

BRUDER GRIMMS



DRACHEN-

WERK



EINE OPTIONALE ERWEITERUNG FÜR DUNGEONSLAYERS

Entworfen für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz
Text: Bruder Grimm (M. Reinke)
Front- und Backcover: Bruder Grimm, aus Wikimedia Commons
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/63/Dragon_Nagorski.svg/451px-Dragon_Nagorski.svg.png
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Scales_-_Cyclodomorphus_michaeli_\(8813800297\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Scales_-_Cyclodomorphus_michaeli_(8813800297).jpg)
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Surface_riddle.jpg
(jeweils verändert)
Innenillustrationen:
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1f/Dragon1.jpg>
(jeweils verändert)

BRUDER GRIMMS DRACHENWERK



**EINE OPTIONALE ERWEITERUNG
FÜR DUNGEONSLAYERS**

INHALT

SCHUPPEN MIT FLUFF	4
DIE METALLISCHEN DRACHEN	5
Messingdrachen	5
Kupferdrachen	6
Eisendrachen.....	7
Bronzedrachen	8
Bleidrachen	9
Silberdrachen	10
Golddrachen	11
DIE CHROMATISCHEN DRACHEN	12
Weiße Drachen	12
Schwarze Drachen	13
Gelbe Drachen.....	14
Grüne Drachen	15
Blaue Drachen.....	16
Purpurne Drachen	17
Rote Drachen.....	18
DRACHENBLUT UND DRACHENSCHUPPEN	19
Mehrfarbige Drachen.....	19
Gestaltwandel.....	19
Halbdrachen	20
Drachenleder.....	20

-SCHUPPEN MIT FLUFF-

Dieser Band ist, kurz gesagt, dazu gedacht, den Drachen von Dungeonslayers ein wenig mehr Leben einzuhauchen – bevor sie dasselbige den Spielercharakteren aushauchen. Die reinen spieltechnischen Werte im Bestiarium des GRW geben ja praktisch keine Anhaltspunkte über Vorlieben, Eigenarten und Lebensweisen der verschiedenen Drachenarten. Und auch dieses Werk hier soll alles andere als erschöpfend sein – und schon gar nicht verbindlich! Dennoch ist dieses Fanwerk geschrieben mit dem Ziel, jeder Drachenart ihre eigene Nische in der Spielwelt und ihren eigenen Stil zu geben, so dass sich beim Zurückgreifen auf die hierin angebotenen Optionen alles schön ineinanderfügen sollte.

Entsprechend werden im Folgenden 5 neue Drachenarten vorgestellt, denn den chromatischen Drachen wurde eine Spezies hinzugefügt, um eine Siebenzahl zu erreichen, welcher wiederum sieben metallische Drachen entgegengestellt sind. Der Dualismus zwischen metallischen und chromatischen Drachen ist vielen ja bereits aus anderen Quellen bekannt und wurde hier gerne übernommen. Das heißt, dass chromatische Drachen in der Regel bössartige Kreaturen sind und in entsprechenden Settings als **Wesen der Dunkelheit** gelten. Metallische Drachen dagegen sind meist wohlwollend und **Wesen des Lichts** in entsprechenden Settings.

Neben erzählerischen Hintergrundinformationen enthält jede Drachenbeschreibung auch zusätzliche Fähigkeiten und Modifikatoren, die weiterhin jede Drachen-

spezies einzigartig machen sollen. Modifikatoren auf Kampfwerte dürften eine Abweichung vom EP-Wert des jeweiligen Drachen um maximal 9 ergeben – bei den EP-Werten, in denen sich Drachen bewegen, an sich vernachlässigbar. Allgemeine Fähigkeiten, wie Immunitäten und Anfälligkeiten, dürften nicht mit mehr als 5 auf die EP-Werte zu Buche schlagen, Welpenfähigkeiten pauschal mit 10, Jungdrachenfähigkeiten mit 15. Die Fähigkeiten erwachsener Drachen können sicherlich generell mit 20 zusätzlichen EP-berechnet werden.

Auch mit den Sonderfähigkeiten sollte sich die GH von schwächeren Drachenarten (die einen Abzug auf Kampfwerte bekommen) nicht wesentlich ändern. Die von mächtigeren Drachen erhöht sich schätzungsweise um 1 bis 4 Punkte. Genaue Berechnungen lassen sich nur schwerlich anstellen, da die Sonderfähigkeiten teilweise stark vom üblichen Repertoire der Dungeonslayers-Kreaturenfähigkeiten abweichen.

Alles in allem beabsichtigt dieses Werk, den Drachen von Dungeonslayers Motivationen und Werkzeuge an die Hand (pardon, Klaue) zu geben, die aus ihnen mehr machen als einfach nur starke Gegner, die viele Schätze und EP geben oder Kampfgefährten, die ordentlich austeilen können. Mit diesem Werk sollen Drachen wiederkehrende Schurken längerer Kampagnen werden können, mystische Verbündete mit ungeahnten Kräften oder mächtige Auftraggeber im Hintergrund.

-DIE METALLISCHEN DRACHEN-

MESSINGDRACHEN

Messingdrachen sind eine kleine gedrungene Drachenspezies mit eher kurzem Schwanz und Hals, dafür sehr geschickten Vorderpfoten. Ihre Schuppen haben den stumpf goldfarbenen Schimmer von Messing. Jüngere Drachen haben eine blassere Färbung, im Alter wird der Messington kräftiger. Außerdem bilden sich immer deutlichere Reihen entlang seines Körpers und seiner Gliedmaßen, aus kleinen dunkleren, teilweise bronzeartigen bis eisenschwarzen Dornen und rosettenförmigen Höckern, die bei oberflächlicher Betrachtung an Niete, Bolzen oder Zahnräder erinnern. Der typische Geruch, den Messingdrachen verströmen, erinnert an frisch gebackenes Brot.

LEBENSRAUM

Messingdrachen bevorzugen flache und weithin überschaubare Gebiete als Wohnorte, mit reichlich Beute zu jagen, da sie sich nicht gerne mit langen Jagdausflügen aufhalten. Außerdem schätzen sie wärmeres Klima. Daher begegnet man ihnen meistens in Steppen- und Savannengebieten. Derartige Gebiete bieten von sich aus wenige Unterschlupfmöglichkeiten, aber Messingdrachen sind eifrige Baumeister und bauen sich im Laufe ihres Lebens veritable Festungen aus Material, das sie teilweise über Meilen heranschaffen. Und dabei handelt es sich nicht etwa um behelfsmäßige Wohnhügel, sondern um echte geplante und konstruierte Gebäude, insbesondere wenn sie Hilfe von anderen Bewohnern ihrer Umgebung haben.

PERSÖNLICHKEIT

Messingdrachen sind sehr wissbegierig und vielseitig interessiert. Nicht nur an Baukunst, sondern an allen möglichen Künsten und Wissenschaften. Häufig bauen sie nicht nur ständig an ihrer Festung herum, sondern auch

noch an vielen verschiedenen anderen Projekten, Formeln und Gerätschaften. Allerdings wird selten davon jemals irgend-etwas fertig, da es eher das Forschen und Ausprobieren ist, das einen Messingdrachen fasziniert.

Um einen Messingdrachen wohlgesonnen zu stimmen, bietet man ihm am besten ein interessantes Buch für seine Bibliothek an, eine ungewöhnliche wissenschaftliche Errungenschaft oder Hilfe bei einem seiner Projekte – und wenn's nur beim Ausbau seiner Festung ist.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Als eine der schwächsten Drachenarten erhalten Messingdrachen je -3 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind allerdings immun gegen Feuer und Hitze und können in Dampf oder Nebel stets völlig klar sehen. Dafür erhalten sie doppelten Schaden durch Kälteangriffe.

Messingdrachenwelpen haben telekinetische Fähigkeiten und können Objekte von bis zu GEI+GE x 5 kg Gewicht nach Wunsch wie durch den Zauber *Telekinese* bewegen.

Junge Messingdrachen können zusätzlich, anstatt ihre Odemwaffe einzusetzen, sich mit einer Dampfwolke wie von einem *Tarnenden Nebel* in einem Bereich von VE Metern um sich herum einhüllen, die VE Kampfrunden hält.

Erwachsene Messingdrachen können außerdem Maschinen beleben und eine Anzahl selbstgebafter Apparate entsprechend ihrer AU gleichzeitig aktiv haben. Diese Automaten haben die Werte von Eisengolems. Für Zusammenbau und Aktivierung eines solchen Golems benötigt der Drache einen vollen Tag.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines Messingdrachen ist ein Strom sengend heißen Wasserdampfs.

KUPFERDRACHEN

Kupferdrachen sind schlank und geschmeidig gebaut und im Verhältnis zu anderen Drachen nicht sehr groß. Von allen Drachen haben kupferne das ausgeprägteste Mienenspiel. Junge Kupferdrachen haben kräftig glänzende, rot metallische Schuppen, wie ein frisch geprägtes Kupferstück. Im Alter lässt der Glanz nach, die Schuppen werden bräunlicher und bekommen grünlich-blaue Ränder. Einige sehr alte Kupferdrachen sollen komplett türkisfarben sein.

Der charakteristische Geruch eines Kupferdrachen erinnert an Bittermandeln.

LEBENSRAUM

Kupferdrachen ist es eigentlich egal, wo sie leben, Hauptsache sie sind nicht alleine. Viele Kupferdrachen leben daher in der Nähe von – oder sogar in – Städten, Dörfern oder Siedlungen, eventuell sogar in Häusern, die nach außen ganz normal wirken, innen aber nach ihren Bedürfnissen eingerichtet sind. Oft agieren sie in ihrem „Revier“ als Förderer der Künste und der sozialen Einrichtungen.

PERSÖNLICHKEIT

Kupferdrachen gelten als die freundlichsten und zugänglichsten aller Drachen. Sie sind großzügig, mitfühlend, gesellig und kreativ. Einem kupfernen Drachen fällt es schwer, zu erdulden, dass irgendetwas in seinem Umfeld Not leidet und ist gern zur Stelle, wenn jemand Hilfe braucht, vor allem, wenn er denjenigen kennt (und gerade bei älteren Kupferdrachen kann man davon ausgehen, dass er jeden in seinem Heimatort kennt, selbst wenn es eine Großstadt mit mehreren 1000 Einwohnern ist). Außerdem lieben Kupferdrachen alles Schöne und betätigen sich gerne als Künstler, fertigen Gemälde und Skulpturen an, schreiben Gedichte, Lieder oder gar ganze Symphonien.

