 <p><b>Drachenbändiger</b></p> <p><b>A1</b></p> <p>Diese Legende besteht aus 10 Legendenkarten: A1,A2,N Kampf gegen den Drachen 1&amp;2 Bändigung des Drachen 1&amp;2&amp;3 Der Zauberer 1&amp;2</p>	<p>Führt zuerst die Anweisungen auf der <b>Checkliste</b> aus.</p> <p><i>Ein dröhnen ertönte über Andor. Die Tiere schreckten auf und versteckten sich. Alle Menschen schrien und rannten was sie konnten. Die Helden blickten einander verwundert an, es war ja gerade eine Zeit der Ruhe gewesen und man hatte angenommen alle Gefahren seinen gebannt. Da begann die Erde zu beben und ein riesiger Feuerstrahl leuchtete über der Rietburg auf. Ein Drache! Als er sich niedersetzte erzitterte die Erde abermals. Seinen glühenden Feueratem spucken thronte er auf der Rietburg. Die Helden wussten nur eins: sie mussten die Bewohner der Burg retten bevor es zu spät war.</i></p> <p>Stellt den <b>Drachen auf Feld null</b>. Stellt die <b>Helden auf Feld 2</b>. Legt ein Sternchen auf das <b>Feld N</b> <b>Lest nun weiter auf Legendenkarte A2→</b></p>
 <p><b>Drachenbändiger</b></p> <p><b>A2</b></p>	<p><i>Doch als ob dies nicht genug wäre schienen auch die Monster einen Angriff vorzubereiten.</i></p> <p>Erwürfelt mit einem <b>Heldenwürfel</b> die Position von <b>6 Kreaturenplättchen</b>. Wenn ihr eine <b>6</b> würfeln solltet, <b>ignoriert</b> diese und <b>würfelt nochmal</b>. Deckt zusätzlich <b>4 Kreaturenplättchen</b> auf und führt deren Anweisungen aus.</p> <p>Jeder Held hat <b>1 Stärkepunkt</b>. Teilt <b>2 Stärkepunkte</b>, <b>1 Trinkschlauch</b> und <b>3 Gold</b> in der Heldengruppe auf.</p> <p>Erwürfelt mit einem Heldenwürfel(10er) und Monsterwürfel(1er) die Position von <b>5 Runensteinen</b>. Legt <b>Bauernplättchen</b> auf die <b>Felder 24 und 28</b>.</p> <hr/> <p>Aufgaben:</p> <p>Ihr müsst die <b>Rietburg verteidigen</b>. Bevor der Erzähler <b>das Feld H der Legendenleiste erreicht</b>, müsst ihr den <b>Drachen gebändigt</b> haben. Wenn ihr euch dazu bereit fühlt, (tut dies nicht unvorbereitet) begeben euch <b>alle</b> auf das <b>Feld 0</b> und lest die Legendenkarte „Kampf gegen den Drachen“ vor.</p>



**Drachenbändiger**



**Kampf gegen den Drachen**

*Besorgt betraten die Helden die Rietburg. Was würde sie erwarten? Als sie die Burg betraten, raute ihnen jemand von der Seite zu „Pst! Kommt her! Hier bin ich! Wir müssen uns vor dem Drachen verstecken!“ Es war der König, völlig erschöpft und voller Schmauchspuren.*

*Er bat die Helden, sie sollen den Drachen bekämpfen, die Bewohner der Rietburg, würde nicht mehr lange in ihren Verstecken ausharren können, und die Vorräte würden knapp. Die Helden verließen das Versteck wieder. Ohrenbetäubendes Gebrüll ertönte. Es war der Drache!*

Ihr könnt das Feld nicht mehr verlassen bis ihr den Drachen besiegt habt.

Der Drache hat folgende **Stärkepunkte**:

2 Spieler: **14**  
3 Spieler: **23**  
4 Spieler: **32**

Er würfelt mit einem **schwarzen Würfel** und hat **6 Willenspunkte**.

