

# Der Drache von der Düsterspitzze

Teil VI der Yvonya-Kampagne

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 2000

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

## Einleitung (Meisterinformationen)

„Die Heldin, die jetzt Flügel hat und Yvonya gehorcht harrt Ihrer Rettung, während die Spielerin mit einer Stufe 1 Thorwalerin vorlieb nimmt!“ Diesen Kommentar erhielt ich vor nicht allzu langer Zeit mit einer recht positiven Beurteilung über die Yvonya-Reihe, was mich dazu veranlaßt hat, die Geschichte um die Falkenhexe fortzusetzen, die in den Augen vieler längst mehr zu sein schien als nur eine Abenteuerreihe über ein und denselben Bösewicht, sondern eine Kampagne, deren Fortsetzung man erwartet und irgendwann ein Finale erleben will. Im Grunde will ich diesen Wünschen gerne nachkommen und präsentiere Ihnen nun den 6. Teil der Yvonya-Kampagne. Ähnlich wie der 2. (Rache der Harpyien) und 3. Teil (Schwester der Harpyie) werden hier allerdings keine wesentlichen Story-Elemente fortgesetzt, so daß sich dieses Abenteuer auch alleine spielen läßt oder auch an anderer Stelle in der Reihe einfügbar wäre. Die eingangs erwähnte Befreiung der Heldin muß aber noch bis Teil 7 warten. In „Der Drache von der Düsterspitzze“ helfen die Helden einem Dorf gegen eine Bedrohung durch einen vermeintlichen „Drachen“. Idealerweise verraten Sie den Spielern nicht, daß es auch in diesem Abenteuer um die Falkenhexe geht, weil dies eine Erkenntnis ist, die während des Abenteuers gewonnen werden soll.

**SPIELER**  
3-5 Spieler und ein Spielleiter  
ab 14 Jahren

**KOMPLEXITÄT**  
mittel

**ANFORDERUNGEN (HELDEN)**  
Kampf, Wissenstalente

**STUFEN**  
Mittel (Stufe 6-14)

**ORT UND ZEIT**  
Baronie Hochfelsen  
(siehe gleichnamige Spielhilfe)

## Spitzend

### Ein seltsames Dorf

#### Spezielle Informationen :

Die Helden kommen eines Tages in das Dorf Spitzend, das seinen Namen hat, weil es das letzte Dorf vor dem Berg „Düsterspitzze“ ist, der sich auf Grund dunklen Gesteins als sehr drohend über den ansonsten grünen Wäldern erhebt. Dort sollen Sie die Nacht verbringen (es ist schließlich Abend, als sie ankommen) und werden Zeuge eines seltsamen Ereignis.

#### Allgemeine Informationen :

Es wird schon dunkel, da erreicht ihr die Häuser, die zu den Feldern gehören, die Ihr gerade durchquert habt. Es scheint ein malerischer Flecken zu sein, obwohl ihr auch nicht Eindruck bekommen könnt, hier ginge es den Menschen entscheidend besser als in anderen Gegenden. Der Dorfplatz ist Kreisrund und um einen erstaunlich großen Brunnen zieht sich die Straße einmal im Kreis ohne das Dorf auf anderem Wege wieder zu verlassen. Wenn Ihr also vorhattet hier auf der Durchreise vorbeizukommen, dann hat eure Planung einen kleinen Fehler ...

#### Spezielle Informationen :

Auf der nächsten Seite gibt es einen Plan, der das Dorf beschreibt und die wichtigen Häuser nennt. Es gibt nur mehr oder wenig größere Bauernhäuser und das

„Dorfhaus“, eine Art Mischung aus Taverne, Gasthof, Magistrat und Festsaal.