Einen Kupferdrachen wohlwollend zu stimmen ist in der Regel unnötig. Dennoch sind es eher

begabte Künstler und großzügige Wohltäter, denen ein Kupferdrache wahres Vertrauen entgegenbringt.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kupferdrachen sind eine eher schwache Drachenspezies und erhalten je -2 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen Säure und Gift, erhalten aber doppelten Schaden durch Blitzangriffe. **Kupferdrachenwelpen** können Nahrung und Wasser reinigen und entgiften. Einmal pro Tag kann der Drache eine Menge von Nahrung und Wasser genießbar machen, die GEI+AU normalgroße Wesen für einen Tag ernähren kann.

Ein **junger Kupferdrache** kann außerdem als Aktion automatisch telepathisch mit einem ihm bekannten Wesen Kontakt aufnehmen, selbst über größere Entfernung. Dies funktioniert ähnlich wie der Zauber *Botschaft*, nur dass kein Abbild vor dem Empfänger erscheint, sondern dieser die Stimme des Drachen in seinem Kopf hört.

Erwachsene Kupferdrachen können zusätzlich unhörbare, aber weitreichend wirkende Vibrationen aussenden, die andere Wesen friedlich stimmen. Solange er sich auf diese Friedensschwingungen konzentriert, muss jedes Wesen im Umkreis von VE x 50 Metern jedes Mal GEI+AU würfeln, wenn es eine aggressive Handlung gegen ein anderes lebendes Wesen ausführen will, andernfalls verzichtet es auf die Aktion. Geistesimmune Wesen sind dagegen immun.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines Kupferdrachen besteht aus organischer Säure und ist damit ziemlich ätzend. Vor allen Dingen ist er aber durch seinen hohen Anteil an Blausäure hochgiftig. Nur Säureschutz in Verbindung mit Giftschutz stellt eine effektive Verteidigung dar. Ein Charakter mit einem von beiden hat aber generell zumindest die Möglichkeit, einen Abwehrwurf gegen den Odemwaffenschaden abzulegen.

EISENDRACHEN

Eiserne Drachen haben einen kräftigen und massigen Körperbau, wodurch sie trotz ihrer relativ geringen Größe recht beeindruckend wirken. Ihre Schuppen sind groß und überlappen nicht, wodurch sie eher wie Panzerplatten wirken. Junge Eisendrachen haben einen matten metallischen Glanz wie brandneuer Edelstahl. Mit der Zeit stumpft die Farbe zu einem Stahlgrau ab, in das sich rostrote Flecken mischen. Sehr alte Eisendrachen sind fast komplett rostbraun. Eisendrachen haben einen typischen Geruch, der an über offenem Feuer geröstetes Fleisch erinnert.

LEBENSRAUM

Eisendrachen bevorzugen felsiges oder hügeliges Gebiet mit vielen Anhöhen, die einen guten Überblick und Verteidigungsvorteil bieten. Sie bauen sich gerne trutzige Festungen in erhöhter Lage, oder heuern humanoide Baumeister an, um eine Burg zu errichten. Gelegentlich teilen sie diese sogar mit einem Ritterorden oder einer ähnlich gearteten Kampftruppe.

PERSÖNLICHKEIT

Eisendrachen betrachten sich als die Krieger schlechthin unter den metallischen Drachen, stets bereit für eine gute und gerechte Sache zu Felde zu ziehen (wofür sie natürlich auch immer einen anständigen Teil der Kriegsbeute erwarten). Zwar sehen sie sich nicht genötigt, sich in alle Angelegenheiten der Zweibeiner einzumischen, aber wenn es den Mut der rechtschaffenen Reihen stärkt, einen Drachen auf ihrer Seite zu wissen, so sprechen sie gerne ihre Unterstützung aus.

Aber auch in Friedenszeiten sucht ein Eisendrache stets neue Herausforderungen, an denen er seinen Mut beweisen kann.

Um das Wohlwollen eines Eisendrachen zu gewinnen, muss man lediglich ein tapferes Herz haben. Man muss nicht einmal ein Krieger sein. Sich in Gefahr zu begeben, um andere zu retten oder zu schützen, ist für einen eisernen Drachen der beste Beweis für einen rechtschaffenen Charakter. Und Berichte über ein übermächtiges Böses finden auf jeden Fall sein Interesse.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Trotz ihrer Kampfeslust sind Eisendrachen eine weniger mächtige Drachenspezies, und sie erhalten je -1 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen Feuer, und erleiden doppelten Schaden durch Kälte- und Wasserangriffe.

Drachenvelpen können temporär Waffen verbessern und einmal alle 24 Stunden einer Anzahl von Waffen bis zu ihrem GEI-Wert den WB, Initiative-Bonus und GA-Abzug um 1 erhöhen (Jungdrachen können die Werte um 2, Erwachsene um 3 verbessern). Die Aufwertung hält GEI des Drachen in Stunden. Die Verbesserung wirkt auch auf natürliche Waffen.

Ein **junger Eisendrache** kann außerdem einmal alle 24 Stunden GEI x 2 Verbündete für VE Stunden völlig gegen Furchtzauber und -effekte immunisieren.

Ein **erwachsener Eisendrache** kann darüber hinaus seine Odemwaffe einsetzen, um, anstatt anzugreifen, innerhalb der Reichweite der Odemwaffe eine Wand aus Lava zu errichten. Dies funktioniert technisch wie der Zauber *Steinwand*, wobei GEI+VE des Drachen seine Stufe ersetzt. Außerdem erleidet jeder, der die Wand innerhalb von VE Kampfrunden nach ihrer Errichtung im Nahkampf angreift oder sie berührt, Schaden wie durch die Odemwaffe des Drachen.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines Eisendrachen besteht aus glutflüssiger Lava und Gesteinsschlacke.

BRONZEDRACHEN

Bronzedrachen sind schlank und agil. Mit ihrem stromlinienförmigen Körper und den breiten Vorder- und Hinterpranken, die mit Schwimmhäuten versehen sind, können sie sich durch Wasser sogar noch eleganter bewegen als durch die Luft. Junge Bronzedrachen glänzen wie poliert in metallisch braunem Ton, werden im Alter stumpfer und bekommen eine braunschwarze Patina. Stärker beanspruchte Stellen, Gelenke und Knochengräte heben sich mit einer bläulich grünen Färbung ab.

Bronzedrachen werden stets von einem Geruch wie von regennasser Erde begleitet.

LEBENSRAUM

Bronzedrachen lassen sich nur selten fest irgendwo nieder, sondern sind lieber ständig unterwegs. Sie lieben es, zu reisen und umherzuziehen, wobei sie bevorzugt Flussläufen und Küstenlinien folgen – oft unter der Wasseroberfläche. Zwar haben zumindest ältere Bronzedrachen irgendwo einen Unterschlupf, zu dem sie zwischen ihren Reisen immer mal wieder zurückkehren und ...Andenken aufbewahren, aber die meiste Zeit sind sie dort eh nicht anwesend. Solche Residenzen sind natürlich gut gesichert, oft nur unter der Wasserlinie zugänglich und gegebenenfalls bewohnt von Wesen, denen der Drache vertraut. In diesem Fall kann der ganze Bau zu einem veritablen Höhlenkomplex ausgebaut sein.

PERSÖNLICHKEIT

Bronzene sind die Abenteurer unter den Drachen, stets neugierig, optimistisch und auf der Suche nach Herausforderungen – oder nach Schwierigkeiten, wie andere sagen würden. Denn sie halten immer die Augen offen nach Anzeichen von Problemen auf ihren

Reisen, nach Möglichkeiten, Not, Leid und Übel zu bekämpfen. Daher zieht es sie vor allem in Landstriche, in denen Völker unterdrückt, tyrannisiert oder ausgebeutet werden. Für einen Bronzedrachen ist Freiheit nämlich das höchste Gut, und um eine Revolution gegen eine ungerechte Herrschaft zu unterstützen sind sie jederzeit bereit.

Wer voller Forscherdrang und guter Hoffnung steckt und sich nicht unterkriegen lässt, wird leicht das Wohlwollen eines bronzenen Drachen erlangen. Ebenso wenig wird ein Ersuchen um Hilfe gegen Unterdrückung und Machtmissbrauch auf taube Ohren stoßen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bronzedrachen sind durchschnittlich mächtig und erhalten keine Änderungen auf ihre Kampfwerte. Sie sind immun gegen Schallangriffe und können unter Wasser atmen, erleiden aber doppelten Schaden durch erdbasierte Angriffe.

Bronzene Drachenwelpen sind geborene Schwimmer und können im Wasser genauso gut kämpfen wie an Land.

Junge Bronzedrachen können zusätzlich nach Belieben Wasser teilen, wie durch den Zauber, wenn ihnen ein Wurf auf GEI+GE gelingt. Die Schneise ist dabei allerdings so breit wie der Drache selbst.

Ein **erwachsener Bronzedrache** kann außerdem einmal alle 24 Stunden eine Kreatur automatisch wiederbeleben wie durch den Zauber.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines Bronzedrachen ist ein Kegel aus Schall, dessen Vibrationen lebende wie leblose Materie schlicht zerreißen. Überlebende berichten, der Schall klänge wie das Läuten einer großen Glocke.

BLEIDRACHEN

Bleierne Drachen sind erstaunlich schlank gebaut. Mit seinem relativ langen Hals, Schwanz und Gliedmaßen wirkt ein Bleidrache ziemlich groß und kann es von der Körperlänge her locker mit einem Goldenen aufnehmen, obwohl er gerade mal etwas schwerer als ein Bronzdrache ist. Vor allem auf dem Rücken haben Bleidrachen eher größere, plattenartige Schuppen, kleinere Schuppen gehen ziemlich glatt ineinander über. Jüngere Bleidrachen haben sehr dunkel graue und nur matt metallisch glänzende Schuppen. Im Alter wird der Grauton heller und der Metallglanz noch matter, dass man ihn kaum noch bemerkt. Bei ganz alten Bleidrachen wird der Effekt durch eine weißliche Patina noch verstärkt. Wegen dieser Optik sind Bleidrachen von Unkundigen schon oft für „Graue Drachen“ gehalten worden (die es als Spezies nicht gibt), und man trat ihnen demzufolge wie bösen „farbigen“ Drachen entgegen. Ihre grimmige Wesensart trägt leider in der Regel auch nicht dazu bei, dass sie schnell als eigentlich gute Drachen erkannt werden.

