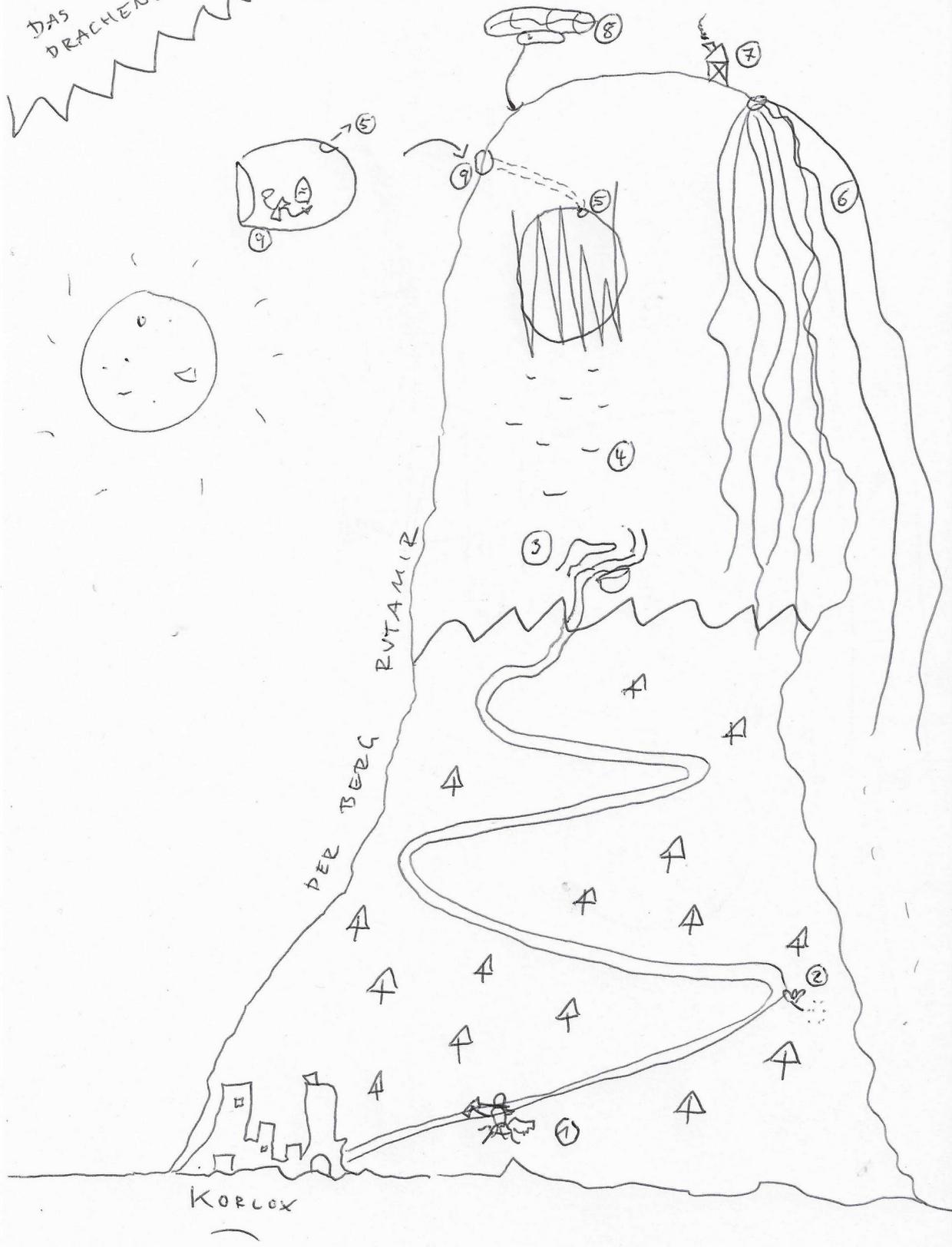
