



Deckblatt

Diese Legende ist der 2. Teil meiner Fan-Legende "Das Erbe des Drachens (von Doro)" und schließt geschichtlich an diese an.

Ihr benötigt das Material des Grundspiels.
Die Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt.

Viele Jahre sind vergangen, seit das Erbe des Drachens auf den Turm gebracht worden ist. Langsam gerät es in Vergessenheit und mit ihm das Zauberbuch, das den Weg in den Turm zeigt. Damals hat man einzelne Seiten des Buches an die Hexe Reka, die Königsfamilie und die Bauern verteilt, damit die Sicherheit des Drachenerbes gewährleistet ist.

Jetzt ist das "Erbe des Drachens" wieder in Gefahr, denn auch andere wollen es in ihren Besitz bekommen. Dunkle Gestalten schleichen im Rietland umher.

Eine neue unruhige Zeit beginnt ...



A1

Lest zunächst das Deckblatt.

Vorbereitungen:

- Führt die Anweisungen der Checkliste aus.
- Legt Sternchen auf die Buchstaben B, E, G, K und N der Legendenleiste.
- Würfelt die Positionen von 2 Heilkräutern mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) aus.
- Legt einen Satz der Karten "Hinweis" (entweder A, B oder C) sortiert nach den Zahlen 1 bis 7 neben dem Spielplan bereit. Die anderen werden in diesem Spiel nicht benötigt.
- Zieht eine der beiden Legendenkarten B und einen Satz der Legendenkarten "Der Tunnel" (1, 2 oder 3 mit den dazugehörigen Karten A, B, ...), die anderen kommen aus dem Spiel. Legt alle Legendenkarten sortiert von A nach N und die Legendenkarten ohne Buchstaben bereit.

Hinweis:

Wenn auf der Karte **nicht** anders vermerkt, werden Legendenkarten **ohne** Buchstaben aufgedeckt, wenn eine andere Legendenkarte dazu auffordert.

Lest außerdem bereit:

Die Figuren „Hexe“, "Dunkler Magier" und Prinz Thorald, Gift, Turm, 2 Bauernplättchen, alle X-Plättchen.

Verdeckt und gemischt:

6 Pergamente, 5 Runensteine, Geröllplättchen, Edelsteine.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2





A2

Der Sommer zeigte sein wunderschönstes Kleid. Das Getreide auf den Feldern schimmerte goldgelb in der Sonne und die Ähren wiegten sich sanft im Wind. Feuerroter Klatschmohn und saphirblaue Kornblumen leuchteten überall. Das Wasser der Narne lud zu einem erfrischenden Bad ein.

Viele Jahre waren vergangen, seit das Erbe des Drachens, das Drachenei, auf den Turm gebracht worden war. Langsam geriet es in Vergessenheit und mit ihm das Zauberbuch, das den Tunneleingang zum Turm zeigte, und dessen Seiten man damals verteilt hatte.

Doch dunkle Wolken kündeten von einer neuen unruhigen Zeit. Der dunkle Höllenlord, ein alter Widersacher König Brandurs, war in Andor gesichtet worden. Im Wald und am Fluss lungerten auffällig viele Kreaturen herum. Man munkelte, der Höllenlord habe sie losgeschickt, nach dem Zauberbuch zu suchen.

Stellt Gors auf die Felder 10, 33, 38, 42, 50 und Skrale auf die Felder 30 und 57 sowie einen Troll auf Feld 55.

Stellt den Turm auf Feld 83 und die Helden auf die Burg.

Es wurde Zeit, die Rietburg wieder verteidigungsfähig zu machen. Der Zahn der Zeit hatte an ihr genagt. Der magische Schutzschild, der die Burg vor den Angriffen der Kreaturen schützte, wies starke Beschädigungen auf.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3



A3

Deckt die goldenen Schilde in der Rietburg, die für eure Spielerzahl zutreffen, mit Sternchen ab. Für Kreaturen, die in die Burg laufen, stehen **keine** Schilde zur Verfügung.

Der Tag rückte näher, an dem aus dem Drachenei ein Drachenjunges schlüpfen würde. Die Seiten des Zauberbuches mussten wieder zusammengetragen werden. Ohne sie würde man den Tunnel, der zum Turm führte, nicht finden und öffnen können.

Legendenziel:

Mindestens 1 Held muss auf Feld 83 stehen. Dazu müsst ihr den Weg zum Tunneleingang finden.

Die im Legendenverlauf erscheinenden Pergamente können eingesammelt werden. Sie geben Hinweise auf den Tunneleingang. Sobald das erste aufgenommen wird, lest die Karte „Vergessene Seiten“.

"Sucht nach den Seiten des Zauberbuches, und holt das Buch bei den Zwergen. Nehmt Diamanten mit. Ihr werdet die Seiten nicht überall umsonst bekommen", sprach Thorald, bevor die Helden loszogen. "Auch ich werde nach den Seiten des Buches suchen, und ich schicke einen Trupp zum Grauen Gebirge. Sie sollen unterdessen dort nach einem Weg zum Turm suchen."

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4





A4

Würfelt die Positionen von 6 Edelsteinen mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) aus und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder. Es darf keine Kreatur auf dem Feld sein. Würfelt in dem Fall erneut.

Betritt eine Kreatur ein Feld mit Edelstein, kommt der Edelstein **aus dem Spiel**.

Legt ein Pergament verdeckt in die Zwergenmine (Feld 71) und markiert es mit einem Sternchen.

Aufgabe:

Bringt Edelsteine in die Mine und legt sie dort ab:
bei **1 oder 2** Helden im Wert von **acht**,
bei **3** Helden im Wert von **zehn**,
ab **4** Helden im Wert von **zwölf**.
Die restlichen Edelsteine können beim Händler getauscht werden.

Sobald die geforderten Edelsteine in der Mine liegen, lest die Legendenkarte „**Das Zauberbuch I**“.

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Die Gruppe erhält 3 Gold und 1 Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe). Es beginnt der Held, der einem Drachen am ähnlichsten ist.



B

In der Ferne hörte man einen Wardrak heulen. Die Helden schauten auf. In diesem Augenblick brachte ein Falke eine Nachricht: Gerüchten zufolge war der dunkle Höllenlord in den Besitz einer Zauberbuchseite gekommen und schlich in der Nähe der Rietburg umher. Der Wardrak war im Gebirge gesichtet worden und offenbar in Richtung Rietland unterwegs. Er habe eine Phiole mit schwarzer Flüssigkeit dabei, so hieß es.

Stellt je einen Gor auf die Felder 52 und 58.

Stellt einen Wardrak auf Feld 66 und legt das Gift dazu. Der Wardrak zieht das Gift bei seiner Bewegung mit. Sollte der Wardrak die Burg erreichen, kommt das Gift aus dem Spiel.

Stellt den Magier auf Feld 19 und legt verdeckt ein Pergament dazu. Sollte jetzt ein Held auf Feld 19 stehen, versetzt ihn auf Feld 10. Das Feld mit der Magierfigur darf **nicht** betreten werden.

Bei **Sonnenaufgang** wird beim Brunnen-Symbol die Magierfigur auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile versetzt. Das Pergament wird dabei mitgezogen. Legt zur Erinnerung ein Sternchen über das Brunnen-Symbol im Sonnenaufgangsfeld.
Erreicht der Magier die Burg, bleibt er dort mit dem Pergament stehen.

