

# DRACHENREITER

EINE HELDENKLASSE FÜR DUNGEONSLAYERS



VON TIM CHARZINSKI

DUNGEONSLAYERS  
**FANWERK**

Abgelegen in Ihren festungsartigen Klöstern leben die Orden der Drachenritter. Wer hier Einlass und Aufnahme erbittet entscheidet sich dazu ein Leben nach den strengen Statuten des Ordens zu führen, wird dafür aber belohnt mit einem der mächtigsten Reittiere.

Reitdrachen, auch Pseudos oder Falsche Drachen genannt, sind mächtige und treue Reittiere, die zusammen mit ihrem Reiter alle Gefahren des Schlachtfeldes zu meistern in der Lage sind.

## DRACHENORDEN

Die Drachenorden bilden kleine elitäre Gruppen von selten mehr als 20 Tieren und Reitern. Niemand wird in diesen Stand hineingeboren oder kann sich einfach entschließen einen Reitdrachen zu besteigen, sondern der Drachenorden sucht seine Mitglieder aus den Reihen der erfahrenen Recken seiner Umgebung.

Das heißt, um ein Drachenreiter zu werden muss der Charakter **mindestens die 10. Stufe** erreicht haben und durch seine Taten aufgefallen sein.

## DRACHENREITER

Die neue Heldenklasse „Drachenreiter“ unterteilt sich in drei Unterklassen und ist für jede Klasse (Krieger, Späher, Zauberwirker) offen.

## DRACHENRITTER

Jeder Krieger, der sich zur Aufnahme in den Orden entschließt, wird als Drachenritter bezeichnet.

### TALENTE:

Brutaler Hieb 12 (V)  
 Einstecker 10 (V)  
 Drachenbund erneuern 10 (V)  
 Kämpfer 10 (V)  
 Perfektion 14 (V)  
 Reiten 10 (x)  
 Schlachtruf 10 (III)  
 Schnelle Reflexe 12 (V)  
 Verletzen 16 (V)  
 Waffenkenner 16 (V)

## DRACHENSCHÜTZEN

Jeder Späher, der sich zur Aufnahme in den Orden entschließt, wird als Drachenschütze bezeichnet.

### TALENTE:

Drachenbund erneuern 10 (V)  
 Fieser Schuß 12 (V)  
 Reiten 10 (X)  
 Salve 14 (III)  
 Sattelschütze 10 (VI)  
 Scharfschütze 12 (V)  
 Schütze 10 (V)  
 Verdrücken 10 (III)  
 Verletzen 12 (V)  
 Wahrnehmung 10 (VII)

## DRACHENMEISTER

Jeder Zauberwirker, der sich zur Aufnahme in den Orden entschließt, wird als Drachenmeister bezeichnet.

### TALENTE:

Drachenbund erneuern 10 (V)  
 Diener der Dunkelheit 10 (V)  
 Diener des Lichts 10 (V)  
 Explosionskontrolle 10 (V)  
 Feuermagier 10 (V)  
 Manipulator 12 (V)  
 Reiten 10 (x)  
 Rüstträger 10 (V)  
 Rüstzauberer 10 (III)  
 Verheerer 12 (V)  
 Zaubermacht 10 (V)

## ERFAHRUNGSMALUS

Drachenreiter und Drachen haben ein besonders inniges Verhältnis und der Pseudo teilt ein Stückweit Erfahrungen und Erlebnisse seines Reiters, dadurch erhält der Reiter nicht den üblichen Malus, sondern erleidet einen etwas höheren Abzug.

STUFE	ERFAHRUNG
10	
11	6.250
12	8.100
13	10.000
14	12.100
15	14.250

16	16.500
17	19.200
18	21.000
19	24.500
20	27.500

## NEUE TALENTE

### DRACHENBUND ERNEUERN

Alle Drachenreiter 10

Wenn ein Charakter seine Drachen durch dessen Tod verloren hat, kann über dieses Talent seinen Bund mit einem neuen Drachen erneuern. Er kann immer nur einen Drachen an sich binden.

