

Die Nacht des Tiamat



Die Nacht nach dem Stadtfest ist kühl und nur selten sind Nachtschwärmer in den Gassen zu sehen. Um so mehr verwunderlich sind die verummten Söldner, die sich von Hauseingang zu Hauseingang schleichen. Und dann, „Feuer, Feuer, der Hochtempel brennt!“ Die Stadtwache ist lange nicht zu sehen, statt dessen regulieren Soldaten in Grün Gelben Uniformen den Verkehr. Gerüchte schwirren von Hausecke zu Hausecke, „Der König ist gefangen“, „Ein Drache ist in der Stadt gesehen worden“, „Der Hohepriester ist ermordet worden“, „Der Sheriff ist geflohen“, „Der Drachenkult ist wieder in der Stadt“...

1. Wie kommt es zu dem Drachen-Kultisten Ereignis ?

Sobald die Karte „Nacht des Tiamat“ gezogen wird tritt das Ereignis in Kraft.

- Auf das Stadt-Brett wird das Drachen-Kultisten-Brett gelegt.
- Der Hohetempel ist zerstört, die Tabelle entfällt.
- Der Tempel im Dorf wird neu aufgebaut. Hier kann man beten wie im ehemaligen Hohetempel.
- Der Sheriff und der Königlicher Champion legen Ihren Wechselcharakter ab.
- Das Stadtgesetz wird ungültig. Es wird ersetzt durch das Gesetz des Drachen.
- Alle Vorzüge von Adligen gelten für die Herrschaftszeit der Kultisten nicht.
- Die 16 Drachen-Kultisten-Karten werden gemischt und verdeckt auf 13 Orte verteilt, die übrigen 2 Karten werden abgelegt. Die Orte sind: 1. Der Dorfplatz (Dorf), 2. das Hügelland links vom Stadteingang, 3. das Hügelland rechts vom Stadteingang, 4. das Kellergewölbe (Vault) in den Katakomben, 5. das königliche Schloß (mittlere Region), 6. Der Harfen (Stadt), 7. Das Gasthaus, 8. Hohetempel (Stadt), 9. Imperial Avenue (Stadt), 10. North-Street Alley (Stadt), 11. South-Street Alley (Stadt), 12. Verlassene Stadt (Mountain Realm), 13. Stählerner Wächter.

Sollte einer der Orte nicht im Spiel sein so entfällt das Ablegen der Karte. Die Karten bleiben solange umgedreht bis der erste Spieler das Feld betritt. Dann werden sie, anstatt eine neue Karte zu ziehen, umgedreht. Ordnet das Feld an eine zweite Karte zu ziehen, so wird zu der Kultisten Karte eine zusätzliche Karte gezogen.

2. Wie endet das Drachen Kultisten Ereignis ?

Da der König unter dem Einfluß des Drachen-Hohepriesters steht ist der Dreh- und Angelpunkt zur Beendigung der Herrschaft der Drachen-Kultisten das königliche Schloß (in der Stadt). Wer hier den Kampf gegen den Hohepriester gewinnt beendet die Herrschaft der Kultisten. Mit diesem Sieg werden folgende Änderungen durchgeführt.

- Das Kultisten-Brett auf der Stadt wird abgenommen.
- Alle Kultisten-Karten die nicht umgedreht wurden werden abgelegt. Das gleiche gilt auch für Orte und Fremde der Drachen-Kultisten-Karten. Feinde und Gegenstände verbleiben auf dem Brett.
- Das Drachen-Gesetz ist nicht mehr gültig. Es gilt das Originale Stadtgesetz.
- Der Befreier des Königs wird Königlicher Champion.
- Es gilt eine Generalamnestie, alle Steckbrief-Karten werden abgelegt.
- Der Adel erhält seine normalen Vorzüge.
- Der Posten des Sheriffs ist erneut vakant.

3. Was ist der Drachenkult ?

Der Drachenkult ist so alt wie das Land selbst. Einst war er der Kult einer der mächtigsten Faktoren im Lande, bis der König Zazo Ziegenbart den Kult ächtete. Bis heute ist unklar warum er dies tat. Historiker erklären diese Ächtung mit der Abscheu des Königs vor Menschenopferungen. Gerüchte besagen allerdings, daß die Königin selber den Ehemann mit dem Hohepriester betrog.

In der Zeit der Ächtung wurden dem Tempel des Drachenkultes im Dorf geschliffen und die Relikte über das Land verstreut. Die Anhänger trafen sich aber weiter im Verborgenen oder in den Katakomben. Dort arbeiteten sie nur an einem Ziel, der erneuten Machtübernahme. Was ihnen ohne größeren Widerstand in der „Nacht des Tiamat“ gelang.