Lest weiter auf "**Das Heulen des Wardraks I**" →



B

Eine Botschaft erreichte die Heldengruppe. Späher hatten die Hexe vor den Toren der Rietburg mit einer Zauberbuchseite in der Hand gesehen. Doch irgendetwas hielt sie von der Burg ab. Es schien, als ob eine unsichtbare Mauer sie hindern würde.

Stellt Gors auf die Felder 63 und 64.

Würfelt die Positionen von 5 Runensteinen mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) aus.

Legt das Gift und verdeckt ein Pergament auf Feld 10 und stellt die Hexe darauf. Sollte das Nebelplättchen „Hexe“ bereits aktiviert sein, wird die Hexenfigur auf Feld 10 versetzt. Steht jetzt ein Held auf Feld 10, wird er auf Feld 19 versetzt.

Das Feld mit der Hexe kann **nicht** betreten werden.

Man sah die Qual in Rekas Gesicht. Ihre Augen flehten um Hilfe. Ihre Gestalt wurde von einem schwarzen Nebel umgeben, der wie eine Rüstung wirkte und jede Bewegung verhinderte.

Um das Gift und das Pergament einsammeln zu können, müsst ihr Reka zur Burg bewegen.

Bei der Aktivierung bestimmter Nebelplättchen, dem Leeren von Brunnen oder dem Einsatz von Edelsteinen kann eine Bewegung Rekas ausgelöst werden. Das Pergament und das Gift zieht sie dabei mit.

Lest weiter auf "Im Bann des Höllenlords"



E

Atemlos erreichte ein abgehetzter Reiter die Helden. Thorald habe aus einem geheimen Versteck die Seite des Zauberbuches geholt, die damals der Königsfamilie anvertraut worden war. Er brauche einen der Helden zum Schutz. Er würde sich im Verborgenen bewegen, der Held würde ihn schon finden.

Stellt einen Troll auf Feld 30.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position eines Pergamentes und markiert es mit einem Sternchen.

Stellt Prinz Thorald auf den Ereigniskartenstapel. Bei jedem Sonnenaufgang wird vor dem Aufdecken der Ereigniskarte mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) gewürfelt und das Pergament (mit Sternchen) auf das ermittelte Spielfeld gelegt.

Ein Held kann das markierte Pergament einsammeln. Sobald der erste Held das Feld erreicht hat, wird das Sternchen entfernt **und** das Pergament aufgenommen **und** Prinz Thorald auf dieses Spielfeld gestellt **und** die oberste Hinweiskarte gezogen.

Prinz Thorald kann dann nach den üblichen Regeln für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder bewegt werden. Im Kampf zählt er +4 Stärkepunkte, wenn er auf dem Feld mit der Kreatur steht, die angegriffen wird.



G1

Gedankenversunken blickten die Helden auf den Turm, der in weiter Ferne über die Felsen herausragte. Eine uneinnehmbare Festung - der ideale Ort für das Drachenei.

Noch hatten sie nicht alle Seiten des Zauberbuches zusammen. Doch unaufhaltsam kamen sie ihrem Ziel näher.

Eine beunruhigende Nachricht erreichte die Helden. Die Kreaturen des dunklen Höllenlords waren in den Besitz einer weiteren Seite des Zauberbuches gekommen. Sie hielten sich beunruhigend nahe am Turm auf.

Stellt einen Gor auf Feld 65.

Legt ein Pergament auf Feld 64 und stellt einen Troll dazu. Der Troll zieht das Pergament bei seiner Bewegung mit. Er muss besiegt werden, um an das Pergament zu gelangen.

Erreicht der Troll die Burg, wird er zusammen mit dem Pergament auf einen goldenen Schild gestellt.

Legendenziel:

... mindestens 1 Held muss auf dem Turm stehen, bevor der Erzähler das „N“ der Legendenleiste erreicht hat.
... die Burg muss verteidigt werden.

Lest weiter auf der Legendenkarte G2



G2

Kreaturen können mit Hilfe der Edelsteine umgelenkt werden.

Liegt bei Sonnenaufgang ein Edelstein **offen** auf einem Feld neben einer Kreatur, läuft diese **nicht** entlang der Pfeile, sondern auf das Feld mit dem Edelstein. Liegen zwei Edelsteine benachbart zu einer Kreatur, zieht sie zu dem wertvolleren.

Der Edelstein kommt danach **aus dem Spiel**.

In dieser Legende können Kreaturen, die **in** der Burg auf einem goldenen Schild stehen **und** ein Pergament tragen, mit Hilfe der Edelsteine aus der Burg gelockt werden.

Dazu wird ein Edelstein auf ein benachbartes Feld zur Burg (Feld 0) gelegt. Bei Sonnenaufgang zieht die Kreatur, wenn das entsprechende Kreaturensymbol an der Reihe ist, aus der Burg auf dieses Feld.

Dabei nimmt sie das Pergament mit. Der Edelstein kommt **aus dem Spiel**.

Zur Erinnerung:

In dieser Legende können Edelsteine beim Händler gekauft werden.



K

Der Held hatte sein Ziel, den Tunneleingang, erreicht und sah sich um. Er fragte sich, ob es den anderen gelungen war, den Weg durch das Gebirge zu finden. Hier jedenfalls konnte er nichts Besonderes erkennen. Das Zauberbuch hatte ihn hierher geführt. Der Tunneleingang musste irgendwo sein. Plötzlich stützte er: ein Fels, der irgendwie nicht so recht ins Bild passte. Er schob ihn etwas beiseite, lugte durch die entstandene Öffnung, und ...

Lest die Karte "Hinweis 7".

Ist die dort angegebene Voraussetzung **nicht** erfüllt, wird der Erzähler **sofort auf den Buchstaben "N"** der Legendenleiste gestellt und die Legende ist **verloren**.

Ist die dort angegebene Voraussetzung erfüllt, habt ihr den geheimen Zugang zum Tunnel gefunden. Lest dann hier weiter.

Verschiebt das Brunnenplättchen von Feld 45 auf 44.

Mit großer Kraftanstrengung hatte der Held den Felsen ganz entfernt und trat vorsichtig in die dunkle Höhle, die vor ihm lag. Doch noch bevor er einen weiteren Schritt machen konnte, ...

Lest weiter auf der Karte A der zu Beginn gewählten Legendenkarten **"Der Tunnel"**.



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn...

- ...mindestens ein Held auf Feld 83 steht
- ...die Bedrohung „Der Tunnel“ abgewehrt wurde
- ...die Burg verteidigt wurde...

Als die Helden den Turm erreicht hatten, fanden sie dort niemanden. Nur ein paar gebrochene Eierschalen wiesen darauf hin, dass hier einmal das Drachenei gelegen hatte. Sie blickten hoch in den klaren Himmel der beginnenden Nacht und vermeinten, weit hinten am Horizont eine drachenähnliche Gestalt davonfliegen zu sehen.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...

- ...die Burg überrannt wurde
- ...die Bedrohung "Der Tunnel" nicht abgewehrt
- ...kein Held auf Feld 83 steht

Die Helden hatten den Turm nicht erreicht. Zu viele Hindernisse stellten sich ihnen in den Weg. Ob das Drachenei dort noch wohlbehütet lag, wussten sie nicht. Würde es ihnen irgendwann glücken, auf den Turm zu gelangen?



