

Der Drachenfluch

Teil 2: Ein magisches Glöckchen



Die Legende ist verloren, wenn die drei Gegenstände (die Drachenschuppe, das Glöckchen aus Sternenstahl und ein grüner Runenstein) sich jetzt nicht auf dem Feld der Hexe befinden.

Behutsam übergab Reka den Helden das Glöckchen aus Sternenstahl. Winzige grün leuchtende Runen waren nun eingraviert.

"Durch den Zauber dieses Glöckchens, wird der Fluch Varkurs Gestalt annehmen, so könnt ihr ihn brechen."

Die dreht jetzt das **Glöckchen aus Sternenstahl** auf die **magische Seite**. Der grüne Runenstein und die Drachenschuppe kommen aus dem Spiel.

Sobald ein Held mit dem Glöckchen das Feld des Drachen betritt, wird Varkur auf dieses Feld gestellt.

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



Der Fluch in Varkurs Gestalt hat **10 Willenspunkte**, **10 Stärkepunkte** bei 2 Spielern, **20 Stärkepunkte** bei 3 Spielern und **30 Stärkepunkte** bei 4 Spielern.

Er würfelt mit **1 schwarzen Würfel**, unabhängig von der Anzahl an Willenspunkten.

Ziel: Besiegt den Fluch, der Varkurs Gestalt annimmt, bevor der Erzähler das Feld N erreicht hat.

"Aber gebt Acht. Solange der Fluch nicht gebrochen ist, wird auch der Drache euch angreifen.", warnte Reka die Helden.

Würfelt vor jeder Kampfrunde mit einem roten Würfel. Alle Helden, die am Kampf teilnehmen, **verlieren Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs**. Der Angriff des Drachen kann mit einem Schild abgewehrt werden.

Der Drachenfluch

Teil 2: Ein magisches Glöckchen



Die Legende wird **weitererzählt**, wenn der Fluch gebrochen wurde.

Die Gestalt des Zauberers war plötzlich verschwunden. Gleichzeitig wurde der Drache ganz friedlich und blickte die Helden mit funkelnden Augen an. "Durch dieses Metall, dass ihr tragt, kann ich zu euch sprechen. Ich danke euch, dass ihr Varkurs Fluch gebrochen habt. Doch dunkle Magie lastet noch auf mir, ich spüre in meinen Krallen, dass Varkur noch nicht besiegt wurde. Wollt ihr mir helfen, ihn zu finden?"

Die Legende nahm ein **böses Ende** wenn der Fluch nicht gebrochen werden konnte.
Das Glöckchen zerbarst und der verfluchte Drache verwüstete den Baum der Lieder und verschwand. Niemand konnte ihn aufhalten.



Wenn ihr **Legendenkarte C** noch nicht aufgedeckt habt, legt diese Karte neben Feld C und lest sie erst, nachdem ihr die Karte C gelesen habt.

Die Helden waren sehr erleichtert, als sie die Hexe im dichten Nebel am Ufer fanden. Nachdem sie die Geschichte von Varkurs Fluch und der plötzlichen Wut des Drachens erzählt hatten, schaute Reka sehr ernst. "Varkurs Fluch war voller Hass.", erklärte die den Helden, "Doch noch gefährlicher ist, dass er seine Magie dadurch mit dem uralten Drachenfluch verwoben hat, der seit vielen Generation die Gedanken der Drachen vergiftet. Nur so konnte er die Kontrolle über den Drachen gewinnen. Ich weiß viel über die Flüche der alten Zeit, ich denke ich kann euch helfen. Ich kann einen Gegenstand für euch herstellen, der es vermag Varkurs Magie greifbar zu machen. So könnt ihr gegen den Fluch kämpfen und ihn besiegen. Um den Gegenstand herzustellen brauche ich eure Hilfe."

Ziel: Bringt folgende Gegenstände auf das Feld der Hexe und legt sie dort ab:

- einen **grünen Runenstein**,
- einen **Gegenstand aus Sternenstahl**,
- eine **Drachenschuppe**.

Aber beeilt euch, denn der Zauber kann nur bei Vollmond vollbracht werden.", sagte die Hexe noch, bevor der Nebel sie wieder verschluckte.

