

Apep der Ewige

Kaiserdrache und Markwart der Drachensteine

»Seht ihr diesen Menschen [unbedeutend, zerbrechlich]? Die meisten aus seinem Volk sind erbärmlich [Verachtung], aber er ist ein Wissens-Hüter [mächtig, bedeutend, dauerhaft, Erstaunen]. Er sagt, sein Volk [das doch so kurzlebig ist] wisse noch heute, was zur Zeit meiner Jugend [Wärme, Lebensfreude, Abenteuer] gesagt und getan wurde, weil Wissens-Hüter [Weisheit] es festhielten [beschützten, für die Ewigkeit bewahrten]. Er sagt jedoch auch, die Erinnerungen [Wissen, Geschichte] meines Volkes seien [verloren, Herbstblätter], weil wir versäumt haben sie zu hüten [wie einen Schatz].

Das ist jedoch nicht wahr [Dummheit, aber ich habe Nachsicht], denn die erloschenen Leben meines Volkes sind hier, in meiner Schatzkammer [Bibliothek, Wissens-Hort]. Ich kann an ihren Erfahrungen [riechen, schmecken, fühlen] noch heute teilhaben. Dennoch hat dieser Wissens-Hüter [Respekt] vielleicht Recht, wenn er behauptet, ich als einziger würde heute noch [wissen, den Schatz hüten], alle anderen hätten vergessen [leere Leben, Wissen, das schmilzt wie Eis im Frühjahr]. Ich brauche die Menschen [schwach, aber erfinderisch] und ihre Geschichtsschreibung [Wache über den Schatz], damit auch mein Wissen nicht stirbt [verwest], wenn mein Körper vom Himmel fällt.«

—der Kaiserdrache Apep über den Draconiter Eno Kariolinnen, 1027 BF

Der prachtvolle Kaiserdrache Apep [*»rasender Kavernenwächter / Schwellenwart / Marschall fremder Heerscharen«*] gehört zu den ältesten und mächtigsten Wesen Aventuriens. Es heißt, er unterhalte eine Art Hofstaat, und die Würmer der Drachensteine seien seine Späher und Gesandten.

Apep ist arrogant, selbstherrlich und gegenüber denen, die ihm ihren Respekt erweisen, auf herablassende Art wohlwollend. Er legt viel Wert auf seine äußere Erscheinung und weiß, dass sich kein anderes Wesen mit seinem umfassenden Wissen und seiner Macht messen kann. Die Achtung, die ihm andere Drachen entgegenbringen, nährt seine Eitelkeit noch zusätzlich. Unter ihnen gilt er als geistreicher Ratgeber und feuriger Liebhaber, vor allem fürchten sie ihn jedoch wegen der Exempel, die er an seinen Gegnern statuiert.

Apep liebt schöne Dinge – nicht nur Kostbarkeiten aller Art, sondern auch Kunstgegenstände und ‘Wertloses’ wie schön gemaserte Felsbrocken. Was ihm gefällt, nimmt er sich, das Recht dazu leitet er aus der Tatsache ab, dass er den Anblick zu würdigen weiß. Bisweilen reißt ihn die Schönheit von sterblichen Menschen oder Tieren dazu hin, in verwandelter Gestalt mit ihnen Nachkommen in die Welt zu setzen. Auf diese Weise ist er Vater von bereits neun Drachlingen geworden, die sich wegen ihrer Mischlingsherkunft vor dem Vater jedoch stets erst beweisen müssen.

Jahrhunderte lang jagte und tötete Apep die Menschen, in jüngster Zeit hat er sich jedoch mit ihnen arrangiert und im Kampf gegen die Schwarzen Lande sogar ein Bündnis mit ihnen geschlossen. Seitdem führt der Drache – sehr zu seiner Erheiterung – offiziell den Titel ‘Markwart der Drachensteine’. Er selbst sieht sich als Herr der Drachen Nordaventuriens, ist der Hüter verlorenen Wissens und ein höchst unberechenbarer Verbündeter.

Äußere Erscheinung

In den Augen anderer Drachen ist Apep ein stattlicher Anführer auf der Höhe seiner Kraft. Für Menschen ist der Kaiserdrache eine atemberaubende, furchteinflößende Erscheinung, groß wie ein Thorwaler-Schiff und hoch wie ein Turm. Jede seiner Bewegung zeugt von selbstverständlicher, lässiger Eleganz, und seine goldenen Augen brennen sich in den Kopf jedes Menschleins, das er ansieht. Seine mit Öl polierten, rotgoldenen Schuppen schimmern wie Spiegel. Wenn er auffliegt oder landet, biegen sich die Bäume unter seinen Flügelschlägen, und vor der

aufgepeitschten Erde müssen die Menschen ihre Gesichter schützen.

