



Die zweite Drachenbuch-Legende wird auf der Rückseite des Basisspiels gespielt. Zunächst werden alle Vorbereitungen der Checkliste für Minen-Abenteuer ausgeführt.

Die silbernen Ereignis- und die See-Karten werden gemischt und abgelegt.

Die Position von zwei Heilkräutern wird mit zwei Würfeln (als Zehner und Einer) ermittelt, bei zwei Helden auch für das dritte Heilkraut.

Gors, Skrale, Wardracks, Trolle, Skelette und Skelett-König ("Bleicher König") werden bereitgestellt.

Ein Buch-Symbol (z.B. ein Pergament oder Ring oder selbst erstelltes Plättchen) wird bereitgelegt.

Das N-Plättchen mit dem Pfeil wird auf das Feld N gelegt, auf das Feld B kommt ein Sternchen.

Außer den Karten dieser Legende wird auch die Karte "Skelettkampf" der ersten Legende bereitgelegt.

Es gilt die Feuerstoß-Regelung bei Sonnenaufgang.

Edelsteine werden nicht benötigt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. ==>



Die Helden konnten die Pergamente vor den Skeletten in Sicherheit bringen. Reka hat sie in der Zwischenzeit studiert und das eine herausgefunden, welches das Versteck des Buches beschreibt. In der Mine sei es versteckt, hat sie gesagt, und sie werde sich dorthin auf den Weg machen. Die Helden sollen sie dort treffen.

Die Helden haben jeder 7 Willens- und 2 Stärkekpunkte. 3 Stärkekpunkte und 3 Gold können frei verteilt werden.

In die alte Waffenkammer (Feld 27) wird ein Schild gelegt.

Um Genaueres zum Versteck des Drachenbuches zu erfahren, müssen sich die Helden auf die Suche nach Reka machen. Sie starten gemeinsam vom Feld 45.

Wird Reka gefunden, wird die Karte "Reka 1" gelesen.

Sollten Gors durch Nebelplättchen aufgedeckt werden, dürfen sie den Baum der Lieder (Feld 63) nicht erreichen, sonst ist die Legende verloren und die Karte "N" wird gelesen.



Einige Kreaturen streifen durch die Mine:

- drei Gors auf den Feldern 22, 23 und 24,
- zwei Skrale auf den Feldern 14 und 42,
- ein Troll auf dem Feld 20 und
- ein Wardrack auf Feld 30.

Für jede Kreatur, die das Feld 0 erreicht, wird das N-Plättchen um ein Feld nach unten geschoben.



Die Legende ist gewonnen, wenn

das Drachenbuch zum Baum der Lieder (Feld 63) gebracht wurde.

Konnte das Drachenbuch nicht in die Sicherheit des Baumes der Lieder gebracht werden, ist die Legende verloren.



*Reka erklärt, wie das Drachenbuch gefunden wird:
"Das Buch wurde in der Mine versteckt.*

Magische Wesen bewachen es dort. Wer das Buch finden will, muss diese Wesen befragen und hoffen, dass sie ihm antworten und ihn nicht vernichten."

Zu finden sind:

- das Feuerwesen auf Feld 10,
- das Wasserwesen auf Feld 11,
- das Steinwesen auf Feld 40 und
- das Luftwesen auf der Brücke zwischen Feld 33 und 34.

Jeder Held entscheidet jetzt, welches der Wesen er trifft, und legt ein Sternchen auf das betreffende Feld. Betritt er es, wird die Karte "Feuer", "Wasser", "Stein" oder "Luft" gelesen und das Sternchen entfernt.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Reka 2". ==>



Reka fährt fort:

"Die Skelette haben sich nicht abschütteln lassen. Sie haben sich in die Zwergenmine zurückgezogen, wo sie das Versteck des Drachenbuches vermuten. Sie halten sich dort verborgen und warten auf euch. Seid also vorsichtig und aufmerksam. Ich kann euch helfen, die Skelette im Zaum zu halten. Wenn ihr wollt, begleite ich euch."

Damit schickt Reka die Helden in die Mine.

Jeder Held kann Reka in einer Stunde vier Felder weit bewegen. Reka kann den Bann eines Skelettes brechen (nicht aber mehrerer Skelette gleichzeitig) und einen Helden ohne Kampf befreien. Das kostet den Befreiten eine Stunde und drei Willenspunkte. Das Skelett wird dabei nicht besiegt und bleibt stehen.

Wie ein Kampf zwischen Helden und Skeletten ausgetragen wird, ist auf der Karte "Skelettkampf" der ersten Drachenlegende zu lesen.



Der Held ist kaum auf dem Feld 10 angekommen, als ihm ein glühender Feuerstoß entgegenlodert. Dabei verliert er 1-6 ausgewürfelte plus 6 Willenspunkte. Trägt er ein Schild, verliert er nur den halben Schaden (aufgerundet), aber das Schild ist verkohlt und damit unbrauchbar geworden.

Hat der Held das Feuer überstanden, erscheint ihm ein flammenumlodertes Lichtwesen. Ein heißer Atem schlägt dem Helden entgegen, als das Wesen haucht:
"....."

