

Die erste Drachenbuch-Legende für zwei bis vier Helden wird auf der Vorderseite des Basisspiels gespielt. Es werden vier bis sechs Skelette benötigt.

Zunächst werden alle Vorbereitungen der Checkliste ausgeführt.

Die Positionen von zwei Heilkräutern werden mit zwei Würfeln (als Zehner und Einer) ausgewürfelt, bei zwei Helden auch das dritte Heilkraut.

Die sechs Pergamente werden gemischt und verdeckt bereitgelegt.

Gors, Skrale, Wardracks, Trolle und Skelette werden bereitgestellt.

In dieser Legende kann das Feld 83 über Feld 61 erreicht werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. ==>



Die Helden wurden einmal mehr ausgeschickt, um in Andor nach dem Rechten zu sehen. Es wird von Skeletten erzählt, die in den Nächten durch das Land streifen. Ein fahrender Bader sei ihnen begegnet, er erhole sich im Wirtshaus von seinem Schrecken.

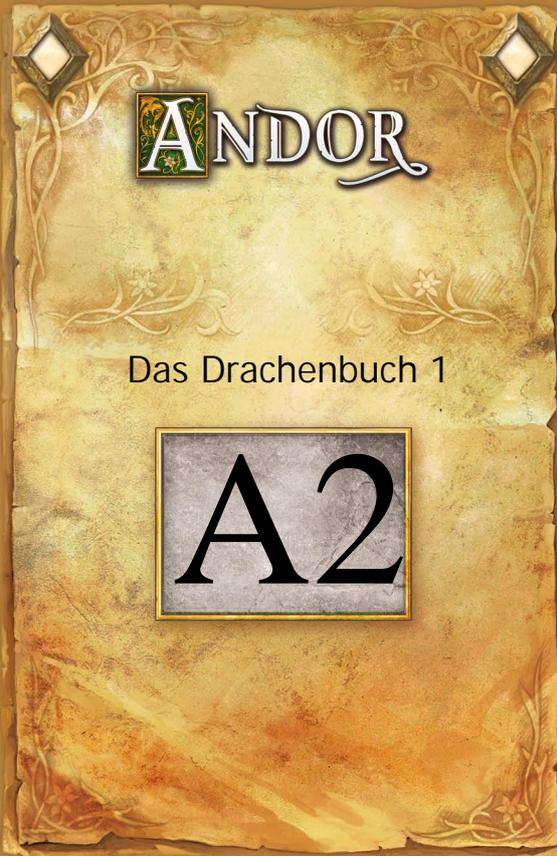
Sobald einer der Helden das Wirtshaus betritt, wird die Karte "Der Bader" gelesen.

Die Helden stehen auf den Feldern ihres Ranges. Sie beginnen mit 7 Willens- und 2 Stärkepunkten. Zusammen erhalten sie 3 Gold.

Die Skelette sind nicht die einzige Gefahr für Andor, es werden auch wieder Gors und Skrale gemeldet: 4 Gors stehen auf den Feldern 26, 27, 31 und 35. 3 Skrale werden auf die Felder 42, 44 und 45 gestellt.

Als erste Aufgabe sollen die Helden die Burg gegen die Kreaturen verteidigen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ==>



Um die Zahl der freien Schilde zu erhöhen, können Bauern und Bäuerinnen zur Rietburg gebracht werden. Dabei darf ein Held kein Feld betreten oder überlaufen, auf dem eine Kreatur steht, ohne den Bauern oder die Bäuerin zu verlieren.

Auf B und N der Legendenleiste wird je ein Sternchen gelegt.

Ein weiteres Sternchen wird gelegt:
bei zwei Helden auf F,
bei dreien auf E,
bei vier Helden auf D.

Dort wird die Karte "Skelette" gelesen.



Weitere Kreaturen werden gesichtet:

Ein Gor steht auf dem Feld 33.

Ein Skral kommt auf das Feld 37.

Zwei Trolle erscheinen auf den Feldern 51 und 52.

Ein Wardrack kommt aus der Schlucht und wird auf das Feld 68 gestellt.



Die Legende ist gewonnen, wenn

- die Burg gegen die Kreaturen verteidigt wurde und
- alle Pergamente in der Rietburg sind.

Die Helden haben mit Rekas Hilfe das gesuchte Pergament vor den Skeletten gerettet. Es ist in einer alten Schrift verfasst, die keiner der Helden noch irgendjemand auf der Rietburg lesen kann. Nur Reka ist dazu in der Lage, doch die ist mal wieder unauffindbar.

Weiter geht es mit "Das Drachenbuch 2".

Ist eines der beiden Ziele nicht erreicht, ist die Legende verloren.

Die Helden müssen einen neuen Versuch starten, die Pergamente in Sicherheit zu bringen. Erst dann kann die Folge-Legende beginnen.



Der Bader sitzt am langen Tisch im Schankraum, umgeben von Männern und Frauen aus den Dörfern und Höfen der Umgebung. Gilda ist gerade dabei, ihm einen frischen Humpen Bier hinzustellen, und fragt: "Wo genau hast du die Skelette gesehen?"

Der Bader setzt das Bier an und nimmt einen tiefen Schluck. Dann wischt er sich genüsslich den Schaum vom Mund. Gilda runzelt die Stirn und schaut ihn streng an. Er hebt beschwichtigend eine Hand und erzählt:

"Es war im Wald im Osten, nicht weit weg vom Baum der Lieder. Das war mindestens ein halbes Dutzend, das sage ich euch. Und da war noch ein Schatten unterwegs: Reka, die Hexe. Ob die mit den Knochenmännern unter einer Decke steckt?" Er schaut bedeutungsvoll in die Runde und nimmt den nächsten Schluck.