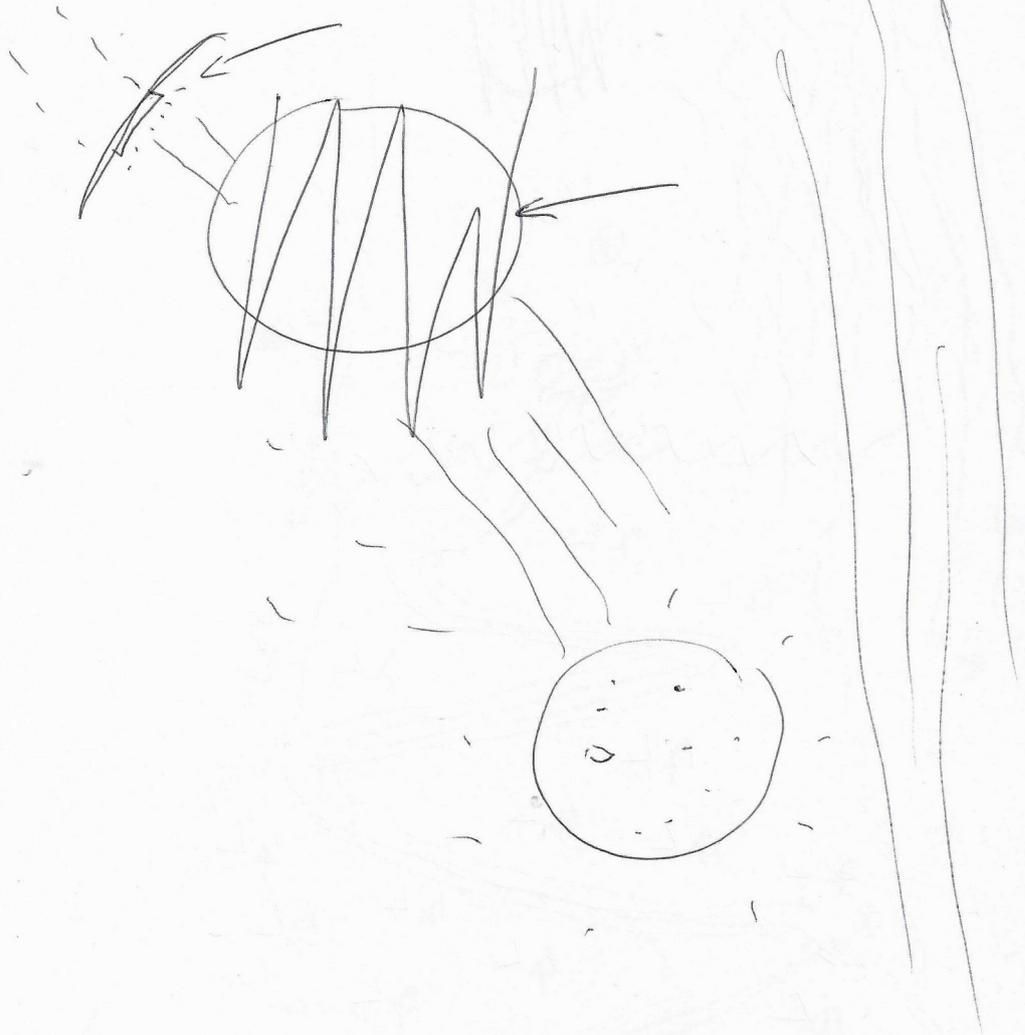