**Lest nun weiter auf Legendenkarte „Kampf gegen den Drachen 2“ →**



**Drachenbändiger**



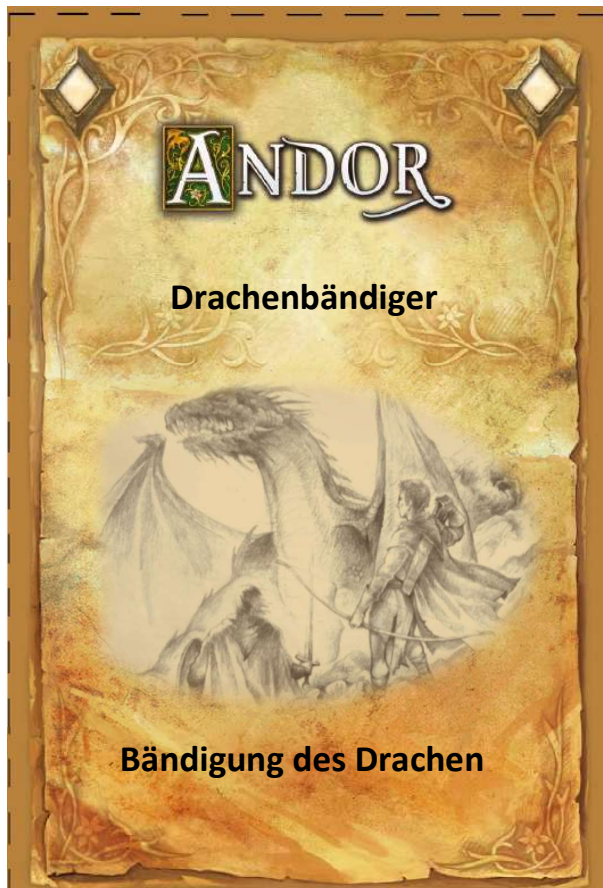
**Kampf gegen den Drachen 2**

**Aufgaben:**

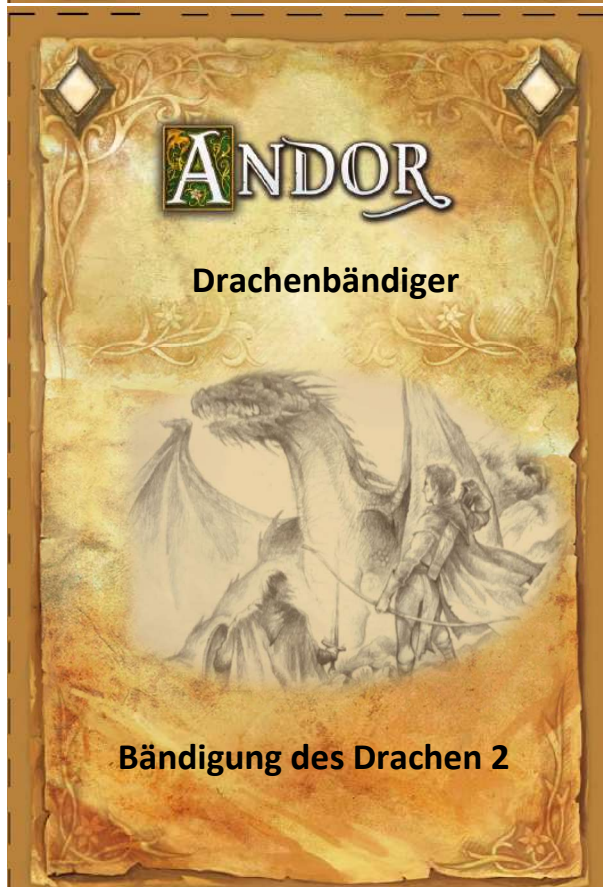
Ihr müsst die Rietburg verteidigen.

Ihr müsst den **Drachen** besiegt haben bevor der **Erzähler** das **Feld H** erreicht.

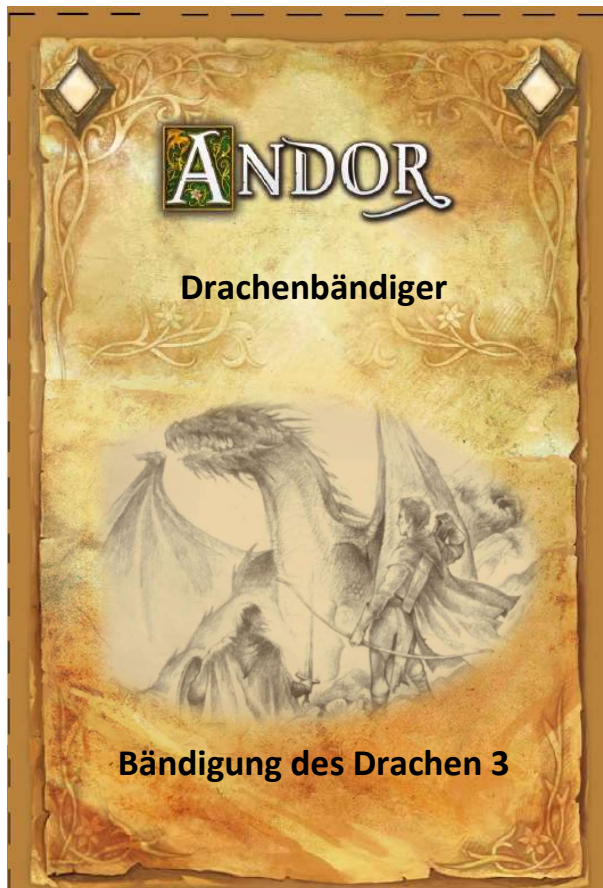
Deckt anschließend die Legendenkarte „Die Bändigung des Drachen“ auf.