"Reka, niemals!", ruft Gilda. "Reka ist eine von uns." Dann entdeckt sie den Helden:

"Ihr müsst Reka suchen. Reka ist bestimmt die einzige, die weiß, was hier vor sich geht!"

Findet einer der Helden Reka, wird die Karte "Reka erzählt" gelesen.



"Einige alte Pergamente sind an verschiedenen Orten versteckt. Sie berichten von dunklen Geheimnissen in einer vergessenen Schrift, die nur noch von wenigen Personen gelesen werden kann. Ihr müsst alle Pergamente zu mir bringen. Eines davon enthält Hinweise zum Versteck eines verschollenen Zauberbuches, dem "Drachenbuch". Es soll Beschwörungen enthalten, mit denen sogar Drachen beherrscht werden können. Wer es besitzt und nutzt, wird zu einem mächtigen und gefährlichen Magier. Die Skelette, wer auch immer sie geschickt hat, suchen nach dem einen Pergament, mit dem sie das "Drachenbuch" finden können."

Es wird je ein Pergament verdeckt abgelegt:

- bei zwei Helden auf den Feldern 24, 32, 57 und 71,
- bei drei Helden zusätzlich auf Feld 72 und
- bei vier Helden noch auf Feld 83.

Sollte schon ein Skelett auf einem der Felder stehen, wird das Pergament verdeckt unter das Skelett gelegt und kann erst aufgenommen werden, wenn das Skelett besiegt wurde.

Die Pergamente müssen zur Hexe gebracht werden. Dann wird die Karte "Die Pergamente" gelesen.



Reka nimmt sich ein Pergament nach dem anderen und überfliegt es. Dann schüttelt sie den Kopf: "Welches das gesuchte Pergament ist, finde ich hier und jetzt nicht so schnell heraus. Bringt sie deshalb alle so schnell wie möglich zur Burg und in Sicherheit vor den Skeletten."

Plötzlich kommt Bewegung in alle stehenden Skelette: Skelette links des Flusses laufen sofort zwei Felder, die übrigen drei Felder weit in Pfeilrichtung. Bei jedem Sonnenaufgang rücken sie nach den Kreaturen genauso weiter, wobei sich Skelette und Kreaturen gegenseitig überspringen. Treffen sie mit einem Helden zusammen, sind beide gebannt.

Die Rietburg können sie nicht betreten, sie bleiben auf einem Feld davor stehen. Ist ein Feld vor der Burg schon von einem anderen Skelett besetzt, springen sie weiter auf ein freies Feld im Uhrzeigersinn.

Die Legende ist gewonnen, wenn

- die Burg gegen die Kreaturen verteidigt wurde
- und alle Pergamente in der Rietburg sind, bevor der Erzähler "N" erreicht hat.



Jetzt wird auch tagsüber ein Skelett gesichtet. Mit einem roten Würfel wird das Feld bestimmt, auf welches das erste Skelett gestellt wird:

- * 1 - Feld 24
- * 2 - Feld 32
- * 3 - Feld 57
- * 4 - Feld 71

Bei drei Helden zusätzlich: * 5 - Feld 72

Bei vier Helden zusätzlich: * 6 - Feld 83

Das Skelett bewegt sich nicht bei Sonnenaufgang. Liegt auf dem Feld ein Pergament, wird das Skelett draufgestellt. Um an das Pergament zu kommen, muss es besiegt werden. Wie ein Kampf mit einem Skelett geführt wird, steht auf der Karte "Skelettkampf".

Bei zwei Helden werden auf die nächsten drei Legendenfelder Sternchen gelegt, bei drei Helden auf die nächsten vier und bei vier Helden auf die nächsten fünf. Dort wird dann je ein weiteres Skelett nach dem obigen Verfahren auf eines der noch freien Felder gesetzt, ggf. muss mehrfach gewürfelt werden. Jedes aufgestellte Skelett erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass die Skelette das gesuchte Pergament vor den Helden entdecken.



Um ein Skelett zu besiegen, muss ein Held (ohne Bogen) auf demselben Feld stehen und wird dabei gebannt, d.h. er darf das Feld nur verlassen, wenn das Skelett besiegt wurde. Bleibt er über Nacht gebannt, verliert er drei Willenspunkte. Im Kampf mit einem Skelett müssen gebannte Helden Einschränkungen hinnehmen: Der Magier darf seinen Würfel nicht umdrehen, Helden mit zwei oder mehr Würfeln müssen mit einem Würfel weniger auskommen. Bogenschützen auf einem Nebefeld sind zwar nicht gebannt, ihre Pfeile aber haben gegen die Knochengerüste nur eingeschränkte Wirkung und so müssen sie ebenfalls auf einen Würfel verzichten.

Die Skelette haben 6 Schadens- und 10 Willenspunkte und nutzen rote Würfel. Gewinnt ein Held eine Runde, kann er den Kampf sofort beenden und das Skelett auf das Feld legen. Ein vom Skelett gehaltenes Pergament oder Buch kann dann aufgenommen werden. Beim nächsten Sonnenaufgang wird das Skelett wieder aufgestellt und bekommt seine alten Fähigkeiten zurück. Skelette können auch vollständig besiegt werden. Sie werden dann aus dem Spiel genommen, und der Erzähler wird ein Feld weitersetzt. Für einen gewonnenen Kampf gibt es keinen Bonus.