DAS  
DRACHENEI



DIE KARTE  
DES  
JÄGERS



## **Das Drachenei**

*von Jasper Nicolaisen*

„Das Drachenei“ ist ein Fantasy-Rollenspiel-Abenteuer, das gut als One-Shot geeignet ist, aber auch viele Anknüpfungsmöglichkeiten zur Einbindung in eine Kampagne bietet.

Es funktioniert am Besten mit einer etwas old-schooligen Herangehensweise. Ich habe es mit dem Abenteuer-Basispiel des beliebtesten deutschsprachigen Rollenspiels bespielt. Auch das größte Rollenspiel in der Welt in seinen zahllosen OSR-Inkarnationen dürfte geeignet sein. Für die auftretenden Monster habe ich die im Basispiel beschriebenen Kreaturen verwendet und nötigenfalls einfach mit neuen Namen versehen oder leicht abgewandelt. Wenn hier von „Proben“ und dergleichen die Rede ist, sind einfache Attributproben gemeint; je nach verwendetem Regelset können natürlich auch passende Fertigkeiten zum Einsatz kommen. Was „schwer“ oder „stark erschwert“ heißt, möge jede SL selbst bestimmen.

Die Spieler\*innen bahnen sich im Auftrag des Zwergenkönigs den Weg zum Gipfel eines heiligen Berges, um dort die Schale eines Dracheneies zu bergen. Unterwegs bekommen sie es mit den Gefahren der Wildnis und verschiedenen Bergbewohner\*innen zu tun. Zum Schluss erwartet sie die Auseinandersetzung mit einer Drachenuutter sowie einigen

konkurrierenden Ei-Jäger\*innen. Dabei können die Spieler\*innen in den Machtkampf um den Zwergenthron verwickelt werden.

Optional kann das Abenteuer unter Zeitdruck stattfinden.

Gefordert sind Erkundung, Kampf und diplomatisches Geschick. Die Charaktere der Spieler\*innen sollten nicht allzu mächtig oder übermäßig stark ausgerüstet sein. Die Spieler\*innen selbst können erfahren oder Neulinge sein.

### **Der Auftrag**

Die Spieler\*innen sind zu Gast in der Zwergenstadt **Korlox** am Fuß des Berges **Rutamir**. Zwergenkönig **Beromur** bittet die Gruppe, aus der Drachenhöhle am Gipfel des Berges das Ei des dort bald schlüpfenden Jungdrachen zu bergen und ihm zu bringen. Er möchte sich daraus eine magische Rüstung schmieden lassen. Eile ist geboten, denn der Stand der Gestirne deutet darauf hin, dass das Junge im Morgengrauen zur Welt kommen wird. Bald nach dem Schlüpfen wird das Junge sein Ei verzehren. Es ist bereits Abend. Den Spieler\*innen bleibt also nur diese eine Nacht für den beschwerlichen Weg.

Der König wird behaupten, den Zwergen sei es verboten den Berg zu betreten, da **das Blut des Berges**, eine heiße Quelle an der Bergflanke, seinem Volk heilig sei. Tatsächlich hat die Mutter des Drachenjungen, die Höhlendrachin **Svertorax**, vor hundert Jahren die Schatzkammer der Zwerge auf dem Gipfel zu ihrem Hort erkoren und im Kampf den Vater des Königs getötet. Seitdem wagt kein Zwerg mehr, den Berg zu betreten.

Die Tochter des Königs, **Prinzessin Berotil**, lauert seit langem auf die Gelegenheit, die Macht zu übernehmen. Ihr Vater hält das Wissen um das Drachenei geheim, da er hofft, seine Stellung durch eine echte Drachenrüstung zu festigen, und zugleich fürchtet, seine Tochter könnte die Fahrt zur Drachenhöhle selbst wagen.

Er ist kein guter Lügner und dürfte die Spieler\*innen auch durch seine Weigerung misstrauisch machen, sie mit allzu viel Ausrüstung zu versorgen. Er ist bereit, ihnen **Wildnisausrüstung, ein Pony, eine grobe Karte des Berges (siehe Bild oben)** und einen **Kältefrank** zu überlassen, der sie w6 Stunden vor der beißenden Kälte jenseits der Baumgrenze schützt. Alles Weitere verweigert er nervös, da er befürchtet, das Misstrauen seiner Tochter zu erwecken, wenn er die Schatzkammern öffnen ließe.

Direkt auf seine Lüge angesprochen, wird er mit der Wahrheit über den Machtkampf herausrücken.

Er verspricht den Spieler\*innen als Belohnung alle Schätze aus dem Drachenhort, die sie tragen können, sowie seine ewige Gunst als Herrscher einer mächtigen Stadt.