### DRACHENSCHLAG

Drachenritter 12 (V) Drachenschützen 14 (III)

Der Charakter kann einmal pro Tag und Talentrang eine mächtige Attacke ausführen. Wenn dieser trifft wirkt der Angriff wie die Monsterfähigkeit Schleudern.

## NEUE ZAUBER

### DRACHENRUF

Drachenmeister (1)

Preis: 150\$

ZB: -

Dauer: sofort

Distanz: -

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Drachenmeister ruft seinen Drachen zu sich. Dieser vernimmt den Ruf und wird direkt zum Zauberwirker geführt. Der Zauber ändert aber nichts an seiner Geschwindigkeit, Schlaf- oder Nahrungsbedarf.

A

## REITDRACHEN VERLIEREN

Sollte der Drachenreiter seinen Drachen verlieren, so kann er keinen neuen mehr erlangen, solange er den Drachenbund nicht rituell erneuert (siehe entsprechendes Talent). Der neue Drache beginnt auf Stufe 10 und steigt nur mit dem Drachenreiter zusammen auf, d.h. ein spät gebundener Drache wird nie ein volles Potential ausschöpfen können.

Es steht dem Spielleiter frei, das Reittier über die 20 Stufe des Charakters noch weiter aufsteigen zu lassen.

Generell sollte der Verlust seines treuen Gefährten vom Spieler dramatischer ausgespielt werden, als ein getötetes Schosstier. Dieser Verlust lässt sich aber schwer in Regeln ausdrücken.

Dinge wie ein Trauerjahr oder eine Bußquest wären interessante Abenteueraufhänger.

Wiederbelebte Reitdrachen verlieren – wie Charaktere – einen Punkt KÖR.



# FALSCHER DRACHEN

Reitdrachen sind auch wenn der Name und ihre erste Erscheinung das vermuten lassen sollte, in keinster Weise mit den sogenannten echten Drachen verwandt. Dies zeigt sich unter anderem darin, dass diese wie alle Reptilien, Vögel oder Säuger nur vier Gliedmaßen haben. Bei einigen Arten haben sich die vorderen Beine zu Flügeln entwickelt oder haben flossenartige Zehenhäute.

Bei der Auswahl des Drachens haben sich innerhalb der Jahrhunderte allerdings zwei Probleme herausgestellt:

Erstens sind Reitdrachen außerordentlich eigensinnig und lassen sich nicht von einer Person reiten, auf die sich nicht geprägt sind. Diese Prägung ist nur direkt nach dem Schlüpfen möglich, d.h. der Drachenreiter erhält mit seinem Aufnahme-ritual ein Ei, um dann beim Schlüpfen zugegen zu sein.

Zum anderen unterliegen Falsche Drachen einer hohen genetischen Varianz. Auch wenn schon viele versucht haben bestimmte Eigenschaften der Drachen herauszuzüchten, so ist dies nie gelungen. Es ist die absolute Regel, dass selbst von zwei schwarzen Flugdrachen ein irisierender Läufer wird.







Gelehrten sind sich sicher, dass Drachen sich nicht ihrer Umgebung anpassen, sondern sich stattdessen ein Jagdgebiet suchen, was zu ihren Fähigkeiten passt.

Interessanterweise scheinen sich falsche Drachen, aber etwas an die Eigenheiten ihres Reiters anzupassen.

# REITDRACHEN ERSTELLEN

Mit dem Aufnahme-ritual und der Ei-Übergabe werden die Eigenschaften des Drachens ausgewürfelt. Diese sind unveränderlich und können auch durch Wiederholungswürfe nicht verändert werden.

