkmale von Saphirdrachen

W8	Merkmal
1	Ich bin oft auf bestimmte historische Schlachten oder Kriege fixiert und ruhe nicht eher, bis mein Schatz alle bedeutenden Artefakte dieses Konflikts enthält.
2	Ich bin mir ständig eines Rufs von jenseits dieser Welt bewusst. Ich muss mich darauf vorbereiten, diesem Ruf zu folgen, indem ich mächtige Waffen und Rüstungen anhäufe.
3	Ich warte insgeheim auf Abenteurer, die in meinen Hort eindringen. Wie soll ich sonst meine neuen Abwehrmaßnahmen auf die Probe stellen?
4	Mir ist ein Helm oder Krummsäbel mit Geschichte weitaus lieber als ein Haufen Gold.
5	Keine Kreatur überwindet meine Verteidigung – wenn doch, muss sie offenkundig schummeln.
6	Eine Kreatur, die sich gegen mich behauptet, muss mir beibringen, wie sie das schafft – ob sie nun will oder nicht.
7	Ich kann zu einer Partie Drachenschach einfach nicht Nein sagen – ein Spiel, das wahrscheinlich meine Vorfahren erfanden, wie ich euch nur kurz wissen lassen möchte.
8	Beim Anblick von Blut wird mir ganz schwummrig.

Ideale von Saphirdrachen

W6	Ideal
1	**Abgeschiedenheit:** Ein Fremder ist nur ein Eindringling, den ich noch nicht beseitigt habe. (Neutral)
2	**Erhaltung:** Den meisten Kreaturen kann man nicht vertrauen, wenn es um die sichere Verwahrung historisch bedeutsamer Artefakte geht. Mir hingegen schon. (Rechtschaffen)
3	**Wissen:** Die Geschichten rund um jedes Stück meiner Sammlung sind ebenso wichtig wie die Schätze selbst. (Alle)
4	**Ordnung:** Ein geordneter Schatz macht mich glücklich – und niemand möchte, dass ich unglücklich bin. (Rechtschaffen)
5	**Vorbereitung:** Gerechtigkeit und Rechtschaffenheit garantieren noch keinen Sieg. Planung und Taktik tun dies sehr wohl. (Rechtschaffen)
6	**Gesellschaft:** Sicher, mein Schatz bereitet mir große Freude. Doch die wahren Schätze sind die Gäste, die vorbeischauen, um ihn sich anzusehen. (Gut)

Abenteuer mit Saphirdrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Saphirdrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Saphirdrachen

W8	Abenteueridee
1	Ein Saphirdrache dient als General eines fanatischen Kults, indem er sich als Avatar eines bösen Erdelementargottes ausgibt. So kann er die Beute bei Siegen des Kults beanspruchen.
2	Ein Saphirdrache ist an einen uralten Pakt gebunden, laut dem er eine Monarchie in Verteidigungsfragen beraten muss – zumindest so lange, bis jemand die Sicherheitsmaßnahmen des Drachen überwindet.
3	Ein Saphirdrache sucht nach Abenteurern, um sie in die Schlacht gegen Gedankenschinder zu führen, die seinen Hort übernommen haben.
4	Mächtige infernalische Kreaturen öffnen ein Portal mitten auf dem größten Marktplatz der Stadt. Der Schlüssel zum Schließen des Portals ist eine mythische heilige Waffe, bei der es sich zufällig um das Herzstück des Schatzes eines Saphirdrachen handelt.
5	Ein Saphirdrache droht, eine Stadt im Unterreich untergehen zu lassen, wenn die Obrigkeiten nicht den Dieb finden, der ihn bestohlen hat.
6	Riesenspinnenschwärme plagen ein Dorf. Ein Saphirdrache, der sich in der Nähe niederließ, lockt sie an. Wird das Dorf von den Spinnen befreit, beeinflusst dies auch die Nahrungsversorgung des Drachen.
7	Ein Saphirdrache lädt Krieger ein, um um die Ehre zu streiten, Militärtaktiken unter dem Drachen zu studieren. Der Spitzenreiter ist ein berüchtigter Banditenführer, der bei einem Sieg zweifellos die ganze Gegend in Angst und Schrecken versetzen wird.
8	Der Hort eines Saphirdrachen ist derart gut geschützt, dass seine innere Verteidigung noch nie erprobt wurde. Der Drache verbreitet Gerüchte über die Schätze darin, um Abenteurer anzulocken, die die Fallen auf die Probe stellen.

Verbundene Kreaturen

Saphirdrachen sind generell Einzelgänger. Wenn sie in seltenen Fällen doch eine Verbindung mit anderen Wesen eingehen, geschieht dies fast immer, um die Verteidigung von Schatz und Hort zu stärken.

Verbindungen von Saphirdrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Nachdem ihn Gnome ausgeraubt haben, die eigentlich geschworen hatten, seinen Schatz zu schützen, stellt ein Saphirdrachennestling neue Wächter an, die kein Interesse an materiellem Reichtum haben: Gallertwürfel und Ockergallerte.
2	Eine Bande von Minotauren in Diensten von Baphomet nimmt einen Saphirdrachennestling gefangen, um von den Strategien des Nestlings zu lernen.
3	Zwei Saphirdrachennestlinge ringen um dasselbe Revier. Ihre Haupttaktik besteht darin, Grelle in die Horte des Gegners zu locken.
4	Eine Gruppe von Lolth anbetenden Drow-Kriegern wird entsandt, um einen Saphirdrachennestling zu töten, der die heiligen Spinnen der Gottheit verspeist.
5	Ein Saphirdrachennestling steht kurz vor dem Verhungern, weil er ein Phasenspinnennetz in der Nähe fälschlicherweise für eine leicht zugängliche Nahrungsquelle hielt.
6	Der Schatz eines Saphirdrachennestlings enthält einen verfluchten Gegenstand, der Schreckgespenster und Todesalben in die Nähe des Horts lockt.

Verbindungen von jungen Saphirdrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Saphirdrache übt sich regelmäßig in den Kampfkünsten. Er nutzt dabei ein *Horn von Valhalla*, um Berserkergeister zu rufen und gegen diese anzutreten.
2	Ein junger Saphirdrache findet eine Sammlung lange vergessener Lehmgolems, die er militärische Taktiken lehrt.
3	Ein Druide beschwört Galeb Duhr, um den Schatz eines jungen Saphirdrachen zu bewachen. Im Austausch hält dieser die Riesenspinnenpopulation im Zaum. Doch nun sorgen die Galeb Duhr für Ärger bei den hiesigen Bergleuten.
4	Zwei Lolthkultisten sind auf der Suche nach einem magischen Relikt, das Riesenspinnen anlockt. Doch der Ruheplatz des Relikts ist der Jagdgrund eines jungen Saphirdrachen.
5	Ein junger Saphirdrache und ein Hobgoblin-Kriegsherr sind Freunde geworden. Der Hobgoblin kommt regelmäßig zu Besuch, um mit dem Drachen Kriegsgeschichten und Taktiken auszutauschen.
6	Ein Kuo-toa-Erzpriester glaubt, ein junger Saphirdrache sei der Gott namens Sliploopdreegoo. Deshalb fordert er andere Kuo-toa auf, den Drachen anzubeten.

Verbindungen von ausgewachsenen Saphirdrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener Saphirdrache lebt in unmittelbarer Nachbarschaft zu den Tunneln eines Purpurwurms. Er hofft, dass der Wurm so bedrohlich ist, dass Schatzjäger sich abgeschreckt fühlen.
2	Ein ausgewachsener Saphirdrache beschäftigt einen Dao, um ihm bei der Ausgestaltung und der Verteidigung seines Horts zu helfen. Der Dao unterhält dort auch ein Portal zur Elementarebene der Erde.
3	Ein ausgewachsener Saphirdrache spricht regelmäßig mit einem von Ebene zu Ebene reisenden Erzmagier über seine fortwährenden Träume von anderen Welten und anderen Existenzen.
4	Eine Drow-Priesterin der Lolth und mehrere Yochlol-Dämonen erhielten von ihrer Göttin den Auftrag, sich um den ausgewachsenen Saphirdrachen zu kümmern, der Jagd auf ihre heiligen Spinnen macht.
5	Ein ausgewachsener Saphirdrache, der vergesslich und kurzsichtig ist, hält einen blauen Drachennestling für seinen Saphirnestling, der schon vor Monaten den Hort verließ.
6	Ein ausgewachsener Saphirdrache und eine Schwadron Githyanki tun sich zusammen, um eine Kolonie von Gedankenschindern zu finden und auszumerzen.
7	Eine Gruppe von Steinriesen glaubt, ein junger Saphirdrache sei der Gesandte ihres Gottes Skoraeus Steinknochen. Der Drache hält die Vorstellung für lachhaft, doch er liebt es, ein Publikum zu haben, das ohne Klagen seinen Vorträgen über Militärgeschichte lauscht.
8	Ein ausgewachsener Saphirdrache und ein Aboleth kämpfen psychisch um die Kontrolle über einen Teil des Unterreichs. Das ständige Bombardement psychischer Kräfte zeigt sonderbare Auswirkungen auf die örtliche Tierwelt.

Verbindungen von uralten Saphirdrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter Saphirdrache beruft ein Konklave uralter Edelsteindrachen ein, um darüber zu beraten, wie sie sich erneut verbünden könnten, um Sardior, den Rubindrachen, wiederherzustellen.
2	Eine Horde Wiedergänger unter der Führung eines Todesritters kennt nur ein Ziel: jenen uralten Saphirdrachen zu vernichten, der sie vor Jahrhunderten in der Schlacht besiegte.
3	Ein uralter Saphirdrache bewacht das Seelengefäß eines Lichs, der ihm vor Jahrhunderten half, seinen Hort einzurichten – noch ehe der Lich überhaupt ein Untoter wurde.
4	Die Spinnenkönigin Lolth erklärt einem uralten Saphirdrachen den Krieg, weil er das Herzstück des Territoriums ihres Kults im Unterreich annektiert hat.

Horte von Saphirdrachen

Saphirdrachen bauen ihre Horte in riesigen Höhlen und komplexen Tunnelsystemen. Wenn sie älter werden, renovieren sie ihre Horte fortwährend, wobei sie ihre Fähigkeit einsetzen, Tunnel zu graben und Gestein zu befehligen.

Saphirdrachen erschaffen letztlich schwindelerregende Waben aus Geheimgängen, täuschend dünnen Wänden und verborgenen Kammern, mittels derer sie den gesamten Hort durchqueren, ohne dass Eindringlinge sie auch nur ein einziges Mal zu Gesicht bekommen. Die am besten verteidigten Horte von Saphirdrachen weisen keinerlei leicht zu erreichenden Ein- oder Ausgänge auf. Eindringlinge, die hineingelangen, erwartet ein Labyrinth aus Korridoren, Sackgassen und steilen Abhängen.

Merkmale der Horte von Saphirdrachen

Der auf Karte 5.10 gezeigte Hort eines Saphirdrachen besteht aus einer Reihe natürlicher Tunnel und Kammern, die der Drache an seine Bedürfnisse angepasst hat. Der Hort verfügt nur über wenige natürliche Eingänge, so dass ganze Abschnitte ohne Grabungen oder Magie nicht zugänglich sind. Der Drache hingegen öffnet bei Bedarf einfach Türen in den Wänden.

Der Hort hat folgende Merkmale:

Getarnte Eingänge: In einer ansonsten unscheinbaren Höhle (oben auf der Karte zu sehen) befindet sich der Hauptzugang zum Hort: zwei Abschnitte mit recht dünnen Kristallwänden. Der Drache kann eine Hortaktion einsetzen, um Durchgänge durch solche Wände im Hort zu öffnen oder zu schließen.

Tunnel voller Spinnweben: Abenteurer, die es schaffen, auf die andere Seite der Kristallwände der Höhle zu gelangen, finden ein Netzwerk dunkler, mit Spinnweben verhangener Tunnel vor, die tief hinab in die Erde reichen und von natürlichen Stufen und Schelfen durchzogen sind. Der Drache verbringt wenig Zeit in diesem Teil des Horts und besucht ihn nur, wenn die Spinnen dort gehegt werden müssen – oder wenn der er einen Imbiss braucht.

Unterirdischer Fluss: An den rechten und unteren Kartenrändern fließt ein Fluss, der dem Drachen frisches Wasser und einen alternativen Zugang zum Hort bietet. Der Fluss entspringt an der Oberfläche und strömt durch enge Tunnel, um schließlich das Unterreich zu erreichen.

Schatzkavernen: Der Großteil des Horts, der die untere Hälfte der Karte füllt, besteht aus Kammern, in denen der Drache Gäste und Besucher beherbergt. Diese Kavernen enthalten auch den Großteil des Drachenschatzes, insbesondere Kunstobjekte, die beeindruckend, aber nicht unersetzlich sind.

Schlafgemach: Im Herz des Horts liegt hinter mehr als nur dünnen Kristallwänden dessen größte Kammer, die dem Drachen als Schlafgemach dient. Eine mit Saphirkristallen besetzte Erhöhung bietet einen Aussichtspunkt, von der aus der Drache die Zugänge der Kammer im Auge behält. Die wertvollsten Schätze des Drachen werden hier und in angrenzenden Höhlen verwahrt: Die Wände dieser zentralen Kammer sind mit Kunstwerken bedeckt, die verschiedene Schlachten darstellen. An vielen von ihnen war der Drache beteiligt.

Bleucorundum

Bleucorundum ist ein uralter Saphirdrache mit einem ebenso alten Hass auf Betrachter und ihresgleichen. Nachdem er beide Eltern bei einem Betrachterangriff verlor, floh er zum Dampfsee im Süden von Faerûn. Dort entdeckte er die Ruhestätte eines Kriegerordens, die als die Ritter der Mondsichel bekannt sind und in einem uralten Krieg gegen Betrachter gekämpft hatten. Bleucorundum fand die Ritter in Stasis vor: Sie warteten auf den Tag, an dem sie erneut zum Kampf gegen ihre alten Feinde gerufen würden. Er schwor, sie zu beschützen, bis sie wieder erwachen würden. Er bezeichnet sich selbst als Saphirwächter, selbsternannter Hüter der Schlafenden Legion. Doch seine Wacht ist einsam und seine Gargylen-Diener sind keine gute Gesellschaft.

Schätze von Saphirdrachen

Saphirdrachen begehren Gegenstände von kriegerischer Bedeutung mehr als andere Schätze. Waffen und Rüstungen aus epischen Konflikten sind für gewöhnlich der wichtigste Teil eines Saphirdrachenschatzes. Sie stehen Seite an Seite mit Büchern über Militärgeschichte, Abhandlungen über Kriegsführung und Schlachtenerinnerungen sowie Trophäen des Drachen aus seinen Eroberungen unterirdischer Reiche von Feinden wie Illithiden und Abolethen.

Saphirdrachen katalogisieren ihre Schätze akribisch. Jeder Drache verfügt über ein einzigartiges Organisationssystem: Manche sind verständlich, andere durchschaut allein der Drache vollständig – Waffen kategorisiert nach den Armeen, gegen die sie zum Einsatz kamen, Rüstungen nach den Vorfahren ihres letzten Trägers und so weiter. Unabhängig vom System sind Saphirdrachen stolz darauf, genau zu wissen, wo sich ein bestimmter Gegenstand befindet. Allzu gern erläutern sie detailliert die Geschichte eines Objekts, während sie interessierte Gäste zu ihm oder von ihm weg führen.

Kunstgegenstände von Saphirdrachen

W6	Gegenstand
1	Eine Schlachtstandarte, die das Wappen eines uralten Reichs zeigt, dass der Drache nicht zu schützen vermochte
2	Ein Drachenschachspiel, dessen weiße Springer durch die Symbole eines Kriegsgottes ersetzt wurden – das Brett ist für den Spielbeginn aufgestellt und der Drache wartet seit Jahrzehnten darauf, dass der Gott den ersten Zug macht
3	Ein großer Wandteppich, der eine blutige Schlacht zwischen zwei Reichen der Oberflächenwelt zeigt – der Drache behauptet, er wäre der winzige gestickte Drache in einer Ecke
4	Eine Spieluhr, die eine schwermütige Melodie spielt – der Drache behauptet, sie wäre auf einer anderen Welt sehr beliebt
5	Eine Halskette aus den abgeworfenen Hornspitzen und Schwanzstacheln von Saphirdrachen – der Drache will nicht sagen, ob diese gespendet oder geraubt wurden
6	Ein perfekt polierter Spiegel, in den der Drache stundenlang starrt, in der Hoffnung, Blicke in andere Welten zu erhaschen

Hort eines Saphirdrachen

Karte 5.10

Schattendrachen

Um einen Schatten zu sehen, musst du vom Licht wegschauen. Dasselbe gilt für Schattendrachen.

– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Schattendrachen zu erschaffen.

Einen Schattendrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Schattendrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen.

Falls du die Variantenregel aus dem *Monsterhandbuch* verwendest, um einen Drachen zu einem Zauberwirker zu machen, haben Schattendrachen üblicherweise das Attribut zum Zauberwirken ihrer ursprünglichen Gestalt. Im Lauf der Zeit ersetzen einige Schattendrachen vielleicht einen oder mehrere ihrer angeborenen Zauber mit solchen, die besser zu ihrem schattenhaften Wesen passen: Beispiele sind *Dunkelheit*, *Nebelschritt*, *Nebelwolke* oder *Unauffindbarkeit*.

Persönlichkeitsmerkmale von Schattendrachen

W8	Merkmal
1	Ich bin eine Kreatur des endlosen Verschlingens, die ständig nach etwas sucht, was sich besitzen oder verzehren lässt.
2	Ich bin nur selten mit dem zufrieden, was ich habe. Anderen neide ich ihr Leben und ihre Besitztümer.
3	Ich berechne ständig meinen nächsten Schritt. Wenn ich meinen Gegnern nicht einen Zug voraus bin, hinke ich ihnen einen Zug hinterher.
4	Ich verabscheue meine Existenz. Das Einzige, was mich noch erfreut, ist, mein Leid zu teilen.
5	Es ist nicht so, als hätte ich kein Verständnis für die Bedürfnisse anderer. Nur lasse ich nicht zu, dass mich dieses Verständnis irgendwie einschränkt.
6	Alles ist ein Geschäft. Ich tue nichts, bevor ich nicht weiß, was für mich dabei herausspringt.
7	Ich kann meine Abscheu für andere kaum verbergen.
8	Ich bedauere aufrichtig, was ich getan habe, und bemühe mich redlich, dafür Abbitte zu leisten.

Ideale von Schattendrachen

W6	Ideal
1	**Gnadenlosigkeit:** Das Leben bietet keine zweiten Chancen. Ich tue dies auch nicht. (Rechtschaffen)
2	**Hedonismus:** Das Multiversum bereitet schon genug Schmerzen. Ich suche also lieber Vergnügen, wo immer ich es finde. (Chaotisch)
3	**Grausamkeit:** Ich kann meinen Schmerz nur lindern, wenn ich ihn anderen zufüge. (Böse)
4	**Ehrgeiz:** Eines Tages finde ich einen Ausweg aus dieser Verdammnis. (Alle)
5	**Eigennutz:** Die kleinlichen Sorgen anderer Kreaturen scheren mich nicht. Ich habe schon genug eigene, die mich beschäftigen. (Neutral)
6	**Mitgefühl:** Mein Dasein ist ein Elend, und niemand sonst sollte solche Qualen erleiden müssen. (Gut)

Abenteuer mit Schattendrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Schattendrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Schattendrachen

W8	Abenteueridee
1	Ein Schattendrache jagt die Nachfahren jener Bergleute, die vor Jahrhunderten das Portal ins Schattenfell ausgruben, das den Drachen korrumpierte.
2	Eine magische Katastrophe befördert eine ganze Stadt ins Unterreich. Der einzige Weg zurück zur Oberfläche führt direkt durch den Hort eines Schattendrachen.
3	Eine junge Frau sucht nach Helden, um ein gestohlenes Familienerbstück zu bergen. In Wahrheit ist die Frau eine Nachtvettel und das Erbstück ist ihr *Herzstein* – und der Dieb ist ein Schattendrache in humanoider Verkleidung.
4	Während sich ein Krieg auf der materiellen Ebene zusammenbraut, nutzt ein Schattendrache eine Konvergenz mit Schattenfell, um einen ebenenübergreifenden Waffenhandel aufzubauen.
5	Vor hundert Jahren ging ein gerissener Herrscher einen Handel mit einem Drachen ein, um für die Sicherheit seiner Untertanen zu sorgen. Der Vertrag steht kurz vor dem Auslaufen und muss neu verhandelt werden, doch im Lauf des Jahrhunderts ist der Drache den Schatten verfallen.
6	Eine Gruppe von Schattenfeen (Elfen, die in Schattenfell leben) kommt an die Tore der Stadt und sucht Zuflucht. Die Elfen fliehen vor der despotischen Herrschaft eines Schattendrachen – nur leider erwähnen sie nicht, dass dieser ihnen gefolgt ist.
7	Ein Schattendrache übernimmt die Kontrolle über die verbrecherische Unterwelt einer Stadt. Wer den Drachen absetzen will, muss sich einer Armee von Assassinen und untoten Schatten stellen.
8	Nacht für Nacht werden unschuldige Leute ihrer Lebensenergie beraubt und erheben sich als Schatten. Ein in der Gegend lebender Schattendrache wird der üblen Morde verdächtigt, doch der wahre Schuldige ist jemand anderes.

Verbundene Kreaturen

Oft versuchen Schattendrachen, ihre Verzweiflung abzustumpfen, indem sie andere mit sich in ihr düsteres Dasein zerren. Doch dies sind in der Regel kurzlebige Beziehungen, denn die meisten Schattendrachen ertragen die Trostlosigkeit ihrer eigenen Existenz selbst kaum.

Verbindungen von Schattendrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Barde freundet sich mit einem Schattendrachennestling an und unterweist diesen in Sachen Schattenfell.
2	Eine Gruppe fieser Duergar findet heraus, dass Dracheneier, die in einem bestimmten Teil des Unterreichs schlüpfen, zu Schattendrachennestlingen werden. Sie glauben fälschlicherweise, sie könnten solche Nestlinge aufziehen, damit sie ihnen dienen.
3	Ein Schattendrachennestling bildet eine Kolonie von Düstermänteln aus, damit sie ihren gemeinsamen Hort verteidigen.
4	Ein Schattendrachennestling und ein Schattendämon sind ungleiche Gefährten, da sie ständig ihre parallele Verwandlung vergleichen und kontrastieren.
5	Zwei Schattendrachennestlinge unterschiedlicher Drachenarten geben einander wechselseitig die Schuld für ihre jeweilige Verwandlung.
6	Eine Familie von Tiefengnomen adoptiert einen Schattendrachennestling und hofft, ihm einen ehrenwerten Pfad durch Düsternis und Verzweiflung aufzuzeigen.

Verbindungen von jungen Schattendrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Schattendrache verlangt Tribut von einer Gruppe Mykoniden im Austausch dafür, dass er die Pilzwesen vor anderen Kreaturen des Unterreichs schützt.
2	Ein junger Schattendrache entführt einen Kleriker, damit dieser ihm hilft, die Verzweiflung im Zaum zu halten. Der Kleriker ist hin- und hergerissen zwischen einem Fluchtversuch und dem Ansatz, sich die Freiheit zu verdienen, indem er dem Drachen hilft.
3	Ein Klüngel von Drachenkultisten gerät in den Bann eines jungen Schattendrachen, und ihr Gehorsam grenzt schon an Fanatismus.
4	Ein junger Schattendrache teilt sich einen Hort mit einem Mantler, der ihn in Ruhe lässt, aber andere Kreaturen im Hort jagt.
5	Ein junger Schattendrache wird von den Schatten umsorgt, die durch seinen Odem entstanden. Er verabscheut diese Untoten jedoch.
6	Ein junger Schattendrache wird aus dem Schattenfell beschworen, um das Allerheiligste eines Magiers zu bewachen.

Verbindungen von ausgewachsenen Schattendrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener roter Drache dient auch nach seiner Verwandlung in einen Schattendrachen weiter als Reittier eines Githyanki-Ritters.
2	Ein ausgewachsener Schattendrache und ein böser Lich ringen um die Kontrolle über ein zerfallendes Großreich, dessen tausendjährige Geschichte Zeugnis über ihren Machtkampf ablegt.
3	Ein ausgewachsener Schattendrache und ein Todesritter werden beide von Abenteurern gejagt. In ihren früherem Leben waren die beiden Erzfeinde, doch nun tun sie sich gegen ihre gemeinsamen Feinde zusammen.
4	Ein ausgewachsener Schattendrache und ein Betrachter gehen ein brüchiges Bündnis ein, um einen uralten Saphirdrachen zu besiegen, dem keiner von beiden allein gewachsen wäre.
5	Ein ausgewachsener Schattendrache schart aus mysteriösen Gründen eine Armee von Fomorianern um sich.
6	Ein unlängst verwandelter ausgewachsener Schattendrache setzt seine neue Schattenkraft ein, um einen ausgewachsenen Silberdrachen zu terrorisieren, der jahrhundertelang sein Rivale war.
7	Ein ausgewachsener Schattendrache heuerte einen Vampir an, um seine Echsenmenschendiener in untote Schergen zu verwandeln. Doch nun ringt der Drache mit dem Vampir um die Loyalität der untoten Echsenmenschen.
8	Ein metallisches ausgewachsenes Drachenpaar versuchen, sein Miteinander neu zu regeln, nachdem einer der beiden ein Schattendrache wurde.

Verbindungen von uralten Schattendrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein Hexenmeister hofft durch ein schauerliches Ritual auf einen Pakt mit einem uralten Schattendrachen. Ist das Ritual erfolgreich, wird der Drache so etwas wie ein Großer Alter werden.
2	Ein uralter Schattendrache wird von einem Solar gepeinigt. Die beiden waren Freunde, und der Solar hofft, den Schatten des Drachen zu läutern.
3	Verborgen im Hort eines uralten Drachen lauert ein Demilich, dessen juwelenbesetzter Schädel kaum von den anderen grässlichen Schätzen des Drachen zu unterscheiden ist.
4	Ein uralter Schattendrache macht Tiamat den Hof: Er erfüllt der Drachenkönigin jeden Wunsch, in der Hoffnung, ihre Zuneigung zu gewinnen – und ihr erster Schattendrachengemahl zu werden.

Horte von Schattendrachen

Sobald Drachen merken, dass der bösartige Einfluss des Schattenfells in ihr Revier eindringt, raffen die meisten ihre Schätze zusammen und verlassen den gefährdeten Hort. Doch einige sind stur, stolz oder verbittert genug, um zu bleiben, selbst angesichts der unvermeidlichen Verderbnis. Häufiger werden Drachen jedoch unwissentlich ins Schattenfell gerissen, während sie schlafen. Sie erwachen dann nach einem jahrelangen Schlummer und müssen feststellen, dass sowohl sie selbst als auch ihr Hort nicht

mehr dieselben sind. In solchen Fällen durchläuft der Hort des Schattendrachen dieselbe Verwandlung wie er selbst: Er wird eine schattigere, melancholischere Fassung des ursprünglichen Ortes.

Schattendrachen, die im Schattenfell geboren werden oder nach ihrer Verwandlung neue Horte suchen, errichten diese entsprechend der Vorlieben ihrer Art. Sie fühlen sich allerdings nur an düsteren und trostlosen Orten wohl. Diese manchmal widerstreitenden Bedürfnisse in Einklang zu bringen, kann zu einigen sehr ungewöhnlichen Entscheidungen führen, was den Hort angeht.

Als Beispiel können wir den Hort eines roten Drachen auf Karte 5.9 als Hort eines roten Schattendrachen betrachten. In diesem Fall ruht der einst aktive Vulkan nun. Seine Lavaströme sind zu schwarzen, fremdartigen Landschaften erkaltet. Asche bedeckt die Hänge des Kraters, und sonderbar wirbelnde Winde suchen diese Region heim, um die Asche hinauf in die Atmosphäre zu tragen. Regelmäßig hüllen so Aschewolken die umliegenden Lande in tiefe Schatten, ehe sich der feine Griesel in trüben, grauen Aschestürmen auf den Boden herabsenkt. Der Schattendrache durchstreift die Region, wenn diese Winde wehen, und die Aschewirbel machen ihn so gut wie unsichtbar.

Im Herzen seines Horts wird selbst das hellste Licht gedämpft, und Kreaturen müssen feststellen, dass ihre Augen ihnen immer wieder Streiche spielen, wenn Einzelheiten und Entfernungen verzerrt werden. Der Schattendrache verlässt diesen Ort fast nur noch zum Jagen, während Dutzende von Schatten ihn ständig umsorgen.

Zusätzliche Hortaktion

Schattendrachen haben Zugriff auf die Hortaktionen, die von nicht verwandelten Drachen derselben Art genutzt werden können. Die Auswirkungen dieser Aktionen können äußerlich anders wirken – dunkler, düsterer und gedämpfter. Statt anderer Schadensarten können sie auch nekrotischen Schaden verursachen. Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – Schattendrachen die folgende zusätzliche Hortaktion in seinem Hort ausführen.

Licht verbannen: Jede nichtmagische Beleuchtung in einer Sphäre mit einem Radius von 18 Metern, die auf den Drachen zentriert ist, wird ausgelöscht, und jeder Zauber, der innerhalb desselben Bereichs Licht erzeugt, wird gebannt.

Regionale Effekte

Errichtet ein Schattendrache einen Hort auf der materiellen Ebene, nimmt das Gebiet um den Hort herum einige der Eigenschaften des Schattenfells an und erzeugt einen oder mehrere der folgenden Effekte.

Dumpfe Verzweiflung: Kreaturen im Umkreis von 1,6 Kilometern um den Hort des Drachen, die einen Intelligenzwert von mindestens 5 haben, fühlen sich verloren und hoffnungslos.

Düstere Portale: Einige Höhlen, Kavernen, Gruben und andere Orte tiefer Düsternis im Umkreis von 1,6 Kilometern um den Drachenhort bilden Portale ins Schattenfell, die es Kreaturen jener Ebene ermöglichen, in ihrer Nähe zu hausen.

Sterbendes Licht: Innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort des Drachen wird das Licht gedämpft und das Land in düstere Schatten gehüllt.

Schätze von Schattendrachen

Schattendrachen behalten die Vorlieben ihrer ursprünglichen Form, wenn es um Schätze geht. Mit jedem Jahr entwickeln Schattendrachen allerdinge eine immer größer werdende Abscheu gegenüber Sonnenlicht und den glänzenderen Objekten in ihrem Hort. Funkelnde Münzen und glitzernder Schmuck machen sie krank und wütend. Daher lassen sie solche Gegenstände trübe und stumpf werden, damit sie ihren Anblick besser ertragen. Ebenholz, Onyx und ähnliche dunkle Kostbarkeiten bereiten Schattendrachen keine besondere Freude, doch sie sind zumindest nicht so von Grund auf abstoßend wie Silber, Platin und Diamanten.

Schönheit erfüllt Schattendrachen mit Verachtung – und das gilt auch für ihre gesammelten Schätze. Obwohl sie ihre Schätze nicht aufgeben können, verbergen Schattendrachen sie, um sich selbst den Anblick zu ersparen. Die prächtigsten Gegenstände sind am gründlichsten verborgen, und der Hort eines Schattendrachen birgt stets viele geheime Schatzverstecke. Ein uralter Schattendrache verbirgt womöglich hundert oder mehr solcher Aufbewahrungsorte in seinem Revier, was es sowohl schwierig als auch gefährlich macht, einen Schattendrachen zu bestehlen.

Kunstgegenstände von Schattendrachen

W10	Gegenstand
1	Ein reich verziertes Zepter, verschmiert mit Ruß und Dreck
2	Ein unbezahlbares Gemälde, das dringend restauriert werden sollte
3	Ein Klumpen geschmolzenes Edelmetall, der ehemals eine wunderschöne Halskette war und in dem noch Edelsteine stecken
4	Eine Reihe edler Kohlezeichnungen, die die königliche Abstammung eines bekannten Drow-Hauses zeigen
5	Ein scheinbar schlichter, grauer Wandteppich, doch wer sich ihn ganz genau ansieht, dem offenbart sich ein Tableau in Schattierungen von Tauben-, Asch- und Schiefergrau
6	Zwei Gargylen aus Stein, die in einem grotesk barocken und grausigen Stil gehalten sind
7	Ein Haufen loser Notenblätter mit den verschollenen Totenklagen eines berühmten Schattenfeen-Barden
8	Ein exquisit gefertigter Spiegel, der das Spiegelbild der Betrachter all seiner Farben beraubt
9	Eine Bauchrednerpuppe, die an den Vampir Strahd von Zarowitsch erinnert
10	Ein eigentümliches Drachenschach ganz aus Onyx, so dass es sehr schwer ist, die eigene Seite von der des Gegners zu unterscheiden

Schwarze Drachen

Tiamat verbrachte die meiste Zeit damit, ihren schwarzen Drachen zu erschaffen. Ich war fassungslos über das Endergebnis und schlug ach so viele Verbesserungen vor, doch irgendwann ist ein Projekt einfach fällig.
– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit schwarzen Drachen zu erschaffen.

Einen schwarzen Drachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von schwarzen Drachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der schwarzen Drachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von schwarzen Drachen

W8	Merkmal
1	Ich stelle meine Brillanz durch die grausame Subtilität meiner Taten heraus.
2	Es erfüllt mich mit Freude, dabei zuzusehen, wie das Werk niederer Wesen vergeht und dem Ruin anheimfällt.
3	Ich stelle mich keiner Bedrohung direkt, wenn auch Täuschung und Hinterlist möglich sind.
4	Andere zu unterwerfen, ist besser, als sie zu vernichten. Sklaven machen das Leben so viel angenehmer.
5	Ich unternehme große Anstrengungen, um neues tödliches Wissen in Sachen Magie zu erlangen.
6	Nichts währt ewig. Doch ich schwöre, ich werde euch überleben.
7	Ich erlebte Aufstieg und Fall ganzer Zivilisationen mit. Wie viel Aufmerksamkeit verdienen da schon so erbärmliche und kurzlebige Kreaturen wie ihr?
8	Antiquitäten zu sammeln und zu erfahren, warum verlorene Kulturen verschwunden sind, ist mein Daseinszweck. Wenn ihr mir dabei helft, lasse ich euch am Leben.

Ideale von schwarzen Drachen

W6	Ideal
1	**Neid:** Lassen sich die Errungenschaften anderer nicht übertrumpfen, können sie stets zunichtegemacht werden. (Böse)
2	**Raffgier:** Zu besitzen, was andere begehren, ist ungeheuer befriedigend. (Alle)
3	**Schläue:** Seine Feinde zu vernichten, ohne sich selbst einer Gefahr auszusetzen, ist die wahre Kunst. (Böse)
4	**Anpassungsfähigkeit:** Es sind nicht die Mächtigsten, sondern die Anpassungsfähigsten, die überleben. (Chaotisch)
5	**Geduld:** Es lohnt sich nicht, einen schlecht erdachten Plan umzusetzen, wenn man die Zeit auf seiner Seite hat. (Alle)
6	**Gelassenheit:** Eine Kultur dabei zu beobachten, wie sie im Lauf der Zeit in Vergessenheit gerät, rückt das eigene Leben ins rechte Licht. (Alle)

Zaubertabelle der schwarzen Drachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	13	*Blindheit/Taubheit, Wasser erschaffen oder zerstören*
Ausgewachsen	16	*Blindheit/Taubheit, Pflanzenwachstum, Wasser erschaffen oder zerstören*
Uralt	19	*Blindheit/Taubheit, Insektenplage, Pflanzenwachstum, Wasser erschaffen oder zerstören*

Abenteuer mit schwarzen Drachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für schwarze Drachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für schwarze Drachen

W8	Abenteueridee
1	Ein schwarzer Drache übernahm unlängst eine Piratenmannschaft und deren abgelegenen Unterschlupf. Davon ermutigt beginnen die Piraten, nahe Schifffahrtswege zu überfallen.
2	Ein konfliktscheuer schwarzer Drache bestäubt insgeheim das Ackerland in der Gegend mit einem alchemistischen Entlaubungsmittel, um die Anwohner aus der Nähe seines Horts zu vertreiben. Die daraus resultierende Hungersnot verheert die ganze Gegend.
3	Die heimlichen Machenschaften eines schwarzen Drachen treiben zwei verfeindete Reiche in einen Krieg, denn der Drache hofft, sich an dem drohenden Gemetzel zu ergötzen.
4	Als ein Sumpf nach einer längeren Dürre schrumpft, gehen zwei schwarze Drachen ein vorübergehendes Bündnis ein, um eine Stadt in der Nähe zu vernichten und so mehr Lebensraum für sich zu gewinnen.
5	Die Säuregalle eines schwarzen Drachen ist die einzige Substanz, mit der sich das Schloss im Schatzgewölbe eines Despoten auflösen lässt.
6	Ein mächtiges Artefakt soll in den Ruinen ruhen, in denen ein schwarzer Drache haust.
7	Eine Gruppe von Abenteurern und ein schwarzer Drache jagen in den Ruinen einer teilweise versunkenen Stadt denselben Schatz.
8	Ein sehr genusssüchtiger schwarzer Drache wildert erschreckend rasch sämtliche Beute aus dem Jagdrevier eines Adeligen.

Verbundene Kreaturen

Schwarze Drachen bevorzugen die Gesellschaft von Kreaturen, die leicht zu kontrollieren sind und bei denen die Gefahr eines Verrats an ihnen gering ist. Geistlose Untote, modernde Schlurfer, fleischfressende Pflanzen, Schlicke und Konstrukte geben ansprechende Diener ab, besonders im Zusammenspiel mit den teuflisch schlauen Fallen eines schwarzen Drachen. Die intelligenten Anhänger eines schwarzen Drachen neigen dazu, seine drakonische Majestät anzubeten, und umfassen üblicherweise Kobolde, Troglodyten, Echsenmenschen und seltener Yuan-ti.

Verbindungen von schwarzen Drachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Nachdem er sich aus der Gefangenschaft eines übermütigen Magiers befreit hatte, riss sich ein schwarzer Drachennestling dessen Amulett unter den Nagel – und die belebten Rüstungen, die das Amulett kontrolliert.
2	Ein schwarzer Drachennestling schüchtert eine Gruppe von Troglodyten derart ein, dass sie ihm nun als seine Leibwache dient.
3	Das Auftauchen eines schwarzen Drachennestlings bringt das Ökosystem vor Ort durcheinander, so dass sich verschiedene Arten von Schädlingen rasend schnell ausbreiten und das natürliche Gleichgewicht stören.
4	Ein schwarzer Drachennestling errichtet hinterhältige Fallen auf den Straßen in der Nähe. Er hofft, damit Pferde und andere Zugtiere zu verletzen, um sie danach mühelos abzuschlachten.
5	Die Kobolde unter einer tropischen Stadt dienen als Tresorknacker und tunnelgrabende Einbrecher, die Schätze für ihren geliebten Meister anhäufen: einen schwarzen Drachennestling.
6	Ein gnomischer Reliktjäger geht beim Durchstöbern einer lange verlassenen Stadt eine unwahrscheinliche Partnerschaft mit einem schwarzen Drachennestling ein, um eine archäologische Ausgrabungsstätte zu plündern.

Verbindungen von jungen schwarzen Drachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger schwarzer Drache mit einem Talent für Alchemie setzt die Sporen einer Mykonidenkolonie als Waffe ein.
2	Ein Seeoger-Kriegstrupp schließt ein Bündnis mit einem jungen schwarzen Drachen, um gemeinsam einen nahen Hafen auszurauben.
3	Ein Rudel Ghule, das eine Nekropole heimsucht, dient als Leibwache und Eintreiber eines jungen schwarzen Drachen.
4	Ein junger schwarzer Drache züchtet eine erwachte fleischfressende Pflanze (verwende den Wertekasten eines **Erwachten Baums**) als Hortwächter und entführt Reisende, um sie an die Pflanzenkreatur zu verfüttern.
5	Echsenmenschen verehren einen jungen schwarzen Drachen, der immer wieder ein Fischerdorf in der Nähe überfällt.
6	Ein junger schwarzer Drache geht einen Pakt zur gegenseitigen Unterstützung mit einem Seiler ein, der die Ruinen vor seinem Hort heimsucht.

Verbindungen von ausgewachsenen schwarzen Drachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener schwarzer Drache lernt, wie man sumpfgezüchtete Chimären als Wachen domestiziert, und verkauft einige der Kreaturen an hiesige Kriegsfürsten.
2	Ein Kult von Assassinen betet einen ausgewachsenen schwarzen Drachen als Avatar seiner Gottheit an. Der Drache nutzt nun den Kult, um die Herrschaft des örtlichen Machthabers zu destabilisieren.
3	Ein rastloser ausgewachsener schwarzer Drache entwirft ein komplexes Netzwerk aus Fallen, die auf Schlicken beruhen, um Ruinen zu schützen, die angeblich die Schatzkammer eines verlorenen Reichs beherbergen.
4	Das Auftauchen einer Geisternaga im Revier eines ausgewachsenen schwarzen Drachen ermuntert diesen dazu, Nekromantie zu erlernen.
5	Ein ausgewachsener schwarzer Drache versteckt einen Schatz aus Juwelen in einem trostlosen Irrgarten voller modernder Schlurfer, Fallen und giftiger Pflanzen – und das alles nur, um sich dabei zu amüsieren, Abenteurer auf die Probe zu stellen.
6	Ein ausgewachsener schwarzer Drache bindet Wasserelementare an den Dienst, Nahrung in seinen Hort zu schaffen.
7	Eine Bullywug-Gemeinde sucht nach Hilfe beim Besiegen eines ausgewachsenen schwarzen Drachen, der die domestizierten Riesenfrösche der Bullywugs frisst.
8	Zwei Nationen – eine angeführt von einem ausgewachsenen schwarzen Drachen, die andere von einem Yuan-ti – stehen kurz davor, sich zusammenzuschließen, um eine dritte Nation zu vernichten. Die bedrohte Nation rekrutiert nun Abenteurer, um sich zu verteidigen.

Verbindungen von uralten schwarzen Drachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter schwarzer Drache verkündet nach dem Lesen blasphemischer Texte zur Huldigung fremdartiger Götter eine Warnung: Bald wird ein korrumpierter Planetar wie ein Meteor im Moor vor den Mauern einer großen Stadt niedergehen.
2	Eine Illithidengemeinde verwendet fast ein Jahrtausend darauf, einen schwarzen Drachen aufzuziehen und darauf vorzubereiten, ein Ältestengehirn-Drache zu werden (beschrieben in Kapitel 6). Anschließend soll er seinen Nebenbuhlern Verderben bringen.
3	Die jahrzehntelangen Ränke eines uralten schwarzen Drachen und eines bösen Erzmagiers stehen kurz davor, Früchte zu tragen. Falls ihr Pakt erfolgreich ist, entfesseln sie eine Verheerung von wahrlich kontinentalen Ausmaßen.
4	Ein uralter schwarzer Drache herrscht über eine gewaltige, dekadente Stadt, die auf künstlichen Inseln in einem verdreckten See errichtet wurde. Doch ein wütender Erzdruide bedroht die Stadt nun mit der Vernichtung – aber das würde auch Tausende von Unschuldigen das Leben kosten ...

Horte von schwarzen Drachen

Schwarze Drachen mögen Horte in Sümpfen und Dschungeln, je elender und stinkender, desto besser. Innerhalb dieser Umgebungen bevorzugen sie Ruinen – wegen ihrer Verteidigungsfähigkeit und ihrer trostlosen Anmutung.

