

# Der Drachenfluch

## Prolog

*Für meinen Bruder Felix.*



Vor langer Zeit lebten die Drachen und Menschen in Frieden. Doch längst vergessene Magier begannen die Freundschaft mit den Drachen auszunutzen und ihre Magie für dunkle Zwecke zu missbrauchen. Es begann ein langer Krieg zwischen Drachen und Menschen. Die schwarzen Magier jener Zeit woben einen dunklen Fluch der zunächst die Kraft der Drachen bannte, doch ihre wilde, unbändige Natur ließ sich nicht lange bremsen. Sie konnten nie besiegt werden. Aber der Fluch wirkte auf andere Weisen und verdunkelte die Gedanken der Drachen. Er übredauerte die Magier, die ihn geschaffen hatten, und warf seine Schatten bis auf den letzten ihrer Nachkommen.

Diese Legende besteht aus drei Teilen

- Teil1: Das Erbe des Drachen,**
- Teil2: Ein magisches Glöckchen und**
- Teil3: Der Reiter über den Wolken.**

Es gibt außerdem **zusätzliches Spielmaterial** (Drachenei, Drachenschuppe, Glöckchen aus Sternenstahl mit magischer Rückseite und Feld 90.)



# Der Drachenfluch

## Teil 1: Das Erbe des Drachen



  
**Fan-Legende**

Der Drachenfluch  
Teil 1: Das Erbe des Drachen



Diese Legende besteht aus 6 Karten:  
A, K1, K2 und N, sowie  
Der Rat der Ältesten und  
Eine dunkle Höhle.

Es waren schon einige Jahre vergangen, seit die Helden das Land vor dem Drachen Tarok gerettet hatten. Für die Bewohner des Landes begann die Erinnerung schon zu verblassen, doch schon bald sollte diese Vergangenheit sie einholen.

Spielvorbereitung: Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Erwürfelt zusätzlich die Position von **5 Runensteinen, 2 Heilkräutern und einem Trinkschlauch**.

Nach einer langen, friedlichen Zeit wurden seit kurzem wieder Kreaturen in den Wäldern gesichtet.

Stellt **Gors** auf die Felder **12, 23, und 51** und einen **Skräl** auf Feld **36**.

In dieser Legende muss die Burg verteidigt werden. Gelangt eine Kreatur in die Burg, die nicht auf einen goldenen Schild gestellt werden kann, ist die Legende verloren.

Was mochte der Grund für ihre Wiederkehr sein? Erstarkten die dunklen Mächte von Neuem? Die Helden beschlossen, sich in der Burg zu versammeln um vor dem Rat der Ältesten von ihrer Sorge zu berichten.

Die Helden starten auf folgenden Feldern:

- **Zauberer** auf Feld **15**,
- **Zwerg** auf Feld **31**,
- **Krieger** auf Feld **40** und
- **Bogenschütze** auf Feld **50**.

Wenn alle Helden auf der **Burg** auf Feld **0** sind, lest die Karte: **Der Rat der Ältesten**.



  
**Fan-Legende**

Der Drachenfluch  
Teil 1: Das Erbe des Drachen



Die Legende ist verloren, wenn sich das Ei jetzt nicht beim Baum der Lieder befindet.

Sonst:

Nach einer anstrengenden Suche konnten sich die Helden endlich ausruhen.

Jeder Held, der weniger als 7 Willenspunkte hat, darf seine **Willenspunkte auf 7 auffüllen**. Setzt alle **Zeitsteine** auf das **Sonnenaufgangsfeld**. Der Held, in dessen Zug das Ei zur Burg gebracht wurde, beginnt den nächsten Tag.

Führt alle Aktionen der **Nacht** aus. In dieser Nacht, werden die Kreaturen nicht bewegt, der Erzähler bleibt auf Feld **K** stehen.

"Während ihr unterwegs wart, habe ich mehr über die Prophezeiung herausgefunden.", berichtete Lofena den Helden. "Sie ist mit dem legendären Drachenfluch verknüpft. Einst lebten Menschen und Drachen in Frieden miteinander doch böse Zauberer verfluchten die Drachen vor langer Zeit und vergifteten diese Gemeinschaft. Seitdem konnte das Böse sich immer wieder ausbreiten. Die Prophezeiung berichtet, dass der Drachenfluch nur mit Hilfe des letzten Nachkommen der Drachen gebrochen werden kann. Das bedeutet, dass wir dieses Ei mit all unserer Macht vor dem Bösen schützen müssen."

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



# Der Drachenfluch

## Teil 1: Das Erbe des Drachen



*In diesem Moment ertönte ein Donner, plötzlich war das Ei von blauen Blitzen umgeben. Varkurs dunkles Lachen ertönte. Der Zauberer versuchte mit dem Ei in die Miene zu entkommen.*

**Stellt Varkur und das Ei auf Feld 70.** Bei Sonnenaufgang bewegt er sich mit dem Ei entgegen der Pfeile.

**Ziel:** Besiegt Varkur bevor der Erzähler das Feld N auf der Legendenleiste erreicht hat.

Varkur hat **12 Willenspunkte**,

- **10 Stärkekpunkte** bei 2 Spielern,
- **20 Stärkekpunkte** bei 3 Spielern und
- **30 Stärkekpunkte** bei 4 Spielern.

