





Die Bewohner von Andor hatten sich mittlerweile gezwungenermaßen an die ständige Bedrohung durch die Kreaturen gewöhnt. Obwohl die Helden täglich auszogen und in allen Teilen Andors gegen die Kreaturen kämpften, schafften sie es nicht, den anstürmenden Wellen Einhalt zu gebieten.

Die andauernde Bedrohung hatte viele Bauern dazu veranlasst, ihre Gehöfte zu verlassen, um Zuflucht in der Rietburg zu suchen. Die Kreaturen hatten davon allerdings Wind bekommen und machten Jagd auf sie. So eilten die Helden Andors von einem Hof zum nächsten und versuchten, so viele Menschen wie möglich in Sicherheit zu bringen.

- Legt jetzt je ein **Bauern-Plättchen** auf die Felder 24, 32, 40 und 64.
- Stellt jetzt je einen **Gor** auf die Felder 9, 15, 41 und 65 und einen **Skräl** auf 25.
- Erwürfelt jetzt mit einem Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔

Diese Legende ist der erste Teil der Narren-Trilogie. Sie spielt auf der Vorderseite des Grundspiels. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. **Achtung:** Verteilt noch **keine Nebelplättchen**. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- verdeckt und gemischt: **3 Heilkräuter**, **6 Runensteine**
- Legt die **Sternchen**, die **4 Bauern-Plättchen**, die **Hexe**, den **Narren**, die Gegenstände "**Letos Beutel**" und "**Goldener Fingerhut**" bereit. (Wenn ihr die zusätzlichen Gegenstände nicht extra ausgedruckt habt, könnt ihr stattdessen auch anderes Material wie zum Beispiel eine Schachfigur verwenden.)
- Legt das "**N**"-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben **N** der Legendenleiste und legt **Sternchen** auf die Buchstaben **B** und **F**.

Stellt eure Helden auf folgende Felder:

- Krieger auf 0 (Rietburg)
- Bogenschütze auf 16
- Zwerg auf 72 (Taverne)
- Magier auf 33
- Wolfskrieger auf 26
- Fährtenleser auf 52
- Tarus auf 15
- Hüter auf 12
- Bewahrer auf 14

Sollten weitere Helden an der Legende beteiligt sein, ersetzen diese die hier aufgeführten. Stellt eure Helden dann auf das Startfeld eines beliebigen oben stehenden Helden, den ihr ersetzen wollt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔

Ein Bauer erzählte einem der Helden unterwegs, dass er in der letzten Nacht auf der Flucht vor den Kreaturen gesehen hatte, wie eine schlurfende Gestalt, die von der Quelle des Flusses her gekommen war, an seinem Hof vorbeihumpelte. Sie hatte schauerhaft keuchende Laute von sich gegeben. In seiner Furcht hatte der Bauer geglaubt, die Kreaturen seien ihm auf den Fersen, doch als er sich nun noch einmal zurück erinnerte, meinte er, eine menschliche Silhouette gesehen zu haben.

Sucht nördlich des Hofes auf Feld 64 nach Hinweisen zum Verbleib der merkwürdigen Gestalt.

### Aufgabe:

Ein Held muss im Wachsam Wald nach Spuren suchen. Legt jetzt ein Sternchen auf das **Feld 58** und lest erst weiter, **wenn ein Held dort steht!**

**Aufgabe:**  
Ein Held muss der Spur folgen. Legt jetzt das Sternchen auf das **Feld 65** und lest erst auf **B2** weiter, wenn ein Held dort steht!

Als der Held im Bereich der Quelle den Wald durchstreifte, war er auf alles gefasst. Da bemerkte er, dass an mehreren Bäumen blutige Handabdrücke zu sehen waren. Auch einige rote Fußspuren zierten den feuchten Waldboden. Die Spuren führten nach Süden.

### Aufgabe:

Die Helden müssen alle vier Bauern in die Rietburg bringen. In Sicherheit gebrachte Bauern-Plättchen können auf die Schildseite gedreht werden. Sollte ein Bauer sterben, ist die Legende sofort verloren.

Sollten im Verlauf der Legende Kreaturen auf Feldern erscheinen, auf denen sich Bauern-Plättchen befinden, legt diese auf das angrenzende kreaturenfreie Feld mit der nächstgrößeren Zahl.