#### Meisterinformationen :

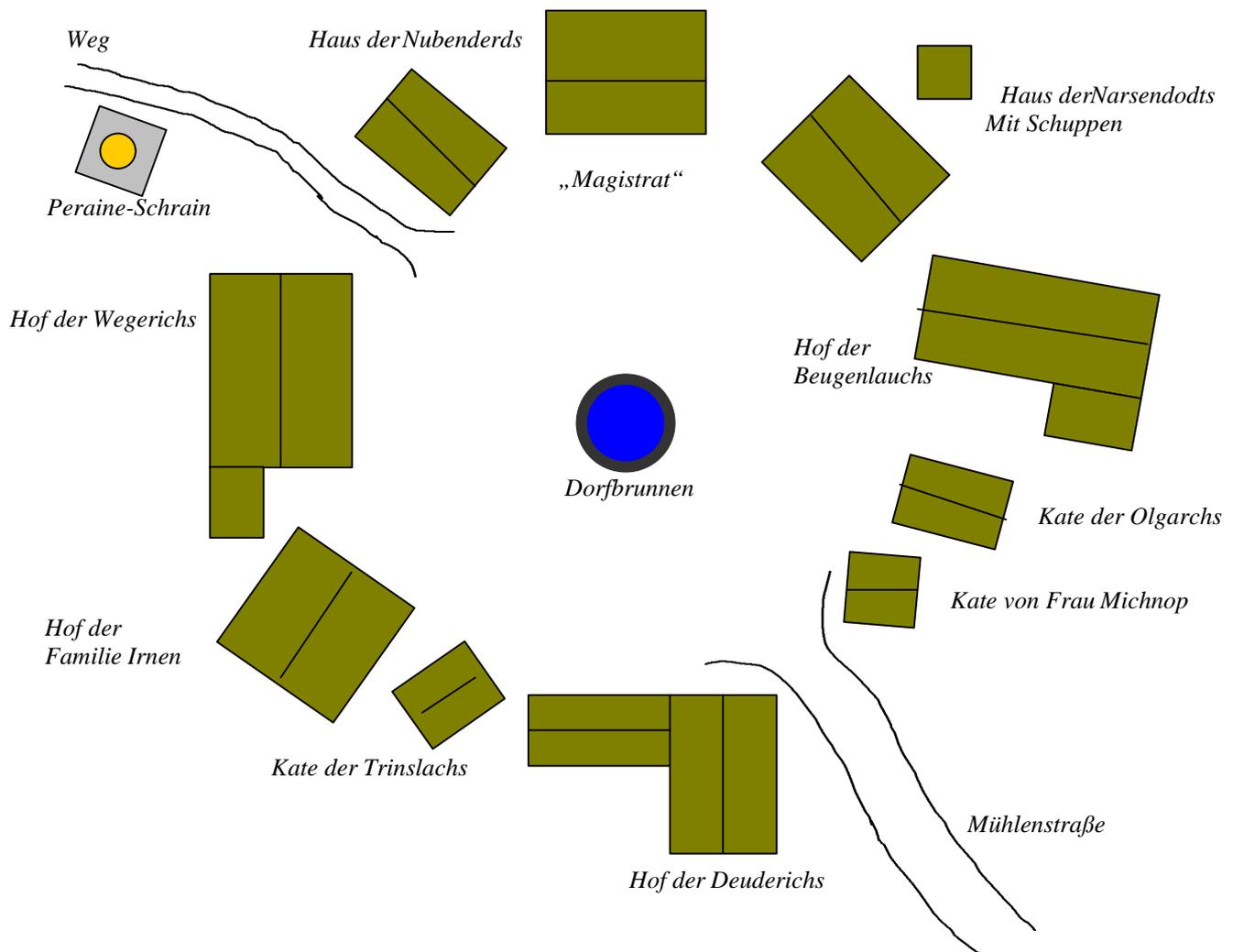
Das Wort Magistrat mag für ein Dorf ein wenig unpassend sein, aber tatsächlich gibt es ein wenig Selbstverwaltung in dem Dorf. Nämlich übt eine Versammlung der freien Bauern des Dorfes (und das sind fast alle) die Macht aus, die dem Rat von Freiherr von Hohenfels (siehe „Rache der Harpyien“) übertragen worden ist.

#### Allgemeine Informationen :

Was euch auffällt, ist, daß das Dorf wie ausgestorben ist. Absolut niemand ist da der von euch Notiz nimmt. Es mag ja noch sein, daß der Platz leer ist und niemand gerade Wasser benötigt. Aber auch in den Häusern scheint kein Licht zu brennen.

#### Spezielle Informationen :

Das gleiche gilt auch für die Gaststätte. Niemand ist dort, die Fenster sind geschlossen und die Tür ebenfalls. Für Helden ist eine solche Tür zwar kein echtes Hindernis, aber finden werden sie so auch nichts. Eins aber sollte den Helden bei näherem hinsehen klar werden : Die Bewohner des Dorfes, aus welchem Grund Sie auch immer weg sind, sie haben nichts mitgenommen und scheinen das Dorf aber freiwillig verlassen zu haben (keine Kampfspuren).



#### Meisterinformationen :

Des Rätsels Lösung ist höchst simpel : Das gesamte Dorf hat eine Tour in die Berge unternommen und wird bald zurückkehren. Ich bin allerdings selbst mal gespannt, wie merkwürdig die Helden das finden, daß selbst die ältesten und die Kinder dorthin mitkommen und das Dorf so völlig ohne jeden Schutz zurück bleibt.

#### Die Rückkehr der Dorfbewohner

##### Allgemeine Informationen :

Ihr hört Stimmen und bald schon seht ihr, daß auf einem schmalen Pfad zwischen zwei Häusern ein ganzer Trupp Leute mit Fackeln daherkommt. Sie machen keinen Laut, mit Ausnahme eines Klagelautes, der von einer Frau zu stammen scheint.

##### Spezielle Informationen :

Die Frau, die sich ihrer Tränen nicht erwehren kann, wird von einer älteren Frau gestützt. Vor Ihnen geht ein alter Mann, mit finsterner Mine. Genaugenommen hat aber niemand ein entspanntes Gesicht. Es macht den Eindruck, als belaste ein schweres Gewissen, das Gemüt der Menschen.

