

Drachenland

mehr als nur Abenteuer ...



Gesamtkatalog



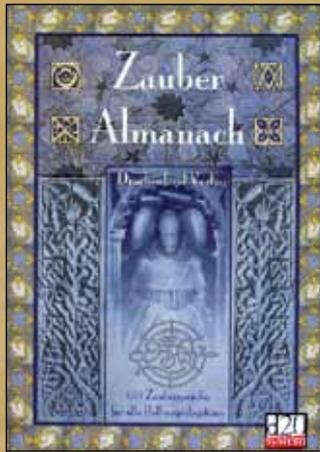
DRACHENLAND – das sind anspruchsvolle Abenteuer für erwachsene Spielrunden zu bezahlbaren Preisen.

Jeder Band bietet ein eigenständiges, in sich abgeschlossenes Abenteuer jenseits des Althergebrachten voller faszinierender Ideen, vielschichtiger Charakteren und ungewöhnlicher Örtlichkeiten, die ein abwechslungsreiches Spiel garantieren.

Durch die Angabe sämtlicher Spielwerte der drei wichtigsten Spielsysteme 'Das schwarze Auge', 'Dungeons & Dragons' und 'Midgard' sind die Szenarien leicht von dem Spielleiter zu adaptieren und in der eigenen Spielwelt zu integrieren.

Drachenland-Verlag
Wickenpfädchen 80
51427 Bergisch Gladbach

www.drachenland-verlag.de



Drachenland R1

Der Zauber Almanach

Typus:	Regelwerk (limitierte Auflage!)
Thema:	Zauberspruchsammlung mit alternativen Zauberregeln
Anforderung:	mittel
Inhalt:	576 Seiten DinA5, durchweg vierfarbig
Preis:	45,00 Euro

auf 100 Exemplare limitierte, durchnummerierte und signierte Ausgabe

Das Magiesystem des Almanachs ist im Vergleich zu den gängigen Rollenspielsystemen weniger komplex und kann daher leicht in alle Spielwelten integriert werden, ohne deren existierendes Gleichgewicht zu gefährden. Seine Intention liegt nicht darin, vorhandene Spielmechanismen zu ersetzen, sondern diese zu erweitern und zu bereichern.

Prinzipiell unterscheidet auch dieses Magiesystem zwischen den Zaubersprüchen der Zauberwirker und den Wundern der Priesterklassen, verwendet für beide Gruppierungen jedoch dieselben Mechanismen und Termini. Die vier Priesterklassen gliedern sich in Druiden, Hexer, Kleriker und

Schamanen, die alle ihre Kräfte der Unterstützung übernatürlicher Wesen verdanken. Zu den drei Zaubererklassen zählen hingegen die Adepten, Illusionisten und Zauberer, deren arkane Fähigkeiten einzig und allein ihrem Geist entspringen.

Die Gesamtheit aller 672 Zauber des Almanachs wird in vier Bereiche unterteilt. Man spricht hierbei von den sogenannten Zweigen der Magie.

1. Der 'Zweig der Befähigung' umfasst die Zauber und Wunder, die es ermöglichen, Dinge zu tun, die die normalen Fähigkeiten des Bezauberten überschreiten und zu denen er unter normalen Umständen nicht fähig wäre.

2. Der 'Zweig der Beherrschung' ermöglicht es dem Anwender, Macht über ein Objekt, eine Person oder ein höheres Wesen auszuüben, üblicherweise gegen dessen Willen oder ohne dessen Kenntnis.

3. Der 'Zweig des Erschaffens' lässt Dinge und Effekte aus dem Nichts entstehen. Die meisten dieser Kreationen besitzen nur ein zeitlich begrenztes Dasein, sind aber innerhalb dieser Zeitspanne real und für jedermann erfahrbar.



4. Der 'Zweig der Wandlung' widmet sich der Kunst, bereits bestehende Dinge und Lebewesen in ihrer Form, Festigkeit oder Materie zu verändern.

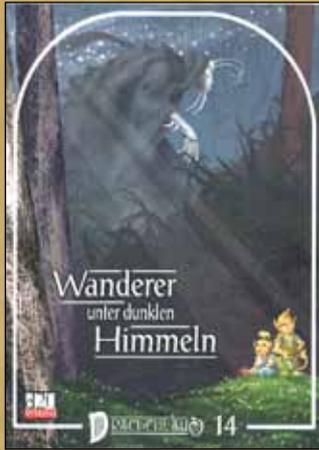
Um einen gewünschten Zauber zu wirken, ist aus rein spieltechnischer Sicht nur der Wurf von 2W20 gegen die entsprechende Beherrschung des Magiezweiges erforderlich. Von dem erzielten Ergebnis ist abhängig, ob der Zauber gelingt, seine Wirkungsweise 'gebeugt', d. h. verändert werden kann, zusätzliche Zauberenergien aufgewendet werden müssen und ob es zu unerwünschten Nebeneffekten kommt.

Im unmittelbaren Kampf zwischen zauberkundigen Kontrahenten ist es diesen für gewöhnlich nicht möglich, mehrfach Zaubersprüche gegeneinander zu schleudern, da die Vorbereitungszeiten und die aufzuwendende Konzentration dies unterbindet. Dennoch artet ein Duell der Zauberer nicht in eine profane Schlägerei aus, denn es ist ihnen Dank einer besonderen Technik – dem 'Entfachen der arkanen Flamme' – möglich, ihre magischen Energien direkt zu entfesseln und in Form feuriger Blitze, flammender Schwerter oder gleißender Lichtpflanzen gegen einander zu führen.

Die Zauberei ist kein in sich hermetisch abgeriegeltes Gebiet. Sie nimmt eine mehr oder minder dominante Rolle im Gesellschaftsgefüge ein und reicht in alle Belange des Lebens. Somit gibt es auch Talente oder Fähigkeiten, die für alle Spielfiguren frei erlernbar sind und einen direkten Einfluss auf das Magiesystem haben. Obwohl diese auch magieunkundigen Charakterklassen zugänglich sind, werden sie der Einfachheit halber als 'Magische Talente' bezeichnet.

Ergänzende Publikationen: –
Kostenlose Downloads:
Magieregeln





Drachenland 14

Wanderer unter dunklen Himmeln

Typus:	investigatives Stadt-/Freilandabenteuer
Thema:	Die Verbannung eines göttlichen Wesen
Handlungsorte:	eine Stadt, ein entlegenes Tal
Anforderung:	hoch
Erfahrungsstufen:	mittel
Spieldauer:	ca. 40 Stunden
Inhalt:	284 Seiten
Preis:	22,50 Euro

Es beginnt eigentlich alles ganz harmlos. Die 'Tage der Plage' – die alljährliche Heimsuchung der Stadt Irma'Or durch Koboldscharen aus dem nahen Feenwald – sind vorüber ... zumindest fast vorüber, denn noch treibt ein goldfressendes Feentier unerkannt sein Unwesen in der Stadt und sorgt für reichlich Wirbel. Von vermeintlich göttlichen Vorzeichen und religiösen Eiferern getrieben, stellen die Gefährten dem außergewöhnlichen Störenfried nach.

Nachdem es ihnen mit einigen Mühen gelungen ist, den außergewöhnlichen Störenfried unschädlich zu machen, scheint alles wieder in bester Ordnung – obwohl sie dabei das renomierteste Gasthaus der Stadt, den 'Sonnentempel', in Schutt und Asche gelegt haben. Als jedoch bekannt wird, dass zeitgleich auch der Oberpriester des Totengottes unter mysteriösen Umständen den Tod gefunden hat, ahnen sie, dass ihre Taten unabsehbare Folgen haben könnten

Zunächst sind jedoch keinerlei Zusammenhänge zwischen dem Gasthaus und dem toten Mogrondh-Priester erkennbar, aber es ereignen sich weitere seltsame Vorfällen in Irma'Or, die die Helden nicht zur Ruhe kommen lassen: Die jüngst Verstorbenen verlassen ihre Gräber, und ein Geist nistet sich im Bewusstsein eines Abenteurers ein und versucht mehrfach, sich diesem mitzuteilen ... auf seine ganz eigene Weise. Der Tod scheint irgendwie seine Macht über die Menschen eingebüßt zu haben.

Die Priester des Totengottes stehen jedoch gewaltig in Erklärungsnöten ... so sehr, dass sie auch auf Hilfe von außen zurückgreift, sobald die

Gefährten mit ihnen in Kontakt treten. In staubigen Archiven und labyrinthischen Katakomben unterhalb der Stadt suchen diese nach Hinweisen und erkennen schon bald, dass ihre Nachforschungen sie weit in die Vergangenheit des Ordens führen. Insbesondere das Leben und Wirken des in Irma'Or verehrten Heiligen 'Fahlbur Naurom' gerät in den Mittelpunkt ihrer Recherchen und rückt zunehmend in ein zweifelhaftes Licht ... sehr zum Missfallen ihrer Auftraggeber.

Dennoch bleibt schleierhaft, was die Geisterwelt derart in Aufruhr versetzt haben könnte und immer mehr Verstorbene aus ihren Gräbern treibt. Erst mit dem Auftauchen der Gefolgsleute des geheimnisumwitterten Schattenfürsten des verfeindeten Nachbarfürstentum Gormenodh wird offenbar, dass die Ursache zu den Ereignissen in einem Artefakt und dessen Geschichte verborgen liegt, das sich längst in den Händen der Gefährten befindet, ohne dass sie von dessen Einfluss etwas geahnt haben.

Auf den Spuren Fahlbur Nauroms gelangen sie zunächst zu den verfehmten 'Totsuchern' – einer obskuren Sekte, die die Weisheit der Toten zu ergründen sucht – und erfahren von einem Frevel ohnesgleichen, und anschließend weiter in ein entlegenes Tal der Sturmberge Gormenodhs, wo alles begonnen hat und es zur alles entscheidenden Konfrontation mit dem Ukhra'Shorrúgh, dem allmächtigen Wächter der letzten Pforte kommt.

