



Dies ist der 2. Teil der Legendenreihe „die Drogoth-Saga“. Solltet ihr den ersten Teil noch nicht gespielt haben, tut dies zunächst.

Wie alle Legenden dieser Reihe, kann diese nur mit 4 Helden gespielt werden. Die Zauberin Eara und die Bogenschützin Chada müssen darunter sein. (Lest ggf. den Prolog zu Legende 1 erneut)

Nachdem der Wardrak besiegt war und die Helden den Rubin sicher in die Burg bringen konnten, verzogen sich die Kreaturen zunächst aus den Ländereien Andors. Doch schon bald kamen Sie zurück und zwar zahlreicher, als man Sie je gesehen hatte. Sie waren zerstörerisch und es schien, als würden sie von schwarzer Magie angetrieben. Magie konnte man am besten mit Magie bekämpfen, sodass die Helden beschlossen, dass man die Hexe Reka um Hilfe bitten sollte.

Deckt die Karte „Rekas Hilfe“ auf, sobald ihr die Hexe im Nebel gefunden habt.

Lest nun weiter auf Legendenkarte A2 →



Sortiert aus dem Nebel das Hexen-Plättchen aus. Zieht dann aus dem Nebel ein zufälliges Plättchen und legt es verdeckt beiseite. Es wird später benötigt.

Mischt die Hexe wieder unter den Nebel und verteilt diesen wie üblich auf dem Spielplan. Feld 63 bleibt aber nebelfrei.

Führt die übrigen Anweisungen auf der Checkliste aus.

Nehmt die Karte „Chadas Belohnung“ aus der ersten Legende dieser Reihe und legt sie neben Chadas Heldentableau. Sie kann den Vorteil dieser Karte auch in dieser Legende nutzen.

Stellt nun einen Gor, ein Gold, ein Pergament und einen Troll vor euch auf. Nehmt euch nun 5 Sterne (Mehr Sterne würden die Legende einfacher machen, weniger macht sie schwieriger. Variiert, wenn ihr dies für nötig haltet). Ihr drüft nun die Sterne auf die 4 genannten Kreaturen/Gegenstände aufteilen. Jeder Stern macht den jeweiligen Bereich für euch einfacher:

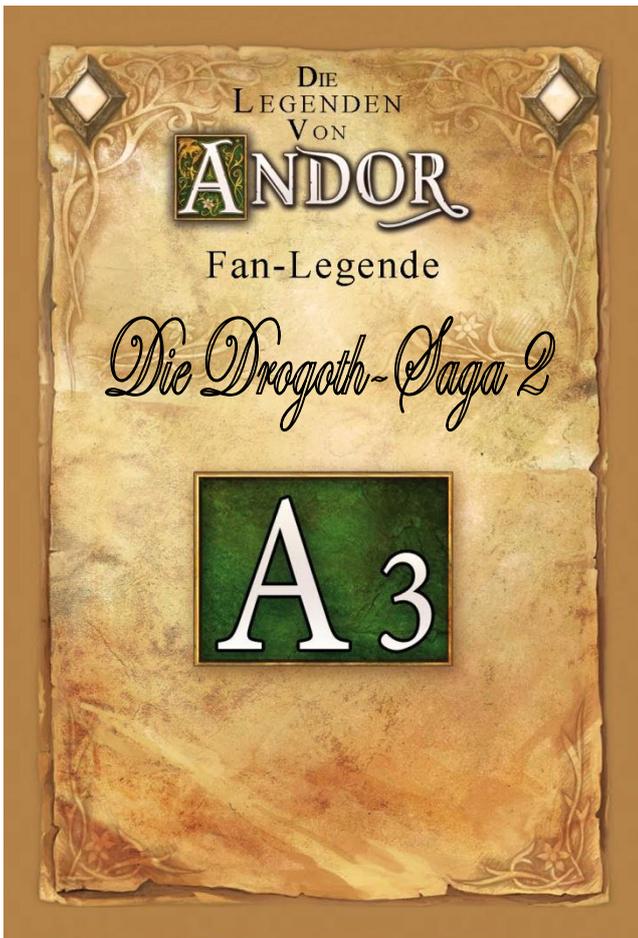
Gor = Startaufstellung der Kreaturen (0 bis 2 Sterne)

Gold = Ausrüstung zum Legendenstart (0 bis 2 Sterne)

Pergament = Hindernisse für den Endkampf (0 bis 2)

Troll = Stärke des Endgegners (0 bis 3 Sterne)

Lest weiter auf A3, wenn ihr die Sterne verteilt habt.



Hier erst weiterlesen, wenn ihr die Sterne verteilt habt. Dann erfahrt ihr, was sie genau bewirken.

Legt alle Sterne, die beim Troll liegen auf den verlassenen Turm (Feld 83) und legt einen weiteren aus dem Vorrat hinzu. (Der Troll kommt wieder in den Vorrat)

Abhängig von der Zahl der Sterne beim Pergament müsst ihr die Pergament mit folgenden Zahlen bereit legen (alle anderen kommen aus dem Spiel):

0 Sterne: 11,14 und 17

1 Stern: 8, 11 und 14

2 Sterne: 7, 8 und 10

Legt noch folgendes Spielmaterial neben dem Spielfeld bereit:

Die Hexen-Figur, die Magier-Figur, den Turm, die 8 Geröllplättchen, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, das Gift und die 4 Bauern-Plättchen.