#### Meisterinformationen :

Und das hat folgenden Grund : Die weinende Frau ist die Mutter der noch kleinen Ludia Olgarch. Diese wurde soeben gefesselt auf den Berg hinauf geführt, dort an einen verkohlten Baum gebunden, der nahe eines großen Steines steht und dort ihrem Schicksal überlassen. Warum ? Weil die Menschen des Dorfes glauben, von einem Drachen bedroht zu werden und nun versuchen, ihn entsprechend alter Legenden dadurch zu besänftigen, daß Sie ihm eine Jungfrau zum Verspeisen bringen.

Sechs Wochen zuvor war der „Drache“ zum ersten mal über dem Dorf erschienen und sein flammender Atem hat noch die Dächer des Dorfes versengt. Also beschloss man, die Warnungen der „Magierin Nahema“ ernst zu nehmen, die extra aus dem fernen Punin gekommen war, um die Dorfbewohner zu warnen, daß nun, nach 777 Jahren, der Drache wieder erwachen wird und sieben Monate lang, jeden Monat eine Jungfrau benötigt um nicht das Dorf in Schutt und Asche zu legen.

Falls Ihnen das jetzt irgendwie unglaublich erscheint, dann haben sie recht. Nahema hat vermutlich noch nie was von Spitzend gehört, geschweige denn daß sie schon mal da war. Es hat auch nie einen Drachen auf der Düsterspitz

gegeben (zumindest nicht im letzten Zeitalter), aber die Dörfler wissen es nicht besser. Sie haben der Geschichte zwar auch nicht so recht geglaubt, aber wer mag schon einer so bedeutenden (und gewiss mächtigen !) Magierin widersprechen, deren Name sogar hier, am Ende der Welt noch einen Klang hat.

Die charismatische Frau ist auch bald wieder abgereist und als dann tatsächlich ein fliegendes Monster Feuer auf das Dorf gespuckt hat, da hat man ganz schnell die junge Frau Michnop genommen und sie dem Drachen auf dem „Drachental“ geopfert. Nun ist es aber mehr als einen Monat her, daß ein Mädchen geopfert wurde, und so musste man dieses mal ein Mädchen nehmen, welches angehörig hatte. Dieses Mal war Ludia Olgarch das Opfer.

#### *Spezielle Informationen :*

Für den Moment mögen die Helden tun was sie wollen, in anbetracht der vorgerückten Stunde wird es wahrscheinlich sein, daß sie sich bald in die jetzt wieder geöffnete Taverne zurück ziehen und einen Ort zum schlafen finden. Kaum jemand wird freiwillig mit ihnen reden, auch der Wirt zeigt sich in keiner Weise Travia gefällig.

#### **Der Besuch in der Nacht**

#### *Spezielle Informationen :*

Wenn die Helden dann aber irgendwann eingeschlafen sind, wird der Held mit der höchsten Intuition erwachen und feststellen, daß in der Gaststube geredet wird.

#### *Allgemeine Informationen :*

Das Gespräch scheint zunehmend lauter zu werden, als ob es sich um einen Streit handelt. Satzketten sind zu hören wie „meine einzige Tochter“ und „letzte Rettung“. Irgendwann sind Schritte zu hören die näher kommen, bis es an eure Tür klopft. Vor der Tür steht eine Frau, deren Sorge man in den Augen ablesen kann : Es geht um Leben oder Tod.

#### *Spezielle Informationen :*

Der Wirt, der immer noch bei der Frau ist, bemüht sich schnell sich bei den Helden zu entschuldigen, denn er hat keine Lust, Geld zu verlieren, weil er zugelassen hat, daß es in der Nacht Störungen gibt. Aber die Frau schneidet ihm das Wort ab und erzählt ungefragt den Helden, was Sie sagen will :

#### *Allgemeine Informationen :*

„Ihr müsst mir helfen ! Ich bin die Mutter der kleinen Senala und sie ist jetzt das jüngste Mädchen, und wenn Ihr sie nicht hier weg bringt, bevor ....“ Ihr versagt die Stimme. In diesem Moment geht der Wirt weg, ohne leise vor sich hin zu fluchen.

#### *Spezielle Informationen :*

Wenn die Helden sie vielleicht hereinbitten um das scheinbar etwas brisante Gespräch weiter zu führen, erfahren Sie den Namen der Frau. Es ist Frau Deuderich, Bäuerin aus dem Hof am Ende der Mühlenstraße, die neben einem kleinen Jungen nur diese eine Tochter Senala

hat. Da dieses Kind, nach der jungen Frau Michnop und Ludia Olgarch das letzte weibliche Wesen des Ortes ist wäre sie logischerweise die nächste, die dem Drachen zum Fraß vorgeworfen werden würde. Danach, also für die restlichen 4 Monate wo der Drache noch Wach sein würde, gäbe es ohnehin keine Frauen mehr, die noch unverheiratet, beziehungsweise mit Sicherheit unbefleckt wären, so daß es spätestens dann eine andere Frau sein müsste, die sich dem Monster hin gibt. Daher sieht Frau Deuderich es auch nicht ein, warum ausgerechnet Ihre kleine Senala das nächste Opfer sein würde.

#### *Meisterinformationen :*

Die Helden haben zu diesem Zeitpunkt ja noch nicht unbedingt etwas über den Drachen gehört, da das Dorf sich ja bislang sehr verschlossen gegeben hat. Natürlich muß Frau Deuderich nun schon mit der Sprache heraus rücken und das erzählen, was Sie über den Drachen von der Düsterspitz weiß – es wird genau das sein, was jeder im Dorf weiß.