Die Legende ist verloren wenn die **drei Gegenstände** nicht auf dem **Feld der Hexe** liegen wenn der Erzähler das **Feld K** auf der Legendenleiste erreicht.

Der Drachenfluch

Teil 3: Der Reiter über den Wolken



Sternenstahl war zu jener Zeit sehr selten, aber von Zeit zu Zeit wurde es von den Zwergen verarbeitet.

In der Zwergenmiene kann ein **Glöckchen aus Sternenstahl** für 7 Gold gekauft werden.

Der Schuppe eines Drachen wurden magische Kräfte zugeschrieben, aber eine zu bekommen war bisher wenigen gelungen.

Um eine Schuppe des Drachen zu bekommen, müsst ihr gegen ihn kämpfen. Er hat **9 Willenspunkte** und **9 Stärkepunkte**. Sobald ihr ihn besiegt habt, erhaltet ihr den Gegenstand **Drachenschuppe**. Der Drache wird nicht vom Spielplan genommen und der Erzähler bewegt sich kein Feld voran.

Es gab Gerüchte von einem Schatz im Süden.

Legt **einen blauen Edelstein** auf Feld 26.



Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Erwürfelt die Position von **5 Runensteinen** und **2 Heilkräutern**. Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Alle Helden starten auf den **Baum der Lieder**. Die Gruppe erhält **10 Gold**, **2 Trinkschläuche** und das **magisches Glöckchen**. Legt je ein **Bauernplättchen** auf die **Felder 26 und 36**.

Nachdem der Fluch gebrochen war, entfesselte Varkur einen Sturm von Kreaturen auf die Burg. Seine Armee überrannte alles und schien nicht zu stoppen zu sein.

Stellt **Gors auf 17, 22, 34**, einen **Skrak auf 19**, einen **Wadrak auf 23** und einen **Troll auf 13**. Erwürfelt außerdem die Position von **5 Kreaturenplättchen**. In dieser Legende muss die Burg verteidigt werden.

"Ihr wollt mir helfen, meinen Feind zu besiegen, so will auch ich euch helfen, die Burg zu schützen.", sprach der Drache.

Stellt den Drachen zu den Helden auf den Baum der Lieder.

→ Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2

Der Drachenfluch

Teil 3: Der Reiter über den Wolken



Der Held, der das magische Glöckchen trägt, kann den **Drachen bewegen**.

Der Drache kann den Helden, der das Glöckchen trägt, mit sich mitbewegen, oder ohne einen Helden bewegt werden.

Für 4 Stunden (mit oder ohne Held) kann er ein beliebiges Feld auf dem Spielplan erreichen, oder für eine Stunde bis zu drei Felder laufen. Für die Bewegung des Drachen wird der Zeitstein des Helden bewegt, der das magische Glöckchen trägt.

Bauernplättchen können nicht mit dem Drachen mitbewegt werden.

Der Drache kann gemeinsam **mit den Helden kämpfen**, wenn er auf dem gleichen Feld steht. Würfelt in jeder Kampfrunde zusätzlich mit **einem roten Würfel** und addiert das Ergebnis zu eurem Kampfwert.

→ Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A3**



Doch Varkur lenkte die Kreaturen aus der Ferne und sein Versteck blieb unentdeckt. Lofena half ihnen alle Berichte von Verstecken zusammenzutragen. Auch der Nebel konnte vieles verbergen.

Legt **Sterne** auf die **Felder 15, 17, 26, 37, 60 und 67**. Sobald ein Held ein markiertes Feld betritt, entfernt das Sternchen vom Spielplan.

Ziel:

Entfernt alle Sternchen vom Spielplan und aktiviert vier Nebelplättchen mit Ereigniskarten, bevor der Erzähler **Feld J** auf der Legendenleiste erreicht hat.

(Legt zur Übersicht die aktivierten Nebelplättchen mit Ereigniskarten neben die Legendenleiste.)

Der Drachenfluch

Teil 3: Der Reiter über den Wolken



Die Legende ist **verloren** wenn jetzt noch Sternchen auf dem Spielplan liegen, oder wenn ihr noch nicht vier Nebelplättchen mit Ereigniskarten aktiviert habt.

Die Helden suchten im ganzen Land, doch von Varkur war keine Spur zu entdecken.

