



Deckblatt

Zeitlich spielt die Legende direkt nach Legende 5 und der Fanlegende "Das Geheimnis des Sees".

Es ist der 1. Teil des Zweiteilers "Drachenerbe".

Ihr benötigt das Grundspiel und aus der Sternenschild-Erweiterung den Markierungsring. Alternativ könnt ihr das der Legende anhängende Plättchen benutzen.

Die Legende wird auf der Vorderseite des Grundspielplans gespielt.

*Die Ära der Drachen ist vorbei, so glauben die Andori. Die Helden halten sich noch in der Mine auf und wollen sich zur Rietburg begeben. Als sie den Mineneingang hinter sich lassen, dämmert bereits der Morgen. Sie stoßen auf etwas sehr Ungewöhnliches und erkennen ...*

*... es ist das Erbe des Drachens!*



A1

Lest zunächst das Deckblatt.

**Vorbereitungen:**

- Führt die Anweisungen der Checkliste aus.
- Würfelt mit einem roten (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) die Positionen von 2 Heilkräutern aus.
- Legt verdeckt und gemischt Edelsteine bereit: 2x 2er, 2x 4er, 1x 6er.
- Legt Bauernplättchen auf die Felder 32 und 39.
- Legt ein Sternchen auf „N“ der Legendenleiste.

Ansonsten benötigt ihr noch:

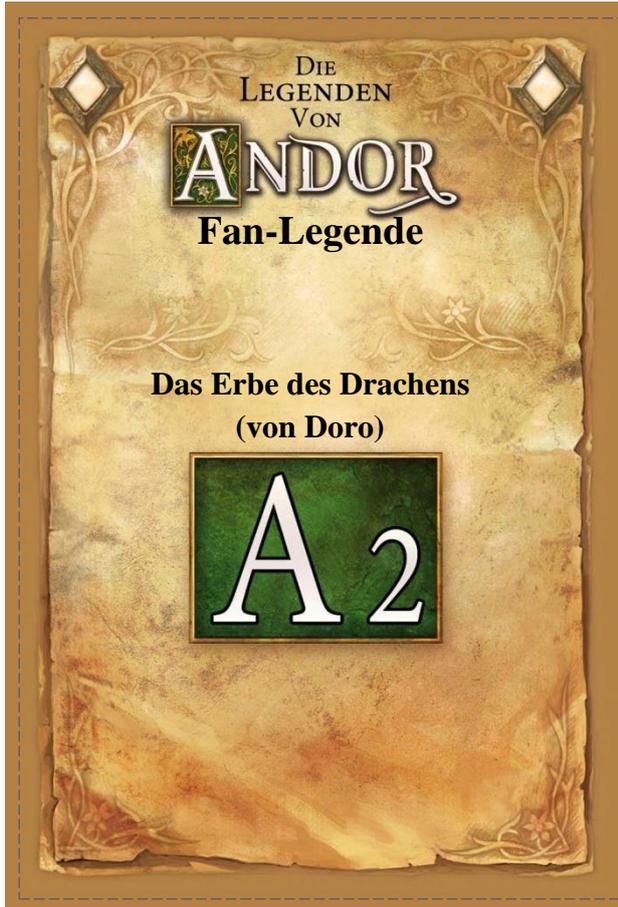
Hexe, Prinz Thorald, 1 Pergament (Wert beliebig), Turm, pro Held 1 Geröll, Gift, Runensteine, Markierungsring oder Markierungsplättchen.

*Nach hartem Kampf war der Drache besiegt. Die Gänge der Mine qualmten noch von seinem feurigen Atem. Heißer Dampf umhüllte die Helden und nahm ihnen die Luft. Schwefeliger Nebel kroch die Wände empor. Ein vor wenigen Augenblicken eingetroffener Bote erzählte von vielen umherstreunenden Kreaturen und bat Prinz Thorald um Hilfe. Thorald machte sich sofort auf den Weg. Die Helden sollten nachkommen.*

Stellt Gors auf die Felder 26, 33, 52, 55, 65 und Skrale auf die Felder 30, 41, 46, 62, sowie Trolle auf die Felder 57 und 60.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2**





A2

Der Morgen dämmerte, als die Gruppe die Mine verließ. Der Weg vor dem Mineneingang war feucht vom Morgentau. Wassertropfen hatten sich in den Spinnennetzen verfangen. Die aufgehende Sonne ließ sie glitzern wie Diamanten. Da fiel der Blick der Helden auf ein merkwürdig aussehendes Gebilde. Es war eine riesengroße Blume. Im Inneren dieser Blume schimmerte etwas Helles. Langsam gingen sie näher heran. "Vorsicht", schrie plötzlich einer von ihnen, "es ist eine Andionaea muscipula, eine Andorische Venusmenschentafel. Wenn du sie an der falschen Stelle berührst, schnappt sie nach dir, um dich mit Haut und Haaren zu verschlingen."