Er würfelt mit **2 schwarzen Würfeln**, unabhängig von seiner Anzahl an Willenspunkten.

Wenn ihr Varkur besiegt habt, setzt den Erzähler direkt auf Feld N und lest Legendenkarte N

Die Gruppe erhält **5 Gold** und **2 Trinkschläuche**.



Die Legende wird **weitererzählt**, wenn Varkur besiegt wurde.

*Der besiegte Zauberer sammelte seine letzten Kräfte und sprach einen mächtigen Fluch. Dann stieg Varkurs geschwächter Geist wie ein dunkler unheilvoller Nebel auf und verschwand.*

*Am Abend begann das Ei plötzlich zu wackeln, es bekam einen Riss und ein schuppiger Kopf kam zum Vorschein. Die Helden brachten den jungen Drachen zum Volk der Bewahrer. War er dort in Sicherheit? Und was hatte es mit Varkurs Fluch auf sich?*

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn Varkur nicht besiegt wurde.  
Der Zauberer floh mit dem Ei in die Miene. Die Hoffnung, den Frieden zwischen Menschen und Drachen wiederherzustellen war verloren.



# Der Drachenfluch

## Teil 1: Das Erbe des Drachen



Als die Helden vor den Rat der Ältesten traten, waren die Ältesten sehr besorgt.

"Wir fürchten diesen Tag seit langem", berichtete Lofena, die Älteste des Rats. "Eine alte Prophezeiung besagt, dass der Drache, den ihr vor langem besiegt habt, ein Erbe hinterlassen hat. Sein Erbe wird über das Schicksal dieses Landes entscheiden. 'Suchet nach des Drachen Erbe auf den höchsten Gipfeln der Berge', so heißt es in der Prophezeiung."

Nach einer langen Unterredung, beschloss der Rat der Ältesten, dass Lofena zum Baum der Lieder reisen würde, um mehr über diese Prophezeiung zu erfahren.

"Kommt dorthin, um mich zu treffen, wenn ihr das Erbe des Drachen gefunden habt.", sagte sie zu den Helden.

**Ziel:** Findet das **Erbe des Drachen** im Gebirge. Geht danach zum **Baum der Lieder auf Feld 57** um euch mit Lofena zu treffen, bevor der Erzähler das **Feld K** erreicht hat.

**Markiert die Felder 37, 70 und 81** mit Sternen (bei 2 Spielern stattdessen die **Felder 66 und 67**).

Wenn ein Held eines der markierten Felder betritt, darf er mit einem Heldenwürfel würfeln.

Falls der Held **eine 5 oder 6** würfelt, lest, die Karte **Eine dunkle Höhle**.

Anderenfalls nehmt ihr die Markierung vom Spielplan. Sobald ein Held das Feld mit der **letzten Markierung** betritt, lest direkt die Karte **Eine dunkle Höhle** ohne zu würfeln.



In einer Höhle im höchsten Teil des Gebirges entdeckten die Helden ein riesiges, pechschwarzes Ei. Seine glatte Schale schimmerte und es war so schwer, dass ein Held es unmöglich alleine tragen konnte. Die Helden beschlossen das Ei gemeinsam zum Baum der Lieder zu bringen in der Hoffnung gemeinsam mit Lofena mehr über das mysteriöse Ei herauszufinden.

Legt das **Drachenei** auf das Feld, auf dem ihr die Höhle gefunden habt. Die Helden können das Ei nur gemeinsam bewegen. Der Held, der am Zug ist, kann einen anderen Helden dazu **einladen**, mit ihm gemeinsam das Ei zu tragen. Der Held bewegt dann beide Figuren und das Ei über den Spielplan. Die **Zeitsteine beider Helden** müssen auf der Zeitleiste bewegt werden.

An den steilen Wänden erschallte das Echo wilder Schreie. Die Kreaturen versuchten die Helden aufzuhalten und ihnen den Weg abzuschneiden.

Stellt **Gors** auf die **Felder 47, 60 und 62**, einen **Skral** auf **Feld 66** und einen **Troll** auf **Feld 63**. Markiert den Troll und den Skral mit einem Kreuz. Diese Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Sobald sich das Ei und eine Kreatur im selben Feld befinden, ist die Legende sofort verloren.

**Ziel:** Die Helden müssen das Ei auf den Baum der Lieder gebracht haben, bevor der Erzähler das **Feld K** auf der Legendenleiste erreicht hat. Sobald das Ei sich im Baum der Lieder befindet, **rückt den Erzähler auf Feld K** und lest die Karte **K** vor.



# Der Drachenfluch

## Teil 2: Ein magisches Glöckchen



### ANDOR Fan-Legende

#### Der Drachenfluch Teil 2: Ein magisches Glöckchen



Diese Legende besteht aus 7 Karten:  
A, C, K1, K2 und N, sowie  
Rekas Hilfe und  
Wertvolle Schätze.

Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Erwürfelt zusätzlich die Position von **allen Runensteinen** und **2 Heilkräutern**. Die Gruppe erhält außerdem **5 Gold**. Alle Helden starten auf dem **Baum der Lieder** (Feld 57).

*Ein paar Jahre schien alles normal zu sein. Der Drache war gesund und wuchs gut versteckt im Wald heran. Zunächst war das Volk der Bewahrer sehr vorsichtig, doch schon bald schlossen sie den verspielten, jungen Drachen in ihr Herz.*

*Nur Lofena war sehr besorgt. "Varkurs Fluch macht mir große Sorgen, wer weiß, was er mit seinem Zauber bewirkt hat. Die Hexe Reka weiß viel über Zauber und Flüche. Findet sie im Nebel, sie weiß sicher einen Rat."*

**Ziel:** Findet die Hexe im Nebel. Sobald ein Held das Nebelplättchen mit der Hexe aktiviert, lest die Karte **Rekas Hilfe**.

*Immer wieder machten Kreaturen das Land unsicher.*

Stellt **Gors** auf die Felder **24, 36 und 38** und einen **Skrall** auf Feld **48**. Legt außerdem je ein **Kreaturenplättchen** auf die Felder **C, E, G und I**.

In dieser Legende muss die Burg verteidigt werden, sobald eine Kreatur die Burg betritt, die nicht auf einen freien Schild gestellt werden kann, ist die Legende sofort verloren.

*In der Taverne konnte zu dieser Zeit immer eine helfende Hand gefunden werden.*

Legt ein **Bauernplättchen** auf Feld **72**.



### ANDOR Fan-Legende

#### Der Drachenfluch Teil 2: Ein magisches Glöckchen



*Die Helden waren verteilt in den Wäldern auf der Suche nach der Hexe als in der Ferne plötzlich ein große Rauchwolke den Himmel verdunkelte. Kurz darauf erreichte die Helden ein Bote und überbrachte eine Nachricht von Lofena. Der Drache schien wie verhext zu sein und setzte alles in seiner Reichweite in Brand. "Die Wut des Drachen kam so plötzlich, ich bin sicher, das Varkurs Fluch dahinter steckt. Bisher können wir den Drachen noch im Zaum halten, aber nicht mehr lange. Nur Reka kann uns jetzt noch helfen.", schrieb Lofena in ihrer Botschaft.*

Stellt den **Drachen** auf Feld 57. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Wenn der Drache nicht gestoppt werden kann, bis der Erzähler das **Feld N** der Legendenleiste erreicht hat, ist die Legende verloren. Findet zuerst die Hexe Reka und lest die Karte **Rekas Hilfe**, sobald ihr sie gefunden habt.



# 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 auffhalten.



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 Zwergenmine 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 Skral** 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



  
**Fan-Legende**

**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.



  
**Fan-Legende**

**Der Drachenfluch**  
Teil 3: Der Reiter über den Wolken



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.*

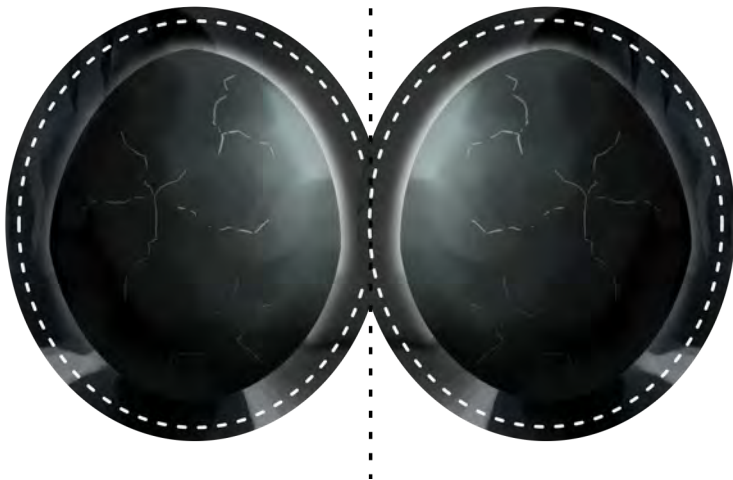
Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn Varkur nicht besiegt wurde.  
Mit seinen Blitzen versteuerte Varkur die Helden und den Drachen und Dunkelheit senkte sich über das Land. Niemand konnte ihm etwas entgegenstellen.



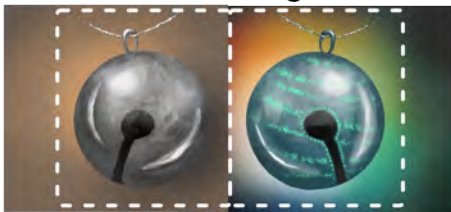
# Der Drachenfluch

Zusätzliches Spielmaterial

Drachenei

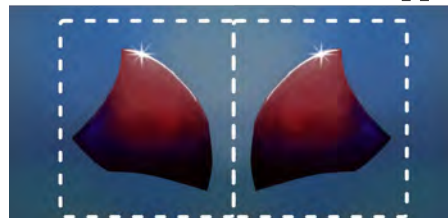


magisches Glöckchen



Glöckchen  
aus Sternenstahl

Drachenschuppe



Feld 90