- * Bei zwei Helden werden jetzt die nächsten zwei "Info"-Karten gelesen.
- * Handelt es sich bei drei Helden um die erste Begegnung, werden die ersten zwei "Info"-Karten gelesen, danach immer nur die nächste.
- * Bei vier Helden wird immer die nächste "Info"-Karte gelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Skelette". ==>



Der Held steigt in das dunkle Wasser. Der See muss aber erst frei von Kreaturen sein, bevor er nach dem Wasserwesen suchen kann.

Steht er allein im See, muss er die nächsten drei See-Karten aufdecken und ausführen. Für jede Karte wird sein Zeitstein um eine Stunde weiterschoben. Da es keine Edelsteine gibt, wird auf den Karten 4, 7, und 8 "Edelstein" sinngemäß durch "Gold" ersetzt.

Hat der Held dies überstanden, erscheint ein nymphenartiges Wesen an der Oberfläche des Sees, streckt den Kopf heraus und spricht mit plätschernder Stimme:
"....."

- * Bei zwei Helden werden jetzt die nächsten zwei "Info"-Karten gelesen.
- * Handelt es sich bei drei Helden um die erste Begegnung, werden die ersten zwei "Info"-Karten gelesen, danach immer nur die nächste.
- * Bei vier Helden wird immer die nächste "Info"-Karte gelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Skelette". ==>



Der Held steht vor der Statue. Plötzlich geht ein Zittern durch den Stein. Mit einem lauten Krachen springt die Zwergenfigur vom Podest. Sie schwingt ihren Streithammer und greift sofort an. Sie hat 12 Willenspunkte, genauso viele Schadenspunkte wie der Held und nutzt rote Würfel.

Der Held muss sie besiegen innerhalb des gleichen Tages und muss dabei, wenn nötig, bis zur 10. Stunde kämpfen. Gelingt ihm kein Sieg, kann er nach Sonnenaufgang das Feld 40 verlassen oder wieder neu beginnen. Die Statue beginnt immer neu mit ihren Startwerten.

Andere Helden dürfen nicht mitkämpfen.

Gewinnt der Held den Kampf, lässt die Statue ihren Streithammer sinken und spricht mit dröhnender Stimme:

"....."

- * Bei zwei Helden werden jetzt die nächsten zwei "Info"-Karten gelesen.
- * Handelt es sich bei drei Helden um die erste Begegnung, werden die ersten zwei "Info"-Karten gelesen, danach immer nur die nächste.
- * Bei vier Helden wird immer die nächste "Info"-Karte gelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Skelette". ==>



Kaum hat der Held die Brücke betreten, beginnt sie wild hin und her zu schaukeln. Der Held will sich festhalten, aber vergeblich, und so stürzt er in die Tiefe. Aber er fällt nicht auf die spitzen, tödlichen Felsen der Kluft, sondern landet sanft in einer vor Elektrizität knisternden Wolke. Aus dem Nebel spricht eine leise Stimme, sanft wie eine laue Sommerbrise:

"....."

- * Bei zwei Helden werden jetzt die nächsten zwei "Info"-Karten gelesen.
- * Handelt es sich bei drei Helden um die erste Begegnung, werden die ersten zwei "Info"-Karten gelesen, danach immer nur die nächste.
- * Bei vier Helden wird immer die nächste "Info"-Karte gelesen.

Doch dann braust die Stimme plötzlich auf, wird zu einem Sturm, Blitze durchzucken die Luft und der Held stürzt unsanft aus der Wolke auf die harten Felsen. Das kostet ihn 1-6 ausgewürfelte plus 4 Willenspunkte.

Wenn der Held einen Falken dabei hat, dann kann er jetzt einen Gegenstand zu einem anderen Helden fliegen lassen. Alles übrige, Gold, Helm, Schild oder Bogen muss abgelegt werden. Bis zum Ende des Tages klettert er mühsam wieder hinauf. Seine Figur wird solange neben die Brücke und erst am nächsten Morgen wieder auf Feld 34 gestellt.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Skelette". ==>



"Wir wechseln uns jeden Monat ab mit der Bewachung des Drachenbuches.

Immer um Mitternacht bei Neumond.

Ich bin erst wieder im nächsten Mondzyklus dran."



"Wer das Buch gerade versteckt hat und wo, werde ich dir nicht verraten. Da müsst ihr den Richtigen schon selbst finden. Ich bin es auf jeden Fall nicht.

*Aber einen Hinweis geben ich dir noch:
Das Buch wird von uns mit einem besonderen Zauberspruch geschützt. Den wird niemand von euch durchbrechen können, auch kein Zauberer. Ihr solltet also eine alte, weise und erfahrene Person suchen, die sich mit der ganz alten Zauberkunst auskennt."*

Keiner der Helden kann den Zauber aufheben.
Es gibt nur eine Person, die dabei helfen kann:
Reka !



"Nein, ich bin nicht der Wächter des Drachenbuches. Nach dem müsst ihr weitersuchen."

"Wir verstecken das Drachenbuch immer an den gleichen Stellen und auch immer ganz in der Nähe seines Wächters."