Jeder Drache beginnt mit folgenden Basiswerten:

REITDRACHE (BASIS)			
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>10</b>
<b>ST:</b>	<b>1</b>	<b>BE:</b>	<b>3</b>
<b>HÄ:</b>	<b>1</b>	<b>GE:</b>	<b>2</b>
		<b>GEI:</b>	<b>3</b>
		<b>VE:</b>	<b>1</b>
		<b>AU:</b>	<b>1</b>
			
			
			
Bewaffnung		Panzerung	
Biss		Haut	
Schlag			
<b>GH:</b>		<b>GK:</b>	no
		<b>EP:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Vierbeinig:</b> +50% LK</li> <li>- <b>Natürliche Waffen</b></li> <li>- <b>Nachtsicht</b></li> <li>- <b>Große Wesen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>normal LK x1</li> <li>groß LK x2</li> <li>riesig LK x5</li> </ul> </li> <li>- <b>Odem:</b> Nur alle W20x5 Runden einsetzbar. Erzeugt Flächen-Schaden (Schießen-Angriff). GE x 3m langer Kegel (am Ende GE x 2m breit).</li> </ul>			

## 1. DRACHENTYPUS

Elfen: +2                      Krieger: -3  
 Mensch: 0                    Zauberkundige: 0  
 Zwerge: -2                   Späher: +3

W20	TYPUS
1-5	<b>Schwimmer</b> KÖR +1, ST+1, HÄ+2 Schwimmen: Laufenx2 Biss: WB+2 Schlag: WB+3; GA-1
6-14	<b>Läufer</b> KÖR +1, ST+1, BE+1, HÄ+1 Laufenx2 Biss: WB+2, GA-1 Schlag: WB+1; GA-2
15-20	<b>Flieger</b> AGI+1, BE+2, GE+1 Fliegen: Laufenx4 Biss: WB+3 Schlag: WB+1

## 2. DRACHENHAUT

Schwimmer: +5  
 Läufer: +2  
 Flieger: -5

W20	HAUT
1-2	<b>Federn</b> PA +1, BE +2
3-10	<b>Leder</b> PA +2, BE +1
11-20	<b>Schuppen</b> PA +3

21-25	<b>Knochenplatten</b> PA +4, BE -1
-------	---------------------------------------

### 3. DRACHENFARBE

Schwimmer: -5      Feder: +2  
 Flieger: 0          Leder: +0  
 Läufer: +2          Schuppen: -2

W20	FARBE
1-4	<b>Blau</b> Heimlichkeit (Wasser) +4
5-8	<b>Schwarz</b> Heimlichkeit (Sumpf) +4
9-10	<b>Grün</b> Heimlichkeit (Wald) +4
11-14	<b>Grau</b> Heimlichkeit (Gebirge) +4
15-18	<b>Sandfarben</b> Heimlichkeit (Wüste) +4
19-20	<b>Weiss</b> Heimlichkeit (Eis) +4
21-22	<b>Albinismus</b> VE +2, KÖR-1
23-24	<b>Irisierend</b> AU +2, Heimlichkeit -2

### 4. DRACHENELEMENT

Weiß: +5  
 Sandfarben: -5  
 Läufer: +2

W20	ELEMENT
1	<b>Feuer</b>
2-3	<b>Dampf / Hitze</b>
4-8	<b>Gift</b>
9-11	<b>Säure</b>
12-14	<b>Schall</b>
15-17	<b>Elektrizität</b>
18-20	<b>Eis / Kälte</b>

### 5. KOMMUNIKATION

Jeder Drache kann bis zu dem erwürfelten Grad kommunizieren.

Albino: +5  
 Irisierend: +3  
 Schwimmer: -2

W20	SPRACHE
1	<b>Keine</b> Kommuniziert nur über Gesten und Mimik

2-8	<b>Tierlaute</b> Kann Fauchen und Knurren
9-15	<b>Stimmimitation</b> Kann Laute anderer Tiere nachmachen
16	<b>Empathie</b> Kann seinem Reiter Gefühle übertragen und auch empfangen
17-18	<b>Sprache</b> Spricht eine Sprache
19-20	<b>Sprachtalent</b> Spricht bis zu 5 Sprachen
21-25	<b>Telepathie</b> Kann seinem Reiten Gedanken senden und empfangen