Legt je ein Bauernplättchen auf die Felder 15, 50, 64 und 72.

Lest nun weiter auf Legendenkarte A4 →



Erwürfelt nun mit einem Kreaturenwürfel (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) die Position von 5 der 6 Runensteine sowie 2 der 3 Heilkräuter. (jeweils verdeckt hinlegen). Der letzte Runenstein und das letzte Heilkraut bleiben neben dem Spielplan liegen.

Addiert nun 2 zu der Anzahl der Sterne, die ihr zu dem Gor gestellt habt. Dies ist die 10er-Position der Kreaturen zu Beginn dieser Legende. Stellt nun je einen Gor auf die Felder mit der 1er-Stelle 0-4 (bei einem Stern also 30, 31, 32, 33 und 34), je einen Skral auf die Felder mit der 1er-Stelle 5,6 und 9 sowie je einen Troll auf die Felder mit der 1er-Stelle 7 und 8.

Stellt die Helden auf folgende Felder:

Eara, die Zauberin, auf Feld 28

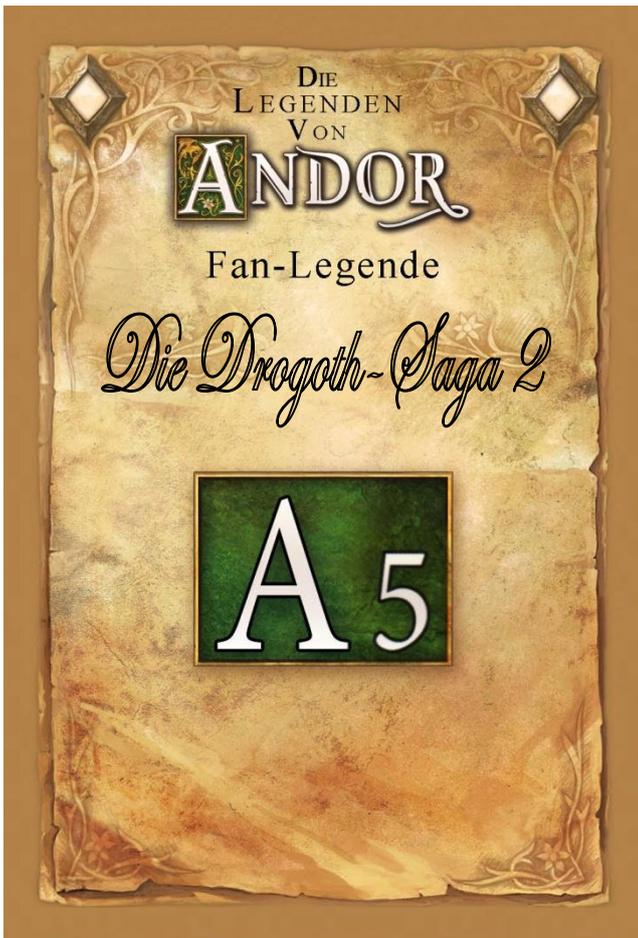
Chada, die Bogenschützin und Geheimniskundin, auf Feld 53

Kram, der Zwerg, auf Feld 19

Thorn, der Krieger, auf Feld 43

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten, Eara mit 3.

Lest nun weiter auf Legendenkarte A5 →



Entsprechend der Anzahl der Sterne bei der Goldmünze erhaltet ihr nun folgende Ausrüstung:

0 Sterne: 4 Gold

1 Stern: 6 Gold, einen Schild und einen Bogen

2 Sterne: 6 Gold, einen Schild, einen Bogen, einen Helm einen Falken, ein Fernglas und einen Trinkschlauch.

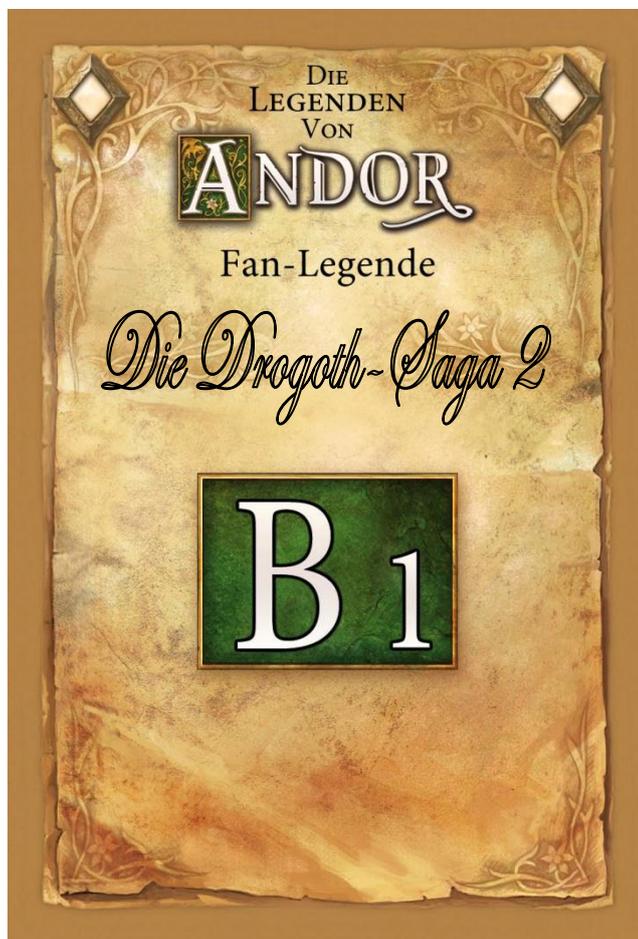
Ihr dürft dies beliebig unter den Helden aufteilen.