Lebenslauf

Apep schlüpfte **um 800 v.BF** im Gelegetal im nördlichen Raschtulswall, das einst von *Pyrdacors* legendärem Sohn und Marschall *Ancarion dem Roten* [*»Rotmantel, Flammenherr, tobender Vernichter«*] als Brutstätte seiner Nachfahren ausgewählt worden war.

Als Jungdrache durchstreifte er neugierig Aventurien und erklärte schließlich **um 300 v.BF** die Drachensteine wegen ihrer landschaftlichen Schönheit zu seinem Revier. Er unterwarf die ansässigen Drachen und verteidigte das Gebiet konsequent gegen weitere Eindringlinge. Nachdem sein Bruder *Agapyr* [*»Feuerherrscher / Rüstmeister / wachender Statthalter«*] **348 BF** im Kampf gegen Greifen fast zu Tode gekommen war, zerstritt sich Apep über viele Jahrzehnte mit seinem jüngeren Bruder *Atlassar* [*»tanzender Funken / fallender Stern / züngelnder Vertilger vielbeiniger Brut«*], der Rache an den Handlangern *Praios*' nehmen wollte. Apep hielt es für klüger, die Greifen nicht noch mehr zu fordern.

Zwei Jahrhunderte lang war Apep auf der Suche nach einer angemessenen Partnerin abwesend und kehrte erst gegen **700 BF** gemeinsam mit seinem Sohn *Lessankan* [*»Goldjunges / aufkochende Wut / verzehrender Drache des Ostens«*] in sein Revier zurück. Um **790 BF** schickte der Kaiserdrache seinen Sohn aus, der die Reviergrenzen gegen den monströsen Riesenlindwurm *Yofune* [*»Dreikopf / Chaoswurm«*] verteidigen sollte, doch *Lessankan* unterlag im Kampf und konnte nur mit Mühe sein Leben retten. Apep nahm seinem Sohn sein Versagen so übel, dass er ungerührt zusah, wie der junge Drache wochenlang schwer verletzt im Schnee umherkroch. Um **900 BF** kam es endgültig zum Bruch zwischen Vater und Sohn, und *Lessankan* schloss sich kurz darauf Dämonenkaiser *Galotta* an.

In den Schwarzen Landen erkannte Apep eine Gefahr, vor allem in Gestalt des Schwarzen Drachen *Rhazzazor* [*»schwarzstaubiger Albtraum / Schrei der Seelenmühle / Ur-Pestilenz«*], und der Verlust seines Sohnes machte ihm seine eigene Verwundbarkeit bewusst. So forderte er im **Phex 1020 BF** überraschend die Unterwerfung des tobrischen Herzogs *Bernfried von Ehrenstein* (Seite **XXX**). Nach langwierigen Verhandlungen wurde schließlich im **Boron 1021 BF** ein Vertrag geschlossen, der es Flüchtlingen erlaubte, in Apeps Gebiet zu siedeln. Von nun an war den Tobriern die Macht des Drachen eine Hilfe im Kampf gegen die Heptarchen – beispielsweise im **Rahja 1021 BF** bei der Rückeroberung des *Kleinwardsteins*, im **Phex 1025 BF** bei einer Kommandoaktion gegen *Warrunk* oder im **Winter 1027 BF** bei der Bergung der Gebeine des gefallenen Herzogs *Kunibald von Ehrenstein* aus Xeraanien.

Nach dem plötzlichen Tod *Atlassars* **Ende 1032 BF** half Apep **1033 BF** ein verschollenes Geheimnis der drachischen Geschichte wiederzuentdecken und eine große Intrige *Pardonas* (Seite **XXX**) gegen die Drachen Aventuriens zu entlarven. Auch Apeps Sohn *Lessankan* hatte sich *Pardonas* angeschlossen, floh jedoch im Zuge der Ereignisse nach *Zze Tha* und fand dort **1034 BF** sein Schicksal (siehe *Meisterinformationen*).

