

## **Einen Drachen zu bestehlen...**

*Die Koboldgänge hinter euch lassend, dringt ihr tiefer ins Innere des Berges vor. Die Runen an den Wänden deuten darauf hin, dass ihr euch dem Haupttempel nähert. Wenn eure Quellen Recht behalten, sollte dort der Kristall Dewhanir zu finden sein, den ihr schon so lange sucht. Vor euch öffnet sich der Tunnel zu einer breiten Tropfsteinhöhle. Tempelverzierungen und abgenagte Knochen liegen überall umher. Ein schwefeliger grüner Nebel liegt in der Luft. Weiter hinten in der Höhle schimmern einige glänzende Objekte im Schein eurer Fackeln; ganz offensichtlich der Tempelschatz. Ihr wähnt euch schon am Ziel, als sich plötzlich ein gewaltiger schwarzer Schatten aus der Dunkelheit der Höhle löst und gähmend vorwärts stapft. Große gelbe Augen leuchten auf und ein schwarzbeschuppter Schwanz schwingt hin und her. Langsam schreitet der riesige schwarze Drache näher und lässt den Boden mit jedem seiner Schritte erzittern. Nur mühsam könnt ihr den Impuls unterdrücken, schreiend davon zu laufen. Etwa zehn Schritte vor euch lässt sich das gewaltige Monster dumpf zu Boden fallen. Mit leuchtenden, halb geöffneten Augen mustert es euch. Dann ertönt seine Stimme, müde und tief, wie ein Echo aus großer Tiefe: „Es ist lange her, dass mich Menschen hier in meinem Hort belästigt haben. Ihr habt also mittlerweile gelernt Stahl zu schmieden. (gähn) Wollt ihr ihn nun gegen mich führen, oder mir zu Füßen zu legen?“*

### **Komplexität 4** (10 Erfolge vor 3 Fehlschlägen)

**Aufbau:** Die Helden wollen einen magischen Kristall aus dem Hort eines uralten schwarzen Drachen. Da sie keine Chance haben, ihn im Kampf zu bezwingen bleiben nur zwei Möglichkeiten: ihn stehlen oder zu handeln.

**Stufe:** mittlerer Stufenbereich (Stufen 5-15)

**Besondere Umstände:** Die giftigen Dämpfe des Drachen haben sich überall in der Höhle festgesetzt. Vor jeder Probe muss der betreffende SC einen Zähigkeitswurf (leicht) schaffen, oder er erleidet einen -2 Malus auf den Wurf.

Der letzte Erfolg kann nur mit Fingerfertigkeit oder Diplomatie erlangt werden.

### **Primäre Fertigkeiten:**

**Leise bewegen (mittelschwer):** Der Drache ist noch recht müde von seinem jahrzehntelangen Schlaf, daher ist es möglich, sich an ihm vorbei in Richtung des Horts zu schleichen. Dazu muss der betreffende SC aber erst einmal versteckt sein (s. Verstecken).

Ein Fehlschlag bedeutet zusätzlich, dass der betroffene Held nicht mehr versteckt ist. Außerdem gehen alle bisher von diesem Held erlangten Erfolge durch Leise bewegen verloren.

**Turnen (schwer):** Versteckte Helden können schnell von Deckung zu Deckung huschen. Ein Fehlschlag bedeutet zusätzlich, dass der betroffene Held nicht mehr versteckt ist. Außerdem gehen alle bisher von diesem Held erlangten Erfolge durch Leise bewegen verloren.

**Diplomatie (schwer):** Mit einigen beschwichtigenden Worten kann die Gunst des gelangweilten Drachen erlangt werden. Treuebekundungen und unterwürfiges Verhalten geben einen +2 Bonus (pro Held nur einmal). Wer dem Drachen Gold und Schätze opfert, erhält einen Bonus von +1 pro 100 GM. Erfolge bei dieser Fertigkeit lenken den Drachen ab und geben einen +2 Bonus auf die nächste Probe eines Verbündeten auf Verstecken, Leise bewegen, Turnen oder Fingerfertigkeit.

Einschüchtern: Einschüchtern scheitert immer.

Schriftzeichen entschlüsseln (mittelschwer): Die Koboldrunen offenbaren den wahren Namen des Drachen: Xyggorathloxwegglys (Den Spieler vorlesen lassen!). Der Drache reagiert sehr wohlwollend, wenn man ihn bei seinem Namen anspricht. Der Held erhält bei Erfolg einen Bonus von +2 auf alle kommenden Diplomatieproben gegen den Drachen. Allerdings reagiert er sehr ungehalten, wenn man ihn falsch ausspricht (Automatischer Fehlschlag, wenn der Spieler sich beim Vorlesen verhaspelt). Fehlschläge haben zusätzlich den Effekt, dass der Held einen dauerhaften -2 Malus auf alle kommenden Diplomatieproben gegen den Drachen erleidet. Die Fertigkeit kann nur einmal angewendet werden.

Schätzen (leicht): Die zuletzt geopfert Edelsteine sind Fälschungen. Der Drache weiß dies bereits, aber er nimmt es dennoch wohlwollend zur Kenntnis, wenn man ihn darauf hinweist. Kann nur einmal eingesetzt werden. Der betroffene Held erhält einen +2 Bonus auf alle weiteren Diplomatieproben gegen den Drachen.