Die Helden sahen die große Gruppe an Kreaturen auf die Burg zulaufen. Sie musste aufgehalten werden! Doch allesamt spürten sie, dass dies nur der Anfang war. Sie brauchten Hilfe! Die Hexe musste gefunden werden!

Aufgabe der Helden:

- Die Burg muss verteidigt werden.
- Die Hexe Reka muss im Nebel gefunden werden (deckt dann die Karte „Rekas Hilfe“ auf)

Der Held, der nach Eara am Zug ist, beginnt.



Ein Bote des Königs brachte schlechte Kunde: Varkur, der alte Feind Andors, war zurückgekehrt und trieb die Kreaturen an. Er hatte Zuflucht im verlassenen Turm gefunden. Es gab nur eine Möglichkeit um Andor zu schützen: Varkur musste erneut vertrieben werden! Doch er ist wütend darüber, dass die Helden seine Kreaturen bei seinem letzten Sturm auf die Burg vernichtet haben und schwor Rache für jeden Einzelnen!

Stellt Varkur auf den verlassenen Turm (Feld 83).

Varkur hat 50 Stärkepunkte. Für jeden Stern, der auf dem Verlassenen Turm liegt, hat er 5 Stärkepunkte weniger. (bei 2 Sternen also 40 Stärkepunkte). Varkur hat 14

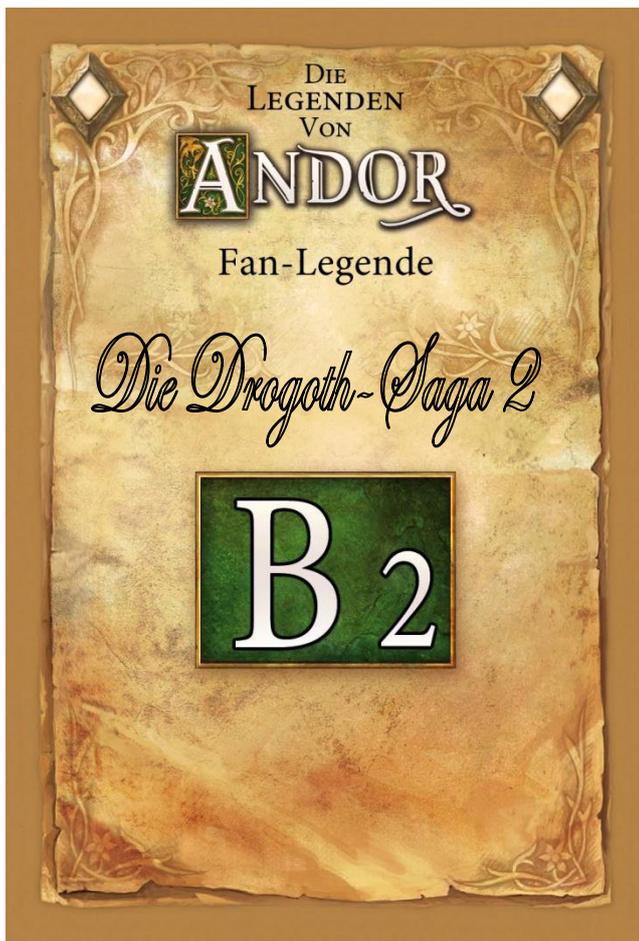
Willenspunkte und kämpft mit 3 schwarzen Würfeln. Sinken seine Willenspunkte unter 7, so kämpft er nur

noch mit 2 schwarzen Würfeln.

Markiert seine Willenspunkte mit einem Stern auf der Willenspunkteiste der Kreaturen. Sie regenerieren sich nicht, wenn der Kampf unterbrochen wird

„Wie sollen wir zu dem Turm kommen?“ fragte einer der Helden „nicht einmal unsere Bögen können ihn erreichen.“ „Es gibt einen Weg um nah genug an den Turm heran zu kommen – doch viel Wille und Mut ist dafür notwendig“ sagte der Bote.

