





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

A1

Diese Legende besteht aus 14 Karten:
 A1, A2, A3, A4, A5, A6, D1, D2,
 E1, E2, G1, G2, G3, I1, I2, I3,
 N, König Brandur

Die Feierlichkeiten nach dem Sieg über den Drachen Tarok neigten sich dem Ende. Prinz Thorald scharte derweil die Gefolgschaft des verstorbenen Königs um sich und begann mit den Vorbereitungen für sein Begräbnis.


Noch immer streiften viele böartige Kreaturen durchs Land, doch niemand schien erneut eine ernstzunehmende Bedrohung auszumachen.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Prinz Thorald, die Figur der Hexe, 1 Bauernplättchen
- Verdeckt und gemischt: 5 Runensteine, 3 Heilkräuter, 6 Pergamente, 10 Kreaturenplättchen

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➡





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

A2

Weitere Vorbereitungen:

- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, wann die **Legendenkarte „König Brandur“** ins Spiel kommt.
 bei einer 1 oder 2 = B
 bei einer 3 oder 4 = C
 bei einer 5 oder 6 = D

Legt die Legendenkarte mit dem Pfeil an den entsprechenden Buchstaben.

- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, an welche Buchstaben der Legendenleiste **5 Kreaturenplättchen** verdeckt gelegt werden. Die Plättchen werden erst aufgedeckt und ausgeführt, wenn der Erzähler das jeweilige Buchstabenfeld erreicht.


Wichtig: Es dürfen nie mehr als 2 Plättchen an einem Buchstabenfeld liegen.

- Legt **3 Kreaturenplättchen** verdeckt an den **Buchstaben K** der Legendenleiste.

Hinweis: Kreaturenplättchen, spezielle Legendenkarten und normale Legendenkarten werden in dieser Reihenfolge aufgedeckt und ausgeführt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➡





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

A3

- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben D, E, G und I**.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 Runensteinen** und **2 Heilkräutern**.


Prinz Thorald fand in den Gemächern des Verstorbenen Aufzeichnungen aus früheren Tagen. Einst war König Brandur oft weit hinaus aufs hadrische Meer gefahren. Thorald beschloss daraufhin, ihm eine letzte Fahrt zu ermöglichen. Er verließ die Rietburg und machte sich auf, um in der Taverne einen Aushang anzubringen, um die Helden der vergangenen Schlacht einzuladen, einer Seebestattung an der Küste Andors beizuwohnen.

- Stellt **Prinz Thorald** auf die Taverne (Feld 72). Er steht den Helden ab jetzt zur Seite.

In der Taverne erfuhr der Prinz von einer finsternen Kreatur, die sich nach dem Auftauchen des Drachens in den südlichen Wald verkrochen hatte. Er entsandte einen Falken und bat die Heldengruppe, die Kreatur zu vertreiben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➡





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

A4


Der Falke begab sich auf eine Reise quer durchs Land und hielt Ausschau in der Rietburg, im weit entfernten Grauen Gebirge und in der Mine der Schildzwerg.

- Stellt Eure Helden nacheinander und mit aufsteigendem Rang auf die Felder 71, 68, 17 sowie weitere Helden auf die Rietburg (Feld 0).
- Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt** und **3 Willenspunkten**.
- Die Gruppe erhält einen **Falken** und **3 Gold**.
- Der Held mit dem **niedrigsten Rang** beginnt.

- Würfelt mit einem Heldenwürfel, addiert zur Augenzahl 20 hinzu und legt ein **Pergament** verdeckt auf dieses Feld.
- Stellt einen **Skral** auf das Pergament.
- Pergamente werden aufgedeckt, sobald ein Held seinen Zug auf dem entsprechenden Feld beendet. Spezielle Fähigkeiten (Fernrohr, Rabe von Fenn) können eingesetzt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➡





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

A5

Für Kreaturen mit einem Pergament gelten in dieser Legende folgende Regeln:


- Kreaturen mit Pergament stehen immer alleine auf einem Feld. Andere Kreaturen rücken sofort in Pfeilrichtung 1 Feld weiter, wenn sie sich begegnen.
- Die Zahl auf dem Pergament sind im Kampf zusätzliche Stärkekpunkte.
- Die Willenspunkte der Kreatur entsprechen der Zahl auf dem Pergament.
- Kreaturen mit Pergament werden bei Sonnenaufgang und durch andere Ereignisse wie normale Kreaturen bewegt.
- Nach dem Sieg über die Kreatur wird das Pergament vom Spielplan genommen.
- Erreicht eine Kreatur mit Pergament die Rietburg (Feld 0), gilt die Legende sofort als verloren.

