

Fan-Bedrohung „Der Skelettdrache“

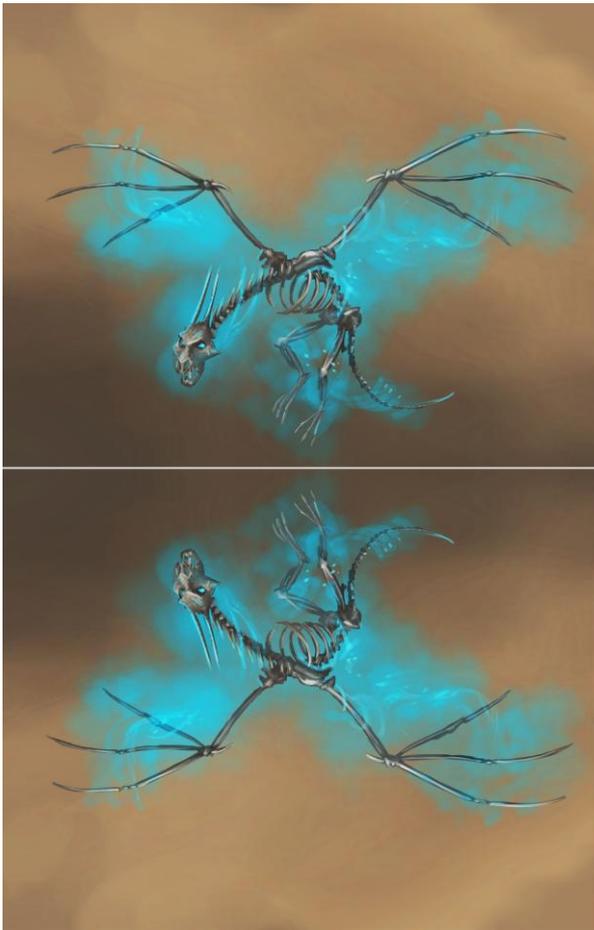
Allgemeines zur Bedrohung:

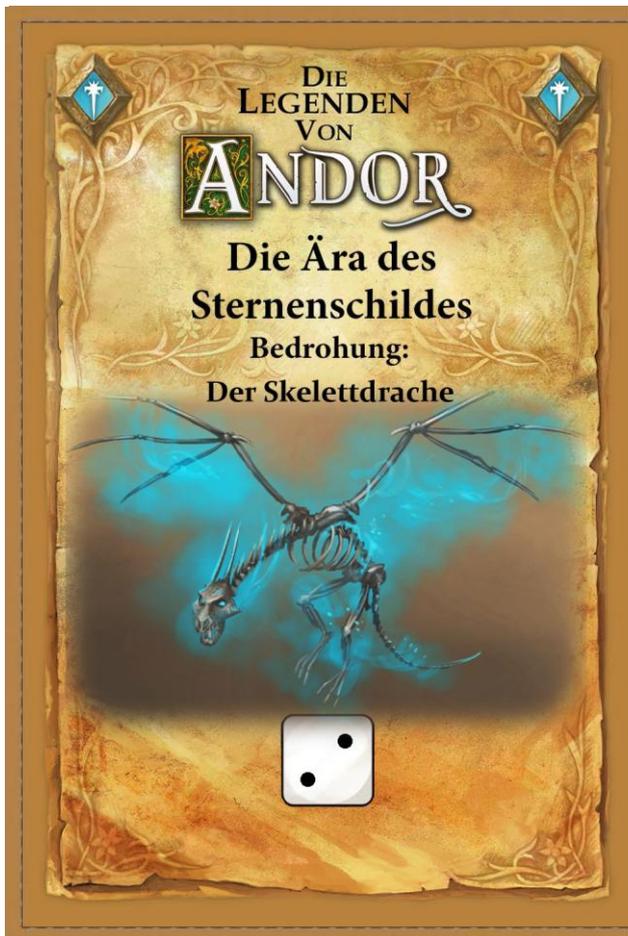
Tarok kehrt wieder! Das Besondere dieser Bedrohung ist, dass sie nicht nur einmal besiegt werden muss.