Bei der Auswahl ihrer Horte entscheiden sich schwarze Drachen gern für Orte, die von Natur aus beengend und verwirrend sind. Ob Abenteurer auf der Suche nach dem Drachen sich nun durch die Wurzeln eines uralten Mangrovensumpfs schlängeln oder in eine sumpfige Ruine voller Fallen wagen müssen: Es wird auf jeden Fall eine tödliche Angelegenheit.

Merkmale der Horte von schwarzen Drachen

Der auf Karte 5.11 gezeigte Hort eines schwarzen Drachen ist eine verfallene Kapelle, die von der Zeit vergessen in einem düsteren Moor liegt. Die Holzverschalung des Gebäudes ist schon lange verrottet. Zurück blieben nur ein aufragendes Skelett aus von Flechten überwucherten Steinen sowie ein einsamer Turm. Der Hort hat folgende Merkmale:

Sumpfiger See: An die Kapelle grenzt ein sumpfiger See an, in dem der Drache schläft. Das faulige Wasser stinkt nach totem Fisch und Fäulnis, während das dichte Laub und die dürren Bäume entlang des Ufers voller wuselnder, kriechender Fauna sind. Eine dichte Nebeldecke – Teil des verderblichen Einflusses des Drachen – verleiht dem Hort eine klaustrophobische Ausstrahlung.

Kapellenhalle: Säulen aus klammem Stein ragen wie Rippen aus dem nackten Boden der Kapelle, als wollten sie die Heiligkeit dieses einst geweihten Ortes verhöhnen.

Untergeschoss: Doppeltreppen in der Haupthalle führen zu einer teilweise überfluteten Krypta hinunter. Fünf eingeschlossene Steinsarkophage erheben sich über das trübe Wasser. Die Deckel zeigen gerüstete Krieger, deren Gesichter von Säure weggeätzt wurden. In jedem der Sarkophage liegen ein paar Münzen und glitzernder Tand, die derart mit allerlei Schrott vermengt wurden, dass man sie auf den ersten Blick für einen Schatz halten könnte. Im Turmkeller führt ein vollständig überfluteter Tunnel zu dem See, in dem der Drache schläft.

Kapellenturm: Eine verzogene Eichentür, flankiert von verwitterten Gravuren edler Krieger, öffnet sich in den feuchten Steinturm, der bis auf eine angeschlagene Treppe leer steht. Die Stufen brechen allerdings in der zweiten Etage ab, um im Nichts zu enden, anstatt zur bröckelnden dritten Etage weiterzuführen. Schimmelbedeckte Friese von Rittern, die vor engelhaften Wesen knien, säumen den Treppenschacht.

Rhashaak

Der schwarze Großwyrm Rhashaak lebt als Wächter der verfluchten Stadt Haka'torvhak tief in den Dschungeln von Q'barra auf der Welt Eberron. Dort verehren ihn zahlreiche Kobolde, Drachenblütige und Echsenmenschen als Inkarnation eines Gottes. Seit Jahrtausenden existiert Rhashaak als Hauptwächter des eingesperrten Unholds Masvirik, der einst die Herrschaft über die Reptilienwesen innehatte.

Im Lauf der Zeit wurde Rhashaak von der Verderbnis befleckt, die er bewachte, und erlag langsam ihrem Bösen. Mächtige Schutzzauber halten Rhashaak an seine gefallene Stadt gebunden. Doch seine Legionen würden eine erhebliche Bedrohung darstellen, sollte Rhashaak jemals von Siedlern oder Entdeckern geweckt werden, die seine Ruinen durchstöbern.

Turmspitze: Der wahre Schatz wird sicher in der Spitze des verfallenden Turms verwahrt, wo der Drache gern sitzt und in die Düsternis hinausstarrt. Eindringlinge, die nicht fliegen können, müssen die steilen, schleimigen Wände des Turms erklimmen (entweder von außen oder vom zweiten Stock im Innern aus) und allen möglichen Fallen trotzen, wenn sie darauf hoffen wollen, die echten Schätze des Drachen zu erobern.

Zusätzliche Hortaktionen

Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – schwarzer Drache eine oder mehrere der folgenden zusätzlichen Hortaktionen in seinem Hort ausführen.

Grabschender Schlamm: Tentakel aus aufgewühltem Schlamm strecken sich aus dem Drachenhort, um bis zu drei Kreaturen nach Wahl des Drachen, die er in seinem Hort sehen kann, zu packen. Eine Zielkreatur muss einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen. Andernfalls wird sie festgesetzt, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht.

Unratexplosion: Der Drache wählt einen Punkt am Boden innerhalb von 36 Metern um sich herum aus, den er sehen kann. Ein sechs Meter hoher Zylinder aus wässrigem Unrat mit einem Radius von sechs Metern, dessen Mitte der ausgewählte Punkt bildet, bricht aus dem Boden hervor, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Jede Kreatur im Zylinder muss bei dessen Erscheinen – oder wenn sie ihren Zug in ihm beendet – einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen und erleidet bei Misserfolg 10 (3W6) Giftschaden, andernfalls die Hälfte. Der Zylinder ist schwieriges Gelände.

Vergiftendes Gas: Eine Sumpfgasblase zerplatzt in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt herum, den der Drache in seinem Hort sehen kann. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls ist sie für eine Minute vergiftet. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Regionale Effekte

Jeder dieser Effekte kann in der Umgebung des Horts eines schwarzen Drachen zusätzlich oder anstelle der im *Monsterhandbuch* beschriebenen Effekte auftreten.

Faulende Domäne: Stechende Insekten greifen innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort jedes Opfer an, und die Luft ist schwer vom Gestank von Fäulnis.

Nervenaufreibende Spione: Trillernde, lästige Vögel, Käfer und Reptilien folgen allen humanoiden Kreaturen, die dem Drachen unbekannt sind, innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort herum. Dadurch sind alle Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) im Nachteil. Der Drache kann diesen Effekt nach Belieben unterdrücken.

Schwermut: Kreaturen, die ein Jahr im Umkreis von 16 Kilometern um den Drachenhort verbringen, erfüllt eine lustlose Verzweiflung.

Schätze von schwarzen Drachen

Schwarze Drachen schätzen Objekte von kultureller, magischer oder wissenschaftlicher Bedeutung, die aus verlorenen Kulturen stammen. Schon das bloße Wissen, dass andere ein Relikt in ihrem Besitz begehren, weil es eine Verbindung zu einer verlorenen Vergangenheit darstellt, verleiht diesem Gegenstand seinen Wert. Schwarze Drachen lieben allerdings auch konventionellere Schätze wie Juwelen – insbesondere Opale –, Edelmetalle, die nicht so leicht korrodieren, sowie Skulpturen aus Stein.

Da ihre Horte unweigerlich schleimig und feucht – wenn nicht gar überflutet – sind, besitzen schwarze Drachen nur selten Gegenstände aus Stoff, Holz oder Papier, es sei denn, diese Gegenstände sind in wasserdichten Behältern verwahrt. Schwarze Drachen, die der Magie kundig sind, halten ihre Notizen und Rituale oft auf Knochen, Muscheln und Metallplatten fest, statt auf Papier oder Pergament. Diese ungewöhnlichen Objekte sind an sich schon Kunstwerke: Jedes ist mit Zeilen anmutiger drakonischer Schrift versehen, eingeätzt mit der eigenen Säure des Drachen.

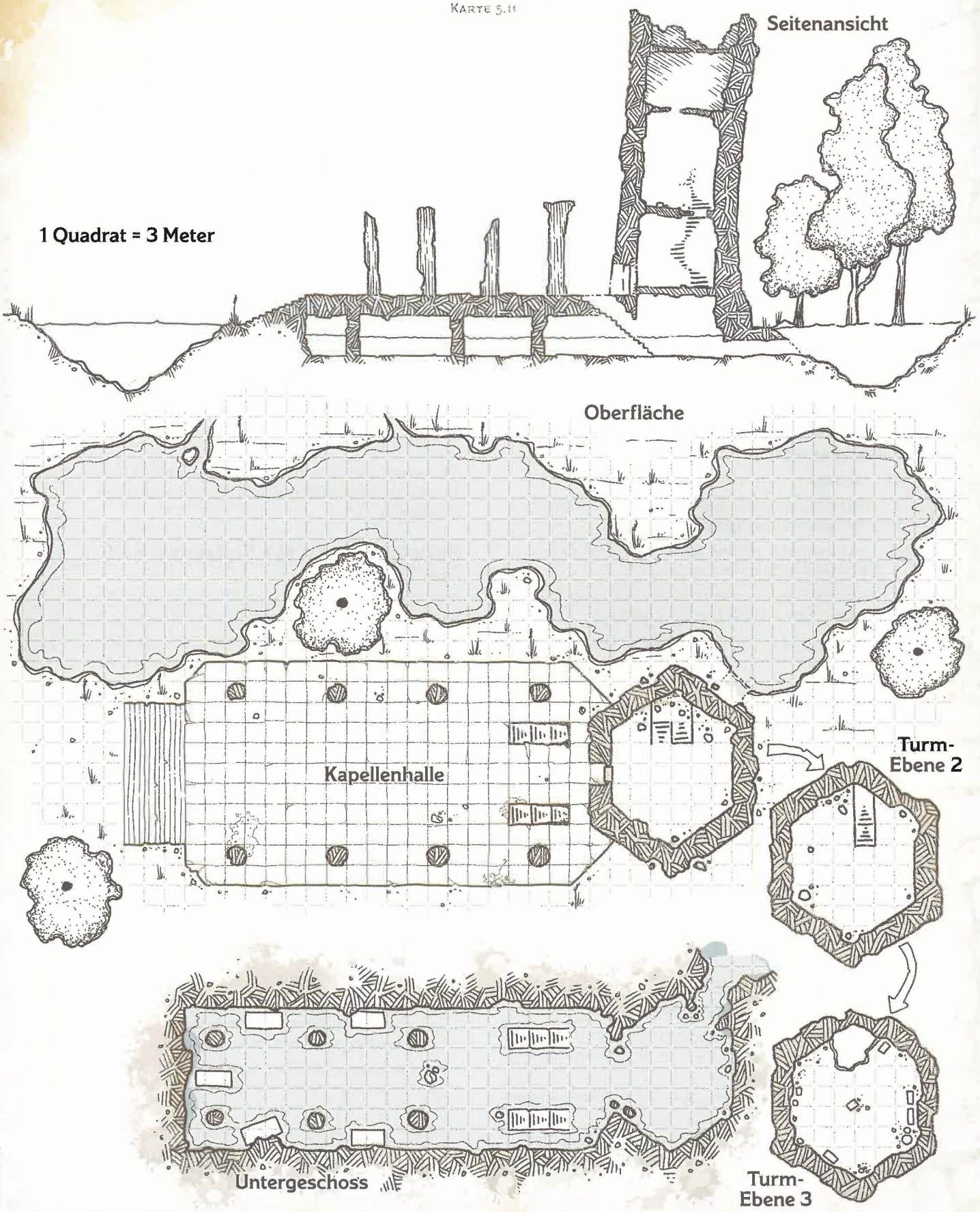
Die meisten schwarzen Drachen halten ihren Schatz gut versteckt und verfügen über einen privaten Ausstellungsraum für besonders kostbare Besitztümer. Allein schon das Wissen, dass neugierige Unwürdige seinen Schatz auch nur sehen konnten, macht einen schwarzen Drachen rasend.

Kunstgegenstände von schwarzen Drachen

W10	Gegenstand
1	Eine elegante Halskette, die einst einem von allen geliebten Adeligen gehörte, der schon vor Jahren verschwand
2	Steingravuren, die ein Götterpantheon darstellen, das ganz aus dem Wissen der Allgemeinheit verschwunden ist
3	Das verlorene Geheimnis, wie man eine Legierung mit arkanem Potenzial schafft, eingeritzt auf zwölf gravierten Metallscheiben, die etwa tellergroß sind
4	Eine versiegelte Platinphiole, in der sich der letzte Aquavit befindet, den ein zwergischer Meisterbrenner erschuf
5	Ein zeremonielles Langschwert mit einem gepunzten Silbergriff und einer Klinge aus Bernstein
6	Eine verschwenderisch illustrierte Genealogie, die in einem magisch versiegelten Behälter aufbewahrt wird und den Thronanspruch des derzeitigen Monarchen infrage stellt
7	Ketzerische Glaubenssymbole wurden auf ein Trio von Edelsteinen graviert, die so groß wie Äpfel sind
8	Eine kunstvoll geschnitzte Maske, die einen Gott der Ernte und der Fruchtbarkeit darstellt
9	Mit Edelsteinen besetzte Hörnerkappen aus Metall, die treue Kultisten für den Drachen schufen
10	Eine wunderschön glasierte Urne, die das vertrocknete Herz eines grünen Drachen in sich birgt – eines ehemaligen Rivalen des Drachen

Hort eines schwarzen Drachen

Karte 5.11



DYSON LOGOS

Silberdrachen

Silberdrachen sind die beste der besten Drachenarten. Sie verstehen einfach alles, wisst ihr?

– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Silberdrachen zu erschaffen.

Einen Silberdrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Silberdrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der Silberdrachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von Silberdrachen

W8	Merkmal
1	Die Leute sind herrlich unterschiedlich, und ich liebe es, das Leben mit ihnen zu erleben.
2	Ich bin Genießer und lebe, um all die köstlichen Speisen zu kosten, die die Leute zubereiten.
3	Als Angehöriger einer älteren Spezies ist es meine Pflicht, andere Völker zu beschützen und anzuleiten.
4	Ich lasse mir gern neue Verkleidungen einfallen, um sie bei kleineren Völkern zu verwenden. Da komme ich mir so klug vor!
5	Gewalt ist das Vorrecht ungehobelter Wesen, und ich tue mein Bestes, um sie zu vermeiden.
6	Ich verstehe nicht, warum ich kämpfen sollte, wenn ich auch reden und dabei auf dieses Ökosystem wundersamer Kulturen und faszinierender Traditionen aufbauen kann.
7	Ich schulde es den kurzlebigen Sterblichen, mit denen ich mich anfreunde, dass ich über ihre Nachkommenschaft wache.
8	Die Leute müssen sich meinen Respekt verdienen – doch daran scheitern sie alle kläglich.

Ideale von Silberdrachen

W6	Ideal
1	**Sinneslust:** Ich genieße die Welt und ihre unzähligen Köstlichkeiten mit angemessener Dankbarkeit. (Alle)
2	**Selbstlosigkeit:** Wir sind von einem bösartigen und kaltherzigen Kosmos umgeben. Am Ende haben wir nur einander. (Gut)
3	**Kameradschaft:** Der wahre Schatz sind die Freunde, die wir unterwegs finden. (Gut)
4	**Führerschaft:** Diese jüngeren Spezies werden Großes vollbringen – brauchen aber etwas subtile Unterstützung. (Gut)
5	**Listigkeit:** Die ganze Welt ist eine Bühne, und es ist sowohl mein Ziel als auch meine Freude, einen herausragenden Auftritt hinzulegen. (Alle)
6	**Eigentum:** Diese Stadt, diese Familien, diese Welt – ich habe Jahrhunderte damit verbracht, über sie zu wachen, und sie gehören mir. (Böse)

Zaubertabelle der Silberdrachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	16	*Gefühle besänftigen, Leuchtfeuer der Hoffnung, Person festhalten, Zone der Wahrheit*
Ausgewachsen	18	*Gefühle besänftigen, Leuchtfeuer der Hoffnung, Person festhalten, Verwandlung, Zone der Wahrheit*
Uralt	21	*Gefühle besänftigen, Leuchtfeuer der Hoffnung, Person festhalten, Teleportieren, Verwandlung, Zone der Wahrheit*

Abenteuer mit Silberdrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Silberdrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Silberdrachen

W8	Abenteueridee
1	Seit Jahrhunderten gibt sich ein Silberdrache als Weiser aus, der auf einer Bergspitze lebt. Jetzt ist es an der Zeit, diese Rolle aufzugeben, ohne die Leute zu sehr aufzubringen, die sich auf den Rat des Waisen verlassen haben.
2	Die Beerdigung eines Abenteurers nimmt eine überraschende Wendung, als ein Silberdrache erscheint, um dem Verstorbenen die letzte Ehre zu erweisen.
3	Ein entehrter Ritter versucht, der Aufmerksamkeit eines Silberdrachen zu entgehen, dessen Freundlichkeit er einst ausnutzte.
4	Angesichts der Belagerung einer Stadt muss ein Silberdrache sich zwischen seiner Abgeschiedenheit und jenem Ort entscheiden, an dem der Drache so viele Leben führte.
5	Im Gedenken an eine lange Freundschaft mit einem verstorbenen Herrscher schwört ein Silberdrache, den frisch gekrönten Nachwuchs des Souveräns zu unterstützen.
6	Porträts verschwinden aus dem Schatz eines Silberdrachen. Im Anschluss beginnen die auf den Gemälden gezeigten Personen, Verbrechen zu begehen.
7	Ein rasender Silberdrache verursacht Schneestürme auf einer stark bereisten Bergroute. Er will erst aufhören, wenn er die ihm gestohlenen Schätze zurückbekommt.
8	Ein Silberdrache entführt Kinder aus einem Dorf und niemand weiß, warum.

Verbundene Kreaturen

Silberdrachen genießen die Gesellschaft intelligenter Spezies, insbesondere wenn diese Personen die wahre Identität des Drachen nicht kennen. Silberdrachen verkehren mit so gut wie allen Kreaturen – solange sie davon überzeugt sind, dass diese Geschöpfe gute Absichten hegen – oder er sie überzeugen könnte, ihr Verhalten zu ändern.

Verbindungen von Silberdrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Riesenadler, die ihr eigenes Gelege verloren haben, ziehen einen Silberdrachennestling auf.
2	Ein Silberdrachennestling wird zum Maskottchen und Möchtegernbeschützer einer Gruppe von Aarakocra-Flüchtlingen.
3	Ein Silberdrachennestling übt frech in einer Kolonie von Kobolden das Gestaltwandeln.
4	Ein Höllenhund wacht im Namen seines Herrchens über einen Silberdrachennestling. Doch sein Herrchen ist ein Lich, der darauf hofft, den Drachen zu korrumpieren, wenn er älter ist.
5	Ein Silberdrachennestling bedrängt einen Schwarm Pseudodrachen, weil er sie die Dichtkunst lehren will.
6	Oger halten sich einen Silberdrachennestling als Haustier, und der Drache beschließt, die Oger auf den rechten Weg zu bringen.

Verbindungen von jungen Silberdrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Silberdrache bietet einem Steinriesen Unterschlupf in seinem Hort.
2	Ein junger Silberdrache in humanoider Gestalt versucht, einen ahnungslosen Thronerben von einem attraktiven Fremden fernzuhalten, von dem der Drache weiß, dass er ein getarnter Sukkubus oder Inkubus ist.
3	Eine Herde Pferdegreife übernahm den Hort eines jungen Silberdrachen, und nun will dieser die Eindringlinge ohne Gewalt loswerden.
4	Zwei Silberdrachen konkurrieren miteinander darin, wer die Rolle eines jungen Adeligen besser spielen kann.
5	Ein junger Silberdrache herrscht über eine Gruppe von Yuan-ti, indem er behauptet, ein wiedergeborener, uralter Yuan-ti-Anführer zu sein.
6	Ein junger Silberdrache tritt jede Nacht auf, um ein Dorf von Wolkenriesen zu unterhalten, weil er hofft, dass die Riesen ihm dann bei der Sicherung eines neuen Horts helfen.

Verbindungen von ausgewachsenen Silberdrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener Silberdrache wacht über eine Herde seltener Ziegen, doch eine Gruppe von Sturmriesen hat es auf deren Wolle abgesehen.
2	Ein ausgewachsener Silberdrache und ein Vampir schreiben beide philosophische Bücher, die einander zu widerlegen trachten.
3	Ein ausgewachsener roter Drache tötete eine Abenteurergruppe, mit der sich ein Silberdrache angefreundet hatte. Dieser will sich nun rächen.
4	Bei der Erschaffung eines neuen Horts verwüstete ein ausgewachsener Silberdrache das Heim einiger Galeb Duhr. Nun will der Drache ihnen beim Wiederaufbau helfen.
5	Mehrere ausgewachsene Silberdrachen geben sich als Maler aus und konkurrieren um die Bemalung der Decke einer riesigen Kathedrale.
6	Ein ausgewachsener Silberdrache führt eine Gruppe von Kriegern an, wobei er in jeder Generation seine Identität wechselt.
7	Da sie ihren eigenen Nachwuchs verloren haben, ziehen zwei ausgewachsene Silberdrachen einen Wurf Wyvern groß.
8	Ein allein lebender ausgewachsener Silberdrache züchtet zum Zeitvertreib Roche.

Verbindungen von uralten Silberdrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter Silberdrache hilft einer Gruppe von Zauberwirkern, eine Tarraske eingeschläfert zu lassen.
2	Ein uralter Silberdrache ist insgeheim der ungeheuer alte Schmied, der magische Waffen für die Helden eines Königreichs erschafft.
3	Ein uralter Silberdrache herrscht anstelle des ursprünglichen Monarchen über eine tote Stadt, weil ihn ein Eid daran bindet.
4	Ein uralter Silberdrache ist zum Aushängeschild und Beschützer eines Klans von Frostriesen geworden.

Horte von Silberdrachen

Silberdrachen richten ihre Horte auf Berggipfeln und in den Wolken ein. Oft geht es dabei weniger um Sicherheit und Privatsphäre als um Zusammenkünfte und das Übertreffen von Erwartungen. Wenn Menschen, Elfen und Zwerge erwarten, dass Drachen in einer solch erhabenen Umgebung zu finden sind, so sollen sie das auch bekommen.

Eine derartige Neigung zu hoch gelegenen Orten als Standort für ihre Horte bringt auch gewisse Komplikationen mit sich. Silberdrachen konkurrieren oft mit anderen Drachen um die Kontrolle solcher Orte, was insbesondere für rote Drachen gilt. Und selbst nach dem Einrichten ihrer Horte müssen Silberdrachen ihre Herrschaft häufig mit Klauen und Zähnen verteidigen.

Der Hort eines Silberdrachen ist stets ein imposanter Anblick. Junge Drachen leben oft in eisigen Klippen, von denen sie sich in die Berghänge graben. Ältere Silberdrachen schmücken ihre Lebensräume an den Klippen manchmal mit Ruinen, die sorgfältig an anderen Orten der Welt gesammelt wurden. Je nach Drache kann ein Hort eine mehrstöckige Angelegenheit sein, wobei die höchsten Ebenen bis in den Himmel reichen.

Merkmale der Horte von Silberdrachen

Der auf Karte 5.12 gezeigte Hort eines Silberdrachen besteht aus drei miteinander verbundenen Abschnitten: einem Vorzimmer, einem offenen Hof und einem majestätischen Tempel. Der Hort hat folgende Merkmale:

Vorzimmer: Das Vorzimmer war einst ein alter Thronsaal oder Bergschrein, doch die Zeit löschte alle Hinweise auf seine ursprünglichen Erbauer aus. An den Wänden hängen Samtteppiche mit heroischen Figuren, die eine Vielzahl glorreicher Taten vollbringen.

Nebenkammern: Ein paar kleine private Nebenkammern ermöglichen es dem Drachen – meist in humanoider Gestalt –, sich mit Besuchern zu treffen.

Wolkenbrücke: Vom Vorzimmer aus gehen die Besucher über einen Wolkenpfad weiter nach oben. Diese beeindruckende Route ist nicht so gefährlich, wie es aufgrund des fehlenden Geländers und der buchstäblichen Leichtigkeit des eigenen Schrittes scheinen würde.

Offener Hof: Hinter der Wolkenbrücke befindet sich eine riesige Fläche aus glattem Stein, die von zerbrochenen Säulen umgeben ist. Hier heißt der Silberdrache Besucher auf besonders majestätische Weise willkommen. Obwohl dieser Hof oft von Wolken umgeben ist, kann der Drache sie mit einem Gedanken vertreiben und so einen atemberaubenden Blick auf die umliegende Region freigeben.

Majestätischer Tempel: Der letzte Abschnitt des Horts ist ein großer Tempel mit Kuppeldach und einer Fülle von bequemen Möbeln. Hier und da wurden liebevoll Andenken an das lange Leben des Silberdrachen platziert.

Tempeluntergeschoss: Ein breiter Schacht im Tempel mündet in eine darunter liegende Schatzkammer, wo der Drachenschatz in strahlender Pracht arrangiert wird.

Zusätzliche Hortaktion

Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – Silberdrache die folgende zusätzliche Hortaktion in seinem Hort ausführen.

Eisiger Griff: Eine plötzliche, übernatürliche Kälte erfüllt den Hort in der Nähe des Drachen. Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die er innerhalb von 36 Metern von sich sehen kann, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls wird sie bis festgesetzt, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Kreaturen mit Resistenz gegen Kälteschaden sind beim Rettungswurf im Vorteil. Kreaturen, die gegen Kälteschaden immun sind, haben automatisch Erfolg.

D'argent

Wie viele Silberdrachen interessiert sich D'argent für die Angelegenheiten der Sterblichen auf ihrer Heimatwelt Krynn. Die uralte Drachendame beteiligt sich nur selten offen an Heldentaten und hilft lieber auf heimlichere Weise. Es ist bekannt, dass sie bereits getarnt an den Konflikten der Sterblichen beteiligt war: entweder als tapfere menschliche Ritterin oder als eine wilde Elfenheilerin mit glänzendem, silbernem Haar namens Silvara.

Auch wenn sie lieber im Hintergrund bleibt, verbirgt D'argents scheinbare Gelassenheit einen brillanten Intellekt, und sie deckte schon die Machenschaften vieler chromatischer Drachen auf Krynn auf. Sie ist im Herzen eine Romantikerin, und man sagt, sie habe sich mehr als einmal schwer in Sterbliche verliebt.

Schätze von Silberdrachen

Mehr als alles andere begehren Silberdrachen Andenken von den Menschen, mit denen sie zu tun haben. Dies reicht von sentimentalen Geschenken, die nur für den Empfänger einen Wert besitzen, bis zu den Orden dankbarer Monarchen: Silberdrachen wollen das alles. Daher ist der Schatz vieler Silberdrachen bunt gemischt und voller Schmuckstücke und Ausrüstungsgegenständen von ihren Reisen: von Schulterklappen bis zu Hüten, von Waffen bis zu Jagdhörnern – sogar ganze Langschiffe, die mittels Magie konserviert wurden. Viele besitzen auch eine Sammlung von Porträts, die sie über Jahrhunderte hinweg in Auftrag gaben, um die laufenden Veränderungen der Kunstwelt zu dokumentieren. In manchen Fällen sind diese Porträts die wertvollsten Besitztümer eines Drachen.

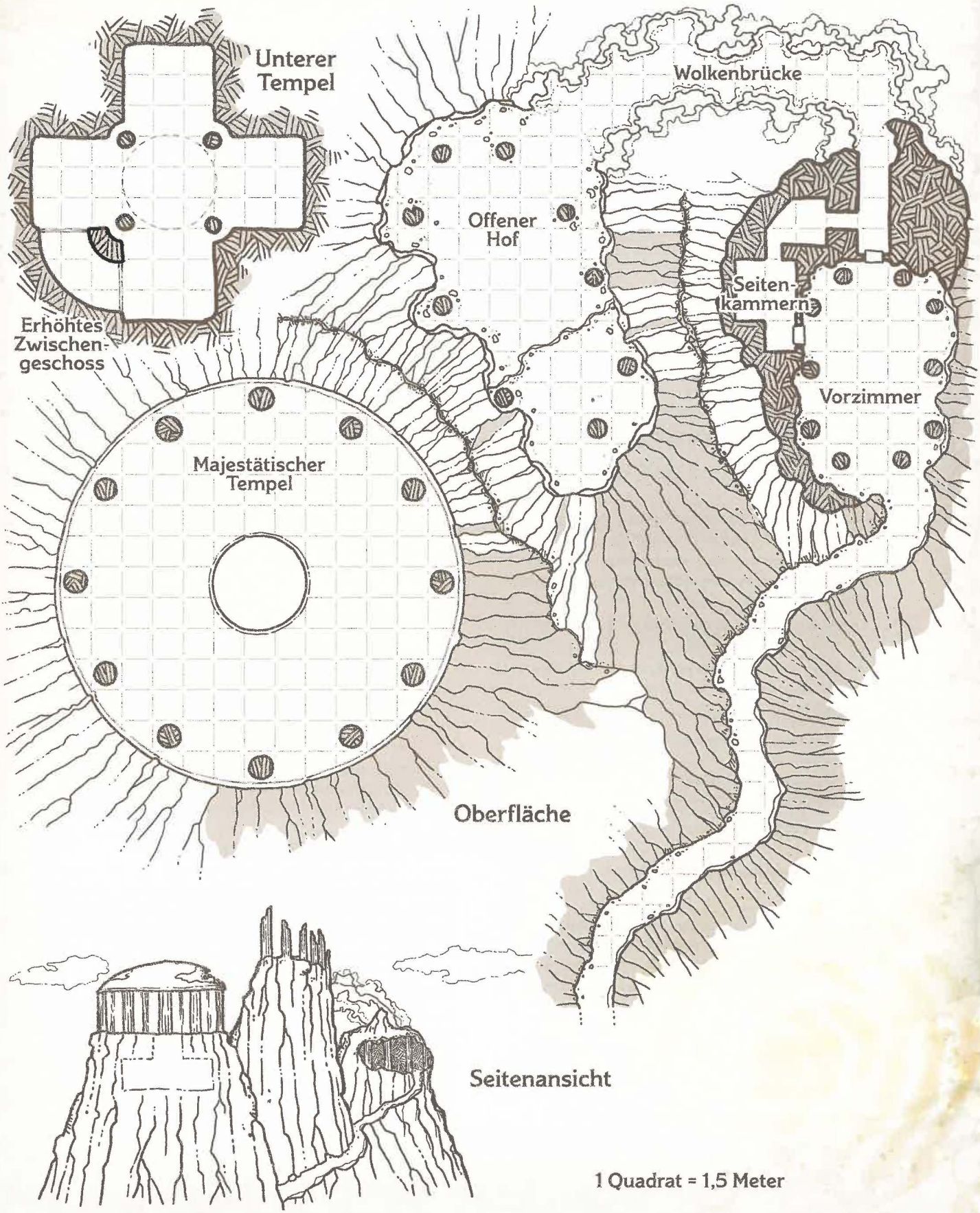
Abgesehen von solchen Andenken bevorzugen Silberdrachen Schätze, die ihre natürliche Färbung komplementieren. Diamanten sind sehr begehrt, doch dies gilt auch für Türkise, Malachiten und Saphire – alle in pelagischen Farbtönen, als stammten sie aus der Tiefsee. Einige Silberdrachen sammeln auch Schauwaffen oder einfallsreiche technische Gerätschaften.

Kunstgegenstände von Silberdrachen

W10	Gegenstand
1	Ein Gruppengemälde von Adeligen in einem verblichenen Mahagonirahmen, in dessen eine Ecke Unterschriften geätzt sind
2	Ein uraltes Kurzschwert mit einem Knauf in Form eines Goblingesichts, mit einer Klinge, die durch häufigen Gebrauch viele Kerben besitzt
3	Der zersplitterte Helm eines Zwergenmonarchen, mit Gold gelötet
4	Ein vollständiger uralter Rüstungssatz, in dessen Brustplatte Drachengesichter eingearbeitet sind
5	Ein Klappmesser, dessen Perlmuttgriff mit einem Wappen verziert ist, wohingegen die Klinge vom Salzwasser zerfressen wurde
6	Eine kunstvolle Elfenkrone, die an einen Drachenkopf erinnert
7	Ein Triptychon von Wandteppichen, die das Ende eines Krieges, die anschließenden Wiederaufbauarbeiten sowie den abschließenden Flug eines Silberdrachen aus einem erneuerten Reich in den Sonnenuntergang zeigen
8	Ein mit Edelsteinen besetzter Umhang mit Schulterklappen aus Reiherfedern, der einer angeschlagenen Schneiderpuppe angelegt wurde
9	Das dramatische Porträt eines menschlichen Adeligen, der nahezu gänzlich von Schatten verhüllt ist – ein funkelndes Licht offenbart jedoch einen drachenförmigen Anhänger, den die Gestalt trägt
10	Eine Reihe detaillierter Obsidianskulpturen, die einen Menschen im Übergang von der Kindheit bis ins hohe Alter zeigen

Hort eines Silberdrachen

Karte 5.12



Smaragddrachen

Obwohl Smaragddrachen unbeschreiblich weise sind, beantworten sie Fragen üblicherweise mit vagem Geplapper wie: „Die Antwort liegt in dir." Frustrierend!
– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Smaragddrachen zu erschaffen. Wertekästen für den Smaragddrachen findest du in Kapitel 6.

Einen Smaragddrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Smaragddrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen.

Persönlichkeitsmerkmale von Smaragddrachen

W8	Merkmal
1	Ich wiederhole, was andere sagen, um zu gewährleisten, dass ich mich auch richtig daran erinnere.
2	Ich mag euch vielleicht nicht, aber ich werde mich anstrengen, euch respektvoll, wenn nicht gar freundlich zu behandeln.
3	Ich beeindrucke Besucher gern durch das Aufsagen von Gedichten.
4	Ich bin nur an jenen interessiert, die die Geschichte kennen, und an jenen, die sie schreiben.
5	Ich nehme gern die Persönlichkeit von Sagengestalten an.
6	Ich versuche, die Verhaltensweisen meiner Gäste genauestens nachzuahmen.
7	Ich lasse lieber andere reden und verschwinde im Hintergrund. Manchmal sogar wortwörtlich.
8	Ich suche das Publikum und stehe gern im Mittelpunkt.

Ideale von Smaragddrachen

W6	Ideal
1	**Abgeschiedenheit:** Es ist sicherer, wenn andere nicht wissen, dass ich da bin – sicherer für mich und sicherer für sie. (Alle)
2	**Beobachtung:** Die Leute lügen. Die Geschichtsschreibung lügt. Sogar Drachen lügen. Doch Taten sprechen immer die Wahrheit. (Rechtschaffen)
3	**Geschichten erzählen:** Im Nacherzählen von Geschichten liegt Magie. Und jeder Erzähler fügt dem Zauber ein wenig von sich selbst hinzu. (Alle)
4	**Hegen:** Das Großziehen eines Kindes ist unsere beste Chance, für die Weitergabe unserer eigenen Geschichten zu sorgen. (Alle)
5	**Wissbegierde:** Selbst das kleinste Dorf birgt unzählige Geschichten über Liebe, Verlust, Triumph und Verrat. Es gibt stets noch mehr über die Leute zu erfahren. (Alle)
6	**Spionage:** Solange man mich für das Wissen, das ich sammle, bezahlt, ist mir vollkommen einerlei, was andere damit tun. (Böse)

Abenteuer mit Smaragddrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Smaragddrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Smaragddrachen

W8	Abenteueridee
1	Ein Smaragddrache ist der einzige Zeuge eines Mordes, will aber weder gefunden noch identifiziert werden.
2	Ein Smaragddrache sucht nach Helden, die an einer dramatischen Nachstellung einer legendären Schlacht mit Drachenreitern teilnehmen.
3	Ein Ansturm eines Smaragddrachen auf einen Feuerriesen erregt die Aufmerksamkeit dessen Klans – und jetzt braucht der Drache Hilfe.
4	Vermisste Dorfbewohner werden nach Wochen gefunden, wie sie durch den Wald streifen. Sie erinnern sich nicht an den Smaragddrachen, der sie bezauberte, weil sie seinem Hort zu nahe kamen.
5	Der Hort eines legendären Smaragddrachen lockt Riesenechsen an, die eine nahe Halblingssiedlung in Angst und Schrecken versetzen. Eine Lösung besteht darin, den Drachen loszuwerden.
6	Ein Smaragddrache ist der abwesende Direktor einer Bardenschule und muss überzeugt werden, die Schule bei einem Wettbewerb mit einer anderen Schule zu verteidigen.
7	Ein Smaragddrache verfolgt unsichtbar eine Abenteurergruppe und macht den Helden immer wieder Ärger, damit der Drache sehen kann, wie sie damit umgehen.
8	Ein Smaragddrache betreibt Spionage für eine Gruppe bösartiger Verschwörer und sorgt so dafür, dass die Bösewichte den Abenteurern stets einen Schritt voraus sind.

Verbundene Kreaturen

Smaragddrachen geben sich meist alle Mühe, nicht mit anderen intelligenten Kreaturen zu interagieren. Doch ihr Interesse an Geschichte und Kultur wird manchmal doch zu groß, so dass sie sich mit anderen Bewohnern der Welt auseinandersetzen müssen.

Verbindungen von Smaragddrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Blutfalken belästigen gewohnheitsmäßig einen Smaragddrachennestling, der seinen Hort in der Nähe ihrer Nester hat.
2	Der Höllenhund eines Feuerriesen jagt einen Smaragddrachennestling.

W6	Verbundene Kreaturen
3	Ein Smaragddrachennestling folgt einem Berserker, um dessen Leben zu betrachten. Der Berserker hält den Drachen für einen Geisterbegleiter.
4	Ein schmeichlerischer Orog besticht einen Smaragddrachennestling mit Edelsteinen und erhält dafür im Ausgleich Informationen über eine Siedlung, die der Nestling beobachtet.
5	Ein Smaragddrachennestling versucht immer wieder, mit einem Paar frisch geschlüpfter Feuerschlangen zu spielen.
6	Ein verschlagener Duergar nimmt einen Smaragddrachennestling gefangen, den er als Köder einsetzen will, um dessen Eltern aus ihrem Hort zu locken.

Verbindungen von jungen Smaragddrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Smaragddrache freundet sich mit einem Steinriesen an, der ihn die Folklore der Steinriesen lehrt.
2	Der Hort eines jungen Smaragddrachen liegt in verlassenen Banditenhöhlen, in denen auch ein freundlicher Erdelementar lebt. Dieser sucht nach vergrabenen Münzen für den Hort des Drachen.
3	Ein Galeb Duhr fungiert als Türsteher für den Hort eines jungen Smaragddrachen.
4	Ein junger Smaragddrache lädt immer wieder einen Drow-Magier ein, der richtigstellen muss, was der Drache über die Geschichte des Elfenschismas erfuhr.
5	Ein junger Smaragddrache versucht, einen Zyklopenklan zu vertreiben, der sich in einer Höhle in der Nähe eingenistet hat, indem er die Riesenziegen des Klans angreift.
6	Ein Assassine und ein junger Smaragddrache üben gemeinsam, um die Kunst der Heimlichkeit zu meistern.

Verbindungen von ausgewachsenen Smaragddrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener Smaragddrache führt einen fortwährenden Krieg gegen tiefengnomische Bergarbeiter, die in den Tunneln des Drachenhorts nach Smaragden suchen.
2	Ein ausgewachsener Silberdrache versucht, sich mit einem abgeschieden lebenden ausgewachsenen Smaragddrachen anzufreunden und ihn aus seinem Exil zu locken.
3	Ein ausgewachsener Smaragddrache ist nicht bereit, einem Feuerriesenstamm zu dienen, der das Ei des Drachen als Geisel nahm.
4	Ein ausgewachsener Smaragddrache ist fasziniert von den Intrigen eines Rakshasas, der sich als menschlicher Handelsfürst ausgibt.
5	Ein ausgewachsener Smaragddrache zeigt einem Smaragddrachennestling, wie man Humanoide sicher beobachtet, ohne dabei entdeckt zu werden.
6	Ein ausgewachsener Smaragddrache behält einen Ifriti im Auge, der seinen Turm beim Hort des Drachen errichtete, und unterstützt indirekt jeden, der sich dem Ifriti entgegenstellt.
7	Ein Eisengolem befördert Besucher über den Lavagraben, der den Hort eines ausgewachsenen Smaragddrachen umgibt.
8	Ein ausgewachsener Smaragddrache spioniert einen ausgewachsenen roten Drachen, der seinen Partner umbrachte, nach Schwächen aus.

Verbindungen von uralten Smaragddrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter Smaragddrache verhandelt mit einem Höllenschlundteufel, um die Seele eines legendären Helden zurückzugewinnen.
2	Eine Gruppe aus ausgewachsenen roten Drachen und Silberdrachen legt ihre Differenzen beiseite, um die Weisheiten eines uralten Smaragddrachen zu empfangen.
3	Zwei Balor fungieren als Gefängniswärter eines uralten Smaragddrachen, der von einem lange verstorbenen Gegner eingesperrt wurde.
4	Ein uralter Smaragddrache arbeitet an der Beschwörung eines Solars, um aus erster Hand die Geschichte der Götter zu erfahren, die der Drache zusammenträgt.

Horte von Smaragddrachen

Smaragddrachen haben ihre Horte in Höhlen und unterirdischen Ruinen, wobei ihnen von anderen Kreaturen verlassene – und idealerweise vergessene – Orte lieber sind. Sie fühlen sich bei extremer Hitze am wohlsten. Daher wählen sie häufig Hortstandorte an der Flanke von Vulkanen oder in der Nähe von geothermischen Schloten.

