

DSA-Szenario

Drachenauge

Das Riesland sehen - und sterben?

Das Abenteuer im Schnelldurchlauf:

Teil I: Recherche

- Die Helden recherchieren in Neersand für den Widderorden Informationen über ein myteriöses Drachenauge, das sich vormals im Besitz der Theaterritter befunden haben soll.
- Die eruierten Informationen passen frappierend gut auf die Funde des Draconiters Littjew Arwinnen, der in Sykand, dem letzten Außenposten menschlicher Zivilisation am Rand der Walberge, im Auftrag des Widderordens nach Hinterlassenschaften der ins Riesland aufgebrochenen Theaterritter forscht.
- Den Helden und Littjew gelingt es, in der großen Mosse einen faustgroßen Rubin zu bergen, der zur Aktivierung des Drachenauges nötig ist

Teil II: Auf nach Sykand!

- Die Helden brechen in einer Geheimmission, getarnt als Segelschulschiff des Widderordens entlang der Walberge auf nach Kap Walstein, wo sie Sykand ansteuern.
- Den Helden gelingt es, das Artefakt zu reaktivieren. Entlang einer schwachen Kraftlinie ins Riesland ist nun magische Kommunikation ins Riesland möglich. Littjew ist fasziniert von den Möglichkeiten einer solchen Apparatur.
- Eine gestrandete Otta macht Gebrauch von der Gegenstelle, um einen Hilferuf abzusetzen.

Teil III: Das Riesland sehen...

- Die Helden brechen erneut auf, um entlang der Schwefelklippen und einsamer Vulkane die Thorwaler zu retten und zurück nach Aventurien zu bringen.
- Die Helden geraten in einen heftigen Sturm, der ihr Schiff ebenso unwiderbringlich an die Klippen wirft, wie die Thorwaler vor ihnen.
- Die Helden leben eine Zeit mit den Thorwalern, lernen von ihnen über die finstere Kultur des Rieslands.
- Die Helden und Littjew entdecken die Ruinen einer alten Siedlung der Theaterritter und erfahren aus alten Quellen, dass diese auf der Suche nach einem sichereren Siedlungsplatz weiter nach Norden ziehen wollten.

Teil IV ... und sterben?

- Nächtliche Angriffe fremdartiger, gut ausgebildeter Einzelkämpfer häufen sich. Die Thorwaler und die Helden evakuieren die Siedlung, um sich in den Ruinen des alten Rondratempels der Theaterritter zu verstecken.
- Es kommt zu einer epischen Endschlacht mit großen Verlusten auf beiden Seiten. Wie schon einmal in „Zeit der Ritter“ entkommen die Helden erst nach tapferem Kampf durch ein Rondra-Wunder mithilfe eines Feenportals der Biestinger, das sie zurück in die Walberge bei Neersand, jedoch etliche Wochen in die Zukunft schleudert.

Teil V: Epilog

- Als sie Bericht erstatten, erfahren sie, das kurz nach ihrer geglückten Flucht alle Kontaktmöglichkeiten ins Riesland endgültig abgebrochen und das Artefakt zerstört wurde.

Geeignete Helden

Da das Abenteuer tief in die in den unterschiedlichen Spielhilfen verstreuten Geheimnisse um den Verbleib des Theaterordens eintaucht, kommen nur Helden infrage, die zu dieser Thematik einen besonderen Bezug haben, entweder, weil sie teilweise Mitglied im Widderorden sind, oder im Rahmen anderer Abenteuer (z.B. „Zeit der Ritter“) schon Erfahrung mit der Materie gesammelt haben. Um das Finale geeignet zu motivieren, ist ein Feenfreund nicht das Schlechteste. Ansonsten ist das Abenteuer für alle Helden niedriger oder mittlerer Erfahrung, die kämpferisch und oder wildniserfahren sind, gut geeignet.

Teil I: Recherche

Warum sich die Helden in Neersand aufhalten, ist dem Meister überlassen. Wichtig ist nur, dass sie über die oben genannten Kontakte um Hilfe gebeten werden, als Informationen über das Drachenaugenauge vom mit dem Widderorden assoziierten Draconiter Littjewe Arwinen entdeckt werden. Gemeinsam werden sie von der Ordensmeisterin des Widderordens, Dubrischanja von Hollerow und Rivilauken, nach einem entsprechenden Eidsegen mit allen nötigen Vollmachten zur Inanspruchnahme der Infrastruktur des Widderordens ausgestattet, um alles über dieses geheimnisvolle Artefakt des Theaterordens herauszufinden, das dem Orden einst so große Macht gab. Gemeinsam mit Littjewe reisen die Helden zur Ruine Pilkamm an der Großen Mosse, wo sich letzte Hinweise auf das Artefakt vor der überstürzten Flucht der Theaterritter vor den heranrückenden Priesterkaisern verlieren.

