



Die Vorderseite des Spielplans wird benutzt.

Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus

*Als ihr die Mine verläßt, trautet ihr euren Augen nicht. Das ganze Land war verwüstet und zerstört. Überall schllichen Kreaturen umher. Die Wälder brannten, die Brücken waren eingebrochen, die Berge eingestürzt und das schrecklichste von allem: die Rietburg lag in Trümmern. Um zu erfahren, wer das angerichtet hatte, gingt ihr zur Taverne. Kein Gast war dort, nur die Wirtin, die ihre sieben Sachen packte. Auf die Frage, was geschehen war, antwortete sie, dass ein Drache all dies angerichtet hatte. Es hieß, Tarok, der Drache, hatte einen Bruder gehabt, der sich nun im Namen seines Bruders an Andor rächte. Er suchte euch, die Helden, die Tarok niedergestreckt hatten. Euch wurde schlagartig bewusst, dass dieser Drache der Meister war, von dem Morrak geschrieben hatte und die einzige Möglichkeit, ihn zu stoppen war, sich ihm zu stellen.*

- Stellt eure Helden auf Feld 72.
- Stellt den Drachen auf Feld 84 und legt 5 Sternchen dazu. Diese symbolisieren seine Leben
- Mischt die Kreaturenplättchen und aktiviert 5.
- Jeder startet mit 2 Stärkepunkten.

**Weiter auf A2**



- Legt jeweils 1 Geröll auf die Felder 65 - 70 und 81, 82.
- Legt das N-Plättchen auf Feld N.
- Die Gruppe erhält 6 Gold, 1 Schild, 1 Helm, 1 Trinkschlauch und den magischen Bogen (nimmt einen ganz normalen Bogen mit einem Sternchen).

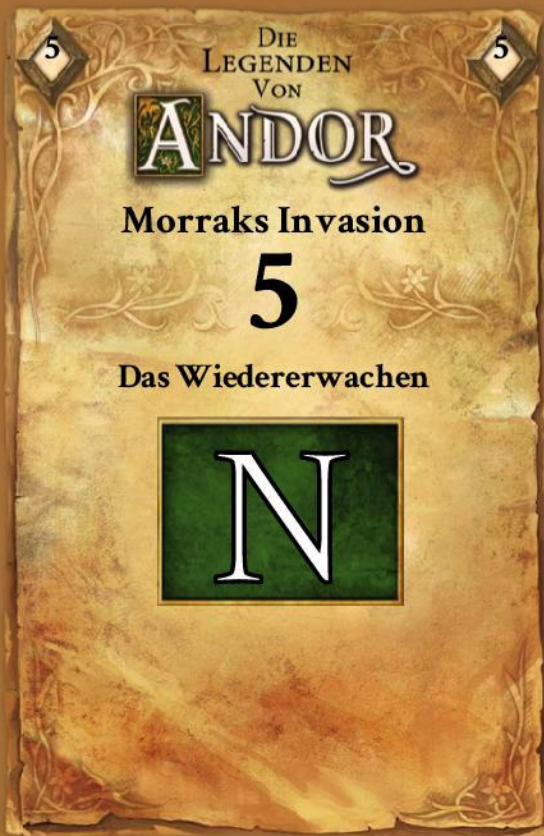
**Zusätzlich wichtig:**

- Wenn ein Held seinen Zug im wachsamem Wald oder auf den Feldern 22 bis 25 beendet, muss er mit einem Heldenwürfel würfeln. Bei einer 1 oder 2 verliert er durch den Rauch 1 Willenspunkt, bei 3-6 passiert nichts.
- Alles beim Händler ist 1 Gold teurer.
- Das Überqueren einer Brücke dauert 3 Stunden
- Die Kreaturen, die Feld 0 erreichen, kommen nicht auf die Schilde sondern aus dem Spiel und das N-Plättchen rutscht 1 Feld runter.
- Der Drache hat die Spieleranzahl mal 10 Stärkepunkte und würfelt mit drei schwarzen Würfeln. Wenn sein Kampfwert höher ist, werden den Helden Willenspunkte wie immer abgezogen. Ist der Kampfwert der Helden höher, verliert der Drache eines seiner fünf Leben und seine neue Position wird ausgewürfelt. Liegt dort Geröll, wird es entfernt, ist dort eine Kreatur, wird sie weitergeleitet.
- Der magische Bogen verleiht dem Träger 6 Stärkepunkte und 8 Willenspunkte.

Besiegt den Drachen.

Lest dann weiter auf der Karte "N"





Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- ...der Drache besiegt wurde

und

- ...die Rietburg verteidigt wurde.

*Wieder einmal war es den Helden gelungen, einen Drachen zu besiegen. Thorald dankte ihnen einmal mehr für ihre Taten, doch sie wussten: Das Abenteuer war noch lange nicht zu Ende.*

*Aber davon erzählen andere Legenden*

- ...die Rietburg nicht verteidigt wurde.

oder

- ...der Drache nicht besiegt wurde,

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...