Ergänzende Publikationen:

DL 11 – 'Neruch'dhar'

DL 12 – 'Lherata

und der Dornenkönig'

Kostenlose Downloads:

Kapitel 0: 'Wenn Kobolde reisen ...',
Farbkarten des Abenteurers, Farbkarte Neruch'dhar, die Geschichte Neruch'dhars, Spielbericht, Spielwerte für D&D 4





Drachenland 13

Der vergessene Krieg

Typus:	investigatives Freilandabenteuer
Thema:	Die Eindämmung eines sich ausbreitenden Moores
Handlungsorte:	ein Sumpf, eine Burg und die Dämonenlande
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	mittel
Spieldauer:	ca. 30 Stunden
Inhalt:	208 Seiten
Preis:	20,00 Euro

Anbariia sieht sich einem Feind gegenüber, wie er unüberwindlicher und erbarmungsloser kaum sein könnte. Alten Berichten zufolge haben die Schwarzen Moore in der Vergangenheit große Ländereien des Fürstentums verschlungen, bis die Ausbreitung der nebelverhangenen Ödnis zum Stillstand gekommen ist. Nun hat nach vielen Jahrzehnten dieser Prozess aus unerfindlichen Gründen wieder eingesetzt und vernichtet weitere kostbare Ackerflächen und Siedlungsgebiete.

Fürst Thulghar ist jedoch davon überzeugt, dass sein Land nicht nur durch eine Willkür der Natur in den brackigen Fluten versinkt und entsendet Kundschafter,

die die Ursache für das erneute Anwachsen der Moore ergründen sollen ... unter ihnen auch die Abenteurer. Vor ihnen liegt keine

leichte Aufgabe, denn das Sumpfland ist weitläufig und von gefährlichen Kreaturen bevölkert. Irr-Schraken, Geister, untote Trolle, verlassene Tempelanlagen und natürlich auch der gefährliche Sumpfdrache, der das Banner Anbariias ziert, fordern den Gefährten einiges an Geschick, Überlegung und Schlagkraft ab, bis sie endlich inmitten der Schwarzen Moore unverhofft auf eine kleine, sonnenbeschienene Insel stoßen, die von den entfesselten Elementargewalten des Sumpfes regelrecht belagert wird, sich diesen aber standhaft widersetzt.

Das außergewöhnliche Eiland ist nicht leicht unbeschadet zu erreichen. Dort angekommen, müssen die Abenteurer feststellen, dass dieser Ort kein vollständiger Teil der ihnen bekannten Welt ist, sondern einer der wenigen verbliebenen Übergänge in die 'Magischen Königreiche' und neben zahllosen Wundern auch die Ursache für das erneute Anwachsen der Moore Anbariias birgt: das gewaltige, wasserspeiende Füllhorn 'Irundal'.

Dieses uralte Artefakt ist einst erschaffen worden, um den Frieden zwischen den Völkern der kriegerischen Menschen Morh-Khaddurs und der Sonnenelben

der Feenlande dauerhaft zu sichern, und für sein Erwachen kann es nur eine Ursache geben: Erneut erleidet ein Sonnenelb furchtbare Pein durch Menschenhand. Erst wenn der verschollene 'Arvanil' gefunden und befreit ist, den die Herrin des Silberzirkels in der Gewalt des todlosen Dämonenanbeters 'Anaghar' weiß, werden die Fluten des Füllhorns wieder versiegen.

Es ist der mächtige Sonnenelbe jedoch nicht möglich, diesem Feind aus alten Tagen außerhalb der Magischen Königreiche die Stirn zu bieten, denn er gebietet den Kräften der Dämonenfürstin 'S'Caaris'. Wohl aber vermag sie es, die Helden zu seinem Unterschlupf zu bringen – zur Feste 'Myhn Orydh Murghünt', dem Sitz des anbariischen Fürsten Thulgar – von wo aus er unerkannt seine finsternen Ziele verfolgt: die Eroberung des Silberzirkels, um von dort aus in die 'Magischen Königreiche' einzuziehen.

Natürlich ist am anbariischen Fürstenhof niemand dieses Namens bekannt. Somit beginnt für die Gefährten eine diffizile Suche nach dem Todlosen und seinem Gefangenen, bei der sie in der großen Burganlage auf so manches Geheimnis stoßen werden, die sie auf die Spur ihres Widersachers führen können. Personen sind spurlos verschwunden, die Priester der kriegerischen Göttin 'Nhyarmé' versuchen verzweifelt, den Raub ihrer kostbarsten Reliquie zu vertuschen und die Fürstin liegt in einem unentrinnbaren Gespinnst ihrer eigenen Albträumen verloren. Doch nur, wenn sie Anaghar bis in die Dämonenlande folgen, gelingt es ihnen, den fragilen Frieden zwischen den Menschen und dem Volk der Sonnenelben wieder herzustellen.

Ergänzende Publikationen: –

Kostenlose Downloads:

Farbkarten des Abenteuers,
Spielwerte für D&D 4, Spielbericht





Drachenland 12

Lherata und der Dornenkönig

Typus:	investigatives Freilandabenteuer
Thema:	Die Suche nach einem verschollenen Artefakt
Handlungsorte:	eine Stadt, ein Feenwald
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	mittel
Spieldauer:	ca. 30 Stunden
Inhalt:	156 Seiten
Preis:	20,00 Euro

Mit einer eher unscheinbaren Glaskugel, die den Gefährten in die Hände fällt, gerät die Geschichte wortwörtlich ins Rollen. Der Fundort des Artefakts – eine weitläufige, menschenleere Sumpf- und Seenlandschaft im entlegenen Fürstentum Neruch'dhar nahe der Wildländer – ist ansich schon ungewöhnlich genug, um das Interesse der Gefährten zu wecken, aber das Ding scheint darüber hinaus irgendwie von dem unnatürlichen Drang beseelt, gefunden und an sich genommen zu werden ... und es erscheinen Kreaturen, die eben dies zu verhindern suchen.

Erst wenn die Gefährten wieder zivilisierte Gefilde erreicht haben, können sie sich intensiver dem gläsernen Rund und den es umgebenden Mysterien widmen. Seine magische Natur ist zwar unumstritten, dennoch bleibt das

Objekt rätselhaft ... bis es zerspringt und eine Seele freigibt, die prompt in einen der Charaktere einfährt. Seit Jahrzehnten hat der Geist 'Lherata sher Dargaths', einer Druidin des 'Zirkels der Eichenschwestern', am Grund der Sümpfe ruhelos auf eine Gelegenheit gewartet, der Gefangenschaft der unsterblichen Hexe zu entfliehen, denn auf ihm lastet ein Geas – ein magischer Zwang, der ihn keine Ruhe finden lässt, ehe die ihm auferlegte Aufgabe – die Suche nach dem goldenen Dolch 'Mhorazzath' – erfüllt ist.

Unter dem Einfluss der toten Druidin gelangen die Gefährten – mehr oder weniger freiwillig – in die ungewöhnliche Stadt Irma'Or nahe des Feenwaldes Erkaash, wo sie auf 'Carmuel' stoßen. Der exzentrische Ausnahmezauberer soll ihnen einen Weg in den Alten Forst ebnen, den Sterbliche nicht so ohne weiteres

betreten können ... doch den plagen ganz eigene Sorgen: Schon seit Tagen fühlt er sich verfolgt und beobachtet, und er ist vor einem Priester gewarnt worden, mit dem er zuvor – scheinbar zufällig – bekannt geworden war und der seitdem verschwunden ist. Bald darauf schon überschlagen sich die Ereignisse, und die Gefährten finden sich unvermutet inmitten der turbulenten Jagd nach dem Gold des grauen Wolfes wieder, in der ihr Zauberer, ohne es zu ahnen, eine zentrale Rolle einnimmt. Sie müssen sich mit wandelnden Toten, einem Schabengott und viel Heimtücke herumschlagen, ehe es ihnen gelingt, über ihre unbekanntes Widersacher zu triumphieren und die verworrenen Geschehnisse zu einem guten Ende zu führen.

Doch damit Lheratas Seele ihren ersehnten Frieden findet, müssen die Abenteurer nun tief in den Erkwaash vordringen, da dort in den 'Zeiten der Ächtung' der 'Mhorazzath' während einer Verfolgung von flüchtigen Zauberern verloren gegangen ist. Unter der Führung eines Wichtels des Zauberers erreichen sie in dem Feenwald eine gewaltige Dornhecke, die den Zugang in die Magischen Königreiche jenseits der Grenzen dieser Welt birgt. Es kann ihnen nur gelingen, den goldenen Dolch zu finden, wenn sie sich in das Reich der dunklen Feen wagen, wo der Dornenkönig der unangefochtene Herrscher ist, und einer Todesfee helfen, mit ihrem Kuss das Leben des verschleppten 'Gynserrios' ein Ende zu setzen, der seit Jahrhunderten in einem Turm gefangen gehalten und von einem leibhaftigen Lindwurm bewacht wird.

Ergänzende Publikationen:

DL 11 – 'Neruch'dhar'

DL 14 – 'Wanderer

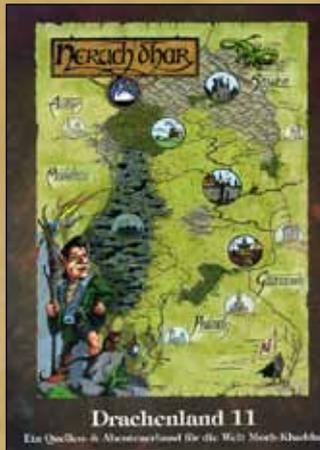
unter dunklen Himmeln'

Kostenlose Downloads:

Farbkarte Neruch'dhar,

Die Geschichte Neruch'dhars





Drachenland 11

Neruch'dhar

Typus:	Kulturbeschreibung mit Abenteuern
Thema:	das Grenzland nahe der Wildländer
Handlungsorte:	ein Fürstentum
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	niedrig / mittel
Spieldauer:	ca. 3 x 6-10 Stunden
Inhalt:	184 Seiten, feste Bindung
Preis:	23,00 Euro

Mit der Ausarbeitung des Fürstentums Neruch'dhar hat der Drachenland-Verlag neue Wege beschritten. Das Quellenbuch beschreibt in verschwenderischem Detailreichtum eine kleine Region des Grenzlandes, in der der Mensch mit den Clans der Orks, dämonischen Mächten, Drachengezücht und den Kreaturen der Magischen Königreiche – dem Feenvolk – um die Vormachtstellung ringt. Es ist ein wilder, ungezügelter Landstrich mit nebelverhangenen Sümpfen, dichten Zauberwäldern und schroffen Gebirgen, in denen die zwei Städte und drei Festungen des Fürstentums wie verlorene Inseln anmuten.