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Drachenerbe



Das Heulen des Wardraks I

Das Heulen des Wardraks I

Die Helden ahnten: Die schwarze Flüssigkeit in Verbindung mit der Zauberbuchseite konnte für die Rietburg nur Unheil bedeuten. Sie mussten ein Zusammentreffen des Höllenlords mit dem Wardrak unbedingt verhindern.

Dem dunklen Höllenlord kann mit Hilfe des Giftes das Pergament abgenommen werden.

Um an das Gift zu kommen, muss der Wardrak „gezähmt“ werden, **bevor** er die Burg erreicht.

Dafür müssen seine Willenspunkte durch die Aktion "Kämpfen" auf 0 gebracht werden. Er hat die üblichen Stärke- und Willenspunkte laut Kreaturenleiste. Er würfelt **immer** mit 1 schwarzen Würfel.

Einer der beteiligten Helden **muss** in jeder Kampfrunde **anstatt** zu würfeln einen Edelstein einsetzen. Es wird vor dem Kampf bestimmt, welcher Held das sein wird und gilt für den kompletten Kampf.

In jeder Kampfrunde darf nur **ein** Edelstein eingesetzt werden. Die Zahl auf dem Edelstein wird zu den Stärkepunkten des Helden hinzuaddiert.

Die Helden erhalten für die Zähmung des Wardrak **keine** Belohnung und der Erzähler geht **nicht** weiter.

Lest weiter auf „Das Heulen des Wardraks II“ →




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Drachenerbe



Das Heulen des Wardraks II

Das Heulen des Wardraks II

Nach der Zähmung des Wardraks wird die Legendenkarte "**Unter Kontrolle I**" vorgelesen.

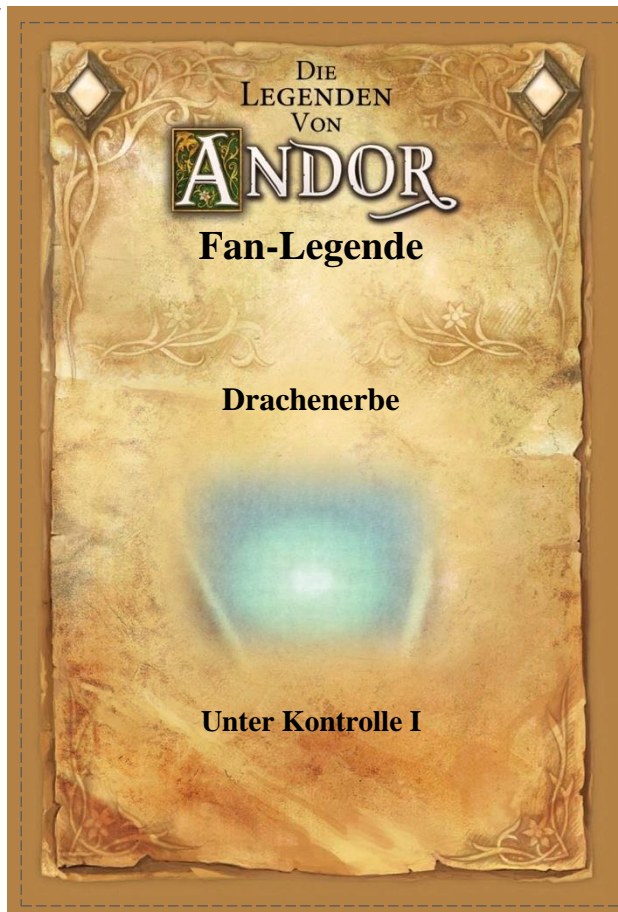
Wichtig:

Sollte der Wardrak **nicht** gezähmt werden **und** trifft er auf der Burg mit der Magierfigur zusammen, wird der Wardrak mit dem Pergament auf einen goldenen Schild gestellt **und** die Magierfigur und das Gift vom Spielplan genommen **und** die Heldengruppe verliert 2 Stärkepunkte. Ist kein goldener Schild frei, ist die Legende sofort verloren.

Legt nun alle Edelsteine, die neben dem Spielplan liegen, offen auf die Ausrüstungstafel.

In dieser Legende können Edelsteine beim Händler gekauft werden. Sie kosten jeweils soviel Gold, wie die Zahl auf dem Edelstein angibt.

Wird ein Edelstein verbraucht, kommt er nicht auf die Ausrüstungstafel, sondern wird ganz aus dem Spiel genommen. Liegen keine Edelsteine mehr auf der Ausrüstungstafel, können auch keine mehr beim Händler eingekauft werden.



Unter Kontrolle I

Die Helden sahen in die funkelnden gelben Augen des Wardraks, der sie immer noch misstrauisch bedäugte. Das faszinierende Spiel seiner Muskeln verströmte pure Energie. Sein Wille jedoch war gebrochen, und er hatte sich den Helden untergeordnet.

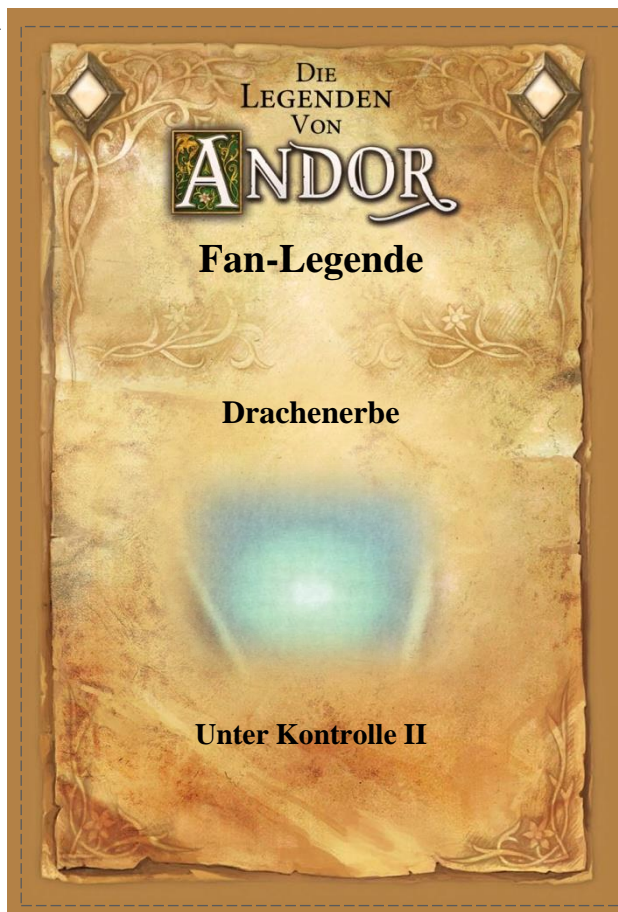
Bereitwillig überließ er den Helden den Giftrank. Sofort machte sich einer von ihnen auf den Weg. Mit Hilfe des Giftrankes hoffte er, den dunklen Höllenlord aufhalten zu können.

Die Helden erhalten für die Zähmung des Wardraks **keine** Belohnung, und der Erzähler wird **nicht** versetzt. Entfernt alle X von den Schilden in der Burg. Nehmt das Sternchen über dem Brunnen-Symbol vom Spielplan. Der dunkle Höllenlord bewegt sich nicht mehr.

Einer der am Kampf beteiligten Helden erhält nun das Gift. Nur dieser Held kann das Feld mit dem dunklen Höllenlord betreten und gegen den Höllenlord kämpfen. Der Höllenlord darf **nicht** von einem benachbarten Feld aus angegriffen werden.