Benötigtes Spielmaterial: Grundspiel, Sternenschild,

Der Skelettdrache und die fünf Skelettplättchen auf dieser Seite müssen noch ausgeschnitten und zusammengeklebt werden. Es handelt sich dabei jeweils um Vorder- und Rückseite

Fan-Bedrohung-Erfinder: Boggart





Dunkle Mächte sind am Werk: Gerade erst erholen sich die Bewohner Andors vom Wüten des Drachen, da hat ein dunkler Magier Taroks Knochen wiederbelebt!

- Bestimmt das Feld des **Skelettdrachen**, indem ihr mit **3 roten Würfeln** würfelt und zur Summe **33 addiert**.
- Legt den **Markierungsring** auf den **Ereigniskartenstapel**. Immer, wenn eine Ereigniskarte gelesen wird, bewegt ihr den Drachen ein Feld entlang der Pfeile.

Kreaturen, die mit dem Skelettdrachen auf einem Feld stehen, werden sofort wie bei Sonnenaufgang ein Feld weiter gesetzt, Bauern kommen aus dem Spiel.

Die Helden sind sich sicher, den Drachen überwinden zu können, doch um ihn endgültig zu besiegen, fehlt ihnen das Wissen über die Dunkle Magie.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Skelettdrachen **drei Mal** besiegen, ehe er die Burg oder der Erzähler das Feld „N“ erreicht.

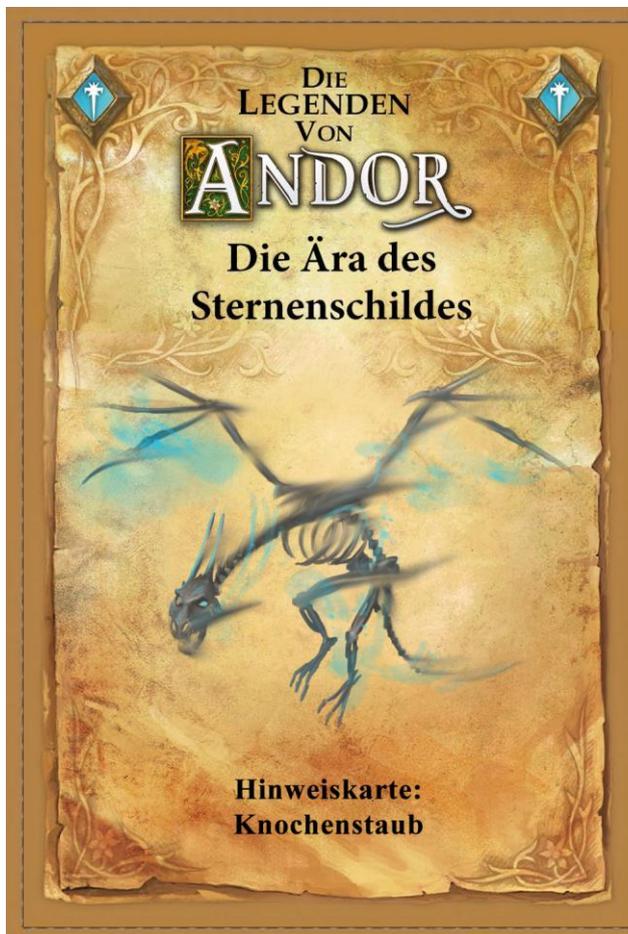
Werte des ersten Skelettdrachen:

12 Willenspunkte, immer **3 rote Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert).

Stärkepunkte (je nach Spielerzahl):

2 Spieler = 10, 3 Spieler = 15, 4 Spieler = 20

Sobald der Drache das erste Mal besiegt wurde, lest die **Hinweiskarte "Knochenstaub"**!