Stellt die Helden auf Feld 84. Legt auf Feld 81 ein Sternchen. Legt die Edelsteine Spitze an Spitze kreisförmig aneinander über das Sternchen (siehe Abbildung).

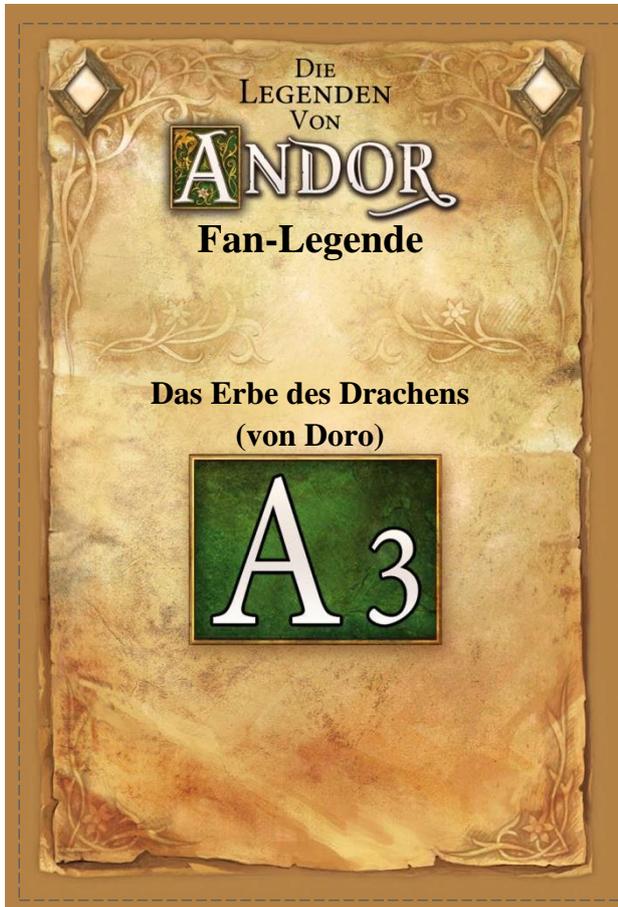


Ein Held auf Feld 81 kann als Aktion für 1 Stunde auf der Tagesleiste ein "Blütenblatt öffnen", also einen Edelstein aufdecken.

Dann entscheidet er:

- Er nimmt den Edelstein **nicht** auf. Dieser kommt vom Spielplan.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 →



A3

- Er nimmt den Edelstein auf seine Heldentafel. Anschließend würfelt er mit einem roten Würfel. Wenn der Held in Reichweite des Würfelwurfs steht, ausgehend von Feld 84, verliert er (**nur er**) die gewürfelte Zahl an Willenspunkten. Ein Schild kann ihn davor schützen.

Eingesammelte Edelsteine können nach den üblichen Regeln beim **Händler** getauscht werden.

*Ein ohrenbetäubendes Donnern erregte die Aufmerksamkeit der Helden und sie sahen auf. Am Horizont ragte das Gebirge empor. Eine riesige Staubwolke verriet, dass dort eine Gerölllawine niedergegangen sein musste.*

Legt pro Held 1 Geröllplättchen offen auf Feld 66. Die Helden können nicht über das Geröll hinweg. Es muss von einem **angrenzenden** Feld aus entfernt werden. Das gilt als Aktion "Kämpfen". Die Geröllplättchen, die entfernt werden, dürfen den Kampfwert des oder der Helden nicht übersteigen.

Die Heldengruppe erhält 2 Stärkepunkte, 4 Gold, 1 Schild und 1 beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe). Es beginnt der Held mit dem "supremus gradus".

**Aufgabe:**

Räumt alle Edelsteine von Feld 81 ab. Lest danach die Legendenkarte "**Drachenerbe**".



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Das Erbe des Drachens**  
(von Doro)

N

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn...  
 ...das Drachenei auf den Turm gebracht wurde...  
 ...ein Pergament auf der Burg liegt und...  
 ...die Burg verteidigt wurde.