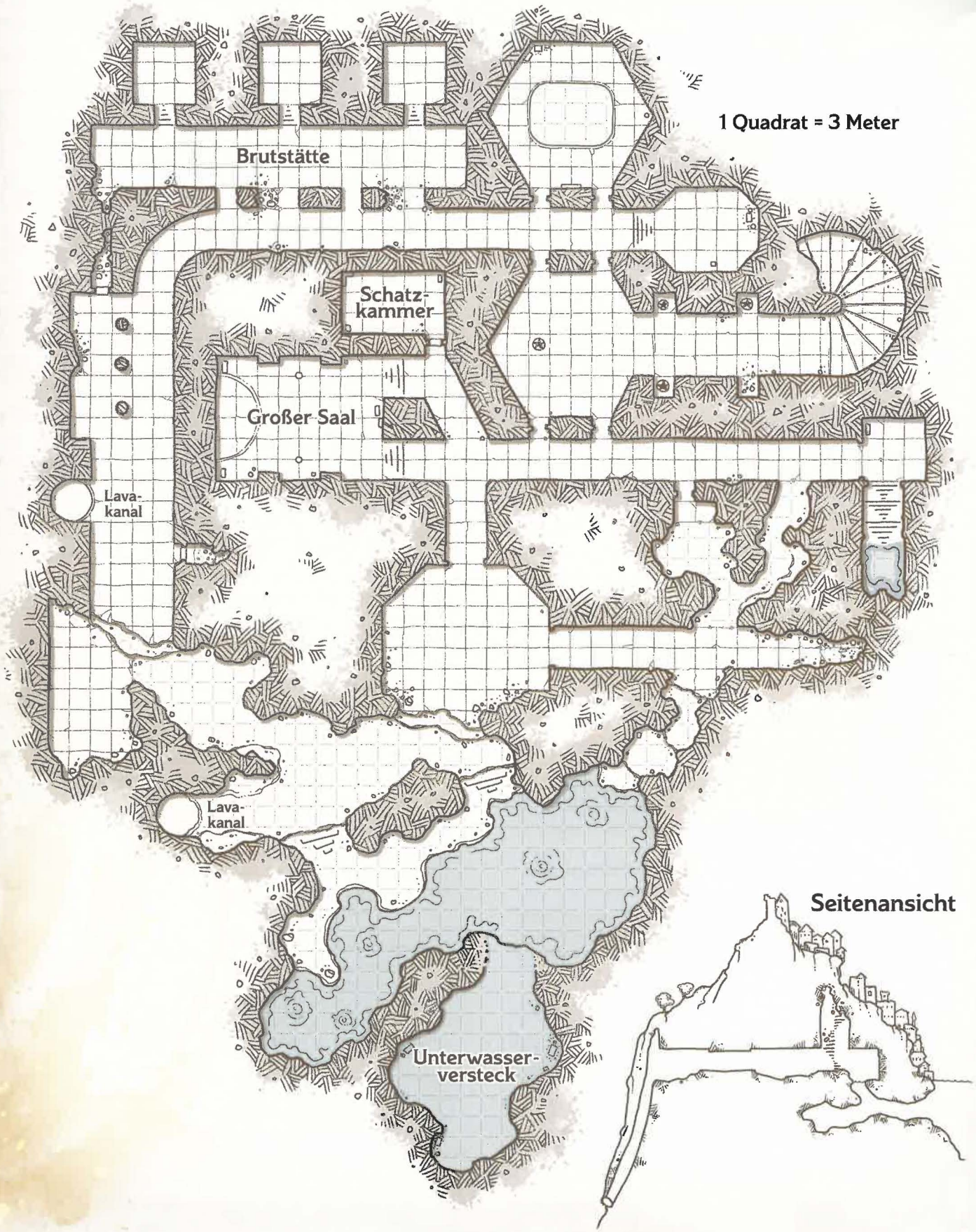
Raulothim

Raulothim ist ein uralter Smaragddrache, der in einem erloschenen Vulkan auf der nördlichsten Insel von Ruathym vor der Schwertküste von Faerûn lebt – einem Ort, der auch als die Sternengrube bekannt ist. Die meisten Smaragddrachen sind schon von Natur aus paranoid, doch bei Raulothim wurde dieser Verfolgungswahn noch stärker, als er die Ankunft von Ebenenreisenden in Faerûn miterlebte. Aus Angst, dass eine Invasion seiner Welt durch interplanare Armeen unvermeidlich ist, verbrachte er das vergangene Jahrhundert damit, magische Gegenstände zu sammeln, von denen er hofft, dass sie ihm helfen werden, den bevorstehenden Konflikt zu überleben.

Raulothims Drang, Magie anzuhäufen, und sein angeborenes Misstrauen gegenüber jedem, der mächtig genug ist, eine Bedrohung für ihn darzustellen, machen den Drachen zu einem gefährlichen Gegner. Er weiß jedoch, dass der sicherste Weg, Faerûn vor Ebeneneindringlingen zu schützen, darin besteht, alle Ebenenportale sorgfältig zu beobachten – und dabei muss er sich auf Verbündete verlassen. Raulothim ist deshalb bereit, mit Abenteurern zu verhandeln, sofern sie bereit sind, ihm bei dieser Aufgabe zu helfen – aber nur, wenn er ihnen ganz sicher vertrauen kann. Bei mehr als einer Gelegenheit nagten die Zweifel so sehr an Raulothim, dass er einen zuvor vertrauenswürdigen Verbündeten vorsorglich doch angriff.

Hort eines Smaragddrachen

Karte 5.13



Der Hort eines Smaragddrachen ist ein Labyrinth aus verwinkelten Tunneln, miteinander verbundenen Höhlen oder zerfallenden Ruinen, die Eindringlinge verwirren sollen. Umständliche Wege innerhalb des Horts bieten dem Drachen zahlreiche Möglichkeiten, Verfolger abzuschütteln, während strategisch gestaltete Engpässe es ihm ermöglichen, Feinde wiederholt in Hinterhalte zu locken. Smaragddrachen platzieren häufig Fallen und Alarme an den Zugängen zu ihren Horten, wobei ältere und paranoidere Drachen mehrschichtige Verteidigungen anlegen.

Merkmale der Horte von Smaragddrachen

Der auf Karte 5.13 gezeigte Hort eines Smaragddrachen ist eine Reihe uralter Gewölbe unter einer Stadt, die im Krater eines schlafenden Vulkans errichtet wurde. Die Gewölbe sind seit Jahrhunderten ungenutzt, seit eine Aufwärtsströmung vom See in der Mitte des Kraters einen Teil der Gewölbe einstürzen ließ und die Hallen mit kochendem Wasser und giftigen Gasen füllte. Das Treppenhaus, das in die Stadt führt, wurde abgedichtet, um zu verhindern, dass die Dämpfe in die darüber liegenden Straßen gelangen. Jahrzehnte später, als die Aktivität des Vulkans nachgelassen hatte, zog der Drache ein.

Der Hort hat folgende Merkmale:

Lavaröhren: Ist der Vulkan ruhig, benutzt der Drache die Lavaröhren als Ein- und Ausgänge des Horts.

Großer Saal: Der Smaragddrache residiert in einer großen rechteckigen Halle nahe der Gewölbemitte, um den Flur, der zum überfluteten Treppenhaus führt, stets im Auge zu behalten. Er will nie ganz ausschließen, dass nicht doch ein gieriger Eindringling den Weg hierher findet.

Schatzkammer: Der Drache lagert die schönsten Schätze in einer kleineren Kammer direkt über der großen Halle auf der Karte.

Überflutete Höhlen: In der Nähe des unteren Teils der Karte weichen die Gewölbe Natursteinhöhlen. Diese Höhlen fallen zu einem unterirdischen Becken ab, das über einen Unterwasserkanal mit dem Kratersee verbunden ist. Ist der Vulkan aktiv, sprudelt das Wasser hier in die Höhlen, bevor es durch nahe Lavaröhren wegströmt. In besonders aktiven Zeiten steigt das Wasser hoch in die Hallen und Gänge in der Nähe, ehe es abfließt.

Unterwasserversteck: Der Drache versteckt Gold und Edelsteine in einer Unterwasserhöhle am unteren Rand der Karte, deren Eingang zwölf Meter unter der Oberfläche des Unterwasserteichs liegt.

Brutstätte: Der Drache hat die drei kleinen Kammern oben links auf der Karte, die am weitesten von den Teichen entfernt sind, liebevoll als Brutstätte eingerichtet. Besucher entdecken in einer dieser Kammern vielleicht ein Ei oder einen Smaragddrachennestling.

Bewahrte Gewölbe: Der Drache hat die meisten der verbliebenen Bereiche der Gewölbe so belassen, wie sie waren, als ihre Schöpfer sie verlassen hatten. Er war an den zurückgelassenen Artefakten und der Architektur äußerst interessiert. Besucher, die es schaffen, den Drachen davon zu überzeugen, dass sie keine Bedrohung darstellen, erhalten eine Führung durch die Gewölbe, wobei der Drache sich wie der Kurator eines Museums benimmt.

Schätze von Smaragddrachen

Smaragddrachen sind unter den Edelsteindrachen ungewöhnlich, da ihnen beim Sammeln von Schätzen Münzen lieber sind als Juwelen. Sie sind von den unterschiedlichen Münzprägungen fasziniert und streben oft danach, seltene Varianten zu sammeln. Die meisten Smaragddrachen können die Namen, Beträge und Stückelungen jedes Währungsstücks in ihren Schätzen genau aufzählen.

Smaragddrachen schätzen auch kulturelle Artefakte, insbesondere Relikte mit historischer Bedeutung. Sie legen großen Wert auf die Herkunft eines Gegenstands, was es schwierig machen kann, zutreffend einzuschätzen, welchen Wert sie einem bestimmten Objekt beimessen. Ein Smaragddrache mag vom Verlust eines goldenen Zepters unbeeindruckt sein, wenn er es für eine Nachbildung hält, doch der Diebstahl eines Tonkrugs kann ihn rasend machen, wenn ein legendärer Kriegsherr der Zwerge ihn bei einem Feldzug verwendet haben soll.

Kunstgegenstände von Smaragddrachen

W10	Gegenstand
1	Ein Reisemantel, den eine Elfenabtrünnige namens Huwellah Sternenschein bei jener Gerichtsverhandlung trug, an deren Ende sie verurteilt und hingerichtet wurde
2	Eine nichtmagische Kristallkugel, die Firendelbip verwendete – ein Tiefengnom-Seher, der den Umsturz eines tausend Jahre alten Fomorianer-Großreichs vorhersagte
3	Sporne, die der berühmte Menschenkavalier Roganvald trug, als er den Drachen Arathimax den Roten herausforderte (Roganvalds Rüstung liegt in Arathimax' Hort)
4	Das reich verzierte Amtsabzeichen des Lichs Zakir, neunmaliger Gouverneur der Stadt Durn
5	Eine Soßenkelle, die Lara Rumpeltief gehörte, einer Halblingsfrau von berüchtigtem Appetit
6	Ein Sextant, den der bekannte Zwergenforscher Thavrik Rostbart verwendete
7	Ein juwelenbesetztes Haarnetz, das die Wolkenriesin Ultania trug – sie erschlug ihre eigene Mutter, um deren Thron an sich zu reißen
8	Eine Brosche in Form eines Phönix, die von jeder der 47 bekannten Inkarnationen von Gaz, einem Githzerai-Mönch, getragen wurde
9	Ein Trophäenpokal mit eingraviertem Kürbis, der alljährlich beim Erntefest von Riksdell verliehen wurde, bevor diese Siedlung einer Seuche zum Opfer fiel
10	Rostige Ketten, mit denen die orkische Meisterdiebin Korjus gefesselt war, bevor sie entkommen konnte und die Hälfte der Südlande eroberte

Tiefendrachen

Es gibt ein Tiefendrachen-Sprichwort, das sich ungefähr so übersetzen lässt: „Gründlich ist, wer Gründliches tut." Wörtlicher wäre: „Entdecke jeden letzten Stein!" Jeden letzten Stein?! Klingt anstrengend.
– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Tiefendrachen zu erschaffen. Wertekästen für den Tiefendrachen findest du in Kapitel 6.

Einen Tiefendrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Tiefendrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der Tiefendrachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von Tiefendrachen

W8	Merkmal
1	Ich riskiere keine Verletzung durch schwächere Kreaturen – insbesondere wenn ich sie auch gegeneinander aufbringen und an meiner Stelle kämpfen lassen kann.
2	Es ist schwierig für jeden, der kein Drache ist, die verworrenen Labyrinthe meiner Gedankengänge zu durchdringen.
3	Ich mag nicht derselben Meinung wie andere Drachen sein, doch wir sind überlegene Wesen und sollten uns daher nicht zu direkten Konflikten hinreißen lassen.
4	Ich habe kein Interesse daran, die Oberflächenwelt zu besuchen. Dorthin schickt man nur seine Diener.
5	Die kleinen Streitigkeiten anderer Kreaturen mögen mich langweilen und stören. Doch vielleicht lausche ich jenen, die ihr Verständnis für die edlen Dinge im Leben dadurch zur Schau stellen, dass sie mir Delikatessen wie Muscheln oder Abolethenfleisch bringen.
6	Ich bin womöglich gewillt, mich anzustrengen, um einen Gedankenschinder auszuschalten. Diese widerlichen Kreaturen müssen gestoppt werden.
7	Ich träume davon, die tiefsten Orte des Ozeans zu sehen.
8	Mir ist aufgefallen, dass ich die Gesellschaft anderer durchaus schätze – solange sie mein wahres Wesen nicht erahnen.

Ideale von Tiefendrachen

W6	Ideal
1	**Verständnis:** Wahre Macht rührt von der Fähigkeit her, die Motivationen anderer Kreaturen besser zu erkennen, als sie selbst dazu in der Lage sind. (Alle)
2	**Verwandtschaft:** Alle Drachen sind miteinander verwandt, und wir alle täten gut daran, dieser Verwandtschaft stets den Vorrang einzuräumen. (Alle)
3	**Mysterium:** Ich mag Fragen, die ich nicht beantworten kann. Daher bemühe ich mich, rätselhaft für andere Kreaturen zu sein. (Alle)
4	**Anpassungsfähigkeit:** Ganz gleich, ob man eine neue Gestalt annimmt, neue Verbündete findet oder eine neue Strategie ausprobiert: Flexibilität hält einen jung. (Chaotisch)
5	**Überlegenheit:** Schwächeren Kreaturen kann man nicht trauen. Deshalb erinnere ich meine Diener ständig an meine Macht. (Böse)
6	**Geduld:** Alle Kreaturen könnten mir etwas beibringen, und lieber warte ich ab, um herauszufinden, was es sein könnte, als übereilt zu handeln. (Gut)

Zaubertabelle der Tiefendrachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	14	*Befehl, Dissonantes Flüstern, Feenfeuer*
Ausgewachsen	16	*Befehl, Dissonantes Flüstern, Feenfeuer, Wasser atmen*
Uralt	19	*Befehl, Dissonantes Flüstern, Feenfeuer, Wände passieren, Wasser atmen*

Abenteuer mit Tiefendrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Tiefendrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Tiefendrachen

W8	Abenteueridee
1	Unbekannte Drow-Abenteurer treiben sich bei Nacht auf den Straßen der Stadt herum. Sie erzählen von einem Drachen, dem sie dienen.
2	Svirfneblin werben die Charaktere an, um ihrem Tiefendrachennachbarn ihren Tribut zu überbringen.
3	Ein verkleideter Tiefendrache bietet seltene Artefakte an – aber nur einer Gruppe, die bereit ist, mit ihm zusammen ein Versandgeschäft für Meeresfrüchte aufzubauen.
4	Ein talentierter junger Waldläufer wird von einem Tiefendrachen entführt, der nach einem Jagdpartner sucht.
5	Ein freundlicher junger Kupferdrache sucht nach einem Gefolge – in der Hoffnung, den Tiefendrachen zu beeindrucken, der sein Erbe treuhänderisch verwahrt.
6	Ein Tiefendrache will wissen, ob Gerüchte über ein Ungeheuer in einem See des Unterreichs wahr sind, weshalb er Abenteurer anwirbt, um dem nachzugehen.
7	Zwei Siedlungen im Unterreich sind kurz davor, in den Krieg gegeneinander zu ziehen – weil ein Tiefendrache sie insgeheim dazu brachte. Ein verzweifelter Herrscher bietet jedem eine Belohnung an, der die wahre Ursache der Feindseligkeiten aufdeckt.
8	Ein Tiefendrache sucht jemanden, der für eine Situation sorgt, durch die er sich einer alten Verpflichtung entziehen kann, eine Stadt zu beschützen.

Verbundene Kreaturen

Tiefendrachen wissen die Gesellschaft anderer Drachen zu schätzen. Sie sehen die meisten anderen Spezies als minderwertig gegenüber den Drachen an und messen ihnen daher nur als Diener oder Werkzeuge einen Wert bei. Jene seltenen Individuen, die ihnen imponieren, verdienen sich allerdings manchmal ihren Respekt als Partner – und sei es auch nur als Juniorpartner.

Verbindungen von Tiefendrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein Oger legt sich einen Tiefendrachennestling als Haustier zu. Dabei scheint er zu übersehen, dass der Drache ein intelligentes Wesen ist und äußerst groß werden wird.
2	Ein neugieriger Tiefendrachennestling schafft es in die Oberflächenwelt. Verwirrt und völlig überfordert wird der Nestling von einer Gruppe grausamer Abenteurer gefangen genommen.
3	Ein Tiefendrachennestling herrscht launenhaft über eine Gruppe von Kobolden, die er an die Oberfläche schickt, damit sie ihm die Leckereien besorgen, auf die er Appetit hat.
4	Bei einer exklusiven Auktion in einer Enklave von Lolth-Anbetern wird ein Tiefendrachenei angeboten, das kurz vor dem Schlüpfen steht.
5	Ein Tiefendrachennestling mit einem Hang zu Experimenten erschafft einen „Garten" aus Grauschlicken.
6	Ein verwaister Tiefendrachennestling wird von einer Riesenwürgeschlange umsorgt, die Ziel des *Erwecken*-Zaubers eines Druiden wurde.

Verbindungen von jungen Tiefendrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Tiefendrache nimmt eine Gruppe Kuo-toa gefangen und beschließt, den Versuch zu unternehmen, Diener aus ihnen zu machen, anstatt sie zu fressen.
2	Ein junger Tiefendrache hält die Fassade eines gut aussehenden humanoiden Künstlers aufrecht, um einen Kult von Bewunderern aus Drow und Duergar um sich zu scharen.
3	Ein recht hochnäsiger Knochennaga dient einem jungen Tiefendrachen als treuer Hausdiener, so wie er es bereits für dessen Eltern tat.
4	Ein junger Tiefendrache organisiert eine Gesellschaft von Hobgoblin-Forschern, deren Mitglieder nach neuen Orten im Unterreich suchen, die der Drache besuchen kann.
5	Ein Doppelgänger ahmt die humanoide Form eines Tiefendrachen nach, während er eine Serie von Morden begeht – in der Hoffnung, die örtlichen Unterreich-Siedlungen gegen den Drachen aufzubringen.
6	Trotz wiederholter Gedankenschinderangriffe weigert sich ein junger Tiefendrache, jene Höhle zu verlassen, in der sein bester Freund als Geist verweilt – ein Abenteurer, der sich den Respekt und die Zuneigung des Drachen verdient hatte.

Verbindungen von ausgewachsenen Tiefendrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener Tiefendrache spielt seit Jahrhunderten Schach mit einer Drow-Matriarchin. Jeder Zug steht für das, was der betreffende Spieler im langen Kampf um die Vorherrschaft im Unterreich als Nächstes plant.
2	Ein Feuerriese, der versehentlich einen Tiefendrachen beleidigte, wird von dessen Dienern auf solche Arten und Weisen gequält, dass der Drache nicht eindeutig als Urheber auszumachen ist.
3	Eine Gruppe von Zyklopen will, dass ein Tiefendrache sie vor Gedankenschindern beschützt, doch der Drache hat trotz wiederholter Bittstellungen kein Interesse daran, sie zu treffen.
4	Ein Vampirnest ist auf den Geschmack von Tiefendrachenblut gekommen.
5	Ein ausgewachsener Tiefendrache begehrt das Wissen aus dem nahen Hort eines Abolethen.
6	Ein Geisternaga will verzweifelt den Schlüssel einer geheimnisvollen unterirdischen Tür in seinen Besitz bringen, der zum Schatz eines ausgewachsenen Tiefendrachen gehört.
7	Ein ausgewachsener Tiefendrache zieht einen jungen Messingdrachen groß, doch langsam geht ihm die Geduld mit dessen Unfug aus.
8	Ein ausgewachsener Tiefendrache ist stolz darauf, Höllenhunde zu züchten, doch er kann sie nicht kontrollieren.

Verbindungen von uralten Tiefendrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter Tiefendrache nimmt einen jungen roten Schattendrachen unter seine Fittiche.
2	Ein uraltes Drachenliebespaar – ein Tiefen- und ein weißer Drache – sieht sich nur einmal alle hundert Jahre und sucht sich zu diesem Anlass Ziele für einen tödlichen Jagdrausch aus.
3	Zwei uralte Tiefendrachen kämpfen um ein Revier. Keiner von beiden ist jedoch bereit, direkt etwas zu unternehmen, weswegen sie örtliche Siedlungen – und alle fähigen Besucher – als Strohmänner für ihren Kampf nutzen.
4	Ein uralter Tiefendrache nötigt die Bewohner einer Stadt, ihm eine Metropole in einem gewaltigen unterirdischen Salzsee zu bauen, um über sie zu herrschen.

Horte von Tiefendrachen

Tiefendrachen bauen ihre Horte in Nischen des Unterreichs, oft in der Nähe der Siedlungen von Menschen, mit denen sie Bündnisse oder Feindschaften pflegen. Ihre Horte sind äußerst unterschiedlich. Manche sind aus Netzwerken lebender Pilze gewoben. Andere sind in den Ruinen uralter Städte errichtet oder in Höhlen gegraben, die an unterirdischen Seen liegen.

Die Horte von Tiefendrachen dienen als Ausgangspunkt für ihre Erkundungen und als sicheres Lager für ihre Schätze. Sind diese neugierigen Kreaturen nicht zu Hause, weil sie gerade neue Umgebungen aufsuchen und neue Aussichten genießen, lassen sie ihre Horte üblicherweise geschützt von Dienern, Verbündeten, Magie, Fallen oder einer Kombination dieser Maßnahmen zurück.

Merkmale der Horte von Tiefendrachen

Der Hort eines Tiefendrachen könnte in etwa den gleichen Aufbau wie der Hort eines Saphirdrachen haben, den du auf Karte 5.10 siehst, doch anstatt sie aus Stein zu formen, könnten die Kammern in ein Pilzgeflecht eingebettet sein, das unweit eines unterirdischen Flusses wächst. Unabhängig vom Aufbau versieht ein Tiefendrache die engen, verwinkelten Gänge zwischen den Pilzwänden des Horts mit magischen und gewöhnlichen Fallen. Ein typischer Hort hat folgende Merkmale:

Verbindungsgänge: Da Tiefendrachen die Fähigkeit der Saphirdrachen zum Formen von Stein fehlt, solltest du einige Verbindungsgänge oder Geheimtüren zu ansonsten unzugänglichen Kammern hinzufügen – unter Umständen auch mit Verbindungen zum angrenzenden unterirdischen Fluss als Eingang zum Hort.

Empfangshalle: Der Drache nutzt eine der Hauptkammern des Horts als Empfangshalle für Verbündete und Diener. Wie den Rest des Horts tauchen phosphoreszierende Pilzblüten auch diese Kammer in ein weiches grünes, blaues und lilafarbenes Licht.

Schatzkammer: Der Schatz des Drachen ist in einer abgelegeneren Kammer versteckt, die in Illusionszauber gehüllt und durch Fallen und magische Alarme geschützt wurde. Löst du sie aus, rufen diese Alarme erst die Schergen und Verbündeten des Drachen und danach ihn selbst.

Unterirdischer Fluss: Wo ein unterirdischer Fluss entlang der Außenseite des Horts fließt, hat der Drache dessen Dahinströmen durch einen felsigen Damm verlangsamt und einen kleinen Teich geschaffen, in dem er badet und Wasserdelikatessen züchtet.

Gästesuite: Eine große Kammer mit angrenzenden kleineren Kammern – wie etwa die am unteren Rand der Karte – bilden eine Suite, in der Drachen auf Besuch untergebracht sind. Alles, was für den Drachengastgeber von erheblichem finanziellen oder sentimentalen Wert ist, bleibt im geschützten Schatz verwahrt, doch auch in den Gästegemächern finden sich kleinere Kostbarkeiten von unzugänglichen oder geschichtsträchtigen Orten. Ihre Auswahl soll die Neugier der Besucher erregen oder dem Gastgeber einen Anlass geben, ihre Geschichte zu erzählen.

Schätze von Tiefendrachen

Tiefendrachen lieben Dinge aus fernen Ländern, insbesondere wenn es einzigartige Dinge sind. Sie horten Andenken an unvergessliche Jagden oder Erkundungsexpeditionen. Sie mögen Edelsteine mit dunklen, intensiven Farben sowie solche mit schillerndem Glanz – und sie verwahren ihre Schätze gern in Rahmen oder auf Ständern, die aus kostbaren Hölzern gefertigt oder mit Edelsteinen besetzt sind.

Du findest nur selten einen Tiefendrachenschatz, der lediglich aus einem Haufen mit Edelsteinen und anderen Wertsachen besteht, denn diese Kreaturen sind sehr stolz darauf, ihren Besitz geordnet zu präsentieren. Sie verbringen gern mehrere Tage damit, Besucher von einem Schatz zum nächsten zu führen und Geschichten über beliebte Andenken zu erzählen – und wenn Tiefendrachen einander Besuche abstatten, ziehen sich diese Rundgänge gern noch länger hin.

Kunstgegenstände von Tiefendrachen

W12	Gegenstand
1	Die Statue einer unbekannten geflügelten Kreatur, die an eine Antilope erinnert, gearbeitet aus einem einzigen gewaltigen Opal
2	Ein konservierter junger Purpurwurm auf einem mit Amethysten besetzen Ebenholzständer
3	Der raffiniert aus Metall gearbeitete Automat einer Sphinx, die – wenn man sie direkt anspricht – jede Frage mit einer Gegenfrage beantwortet, die Bezug auf vergessene Zivilisationen nimmt
4	Ein Satz filigraner goldener Krallenschützer, die mit Edelsteinen besetzt wurden, welche je nach Laune des Trägers die Farbe ändern
5	Ein silberner Pelz einer lange ausgestorbenen Bärenspezies, der Schneeflocken herabrieseln lässt, wenn man ihn berührt
6	Das Gemälde einer Kraterinsel mit einzigartiger Fauna, das auch zeigt, wie man durch eine unterirdische Höhle ins Innere der Insel gelangt
7	Ein magischer Kronleuchter, der Bilder der unzugänglichsten Orte der Welt an die Wand projiziert – er zeigt jedes Mal, wenn er angezündet wird, andere Bilder
8	Ein magischer Kelch, der aktiviert wird, wenn die Kreatur, die ihn hält, den Namen eines Landes spricht: Dann füllt er sich mit dem edelsten Tropfen der Weinberge des genannten Landes
9	Ein Satz exquisiter Miniaturdrachen aus Edelmetallen, Juwelen und Stein – für jede Art von chromatischen, metallischen und Edelsteindrachen eine
10	Der juwelenverkrustete Schädel eines uralten Drachen, den der Tiefendrache stets in seiner Nähe aufbewahrt und mit dem er spricht, wenn er einsam ist
11	Ein herrlicher Trommelsatz, bemalt mit folkloristischen Szenen einer abgelegenen Berggemeinde
12	Eine wunderschön gearbeitete Statue eines Tiefendrachen in seiner humanoiden Lieblingsgestalt, angefertigt von einem Künstler, den der Drache vor Jahrhunderten kannte

Topasdrachen

Ein Topasdrache namens Heulschwanz beschwerte sich einmal bei mir, er hasse Wasser, weil es zu viel redet. Was auch immer das heißen mag.
– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit Topasdrachen zu erschaffen. Wertekästen für den Topasdrachen findest du in Kapitel 6.

Einen Topasdrachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von Topasdrachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen.

Persönlichkeitsmerkmale von Topasdrachen

W8	Merkmal
1	Ich brauche keine Gesellschaft außer mir selbst, denn niemand kann auch nur ansatzweise mit mir mithalten.
2	Wenn mein Nachwuchs nicht auf sich selbst aufpassen kann, ist er meine Aufmerksamkeit gar nicht wert.
3	Das Meer ist wunderschön, und ich schaue gern in seine Weite – doch nass zu werden verabscheue ich.
4	Warum sollte ich meinen herrlichen Körper riskieren, wenn ich auch mit der Kraft meiner Gedanken kämpfen kann?
5	Ich bin nur in meiner Unberechenbarkeit berechenbar.
6	Es braucht schon wahre Kunstfertigkeit, um einen warmen Wüstenort unter Wasser zu erhalten.
7	Ich schläfere mich selbst ein, indem ich mir die perfekten Beleidigungen für Bronzedrachen überlege. Solange ich darauf warte, einen von ihnen zu treffen, probiere ich die Schmähungen an anderen Kreaturen aus.
8	Insgeheim genieße ich Gespräche mit niederen Wesen, doch meist nur, um ihre Schwächen auszumachen.

Ideale von Topasdrachen

W6	Ideal
1	**Abgeschiedenheit:** Durch meine eigene Gesellschaft erspare ich mir andere in meinem Leben – seien es nun Drachen oder niedere Kreaturen. (Alle)
2	**Wandel:** Beständigkeit ist Stillstand. (Chaotisch)
3	**Geistige Überlegenheit:** Ich verfeinere meine mentalen Kräfte, damit ich jeden kontrollieren, töten oder verwirren kann, der mich verärgert. (Böse)
4	**Territorialität:** Wer in mein Territorium kommt, darf sich nicht daran stören, was ich ihm antue. (Böse)
5	**Meeresliebe:** Ich will nicht ins Wasser, doch die ungeheure Schönheit des Meeres lässt die Saiten meiner Seele erklingen. (Gut)
6	**Kampfkodex:** Ich verachte die meisten anderen Drachen, doch wenn ich ihnen von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehe, nutzte ich nicht die Finten, die geringere Wesen zu spüren bekommen. (Rechtschaffen)

Abenteuer mit Topasdrachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für Topasdrachen" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für Topasdrachen

W8	Abenteueridee
1	Auf hoher See wird ein dahintreibendes Piratenschiff entdeckt. Die Leichen der Mannschaft sind völlig ausgetrocknet. Der einzige Hinweis auf die Geschehnisse ist eine einzelne Topasdrachenschuppe auf Deck.
2	Ein Topasdrache erhebt Anspruch auf einen Küstenlandstrich und befiehlt allen Bewohnern einer Hafenstadt, die Gegend zu verlassen oder seinen Zorn zu spüren zu bekommen.
3	Eine Fischerei, die sich auf eine bestimmte Aalsorte spezialisiert hat, wird von einem örtlichen Topasdrachen „heimgesucht". Jedes Mal, wenn der Geist erscheint, verschwindet eine Lieferung Aale.
4	Ein mit heiliger Macht erfüllter Panzerhandschuh soll den Legenden nach in einem Tempel unter den Wellen ruhen. Leider ist dieser Tempel inzwischen der Hort eines besonders trickreichen Topasdrachen.
5	Ein verletzter Topasdrache ist auf See gestrandet, doch er ist zu stolz, um andere um Hilfe bei der Heimkehr zu bitten.
6	Ein Topasdrache baut sich ein Tableau aus vertrockneten Kreaturen auf – besonders besessen ist er von einem Schatzjäger, der seinen Klauen entkommen ist.
7	Ein Topasdrache ist auf den Geschmack von Meervolkfleisch gekommen, und die Meervolkgemeinde in der Nähe des Drachenhorts sucht verzweifelt nach Hilfe.
8	Ein Topasdrache will die Heime aller intelligenten Kreaturen in seinem Revier verwüsten. Verzweifelte Einheimische versuchen nun, herauszufinden, warum der Drache so wütend ist.

Verbundene Kreaturen

Topasdrachen tolerieren fast nur die Gesellschaft ihresgleichen – und selbst ihrer eigenen Art gegenüber sind sie bestenfalls gleichgültig. Ihre Unberechenbarkeit sorgt zudem dafür, dass selbst eine Kreatur, die sich dem Drachen als nützlich erwies, beim nächsten Treffen nicht darauf zählen kann, sicher zu sein. Topasdrachen legen es nicht auf Kämpfe mit anderen Kreaturen an. Einzige Ausnahme sind Bronzedrachen, für die sie einen extremen und unerklärlichen Hass empfinden.

Verbindungen von Topasdrachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Aus Mitleid bringt ein Riesenadler einem verlassenen Topasdrachennestling weiter Nahrung – obwohl der Nestling versucht, den Adler zu fressen.
2	Ein Pseudodrache, der fanatischen Wert auf die Verwandtschaft aller Drachen legt, versucht, die Freundschaft eines Topasdrachennestlings zu gewinnen.
3	Ein Topasdrachennestling ist auf den Geschmack von Krabbenfleisch gekommen und macht fortwährend Jagd auf eine Riesenkrabbe, die dem Nestling immer entkommt. (Die Krabbe könnte den *Erwecken*-Zauber eines Druiden empfangen haben.)
4	Ein Greifenpaar finden ein Topasdrachenei und kümmern sich darum, als wäre es ihr eigenes.
5	Eine Seevettel ist auf der Jagd nach einem Topasdrachennestling, den sie als Komponente für ein Ritual braucht.
6	Eine Piratenmannschaft hält sich einen mürrischen Topasdrachennestling als geliebtes Maskottchen.

Verbindungen von jungen Topasdrachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger Topasdrache liefert sich Luftkämpfe mit einer Gynosphinx, um ihrer beider Reviere abzustecken. Insgeheim wachsen ihnen diese Kämpfe allerdings ans Herz.
2	Ein junger Topasdrache findet am Strand einen toten Sahuagin und frisst ihn, ohne zu ahnen, dass er sich dadurch den Groll der Gemeinschaft des Sahuagin auf sich zieht.
3	Ein Schwarm von Harpyien genießt es, einen jungen Topasdrachen zu piesacken, der in ihr Revier gekommen ist. Der Drache fügt einer Halskette eine Feder für jede getötete Harpyie hinzu.
4	Ein neugieriger Wasserelementar versorgt einen jungen Topasdrachen mit Delikatessen aus dem Meer, um mehr über ihn zu erfahren.
5	Ein junger Topasdrache versucht fortwährend, die Eier aus einem Rochnest zu stehlen, obwohl die Rocheltern ihn schon mehrfach fast getötet haben.
6	Ein Klan von geflügelten Kobolden betrachtet einen jungen Topasdrachen als ihren Monarchen, obwohl dieser überhaupt kein Interesse an ihnen zeigt und sich zusehends belästigt fühlt.

Verbindungen von ausgewachsenen Topasdrachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein ausgewachsener Topasdrache ringt mit einem Sturmriesen um Territorium. Der Riese hält lebende Meeresfrüchte in einem Gezeitentümpel, während der Drache das Becken ständig austrocknet, um den Riesen zu vertreiben.
2	Ein ausgewachsener Topasdrache und ein ausgewachsener Bronzedrache müssen feststellen, dass sich ihre jahrhundertealte Feindschaft zu einer romantischeren Leidenschaft entwickelt.
3	Ein Dschinn hofft darauf, einen Topasdrachen zu überzeugen, dass dieser seine Anwesenheit duldet. Er will dafür einen Zyklopenklan vertreiben, der den Drachen belästigt.
4	Ein ausgewachsener Topasdrache wird nach vielen Jahren mit seinem jungen Drachenkind vereint. Die beiden merken, dass sie gemeinsame Jagden genießen.
5	Ein stürmischer Marid flutet immerfort den sorgfältig ausgetrockneten Hort eines Topasdrachen.
6	Ein Sahuagin-Baron versucht, die Unterstützung anderer Sahuagin zu gewinnen, um einen Topasdrachen zu vertreiben, der das Revier der Seeteufel beansprucht.
7	Ein Piratenkapitän erzählt Geschichten über den Schatz eines ausgewachsenen Topasdrachen, während er versucht, eine Mannschaft zu bilden, um den Hort des Drachen zu überfallen.
8	Ein Schiff kentert in der Nähe des Horts eines ausgewachsenen Topasdrachen. Der Drache beansprucht die Überreste der Fracht. Die Überlebenden – einschließlich des drachenblütigen Schiffskapitäns – will er über ein Lösegeld zurück in die Stadt verkaufen, aus der sie kamen.

Verbindungen von uralten Topasdrachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein uralter Topasdrache beschließt, die örtlichen Klans von Ogern und Banditen aufeinanderzuhetzen, damit sie sich gegenseitig auslöschen.
2	Ein ausgewachsener Bronzedrache ignorierte bislang die Bitten einiger Dorfbewohner, sich um einen uralten Topasdrachen zu kümmern, der Vieh und Bauern gleichermaßen tötet. Doch nun hat der Topasdrache das Kind des Bronzedrachen getötet.
3	Der Hort eines uralten Topasdrachen beherbergt ein Portal zum Elementaren Chaos.
4	Ein uralter Bronzedrache und ein uralter Topasdrache sind in einen Konflikt verstrickt, der die Schifffahrts- und Karawanenwege einer Großstadt bedroht.

Horte von Topasdrachen

Topasdrachen fühlen sich am Meer am wohlsten. Sie verbringen die meiste Zeit damit, sich zu sonnen, und haben keine Lust, nass zu werden. Nur ein bisschen Gischt empfinden sie als angenehm. Doch sie lieben den Anblick des Wassers, weshalb sie ihre Horte hoch an Uferklippen errichten oder an Stränden, die sich nahezu perfekt zum Sonnen eignen, wo sie genau das tun können.

Ihre Vorlieben in Sachen Hortwahl sorgen oft für Konflikte mit anderen Kreaturen. Topasdrachen lehnen es ab, ihre erwählten malerischen Orte mit irgendetwas anderem zu teilen, was keine Nahrung ist. Sie verlassen aber auch häufig ihre Horte, um neue Eindrücke zu suchen, so dass sich die Innenbereiche ihrer Horte oft unfertiger anfühlen als die anderer Drachen. Topasdrachen schmücken ihre Horte mit Spiegeln, damit sie größer und heller wirken, sowie mit Stoffen und Objekten in Goldtönen, die zu ihren Schuppen passen. Sie sind besessen, was die Organisation ihrer Schätze angeht, zeigen sie aber so gut wie niemandem.

Hort eines Topasdrachen

Karte 5.14

Merkmale der Horte von Topasdrachen

Der auf Karte 5.14 gezeigte Hort eines Topasdrachen liegt zwischen den felsigen Klippen und Stränden einer zerklüfteten Küste. Der Hort befindet sich in einem Höhlenkomplex nahe der Spitze der Klippen, 15 Meter über den Sandstränden, Felsvorsprüngen und Inseln darunter. Er hat folgende Merkmale:

Felsnase: Ein flacher, nahezu vollkommen unbewachsener Felsvorsprung mit steilen Kalksteinwänden bietet einen bequemen Ort für den Drachen, um sich zu sonnen und die Wellen unter sich zu betrachten.

Zugangstunnel: Ein langer Tunnel führt von der Felsnase zum Herzen des Horts.

Geschmückte Kavernen: Die Wände des Horts sind größtenteils noch in ihrem natürlichen Zustand. Der Drache hing allerdings seine Sammlung aus nautischen Gemälden, Spiegeln und sonnenfarbenen Wandteppichen auf. Zahlreiche Laternen aus Gold und Glas hängen von der Decke und verleihen dem Ort ein warmes, gemütliches Licht. Die Laternen könnten magisch sein oder es kümmern sich Diener um sie. Die Böden sind mit weichen sandfarbenen Teppichen bedeckt.

Schatzkammer: Eine kleine Kammer in der oberen linken Ecke der Karte birgt den Schatz des Drachen. Dieser Bereich ist ähnlich dekoriert wie die Hauptkammer. Seine gesammelten Juwelen und Goldstücke sind sorgfältig sortiert und in Truhen verstaut, die sich auf goldgetriebenen Regalen stapeln.

Oberer Klippenpfad: Ein zweiter Ausgang aus der Höhle ermöglicht es dem Drachen, rasch in den Hort zu gelangen. Er führt zu einem schmalen Pfad, der rechts von einem steilen 15 Meter tiefen Abgrund und links von einer ebenso steilen Klippenwand begrenzt wird, die keinerlei Kletterpunkte bieten. Der Drache versah diesen Pfad mit Stolperdrahtalarmen und kleineren Sprengfallen.

Inseln: Drei kleine Inseln ragen unterhalb des Felsvorsprungs aus dem Wasser. Die größte verfügt über Klippen, die steil zu einem Plateau zwölf Meter über dem Meeresspiegel ansteigen. Hier sonnt der Drache sich manchmal und verzehrt auf diesem Plateau auch viele Mahlzeiten.

Astilabor

Wie viele Großwyrme wird der weibliche Topasdrache Astilabor oft fälschlicherweise für eine Drachengöttin gehalten – in diesem Fall für die Göttin der Gier. In vielerlei Hinsicht ist sie ein Archetyp für alle Drachenarten und verkörpert den Wunsch, Reichtum zu erlangen und zu horten. Ihr Verlangen entspringt allerdings nicht der Gier, sondern ihrem Studium der materiellen Ebene, der dortigen Magie und der Verbindung der Drachen zu beidem. Drachen auf vielen Welten ehren Astilabor, indem sie neue Horte errichten, um ihre Schätze unterzubringen, und sie so mit der Magie der umliegenden Region verbinden.

Schätze von Topasdrachen

Topasdrachen verachten alles, was aus Bronze gefertigt ist, horten aber liebend gern Gold sowie gelbe und orangefarbene Edelsteine, die zu ihren Schuppen passen. Sie bevorzugen Schätze mit maritimen Motiven sowie Sonnendarstellungen und Spiegel, um ihr eigenes Spiegelbild zu betrachten und das Sonnenlicht in ihre Höhlen umzuleiten.

Topasdrachen halten ihre Horte gern gut beleuchtet und verbringen endlose Stunden damit, dem Spiel des Lichts auf ihren Schätzen zuzusehen. Manche sortieren ihre Schätze obsessiv nach minimalen Farbschattierungen und richten dann Spiegel so aus, dass das Funkeln ihren Schatz größer erscheinen lässt. Ganz gleich, wie stolz Topasdrachen auch auf ihren Schatz sind: Sie haben kein Interesse daran, mit ihm anzugeben. Selbst jene seltenen Kreaturen, die herzliche Beziehungen zu einem Topasdrachen pflegen, bekommen seinen Schatz wahrscheinlich nie zu sehen.

Kunstgegenstände von Topasdrachen

W8	Gegenstand
1	Die verzierte Statue einer Seeschlange, die Meeresgeräusche macht, wenn man auf ihre Edelsteinaugen drückt
2	Ein Satz aus sieben Messingspiegeln mit Kugelgelenken, um Licht in verschiedene Richtungen zu lenken
3	Ein Buntglasfenster, das eine goldene Stadt zeigt, deren Gebäude mit Drachenstatuen und anderen geflügelten Kreaturen geschmückt sind
4	Eine goldene Ausspähungsschale, die zufällige, ständig wechselnde Ansichten des Elementaren Chaos zeigt
5	Eine drei Meter hohe Statue eines Drachen, aus einem einzigen Stück gelben Kristalls geschlagen (der Drache hält sie für schmeichelhaft – mit Ausnahme des Schwanzes)
6	Ein große, flache Schale mit Wasser, auf der ein Satz zerbrechlicher Holzschiffchen schwimmt – spricht man bestimmte Befehlsworte, entstehen Wellen und Strudel in der Schale
7	Ein großer kugelförmiger Goldkronleuchter, der Sonnenlicht aussendet und von einem kunstvoll gefertigten Satz ineinandergreifender Glasbänder umgeben ist, die Gravuren in einer unbekannten Sprache besitzen
8	Ein Satz goldener Krallenringe mit eingelegten Topasen, graviert mit den Namen von Bronzedrachen, die der Topasdrache getötet hat

Weisse Drachen

Ich genieße angeregte Debatten ... nur nicht mit weißen Drachen. Sie sind allesamt unmöglich und ignorant. Die Luft muss in ihren arktischen Breiten irgendwie anders sein.

– Fizban

Nutze die Tabellen, Karten und anderen Informationen in diesem Abschnitt, um einzigartige Begegnungen mit weißen Drachen zu erschaffen.

Einen weissen Drachen erschaffen

Verwende die Tabellen für die Persönlichkeitsmerkmale und die Ideale von weißen Drachen, um dich bei der Darstellung unverwechselbarer Vertreter ihrer Art inspirieren zu lassen, und die Zaubertabelle der weißen Drachen, um Zauber für einen zauberwirkenden Drachen auszuwählen.