### 6. GESCHLECHT

W20	GESCHLECHT
1-10	<b>Männlich</b> KÖR +1, ST+1
11-20	<b>Weiblich</b> AGI +1, BE+1

### 7. EIGENART (OPTIONAL)

W20	EIGENHEIT
1-2	<b>Arrogant</b> Kämpft ungern gegen schwächere Gegner
3-5	<b>Rebellisch</b> Widersetzt sich teilweise seinem Reiter
6-7	<b>Aggressiv</b> Neigt zu Angriffen
8-9	<b>Redseelig</b> Neigt zum Redeschwall
9-12	<b>Klaustrophobie</b> Betrifft nie Räume, Höhlen oder Gebäude
13-14	<b>Still</b> Kommuniziert kaum
15-16	<b>Pazifist</b> Vermeidet Kämpfe
17-18	<b>Befehlsempfänger</b> Folgt den Befehlen seines Reiters fast blind
19-20	<b>Feige</b> Kämpft ungern gegen schwerere Gegner

### Beispiel:

Glomring der Zwergenkrieger wird Drachenritter und erhält ein Ei, es schlüpft ein:

Typus	13 -3 -2 = 8	Läufer
Haut	18 +5 = 23	Knochenplatten
Farbe	7 +2 -2 = 7	Schwarz
Element	6 +2 = 8	Gift
Kommun.	16 -3-2 = 8	Empathie
Geschlecht	20 = 20	Weiblich
Eigenart	10 = 10	Klaustrophobie

## ADUNAI - GLOMRINGS DRACHE

<b>KÖR:</b>	<b>9</b>	<b>AGI:</b>	<b>11</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>
ST:	2	BE:	4	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1



Bewaffnung		Panzerung	
Biss WB+2, GA-1		Knochenplatten	
Schlag WB+1, GA-2		PA +4	
GH:	GK:	no	EP:
Weiblicher schwarzer Läufer (Empathisch)			
Heimlichkeit (Sumpf) +4			
Betritt nie enge Räume			
Gift-Odem			

## REITDRACHEN SPIELEN

Spielleiter und Spieler sollten den Drachen gemeinsam führen. Diese sind keine willenlosen Reittiere, sondern besitzen eine eigene Intelligenz, auch wenn diese nicht an die eines echten Drachen heranreicht. Falsche Drachen sind tendenziell eher Instinkt- als Verstandgesteuert.

**Freiheitsliebend:** Alle Reitdrachen sind extrem freiheitsliebend und fühlen sich nur wohl, wenn sie sich freibewegen können und den Himmel sehen können. Wenn möglich meiden sie Räume, Gebäude und Höhlen.

## REITDRACHEN AUFSTIEG

Jeweils, wenn der Reiter eines Drachens aufsteigt, steigt auch der Drache um eine Stufe auf.

Beim Aufstieg in eine neue Stufe erhält ein Drache jedes Mal **zwei Lernpunkte (LP)** und **1 Talentpunkt (TP)**.

	ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	LK	TP
Reitdrache	2	2	2	2	4	4	1	-

STUFE	NEUE FÄHIGKEIT
1	Größenkategorie: normal
2	<b>Reittier</b> , der Drache ist nun groß genug den Reiter zu tragen. <b>Größenkategorie:</b> groß
3	<b>Odem:</b> Schaden WB+1 Abklingzeit 5W20
4	<b>Panik erzeugen:</b> wie <i>Kleiner Terror</i> . Einmal pro Tag
5	<b>Mächtiges Reittier:</b> Drachen bis zu (ST) Personen tragen.
6	<b>Kommunikation</b> steigt um einen Grad.
7	<b>Odem:</b> Schaden WB+2 Abklingzeit 4W20
8	<b>Regeneration:</b> 1 LK / Runde
9	<b>Kommunikation</b> steigt um einen weiteren Grad. <b>Größenkategorie:</b> riesig
10	<b>Odem:</b> Schaden WB+3 Abklingzeit 3W20
11	<b>Panik erzeugen:</b> wie <i>Terror</i> . Einmal pro Tag