Lest nun weiter auf Legendenkarte B2 →

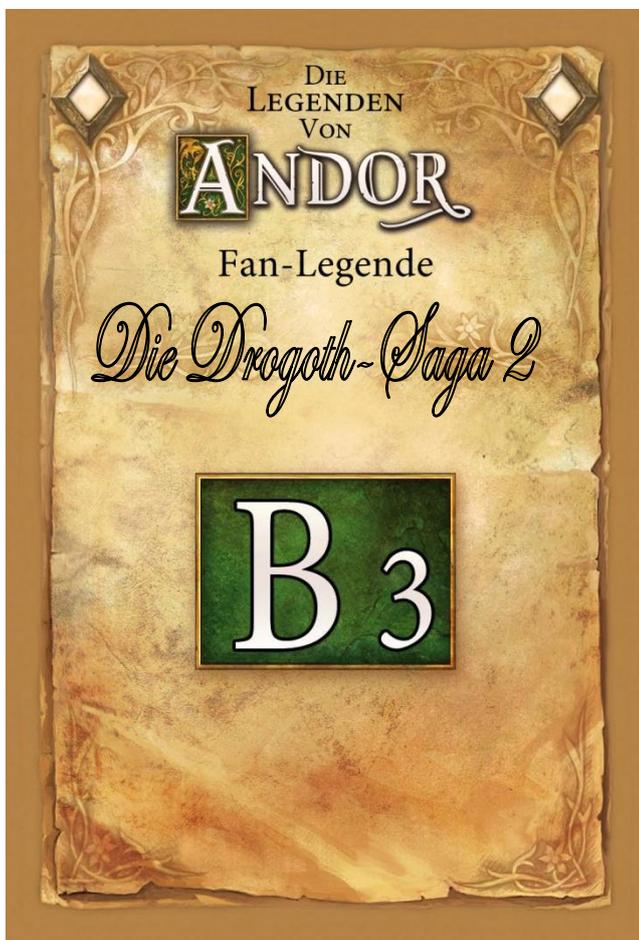


Legt nun die 3 Pergamente zufällig verteilt auf die Felder 61, 64 und 65 und deckt sie auf. Steht ein Held zu Beginn seines Zuges auf einem Feld mit Pergament und hat mindestens so viele Willenspunkte, wie auf dem Pergament angegeben, so kann er sich mit der Aktion „Laufen“ mitsamt dem Pergament auf das „Feld“ ohne Nummer vor Feld 83 stellen. Dies kostet eine Stunde auf der Zeitleiste. Von dort aus lässt sich Varkur mit einem Bogen angreifen. (Ein Held kann dieses „Feld“ auch wieder verlassen. Dies kostet erneut eine Stunde auf der Tagesleiste. Das Pergament kann nun wieder von einem anderen oder demselben Helden genutzt werden. Ein Held stellt sich auf das Pergament, es kommt nicht in da Inventar und kann auch nicht aufgehoben werden).

Aufgabe:

- Varkur muss besiegt werden, bevor der Erzähler das Feld N auf der Erzählerleiste erreicht.

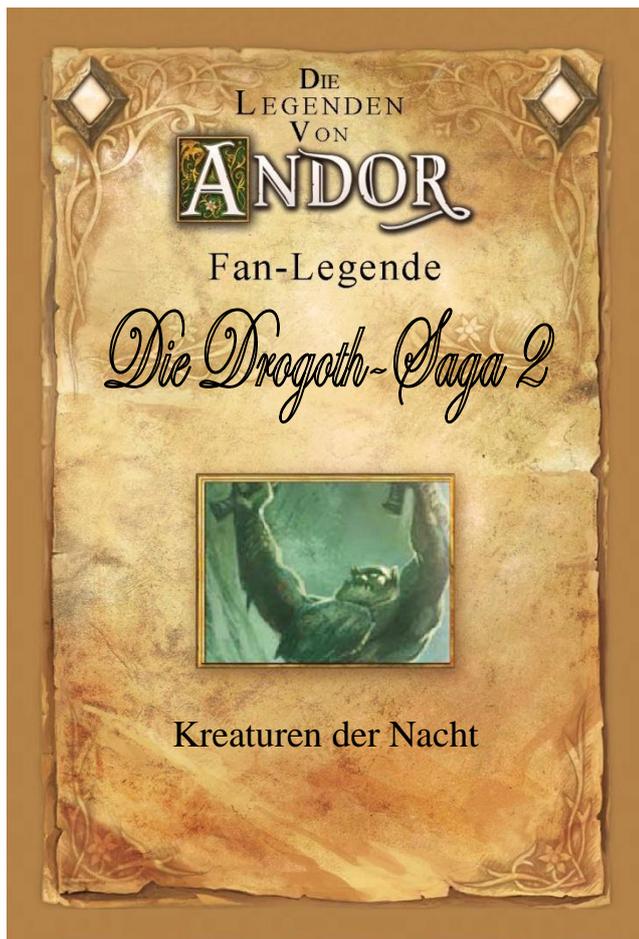
Lest nun weiter auf Legendenkarte B3 →



Doch Varkur war nicht untätig. Er Beschwor weitere Kreaturen um die Burg zu stürmen. Im Schutze der Nacht fühlte er sich sicher...

Deckt die Erzählerfigur auf dem Sonnenaufgangs-Feld mit einem Stern ab. In der nächsten Nacht wird nicht der Erzähler vorgelesen, sondern stattdessen die Karte „Kreaturen der Nacht“ vorgelesen.

Sollte diese Karte durch die Erzählerbewegung in der Nacht aktiviert worden sein, so lest sofort die Karte „Kreaturen der Nacht“ vor. Die Erzählerfigur bleibt aber abgedeckt und ihre Bewegung wird in der nächsten Nacht ausgelassen.