Tatsächlich gelingt es den Helden, mithilfe einer alten, eilig gezeichneten Skizze aus dem Archiv einen faustgroßen Rubin zu bergen. Das Artefakt zeigt Signaturen verschiedenartigster Verständigungszauber, für deren Aktivierung jedoch eine starke Ortssignatur und ein weiterer Artefaktteil nötig sind. Die Helden bringen das Artefakt zurück nach Neersand.

Teil II: Auf nach Sykand!

Von einer Erkundungsfahrt entlang Kap Walstein bringt das Segelschulschiff „Efferdiane III“ die Nachricht aus der außer gewieften Händlern nur wenigen Aventurieren bekannten Bergbausiedlung Sykand. In der auf einem isolierten Eiland vor der Ostküste Kap Walsteins gelegenen, nur jahreszeitlich besiedelten Kolonie, wurde ein ebenfalls verständigungsmagisch belegtes Artefakt in der Felsformation des „Großen Manns“, des Hauptbergs der Insel gefunden.

Gemeinsam mit Littjewe brechen die Helden getarnt als Kadetten des Segelschulschiffs nach Sykand auf. Falls die Helden „Zeit der Ritter“ gespielt haben, können sie dort auf alte Bekannte, wie Baerow von Eschenfurt oder Tissa Bornski treffen, die dort mittlerweile die Ausbildung leiten. Die Fahrt ist für wenig seeerfahrene Helden die Gelegenheit, Grundlagen des Segelns und der Navigation zu erlernen.

Nach knapp 10 Tagen treffen die Helden ins Sykand ein. Die ca 250 Einwohner der Bergbausiedlung leben vor allem vom Handel (oder besser Schmuggel?) der reichen Diamantmine oberhalb. Die wenigen sturmzerzausten Pflanzen bieten wenig Nahrung, so dass vor allem Fisch auf dem Speiseplan steht, der sich in wahren Mengen an den Küsten der Inseln tummelt.

Gemeinsam mit Littjewe gelingt es den Helden, das Artefakt zu entschlüsseln und zu rekombinieren. Nach kurzer Zeit erscheint sichtbar eine schwache Kraftlinie, die schnurgerade nach Osten ins Riesland weist. Die Helden analysieren die Natur der wirkenden Verständigungszauber, die für jeden Magiebegabten durch einfache Verbindung (eine Art Unitatio) für einen AsP je Stunde nutzbar gemacht werden können.

Groß ist das Erstaunen, als die Helden auf diesem Weg tatsächlich eine Nachricht empfangen: „Wer seid ihr?“ (Das Pulsieren des Rubins kann spieltechnisch z.B. als Morsezeichen illustriert werden.) Nach einigem Hin und Her ist klar, dass eine Thorwaler-Otta bei ihrem Versuch, ins Riesland vorzudringen, dort gestrandet ist und angesichts der Vielzahl an Feinden um Rettung bittet. Es sollte den Helden Pflicht und einzigartige Gelegenheit zugleich sein, sich auf den Weg zu machen. Andernfalls erhalten sie auch bei einer Rückkehr nach Neersand entsprechende Belobigungen und 100 AP. Das Artefakt wird in diesem Fall ebenfalls beim Sturm der geheimnisvollen Krieger auf die Thorwalersiedlung vernichtet, bei der alle Thorwaler sterben.

Teil III: Das Riesland sehen...

An Bord der „Efferdiane III“ bricht die Gruppe auf ins Riesland. Die Kraftlinie bleibt dabei durchgehend sichtbar und lässt sich leicht verfolgen. Tagsüber können sie hoch im Norden Wolken über den Schwefelklippen erkennen, des nachts ist das Gleißeln von Lavafontänen am Horizont zu sehen. Die gesamte Fahrt verläuft derart ereignisarm, dass dies nichts Gutes ahnen lässt. Als schon die Küste in Sicht kommt, ziehen in Sekunden schwarze Wolken und Sturm auf, die die „Efferdiane III“ wie offensichtlich schon viele Schiffe vor ihr auf ein Riff werfen, wo sie auseinanderbricht. Nachdem die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände geborgen sind, treffen die Helden am Strand auf die Thorwaler unter der Führung von Torstor Sigrunson, die sich ihre Rettung wahrlich anders vorgestellt haben. So werden die Helden gezwungenermaßen etwas Zeit (je nach Spielstil ein paar Tage bis mehrere Wochen) verbringen müssen, in der sich die Ereignisse allmählich überschlagen. Rettungsmöglichkeiten sind begrenzt. Die Thorwaler, die hier zu fünfzehnt gestrandet sind, leben hier bereits mehrere Jahre – vier Kinder sind in der Zeit dazu gekommen. Die zwar feuchte, aber durch starke Winde eher kleinwüchsige Natur wirft ebenso wenig ab wie in Sykand, so dass Jagd und Fischfang das Leben bestimmen. Alle Versuchen, mit einem selbst gebauten Schiff wieder nach Westen aufzubrechen, scheiterten an aufkommenden Stürmen, die die Schiffe zurück ans Ufer warfen. Es darf spekuliert werden, ob es sich dabei um eine weitere Barriere wie den Efferdwall handelt. Im Landesinneren streifen Orks und menschliche Heere, zudem bietet nur die Nähe zum Meer die vage Hoffnung auf Rückkehr in die Heimat, so dass die Thorwaler durch geschicktes Ausweichen und Tarnung bislang überleben konnten.