## DRACHENTALENTE

### REITDRACHEN

- Ausweichen 5 (I)
- Brutaler Hieb 5 (III)
- Einstecker 2 (VI)
- Flammenatmer 5 (II)
- Genesung 2 (III)
- Heimlichkeit 2 (V)
- Kämpfer 3 (VI)
- Meister aller Berufs 11 (I)
- Parade 3 (II)
- Ruhiger Ritt 2 (III)
- Zerstampfen 6 (I)
- Schnelle Reflexe 3 (II)
- Standhaft 2 (VI)

Sturzflug 6 (I)  
Überlebenstraining 2 (V)  
Umschlingen 6 (I)  
Verletzen 5 (III)  
Verschlingen 2 (I)  
Vitalpunkte erkennen 4 (II)  
Wahrnehmung 11 (V)

## FLAMMENATMER

Alle

Pro Talenrang steigt der WB um 1 und die Abklingzeit reduziert sich um einen W20, d.h. aus 4W20 wird 3W20.

## RUHIGER RITT

Alle

Der Drache hat gelernt seinen Reiter besonders ruhig zu tragen. Dieser erhält pro Talenrang +2 auf alle Reitenproben, bzw. alle Malus auf Proben werden um 2 reduziert.

## STURZFLUG

Nur Flieger

Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

## UMSCHLINGEN

Nur Schwimmer

Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit Körper und Schwanz (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält.

**Befreien:** Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.

## ZERSTAMPFEN

Nur Läufer

Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

## VERSCHLINGEN

Alle

Schlagen-Immersieg (Biss) verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält.

**Befreien:**

Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.

## KÖRPERLICHE ERSCHEINUNG

Flieger sind schlanke Drachen, mit kräftiger Brustmuskulatur. Ein junger Flieger hat eine Rumpflänge von etwa 3m. Der Hals ist eher kurz und der Schwanz extrem schlank. Die vorderen Gliedmaßen haben sich zu Flügeln entwickelt, so dass er nur auf den Hinterbeinen steht, was ihn kolossaler wirken lässt als er ist. Läufer sind die kompaktesten aller Drachen. Der kurze Körper wird von vier langen Beinen getragen, die reptilienhaft seitlich vom Rumpf liegen. Hals und Schwanz sind verglichen mit denen anderer Drachen sehr kurz.

Schwimmer sind die längsten aller Drachentypen. Der Rumpf macht gut 1/3 der Gesamtlänge aus. Der sehr gelenkige Hals und Schwanz bilden jeweils ein weiteres Drittel. Die kurzen Stummelbeine sind mit langen Zehen versehen zwischen den sich Schwimmhäute gebildet haben.