Deckt nun das Pergament auf dem Spielfeld der Magierfigur auf. Das ist die Stärke des dunklen Höllenlords. Der dunkle Höllenlord würfelt nicht. Unterliegt der Held im Kampf, darf er eine Seite des Giftes nutzen und der Kampf gilt als gewonnen.

Lest weiter auf „Unter Kontrolle II“



Unter Kontrolle II

Das Gift kann auch nach den üblichen Regeln eingesetzt werden (siehe Begleitheft).

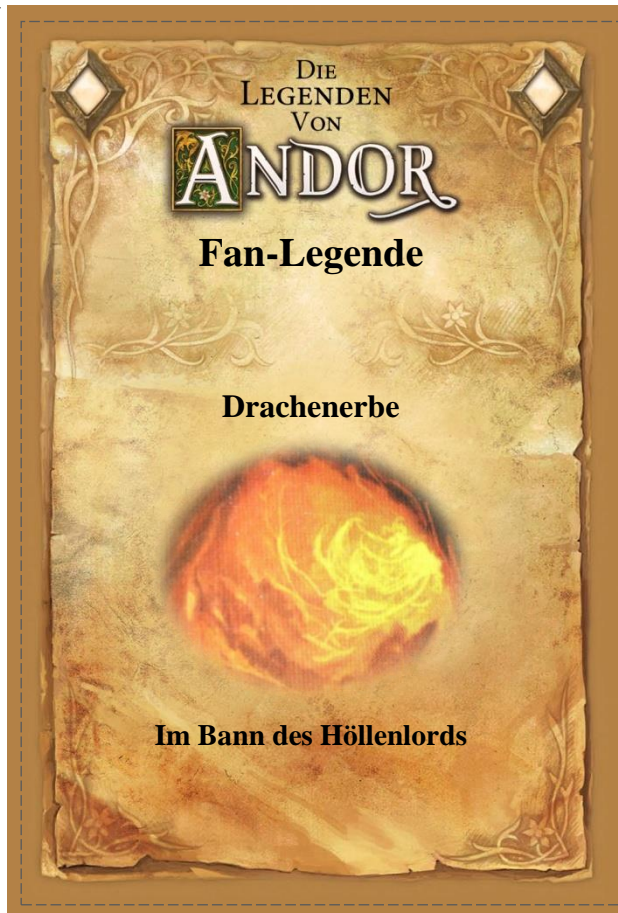
Die Spielfigur des Magiers wird nach dem Sieg des Helden vom Spielplan genommen und das Pergament kann eingesammelt werden.

Deckt alle Wardrak-Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld mit Sternchen ab. Der Wardrak bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht mehr.

Er kann ab jetzt von euch bewegt werden, und zwar für **1 Stunde** auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder.

Steht der Wardrak **bei einem Helden**, darf dieser im Kampf einen schwarzen Würfel benutzen. Stehen mehrere Helden mit dem Wardrak auf einem Feld, wird vor dem Kampf bestimmt, wer den schwarzen Würfel bekommt. Der schwarze Würfel kann **nicht** mit dem Trank der Hexe verdoppelt werden. Der Wardrak kann das Feld mit der Magierfigur **nicht** betreten.

Der Wardrak ist nun **keine** Kreatur mehr, sondern zählt als Spielfigur. Er darf mit anderen Kreaturen im selben Feld stehen. Bei Sonnenaufgang wird er **nicht** von anderen Kreaturen übersprungen.



Im Bann des Höllenlords
Nehmt die Legendenkarte „**Rekas Bewegung**“ und legt sie aufgedeckt neben den Spielplan. Dort könnt ihr nachlesen, **wie** Reka sich bewegt.

Stellt die Magierfigur auf das „E“ der Legendenleiste.

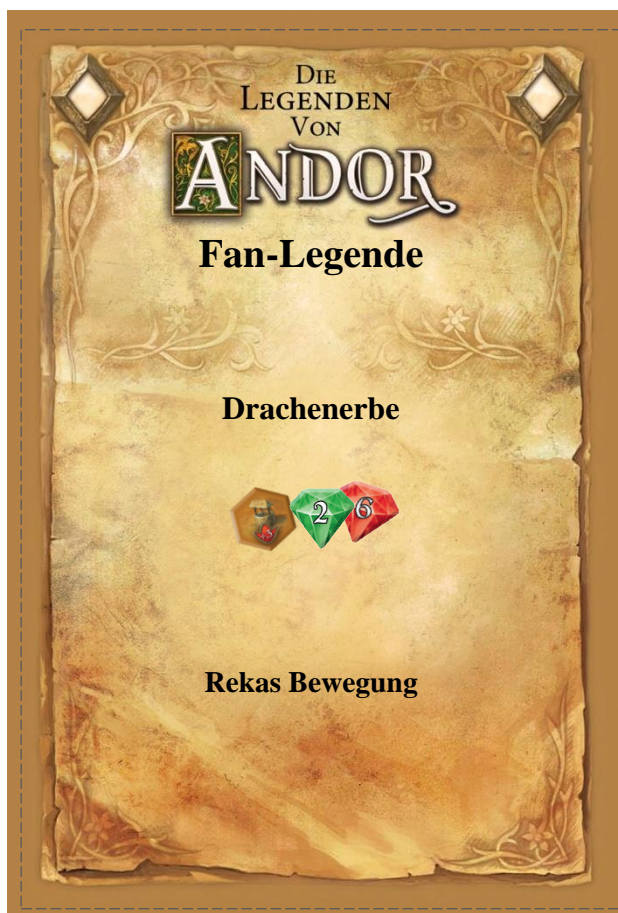
Legt die Legendenkarte „Der Höllenlord“ mit dem Pfeil neben den Buchstaben E. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, wird **zuerst** die Pfeilkarte vorgelesen und danach die Buchstabenkarte.

Wenn der Erzähler den Magier erreicht, kommen das Gift und die Hexe aus dem Spiel, und es steht in dieser Legende kein Trank der Hexe zur Verfügung.

Legt alle Edelsteine aus dem Vorrat offen auf die Ausrüstungstafel. In dieser Legende können Edelsteine beim Händler gekauft werden. Sie kosten jeweils soviel Gold, wie die Zahl auf dem Edelstein angibt.

Wird ein Edelstein verbraucht, kommt er **aus dem Spiel**. Liegen keine Edelsteine mehr auf der Ausrüstungstafel, können auch keine mehr beim Händler gekauft werden.

Wenn Reka auf der Burg steht, lest die Karte "**Befreit**".



Rekas Bewegung
Bei **einer** Bewegung wird Reka auf die nächstniedrige Feldnummer versetzt.

Beispiel: Reka befindet sich auf Spielfeld 7. Es wurden 2 Bewegungen ausgelöst. Reka wird nun mitsamt Gift und Pergament auf das Spielfeld 5 versetzt.

Rekas Bewegungen:

Anstatt den Vorteil zu nutzen, darf der Held mit Reka 1 Bewegung ausführen.



Anstatt den Trank der Hexe zu nehmen, darf der Held Reka 3x bewegen. Die Hexe wird **nicht** auf das Nebelplättchen-Feld gestellt.



Anstatt einer Aktion (Laufen, Kämpfen, Passen) kann der Held einen Edelstein abgeben und Reka bewegen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste.