Apep am Spieltisch

Charakterspiel: Du bist weise, alt, erfahren, ewig, der Herr der Berge, der sich nimmt, was er will, und dessen Willen sich alle unterwerfen. Aber deine Macht hat Grenzen: Dein eigener Sohn hat gewagt, sich dir zu widersetzen. Und du weißt, dass dein Volk nur noch ein Schatten seiner einstigen Größe ist. Manchmal, wenn du den Geschichten deines Karfunkel-Schatzes lauschst, ist dir, als würdest du dich von dir selbst und deinem Volk entfernen, und manchmal bist du nicht sicher, ob du jemals zurückfindest.

Größte Stärke: Apep ist ein Drache. Seine Magie übertrifft die jedes lebenden Menschen mit Leichtigkeit und auch die der meisten anderen Drachen. Zu seinem großen Wissensschatz kommen die hervorragend ausgebildeten Instinkte eines Raubtiers, sodass er im Kampf schier unüberwindbar ist.

Größte Schwäche: Eitelkeit. Apep ist verletzlich, vor allem, wenn es um seinen Sohn Lessankan geht. Von Schönheit wird er unwiderstehlich angezogen, sodass man ihn auf diese Weise in eine Falle locken könnte. Im Moment ist er bereit, Risiken einzugehen, um weitere Drachenkarfunkel zu erbeuten, denn er verzehrt sich nach Wissen aus der Vergangenheit.

Konfliktverhalten: Ignorieren. Gewöhnlich nimmt Apep von Konflikten auf menschlichem Niveau keinerlei Notiz. Höchstens Streitigkeiten mit anderen Drachen bringen ihn dazu, den offenen Kampf am Himmel zu suchen. Sogenannte ‘Drachentöter’ verkohlt er schneller, als sie ihre Waffe ziehen können.

Darstellung

Die meisten winzigen Wesen sind zwar in Apeps Augen seiner Beachtung nicht würdig, wenn er sich jedoch über sie ärgert – beispielsweise, wenn sie ihn unterbrechen – weist er sie in ihre Schranken. Den vorlautesten Sterblichen versetzt er einen lässigen Stups mit der Schwanzspitze, der ihnen die Knochen brechen kann. In Disputen mit menschlichen Gesprächspartnern verliert er rasch die Geduld, wenn sich jemand erlaubt, von seiner Meinung abzuweichen, und beendet die Diskussion abrupt und kommentarlos. Ebenso mag er sich aber auch – ohne erkennbaren Grund – Drachenangelegenheiten zuwenden, um erst Tage später zurückzukehren. Sogar wenn er leise ‘spricht’, fährt seine Gedankenstimme als brüllender Sturm in den Kopf der Sterblichen und droht im ersten Moment ihr Bewusstsein auszulöschen. Die Menschen, zu denen er spricht, bilden sich ein, Worte zu hören, doch diese sind überlagert von vielfältigen, intensiven Sinneseindrücken, Ansichten und Erfahrungen aus Apeps Leben. Der Kaiserdrache hat gelernt, nach jedem Satz innezuhalten, wenn er mit Menschen spricht, um ihnen Zeit zum Verstehen zu geben und zu vermeiden, dass sie den Verstand verlieren.

Zitate

»Ein Drachenleben wird mit hundert Menschenleben aufgewogen.«

XXX Hier könnten noch ein oder zwei Zitate hinzugefügt werden. XXX

Verwendung im Spiel

—**Auftraggeber:** Apep ist immer am Erwerb neuer Schmuckstücke für seine Sammlung interessiert und dabei auch Tauschgeschäften nicht abgeneigt. Besonders Drachenkarfunkel interessieren ihn. Auch sucht er ständig nach Informationen über seinen Sohn Lessankan. Dabei tritt er meist über Eno oder Dracodan an die Helden heran.

—**Informant:** Auf der Suche nach Wissen kann Apep den Helden weiterhelfen, sofern sie den Mut aufbringen, ihn um eine Audienz zu ersuchen. Er kennt Details aus der Geschichte, da er historische Ereignisse selbst mit angesehen hat, und kann die Herkunft von magischen Artefakten und kostbaren Gegenständen fernen Epochen zuordnen. Dazu ist er jedoch selten bereit, ohne einen Gegendienst zu verlangen.

—**Zufallsbegegnung:** Wenn es die Helden in die Drachensteine verschlägt, kann es passieren, dass Apep oder seine Untergebenen von ihnen Wegzoll in Form ihrer gesamten Provianten verlangt und zur Warnung einen Baum vor ihnen in Flammen setzt. Vielleicht sehen sie den mächtigen Drachen aber auch nur aus der Ferne bei der Jagd.