Persönlichkeitsmerkmale von weissen Drachen

W8	Merkmal
1	Redselige Leute sind die gefährlichsten. Deshalb fresse ich sie als Erstes.
2	Ich grüble über vergangene Begegnungen mit Feinden und halte Neuankömmlinge manchmal für meine langjährigen Gegner.
3	Ich erinnere mich an viele kleine Wissenshäppchen, die ich im Lauf der Jahrhunderte aufschnappte, habe aber keinerlei Gespür für ihre Bedeutung.
4	Ich mag den Geschmack von warmem Blut nicht und wasche mir nach dem Kampf den Mund mit Schnee aus.
5	Immer wenn ich einer neuen Art von Kreatur begegne, versuche ich, sie in meinen Hort zu locken, um sie meiner Sammlung aus gefrorenen Trophäen hinzuzufügen.
6	Ich gab dem Wind, der durch meinen Hort bläst, einen Namen und unterhalte mich oft mit ihm. Er ist mein einziger Gefährte.
7	Ich reagiere auf jeden aggressiv, der mein Revier infrage stellt – selbst wenn ich nicht direkt gewinnen kann.
8	Ich habe das Bedürfnis, kleinere, schwächere Kreaturen zu schützen, die von größeren Monstern gequält werden.

Ideale von weissen Drachen

W6	Ideal
1	**Fressgier:** Hat eine Kreatur das Pech, mir über den Weg zu laufen, stelle ich mir zwei Fragen: Habe ich gerade Hunger? Und wenn nicht, werde ich später Hunger haben? (Alle)
2	**Überleben:** Die Welt ist hart und unversöhnlich. So wie ich. Ich tue, was immer auch nötig ist, um zu überleben. (Alle)
3	**Dominanz:** Es macht mir Freude, andere zum Zittern zu bringen, weil sie wissen, dass ich sie jederzeit töten könnte. (Böse)
4	**Abgeschiedenheit:** Alle anderen Kreaturen sind entweder Beute oder Rivalen. Was meint ihr mit „Gesellschaft"? (Alle)
5	**Rache:** Jede Narbe auf meinen Schuppen und jeder Schatz außerhalb meiner Reichweite ist eine Schmach, die es auszumerzen gilt. (Böse)
6	**Dienst:** Ich lebte früher wie ein Tier, doch dann erfuhr ist, was möglich ist, wenn man seine kleinlichen Bedürfnisse für den Dienst an einer größeren Sache zurückstellt. (Rechtschaffen)

Zaubertabelle der weissen Drachen

Alter	Zauberrettungswurf-SG	Bekannte Zauber
Jung	12	*Windstoß*
Ausgewachsen	14	*Windstoß*
Uralt	16	*Eissturm*, *Windstoß*

Abenteuer mit weissen Drachen

Die Tabelle „Abenteuerideen für weiße Drache" bietet Vorschläge für Geschichten und Szenarien mit ihrer Beteiligung.

Abenteuerideen für weisse Drachen

W8	Abenteueridee
1	Ein weißer Drache hungert eine befestigte Siedlung aus, indem er die örtlichen Karibuherden dezimiert.
2	Die Worte eines Rituals zur Besänftigung eines rachsüchtigen Geists wurden auf die Haut eines Frostriesendruiden tätowiert – der im Eis des Horts eines weißen Drachen eingesperrt ist.
3	Aarakocra sind eine Plage in den Tieflanden, seit die Ankunft eines weißen Drachen sie von ihren Nistplätzen im Gebirge vertrieb.
4	Ein Gegenstand, den aus dem Schatz eines weißen Drachen gestohlen wurde, wird als Familienerbstück an einen Abenteurer weitergegeben – und der Drache kommt, um es sich zurückzuholen.
5	Nach der Vertreibung eines weißen Drachen entdeckte eine Abenteurergruppe einen mächtigen Dämonen, der im Eis des Drachenhorts eingesperrt ist. Doch nun schmilzt das Eis und der Dämon wird bald erwachen – daher muss der Drachen zurückgelockt werden.
6	Ein weißer Drache überfällt abgelegene Bauernhöfe, um essbare Geschenke für seine Gefährtin zu beschaffen, die einen ungewöhnlichen Geschmack hat.
7	Ein weißer Drache nimmt Rache an einem rivalisierenden Silberdrachen, indem er dessen humanoide Gefährten ermordet.
8	Ein Frostriese will einen weißen Drachen unterjochen, in der Hoffnung, mit seiner Hilfe den derzeitigen Jarl der Frostriesen zu stürzen. Als Gegenleistung für die Hilfe von Abenteurern verspricht der Riese Frieden zwischen seinem Klan und den Siedlungen in der Nähe.

Verbundene Kreaturen

Weiße Drachen sind von Natur aus territorial und wild, so dass sie selten Bündnisse eingehen. Wenn sie älter werden, erkennen manche aber, wie nützlich das sein kann. Sehr viel häufiger begegnet du weißen Drachen in Gesellschaft anderer Kreaturen, weil eine brüchige Übereinkunft oder eine von Abscheu geprägte Knechtschaft sie zusammenbringt. Ihnen fehlt einfach die Macht, um solche Gefährten direkt zu dominieren.

Verbindungen von weissen Drachennestlingen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Zwei Eismephits erfreuen sich daran, Dorfbewohner in den Hort eines weißen Drachennestlings zu jagen, damit sie gefressen werden.
2	Ein brütender Greif fand ein Drachenei und kümmerte sich zusätzlich zu seinem eigenen Gelege darum. Obwohl der weiße Drachennestling die anderen Küken einfach auffraß, behandelt der Greif ihn nun als seinen Nachwuchs und verteidigt ihn eifersüchtig.
3	Ein Kriegerklan adoptiert einen weißen Drachennestling als heiligen Wächter des Klans und bringt ihm gefangene Feinde als Opfer dar.
4	Yetis ketten einen weißen Drachennestling an den Eingang ihres Baus, um Plünderer abzuschrecken.
5	Ein wohlmeinender Druide versucht, einen weißen Drachennestling als Hüter der Natur großzuziehen: Der Drache soll nur Monstrositäten jagen. Der Nestling greift jedoch immer wieder andere Kreaturen an.
6	Eine Ogerbande hält einen weißen Drachennestling in einem Käfig in der Nähe ihrer Speisekammer. Sie hat entdeckt, dass sein Kälteodem ihr Fleisch länger frisch hält.

Verbindungen von jungen weissen Drachen

W6	Verbundene Kreaturen
1	Ein junger weißer Drache und ein junger Remorhaz ringen um die Kontrolle über dasselbe Revier und ihre Auseinandersetzungen bedrohen die anderen Kreaturen in der Gegend.
2	Ein junger weißer Drache übernimmt die Kontrolle über einen unsichtbaren Pirscher und entsendet ihn, um Schätze zu stehlen.
3	Ein junger weißer Drache erlaubt einem Klan von Tiefengnomen, Bergbau in seinem Zuhause in den Bergen zu betreiben. Im Austausch bekommt er einen ordentlichen Anteil an den gefundenen Edelsteinen.
4	Ein Frostriesenjäger zog einen jungen weißen Drachen auf, seit dieser schlüpfte. Nun sind die beiden unzertrennlich.
5	Ein junger weißer Drache wird von einem Flammenschädel schikaniert, der an einen magischen Gegenstand gebunden ist, den der Drache sich vor Kurzem aneignete.
6	Ein junger weißer Drache verfolgt seit Tagen eine Mammutherde, weil er versucht, deren neugeborene Kälber zu reißen.

Verbindungen von ausgewachsenen weissen Drachen

W8	Verbundene Kreaturen
1	Ein Piratenkapitän nutzt den hartnäckigen Nebel beim Hort eines ausgewachsenen weißen Drachen, um Verfolgern zu entkommen. Er stellt den Drachen mit einem Anteil der Beute zufrieden.
2	Ein Dschinn schwört, einem ausgewachsenen weißen Drachen für ein Jahr und einen Tag zu dienen, weil dieser den vorherigen Herrn des Dschinn verschonte.
3	Ein Arkanaloth versucht, einem ausgewachsenen weißen Drachen Informationen zu entlocken. Er hofft, dass dieser ihn zu einem verlorenen Quell magischer Macht führt.
4	Ein ausgewachsener weißer Drache wurde vor Jahrzehnten von Teufeln gefangen genommen. Nun dient er einem Eisteufel als Reittier.
5	Ein Betrachter bringt einen ausgewachsenen weißen Drachen dazu, seine Feinde auszulöschen, indem er immer neue Geschichten erfindet, wie besagte Feinde den Drachen angeblich beleidigt haben.
6	Ein Sturmriese und ein ausgewachsener weißer Drache sind in ein tödliches Katz-und-Maus-Spiel verwickelt, bei dem sie eine Schneise der Verwüstung hinterlassen.
7	Ein ausgewachsener weißer Drache bringt dem uralten Kristalldrachen, der ihn aufgezogen hat, regelmäßig ein Maul voll Edelsteine. Sein Gönner ist inzwischen zu alt und zu müde, um selbst nach Mineralienadern zu suchen, um sich zu ernähren.
8	Ein Klan von geflügelten Kobolden behandelt die Luftströme und Eisrutschen im Hort eines ausgewachsenen weißen Drachen wie einen Hindernisparcours. Der Drache denkt sich gern immer gefährlichere Routen aus, die die Kobolde dann bewältigen sollen.

Verbindungen von uralten weissen Drachen

W4	Verbundene Kreaturen
1	Ein Todesritter und ein uralter weißer Drache tauschen Geschichten über alte Feinde und vergoltene Beleidigungen aus – so nähren sie den Rachedurst, der sie beide am Leben erhält.
2	Ein uralter weißer Drache überfällt immer wieder ein ausgewachsenes Silberdrachenpaar, das seinen Hort ganz in der Nähe hat.
3	Ein uralter weißer Drache bewacht das Seelengefäß eines Lichs, das er in einem Eisgrabmal eingeschlossen hat. Der Lich kommt regelmäßig zu Besuch und bringt als Bezahlung fabelhafte Schätze mit.
4	Eine Orkgemeinde glaubt, ein uralter weißer Drache sei die Wiedergeburt eines ihrer legendären Anführer. Sie beten den Drachen schon so lange an, dass er nun selbst an die Geschichte glaubt und stolz auf Orkisch über die Triumphe der Orks spricht.

Horte von weissen Drachen

Der Hort eines weißen Drachen ist ein eiskalter Ort von tiefer Einsamkeit. Vergessene Bergfestungen, unzugängliche Abgründe und gefrorene Höhlen, die tief unter Gletschereis begraben sind, wären typische Orte, nach denen weiße Drachen suchen, um sich dort ihr Heim einzurichten.

Weiße Drachen genießen das traurige Klagen des Windes. Sie entscheiden sich deshalb oft für Horte mit langen, gewundenen Tunneln, durch die eisige Böen jaulen. Sie stecken nur selten Arbeit in den Ausbau ihrer Horte, doch wenn sie das tun, modulieren sie gern die Windströmungen, um möglichst angenehme Töne zu erzeugen. Die labyrinthartigen Tunnel und die spiegelglatten Eisflächen im Hort eines weißen Drachen verwirren Möchtegern-Diebe und können ihre Flucht vereiteln.

Merkmale der Horte von weissen Drachen

Der auf Karte 5.15 gezeigte Hort eines weißen Drachen ist eine natürliche Steingrotte an der Seite einer Klippe mit einer Gletschereisdecke. Er hat folgende Merkmale:

Höhleneingang: Der Eingang ist eine Höhle am felsigen Fuß der Klippe. Geht der Drache auf die Jagd, versperrt eine Eiswand den Eingang zur Höhle. Hält der Drache sich im Hort auf, lässt er den Höhleneingang offen, damit die Höhle „atmen" kann.

Eisbach: Das Innere der Höhle ist ein gewundener Steintunnel, den ein unterirdischer Bach in den Fels fraß. Durch die Anwesenheit des Drachen ist er zugefroren. Der Bach ergießt sich stufenweise über niedrige, vereiste Kaskaden und bildet so eine frostige Treppe.

Speisesaal: Eine kleine Kammer neben dem Bach und gleich hinter dem Höhleneingang ist der Speisesaal des Drachen. Er enthält die grausigen Überreste seiner letzten Mahlzeiten.

Felsgrotte: Hinter der obersten Kaskade liegt die Grottenebene: eine felsige Höhle, die dämmrig von blauem Licht erhellt wird, das durch das eisige Gewölbe hoch droben dringt. Die größten der gefrorenen Trophäen des Drachen sind über die Grotte verstreut.

Niedrige Kaverne: Jenseits der Grotte führt der Bach zu einer Kaverne mit einer niedrigen Decke, die dem Drachen als Schlafplatz diente, als er noch kleiner war. Nun sind womöglich die Schergen des Drachen dort untergebracht.

Obere Kaverne: Hoch über dem Boden der Grotte befindet sich eine große Höhle, in der der Drache ruht und den Großteil seines Schatzes verwahrt. Die Höhle öffnet sich zu einem schmalen Steinschelf, der aus der Wand der Grotte ragt und sie fast ganz umschließt. Der Schelf ist fest, aber vereist, und es gibt keine klaren Möglichkeiten, ihn zu erreichen, außer man fliegt oder erklimmt die glatten Steinwände.

Eiskuppel: Über dem Schelf befindet sich eine gefrorene Kuppel, die mit Eiszapfen übersät ist. Das Eis hier ist gerade dünn genug, dass der Drache ins Freie durchbrechen könnte, falls eine schnelle Flucht notwendig wird.

Zusätzliche Hortaktionen

Nach deinem Ermessen kann ein legendärer – ausgewachsener oder uralter – weißer Drache eine oder beide der folgenden zusätzlichen Hortaktionen in seinem Hort ausführen.

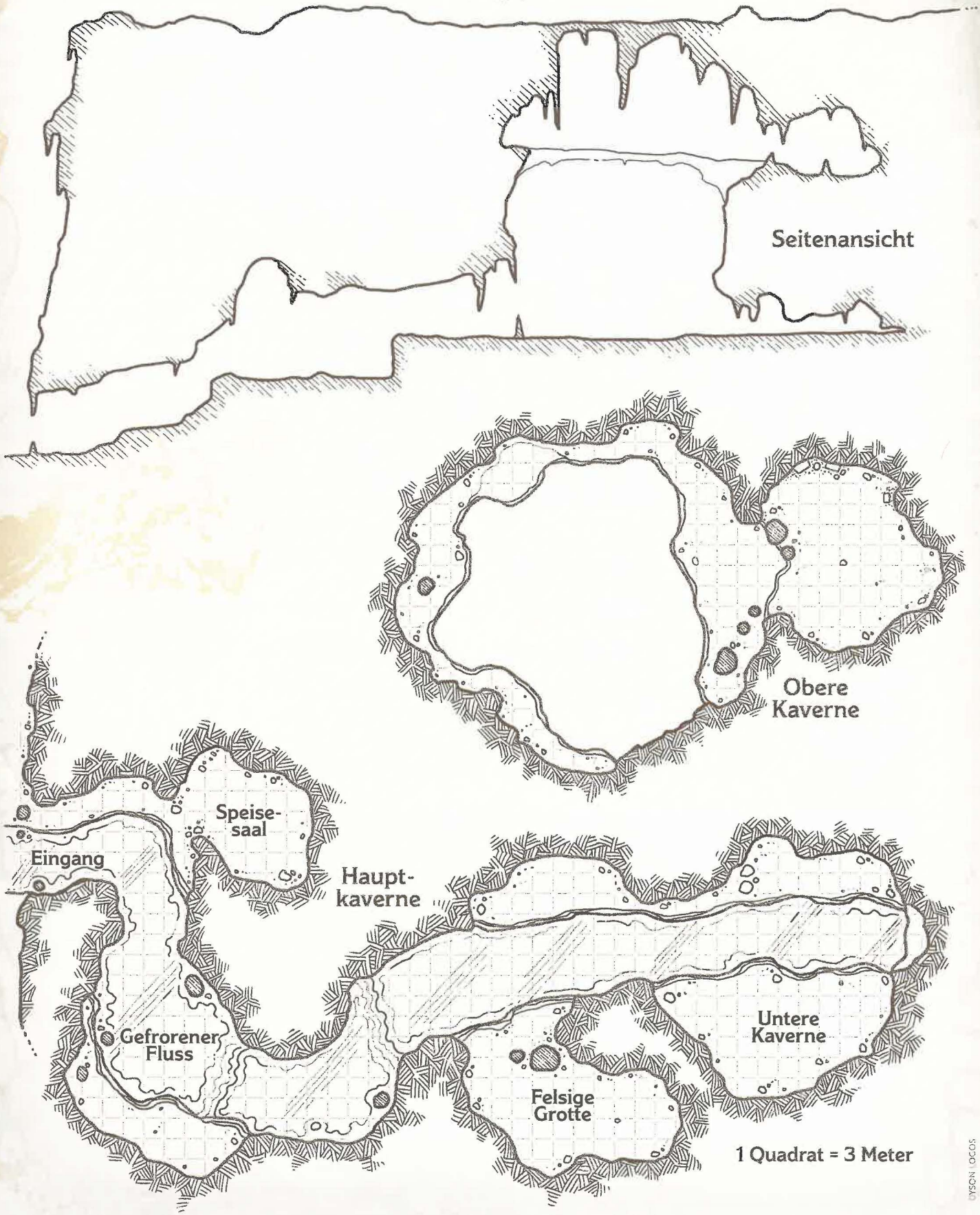
Blendender Graupel: Stechender Graupel breitet sich in einer Sphäre mit einem Radius von 4,5 Metern um einen Punkt herum aus, den der Drache innerhalb von 36 Metern sehen kann. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls ist sie blind, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht.

Wirbelwind: Ein Sturm weht in einer Sphäre mit einem Radius von neun Metern, die auf den Drachen zentriert ist (siehe das *Spielleiterhandbuch* für Regeln bei Sturm). Die Flugfähigkeit des Drachen wird vom Sturm nicht beeinflusst. Er hält an, bis der Drache das nächste Mal eine Hortaktion ausführt oder bis der Drache stirbt.

SIMON DOMINIC

Hort eines weissen Drachen

Karte 5.15



DYSON LOGOS

Regionale Effekte

Jeder dieser Effekte kann in der Umgebung des Horts eines weißen Drachen zusätzlich oder anstelle der im *Monsterhandbuch* beschriebenen Effekte auftreten.

Beißende Kälte: Extreme Kälte hüllt das Land innerhalb von 9,6 Kilometern um den Drachenhort ein (siehe das *Spielleiterhandbuch* für Regeln bei extremer Kälte). Ist das Klima in der Umgebung bereits extrem kalt, wirkt die Kälte betäubend: Kreaturen in der Umgebung ohne Immunität oder Resistenz gegen Kälteschaden sind bei Stärke- und Geschicklichkeitswürfen im Nachteil.

Spiegeleis: Die eisigen Oberflächen im Drachenhort reflektieren das Licht wie Spiegel: Andere Kreaturen im Hort als der Drache sind bei Fertigkeitswürfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) im Nachteil, wenn sie sich verstecken wollen. Zusätzlich haben andere Kreaturen als der Drache an jeder Kreuzung oder Abzweigung eine 50-prozentige Chance, in eine andere Richtung zu gehen, als sie beabsichtigen.

Schätze von weissen Drachen

Weiße Drachen bevorzugen Edelsteine und Edelmetalle, die das kalte Funkeln von Eis widerspiegeln. Über die Böden ihres Horts liegen oft Diamanten, Mondsteine und Quarz sowie Silber- und Platinmünzen verstreut. So entsteht der Eindruck eines Flusses aus Sternen, wenn Licht auf sie fällt. Obwohl weiße Drachen auch Gold und Kupfer schätzen, vergraben sie solche Metalle für gewöhnlich in mit Steinen oder Schnee gefüllten Gruben, damit ihr gelber Glanz die Optik ihres Horts nicht stört.

Raureif

Raureif ist eine Gefangene ihrer Vergangenheit. Diese mittlerweile uralte weiße Drachendame wurde in Gefangenschaft aufgezogen und von einem uralten Ritterorden als Reittier abgerichtet. Mithralplatten wurden magisch mit ihrem Schädel und Brustbein verschmolzen. Die Verzauberung darauf band sie in den Dienst ihres Reiters. Und obwohl dieser Reiter und sein Orden seit Jahrhunderten tot sind, bindet die Magie der Mithralplatten Raureif noch immer an jenen Ort, an dem ihr Reiter starb. Nur im Winter, wenn ihre Kräfte auf ihrem Höhepunkt sind, kann sie der verfallenen Zitadelle entkommen, die zu ihrem Hort geworden ist. Dann überzieht sie die umliegenden Lande mit Angst und Schrecken.

Raureifs frühere Erfahrungen machen sie allen Humanoiden gegenüber misstrauisch, und häufig lässt sie ihren Zorn ohne Provokation an ihnen aus. Sie duldet allerdings die Anwesenheit der Kultisten, die sich in ihrem Hort niederließen: Sie versorgen sie in den langen Monaten, in denen sie nicht jagen kann, mit Nahrung. Raureif sucht auch nach einem Weg, sich von ihren Mithralfesseln zu befreien, und wird sich vorsichtig mit Zauberkundigen unterhalten, die ihr helfen könnten. Ansonsten plant sie, während ihrer Winterüberfälle weiterhin Schätze anzuhäufen, bis sie mächtig genug ist, um ihre Ketten selbst zu sprengen – ein für alle Mal.

Der Großteil des Schatzes eines weißen Drachen besteht aus Trophäen, die er besiegten Feinden abgenommen hat. Zu diesen Trophäen zählen mächtige Waffen oder kunstvolle Insignien mit beträchtlichem Wert, doch es kann ebenso gut wertloser Schrott sein. Weiße Drachen horten Trophäen nicht wegen ihres materiellen Werts, sondern als Beweis für die eigene Dominanz. Der Hort eines uralten weißen Drachen ist ein buchstäblicher Erinnerungspalast und ein Labyrinth aus reifverkrusteten Schätzen, die die Geschichte der vielen Siege des Drachen erzählen.

Kunstgegenstände von weissen Drachen

W12	Gegenstand
1	Ein Kriegshorn, geschnitzt in Form eines Drachenkopfs mit weit aufgerissenem Maul – der Drache nennt es den „Kleinen Tröterich“
2	Eine Statue, die einen Elfenpaladin mit nach oben gewandtem Gesicht zeigt – sein Körper wurde durch die Krallen des Drachen verunstaltet
3	Ein Mammutstoßzahn, in den Bilder aus der Geschichte eines Nomadenstamms geritzt sind – der Drache nutzt den Stoßzahn, um anzuzeigen, wo er seinen Goldhaufen vergraben hat
4	Ein Umhang in Riesengröße, der mit Silberlitzen geschmückt wurde – der Drache hat damit das Nest für sein Ei ausgelegt
5	Ein mit Fellen überhäufter Holzthron, auf dem jeder Besucher Platz nehmen muss, während der Drache von dem schaurigen Ende berichtet, das den vorherigen Besitzer ereilte
6	Ein riesiges Holztor, das mit Schnitzereien versehen und bemalt wurde, um einen Monarchen auf dem Thron mit Schwert und Zepter zu zeigen – der Drache klopft gelegentlich mit dem Knöchel gegen das Tor, hält kurz inne und gluckst dann: „Keiner zu Hause!“
7	Die Krone eines Frostriesenjarls mit abgebrochenen Zacken – der Drache setzt die Krone gern auf einen eisigen Stalagmiten, um sie dann mit dem Schwanz herunterzuschlagen
8	Der Bug eines Schiffs, geschnitzt in Form eines Löwen – der Drache brüllt den Löwen manchmal an
9	Ein vergoldeter Schild mit dem heiligen Symbol eines vergessenen Gottes – der Drache schnippt gern mit einer Kralle gegen den Schild, weil ihm das entstehende Geräusch gefällt
10	Ein zeremonieller Amboss aus Zwergenfertigung – betrachtet der Drache den Amboss, verkündet er liebevoll: „Sieben auf einen Streich!“
11	Ein langer Wandteppich aus besticktem Leinen, der die Geschichte des Bürgerkriegs eines uralten Reiches zeigt – der Drache „liest“ gern den Teppich, wenn er nicht schlafen kann
12	Eine Glocke, in die Bilder einer Engelsschar graviert wurden und die immer noch in einem zertrümmerten Glockenturm hängt – der Drache läutet die Glocke mit dem Schwanz und knurrt bei jedem Glockenschlag den Namen eines besiegten Feindes

Ein tobsüchtiger blauer Grosswyrm bedroht eine ganze Welt, deren grössten Helden Bahamut zur Seite steht.

KAPITEL 6

BESTIARIUM

ÄLTESTENGEHIRN-DRACHEN

IN DEN WELTEN DER MATERIELLEN EBENE UND DARÜBER hinaus gibt es drakonische Kreaturen in zahllosen Varianten. In diesem Kapitel wird die Familie der Edelsteindrachen vorgestellt, welche mit den chromatischen und metallischen Drachen aus dem *Monsterhandbuch* verwandt sind. Außerdem sind darin zusätzliche Kreaturen der Drachenart sowie Kreaturen enthalten, die häufig bei Drachen oder in ihren Horten zu finden sind.

Diese Monster sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Informationen zum Verwenden des Wertekastens einer Kreatur findest du in der Einführung des *Monsterhandbuchs*.

ÄLTESTENGEHIRN-DRACHEN

Eine Gedankenschinderkolonie in der Nachbarschaft ist keine Kleinigkeit. Trostreich ist allenfalls, dass ihr Einfluss sich nicht weiter erstreckt als der ihres Ältestengehirns. Auch dieser Umstand ist Makulatur, wenn es der Kolonie gelingt, einen Drachen zu fangen. Die Gedankenschinder arbeiten zusammen, um den Drachen zu fesseln und einer grausigen Verwandlung zu unterziehen, indem das Ältestengehirn sich auf den Drachenrücken setzt und seine Tentakel ins Drachenhirn versenkt. Das albtraumhafte Ergebnis ist ein Ältestengehirn-Drache.

Befreit aus dem Gefängnis seines Hirnbads und mit der Beweglichkeit des Drachenkörpers kann das Ältestengehirn als mächtiger General in Illithidenarmeen dienen. Der Ältestengehirn-Drache ist nicht nur eine physische, sondern auch eine psychische Gefahr voller aberranter und psionischer Kraft. Auch die Odemwaffe des Drachen mutiert bei seiner Verwandlung und wird zu einem Strom von Hirnflüssigkeit voller Illithidenlarven. Diese Larven können ihre Opfer rasch töten und zu Gedankenschindern machen, sodass der Ältestengehirn-Drache nicht lange braucht, um seine eigene Kolonie zu gründen und mit sich zu führen.

ÄLTESTENGEHIRN-DRACHEN

Gigantische Aberration, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 350 (20W20+140)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	13 (+1)	25 (+7)	21 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Rettungswürfe Kon +14, Int +12, Wei +11, Cha +14
Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +18
Schadensimmunitäten Psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Blindsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 28
Sprachen Drakonisch, Tiefensprache, Telepathie auf 8 km
Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP) **Übungsbonus** +7

Belagerungsmonster: Der Drache fügt Objekten und Strukturen doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Ungewöhnliche Natur: Der Drache muss nicht atmen oder schlafen.

AKTIONEN

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden plus 11 (2W10) psychischer Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W6+8) Hiebschaden.

Larvenbrühenodem (Aufladung 5-6): Der Drache stößt Brühe in einer 36 Meter langen, 4,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 55 (10W10) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Unabhängig vom Rettungswurf wird die Kreatur mit Illithidenlarven infiziert, sofern sie kein Konstrukt oder untot ist.

Infizierte Kreaturen erleiden zu Beginn jedes ihrer Züge 16 (3W10) psychischen Schaden. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt nach dreimaligem Erfolg beenden. Wenn die Kreatur das Ziel von Magie zum Brechen von Flüchen ist oder mindestens 40 Trefferpunkte regeneriert, sterben die Larven sofort, und ihre Wirkkraft auf die Kreatur endet.

Wenn die Trefferpunkte eines infizierten Humanoiden auf 0 verringert werden, ist die Kreatur stabil, bleibt aber 6W12 Stunden lang bewusstlos. Endet die Bewusstlosigkeit, verwandelt sich die Kreatur in einen Gedankenschinder (siehe *Monsterhandbuch*) mit all seinen Trefferpunkten. Wird der Zauber *Wunsch* auf die bewusstlose Kreatur gewirkt, so endet der Befall, und sie verwandelt sich nicht in einen Gedankenschinder.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff, zwei Klauenangriffe und einen Tentakelangriff aus.

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 12 (1W8+8) psychischer Schaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 18): Der Drache kann bis zu vier Ziele zugleich gepackt halten.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Konzentration zerschmettern (kostet 2 Aktionen): Der Drache zielt auf eine Kreatur, die er gepackt hält. Die Konzentration des Ziels auf einen gewirkten Zauber oder ein Attribut endet, und das Ziel erleidet 19 (3W12) psychischen Schaden.

Tentakel: Der Drache führt einen Tentakelangriff aus.

SCOTT MURPHY (U. JULIEN KOE [N])

Amethystdrachen

Amethystdrachen, die mächtigsten Edelsteindrachen, kennen die Prinzipien des Multiversums von der Schwerkraft bis zu den Ausstrahlungen der äußeren Ebenen und können sie psionisch manipulieren. Ihre natürliche Psionik gibt ihnen eine gewisse Kontrolle darüber, wie stark die physikalischen Gesetze sie betreffen. Sie trotzen der Schwerkraft nicht nur dank ihrer enormen Flügel, und die Gravitation gibt sowohl ihrer verheerenden Odemwaffe als auch den explodierenden Amethystkristallen Kraft, die sie auf ihre Gegner spucken.

Königlicher Purpur

Beim Schlüpfen haben Amethystdrachen Schuppen von stumpfem Purpur. Je größer sie werden, desto strahlender und durchscheinender werden ihre Schuppen, Hörner und Flügelmembranen. Die Schuppen von ausgewachsenen Amethystdrachen gleichen tiefvioletten Amethystkristallen, brechen das Licht und scheinen zu leuchten. Im Laufe des Lebens verblassen die Pupillen, sodass die Augen von uralten Exemplaren wie strahlend weiße oder blassviolette Kristallkugeln wirken. Hinter ihren Köpfen schweben Kristallhörner wie Amethystbrocken. Sie werden von telekinetischer Energie gehalten und verändern ihre Position je nach Stimmung des Drachen.

Kosmologisches Studium

Viele Amethystdrachen sind von der Existenz anderer Welten auf der materiellen Ebene fasziniert, vor allem von den Echos, die manche Drachen in diesen Welten manifestieren können. Außerdem streben sie nach Wissen über die Energien, die von den äußeren Ebenen ausgehen, und studieren die Gezeiten von Gut und Böse, Chaos und Ordnung, damit sie jene beraten können, die so weise sind, auf sie zu hören.

Amethystdrachen sind besonders empfindlich für Durchdringungen des Fernen Reichs mit der materiellen Ebene. Sie hassen die Verderbtheit, die dadurch in die Welt kommt, und sind erbitterte Feinde des Fernen Reichs und aller Kreaturen, die durch dessen Berührung verändert wurden. Seltsamerweise sind sie jedoch fasziniert von Flumphs und mögen sie. Diese Aberrationen stellen sich den Verwüstungen der Gedankenschinder und anderer böser Aberrationen entgegen und erinnern die Amethystdrachen daran, dass man Verbündete auch an den seltsamsten Orten finden kann.

Uralter Amethystdrache

Gigantischer Drache (Edelstein), normalerweise neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 444 (24W20+192)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m (Schweben), Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	14 (+2)	27 (+8)	26 (+8)	19 (+4)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +15, Wei +11, Cha +13
Fertigkeiten Arkane Kunde +22, Heimlichkeit +9, Überzeugen +13, Wahrnehmung +18
Schadensresistenzen Energie, Psychisch
Zustandsimmunitäten Liegend, Verängstigt
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 28
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP) **Übungsbonus** +7

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden plus 13 (3W8) Energieschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Odem der Singularität (Aufladung 5-6): Der Drache erzeugt eine Perle der Gravitation in seinem Maul und entlässt die Energie dann in einem Kegel von 27 Metern. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-23-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 63 (14W8) Energieschaden, und ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Drachen auf 0 verringert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden, und ihre Bewegungsrate ist nicht verringert.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-23-Zauberrettungswurf, +15 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Je einmal täglich: *Bewegungsfreiheit, Ebenenwechsel, Flimmern, Kugel der Unverwundbarkeit, Magie bannen, Schutz vor Gut und Böse, Verständigung, Wasser kontrollieren*

Bonusaktionen

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Drache teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Explosiver Kristall (kostet 3 Aktionen): Der Drache speit einen Amethysten, der an einer Stelle im Abstand von bis zu 18 Metern explodiert, die der Drache sehen kann. Jede Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern um den Punkt muss einen SG-23-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 18 (4W8) Energieschaden und wird umgestoßen.
Klauen: Der Drache führt einen Klauenangriff aus.
Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.

Arkane Schatzkunde

Amethystdrachen sammeln nicht nur materiellen Reichtum, sondern auch Wissen und magische Verfahrensweisen mit der Natur der Ebenen der Existenz, der kosmischen Energien und ferner Welten. Sie lieben Schätze aus verschiedenen Welten der materiellen Ebene, besonders magische Gegenstände und Kunstwerke, welche die Einmaligkeit der verschiedenen Welten symbolisieren. Meist bilden magische Gegenstände, welche Teleportation oder Reisen zwischen den Ebenen gestatten, Zauberbücher voller ähnlicher Magie und Abhandlungen über die Natur des Multiversums das Herzstück eines Amethystdrachenschatzes.

Hort eines Amethystdrachen

Amethystdrachen richten ihre Horte in Höhlen an oder in abgeschiedenen Seen ein. Sie ziehen Höhlen vor, bei denen mindestens ein Eingang unter Wasser steht. Besonders schätzen sie Orte mit einer Mischung aus offenen Bereichen, Verbindungstunneln und Sackgassen, um ihre natürliche und magische Mobilität durch Flug und Teleportation auch in ihren Horten voll zu nutzen.

Der Herausforderungsgrad eines legendären Amethystdrachen wird um 1 erhöht, wenn die Begegnung in seinem Hort stattfindet.

Hortaktionen

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Drache eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden).

Betörendes Flüstern: Der Drache flüstert einer Kreatur in Reichweite telepathisch etwas zu. Die Kreatur muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist vom Drachen bezaubert, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Eine auf diese Weise bezauberte Kreatur gehorcht allen Befehlen des Drachen, so gut sie kann, sofern sie ihr nicht direkt schaden.

Einkerkernde Macht: Der Drache wirkt den Zauber *Energiekäfig*, nutzt dabei seinen Zauberrettungswurf-SG und braucht keine Zauberkomponenten. Der Zauber endet vorzeitig, wenn der Drache diese Hortaktion erneut einsetzt oder stirbt.

Raumprojektion: Der Drache wählt einen Bereich im Hort, in den er hineinpasst. Er existiert im bisherigen sowie im gewählten Bereich zugleich, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Wenn er sich bewegt oder eine Aktion ausführt, kann er sich aussuchen, welche Version von ihm es tut. Wenn ein Effekt oder Angriff auf beide Drachenbereiche zugleich zielen kann, ist der Drache nur einmal betroffen.

Regionale Effekte

Der Gegend um den Hort eines legendären Amethystdrachen wird von seiner Drachenmagie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Gedeihende Wildtiere: Fisch und andere Wasserlebewesen pflanzen sich rasch fort und gedeihen in Gewässern im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort. Wer hier fischt, bekommt die doppelte Ausbeute.

Kristallfülle: In schlammigen Ufern und Seenbetten im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort bilden sich Amethystkristalle und Geoden.

Umfeldprüfung: Einmal täglich kann der Drache den Zauber *Sagenkunde* wirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen, und dabei eine beliebige Person, einen Ort oder ein Objekt im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern um den Hort als Ziel für den Zauber benennen.

Wässrige Sicht: Wasser im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort ist ein Medium für die psionische Anwesenheit des Drachen. Als Aktion kann der Drache den Zauber *Hellsehen* wirken. Dafür benötigt er keine Zauberkomponenten und kann alle Gewässer in der Gegend verwenden.

Wenn der Drache stirbt, kehren die Populationen der Wasserlebewesen um den Hort im Verlauf von 1W10 Tagen auf ein normales Niveau zurück. Es sind weiterhin besonders viele Amethyste vorhanden, doch neue Kristalle und Geoden entstehen in normalem Tempo.

Ausgewachsener Amethystdrache

Riesiger Drache (Edelstein), normalerweise neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 229 (17W12+119)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m (Schweben), Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	21 (+5)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +12, Wei +8, Cha +10
Fertigkeiten Arkane Kunde +15, Heimlichkeit +7, Überzeugen +10, Wahrnehmung +13
Schadensresistenzen Energie, Psychisch
Zustandsimmunitäten Liegend, Verängstigt
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 23
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP) **Übungsbonus** +5

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W10+7) Stichschaden plus 9 (2W8) Energieschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W8+7) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Odem der Singularität (Aufladung 5-6): Der Drache erzeugt eine Perle der Gravitation in seinem Maul und entlässt die Energie dann in einem Kegel von 27 Metern. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-20-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 45 (10W8) Energieschaden, und ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Drachen auf 0 verringert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden, und ihre Bewegungsrate ist nicht verringert.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-18-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Flimmern, Magie bannen, Schutz vor Gut und Böse, Verständigung, Wasser kontrollieren*

Bonusaktionen

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Drache teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Explosiver Kristall (kostet 3 Aktionen): Der Drache speit einen Amethysten, der an einer Stelle im Abstand von bis zu 18 Metern explodiert, die der Drache sehen kann. Jede Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern um den Punkt muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 13 (3W8) Energieschaden und wird umgestoßen.
Klauen: Der Drache führt einen Klauenangriff aus.
Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.

Junger Amethystdrache

Großer Drache (Edelstein), normalerweise neutral

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 168 (16W10+80)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m (Schweben), Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +9, Wei +6, Cha +8
Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Heimlichkeit +5, Überzeugen +8, Wahrnehmung +10
Schadensresistenzen Energie, Psychisch
Zustandsimmunitäten Liegend, Verängstigt
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 20
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP) **Übungsbonus** +4

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden plus 4 (1W8) Energieschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 9 (1W8+5) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Odem der Singularität (Aufladung 5-6): Der Drache erzeugt eine Perle der Gravitation in seinem Maul und entlässt die Energie dann in einem Kegel von neun Metern. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-17-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 36 (8W8) Energieschaden, und ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Drachen auf 0 verringert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden, und ihre Bewegungsrate ist nicht verringert.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Flimmern, Magie bannen, Schutz vor Gut und Böse, Verständigung*

Was war zuerst da, der Edelstein oder der Drache? Es ist eigentlich kein Rätsel: natürlich der Drache.

– Fizban

Amethystdrachennestling

Mittelgroßer Drache (Edelstein), normalerweise neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 75 (10W8+30)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (Schweben), Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +5, Wei +3, Cha +5
Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Heimlichkeit +2, Überzeugen +5, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Energie, Psychisch
Zustandsimmunitäten Liegend, Verängstigt
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Drakonisch, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10+4) Stichschaden plus 4 (1W8) Energieschaden.

Odem der Singularität (Aufladung 5-6): Der Drache erzeugt eine Perle der Gravitation in seinem Maul und entlässt die Energie dann in einem Kegel von 4,5 Metern. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-13-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 22 (5W8) Energieschaden, und ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Drachen auf 0 verringert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden, und ihre Bewegungsrate ist nicht verringert.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-13-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Schutz vor Gut und Böse, Tensers schwebende Scheibe, Unsichtbarer Diener*

ALEX STONE & SHAWN WOOD

Aspekt von Bahamut

Bahamut, auch als Platindrache bekannt, ist Schutzherr und Vorfahr der metallischen Drachen. Nach seiner Flucht aus der Ersten Welt fand er in den Sieben Himmeln des Bergs Celestia eine Heimat. Oft wird er zu den Göttern dieser Ebene gezählt. Abenteurer und Drachen huldigen Bahamut, damit dieser Ehre und Gerechtigkeit bewahrt, und sie erflehen Tapferkeit in größter Gefahr. In aussichtslosen Situationen können mächtige Anhänger mit großen Opfern wie Schätzen oder dem eigenen Leben den Gott dazu bringen, einen göttlichen Aspekt zu senden, um die Welt zu retten. Der Aspekt ist eine physische Manifestation des Platindrachen mit seinen Erinnerungen und seinem Willen – und einem gerüttelt Maß seiner formidablen Stärke.

Bahamuts Aspekt verfügt über die gesamte Pracht des Platindrachen und überragt selbst uralte Drachen. Er ist mit Platinschuppen bedeckt und vereint Merkmale verschiedenster Elemente der fünf Arten metallischer Drachen – mancher Gelehrte meint, sie würden bei jeder Manifestation des Aspekts neu kombiniert. Bahamut bereist aber auch oft unerkannt die materielle Ebene. Sein Aspekt könnte sich also auch als alter Zauberer, junger Mönch oder Vogel manifestieren. Bahamuts Aspekt wird unabhängig von der Form oft von sieben uralten Golddrachen begleitet, die sich gerne als Kanarienvögel tarnen.

Im Kampf bekommen seine Gegner die volle Macht seines Urteils zu spüren, während seine Verbündeten von seiner Gnade profitieren. Sein Odem kann fundamentale Zerstörung wie wundersame Heilung wirken, und es gibt nicht viel in der sterblichen Welt, was ihm etwas anhaben könnte.

CONCEPTOPOLIS

Bahamut hat objektiv betrachtet von allen Drachen die besten Entscheidungen getroffen. Außerdem sieht er am besten aus. Und sein Schatz ist gigantisch.
– Fizban

Aspekt von Bahamut

Gigantischer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 23 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 585 (30W20+270)
Bewegungsrate 18 m, Fliegen 36 m, Graben 18 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	18 (+4)	29 (+9)	25 (+7)	28 (+9)	30 (+10)

Rettungswürfe Kon +18, Int +16, Wei +18, Cha +19
Fertigkeiten Motiv erkennen +18, Überzeugen +19, Wahrnehmung +18
Schadensimmunitäten Blitz, Feuer, Gleißend, Kälte, Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe
Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Gelähmt, Taub, Verängstigt
Sinne Passive Wahrnehmung 28, Wahrer Blick 36 m
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 30 (155.000 EP) **Übungsbonus** +9

Legendäre Resistenz (5-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Aspekt den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Platinbrillanz (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Wenn die Trefferpunkte des Aspekts auf 0 sinken würden, werden seine aktuellen Gesamttrefferpunkte stattdessen auf 500 zurückgesetzt, seine Odemwaffe wird aufgeladen, und er erhält alle verbrauchten Anwendungen seiner legendären Resistenz zurück. Außerdem kann der Aspekt nun eine Stunde lang die Optionen im Abschnitt „Mythische Aktionen" verwenden. Gib der Abenteurergruppe zusätzlich 155.000 EP (310.000 EP gesamt), wenn sie den Aspekt von Bahamut besiegt, nachdem seine Platinbrillanz erfolgt ist.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (2W12+10) Stichschaden plus 22 (4W10) Energieschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10+10) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, wird es gepackt (SG-20-Rettungswurf) und ist festgesetzt, solange es gepackt ist. Der Aspekt kann nur jeweils eine Kreatur packen.

Mehrfachangriff: Der Aspekt führt einen Bissangriff, einen Klauenangriff und einen Schwanzangriff aus.

Odemwaffe (Aufladung 5-6): Der Aspekt setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Erhöhender Odem: Der Aspekt atmet die heilenden Winde des Bergs Celestia in einem Kegel von 90 Metern aus. Jede Kreatur nach Wahl des Aspekts in dem Bereich erhält 71 (13W10) Trefferpunkte und jede Kreatur nach Wahl des Aspekts in dem Bereich, die seit maximal einer Stunde tot ist, wird mit allen Trefferpunkten wiederbelebt.