Die Gruppe erhält jetzt **3 Stärkepunkte**, **5 Gold** und einen **Schild**. Ihr entscheidet gemeinsam, wer was bekommt.

Es beginnt der Held, der den besten Witz erzählen kann. Ihr entscheidet gemeinsam, wer das ist.









"Oh ja, das ist doch schon besser. Jetzt kann ich mich Euch auch vorstellen. Ich bin Leto, meines Zeichens Gaukler, Schweinereiter und Witzbold", erklärte der Mann und setzte sich eine Mütze mit drei Zipfeln auf.

Stellt jetzt die Figur "Leto der Narr" auf das Feld 65. Das Sternchen kommt aus dem Spiel.

"Ich war auf dem Weg zur Rietburg, um dort meine Dienste anzubieten, als ich letzte Nacht im Schlaf in meinem Lager, das ich im Wald aufgeschlagen hatte, von ein paar Gors überfallen wurde. Ich konnte fliehen. Meine beiden Begleiter hatten nicht so viel Glück. Zunächst wollte ich zum Baum der Lieder, doch die Kreaturen ließen mir einzig den Weg nach Süden."

Der Held bot Leto an, ihn zur Rietburg zu geleiten. Dieser war allerdings zu stark verletzt, um schnell gehen zu können. Er musste stets gestützt werden.

Ein Held muss **immer** bei Leto bleiben. Er kann sich gemeinsam mit ihm bewegen, dies dauert allerdings so viele Stunden **pro Feld** wie Helden an der Legende beteiligt sind.

Stellt jetzt **Gors** auf die **Felder 30, 45, 66, 70 und 84, Skrale** auf die **Felder 29, 55 und 69** und **Wardraks** auf die **Felder 54 und 56**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B4. ➡



Der Held folgte der Spur von blutigen Abdrücken. Das Terrain stieg leicht an, als er die ersten Ausläufer des Grauen Gebirges erreicht hatte. Da erspähte er eine Gestalt, die an einen Felsen gelehnt auf dem Boden kauerte. Zu den ausgestreckten Füßen der Gestalt endete die Blutspur. Der Held lief schnell hin. Aus der Nähe erkannte er, dass es sich bei dem Verletzten um einen Mann handelte, dessen Gesicht schmerzverzerrt und dessen Augen geschlossen waren. Als der Held den Mann an den Schultern packte, öffnete dieser plötzlich die Augen. Genauso plötzlich hoben sich zur Verwunderung des Helden seine Mundwinkel und formten ein breites Grinsen. "Aaah! Guten Tag. Wohin des Wegs?", fragte der Mann in unerwartet freudigem Ton. Der Held war irritiert, stellte sich aber vor und erkundigte sich nach dem Befinden des Verletzten. "Geht es mir gut? Nein! Werde ich sterben? Ja!", sagte dieser vergnügt und fügte dann stirnrunzelnd hinzu: "Das heißt: Nur, wenn ihr mir nicht helft. Wollt ihr mir denn helfen?" Dem Helden war nicht ganz wohl ob der Fröhlichkeit des nahezu Verbluteten. Dennoch verband er so gut er konnte dessen Wunden, was ihn aufgrund der vielen offenen Stellen einiges an Kraft kostete.

Der Held verliert sofort **2 Willenspunkte**.

Als der Mann sich erhob, erkannte der Held seine Kleidung. Sie bestand aus roten und schwarzen Stoffstücken, die wild zusammengenäht waren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B3. ➡

"Halt! Ich brauche unbedingt noch meinen Beutel. Den haben mir die Gors abgenommen. Ohne den kann ich nicht zur Burg reisen", rief Leto, als der Held gerade losgehen wollte.

Ein Gor, der durch ein Nebelplättchen (werden später verteilt) ins Spiel kommt, hat Letos Beutel. Sobald der erste Gor im Nebel gefunden und aufgestellt wurde, würfelt mit einem Heldenwürfel. Bei einer  oder  hat der Gor Letos Beutel. Legt dann den Gegenstand "**Letos Beutel**" zu ihm auf das Feld. Ansonsten hat ihn der andere Gor, der sich noch im Nebel versteckt. Der Gor, der den Beutel bei sich hat, bewegt sich bei Sonnenaufgang und nimmt dann Letos Beutel mit sich. Er muss besiegt werden. Sollte der Gor die Burg erreichen, ist der Beutel und damit die Legende verloren. Sobald er besiegt ist, lest weiter auf der Legendenkarte "**Letos Beutel**".