Das Skelett zerfiel zu Staub und wurde vom Wind davongetragen, doch der Bann war noch nicht gebrochen, da waren sich die Helden sicher. Ob Reka vielleicht wusste, wie der Bann zu brechen ist?

Nehmt den Skelettdrachen vom Spielplan und legt den **Markierungsring** wieder auf das **Sonnenaufgangfeld**.

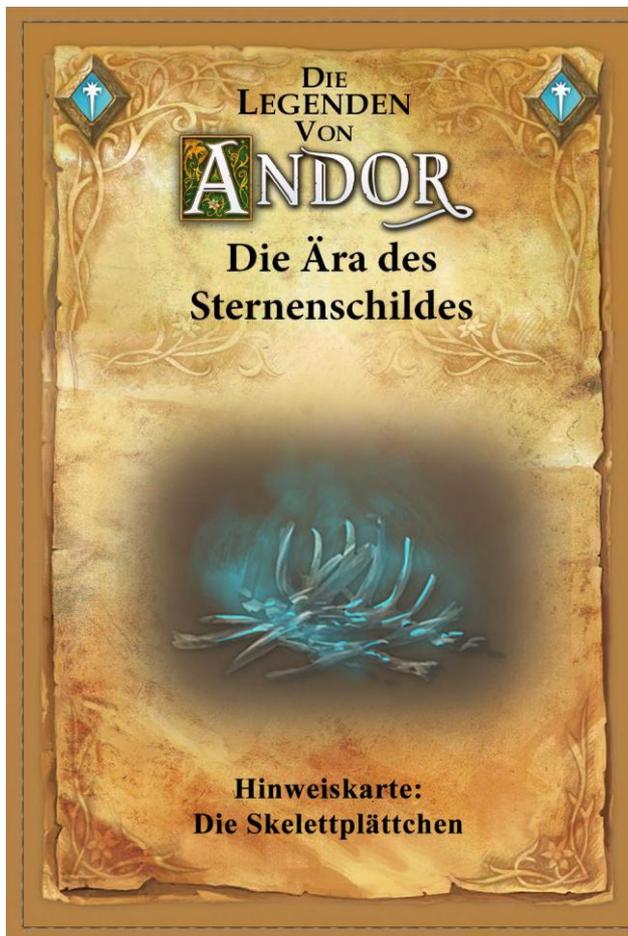
Es werden die **5 Skelettplättchen** verteilt. Lest **dazu später die Hinweiskarte "Die Skelettplättchen"**!

Am nächsten Morgen kommt der **Skelettdrache** zurück. **Das kann nicht verhindert werden!** Verfährt dabei wie zuvor, mit **folgenden Unterschieden**:

- Er würfelt nur noch mit **2 Würfeln**.
- Würfelt mit diesen. Sein **Feld** ergibt sich aus der **Summe dieser Würfel + 22**.
- Der **Skelettdrache** ist stärker als zuvor. Seine **Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl):
2 Spieler = 20, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 40

Wird der Drache besiegt, verfährt wie zuvor. Kommt er dann erneut, lest die **Hinweiskarte "Letzte Bedrohung"**.

Lest jetzt die Hinweiskarte "Die Skelettplättchen"!