1 Bewegung



2 Bewegungen



3 Bewegungen



Der Höllenlord
Ein Flüstern erfüllte die Luft, das langsam zu einem lauten, monotonen Gesang answoll. Reka stand wie erstarrt und ihr Blick war teilnahmslos in die Ferne gerichtet. Der dunkle Nebel kletterte an ihren Beinen hoch und umhüllte bald ganz ihre Gestalt. Als der Nebel sich gelichtet hatte, war Reka verschwunden. Stattdessen stand dort, schwarz und stolz, ein Wardrak. Jene Wesen, die dem dunklen Höllenlord dienten. Er duckte sich zum Sprung und schon war er mit der Zauberbuchseite zwischen den Türmen der Rietburg verschwunden.

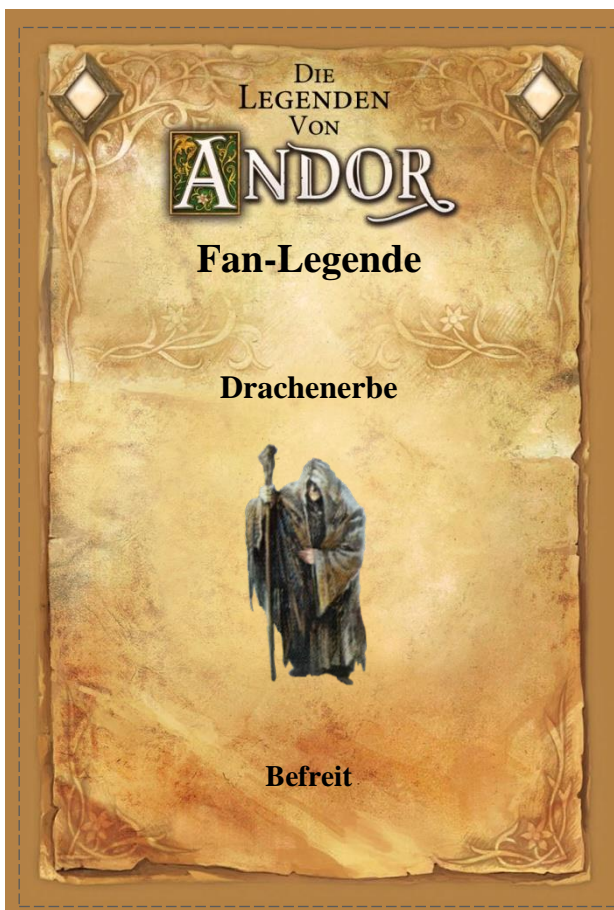
Nehmt das Gift und die Hexe aus dem Spiel. Der Trank der Hexe steht in dieser Legende **nicht** zur Verfügung.

Die Legendenkarte „Rekas Bewegung“ kann aus dem Spiel genommen werden. Sie hat nun keine Bedeutung mehr

Entfernt **ein** X von einem goldenen Schild in der Burg.

Stellt auf das Pergament (auf dem die Hexenfigur stand) einen Skral. Um das Pergament einsammeln zu können, muss der Skral besiegt werden.

Bei Sonnenaufgang zieht der Skral das Pergament mit. Erreicht er die Burg, wird er zusammen mit dem Pergament auf einen goldenen Schild gestellt. Ist kein goldener Schild frei, ist die Legende verloren.



Befreit
Dankbar für ihre Befreiung hatte Reka die Seite des Zauberbuches in die Obhut der Burgbewohner gegeben. Hinter den nun sicheren Burgmauern erholte sie sich von den Strapazen des Giftes. Es gelang ihr, aus ihrem Blut die Essenz für den Gifttrank heraus zu filtern und ihren eigenen Gifttrank zu mischen. Dieser könnte den Helden noch von Nutzen sein.

Stellt die Hexe neben das Pergament.
 Ab jetzt kann das Feld mit der Hexe betreten werden. Das Gift und das Pergament bleiben auf der Burg liegen und können dort eingesammelt werden.

Zur Erinnerung:
 Wird das 1. Pergament aufgenommen, lest die Karte „Vergessene Seiten“.

Nehmt den Magier vom Spielplan und entfernt die Pfeilkarte neben dem „E“. Entfernt alle X von den Schilden in der Burg.

Der Trank der Hexe kann bei Reka gekauft werden. Sollte das Nebelplättchen "Hexe" noch **nicht** aktiviert sein, erhält man dort wie üblich nach dem Aktivieren kostenlos den Trank der Hexe und die Hexe wird auf dieses Feld versetzt.



Vergessene Seiten

Ihr könnt alle Pergamente, die auf dem Spielplan liegen oder **noch ins Spiel kommen**, einsammeln.

Der Held, der ein Pergament eingesammelt hat, legt es auf seine Heldentafel auf die Ablagefläche für Gold und Edelsteine. Es können beliebig viele Pergamente dort lagern.

Zieht nun für das erste eingesammelte Pergament die oberste Hinweiskarte.

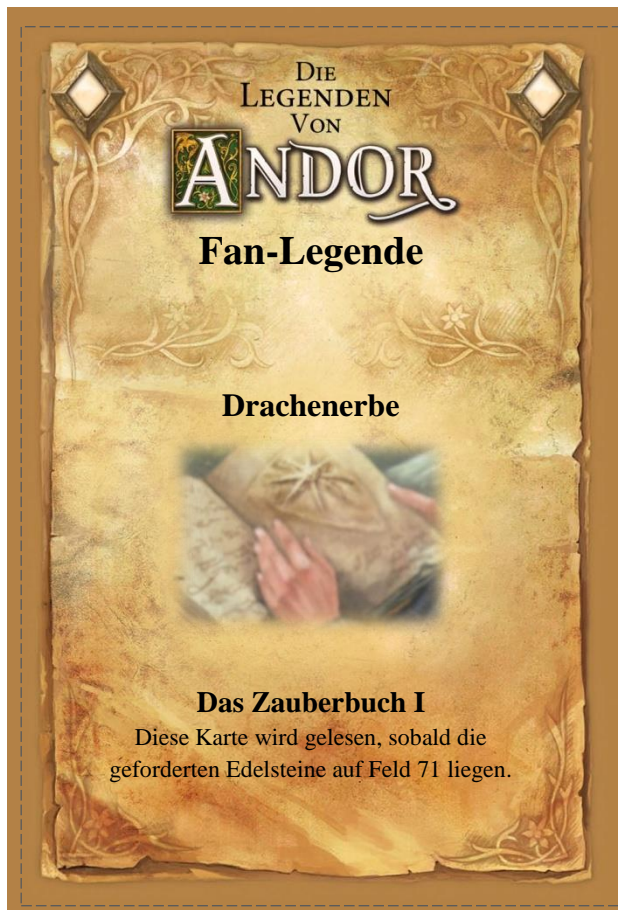
Ab jetzt wird **jedesmal**, wenn ihr ein Pergament aufnehmt, die oberste Karte "Hinweis" gezogen. Jeder Hinweis bringt euch näher an das Zielfeld, den Tunnaleingang, heran.

Aufgabe:

Sucht den Eingang des Tunnels, der zum Turm führt.

Wenn der Erzähler den Buchstaben "K" der Legendenleiste erreicht hat, muss mindestens 1 Held auf **dem** Feld stehen, wo die Hinweise euch hingeführt haben.

Dort befindet sich der Tunnel, der zum Turm führt.



Das Zauberbuch 1

Mit leuchtenden Augen hatten sich die Zwerge auf die Edelsteine gestürzt ... und so ganz nebenbei flüchtig mit dem Finger in eine dunkle Ecke der Zwerge mine gedeutet.