Neruch'dhar liegt auch geographisch weitestgehend isoliert. Von Westen branden aus den Wildländern die Horden des Schwarzen Paladins gegen seine Gren-

zen. Trolle, Oger, Orks und das Riesenvolk tragen von dort Tod und Verderben in das Land ... Im Norden erhebt sich das schroffe Goch'Mahr-Massiv, in dem der uralte Lindwurm 'Nephetapoles' sein Unwesen treibt und jeden bedroht, der es wagt, sein eisiges Reich zu betreten ...

Die Verbindungswege zum Hochkönigreich Jhombuth verlaufen jedoch fast ausschließlich durch das östliche Fürstentum 'Ghormenodh', das bereits seit Generationen von dem 'Schattenfürst' mit eiserner Faust über Mittelsmänner beherrscht wird.

Der Streit über ein magisches Schwert hatte dereinst die Adelsfamilien Gormenodhs und Neruch'dhars entzweit und zu erbitterten Feinden gemacht, der wahrscheinlich schon mehr Leid über das Land gebracht hat, als die Bedrohung durch die Clans der Orks aus den Wildländern.

Doch auch innerhalb der Grenzen des Fürstentums lauert vielerlei Gefahr. Fünf unsterbliche Hexenschwestern, miteinander unerbittlich zerstritten, beeinflus-

sen aus dem Verborgenen bereits seit Jahrhunderten in ihrem unermüdlichen Streben nach Macht die Geschicke der Neruch'dharim ... Ein Himmelsstein ist vor langer Zeit auf Neruch'dhar niedergegangen und hat große Teile des Landes zerschmettert. In seinem feurigen Schweif hat er etwas nach Morh'Khaddur getragen, das sich seitdem in dem Tiefen des Sumpflandes verbirgt. Cen'Cirouthar, die ehemals vierte Festung des Fürstentums ist dieser Macht wahrscheinlich zum Opfer gefallen ... Die Feen des Erkaaahs stemmen sich verzweifelt gegen ihre endgültige Vertreibung aus der Welt der Sterblichen, deren Reich sich einst, in den Tagen vor der Ankunft des Menschen, über den gesamten Kontinent erstreckt hatte ... und insgeheim huldigen die Anhänger der alten Religionen noch immer den heidnischen Tiergöttern, deren Verehrung im gesamten Reich längst unter Androhung schwerer Strafen verboten worden ist.

Abgerundet wird der opulente Band durch drei stimmungsvolle Abenteuer:
'Das dunkle Herz': In der kleinen Feste Cen'Cirom am Rand des feischen Erkaaahs sieht man sich einem ganz außergewöhnlichen Feind konfrontiert.

'Die Tränen Lhyr Iminis': Ein Abstecher in den Alten Forst führt zur Entdeckung eines lange verschollenen Artefakts und bildet den Auftakt zur großen Neruch'dhar-Kampagne.

'Dunkelheit senke sich herab': Ein Schmuckstück birgt einen orkischen Rachefluch und führt die Abenteurer tief in die Geschichte Neruch'dhars.

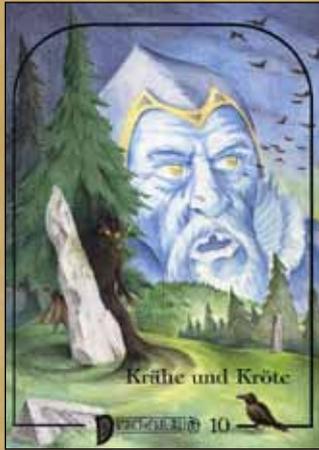
Ergänzende Publikationen:

- DL 12 – 'Lherata
und der Dornenkönig'
- DL 14 – 'Wanderer
unter dunklen Himmeln'

Kostenlose Downloads:

- Farbkarte Neruch'dhar,
- Die Geschichte Neruch'dhars





Drachenland 10

Krähe und Kröte

Typus:	Reiseabenteuer, investigatives Freilandabenteuer
Thema:	Eine Reise durch die Grenzlande
Handlungsorte:	ein Sumpf, ein Wald, ein Dorf
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	mittel
Spieldauer:	ca. 30 Stunden
Inhalt:	144 Seiten
Preis:	12,50 Euro

Eine Reise durch die Grenzlande des Hochkönigreichs 'Jhombuth' ist ansich schon ein waghalsiges Unterfangen. Wenn man dabei jedoch auch noch zwei zerstrittene Personen im Schlepptau hat – einen Bettelpries-



ter des Gottes 'Das-dar-ran' und einen verwöhnten Händler mit aufbrausendem Temperament – die auf sich allein gestellt in der Wildnis kaum zwei Tage überleben dürften, wird eine derartige Unternehmung regelrecht zur Tortur. Dem salomonische Richtspruch einer Fürstin haben es die beiden Streithähne als Sühne für den von ihnen veranstalteten Aufruhr zu verdanken, dass sie nun gemeinsam in das Fürstentum 'Bher'Aven' reisen müssen, um dort für den Orden das Buch eines Gelehrten zu erstehen. Zerknirscht fügen sich die Männer dem ungewöhnlichen Urteil und heuern in ihrer Not eine Gruppe erfahrener Begleiter an, die ihnen mit Rat und Tat beistehen sollen – die Gefährten.

Ihre Reise führt die ungewöhnliche Gemeinschaft auf langen Wegen abseits der befestigten Straßen durch feuchte Niederungen, unwegsame Höhenzüge und dichte Weidenwälder und beschert ihnen so manche denkwürdige Begegnung, die die Vermutung nahelegt, dass hinter ihrer Mission mehr stecken muss als der simple Kauf eines Buches. Eine Befragung ihrer Schützlinge bleibt jedoch ohne erhellendes Ergebnis – selbst, wenn magische Mittel

zum Einsatz kommen. Daher bleibt ihnen nichts weiter übrig, als ihre Reise fortzusetzen und besonders wachsam zu sein.

Als sie ihre eingeschlagene Route ändern, um nicht in die kriegerische Auseinandersetzung zweier Fürstenhäuser verwickelt zu werden, und stattdessen die großen Moore von 'Thebrach'karh' durchqueren, stoßen sie auf ein entlegenes Dorf, dessen Bewohner sie freundlich aufnehmen. Es umgibt diesen Ort jedoch ein tödliches Geheimnis – dies erkennen sie spätestens, als sie weiterreisen wollen – und die Gefährten sind auch nicht so zufällig dorthin gelangt, wie sie zunächst annehmen mögen. Traum und Wirklichkeit vermengen sich und verlangen ihnen viel ab, um sich aus dem gefährlichen Gespinnst zu befreien, in das sie ihr geheimnisvoller Widersacher – die Schwarzmagierin 'Zherde'Adjiha' – geführt hat.

Zu einer abschließenden Konfrontation kommt es mit der Dame und ihren Gefolgsleuten aber erst an ihrem Zielort, an dem auch offenbar wird, welche kostbare Fracht die Abenteurer tatsächlich durch die Grenzländer eskortiert haben ... und außerdem müssen sie einer geheimnisvollen Bestie die Stirn bieten, die in der Gegend schon seit Wochen Angst und Schrecken verbreitet, und zu deren Opfern unter vielen anderen sogar der verhasste Thainfürst 'Bher'Avens' zählt. Auf ihrer Suche nach dem blutrünstigen Untier werden die Gefährten erkennen müssen, dass die heidnischen Tiergötter längst nicht ihren Anspruch auf das Land aufgegeben haben, in dem sie vor Generationen noch verehrt worden sind, und dass sich auch unter den Menschen wahre Ungeheuer verbergen.

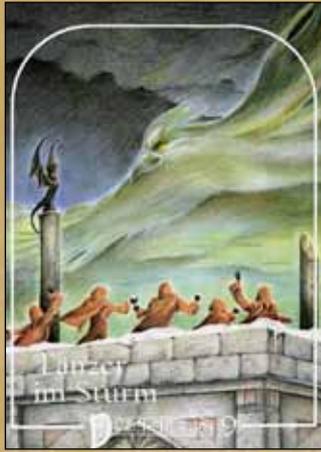
Ergänzende Publikationen: –

Kostenlose Downloads:

Die Geschichte der Grenzlande

Die Karte der Grenzlande





Drachenland 9

Tänzer im Sturm

Typus:	investigatives Stadtabenteuer
Thema:	Die Abwendung eines drohenden Stadtuntergangs
Handlungsorte:	eine Stadt
Anforderung:	hoch
Erfahrungsstufen:	mittel
Spieldauer:	ca. 30 Stunden
Inhalt:	128 Seiten
Preis:	12,50 Euro

Der diesjährige Winter in Khazzar ist alles andere als besinnlich. In den verschneiten Straßen der Metropole am Hosht tobt im Verborgenen ein bizarrer Krieg. Die unversöhnlichen Kontrahenden könnten fremdartiger kaum sein. Die in der Tiefsee beheimateten Tumher'Eri beabsichtigen in der Stadt mit

Hilfe der dort befindlichen 'Tränen des Meereskönigs' das Ritual der Anrufung durchzuführen, um ihren eigenen Niedergang abzuwenden. Ihnen gegenüber tritt der Veth'ariadh – ein Streiter aus den göttlichen Sphären, ein Wahrer der hohen Ordnung – der dieses blasphemische Vorhaben abzuwenden hat, bei dem ein Gott geweckt, eine frevlerische Tat wiederholt und die Stadt in ihr sicheres Verderben geführt werden würde.