Platinodem: Der Aspekt atmet gleißende Platinflammen in einem Kegel von 90 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-26-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 66 (12W10) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (2W12+10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-27-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Bonusaktionen

Form ändern: Der Aspekt verwandelt sich magisch in einen beliebigen Humanoiden oder ein Tier. Dabei behält er seine Spielstatistiken abgesehen von der Größe bei. Die Verwandlung endet, wenn der Aspekt sie mit einer Bonusaktion beendet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Legendäre Aktionen

Der Aspekt kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Aspekt am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Der Aspekt führt einen Klauen- oder Schwanzangriff aus.

Wütender Biss (kostet 2 Aktionen): Der Aspekt führt einen Bissangriff aus. Wenn der Angriff eine Kreatur trifft, muss das Ziel einen SG-27-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs vom Aspekt verängstigt.

Mythische Aktionen

Wenn das Merkmal „Platinbrillanz" des Aspekts in der letzten Stunde aktiviert wurde, kann er die Optionen unten als legendäre Aktionen verwenden.

Celestische Lanzen (kostet 3 Aktionen): Der Aspekt beschwört vier riesige Lanzen aus magischer Energie, die an vier Stellen im Abstand von bis zu 45 Metern von ihm nach seiner Wahl zu Boden fallen und verschwinden. Jede Kreatur in einem sechs Meter breiten, 30 Meter hohen Zylinder muss einen SG-27-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 24 (7W6) Energieschaden. Kreaturen im Wirkungsbereich von mehr als einer Lanze sind nur einmal betroffen.

Celestischer Schild (kostet 2 Aktionen): Der Aspekt manifestiert sieben spektrale uralte Golddrachen um sich, die ihn beschützen. Er erhält bis zum Beginn seines nächsten Zugs 77 temporäre Trefferpunkte.

Aspekt von Tiamat

Tiamat, fünfköpfige Ahnin der chromatischen Drachen, verkörpert die Laster böser Drachen. Seit der Zerstörung der Ersten Welt schmort sie in den Neun Höllen – aus freien Stücken, wie man munkelt. Andere meinen, dass sie dort für ihre Untaten büßt, die sie begangen hat, als die Götter die Erste Welt mit ihren Anhängern besiedeln wollten.

Sterbliche, die nach Macht und Reichtum trachten, schwören Tiamat oft die Treue, um ihre Ziele zu erreichen. Viele Anhänger wollten sie aus Avernus befreien – und scheiterten. Doch Tiamat kann ihren Aspekt auch von den Neun Höllen aus auf der materiellen Ebene manifestieren. Anhänger mit genügend Macht, Zorn und dem Schatz eines uralten Drachen können all dies opfern und den Zorn der Drachenkönigin auf die Welt loslassen.

Der Aspekt von Tiamat hat den Körper eines titanischen Drachen mit fünf Köpfen, jeder davon mit der Form und Farbgebung eines anderen chromatischen Drachen. Jeder Kopf kann eigenständig sprechen und hat ein eigenes Bewusstsein, und sie alle sind Tiamat. Einmal entfesselt, wütet Tiamats Aspekt in der Welt, reißt alle Schätze an sich, derer er habhaft wird, und vernichtet jeden, der es wagt, sich ihm in den Weg zu stellen.

Aspekt von Tiamat

Gigantischer Drache (chromatisch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 23 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 574 (28W20+280)
Bewegungsrate 18 m, Fliegen 36 m, Graben 18 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	14 (+2)	30 (+10)	21 (+5)	20 (+5)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +11, Kon +19, Wei +14, Cha +17
Fertigkeiten Einschüchtern +26, Wahrnehmung +23
Schadensimmunitäten Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe
Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Blind, Taub, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 33, Wahrer Blick 36 m
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Herausforderungsgrad 30 (155.000 EP) **Übungsbonus** +9

Chromatischer Zorn (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Wenn die Trefferpunkte des Aspekts auf 0 sinken würden, werden seine aktuellen Gesamttrefferpunkte stattdessen auf 500 zurückgesetzt, seine chromatischen Flammen werden aufgeladen, und er erhält alle verbrauchten Anwendungen seiner legendären Resistenz zurück. Außerdem kann der Aspekt nun eine Stunde lang die Optionen im Abschnitt „Mythische Aktionen" verwenden. Gib der Abenteurergruppe zusätzlich 155.000 EP (310.000 EP gesamt), wenn sie den Aspekt von Tiamat besiegt, nachdem sein Chromatischer Zorn erfolgt ist.

Legendäre Resistenz (5-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Aspekt den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (2W12+10) Stichschaden plus 19 (3W12) Energieschaden.

Chromatische Flammen (Aufladung 5-6): Der Aspekt atmet vielfarbige Flammen in einem Kegel von 90 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-27-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet sie 71 (11W12) Schaden nach Wahl des Aspekts: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10+10) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, wird es gepackt (SG-20-Rettungswurf) und ist festgesetzt, solange es gepackt ist. Der Aspekt kann nur jeweils eine Kreatur packen.

Mehrfachangriff: Der Aspekt führt einen Bissangriff, einen Klauenangriff und einen Schwanzangriff aus.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (2W12+10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-27-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Legendäre Aktionen

Der Aspekt kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Aspekt am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Der Aspekt führt einen Klauen- oder Schwanzangriff aus.
Wütender Biss (kostet 2 Aktionen): Der Aspekt führt einen Bissangriff aus. Wenn der Angriff eine Kreatur trifft, muss das Ziel einen SG-27-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs vom Aspekt verängstigt.

Mythische Aktionen

Wenn das Merkmal „Chromatischer Zorn" des Aspekts in der letzten Stunde aktiviert wurde, kann er die Optionen unten als legendäre Aktionen verwenden.

Chromatisches Flackern (kostet 3 Aktionen): Der Aspekt flackert vor Elementarenergie. Jede Kreatur im Radius von 18 Metern nach Wahl des Aspekts muss einen SG-27-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet sie 39 (6W12) Schaden nach Wahl des Aspekts: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.
Wirbel durch Avernus (kostet 2 Aktionen): Der Aspekt zielt auf eine Kreatur, die er gepackt hält. Die Kreatur muss einen SG-25-Charimarettungswurf bestehen, oder sie erleidet 44 (8W10) psychischen Schaden und wird nach Avernus (erste Ebene der Neun Höllen) verbannt. Zu Beginn des nächsten Zugs des Aspekts erscheint die Kreatur in einem freien Bereich im Abstand von bis zu drei Metern vom Aspekt.

Augendrachling

Wenn ein Betrachter mit einem Drachen um Macht und Reichtum kämpft, können seine Gedanken an seinen Drachenrivalen höchst obsessiv werden und schließlich sogar seine Träume beherrschen. Besteht die Rivalität lange genug, so können diese fiebrigen Träume sich als Augendrachling manifestieren – eine betrachterartige Kreatur mit drakonischen Merkmalen.

Augendrachlinge sehen aus wie geflügelte drakonische Kreaturen ohne Gliedmaßen, denen immer das Maul offensteht. In diesem Maul befindet sich ein großes Auge, das eine odemartige Welle antimagischer Energie absondert. Die Flügel der Kreatur bestehen aus mehreren Augenstielen, die jeweils magische Strahlen verschießen können. Diese vereinen die Aspekte einer Odemwaffe mit denen der Augenstrahlen eines Betrachters.

Sich selbst überlassen, zeigen Augendrachlinge zunehmend das typische Verhalten von Jungdrachen und versuchen, einen Hort einzurichten und einen Schatz aufzubauen. Diesen verteidigen sie instinktiv und kämpfen auf Leben und Tod, wenn sie auch nur die kleinste Kleinigkeit aus ihrem Schatz bedroht sehen.

Augendrachling

Große Aberration, normalerweise rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 119 (14W8+42)
Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +6, Wei +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +8
Zustandsimmunitäten Liegend
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18
Sprachen Drakonisch, Tiefensprache
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Ungewöhnliche Natur: Der Augendrachling muss nicht essen oder trinken.

Aktionen

Antimagischer Odem (Aufladung 6): Der Augendrachling stößt eine Magiewelle in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 39 (6W12) Energieschaden, anderenfalls die Hälfte. Alle Zauber des 3. oder eines niedrigeren Grades auf Kreaturen und Gegenständen deiner Wahl in dem Bereich werden beendet.

Augenstrahlen: Der Augendrachling verschießt zufällig drei der folgenden magischen Augenstrahlen (Dopplungen neu würfeln). Jeder Strahl zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann:

1: **Frostrahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet es 17 (5W6) Kälteschaden, und seine Bewegungsrate ist bis zum Ende seines nächsten Zugs halbiert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel halb so viel Schaden ohne zusätzliche Effekte.
2: **Schwächender Strahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 7 (2W6) Schallschaden und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig.
3: **Stoßstrahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es erleidet 14 (4W6) Energieschaden und wird bis zu 18 Meter vom Augendrachling weggestoßen.
4: **Feuerstrahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet es 21 (6W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.
5: **Lähmender Strahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.
6: **Todesstrahl:** Das Ziel muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet es 28 (8W6) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Werden die Trefferpunkte durch den Strahl auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. Treffer: 13 (3W6+3) Stichschaden.

SHAWN WOOD, DAWN CARLOS

Belebter Odem

Die Odemwaffe eines chromatischen Drachen ist eine Manifestation der Energie, die den Drachen durchdringt. Mit ausreichend Übung können Drachen lernen, die Magie der Elementarebenen zu nutzen, um ihren Odemwaffen zweibeinige Form zu geben und Elementarkreaturen zu erschaffen – sogenannten animierten Odem. Chromatische Drachen nutzen diese Kreaturen oft als Wächter ihrer Schätze oder schicken sie aus, um Kostbarkeiten von den Territorien jenseits ihrer Horte zu sammeln.

Ein animierter Odem ist eine zweibeinige Kreatur aus derselben Energie wie die Odemwaffe des Drachen, der ihn geschaffen hat. Schöpfungen roter Drachen ähneln Feuerelementaren, die schwarzer Drachen Wasserelementaren, allerdings schleimig und faulig wirkend. Der animierte Giftodem eines grünen Drachen sieht aus wie wabernde Wolken grünen Gases. Der animierten Kälteodem eines weißen Drachen wirkt wie eine wandelnde Eisskulptur, umgeben von frostiger Luft. Blaue Drachen animieren Blitzodem, der dann fortlaufend die Form eines zuckenden Blitzes ändert und auch plötzlich einfach verschwinden und anderswo wieder auftauchen und zuschlagen kann.

Belebter Odem

Großer Elementar, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung) oder 17 (nur Kälteform)
Trefferpunkte 95 (10W10+40)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Schadensresistenzen Schaden des Typs je nach Form des animierten Odems (Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure)
Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht Drakonisch, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Chromatische Form: Wenn geschaffen, nimmt der animierte Odem eine von fünf Formen je nach Odemwaffe seines Schöpfers an: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. Diese Form bestimmt Rüstungsklasse, Schadensresistenz, Merkmale und Angriffe der Kreatur.

Faulige Aura (nur Säure- und Giftformen): Kreaturen, die ihren Zug im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom animierten Odem beginnen, müssen einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Anfang ihres nächsten Zugs vergiftet. Kreaturen, die den animierten Odem berühren oder mit einem Nahkampfangriff treffen, erleiden 3 (1W6) Säureschaden.

Feueraura (nur Feuerform): Zu jedem Zugbeginn des animierten Odems erleidet jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern 3 (1W6) Feuerschaden, und brennbare Objekte in der Aura, die nicht getragen werden, gehen in Flammen auf. Kreaturen, die den animierten Odem berühren oder mit einem Nahkampfangriff treffen, erleiden 3 (1W6) Feuerschaden.

Aktionen

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Wuchtschaden plus 11 (2W10) Schaden nach Wahl des animierten Odems: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure.

Mehrfachangriff: Der animierte Odem führt zwei Hiebangriffe aus.

Bonusaktionen

Blitzexplosion (nur Blitzform): Der animierte Odem teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu neun Metern, den er sehen kann. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom animierten Odem erleidet nach dessen Teleportation 3 (1W6) Blitzschaden.

ALEX STONE

Chromatischer Grosswyrm

Die ältesten unter den uralten chromatischen Drachen sind über zwölfhundert Jahre alt und haben gigantische Schätze im Wert von Millionen Goldmünzen angehäuft. Sie können eine Form der Göttlichkeit erreichen und ähnlich mächtig wie Tiamats gewaltiger Aspekt werden. Doch Drachen sind untereinander ehrgeizige Rivalen, auch Abenteurer stellen ein Risiko dar, und so erreichen die wenigsten Drachen eine solche Stärke. Nur ein chromatischer Drache, der seine Rivalen überlistet und alle potentiellen Diebe aus dem Weg räumt, kann zu einem dieser mächtigsten Drachen werden.

Oft bedeutet der Aufstieg eines chromatischen Großwyrms zur Göttlichkeit, dass die Macht all seiner Echos in den verschiedenen Welten der materiellen Ebene verschmolzen wird. Vom schwarzen Großwyrm Chronepsis heißt es beispielsweise, er sei durch mehrere Welten gepirscht und habe dort viele seiner Echos konsumiert, um sich dann in einen Ebenenhort in den Außenlanden zurückzuziehen. Der rote Großwyrm Ashardalon hingegen nutzte einen Balor, um die Macht seiner Echos mit einem Ritual zu schwächen und in sich aufzunehmen: Er setzte den Balor dort ein, wo sein Herz gewesen war.

Chromatische Großwyrme sind größer und stärker als selbst uralte Drachen. Die Energie ihrer Odemwaffen durchzieht ihre Körper und leuchtet aus ihren Schuppen. Im Zorn werden sie von elementaren Kräften umlodert. Sie verspüren weder Hunger noch Durst, denn ihre riesigen Schätze nähren sie magisch. Ihre Gewalt kann ganze Städte, Gebäude wie Verteidiger, dem Erdboden gleichmachen.

Chromatischer Grosswyrm

Gigantischer Drache (chromatisch), normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 533 (26W20+260)
Bewegungsrate 18 m, Fliegen 36 m, Graben 18 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	14 (+2)	30 (+10)	21 (+5)	20 (+5)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +18, Wei +13, Cha +16
Fertigkeiten Einschüchtern +16, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +21
Schadensimmunitäten Blitz (blau), Feuer (rot), Gift (grün), Kälte (weiß) oder Säure (schwarz)
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 31, Wahrer Blick 36 m
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 27 (105.000 EP) **Übungsbonus** +8

Chromatisches Erwachen (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Wenn die Trefferpunkte des Großwyrms auf 0 sinken würden, werden seine aktuellen Gesamttrefferpunkte stattdessen auf 425 zurückgesetzt, seine Odemwaffe wird aufgeladen, und er erhält alle verbrauchten Anwendungen seiner legendären Resistenz zurück. Außerdem kann der Großwyrm nun eine Stunde lang die Optionen im Abschnitt „Mythische Aktionen" verwenden. Gib der Abenteurergruppe zusätzlich 105.000 EP (210.000 EP gesamt), wenn sie den Großwyrm besiegt, nachdem sein Chromatisches Erwachen erfolgt ist.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Großwyrms scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Ungewöhnliche Natur: Der Großwyrm muss nicht essen oder trinken.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +18 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10+10) Stichschaden plus 13 (2W12) Energieschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +18 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8+10) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, wird es gepackt (SG-20-Rettungswurf) und ist festgesetzt, solange es gepackt ist. Der Großwyrm kann nur jeweils eine Kreatur packen.

Mehrfachangriff: Der Großwyrm führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Odemwaffe (Aufladung 5-6): Der Großwyrm atmet einen Energiestrahl in einem Kegel von 90 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG 26-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Feuer (Rot)Scheitert der Rettungswurf, so erleidet sie 78 (12W12) Schaden nach Art des Großwyrms: Blitz (blau), Feuer (rot), Gift (Grün), Kälte (weiß) oder Säure (schwarz). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +18 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8+10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-26-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Legendäre Aktionen

Der Großwyrm kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Großwyrm erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Der Großwyrm führt einen Klauen- oder Schwanzangriff aus.

Arkaner Speer (kostet 3 Aktionen): Der Großwyrm erzeugt vier Speere aus magischer Energie. Jeder Speer trifft eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern nach Wahl des Großwyrms, die er sehen kann, bewirkt 12 (1W8+8) Energieschaden und verschwindet dann.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Großwyrm schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern muss einen SG-26-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 17 (2W6+10) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Großwyrm kann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Mythische Aktionen

Wenn das Merkmal „Chromatisches Erwachen" des Großwyrms in der letzten Stunde aktiviert wurde, kann er die Optionen unten als legendäre Aktionen verwenden.

Biss: Der Großwyrm führt einen Bissangriff aus.

Chromatisches Flackern (kostet 2 Aktionen): Der Großwyrm flackert vor Elementarenergie. Jede Kreatur im Radius von 18 Metern muss einen SG-26-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 22 (5W8) Schaden nach Art des Großwyrms: Blitz (blau), Feuer (rot), Gift (Grün), Kälte (weiß) oder Säure (schwarz).

Der verheerende Odem eines roten Grosswyrms verwüstet eine Stadt

Drachenblütige Champions

Der Verbindung zwischen Drachenblütigen und ihren drakonischen Ahnen manifestiert sich auf verschiedene Arten. Manche Drachenblütigen identifizieren sich mit einer bestimmten Drachenart und versuchen, sich wie ein solcher Drache zu verhalten. Andere betrachten ihr drakonisches Erbe – chromatisch, metallisch oder Edelstein – eher als ferne Verwandtschaft. Doch für drachenblütige Champions ist dieses Band ebenso spirituell wie biologisch, und sie widmen sich ganz der Verehrung ihres göttlichen Ahnen. Drachenblütige Champions verfolgen die Sache ihres Drachengotts gleichermaßen unter drakonischen und anderen Kreaturen.

Drachenblütige von Bahamut

Drachenblütige Champions von Bahamut, oft Platinritter genannt, könnten zu einem Orden gehören, der die Welt vor dem Bösen schützen will – vor allem vor bösen Drachen. Ein Champion von Bahamut hat besondere Platinflügel und eine Odemwaffe, die mit gleißender Energie durchtränkt ist.

Drachenblütige von Sardior

Sardior soll bei der Zerstörung der Ersten Welt gestorben sein. Doch viele glauben, dass seine göttliche Essenz in jedem Edelsteindrachen weiterlebt. Diese Philosophie ist das Kernstück der Lehren von Sardiors drachenblütigen Champions, die im Namen ihrer mysteriösen Sache über psionische Kraft gebieten. Viele von ihnen stehen mit den Erben der Ersten Welt (siehe Kapitel 3) in Zusammenhang.

Sardiors Champions nutzen telekinetische Macht, um ihre Feinde und sogar sich selbst durch die Luft zu bewegen. Ihre Odemwaffe, ein Hitzestrahl, soll das Echo des verschollenen Odems von Sardior sein.

Drachenblütige von Tiamat

Champions der Drachenkönigin werden oft Krallen Tiamats genannt. Sie arbeiten unablässig an der Befreiung ihrer Herrin aus Avernus. Tiamat gewährt ihren Schergen immense Stärke und eine vernichtende Odemwaffe. Die Champions von Tiamat werden manchmal mit dem Kult des Drachen (siehe Kapitel 3) assoziiert.

Drachenblütige von Bahamut

Mittelgroßer Humanoider, normalerweise rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (Plattenpanzer, Schild)
Trefferpunkte 93 (11W8+44)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Kon +7, Int +4, Wei +5, Cha +6
Fertigkeiten Athletik +7, Überzeugen +6, Wahrnehmung +5
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Legendäre Resistenz (1-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachenblütigen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Gleißender Odem (Aufladung 6): Der Drache atmet ein feuriges Gleißen in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet es 44 (8W10) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn der Drachenblütige diese Aktion einsetzt, kann er bis zu drei Kreaturen im Kegel auswählen. Diese Kreaturen erleiden keinen gleißenden Schaden, sondern erhalten jeweils 22 (4W10) Trefferpunkte zurück.

Heilende Berührung (1-mal täglich): Der Drachenblütige berührt eine andere Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern. Das Ziel erhält magisch 40 Trefferpunkte. Außerdem werden alle Gifte und Krankheiten entfernt, die auf das Ziel wirken.

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt, plus 13 (3W8) gleißender Schaden. Der Drachenblütige kann das Schwert dazu bringen, hell zu strahlen, und das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Drachenblütigen geblendet. Das Schwert kann nur einmal pro Zug auf diese Art strahlen.

Mehrfachangriff: Der Drachenblütige führt drei Angriffe mit dem Langschwert aus.

Drachenblütige von Sardior

Mittelgroßer Humanoider, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 17 (mentale Verteidigung)
Trefferpunkte 75 (10W8+30)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Kon +6, Int +7, Wei +5, Cha +4
Schadensresistenzen Psychisch
Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Geschichte +7, Wahrnehmung +5
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Legendäre Resistenz (1-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachenblütigen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Mentale Abwehr: Solange der Drachenblütige keine Rüstung trägt, wird sein Intelligenzmodifikator zur RK addiert.

Aktionen

Gedankenklinge: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4+4) Stichschaden plus 10 (3W6) psychischer Schaden.

Heißer Odem (Aufladung 6): Der Drachenblütige atmet eine intensive Hitzewoge in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 27 (6W8) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Objekte aus Metall in dem Bereich glühen bis zum Ende des nächsten Zugs des Drachenblütigen rot. Kreaturen, die am Anfang ihres Zugs in physischen Kontakt mit einem erhitzten Objekt kommen, müssen einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleiden sie 9 (2W8) Feuerschaden und sind bis zum Anfang ihres nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Nachteil.

Mehrfachangriff: Der Drachenblütige führt drei Gedankenklingen-Angriffe aus.

Zauberwirken (Psionik): Der Drachenblütige wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf, +7 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Je 1-mal täglich: *Bigbys Hand, Hypnotisches Muster, Telekinese*

NIKKI DAWES, MARK BEHM

Drachenblütige von Tiamat

Mittelgroßer Humanoider, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 85 (10W8+40)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe Str +8, Kon +7, Wei +4, Cha +6
Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +6, Wahrnehmung +4
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

Legendäre Resistenz (1-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachenblütigen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drachenblütige führt zwei Angriffe mit der Zweihandaxt aus.

Nekrotischer Odem (Aufladung 6): Der Drachenblütige atmet Schattenfeuer in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 36 (8W8) nekrotischen Schaden und ist eine Minute lang vom Drachenblütigen verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Zweihandaxt: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W12+5) Hiebschaden plus 13 (3W8) nekrotischer Schaden.

Drachenblutschlick

Künstler mit magischer Neigung integrieren schon seit Urzeiten Teile von Drachenkörpern in magische Gegenstände, etwa Drachenleder in Rüstungen oder Klauen und Zähne in Waffen. Alchemisten haben nützliche Anwendungen von Drachenblut gefunden, doch entgleiste Experimente haben andererseits auch zu Drachenblutschlicken geführt.

Diese sind das geronnenes Blut eines Drachen, beweglich und hungrig, und sie versuchen, sich eine drakonische Form zu geben. Allerdings können sie kohärente Formen nicht lange beibehalten und fallen alsbald wieder zu einem amorphen Haufen zusammen. Ebenso versuchen sie, Odemwaffen zu manifestieren, können aber nur Teile des eigenen Leibs speien, die sie umgehend wieder zu sich nehmen.

Was soll man zum Drachenblutschlick sagen? Ich könnte das böse Blut zwischen Tiamat und mir kommentieren. Ich könnte anmerken, dass der Schöpfer eigentlich nur Blutwurst machen wollte. Aber vielleicht sage ich am besten: „So ein Schlick ist nicht schick."

– Fizban

Drachenblutschlick

Großer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 68 (8W10+24)
Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	6 (–2)	17 (+3)	2 (–4)	12 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Festgesetzt, Gepackt, Liegend, Taub, Verängstigt
Sinne Blindsicht 36 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Versteht Drakonisch und die Sprachen seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Amorph: Der Schlick kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Spinnenklettern: Der Schlick kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Schlick führt zwei Scheinfuß-Angriffe aus. Der Schlick kann einen Scheinfuß-Angriff mit seinem Schleimodem ersetzen, sofern verfügbar.

Schleimodem (Aufladung 6): Der Schlick versprüht seine gelatinöse Masse in einem Kegel von neun Metern. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet sie 22 (4W10) Säureschaden und wird bis zu neun Meter weit geradlinig auf den Schlick zugezogen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht gezogen.

Scheinfuß: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10+4) Wuchtschaden plus 14 (4W6) Säureschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es gepackt (SG-15-Rettungswurf). Ein gepacktes Ziel erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 7 (2W6) Säureschaden.

Der beste Weg, einen dieser Gauner zu erkennen: Sie rennen herum und singen: „Seht nur! Ich bin ein Drache! Ich bin ein Draaacheee!"

– Fizban

Drachenfleischgauner

Drachenfleischgauner führen üble Rituale und haarsträubende Experimente an sich selber durch, um Körper und Geist den Drachen anzugleichen, die sie so verehren. Sie sammeln Körperteile von Drachen – Schuppen, Zähne, Haut, Fleisch, Flügel und Knochen. Dazu stöbern sie bei Drachenhorten herum, stehlen Drachenkadaver oder kaufen die Teile bei Händlern und Abenteurern. Dann nähen sie sie an sich fest, implantieren sie, verschlingen sie oder versuchen auf andere Art, sie in ihre Körper zu integrieren und die latente Magie der Drachenkadaver zu absorbieren.

Die meisten Möchtegerndrachen enden völlig entstellt oder tot. Ein paar wenige überleben als elende Schrecken. Magische Bosheit raubt ihnen den Verstand, und sie sind nur noch ein Schatten ihrer selbst. In den extremsten Fällen hat das entstandene Scheusal keinerlei Ähnlichkeit mehr mit der Person, die es einst war, und wird ganz und gar von drakonischer Habgier getrieben.

Drachenfleischgauner

Normale Drachenfleischgauner sind drei bis vier Meter groß und haben Merkmale sowohl von Drakoniden als auch Zweibeinern. Je weiter ihre ursprüngliche Natur zurücktritt, desto stärker werden ihre drakonischen Kräfte, und sie bekommen einen dicken Drachenschuppenpanzer, der vor allem die experimentellen Teile ihres Körpers schützt. Drachenfleischgauner können als Imitation einer Odemwaffe ätzende Säure hervorwürgen.

Allgemeiner Effekt ihrer Experimente ist die Besessenheit von Reichtümern, die sich unweigerlich einstellt. In ihrer Habgier raffen sie alles Gold und jeden Edelstein an sich, den sie kriegen können. Damit ziehen sie sich in ihre Horte zurück und versinken stundenlang im Anblick ihres funkelnden Tands.

Drachenfleisch-Scheusal

Drachenfleisch-Scheusale stellen bei Gaunern die letzte Stufe der Verwandlung dar. Sie sind riesige Monster, in deren verderbten Hirnen nichts mehr als ihre Gier nach Schätzen aktiv ist. Die grässliche Verwandlung löscht die letzten Überreste dessen aus, was sie einst waren. Sie bekommen einen Schwanz und grobe Flügel und wachsen auf gigantische Größe an, sodass sie kaum noch wie Zweibeiner wirken. In ihrem Bauch gurgelt Säure, die ihnen giftige Dämpfe aus dem Rachen steigen lässt und eine Art ätzende Odemwaffe darstellt. Körperlich sind sie ständigen Veränderungen und fortlaufendem Wachstum unterworfen, sodass auch Wunden rasch heilen.

Meist findet man diese Kreaturen in verlassenen Drachenhorten, Tempeln der Tiamat und anderen Orten, die mit den von ihnen verehrten Drachen in Zusammenhang stehen.

Drachenfleischgauner

Große Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (7W10+14)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	6 (–2)

Rettungswürfe Str +5, Kon +4
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus** +2

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebschaden plus 5 (1W10) Giftschaden.

Mehrfachangriff: Der Gauner führt einen Klauenangriff und einen Angriff mit dem Zweihandknüppel aus.

Säurewürgen (Aufladung 5-6): Der Gauner würgt einen Säurestrahl in einem Kegel von neun Metern heraus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-12 Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 14 (4W6) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Zweihandknüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8+3) Wuchtschaden.

Drachenfleisch-Scheusal

Riesige Monstrosität, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 66 (7W12+21)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	5 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Rettungswürfe Str +7, Kon +6
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Versteht Drakonisch und Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Regeneration: Das Scheusal erhält am Anfang seines Zugs 10 Trefferpunkte, wenn es mindestens 1 Trefferpunkt hat.

Widerlicher Brodem: Das Scheusal ist von widerlichem Gestank umgeben. Zu Beginn seines Zugs müssen alle Kreaturen im Abstand von bis zu 1,5 Metern einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Beginn des nächsten Zugs des Scheusals vergiftet.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Hiebschaden plus 5 (1W10) Giftschaden.

Mehrfachangriff: Das Scheusal führt drei Angriffe mit Klauen, Säurespeien oder einer Kombination davon aus. Es kann einen der Angriffe durch einen Schwanzangriff ersetzen.

Säurerülpser (Aufladung 5-6): Das Scheusal rülpst Säuregas in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 28 (8W6) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Säurespeien: *Fernkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Säureschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W12+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Drachengefolge

Drachen haben meist zahlreiche Untergebene: Arbeiter, Schergen, Schüler, Sklaven und Tempeldiener. Das Drachengefolge besteht aus Dienern, die dem Drachen so fanatisch ergeben sind, dass sie im Gegenzug magische Macht von ihm erhalten.

Alle möglichen Drachen haben ein solches Gefolge, das sein Verhalten und seine Religion ganz auf ihn einstellt. Die Gefolgsleute haben oft persönliche Geschichten mit gütigen Drachen, die ihnen ein großes Geheimnis verraten, ihre Stadt beschützt oder ihnen vielleicht sogar bei einem verpatzten Abenteuer das Leben gerettet haben. Andere wollen die Geheimnisse der drakonischen Natur erkunden und ihr Leben so führen, wie es ihrem Drachen gefällt. Sie träumen von einer Welt, in der die Drachen als ihre Anführer mit ihnen leben können.

Drachenerwählte

Drachenerwählte sind mächtige Krieger, die ihren Körper als Gefäß für die Macht eines Drachen anbieten. Sie dienen als Vollstrecker des meisterlichen Willens und begleiten häufig Drachensprecher – und verteidigen sie umgehend, wenn sie auch nur die geringste Gefahr spüren. Drachenerwählte sind ausgezeichnete Nahkämpfer, die zwei Waffen führen, um ihre Gegner zu zerschmettern.

Drachengesegnete

Drachengesegnete sind Tempeldiener von Drachen, welche sie als Götter verehren. Sie nutzen ihre Magie, um jene zu heilen und zu unterstützen, die in der Gunst ihres Drachenmeisters stehen – und um seine Gegner zu besiegen. Ihr Leben und ihre magischen Fähigkeiten betrachten sie als Gaben ihres Drachen. Wen sie als wichtig für ihren Meister betrachten, für den sind sie bereit, ihr Leben zu opfern.

Drachensprecher

Drachensprecher sind charismatische Redner, die ihrem Drachen als Botschafter dienen. Sie lassen ihre lauten, gebieterischen Stimmen erklingen, um kostbare Ressourcen, diplomatische Kontakte, Schätze und magische Objekte für ihren Drachen zu erlangen – und auch, um subtile, aber gleichzeitig mächtige Magie zu weben. Ihre gebieterische Erscheinung verschafft ihnen Ehrfurcht bei Freund und Feind.

Drachenerwählter

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (7W8+14)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +6, Ges +6, Kon +4
Fertigkeiten Athletik +6, Wahrnehmung +3
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus** +2

Aktionen

Beil: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6+4) Hiebschaden. *Treffer oder Fehlschlag:* Nach einem Fernkampfangriff kehrt das Beil sofort auf magische Art in die Hand des Erwählten zurück.

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6+4) Stichschaden.

Mehrfachangriff: Der Erwählte führt einen Angriff mit dem Beil und zwei Angriffe mit dem Kurzschwert aus.

Reaktion

Beißende Zurechtweisung: Sobald der Erwählte Schaden durch eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern erleidet, kann er einen Kurzschwert-Angriff gegen die Kreatur ausführen, welcher im Vorteil ist.

Drachengesegnete

Mittelgroßer Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 14 (Schuppenpanzer)
Trefferpunkte 75 (10W8+30)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)

Rettungswürfe Kon +6, Wei +6
Fertigkeiten Heilkunde +6, Religion +5
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache und zwei beliebige Sprachen
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Aktionen

Gleißender Bolzen: *Fernkampf-Zauberangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (5W8) gleißender Schaden, und der Gesegnete erhält 5 (1W10) Trefferpunkte zurück.

Mehrfachangriff: Der Gesegnete führt zwei Angriffe mit einem Streitkolben oder Gleißendem Bolzen aus.

Streitkolben: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Wuchtschaden plus 18 (4W8) gleißender Schaden.

Zauberwirken: Der Gesegnete wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Licht, Thaumaturgie*
Je 1-mal täglich: *Attribut verbessern, Flammenschlag, Massen-Wunden heilen, Wiederbeleben, Zungen*

Drachensprecher

Kleiner Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 36 (8W6+8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +4, Cha +5
Fertigkeiten Religion +3, Überzeugen +5
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache und zwei beliebige Sprachen
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Aktionen

Donnerkeil: *Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder 18 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (3W8) Schallschaden, und das wird Ziel bis zu drei Meter weit vom Sprecher weggestoßen.

Mehrfachangriff: Der Sprecher führt zwei Donnerkeil-Angriffe aus.

Zauberwirken: Der Sprecher wirkt einen der folgenden Zauber und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Beliebig oft: *Tanzende Lichter*
Je 1-mal täglich: *Befehl, Gefühle besänftigen, Person bezaubern, Sprachen verstehen*

Reaktionen

Entwaffnende Worte (3-mal täglich): Wenn eine Kreatur, die Sprecher sehen kann, im Abstand von bis zu 18 Metern einen Schadenswurf ausführt, kann der Sprecher mit W6 würfeln und das Ergebnis vom Schadenswurf abziehen.

EUGENIA WUZYK

Drachenknochengolem

Ein Drachenknochengolem besteht aus Drachenknochen, die mit Adamantdraht in die Form eines Drachen gebracht wurden und ihre inhärente Magie nutzen. Die meisten Drachenknochengolems wurden von mächtigen Drachen aus den Knochen überwundener Rivalen geschaffen. Jeder Knochen ist mit komplexen Glyphen versehen, die der belebenden Macht gestatten, den Golem zu durchfließen.

Ihre Zähigkeit und Gehorsamkeit macht Drachenknochengolems zu vorzüglichen Hortwächtern für ihre Drachenschöpfer, und ihre übernatürlich furchteinflößende Präsenz ist ein wirksames Mittel gegen Eindringlinge.

Drachenknochengolem

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 161 (19W10+57)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	3 (–4)	11 (+0)	10 (+0)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht Drakonisch und die Sprachen seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP) **Übungsbonus** +4

Aura der Furcht: Jede Kreatur nach Wahl des Golems, die ihre Runde Abstand von bis zu sechs Meter von ihm beginnt, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ablegen, sofern der Golem nicht kampfunfähig ist. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur bis zum Anfang ihres nächsten Zugs verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen die Aura der Furcht dieses Golems immun.

Magieresistenz: Der Golem ist bei Rettungswürfen ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Golem muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Fittich: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Stichschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es unter dem knochigen Fittich eingeklemmt und ist festgesetzt. Der Golem hat zwei Fittiche, mit denen er je ein Ziel festsetzen kann. Wenn eine Kreatur mit einem Fittich festgesetzt wird, kann der Golem damit nicht angreifen. Kreaturen, die von einem Fittich festgesetzt sind, können sich am Anfang ihres Zugs mit einem erfolgreichen SG-17-Stärkewurf (Athletik) befreien.

Mehrfachangriff: Der Golem führt einen Fittich- und zwei Zerfleischen-Angriffe aus.

Versteinernder Odem (Aufladung 5-6): Der Golem atmet versteinerndes Gas in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 35 (10W6) Giftschaden und ist festgesetzt, da sie zu versteinern beginnt. Das festgesetzte Ziel muss den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt auf das Ziel. Scheitert der Rettungswurf, ist das Ziel versteinert.

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Stichschaden plus 5 (1W10) nekrotischer Schaden.

Drachenschildkröten

Drachenschildkröten sind mächtige Kreaturen, deren natürliche Magie eng mit den Ozeanen der materiellen Ebene verbunden ist. Die Drachenschildkröte im *Monsterhandbuch* ist ein typisches ausgewachsenes Exemplar, mindestens hundert Jahre alt und stolz auf ihren wertvollen Schatz. Du kannst die Wertekästen in diesem Abschnitt verwenden, um das Alter der Drachenschildkröte zu variieren. Außerdem enthält Kapitel 5 Hortaktionen und regionale Effekte, die für ausgewachsene oder uralte Drachenschildkröten verwendet werden können.

Uralte Drachenschildkröten sind mythische Kreaturen wie Großwyrme mit der Macht mehrerer Echos in den Welten der materiellen Ebene. Sie können groß wie Inseln sein – und natürlich gibt es die passenden Legenden von Seeleuten, die im Nebel gestrandet sind und eine schlummernde Drachenschildkröte für festes Land gehalten haben. Uralte Drachenschildkröten können jahrzehntelang schlafen, während sie im Ozean treiben, die Sonne genießen und Vegetation auf sich wuchern lassen.

Werden sie zornig, so ist das ein fürchterlicher Anblick. Ihr Panzer erhitzt sich und bringt das Wasser zum Kochen – samt allen Kreaturen darin. Und wenn ein Gegner die Abwehr der Drachenschildkröte überwunden glaubt, manifestieren sich magische Stürme, um sie zu beschützen und ihn niederzuschmettern.

Uralte Drachenschildkröte

Gigantischer Drache, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 409 (21W20+189)
Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	12 (+1)	29 (+9)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +16, Wei +11
Fertigkeiten Wahrnehmung +11
Schadensimmunitäten Feuer, Kälte
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 21, Wahrer Blick 36 m
Sprachen Aqual, Drakonisch
Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP) **Übungsbonus** +7

Amphibisch: Die Drachenschildkröte kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf der Drachenschildkröte scheitert, kann sie den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Segen des Ozeans (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Wenn die Trefferpunkte der Drachenschildkröte auf 0 sinken würden, werden ihre aktuellen Gesamttrefferpunkte stattdessen auf 350 zurückgesetzt, und ihr Dampfodem wird aufgeladen. Außerdem kann die Drachenschildkröte nun eine Stunde lang die Optionen im Abschnitt „Mythische Aktionen" verwenden. Gib der Abenteurergruppe zusätzlich 62.000 EP (124.000 EP gesamt), wenn sie die Drachenschildkröte besiegt, nachdem ihr Segen des Meeres erfolgt ist.

Ungewöhnliche Natur: Die Drachenschildkröte muss nicht essen oder trinken.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (1W12+9) Stichschaden plus 13 (2W12) Blitzschaden.

Dampfodem (Aufladung 5-6): Die Drachenschildkröte atmet Dampf in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-24-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 67 (15W8) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Unter Wasser zu sein gewährt keine Resistenz gegen diesen Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W8+9) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Die Drachenschildkröte führt einen Biss- oder Schwanzangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (2W10+9) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-24-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Legendäre Aktionen

Die Drachenschildkröte kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Die Drachenschildkröte erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang ihres Zugs zurück.

Angriff: Die Drachenschildkröte führt einen Klauen- oder Schwanzangriff aus.

Bewegung: Die Drachenschildkröte nutzt ihre Bewegungsrate. Wenn die Drachenschildkröte schwimmt, löst diese Bewegung keine Gelegenheitsangriffe aus.

Kochende Aura (kostet 3 Aktionen): Die Drachenschildkröte strahlt intensive Hitze aus. Wenn eine Kreatur bis zum Beginn des nächsten Zugs der Drachenschildkröte ihren Zug im Abstand von bis zu sechs Metern von der Drachenschildkröte beginnt, muss sie einen SG-24-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 40 (9W8) Feuerschaden. Unter Wasser zu sein gewährt keine Resistenz gegen diesen Schaden.

Mythische Aktionen

Wenn das Merkmal „Segen des Ozeans" der Drachenschildkröte in der letzten Stunde aktiviert wurde, kann sie die Optionen unten als legendäre Aktionen verwenden.

Biss: Die Drachenschildkröte führt einen Bissangriff aus.

Rüstung der Stürme (kostet 2 Aktionen): Die Drachenschildkröte ist vorübergehend von Blitzen umgeben und erhält bis zum Anfang ihres nächsten Zugs 40 temporäre Trefferpunkte. Bis all diese temporären Trefferpunkte verbraucht sind, erleiden alle Kreaturen, welche die Drachenschildkröte berühren oder mit einem Nahkampfangriff treffen, 26 (4W12) Blitzschaden.

Junge Drachenschildkröte

Riesiger Drache, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 178 (17W12+68)
Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +8, Wei +5
Schadensresistenzen Feuer
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Aqual, Drakonisch
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

Amphibisch: Die Drachenschildkröte kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W12+5) Stichschaden plus 6 (1W12) Blitzschaden.

Dampfodem (Aufladung 5-6): Die Drachenschildkröte atmet kochenden Dampf in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 42 (12W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Unter Wasser zu sein gewährt keine Resistenz gegen diesen Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 9 (1W8+5) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Die Drachenschildkröte führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Drachenschildkrötenestling

Großer Drache, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 90 (12W10+24)
Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)	10 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +4, Wei +2
Schadensresistenzen Feuer
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

Amphibisch: Die Drachenschildkröte kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W12+3) Stichschaden.

Dampfodem (Aufladung 5-6): Die Drachenschildkröte atmet kochenden Dampf in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 17 (5W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Unter Wasser zu sein gewährt keine Resistenz gegen diesen Schaden.

DAVID AUDEN NASH

Manche Drachen betrachten es als Ehre, einen würdigen Reiter in die Schlacht zu tragen. Andere fänden es entwürdigend und betrachten diese Bereitschaft als Zeichen des Niedergangs.

– Fizban

Dragonnel

Dragonnel sind entfernt verwandt mit chromatischen, metallischen und Edelsteindrachen, denen sie auch ähnlich sehen. Sie sind intelligent genug, um Sprache zu verstehen, können jedoch selbst nicht sprechen. Nahrung und Unterhaltung motivieren sie enorm. In freier Wildbahn sind sie wählerische, launische Fresser, die gerne mit ihrer Beute spielen, bevor sie sie töten.

In manchen Gegenden werden Dragonnel aus Eiern aufgezogen, um als flugfähige Reittiere zu dienen. Solche domestizierten Dragonnel sind ihrem Reiter gegenüber loyal bis hin zu übermäßig beschützend. Es ist jedoch nicht ratsam, wilde Dragonnel zu Reittieren zu machen, da sie ihren Widerstand oft erst damit offenbaren, dass sie den Reiter aus großer Höhe abwerfen.

Dragonnel sind wendige Flieger mit Hang zu engen Manövern, bei denen sie mit Schnabel und Klauen angreifen, ehe sie außer Reichweite fliegen.

Dragonnel-Reittiere

Mit dem Einverständnis des Spielleiters können Paladine mit dem Zauber *Besseres Reittier finden* aus *Xanathars Ratgeber für Alles* einen Geist in Form eines Dragonnels beschwören.