Ehrfurchtsvoll traten die Helden näher. Nur langsam gewöhnten ihre Augen sich an die Dunkelheit, doch dann sahen sie es. Da lag es vor ihnen: ein Relikt aus einer fast vergessenen Zeit. Die Helden schlugen das alte, von den Jahren gezeichnete Zauberbuch auf. Seinerzeit hatte man mit seiner Hilfe den Tunnel zum Turm verriegelt und seine Seiten danach aufgeteilt, damit seine Macht nicht missbraucht werden konnte. Nun mussten die fehlenden Seiten wieder zusammengetragen werden, um die Pforte zum Turm zu öffnen.

Nehmt die Edelsteine von Feld 71 **aus dem Spiel** und nehmt das Pergament auf.

Wenn dies das 1. Pergament ist, lest zunächst die Karte „**Vergessene Seiten**“. Ansonsten zieht jetzt die oberste Hinweiskarte.

Legt je ein Pergament auf die Felder 24 und 40 und je ein Bauernplättchen darauf.

Sollte sich auf einem der Felder eine Kreatur befinden, wird diese auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile versetzt.

Lest weiter auf "Das Zauberbuch II"





Das Zauberbuch II
Betritt **eine Kreatur** ein Feld mit Bauer und Pergament, kommt das Bauernplättchen vom Spielplan. Die Kreatur wird auf das Pergament gestellt. Bei Sonnenaufgang zieht sie es mit.

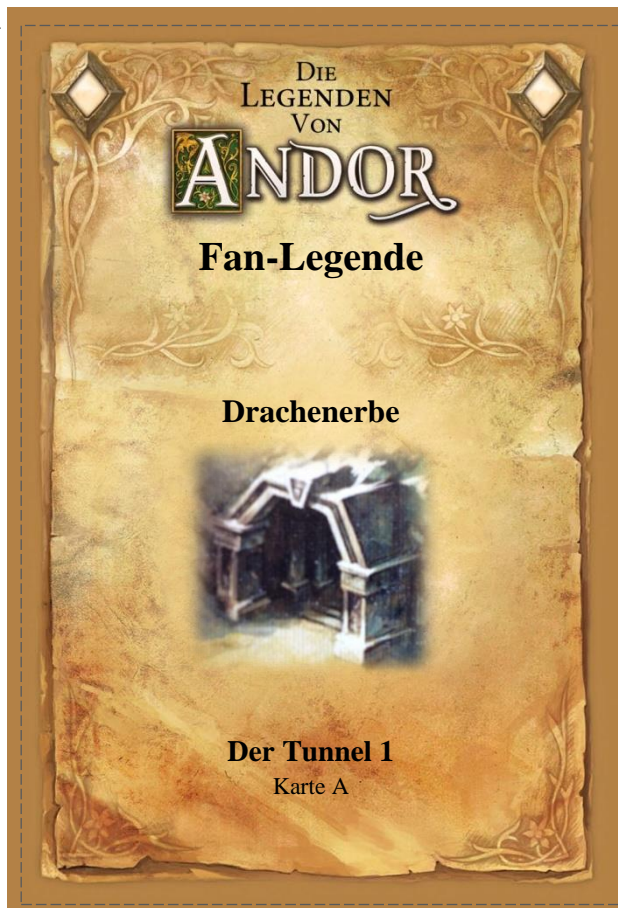
Um das Pergament einzusammeln, muss die Kreatur besiegt werden.

Erreicht die Kreatur die Burg, wird sie zusammen mit dem Pergament auf einen goldenen Schild gestellt. Ist kein goldener Schild frei, ist die Legende verloren.

Betritt **ein Held** das Feld mit Bauernplättchen, legt er das Pergament auf seine Heldentafel (nicht vergessen: nächste Hinweiskarte ziehen).

Die Bauernplättchen können zur Burg gebracht und dort mit der Schildseite nach oben abgelegt werden.

Stellt je einen Skral auf die Felder 26 und 37.



Der Tunnel 1, Karte A
... trat ihm ein Troll entgegen, den man seinerzeit als Wächter zurückgelassen hatte. "Dieser Troll wird niemanden vorbeilassen. Bei ihm trifft man im wahrsten Sinne des Wortes auf taube Ohren", hatte Prinz Thorald einmal erzählt. Und tatsächlich: dieser Troll war taub.

Stellt einen Troll auf das Spielfeld des Tunnaleingangs. Sollte eine Kreatur auf diesem Feld stehen, kommt sie aus dem Spiel.

Der Wächter troll bewegt sich nicht. Kreaturen, die auf das Feld des Wächter trolls bewegt werden müssten, werden auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile gesetzt.

Legendenziel:

- Der Wächter troll muss besiegt werden,
- mindestens 1 Held muss auf Feld 83 stehen
- die Burg muss verteidigt werden.

Der Wächter troll hat **20 Willenspunkte**.
Er hat **pro Held 6 Stärkepunkte**

Das Gift kann **nicht** im Kampf gegen den Wächter troll eingesetzt werden.

Lest weiter auf "Der Tunnel 1, Karte B"





Der Tunnel 1, Karte B

Mischt die eingesammelten Pergamente und legt sie auf den Tunnelleingang.

Der Wächtertroll **würfelt nicht**. Anstatt zu würfeln, wird das oberste Pergament aufgedeckt und die Zahl darauf zu seinen Stärkekpunkten addiert.

Sollte eine weitere Kampfrunde stattfinden, deckt das nächste Pergament auf. So fahrt ihr fort, bis der Troll besiegt ist. Habt ihr alle Pergamente gebraucht, mischt sie erneut verdeckt und legt sie auf den Tunnelleingang.

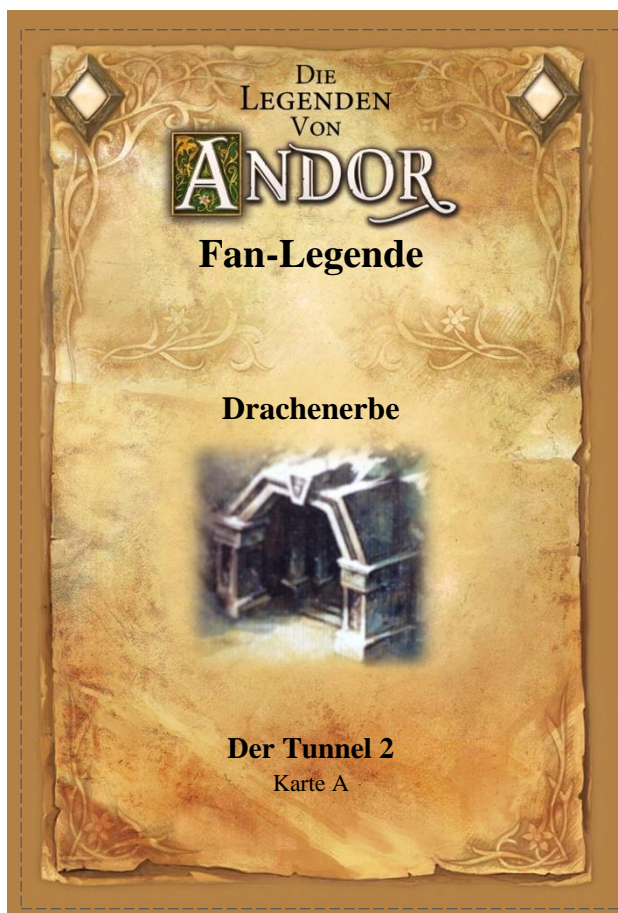
Besonderheit:

Wenn der Kampf unterbrochen wird, regenerieren sich die Willenspunkte des Trolls **nicht**.