Der König kann außerdem von w3 Gefahren des Berges berichten, wie sie auf der **Begegnungstabelle** verzeichnet sind.

## **Der Aufstieg**

Wenn gewünscht, kann für die zehn Stunden, die für die Bergung bleiben, ein realweltlicher Zeitdruck aufgebaut werden. Denkbar wären etwa 30 Min. Spielzeit = 1,5 Stunden In-Game-Zeit. Ansonsten schlüpft das Drachenjunge mit „Plotgeschwindigkeit“, also kurz nach dem Eintreffen der Gruppe in der Drachenhöhle.

Auf dem Pfad ergibt sich für die Gruppe 1 mal pro 3 Stunden In-Game-Zeit eine Zufallsbegegnung zusätzlich zu den geplanten Begegnungen und Hindernissen, wie sie auf der Karte abzulesen sind. Jenseits des Pfades ereignet sich in diesem Zeitraum je eine weitere Begegnung.

Es ist auf dem gesamten Weg dunkel und empfindlich kalt. Am Himmel steht ein Vollmond, allerdings wird er bei 1-12 auf w20 von Wolken verdeckt, sobald Beleuchtung eine Rolle spielt, ansonsten erlaubt er eine Sichtweite von einigen Schritten. Jenseits der Baumgrenze erleiden die Spieler\*innen Abzüge aufgrund der eisigen Kälte, wenn sie nicht durch den Trank oder andere Maßnahmen geschützt sind.

## **Auf dem Weg**

**(siehe Karte)**

### **1 Prinzessin Berotil**

Die Prinzessin hat durch eigene Nachforschungen Wind von dem Drachenei bekommen. Im Gegensatz zu ihrem Vater weiß sie auch, dass das Junge auf das erste Lebewesen geprägt wird, das es nach dem Schlüpfen zu Gesicht bekommt. Sie plant, das Drachenkind auf diese Weise an sich zu binden. Mit ihm als Verbündeten will sie auch die Drachenuutter unter ihre Kontrolle bekommen und den Hort zurückgewinnen, um ihren Vater vom Thron zu stoßen.

Sie reitet auf ihrem Riesenwolf **Fenmar**, der ihr auch im Kampf beisteht. Bewaffnet ist sie mit ihrer Axt **Sniv**, die getroffene Gegner bis zu einer gelungenen Probe bewegungsunfähig macht. Sie verfügt über ein magisches Amulett, das ihr 3 x im Verlauf des Abenteuers erlaubt, sich mitsamt ihrem Wolf bis zu 10 Schritt weit zu teleportieren.

Sie verfolgt die Gruppe auf dem Weg durch den Wald und wird schließlich versuchen, sich mit ihnen zu verbünden. Dabei argumentiert sie ganz offen mit der Schwäche ihres Vaters und ihrer zukünftigen Stellung als Königin. Wenn die Gruppe nicht darauf eingeht, zieht sie die Flucht vor und versucht, mithilfe ihrer Ortskenntnis als erste am Gipfel zu sein. Wenn sich

die Gelegenheit ergibt, behindert sie die Gruppe, etwa durch eine Lawine oder gekappte Kletterseile. Wenn es sein muss, kämpft sie auch, wobei sie versucht, Bergbewohner von der Begegnungstabelle zu ihrem Vorteil in den Kampf hineinzuziehen. Dies in Verbindung mit Axt, Amulett und Riesenwolf macht sie zu einer ernstzunehmenden Gegnerin.

## **2 Der Tote im Schnee**

Aus dem Schnee am Wegesrand ragt eine Hand. Hier ist ein mumifizierter Jäger zu finden, der neben einer **Karte**, die Geheimgang hinter dem Eisfall verrät (siehe **Handout**), eine **Tasche mit einem Kamm und einem Spiegel** dabei hat. In Wachstuch eingewickelt trägt er einen **Fluggleiter** dabei, mit dem eine Person mit entsprechenden Proben etwa zwanzig Schritt auf dem Wind gleiten kann. Er wurde offensichtlich von Wölfen getötet.