Leto schaute den Helden durchdringend an. Dann sagte er ernst: "Wehe, jemand schaut in meinen Beutel. Ich warne Euch, ich werde es bemerken. Lasst Eure Finger davon!" Noch ein paar Augenblicke lang ließ er seinen starrenden Blick wirken, dann entspannten sich seine Gesichtszüge und er kicherte schrill.





Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B6. ➡

Sollte Leto gemeinsam mit einer Kreatur auf einem Feld stehen, kann er das Feld nicht mehr verlassen, ehe die Kreatur besiegt ist oder sie sich bei Sonnenaufgang von dem Feld fortbewegt. Für jede Kampfrunde, die die Kreatur überlebt, wird das "N"-Plättchen sofort ein Buchstabenfeld weiter nach unten gesetzt. Sollte dadurch ein Feld überdeckt werden, das eine Legendenkarte ausgelöst hätte, kommt diese sofort aus dem Spiel.

Der Held wusste, dass Leto es niemals bis zur Burg schaffen konnte, wenn seine Wunden vorher nicht etwas Heilung erfahren würden. Ein Heilkraut musste her. Wo diese Pflanzen zur Zeit wuchsen, wusste jedoch nur die Hexe Reka.

Die Hexe muss im Nebel (Nebelplättchen werden später verteilt) gefunden werden. Sobald die Hexe gefunden und aufgestellt wurde, lest weiter auf der Legendenkarte "**Die Hexe**".

Würfelt mit einem Heldenwürfel und legt die Legendenkarten "**Letos Witz I**" und "**Letos Witz II**"

- bei einer  oder  neben den Buchstaben D
- bei einer  oder  neben den Buchstaben E
- bei einer  oder  neben den Buchstaben F der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B5. ➡







Legt diese Karte zum Nachlesen neben den Spielplan. Leto kann am Baum der Lieder oder in der Mine kurzzeitig in Sicherheit gebracht werden. Für diese Zeit muss kein Held bei ihm bleiben. Sollte Leto von einem der Helden zu einem der beiden Orte gebracht werden, lest im Folgenden den entsprechenden Teil.

## Baum der Lieder

Den Bewohnern vom Baum der Lieder war Letos Verhalten nicht geheuer. Sie befürchteten Unruhen. Der Held musste einiges an Überredungskunst aufbringen, um sie davon zu überzeugen, Leto für ein paar Tage Zuflucht zu gewähren.

Für jeden Tag, den der Held Leto unterbringen möchte, muss er **3 Willenspunkte** abgeben.

## Mine

Den Schildzwergen war Letos Verhalten nicht geheuer. Sie fürchteten, er wolle ihnen ihre Reichtümer stehlen. Mit etwas Gold konnte der Held sie allerdings schnell überzeugen, Leto für ein paar Tage Zuflucht zu gewähren.

Für jeden Tag, den der Held Leto unterbringen möchte, muss er **1 Gold** abgeben.

Legt so viele Sternchen, wie sie den ausgehandelten Tagen entsprechen links neben die Sonnenaufgangsleiste. Jeden Morgen bevor sich die Kreaturen bewegen entfernt ihr eines der Sternchen. Sollten morgens keine Sternchen mehr vorhanden sein, bevor Leto wieder von einem Helden abgeholt wurde, wird dieser ausgesetzt. **Die Legende ist dann sofort verloren!**



Dann erzählte Leto noch, dass in seinem Lager im Wachsamen Wald noch einige Dinge herumliegen müssten.

Legt jetzt einen **Trinkschlauch** und ein **Fernrohr** auf das **Feld 60**. Ein Held, der dieses Feld betritt, kann beide Gegenstände in sein Inventar aufnehmen.

## Legendenziel:

Die Helden müssen Leto zur Rietburg geleiten. Sobald Leto auf Feld 0 (Rietburg) ankommt, stellt den Erzähler sofort auf den Buchstaben N.