4. Gläubiger des Drachenkultes

Durch Ereignisse, Gegenstände oder Fremde kann man zum Drachenkult konvertieren. Gläubige nehmen sich dann die Karte „Gläubiger des Drachenkultes“. Diese Karte verbleibt am Spieler bis dieser sich im Hohetempel in der Stadt „reinigen“ läßt. Diese Reinigung kostet 1 Goldsack und erfordert einen Wurf eines Würfels unter das Talent des Spielers. Der Hohetempel ist während der Nacht des Tiamats gesperrt und steht während der Herrschaft der Kultisten nicht zur Verfügung.

5. Die verlorenen Heiligtümer

Neben dem „Gesetz des Drachen“ sorgt eine weitere Proklamation für Aufsehen. Jeder der im königlichen Schloß (Stadt) eines der verlorenen Heiligtümer abgibt erhält einen beliebigen Kaufgegenstand (der in der Stadt oder Dorf gehandelt wird), einen Talisman, eine Schriftrolle mit 3 Zaubersprüchen oder 6 Goldsäcke. Die verlorenen Heiligtümer sind der Curatorschädel, der Opferdolch, die Heilige Schrift, das Drachenschild und das Drachenbanner.

Ergänzung Text Heilige Schrift: Um die Heilige Schrift zu benutzen muß man Gläubiger des Drachen-Kultes werden. Der Spieler kann zu jeder Zeit sich zu diesem Schritt erklären, darf die Glaubens-Karte dann aber nicht mehr ablegen.

6. Das Gesetz des Drachens

Das Gesetz des Drachens ersetzt die geltende Rechtsprechung. Verstöße werden genau so geahndet wie die bestehende Rechtsordnung. Verstößt jemand gegen das Gesetz und wird dabei von der Wache beobachtet, so versucht diese den Deliquenten zu verhaften. Gewinnt man den Kampf gegen die Wache oder erreicht ein Unentschieden, so erhält man einen Steckbrief. Mißlingt der Kampf so wird man vor das Gericht gebracht. Entgegen der alten Regel, daß jeder Drachenkultist -1 auf seinen Wurf im Prozeß erhält, verändert sich der Bonus zu +1. Adlige haben keinen Bonus bei der Rechtsprechung mehr, da es sich jetzt um ein Volksgeschichtshof handelt.

Während der Geltungsdauer des Gesetzes des Drachens werden alle Spieler, die offen Drachenknochen bei sich tragen, nicht von der Torwache beim Eingang in die Stadt kontrolliert. Dieses gilt auch für die Träger der Drachenmaske sofern dieser seinen Check schafft. Mißlingt der Wurf, so wird der Träger sofort verhaftet.

Der Besitz gewisser Gegenstände ist strafbar. Sie können allerdings beim Betreten der Stadt abgegeben werden. Diese werden auf dem Stadtplatz abgelegt und können dort für die Zeit des Verweilens auch gestohlen werden. Dieses wiederum ist strafbar. Beim Verlassen der Stadt (egal auf welchem Weg) werden die Gegenstände automatisch wieder dem Eigentümer übergeben.



Das Gesetz des Drachens



- Es ist verboten Zaubersprüche in der Stadt auszusprechen. Dieses gilt nicht für das Gebäude der Magierrgilde. Segnungen fallen nicht unter dieses Verbot. Dafür ist jegliche Art Bezauberung und Weissagung nicht gestattet.
- Es ist verboten Geschosse in jeglicher Art und Weise auf den Straßen zu gebrauchen.
- Es ist verboten zu stehlen.
- Es ist verboten Drachen, Drachengläubige oder die Stadtwache anzugreifen.
- Heimtückische Angriffe wie Karate, Killerschläge oder Mordanschläge sind absolut verboten.
- Der Handel auf offener Straße ist verboten.
- Das Plündern der Geschäfte ist verboten.
- Folgende Charaktere stehen unter Achtung: Der Priester, der Temppler, der Drachenjäger, die Wahrsagerin, der Inquisitor, der Drachenreiter, der Pilger, der edle Ritter (Questing Knight), der Paladin, der Philosoph und der Mönch. Für dieses Charaktere ist der Aufenthalt im Land absolut verboten.
- Es ist verboten in Begleitung des Prinzen oder der Prinzessin die Stadt zu betreten.
- Das Heilige Kreuz, die Heilige Lanze, der heiligen Gral, die Heilige Ikone und die Tiara sind in der Stadt geächtet. Träger dieser Gegenstände haben diese am Portal abzugeben. Tut man dies nicht macht man sich strafbar.