## **3 Gerölllawine**

Der Pfad windet sich unter einem überhängenden Felsvorsprung entlang, während auf der anderen Seite des Weges eine mehrere Meter tiefe Felsspalte droht. Genau Betrachtung verrät, dass das Felsdach äußerst brüchig ist. Wer nicht sehr vorsichtig geht, löst einen Geröllsturz aus und wird möglicherweise sogar in die Schlucht geschleudert. Die Stelle lässt sich umgehen. Es sind auch Sicherungs- oder Stützmaßnahmen denkbar. Wird die Lawine absichtlich ausgelöst, kann man danach relativ gefahrlos über den Schutt klettern und den Weg auf dem Pfad fortsetzen. Allerdings

alarmiert dieser Lärm den Drachen und die **Hexe Mimra**, die dann nach dem Rechten sehen.

#### **4 Felswand und Eisfall**

Der Pfad ist hier vorläufig vorbei. Die Bergflanke führt fast senkrecht in die Höhe und geht nach etwa zehn Schritt in die zerklüftete Oberfläche eines gefrorenen Wasserfalls über.

Hier ist Klettgeschick oder magische Hilfe gefragt. Der Bereich lässt sich nur unter großem Zeitverlust mit einem Umweg entlang der **heiligen Quelle und der Hütte der Mimra** umgehen. Erfolg oder Misserfolg der Kletterpartie hängen auch von Belastung, Gepäck, Begleittieren, Kälteschutz, Höhenangst, Beleuchtung usw. ab.

Hinter dem Eisfall sind die Fledermäuse aus der **verborgenen Höhle** zu hören. Mit Kenntnis der Karte des Toten ist der Eingang durch einen schmalen Spalt zu erkennen, falls die Gruppe zumindest über schwache Beleuchtung verfügt.

Ein Sturz führt zu empfindlichem Schaden und macht Bergungsarbeiten erforderlich.

#### **5 Verborgene Höhle**

Die Höhle ist so schmal, dass die Charaktere hintereinander gehen müssen, allerdings so hoch, dass sich die Decke in der Dunkelheit verliert. Hier lebt

ein Schwarm **Fledermäuse**, die die Gruppe attackieren. Sie lassen sich durch sehr helles Licht (mehrere Fackeln, Magie) in Schach halten.

Die Höhle endet nach sieben Schritt scheinbar an einer zerklüfteten Wand. Wie der Karte des toten Jägers zu entnehmen ist, öffnet sich hier eine Geheimtür, wenn das Licht des Vollmonds auf die Wand gelenkt wird. Der Spiegel des Jägers wäre eine Möglichkeit, Magie, eine blankpolierte Waffe oder ein glattes Stück Eis eine andere. Der Eisfall lässt sich mit natürlichem Feuer nicht schmelzen. Das „Blut des Berges“ kann ein genügend großes Loch in die Eiswand schmelzen.

Hinter der Geheimtür befindet sich ein Tunnel, der nach zehn Schritt direkt in die Drachenhöhle mündet. Die Öffnung liegt knapp unter der Höhlendecke, sodass man von dort unentdeckt beobachten kann. Der Tunnel ist so niedrig, dass die Charaktere ihn nur nacheinander kriechend bewältigen können. Offenes Feuer kann die Gruppe nur mit entsprechenden Proben mitführen, ohne sich zu verletzen oder sich gar in Brand zu stecken.

## **6 Blut des Berges**

Die heiße Quelle mit dem tiefroten Wasser fließt vom Gipfel die Bergflanke hinab. Sie dampft in der Kälte und schmilzt Schnee und Eis in ihrem Weg. Das Wasser hat tatsächlich magische Eigenschaften. Wer davon trinkt, ist für w6 Stunden gegen die Folgen extremer Kälte immun. Bergbewohner\*innen greifen Helden, die von der Quelle getrunken haben,

nur an, wenn diese zuerst angreifen. Allerdings ist die Sicht durch einen roten Schleier getrübt und das Gehör durch ein pochendes Geräusch gestört, sodass alle Proben erschwert sind.