Verbündete und Feinde

—Die **Amazonen von Yeshinna (Schild 82)** unter Hochkönigin *Gilia von Kurkum* (Seite XXX) stehen seit mehr als 500 Jahren unter Apeps besonderem Schutz und erledigen dafür als Tribut Aufgaben für ihn, die er nicht selbst ausführen kann oder will. Oft werden Amazonen zum Drachen gesandt, die sich einer Prüfung stellen wollen oder müssen. Einige konnten sich durch ihre Kampfkraft, Opferbereitschaft und seelische Integrität auf gefährvollen Missionen beweisen – andere starben. Einer der Feinde der Amazonen ist der jähzornige Höhlendrache

Ignithur im Süden der Drachensteine, der immer weder Streit mit Apep sucht.

—Die **Perldrachen** *Mandaylisor* und *Ildracor* (ein Pärchen) sowie *Raspyrrha* (Schwester des treuen Diebesdrachen *Raspyrriz*, der im Winter 1027 BF bei einer Mission in Apeps Auftrag ums Leben kam) gehören zu Apeps Gefolge und werden gelegentlich zur Unterstützung der Menschen im Kampf gegen die Schwarzen Lande, für Flugtransporte oder Beistand im Kampf ausgesandt. Die unkooperativen, arroganten Wesen lassen sich jedoch nur mit Mühe in taktische Pläne integrieren.

—Bei Apep lebt der Draconiter **Eno Kariolinnen** (*966 BF, Thorwaler, ausgezehrt Gesicht, friedfertig, fatalistisch, **Schild 152**). Dort vervollständigt der Historiker sein Meisterwerk (die *Compilatio Historiae Tobriae*), empfängt menschliche Besucher und legt ein gutes Wort für sie ein, wenn ihr Anliegen ehrbar ist. Auch richtet er den Menschen Botschaften des Drachen aus. Den Träger des Löwinnenschwerts *Onyxlöwin* quält noch immer eine dämonische Wunde, die selbst Apep nur teilweise heilen konnte.

—Als Sprachrohr am Hof des tobrischen Herzogs dient Apep sein Sohn und Drachling **Dracodan von Misaquell** (Seite **XXX**). Ihn sollte man auch als erstes nach einer Audienz bei Apep fragen. Gesandter *Bernfried von Ehrensteins* (Seite **XXX**) wiederum ist dessen Vetter Prinz **Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein** (**Schild 153**), der im *Tal der Türme* residiert.

—Apeps älterer Bruder **Agapyr** (*um 900 v.BF, flammendgoldenes Schuppenkleid, Feuerelementarist, gewalttätig, **Drachenschwur 49**) herrscht über den nördlichen Raschtulswall und wird von Visionen kommender Drachenkriege getrieben. Er verteidigt Pyrdacors legendäres Gelegetal und lässt sich von den Feueranbeterinnen von *Tarf'El'Hazaqur Mor* geheimnisvolle Artefakte erschaffen. Wenn es darauf ankäme, würde Agapyr auch gegen seinen Drachenbruder kämpfen.

—Der legendenumwobene Purpurnorm **Isladir der Wurm** (*um 2.100 v.BF **XXX Jahr ist Neusetzung**, interpoliert danach, dass schon die Al'Hani ihn in Quellen erwähnen, mit Daniels Votum »in den letzten Wehen des Zweiten Drachenkriegs«. **XXX**, nachtschwarzes Schuppenkleid, böse, **Schild 170**) ist seit Jahrhunderten Apeps finsterer Widersacher und diesem zauberisch überlegen. Er [*»Schattenherrscher / Sokramurs Wacht / Unerbittlicher Weber«*] haust in unterirdischen Kavernen im westlichen Teil der Drachensteine, zieht seine Kreise aber auch über die Rote und Schwarze Sichel. Doch vieles spricht dafür, dass Isladir Aventurien seit geraumer Zeit verlassen hat. **XXX Man könnte überlegen, ob man aus ihm ein Sternchenmysterium macht XXX**

Was andere über Apep sagen

Eno Kariolinnen: *»Apep ist nicht wie andere Drachen. Er hört zu, versucht Wissen zu bewahren und verlorenes Wissen zurückzugewinnen. Der Traum jedes Historikers! Dieser Drache ist mein Glücksfall. Ich habe so vieles von ihm gelernt – und er von mir.«*