Dragonnel

Großer Drache, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 58 (9W10+9)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	13 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Versteht Drakonisch und Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Vorbeifliegen: Der Dragonnel provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er die Reichweite eines Feindes verlässt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Dragonnel führt zwei Zerfleischen-Angriffe aus.

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden.

NIKKI DAVIES-SHARP WOOD

Einst versuchte ich monatelang, einer Drakohydra ein 16 Takte langes, fünfstimmiges Musikstück beizubringen. Es hat nicht geklappt, aber ich werde nie den Anblick all ihrer Köpfe mit den kleinen Hüten und Schnurrbärten vergessen, die ich mitgebracht hatte.

– Fizban

Drakohydra

Die Drakohydra ist das Ergebnis arkaner Experimente zur Wiedererweckung von Tiamats Kräften. Die Mischung der Magie chromatischer Drachen mit dem Blut einer Hydra ergab ein vielköpfiges drakonisches Monster mit Flügeln und mehreren schlangenartigen Schwänzen. Die Odemwaffe der Drakohydra ist eine vielfarbige Energiemasse mit der Essenz der Elementarkraft chromatischer Drachen.

Diese unersättlichen Kreaturen bedeuten Ungemach für jede Gegend, in der sie sich niederlassen, denn jeder Kopf will von den anderen getrennt fressen. Wenn nichts gegen sie unternommen wird, fressen sie die Flora und Fauna leer und wenden sich dann den Einwohnern der nächsten Siedlungen zu.

Manche Drakohydra steht auch in Diensten des Zauberwirkers, der sie geschaffen und sich durch das Schöpfungsritual gehorsam gemacht hat.

Drakohydra

Riesige Monstrosität, normalerweise chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 218 (19W12+95)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	6 (–2)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +9
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 19
Sprachen Versteht Drakonisch, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP) **Übungsbonus** +4

Mehrere Köpfe: Die Drakohydra hat fünf Köpfe. Solange sie mehr als einen Kopf hat, ist die Drakohydra bei Rettungswürfen gegen betäubt, bewusstlos, bezaubert, geblendet, taub und verängstigt im Vorteil.

Wenn die Drakohydra 30 oder mehr Schaden in einer Runde erleidet, stirbt einer ihrer Köpfe. Sind alle Köpfe tot, stirbt die Drakohydra.

Am Ende ihrer Züge wachsen der Drakohydra jeweils zwei Köpfe für jeden Kopf nach, der seit ihrem letzten Zug zerstört wurde, sofern die Drakohydra seitdem keinen gleißenden Schaden erlitten hat. Die Drakohydra erhält 10 Trefferpunkte für jeden Kopf zurück, der auf diese Art nachgewachsen ist.

Reaktive Köpfe: Für jeden Kopf der Drakohydra über einen hinaus bekommt sie eine zusätzliche Reaktion, die sie nur zu Gelegenheitsangriffen einsetzen kann.

Wachsam: Solange die Drakohydra schläft, ist mindestens einer ihrer Köpfe wach.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10+5) Schaden eines Typs nach Wahl der Drakohydra: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure.

Mehrfachangriff: Die Drakohydra führt so viele Bissangriffe aus, wie sie Köpfe hat.

Prismatischer Odem (Aufladung 4-6): Die Köpfe der Drakohydra atmen einen einzelnen Odem vielfarbiger Energie in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet sie 33 (6W10) Schaden nach Wahl der Drakohydra: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

LARS GRANT WEST

Drakoniden

Drakoniden sind Monster mit aufrechtem Gang. Sie schlüpfen aus Dracheneiern, die durch mächtige Magie verdreht oder verderbt wurden. Meist ist solche Verderbnis absichtlich geschehen, vielleicht durch einen Möchtegern-Tyrannen, der gestohlene Eier verwandelt hat, um sich eine Drakonidenarmee zu erschaffen. Aus einem verderbten Ei können mehrere Drakoniden derselben Art schlüpfen. Auf den ersten Blick kann man Drakoniden für Drachenblütige halten, wobei die meisten Drakonidenarten geflügelt sind.

Wenn ein Drakonide stirbt, ist es ein Abgang mit Knall: Sein Leichnam entfesselt in einem letzten Akt magische Gewalt.

Drakonischer Fusssoldat

Die meisten Drakoniden sind Fußsoldaten, die aus den Eiern von Messingdrachen, weißen Drachen oder Kristalldrachen entstehen. Sie sind die kleinsten ihrer Art und trotz ihrer schmalen Flügel nicht flugfähig – wenn auch imstande, Stürze zu kontrollieren. Die Flügel sind klein genug, um sich unter Mänteln und Roben verstecken zu lassen, weswegen die Fußsoldaten sich manchmal verkleidet in die feindlichen Reihen schleichen, um dann anzugreifen. Wenn drakonische Fußsoldaten sterben, setzen sie Gaswolken mit versteinernder Wirkung frei. Diese lassen ihre Kadaver – und alle Kreaturen in der Wolke – zu Stein werden.

In der Welt von Krynn werden drakonische Fußsoldaten aus Messingdracheneiern als Baaz-Drakoniden bezeichnet.

Drakonischer Infiltrator

Diese verschlagenen und verstohlenen Drakoniden entstehen aus den Eiern von Kupferdrachen, schwarzen Drachen und Topasdrachen und eignen sich vorzüglich als Späher und Spione. Sie überziehen ihre Waffen mit dem lähmenden Gift ihres Speichels, was sie auch zu gefürchteten Meuchelmördern macht. Ihre Flügel gestatten ihnen einen groben Gleitflug. Wenn sie sterben, lösen ihre Leichname sich auf und bilden Säurepfützen.

In der Welt von Krynn werden drakonische Infiltratoren aus Kupferdracheneiern als Kapak-Drakoniden bezeichnet.

Drakonischer Magier

Drakoniden aus den Eiern von Bronzedrachen, Grünen Drachen und Smaragddrachen gebieten über ein gewisses Maß an Magie. Oft führen sie kleine Gruppen von drakonischen Fußsoldaten an, nutzen ihre Magie zum Angreifen quer über das Schlachtfeld und zum Unterstützen der Angriffe ihrer Verbündeten. Sie haben Flügel, mit denen sie in den Gleitflug übergehen können, wenn sie stürzen.

Wenn sie sterben, verschrumpft ihr Fleisch, ehe ihre Knochen explodieren und einen Regen magischer Splitter ringsum niedergehen lassen.

In der Welt von Krynn werden drakonische Magier aus Bronzedracheneiern als Bozak-Drakoniden bezeichnet.

Dieser drakonische Fusssoldat wurde aus einem Messingdrachenei geschaffen.

Drakonischer Fusssoldat

Mittelgroße Monstrosität, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (4W8+4)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	8 (–1)	8 (–1)	10 (+0)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP) **Übungsbonus** +2

Kontrollierter Fall: Wenn der Drakonide fällt und nicht kampfunfähig ist, kann er beim Berechnen des Fallschadens bis zu 27 Meter von der Fallhöhe abziehen.

Todeskampf: Wenn die Trefferpunkte des Drakoniden auf 0 sinken, wird sein Körper zu Stein und entlässt ein Gas mit versteinernder Wirkung. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist festgesetzt, da sie zu versteinern beginnt. Eine festgesetzte Kreatur muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt, anderenfalls ist die Kreatur eine Minute lang versteinert. Nach einer Minute zerfällt der Körper des Drakoniden zu Staub.

Aktionen

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden.

Mehrfachangriff: Der Drakonide führt zwei Angriffe mit dem Kurzschwert aus.

DAVID AUDEN HASH

Dieser drakonische Infiltrator wurde aus dem Ei eines schwarzen Drachen geschaffen.

Dieser drakonische Magier wurde aus einem Bronzedrachenei geschaffen.

Drakonischer Infiltrator

Mittelgroße Monstrosität, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 39 (6W8+12)
Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	9 (–1)	13 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +3
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus** +2

Gleiten: Wenn der Drakonide fällt und nicht kampfunfähig ist, kann er beim Berechnen des Fallschadens bis zu 27 Meter von der Fallhöhe abziehen und sich je 0,3 Meter Fallstrecke bis zu 0,6 Meter horizontal bewegen.

Todeskampf: Wenn die Trefferpunkte des Drakoniden auf 0 sinken, verwandelt er sich in eine Säurepfütze und bespritzt umstehende Kreaturen mit Säure. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern muss einen SG-12 Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang mit Säure bedeckt. Kreaturen können die Säure als Aktion von sich oder anderen abschrubben oder abwaschen. Mit Säure bedeckte Kreaturen nehmen zu Beginn jedes ihrer Züge 7 (2W6) Säureschaden.

Aktionen

Dolch: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Mehrfachangriff: Der Drakonide führt zwei Dolchangriffe aus. Wenn beide Angriffe dieselbe Kreatur treffen, muss das Ziel einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs vergiftet. Während es auf diese Art vergiftet ist, ist das Ziel zudem gelähmt.

Drakonischer Magier

Mittelgroße Monstrosität, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 40 (9W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Rettungswürfe Int +2, Wei +2, Cha +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Todeskampf: Wenn die Trefferpunkte des Drakoniden auf 0 sinken, schrumpfen seine Schuppen und sein Fleisch sofort, und seine Knochen explodieren. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 9 (2W8) Energieschaden.

Gleiten: Wenn der Drakonide fällt und nicht kampfunfähig ist, kann er beim Berechnen des Fallschadens bis zu 27 Meter von der Fallhöhe abziehen und sich je 0,3 Meter Fallstrecke bis zu 0,6 Meter horizontal bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drakonide führt zwei Dreizack- oder Nekrotischer-Strahl-Angriffe aus.

Dreizack: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden oder 6 (1W8+2) Stichschaden, wenn beidhändig geführt, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

Nekrotischer Strahl: *Fernkampf-Zauberangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) nekrotischer Schaden.

Zauberwirken: Der Drakonide wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Stinkende Wolke, Unsichtbarkeit, Vergrößern/Verkleinern*

MARK BEHM CLINT CEARLEY

Dieser drakonische Schlächter wurde aus einem Silberdrachenei geschaffen.

Drakonischer Schlächter

Die größten Drakoniden sind die Schlächter, die aus Eiern von Silberdrachen, blauen Drachen oder Saphirdrachen entstehen. Ihre mächtigen Flügel tragen sie auf dem Schlachtfeld dorthin, wo der Kampf am heftigsten tobt. Ihre magische Fähigkeit, das Aussehen derer anzunehmen, die sie getötet haben, kann unter ihren Feinden für Verwirrung und Verzweiflung sorgen. Wenn Schlächter getötet werden, gehen ihre Leichname in Flammen auf und äschern alles und jeden in der Nähe mit ein.

In der Welt von Krynn werden drakonische Schlächter aus Silberdracheneiern als Sivak-Drakoniden bezeichnet.

Drakonischer Stratege

Die seltensten und mächtigsten Drakoniden sind die Strategen – Zauberwirker und Denker, die meist als militärische Befehlshaber oder als Berater ihrer Schöpfer dienen. Sie entstehen aus den Eiern von Golddrachen, roten Drachen oder Amethystdrachen, sind flügellos, verfügen jedoch über ein Arsenal mystischer Kräfte. Wie ihre Drachenahnen gebieten sie über eine Odemwaffe – sie können wabernde Wolken giftiger Gase freisetzen. Auch ihre enormen Klauen und Zähne sind gerade im Nahkampf nicht zu unterschätzen.

Sterbende Strategen sind ein Anblick für sich, da ihre magische Essenz gerinnt und als Kugelblitz auf Kreaturen in der Nähe springt.

In der Welt von Krynn werden drakonische Strategen aus Golddracheneiern als Aurak-Drakoniden bezeichnet.

DAVID SLADEK

Drakonischer Schlächter

Große Monstrosität, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 57 (6W10+24)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Str +6, Wei +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

Todeskampf: Wenn die Trefferpunkte des Drakoniden auf 0 sinken, geht er in Flammen auf und verbrennt zu Asche. Jede Kreatur im Radius von drei Metern muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (3W6) Feuerschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drakonide führt zwei Sägeschwertangriffe und einen Schwanzangriff aus.

Sägeschwertangriff: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Reaktionen

Formklau: Wenn der Drakonide einen mittelgroßen oder kleinen Humanoiden getötet hat, kann er sich magisch verwandeln, sodass er aussieht und sich anfühlt wie diese Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Diese Verwandlung endet, wenn der Drakonide sie mit einer Aktion beendet oder stirbt.

Dieser drakonische Stratege wurde aus einem Amethystdrachenei geschaffen.

Drakonischer Stratege

Mittelgroße Monstrosität, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 67 (9W8+27)
Bewegungsrate 10 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)

Rettungswürfe Int +5, Wei +3, Cha +6
Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Zustandsimmunitäten Bezaubert
Sinne Passive Wahrnehmung 13, Wahrer Blick 18 m
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Todeskampf: Wenn die Trefferpunkte des Drakoniden auf 0 verringert werden, entfesselt seine magische Essenz eine Blitzkugel auf die nächste Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, ehe sie bis zu zwei andere Kreaturen im Abstand von bis zu 4,5 Metern von der ersten trifft. Jede Kreatur muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 9 (2W8) Blitzschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht betäubt.

Aktionen

Energiestrahl: *Fernkampf-Zauberangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 18 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10+3) Energieschaden.

Mehrfachangriff: Der Drakonide führt drei Zerfleischen- oder Energiestrahl-Angriffe aus.

Vergiftender Odem (Aufladung 5-6): Der Drakonide atmet einen 4,5 Meter langen Kegel vergiftenden Gases aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 21 (6W6) Giftschaden und erhält eine Erschöpfungsstufe. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden, ist nicht erschöpft und ist 24 Stunden lang gegen jeden drakonischen giftigen Odem immun.

Zauberwirken: Der Drakonide wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magierhand, Unsichtbarkeit*
Je 2-mal täglich: *Dimensionstür, Selbstverkleidung, Verständigung*

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Hiebschaden.

Reaktionen

Magischer Schild (3-mal täglich): Wenn der Drakonide von einem Angriffswurf getroffen wird, kann er eine unsichtbare Barriere aus magischer Energie um sich erschaffen, die ihm +5 Bonus auf seine RK gegen den Angriff gewährt, sodass dieser möglicherweise fehlschlägt.

Drakonische Scherbe

Edelsteindrachen gebieten über psionische Kraft. Wenn ein mächtiger Edelsteindrache stirbt, weigert sich die Energie von Geist und Verstand des Drachen manchmal, den Weg ins Jenseits anzutreten. Diese Essenz verbleibt in Form eines psychischen Überrests: einer drakonischen Scherbe.

Eine drakonische Scherbe in ihrer wahren Form sieht aus wie ein schimmerndes Geisterbild des Drachen. Häufig fährt so eine Scherbe in ein Objekt, in das der Edelsteindrache psionische Kraft gegeben hat – meist eine Waffe oder ein anderer Gegenstand aus dem Drachenschatz. In diesem Gefäß verfolgt sie die Interessen und Kämpfe des Drachen weiter, begleitet als intelligenter magischer Gegenstand getarnt vielleicht sogar Abenteurer und manipuliert sie nach seinen Plänen.

Drakonische Scherben sind schwierig zu zerstören. Wird die spektrale Form der Scherbe oder das Objekt zerstört, das sie besetzt, so muss der Geist die Form eines geborstenen Edelsteins annehmen, während der Geist langsam seine Kräfte regeneriert. Nur wenn der Stein zerstört wird, kann die Scherbe zur Ruhe gebracht werden.

SVETLIN VELINOV

Drakonische Scherbe

Riesiger Untoter, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 17 (Ablenkung)
Trefferpunkte 168 (16W12+64)
Bewegungsrate 0 m, Fliegen 24 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	12 (+1)	18 (+4)	22 (+6)	18 (+4)	22 (+6)

Rettungswürfe Ges +7, Int +12, Wei +10, Cha +12
Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Geschichte +12, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +16
Schadensresistenzen Feuer, Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, Kälte, Nekrotisch, Psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 26
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP) **Übungsbonus** +6

Ablenkung: Die RK der Scherbe wird um ihren Intelligenzmodifikator erhöht.

Körperlose Bewegung: Die Scherbe kann sich durch Kreaturen und feste Objekte wie durch schwieriges Gelände bewegen. Wenn sie ihren Zug in einem Objekt beendet, erleidet sie 5 (1W10) Energieschaden.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf der Scherbe scheitert, kann sie den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Ungewöhnliche Natur: Die Scherbe muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Wiederbelebung: Wenn die Trefferpunkte der Scherbe auf 0 sinken, verschwindet die Scherbe und hinterlässt an ihrer Stelle einen kleinen geborstenen Edelstein. Dieser passt zur Edelsteindrachenart, die er im Leben war. Er hat RK 20, 15 Trefferpunkte und ist gegen alle Schadensarten außer Energie immun. Sofern der Edelstein nicht zerstört wird, löst er sich nach 1W20 Tagen auf, und die Scherbe entsteht mit allen Trefferpunkten an der Stelle des Edelsteins oder im nächsten freien Bereich neu.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Scherbe führt zwei Telekinetisches-Zerfleischen-Angriffe aus.

Objekt bewohnen: Die Scherbe verschwindet, da sie ihre psychische Essenz in ein höchstens mittelgroßes unbelebtes Objekt im Abstand von bis zu neun Metern gibt, das sie sehen kann, und es damit magisch besetzt. Das Objekt nutzt die RK der Scherbe, und aller Schaden, der ihm zugefügt wird, kostet die Scherbe Trefferpunkte. Die Scherbe besetzt das Objekt, bis sie es mit einer Aktion wieder verlässt, bis sie verwandelt wird, bis ihre Trefferpunkte auf 0 verringert werden oder bis ein Effekt zum Auflösen von Besessenheit wie *Gutes und Böses bannen* auf das Objekt gewirkt wird. Wenn sie das Objekt verlässt, erscheint sie im nächsten Bereich.

Solange das Objekt besetzt ist, wird es zu einem magischen Gegenstand, sofern es noch keiner war, und irgendwo am Objekt erscheint ein winziger geborstener Edelstein nach der Edelsteindrachenart, welche die Scherbe im Leben war. Die Scherbe kann das Objekt mit ihrer Flugbewegungsrate fliegen lassen, ihre Sinne nutzen, verbal oder telepathisch sprechen, Zauber wirken und ihre legendären Aktionen einsetzen.

Wenn eine Kreatur das besetzte Objekt trägt, kann die Scherbe ihr die folgenden Vorteile gewähren:

- Jeder Angriff der Kreatur bewirkt bei einem Treffer zusätzlich 1W8 Energieschaden.
- Die Kreatur ist gegen psychischen Schaden resistent.

Psychisches Zermalmen (Aufladung 5-6): Die Scherbe entfesselt einen Puls psychischer Macht. Jede Kreatur im Radius von 18 Metern nach Wahl der Scherbe muss einen SG-20-Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 55 (10W10) psychischen Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht betäubt.

Telekinetisches Zerfleischen: *Nahkampf- oder Fernkampf-Zauberangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m oder 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8+6) Energieschaden.

Zauberwirken (Psionik): Die Scherbe wirkt einen der folgenden Zauber. Sie benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-20-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Unsichtbarkeit*, *Telekinese*

Legendäre Aktionen

Die Scherbe kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält die Scherbe am Anfang ihres Zugs zurück.

Gebietender Gedanke (kostet 2 Aktionen): Die Scherbe zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, die sie sehen kann. Das Ziel muss einen SG-20-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs bezaubert. Solange es auf diese Art bezaubert ist, wird das Ziel zur Marionette der Scherbe und bewegt sich und handelt entsprechend ihrer telepathischen Befehle. Unter der Kontrolle der Scherbe kann es in seinem Zug nur die Angriffsaktion (Ziel nach Wahl der Scherbe) oder die Spurtaktion ausführen.

Zauber wirken (kostet 2 Aktionen): Die Scherbe setzt Zauber wirken ein.

Zerfleischen: Die Scherbe führt einen Telekinetisches-Zerfleischen-Angriff aus.

BRIAN HETHENEY

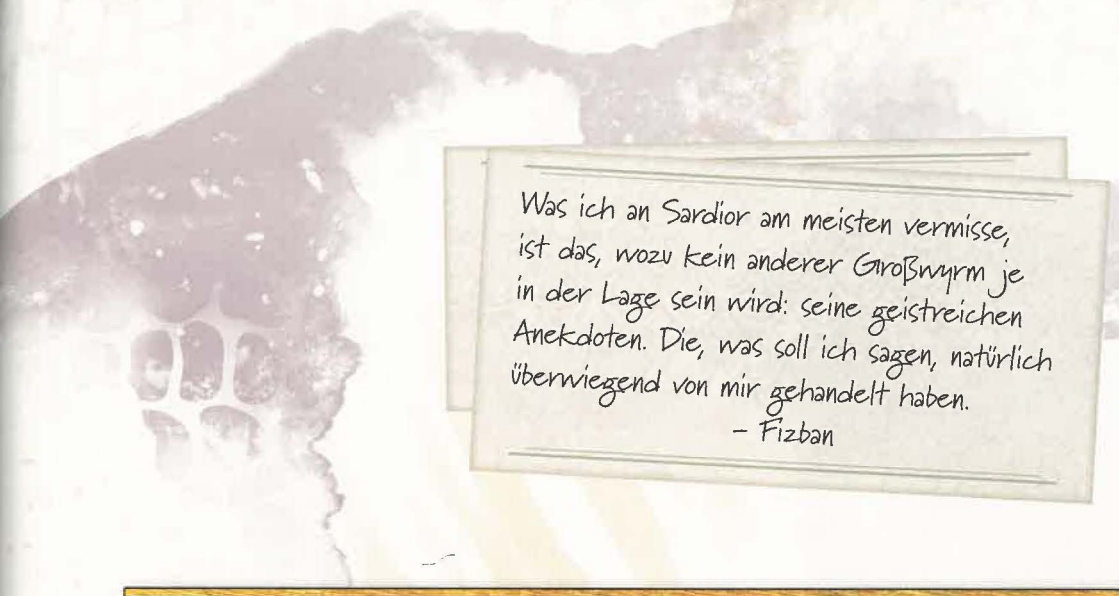
Edelstein-Grosswyrm

Edelsteindrachen sind noch erpichter als ihre chromatischen und metallischen Verwandten, ihre Drachensicht zu entwickeln und das Bewusstsein ihrer Echos auf den materiellen Ebenen zu verschmelzen. Manche glauben, dass sie so auch das zerborstene Bewusstsein von Sardior dem Rubindrachen wieder zusammenfügen, und dieses Ziel verfolgen sie mit nahezu religiöser Besessenheit. Andere wollen ihr Wissen über die vielen Welten der materiellen Ebene als Machtquelle nutzen – und tatsächlich, ein Edelsteindrache, der zum Großwyrm wird, gebietet über schier unvorstellbare Macht.

Beim Aufstieg von Edelstein-Großwyrmen verwandelt sich ihr Körper und erscheint wie Kristall, die Schuppen strahlen wie Diamanten. Ihre Odemwaffe wird zu einer mächtigen Welle vernichtender Energie, mit der sich praktisch jede Kreatur umstandslos besiegen lässt. Doch die mächtigste Fähigkeit von Großwyrmen besteht in ihren unvergleichlichen telekinetischen Fähigkeiten – ein Edelstein-Großwyrm kann sich ganze Volksmengen telekinetisch greifen und in den Drachenhort verschleppen.

Sardiors Grosswyrme

Fünf Edelstein-Großwyrme nennen sich Thanen von Sardior und glauben sich verantwortlich dafür, die Erinnerung an ihren längst verlorenen Ahnherrn zu bewahren. Diese Großwyrme heißen Aleithilithos (Amethyst-Großwyrm), Hrodel (Kristall-Großwyrm), Smargad (Smaragd-Großwyrm), Charsima (Saphir-Großwyrm) und Tithonnas (Topas-Großwyrm). Jeder Thane sucht aktiv nach seinen Echos in den Welten der materiellen Ebene, um mit ihnen zu verschmelzen und schließlich den großen Rubindrachen neu erstehen zu lassen.



Was ich an Sardior am meisten vermisse, ist das, wozu kein anderer Großwyrm je in der Lage sein wird: seine geistreichen Anekdoten. Die, was soll ich sagen, natürlich überwiegend von mir gehandelt haben.
– Fizban

Edelstein-Grosswyrm

Gigantischer Drache (Edelstein), normalerweise neutral

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 507 (26W20+234)
Bewegungsrate 18 m, Fliegen 36 m (Schweben), Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	14 (+2)	29 (+9)	30 (+10)	24 (+7)	25 (+7)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +17, Wei +15, Cha +15
Fertigkeiten Arkane Kunde +26, Geschichte +18, Wahrnehmung +15
Schadensimmunitäten Energie (Amethyst), Gleißend (Kristall), Nekrotisch (Topas), Psychisch (Smaragd) oder Schall (Saphir)
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Liegend, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 25, Wahrer Blick 36 m
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP) **Übungsbonus** +8

Edelstein-Erwachen (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Wenn die Trefferpunkte des Großwyrms auf 0 sinken würden, werden seine aktuellen Gesamttrefferpunkte stattdessen auf 400 zurückgesetzt, seine Odemwaffe wird aufgeladen, und er erhält alle verbrauchten Anwendungen seiner legendären Resistenz zurück. Außerdem kann der Großwyrm nun eine Stunde lang seine Massentelekinese-Aktion verwenden. Gib der Abenteurergruppe zusätzlich 90.000 EP (180.000 EP gesamt), wenn sie den Großwyrm besiegt, nachdem sein Edelstein-Erwachen erfolgt ist.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Großwyrms scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Ungewöhnliche Natur: Der Großwyrm muss nicht essen oder trinken.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (2W10+9) Stichschaden plus 16 (3W10) Energieschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W8+9) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, wird es gepackt (SG-19-Rettungswurf) und ist festgesetzt, solange es gepackt ist. Der Großwyrm kann nur jeweils eine Kreatur packen.

Massentelekinese (nur Edelstein-Erwachen, wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Großwyrm zielt auf beliebig viele Kreaturen und Objekte im Abstand von bis zu 36 Metern, die er sehen kann. Ziele dürfen maximal zwei Tonnen wiegen und keine Objekte sein, die getragen werden. Jedes Ziel muss einen SG-26-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird vom telekinetischen Griff des Großwyrms festgesetzt. Es kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Am Ende des Zugs des Großwyrms kann er jede Kreatur und jedes Objekt in seinem telekinetischen Griff bis zu 18 Meter in alle Richtungen bewegen, jedoch nur innerhalb von 36 Metern von sich. Außerdem kann er beliebig viele auf diese Art festgesetzte Kreaturen auswählen und ihnen jeweils 45 (7W12) Energieschaden zufügen.

Mehrfachangriff: Der Großwyrm führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Odemwaffe (Aufladung 5-6): Der Großwyrm atmet vernichtende Energie in einem Kegel von 90 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 71 (11W12) Energieschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet es halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen. Unabhängig vom Rettungswurf beträgt die Bewegungsrate der Kreatur bis zum Ende ihres nächsten Zugs 0.

Zauberwirken (Psionik): Der Großwyrm wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf SG 26, +18 auf Treffer mit Zauberangriff):

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel, Energiekäfig, Magie bannen, Schwerkraft umkehren, Zeitstopp*

Bonusaktionen

Form ändern: Der Großwyrm verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Großwyrm sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Großwyrm teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Großwyrm kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Großwyrm erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Klauen: Der Großwyrm führt einen Klauenangriff aus.
Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Großwyrm setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.
Psychischer Strahl (kostet 3 Aktionen): Der Großwyrm sendet einen Strahl psychischer Energie in einer 27 Meter langen, drei Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-26-Intelligenzrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 27 (5W10) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Edelsteinpirscher

Wenn ein Edelsteindrache eine aberrante Kreatur aus dem Fernen Reich tötet, formt er sie manchmal zum Edelsteinpirscher um. Dieser ist ein schlauer Räuber, der sich im Unterreich bewegen, Aberrationen jagen und den Hort seines Meisters bewachen kann. Edelsteinpirscher sind durch die mystischen Energien des Odems des Edelsteindrachen mit Leben, Bewusstsein und Absichten erfüllt und durch nichts von ihrer Mission abzubringen.

Sie haben einen vierbeinigen Körper wie ein flügelloser Drache, jedoch mit entfernt humanoidem Torso, Kopf und Armen dort, wo der Drachenkopf sein sollte. Ihre Augen sind milchweiß. Sie haben kein Maul. Ihre Haut ist mit strahlenden Kristallen übersät, die vor psychischer Energie pulsieren. Diese Kristalle geben den Edelsteinpirschern ihre telepathischen Kräfte, ihre Fähigkeit, Kristallpfeile zu verschießen und andere Kreaturen durch eine besondere Verbindung zu beschützen.

Edelsteinpirscher

Große Monstrosität, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 67 (9W10+18)
Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	6 (–2)

Rettungswürfe Ges +5, Int +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3
Schadensresistenzen Psychisch
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Versteht Drakonisch, aber kann nicht sprechen, Telepathie auf 18 m
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Spinnenklettern: Der Edelsteinpirscher kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Ungewöhnliche Natur: Der Edelsteinpirscher muss nicht essen oder trinken.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Edelsteinpirscher führt vier Klauenangriffe aus.

Bonusaktionen

Kristallpfeil: *Fernkampf-Zauberangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Energieschaden, und einer der folgenden Effekte tritt abhängig von dem Drachen auf, der den Edelsteinpirscher geschaffen hat:

Amethyst: Der Edelsteinpirscher kann sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu neun Metern teleportieren, den er sehen kann.
Kristall: Der Edelsteinpirscher erhält Trefferpunkte in Höhe des zugefügten psychischen Schadens zurück.
Saphir: Das Ziel muss einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu drei Meter horizontal vom Edelsteinpirscher weg- und umgestoßen.
Smaragd: Das Ziel muss mit W4 würfeln und das Ergebnis vom nächsten Angriffswurf abziehen, bis der nächste Zug des Edelsteinpirschers beginnt.
Topas: Das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Edelsteinpirschers vergiftet.

Reaktionen

Schützende Verknüpfung: Wenn einer anderen Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Edelsteinpirscher, die er sehen kann, Schaden bevorsteht, verringert der Edelsteinpirscher diesen Schaden um 10 (3W6). Der Edelsteinpirscher erleidet den Schaden in dieser Höhe dann selbst.

SVETLIN VELIZAROV

Eierdiebe

Eierdiebe sind Parasiten, die sich von Dracheneiern ernähren. In der geleerten Schale deponieren sie ihren eigenen Nachwuchs, der dann vom nichtsahnenden Drachen oder dessen Schergen ausgebrütet wird.

Eierdiebschlüpfling

Ein Drachenei, das von einem Eierdieb geleert wurde, ist mit 1W6 neuen Eiern gefüllt, die nach 1W6 Tagen im Drachenei schlüpfen. Die Eierdiebschlüpflinge befreien sich nach 1W4 weiteren Tagen mithilfe ihres nadelspitzen Eizahns und kriechen hervor. Sie sind sehr gefräßig und verschlingen alle weiteren Dracheneier, an die sie herankommen. Nach etwa zwanzig Tagen sind sie ausgewachsen.

Ausgewachsener Eierdieb

Ausgewachsene Exemplare sind salamanderartig und können ihren knolligen Schwanz aufblasen, der dann die Form und Textur eines Dracheneis hat. Mit dieser Mimikry richten sie sich in Nestern ein, die von Drachen oder anderen Kreaturen versorgt werden. Wenn ein Eierdieb entdeckt wird, setzt er Sporen frei, die andere Kreaturen lethargisch machen. Dies ermöglicht ihm die Flucht. In Gefahr kann der Eierdieb seine physische Form magisch verhärten und so selbst den Zorn eines Drachen überstehen.

Eierdiebschlüpfling

Winzige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 28 (8W4+8)
Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	17 (+3)	13 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	5 (–3)

Rettungswürfe Ges +5, Wei +2
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +2
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12
Sprachen –
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Amphibisch: Der Eierdieb kann Luft und Wasser atmen.

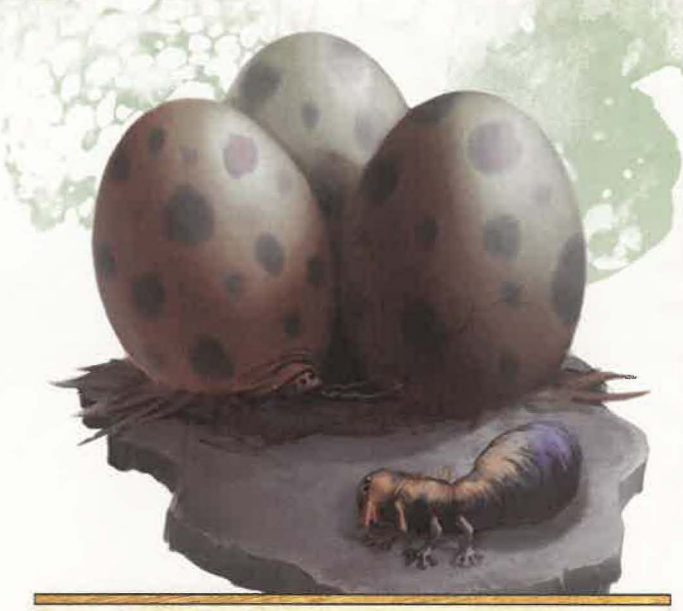
Aktionen

Eizahn: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Stichschaden oder 17 (4W6+3) Stichschaden, wenn das Ziel ein Objekt ist.

Mehrfachangriff: Der Eierdieb führt zwei Eizahn-Angriffe aus.

Bonusaktionen

Rasche Bewegung: Der Eierdieb führt die Spurt- oder Rückzug-Aktion aus.



Ausgewachsener Eierdieb

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (8W6+24)
Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	3 (–4)	13 (+1)	5 (–3)

Rettungswürfe Ges +8, Wei +4
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +4
Zustandsimmunitäten Verängstigt, Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 14
Sprachen –
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Amphibisch: Der Eierdieb kann Luft und Wasser atmen.

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der Eierdieb am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist er beim Initiativewurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur außerdem nicht gesehen hat, dass sich der Eierdieb bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Eierdieb kein Gegenstand ist. Drachen sind bei diesem Wurf im Nachteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Eierdieb führt zwei Stachelrüssel-Angriffe aus und kann seine Sporen der Starre einsetzen, sofern verfügbar.

Sporen der Starre (Aufladung 5-6): Der Eierdieb setzt eine Wolke glitzernder blauer Sporen frei. Jede Kreatur im Radius von neun Metern um den Eierdieb muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vergiftet. Auf diese Art vergiftete Kreaturen können keine Reaktionen ausführen, und sie können in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion, aber nicht beides ausführen. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Sporen der Starre dieses Eierjägers immun.

Stachelrüssel: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W6+5) Stichschaden plus 9 (2W8) nekrotischer Schaden, und der Eierdieb erhält Trefferpunkte in Höhe des bewirkten nekrotischen Schadens zurück.

Reaktionen

Rasche Anpassung: Wenn der Eierdieb Schaden erleidet, macht er sich gegen diese Schadensart resistent.

Ich sage es laut und deutlich: Fizban der Fabelhafte hat keine Angst vor Geistern. Er ist vielmehr äußerst betrübt über ihre Existenz. Und vielleicht ein winziges bisschen nervös.

– Fizban

Geisterdrache

Die Bindung eines Drachen an seinen Schatz kann stark genug sein, um den Geist des Drachen nach seinem Ableben an die weltliche Existenz zu binden. So ein Geisterdrache spukt beim Schatz und ist oft an ein bestimmtes wertvolles Objekt gebunden, das zum Fokus der untoten Existenz des Drachen wird.

Geisterdrachen sind durchscheinende, körperlose Versionen der ursprünglichen Drachen. Ihre Odemwaffe scheint zwar nur geisterhafte Flammen, Blitze oder Säurespritzer zu verschießen, trägt jedoch tatsächlich einen außerweltlichen Fluch. Der schattige Nebel des Odems kann auch im Wachzustand Albträume verursachen.

Geisterdrache

Riesiger Untoter, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 324 (24W12+168)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Kon +13, Wei +8, Cha +10
Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +14
Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Schadensimmunitäten Gift, Kälte, Nekrotisch, Säure
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 24
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP) **Übungsbonus** +6

Körperlose Bewegung: Der Geisterdrache kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände wie durch schwieriges Gelände bewegen. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Objekt beendet.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Geisterdrachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Ungewöhnliche Natur: Der Geisterdrache muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 32 (6W8+5) Kälteschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Drachen halbiert.

Entsetzlicher Odem (Aufladung 6): Der Geisterdrache atmet schattigen Nebel in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 40 (9W8) Kälteschaden und ist eine Minute lang vom Geisterdrachen verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht verängstigt.

Vom Geisterdrachen verängstigte Kreaturen sind gelähmt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen den Entsetzlichen Odem des Geisterdrachen immun.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) nekrotischer Schaden.

Mehrfachangriff: Der Geisterdrache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Kristalldrachen

Schimmernd vor gleißender Energie und gefüllt mit Leben erfreuen sich Kristalldrachen an ihrer angeborenen psionischen Verbindung mit der positiven Ebene, die ihre Körper und ihre Persönlichkeit mit Licht erfüllt. Sie ziehen zwar das Leben in abgelegenen, frostigen Gegenden vor, gehören jedoch zu den umgänglichsten Drachen, sind fürsorglich und optimistisch.

Inneres Leuchten

Beim Schlüpfen sind die Schuppen von Kristalldrachen noch grau und stumpf mit wenigen weißen oder kristallklaren Ausnahmen. So sind die Nestlinge auf steinigem Gelände gut getarnt. Später werden die Schuppen erst schneeweiß, dann allmählich durchscheinend. Die Schuppen der ältesten Kristalldrachen sind von solch brillantem Strahlen und brechen das Licht so stark, dass sie schwierig ins Auge zu fassen sind.

In ihnen strahlt die gleißende Energie der positiven Ebene. Sie leuchtet wie Sternenlicht aus ihren Körpern, ihren Stacheln und Hörnern an Kopf und Rücken. Die Hörner von Kristalldrachen verändern sich mit dem Drachengemüt: Sie sträuben sich vor Wut, liegen angsterfüllt oder misstrauisch an, kräuseln sich in Wellen der Belustigung oder Freude.

Visionen im Sternenlicht

Viele Kristalldrachen studieren die Sterne, halten ihre Beobachtungen des Nachthimmels fest und deuten die Zeichen im Sternenlicht. Sie betrachten sie als Omen der Zukunft und weissagen bereitwillig allen friedlichen Kreaturen ihre möglichen Zukünfte.

Die Verbindung der Kristalldrachen zu den gleißenden Energien der positiven Ebene führt zur freundlichen, optimistischen Art dieser Drachen. Manchmal adoptieren sie verlassene Eier und Schlüpflinge anderer Drachen. Schon viele weiße Nestlinge haben den fürsorglichen Hort eines Kristalldrachen genossen. Destruktive Energien dulden sie auf ihren Territorien nicht, was bisweilen Frostriesen und weiße Drachen ihre Feindschaft vergessen und gegen sie kooperieren lässt.

Glitzernde Schätze

In ihren Horten sammeln Kristalldrachen Diamanten und funkelnden Tand, gesammelte Prophezeiungen, Werke der Astronomie und Sternkarten. Was magische Schätze angeht, so ziehen sie Gegenstände und Zauber zur Weissagung vor, zum Erschaffen oder Manipulieren von Licht oder zum Kanalisieren positiver Energie, um zu heilen und zu nähren.

Hort eines Kristalldrachen

Kristalldrachen leben in kalten Gegenden, errichten Bauwerke aus Eis und Schnee, die an Schlösser erinnern, aber nach oben offen sind. Ihre Horte sind voller funkelnder Kristalle, aus denen gesammeltes Sternenlicht strahlt, und voller Höhlen und Tunneln, die ihren Schätzen Schutz bieten. Sie nutzen ihre Fähigkeit zu graben, um ihre Horte mit geheimen Passagen zu versehen und sich so einfach wie unbemerkt bewegen zu können.

Der Herausforderungsgrad eines legendären Kristalldrachen wird um 1 erhöht, wenn die Begegnung in seinem Hort stattfindet.

Hortaktionen

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Drache eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden).

Betörendes Flüstern: Der Drache flüstert einer Kreatur in Reichweite telepathisch etwas zu. Die Kreatur muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist vom Drachen bezaubert, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Eine auf diese Weise bezauberte Kreatur gehorcht allen Befehlen des Drachen, so gut sie kann, sofern sie ihr nicht direkt schaden.

Eispassage: Der Drache kann Passagen von bis zu neun Metern Durchmesser durch Wände aus Eis oder Schnee öffnen, welche bis zu 1,5 Meter dick sind.

Sternenlichtschimmer: Der Drache wählt einen Ort im Hort, den er sehen kann. Von diesem Punkt geht schimmerndes Sternenlicht aus, das im Radius von drei Metern dämmriges Licht spendet. Jede Kreatur in dem Bereich außer dem Drachen muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, wenn das Licht erscheint, oder sie erleidet 13 (2W12) gleißenden Schaden und ist in Umrissen sichtbar. Angriffswürfe gegen Kreaturen, deren Umrisse sichtbar sind, sind im Vorteil, die Kreatur kann sich nicht verbergen, und Unsichtbarkeit verschafft ihr keinen Vorteil. Das Sternenlicht und das Leuchten um alle Kreaturen verblasst, wenn die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht.

Regionale Effekte

Der Gegend um den Hort eines legendären Kristalldrachen wird von seiner Drachenmagie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Blauer Himmel: Der Himmel über dem Hort eines Kristalldrachen bleibt wolkenfrei, bis er magisch beeinflusst wird. Es weht ein leichter Wind, der für Eindringlinge ungefährlich ist, und die Sicht ist zur jeweiligen Tageszeit die bestmögliche.

Eisige Sicht: Eis und Quarz im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort sind ein Medium für die psionische Anwesenheit des Drachen. Als Aktion kann der Drache den Zauber *Hellsehen* wirken. Dafür benötigt er keine Zauberkomponenten und kann alle Eis- und Quarzkristalle in der Gegend verwenden.

Gedeihende Wildtiere: Tierpopulationen im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort gedeihen besonders gut. Attributswürfe zur Nahrungssuche durch Fallenstellen, Fischen und Jagd in dem Bereich sind im Vorteil.

Kristallfülle: Zahlreiche Quarzkristalle bilden sich im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort, besonders an Orten, an denen sie von Sonnenlicht beschienen werden.

Positive Energie: Kreaturen im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort, die eine lange Rast beendet haben, erhalten zwei verbrauchte Trefferwürfel zusätzlich zurück.

Wenn der Drache stirbt, kehren die Populationen der Tiere um den Hort im Verlauf von 1W10 Tagen auf ein normales Niveau zurück. Die erhöhte Trefferwürfelregeneration endet sofort. Es sind weiterhin besonders viele Quarzkristalle vorhanden, doch neue Kristalle entstehen in normalem Tempo.