## IMPRESSUM

Text + Layout: Tim Charzinski  
Bilder: Christoph Balles

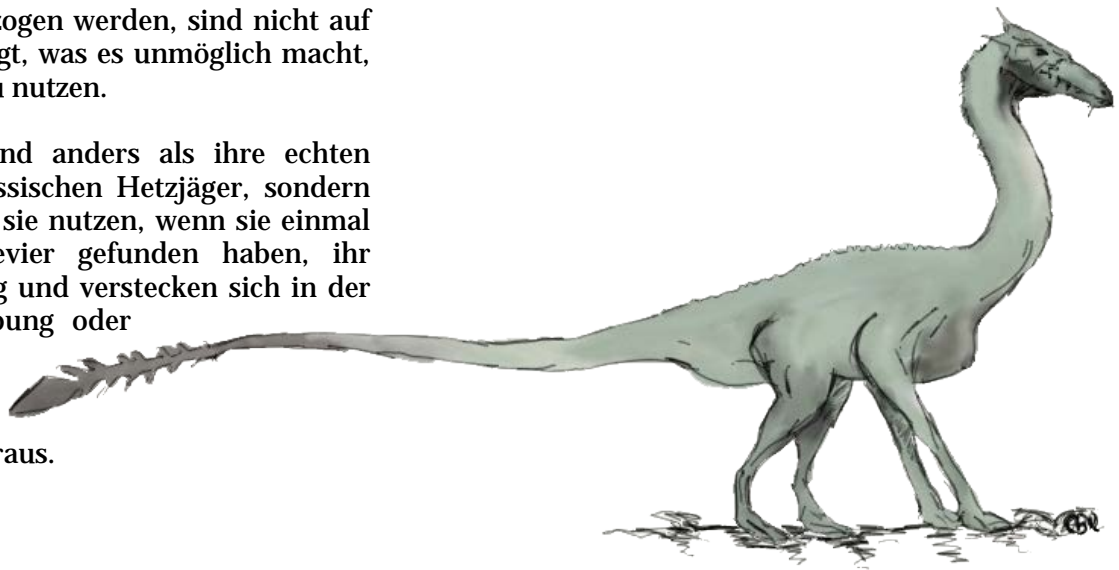
Inhalte und Text stehen unter CC NA-BY-SA 3.0 Deutschland Lizenz. Bilder dürfen nur unter Genehmigung des Künstlers weiterverwendet werden.



# WILDE REITDRACHEN

Pseudodrachen, die nicht in einem der Reiterorden aufgezogen werden, sind nicht auf einen Reiter geprägt, was es unmöglich macht, diese als Reittier zu nutzen.

Wilde Drachen sind anders als ihre echten Vettern, keine klassischen Hetzjäger, sondern Schleichjäger, d.h. sie nutzen, wenn sie einmal ein passendes Revier gefunden haben, ihr natürliche Tarnung und verstecken sich in der Höhe, der Umgebung oder dem Wasser und attackieren dann ihre Beute aus dem Hinterhalt heraus.



Ihre Odemwaffen nutzen sie eher als Schockangriff, um den Gegner zu verwirren oder in die Enge zu treiben.

REITDRACHEN, JUNGES - LÄUFER					
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>10</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>
ST:	2	BE:	5	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1
Bewaffnung			Panzerung		
Biss WB+2, GA-1			Schuppen		
Schlag WB+1, GA-2			PA +3		
GH:		GK:		EP:	
GH:		GK: no		EP:	
Weiblicherer weisser Flieger – Stufe 5					
Heimlichkeit (Eis) +4					
Kälte-Odem					

REITDRACHEN, ALT - SCHWIMMER					
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>10</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>
ST:	2	BE:	5	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1
Bewaffnung			Panzerung		
Biss WB+2, GA-1			Schuppen		
Schlag WB+1, GA-2			PA +3		
GH:		GK:		EP:	
GH:		GK: no		EP:	
Weiblicherer weisser Flieger – Stufe 8					
Heimlichkeit (Eis) +4					
Kälte-Odem					

REITDRACHEN, JUVENIL - FLIEGER					
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>10</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>
ST:	2	BE:	5	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1
Bewaffnung			Panzerung		
Biss WB+2, GA-1			Schuppen		
Schlag WB+1, GA-2			PA +3		
GH:		GK:		EP:	
GH:		GK: no		EP:	
Weiblicherer weisser Flieger – Stufe 5					
Heimlichkeit (Eis) +4					
Kälte-Odem					

REITDRACHEN, URALT - SCHWIMMER					
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>10</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>
ST:	2	BE:	5	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1
Bewaffnung			Panzerung		
Biss WB+2, GA-1			Schuppen		
Schlag WB+1, GA-2			PA +3		
GH:		GK:		EP:	
GH:		GK: no		EP:	
Weiblicherer weisser Flieger – Stufe 12					
Heimlichkeit (Eis) +4					
Kälte-Odem					



# DIE DRACHENORDEN CAERAS

## ORDEN VON DER HEILIGEN GNADE CARMOS

Der Orden von der Heiligen Gnade Carmos hat seine Festung in Fjordosten, wo die derzeit 25 Mitglieder des Ordens leben, beten und trainieren. Wie vielen Orden wurde der Gemeinschaft ein kleines Stück Land zugesprochen, im Gegenzug schützen die Reiter die umgebenden Länderei mit ihren Drachen.