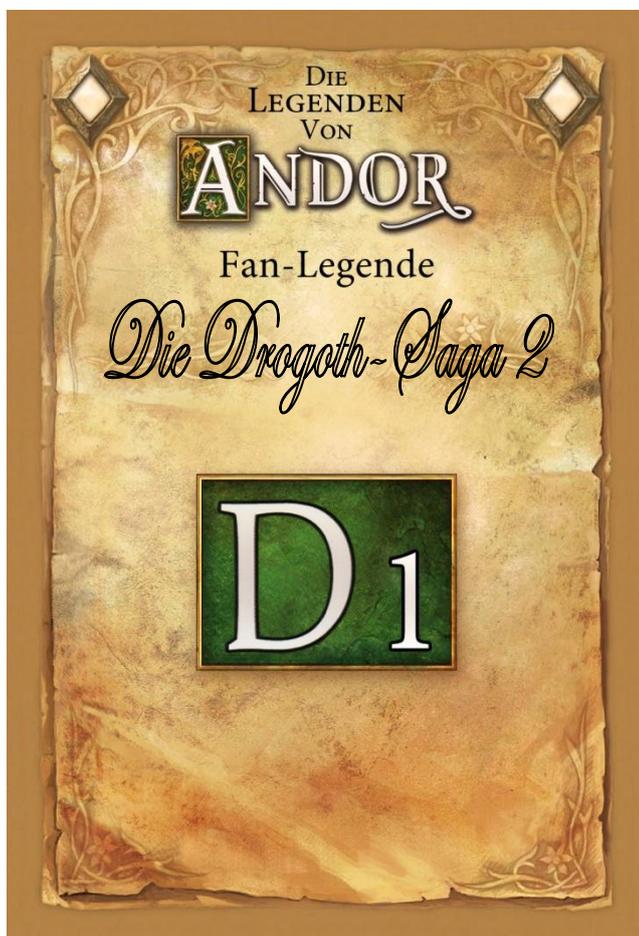


Diese Nacht wollte Varkur nutzen um so viele Kreaturen zu erschaffen, dass die Helden diesen Sturm unmöglich aufhalten konnten.

In dieser Nacht bewegt sich der Erzähler nicht. (Außer er hat sich bereits bewegt. Dann entfällt die Erzähler-Bewegung in der nächsten Nacht).

Stellt nun folgende Kreaturen auf das Spielfeld:
Je einen Gor auf die Felder 33, 37, 45, 49, 52, 61, 62, 69 und 84.
Je einen Skral auf die Felder 28 und 51
Je einen Wardrak auf die Felder 26 und 82
Je einen Troll auf die Felder 31, 59 und 70.

Da die Bewegungsphasen in dieser Nacht schon durchgeführt wurden, bewegen sich diese Kreaturen erst in der nächsten Nacht.



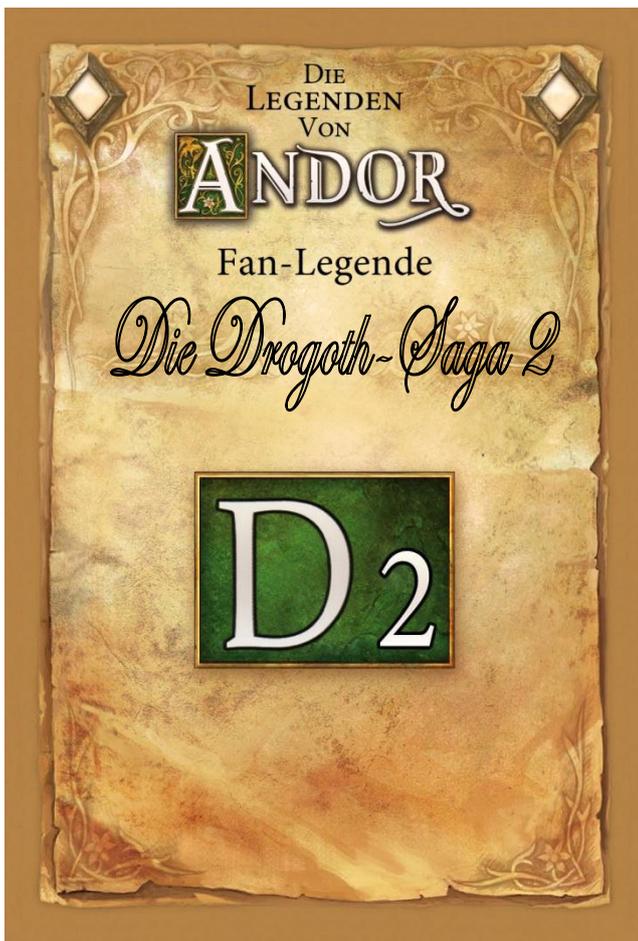
Den Zwergen aus der Mine ist es nicht verborgen geblieben, dass nicht nur Andor, sondern das gesamte Land in Gefahr war und boten deswegen ihre Hilfe an

Die Zwerge bieten euch an einen Turm auf Feld 61 zu errichten. Ihr müsst nur das Baumaterial beschaffen.

Erwürfelt mit einem Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position der 8 Geröllplättchen und deckt sie auf. (Wenn es auf Feld 61 gelegt werden soll, würfelt erneut)

In dieser Legende fungiert es als Baumaterial und behindert nicht den Weg. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Baumaterial-Plättchen steht, kann in seinem Zug eines davon aufheben, in dem er die Aktion „Baumaterial Aufheben“ statt Laufen oder Kämpfen nutzt. Dazu setzt er seinen Stein auf der Tagesleiste um eine Stunde vor und würfelt mit seinen aktuellen Helden-Würfeln, als ob er sich im Kampfbefindet (mit allen vor und Nachteilen durch Fähigkeiten). Allerdings wählt er dieses Mal die kleinste Augenzahl aus. Er muss diese Anzahl an Willenspunkte abgeben und darf nun das Plättchen in sein Inventar legen.

Lest nun weiter auf Legendenkarte D2 →



Das Baumaterial wird wie ein kleiner Gegenstand behandelt (blockiert also einen Platz im Inventar) und kann abgelegt oder weitergegeben werden. Sollte es abgelegt werden, so kann es nur nach den eben beschriebenen Regeln wieder aufgenommen werden.