Ist der Wächtertroll besiegt, erhalten die Helden **keine** Belohnung und der Erzähler geht **nicht** weiter. Der Turm (Feld 83) kann dann vom Tunnelleingang aus betreten werden.

Zur Berechnung der Kosten zur Nutzung des Tunnels würfelt nun mit einem roten Kreaturenwürfel. Dreht ihn auf die gegenüberliegende Seite, wenn dadurch ein geringeres Ergebnis erzielt wird. Die Nutzung des Tunnels kostet soviele Stunden wie die Augen des roten Würfels zeigen. Legt entsprechend viele Sternchen zum Turm.

Sobald ein Held auf dem Turm steht, wird der Erzähler auf das „N“ der Legendenleiste gestellt.



Der Tunnel 2, Karte A

... wurde er von einer unsichtbaren Kraft, der er nicht entkommen konnte, in den Tunnel gezogen. Mit einem Male ließ der Sog nach. Mühsam kam der Held wieder auf die Beine und spürte, wie seine Kräfte schwanden. Taumelnd schaute er sich um. Er stand am Fuße des Turmes, und war umzingelt von einer Gruppe Gors. Und oben auf dem Turm überragte der dunkle Höllenslord die Gruppe.

Stellt die Magierfigur auf den Turm (Feld 83).

Legt je ein X auf die Felder 58, 63 und 64. Diese Felder dürfen nicht betreten werden. Schiebt Gegenstände und Spielfiguren von diesen Feldern auf das nächste Feld entlang des Pfeils.

Alle **Figuren** (außer Kreaturen) vom Feld des Tunnelleingangs werden auf Feld 61 versetzt. Betritt eine **Figur** den Tunnelleingang, wird sie ebenfalls sofort auf Feld 61 versetzt.

Hinweis: Feld 61 kann auch von Feld 62 aus betreten werden.

Stellt 1 Gor und für **jeden** Helden im Spiel einen weiteren Gor auf Feld 61. Sie bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.

Die Gors haben ihre normalen Werte und Würfel. Nach einem Sieg geht der Erzähler **nicht** weiter und die Helden erhalten **keine** Belohnung.

Lest weiter auf "Der Tunnel 2, Karte B"





Der Tunnel 2, Karte B

Sind **alle** Gors von Feld 61 besiegt, kann Feld 83 von dort aus betreten werden. Diese Felder gelten als benachbart (Kosten: 1 Stunde).

Der dunkle Höllenherr hat **20 Willenspunkte**. Er würfelt mit **2 schwarzen** Würfeln, unter 7 Willenspunkten nur noch mit **1**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Das Gift kann **nicht** eingesetzt werden.

Legt von den **eingesammelten** Pergamenten das mit dem höchsten Wert neben den Turm. Mischt die restlichen Pergamente verdeckt. Legt im Spiel mit **3** Helden **ein** weiteres offen neben den Turm und im Spiel ab 4 Helden **zwei**.

Die Summe aller Pergamente neben dem Turm ist die Anzahl der **Stärkepunkte** des dunklen Höllenherrn.

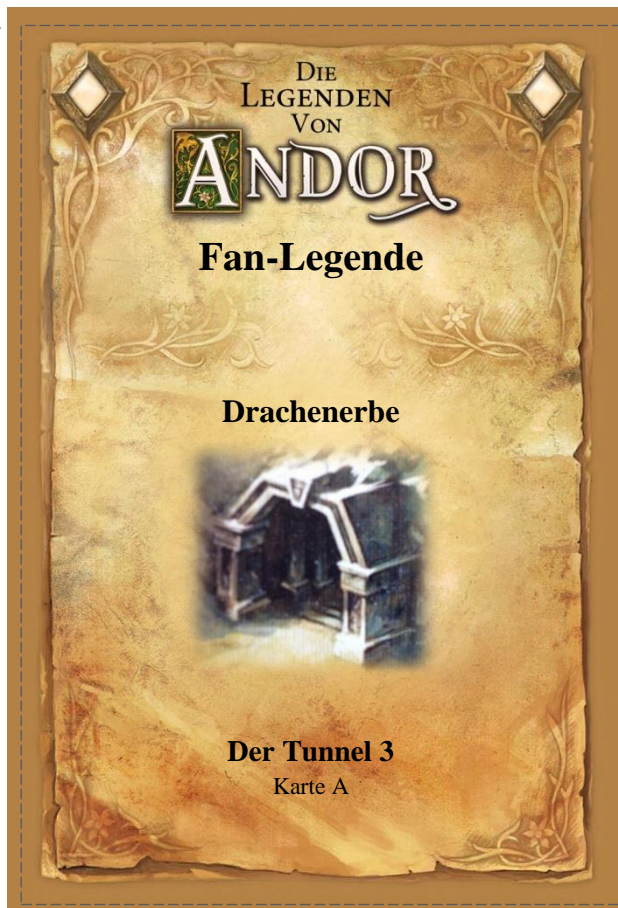
Legendenziel:

... die Gors auf Feld 61 **und** der dunkle Höllenherr müssen besiegt werden

... mindestens 1 Held muss auf Feld 83 stehen

...die Burg muss verteidigt werden

Nach einem **Sieg** über den dunklen Höllenherr wird der Erzähler **sofort** auf das „N“ der Legendenleiste gestellt.



Der Tunnel 3, Karte A

... hörte er ein lautes Donnern und Poltern. Es klang, als ob der ganze Berg zusammenfallen würde. Eine dichte Staubwolke schob sich aus dem Höhleneingang. Als der Held durch den Tunnel marschierte, nahm der Staub ihm fast den Atem. Am anderen Ende angekommen sah er, dass das letzte Stück, das den Übergang zum Turm bildete, eingebrochen war.

Legt 2 Geröllplättchen **und** pro Held ein weiteres Geröll **offen** auf Feld 65, maximal jedoch 6. Legt verdeckt und gemischt die eingesammelten **Pergamente** dazu.

Legt je ein **X** auf die Felder 45 und 64. Diese Felder können **nicht** betreten werden. Gegenstände und Spielfiguren werden auf Feld 46 verschoben.

Der Tunnel endet auf **Feld 66**. Der Weg zwischen Tunneleingang und Feld 66 kostet **1 Stunde**.

Aufgabe:

Baut aus den Geröllplättchen eine Brücke von Feld 66 zu Feld 83, damit der Turm betreten werden kann.

Ein oder mehrere Helden können von Feld 66 aus Geröll wie bei der Aktion „Kämpfen“ abbauen.

Zu **Beginn** der Kampfrunde wird das „Gewicht“ des Gerölls ermittelt. Dazu wird das oberste Pergament offen auf Feld 84 gelegt und darauf ein beliebiges Geröllplättchen von Feld 65.

Lest weiter auf der "Der Tunnel 3, Karte B" →



Der Tunnel 3, Karte B

Die Zahl auf dem Pergament und der **doppelte** Wert des Gerölls ergeben das Gewicht.

Beispiel: Das Pergament mit dem Wert 17 liegt offen auf Feld 84. Die Helden legen das Geröll mit dem Wert 2 auf das Pergament. Das Gewicht beträgt $17 + 2 + 2 = 21$.