Bevor Leto in der Burg ankommt, muss er mithilfe des Heilkrauts geheilt werden und sein Beutel muss zu ihm gebracht werden. Zudem müssen alle Bauern zur Burg geleitet und diese verteidigt werden.

Über Nacht zog dichter Nebel an den Ufern der Narne auf.

Sobald alle Helden ihren aktuellen Tag beendet haben, verteilt die Nebelplättchen. Legt solange diese Karte zur Erinnerung an die Oberseite der Sonnenaufgangsleiste.



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B7.

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
... **alle vier Bauern** sicher in die **Burg** geleitet wurden und ...  
... **Leto** mithilfe eines **Heilkrauts** geheilt wurde und ...  
... **Leto** seinen **Beutel** wiederhat und ...  
... **Leto** sicher in die **Burg** geleitet wurde und ...  
... die **Burg** erfolgreich **verteidigt** wurde.

Die Helden hatten es geschafft, sowohl die Bauern als auch Leto in Sicherheit zu bringen. Dieser bat sofort um eine Audienz beim König. Welches Anliegen er vortragen wollte, wird in der nächsten Legende erzählt.

Idee, Text & Gestaltung: Giftknödel - CK

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... nicht **alle vier Bauern** sicher in die **Burg** geleitet wurden oder ...  
... **Leto** nicht mithilfe eines **Heilkrauts** geheilt wurde oder ...  
... **Leto** seinen **Beutel** nicht wiederhat oder ...  
... **Leto** nicht sicher in die **Burg** geleitet wurde oder ...  
... die **Burg** nicht erfolgreich **verteidigt** wurde.  
Es war den Helden nicht gelungen, mit der Vielzahl an Aufgaben zurechtzukommen.  
Ihr könnt die Legende jetzt erneut versuchen.

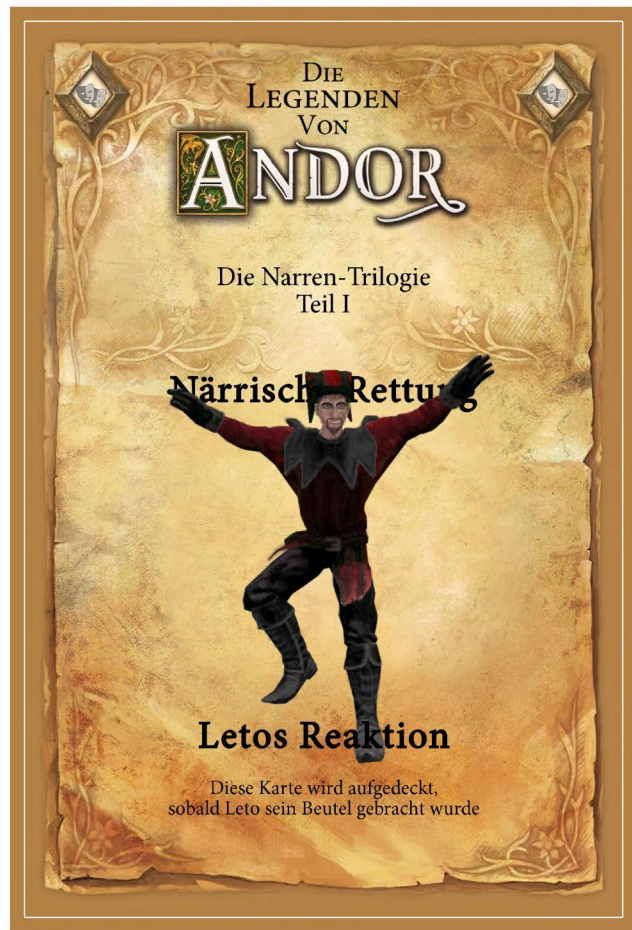
Die Kreaturen, die aus dem Grauen Gebirge anrückten, hatten es geschafft, den Fluss zu erreichen. Auch im Wachsamen Wald waren sie auf dem Vormarsch. Sie hatten sich am Ufer niedergelassen und blockierten die beiden westlichen Brücken, um Fliehende abzufangen. Der Weg zur Rietburg war versperrt.