Fingerfertigkeit (mittelschwer): Kann nur eingesetzt werden, wenn bereits 9 Erfolge erlangt wurden und ein Held mindestens 2 Erfolge mit Leise bewegen oder Turnen beigetragen hat. Anstatt den finalen Erfolg zu erreichen (und den Kristall zu schnappen), kann die Fertigkeit auch eingesetzt werden um eines dieser Dinge aus dem Hort zu stehlen:

- ein magisches Schwert (Nur einmal; +2 bis +4 Bonus, abhängig von der Stufe der Helden)
- einige wertvolle Edelsteine (bis zu 10 Mal; je 500 GM Wert)
- ein roter Holzstock (Nur Einmal; Feuerstock mit 32 Ladungen)
- ein alter Almanach (Bis zu 3 Mal; je 3 zufällig ausgewählte Zauber der höchsten verwendbaren Stufe der SCs)

Jeder Fehlschlag in dieser Fertigkeit zählt als dreifach. Zauber wie Magierhand oder Telekinese geben einen Bonus von +5 auf den Wurf.

### **Sekundäre Fertigkeiten:**

Motiv erkennen (leicht): Bei genauer Betrachtung fällt auf, dass der Drache noch ziemlich müde ist. Gibt dem SC zu erkennen, dass Verstecken und Leise bewegen angewendet werden können. Außerdem kann erkannt werden, dass Einschüchterungen keinen Erfolg haben werden. Pro SC nur ein Versuch. Zählt nicht als Erfolg oder Fehlschlag.

Entdecken (mittelschwer): Im Dunkel der Höhle kann der gesuchte Kristall ausgemacht werden. Außerdem ist es möglich die Koboldrunen besser zu erkennen (und ggf. anderen Helden zu beschreiben). Zudem fallen kürzlich geopfert Edelsteine in einer Opferschale auf. Gibt dem SC zu erkennen, dass Schriftzeichen entziffern, Schätzen und später eventuell Fingerfertigkeit als Fertigkeit angewendet werden können. Zählt nicht als Erfolg oder Fehlschlag.

Verstecken (mittelschwer): Zahlreiche Stalagmiten und Gruben bieten genügend Deckung, um sich vor den Blicken des Drachen zu verstecken. Zählt nicht als Erfolg oder Fehlschlag.

Wissen (Natur, leicht): Einige der in der Höhle wachsenden Pilzflechten können verbrannt werden, um die Dämpfe in der Höhle etwas zurückzutreiben (keine weiteren Zähigkeitswürfe mehr erforderlich). Zählt nicht als Erfolg oder Fehlschlag.

Wissen (Religion, leicht): Ein kurzer Überblick über die üblichen Anbetungsriten der Kobolde verschafft einen kleinen Vorteil im förmlichen (unterwürfigen) Umgang mit dem Drachen. Nur einmal pro Held. Der SC erhält einen +2 Bonus auf alle kommenden

Diplomatieproben gegen den Drachen. Außerdem erkennt er, dass Gold und Schätze geopfert werden können, um Diplomatieproben zu erleichtern. Zählt nicht als Erfolg oder Fehlschlag.

Wissen (Gewölbekunde, leicht): Einige lobende Anmerkungen über den Hort stimmen den Drachen etwas freundlicher. Der SC erhält einen +2 Bonus auf alle kommenden Diplomatieproben gegen den Drachen. Nur einmal pro SC. Zählt nicht als Erfolg oder Fehlschlag.

Wissen (Geschichte, leicht): Der Drache ist in den vergangenen Jahrhunderten hin und wieder im Vorbeiflug gesichtet worden. Sein dunkler Schatten gilt als Zeichen für bevorstehendes großes Unheil. Diese Tatsache ist dem Drachen nicht bekannt, aber er nimmt sie sehr wohlwollend zu Kenntnis. Der Held erhält einen +2 Bonus auf alle kommenden Diplomatieproben gegen den Drachen. Kann nur einmal eingesetzt werden. Zählt nicht als Erfolg oder Fehlschlag.

Auftreten (leicht): Eine kurze unterhaltende Darbietung stimmt den Drachen zufrieden und lenkt ihn von schleichenden Kameraden ab. Bei Erfolg erhält die nächste Probe eines Verbündeten auf Diplomatie, Verstecken, Leise bewegen, Turnen oder Fingerfertigkeit einen +2 Bonus. Zählt nicht als Erfolg oder Fehlschlag. Jede weitere Probe auf Auftreten erhält einen kumulativen Malus von -2.

Bluffen (mittelschwer): Es ist gar nicht so einfach, einen Drachen abzulenken, wie man immer glaubt. Bei Erfolg erhält die nächste Probe eines Verbündeten auf Verstecken, Leise bewegen, Turnen oder Fingerfertigkeit einen +2 Bonus. Zählt nicht als Erfolg oder Fehlschlag. Jede weitere Probe auf Bluffen erhält einen kumulativen Malus von -2.

**Erfolg:** Die SCs erlangen den Kristall. Entweder überlässt der Drache ihn ihnen oder sie stehlen ihn unbemerkt. Zur Dreingabe dürfen sich die SCs sogar zurückziehen, ohne gefressen zu werden.

**Fehlschlag:** Der Drache ist sehr, sehr wütend. Die SCs haben gerade noch genug Zeit, den Kristall zu schnappen, bevor sie vom wütend brüllenden Drachen durch das einstürzende Tunnelsystem gejagt werden. Aber das ist eine andere Skill-Challenge...