

<p>2 Personen-Feind Drachen-Kultist</p>  <p>Stärke 3</p> <p>Solltest Du im Kampf mit dem Kultisten unterliegen, so verlierst Du ein Leben und wirst ins Gefängnis in der Stadt geworfen. Sollten die Kultisten aus der Stadt verbannt worden sein, so verlierst Du nur ein Leben. Die Kultisten greifen keine Mitglieder ihrer Religion an.</p>	<p>2 Personen-Feind Drachen-Kultist</p>  <p>Stärke 4</p> <p>Solltest Du im Kampf mit dem Kultisten unterliegen, so verlierst Du ein Leben und wirst ins Gefängnis in der Stadt geworfen. Sollten die Kultisten aus der Stadt verbannt worden sein, so verlierst Du nur ein Leben. Die Kultisten greifen keine Mitglieder ihrer Religion an.</p>	<p>4 Fremder Drachen-Missionar</p>  <p>Der Missionar predigt die Lehren des alten Drachen-Kultes. Wurf mit zwei Würfeln unter oder gleich Deiner Talent-Punkte. Gelingt der Wurf, so kannst Du Dich seinem Bann entziehen. Mißlingt er, so glaubst Du allerdings an den Großen Welten-Drachen. Nimm Dir die Karte "Gläubiger des Drachenkultes".</p>	<p>4 Fremder Drachen-Missionar</p>  <p>Der Missionar predigt die Lehren des alten Drachen-Kultes. Wurf mit zwei Würfeln unter oder gleich Deiner Talent-Punkte. Gelingt der Wurf, so kannst Du Dich seinem Bann entziehen. Mißlingt er, so glaubst Du allerdings an den Großen Welten-Drachen. Nimm Dir die Karte "Gläubiger des Drachenkultes".</p>
<p>1 Ereignis Nacht des Tiamat</p>  <p>Es ist die Nacht des Tiamat. Drachenkultisten brennen den Hochtempel nieder, töten den Bischof, besetzen die strategisch wichtigen Orte im Land und übernehmen die Führung des Reiches. Von nun an gilt das „Recht des Drachen“ (siehe Regel-erweiterung).</p>	<p>5 Gegenstand Heilige Schrift</p>  <p>Die heiligen Pergamente machen Dich zum Propheten des Drachenkultes. Jeder Drachen-Kultist schließt sich Deiner Gruppe an und erhöht Deine Stärke um einen. Menschliche Monster-Feinde wie der Bandit, der Meuchler, Männer in Schwarz.... glauben bei einer 6 ebenfalls an den Kult. Die Opfersteine, der schwarze Tempel und der Altar haben keine Wirkung auf Dich.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Curatorenschädel</p>  <p>Der Schädel des alten Curators des Drachenkultes ist immernoch magisch. Manche sagen sogar, daß er noch lebt. Der Schädel verwandelt jedes Buch das Du bei Dir trägst in eine Schriftrolle mit 2 Sprüchen und jedes Pergament in eine Schriftrolle mit einem Spruch. Die „Heilige Schrift“ des Kultes wird nicht verwandelt. Sie hält aber immer einen Zauberspruch für Dich parat.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Opferdolch</p>  <p>Der "Dolch der Verzweiflung" gehörte einst zum Inventar der Hohepriester des Drachenkultes. Kein guter Spieler wird ihn anfassen. Tötet man mit dieser Waffe zu Beginn seines Zuges einen Begleiter, so heilt man ein Leben.</p>