Allerdings ist der würzige Rauchgeruch, den Bleidrachen verbreiten, und der an Räucherwerk erinnert, ganz angenehm.

LEBENSRAUM

Zwar sind Bleidrachen häufig unterwegs und auf der Jagd nach Übeltätern, trotzdem richten sie sich gerne eine Operationsbasis ein. Dabei sollte es sich um eine trockene und schwer zugängliche Gegend handeln. Schluchten, Canyons und abgelegene Täler sind für Bleidrachen ideal, und eine einfache Höhle reicht als Unterschlupf. Auf Gesellschaft legen sie keinen Wert und Eindringlinge werden sie versuchen, möglichst schnell zum Gehen zu bewegen (wobei sie zumindest bei böartigen Wesen auch vor gewalttätigen Maßnahmen nicht zurückschrecken).

PERSÖNLICHKEIT

Bleidrachen haben nicht viel Sinn für Humor, gehen streng mit sich und anderen ins Gericht und sind unnachgiebig in ihren Entschlüssen. Bleidrachen lügen niemals, denn sie verachten Ehrlosigkeit, Falschheit und Unrecht. Daher

ist ein Bleierner Drache oft unterwegs, um Ungeheuer und Übeltäter zu jagen. Ein eventuelles Kopfgeld betrachtet er dabei als willkommenen Bonus.

Wenn einem Unrecht getan wurde und man ehrlich und anständig ist, dann kann man sicherlich auf die Hilfe eines Bleidrachen zählen. Auch Charaktere, deren Integrität ohne Zweifel ist, können sein Vertrauen gewinnen, häufig Leute des Gesetzes – wobei Bleidrachen die Rechtsprechung von Zweibeinern generell etwas lasch finden.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bleidrachen sind recht mächtige Wesen und erhalten je +1 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen erdbasierende Angriffe und gegen Gift, erleiden doppelten Schaden durch Säure und können absolut nicht schwimmen. Sie ziehen es vor, sich von Wasser fernzuhalten und vermeiden es in der Regel sogar, größere Gewässer zu überfliegen.

Bereits **Bleidrachenwelpen** haben ein ausgeprägtes Gespür für Lügen und erhalten +5 auf alle Proben, um eine Lüge zu erkennen. Jungdrachen erhalten einen Bonus von +10 und erwachsene einen von +15.

Junge Bleidrachen können sich außerdem einmal alle 24 Stunden mit einem Schwerkraftfeld umgeben, das VE x 5 Meter um sie herum reicht und GEI Kampfrunden lang hält. Alle Wesen in diesem Bereich können sich nur noch mit halbem Laufen-Wert bewegen. Der Drache kann sich selbst und bis zu VE x 2 Verbündete von dem Effekt ausnehmen.

Ein **erwachsener Bleidrache** kann zusätzlich einmal pro Kampf den Erdboden selbst unter einem Ziel aufreißen lassen, was in allen sonstigen Belangen wie der Zauber *Erdsplalt* funktioniert.

ODEMWAFFE

Als Odemwaffe kann ein Bleidrache mit einem lauten Knallen eine Ladung Bleikörnchen auf sein Ziel ausstoßen. Als Ankündigung ihrer Odemwaffe lassen Bleidrachen vorher gerne ihren Kiefer knacksen.

SILBERDRACHEN

Silberne Drachen sind eine große und schlanke Drachenspezies mit ausgeprägten schnäuzerähnlichen Tastbarteln und sehr kleinen Schuppen, so dass ihre Haut fast gleichmäßig wirkt. Jüngere Drachen haben einen so reinen Silberglanz, dass sie beinahe flüssig wirken. Bei älteren Drachen werden die Schuppen etwas deutlicher und der Glanz wird matter, annähernd platinartig. Sehr alte Silberdrachen haben eine schwärzlich-braune Patina, die ihre Schuppenränder und beanspruchte Körperpartien nachzeichnet.

Silberdrachen haben einen scharfen und frischen minzartigen Geruch.

LEBENSRAUM

Silberdrachen suchen die Abgeschiedenheit und ziehen sich daher typischerweise auf die höchsten Berggipfel zurück. Eine einfache Höhle reicht ihnen dort als Unterschlupf, gerne haben sie aber mehr als eine. Auch Gletscherspalten bieten ihnen willkommenen Wohnraum.

Trotz ihrer eremitischen Lebensweise sind sie aber Fremden gegenüber nicht abweisend. Im Gegenteil, sie heißen prinzipiell jeden Besucher willkommen, der sich die Mühe macht, sie aufzusuchen.

PERSÖNLICHKEIT

Silberdrachen sind philosophisch, asketisch und meistens in tiefe Gedanken über das Universum und das Dasein aller Dinge versunken. Entsprechend sprechen sie gerne in Rätseln, schweifen im Gespräch oft vom Thema ab und können stundenlang den Himmel betrachten, sowohl tagsüber als auch nachts. Silberdrachen verspüren keine Gier, sondern verachten Habsucht und Anmaßung. Trotzdem legen sie Horte an, welche sie aber mehr als „Halden“ betrachten. Sie tun das eher, um Reichtümer und insbesondere gefährliche Magie aus der Reichweite der Menschen zu entziehen. Dort oben auf seinem Berggipfel haben sie für den Drachen ohnehin keinen Wert, und Silberdrachen haben auch keinen großen Drang, ihre Horte zu beschützen, außer zu dem Zweck, schwächere Seelen vor ihrem verderblichen Einfluss zu schützen.

Die Mühe, die es macht, einen Silberdrachen auf seinem Berggipfel aufzusuchen, ist für diesen bereits ein Zeichen, dass jemand mit einem wichtigen Anliegen an sie herantritt. Wenn der Bittstiller außerdem bescheiden auftritt, Geduld walten lässt und sich als philosophisch verständiger Gesprächspartner erweist, kann er sich dem Wohlwollen des Drachen sicher sein.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Silberne gehören zu den mächtigsten Drachen und erhalten je +2 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen Kälte und Gift und können in jeder Umgebung atmen. Sie erhalten doppelten Schaden durch Feuer.

Silberdrachenwelpen können auf Wasser in jeder Form wie auf festem Boden laufen, ohne einzusinken. Dies schließt lockeren Schnee und sogar Wolken ein.

Zusätzlich entwickeln bereits **junge Silberdrachen** eine prophetische Gabe und können aus ihren meditativen Visionen und aus den Zeichen des Himmels die Zukunft deuten. Normalerweise geben sie ihre Prophezeiungen nur in kryptischer Form weiter – gewissermaßen als Prüfung, um sich der Zukunft als würdig zu erweisen. Die prophetischen Fähigkeiten eines Silberdrachen dürfen selbstverständlich im Ermessen des Spielleiters liegen, aber als Faustregel kann der Drache alle 24 h eine Anzahl Ja/Nein-Fragen entsprechend seiner AU an die Kräfte des Kosmos richten und wahrheitsgemäß beantwortet bekommen. Ein **erwachsener Silberdrache** kann einmal alle 24 Stunden die Zeit selbst einfrieren, wie durch den Zauber *Zeitstopp*. Er kann innerhalb dieser eingefrorenen Zeit eine Anzahl an Kampfunden handeln, die seinem GEI-Wert entspricht.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines Silberdrachen ist ein scharfer Strom aus purem Quecksilber. Silberdrachen setzen ihre Odemwaffe sehr vorsichtig ein, weil jede Stelle, die von ihr getroffen wird, durch das giftige Quecksilber auf Jahre hinweg verseucht ist. Glücklicherweise ist das in den von den Drachen bevorzugten kargen Hochgebirgsregionen kein allzu großes Problem.

GOLDDRACHEN

Goldene Drachen sind groß und von kräftiger Statur. Ihr gesamtes Erscheinungsbild strahlt Pracht und Erhabenheit aus. Viele Golddrachen haben keine typischen ledrigen Drachenschwingen, sondern mächtige gefiederte Flügel. Auch prächtige Federhauben auf dem Kopf oder Federquasten am Schwanz sind keine Seltenheit. Junge Golddrachen haben wie poliert glänzende Schuppen mit nur einem Hauch von goldener Tönung. Wenn sich im Alter der Glanz verliert, wird die goldene Färbung intensiver, aber niemals zeigen die Schuppen eines Golddrachen einen Makel oder eine Verfärbung. Zwar können sich über die Jahrhunderte Ruß und Staub auf dem Körper des Drachen ablagern, doch gibt es keine Verunreinigungen, die ihn dauerhaft beflecken. Golddrachen haben einen charakteristischen Geruch nach Honig und Safran.

LEBENSRAUM

Golddrachen lieben warmes Klima und blühendes Leben. Daher begegnet man ihnen am ehesten in tropischen Dschungeln. Dort bewohnen sie häufig Tempelfestungen, Pagodenanlagen oder Pyramiden, die ihnen von Völkern errichtet wurden, die sie als ihre Schützlinge auserwählt haben. Auch die Priesterschaft dieser Völker frequentiert diese Behausungen, und in der Nähe entstehen oft wahre Dschungelmetropolen, die durch den Schutz des Drachen in Frieden und Wohlstand heranwachsen können.

PERSÖNLICHKEIT

Goldene Drachen interessieren sich sehr für den Glauben der „kleineren“ Völker, auch wenn deren Götter für sie nicht viel Bedeutung haben. Aber sie sind stets bereit, sich einer Gemeinde mit einem guten und ehrenwerten Glauben als Beschützer ihrer Religion anzubieten, woraus sich gelegentlich mit der Zeit ein Regentenstatus über ein ganzes Volk entwickelt. Die meisten Völker, die von einem Golddrachen regiert werden, sind damit recht zufrieden, denn kann man sich einen würdevolleren, ehrenhafteren und weiseren Herrscher wünschen? Dennoch übernimmt ein Goldener Drache nie vollständig die Regierungsgeschäfte einer Zivilisation, sondern legt lieber die Verantwortung in seinem Namen in die Hände würdiger und gläubiger Angehöriger des Adels seiner Zivilisation. Der Drache sieht sich eher als ordnende Macht im Hintergrund,

die nur dann eingreift, wenn seine Leute ein Problem selbst nicht bewältigen können.