*Das Drachenei lag warm und weich gebettet auf dem Turm. Es würden Jahre vergehen, ehe ein Drachenjunge schlüpfen könnte. Ein Wächter sollte sich in dieser Zeit um das Ei kümmern. Man wies ihn an, niemanden in den Turm zu lassen.*

*Das Zauberbuch wurde in einzelne Seiten zerlegt und an Thorald, Reka, die Zwerge und einige Bauernfamilien verteilt. Der einzige Zugang zum Turm war mit einem magischen Schloss verriegelt. So sollte das Drachenei gefahrlos und sicher bewahrt werden.*

**Das Erbe des Drachens, Autor: Doro**

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...  
 ...die Burg überrannt...  
 ...das Pergament nicht zur Burg gebracht oder...  
 ...das Drachenei nicht auf den Turm gebracht wurde.

*Irgendwo im Lande Andor war das Drachenei verloren gegangen. Es blieb zu hoffen, dass es niemals in die falschen Hände geraten würde.*



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Das Erbe des Drachens**  
(von Doro)



**Drachenerbe**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald alle Edelsteine von Feld 81 entfernt sind

**Drachenerbe**

*Die Heldengruppe traute ihren Augen nicht. Im Inneren der Andionaea muscipula lag ein Drachenei. Es durfte unter keinen Umständen in die falschen Hände geraten. Prinz Thorald würde wissen, was zu tun sei.*

Das Sternchen auf Feld 81 symbolisiert das Drachenei. Ein Held zieht es mit seiner Figur mit. Es darf **keine** Kreatur auf dem Feld mit dem Drachenei sein.

**Ansonsten ist die Legende verloren.**

Ein Held darf das Drachenei **nicht** auf einem Feld liegen lassen, kann es jedoch weitergeben, wenn er mit einem anderen Helden auf dem gleichen Feld steht. Bei den Bewahrern am Baum der Lieder (Feld 57), dem Bauernhof auf Feld 40 oder in Gildas Taverne (Feld 72) darf das Ei abgelegt werden. Es kann **nicht** mit einem Falken verschickt werden.

**WICHTIG:** Im Solospiel darf das Ei auf einem **beliebigen** Feld abgelegt werden.

Würfelt nun mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von Prinz Thorald aus. Markiert ihn mit einem Sternchen. Er darf nicht bewegt werden.

**Aufgaben:**

Beschützt das Drachenei.

Geht zu Prinz Thorald. Es muss **nicht** der Held mit dem Drachenei sein. Lest dann die Karte "Thorald I".



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Das Erbe des Drachens**  
(von Doro)



**Thorald I**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der erste  
Held Prinz Thorald erreicht.

Thorald I

*Gemeinsam mit Prinz Thorald überlegten die Helden, welcher Ort sicher genug für das Drachenei war. Fast gleichzeitig kam ihnen ein Gedanke: der Turm. Dort waren nur wenige Reparaturarbeiten nötig, um eine uneinnehmbare Festung daraus zu machen. Die Brücken vom Grauen Gebirge aus könnten zerstört werden. Der einzige Zugang zum Turm bliebe der geheime Tunnel. Prinz Thorald erinnerte sich, dass die Zwerge ein Zauberbuch besaßen mit mächtigen Zauberformeln. Wenn man es in Besitz bekäme, könnte sogar dieser Zugang mit einem magischen Schloss verriegelt werden. Doch die Zwerge waren ein Volk der Händler. Nichts gab es bei ihnen umsonst. Ein paar wertvolle Runensteine würden sie sicher davon überzeugen, das Buch an die Helden auszuhändigen.*

Entfernt das Sternchen. Thorald kann ab sofort für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder bewegt werden. Außerdem zählt er im Kampf +4 Stärkepunkte, wenn er sich auf dem gleichen Feld mit der angegriffenen Kreatur befindet.

Legt ein Pergament und ein Sternchen auf Feld 71. Würfelt die Positionen von 5 der 6 Runensteine mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) aus.

Stellt den Turm auf den Buchstaben L der Legendenleiste.

**Lest weiter auf Legendenkarte "Thorald II" →**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Das Erbe des Drachens**  
(von Doro)



**Thorald II**  
Diese Karte wird nach der Karte "Thorald I"  
gelesen.

Thorald II

Jedesmal, wenn der Erzähler sich bewegt, wird der Turm um **einen** Buchstaben nach unten geschoben. Stülpt zur Erinnerung an die Bewegung den Markierungsring über den Erzähler (oder legt das Markierungsplättchen unter die Erzählerfigur).

**Aufgabe:**

Die Helden **müssen** Runensteine zur Mine (Feld 71) bringen (Farben beliebig):

- 1 Held - 2 Runensteine,
- 2 oder 3 Helden - 3 Runensteine,
- ab 4 Helden - 4 Runensteine.

Sobald die geforderten Runensteine in der Mine liegen, lest die Karte **"Das Zauberbuch"**.