Aufregung kommt durch die Entdeckung alter Ruinen eines Rondratempels der Theaterritter auf, die Littjew in einer Gröllhalde am Hang oberhalb der Thorwalersiedlung ausfindig macht. Neben kultischen Zeichnungen, die den Kampf mit einem Drachen, die Konstruktion des Drachenauges, das magisch belebte Bild eines Waldes und die Abwehrschlachten gegen die Feinde im Riesland zeigen, findet sich in einer verschütteten Nische eine Chronik des Auszugs der Theaterritter unter Thora Fataburuq (vgl. „Zeit der Ritter“), die von den harten Kämpfen gegen die Feinde berichtet und mit den Worten schließt, dass es nun an der Zeit sei, auf der Suche nach einem sicheren Ort weiter nach Norden zu ziehen, da der Weg nach Aventurien nun ohnehin für immer versperrt sei.

Teil IV: ...und sterben?

Littjew wurde bei einem Erkundungsgang von zwei hünenhaften menschlicher Späher überrascht und kann nur durch den Einsatz der Helden gerettet werden. Doch die Siedlung ist enttarnt. Extrem gut geschulte und brutal agierende Einzelkämpfer versuchen sich fortan Abend für Abend daran, dem Dorf zu nähern. Es gibt Opfer, die Helden haben immer mehr Mühe, die Angreifer zurückzuschlagen, die mit taktischem Geschick, Geländekunde und einem reichen Repertoire an Sonderfertigkeiten überraschen.

Es bleibt kein anderer Ausweg, als das Dorf zu evakuieren und sich im alten Rondratempel der Theaterritter zu verbarrikadieren. Ein massierter Angriff der geheimnisvollen Krieger bringt Helden

und Thorwaler an die Grenze ihrer Fähigkeiten. Als sie das Schlachtglück zu verlassen droht, entdeckt ein Held, dass immer wenn ein verzweifertes „Rondra hilf!“ gemurmelt wird, Leben in den magischen Wald an den Wänden des Tempels kommt, in dem unterschiedliche Tiergestalten an immer neuen Stellen auftauchen und verschwinden. Ein von allen Anwesenden gemeinsam laut vorgetragenes Stoßgebet ist die Rettung: zwei Bären und ein Elch fahre unter der Leitung des Eichhörnchens General Fulmador (vgl. Zeit der Ritter) unter die Feinde und ermöglichen allen Überlebenden die Flucht durch das solchermaßen aktivierte Feenportal, das sich für die Feinde nach wie vor als bemalter Fels verhält.

Teil V: Epilog

Als der Jubel verhallt und die Wunden versorgt sind, erkennen Mitglieder des Widderordens, dass man sich kaum eine Tagesreise östlich von Neersand in den Walbergen befindet. Nach der Rückkehr und einem ausführlichen Bericht für Dubrischanja von Hollerow und Rivilauken erfahren die Helden, dass sie bei der Reise durch das Feenportal knapp fünf Wochen verpasst haben. So liegen Berichte aus Sykand vor, die von einer gewaltigen Explosion über der Stadt berichten, in der das Drachenaugenauge, offensichtlich durch gezielte Überladung der Gegenstelle, unwiderbringlich verloren ging.

Die geretteten Thorwaler verdingen sich als Kolonisten des Widderordens und gründen am Platz Ihrer Rettung östlich von Neersand eine kleine Siedlung.

Der Lohn der Mühen

Jeder Teilnehmer an diesem Abenteuer bekommt 250AP, ist Ehrenmitglied im Widderorden und erhält darüber hinaus spezielle Erfahrungen in Boote fahren, Wildnisleben, Geographie und Geschichtswissen und darf sich fortan Rieslandfahrer nennen – ob ihm geglaubt wird, ist freilich etwas anderes...