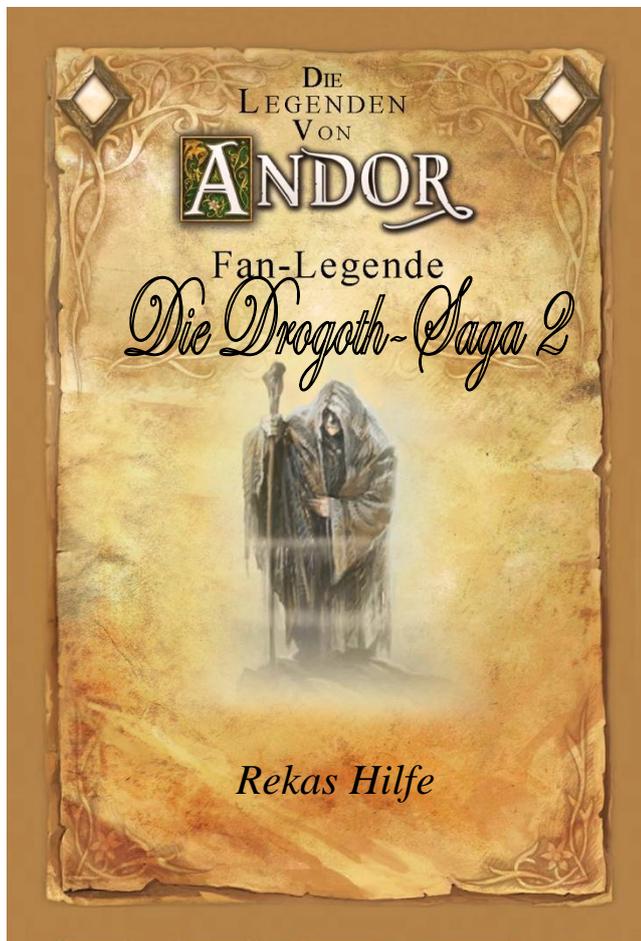
Da es sehr schwer ist, kann es nicht mit Falken transportiert werden!

Sobald Baumaterial im Wert von mindestens 30 auf Feld 61 abgelegt wurde (Die Zahl auf dem Plättchen gibt den Bau-Wert an), werde alle Material-Plättchen aus dem Spiel genommen und der Turm auf Feld 61 gestellt.

Maximal ein Held kann auf dem Turm stehen und besitzt dann 5 zusätzliche Stärkepunkte. Sofern er einen Bogen trägt (oder eine Vergleichbare Fähigkeit besitzt) kann er auch Nachbarfelder und den Magier Varkur angreifen.

(Die Pergament-Regel gilt hier also nicht!)

Nur mit dem Turm können 4 Helden gleichzeitig den Magier angreifen, da auf jedem Pergament nur ein Held stehen kann.



Dort, endlich, fand ein Held die Hexe im Nebel. Er schilderte die Situation, doch die Hexe wusste schon Bescheid. Sie hatte dennoch keine guten Nachrichten: „Ich kann euch nicht helfen. Diese Magie ist Stärker als meine.“

Der Held war enttäuscht und wollte schon von dannen ziehen, als ihm die Hexe hinterher rief: „Moment! Es gibt vielleicht eine Möglichkeit! Ihr habt eine Zauberin unter euch, ist das wahr? – Dann gibt es eine Möglichkeit! Sie muss schnellstmöglich zu mir kommen.“

Deckt die Karte „ein Funke Hoffnung (1)“ auf, sobald die Zauberin Eara bei der Hexe angekommen ist. (Sollte die Zauberin die Hexe gefunden haben, lest die Karte sofort nach dieser vor).

Stellt die Hexen-Figur auf das Feld, wo ihr die Hexe gefunden habt. Ihr könnt dort nun den Trank der Hexe nach den üblichen Regeln kaufen. Einen Gratis-Trank gibt es in dieser Legende allerdings nicht.



„Eara ist dein Name, nicht wahr? Die Zauberin aus Hadria.“ Eara nickte „Ich habe schon viel von dir gehört. Zusammen können wir mit dieser schwarzen Magie fertig werden. Du musst aber einige Besorgungen machen: Ich benötige einen Nebeltrank, einen geheimen Runenstein und ein Heilkraut. Besorge mir dies und du wirst mächtiger sein, den je!“

Legt das verdeckte Nebelplättchen aus dem Vorrat auf das Feld mit der kleinsten Zahl (nicht die Burg) auf dem keine Figur steht. Eara kann ein Feld mit VERDECKTEM Nebel betreten, ohne ihn zu aktivieren. Tut sie dies, so kommt das Nebelplättchen aus dem Spiel und sie erhält einen Nebeltrank (das Gift-Plättchen). Dies kann sie ein Mal im Spiel tun. Ebenso kann sie einen Runenstein, der verdeckt ist, aufheben und in ihr Inventar legen, ohne ihn aufzudecken. (ein einmal aufgedeckter Stein kann nicht wieder verdeckt werden. Es darf nicht geguckt werden welche Farbe der Runenstein hat).

Legt ein Heilkraut auf Feld 29.