<p>Gläubiger des Drachenkultes</p>  <p>Du glaubst an den Weltendrachen, den Ursprung allen Lebens. Drachen sind Dir heilig. Folgendes gilt für Dich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du kannst nicht guter Gesinnung sein. Wirst oder bist Du gut, so wandelt sich Deine Einstellung in böse. 2. Du bist im Schwarzen Tempel, bei den Opfersteinen und dem Drachenaltar sicher und kannst dort beten wie im Tempel der mittleren Region. 3. Kapelle und Hochtempel sind für Dich tabu. Du verlierst dort ein Leben. 4. Beim Urteil des Richters erhältst Du -1 (bzw. +1) auf Deinen Wurf. 6. Triffst Du auf einen Drachenkultisten so schließt er sich Deiner Gruppe an und erhöht Deine Stärke um einen. 7. Triffst Du auf einen Drachen so findet der Kampf nur bei einer 4-6 statt. Bei einer 1-3 nimmt der Drache keine Notiz. 	<p>Gläubiger des Drachenkultes</p>  <p>Du glaubst an den Weltendrachen, den Ursprung allen Lebens. Drachen sind Dir heilig. Folgendes gilt für Dich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du kannst nicht guter Gesinnung sein. Wirst oder bist Du gut, so wandelt sich Deine Einstellung in böse. 2. Du bist im Schwarzen Tempel, bei den Opfersteinen und dem Drachenaltar sicher und kannst dort beten wie im Tempel der mittleren Region. 3. Kapelle und Hochtempel sind für Dich tabu. Du verlierst dort ein Leben. 4. Beim Urteil des Richters erhältst Du -1 (bzw. +1) auf Deinen Wurf. 6. Triffst Du auf einen Drachenkultisten so schließt er sich Deiner Gruppe an und erhöht Deine Stärke um einen. 7. Triffst Du auf einen Drachen so findet der Kampf nur bei einer 4-6 statt. Bei einer 1-3 nimmt der Drache keine Notiz. 	<p>Gläubiger des Drachenkultes</p>  <p>Du glaubst an den Weltendrachen, den Ursprung allen Lebens. Drachen sind Dir heilig. Folgendes gilt für Dich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du kannst nicht guter Gesinnung sein. Wirst oder bist Du gut, so wandelt sich Deine Einstellung in böse. 2. Du bist im Schwarzen Tempel, bei den Opfersteinen und dem Drachenaltar sicher und kannst dort beten wie im Tempel der mittleren Region. 3. Kapelle und Hochtempel sind für Dich tabu. Du verlierst dort ein Leben. 4. Beim Urteil des Richters erhältst Du -1 (bzw. +1) auf Deinen Wurf. 6. Triffst Du auf einen Drachenkultisten so schließt er sich Deiner Gruppe an und erhöht Deine Stärke um einen. 7. Triffst Du auf einen Drachen so findet der Kampf nur bei einer 4-6 statt. Bei einer 1-3 nimmt der Drache keine Notiz. 	<p>Gläubiger des Drachenkultes</p>  <p>Du glaubst an den Weltendrachen, den Ursprung allen Lebens. Drachen sind Dir heilig. Folgendes gilt für Dich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du kannst nicht guter Gesinnung sein. Wirst oder bist Du gut, so wandelt sich Deine Einstellung in böse. 2. Du bist im Schwarzen Tempel, bei den Opfersteinen und dem Drachenaltar sicher und kannst dort beten wie im Tempel der mittleren Region. 3. Kapelle und Hochtempel sind für Dich tabu. Du verlierst dort ein Leben. 4. Beim Urteil des Richters erhältst Du -1 (bzw. +1) auf Deinen Wurf. 6. Triffst Du auf einen Drachenkultisten so schließt er sich Deiner Gruppe an und erhöht Deine Stärke um einen. 7. Triffst Du auf einen Drachen so findet der Kampf nur bei einer 4-6 statt. Bei einer 1-3 nimmt der Drache keine Notiz.