Die Gefährten geraten in den Strudel der schicksalsträchtigen Ereignisse, als sie auf das erste Opfer dieser erbitterten Auseinandersetzung stoßen – vermeintlich den stadtbekanntesten Zauberer Tar-ewahn Ungoldos. Der angebliche Tod dieser angesehenen Persönlichkeit wirft nicht nur eine Menge Fragen auf, sondern rückt die Abenteurer zugleich auch in den Fokus der ermittelnden Stadtwache – allen voran der Stadthexer 'Morcazee', der je nach ihrem Verhalten zu einem wertvollen Verbündeten oder erbitterten Gegenspieler werden kann.

Da die Umstände von Tar-ewahn Ungoldos' Tod äußerst rätselhaft sind und er ein Mitglied der angesehenen Gemeinschaft der 'Weisen der Insel' gewesen ist, wird eine Traumdeuterin und Seelenleserin damit beauftragt, eine Anrufung seines Geistes durchzuführen – im Beisein der Gefährten, da ihre persönliche Bekanntschaft mit dem Verstorbenen die Aussicht auf Erfolg erheblich verbessert. Doch das Ritual scheitert. Inmitten der Zeremonie erscheint eine schemenhafte Gestalt auf der spirituellen Ebene und tötet die Seelenruferin, die als Mittlerin zwischen den Lebenden und den Toten fungiert. Der Abenteurer jedoch, der mit dem Toten in direkten Kontakt treten sollte, bleibt vorerst in der jenseitigen Welt verloren.

Seine Rückkehr in die Welt der Lebenden – bar jeglicher Erinnerung an das Vorgefallene – ist mit dem Fund einer weiteren Leiche verknüpft, die den Tod des Zauberers in einem neuen Licht erscheinen lässt. In einem Wettlauf gegen die Zeit müssen die Gefährten die ihnen zur Verfügung stehenden Hinweise zusammenfügen und die wahren Hintergründe erkennen, die sie schließlich in die Ruinen des alten Khazzars führen werden, das vor Jahrhunderten von einer gewaltigen Sturmflut verschlungen worden ist. Dort fällt die Entscheidung, ob es gelingt, den Meeresherrn Faramwhyr aus seinem äonenwährenden Schlummer zu reißen und die stolze Stadt an der Mündung des Hosht abermals den Fluten des aufgewühlten Meeres preiszugeben ... doch mit der Rettung Khazzars stirbt auch die letzte Hoffnung der Tumher'Eri, deren Volk von den düsteren Träumen des schlafenden Gottes zu verschlungen werden droht.

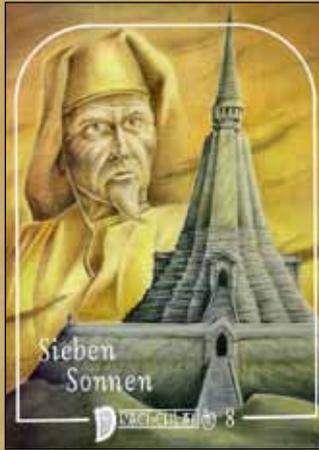
Ergänzende Publikationen:

DL 10 – 'Krähe und Kröte'

Kostenlose Downloads:

Farbkarte Khazzar





Drachenland 8

Sieben Sonnen

Typus:	Freilandabenteuer, Dungeonabenteuer
Thema:	Zweiter Teil der Suche nach einer Zaubererbibliothek
Handlungsorte:	ein Sumpf, eine fremdartige Stadt, ein Magiersanktum
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	mittel / hoch
Spieldauer:	ca. 40 Stunden
Inhalt:	272 Seiten
Preis:	17,50 Euro

Auf dem Rücken einer geflügelten Kreatur waren die Gefährten bis ins ehemalige Zauberreich 'Bekal-Burudos' gelangt, ehe dort ihr ungewöhnliches Reittier von der ungebändigten Essenz eines magischen Sturms tödlich verletzt wurde und sie landen

mussten. Doch bis ins Quellgebiet des Flusses 'Gash'garom' ist es noch immer weit, wo laut der Weissagung der Orakelsänger der Schlüssel zur verschollenen Bibliothek des Zauberers Yhrstrangon „unter der sieben Sonnen Schein“ verborgen liegen soll.

Der Weg dorthin führt die gestrandeten Charaktere mitten durch das ehemals strahlende Reich, dessen Bewohner noch immer unter den verheerenden Folgen der längst vergangenen Magierkriege zu leiden haben. Bekal-Burudos hat sich seit jenen Tagen von einem fruchtbaren, dicht besiedelten, mit magischen Mitteln hochkultivierten Land zu einer lebensfeindlichen Wildnis gewandelt, in der die arkanen Kräfte tiefe Wunden geschlagen und das Gefüge der Welt ansich erschüttert haben. Die wenigen Menschen, die in den dem Untergang geweihten Regionen leben, führen einen ständigen Überlebenskampf, der ihnen ein hohes Maß an Anpassung abverlangt und sie in ihrem inneren Wesen verändert hat.

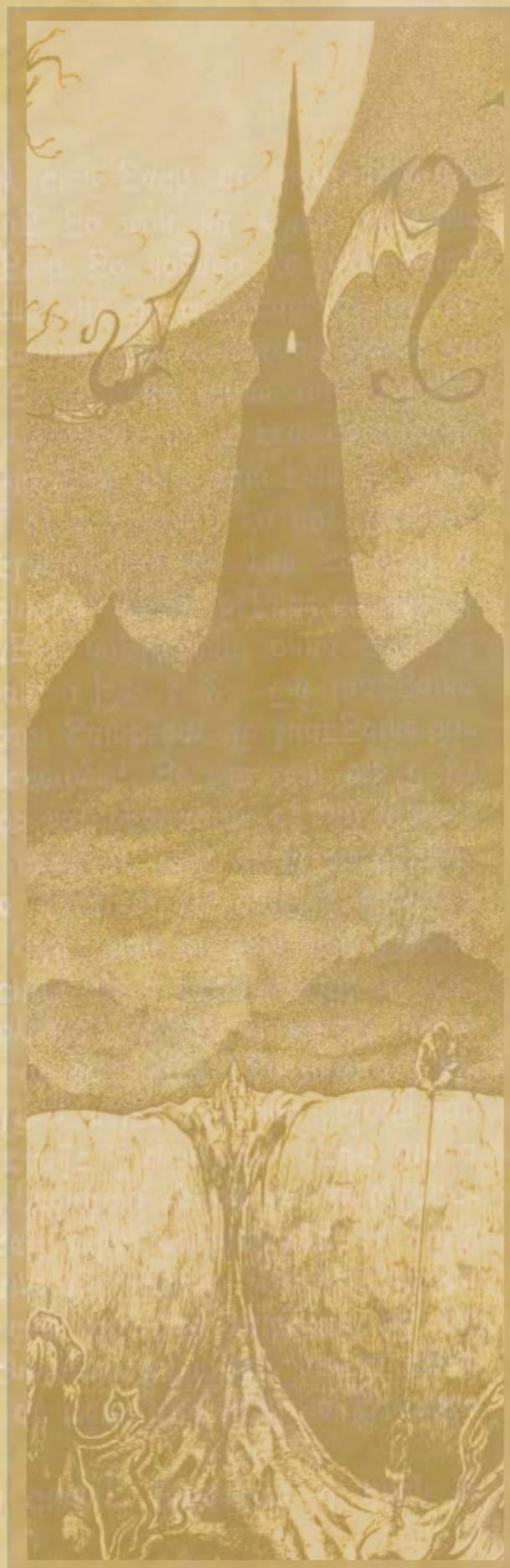
Der 'Gash'garom' wird von den Wassern eines ausgedehnten Sumpfland gespeist, dessen Bewohner auf Floßstädten ein rst-

loses Nomadendasein führen. Während ihres Aufenthaltes bei den friedfertigen 'Ghai' gerät die in den wechselhaften Strömungen des Sumpfes ziellos treibende Siedlung in den Einflussbereich eines Traumdämons, dessen Opfer in einem tiefen Schlaf versinken, aus dem noch niemand jemals wieder erwacht ist. Aber es gibt Wege, seinen tödlichen Bann zu brechen – sowohl in der wachen Welt, als auch in der schlafenden Welt ... man muss sie nur zu gehen bereit sein.

Von den 'Ghai' können die Gefährten bis zum Herz des Sumpfgebietes geleitet werden, wo die fremdartigen Asaari hausen, eine hochentwickelte, kriegerische Echsenrasse, der während der Magierkriege ein Weg in diese Welt geebnet worden ist. Sie sind die unangefochtenen Herrscher dieser nebelverhangenen Region und hüten in ihrer labyrinthischen Stadt zahllose Geheimnisse und Wunder – so auch das Vermächtnis Yhrstrangons, der ihrer monströsen Königin auf seiner verzweifelten Suche nach dem ewigen Leben unrettbar verfallen ist. Nur wenn es den Helden gelingt, das Rätsel um die Sieben Sonnen zu lüften, können sie den Schlüssel erringen, der ihnen den Zugang zu einem der wahrscheinlich bedeutensten Wissensschätze ganz Morh'Khaddurs gewährt.

Der gesuchte Schlüssel erweist sich jedoch zugleich auch als magisches Portal zu Yhrstrangons verschollener Bibliothek, und so finden sich die Gefährten unerwartet im Domizil des Erzzaubers der Schwarzen Gilde wieder, das schon seit langem von niemandem mehr betreten worden, aber dennoch nicht verlassen ist ... und müssen spätestens nun erkennen, dass ihnen selbst aus den eigenen Reihen noch immer Gefahr droht.