"Aber das nützt dir nichts, solange du nicht weißt, wo genau es liegt und welcher Zauber es schützt."



"Du hast mich also gefunden."

"Ja, ich bin der Wächter des Drachenbuches."

Und das Wesen gibt das Versteck bekannt:

- * Ist es das Feuerwesen: Feld 48.
- * Ist es das Wasserwesen: Feld 6.
- * Ist es das Steinwesen: Feld 28.
- * Ist es das Luftwesen: Feld 67.

Auf das Versteck wird das Buch-Symbol gelegt mit einem Kreuz darauf: Es kann noch von keinem Helden aufgenommen werden.

"Ihr habt jetzt fast alles erfahren, was ihr wissen müsst, um das Buch zu finden. Nur eines noch nicht: welcher Schutzzauber es verbirgt. Er heißt: 'Katzenaugen'."

"Nur Katzenaugen können das Drachenbuch im Dunkel der Mine erkennen. Findet eine Katze, die euch hilft ! Oder jemanden, der diesen alten Zauber brechen kann."

Lest jetzt die Karte "Das Versteck". ==>



Alle stehende Skelette bewegen sich bei jedem Sonnenaufgang nach den Kreaturen drei Felder weit in Richtung des Verstecks, wobei sich Skelette und Kreaturen gegenseitig überspringen. Erreicht zuerst ein Skelett das Versteck, kann es das Kreuz entfernen und sich das Buch nehmen, da es wie eine Katze in der Nacht sehen kann.

Es geht mit der Karte "Verloren" weiter. ==>

*

Erreicht ein Held zusammen mit der Hexe das noch freie Versteck, kann Reka den Schutzzauber in einer Stunde des Helden aufheben. Dabei darf kein Skelett auf demselben Feld stehen: Reka kann nur entweder den Bann oder den Zauber brechen.

Ist das Buch frei und auch für Heldenaugen sichtbar, kann der Held das Kreuz entfernen und das Buch wie einen Gegenstand aufnehmen.

Es geht mit der Karte "Gewonnen" weiter. ==>



Hat der Held die Begegnung mit dem Bewacher des Drachenbuches überstanden ? Wenn nicht, dann ist die Legende sofort beendet und es wird die Karte "N" gelesen.

Hat der Held die Begegnung überstanden und seine Information erhalten, dann bleibt dies nicht unbemerkt: Ein Skelett erscheint aus dem Dunkel seines Versteckes.

Ein Würfel bestimmt, auf welches Feld das Skelett gestellt wird, wobei kein Feld zweimal gewählt wird:

*1 = Feld 20 / *2 = Feld 27 / *3 = Feld 30 / *4 = Feld 37
Ggf. muss mehrfach gewürfelt werden.

Bei jedem Sonnenaufgang laufen alle stehenden Skelette bis zu drei Felder weit in die Richtung des nächsten Helden, bei gleichem Abstand zu dem auf der kleinsten Feldnummer. Skelette und Kreaturen überspringen sich gegenseitig.

*

Wurde aber gerade die 4. Information gegeben, erscheint zusätzlich der "Bleiche König" auf den Stufen des Feldes 25. Er bewegt sich nicht, bannt Helden und Hexe und fängt Falken ab. Er hat 15 Willenspunkte und nutzt rote Würfel. Er hat 10 Schadenspunkte bei zwei Helden, 15 bei drei und 20 bei vier Helden. Gegen ihn reicht keine gewonnene Runde, er muss ganz besiegt werden.



Einer der Helden hat sich das Drachenbuch genommen.

Um die Legende zu gewinnen, muss er es zum Baum der Lieder bringen.

Alle stehenden Skelette in der Mine bewegen sich bei jedem Sonnenaufgang (nach den Kreaturen) drei Felder weit in Richtung des Buchträgers und überspringen dabei andere Skelette und Kreaturen. Trifft eines auf einen Helden, stoppt es und beide sind gebannt.

Der Bleiche König bleibt stehen und wartet.

*

Wird der Held mit dem Buch gebannt, muss er den Kampf gewinnen. Verliert er ihn und das Buch an das Skelett oder den Bleichen König:

Es geht mit der Karte "Verloren" weiter. ==>

*

Schafft es ein Held mit dem Buch, die Mine zu verlassen und den Baum der Lieder (Feld 63) zu erreichen, dann ist die Legende gewonnen.

Es geht mit der Karte N weiter. ==>



Eines der Skelette oder der "Bleiche König" hat das Drachenbuch erobert und läuft bei jedem Sonnenaufgang drei Felder weit auf dem kürzesten Weg zum Feld 71, um dort die Mine zu verlassen.

Dabei muss es/er nicht den Pfeilen folgen und kann auch den See durchqueren. Auf dem Weg werden andere Skelette und Kreaturen übersprungen.

Hat es/er mit dem Buch das Feld 71 erreicht, ist die Legende verloren.

Es geht mit der Karte N weiter. ==>

*

Kann ein Held in einem erneuten Kampf das Buch zurückerobern, übernimmt er das Buch wieder und läuft in Richtung des Baumes der Lieder.

Es geht mit der Karte "Gewonnen" weiter. ==>