<p>5 mag. Gegenstand Schriftrolle</p>  <p>In dem brüchigen Pergament kannst Du einen Zauberspruch aus Deinem Geist bannen, sodaß dieser Deinen Geist nicht mehr blockiert. Er dort sicher vor Ausspähungen und Ereignissen wie der magischen Windhose. Wirst Du den Spruch von der Rolle, so zerfällt diese zu Staub.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Schriftrolle</p>  <p>In dem brüchigen Pergament kannst Du einen Zauberspruch aus Deinem Geist bannen, sodaß dieser Deinen Geist nicht mehr blockiert. Er dort sicher vor Ausspähungen und Ereignissen wie der magischen Windhose. Wirst Du den Spruch von der Rolle, so zerfällt diese zu Staub.</p>	<p>Segen</p>  <p>Diese Segnung erlaubt Dir einen beliebigen Wurf zu wiederholen. Das zweite Ergebnis muß Du allerdings akzeptieren. Du kannst nur einen Segen zur Zeit haben.</p>	<p>Segen</p>  <p>Diese Segnung erlaubt Dir einen beliebigen Wurf zu wiederholen. Das zweite Ergebnis muß Du allerdings akzeptieren. Du kannst nur einen Segen zur Zeit haben.</p>

c,d,c,a

c,a,a,d

p,p, ..

<p>5 Begleiter Kronzeuge</p>  <p>Die Nr. 3 der Drachenkultisten will aussteigen. Bringe ihn zum Schloß in der Stadt und Du erhältst eine Schatz-Karte vom Richter. Dieses sehen die Kultisten sehr ungerne. Jedesmal wenn Du eine 1 für Deine Bewegung wirfst, darst Du diese nicht ausführen. Stattdessen greift Dich ein Kultist mit Stärke 3 an. Bei jedem folgenden Angriff steigt seine Stärke um 1. Unterliegst Du im Kampf, so verlierst Du ein Leben oder kannst den Kronzeugen opfern. Du erhältst dann aber einen Steckbrief.</p>	<p>1 Ereignis Kreuzigung</p>  <p>Der wütende Mob jagt über die Region angestachelt von Fremdenhaß und Neid der Drachenkultisten. Alle Fremden in dieser Region werden wahllos gekreuzigt. Nicht gläubige Spieler entkommen mit einigen Wunden dem Inferno, sie verlieren ein Leben.</p>	<p>2 Drachen-Feind Heiliger Drachen</p>  <p>Stärke 7</p> <p>Wer diesen Drachen in die Stadt gelockt hat ist unklar. Allgemein bekannt ist allerdings, daß dieser Drachen per Dekret heilig gesprochen wurde. Jeder Spieler, der den Drachen angreift erhält sofort einen Steckbrief. Dieses gilt nur solange die Drachen-Kultisten an der Macht sind.</p>	<p>4 Fremder Drachen-Täufer</p>  <p>Der Drachen-Tauf-Priester reist durch das Land und tauft Ungläubige mit Drachenblut. Willst Du dem Glauben beitreten, so nimm eine „Gläubiger des Drachenkultes“ Karte. Lehnst Du dieses ab, so erhältst Du ein Fluch. Bist Du bereits Gläubiger, so erhältst Du einen Segen.</p>
<p>6 Ort Pranger</p>  <p>Drachen-Kultisten haben als Abschreckung den Pranger aufgestellt und einen Ketzer hier eingesperrt. Ziehe den nächsten Begleiter aus dem Abenteuer-Stapel und lege ihn unter den Pranger. Du kannst den Begleiter befreien erhältst aber, sollten die Kultisten an der Regierung sein, einen Steckbrief.</p>	<p>6 Ort Drachen-Schrein</p>  <p>Drachen-Kultisten haben den Schrein am Wegesrand errichtet. Du kannst hier beten: 1: Drache (Stärke 7) greift Dich an. 2-3: Bitten wird nicht erhört. 4: Segen (konvertiert zum Drachenkult) 5: + 1 Spruch (konv. zum Drachenkult) 6: + 1 Talent (konv. zum Drachenkult) Der Schrein wird zerstört, wenn die Kultisten die Regierung verlieren.