Als Außenstehender ist es dementsprechend selten, dass man mit einem Goldenen Drachen direkt sprechen kann. Anliegen werden üblicherweise von einer Priesterschaft an ihn herangetragen. Doch natürlich gibt es auch einzeln lebende oder jüngere Exemplare, die sich nicht mit einem Hofstaat umgeben. Deren gnädige Natur macht sie zwar von vornherein umgänglich, doch sie erwarten, dass man sowohl selbstbewusst als auch respektvoll vor sie tritt. Wie viel Vertrauen er in einen Charakter setzen kann, das spürt der Drache selbst...

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Goldene Drachen gelten als die mächtigsten aller Drachen und erhalten je +3 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen Feuer, Hitze und Lichtangriffe und können niemals geblendet werden. Von Schatten- und Kälteangriffen erhalten sie allerdings doppelten Schaden.

Goldene Drachenwelpen können angeblich in das Herz der Sterblichen sehen. Tatsächlich erkennen sie sofort, ob ein Wesen dem Licht oder der Dunkelheit anhängt. Bei allen anderen spüren sie mit einem erfolgreichen GEI+AU-Wurf, ob sie der Person vertrauen können.

Junge goldene Drachen können außerdem einmal alle 24 Stunden ein Wesen von allem Schaden oder schädlichen Effekten befreien wie durch den Zauber *Allheilung*.

Erwachsene Golddrachen können sich einmal alle 24 Stunden für GEI Kampfrunden mit einer gleißenden Lichtaura VE Meter um sie herum umgeben. Alle Wesen in dem Bereich erhalten jede Runde W20 abwehrbaren Schaden (nicht abwehrbar für Diener und Wesen der Dunkelheit, Wesen und Diener des Lichts sind allerdings nicht betroffen) und müssen jede Runde AGI+HÄ würfeln, um nicht für VE des Drachen in Kampfrunden geblendet zu sein wie durch den Zauber *Blenden*. Bei einem Patzer auf dem AGI+HÄ-Wurf ist die Blendung allerdings permanent, kann aber mit einer *Allheilung* geheilt werden.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines Golddrachen ist pures gleißendes Licht, erbarmungslos brennend wie direkt von der Oberfläche der Sonne.

-DIE CHROMATISCHEN DRACHEN-

WEISSE DRACHEN

Weißer Drachen sind eher klein und schlank, mit recht tierhaften Zügen. Oft erinnert der Kopf eines weißen Drachen an den eines Wolfs. Junge Exemplare dieser Art sind weiß wie frischgefallener Schnee. Im Alter verschmutzt die Farbe ein wenig ins Gelblich-Graue, und sehr alte weiße Drachen haben schmutzig bräunlich-graue Schwielen an den Gelenken und beanspruchten Körperstellen. Weiße Drachen verbreiten einen beißenden Ammoniakgeruch.

LEBENSRAUM

Tundren und Dauerfrostgebiete werden von dieser Drachenart bevorzugt. Sie mögen eher flaches Land oder Waldgebiete, höchstens noch Felsenklüfte. Von Gebirgen halten sie sich eher fern, wegen der dort eventuell lebenden Silberdrachen. Ihre Behausungen sind meist einfache Höhlen, von ihnen selbst in den Dauerfrostboden oder ins Eis eines Gletschers gegraben. Auch unterseeische Zugänge, zum Beispiel in Eisberge oder Fjordhänge, sind nicht selten. Weiße Drachen sind zwar keine echten Wasserdrachen, die meisten jedoch geübte Schwimmer, die gelegentlich sogar im Eismeer nach Beute jagen.

PERSÖNLICHKEIT

Tierhaft, instinktgesteuert, extrem aggressiv und territorial – das sind die Eigenschaften, die man von einem weißen Drachen erwarten kann. Dabei sind sie nicht einmal dumm. Nur treibt sie ihre hohe Reizbarkeit in der Regel dazu, ziemlich blindwütig zu agieren.

Daher ist es auch nicht leicht, mit einem weißen Drachen vernünftig zu reden. Allein die unbefugte Anwesenheit in seinem Revier beschwört schon seinen Zorn herauf. Sollte sich aber einer ausreichend lange in Zaum halten, um mit ihm reden zu können, könnte es sich lohnen, ihm anzubieten, einen seiner verhassten Feinde aus dem Weg zu räumen –

was so ziemlich alles sein dürfte, was in seiner Nachbarschaft lebt.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Trotz ihrer Aggressivität gelten weiße als die schwächsten aller Drachen, und sie erhalten je -3 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen Kälte und können sich mit vollem Laufen-Wert über jede noch so glatte Eisfläche bewegen – selbst wenn diese senkrecht steht. Allerdings erhalten sie doppelten Schaden durch Feuer.

Weißer Drachewelpen können sich mit halbem Laufen-Wert durch Eis und gefrorenen Boden graben und verfügen – wie oben bereits angedeutet – über die Kreaturenfähigkeit Kletterläufer, allerdings nur in Bezug auf Eis und vereiste Oberflächen.

Weißer Jungdrache können zusätzlich mit ihrer Odemwaffe, anstatt Schaden zu machen, eine Fläche mit GE x 3 Meter Radius innerhalb von GE x 5 Metern vereisen. Andere Kreaturen können sich über eine solche Fläche nur mit halbem Laufen-Wert bewegen oder müssen jede Runde AGI+BE würfeln, um nicht auszurutschen und hinzufallen. Bei Temperaturen über dem Gefrierpunkt hält die Eisfläche PE eines Odemwaffen-Wurfs in Kampfunden (x2 in kaltem Klima, /2 bei großer Hitze) – unter dem Gefrierpunkt hält sie leicht mehrere Tage (und verliert eben mit der Zeit ihre Glätte)..

Erwachsene weißer Drache können einmal alle 24 Stunden einen Eissturm heraufbeschwören. Dieser tobt VE x 10 Minuten in einem Gebiet von VE Kilometern Radius. Die Temperatur in diesem Bereich fällt auf extreme Kälte (siehe GRW, S. 85), das Tosen und der Schnee erschweren alle Wahrnehmungswürfe um 4, alle Laufen-Werte sind um 1 gesenkt, für fliegende Wesen zusätzlich halbiert. Normal große und kleinere Wesen können in dem Eissturm überhaupt nicht fliegen.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines weißen Drachen besteht an sich aus nichts weiter als Luft, aber so kalt, dass sie als dampfende, alles gefrierende Flüssigkeit aus seinem Schlund schießt.

SCHWARZE DRACHEN

Schwarze Drachen sind eine eher kleine und kompakte Drachenart mit vielen Merkmalen, die an Krokodile und Alligatoren erinnern, wie zum Beispiel ihre panzerartigen Schuppen, die kurzen Hornkämme auf ihren Rücken, das breite Maul und der allgemein hervorragend ans Wasser angepasste Körperbau. Junge schwarze Drachen haben wie blanklackiert schwarz glänzende Schuppen, doch durch Anlagerung von Algen, Sumpfschlamm und irgendwelchen faulenden Resten nimmt der Körper eines schwarzen Drachen schnell eine grünlich-braune Schwarzfärbung an. Was recht bedauerlich ist, da alte schwarze Drachen ansonsten einen durchaus ansehnlichen samtschwarzen Ton hätten, der kaum noch Licht reflektiert.

Schwarze Drachen verströmen einen fauligen Geruch nach Kloake und Methangas (insbesondere aus dem Maul).

LEBENSRAUM

Schwarze Drachen mögen stehende Gewässer und warmes Klima, daher findet man sie meistens in Sümpfen. Die dichte Vegetation dort, die gute Versteckmöglichkeiten bietet, um sich auf die Lauer zu legen, ist ihnen ebenfalls mehr als nur recht.

Ihre „Behausung“ findet sich meist einfach auf dem Grund eines Tümpels, oder sie errichten sich Nesthügel aus verrottendem Pflanzenmaterial. Dabei haben ihre Verstecke für sie weniger Bedeutung als Schatzkammern, sondern mehr als Vorratslager, und sind voll von irgendwelchen „Häppchen“ die noch ein wenig „reifen“ müssen.

PERSÖNLICHKEIT

Es heißt, dass man mit einem schwarzen Drachen eigentlich ganz gut reden könne, solange er nicht hungrig sei. Das Dumme ist nur, schwarze Drachen sind immer hungrig. Aber dem Drachen eine interessante Köstlichkeit anzubieten könnte tatsächlich dazu führen, dass er davon absieht, einen selbst zur Mahlzeit zu erklären. Dabei sollte man beachten, dass schwarze Drachen auf intensive Aromen stehen, insbesondere der eher fauligen Richtung. Manche schwarze

Drachen haben sich aber auch schon als Süßmäuler erwiesen.

Selbst in bester Stimmung sind schwarze Drachen allerdings sarkastisch und makaber. Besondere Freude haben sie daran, in anderen Kreaturen Ekelgefühle auszulösen. Sie selbst sind nicht imstande, Ekel zu empfinden und sind fasziniert von solchen Reaktionen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schwarze Drachen gehören zu einer der schwächeren Spezies und erhalten je -2 auf ihren Schlägen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind allerdings immun gegen Säure und Krankheit und können unter Wasser atmen. Doppelten Schaden erhalten sie durch Schallangriffe.

Schwarze Drachenwelpen können als geborene Schwimmer ohne Abzüge unter Wasser kämpfen und erhalten außerdem +8 auf alle Würfe, um sich in sumpfiger Umgebung zu verstecken.

Junge schwarze Drachen können zusätzlich, anstatt ihre Odemwaffe einzusetzen, sich mit einer Wolke fauligen Gestanks in einem Bereich von VE Metern um sich herum einhüllen, die VE Kampfrunden hält. Jede lebende Kreatur in dieser Wolke muss jede Runde Gift trotzen würfeln. Bei Misserfolg kann die Kreatur nur noch würgen und husten und agiert wie unter dem Zauber *Niesanfall*, bis sie die Wolke wieder verlässt.