Lessankan: *»Mein Vater sagt, er will in den Spiegel der Vergangenheit [Wissen] blicken, um sein Volk [unvollständig] zu stärken und ihm zu geben, was ihm fehlt. Aber seine Archive [Spiegel, Wissens-Speicher] zeigen ihm immer nur das eigene Bild. Er kennt und sieht immer nur sich selbst, und wenn er etwas sucht, dann nur für sich selbst. Die Vergangenheit [Wissen, Macht], die er sucht, wird er nicht finden.«*

Meisterinformationen

Lessankan*

Apeps Sohn **Lessankan der Goldene** (*um 650 BF, hell-goldfarbene Schuppen, dürr, hektische Bewegungen, hastige Mitteilungsweise, **Drachenschatten 138**) war ein junger Rüpel, der seinem dominanten Vater von jeher die eigene Größe beweisen wollte und ihm dessen fehlende Achtung zutiefst übel nahm. Er war davon überzeugt, seinen Vater hassen zu müssen, wollte ihn töten und seinen Platz einnehmen.

Der eitle Jungdrache war ein fähiger Verwandlungsmagier, wenn auch längst nicht so mächtig wie Apep. Bevorzugt kühlte Lessankan sein Mütchen, indem er Vernichtung unter den Menschen anrichtete. Trotz seines dreisten Gehabes war Lessankan leicht zu verunsichern und zu manipulieren.

Zunächst schlug sich Lessankan auf Galottas Seite, plünderte nach Rhazzazors Tod dessen Hort, anschließend ließ er sich von Pardona verführen. In seiner jugendlichen Unerfahrenheit hatte er noch nicht ganz begriffen, mit welch finsternen Mächten er sich eingelassen hatte. Schließlich unterlag er 1034 BF während der finalen Schlacht um den *Kessel der Urkräfte* im entrückten Zze Tha (siehe **Drachendämmerung**). Sein weiteres Schicksal wird im offiziellen Aventurien nicht mehr thematisiert.

Apep war immer entschlossen, Lessankan zurückzuholen und dessen Ausbildung in seinem Sinn fortzusetzen – oder ihn zu töten. Er wäre dankbar, wenn Helden ihm Kundschaft vom Verbleib seines Sohnes bringen – und zufrieden genug, wenn sie nur Lessankans Karfunkel finden würden.

Schätze in Apeps Hort (Auswahl)

Apeps märchenhafter und durch Magie verborgener Hort am Berg *Apeps Säule* befindet sich in den uralten Überresten einer titanischen Festungsrue (ähnlich *Drakonia*) und birgt neben gewaltigen Mengen an Gold und Geschmeide auch zahllose besondere Schätze und (zum Teil gefährliche) Artefakte:

—Für Historiker interessant: 111 BF zerstörte Apeps Feueratem die Trireme des mittelreichischen Entdeckers *Admiral Jodek*, woraufhin er und viele seiner Mannschaft den Tod fanden. Den Leichnam des Admirals verschleppte der Drache, so dass wohl bis heute dessen Skelett, Brünne, Mantel und Stab Teil des Horts sein dürften.

—*Brosinans Zaubermantel* gehörte einst dem Erzmagier gleichen Namens, der sich als Drachentöter beweisen wollte. Ein Leben lang arbeitete er an dem magischen Artefakt, das seinem Träger einen magischen Rüstungsschutz von +50 verschafft, jedoch (als ungewollter Nebeneffekt) die Klugheit bei jedem Treffer um –1 verringert (solange der Mantel getragen wird). Nach sehr kurzem Kampf wusste Brosinan nicht einmal mehr, was er eigentlich in der Höhle wollte, geschweige denn, wer er war und warum dieser Kaiserdrache ihn mit seinem Feueratem tötete.

—Das *Schwert der Jungfrau* gehörte einst einer jungen Amazone, die vor Apep geprüft werden sollte. In der Nacht vor ihrer Begegnung mit dem Kaiserdrachen stürzte sie sich jedoch aus Angst selbst in ihr Schwert. Seitdem lastet ein Fluch auf der Waffe, die seinen Träger dazu zwingen will, sich selbst zu töten.

—*Zendriks Notizbuch* verfasst selbstständig und ausführlich – in poetischer, manchmal etwas kitschiger Sprache – die Tageserlebnisse seines Trägers. Damit kann ein Held jederzeit wichtige Informationen aus seinen Questen nachlesen (Bonus auf KL-Proben +10). Allerdings notiert das Buch auch persönliche Gedanken seines Trägers, sodass es besser nicht in falsche Hände geraten sollte. Nach genau einem Jahr löscht das Buch alle Seiten und beginnt von vorn mit seinen Aufzeichnungen.