An einigen Stellen sammelt sich das Wasser in natürlichen Becken. Wer dort nackt vollständig untertaucht, erhält zusätzlich für w6 Stunden (nackt) einen Rüstungsschutz wie durch ein Kettenhemd und kann in dieser Zeit mit den Tieren des Berges sprechen. Bei 5 oder 6 auf w6 wird die Person durch eine Vision des Berggeistes heimgesucht und von diesem mit einem „**Geas**“, also einer magischen Aufgabe nach Maßgabe der SL belegt. Wenn dieses Abenteuer als One-Shot gespielt wird, wird der Berggeist verlangen, dass Drachennutter und Kind unbeschadet bleiben und das Ei dem Kind als Nahrung dienen kann. Betroffene Personen können sich dieser Aufgabe durch magische Mittel oder stark erschwerte Proben entziehen. Ansonsten führt das Zuwiderhandeln zu körperlichen Schmerzen, sprich: Abzug von Lebensenergie.

## **7 Mimras Hütte**

Die **Hexe Mimra** ist vom Berggeist als Hüterin des Berges bestellt. Da sie inzwischen sehr alt und blind ist, schickt sie ihren Geist im Körper der weißen Eule **Rukh** auf dem Berg umher. Sie spricht auch ausschließlich durch Rukhs Mund.

Mimra hat durch den Berggeist von der Geburt des Drachenjungen erfahren. Sie begibt sich in Rukhs Körper zu ihnen, sobald sie in einen

Kampf verwickelt werden oder sich anderweitig auffällig verhalten. Sie wird versuchen, die Gruppe für sich zu gewinnen, damit das Ei als Nahrung für das Junge erhalten bleibt und Mutter und Kind unbeschadet bleiben. Verhält sich die Gruppe wenigstens neutral, kann sie sie auch unterstützen, ihren Aufstieg andernfalls aber auch sehr schwer machen. Mimra kennt alle Bergbewohner und die Geheimnisse des Berges. Sie weiß auch, dass das Junge auf die erste Person geprägt wird, die es sieht.

Mimra verfügt über die magischen Mittel, Tiergestalt anzunehmen, das Wetter zu beeinflussen, zu heilen und im Notfall ihren Schatten für sich kämpfen zu lassen sowie Gegner\*innen Todesangst einzuflößen. Ihre Hütte ist die typische Hexenhütte aus dem Märchen: innen größer als außen, vollgestopft mit Kräutern, seltsamen Steinen und ausgestopften Tieren usw.

## **8 Luftschiff**

Am Gipfel des Berges ist das Luftschiff „Aerolus“ des halbelfischen Naturforschers **Grünlieb Prehm** an einem langen Tau verankert. Es besteht aus einem Ballon und einer Gondel. Der Antrieb kommt durch das Zusammenspiel zweier Elementarwesen zustande, des Luftgeistes **Phlogulus** und des Feuergeistes **Ferrivox**. Ersterer haust im Ballon, letzterer in einer dickbauchigen Glasflasche darunter. Die beiden sind sich spinnefeind und normalerweise nur durch ihren Herren zur Zusammenarbeit zu bewegen. Es ist möglich, die beiden durch gute Argumente, List oder Zauberei dazu zu bringen, die Gruppe zu

transportieren, z.B. direkt zur ansonsten schwer zugänglichen Drachenhöhle.

An Bord der Aerolus finden sich auch **Grünliebs Aufzeichnungen**, aus denen hervorgeht, dass er plant, das Drachenjunge auf sich zu prägen und zu Forschungszwecken mit in die nächste große Stadt zu nehmen.