#### *Spezielle Informationen :*

Die Bitte von Frau Deuderich, die den Helden zur Not auch mehrmals eindringlich vorgetragen wird ist die, das Dorf bald zu verlassen und die kleine Senala mit zu nehmen. Die hat zwar kein Geld um die Helden zu bezahlen, verspricht aber, daß Senala den Helden für alle Zeiten als Dienerin zur Verfügung stehen wird, solange sie nur geschützt wird und genug zu Essen bekommt. (Eine nette Umschreibung von Sklaverei.)

#### *Meisterinformationen :*

Wenn die Helden an dieser Stelle vom Drachen erfahren haben, dann gibt es vermutlich mehr als nur eine Möglichkeit, mit dem Abenteuer weiter zu machen. Die beiden wahrscheinlichsten sind wohl die, daß sie entweder versuchen, Senala mit zu nehmen, oder daß sie sich mit dem Drachen anlegen wollen. Natürlich sollten Sie als Meister dann nicht darauf verzichten den Helden in Person von Frau Deuderich oder anderer Dorfbewohner klar zu machen, daß ein Drache nichts ist, was man mal eben aus der Welt schaffen kann. Auch haben die Dorfbewohner ein Interesse daran, jedes Aufmucken gegenüber dem Drachen zu verhindern, weil bei den geringen Erfolgsaussichten einen Drachen zu erschlagen, die Rache zu Recht gefürchtet wird. Das Abenteuer wird im späteren Verlauf trotz all dieser Bedenken dahin gehen, daß die Helden zur Düsterspitz gehen und sich mit dem Drachen anlegen. Sollten Sie also nicht dazu zu bewegen sein, zunächst den Wunsch von Frau Deuderich zu befolgen, dann setzten Sie das Abenteuer mit entsprechend geringen Modifikationen an der passenden Stelle fort. Hier zunächst die Flucht mit der kleinen Senala.

#### **Senala**

#### *Allgemeine Informationen :*

Ihr seid einverstanden, der Frau so gut wie es geht zu helfen und da Spitzend auch kein wirklich gastfreundlicher Ort zu sein scheint, habt ihr auch nichts dagegen, jetzt, in aller

Götterfrühe aufzubrechen und euch wieder Richtung Zivilisation zu bewegen. Ihr packt eure sieben Sachen, verläßt „Das Magistrat“ nachdem Ihr eure nicht sonderlich große Zeche bezahlt habt. Der Wirt schaut euch zornig an, scheint er doch mit bekommen zu haben, was los ist, wagt aber nicht gegen euch bewaffnete Helden etwas zu unternehmen. Danach folgt Ihr Frau Deuderich zu Ihrem Haus. Sowohl Ihr Mann als auch Ihr Sohn scheinen zu schlafen. Bald schon kommt sie mit einem verschlafenen Mädchen nach draußen, welches ängstlich euch gegenüber ist. Aber nach ein paar eindringlichen Worten der Mutter gehorcht sie und geht freiwillig mit euch, nicht ohne deutlich Mühe zu haben, die Tränen zurück zu halten.

#### *Spezielle Informationen :*

Senala ist 12 Jahre alt und damit noch ein Kind. Sie ist zwar alt genug um zu begreifen, was um Sie drum herum geschieht, aber noch zu jung um nicht mit einer gehörigen Portion kindlichem Trotz den Ernst der Lage zu verkennen und die Ungerechtigkeit der Welt zu verfluchen.

#### *Meisterinformationen :*

Senala sollte sich daher auch ein wenig bockig geben, bis es einem möglichst weiblichen Helden mit hoher IN gelingt, die Barriere zu durchbrechen.

#### *Spezielle Informationen :*

Bei gelungener Probe auf Sinnesschärfe (Intuition) wird ein Held bemerken, daß ein extrem großer Vogel mit rundem Kopf über der Gruppe kreist.

### **Die alte Mühle**

#### *Allgemeine Informationen :*

In der Mitte des nächsten Tages erreicht Ihr eine alte, verfallene Mühle. Der Grund, warum sie nicht mehr genutzt wird ist der, den man schon von weitem sehen kann : Sie ist winzig – so daß man eher an geeigneter Stelle in der Baronie eine neue, größere gebaut hat, als das Wasserrad dieser Mühle und den abgenutzten Mühlstein zu erneuern.

#### *Spezielle Informationen :*

Die Mühle besteht nur aus einem kastenförmigen Gebäude mit schrägem Strohdach und liegt genau parallel zum Düsterbach über den es hier ein kleine Furt gibt. Innen ist der Raum ausgefüllt mit alten vermoderten Säcken (in den wohl mal Mehl und Korn zu finden war), einer kaputten Mechanik mit abgewetztem Mühlstein und einer Leiter die auf einen kleine Ebene von Brettern führt. Abgetrennt ist ein kleiner zweiter Raum, in dem ein modriges Strohlager, eine Feuerstelle und eine kaputte Truhe steht. Senala ist sehr müde (schließlich ist sie auch schon viele Meilen gelaufen, ohne eine vernünftige Nacht verbracht zu haben).