Lest nun weiter auf der Karte „Ein Funke Hoffnung (2)“ →



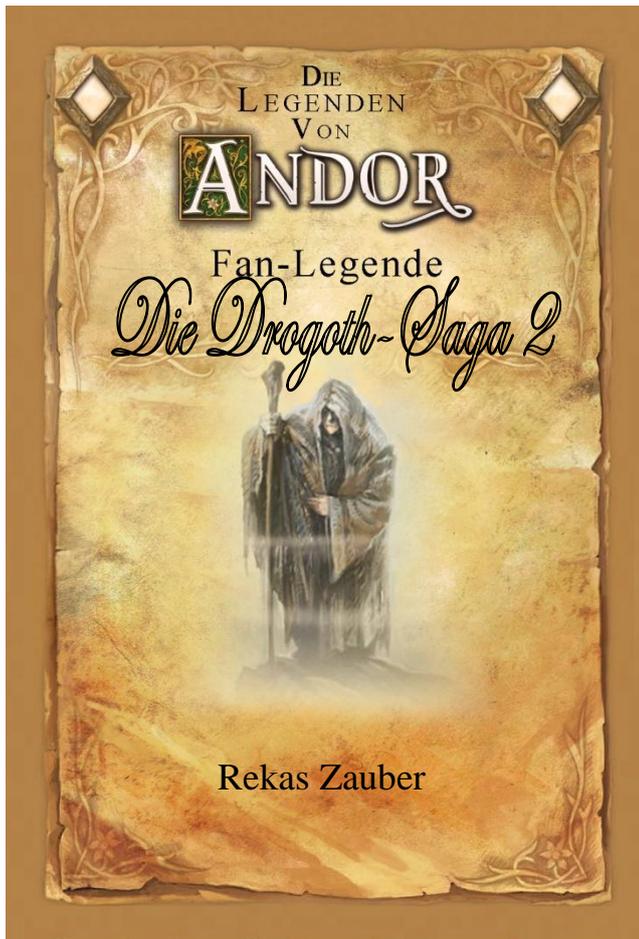
Aufgabe:

Eara muss einen Nebeltrank, einen VERDECKTEN Runenstein und ein Heilkraut zur Hexe Reka bringen bevor der Erzähler das N-Feld erreicht.

Deckt dann die Karte „Rekas Zauber“ auf.

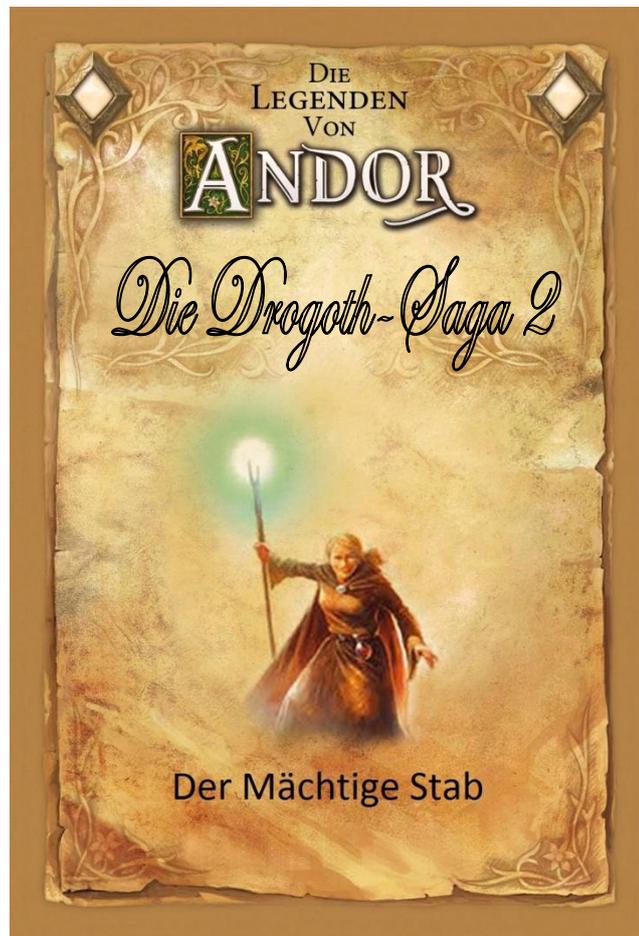
Sollte es zu eine beliebigen Zeitpunkt keinen verdeckten Runenstein mehr geben, so kann der 6. Runenstein aus dem Vorrat verdeckt auf Feld 41 gelegt werden.

Wen ihr dies tut, nehmt einen Stern vom verlassenen Turm (Feld 83) herunter.



„Na endlich, ihr seid zurück“ krächzte Reka. „Habt ihr alles dabei?“ Eara nickte nur. „Gut, dann gebt mir euren Zauberstab!“ Eara war unsicher und zögerte ein wenig, gab ihn dann aber der Alten. „Gut, das wirst du nicht bereuen“ sagte Reka und gab ihr nach ein, zwei Zaubern den Stab zurück.

Nehmt nun das Heilkraut, den Schattentrunk und den verdeckten Runenstein aus dem Spiel.
Lest dann die Karte „Der Mächte Stab“ vor. Diese Karte behält Eara für die kommenden Legenden dieser Legenden-Reihe.



Dies ist der verbesserte Zauberstab von Eara. Sie darf ihn in allen nachfolgenden Legenden dieser Reihe benutzen.

„Dieser Stab ist viel mächtiger als dein Alter. Er stärkt nicht nur dich oder dein Freunde, wie du es gewohnt bist, sondern schwächt auch noch deine Gegner, wenn sie sehr mächtig sind.“

Nimmt Eara nun an einem Kampf teil, so wird ein Kreaturenwürfel mit der kleinsten Augenzahl nicht berücksichtigt. (Dies gilt auch, wenn die Kreatur nur einen Würfel hat! In dem Fall gilt dann nur die Grundstärke.)