Die Ordensmitglieder rekrutieren sich hauptsächlich aus Kriegerern und Spähern, die durch Wagemut und Heldentum im Angesicht mächtiger Gegner und Monster aufgefallen sind. Oftmals wird der Orden gerufen, um mit seinen Drachen Heere in der Schlacht gegen das Dunkel zu unterstützen, da sie besonders in taktischen Manövern und Formationen ausgebildet werden.

Jeder, der sich entschließt dem Orden beizutreten schwört auf Orden, Drachenbund und Gerechtigkeit. Das heißt auch, dass der Orden außerhalb der üblichen Gerichtbarkeit steht und nur seinen eigenen Dogmen folgt, welche in der Regel deutlich strenger ausfallen. Um sich voll und ganz auf die Aufgaben konzentrieren zu können entsagen alle Ritter der Ehe und leben im Zölibat.

## DRACHENHEXER VON CZUHL

Die Drachenhexer von Czuhl sind ein Tarr-Kult von mehreren hundert Mitgliedern, wobei lediglich 18 Drachen derzeit geflogen werden. Unter der rigiden Führung der Hochmeisterin Metze von Sturmwatch stellt der Kult seine Dienste jedem zur Verfügung, der in der Lage das

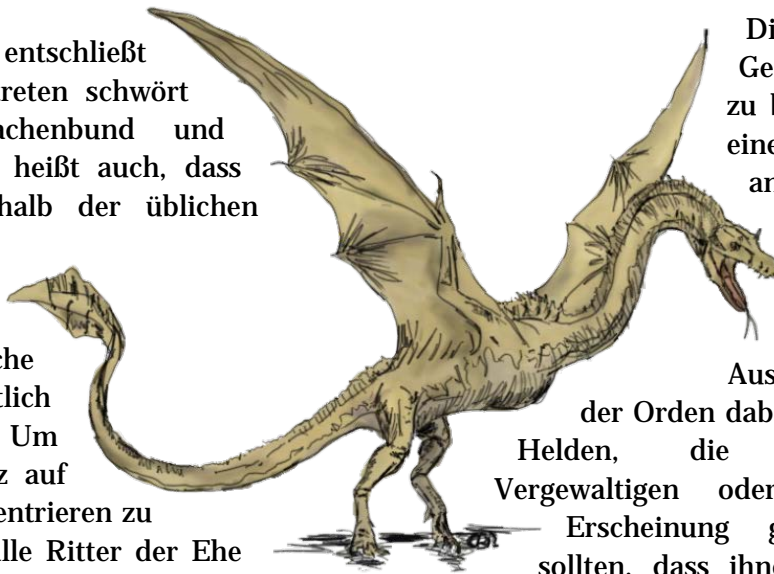
nötige Gold aufzubringen. Moralische Bedenken sind der Hochmeisterin fremd, solange der Schatzmeister zufrieden ist.

Der Kult ist ständig auf der Suche nach Schwarzmagiern oder Zauberern, die einen Ruf als skrupellos haben. Besonders Zauberer, die von ihrem Zirkel verbannt wurden, haben gute Chance plötzlich eine Einladung ins entfernte Czuhl zu erhalten.

Rund um die Drachenkultisten gibt es viele Gerüchte, die vielfach auch selbstgestreut werden. Eines welches sich hartnäckig hält ist, dass Mitglieder denen kleine fliegenden Reittiere geboren werden als unwürdig angesehen werden, was zur Tötung des Drachens und zur Verbannung der Zauberers führt. Nur lässt sich erklären, dass im Kult weder Läufer noch Schwimmer zu finden sind.