#### *Meisterinformationen :*

Zu holen gibt es hier nichts, auch nicht auf der Ebene, wenn es denn gelingt die Leiter nach oben zu steigen. Denn einige der Sprossen sind nicht so ganz neu ... Ich hoffe die Helden sehen ein, daß sie mit Senala jetzt nicht mehr so weit kommen werden und daß die alte Mühle bestimmt der

beste Platz ist, wo man drin den Rest des Tages und die Nach verbringen kann. Auch bieten sich ein paar Möglichkeiten zur Jagd (na gut, Wilderei), da die nähere Umgebung ausgiebig bewaldet ist.

### **In der Nacht**

#### *Allgemeine Informationen :*

Es scheint als ob man euch auch diese Nacht nicht gönnt, einmal gut durch zu schlafen, denn das sanfte Mondlicht wird gestört durch flackerndes Licht welches von außen durch die kaputten Wände der alten Mühle scheint. Stimmen sind zu hören. Nachdem Ihr euch aufgerappelt und nach einer Waffe gegriffen habt sehr ihr auch, daß die alte Mühle umstellt ist von mindestens 10 Mann, die mit improvisierten Waffen wie Mistgabeln, Sensen, Dreschflegeln und vor allem Fackeln bewaffnet sind. Auch der Wirt ist unter Ihnen, so daß klar ist, woher die Männer kommen. Es scheinen fast alle älteren, männlichen Einwohner von Spitzend zu sein. „Gebt uns die kleine heraus zieht eures Weges, dann wird euch kein Leid geschehen“, ist der Aufruf an euch, den Konflikt friedlich zu lösen.

#### *Spezielle Informationen :*

Senala hat sich vor Angst in einer Ecke der Mühle verkrochen. Sie will nicht mit den Männern zurück gehen. Scheinbar hat sich Ihr Vater der Expedition auch nicht angeschlossen.

#### *Meisterinformationen :*

Dies verschärft natürlich die Situation, denn echte Helden wären die Charaktere sicher nicht, wenn sie Ihr Versprechen nun brechen und Senala zu einem Tod in den Händen eines Drachen verurteilen. Andererseits stehen die Chancen für einen Sieg der Helden nicht schlecht. Auch wenn sie wohl keine Gelegenheit hatten, sich ihre Rüstungen anzuziehen, so sind Ihre Waffen und Kampferfahrungen doch um ein vielfaches besser als die der Dorfbewohner. Aber auch das wäre bestimmt nur eine schlechte Lösung des Konfliktes, denn dann hätten die Helden nämlich das Dorf Spitzend auf dem gewissen – ein Sache, die man bestimmt lieber dem Drachen von der Düsterspitz überlassen würde.

#### *Spezielle Informationen :*

In der hoffentlich folgenden Verhandlung wird heraus kommen, daß der Drache wieder erschienen ist und wieder Feuer über dem Dorf hat regnen lassen. Die Dorfbewohner interpretieren das so, daß der Drache das Verschwinden von Senala bemerkt hat und auf diesen „miesen Trick“ nicht hereingefallen ist. Deswegen bemühen sich die Dorfbewohner jetzt, Senala wieder zu holen, damit sie in einem Monat dem Drachen geopfert werden kann.

#### *Meisterinformationen :*

Wie schon erwähnt ist dies natürlich eine vertrackte Situation. Die einzige Lösung in der die Helden in jeder Beziehung ihre Ehre (aber vielleicht nicht ihr Leben) behalten können ist die, daß Sie versuchen, dem Dorf nicht dadurch zu helfen, daß Sie ihre Kinder in Sicherheit

bringen, sondern es direkt mit dem Drachen auf nehmen. Diese Idee wird einem der Dorfbewohner kommen, wenn die Helden nicht selbst darauf kommen. Sind sie (verständlicherweise) nicht dazu bereit, dann lassen Sie die Stimmung der Dorfbewohner ob dieses neuen Gedankens umschlagen und der aggressive Mob wird sich sehr diplomatisch und Prinzipientreu geben : „Ihr seid die besseren Kämpfer als wir und es würde uns nicht wundern, wenn wir nach dem Kampf alle Tod sind und Ihr nicht. Aber wir sind verzweifelt. Wenn wir nicht bald von dem Joch des Drachens befreit werden, dann sind nicht nur unsere Töchter, sondern auch unsere Frauen dran. Und dann haben wir auch nicht mehr viel, für das sich das Leben lohnt.“

#### *Spezielle Informationen :*

Wenn die Helden dieser Argumentation folgen, dann werden die Dorfbewohner erleichtert aufatmen und euch bejubeln und beglückwünschen. So unwahrscheinlich es auch ist, daß sie eine Begegnung mit einem Drachen auch überleben – Sie werden jetzt schon als die Retter von Spitzend gefeiert.