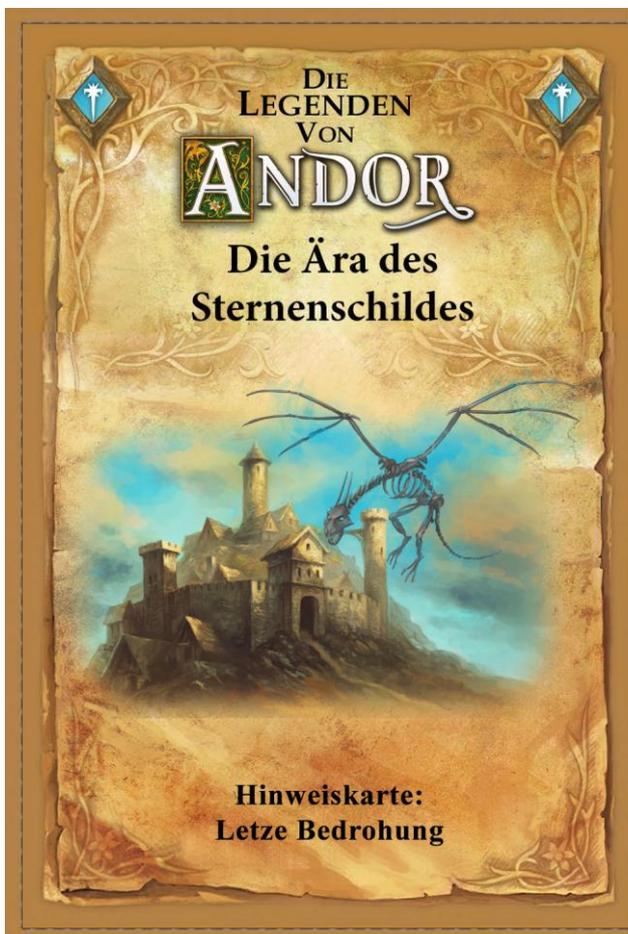


Wird der Skelettdrache besiegt, werden die **5 Skelettplättchen verdeckt verteilt**. Würfelt dazu mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er). Dabei darf immer **nur ein Skelettplättchen auf einem Feld** liegen. Andere Plättchen oder Figuren werden nicht beachtet. Sobald ein Held seine Bewegung auf einem Feld mit einem Skelettplättchen beendet, wird dieses aktiviert. Aktivierte Skelettplättchen **kommen aus dem Spiel**.

Erklärung der Auswirkungen:

- "-3 WP"/"-1 SP": der Held verliert 3 WP/1 SP.
- "**Drachenskelett+2WP/+1SP**": der Held erhält 2 WP/1 SP und der Skelettdrache kommt sofort wieder ins Spiel.
- "**Vakur**": Alle verbliebenen Skelettplättchen **und** das Plättchen "**Vakur**" werden **neu gemischt und verteilt**; sollte Vakur auf der Legendenleiste stehen, wird er **einen Buchstaben nach unten versetzt**. Eventuelle **Auswirkungen treten sofort ein**.

Sobald der Skelettdrache wieder im Spiel ist, werden alle verbliebenen Skelettplättchen vom Plan genommen, aber **nicht mit den bereits aktivierten gemischt!** Nachdem er zum zweiten Mal besiegt wurde, werden **nur diese** wieder verteilt.



Erneut fügt sich das Drachenskelett zusammen, nicht mehr so agil, doch stärker als zuvor!

- Der Drache hat nur noch **1 Würfel**.
- Würfelt mit diesem. Sein **Feld** ergibt sich aus dem **Wert dieses Würfels + 11**.
- Er erhält **1 Stärkepunkt** zusätzlich für **jede Kreatur auf Feld 80**. Seine **Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl):
2 Spieler = 20+, 3 Spieler = 30+, 4 Spieler = 40+

Eine Amsel erreicht die Heldengruppe mit einer Nachricht. Reka hat das Geheimnis des Drachenskeletts gelüftet und verrät ihnen, wie er endgültig zu besiegen ist.

Die **Hexe** kommt sofort aus dem Spiel. Sollte sie sich noch nicht auf dem Plan befinden, wird ihr **Nebelplättchen entfernt**, sobald es entdeckt wird. Die Heldengruppe kann keine ihrer Tränke mehr bekommen. Schon **erhaltene Tränke** können noch eingesetzt werden.

Wird der Drache **dieses Mal besiegt**, wurde die Bedrohung **erfolgreich** abgewehrt und der **Erzähler** wird sofort auf N versetzt.