Aufgabe:

Sichert den Frieden in Andor. Dazu müsst ihr die **Burg verteidigen** und den **Skrall besiegen**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. ➡





Das Erbe des Drachens

1


„Die Einöde der Gors“

A6

Seit Prinz Thorald die Helden zu Fürsten von Andor ernannt hat, werden sie im ganzen Land gefeiert. In Gedenken an ihren Mut und den Sieg über Tarok hat Gilda, die Wirtin der Taverne, ein köstliches Mischgetränk aus Met und Johannisbeerwein gebraut. Schnell hatte sich herumgesprochen, dass die Andori während der Gedenkfeier von König Brandur eine feierliche Zeremonie zu Ehren der Helden und Prinz Thorald abhalten werden.

Jeder Held kann entscheiden, ob er den Weg auf sich nimmt und an dieser Feierlichkeit teilnimmt. Dazu muss sich der Held an der Küste Andors auf **Feld 15** befinden, sobald die **Legendenkarte „König Brandur“** aufgedeckt wird. Ebenso obliegt es der Heldengruppe, **Prinz Thorald** dorthin zu bewegen.





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

D1


Dunkle Wolken durchzogen den Horizont und die Dunkelheit schien sich über dem Land auszubreiten. Nachdem der Drache Tarok besiegt wurde, verschwand allmählich auch sein Einfluss auf die niederen Kreaturen des Landes. Sie verloren ihre unterwürfige Haltung und begannen, ihre eigenen Pläne zur Vernichtung des Landes zu schmieden.

Macht und Gold bedeutete ihnen nichts und auch mit den Schätzen, die sich hinter den Mauern der Rietburg verbargen, wussten sie nichts anzufangen. Vielmehr planten sie die totale Verwüstung des Landes, um ihre ganz eigene Einöde zu erschaffen.

- Legt ein **rotes X** auf den Gor auf dem Sonnenaufgangsfeld.
Hinweis: Gors können durch andere Ereignisse (Nebelpüttchen) bewegt werden.
- Legt **Pergamente** verdeckt auf die Felder 36, 41, 52, 58 und 65.
- Stellt je ein **Gor** auf die Pergamente.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D2. ➡





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

D2

Zusätzlich zu den Regeln auf **Legendenkarte A5** gilt ab sofort folgendes:

- Besiegte Kreaturen mit Pergament rücken den Erzähler **nicht** vor.
- Belohnungen gibt es für **jede** besiegte Kreatur.

Gors schöpfen ihre Kraft aus ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit. Die Helden konnten die Bedrohung noch nicht im Einzelnen ausmachen, deshalb nahmen sie all ihren Mut zusammen und begannen einen Streifzug durch Andor, um die unscheinbare Bedrohung der Gors nicht zur Entfaltung kommen zu lassen.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und...


...die **Burg verteidigt** wurde und...

...alle **Kreaturen mit Pergament besiegt** wurden und...

...sich jetzt **kein Gor** auf dem Spielplan befindet.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D3. ➡





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

E1

Die Helden konzentrierten ihre Kraft auf die umherstreifenden Gors. Sie suchten das ganze Land ab und zogen von einem Kampf zum Nächsten. Vereinzelt trafen sie auf andere Kreaturen und mussten sich entscheiden, ob sie sich auch diesen Kämpfen stellen würden.


- Zieht 2 **Kreaturenplättchen** und führt diese nacheinander aus.

Prinz Thorald wirkte mit der Zeit erschöpft und kraftlos. Seine emotionale Bindung zu König Brandur schien stärker zu sein, als er sich seit dessen Tod eingestehen wollte. Er entschied sich, weiteren Kämpfen aus dem Weg zu gehen und das Blutvergießen hinter sich zu lassen.