#### **Auf dem Rückweg**

##### *Allgemeine Informationen :*

Ihr macht euch alle auf den Rückweg nach Spitzend und könnt damit rechnen es im Morgengrauen zu erreichen. Unterwegs kommt der scheinbar älteste Mann zu euch und drängt euch ein wenig abseits der restlichen Gruppe. Dann spricht er leise zu euch. „Sicher glaubt ihr jetzt, daß ihr bald, wenn auch ehrenvoll, in Borons Armen schlummern werdet, aber ich glaube, ich kann euch etwas Mut machen. Die Prophezeihungen der Zauberin und die Angst der Leute machen sie blind für das Offensichtliche. Ich mag alt sein und höre nicht mehr alles so wie früher, aber meine Augen sind schlechter wie damals, als ich noch jung war. Und da konnte ich einen Bussard von einem Falken und einem Adler unterscheiden, auch wenn er hoch oben geflogen ist. Und wenn meine Großmutter mir nicht nur Märchen von Drachen erzählt hat, dann gibt es keinen Drachen von der Düsterspitz. Mehr kann ich nicht sagen, denn ich wurde nur ausgelacht, als ich meine Bedenken äußerte. Aber ihr solltet euch im Dorf einmal genau umsehen und euch selbst ein Urteil bilden.“ Damit schleicht er so schnell er kann wieder zurück in die Gruppe, aber er scheint Glück zu haben, daß niemand seinen „Ausflug“ zu euch bemerkt hat. Scheinbar ist er schon mehr als einmal unangenehm im Dorf aufgefallen, daß er nicht immer so denkt, wie die meisten.

##### *Meisterinformationen :*

Was der alte Narsendot den Helden sagen wollte, ist, daß er an der Existenz eines Drachen zweifelt. Denn die Art wie Drachen Feuer spucken, unterscheidet sich nun doch offensichtlich von dem, was er am Himmel beobachten konnte. Auch stieß der Drache niemals herab, sondern zog immer nur seine Kreise und ließ Feuer fallen, wobei niemals zu erkennen war, daß es auch aus seinem Maul gekommen wäre.

#### **Zurück in Spitzend**

##### *Allgemeine Informationen :*

Als Ihr wieder in Spitzend angekommen seid wird Senala wieder von ihrer Mutter in Empfang gekommen. Es ist eine rührende Szene wie die Mutter der kleinen verspricht sie nie wieder wegzuschicken – und sie scheint dies dadurch erreichen zu wollen, in dem sie die kleine nie wieder los läßt. Dann gehen sie alle zu der kleinen Kate der vom Drachen verspeisten Frau Michnop, welche die Deuderichs jetzt bezogen haben, nachdem der Drache diese Nacht Ihren Hof vollständig niedergebrannt hat. Ihr beobachtet den alten Narsendot wie er mißtrauisch vor den Ruinen des größeren Gebäudes steht. Bevor auch er nach Hause geht dreht er sich noch einmal zu euch um. „Schaut euch genau um und seht nicht nur das, was ihr erwartet zu sehen !“ sind seine Worte.

##### *Spezielle Informationen :*

Die Helden werden diesen Rat vermutlich befolgen wollen. Also schauen Sie sich alles an, was es so zu sehen gibt, während die Stellen, an denen Spuren des Drachens (Feuer) zu sehen ist, von besonderem Interesse sind.

##### *Allgemeine Informationen :*

Das Haus der Deuderichs ist vollständig abgebrannt. Eine Holz- und Lehmhütte ist natürlich auch in keiner Weise einem guten Feuer gewachsen und dieses hier auch nicht. In den Trümmern findet sich nichts, was den Brand unbeschadet überlebt hätte. Nur der kleine Ofen aus Eisen, der Stolz der Familie, steht vom Ruß geschwärzt wie ein Mahnmahl in der Ecke ... eines Schutthaufens.

##### *Spezielle Informationen :*

Einmal mehr möchte ich die Sinnesschärfe (Intuition) bemühen um die Helden gegebenenfalls auf eine Besonderheit aufmerksam werden zu lassen. Auf einem Haufen leicht feuchten und doch angekorkelten Strohs (scheinbar ein zum Verbrennen zu feucht gewesener Teil vom Dach) liegt ein kleines zerbrochenes Tongefäß. Es ist ebenfalls vom Feuer betroffen gewesen, aber es liegt AUF dem Rest vom Dach – und damit eigentlich in einer Position, in der es kaum hätte hin kommen können. Durch den Ruß ist auch eindeutig zu erkennen, daß es nicht erst später in diese Position gebracht worden ist.

##### *Meisterinformationen :*

Die Helden haben – evtl. durch eine Klugsheitsprobe ins Bewußsein gerückt – die Ursache für den Brand gefunden. Scherben die zu einem solchen kleinen runden Tongefäß passen, welches wohl eine klein runde Öffnung hatte (also wie ein billiges, kleines Fläschchen aufgebaut ist) finden sich an fast allen Stellen, in denen die Flammen des Drachen eingeschlagen haben. Eventuell fällt einem Helden die Ähnlichkeit mit einem Hylailer Granatapfel auf, wie er von der horasischen Armee benutzt wird. Vielleicht wollen sich die Helden nun noch einmal mit dem alten Narsendot unterhalten. Er wird den Helden auch gerne sagen, woher der „Drache“ kam und welchen Weg man nehmen muß im Hinauf auf die Düsterspitz zu kommen ...