Ergänzende Publikationen:
DL7 – 'Stein der Anklage'
Kostenlose Downloads: –





Drachenland 7

Stein der Anklage

Typus:	Stadtabenteuer, Reiseabenteuer
Thema:	Erster Teil der Suche nach einer Zaubererbibliothek
Handlungsorte:	eine Stadt, ein Schiff, eine Insel
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	mittel
Spieldauer:	ca. 30 Stunden
Inhalt:	160 Seiten
Preis:	12,50 Euro

Es müssen nicht immer unbedingt die Lebenden sein, die weitreichende Ereignisse in Gang setzen ... diese Erfahrung machen auch die Gefährten, als sie eines Tages unverhofft von dem Geist eines Wichtes an ihrem Lagerfeuer heimgesucht und aufgefordert werden, eine wichtige Nachricht nach Khazzar an seinen Meister, den kauzigen Zauberer Tar-ewahn Ungoldos zu übermitteln.

Er ist in dessen Auftrag weit in den Magischen Königreichen gewesen, zu denen Menschen der Zutritt durch die Nebelgrenze verwehrt wird, und hat dort eine Weissagung der 'Orakelsänger der Tsorcozzuun' eingeholt. Auf seinem Rückweg aber ist er von seltsamen, geisterhaften Kreaturen überfallen und erschlagen worden. Einen Teil der Weissagung hatte er noch mittels eines magischen Botenvogels in Sicherheit bringen können, die zweite Hälfte ist jedoch in die Hände seiner eindeutig magisch beschworenen Angreifer gefallen und somit verloren.

Einem Abstecher zu besagtem Zauberer steht nichts im Weg. Der Weg dorthin ist nicht sonderlich weit, und die Dienste eines Magiers werden ohnehin häufig benötigt. Tar-ewahn Ungoldos, ein stadt-



bekanntes und angesehenes Mitglied der 'Weisen der Insel' ist über die Nachricht vom Tod seines treuen Dieners sichtlich bestürzt, hat jedoch nach der Ankunft des Zaubervogels mit dem ersten Teil des Pergaments aber schon derartiges befürchtet. Für ihn besteht keinerlei Zweifel, dass sein persönlicher Widersacher, der verschlagene Zauberer 'Jorchuel' hinter dieser Tat steckt, und heuert die Abenteurer an, in dessen Domizil einzudringen, um die andere Hälfte der Weissagung zu bergen.

Glücklicherweise stammt jener ebenfalls aus Khazzar und befindet sich dieser Tage auf einer Reise, eine bessere Gelegenheit kann sich also den Gefährten gar nicht bieten. Dennoch ist Vorsicht geboten, schließlich handelt es sich um den Wohnsitz eines fähigen Magiers. Mit etwas Geschick und Fingerspitzengefühl wird es tatsächlich gelingen, in dem Haus die fehlende Pergamenthälfte zu finden und somit die Weissagung zu komplettieren ... allerdings können sich auch Dinge ereignen, die auf das kommende Geschehen entscheidenden Einfluss haben können.

Die Gefährten stehen nun nämlich am Beginn einer bedeutsamen Suche, bei der es um nichts Geringeres als die verschollene Bibliothek des Magiers Yhrstrangon geht und die sie ins versunkene Zauberreich 'Bekal-Burudos' am anderen Ende der Welt führen wird. Die erste Etappe dieser langen Reise bestreiten sie an Bord des 'Fernen Boten', einem Handelsschiff, das sie über das Meer nach 'Sama'etiah' bringen soll.

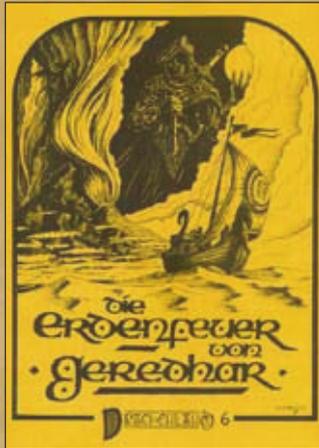
Doch es kommt ganz anders. In einem Sturm wird der 'Ferne Bote' von einem geisterhaften Schiff gerammt und versenkt. Die Abenteurer können sich mit den anderen Passagieren nur mit Mühe an Bord des fremden Seglers – die 'Seeleträger' – retten, finden ihn jedoch menschenleer vor. Trotzdem folgt dieser unbeirrbar einem Kurs und trägt sie zu einer unbekanntem Insel, auf der sich die Ereignisse unaufhaltsam zuspitzen und für ein Unrecht vergangener Tage bittere Rache genommen werden wird. Gelingt es den Gefährten, die damaligen Geschehnisse aufzudecken, können sie den Schuldigen entlarven und ihren sicheren Untergang abwenden.

Ergänzende Publikationen:

DL 8 – 'Sieben Sonnen'

Kostenlose Downloads: –





Drachenland 6

Die Erdenfeuer von Geredhar

Typus:	Reiseabenteuer, Freilandabenteuer
Thema:	Die Rettung verschollener Magierinnen
Handlungsorte:	eine Insel
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	mittel
Spieldauer:	ca. 20 Stunden
Inhalt:	108 Seiten
Preis:	10,00 Euro

Drachenkristalle sind seltene, arkane Juwelen und in Magierkreisen sehr begehrt. Sie stammen hauptsächlich von der kleinen Insel Geredhar vor der fernen Küste des nidergegangenen Zauberreichs Bekal-Burudos, doch seit den verheerenden Magierkriegen liegt dieses Vorkommen brach.

Ein erster ambitionierter Versuch der Schwesternschaft des Obsidianauges, die Arbeiten in der Mine wieder aufzunehmen, ist jedoch gescheitert. Ein Seelenstein der beiden entsendeten Magierinnen ist bereits erloschen und hat somit deren Tod verkündet, und zu der anderen ist jeglicher Kontakt abgebrochen. Daher heuern die Magierinnen nun die Abenteurer an, damit diese ihnen in einer zweite Expedition zum anderen Ende der Welt darüber Gewissheit verschaffen, was dort vorgefallen ist, und ihre verschollene Schwester retten.

Auf dem Handelsschiff 'Seeträumer' treten die Gefährten die weite Fahrt an – so hat es zumindest den Anschein – doch an Bord ereignen sich im Verlauf der Reise absonderliche Zwischenfälle: Die Mannschaft versinkt des nachts in kollektivem Tiefschlaf, die Sterne verschwinden vom Firmament und nirgendwo lassen sich auf dem Schiff Vorräte finden – doch nichts von alledem ist real. Ihre Auftraggeberinnen sind den Charakteren gegenüber nämlich nicht ganz aufrichtig gewesen und haben sie in einem gelenkten Traum gefangen gesetzt. Die tatsächliche Reise absolvieren sie in schützende Kokons gehüllt über die Weiten des lebensfeindlichen 'Meeres der Zeit' zwischen den Welten, wodurch sie ihr Ziel wesentlich schneller erreichen.

Unabhängig davon, ob es den Helden gelingt, mit eigener Kraft das Traumgespinnst zu zerreißen oder sie erst vor den Gestaden Geredhars aus

ihrem unfreiwilligen Schlummer geweckt werden, sind sie ob der ihnen widerfahrenen Behandlung wahrscheinlich recht verstimmt ... doch die mannigfaltigen Herausforderungen auf der von Zwergen und Menschen bevölkerten Insel dürften sie ihren bald Groll vergessen lassen. Es herrscht hier allentorts ein tiefes Misstrauen gegenüber Zauberei jeglicher Art. Dennoch ist Magie allgegenwärtig, denn die während der Magierkriege entfesselten, arkanen Kräfte prägen noch immer das Land und seine Bewohner.

Im Lager der verschollenen Magierinnen ist die verstorbene Zauberin rasch gefunden, die den Aufzeichnungen zufolge von einem ihrer eigenen Zavare – einer magischen, unbeseelten Dienerkreatur ohne eigenständigem Willen – erschlagen worden sein soll. Von ihrer Begleiterin fehlt hingegen jegliche Spur ... wie auch von der Drachenkristallmine. Es erwarten die Gefährten aber noch weitere ungeklärte Fragen auf ihrer Suche, die sie kreuz und quer über die Insel und tief in die Vergangenheit führt. Welche Ziele verfolgen die Fremden aus dem fernen Khama Ishtaro, die ihr Leben der Rachegöttin Rashaj verschrieben haben? Welche Tragödie hat sich im verwasteten Tempel des Erdvaters ereignet, in der der ansichts unsterbliche Nar'gawan den Tod gefunden hat?

Den Gefährten wird einiges an Fingerspitzengefühl im Umgang mit Drachen, Zauberschiffen und Zwergenheiligtümern abverlangt, während sie Stück für Stück die Fragmente der bewegten Ereignisse zusammenfügen, die zum Scheitern der ersten Mission der Schwertschaft geführt haben ... aber erst ein aufmerksames Studium der 'Litanei des ewigen Friedens' wird sie an ihr gewünschtes Ziel führen.

Ergänzende Publikationen: –
Kostenlose Downloads: –





Drachenland 5

Jola Yvada, der Fürst Cen'Caturs, einer der zahlreichen Festungen im Grenzland Hazzard'ran, die das Reich vor Übergriffen der Orks aus den westlich gelegenen Wildländern bewahren, wird erneut von Problemen geplagt: die anstehende Thronübergabe an seinen Sohn Tremoon wird von schlechten Vorzeichen überschattet. Genauer kann es der hofeigene Krähenwart und Omendeuter Ashmoor leider auch nicht in Worte fassen, und daher müssen die alarmierten Helden regelrecht im Trüben fischen.