Erwachsene schwarze Drachen können einmal alle 24 Stunden auf natürlichem Erdboden (selbst nacktem Fels) eine Sumpfrube erschaffen. Dabei handelt es sich um eine Falle mit einem TW gleich dem VE des Drachen. Kreaturen, die in die Grube geraten, werden festgehalten und müssen sich innerhalb von 3 Kampfrunden mit einem erfolgreichen KÖR+BE-Wurf befreien (folgende Würfe werden kumulativ um 2 erschwert), ansonsten werden sie vollständig unter den Morast gezogen und fangen an zu ertrinken.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines schwarzen Drachen besteht aus einem Schwall ätzender, stinkender Verdauungsflüssigkeit.

GELBE DRACHEN

Gelbe Drachen sind eine mittelgroße und sehr schlanke Drachenspezies, allerdings mit eher kurzen Gliedmaßen. Ihr stromlinienförmiger Körper ist darauf ausgelegt, sich mühelos unter Sand hindurchzuschlängeln. Die Schuppen eines jungen Drachen dieser Spezies haben einen kräftigen dottergelben Farbton, der im Alter abstumpft und sich verdunkelt. Bei älteren Drachen bleibt davon nur noch ein stumpfes sandbraun übrig, daher nennt man gelbe Drachen manchmal auch „braune Drachen“.

Gelbe Drachen haben einen beißenden Essiggeruch.

LEBENSRAUM

Da sie perfekt an ein Leben in lockerem Sand angepasst sind, verwundert es nicht, dass gelbe Drachen Wüstenregionen bevorzugen. Ihre Schlupfwinkel beziehen sie gerne in Ruinen und alten Grabmälern, Symbole für das Versagen und die Vergänglichkeit selbst der größten nicht-drachischen Völker.

Die Ablegenheit und Unwirtlichkeit ihrer bevorzugten Lebensräume trägt auch ihrer Abneigung gegenüber anderen Kreaturen Rechnung, obwohl sie gewisse Sympathien für Plünderer, Desperados und Ausgestoßene empfinden können.

PERSÖNLICHKEIT

Gelbe Drachen empfinden nur Verachtung für die Errungenschaften und Erfolge anderer. Sie sind destruktiv, abweisend und hinterhältig. Ihre Fähigkeit, sich fast unauffindbar im Sand zu verstecken, nutzen sie gerne, um Eindringlinge ohne Vorwarnung anzugreifen.

Wanderer, die einen verirrt oder verbannten Eindruck machen, können allerdings ihre Neugier wecken. Geschichten von Verlust, Versagen und kaltblütiger Rache amüsieren sie, und die Aussicht, Schaden und Zerstörung zu verursachen, könnte einen gelben Drachen

als Verbündeten gewinnen – natürlich gegen reichliches Entgelt und Beuteanteil.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gelbe Drachen sind keine sonderlich mächtige Spezies und erhalten je -1 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen Erdangriffe, benötigen praktisch kein Wasser, können in Sand eingegraben atmen und per Sonar alles wahrnehmen, was Kontakt mit dem Boden hat, solange sie ebenfalls Bodenkontakt haben. Doppelten Schaden erhalten sie durch Wasserangriffe.

Gelbe Drachenwelpen können sich mit vollem Laufen-Wert durch Sand und ähnlichen lockeren Erdboden bewegen. Proben, um einen sich unterirdisch bewegenden gelben Drachen zu bemerken, sind um 4 erschwert.

Junge gelbe Drachen können zusätzlich mit ihrer Odemwaffe, anstatt Schaden an Kreaturen zu verursachen, Stein pulverisieren. In massivem Fels können sie so pro Anwendung Tunnelabschnitte von GE x 5 Metern Länge und GE x 3 Metern Breite bohren. Der schlanke Körper des Drachen passt durch diese Tunnel immer durch.

Alternativ zerfallen alle nichtmagischen Steinobjekte im Bereich der Odemwaffe zu Staub und Trümmern.

Erwachsene gelbe Drachen können außerdem einmal alle 24 Stunden einen Sand- oder Staubsturm verursachen. Dieser tobt VE x 10 Minuten in einem Gebiet von VE Kilometern Radius. Die Luft in diesem Bereich trocknet extrem aus und verursacht an allen Kreaturen im Bereich einmalig Erschöpfungsschaden wie durch einen vollen Tag Wassermangel (siehe GRW, S. 85), das Tosen und der Staub erschweren alle Wahrnehmungswürfe um 4, alle Laufen-Werte sind um 1 gesenkt, für fliegende Wesen zusätzlich halbiert. Normal große und kleinere Wesen können in dem Sandsturm überhaupt nicht fliegen.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines gelben Drachen ist ein kegelförmiger Strahl hochbeschleunigter Sandpartikel.

GRÜNE DRACHEN

Grüne Drachen sind eine mittelgroße und relativ schlanke Art. Junge Exemplare haben helle apfelgrüne Schuppen. Im Alter wird der Grünton dunkler und matter, über ein sattes waldgrün bis zu einem tiefen moosgrün. Manche grüne Drachen lassen Rankpflanzen oder Flechten auf sich wachsen, zur Tarnung und Verzierung, aber die meisten halten sich sehr gründlich gepflegt. In Anbetracht ihrer ansonsten recht gefälligen Farbgebung werden grüne Drachen im Allgemeinen als sehr ästhetisch empfunden. Manche sagen sogar, sie seien die schönsten der chromatischen Drachen. Der Chlorgeruch, der grüne Drachen stets umgibt, ist allerdings gewöhnungsbedürftig, wobei manche sogar diesen ganz angenehm finden.

LEBENSRAUM

Grüne Drachen leben am liebsten in gemäßigten Wäldern und geben sich gerne naturverbunden. Tatsache ist, dass sie in Wäldern gute Versteck- und Rückzugsmöglichkeiten finden und sich auch gerade deswegen nicht als Schänder der Wildnis aufführen. Sie bleiben gerne unauffällig und möchten ihren Wald als ganz normal erscheinen lassen, ohne Hinweise darauf, dass er von einem Drachen bewohnt wird. Einzig die Vorliebe von grünen Drachen, mit nicht-drachischen Kreaturen Nachwuchs zu zeugen, führt zu einem verräterisch häufigen Auftreten von Halb-Drachen.

PERSÖNLICHKEIT

Auch wenn grüne Drachen Wert auf ihr Äußeres legen, sind sie doch nicht eitel. Im Gegenteil, sie sind voll kritikfähig und nehmen gerne Vorschläge an, ein angenehmes Erscheinungsbild zu vermitteln. Immerhin ist die Partnersuche die wichtigste Aktivität für derart seltene Geschöpfe wie Drachen. Dabei kommen bei Mangel an drachischen Partnern – der immer besteht – natürlich auch ansprechende Exemplare anderer Spezies in Frage. Mit Gestaltwandlungsfähigkeiten (s.u.) stehen Drachen damit immerhin alle Möglichkeiten offen. Warum diese nicht nutzen? Daher ist grünen Drachen eine gewinnende Optik so wichtig. Willige Partner sind stets bevorzugt. Allerdings akzeptiert ein grüner Drache natürlich kein Nein...

Dies alles bedeutet außerdem, dass sich grüne Drachen gerne in die Angelegenheiten nahegelegener Ortschaften involvieren. Dabei bleiben sie lieber unerkannt, bevorzugen diplomatisches Vorgehen und bauen Netzwerke aus Kontakten und Intrigen auf, die ihnen letztendlich ermöglichen sollen, aus dem Hintergrund heraus alles mit den Bewohnern der Umgebung tun zu können, was sie wollen.

Es mag recht leicht erscheinen, einen grünen Drachen für sich zu gewinnen, indem man ihm angenehme Gesellschaft bietet, aber man sollte nicht den Fehler machen, ihn für vertrauensselig zu halten, seine Vorsicht zu unterschätzen – oder seinen Anspruch darauf, wie weit er gehen darf!

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Grüne Drachen gelten als geradezu beispielhaft durchschnittliche Drachen und erhalten keine Modifikationen auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen Säure und Gift, und sie erhalten doppelten Schaden durch Blitze

Grüne Drachenwelpen können sich ohne Abzüge durch schwieriges Gelände bewegen und sogar praktisch unbehindert durch natürliche Vegetation fliegen. Außerdem erhalten sie +3 auf Verstecken-Würfe (Jungdrachen +6, Erwachsene +9) in Waldgebieten.

Junge grüne Drachen können einmal alle 24 Stunden eine Kreatur bezaubern, was wie der Zauber *Freund!* wirkt, wenn dem Ziel GEI+VE misslingt. Der Effekt wirkt auf jede nicht geistesimmune Kreatur.

Erwachsene Messingdrachen können außerdem einmal alle 24 Stunden die Vegetation im Umkreis von VE x 100 Metern zu Wildwuchs anregen und in Sekunden-schnelle der Klimazone entsprechende Schlingpflanzen und Gestrüpp sprießen lassen. Das betroffene Gebiet wird dadurch zu schwierigem Gelände, alle Laufen-Werte am Boden werden um 1 reduziert, Entdecken-Würfe werden um 4 erschwert und Distanz-abzüge verdoppelt. In natürlichem Gebiet bleibt der Effekt eine ganze Jahreszeit lang bestehen, in Gebieten, die eigentlich keine Vegetation tragen könne, zerfällt der Wildwuchs nach VE Stunden und hinterlässt ein Gewirr abgestorbenen Pflanzenmaterials.

ODEMWAFFE

Grüne Drachen können eine Wolke korrosiven und giftigen Chlorgases als Odemwaffe ausstoßen.

BLAUE DRACHEN

Blaue Drachen sind durchschnittlich groß und stämmig gebaut. Obwohl sie eigentlich nicht als Wasserdrachen eingeordnet werden, ist ihr Körper bestens ans Schwimmen angepasst, dank Schwimmhäuten zwischen ihren breiten Pranken und kräftigem Ruderschwanz. Allerdings ziehen sie es vor, sich fliegend fortzubewegen, und sie haben entsprechend mächtige Schwingen. Jüngere Exemplare haben helle himmelblaue Schuppen, die im Alter nachdunkeln, über ein prächtiges Königsblau bis zum fast schwarzen Mitternachtsblau der ältesten blauen Drachen. Da sich ein blauer Drache außerdem in der Regel sehr eifrig pflegt, bietet er prinzipiell einen imposanten Eindruck. Wer grüne Drachen nicht für die schönsten der chromatischen Drachen hält, hält wahrscheinlich die blauen Drachen dafür. Der Ozongeruch elektrisierter Luft umgibt diese Drachen.