Wenn der Erzähler auf den Turm trifft, lest die Karte **"Der Turm I"**.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Fan-Legende**

**Das Erbe des Drachens**  
(von Doro)



**Das Zauberbuch**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald sich ein Held mit den geforderten Runensteinen auf Feld 71 befindet.

### Das Zauberbuch

*Als die Helden die Mine betraten, blickten sie in die mürrischen Gesichter der Zwerge. Ja, es gäbe ein solches Zauberbuch, meinten diese. Doch verschenken würden sie es nicht. Erst als einer der Helden mit den Runensteinen lockte, erhellten sich die Mienen der Zwerge und ihre Augen leuchteten. Bereitwillig übergaben sie den Helden das Buch.*

Nehmt die Runensteine von Feld 71 aus dem Spiel. Legt das Pergament auf eure Heldentafel (Zahl nach oben).

*"Wenn ihr noch Gold oder Edelsteine für uns übrighabt, können wir euch noch einen Gefallen tun", sagte einer der Zwerge zu den Helden.*

Wenn ihr pro Held 1 Gold (der Wert kann auch in Edelsteinen bezahlt werden) abgibt, würfelt aus:



Der Erzähler wird ein Feld nach unten verschoben.



Nehmt eine beliebige Kreatur vom Spielplan. Sie darf nicht markiert sein.



Ein Held erhält jetzt das Gift.

### Legendenziel:

Bringt das Pergament zur Rietburg (Feld 0), das Drachenei zum Turm und verteidigt die Burg.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Fan-Legende**

**Das Erbe des Drachens**  
(von Doro)



**Der Turm I**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Turm und Erzähler zusammentreffen

### Der Turm I

*Endlich - der Turm war repariert. Jetzt konnte das Drachenei dorthin gebracht werden. Die Brücken würden zerstört und der Tunnel verriegelt werden. Es würde eine zuverlässige Wache zurückbleiben. Das Zauberbuch würde aufgeteilt, sodass niemand zum Turm gelangen konnte.*

*Ein plötzlicher Tumult und lautes Gebrüll drangen vom Gebirge her ins Tal. Kreaturen stürmten heran und versperrten den Weg zum Turm.*

Stellt den Turm auf Feld 83. Entfernt die Markierung beim Erzähler (Ring oder Plättchen).

Stellt je einen Gor auf die Felder 61 und 65. Markiert sie mit einem Sternchen.

**Hinweis:** Sollte sich der Held mit dem Drachenei auf einem dieser Felder befinden, wird er auf Feld 64 versetzt. Das evtl. noch dort liegende Nebelplättchen wird aufgedeckt und aktiviert. Ein Gor, der dadurch auf den Spielplan gesetzt werden müsste, wird **nicht** aufgestellt.

Die markierten Gors bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.

Sie **müssen** besiegt werden, damit der Turm betreten werden kann.

Lest weiter auf der Legendenkarte „Der Turm II“ →



*Kaum war der erste Gor besiegt, ging ein Donnern und Beben durch das Gebirge. Eine schwarze Wolke aus Nebel und Feuer zog am Himmel auf. In der Wolke erschienen die schemenhaften Umrisse einer Gestalt. Ein Frösteln überlief die Helden, als sie die Gestalt erkannten: Es war der dunkle Höllenlord, ein alter Widersacher König Brandurs. Begleitet von einem höhnischen Lachen verwandelte sich der zweite Gor vor ihren Augen in einen bössartigen Wardrak.*

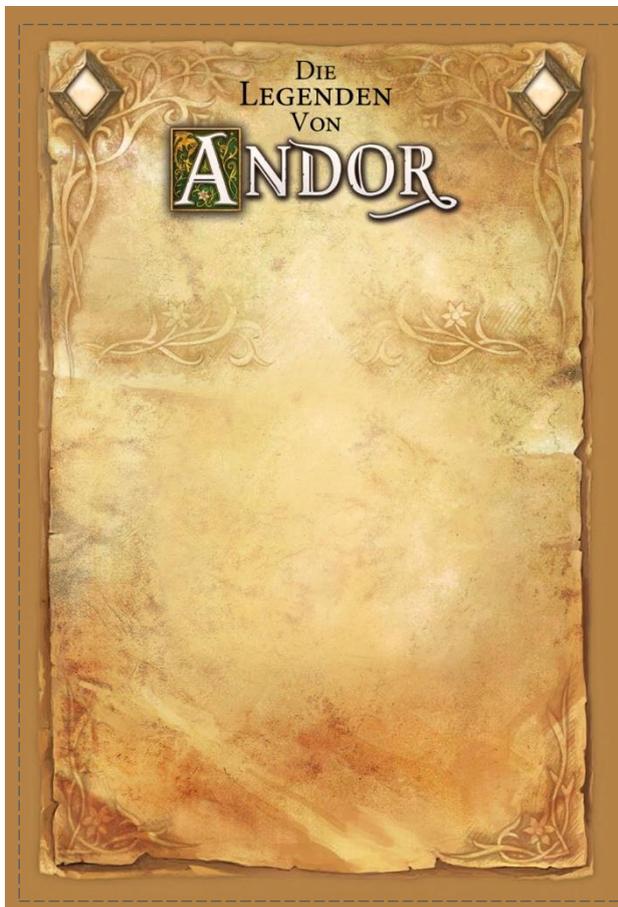
Entfernt das Sternchen. Ersetzt den 2. markierten Gor durch einen Wardrak. Der Wardrak muss besiegt werden, **bevor** ein Held den Turm betreten kann.