## SCHRECKENSKLAUEN VON DUNKELSTREIF

Diese Zusammenrottung von Gesetzlosen als Drachenorden zu bezeichnen wäre vermutlich eine Anmaßung gegenüber allen anderen Orden. Die Schreckensklauen sind eine Bande von Verbannten und Vogelfreien. Bei der Auswahl neuer Mitglieder ist der Orden dabei wenig wählerisch, so dass Helden, die durch Brandschätzen, Vergewaltigen oder kaltblütigen Mord in Erscheinung getreten sind, aufpassen sollten, dass ihnen nicht in einer dunklen Seitengasse ein Einladungskomitee der Schreckensklauen gegenübersteht. Denn sich die Bande nicht als Söldner verdingen, so plündern sie die umgebenden Länder. Schon viele haben versucht die Festung der Schreckensklauen zu erobern, aber die gut gesicherten Stollen sind recht leicht zu verteidigen. Es wird vermutet, dass die Drachenreiter ihre Reittiere lange Zeit in engen Stallungen halten, um diese an die Enge zu gewöhnen und besonders aggressiv zu machen.



# DRACHENRÜSTUNGEN

Jeder Drachenreiter versucht eine Einheit mit seinem Drachen zu bilden. Darum ist es nicht erstaunlich, dass diese auch gerne Rüstungen trage, die ihrem Tier ähnlich sehen.

Im Lauf der Zeit häuten sich Drachen um wachsen zu können, dies passiert auf unterschiedliche Art und Weise, je nach Haut, aber es passiert bei allen. Ein Drachenreiter hat die Möglichkeit die alten Häute zu sammeln und von einem fähigen Schmied zu einer Rüstung verarbeiten zu lassen. Drachenreiter tragen immer nur Rüstungen ihres eigenen Drachen, um diesen nicht durch fremde Gerüche zu verwirren.

Pro Stufe, die der Drache aufsteigt, wächst und sich häutet, kann der Drachenreiter 3 Einheiten Drachenhaut einsammeln.

Eine Rüstung aus der Haut eines Drachen gibt meistens den selben Vorteil, wie ihn auch der Drache erhält (z.b. +4 auf Tarnung), aber nie Nachteile, wie beim Albino. Der Bonus ist nicht kumulativ.

RÜSTUNG	PA	EH	KOSTEN
Leichte Rüstung <sup>1</sup>	+1	3	400 G
Leichte Armschienen <sup>1 2</sup>	+1	1	80 G
Leichte Beinschienen <sup>1 2</sup>	+1	1	100 G
Mittlere Rüstung	+3	5	900 G
Schwere Rüstung <sup>3</sup>	+4	8	2.000 G
Schwere Armschienen <sup>2</sup>	+1	2	1.000 G
Schwere Beinschienen <sup>2</sup>	+1	2	1.200 G
Helm <sup>2</sup>	+1	2	300 G
Umhang / Robe	+1	5	500 G
Schild <sup>2</sup>	+1	2	750 G
Turmschild <sup>3</sup>	+2	5	1.100 G

<sup>1</sup> Rüstungen hat ein PA-Belastung von einem Punkt weniger.


<sup>2</sup> Kein Tarn- oder Attributsbonus.

<sup>3</sup> Laufen -0,5m

**NAME:**

**STUFE:**

**GESCHLECHT:** ♂ ♀

**TYPUS:** 

**HAUT:**

**FARBE:**

**ELEMENT:**

**KOMMUNIKATION:**

**EIGENART:**

**KÖRPER**

**STÄRKE**

**HÄRTE**

**AGILITÄT**


**BEWEGUNG**

**GESCHICK**


**GEIST**

**VERSTAND**


**AURA**




**LEBENSKRAFT**  
KÖR+HÄ+10




**ABWEHR**  
KÖR+HÄ+PA




**INITIATIVE**  
AGI+BE




**LAUFEN**  
(AGI/2)+1



**SCHLAGEN**  
KÖR+ST





**SCHIESSEN**  
AGI+GE



**TALENTE:**

**ANGRIFFE:**

	WB			Σ	NOTIZEN
BISS					
SCHLAG					
ODEM					