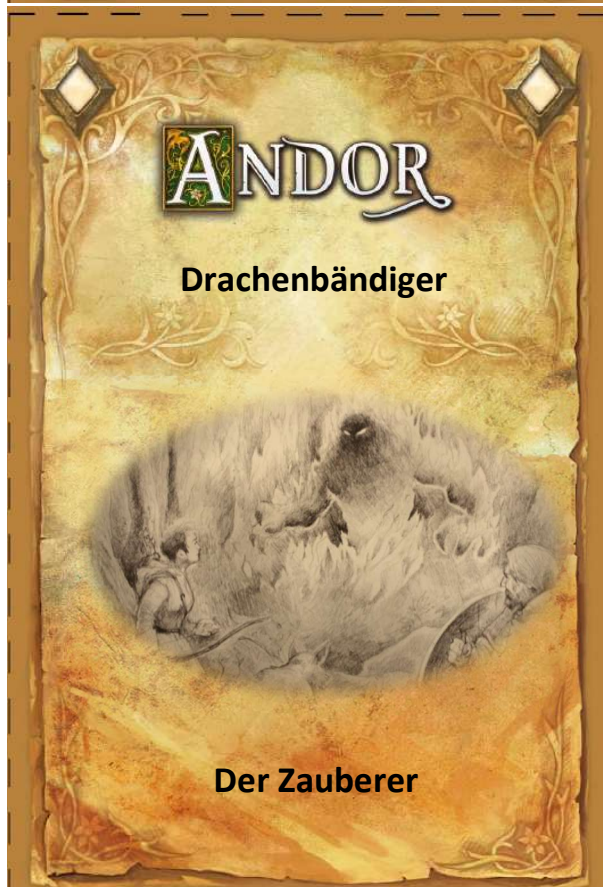
*Das Brüllen des Drachen erstarb. Wie in schwarzen Fäden zog die Dunkelheit von ihm ab. Es schien als hätte ihn ein Fluch belastet. Gutmütig neigte er nun den Kopfe in die Richtung der Helden. Er schloss sich ihnen an. Der Drache kämpft nun an eurer Seite. Ein Held kann ihn für **1 Stunde** auf der Tagesleiste bis zu **4 Felder** bewegen, und wie als wäre der Drache ein normaler Held mit ihm angreifen. Der Drache kann jedoch immer nur zusammen mit mindestens einem Helden im Team kämpfen. Ein Spieler kann sowohl mit ihm als auch mit seinem Helden in ein und demselben Kampf kämpfen. Er hat **0 Stärkepunkte** und **1 Schwarzen Würfel**. Ihr könnt nun wieder **Feld 0** verlassen. Erschöpft kam der König auf die Helden zu. „Danke das ihr den Drachen gebändigt habt, ihr seid wahre Drachenbändiger! Wir haben jedoch eine weitere Bitte an euch.“*  
**Lest nun weiter auf Legendenkarte „Bändigung des Drachen 2“ →**



