

# Der Drachenfluch

## Prolog

*Für meinen Bruder Felix.*



*Vor langer Zeit lebten die Drachen und Menschen in Frieden. Doch längst vergessene Magier begannen die Freundschaft mit den Drachen auszunutzen und ihre Magie für dunkle Zwecke zu missbrauchen. Es begann ein langer Krieg zwischen Drachen und Menschen. Die schwarzen Magier jener Zeit woben einen dunklen Fluch der zunächst die Kraft der Drachen bannte, doch ihre wilde, unbändige Natur ließ sich nicht lange bremsen. Sie konnten nie besiegt werden. Aber der Fluch wirkte auf andere Weisen und verdunkelte die Gedanken der Drachen. Er übredauerte die Magier, die ihn geschaffen hatten, und warf seine Schatten bis auf den letzten ihrer Nachkommen.*

Diese Legende besteht aus drei Teilen

**Teil1: Das Erbe des Drachen,**  
**Teil2: Ein magisches Glöckchen und**  
**Teil3: Der Reiter über den Wolken.**

Es gibt außerdem **zusätzliches Spielmaterial** (Drachenei, Drachenschuppe, Glöckchen aus Sternenstahl mit magischer Rückseite und Feld 90.)

# Der Drachenfluch

## Teil 1: Das Erbe des Drachen



**ANDOR**  
Fan-Legende

Der Drachenfluch  
Teil 1: Das Erbe des Drachen

**A**

Diese Legende besteht aus 6 Karten:  
A, K1, K2 und N, sowie  
**Der Rat der Ältesten und  
Eine dunkle Höhle.**

Es waren schon einige Jahre vergangen, seit die Helden das Land vor dem Drachen Tarok gerettet hatten. Für die Bewohner des Landes begann die Erinnerung schon zu verblassen, doch schon bald sollte diese Vergangenheit sie einholen.

Spielvorbereitung: Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Erwürfelt zusätzlich die Position von **5 Runensteinen, 2 Heilkräutern und einem Trinkschlauch.**

Nach einer langen, friedlichen Zeit wurden seit kurzem wieder Kreaturen in den Wäldern gesichtet.

Stellt **Gors** auf die **Felder 12, 23, und 51** und einen **Skral** auf **Feld 36**.

In dieser Legende muss die Burg verteidigt werden. Gelangt eine Kreatur in die Burg, die nicht auf einen goldenen Schild gestellt werden kann, ist die Legende verloren.

Was mochte der Grund für ihre Wiederkehr sein? Erstarkten die dunklen Mächte von Neuem? Die Helden beschlossen, sich in der Burg zu versammeln um vor dem Rat der Ältesten von ihrer Sorge zu berichten.

Die Helden starten auf folgenden Feldern:

- **Zauberer** auf **Feld 15,**
- **Zwerg** auf **Feld 31,**
- **Krieger** auf **Feld 40** und
- **Bogenschütze** auf **Feld 50.**

Wenn alle Helden auf der **Burg auf Feld 0** sind, lest die Karte: **Der Rat der Ältesten.**



**ANDOR**  
Fan-Legende

Der Drachenfluch  
Teil 1: Das Erbe des Drachen

**K<sub>1</sub>**

Die Legende ist verloren, wenn sich das Ei jetzt nicht beim Baum der Lieder befindet.

Sonst:

Nach einer anstrengenden Suche konnten sich die Helden endlich ausruhen.

Jeder Held, der weniger als 7 Willenspunkte hat, darf seine **Willenspunkte auf 7 auffüllen.** Setzt alle **Zeitsteine** auf das **Sonnenaufgangsfeld.** Der Held, in dessen Zug das Ei zur Burg gebracht wurde, beginnt den nächsten Tag.

Führt alle Aktionen der **Nacht** aus. In dieser Nacht, werden die Kreaturen nicht bewegt, der Erzähler bleibt auf Feld **K** stehen.

"Während ihr unterwegs wart, habe ich mehr über die Prophezeiung herausgefunden.", berichtete Lofena den Helden. "Sie ist mit dem legendären Drachenfluch verküpft. Einst lebten Menschen und Drachen in Frieden miteinander doch böse Zauberer verfluchten die Drachen vor langer Zeit und vergifteten diese Gemeinschaft. Seitdem konnte das Böse sich immer wieder ausbreiten. Die Prophezeiung berichtet, dass der Drachenfluch nur mit Hilfe des letzten Nachkommen der Drachen gebrochen werden kann. Das bedeutet, dass wir dieses Ei mit all unserer Macht vor dem Bösen schützen müssen."

→ Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **K2.**

# Der Drachenfluch

## Teil 1: Das Erbe des Drachen



*In diesem Moment ertönte ein Donner, plötzlich war das Ei von blauen Blitzen umgeben. Varkurs dunkles Lachen ertönte. Der Zauberer versuchte mit dem Ei in die Miene zu entkommen.*

**Stellt Varkur und das Ei auf Feld 70.** Bei Sonnenaufgang bewegt er sich mit dem Ei entgegen der Pfeile.

**Ziel:** Besiegt Varkur bevor der Erzähler das Feld N auf der Legendenleiste erreicht hat.

Varkur hat **12 Willenspunkte**,  
- **10 Stärkepunkte** bei 2 Spielern,  
- **20 Stärkepunkte** bei 3 Spielern und  
- **30 Stärkepunkte** bei 4 Spielern.  
Er würfelt mit **2 schwarzen Würfeln**, unabhängig von seiner Anzahl an Willenspunkten.

Wenn ihr Varkur besiegt habt, setzt den Erzähler direkt auf Feld N und lest Legendenkarte N

Die Gruppe erhält **5 Gold** und **2 Trinkschläuche**.



Die Legende wird **weitererzählt**, wenn Varkur besiegt wurde.

*Der besiegte Zauberer sammelte seine letzten Kräfte und sprach einen mächtigen Fluch. Dann stieg Varkurs geschwächter Geist wie ein dunkler unheilvoller Nebel auf und verschwand.*

*Am Abend begann das Ei plötzlich zu wackeln, es bekam einen Riss und ein schuppiger Kopf kam zum Vorschein. Die Helden brachten den jungen Drachen zum Volk der Bewahrer. War er dort in Sicherheit? Und was hatte es mit Varkurs Fluch auf sich?*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn Varkur nicht besiegt wurde.  
Der Zauberer floh mit dem Ei in die Miene. Die Hoffnung, den Frieden zwischen Menschen und Drachen wiederherzustellen war verloren.

# Der Drachenfluch

## Teil 1: Das Erbe des Drachen



Als die Helden vor den Rat der Ältesten traten, waren die Ältesten sehr besorgt.

"Wir fürchten diesen Tag seit langem", berichtete Lofena, die Älteste des Rats. "Eine alte Prophezeiung besagt, dass der Drache, den ihr vor langem besiegt habt, ein Erbe hinterlassen hat. Sein Erbe wird über das Schicksal dieses Landes entscheiden. 'Suchet nach des Drachen Erbe auf den höchsten Gipfeln der Berge', so heißt es in der Prophezeiung."

Nach einer langen Unterredung, beschloss der Rat der Ältesten, dass Lofena zum Baum der Lieder reisen würde, um mehr über diese Prophezeiung zu erfahren.

"Kommt dorthin, um mich zu treffen, wenn ihr das Erbe des Drachen gefunden habt.", sagte sie zu den Helden.

**Ziel:** Findet das Erbe des Drachen im Gebirge. Geht danach zum Baum der Lieder auf Feld 57 um euch mit Lofena zu treffen, bevor der Erzähler das Feld K erreicht hat.

**Markiert die Felder 37, 70 und 81** mit Sternen (bei 2 Spielern stattdessen die Felder 66 und 67).

Wenn ein Held eines der markierten Felder betritt, darf er mit einem Heldenwürfel würfeln.

Falls der Held eine 5 oder 6 würfelt, lest, die Karte **Eine dunkle Höhle**.

Anderenfalls nehmt ihr die Markierung vom Spielplan. Sobald ein Held das Feld mit der **letzten Markierung** betritt, lest direkt die Karte Eine dunkle Höhle ohne zu würfeln.



In einer Höhle im höchsten Teil des Gebirges entdeckten die Helden ein riesiges, pechschwarzes Ei. Seine glatte Schale schimmerte und es war so schwer, dass ein Held es unmöglich alleine tragen konnte. Die Helden beschlossen das Ei gemeinsam zum Baum der Lieder zu bringen in der Hoffnung gemeinsam mit Lofena mehr über das mysteriöse Ei herauszufinden.