Uralter Kristalldrache

Gigantischer Drache (Edelstein), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 222 (12W20+96)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	12 (+1)	26 (+8)	20 (+5)	16 (+3)	21 (+5)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +14, Wei +9, Cha +11
Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +9
Schadensresistenzen Gleißend, Kälte
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 25
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP) **Übungsbonus** +6

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W10+7) Stichschaden plus 9 (2W8) gleißenden Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W6+7) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Schillernder Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet ein brillantes Strahlen in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 49 (11W8) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte. Der Drache erhält dann 25 temporäre Trefferpunkte durch Verzehr eines Teils der gleißenden Energie.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-19-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Göttliche Führung, Tanzende Lichter*
Je 1-mal täglich: *Befehl, Hypnotisches Muster, Unsichtbarkeit, Vollständige Genesung, Weissagung*

Bonusaktionen

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Drache teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Klauen: Der Drache führt einen Klauenangriff aus.
Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.
Sternenlichtschlag (kostet 3 Aktionen): Der Drache schleudert einen sengenden Sternenlichtstrahl auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 38 (11W6) gleißenden Schaden.

Ein Kristalldrache hat mir einst die Zukunft geweissagt. Es war natürlich nichts als Unfug. Ausgenommen, als er sagte, ich werde vergessen, was er mir gesagt hat! Das zwar ziemlich präzise.

– Fizban

Ausgewachsener Kristalldrache

Riesiger Drache (Edelstein), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 172 (15W12+75)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +9, Wei +6, Cha +8
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +6
Schadensresistenzen Gleißend, Kälte
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 20
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP) **Übungsbonus** +4

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden plus 4 (1W8) gleißender Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 9 (1W8+5) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Schillernder Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet ein brillantes Strahlen in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 40 (9W8) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte. Der Drache erhält dann 15 temporäre Trefferpunkte durch Verzehr eines Teils der gleißenden Energie.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-16-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Göttliche Führung, Tanzende Lichter*
Je 1-mal täglich: *Befehl, Hypnotisches Muster, Schwache Genesung, Weissagung*

Bonusaktionen

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Drache teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Klauen: Der Drache führt einen Klauenangriff aus.
Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.
Sternenlichtschlag (kostet 3 Aktionen): Der Drache schleudert einen sengenden Sternenlichtstrahl auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 31 (9W6) gleißenden Schaden.

Junger Kristalldrache

Großer Drache (Edelstein), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 95 (10W10+40)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 6 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +7, Wei +5, Cha +6
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Gleißend, Kälte
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W10+3) Stichschaden plus 4 (1W8) gleißender Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Schillernder Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet ein brillantes Strahlen in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 27 (6W8) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte. Der Drache erhält dann 10 temporäre Trefferpunkte durch Verzehr eines Teils der gleißenden Energie.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Göttliche Führung, Tanzende Lichter*
Je 1-mal täglich: *Hypnotisches Muster, Schwache Genesung*

Kristalldrachennestling

Mittelgroßer Drache (Edelstein), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 32 (5W8+10)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 4,5 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +4, Wei +3, Cha +4
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Gleißend, Kälte
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Drakonisch, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Aktionen

Biss: *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden plus 2 (1W4) gleißender Schaden.

Schillernder Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet ein brillantes Strahlen in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 18 (4W8) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte. Der Drache erhält dann 5 temporäre Trefferpunkte durch Verzehr eines Teils der gleißenden Energie.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken:

Beliebig oft: *Göttliche Führung, Tanzende Lichter*

SHAWN WOOD BYRON METHENEY

Leerer Drache

Anders als Drachen, welche die Magie des Untods zu Machtzwecken ausloten, sehen manche metallischen Drachen ihn als Mittel zu edleren Zwecken. Um ein Artefakt zu beschützen oder einen Eid zu halten, verwandeln sie sich in einen leeren Drachen und tolerieren den Untod, bis der Zweck erfüllt ist.

Wie der Name schon sagt, ist ein leerer Drache die Hülle eines metallischen Drachen, gefüllt mit gleißender Energie. Je nach Drachenart kann diese Energie die Form von Flammen, Blitzen oder nebligen Dämpfen annehmen.

Leere Drachen lassen sich durch nichts von ihrem unsterblichen Zweck abbringen. Ihre Motivation ist so mächtig, dass ihr Körper neu ersteht, wenn er zerstört wird.

Wenn sie ihren Zweck erreicht haben, gehen die meisten leeren Drachen in den Tod, den sie so lange zurückgewiesen haben. Doch andere suchen neue Aufgaben, um sich zu erhalten – oder bleiben dem Untod aus Sturheit oder Gewohnheit treu.

Leerer Drache

Riesiger Untoter, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 241 (21W12+105)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Rettungswürfe Kon +11, Int +9, Wei +7, Cha +11
Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Geschichte +15, Wahrnehmung +13
Schadensresistenzen Nekrotisch
Schadensimmunitäten Gift, Gleißend
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Taub, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 23
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP) **Übungsbonus** +6

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des leeren Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Rekonstruktion: Wenn die Trefferpunkte des leeren Drachen auf 0 verringert werden, zerbricht sein Körper in neun Stücke: zwei Arme, zwei Beine, zwei Flügel, einen Schwanz, einen Torso und einen Kopf. Jedes Stück ist ein großes Objekt, besitzt eine RK von 19 und 27 Trefferpunkte. Es ist gegen psychischen Schaden und Giftschaden immun. Befinden sich alle Stücke nach 1W6 Tagen noch im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern voneinander, werden sie zum Kopf teleportiert und verschmelzen mit ihm. Daraufhin erhält der leere Drache alle seine Trefferpunkte zurück und wird wieder aktiv.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden plus 9 (2W8) gleißender Schaden.

Gleißender Odem (Aufladung 5-6): Der leere Drache atmet gleißende Flammen in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 54 (12W8) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der leere Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus und kann Zehrende Präsenz einsetzen.

Zehrende Präsenz: Jede Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern nach Wahl des leeren Drachen muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, ist die Bewegungsrate der Kreatur halbiert, und die Kreatur ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Nachteil. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf sind sie 24 Stunden lang gegen die Schwächende Präsenz dieses leeren Drachen immun.

Legendäre Aktionen

Der leere Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der leere Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Dröhnende Schuppen (kostet 3 Aktionen): Vom leeren Drachen geht ein schmerzhaft lautes Schrillen aus. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom leeren Drachen muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 24 (7W6) Schallschaden, anderenfalls die Hälfte.

Geisterhafte Bindung (kostet 2 Aktionen): Der leere Drache erzeugt geisterhafte Fesseln um eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-19-Stärkerettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Drachen festgesetzt.

Klauen: Der leere Drache führt einen Klauenangriff aus.

Löwendrachling

Löwendrachlinge sind territoriale Einzelgänger mit dem langen Hals und den Flügeln von Messingdrachen und dem Kopf und Körper eines Löwen – samt üppiger Mähne bei Männchen. Sie werden auch manchmal Dragonnes genannt. Löwendrachlinge setzen auf ihre Wildheit und ihr schreckliches Brüllen, um Beute zu machen und Rivalen zu verdrängen.

Sie sind gefräßige Jäger, die sich in großen Territorien bewegen. Normalerweise stellen sie keine Gefahr für Humanoide dar, doch wer auf ihr Territorium gerät, ist ihre Beute – so kommt es zum Ruf der Kreatur als Menschenfresser.

Löwendrachling

Große Monstrosität, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 119 (14W8+42)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +7
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 17
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 15 (2W10+4) Stichschaden. Ist das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, muss sie einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen oder wird umgestoßen.

Haarsträubendes Brüllen (Aufladung 4-6): Der Löwendrachling lässt ein fürchterliches Brüllen hören, das bis zu 90 Meter weit zu hören ist. Alle Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern vom Löwendrachling, die sein Brüllen hören können, müssen einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind eine Minute lang vom Löwendrachling verängstigt. Verfehlt das Ziel den Rettungswurf um mindestens 5 Punkte, so ist es für die gleiche Dauer auch gelähmt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn ein Ziel seinen Rettungswurf besteht oder der Effekt endet, ist es in den nächsten 24 Stunden gegen das Haarsträubende Brüllen dieses Löwendrachlings immun.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Löwendrachling führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

BRYAN MITHINE, APRIL PRIME

Metallische Wächter

Ein metallischer Wächter wurde von einem metallischen Drachen geschaffen, aus dem Metall geschmiedet, das seinem Schöpfer entspricht. Er wird von der Energie des Drachenodems gespeist. Er ist ein filigranes, elegantes Kunstwesen, geschaffen, um Spannungen aufzulösen, die anderenfalls zu Gewalt führen könnten.

Metallischer Friedenswächter

Wenn ein metallischer Drache Zuneigung zu einer Siedlung kleinerer Leute fasst – oft, nachdem er eine Weile in humanoider Form dort zugebracht hat –, kann er beschließen, einen metallischen Friedenswächter zu erschaffen, um den Ort zu beschützen. Dieser kann Jahrhunderte lang über die Gemeinde wachen, seinen Drachenschöpfer vertreten und für Frieden und Ordnung sorgen.

Metallischer Sperling

Metallische Sperlinge sehen wie Singvögel aus und dienen ihren Herren als verdeckte Agenten, indem sie in der Gegend die Augen offenhalten, ohne einzugreifen. Über ihr telepathisches Band können sie ihren Schöpfer beschwören, wenn sie in Not sind.

Metallischer Friedenswächter

Mittelgroßes Konstrukt, normalerweise neutral gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 68 (8W8+32)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)

Schadensimmunitäten Feuer
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

Telepathische Bindung: Solange sich der Friedenswächter auf derselben Existenzebene wie sein Meister befindet, kann er seine Wahrnehmungen magisch übermitteln, und die beiden können telepathisch miteinander kommunizieren.

Unveränderliche Gestalt: Der Friedenswächter ist gegen alle Zauber und Effekte immun, die seine Form ändern würden.

Aktionen

Beruhigender Nebel (Aufladung 5-6): Der Friedenswächter setzt ein beruhigendes Gas im Radius von neun Metern um sich herum frei. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Charimarettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vom Friedenswächter bezaubert. Auf diese Art bezauberte Kreaturen sind kampfunfähig und haben eine Bewegungsrate von 0.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (3W8+3) Wuchtschaden.

Mehrfachangriff: Der Friedenswächter führt zwei Hiebangriffe aus.

Metallischer Sperling

Winziges Konstrukt, normalerweise neutral gut

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 14 (4W4+4)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (–3)	15 (+2)	12 (+1)	9 (–1)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +4
Schadensimmunitäten Feuer
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht Drakonisch und Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP) **Übungsbonus** +2

Telepathische Bindung: Solange sich der Sperling auf derselben Existenzebene wie sein Meister befindet, kann er seine Wahrnehmungen magisch übermitteln, und die beiden können telepathisch miteinander kommunizieren.

Unveränderliche Gestalt: Der Sperling ist gegen alle Zauber und Effekte immun, die seine Form ändern würden.

Aktionen

Beruhigender Nebel (Aufladung 5-6): Der Sperling setzt ein beruhigendes Gas im Radius von 1,5 Metern um sich herum frei. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-11-Charimarettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vom Sperling bezaubert. Auf diese Art bezauberte Kreaturen sind kampfunfähig und haben eine Bewegungsrate von 0.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Hiebschaden.

NIKKI DAWES

Metallischer Grosswyrm

Manche der ältesten und weisesten metallischen Drachen unterziehen sich einer wundersamen Metamorphose und werden zum Großwyrm. Hinter dieser Verwandlung steckt meist Bahamut, der seine würdigsten Kinder in einem Status erheben will, der seiner Größe angemessen ist.

Die Verwandlung umfasst meist ein Verschmelzen von Bewusstsein, Magie und manchmal sogar von den physischen Formen mehrerer Echos des Drachen in den Welten der materiellen Ebene. Viele Drachen, die als Drachengötter beschrieben werden – darunter Aasterinian (im Abschnitt „Messingdrachen" von Kapitel 5), Lendys und Tamara –, sind metallische Großwyrme, welche die Essenzen mehrerer Formen kombiniert haben, um diesen gottgleichen Status zu erhalten.

Metallische Großwyrme überragen die meisten anderen Drachen und gehören zu den größten Kreaturen im Multiversum. Sie werden von mächtigen Elementarenergien umwirbelt, die auf ihre Wünsche reagieren, und ihre Odemwaffen können ganze Armeen schwächen und Landstriche verwüsten.

Gerechtigkeit und Gnade

Lendys und Tamara sind beide Silbergroßwyrme, aber sie könnten nicht verschiedener sein.

Lendys ist als unparteilicher Richter bekannt, der auch gleich das Urteil vollstreckt, wenn Drachen schlimme Verbrechen gegen andere begehen. Er ist rechtschaffenen neutral und zu Gnade oder Vergebung angeblich nicht imstande.

Tamara hingegen verkörpert das Ideal der Gnade. Sie heilt die Kranken und Verwundeten und erleichtert Drachen am Ende ihres natürlichen Lebens den Abschied. Drakoliche und andere drakonische Untote hasst sie besonders.

Man mag mich voreingenommen schimpfen, doch das „Groß" in „Metallischer Großwyrm" ist ein wenig redundant. Es versteht sich von selbst.

– Fizban

Metallischer Grosswyrm

Gigantischer Drache (metallisch), normalerweise rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 565 (29W20+261)
Bewegungsrate 18 m, Fliegen 36 m, Graben 18 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	16 (+3)	29 (+9)	21 (+5)	22 (+6)	30 (+10)

Rettungswürfe Ges +11, Kon +17, Int +13, Cha +18
Fertigkeiten Motiv erkennen +14, Überzeugen +18, Wahrnehmung +22
Schadensimmunitäten Blitz (Bronze), Feuer (Messing und Gold), Kälte (Silber) oder Säure (Kupfer)
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 32, Wahrer Blick 36 m
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 28 (120.000 EP) **Übungsbonus** +8

Legendäre Resistenz (4-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Großwyrms scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Metallisches Erwachen (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Wenn die Trefferpunkte des Großwyrms auf 0 sinken würden, werden seine aktuellen Gesamttrefferpunkte stattdessen auf 450 zurückgesetzt, seine Odemwaffe wird aufgeladen, und er erhält alle verbrauchten Anwendungen seiner legendären Resistenz zurück. Außerdem kann der Großwyrm nun eine Stunde lang die Optionen im Abschnitt „Mythische Aktionen" verwenden. Gib der Abenteurergruppe zusätzlich 120.000 EP (240.000 EP gesamt), wenn sie den Großwyrm besiegt, nachdem sein Metallisches Erwachen erfolgt ist.

Ungewöhnliche Natur: Der Großwyrm muss nicht essen oder trinken.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +18 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10+10) Stichschaden plus 13 (2W12) Energieschaden.

Form ändern: Der Großwyrm verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit seiner Aktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +18 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8+10) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, wird es gepackt (SG-20-Rettungswurf) und ist festgesetzt, solange es gepackt ist. Der Großwyrm kann nur jeweils eine Kreatur packen.

Mehrfachangriff: Der Großwyrm führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Odemwaffe (Aufladung 5-6): Der Großwyrm setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Elementarodem: Der Großwyrm atmet Elementarenergie in einem Kegel von 90 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 84 (13W12) Schaden nach Art des Großwyrms – Blitz (Bronze), Feuer (Messing und Gold), Kälte (Silber) oder Säure (Kupfer) –, anderenfalls die Hälfte.

Zehrender Odem: Der Großwyrm atmet Gas in einem Kegel von 90 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-25-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so ist die Kreatur eine Minute lang bewusstlos. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur bis zum Ende des nächsten Zugs des Großwyrms bei Angriffswürfen und Rettungswürfen im Nachteil. Bewusstlose Kreaturen können den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +18 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10+10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-26-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Legendäre Aktionen

Der Großwyrm kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Großwyrm erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Der Großwyrm führt einen Klauen- oder Schwanzangriff aus.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Großwyrm schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern muss einen SG-26-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 17 (2W6+10) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Großwyrm kann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Mythische Aktionen

Wenn das Merkmal „Metallisches Erwachen" des Großwyrms in der letzten Stunde aktiviert wurde, kann er die Optionen unten als legendäre Aktionen verwenden.

Biss: Der Großwyrm führt einen Bissangriff aus.

Trümmerbrüllen (kostet 2 Aktionen): Der Großwyrm entfesselt ein magisches Brüllen. Jede Kreatur im Radius von 36 Metern um den Großwyrm muss einen SG-26-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 19 (3W12) Schallschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig.

Mondsteindrachen

Alte Legenden sprechen davon, dass die Götter einst in die Erste Welt kamen und sie mit ihren Humanoiden bevölkern wollten, und dass ein kluger Drache ins Feywild floh, um ein Gelege von Eiern zu verstecken. Die Magie des Feenreichs durchdrang die Eier, und die ersten Mondsteindrachen schlüpften aus ihnen. Ihre Nachkommen haben sich im ganzen Feywild verbreitet.

Mondsteindrachen sind anmutige, elegante Kreaturen mit opalisierenden Schuppen und einigen smaragdgrünen Fellbereichen an Kinn, Brust, Rücken und Schwanz. Ein Horn ragt ihnen aus dem Hinterkopf, ein weiteres aus der Schnauzenspitze – beide zusammen bilden die Form einer schmalen Sichel. Junge Mondsteindrachen sind verspielt und übermütig, doch die Besten unter ihnen werden zu weisen Lehrern und Geschichtenerzählern, um die sich ganze Feywild-Gesellschaften bilden. Die Übelsten von ihnen sind anmaßend und haben schlechte Manieren, aber selbst sie sind von Natur aus sanft und neugierig – besonders auf Reisende aus der Ferne.

Sie können sich auf die Traumebene projizieren, um mit den Kreaturen zu kommunizieren, die in der Nähe ihrer Horte schlafen. So inspirieren sie Künstler und Dichter, ermutigen große Denker und spornen Abenteurer zu Heldentaten an. Manchmal beraten sie Leute in Not oder beauftragen Abenteurer mit Missionen, um sie zu wahrer Größe zu führen.

Allgemein sind Mondsteindrachen nicht besonders an Gold oder Kupfer interessiert, lieben jedoch Silber, Platin und Mithral. Sie bevorzugen Schätze, deren Wert sich nicht benennen lässt – ein Lied von Herzen, die Haarlocke einer geliebten Person, das Gemälde eines Lieblingsorts. Die Geschichte zu einer geschätzten Erinnerung ist Mondsteindrachen wichtiger als ein Goldsack.

Horte von Mondsteindrachen

Ihre Horte richten Mondsteindrachen an Orten ein, die der Mond bescheint: einsame Gipfel, Waldlichtungen und ruhige Seen gehören zu ihren Lieblingsorten. Ihre verspielte Natur bringt sie dazu, im Gegensatz zu anderen Arten schon als Jungdrachen mehrere Horte einzurichten. Diese abgelegenen Orte verbinden sie mit magischen Portalen und teilen ihre Zeit zwischen Feywild, materieller Ebene und Ätherebene auf.

Der Herausforderungsgrad eines legendären Mondsteindrachen wird um 1 erhöht, wenn die Begegnung in seinem Hort stattfindet.

Uralter Mondsteindrache

Gigantischer Drache, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 330 (20W20+120)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	18 (+4)	23 (+6)	20 (+5)	22 (+6)	26 (+8)

Rettungswürfe Int +12, Wei +13, Cha +15
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Überzeugen +15, Wahrnehmung +13
Zustandsimmunitäten Bezaubert
Sinne Passive Wahrnehmung 23, Wahrer Blick 36 m
Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP) **Übungsbonus** +7

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden plus 11 (2W10) gleißender Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Odemwaffe (Aufladung 5-6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Mondlichtodem: Der Drache atmet einen Strahl aus Mondlicht in einer 36 Meter langen, drei Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 60 (11W10) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Traumodem: Der Drache atmet Nebel in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist zehn Minuten lang bewusstlos. Dieser Effekt endet bei einer Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand sie mit einer Aktion aufweckt.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W8+6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-21-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-23-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Feenfeuer*
Je 2-mal täglich: *Gefühle besänftigen*, *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit*, *Wiederbeleben*

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Schwanz: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.
Zauber wirken (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Zauberwirken ein.

Hortaktionen

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Drache eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden).

Desorientierende Visionen: Desorientierende Illusionsbilder bewegen sich durch den Drachenhort. Jede Kreatur im Hort muss einen SG-20-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind bei Attributswürfen im Nachteil, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht.

Traumverbannung: Der Drache zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern, die er sehen kann, und versucht, sie auf eine Traumebene zu schicken. Das Ziel muss einen SG-15-Charismarettungswurf bestehen, oder es wird auf eine harmlose Halbebene verbannt, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Solange das Ziel sich dort befindet, ist es betäubt. Wenn der Effekt endet, erscheint das Ziel am gleichen Ort oder an der nächsten freien Stelle wieder.

Zwangstanz: Der Drache zielt auf eine Kreatur in seinem Lager, die er sehen kann, und ein fröhlicher Walzer erklingt, den nur das Ziel hören kann. Das Ziel muss einen SG-15-Intelligenzrettungswurf bestehen oder tanzen, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Tanzende Kreaturen sind kampfunfähig und brauchen ihre gesamte Bewegungsrate auf.

Regionale Effekte

Der Gegend um den Hort eines legendären Mondsteindrachen wird von seiner Drachenmagie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Traumverständigung: Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Drachenhort, die eine Sprache versteht, schläft oder sich in Trance oder Anbetung befindet, kann der Drache in ihren Träumen telepathisch mit ihr in Verbindung treten und mit ihr kommunizieren. Beim Aufwachen erinnert die Kreatur sich an das Gespräch mit dem Drachen.

Übergang zwischen den Ebenen: Der Schleier zwischen den Ebenen ist beim Hort eines Mondsteindrachen besonders dünn. Im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort verbinden mehrere Portale die materielle Ebene, das Feywild und die Äthergrenze miteinander. Alle Kreaturen können die Portale beide Richtungen passieren, wenn sie 1,5 Meter ihrer Bewegungsrate verbraucht.

Wenn der Drache stirbt, schließen sich alle Portale beim Hort augenblicklich.

Ausgewachsener Mondsteindrache

Riesiger Drache, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 195 (17W12+85)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	23 (+6)

Rettungswürfe Int +11, Wei +10, Cha +11
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Überzeugen +11, Wahrnehmung +10
Zustandsimmunitäten Bezaubert
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 20
Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP) **Übungsbonus** +5

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden plus 7 (2W6) gleißender Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Odemwaffe (Aufladung 5-6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Mondlichtodem: Der Drache atmet einen Strahl aus Mondlicht in einer 27 Meter langen, drei Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 49 (9W10) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Traumodem: Der Drache atmet Nebel in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist zehn Minuten lang bewusstlos. Dieser Effekt endet bei einer Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand sie mit einer Aktion aufweckt.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-19-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Feenfeuer*
Je 1-mal täglich: *Gefühle besänftigen, Unsichtbarkeit, Wiederbeleben*

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Schwanz: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.
Zauber wirken (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Zauberwirken ein.

Junger Mondsteindrache

Großer Drache, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 144 (17W10+51)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe Kon +6, Int +7, Wei +6, Cha +7
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überzeugen +7, Wahrnehmung +6
Zustandsimmunitäten Bezaubert
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden plus 5 (1W10) gleißender Schaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Odemwaffe (Aufladung 5-6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Mondlichtodem: Der Drache atmet einen Strahl aus Mondlicht in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 38 (7W10) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Traumodem: Der Drache atmet Nebel in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist zehn Minuten lang bewusstlos. Dieser Effekt endet bei einer Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand sie mit einer Aktion aufweckt.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Feenfeuer, Gefühle besänftigen*

Mondsteindrachennestling

Mittelgroßer Drache, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 39 (6W8+12)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Int +5, Wei +4, Cha +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überzeugen +5, Wahrnehmung +4
Zustandsimmunitäten Bezaubert
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8+3) Stichschaden plus 3 (1W6) gleißender Schaden.

Odemwaffe (Aufladung 5-6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Mondlichtodem: Der Drache atmet einen Strahl aus Mondlicht in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 14 (4W6) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Traumodem: Der Drache atmet Nebel in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist zehn Minuten lang bewusstlos. Dieser Effekt endet bei einer Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand sie mit einer Aktion aufweckt.

SHARON WOOD, IRINA NORDSOL

Saphirdrachen

Lautstarke Konflikte sind Teil der Natur von Saphirdrachen. Ihre territoriale Militanz lässt sie ihre Horte erbittert verteidigen, Eindringlinge überfallen und Angriffe auf ihre Rivalen planen. Der Schallpuls ihrer Odemwaffe schwächt ihre Gegner und macht sie kampfunfähig.

Strahlendes Blau

Die Schuppen und Flügelmembranen von Saphirdrachen zeigen zahlreiche Blauschattierungen vom Hellblau eines Frühlingshimmels bis zum tiefen, kristallinen Azur von Saphiren und gepresstem Gletschereis. Im Licht funkeln und leuchten die Schuppen wie ein Sternenregen. Die psionische Natur der Drachen zeigt sich in den Knochen- und Hornstrukturen ihres Körpers. Ihre Hörner und Schwanzdorne sind nicht mit ihrem Körper verbunden, schweben jedoch an ihrem Ort und werden von psychischer Energie gehalten, solange der Drache lebt. Diese schwebenden Hörner und Stacheln verändern sich leicht je nach Stimmung des Drachen, hüpfen amüsiert oder flackern vor Zorn.

Kriegskunst

Die kriegerischen Saphirdrachen ersinnen Strategien und Angriffspläne, die zu ihrer Fähigkeit passen, sich unterirdisch fortzubewegen. Meist schlagen sie nicht sofort zu, sondern schätzen Eindringlinge zunächst ein, um sich dann die vorteilhafteste Strategie zu überlegen.

Saphirdrachen halten nach Anzeichen von Aberrationen und sonstigen Kreaturen Ausschau, die vom Fernen Reich verderbt wurden. Sie arbeiten oft mit Smaragddrachen zusammen und nutzen deren Wissen über okkulte Phänomene, um den Einfluss des Fernen Reichs aufzuspüren. Mit diesem Wissen ausgestattet löschen Saphirdrachen jeden fremden Einfluss aus, ehe er sich ausbreitet.

Wer unterirdisch lebt oder sich in die Tiefen vorwagt, kann es durchaus mit einem Saphirdrachen zu tun bekommen, wenn er dessen Territorium betritt. Doch Saphirdrachen gehen auch manchmal friedliche Beziehungen mit Felsen- oder Tiefengnomen ein, um für mehr Schutz des Territoriums um ihre Horte zu sorgen.

Uralter Saphirdrache

Gigantischer Drache (Edelstein), normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 370 (20W20+160)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	27 (+8)	21 (+5)	19 (+4)	20 (+5)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +15, Wei +11, Cha +12
Fertigkeiten Geschichte +12, Heimlichkeit +9, Überzeugen +19, Wahrnehmung +18
Schadensresistenzen Blitz, Schall
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 28
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP) **Übungsbonus** +7

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Spinnenklettern: Der Drache kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Tunnelbauer: Der Drache kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit sechs Metern Durchmesser.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden plus 11 (2W10) Schallschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Schwächender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache stößt einen hohen, fast unhörbaren Tonpuls in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-23-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 55 (10W10) Schallschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht kampfunfähig.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-20-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Dissonantes Flüstern, Mit Stein verschmelzen, Monster festhalten, Telekinese, Teleportieren*

Bonusaktionen

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Drache teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Klauen: Der Drache führt einen Klauenangriff aus.
Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.
Telekinetischer Wurf (kostet 3 Aktionen): Der Drache wählt ein höchstens mittelgroßes Objekt aus, das nicht getragen wird und das er sehen kann, und schleudert es magisch auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Objekt, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 42 (12W6) Wuchtschaden.

Ausgewachsener Saphirdrache

Riesiger Drache (Edelstein), normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 225 (18W12+108)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 9 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	22 (+6)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +11, Wei +8, Cha +9
Fertigkeiten Geschichte +9, Heimlichkeit +7, Überzeugen +14, Wahrnehmung +13
Schadensresistenzen Blitz, Schall
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 23
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP) **Übungsbonus** +5

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Spinnenklettern: Der Drache kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Tunnelbauer: Der Drache kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit drei Metern Durchmesser.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden plus 5 (1W10) Schallschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W8+6) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Schwächender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache stößt einen hohen, fast unhörbaren Tonpuls in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 44 (8W10) Schallschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht kampfunfähig.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Dissonantes Flüstern, Mit Stein verschmelzen, Monster festhalten, Telekinese*

Bonusaktionen

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Drache teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Klauen: Der Drache führt einen Klauenangriff aus.
Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.
Telekinetischer Wurf (kostet 3 Aktionen): Der Drache wählt ein höchstens kleines Objekt aus, das nicht getragen wird und das er sehen kann, und schleudert es magisch auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Objekt, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 31 (9W6) Wuchtschaden.

CHRIS RALLIS, RICHARD WHITTERS

Kriegsschätze

Saphirdrachen lieben Waffen und Rüstungen, militärische Aufzeichnungen und Taktiken sowie magische Gegenstände, die vor psychischem Schaden und mentaler Beeinflussung schützen. Das Herzstück eines Saphirdrachenschatzes ist üblicherweise eine vorzügliche katalogisierte Sammlung von Kriegsgerät, unter dem sich auch uralte Relikte von enormer Macht befinden können.

Junger Saphirdrache

Großer Drache (Edelstein), normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 157 (15W10+75)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 6 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +9, Wei +6, Cha +7
Fertigkeiten Geschichte +7, Heimlichkeit +6, Überzeugen +11, Wahrnehmung +10
Schadensresistenzen Blitz, Schall
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 20
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP) **Übungsbonus** +4

Spinnenklettern: Der Drache kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Tunnelbauer: Der Drache kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit drei Metern Durchmesser.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden plus 4 (1W8) Schallschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W6+5) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Schwächender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache stößt einen hohen, fast unhörbaren Tonpuls in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 33 (6W10) Schallschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht kampfunfähig.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Dissonantes Flüstern, Mit Stein verschmelzen, Person festhalten*

Hort eines Saphirdrachen

Saphirdrachen leben in weitläufigen Höhlensystemen. Je älter sie werden, desto umfangreicher konstruieren sie ihre Horte, wobei sie ihre angeborenen magischen und natürlichen Grabfähigkeiten nutzen. Schließlich bewohnen sie schwindelerregende Wabensysteme aus Geheimgängen, täuschend dünnen Wänden und verborgenen Kammern und können sich durch den ganzen Hort bewegen, ohne von Eindringlingen bemerkt zu werden. Die sichersten Horte weisen gar keine Eingänge auf, und die Drachen nutzen ausschließlich den Umstand, dass sie graben und Stein formen können, um ihre Horte aufzusuchen oder zu verlassen.

Saphirdrachennestling

Mittelgroßer Drache (Edelstein), normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (6W8+18)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 4,5 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +5, Wei +3, Cha +4
Fertigkeiten Geschichte +4, Heimlichkeit +4, Überzeugen +6, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Blitz, Schall
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Drakonisch, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus** +2

Spinnenklettern: Der Drache kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Tunnelbauer: Der Drache kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit 1,5 Metern Durchmesser.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10+3) Stichschaden plus 3 (1W6) Schallschaden.

Schwächender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache stößt einen hohen, fast unhörbaren Tonpuls in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 22 (4W10) Schallschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht kampfunfähig.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken:

Je 1-mal täglich: *Alarm, Tensers schwebende Scheibe*

Saphirdrachen vertragen sich selten mit den Anhängern Lolths, aber ein Satz kann die Spannung zwischen ihnen mildern: „Spinnen? Ja bitte!"

– Fizban

Der Herausforderungsgrad eines legendären Saphirdrachen wird um 1 erhöht, wenn die Begegnung in seinem Hort stattfindet.

Hortaktionen

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Drache eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden).

Betörendes Flüstern: Der Drache flüstert einer Kreatur in Reichweite telepathisch etwas zu. Die Kreatur muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist vom Drachen bezaubert, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Eine auf diese Weise bezauberte Kreatur gehorcht allen Befehlen des Drachen, so gut sie kann, sofern sie ihr nicht direkt schaden.

Großer Donner: Eine donnernde Schalldetonation, die bis zu 90 Meter weit zu hören ist, umgibt eine Kreatur im Hort, die der Drache sehen kann. Die Kreatur muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 13 (3W8) Schallschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt.

Steinpassage: Der Drache berührt eine Steinfläche von bis zu neun Metern in alle Richtungen. Er kann den Stein formen, um Passagen zu öffnen oder zu schließen, solange die Wand nicht dicker als drei Meter ist.

Regionale Effekte

Der Gegend um den Hort eines legendären Saphirdrachen wird von seiner Drachenmagie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Gedeihende Wildtiere: Das Gebiet von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort zieht Riesenspinnen an, die sich dort in großer Zahl ansiedeln – die Lieblingsbeute von Saphirdrachen.

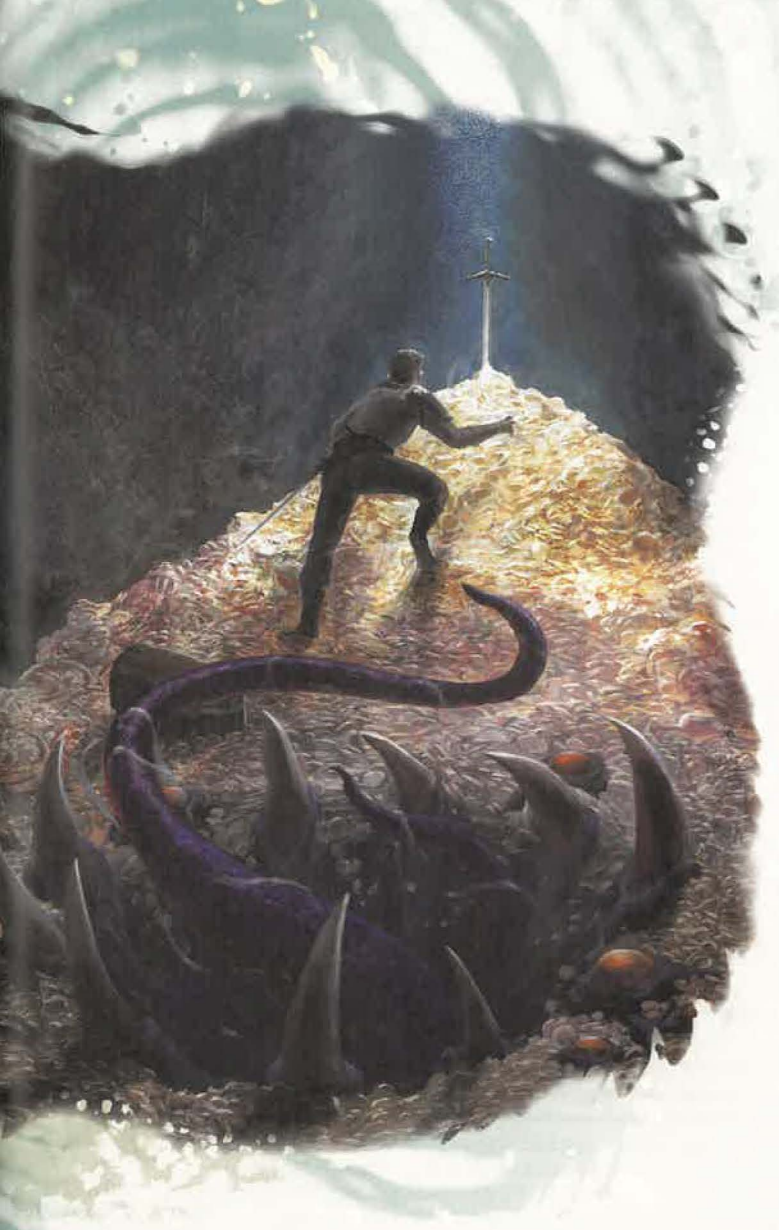
Kristallfülle: Natürliche Steine im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort bringen zahlreiche Kristallformationen und Saphiradern hervor, vor allem unterirdisch.

Steinige Sicht: Naturstein im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort ist ein Medium für die psionische Anwesenheit des Drachen. Als Aktion kann der Drache den Zauber *Hellsehen* wirken. Dafür benötigt er keine Zauberkomponenten und kann jeden Stein in der Gegend verwenden.

Telepathische Verbesserung: Die psionische Energie des Drachen verstärkt die mentalen Kräfte anderer Kreaturen. Die telepathische Reichweite von Kreaturen, die telepathisch kommunizieren können, ist im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern um den Hort verdoppelt. Dazu gehören auch Kreaturen mit angeborenen telepathischen Fähigkeiten sowie magische Telepathie wie der Zauber *Rarys Telepathisches Band*.

Wenn der Drache stirbt, kehrt die Population der Riesenspinnen in der Region im Verlauf von 1W10 Tagen auf ein normales Niveau zurück. Die Verbesserung telepathischer Fähigkeiten endet sofort. Es sind weiterhin besonders viele Kristalle und Saphire vorhanden, doch neue entstehen in normalem Tempo.

CHRIS RALLIS



Eine so schreckliche wie wunderbare Wahrheit über unsere Welt ist, dass alles das Potenzial hat, zum Feind zu werden. Also kann auch alles zum Freund werden!
– Fizban

Schatz-Mimik

Verwandt mit den gewöhnlichen Mimiks, beschrieben im *Monsterhandbuch*, sind die Schatzmimiks die ältesten und verschlagensten ihrer Art. Dank ihrer gigantischen amorphen Gestalt und ihren gestaltwandlerischen Fähigkeiten können sie nicht nur die Form eines einzelnen Objekts, sondern riesiger Schätze annehmen. Wie kleinere Mimiks sondern auch Schatzmimiks ein klebriges Sekret ab, um Beute zu fangen. Sie können ferner einen feinen ätzenden Nebel aus den Poren sprühen, der Kreaturen verbrennt und blind macht.

Schatzmimiks gehen häufig Partnerschaften mit Drachen ein, denen sie als Schatzattrappen dienen, um Eindringlinge von den wahren Reichtümern abzulenken – und ins Maul des Mimiks zu locken. Bei unerwartet heftigem Widerstand ist es auch möglich, dass sie Informationen zum wahren Schatz preisgeben, um ihr Leben zu schonen.

Schatz-Mimik

Riesige Monstrosität, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 123 (13W12+39)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Rettungswürfe Kon +6, Wei +6
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überzeugen +3
Zustandsimmunitäten Liegend
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Falsches Erscheinungsbild (nur Schatzform): Wenn der Mimik am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist er beim Initiativewurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur außerdem nicht gesehen hat, dass sich der Mimik bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Mimik kein Gegenstand ist.

Aktionen

Ätzender Nebel (Aufladung 5-6): Der Mimik versprüht einen feinen Säurenebel in einem Kegel von neun Metern. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 27 (6W8) Säureschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht blind.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden plus 7 (2W6) Säureschaden.

Gestaltwandler: Der Mimik nimmt die Form eines Schatzes an oder wechselt zurück zu seiner amorphen Gestalt. Seine Spielwerte sind in beiden Formen gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Mehrfachangriff: Der Mimik führt einen Bissangriff und zwei Scheinfuß-Angriffe aus.

Scheinfuß: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Wuchtschaden, und der Mimik klammert sich ans Ziel. Kreaturen, an die der Mimik sich klammert, sind auch von ihm gepackt (Rettungswurf-SG 16). Bis das Ziel sich befreit hat, ist es festgesetzt. Attributswürfe, um diesem Haltegriff zu entkommen, sind im Nachteil.

Schatzskarabäus

Winzige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 7 (3W4)
Bewegungsrate 6 m, Fliegen 6 m, Graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (–3)	16 (+3)	11 (+0)	3 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Sinne Erschütterungssinn 18 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9
Sprachen –
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP) **Übungsbonus** +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der Skarabäus am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist er beim Initiativewurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur außerdem nicht gesehen hat, dass sich der Skarabäus bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Skarabäus kein Gegenstand ist.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, so ist sie bis zum Beginn ihres nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Nachteil.

Bonusaktionen

Schuppenstaub (1-mal täglich): Der Skarabäus setzt magischen Glitzerstaub von seinen Flügeln frei. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Skarabäus muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder ihre Umrisse erscheinen zehn Minuten lang in blauem Licht. Während der Wirkungsdauer verbreiten betroffene Kreaturen dämmriges Licht im Radius von drei Metern und können die Vorzüge einer Unsichtbarkeit nicht nutzen. Außerdem bemerkt jeder Drache im Umkreis von 1,6 Kilometern die Kreatur und kann sie unfehlbar aufspüren. Wird *Magie bannen* auf die Kreatur gewirkt, endet der Effekt.

Schatzskarabäen

Schatzskarabäen sind käferartige Kreaturen, die durch natürliche Anpassung oder alchemistisches Genie perfekt in einen Haufen Goldmünzen passen. Sie fressen winzige Milben in den Drachenschuppen und im Hort. Ihr schmerzhafter Biss ist bei Schatzdieben gefürchtet.

Schatzskarabäen setzen funkelnden Metallstaub aus ihren Flügeln frei, der Eindringlinge überzieht, die ihm zu nahe kommen. Die Magie des Staubs erlaubt dem drakonischen Eigner des Horts, den Aufenthaltsort der Eindringlinge zu erkennen.

Schatzskarabäenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Monstrositäten, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 31 (7W8)
Bewegungsrate 6 m, Fliegen 6 m, Graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	16 (+3)	11 (+0)	3 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert
Sinne Erschütterungssinn 18 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9
Sprachen –
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Falsches Erscheinungsbild: Wenn der Schwarm am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist er beim Initiativewurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur außerdem nicht gesehen hat, dass sich der Schwarm bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, um zu erkennen, dass der Schwarm kein Gegenstand ist.

Schwarm: Der Schwarm kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt, und er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen winzigen Skarabäus ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bissschwarm: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 0, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 13 (3W6+3) Stichschaden oder 6 (1W6+3) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens noch die Hälfte seiner Trefferpunkte hat, und das Ziel ist bis zum Anfang seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Nachteil.

Bonusaktionen

Schuppenstaub (1-mal täglich): Der Schwarm setzt magischen Glitzerstaub von seinen Flügeln frei. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Schwarm muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder ihre Umrisse erscheinen zehn Minuten lang in blauem Licht. Während der Wirkungsdauer verbreiten betroffene Kreaturen dämmriges Licht im Radius von drei Metern und können die Vorzüge einer Unsichtbarkeit nicht nutzen. Außerdem bemerkt jeder Drache im Umkreis von 1,6 Kilometern die Kreatur und kann sie unfehlbar aufspüren. Wird *Magie bannen* auf die Kreatur gewirkt, endet der Effekt.

CURT CEARLEY

MARK BEHM, APRIL PRIME

Seeschlangen

Seeschlangen gehören mit den Drachenschildkröten zu den gefürchtetsten Räubern der Tiefsee und zu den schlimmsten Albträumen von Seeleuten. Mit ihren starken Flossen können sie sich sehr schnell durchs Wasser bewegen.

Junge Seeschlangen sind fähige Jäger. Sie verstecken sich in Riffen oder anderweitig, ehe sie zuschlagen und die Mitglieder einer Schiffsbesatzung einzeln niedermachen. Uralte Seeschlangen sind groß genug, um komplette Schiffe zu zerstören und die hilflosen Schiffbrüchigen dann in aller Ruhe zu verschlingen. Sie greifen mit fürchterlichen Bissen, ihrem peitschenden Schwanz, einem gnadenlosen Griff und einer Kälte-Odemwaffe an, die schon manchen Seemann gefroren mit seinem Wrack im Meer hat treiben lassen.