## Die Düsterspitze

### In die Berge

#### Allgemeine Informationen :

Ein wenig mulmig ist euch schon, denn jetzt geht Ihr einem Gegner entgegen, der mit Feuer umzugehen weiß und auch des Fliegens mächtig ist. Aber trotzdem habt ihr nicht mehr die gleiche Angst, die Ihr noch diese Nacht hattet, denn egal, was euch da oben, auf der Düsterspitze erwartet, ein Drache ist es nicht.

#### Spezielle Informationen :

Vergessen Sie nicht den Peraine-Schraun zu erwähnen, möglicherweise brauchen die Helden ein wenig göttlichen Beistand, den wir Ihnen nicht vorenthalten möchten ;-)  
Des Weiteren wird den Helden möglicherweise ein weiteres mal der große Vogel auffallen, der die Helden zu beobachten scheint.

### Der Drachenstein

#### Allgemeine Informationen :

Nach zwei Stunden frohem Marsch in die Berge habt ihr schon einiges an Höhe gewonnen und könnt auf die unter euch gelegenen Hügel herab schauen. Der Weg scheint sich spiralförmig um den Berg zu winden und dabei trotzdem recht steil zu sein, so daß der Weg zum Gipfel kurz, aber beschwerlich ist. Wenn Ihr auf den Gipfel schaut, dann versteht Ihr auch, woher der Berg seinen Namen hat. Die Düsterspitze läuft oben sehr steil zu und scheint aus dunklem, matten Gestein zu bestehen, welches kaum Licht der Praiosscheibe reflektiert. Plötzlich kommt ihr an einen kleinen Vorsprung, einer idealen Aussichtsplattform. Aber abgesehen von dem tollen Ausblick auf ein dicht bewaldetes Tal ist das interessante der große Dicke Felsen, der an einem verbrannten Baum lehnt.

#### Spezielle Informationen :

An dem Baum sind noch durchgeschnittene (!) Stricke zu finden, also den Fesseln, mit denen zuletzt Ludia Olgarch an dem Baum fixiert war, um vom „Drachen“ abgeholt zu werden. Nun, sie ist nicht mehr da, aber wenn sie sich selbst befreit hätte, dann wäre die Fesseln wohl nicht durchgeschnitten worden. Vermutlich ist sie ganz in der Nähe der Lösung des Rätsels....

#### Meisterinformationen :

... was räumlich gemeint ist. Die Frage nach dem „Wo?“ ist aber genau das Problem, welchem sich die Helden nun gegenüber stehen. Abgesehen von einer weiteren tollen Aussicht gibt es auf der Düsterspitze selbst kaum etwas zu sehen, erst recht kein Versteck für einen Drachen - oder sowas ähnlichem ;-)  
Aber lassen auch Sie die Helden noch ein wenig suchen. Sie sollen fündig werden, wenn Sie vom Berg wieder herunter kommen, denn dann sehen Sie folgendes :

### Die kleine Höhle

#### Allgemeine Informationen :

Über der Plattform, auf der Stein und Baum zu finden sind, seht Ihr einen weiteren Felsvorsprung, deutlich kleiner, aber immer noch so groß, daß Ihr alle darauf Platz finden könntet. Das interessante dabei ist, daß es dort eine dunkle Einbuchtung im Fels gibt. Das könnte der Eingang zu einer Höhle sein.

#### Spezielle Informationen :

Der Fels ist schroff genug um auch ohne besonderes Klettern-Talent (also normale Probe ohne schlimme Konsequenzen bei nicht bestehen) zu der zweiten Plattform zu kommen. Tatsächlich findest du dort eine Höhle.

#### Allgemeine Informationen :

Es geht ziemlich direkt in den Felsen, an manchen Stellen ist es recht eng, aber niemals so eng, daß man nicht aufrecht durch gehen könnte. Die Höhle scheint natürlichen Ursprungs. Eindeutig nicht natürlichen Ursprungs ist die Bretterwand, die den Durchgang versperrt. In ihr ist eine Tür.

#### Spezielle Informationen :

Das Schloß ist extrem simpel, wenn man es mit Gewalt versucht fällt die ganze Bretterwand um.

#### Allgemeine Informationen :

Ihr seid in einen größeren Raum gekommen. Es gibt nur das Licht, welches Ihr mitgebracht habt. Mit Schrecken sehr Ihr, was vor euch auf dem Fußboden liegt : Ein gefesselt Mädchen liegt in einem Heptagramm. Sie scheint bewusstlos, ebenso wie der Falke, der ebenfalls in ihren Fesseln gefangen ist. Jetzt fällt es euch wie Schuppen von den Augen : Yvonya, die Falkenhexe !

#### Spezielle Informationen :

Abgesehen von den Heptagrammen und einem leeren Tisch findet sich nichts weiter in dieser Höhle. An der Hinterseite der Höhle gibt es jedoch eine weitere Bretterwand.