LEBENSRAUM

Blaue Drachen lieben die Weite des Meeres und den Himmel über der See, aber auch sie brauchen gelegentlich ein trockenes Fleckchen. Am liebsten erwählen sie sich dafür eine einsame Insel, ein Fleckchen Land, das ganz ihnen gehört. Ein solches abgeschiedenes und klar begrenztes Stück Land ist genau das Richtige, um sich dort als absoluter Herrscher zu fühlen und es nach seinem Willen zu formen. Bewohner „niedererer“ Spezies werden von ihnen durchaus toleriert – sofern sie sich dem Drachen unterwerfen und ihm als höchsten Herrscher huldigen. Somit steht älteren blauen Drachen oft eine durch Fronarbeit errichtete und gut ausgebaute Festung oder ein Palast zur Verfügung.

PERSÖNLICHKEIT

Es ist schwer, eine Kreatur zu finden, die mehr von sich selbst eingenommen ist als ein blauer Drache. Er beansprucht für sich, alles in seinem Reich unter absoluter Kontrolle zu haben und duldet nicht die kleinste Respektlosigkeit. Manche blaue Drachen werden mit der Zeit extrem paranoid, andere im Gegensatz dazu nachlässig und leichtsinnig, im Vertrauen darauf, dass ihnen ja nichts misslingen kann.

Um mit einem blauen Drachen zu verhandeln appelliert man am besten an seine Eitelkeit, denn für Schmeicheleien sind sie höchst empfänglich. Allerdings sollte man darauf achten, dass man nichts von ihm verlangt, was unter seiner Würde ist.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blaue Drachen sind relativ mächtig und erhalten je +1 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen Blitze und gegen jegliche Auswirkungen von starkem Wind. Von Säureangriffen erhalten sie allerdings doppelten Schaden.

Blaue Drachenwelpen können von Natur aus schwimmen und erleiden keinerlei Mali in Wasser, abgesehen davon, dass sie unter Wasser nicht atmen können. Allerdings können sie die Luft KÖR+HÄ x 10 Kampfrunden lang anhalten, bevor sie Proben gegen Ertrinken machen müssen.

Junge blaue Drachen können zusätzlich nach Belieben ihre Sinne an jeden Ort im Umkreis von VE x 100 Metern versetzen. Sie bleiben dabei bei vollem Bewusstsein, müssen sich jedoch konzentrieren.

Erwachsene blaue Drachen können außerdem einmal alle 24 Stunden einen Gewittersturm verursachen. Dieser tobt VE x 10 Minuten in einem Gebiet von VE Kilometern Radius. Das Tosen und der Donner erschweren alle Wahrnehmungswürfe um 4, alle Laufen-Werte sind um 1 gesenkt, für fliegende Wesen zusätzlich halbiert. Normal große und kleinere Wesen können in dem Sturm überhaupt nicht fliegen. Der Drache kann die Windrichtung beliebig kontrollieren und so jede Runde als Aktion z.B. fliegende Objekte oder Schiffe GEI+AU Meter in eine gewünschte Richtung treiben (Handwerk (Seefahrer) oder KÖR+BE gegen GEI+AU des Drachen, um zu widerstehen). Alternativ kann der Drache auch Bäume oder ähnliches auf Gegner stürzen lassen (Schaden wie Sturzschaden entsprechend der Fallhöhe) oder einen Blitz auf ein einzelnes Ziel im Bereich des Sturms lenken, was Schaden wie seine Odemwaffe verursacht.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines blauen Drachen ist ein Bündel krachend zuckender Blitze. Diese Odemwaffe funktioniert uneingeschränkt auch unter Wasser.

PURPURNE DRACHEN

Purpurdrachen sind eine große und schlanke Drachenspezies. In jungen Jahren haben ihre Schuppen ein helles Blauviolett, das im Alter rötlicher und dunkler, bis zu einem satten Purpur wird (ganz alte Drachen erreichen sogar Magentatöne). Purpurne Drachen könnten also tatsächlich recht schön sein, wenn sie so viel Wert auf Körperpflege legen würden wie grüne oder blaue Drachen. Typischerweise verblasst aber ihre schöne lila Farbe unter einer Schicht aus Staub und Schmutz, in der sich außerdem Flechten, Pilze, Moose und Schimmel ansiedeln und dem Drachen mit der Zeit ein bizarres, vielfarbiges Muster verleihen.

Das gammelige Aroma dieser Moderschicht wird zwar meistens vom Eigengeruch des Drachen überdeckt, aber dieser dumpf-chemische Geruch nach Lösungsmitteln wird auch nicht von jedem als angenehm empfunden.

LEBENSRAUM

Purpurne Drachen zieht es in die Dunkelheit tief unter der Erdoberfläche, und sie wählen sich am liebsten finstere Höhlen, Tunnel und Katakomben als ihre Wohnorte aus. Idealerweise sollten irgendwelche leicht kontrollierbaren Kreaturen in der Nähe leben, die der Drache in seine Dienste zwingen kann. Von diesen lässt er sich bewachen, Futter und Schätze heranschaffen, seinen Schlafplatz ausbauen und weitere Kreaturen unterwerfen. Mit der Zeit wächst so ein ansehnlicher Komplex heran, eine unterirdische Festung des Bösen und Stützpunkt für plündernde Horden, mit dem Drachen als Dreh- und Angelpunkt.

PERSÖNLICHKEIT

An sich sind Purpurdrachen ziemlich stur und übellaunig und wollen am liebsten nur in Ruhe gelassen werden. Allerdings hieße das auch, dass sie alle möglichen Tätigkeiten selbst verrichten müssten. Daher sind sie trotz allem bereit, sich mit anderen Wesen abzugeben und tun, was nötig ist, um ausreichend Sklaven zu haben. Wer ihn zufriedenstellt, genießt dabei durchaus seinen Schutz, darf die Peitsche über anderen Sklaven schwingen und erhält vielleicht sogar einen kleinen Anteil aus erbeutetem Plündergut.

Zwar neigen purpurne Drachen dazu, kurzen Prozess mit Störenfriedern zu machen, wenn sie

ihm zu sehr auf die Nerven gehen, aber ihm anzubieten, lästige Arbeiten abzunehmen oder gar Sklaven zu beschaffen, wird immer auf sein Interesse stoßen. Dämonologen oder Nekromanten, die gehorsame Arbeitskräfte beschwören können, können eventuell sogar eine Anstellung in hochrangiger Position unter seinem Befehl aushandeln.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Purpurne Drachen sind ziemlich mächtig und erhalten +2 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen Schattenangriffe, können sich mit halbem Laufen-Wert selbst durch hartes Gestein graben und erhalten doppelten Schaden durch Lichtangriffe.

Der Geruch eines **Purpurdrachenwelpen** wirkt ermüdend. Jede Kreatur innerhalb von VE Metern zum Drachen erhält -1 auf alle geistigen Würfe (einschließlich Zaubers). Als Aktion kann der Drache die Wirkung verstärken, so dass jedes Wesen im Bereich GEI+HÄ würfeln muss, um nicht wie unter Wirkung des Zaubers *Einschläfern* einzuschlafen.

Junge purpurne Drachen können zusätzlich, anstatt ihre Odemwaffe einzusetzen, sich mit Dunkelheit in einem Bereich von VE Metern um sich herum einhüllen, die VE Kampfrunden hält. Diese Dunkelheit löscht zwar keine Lichtquellen, schirmt sie aber so ab, dass sie den Bereich nicht erhellen können. Selbst magische Lichtquellen sind betroffen, und sogar Dunkelsicht kann sie nicht durchdringen – außer die des Drachen.

Erwachsene purpurne Drachen können außerdem einmal pro Tag ein Erdbeben auslösen, das das Erdreich VE x 10 Meter um sie herum erschüttert. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen AGI+BE würfeln, um nicht zu Boden zu fallen. Wände und zerstörbare Dungeonelemente erhalten Schaden wie durch die Odemwaffe des Drachen (Abwehr ist ggf. zulässig). Unterirdisch befindliche Kreaturen werden von herabstürzenden Trümmern und Schutt betroffen, was (abwehrbaren) Schaden wie durch die Odemwaffe des Drachen verursacht. Schließlich kann der Drache im Bereich VE Erdspalten aufreißen lassen, wie durch den Zauber *Erdspalt*.

ODEMWAFFE

Die Odemwaffe eines purpurnen Drachen ist ein Hauch lebenskraftauslöschender Finsternis.

ROTE DRACHEN

Rote Drachen sind groß und relativ schlank im Vergleich zu anderen Drachen. Jüngere Drachen sind ziemlich grell orangerot bis zinnoberrot gefärbt. Im Alter dunkelt die Farbe der Schuppen nach, über karmin- und kirschrot bis zu einem dunklen blutrot. Außerdem bleiben im Laufe der Zeit Rückstände aus geschmolzenem und erstarrten Gestein und Metall an den Schuppen haften, so dass der Drache immer mehr wie schwarz, silbern und golden marmoriert wirkt. Ein beißender Geruch nach Rauch und Schwefel ist typisch für rote Drachen.

LEBENSRAUM

Rote Drachen suchen sich am liebsten Orte mit starker vulkanischer Aktivität als Territorium, wie Kraterfelder, Magmahöhlen und Lavaseen. Dass solche Areale selten anderen Wesen als Heimstatt dienen, ist ein willkommener Bonus, denn Fremdlinge sind in ihrem Revier nicht willkommen und werden oft ohne Vorwarnung angegriffen. Daher leben rote Drachen in der Regel alleine, und das ist ihnen auch lieber so. Große Ansprüche auf Einrichtung legen sie auch nicht – eine einfache Vulkanhöhle reicht. Eventuell formen sie sich ihre Behausung mit erkaltender Lava zurecht, und auch eine Badegelegenheit ist willkommen, zum Beispiel ein Magmasee oder eine Kuhle, in der sie Edelmetall aus ihrem Schatzhort schmelzen können für ein erfrischendes Bad in flüssigem Gold.