Seeschlangen sind ebenso territorial wie alle anderen Drachen und sehen es nicht gerne, wenn Schiffe ihr Territorium ohne Erlaubnis durchkreuzen. Manchmal lassen sie sich mit Schätzen besänftigen, doch meistens muss die Besatzung mindestens eins ihrer Mitglieder opfern.

Von ihren Horten in Tiefseehöhlen oder gesunkenen Schiffen aus sammeln sie die Fracht der von ihnen versenkten Schiffe und häufen große Schätze aus Handelsgütern, Seemannstand und Piratenbeute an.

Uralte Seeschlange

Gigantischer Drache, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 170 (11W20+55)
Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	15 (+2)	20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +12, Kon +10
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +8
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP) **Übungsbonus** +5

Amphibisch: Die Seeschlange kann Luft und Wasser atmen.

Belagerungsmonster: Die Seeschlange fügt Objekten und Strukturen doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (2-mal täglich): Wenn der Rettungswurf der Seeschlange scheitert, kann sie den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (2W12+7) Stichschaden plus 6 (1W12) Kälteschaden.

Mehrfachangriff: Die Seeschlange führt einen Bissangriff und einen Umschlingen- oder Schwanzangriff aus.

Raureifodem (Aufladung 5-6): Die Seeschlange atmet Kälte in einem 18 Meter langen Kegel aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 49 (9W10) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W12+7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-20-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu neun Meter weit von der Seeschlange weg- und umgestoßen.

Umschlingen: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 6 m, eine Kreatur. *Treffer:* 29 (4W10+7) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 20). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Die Seeschlange kann solange kein weiteres Ziel umschlingen.

Legendäre Aktionen

Die Seeschlange kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält die Seeschlange am Anfang ihres Zugs zurück.

Biss (kostet 2 Aktionen): Die Seeschlange führt einen Bissangriff aus.
Schwanz: Die Seeschlange führt einen Schwanzangriff aus.

Wenn eine Seeschlange sich durch einen Schiffsrumpf bohrt, versucht sie nur, sich das Häuten zu erleichtern. Klar sinkt das Schiff, aber das kann man kaum der Schlange vorwerfen.

– Fizban

Junge Seeschlange

Riesiger Drache, normalerweise neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 123 (13W12+39)
Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe Str +7, Kon +6
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Amphibisch: Die Seeschlange kann Luft und Wasser atmen.

Belagerungsmonster: Die Seeschlange fügt Objekten und Strukturen doppelten Schaden zu.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Seeschlange führt einen Bissangriff und einen Umschlingen- oder Schwanzangriff aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden plus 5 (1W10) Kälteschaden.

Raureifodem (Aufladung 5-6): Die Seeschlange atmet Kälte in einem neun Meter langen Kegel aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 38 (7W10) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu sechs Meter weit weg- und umgestoßen.

Umschlingen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 6 m, eine Kreatur. *Treffer:* 22 (4W8+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 15): Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Die Seeschlange kann solange kein weiteres Ziel umschlingen.

> Wer hat schon mal einen Smaragddrachen schnurren hören? Es klingt wie ein heftiges, tödliches, herrliches Erdbeben.
> – Fizban

Smaragddrachen

Smaragddrachen sind die neugierigsten, klügsten und manipulativsten unter den Edelsteindrachen. Sie gebieten über psionische Kraft und können Illusionen erzeugen, um ihre Gegner zu täuschen und zu verwirren. Ihre Anwesenheit können sie verbergen und andere Kreaturen beobachten, ohne entdeckt zu werden. Sie sammeln alle Informationen – von lokalen Kulturpraktiken bis hin zu übernatürlichen Ereignissen.

Schimmerndes Grün

Die Schuppen von Smaragddrachennestlingen sind von fahlem, trübem Grün, entwickeln im Lauf der Zeit jedoch tiefere und variantenreichere Grüntöne. Schließlich werden sie durchscheinend und schimmern im Licht, sodass der Drache zu funkeln scheint, wenn er sich bewegt. Die Drachenhörner und seine Dornen schweben um den Körper und bewegen sich je nach seiner Stimmung am Rücken und Schwanz entlang.

Uralter Smaragddrache

Gigantischer Drache (Edelstein), normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 332 (19W20+133)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +14, Wei +11, Cha +12
Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Heimlichkeit +8, Täuschen +12, Wahrnehmung +18
Schadensresistenzen Feuer, Psychisch
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 28
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP) **Übungsbonus** +7

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Tunnelbauer: Der Drache kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit sechs Metern Durchmesser.

Wahrnehmung verzerren (1-mal täglich): Der Drache kann *Arkane Spiegelung* wirken. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W10+7) Stichschaden plus 10 (3W6) psychischer Schaden.

Desorientierender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet eine Woge psychischer Dissonanz in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-22-Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 56 (16W6) psychischen Schaden, und bis zum Ende ihres nächsten Zugs gilt: Wenn sie einen Angriffswurf oder einen Attributswurf ausführt, muss sie einen W8 werfen und das Ergebnis vom Wurf abziehen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und keine weiteren Effekte.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W6+7) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-20-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Je 1-mal täglich: *Ablenkung*, *Gedanken wahrnehmen*, *Körperlosigkeit*, *Mächtiges Trugbild*, *Magie bannen*

Bonusaktionen

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Drache teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Klauen: Der Drache führt einen Klauenangriff aus.
Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.
Smaragdfunken (kostet 3 Aktionen): Der Drache erzeugt tanzende grüne Flämmchen um eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 42 (12W6) Feuerschaden.

Clevere Tarnung

Unter den Edelsteindrachen sind die Smaragddrachen nicht nur besonders neugierig, sondern auch sehr scheu. Sie beobachten gerne nahe Siedlungen und Gemeinschaften und nutzen ihre psionischen Fähigkeiten, um sich zu verbergen und aus der Ferne zuzusehen. Sind sie alt genug, können sie sich als andere Kreaturen tarnen, die zur örtlichen Bevölkerung passen oder jedenfalls keinen Argwohn erregen. Endlich in der Position zu beobachten, studieren sie das Alltagsleben der Leute und haben an allen magischen Phänomenen besonderes Interesse.

Das Auge der Smaragddrachen für ungewöhnliche Ereignisse macht sie besonders nützlich für ihre Vettern, die Saphirdrachen, weil diese Aberrationen jagen und stets nach Spuren des Fernen Reichs auf der materiellen Ebene Ausschau halten. So kooperieren sie oft: Die Smaragddrachen spüren die Quelle solcher Einfälle auf, während die Saphirdrachen den Gegenschlag planen und ausführen – oder jemanden damit beauftragen.

Smaragddrachen haben eine Vorliebe für Vulkangebiete und geraten daher bisweilen in Konflikt mit Feuerriesen. Es kommt sogar vor, dass sie erfahrene Abenteurer um Hilfe gegen die Feuerriesen bitten, obwohl sie sich Fremden nicht gerne offenbaren.

Geschichtsschätze

Smaragddrachen lieben Wissen, besonders lokale Geschichtsverläufe mit magischen Ereignissen und Personen. Sie kennen üblicherweise die Orte der Macht um ihre Horte und verfolgen genau mit, wie deren Phänomene auf äußere Einflüsse reagieren. Außerdem sammeln sie begeistert magische Gegenstände und Zauber zum Erschaffen von Illusionen, damit sie ihre Schätze besser vor neugierigen Blicken und vor Erkenntniszaubern schützen können.

Ausgewachsener Smaragddrache

Riesiger Drache (Edelstein), normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 207 (18W12+90)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +10, Wei +8, Cha +9
Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Heimlichkeit +6, Täuschen +9, Wahrnehmung +13
Schadensresistenzen Feuer, Psychisch
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 23
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP) **Übungsbonus** +5

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Tunnelbauer: Der Drache kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit 4,5 Metern Durchmesser.

Wahrnehmung verschieben (1-mal täglich): Der Drache kann *Scheingelände* wirken. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 17).

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden plus 7 (2W6) psychischer Schaden.

Desorientierender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet eine Woge psychischer Dissonanz in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-18-Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 42 (12W6) psychischen Schaden, und bis zum Ende ihres nächsten Zugs gilt: Wenn sie einen Angriffswurf oder einen Attributswurf ausführt, muss sie einen W6 werfen und das Ergebnis vom Wurf abziehen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und keine weiteren Effekte.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W8+6) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Je 1-mal täglich: *Gedanken wahrnehmen*, *Mächtiges Trugbild*, *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit*

Bonusaktionen

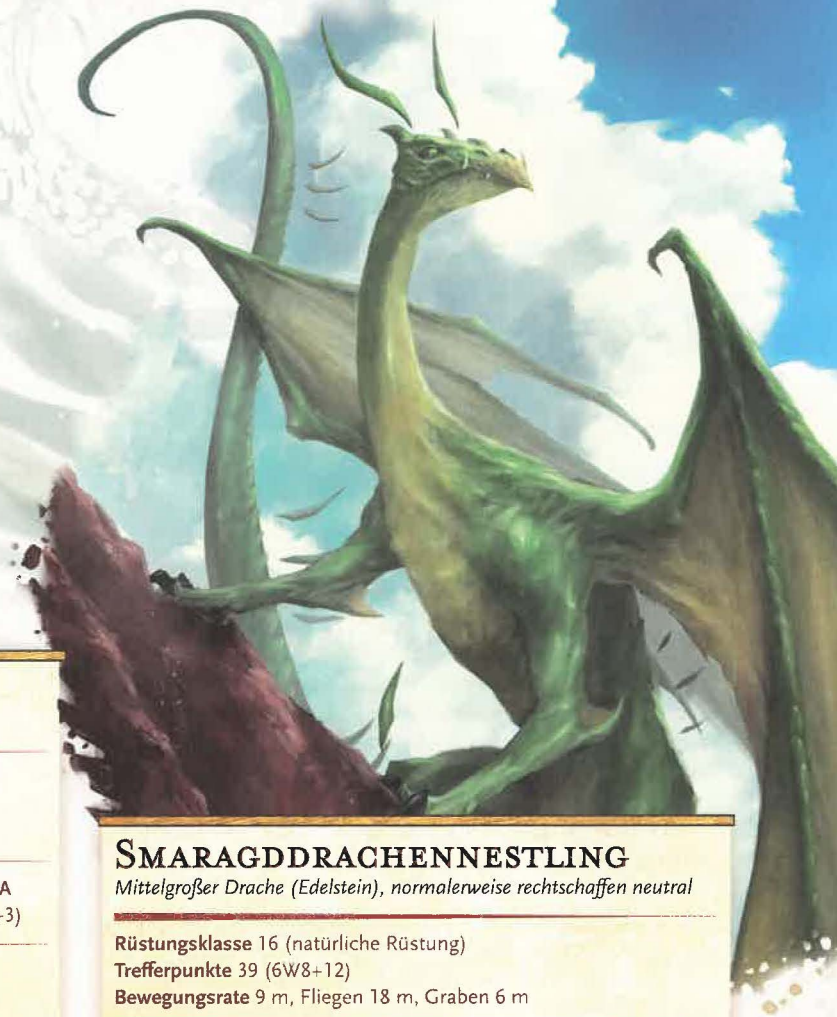
Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Drache teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Klauen: Der Drache führt einen Klauenangriff aus.
Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.
Smaragdfunken (kostet 3 Aktionen): Der Drache erzeugt tanzende grüne Flämmchen um eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 31 (9W6) Feuerschaden.



Junger Smaragddrache

Großer Drache (Edelstein), normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 142 (15W10+60)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	12 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +7, Wei +5, Cha +6
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Heimlichkeit +4, Täuschen +6, Wahrnehmung +8
Schadensresistenzen Feuer, Psychisch
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Tunnelbauer: Der Drache kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit drei Metern Durchmesser.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden plus 3 (1W6) psychischer Schaden.

Desorientierender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet eine Woge psychischer Dissonanz in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 31 (9W6) psychischen Schaden, und bis zum Ende ihres nächsten Zugs gilt: Wenn sie einen Angriffswurf oder einen Attributswurf ausführt, muss sie einen W6 werfen und das Ergebnis vom Wurf abziehen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und keine weiteren Effekte.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W6+5) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Je 1-mal täglich: *Gedanken wahrnehmen*, *Lautloses Trugbild*, *Unsichtbarkeit*

Smaragddrachennestling

Mittelgroßer Drache (Edelstein), normalerweise rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 39 (6W8+12)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +4, Wei +3, Cha +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Heimlichkeit +3, Täuschen +4, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Feuer, Psychisch
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Drakonisch, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Tunnelbauer: Der Drache kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit 1,5 Metern Durchmesser.

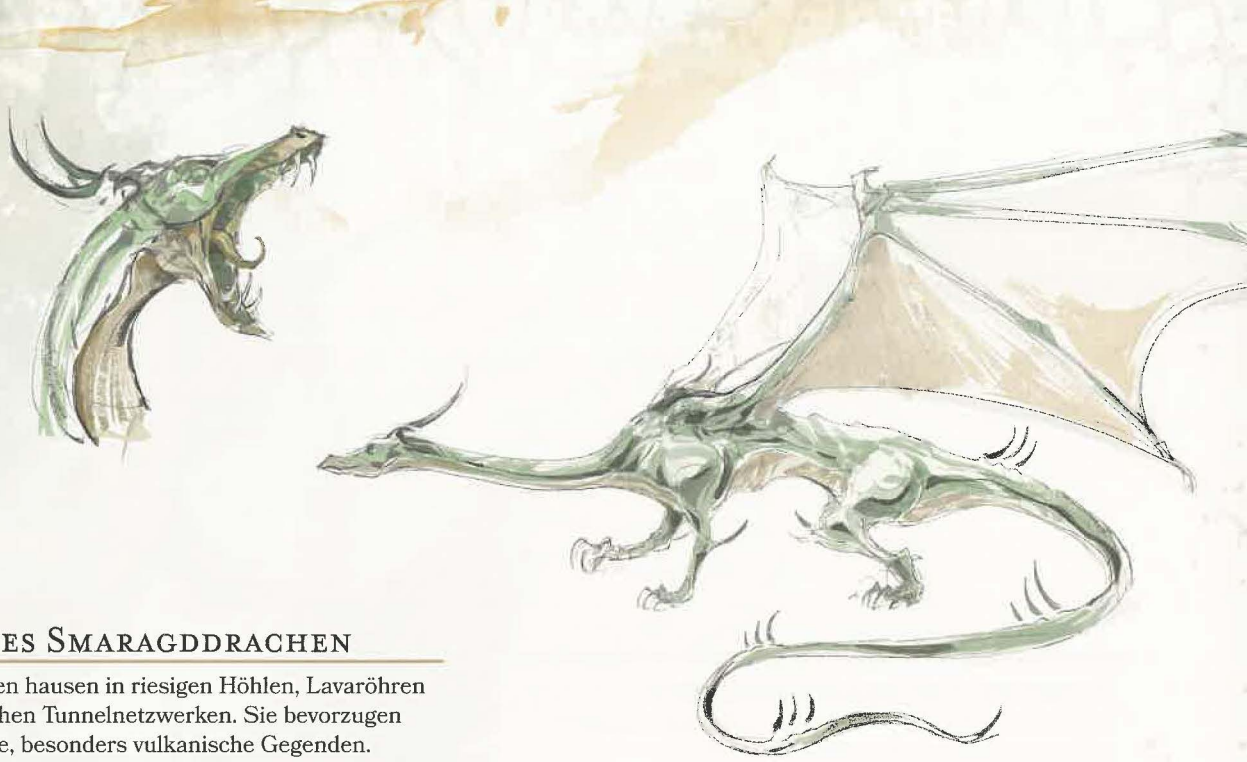
Aktionen

Biss: *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden plus 3 (1W6) psychischer Schaden.

Desorientierender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet eine Woge psychischer Dissonanz in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-12-Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 17 (5W6) psychischen Schaden, und bis zum Ende ihres nächsten Zugs gilt: Wenn sie einen Angriffswurf oder einen Attributswurf ausführt, muss sie einen W4 werfen und das Ergebnis vom Wurf abziehen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und keine weiteren Effekte.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)



Hort eines Smaragddrachen

Smaragddrachen hausen in riesigen Höhlen, Lavaröhren und unterirdischen Tunnelnetzwerken. Sie bevorzugen warme Bereiche, besonders vulkanische Gegenden. Im Lauf der Zeit geht ihre psychische Präsenz in das Land um ihren Hort ein, erweitert ihr Bewusstsein und lockt ihre Lieblingsbeute – Rieseneidechsen – in die Gegend, wo sie große Populationen erreichen.

Smaragddrachen nutzen die Merkmale ihres Horts, um Eindringlinge zu verwirren und zu besiegen. Sie graben zusätzliche Tunnel, um mehrere Wege durch ihre Horte zu erschaffen, und legen Fallen, die in gähnende Abgründe führen oder in Lavatümpeln enden.

Ihren Schatz aus Wissen und Kostbarkeiten verbergen sie mit großer Sorgfalt. Sie nutzen oft Illusionsmagie und ausgeklügelte Vorrichtungen um die natürlichen Merkmale ihres Horts, um die Hauptschatzkammern vor magischen und nichtmagischen Blicken zu schützen.

Der Herausforderungsgrad eines legendären Smaragddrachen wird um 1 erhöht, wenn die Begegnung in seinem Hort stattfindet.

Hortaktionen

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Drache eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden).

Betörendes Flüstern: Der Drache flüstert einer Kreatur in Reichweite telepathisch etwas zu. Die Kreatur muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist vom Drachen bezaubert, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Eine auf diese Weise bezauberte Kreatur gehorcht allen Befehlen des Drachen, so gut sie kann, sofern sie ihr nicht direkt schaden.

Verschwinden: Der Drache wird unsichtbar, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht.

Wahrnehmungen verzerren: Der Drache versucht, die Wahrnehmungen einer Kreatur in seinem Hort zu verzerren, die er sehen kann. Die Kreatur muss einen SG-15-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 22 (4W10) psychischen Schaden und ist bis zum Anfang ihres nächsten Zugs bei Rettungswürfen im Nachteil.

Regionale Effekte

Der Gegend um den Hort eines legendären Smaragddrachen wird von seiner Drachenmagie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Feurige Sicht: Feuer und Lava im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort sind ein Medium für die psionische Anwesenheit des Drachen. Als Aktion kann der Drache den Zauber *Hellsehen* wirken. Dafür benötigt er keine Zauberkomponenten und kann alle Feuer- und Lavavorkommen in der Gegend verwenden.

Gedeihende Wildtiere: Das Gebiet von bis zu 9,6 Kilometer um den Hort zieht Rieseneidechsen an, die sich dort in großer Zahl ansiedeln.

Kristallfülle: Natürliche Steine im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort bringen zahlreiche Kristallformationen und Smaragdadern hervor.

Subtile Hindernisse: Felsen im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Drachenhort bewegen sich manchmal von alleine, üblicherweise dann, wenn niemand hinsieht. Oft blockieren sie den Weg zum Hort des Smaragddrachen: Brocken schieben sich in schmale Passagen, Wegzeichen stürzen vom Pfad, kleinere Steine bewegen sich unter den Füßen des Reisenden, damit er in Schluchten oder Flüsse fällt.

Wenn der Drache stirbt, kehrt die Population der Rieseneidechsen um den Hort im Verlauf von 1W10 Tagen auf ein normales Niveau zurück. Felsen hören sofort auf, sich von alleine zu bewegen. Es sind weiterhin besonders viele Kristalle und Smaragde vorhanden, doch neue entstehen in normalem Tempo.

SHAWN WOOD

Tiefendrachen

Tiefendrachen sind die albtraumhaften Vettern der chromatischen Drachen mit Horten in den Tiefen des Unterreichs. Dank dessen verdrehter Magie können sie magische Sporen freisetzen, die Angst und Schrecken verbreiten und dem Geist schaden.

Ihr grauschwarzer Körper ist glatt wie der eines Salamanders, ihre Augen sind bleich. Wenn sie älter werden, bewirkt ihr Sporenatem Pilzwuchs auf der Haut, besonders an Kopf und Hals. Die Flügel sind mit den Vorderbeinen verbunden und können eng an den Körper gelegt werden, sodass die Tiefendrachen auch durch recht schmale Tunnel gelangen.

Tiefendrachen hüten oft Geheimnisse und erfreuen sich auch an Wissen aus fernen Landen. Sie schätzen neue Einsichten und Kniffe, die sie gegen andere Bewohner des Unterreichs nutzen können, und verhandeln und manipulieren lieber, als dass sie offen kämpfen. Tiefendrachen verachten alle Kreaturen, die ihnen nichts nützen. Wissen kann allerdings ein Lockmittel sein, für das sie manchen Pakt schließen würden.

Horte von Tiefendrachen

Tiefendrachen errichten ihre Horte in den versteckten Höhlen und sonnenlosen Ufern des Unterreichs. Oft sind die Orte unerreichbar, wenn man weder fliegen noch tauchen kann. Die Drachen verfeinern ihre Horte mit Geheimpassagen und Verstecken, die ihnen im Notfall eine Flucht oder einen Überfall auf Eindringlinge ermöglichen. Ein gut eingerichteter Hort strotzt vor Unterreichpilzen und -pflanzen, Boden, Wände und Decke sind mit Schimmel und Moos bedeckt, größere Pilze und Pflanzen werden fein sortiert zur Schau gestellt.

Der Herausforderungsgrad eines legendären Tiefendrachen wird um 1 erhöht, wenn die Begegnung in seinem Hort stattfindet.

Uralter Tiefendrache

Gigantischer Drache, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 201 (13W20+65)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 12 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	19 (+4)	18 (+4)	21 (+5)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +11, Wei +10, Cha +11
Fertigkeiten Heimlichkeit +15, Überzeugen +17, Wahrnehmung +10
Schadensresistenzen Gift, Psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 90 m, Passive Wahrnehmung 20
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP) **Übungsbonus** +6

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Albtraumodem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet eine Sporenwolke in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 49 (9W10) psychischen Schaden und ist eine Minute lang vor dem Drachen verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und keine weiteren Effekte. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden plus 11 (2W10) Giftschaden.

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit seiner Aktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W8+6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-20-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Gebietende Sporen: Der Drache setzt Sporen um eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern frei, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf bestehen oder ist gezwungen, seine Reaktion zu nutzen, um einen Nahkampfwaffenangriff gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur innerhalb der Reichweite auszuführen. Wenn sich keine Kreaturen in Reichweite befinden oder das Ziel nicht reagieren kann, erleidet es 11 (2W10) psychischen Schaden.

Schwanz: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Sporensalve (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt giftige Sporen um eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern frei, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 28 (8W6) Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Eine vergiftete Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Hortaktionen

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Drache eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden).

Giftige Sporen: Der Drache füllt einen Würfel von sechs Metern Kantenlänge an einer Stelle innerhalb von 36 Metern, die er sehen kann, mit giftigen Sporen. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 14 (4W6) Giftschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs vergiftet.

Glitschiges Moos: Der Drache beschwört glitschiges Moos, das die Oberflächen im Hort kurz bedeckt. Boden, Wände und Decke des Horts sind schwieriges Gelände, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht.

Tiefe Starre: Der Drache wirkt den Zauber *Verlangsamen*, braucht dazu keine Zauberkomponenten und nutzt Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 16 bei ausgewachsenen, SG 19 bei uralten Drachen). Der Zauber endet vorzeitig, wenn der Drache diese Hortaktion erneut einsetzt oder stirbt.

Regionale Effekte

Der Gegend um den Hort eines legendären Tiefendrachen wird von seiner Drachenmagie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Bewahrung von Wissen: Bücher, Briefe und alle anderen Schriften im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Drachenhort werden magisch aufgeladen und können nicht mit nichtmagischen Mitteln beschädigt werden.

Pflanzenwachstum: Vegetation und Pilze im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Drachenhort wachsen schneller und bedecken ein größeres Gebiet als normalerweise. Wer hier nach Nahrung sucht, bekommt die doppelte Ausbeute.

Rastloser Schlaf: Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort eine lange Rast beendet, muss sie einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie kann ihre Erschöpfungsstufe nicht verringern. Kreaturen, die gegen den Vergiftet-Zustand immun sind, sind auch gegen diesen Effekt immun.

Stirbt der Drache, klingen diese Effekte im Verlauf von 1W10 Tagen ab.

Ausgewachsener Tiefendrache

Riesiger Drache, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 147 (14W12+56)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 9 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +8, Wei +7, Cha +8
Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Überzeugen +12, Wahrnehmung +7
Schadensresistenzen Gift, Psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 45 m, Passive Wahrnehmung 17
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP) **Übungsbonus** +4

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Albtraumodem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet eine Sporenwolke in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 33 (6W10) psychischen Schaden und ist eine Minute lang vor dem Drachen verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und keine weiteren Effekte. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden plus 5 (1W10) Giftschaden.

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit seiner Aktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W6+5) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-17-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Gebietende Sporen: Der Drache setzt Sporen um eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern frei, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen oder ist gezwungen, seine Reaktion zu nutzen, um einen Nahkampfwaffenangriff gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur innerhalb der Reichweite auszuführen. Wenn sich keine Kreaturen in Reichweite befinden oder das Ziel nicht reagieren kann, erleidet es 5 (1W10) psychischen Schaden.

Schwanz: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Sporensalve (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt giftige Sporen um eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern frei, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 17 (5W6) Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Eine vergiftete Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Das ultimative Paradoxon: Manche Tiefendrachen sind ziemlich flache Geister.
– Fizban

Junger Tiefendrache

Großer Drache, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 93 (11W10+33)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 6 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +6, Wei +5, Cha +6
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Überzeugen +6, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Gift, Psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 45 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Aktionen

Albtraumodem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet eine Sporenwolke in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 22 (4W10) psychischen Schaden und ist eine Minute lang vor dem Drachen verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und keine weiteren Effekte. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10+4) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6+4) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Tiefendrachennestling

Mittelgroßer Drache, normalerweise neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 27 (5W8+5)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 4,5 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +3, Wei +3, Cha +3
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überzeugen +3, Wahrnehmung +3
Schadensresistenzen Gift, Psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 27 m, Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP) **Übungsbonus** +2

Aktionen

Albtraumodem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet eine Sporenwolke in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-11-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 5 (1W10) psychischen Schaden und ist eine Minute lang vor dem Drachen verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und keine weiteren Effekte. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden.

SHAWN WOOD, BRYAN METHENEY

Topasdrachen

Verfall und Verzweiflung liegen in der Natur von Topasdrachen. Das liegt an der nekrotischen Energie der Negativen Ebene, die sie durchdringt. Ihre psionische Kraft manifestiert das fundamentale entropische Prinzip, dass Sterbliche und ihre Schöpfungen unweigerlich dazu verdammt sind, zu sterben und zu zerfallen. Entsprechend morbide und griesgrämig ist ihr Verhalten.

Strahlendes Gold

Beim Schlüpfen haben Topasdrachennestlinge trübe gelb-orange Schuppen, die wie mit einem Film überzogen wirken. Später härten die Schuppen aus und werden klar, durchscheinend und facettiert. Ihr Farbspektrum reicht von strahlendem Gelb bis zu tiefem Bernstein. Die Körper von Topasdrachen sind an der Hüfte am breitesten und werden zum Kopf hin keilförmig schmaler. Ihre Flügel sind geeignet, sie durch Luft sowie Wasser zu befördern. Die psionische Kraft manifestiert sich sichtbar in den edelsteinartigen Stacheln von der Krone des Kopfs bis zur Schwanzspitze. Diese Stacheln schweben über ihrem Rücken und tanzen und bewegen sich mit ihrer Stimmung.

Verkörperung des Verfalls

Topasdrachen sind zwar nicht an sich bösartig, verkörpern jedoch den Verfall. Sie betrachten Zerstörung als natürliches Mittel, die Bühne für eine neue Schöpfung und neues Wachstum freizumachen – so wie ein Waldbrand das Totholz tilgt, den Boden düngt und dem Wald ein gesünderes Wachstum als zuvor ermöglicht. Daher nutzen Topasdrachen ihre Macht, um zerfallende Gebäude und kranke Pflanzen zu Staub werden zu lassen und Platz für Neues zu schaffen.

Sie sind zwar fähige Schwimmer und richten ihre Horte an Küsten und in Salzmarschen ein, doch tatsächlich hassen sie das Wasser. Leider fressen sie am liebsten Riesentintenfische und haben so reichlich Gelegenheit, sich nach der Jagd tief im Ozean darüber zu beklagen, wie nass sie geworden sind.

Uralter Topasdrache

Gigantischer Drache (Edelstein), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 280 (17W20+102)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	12 (+1)	23 (+6)	20 (+5)	19 (+4)	20 (+5)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +12, Wei +10, Cha +11
Fertigkeiten Einschüchtern +17, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +16
Schadensresistenzen Kälte, Nekrotisch
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 26
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP) **Übungsbonus** +6

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Verarbeitung (1-mal täglich): Der Drache kann *Verarbeitung* wirken. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden.

Dörrender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet gelbliche nekrotische Energie in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet sie 49 (14W6) nekrotischen Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs geschwächt. Geschwächte Kreaturen sind bei stärkebasierten Attributs- und Stärkerettungswürfen im Nachteil, und ihre stärkebasierten Waffenangriffe bewirken nur den halben Schaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht geschwächt.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-19-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Schutzhülle gegen Lebendes, Verderben, Wasser erschaffen oder zerstören, Wasser kontrollieren*

Bonusaktionen

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Drache teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Essenzielle Reduktion (kostet 3 Aktionen): Der Drache zielt auf eine Kreatur oder ein Objekt im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Wenn es ein Objekt ist, darf es nicht getragen werden. Das Ziel muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 40 (9W8) nekrotischen Schaden. Werden durch diesen Schaden die Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, so zerfällt es zu Staub.

Klauen: Der Drache führt einen Klauenangriff aus.

Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.

Topasdrachen geraten oft mit Bronzedrachen in Konflikt, wenn sich ihre jeweiligen Territorien überschneiden, und können sich einen ganz besonderen Hass dieser metallischen Drachen zuziehen. Auch bei Druiden und anderen Wächtern der Natur sind sie nicht wohlgelitten, und ihre Neigung, ganze Landstriche zu zerstören, stößt auf wenig Verständnis. Grundsätzlich mögen Topasdrachen keine Gesellschaft und reagieren gereizt, wenn sie gestört werden. Doch wer ihr ätzendes Verhalten, ihre schneidenden Bemerkungen und morbiden Interessen ertragen kann, hat die Chance auf einen mächtigen Verbündeten.

Entropische Schätze

Topasdrachen schätzen Informationen über Zerstörung und Schöpfung, ob abstrakt oder als praktische Anleitung gedacht. Sie sind an Magie interessiert, die Objekte aus dem Nichts erzeugt, Untote animiert, Materie zerstört oder negative Energie manipuliert. Besonders fasziniert sind sie von Untoten, die sie manchmal als Kuriositäten bei ihren Schätzen aufbewahren.

Ausgewachsener Topasdrache

Riesiger Drache (Edelstein), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 210 (20W12+80)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	19 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +9, Wei +8, Cha +9
Fertigkeiten Einschüchtern +14, Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +13
Schadensresistenzen Kälte, Nekrotisch
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 23
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP) **Übungsbonus** +5

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Verarbeitung (1-mal täglich): Der Drache kann *Verarbeitung* wirken. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden plus 3 (1W6) nekrotischer Schaden.

Dörrender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet gelbliche nekrotische Energie in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet sie 35 (10W6) nekrotischen Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs geschwächt. Geschwächte Kreaturen sind bei stärkebasierten Attributs- und Stärkerettungswürfen im Nachteil, und ihre stärkebasierten Waffenangriffe bewirken nur den halben Schaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht geschwächt.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-17-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Verderben*, *Wasser erschaffen oder zerstören*, *Wasser kontrollieren*

Bonusaktionen

Form ändern: Der Drache verwandelt sich magisch in eine beliebige mittelgroße oder kleine Kreatur. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Drache sie mit einer Bonusaktion beendet oder die Trefferpunkte des Drachen auf 0 sinken.

Psychischer Schritt: Der Drache teleportiert sich magisch in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern, den er sehen kann.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Essenzielle Reduktion (kostet 3 Aktionen): Der Drache zielt auf eine Kreatur oder ein Objekt im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Wenn es ein Objekt ist, darf es nicht getragen werden. Das Ziel muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 28 (8W6) nekrotischen Schaden. Werden durch diesen Schaden die Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, so zerfällt es zu Staub.

Klauen: Der Drache führt einen Klauenangriff aus.

Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Drache setzt Psychischer Schritt oder Zauberwirken ein.

SHAWN WOOD

Hort eines Topasdrachen

Topasdrachen leben, wo Meer und Land sich treffen, und bevorzugen Küsten, an denen die Brandung das Land allmählich zu Sand zermahlt. Sie richten ihre Horte in Klippenhöhlen oder in Salzmarschen ein, wo Süß- und Salzwasser sich mischen. Die Schutzwirkung gefluteter Tunnel müssen sie gegen ihre Abneigung gegen Wasser abwägen. Die Innenräume ihrer Horte halten sie jedenfalls staubtrocken.

Der Herausforderungsgrad eines legendären Topasdrachen wird um 1 erhöht, wenn die Begegnung in seinem Hort stattfindet.

Hortaktionen

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Drache eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden).

Abbruch: Der Drache wählt einen aktiven Zauber der höchstens 5. Stufe aus, der im Hort aktiv ist und den er kennt, und beendet den Zauber.

Betörendes Flüstern: Der Drache flüstert einer Kreatur in Reichweite telepathisch etwas zu. Die Kreatur muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist vom Drachen bezaubert, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Eine auf diese Weise bezauberte Kreatur gehorcht allen Befehlen des Drachen, so gut sie kann, sofern sie ihr nicht direkt schaden.

Negative Energiedurchdringung: Bis zu zwei Kreaturen im Drachenhort, die der Drache sehen kann, müssen jeweils einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 14 (4W6) nekrotischen Schaden. Negative Energie durchdringt den Hort, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Solange die Durchdringung währt, kann keine Kreatur im Hort außer dem Drachen Trefferpunkte regenerieren.

Regionale Effekte

Der Gegend um den Hort eines legendären Topasdrachen wird von seiner Drachenmagie beeinflusst, was mindestens einen der folgenden Effekte erzeugt:

Gedeihende Wildtiere: Das Gebiet von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort zieht Riesentintenfische an, die dort in großer Zahl jagen und wandern.

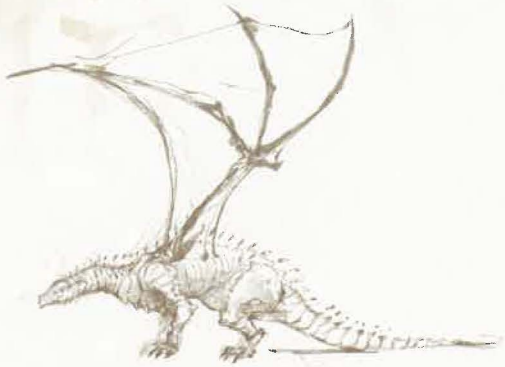
Kristallfülle: Natürliche Steine im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort bringen zahlreiche Kristallformationen und Topasadern hervor, vor allem unterirdisch.

Negative Energie: Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort eine lange Rast beendet, muss sie einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie kann ihre Erschöpfungsstufe nicht verringern, ohne Trefferwürfel zu verbrauchen. Kreaturen, die gegen nekrotischen Schaden resistent oder immun sind, sind auch gegen diesen regionalen Effekt immun.

Wässrige Sicht: Wasser im Abstand von bis zu 9,6 Kilometern um den Hort ist ein Medium für die psionische Anwesenheit des Drachen. Als Aktion kann der Drache den Zauber *Hellsehen* wirken. Dafür benötigt er keine Zauberkomponenten und kann alle Gewässer in der Gegend verwenden.

Wenn der Drache stirbt, kehrt die Population der Riesenkraken in der Region im Verlauf von 1W10 Tagen auf ein normales Niveau zurück. Es sind weiterhin besonders viele Kristalle und Topase vorhanden, doch neue entstehen in normalem Tempo.

ALEX STONE



Manchmal fängt die Abendsonne einen Topasdrachen genau richtig ein, und ich vergesse, mit wem ich eigentlich rede. Ich denke dann, es wäre mein lieber Sardior, der endlich zu mir zurückgekehrt ist.

– Fizban

Junger Topasdrache

Großer Drache (Edelstein), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 127 (17W10+34)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +5, Wei +5, Cha +6
Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +8
Schadensresistenzen Kälte, Nekrotisch
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W10+3) Stichschaden plus 3 (1W6) nekrotischer Schaden.

Dörrender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet gelbliche nekrotische Energie in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 28 (8W6) nekrotischen Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs geschwächt. Geschwächte Kreaturen sind bei stärkebasierten Attributs- und Stärkerettungswürfen im Nachteil, und ihre stärkebasierten Waffenangriffe bewirken nur den halben Schaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht geschwächt.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Mehrfachangriff: Der Drache führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Je 1-mal täglich: *Verderben, Wasser erschaffen oder zerstören*

Topasdrachennestling

Mittelgroßer Drache (Edelstein), normalerweise chaotisch neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8+6)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +3, Wei +3, Cha +4
Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Kälte, Nekrotisch
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Drakonisch, Telepathie auf 36 m
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden plus 2 (1W4) nekrotischer Schaden.

Dörrender Odem (Aufladung 5-6): Der Drache atmet gelbliche nekrotische Energie in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur 21 (6W6) nekrotischen Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs geschwächt. Geschwächte Kreaturen sind bei stärkebasierten Attributs- und Stärkerettungswürfen im Nachteil, und ihre stärkebasierten Waffenangriffe bewirken nur den halben Schaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht geschwächt.

Zauberwirken (Psionik): Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-12-Zauberrettungswurf):

1-mal täglich: *Verderben*

Kreaturenlisten

Die Kreaturen in diesem Kapitel sind ebenso wie in der nachstehenden Tabelle nach ihrem Herausforderungsgrad angeordnet. Kreaturenlisten nach Typ findest du unter dieser Tabelle.

Herausforderungsgrade

Kreaturen nach Herausforderungsgrad

HG	Kreatur
1/8	Schatzskarabäus
1/4	Metallischer Sperling
1/2	Drakonischer Fußsoldat
1	Tiefendrachennestling
2	Drachensprecher
2	Dragonnel
2	Drakonischer Magier
2	Eierdiebschlüpfling
2	Kristalldrachennestling
2	Mondsteindrachennestling
2	Schatzskarabäenschwarm
2	Smaragddrachennestling
2	Topasdrachennestling
3	Drachenerwähler
3	Drachenfleischgauner
3	Drakonischer Infiltrator
3	Saphirdrachennestling
4	Amethystdrachennestling
4	Drachenschildkrötenestling
4	Drakonischer Schlächter
4	Metallischer Friedenswächter
5	Ausgewachsener Eierdieb
5	Drachenblutschlick
5	Drachengesegneter
5	Edelsteinpirscher
5	Junger Kristalldrache
5	Junger Tiefendrache
6	Belebter Odem
6	Drachenblütige von Sardior
6	Drachenfleisch-Scheusal
6	Drakonischer Stratege
7	Drachenblütige von Tiamat
7	Junger Topasdrache
7	Löwendrachling
8	Augendrachling
8	Drachenblütige von Bahamut
8	Junger Mondsteindrache
8	Junge Seeschlange
8	Junger Smaragddrache
8	Schatz-Mimik
9	Junger Amethystdrache
9	Junger Saphirdrache
10	Junge Drachenschildkröte
11	Ausgewachsener Tiefendrache
11	Drachenknochengolem
11	Drakohydra
12	Ausgewachsener Kristalldrache
13	Ausgewachsener Topasdrache
14	Ausgewachsener Smaragddrache
14	Uralte Seeschlange
15	Ausgewachsener Mondsteindrache
15	Ausgewachsener Saphirdrache
16	Ausgewachsener Amethystdrache
17	Drakonische Scherbe
17	Geisterdrache
18	Leerer Drache
18	Uralter Tiefendrache
19	Uralter Kristalldrache
20	Uralter Topasdrache
21	Uralter Mondsteindrache
21	Uralter Smaragddrache
22	Ältestengehirn-Drache
22	Uralter Saphirdrache
23	Uralter Amethystdrache
24	Uralte Drachenschildkröte
26	Edelstein-Großwyrm
27	Chromatischer Großwyrm
28	Metallischer Großwyrm
30	Aspekt von Bahamut
30	Aspekt von Tiamat

Kreaturentypen

Aberrationen

Ältestengehirn-Drache
Augendrachling

Drachen

Amethystdrachen
Aspekt von Bahamut
Aspekt von Tiamat
Chromatischer Großwyrm
Drachenschildkröten
Dragonnel
Edelstein-Großwyrm
Kristalldrachen
Metallischer Großwyrm
Mondsteindrachen
Saphirdrachen
Seeschlangen
Smaragddrachen
Tiefendrachen
Topasdrachen

Elementare

Belebter Odem

Humanoide

Drachenblütige von Bahamut
Drachenblütige von Sardior
Drachenblütige von Tiamat
Drachenerwähler
Drachengesegneter
Drachensprecher

Konstrukte

Drachenknochengolem
Metallischer Friedenswächter
Metallischer Sperling

Monstrositäten

Ausgewachsener Eierdieb
Drachenfleischgauner
Drachenfleisch-Scheusal
Drakohydra
Drakonischer Fußsoldat
Drakonischer Infiltrator
Drakonischer Magier
Drakonischer Schlächter
Drakonischer Stratege
Edelsteinpirscher
Eierdiebschlüpfling
Löwendrachling
Schatz-Mimik
Schatzskarabäenschwarm
Schatzskarabäus

Schlick

Drachenblutschlick

Untote

Drakonische Scherbe
Geisterdrache
Leerer Drache

Details direkt vom Drachen

Gestatten: Fizban der Fabelhafte – alter Erzmagier, abwegiger Held des Kriegs der Lanze, heiliger Avatar eines Drachengottes ... und dein Kundiger der Drachenmysterien in den Welten von Dungeons & Dragons.

Auf diesen Seiten enthüllt Fizban die Wahrheit über die Erste Welt und stellt die Familie der Edelsteindrachen vor: Amethyst-, Kristall-, Saphir-, Smaragd- und Topasdrachen.

Ein Schatz voller Charakteroptionen rund um das Thema Drachen wartet auf dich: Drachenblütige mit besonderer, drakonischer Abstammung, Unterklassen für drachenbasierte Mönche und Waldläufer, übernatürliche Gaben für jene, welche die Macht eines sterbenden Drachen beanspruchen, und vieles mehr.

Spielleiter können auf eine Fülle von Material zurückgreifen, um Drachen bei thematischen Begegnungen, Abenteuern und Kampagnen lebendig werden zu lassen. Zu den Schätzen dieses Buchs gehören Ratschläge zum Erschaffen einmaliger und denkwürdiger drakonischer Charaktere sowie Karten und Schätze für Drachenhorte – und natürlich Monster zum Bevölkern deiner Abenteuer. Erfahre vom Experten Fizban alles, was es über die legendärsten Monster in D&D zu wissen gibt!

Zur Verwendung mit dem *Spielerhandbuch*, dem *Monsterhandbuch* und dem *Spielleiterhandbuch* der fünften Edition von D&D.

DungeonsandDragons.com

WIZARDS OF THE COAST

9 780786 968824
€ 39.99
Gedruckt in Belgien/Printed in Belgium
C92741000 DE