Legt den **roten Stärkepunktanzeiger** unter das Symbol des Wardrak. Für jeden Helden schiebt ihn ein Feld nach rechts, maximal jedoch auf **44 Stärkepunkte**. Der Wardrak hat **14 Willenspunkte** und würfelt mit einem schwarzen Würfel. Das Gift kann eingesetzt werden.

Anstatt zu würfeln kann 1 Held die Zahl des Pergamentes zu seinen Stärkepunkten hinzuaddieren. Das Pergament wird danach auf die andere Seite gedreht.

Für den besiegten Wardrak erhalten die Helden die übliche Belohnung und der Wardrak kommt auf Feld 80.

Wenn das **Drachenei** auf dem Turm und das **Pergament** auf der Burg liegen, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste gestellt.



Diejenigen, die den Markierungsring aus der Sternenschilderweiterung nicht besitzen, können stattdessen dieses Hinweisplättchen benutzen (wird unter den Erzähler gelegt).





## Anleitung für das Solospiel, Karte 1

- Tausche die goldenen Ereigniskarten gegen die silbernen aus.
- Wenn Angaben (Ereigniskarten, Werte) von der Spielerzahl abhängig sind, zählen für dich die Werte für 2 Spieler.
- Du startest mit 1 Schild, 12 Willenspunkten und 5 Stärkepunkten. Der entsprechende Abschnitt auf der Legendenkarte A3 "*Die Heldengruppe startet...*" gilt für dich nicht.
- Die 8., 9. und 10. Stunde kosten **keine** Willenspunkte.
- Du kannst für **einen** weiteren Schritt am Tagesende **2 Willenspunkte** abgeben.
- Lege einen Falken auf das Sonnenaufgangsfeld. **Einmal pro Tag** kann er genutzt werden, um einen kleinen Gegenstand (verdeckt oder offen) oder Gold von einem beliebigen Feld einzusammeln.

Lies weiter auf der Karte

**"Anleitung für das Solospiel, Karte 2"**



## Anleitung für das Solospiel, Karte 2

- Der Trank der Hexe kostet dich **immer** nur **2 Gold**.
- **Prinz Thorald** kannst du **auch** dazu nutzen, um Nebelplättchen und Gegenstände aufzudecken und zu aktivieren. Er kann jedoch keine Gegenstände oder Gold transportieren.

Deckt er die **Nebelplättchen** Gold, Hexe oder Trinkschlauch auf, werden die entsprechenden Gegenstände auf das Feld gelegt.

Deckt er ein **Nebelplättchen** Gor auf, wird auf das Feld ein Gor gestellt.

Deckt er **Nebelplättchen** mit Willenspunkten auf, erhältst du die entsprechende Anzahl dazu.

Deckt er **Nebelplättchen** "Ereigniskarte" auf, wird eine Ereigniskarte gezogen und die Anweisung darauf ausgeführt.



Der Turm II

Der Turm kann für 1 Stunde von Feld 61 aus betreten werden.

Die Gors haben je **4 Willenspunkte** und die **Stärkekpunkte eines Trolls** (im Solospiel nur **10**).

Sie würfeln **immer** mit zwei roten Würfeln.

Für den Sieg gegen einen Gor erhalten die Helden die übliche Belohnung und die Kreatur wird auf Feld 80 gestellt.

Sobald der **erste Gor besiegt** ist, lest die Karte "**Der dunkle Höllenlord**".

---

### Legendenziel:

- Bringt das Pergament aus der Zwergenmine zur Rietburg (Feld 0),
- Verteidigt die Burg
- Bringt das Drachenei auf den Turm.