PERSÖNLICHKEIT

Zum einen verlassen rote Drachen ihren Unterschlupf nur ungern, aus Sorge, irgendjemand könnte ihn trotz dessen Abgeschiedenheit zufällig finden und etwas von den dort gelagerten Schätzen stehlen. Andererseits drängt es einen roten Drachen auch immer wieder auf Beutezug, um Nahrung und weitere Schätze zu sammeln, idealerweise das eine mit dem anderen verbindend. Bekanntlich sind ja die meisten Drachen recht versessen auf Gold, Juwelen und Reichtümer, aber rote Drachen sind mit Abstand am besessensten von ihren Horten.

Der einzige Grund, warum ein roter Drache sich auch nur von dem geringsten Teil seiner Reichtümer trennen könnte (oder auch nur sein absolutes Misstrauen gegenüber anderen Kreaturen für einen kurzen Moment aussetzen), ist die Aussicht auf noch mehr Schätze. Ebenso ist es möglich, durch das Anbieten von (viel!) Gold und Edelsteinen, den Zorn eines roten Drachen zu besänftigen, so dass er einen seiner Gnade ausgelieferten lebendig ziehen lässt.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rote Drachen sind zu Recht als einer der mächtigsten Drachentypen gefürchtet und erhalten je +3 auf ihren Schlagen-, Schießen- und Abwehr-Wert. Sie sind immun gegen Feuer und Hitze und können in Lava schwimmen. Durch Kälteangriffe erhalten sie allerdings doppelten Schaden.

Bereits **rote Drachenwelpen** haben ein unheimliches Gespür für ihren Besitz und merken mit einem GEI+VE-Wurf, wenn auch nur eine einzige Münze davon fehlt. Ein Beutestück, dass sie als abhanden bemerkt haben, können sie zielsicher innerhalb von VE x 100 Metern aufspüren.

Junge rote Drachen können mit ihrer Odemwaffe pro Anwendung HÄ x 1 Kubikmeter Metall und sogar Stein schmelzen, und so Tunnel in Felsen brennen oder Fallgruben mit Lava oder geschmolzenem Metall anlegen. In der Regel bleibt geschmolzene Substanz für HÄ Stunden flüssig und macht Schaden wie ein Flammeninferno (siehe GRW, S. 84). Kurz bevor das Material erstarrt, kann der Drache es handwerklich in Form modellieren.

Erwachsene rote Drachen können sich einmal pro Tag für VE Kampfrunden mit einer Aura sengender Hitze GEI Meter um sich herum umgeben. Jedes Wesen in diesem Bereich erhält Schaden, als würde es in einem brennenden Haus stehen (siehe GRW, S. 84).

ODEMWAFFE

Ein roter Drache atmet sengende Flammen als Odemwaffe auf seine Opfer, schlicht und einfach.

-DRACHENBLUT UND DRACHENSCHUPPEN-

MEHRFARBIGE DRACHEN

Drachen verschiedener Färbung können sich untereinander fortpflanzen, und dies passiert häufiger als man meinen könnte, denn die eventuell aus solchen Verbindungen entstehenden mehrfarbigen Drachen sind durchaus mächtig und angesehen. Allerdings ist das Schlüpfen eines mehrfarbigen Drachen ein höchst seltenes Ereignis. Die meisten Nachkommen aus der Verbindung unterschiedlicher Drachenspezies gehören entweder der Spezies des einen oder des anderen Elternteils an.

Ein echter mehrfarbiger Drache vereint die Farben seiner beiden Eltern in einem zufälligen Muster. Typisch sind Streifen, Flecken, Schecken oder Netzmuster. Auch drei oder mehr Farben sind möglich, wenn einer der Elternteile selbst ein mehrfarbiger ist. Allerdings hat ein mehrfarbiger Drache nie die Farben von nur einem Elternteil.

Beispielsweise können ein grün-schwarzer und ein rot-eiserner Drache (was zumindest theoretisch durchaus möglich ist!) nur grün-rote, schwarz-rote, grün-eiserne oder schwarz-eiserne (oder eben drei- oder gar vierfarbige) Nachkommen haben, nicht aber wiederum grün-schwarze oder rot-eiserne.

Ein mehrfarbiger Drache hat die Odemwaffe eines seiner Elternteile und auch die entsprechenden Immunitäten und Anfälligkeiten. Diese Grundlagen sind fest miteinander verbunden. Ein mehrfarbiger Drache mit der Odemwaffe eines roten Drachen hat auch die Immunitäten und Anfälligkeiten eines roten Drachen – wobei die Odemwaffe durchaus mit Energien der anderen Drachenfarben, die er in sich vereint, durchmischt sein kann. Regeltechnisch bleibt dies jedoch irrelevant.

GESTALTWANDEL

Verschiedentlich wird Drachen die Fähigkeit nachgesagt, ihre Gestalt zu verändern, und in der Tat verfügen manche über derartige Möglichkeiten. Offensichtlich ist dies aber eine erlernte Fähigkeit, die Disziplin, Zeit und einen Lehrmeister erfordert. Daher muss Gestaltwandlung einen praktischen Nutzen versprechen, bevor ein Drache sich die Mühe

Auf jeder Altersstufe kann sich ein mehrfarbiger Drache für eine Sonderfähigkeit, die ihm seine Farben bieten, entscheiden, unabhängig davon, welche Odemwaffe er hat oder über welche Sonderfähigkeiten er bereits verfügt. Ein weiß-schwarz-grün-roter Drache könnte also in der Tat den Gasodem eines grünen Drachen, die Schwimmfähigkeit eines schwarzen, den Bodenfrostodem eines weißen und die Hitzeaura eines roten haben.

Die Modifikatoren der Kampfwerte eines mehrfarbigen Drachen entsprechen dem Durchschnitt der Modifikatoren aller Drachenspezies, die er in sich vereint (natürlich gerundet). Der obig genannte weiß-schwarz-grün-rote hätte also $((-3)+(-2)+0+3):4 = -0,5$, also -1 auf Schlagen, Schießen und Abwehr.

Ausgenommen davon sind die legendären Regenbogendrachen, die alle sieben chromatischen Spezies in sich vereinen, oder die Orichalcumdrachen, in denen alle Metaldrachen vereint sind. Diese Wesen haben *alle* Sonderfähigkeiten ihrer vereinten Spezies, können sich jedes Mal entscheiden, welche Odemwaffe sie verwenden und erhalten +5 als Kampfwert-Modifikator. Allerdings haben sie keinerlei besondere Immunitäten oder Anfälligkeiten. Derart mächtige Wesen können das Gleichgewicht des Lichts und der Dunkelheit signifikant verschieben, daher werden bereits mehrfarbige Drachen in der Regel von der jeweiligen Gegenseite erbittert gejagt, um die Geburt eines so mächtigen Feindes frühzeitig zu verhindern.

Wenn sich ein Regenbogendrache und ein Orichalcumdrache vereinen, soll daraus ein „Alldrache“ entstehen können. Aber selbst die ältesten und gelehrtesten Drachen können sich nicht daran erinnern, dass dies jemals geschehen sei, und dementsprechend weiß niemand, zu was so ein Alldrache imstande ist...

macht, sie zu erlernen. Einmal erlernt, verfeinert sich die Fähigkeit mit der Zeit allerdings von selbst. Gestaltwandlung ist eine Aktion, die beliebig oft einsetzbar ist.

Drachenwelpen können sich in der Regel nur in Tiere verwandeln und haben ein Repertoire von maximal VE Formen der Größenkategorien klein oder normal.

Junge Drachen können sich üblicherweise in beliebige Tiere in allen Größen zwischen Winzig und Groß verwandeln, und ihnen

stehen VE bestimmte humanoide Formen zur Verfügung, wobei diese Formen generisch sind und keine bestimmten Personen nachahmen können.

Erwachsene Drachen können sich beliebig in Tiere oder Humanoide verwandeln (aber auch wiederum keine Individuen nachahmen) und können sich VE Gestalten völlig beliebiger Kreaturen auswählen (unter denen dann wiederum eine genaue Nachahmung einer existierenden Person sein kann!).

In verwandelter Gestalt behält der Drache seinen GEI, VE und AU und kann keine seiner Kreaturen- oder Sonderfähigkeiten (außer Dunkelsicht) anwenden. Immunitäten und Anfälligkeiten bleiben jedoch bestehen. In humanoider Gestalt kann der Drache 14 Punkte auf seine Attribute (Max. 10) und 12 Punkte auf die Eigenschaften ST, HÄ, BE und GS verteilen (Max. 12). Die Kampfwerte in humanoider Form werden auf dieser Basis berechnet. Einzig LK bleibt gleich. Drachen vermeiden es aber meistens, in dieser Form zu kämpfen.

Auch in verwandelter Gestalt behält ein Drache stets seinen charakteristischen Geruch, nur jedoch nicht so ausgeprägt.

Messingdrachen erlernen Gestaltwandel recht gerne, da sie in kleineren Gestalten feinere Arbeiten an empfindlicheren Werkstücken ausführen oder von Humanoiden geschriebene Bücher leichter lesen können.

Auch Kupferdrachen erlernen Gestaltwandel sehr häufig, da sie sich gerne in humanoider Gesellschaft aufhalten und mit Bauwerken zurechtkommen müssen, die für Zweibeiner entworfen wurden. Für ihre zweibeinigen Freunde und Gefährten wirken sie so einfach zugänglicher.

Eiserne Drachen verfügen eher selten über Gestaltwandel, manche finden es aber schon praktischer, Schlachtpläne mit humanoiden Kameraden in Gestalt eines menschlichen Feldmarschalls oder ähnlichem zu besprechen. Bronzene Drachen verfügen wiederum sehr häufig über Gestaltwandelfähigkeiten. Als Reisende sind sie so zum Beispiel unauffälliger, sie können sich in unterdrückten Gesellschaften unerkannt bewegen und heimlich Kontakt zu potentiellen Freiheitskämpfern aufnehmen.