—Der *Reif der Telekinese* gelangte erst vor kurzem in Apeps Hort (siehe **Von eigenen Gnaden 31**). In diesem Stirnreif aus Mondsilber ist der erbsengroße Karfunkelstein des Höhlendrachens *Irfandor* eingearbeitet. Seit dem Erwachen der Drachenseele zucken unruhige Schlieren durch den Stein. Seinem Träger erlaubt der Reif die intuitive Anwendung telekinetischer Magie ähnlich dem MOTORICUS, wobei Nichtmagier die Kosten mit ihrer Lebensenergie bezahlen.

Die Kaverne der Karfunkel

Seit kurzer Zeit – nach Drachenmaßstäben – sammelt Apep die Karfunkel verstorbener Drachen, zunächst nur wegen ihrer Schönheit, im Lauf der Zeit hat er jedoch begriffen, dass er ein

Archiv mit dem Wissen seines Volkes angelegt hat. Im Hort des Kaiserdrachen findet sich dazu ein riesiger natürlicher Saal: die Seelenkaverne (siehe **Schild 177**).

Durch die Karfunkel hat Apep seine magischen Fähigkeiten bedeutend erweitert und einen tiefen Blick in die drachische Geschichte geworfen. Die Geheimnisse einer Vergangenheit, in der die Drachen die Welt beherrscht haben, ziehen Apep jedoch auch mehr und mehr in seinen Bann. Er hütet das Archiv eifersüchtig als seinen kostbarsten Schatz und verlässt immer häufiger seinen Hort, um sich auf die Suche nach weiteren Karfunkeln zu begeben und ihre Geschichten zu erfahren.

Blick in die Zukunft

Die Menschen fürchten, dass Apep das Bündnis rückgängig machen will, das er mit ihnen geschlossen hat. Das stimmt jedoch nicht, weil sich Apep längerfristig von den Menschen Hilfe dabei erhofft, die drachische Vergangenheit zu erkunden – eine Aufgabe, die ihm selbst bisher nur unvollkommen gelingen will. Nachdem er im Verlauf der **Drachenchronik** einen Teil der Bedeutung der drachischen Vergangenheit erkannt hat, arbeitet er daran, auch die anderen Drachen von ihrer Wichtigkeit zu überzeugen.

Zudem wird er zwar nur selten persönlich eingreifen, jedoch den andauernden Kampf Tobriens und des Mittelreichs gegen die Schwarzen Lande beobachten. Und er steht bereit, seine Macht gegen das letzte Aufbäumen der Heptarchen in die Waagschale zu werfen.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX

Apep der Ewige

Titel: Markwart der Reichsmark Drachenstein, Reichsvogt von Ungolfsthann (Hochwohlgeboren), Heerwart Tobriens (Marschall)

Geboren: um 800 v.BF

Größe: >30 Schritt (Länge und Spannweite)

Schuppenfarbe: rotgolden

Augenfarbe: golden

Wichtige Wesenszüge: selbstherrlich, eitel, dominant, streitbar, scharfsinnig, neugierig

Ziele und Motivation: Verteidigung seines Reviers (Machtdominanz), Ergründen der drachischen Vergangenheit (Neugier, Wissensdurst), will seinen Einfluss auf Lessankan zurückgewinnen (Eitelkeit)

Besonderheiten: sein Karfunkel ist hühnereigroß

Verwendung im Spiel: Auftraggeber, Informant, Zufallsbegegnung

Wichtige Publikationen: Kampagne **Die Phileasson-Saga** (1999), **Aventurischer Bote 69** und **73** (1997/1998), **Aventurischer Bote 78** (1999), Spielhilfe **Borbarads Erben** (1999), Abenteuer **Das letzte Banner** in **Kreise der Verdammnis** (2002), Abenteuer **Die Mission des Raspyrriz** in **Drachenodem** (2004), Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica** (2004), Spielhilfe **Schild des Reiches** (2007), Kampagne **Drachenchronik** (2009/2010)

Kurzcharakteristik: vollendeter Drachenherrscher und Verwandlungsmagier, meisterlicher Historiker

Beziehungen: bedeutend

Finanzkraft: gewaltig (Drachenhort)

XXX WERTEKASTEN ENDE XXX