Weit entfernt traf Prinz Thorald erneut auf den alten Mann, der in der Taverne von der Kreatur berichtete, die im südlichen Wald ihr Unwesen trieb. Der Prinz vertraute auf die Helden und versicherte, dass der Wald wieder sicher ist und er in seine Hütte zurückkehren könne. Trotz aller Zuversicht übergab der Prinz seine Ausrüstung. Nur für den Fall...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E2. ➡





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

E2

Falls der Skral mit dem Pergament **besiegt** ist:

Der alte Mann ging entlang schmaler Pfade und näherte sich mit aller Vorsicht seiner Hütte. Der Prinz behielt Recht, der Wald war wieder sicher.

- Legt ein **Bauernplättchen** auf Feld 24.


Falls der Skral mit dem Pergament **noch nicht besiegt** ist:

Auf dem Weg zu seiner Hütte wurde der alte Mann hinterrücks angegriffen. Den ersten Schlag konnte er noch abwehren, doch die Kreatur war zu stark. Den schnellen Hieben des Angreifers konnte er nichts entgegensetzen.

- Legt einen **Helm**, einen **Trinkschlauch** und einen **zerbrochenen Schild** auf **Feld 24**. (Nimmt ein Held den Schild auf, kommt er mit der **umgedrehten Seite** auf die Heldentafel.)

- **Prinz Thorald** kommt jetzt aus dem Spiel.





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

G1


Der Nebel lichtet sich und die Angreifer fühlten sich bereit, den Helden offen entgegenzutreten.

- Deckt alle **Nebelplättchen** auf.
- Stellt **Gors** auf die entsprechenden Nebelplättchen, sofern diese noch nicht aufgedeckt wurden.
- Die übrigen Nebelplättchen bleiben offen liegen und werden erst ausgeführt, wenn ein Held seinen Zug auf dem entsprechenden Feld beendet.

Einst dem Drachen ergeben, standen die Kreaturen nun aufrecht und blickten den Helden voller Hass entgegen. Endlich zeigte sich der Ursprung dieser Feindseligkeit. Einer von ihnen hatte dafür gesorgt, dass die Seinen wieder zu alter Stärke fanden. Er führte die Horde an und leitete ihre Züge. Die Helden mussten ihn aufhalten, denn nur so konnten sie verhindern, dass das Land überrannt wird.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G2. ➡





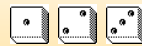
Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

G2

Würfelt mit einem **Heldenwürfel** und führt die entsprechende Anweisung aus:



Legt ein **Sternchen** an den Gor mit Pergament auf der **niedrigsten** Feldzahl.




Legt ein **Sternchen** an den Gor mit Pergament auf der **höchsten** Feldzahl.

Das **Sternchen** markiert den **Anführer** der Gors.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G3. ➡





Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“

G3

Für den Kampf gegen den **Anführer** gilt:

- Stärkepunkte = 20 + Zahl auf Pergament
- Willenspunkte = Zahl auf Pergament
- **2 Schwarze Würfel**, unabhängig seiner Willenspunkte. (Gleiche Werte werden addiert)


Die Helden überdenken ihre nächsten Schritte. Unter Umständen kann die Moral der Gors gebrochen werden, wenn ihr Anführer frühzeitig besiegt ist. Er scheint ein hervorragender Stratege zu sein und könnte die Gruppe bald in ernsthafte Schwierigkeiten bringen.

Neben der üblichen Belohnung für einen Gor kann die Heldengruppe **eine** der folgenden Anweisungen ausführen, sobald der Anführer der Gors besiegt ist:

- Entfernt eine beliebige Kreatur **ohne** Pergament vom Spielplan, ohne den Erzähler vorzurücken.
- Entfernt ein beliebiges **Pergament** vom Spielplan. Die Figur bleibt auf dem Feld stehen.
- Einer der am Kampf beteiligten Helden erhält den Gegenstand **Gift**.

Hinweis: Das Gift entfaltet gegen alle verbliebenen Kreaturen seine Wirkung.





Das Erbe des Drachens

1

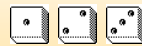
„Die Einöde der Gors“

I1

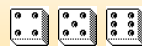
Führt die Anweisungen auf dieser Karte nur aus, wenn sich der Anführer (Gor mit Sternchen) und mindestens ein weiterer Gor mit Pergament auf dem Spielplan befinden.