Legt das **Drachenei** auf das Feld, auf dem ihr die Höhle gefunden habt. Die Helden können das Ei nur gemeinsam bewegen. Der Held, der am Zug ist, kann einen anderen Helden dazu **einladen**, mit ihm gemeinsam das Ei zu tragen. Der Held bewegt dann beide Figuren und das Ei über den Spielplan. Die **Zeitsteine beider Helden** müssen auf der Zeitleiste bewegt werden.

An den steilen Wänden erschallte das Echo wilder Schreie. Die Kreaturen versuchten die Helden aufzuhalten und ihnen den Weg abzuschneiden.

Stellt **Gors** auf die Felder 47, 60 und 62, einen **Skral** auf Feld 66 und einen **Troll** auf Feld 63. Markiert den Troll und den Skral mit einem Kreuz. Diese Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.

Sobald sich das Ei und eine Kreatur im selben Feld befinden, ist die Legende sofort verloren.

**Ziel:** Die Helden müssen das Ei auf den Baum der Lieder gebracht haben, bevor der Erzähler das Feld K auf der Legendenleiste erreicht hat.

Sobald das Ei sich im Baum der Lieder befindet, **rückt den Erzähler auf Feld K** und lest die Karte K vor.

# Der Drachenfluch

## Teil 2: Ein magisches Glöckchen



**ANDOR**  
Fan-Legende

Der Drachenfluch  
Teil 2: Ein magisches Glöckchen

**A**

Diese Legende besteht aus 7 Karten:  
A, C, K1, K2 und N, sowie  
Rekas Hilfe und  
Wertvolle Schätze.

Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Erwürfelt zusätzlich die Position von **allen Runensteinen** und **2 Heilkräutern**. Die Gruppe erhält außerdem **5 Gold**. Alle Helden starten auf dem **Baum der Lieder** (Feld 57).

*Ein paar Jahre schien alles normal zu sein. Der Drache war gesund und wuchs gut versteckt im Wald heran. Zunächst war das Volk der Bewahrer sehr vorsichtig, doch schon bald schlossen sie den verspielten, jungen Drachen in ihr Herz.*

*Nur Lofena war sehr besorgt. "Varkurs Fluch macht mir große Sorgen, wer weiß, was er mit seinem Zauber bewirkt hat. Die Hexe Reka weiß viel über Zauber und Flüche. Findet sie im Nebel, sie weiß sicher einen Rat."*

**Ziel:** Findet die Hexe im Nebel. Sobald ein Held das Nebelplättchen mit der Hexe aktiviert, lest die Karte **Rekas Hilfe**.

*Immer wieder machten Kreaturen das Land unsicher.*

Stellt **Gors** auf die **Felder 24, 36 und 38** und einen **Skräl** auf **Feld 48**. Legt außerdem je ein **Kreaturenplättchen** auf die **Felder C, E, G und I**.

In dieser Legende muss die Burg verteidigt werden, sobald eine Kreatur die Burg betritt, die nicht auf einen freien Schild gestellt werden kann, ist die Legende sofort verloren.

*In der Taverne konnte zu dieser Zeit immer eine helfende Hand gefunden werden.*

Legt ein **Bauernplättchen** auf **Feld 72**.



**ANDOR**  
Fan-Legende

Der Drachenfluch  
Teil 2: Ein magisches Glöckchen

**C**

*Die Helden waren verteilt in den Wäldern auf der Suche nach der Hexe als in der Ferne plötzlich ein große Rauchwolke den Himmel verdunkelte. Kurz darauf erreichte die Helden ein Bote und überbrachte eine Nachricht von Lofena. Der Drache schien wie verhext zu sein und setzte alles in seiner Reichweite in Brand. "Die Wut des Drachen kam so plötzlich, ich bin sicher, das Varkurs Fluch dahinter steckt. Bisher können wir den Drachen noch im Zaum halten, aber nicht mehr lange. Nur Reka kann uns jetzt noch helfen.", schrieb Lofena in ihrer Botschaft.*

Stellt den **Drachen** auf **Feld 57**. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Wenn der Drache nicht gestoppt werden kann, bis der Erzähler das **Feld N** der Legendenleiste erreicht hat, ist die Legende verloren. Findet zuerst die Hexe Reka und lest die Karte **Rekas Hilfe**, sobald ihr sie gefunden habt.