## **9 Drachenhöhle**

Die Höhle öffnet sich zwanzig Schritt unterhalb des Gipfels in einer schroffen, fast senkrechten Felswand. Da der Drache und sein Ei einen schwachen orangeroten Schimmer abgeben, ist sie in der Nacht gut auszumachen. Die Höhle ist nur fliegend oder durch den Geheimgang sicher zu betreten. Klettern vom Berggipfel aus ist möglich, aber sehr gefährlich, da ein Fehltritt in der Kälte und der Mondnacht zum tödlichen Absturz führt.

Der Höheneingang ist etwa zehn Schritt breit und sechs Schritt hoch. Dahinter erstreckt sich die Höhle etwa zehn Schritt grob halbkugelförmig in die Tiefe. Knapp unter der Höhlendecke mündet der Geheimgang aus der geheimen Höhle hinter dem Eisfall.

Der Höhlenboden ist knöcheltief mit Münzen und anderen Schätzen bedeckt, sodass es ausgesprochen schwierig ist, sich gehend lautlos zu bewegen.

In der Höhle schläft die **Drachin Svertorax**. Das etwa menschengroße Ei pulsiert einige Schritt entfernt von ihr. Hinter einer Felsnase zwei Schritt vom Ei entfernt hat sich Grünlieb Prehm versteckt, der durch einen Schwebenzauber in die Höhle gelangt ist. Svertorax erwacht, wenn insgesamt drei anwesende Personen eine Probe verbaselt haben, um sich lautlos zu bewegen, durch eine Runde Kampfärm oder eine Runde sehr laute Geräusche oder Erschütterungen. Außerdem erwacht sie eine Runde nach dem Bersten des Eis.

Ist Svertorax erwacht, haben alle Anwesenden in der Reihenfolge ihrer Initiative noch eine Handlung frei. Danach wird die Drachin alle Wesen, die keine Drachen sind, mit ihrem Feueratem rösten, wenn die Gruppe sie nicht davon abhalten kann. Svertorax ist im Kampf mit normalen Mitteln nicht zu besiegen. In der direkten Auseinandersetzung hilft nur besondere Ausrüstung, starke Magie oder göttliche Hilfe. Wie alle Drachen ist Svertorax jedoch eitel und selbstgefällig und lässt sich von gewitzten Charakteren durchaus in ein Gespräch verwickeln. Sie wird außerdem alles tun, um ihr Kind zu retten.

Grünlieb und Prinzessin Berotil werden alles tun, um das Drachenjunge auf sich zu prägen und sich und andere dabei auch in Lebensgefahr bringen. Grünlieb ist Argumenten zugänglich und verhandlungsbereit, die Prinzessin an diesem Punkt nicht mehr. Ein geprägtes Drachenjunge wird das Objekt seiner Prägung verteidigen und sich dabei auch seiner Mutter in den Weg stellen. Die Prinzessin wird ihr Teleportamulett einsetzen, wenn

sie noch kann. Grünlieb kann auf magische Weise eine Runde lang schweben und sich zwei Runden unsichtbar machen. Erwacht Svertorax, wir Grünlieb sich unsichtbar verstecken, schwebend flüchten oder als letzten Ausweg sein Luftschiff herbeirufen. Die Prinzessin wird versuchen, Ei oder Junges als Geisel zu nehmen.

In der Höhle sind neben **Kubikmetern an Goldmünzen** folgende **Schätze** zu finden: ein **Helm**, durch dessen Sehschlitz man drei mal Unsichtbares erkennen kann, ein **Gürtel**, der den Träger eine Stunde schnell wie der Wind macht, eine **Axt**, die den von ihr verursachten Schaden zur Hälfte als Lebensenergie an den Träger weitergibt, mehrere **Drachenschuppen**, ein kopfgroßes grünes **Juwel**, in dem ein bizarres Insekt eingeschlossen ist und der **Schädel eines Riesenaffen**, in dessen untoten Augen **Würmer** hausen, die beim Verzehr den Blick durch Wände erlauben, sich bei 6 auf w6 aber im Körper einnisten.