*„Viele Bewohner der Rietburg sind verletzt. Wir brauchen dringend Medikamente“*  
Erwürfelt mit einem Heldenwürfel(10er) und einem Monsterwürfel(1er) die Position von **3 Heilkräutern**. Wenn der 10er Würfel eine 6 zeigt, würfelt diesen nochmal.  
*Eine weitere Monsterinvasion bereitete sich vor.*  
Legt **1 Kreaturenplättchen mehr als Spieler teilnehmen** auf die **Felder I bis K**. Wie genau ist euch überlassen, es dürfen jedoch nie mehr als 2 auf einem Feld sein. Die Kreaturenplättchen sind zusätzlich auch noch schwerer. Platziert ihr Kreaturen gilt folgendes: **Statt Gor Skral, statt Skral Troll und statt Troll Wardrak.**  
Aufgaben:  
Ihr müsst die Rietburg verteidigen.  
Bevor der **Erzähler Feld L** auf der Legendenleiste erreicht müsst ihr die Heilkräuter in die Rietburg gebracht haben.  
Lest dann die Karte „Der Zauberer“ vor.  
**Lest nun weiter auf Legendenkarte „Bändigung des Drachen 3“ →**



*Die Schildzwerge baten auch um Hilfe. Sie benötigten einen Runenstein. Erwürfelt wie bei den Heilkräutern die Position des letzten **Runensteins**. Markiert diesen mit einem **Stern**. Ihr dürft ihn nicht wie einen normalen Runenstein verwenden. Ihr könnt ihn auf **Feld 71** ablegen, müsst aber nicht. Es liegt bei euch*



*„Vielen Dank für die Heilkräuter, wir stehen nun wirklich tief in eurer Schuld“, bedankte sich der König. „Ich frage mich nur woher der Drache kam.“ Die Beantworte dieser Frage sollte nicht lange auf sich warten. Aus der Mine auf Feld 71 schossen plötzlich Flammen. Die Schildzwerge rannten panisch hinaus. Ein in Flammen gehüllter Zauberer erschien und verkündete „Ich habe den Drachen geschaffen, und nun werde ich Andor vernichten!“ Er erhob sich und ließ sich auf den Ruinen des Turms auf Feld 17 nieder. Panisch rief der König „Helft uns! Er wird seine Drohung wahrmachen!“*

Stellt die Figur des **Dunklen Magiers** (hier für den Zauberer) auf **Feld 17**.

Der Zauberer hat **7 Willenspunkte** und **2 schwarze Würfel** (gleiche Werte werden addiert). Zusätzlich hat er noch **zwei rote Würfel**, deren Wert immer zum Gesamtergebnis **hinzuaddiert** wird.

**Lest nun weiter auf Legendenkarte „Der Zauberer 2“ →**

 <p><b>ANDOR</b></p> <p><b>Drachenbändiger</b></p> <p><b>Der Zauberer 2</b></p>	<p>Jeder Held verliert <b>vor</b> jeder Kampfrunde <b>3 Willenspunkte</b>.</p> <p>Er hat folgende <b>Stärkepunkte</b>:</p> <p>2 Spieler: <b>24</b></p> <p>3 Spieler: <b>34</b></p> <p>4 Spieler: <b>44</b></p> <hr/> <p>Aufgaben:</p> <p>Ihr müsst die Rietburg verteidigen.</p> <p>Ihr müsst den <b>Zauberer</b> besiegt haben bevor der <b>Erzähler</b> das <b>Feld N</b> erreicht hat</p> <hr/> <p>Wenn ihr den <b>Zauberer</b> besiegt habt, stellt den <b>Erzähler</b> sofort auf das <b>Feld N</b>.</p> <p>Lest jetzt <b>nur</b> weiter, wenn bis jetzt den <b>Runenstein</b> auf <b>Feld 71</b> gelegt habt.</p> <p><i>Der Schildzwerge wollten sich erkenntlich für den Runenstein zeigen. Sie schlossen sich den Helden im Kampf gegen den Zauberer an.</i></p> <p>Stellt die Figur <b>Schildzwerge</b> auf <b>Feld 17</b>. Sie bringen <b>4 zusätzliche Stärkepunkte</b> im Kampf gegen den Zauberer.</p>
 <p><b>ANDOR</b></p> <p><b>Der große Sturm</b></p> <p><b>N</b></p>	<p>Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Die Rietburg verteidigt wurde und...</li><li>2. Der Zauberer besiegt wurde.</li></ol> <p><i>Die Helden blickten sich zufrieden um. Und wieder einmal hatten sie Andor gerettet. Doch neue Bedrohungen gab es immer. Und der Drache war ihnen auch keine Hilfe mehr, denn kurz nach dem Kampf machte er sich auf in die Lüfte und flog davon. Die Rache an seinem Meister hatte er ja....</i></p> <p>Die Legende nahm kein gutes Ende, wenn...</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Die Rietburg nicht verteidigt wurde oder...</li><li>2. Der Zauberer nicht besiegt wurde</li></ol>