Der Fluss Narne führt derzeit eine besonders reißende Strömung. Deshalb sendet der Anführer seinen treuesten Gefolgsmann aus, um den Helden den Weg abzuschneiden.

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, welche Kreatur der treueste Gefolgsmann des Anführers ist:



Der Gor mit Pergament auf der **niedrigsten** Feldzahl führt den Plan des Anführers aus.



Der Gor mit Pergament auf der **höchsten** Feldzahl führt den Plan des Anführers aus.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I2. ➡



ANDOR
Das Erbe des Drachens
1
 „Die Einöde der Gors“

I2

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, welchen Plan der Anführer der Gors im Sinn hatte:



Versetzt den soeben erwürfelten Gor **und** das Pergament auf **Feld 16**.



Versetzt den soeben erwürfelten Gor **und** das Pergament auf **Feld 46**.



Versetzt den soeben erwürfelten Gor **und** das Pergament auf **Feld 38**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte I3**. ➔



ANDOR
Das Erbe des Drachens
1
 „Die Einöde der Gors“


I3

- Legt ein **rotes X** auf die angrenzende Brücke. Diese Brücke kann nicht mehr passiert werden.
Wichtig: Kreaturen bewegen sich nicht, wenn sie dabei die Brücke überqueren müssen.
- Ein Held kann sich von einem angrenzenden Feld in die Fluten stürzen. Diese „Bewegung“ kostet **drei Willenspunkte** und **zwei Stunden** auf der Tagesleiste. Der Held stellt seine Figur auf **Feld 15** und beendet damit seinen Zug.

Sobald der **letzte Gor** besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf Feld „N“ der Legendenleiste vorgesetzt.

Hinweis: Der Skral mit dem Pergament muss vorher besiegt sein.






Das Erbe des Drachens

1

„Die Einöde der Gors“




Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
 ...alle Kreaturen mit einem Pergament besiegt wurden und...
 ...die Burg erfolgreich verteidigt wurde und...
 ...sich jetzt kein Gor auf dem Spielplan befindet.

Mit Disziplin und Scharfsinn konnten die Helden den Bemühungen des Gor-Anführers trotzen und ihn mitsamt seiner Gefolgschaft zurückschlagen.

Während sich die Helden nach Cavern aufmachten, um die Zwerge vor den Gefahren zu warnen, die aus dem Schatten des Drachens treten, kehrte Prinz Thorald dem Land Andor den Rücken und ließ sein Volk in eine ungewisse Zukunft blicken...


Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
 ..nicht alle Kreaturen mit einem Pergament besiegt wurden oder...
 ..die Burg nicht verteidigt wurde oder...
 ..sich noch Gors auf dem Spielplan befinden.
Mit Übermut und Leichtsinns zogen die Helden in den Kampf. Sie feierten unzählige Siege und mussten dennoch den Zerfall des Landes mit ansehen.






Das Erbe des Drachens

1





König Brandur
 Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Feierlich wurde der Leichnam des Königs dem Meer übergeben. Sonnenstrahlen durchbrachen für einen kurzen Moment die dichte Wolkendecke und ließen unzählige Sterne auf der Wasseroberfläche funkeln. Die Andori schöpften neue Kraft und hegten Hoffnung auf eine friedliche Zukunft.

Nach der Zeremonie wurden die anwesenden Helden für ihren Eifer gefeiert.

- Jeder Held, der sich jetzt auf **Feld 15** befindet, erhält **2 Stärkepunkte**.
- Wenn **Prinz Thorald** jetzt auf **Feld 15** steht, erhält die Gruppe **2 weitere Stärkepunkte**. Diese können beliebig auf die Helden verteilt werden, unabhängig wo sie sich befinden.

Nach all den Strapazen der vergangenen Tage konnte Prinz Thorald in diesem Moment zum ersten Mal inne halten und seinen Gefühlen freien Lauf lassen. Erst jetzt schien ihm klar zu werden, wie groß der Verlust doch war. Er war voller Stolz, als er über die Taten der Helden nachdachte, und wollte ihnen auch weiterhin zur Seite stehen.