Bei der Bergung ist zu bedenken, dass sie lautlos vonstatten gehen muss und wie viel die Charaktere (klettern) tragen können.

Das Ei zerbricht beim Schlüpfen in **zwei große und zwei kleine Teile**. Eine Person kann je ein großes oder zwei kleine Teile tragen, sonst aber nichts mehr. Zum Klettern braucht es eine kluge Lösung. Um die gewünschte Rüstung zu schmieden, bräuchte man ein großes oder zwei kleine Teile.

## **Begegnungstabelle für den Berg**

1-3 2w6 sehr hungrige **Wölfe**

4-5 **Nebelgeister**, die Gegner festbannen und ihnen in diesem Zustand Energie absaugen

6-10 **Eichhörchenkobolde**, die zu magischem Schabernack aufgelegt sind

11-12 ein **kranker Schneetroll**. Er niest so laut, dass bei 5 und 6 auf w6 eine Lawine entsteht. Der Schleim zählt als Wurfwaffe und ist hoch infektiös. Wer sich mit Trollschnupfen ansteckt, muss bei jeder Probe einen zweiten Würfel mitwerfen. Ist das Ergebnis dieses Würfel höher als der Probenwürfel, stößt der Charakter einen markerschütternden Nieser aus, der am ganzen Berg zu hören ist. In einem geeigneten Behälter kann der Schleim gesammelt werden.

13-14 ein **schlafender Eisriese**. Die schnarchende Gestalt ist von Tieren umgeben, die wie festgebantt erscheinen. Wer sich nähert, muss eine Probe ablegen, um nicht in die Träume des Riesen hineingezogen zu werden. In diesem Zustand bleibt der Charakter an Ort und Stelle und nimmt am Traumgeschehen des Riesen teil. Kann er sich losreißen, hat er die Chance, einen Teil des Traums mit in die Realität zu nehmen (w6): 1

ein Schloss in einer Schneekugel, in dem echte kleine Bewohner\*innen herumlaufen, 2 eine Spindel 3 eine missmutige sprechende Kröte 4 essbares Feuer, das nach Lavendel schmeckt 5 eine Blume aus Glas, die bei Berührung jedes Wesen in Tiefschaf versetzt 6 einen Doppelgänger des Riesen, der sich in dieser Welt im Traum wähnt und bei Morgengrauen verschwindet.

15-17 **Irrlichter**, die sich verlaufen haben, und die Charaktere um Rat fragen. Am Liebsten ist es Ihnen, wenn die Gruppe sie mitnimmt, allerdings sind sie derart sprunghaft, dass sie bei jeder Begegnung am Berg bei 5 oder 6 auf w6 zu der anderen Partei überlaufen wollen und diese um Geleit bitten.

18-19 **Ein Gewitter**. Die Blitze versuchen, ihr Spiegelbild aus dem Eis zu befreien, da sie es für gefangene Artgenossen halten. Wer ihnen aufrichtig zu helfen versucht, wird durch ihre Berührung belohnt. Diese Berührung verursacht Schaden wie ein Zweihänder, bringt die ausgezeichnete Person aber im Handumdrehen ins Schloss der Blitze über den Wolken, wenn sie laut „Kazam!“ ruft.

20 Der **Geist des Berges** sucht seinen Regenschirm. Wer ihm einen adäquaten Regenschutz überreicht, erhält eine Handvoll Schneekristalle, die nie schmelzen. Wirft man sie zu Boden, sprießen aus ihnen klingende KIRSTALLBÄUME.

## **Was geschieht im Anschluss?**

Hat die Gruppe die Eierschalen erbeutet? Wer bekommt sie? Mit wem haben sie sich verbündet, wen haben sie sich zum Feind gemacht (Zwerge, Drachen, Berggeister, halbfische Forscher, Hexen)? Welche Gegenstände und Schätze haben sie erbeutet? Haben sie im Blut des Berges gebadet? Können sie das Schloss der Blitze über den Wolken besuchen? Und was hat es mit dem grünen Juwel aus dem Drachenhort auf sich?