#### Meisterinformationen :

Ganz recht ! Die Falkenhexe steckt hinter alle dem. Sie selbst trat als „Nahema“ auf um glaubwürdig die Legende des Drachen unter die Bewohner von Spitzend zu streuen, die, als sie in Gestalt einer Harpyie Tonkugeln mit Lunte und Hylailer Feuer vom Himmel warf, sofort bereit waren, Ihre Töchter zu geben, die dann das von Yvonya gewollte Opfer waren : Mädchen, die sie in Harpyien verwandeln konnte.

## Yvonya

### Allgemeine Informationen :

„Und wieder einmal stehen wir uns gegenüber“, aber diesmal werdet Ihr nicht so einfach entkommen. Hinter euch steht Yvonya. Die wunderschöne Frau ist in menschlicher Gestalt ganz plötzlich erschienen. In der Hand hält sie eine der Tonkugeln die Sie mit Schwung in die Ecke schmeißt. Sofort zerplatzt diese und das Feuer, welches an der Lunte brannte setzt das Öl in Brand. Sofort brennt der gesamte Eingangsbereich, auch die Balken und Bretter der Trennwand stehen in Flammen und die Flammen züngeln schon am Tisch. Wenn Ihr nicht schnell hier heraus kommt werdet Ihr alle ersticken, wenn nicht sogar verbrennen.

### Spezielle Informationen :

Schwerste Brandverletzungen bekommt der, der jetzt einfach durch den Ausgang rennt, wenn er nicht sogar schnell in Flammen aufgeht. Aber es gibt ja noch die zweite Trennwand, welche die Helden einschlagen können. Tatsächlich geht es dort nach draußen, aber leider handelt es sich nur um ein Loch mitten in der Felswand.

### Meisterinformationen :

Schildern Sie die Flucht aus der verrauchten Höhle so spannend wie möglich. Es soll zwar allen die Flucht gelingen und auch das hilflose Paket der kleinen Ludia Olgarch soll mit zu bekommen sein, aber ein paar Brandblasen der züngelnden Flammen sollten schon von diesem Abenteuer zurück bleiben. Auch die Kletteraktion (gerade mit dem gefesselten Mädchen) ist bestimmt nicht gerade etwas besonders einfaches. Aber wer Abstürzt, landet „nur“ unsanft ein paar Schritt weiter unten auf dem Weg. Lassen sie niemanden Sterben, aber einem das Bewußtsein zu nehmen (wenige LE) sollte der Dramaturgie genüge tun. Aber alles in allem überstehen die Helden das Abenteuer und können auch die kleine Ludia, nachdem man sie mit etwas Wasser geweckt hat, mit ins Tal nehmen. (Nein, das auf brennendem Öl basierende Feuer kann man nicht mit Wasser löschen !)

*Hinweis* : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fordern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

## Der Drache von der Düsterspitze

© 2000 von Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie [www.dsa-schatztruhe.de](http://www.dsa-schatztruhe.de) für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)

## Ein Triumphaler Empfang

### Allgemeine Informationen :

Die wenigen Leute, die auf dem Dorfplatz sind trauen Ihren Augen nicht, daß Ihr wieder da seid. Der Rauch, den sie noch vor Stunden auf dem Berg gesehen haben, hat ihnen jegliche Hoffnung genommen. Doch jetzt steht ihr da und mit euch die kleine Ludia Olgarch. Schnell haben die freudigen Rufe das gesamte Dorf aus den Häusern und von den Feldern geholt und alle jubeln und rufen euch höchstes Lob zu. Auch gegen Abend, als alle im „Magistrat“ versammelt sind und ihr von Yvonya, der Falkenhexe und ihrem Trick erzählt habt, achtet man euch nicht weniger, auch wenn Ihr nun doch keine Drachentöter seid. Auch der alte Narsendot bekommt einige anerkennenden Blicke, was ihn selbstzufrieden grinsen läßt. Aber noch lange werden euch die Dankeshymnen, gerade von Frau Olgarch und Deuderich in den Köpfen bleiben – Spitzend habt Ihr euch zum Freund gemacht. Bevor Senala ins Bett gebracht wird, besteht sie noch darauf euch persönlich zu verabschieden. „In ein paar Jahren, wenn ich groß bin, kommt ihr dann und dann gehen wir gemeinsam auf Abenteuer, ja ?“

### Meisterinformationen :

Die Helden sollen mit 250 Abenteurpunkten belohnt werden, hinzu kommen wie immer die Punkte für gutes Rollenspiel und hilfreiche Ideen. Einen Bonus von 100 Punkten gibt es, wenn die Helden selbst auf die Idee gekommen sind, es mit dem Drachen auf zu nehmen (und sich trotzdem der Gefahr bewußt waren). Allerdings muß ich auch darauf bestehen, 100 Abenteurpunkte weniger auszuteilen, sollten die Helden bei Ihrer Flucht aus der brennenden Höhle die kleine Ludia nicht gerettet haben. Ansonsten hoffe ich daß Ihnen das Abenteuer gefallen hat und sich darauf freuen, beim nächsten mal Yvonya zu begegnen, denn in „Das Dorf der Harpyien“ werden die Helden nicht mehr in der Defensive sein ...