Mögliche Ansätze bieten sich für ihre Nachforschungen jedoch genug – der ungeklärte Tod Isaar Yvadas, der ersten Ehefrau des Fürsten, im Tempel der Schicksalsgöttin oder die Verschleppung Crohmcor Yvadas in die Wildländer, dem jüngsten und einzigen Spross der neuen Fürstin, und dessen glückliche Errettung durch den zwielichtigen Zwerg Olandor – so dass die Herausforderung eher darin besteht, die Hintergründe und Motive der einzelnen Festungsbewohner

Die Krähenburg

Typus:	investigatives Abenteuer am Fürstenhof
Thema:	Der Schutz einer Krönungszeremonie
Handlungsorte:	eine Festung
Anforderung:	hoch
Erfahrungsstufen:	mittel
Spieldauer:	ca. 20 Stunden
Inhalt:	112 Seiten
Preis:	10,00 Euro



zu verstehen, um sie aus dem Kreis der Verdächtigen ausschließen zu können. Ist der Tod des eigentlichen Thronanwärters Ascander tatsächlich nur ein Unglück gewesen? ... und was hat es mit dem Cron-khar-rohm auf sich, diesem hochmagischen Talisman der Orks, der auf einem Feldzug in die Wildländer erbeutet worden ist und sich seitdem in der Obhut Ashmoors befindet? ... und weshalb hat man die einzige Tochter der Fürstenfamilie, Cisaar Yvada, gegen ihren Willen nach laardah verheiratet?

Schon nach kurzer Zeit müssen die Abenteurer erkennen, dass sich über der gesamten Burg ein feingesponnenes Netz aus Lügen, Intrigen und Geheimnissen spannt, in dem sich alle auf die eine oder

andere Weise verfangen haben. Vieles ist nicht so, wie es den Anschein hat, und je tiefer sie in die verborgene Welt am fürstlichen Hof eintauchen, desto mehr seelische Abgründe tun sich vor ihnen auf, denn im Verborgenen sind Neid, Hass, Gier und Verrat die wahre Herrscher der Krähenburg. Aber erst am Tag der Thronübergabe wird es sich endgültig erweisen, ob es den Gefährten tatsächlich gelungen ist, die drohende Gefahr abzuwenden, die über der Krönungszeremonie schwebt.

Die Geschehnisse auf Cen' Catur bieten viel Gelegenheit zum freien Rollenspiel, da es nur einen zeitlich abgesteckten Handlungsrahmen, einen begrenzten Schauplatz und eine ganze Reihe liebevoll ausgestalteter, vielschichtiger Bewohnern auf der Krähenburg gibt, die alle so ihre Geheimnisse hüten. Da sind vornehmlich Fingerspitzengefühl und Kombinationsvermögen gefragt, da können sich die Charaktere nicht einfach so benehmen, wie die Axt im Walde – obwohl auch das Leben am Fürstenhof nicht ohne Gefahr ist und immer wieder den bedingungslosen Einsatz von Waffengewalt erfordert, um nicht von den Ereignissen überrollt zu werden.

'Die Krähenburg' lässt sich einfach mit Drachenland 2 – 'Drachenstab und Nebelring' – kombinieren, da sie beide auf Cen' Catur spielen. Während dieses Abenteuer sich vornehmlich der Festung und ihren Bewohnern widmet, liegt das Hauptaugenmerk in 'Drachenstab und Nebelring' auf ihrem Umland. Inhaltlich sind die beiden Szenarien nicht verknüpft, eine Verbindung lässt sich jedoch leicht durch den Spieleiter erstellen.

Ergänzende Publikationen:

DL 2 – 'Drachenstab und Nebelring'

Kostenlose Downloads:

Die Geschichte der Grenzlande

Die Karte der Grenzlande





Drachenland 4

Heiliges Marindacheel

Typus:	investigatives Freilandabenteuer
Thema:	Die Enttarnung eines falschen Gottes
Handlungsorte:	eine Tempelanlage (Vorbild Ankor Vat)
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	mittel
Spieldauer:	ca. 20 Stunden
Inhalt:	80 Seiten
Preis:	7,50 Euro

Schon seit einiger Zeit kursieren seltsame Gerüchte über einen geheimnisvollen Fremden, der ziellos durch die Lande zieht und sich scheinbar auf einer Suche befindet. Dieser wird von den Visionen seines fremdländischen Gottes Marin geleitet, die ihn letztendlich bis zu den Abenteurern führen und sie als die Auserwählten identifizieren, die ihm in seinen Nöten beistehen können.

Anas-hya-Mencur ist ein heiliger Mann – ein 'Erleuchteter' – und stammt aus dem fernen Norgoshamur jenseits des südlichen Meeres. Seinem Land ist eine außergewöhnliche Segnung widerfahren: Im Marindacheel, dem spirituellen Zentrum Norgoshamurs, ist das Oberhaupt seines Glaubens, die ehrwür-

dige Bar-Khatal von Marins Gnade berührt und zum lebenden Halbgott erhoben worden. Doch er hegt diesbezüglich schwere Zweifel, denn es gelingt ihm seitdem immer seltener, Kontakt mit seinem Gott aufzunehmen und dessen Wunder zu wirken. Daher bittet er die Charaktere, gemeinsam mit ihm in seine Heimat zurückzukehren und die wahren Hintergründe des Geschehens zu enthüllen.

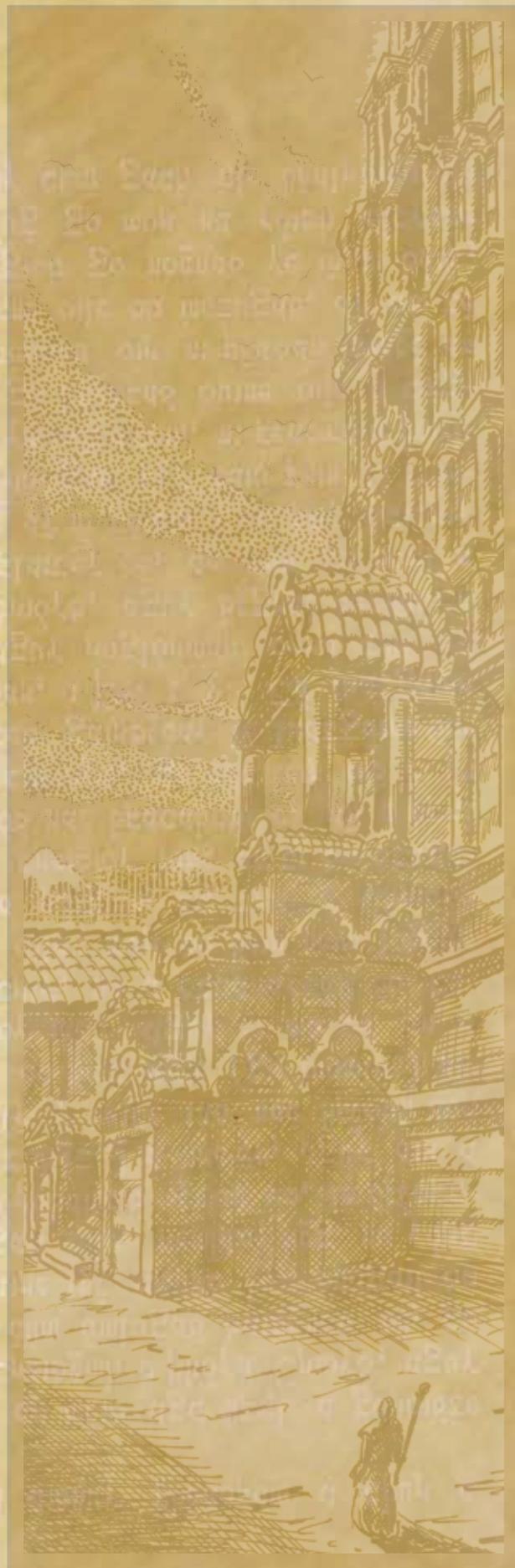
Jenseits des Meeres geraten die Gefährten in eine ihnen vollkommen fremde, faszinierende Welt, und Marindacheel, tief im Dschungel gelegen, gleicht einem Hexenkessel aus religiösen Fanatikern und schier endlosen Pilgerscharen, die das freudige Ereignis von Bar-Khatal's Erhöhung euphorisch feiern. In dieser aufgeheizten Stimmung ist die Gefahr zu groß, als Häretiker und Gotteslästerer ein unrühm-

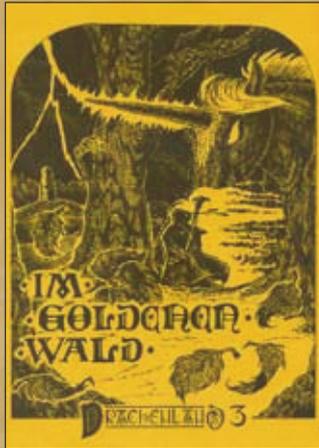
liches Ende zu finden, wenn man sich öffentlich mit seiner Meinung gegen die Massen stellt, daher sind die Gefährten gezwungen, im Verborgenen nach Hinweisen zu suchen, welche Mächte hier tatsächlich am Werk sind. Einen ersten Ansatz bieten allerlei Berichte vom Auftauchen seltsamer Kreaturen im Dschungel, die im Verborgenen agieren und Unheil verbreiten.

Doch diesbezügliche Nachforschungen führen stets zurück nach Marindacheel, so dass ein Eindringen in die inneren Bereiche der weitläufigen Klosteranlage unvermeidbar wird. Die Suche der Abenteurer wird in den Katakomben von Erfolg gekrönt, wo sie auf eindeutige Hinweise schwarzmagischer Zauberei und Dämonenbeschwörung stoßen, die weit über ihre Kenntnisse und Fähigkeiten hinaus reichen. Allerdings treffen sie dort auch spätestens auf Bar-Khatal, und ihnen bleibt nur die Flucht, denn die äußerlich gebrechlich erscheinende Frau lässt ihnen gegenüber ihre Maske als von den Göttern berührte Heilsbringerin fallen und wendet sich mit aller Macht gegen sie. Die selbsternannte Halbgöttin gebietet über immense Kräfte und scheint unüberwindbar, da sie ihr Herz an einem sicheren Ort verborgen und durch mächtige Zauber geschützt hat.

