



Der kleine Drache erwacht

Diese Karte gehört zur Sonderfähigkeit von **Dracor, dem Drachenreiter**. Sie kann aber auch als Mini-Erweiterung verwendet werden, wenn Dracor nicht mitspielt.

Erwürfelt jetzt die Position des **kleinen Drachen**:

Im **Grundspiel** werft ihr 1 Kreaturenwürfel für die 10er-Stelle und 1 Heldenwürfel für die 1er-Stelle des Felds.

Im **Süden** verfährt ihr gleich und addiert 200.

Im **Norden** werft ihr zwei weiße Würfel und addiert diese zu 100.

Der kleine Drache kann nicht auf dem Feld eines Bauern ins Spiel kommen. Wiederholt allenfalls den Würfelwurf.

Legt jetzt die zweite Karte mit der Seite „**Der kleine Drache trampelt wild herum**“ nach oben aus. Die dort aufgelisteten Regeln gelten solange, bis der Drache gezähmt wurde.

Dracors Sonderfähigkeit:

Wenn Dracor der **Drachenzähmer** ist, so kann er den kleinen Drachen für **nur 1 WP pro Feld** (statt 2h + 4 WP pro bis zu 4 Felder) bewegen.

Dracor als Drachenzähmer kann sich **gemeinsam mit dem kleinen Drachen** für je 1h + 1 WP bis zu 2 Felder weit bewegen. Dabei darf er **keine anderen Figuren** wie Thorald, Helden oder Bauern mitnehmen. Wie beim Segeln mit dem Schiff aus die Reise in den Norden zählt das zur Aktion „Laufen“, Dracor kann also in **derselben Aktion** zum Drachen laufen, gemeinsam mit ihm weiterfliegen und wieder alleine weiterlaufen. Für die gemeinsame Bewegung kann er allerdings **keine Trinkschläuche, Heilkräuter o.ä.** einsetzen.



Der kleine Drache trampelt wild herum.

Jedes Mal, wenn der **Erzähler** einen Buchstaben weitergeht, bewegt sich der kleine Drache **ein Feld entlang der Pfeile/Alten Zwergenstraße**. Er bleibt vor Schluchten oder zerstörten Brücken **nicht** stehen. Erreicht er Burg/Lager/Trosswagen, so wird er auf einen **goldenen Schild** gestellt. **Bauern** werden vom kleinen Drachen **geschlagen**. Der kleine Drache und Kreaturen ignorieren sich gegenseitig.

Nur im Norden: Ihr verliert 1 Ruhm, wenn der Drache bei Sonnenaufgang in einer Hauptstadt steht.

Der kleine Drache kann von Helden wie eine Kreatur bekämpft werden. Er hat **6 Stärkepunkte** und würfelt im Kampf mit **zwei roten Würfeln** (gleiche Werte werden addiert).

Der kleine Drache hat keine Willenspunkte. Übertreffen die Helden in einer Kampfrunde gegen ihn seinen Kampfwert und hat danach mindestens einer der kämpfenden Helden **10 oder mehr Willenspunkte**, so wurde der kleine Drache gezähmt.

Einer der mitkämpfenden Helden, der 10 oder mehr Willenspunkte hat, wird dann zum **Drachenzähmer**, **nimmt diese Karte zu sich und dreht sie um**. Fortan gelten neue Regeln für den kleinen Drachen.

Der kleine Drache wurde gezähmt.

Der kleine Drache bewegt sich **nicht mehr**, wenn der Erzähler einen Buchstaben weitergeht. **Bauern** werden vom kleinen Drachen **nicht mehr geschlagen**. Ihr verliert durch den kleinen Drachen **keinen Ruhm mehr**. Der kleine Drache und Kreaturen ignorieren sich weiterhin gegenseitig.

Nur der Drachenzähmer kann die **neue Aktion „Kleiner Drache bewegen“** wählen und für jeweils **2h + 4 WP** den kleinen Drachen **bis zu 4 Felder** weit bewegen, auch über Sprungfelder, zerstörte Brücken und Bootstrecken (welche als 2 Felder gelten).

Steht der kleine Drache auf dem Feld eines Gegners, so kann der Drachenzähmer in jeder Kampfrunde **entscheiden, ob er 1 WP abgibt**, damit der kleine Drache die Heldengruppe mit **6 Stärkepunkten** unterstützt. Diese Entscheidung findet unmittelbar **vor** der Kampfunde statt, also bevor jemand würfelt.

Diese Regeln gelten nur solange, bis der **Drachenzähmer unter 10 Willenspunkte fällt**. Zunächst wird die ausstehende Bewegung/Kampfunde noch zu Ende geführt. Ab dann gilt der Held **nicht mehr** als Drachenzähmer, **diese Karte wird wieder umgedreht in den allgemeinen Spielbereich gelegt** und der kleine Drache trampelt wieder fröhlich im Lande herum.