Bleierne Drachen sehen selten ein, warum sie andere Gestalten vortäuschen sollen. Allerdings finden einige schon, dass es das Verfolgen und Aufspüren eines Missetäters stark erleichtert, insbesondere das Sammeln von Hinweisen innerhalb der Bevölkerung. Silberne Drachen erlernen gelegentlich Gestaltwandlung. Sie finden, dass es einige

interessante Perspektiven eröffnet, die Welt als Tier oder Humanoider wahrzunehmen. Gerne präsentieren sie sich auch als asketischer Eremit.

Goldene Drachen sehen in Gestaltwandlung nicht so viel Nutzen. Einzig den besseren Zugang zu Zweibeinern sehen sie als Pluspunkt, wenn sie beispielsweise als Missionar oder Hohepriester auftreten.

Weißer Drachen interessieren sich eher für Tierv Verwandlungen, die ihnen helfen könnten, Beute oder Feinde in für Drachen nicht so leicht zugänglichem Gelände zu zerfleischen. Aber meistens reicht ihnen ihre Drachenform. Für schwarze Drachen ist es manchmal ganz interessant zu erfahren, wie bestimmte Dinge mit der Zunge eines Tiers oder eines Menschen schmecken. Außerdem eröffnet Gestaltwandlung ihnen die Möglichkeit, menschliche, elfische, zwergische etc. Speisen zu kosten, ohne gleich eine Panik auszulösen. Aber sonderlich wichtig ist ihnen all dies nicht.

Gelbe Drachen sehen noch weniger Grund, Gestalten von Wesen anzunehmen, die sie verabscheuen. Einzig um Siedlungen auszukundschaften, um dort effektiver Unheil anzurichten, mag ihnen eine solche Fähigkeit von Nutzen sein. Oder um besser mit Plünderern zu kommunizieren, die ihnen dienen.

Grüne Drachen haben dagegen fast immer Gestaltwandelfähigkeiten. So können sie sich nicht nur völlig unauffällig in ihrem Revier bewegen und unerkannt humanoide Gesellschaften infiltrieren, sondern sich auch mit allen möglichen anderen Kreaturen paaren und Halbdrachen zeugen (s.u.).

Die meisten blauen Drachen allerdings werden sich zwar nur selten dazu herablassen, die Gestalt einer niederen Kreatur anzunehmen, erlernen die Fähigkeit aber dennoch – einfach nur, damit sie sie können. Immerhin können sie so die würdigsten ihrer Untertanen damit ehren, mit ihnen Nachkommen von drachischem Blut zu zeugen.

Purpurne Drachen nehmen selten die Mühe auf sich, Gestaltwandlung zu erlernen. Der einzige Nutzen, den sie darin sehen, ist der, dass es einfacher ist, sich klein zu machen, als einen zu engen Tunnel zu vergrößern. Allerdings reicht das einigen auch wiederum als Grund.

Rote Drachen sehen etwas mehr Nutzen im Gestaltwandeln. Verlorenen Schätzen nachzuspüren ist in humanoider Gestalt einfacher, und auch die Möglichkeit, mit Menschen in Kontakt zu treten, um mit ihnen zu handeln, hat sich für den einen oder anderen schon als sehr profitabel erwiesen. Viele rote Drachen befürchten aber, dass sie in schwächerer Gestalt nicht sicher genug und zu leicht zu überrumpeln sind.

HALBDRACHEN

Ein Drache, der über Gestaltwandlung verfügt, kann sich mit jeder lebenden Spezies fortpflanzen, deren Gestalt er anzunehmen imstande ist.

Ein Halbdrache hat die Werte einer entsprechenden Kreatur und erhält die nebenstehend aufgeführten Modifikatoren plus Kreaturenfähigkeiten zusätzlich zu den vorhandenen dazu.

DRACHENLEDER

Die Haut eines Drachen bietet optimales Material für eine Rüstung. Drachenleder ist, richtig bearbeitet, fast so hart wie Stahl und dabei wesentlich leichter und flexibler. Dazu zählen Rüstungen aus Drachenhaut natürlich als Lederrüstungen und dürfen entsprechend von Charakteren getragen werden, die von ihrer Klasse her nur Lederrüstungen tragen können. Heiler dürfen sogar Schutzhauben aus Drachenleder tragen.

Die Anzahl an Rüstungen, die aus der Haut eines Drachen hergestellt werden können, richtet sich nach dessen Größe. Für jedes Rüstungsteil ist in untenstehender Tabelle die Anzahl der Einheiten aufgeführt, die benötigt werden, um den Gegenstand herzustellen. Drachenvelpen liefern 10 Einheiten Drachenleder, Jungdrachen 20 Einheiten und erwachsene Drachen 30. Dass der Anstieg linear ist und nicht quadratisch, erklärt sich daraus, dass die weichere Haut jüngerer Drachen in mehr Lagen verarbeitet werden muss, um eine vergleichbar effektive Rüstung ergeben wie die Haut eines alten Drachen.

Kleinere Gegenstände ohne besondere Schutzwirkung wie Handschuhe oder Gürtel benötigen 1 Materialeinheit.

HALBDRACHE					
KÖR:	+0	AGI:	+0	GEI:	+0
ST:	+3	BE:	+0	VE:	+1
HÄ:	+2	GE:	+0	AU:	+1
Bewaffnung:			Panzerung:		
(sofern vorhandene nat. Waffen nicht besser)			(zusätzlich)		
1Biss/2 Klauen (WB+2; GA-1)			Drachenschuppen (PA+2)		
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Angriffe wie der Drachenelternteil				
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Fliegen (nur wenn GK Groß oder größer): Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	Mehrere Angriffe (+2): Kann bei Angriff mit natürlicher Waffe alle übrigen natürlichen Waffen in jeder Runde aktionsfrei einsetzen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Odem: Nur alle 2W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden vom Typ entsprechend der Odemwaffe des Drachenelternteils (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx5m langer Kegel (am Ende GEx3m breit)				
	Immunität: Hat die gleichen Immunitäten wie der Drachenelternteil				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit, wenn der Drachenelternteil ein solches ist. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
	Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen des Lichts, wenn der Drachenelternteil ein solches ist. Angewendete Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.				
Beute:	Wie Basiskreatur				
GH:	+0	GK	wi	EP	+78
	+0		kl		+78
	+0		no		+79
	+1		gr		+96
	+2		ri		+112
	+5		ge		+132

RÜSTUNGEN	PA	BESONDERES	PREIS	BENÖTIGTE EINHEITEN
Drachenlederarmschienen	+1	Diener der Dunkelheit/des Lichts I, Elementare Schadensresistenz 1 (s.u.)	25 GM	4
Drachenlederbeinschienen	+1	Diener der Dunkelheit/des Lichts I, Elementare Schadensresistenz 1 (s.u.)	25 GM	4
Drachenlederhaube	+1	Diener der Dunkelheit/des Lichts I, Elementare Schadensresistenz 1 (s.u.)	20 GM	2
Drachenlederpanzer	+2	Diener der Dunkelheit/des Lichts I, Elementare Schadensresistenz 2 (s.u.)	40 GM	8
Drachenlederschild	+1	Diener der Dunkelheit/des Lichts I, Elementare Schadensresistenz 2 (s.u.)	30 GM	4

Jeder Charakter, der ein Rüstungsteil aus der Haut eines chromatischen Drachen trägt, ist zu behandeln als habe er das Talent DIENER DES LICHTS I, und einer der die Haut eines metallischen Drachen trägt wie ein DIENER DER DUNKELHEIT I. Dieser Rang ist nicht kumulativ mit dem Tragen mehrerer Drachenrüstungsteile, mit tatsächlich vorhandenen Rängen oder Rängen aus tatsächlich verzauberten Gegenständen. Wer Teile von metallischen *und* chromatischen Drachen gleichzeitig trägt, hat aber tatsächlich effektiv *beide* Talente auf Rang I.

Zusätzlich reduziert jedes Rüstungsteil aus Drachenleder sämtlichen Schaden eines bestimmten Schadenstyps automatisch um den in der Tabelle angegebenen Wert, je nach Farbe des Drachenleders:

Messing	Feuer und Dampf
Kupfer	Säure und Gift
Eisen	Feuer und Metallwaffen
Bronze	Schall und Blitz
Blei	Gift und Fallschaden
Silber	Gift und Kälte
Gold	Feuer und Licht
Weiß	Kälte
Schwarz	Säure und Krankheit
Gelb	Fallende Objekte, Austrocknung (einschl. Erschöpfung durch Wassermangel) und Sandangriffe
Grün	Säure und Gift
Blau	Windangriffe und Blitze
Purpur	Fallende Objekte und Schatten
Rot	Feuer

Rüstungen aus mehrfarbiger Drachenhaut orientieren sich hierbei natürlich an den Immunitäten des Drachen und welcher Drachenfarbe diese entsprächen.

HIER GIBT ES DRACHEN!



DIE NORD-

STADT STAND IN FLAMMEN, UND DAS

FEUER BEGANN SCHON AUF'S HAFENVIERTEL ÜBERZU-

GREIFEN. MENSCHEN FLOHEN IN PANIK, ALS PLÖTZLICH EIN

WETTERER SCHEMEN AM HIMMEL ERSCHIEN. WÄHREND EINIGE END-

GÜLTIG VERZWEIFELTEN, RIEFEN WOANDERS WELCHE: "SEHT DOCH! DAS

IST VENDRAYAS, DER KUPFERNE! WIR SIND GERETTET!" LEUTE Hielten INNE

UND JUBELTEN, ALS DER METALDRACHE AUF DIE FLAMMENDE KREATUR IM

NORDEN ZU-SCHOSS. DOCH DER ALTE FISCHER PITT DRÄNGTE DIE UMSTEH-

ENDEN WEITER ZUR FLUCHT. "SEID NICHT DUMM, IHR WELSKÖPFE! ER OPFERT

SICH FÜR UNS, UM UNS MEHR ZEIT ZUR FLUCHT ZU VERSCHAFFEN!" ER

PACKTE EINEN JUNGEN BURSCHENAM ARM, DER WIE ANGEWURZELT

STEHEN BLIEB. "JEDER WEISS DOCH, DASS EINKUPFERDRACHE KEINE

CHANCE GEGEN EINEN AUSGEWACHSENEN ROTEN HAT!"



DUNGEONSLAYERS
FANWERK