Erst der Besuch beim sterbenden Riesenkönig Tol Eron, dessen Volk die eigentlichen Erbauer und Bewohner des gewaltigen Marindacheels gewesen sind, enthüllt, dass ihre einzige Chance, Bar-Khatal zu überwinden, darin besteht, die Hand Marins zu finden ... und die ist den göttlichen Lehren zufolge dem Gott vom Ichiadamarnion vor Urzeiten in einem weltenerschütternden Kampf abgebissen worden und auf die Welt Morh-Khaddur hinab gefallen.

Ergänzende Publikationen: –
Kostenlose Downloads: –





Drachenland 3

Im Goldenen Wald

Typus:	Freilandabenteuer
Thema:	Die Errettung eines Elfenvolks
Handlungsorte:	ein Elfenwald
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	mittel
Spieldauer:	ca. 20 Stunden
Inhalt:	72 Seiten
Preis:	7,50 Euro

Unweit der Mystischen Nebelgrenze, die im Norden Jhombuths seit Jahrhunderten den Sterblichen den Zutritt in die Magischen Königreiche verwehrt, liegt Cal'Isidor – der Goldene Wald. Seit Menschengedenken sind dort die elfischen Al'Caromenar beheimatet, doch nun hat sich ein düsterer Schatten über den Forst gelegt, der sich ohne erkennbare Ursache gegen das friedliebende Volk der Sonnenelfen wendet und es in seinen sicheren Untergang treibt. Als sogar ein Mitglied des Druidenzirkels zu Tode kommt, der von je her auf eine harmonische Lebensweise mit dem alten Wald geachtet hat, suchen die Elfen in ihrer Not nach Hilfe von außerhalb ... und geraten an die Gefährten.

Bei ihrer Ankunft in der Siedlung der Al'Caromenar stirbt direkt vor ihren Augen ein weiterer Elfendruide, ohne dass eine Ursache für seinen rätselhaften Tod

zu ergründen wäre. Die allgemeine Bestürzung ob der dramatischen Entwicklung ist natürlich groß, dennoch bleibt den Abenteurern zunächst nichts weiter übrig, als auf gut Glück den Goldenen Wald zu durchstreifen, da niemand unter den Elfen ihnen einen Rat für die vor ihnen liegende Aufgabe zu geben vermag.

Der Cal'Isidor wird von einer ganzen Schar ungewöhnlicher Kreaturen bevölkert – friedliebende wie der Waldschrat

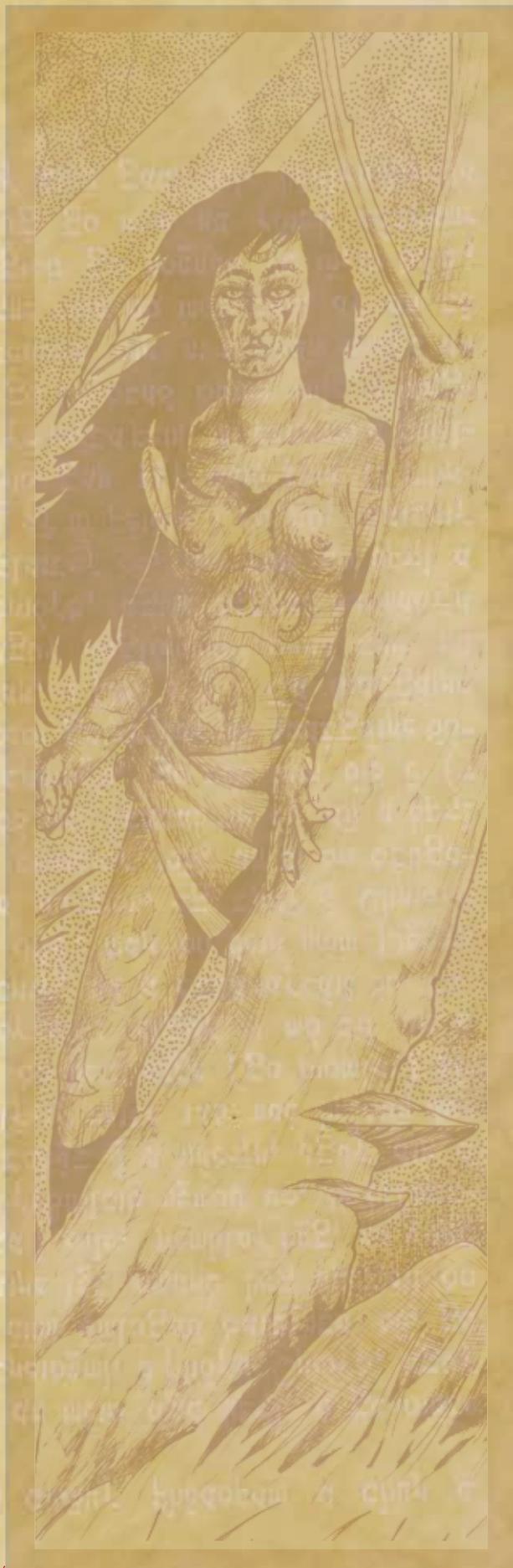
T'yam, der Baumhirte Eichenwind oder die verschrobenen Scorflocs, die bestätigen können, dass der Wald in Unruhe ist und sich verändert – und sehr gefährliche wie unberechenbare Pflanzegeister, ein Basiliskengreif oder die geheimnisvollen Dornenritter. Die Gefährten entdecken verwunschene Orte wie den Orakelbrunnen oder das Grabmal des toten Magiers Isa'Accar auf dem Grund eines falschen Sees und ergründen allmählich die verborgenen Geheimnisse Cal'Ishidors, die sie letztendlich zurück zu den Al'Caromenar führen.

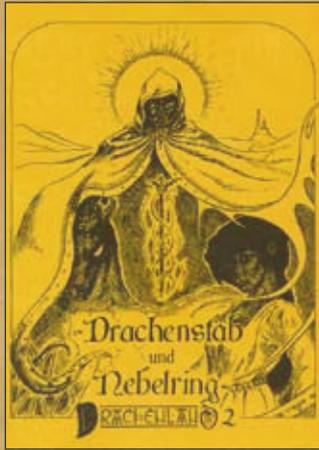
Das Volk der Sonnenelfen wird nämlich von einem Arangh'had bedroht – einem 'Baum des Todes', einem unheilvollen Relikt der längst vergangenen Magierkriegen – der von jemandem aus ihren eigenen Reihen in den Goldenen Wald gebracht worden ist: Die Macht dieser dämonischen Pflanze wächst stetig und breitet sich immer weiter aus, und diejenigen, die unter ihren verderbnisbringenden Einfluss gefallen sind, werden alles unternehmen, die dunkle Saat in ihrer ganzen verheerenden Pracht aufgehen zu lassen. Nur die Abenteurer können noch den Sturm der dunklen Mächte auf die Elfensiedlung verhindern und ihren drohenden Untergang abwenden.

Das Abenteuer – eine Homage an Robert Holdstocks grandiosen Roman 'Mythenwald' – ist ebenfalls in dem Drachenland-Sammelband 'Es war einmal' gemeinsam mit den Szenarien Drachenland 1 – 'Der schlafende Drache von Iliahad' – und Drachenland 2 – 'Drachentab und Nebelring' – enthalten.

Ergänzende Publikationen: –
Kostenlose Downloads: –

*nur noch wenige
Exemplare
vorhanden*





Drachenland 2

Drachenstab und Nebelring

Typus:	Freilandabenteuer, Dungeon-Rätsel-Abenteuer
Thema:	Eine Suche nach Verschollenen
Handlungsorte:	eine Burg und ihre Umgebung
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	niedrig / mittel
Spieldauer:	ca. 20 Stunden
Inhalt:	68 Seiten
Preis:	7,50 Euro

Jola Yvada wird von einem Problem geplagt ... seinem Mündel Alaara. Dem Fürsten Cen'Catur, einer der zahlreichen Festungen im Grenzland Hazzard'ran, die das Reich vor Übergriffen der Orks aus den westlich gelegenen Wildländern bewahren, ist die Ehre zuteil geworden, an den Herrscherhof nach Jher-moron geladen zu werden, und dabei hat man ihn diskret angewiesen, besagte Dame mit sich zu bringen – kein Wunsch, den man seinem Hochkönig ausschlagen kann – doch sie ist nun schon seit ungefähr vier Wochen spurlos verschwunden.

In seiner Not beauftragt der verzweifelte Fürst die Überbringer der Einladung mit der Suche nach

Alaara – die Charaktere – und hofft, dass diese erfolgreicher sein werden

als seine eigenen Bemühungen, die sich vornehmlich auf die im Süden siedelnden Orks vom Clan des Roten Bären konzentriert haben. Die Aufgabe ist heikel, denn der fragile Friede in den Grenzlanden kann leicht zerbrechen. Mit etwas Verhandlungsgeschick und Besonnenheit lässt sich relativ rasch herausfinden, dass die besagten Orks tatsächlich nichts mit dem Verschwinden der jungen Frau zu tun haben., denn sie haben ebenfalls verschwundene Mitglieder ihres Clans zu beklagen ... und verdächtigen natürlich ihrerseits die menschlichen Bewohner Cen'Catur.

Spätestens mit der erwiesenen Unschuld der Orks sind die Gefährten

gezwungen, ihre Suche auch in andere Gebiete der Re-

gion um Cen'Catur auszuweiten und werden in einem Wäldchen abseits der normalen Reiserouten von einer unerklärlichen nur schwer zu widerstehenden Sehnsucht ergriffen. Sie sind dem hypnotischen Lockruf einer gebundenen Drachenschlange verfallen, der sie in einen unterirdischen Komplex führt.

Das Herzstück dieser Anlage bildet der 'Saal der Schatten' – eine Ansammlung magischer Fallen und Rätsel – den die Abenteurer überwinden müssen, ehe es ihnen gelingen kann, ihre Widersacher zu stellen, Alaara und die anderen Gefangenen zu befreien und den verhängnisvollen Sirenengesang des Drachenstabs verstummen zu lassen.