</p>	<p>6 Ort Flüchtlingscamp</p>  <p>Viele der Stadtbewohner sind vor den Drachen-Kultisten geflohen und haben hier ihr neues Heim gefunden. Alle Drachen-Gläubigen die das Camp betreten verlieren ein Leben. Andere dürfen eine Stadt-Karte ziehen, die nur für die Dauer Deines Spielzuges hier verbleibt. Im Camp gilt kein Gesetz.</p>	<p>4 Fremder Drachen-Adlige</p>  <p>Die reiche Adlige sieht ihren Traum in Erfüllung gehen. Sie gibt jedem Gläubigen zwei Goldsäckchen. Zehn Goldsäckchen hat sie insgesamt zu verteilen. Nachdem sie dieses getan hat ist ihr Verarmen zu Ende. Lege die Karte auf den Ablagestapel.</p>
<p>5 Gegenstand Drachenmaske</p>  <p>Da der Drachenkult im Land seit seiner Zerschlagung geächtet ist, haben die Gläubigen ihre Gesichter gerne hinter Masken verborgen. Eine dieser Masken hast Du nun gefunden. Benutzt Du sie, so kannst Du versuchen Dich als Drachengläubiger auszugeben (siehe Karte). Wirf einen Würfel, bei einer 4-6 ist dieser Betrug nicht aufgefallen.</p>	<p>4 Fremder Baron Eckstein</p>  <p>Der verärgerte Baron ist kein Freund der Kultisten. Er bietet Dir ein Darlehen von 3 Goldsäckchen an, wenn Du den Hohepriester der Kultisten tötest. Dieses Darlehen ruht solange der Hohepriester an der Macht ist. Sollte jemand anderes den Priester töten, so mußt Du in der Bank 5 Goldsäckchen zurückzahlen. Nimm eine Loan-Karte.</p>	<p>2 Personen-Feind Drachen-Meuchler</p>  <p>Stärke 3</p> <p>Der fanatische Mörder will alle Nichtgläubigen töten. Solltest Du nicht zum Drachenglauben konvertiert sein, so würfel unter Dein Talent. Gelingt dies nicht, so erhältst Du einen Mahus von -4 auf Dein Wurf im Kampf.</p>	<p>2 Personen-Feind Drachen-Kultist</p>  <p>Stärke 5</p> <p>Solltest Du im Kampf mit dem Kultisten unterliegen, so verlierst Du ein Leben und wirst ins Gefängnis in der Stadt geworfen. Sollten die Kultisten aus der Stadt verbannt worden sein, so verlierst Du nur ein Leben. Die Kultisten greifen keine Mitglieder ihrer Religion an.</p>
<p>4 Fremder Drachen-Missionar</p>  <p>Der Missionar predigt die Lehren des alten Drachen-Kultes. Wirf mit zwei Würfeln unter oder gleich Deiner Talent-Punkte. Gelingt der Wurf, so kannst Du Dich seinem Bann entziehen. Mißlingt er, so glaubst Du allerdings an den Großen Welten-Drachen. Nimm Dir die Karte "Gläubiger des Drachenkultes".</p>	<p>2 Personen-Feind Drachen-Kultist</p>  <p>Stärke 3</p> <p>Solltest Du im Kampf mit dem Kultisten unterliegen, so verlierst Du ein Leben und wirst ins Gefängnis in der Stadt geworfen. Sollten die Kultisten aus der Stadt verbannt worden sein, so verlierst Du nur ein Leben. Die Kultisten greifen keine Mitglieder ihrer Religion an.</p>	<p>2 Personen-Feind Drachen-Kultist</p>  <p>Stärke 4</p> <p>Solltest Du im Kampf mit dem Kultisten unterliegen, so verlierst Du ein Leben und wirst ins Gefängnis in der Stadt geworfen. Sollten die Kultisten aus der Stadt verbannt worden sein, so verlierst Du nur ein Leben. Die Kultisten greifen keine Mitglieder ihrer Religion an.</p>	<p>2 Personen-Feind Drachen-Kultist</p>  <p>Stärke 4</p> <p>Solltest Du im Kampf mit dem Kultisten unterliegen, so verlierst Du ein Leben und wirst ins Gefängnis in der Stadt geworfen. Sollten die Kultisten aus der Stadt verbannt worden sein, so verlierst Du nur ein Leben. Die Kultisten greifen keine Mitglieder ihrer Religion an.</p>