Die Geröllplättchen müssen **einzelne** abgebaut werden. Trank der Hexe, Heilkräuter, Prinz Thorald usw. können eingesetzt werden.

Wenn der **Stärkewert** der Heldengruppe **größer** ist als das **Gewicht** des Gerölls, wird das abgebaute Geröllplättchen zwischen die Felder 66 und 83 gelegt. Ist der **Stärkewert** der Heldengruppe **gleich oder kleiner** als das **Gewicht** des Gerölls, wird das Geröllplättchen wieder auf Feld 65 gelegt.

Ein lauter Tumult ließ die Helden herumfahren. Kreaturen drangen aus der Knochengrube hervor und stürmten auf die Helden zu.

Stellt je einen Gor auf die Felder 82 und 84. Die Gors der Felder 67 bis 84 bewegen sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Immer dann, wenn ein **Pergament auf Feld 84 liegt**, bewegen sich diese Gors (nachdem die Aktion „Geröll abbauen“ beendet ist), um 2 Felder entlang der Pfeile. Auf Feld 84 wird erneut ein Gor aufgestellt. Das Pergament kommt aus dem Spiel.

Lest weiter auf der "**Der Tunnel 3, Karte C**" →



Der Tunnel 3, Karte C

Legendenziel:

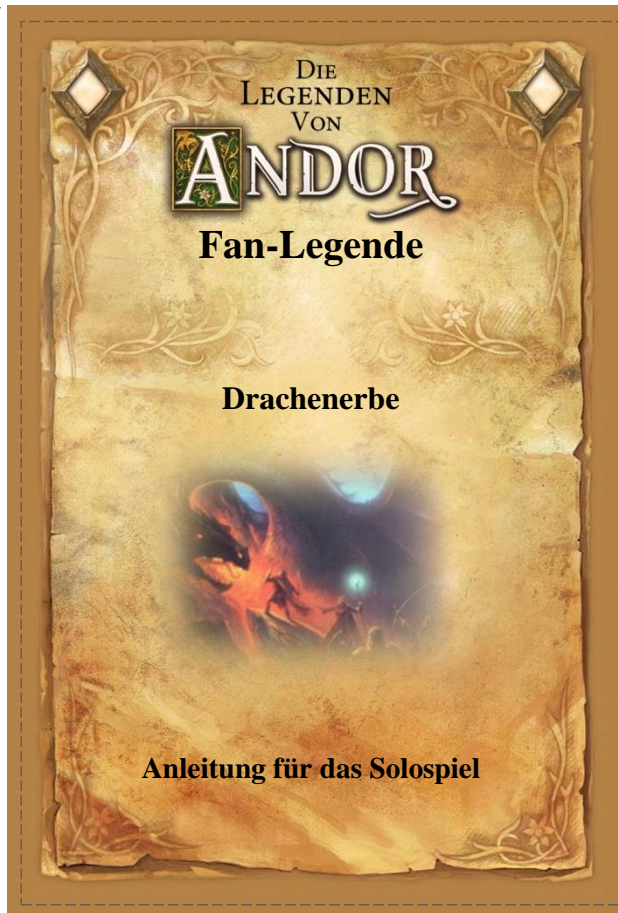
- ... die Gors dürfen Feld 66 **nicht** erreichen,
- ... die Brücke muss gebaut sein,
- ... 1 Held muss auf dem Turm stehen,
- ... die Burg muss verteidigt werden.

Die Gors haben ihre normale Stärke laut Kreaturenanzeige. Nach einem Sieg über einen Gor (zählt nur für die Gors auf den Feldern 67-84) erhalten die Helden **keine** Belohnung und der Erzähler wird **nicht** weitergesetzt. Der Gor wird **nicht** auf Feld 80 gestellt, sondern zurück in den Vorrat gelegt.

Sind alle Geröllplättchen von Feld 65 verbaut, kann die Brücke passiert werden. Das kostet **pro Geröllplättchen** 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Sobald ein Held Feld 83 betreten hat, wird der Erzähler sofort auf das „N“ der Legendenleiste gestellt.

Ein Spieler kann als Aktion **1 bis 2 Stunden an einen anderen Spieler abgeben**, indem er seinen Zeitstein um die entsprechenden Stunden **weiter** vorrückt und der empfangende Spieler seinen Zeitstein entsprechend **zurücksetzt**. Der Zeitstein, der zurückgesetzt wird, darf dadurch nicht auf das Sonnenaufgangsfeld gerückt werden.

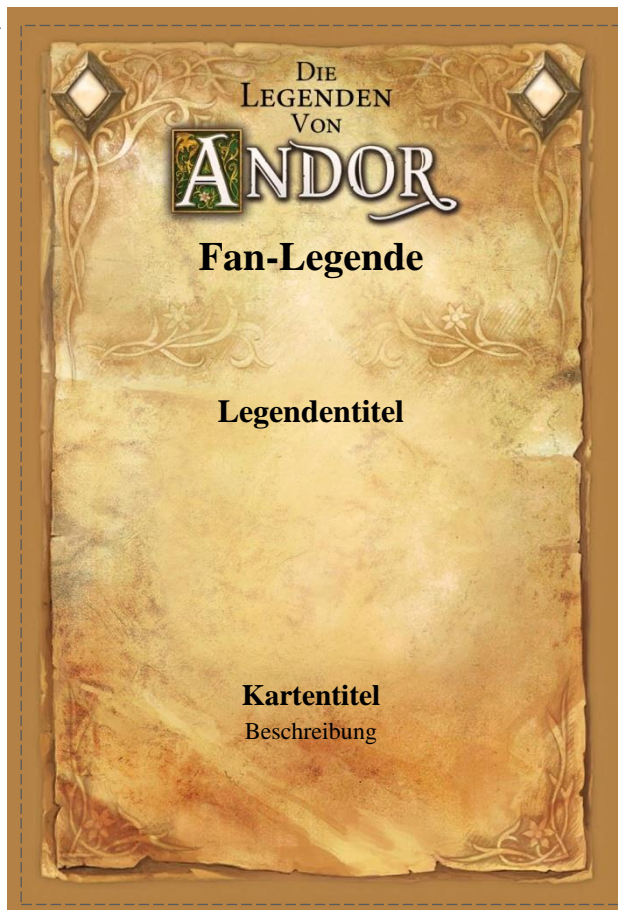


Anleitung für das Solospiel

WICHTIG:

Führe diese Anweisung erst aus, **nachdem** die Karten A1 bis A4 gelesen und ausgeführt wurden.

- Wenn Angaben (Ereigniskarten, Werte) von der Spielerzahl abhängig sind, zählen für dich die Werte für 2 Spieler.
- Die 8., 9. und 10. Stunde kosten **keine** Willenspunkte.
- Du kannst für **einen** weiteren Schritt **2 Willenspunkte** abgeben, auch wenn bereits alle Überstunden verbraucht sind.
- Lege einen Falken auf das Sonnenaufgangsfeld. **Einmal pro Tag** kann er genutzt werden, um **alle** Gegenstände, Gold oder Edelsteine (verdeckt oder offen) von einem beliebigen Feld einzusammeln.
- Der Trank der Hexe kostet dich **immer** nur **2 Gold**.
- Lege ein Bauernplättchen mit der Schildseite nach oben auf die Burg.
- Du startest mit **5 Stärkepunkten**.



Legendentitel

Kartentitel
Beschreibung