'Drachenstab und Nebelring' lässt sich einfach mit Drachenland 5 – 'Die Krähenburg' – kombinieren, da sie beide auf Cen'Catur spielen. Während dieses Abenteuer sich vornehmlich dem Umland widmet, liegt das Hauptaugenmerk in der 'Krähenburg' auf der Festung und ihren Bewohnern. Inhaltlich sind die beiden Szenarien nicht verknüpft, eine Verbindung lässt sich jedoch leicht durch den Spielleiter erstellen.

Das Abenteuer ist ebenfalls in dem Drachenland-Sammelband 'Es war einmal' gemeinsam mit den Szenarien Drachenland 1 – 'Der schlafende Drache von Iliahad' – und Drachenland 3 – 'Im Goldenen Wald' – enthalten.

Ergänzende Publikationen:

DL 5 – 'Die Krähenburg'

Kostenlose Downloads:

Die Geschichte der Grenzlande

Die Karte der Grenzlande

*zur Zeit leider
vergriffen*





Drachenland 1

Der schlafende Drache von Iliahad

Typus:	klassisches Dungeonabenteuer
Thema:	Das Abwenden des Erwachens des Drachen
Handlungsorte:	eine Insel
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	mittel / hoch
Spieldauer:	ca. 20 Stunden
Inhalt:	60 Seiten
Preis:	7,50 Euro

Der erste Drachenland-Band erschien bereits 1986 und verkörpert ein kleines Stückchen Rollenspielgeschichte. Es war das erste seiner Art. Systemunabhängige Szenarien hat es bis dahin nur in Rollenspielzeitschriften gegeben.

Das Abenteuer kam seinerzeit mit einer nach heutigen Maßstäben äußerst knappen Vorgeschichte aus:

„... Aber Oolmorgowoon, den mächtigsten aller schwarzen Drachen, konnten sie nicht erschlagen, dafür waren ihre Kräfte zu gering. Wohl aber wussten sie ihn zu bezwingen und in den weißen Altar, den Alaar ramant, zu bannen; der war zwar zer schlagen, aber mit ihren Mächten fügten sie die tausende von Bruchstücken wieder zusammen. Nur eines entging ihnen, denn es lag lange auf dem Boden des Ozeans verschollen ...“

Das war im Prinzip schon alles. Bereits auf Seite 5 stehen die Charaktere vor der

Toren der Festung Iliahad, in der der Drache gefangen liegt, ausgestattet mit dem letzten Bruchstück des Drachengefängnisses und sehen sich mit einer kunterbunten Schar an Gegnern, Rätseln und kniffligen Situationen konfrontiert, wie es sie eben nur in echten Dungeons geben kann. Um hier bestehen zu können, ist die richtige Mischung an Entschlossenheit, vorausschauendem Handeln und Teamarbeit erforderlich.

Es beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit, denn es sind Mächte am Werk, deren Streben einzig und allein der Befreiung des Oolmorgowoon gilt. Bis die Abenteurer an ihrem Ziel angelangt sind und ihre Mission endlich beenden können, müssen sie neben

zahlreichen anderen Gefahren und vertrackten Problemen ein Magiertriumvirat mit ihren heimtücki-

schen Teleportationsstäben und -fallen überwinden, ohne sich dabei in alle Himmelsrichtungen zu verlieren, sich mit einem blitzeschleudernden Sturmriesen auseinandersetzen und sich an dem Drachen Ra'yaavyhaa vorbeimogeln, dessen Mächte die Fähigkeiten der Gefährten deutlich in den Schatten stellen dürften ... und hoffentlich werden sie irgendwann erkennen, warum man sie wirklich nach Iliahad gebracht hat.

Das Abenteuer eignet sich gut als Einstieg in eine großangelegte Kampagne, da die Charaktere in Machenschaften involviert werden, deren Hintermänner unbenannt bleiben und vielseitig nutzbare Anknüpfungspunkte für Folgeabenteuer bieten.

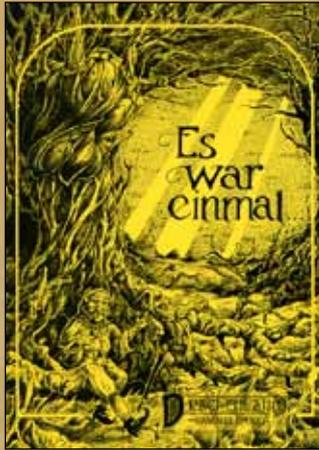
Es ist unbestreitbar, dass dem Abenteuer sein Alter anzumerken ist. Doch wer sich davon nicht abschrecken lässt und wieder einmal ein richtiges Dungeon spielen will, kann zweifelsohne seinen Spaß haben. Dank der äußerst reduzierten Hintergrundgeschichte und dem umfangreichen Raum-Gang-Gefüge kommt das Abenteuer ohne aufwendige Vorbereitungsarbeit aus – es genügt praktisch, den Band einmal gelesen zu haben und den großen Plot im Hinterkopf zu behalten.

Das Abenteuer ist ebenfalls in dem Drachenland-Sammelband 'Es war einmal' gemeinsam mit den Szenarien Drachenland 2 – 'Drachenstab und Nebelring' – und Drachenland 3 – 'Im Goldenen Wald' – enthalten.

Ergänzende Publikationen: –
Kostenlose Downloads: –

*zur Zeit leider
vergriffen*





Drachenland Sb

Es war einmal ...

Typus:	Dungeon- und Freilandabenteuer
Thema:	diverse
Handlungsorte:	eine Insel, eine Burg und Umgebung, ein Elfenwald
Anforderung:	mittel
Erfahrungsstufen:	mittel / hoch
Spieldauer:	ca. 3 x 20 Stunden
Inhalt:	192 Seiten
Preis:	17,50 Euro

In dem Sammelband sind die Drachenland-Abenteuer 1-3 enthalten, von denen die beiden ersten als Einzelbände vergriffen sind. Die Szenarien sind einzeln und in beliebiger Reihenfolge spielbar.

Der schlafenden Drache von Iliahad

Es beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit, denn es sind Mächte am Werk, deren Streben einzig und allein der Befreiung des Oolmogwoon gilt. Schon stehen die Charaktere vor der Toren der Festung Iliahad, in der der Drache gefangen liegt, ausgestattet mit dem letzten Bruchstück des Drachengefängnisses und sehen sich mit einer kunterbunten Schar an Gegnern, Rätseln und kniffligen Situationen konfrontiert, wie es sie eben nur in echten Dungeons geben kann.

Bis die Abenteurer am Ziel angelangt sind und ihre Mission endlich beenden können, müssen sie neben zahlreichen anderen Gefahren und vertrackten Problemen ein Magiertriumvirat mit ihren heimtückischen Teleportationsstäben und -fallen überwinden, ohne sich dabei in alle Himmelsrichtungen zu verlieren, sich mit einem blitzeschleudernden Sturmriesen auseinandersetzen und sich

an dem Drachen Ra'yaavyhaa vorbeimogeln, dessen Mächte die Fähigkeiten der Gefährten deutlich in den Schatten stellen dürften ... und hoffentlich werden sie irgendwann erkennen, warum man sie wirklich nach Iliahad gebracht hat ...

Drachenstab und Nebelring

Jola Yvada wird von einem Problem geplagt ... seinem Mündel Alaara. Dem Fürsten Cen'Caturs, einer der zahlreichen Festungen im Grenzland Hazzard'ran, die das Reich vor Übergriffen der Orks aus den westlich gelegenen Wildländern bewahren, ist die Ehre zuteil geworden, an den Herrscherhof nach Jher-moron geladen zu werden, und dabei hat man ihn diskret angewiesen, besagte Dame mit sich zu bringen – kein Wunsch, den man seinem Hochkönig ausschlagen kann – aber wie, wenn diese doch nun schon seit ungefähr vier Wochen spurlos verschwunden ist?

In seiner Not beauftragt der verzweifelte Fürst die Überbringer der Einladung mit der Suche nach Alaara – die Charaktere – und hofft, dass diese erfolgreicher sein werden als seine eigenen Bemühungen, die sich vornehmlich auf die im Süden

siedelnden Orks vom Clan des Roten Bären konzentriert haben. Die Aufgabe ist heikel, denn der fragile Friede in den Grenzlanden kann leicht zerbrechen. Doch diese haben ebenfalls verschwundene Mitglieder ihres Clans zu beklagen ... und verdächtigen ihrerseits die menschlichen Bewohner Cen'Caturs ...

Im goldenen Wald

Unweit der Mystischen Nebelgrenze, die im Norden Jhombuths seit Jahrhunderten den Sterblichen den Zutritt in die Magischen Königreiche verwehrt, liegt Cal'Ishidor – der Goldene Wald. Seit Menschengedenken sind dort die elfischen Al'Caromenar beheimatet, doch nun hat sich ein düsterer Schatten über den Forst gelegt, der sich ohne erkennbare Ursache gegen das friedliebende Volk der Sonnenelfen wendet und es in seinen sicheren Untergang treibt. Als sogar ein Mitglied des Druidenzirkels zu Tode kommt, der von je her auf eine harmonische Lebensweise mit dem alten Wald geachtet hat, suchen die Elfen in ihrer Not nach Hilfe von außerhalb ... und geraten an die Gefährten.

Bei ihrer Ankunft in der Siedlung der Al'Caromenar stirbt vor ihren Augen ein weiterer Elfendruide, ohne dass eine Ursache für seinen rätselhaften Tod zu ergründen wäre. Die allgemeine Bestürzung ob der dramatischen Entwicklung ist natürlich groß, dennoch bleibt den Abenteurern zunächst nichts weiter übrig, als auf gut Glück den Goldenen Wald zu durchstreifen, da niemand unter den Elfen ihnen einen Rat für die vor ihnen liegende Aufgabe zu geben vermag...

Ergänzende Publikationen:

DL 5 – 'Die Krähenburg'

Kostenlose Downloads:

Die Geschichte der Grenzlande

Die Karte der Grenzlande