Plötzlich ließ der Drache ein Ohrenbetäubendes brüllen hören und verwandelte den Himmel in ein Flammenmeer, dann erlosch sein Feuer und er legte erschöpft seinen Kopf auf den Boden.

"Meine Kraft schwindet.", sagte er erschöpft. "Varkur hat einen mächtigen Zauber gesprochen. Seine Wut darüber, dass ich euch helfe ist bodenlos. Doch ich kann spüren dass der Zauber mich aus dem Himmel erreicht hat. Varkur versteckt sich in den Wolken."

Der Drache kann ab sofort nicht mehr mit den Helden kämpfen.

Legt das Feld **Wolkenversteck (Feld 90)** neben den Spielplan. Das Wolkenversteck ist zu keinem Feld angrenzend und kann nur mit dem Drachen erreicht werden. Stellt Varkur auf das Wolkenversteck.

Varkur hat **13 Willenspunkte** und **15 Stärkekpunkte** bei 2 Spielern, **25 Stärkekpunkte** bei 3 Spielern und **35 Stärkekpunkte** bei 4 Spielern.

Er würfelt mit **3 schwarzen Würfeln**. Wenn er weniger als 7 Willenspunkte hat, würfelt er mit einem Würfel weniger.

Ziel:

Besiegt Varkur bevor der Erzähler das Feld N der Legendenleiste erreicht hat.



Die Legende nahm ein **gutes Ende** wenn Varkur besiegt wurde.

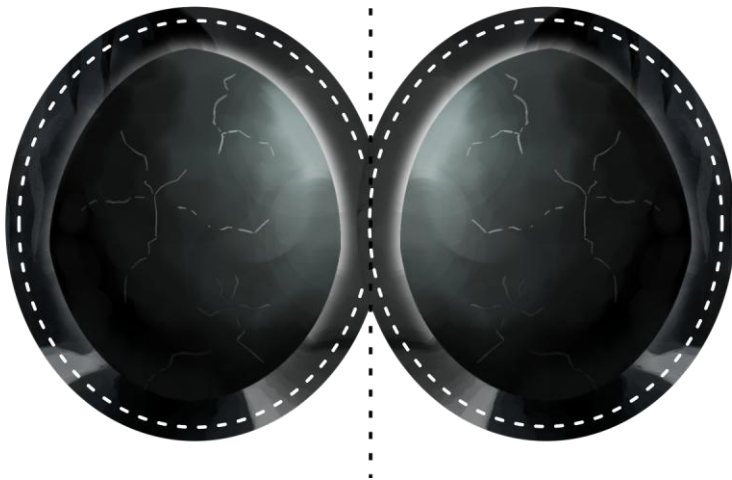
Der Drache verbeugte sich vor den Helden. Ich danke euch. Durch eure Hilfe wurde die Freundschaft zwischen Drachen und Menschen erneuert, die lange vor unserer Zeit zerbrochen wurde. Ich werde dieses Land nun verlassen, auf der Suche nach meinesgleichen. Doch eines Tages werde ich zurückkehren. Und meine Nachkommen sollen wieder in Frieden und Freundschaft im Grauen Gebirge wohnen.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn Varkur nicht besiegt wurde.
Mit seinen Blitzen versteuerte Varkur die Helden und den Drachen und Dunkelheit senkte sich über das Land. Niemand konnte ihm etwas entgegenstellen.

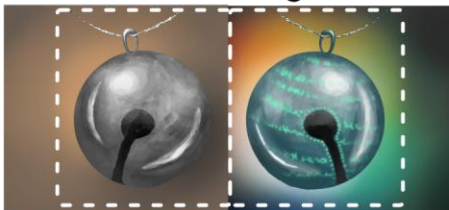
Der Drachenfluch

Zusätzliches Spielmaterial

Drachenei

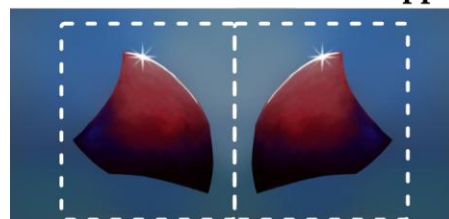


magisches Glöckchen



Glöckchen
aus Sternenstahl

Drachenschuppe



Feld 90