Beispiel:

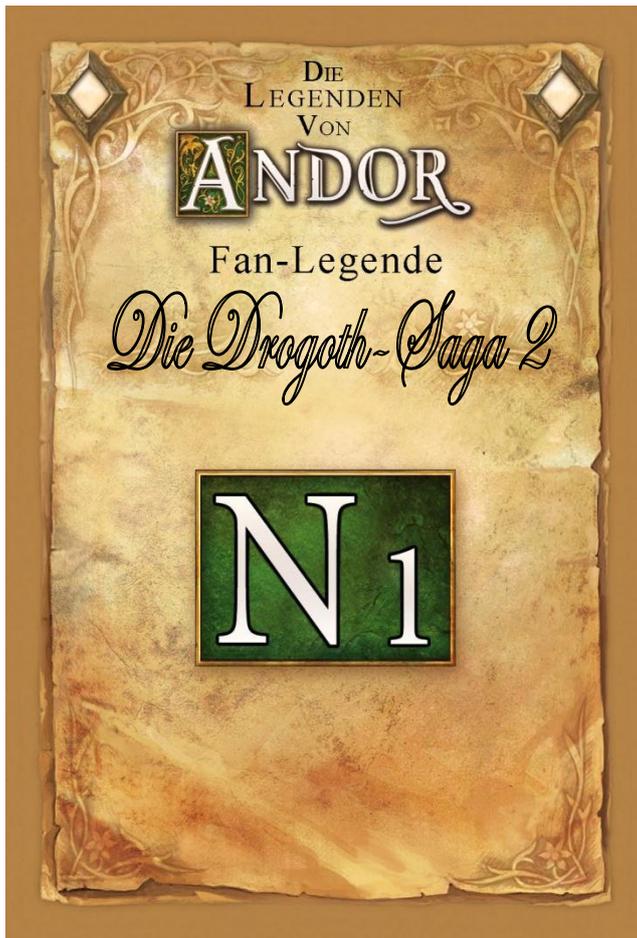
Die Kreatur würfelt...

... 4 & 6. Die 4 wird nicht berücksichtigt, es verändert sich nichts.

... 3 & 3. Eine 3 wird nicht berücksichtigt, die Kreatur erhält nur 3 statt 6 Stärke durch den Würfelwurf.

... 4,4 & 6. Eine 4 wird nicht berücksichtigt, die Kreatur erhält nun 6 statt 8 (= 4+4) Stärkebonus.

Mit diesem Stab werden also Pasch-Würfe gut verhindert. Eara kann diese Fähigkeit bei allen Kämpfen benutzen, an denen sie teil nimmt. Auch gegen Endgegner oder Kreaturen mit schwarzen Würfeln.



Diese Legende nahm ein Gutes Ende, wenn...
 ... Die Burg verteidigt wurde.
 ... Varkur besiegt wurde.
 ... Die Karte „Der Mächtige Stab“ aktiviert wurde.

Die Helden konnten ruhmreich zur Burg zurückkehren. Varkur war erneut aus Andor vertrieben worden und seine Kreaturen flohen mit ihm.

Lest nun weiter auf Legendenkarte N2 →

Diese Legende nahm ein Böses Ende, wenn...
 ... Die Burg nicht verteidigt wurde.
 ... Varkur nicht besiegt wurde.
 oder
 ... die Karte „Der Mächtige Stab“ nicht aktiviert wurde.

„Jetzt werdet ihr sehen, wie groß meine Macht ist“ sagte Varkur und die geschlagenen Helden mussten mit ansehen, wie die Kreaturen die Burg überrannten...

Tipps für's nächste mal: Lasste Eara den Nebel durch suchen. Dann spart ihr Zeit.

Wählt die Stern-Verteilung am Anfang anders. So könnt ihr jene Punkte vereinfachen, die euch am meisten Probleme bereitet haben.



Nachdem die Helden in der Burg ankamen und dem König berichten wollten, hielt er sie auf: „Lasst uns in die Taverne gehen. Ich habe Gilda schon lange nicht mehr gesehen und dort könnt ihr mir alles berichten“.

In der Taverne saßen sie zusammen und benossen den Met. Sie erzählten alles, von den Kreaturen und Varkur. Und Eara berichtete über ihre eigene Aufgabe und den Geschehnissen mit der Hexe.

Längst war es nicht mehr nur der König, der lauschte. Gilda und alle anderen Tavernen-Gäste hatten aufmerksam zugehört um nichts zu verpassen.

„Die Alte Hexe Reka also“, sagte ein alter Mann.

„Sie hat uns und dem alten König Brandur schon geholfen, als wir vor Tarok geflohen sind. Ich war damals noch recht jung, doch ich erinnere mich. Sie hat auch über die Zeit davor berichtet, was in Andor passiert ist und wie sie einst mit den Bewahrern des Baumes der Lieder den ältesten Feind dieses Landes vertrieb: Drogoth!“

In dem Moment, wo er das sagte, donnerte es draußen und ein lautes Dröhnen war zu hören. Draußen vor der Taverne war jemand. Und er war nicht leise!

Wie es weitergeht, erfahrt ihr im 3. Teil der Drogoth-Saga ;-)