Stellt jetzt je einen Troll auf die **Marktbrücke** (verbindet die Felder 38 und 39) und auf die **Taubrücke** (verbindet die Felder 16 und 48). Markiert beide Trolle mit einem Sternchen. Diese Trolle bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Die Trolle können von allen Helden von den Feldern aus angegriffen werden, die von der jeweiligen Brücke verbunden werden (38 & 39 bzw. 16 & 48). Sind sie besiegt, gibt es die übliche Belohnung.

Die Trolle auf den Brücken haben bei **2 Helden 10**, bei **3 Helden 20**, bei **4 Helden 30**, bei **5 Helden 40** und bei **6 Helden 50 Stärkekpunkte** und **20 Willenspunkte**. Sie verteidigen sich mit drei (unter 7 Willenspunkten mit zwei) roten Würfeln.

Es ist Leto unmöglich, an den beiden Trollen vorbeizukommen. Erst wenn ein Troll besiegt wurde, kann er die jeweilige Brücke passieren. Helden und Kreaturen können die Brücken auch weiterhin überqueren. Sollte Leto auf einem an eine Brücke grenzenden Feld stehen, während der jeweilige Troll angegriffen wird, lest **bevor die Helden würfeln** weiter auf Legendenkarte **"Narr und Troll"**. Die Trolle können auch ohne Leto besiegt werden. Dann wird diese Karte ausgelassen. (Beachtet die Regelung mit dem "N"-Plättchen, wenn Leto anwesend ist.)







Lest im Folgenden **nur** den Teil, der dem vorangegangenen Verlauf der Legende entspricht.

## Der Held hat **nicht** in den Beutel geschaut.

Letos Grinsen war schon von weitem zu erkennen. Als der Held bei ihm ankam, übergab er ihm den Beutel.

"Ooh, vielen Dank! Ich wusste, dass ich auf Euch zählen kann", lachte Leto. "Und deshalb werde ich Euch jetzt auch bezahlen. Versteht Ihr? Auf Euch zählen und Euch bezahlen!" Es folgte schrilles Kichern.

Der Held erhält jetzt den Gegenstand "**Goldener Fingerhut**". Letos Beutel kommt jetzt aus dem Spiel.

Der Held hat in den Beutel geschaut. Als der Held bei Leto ankam, übergab er ihm zögernd den Beutel. Schlagartig verschwand Letos Grinsen. "Ich habe Euch gewarnt!", kreischte er. "Niemand schaut in meinen Beutel!". Blitzschnell zog er ein Messer, das er an seinem Gürtel befestigt hatte. Innerhalb weniger Augenblicke wirbelte das Messer durch die Luft auf den Helden zu. Es streifte zum Glück lediglich dessen Schulter und fügte ihm nur einen kleinen, aber dennoch tiefen Schnitt zu. "Wagt es nicht, mir noch einmal über den Weg zu laufen!" Der Held verliert sofort **3 Willenspunkte** und wird auf das angrenzende Feld mit der nächstkleineren Feldzahl gestellt. Sollte er im Verlauf der Legende erneut mit Leto auf demselben Feld stehen, sinken seine Willenspunkte sofort auf 0, er verliert einen Stärkekpunkt und erhält wieder **3 Willenspunkte**. Letos Beutel kommt jetzt aus dem Spiel.

Der Held, der den Gor mit Letos Beutel besiegt hat bzw. der Held, der zum Kampf gegen ihn eingeladen hat, kann sich nun entscheiden, ob er in Letos Beutel hineinschauen möchte oder nicht. Lest im Folgenden **nur** den entsprechenden Teil.

## Nicht hineinschauen

Der Held verspürte ein seltsames Verlangen, den Beutel zu öffnen. Doch er beherrschte sich und hängte ihn sich schnell um.

Der Held erhält jetzt den Gegenstand "**Letos Beutel**".

Hineinschauen  
Trotz Letos mahnender Warnung verspürte der Held ein seltsames Verlangen, nachzusehen, was der Narr so dringend wiederhaben wollte. Vorsichtig öffnete er den Beutel. Darin entdeckte er ein paar Goldmünzen und einen eigenartig funkeln den roten faustgroßen Edelstein. Das Verlangen wurde größer. Der Held wollte den Stein an sich nehmen, doch er konnte sich beherrschen und griff stattdessen nach dem Gold. Er dachte sich, dass er und die anderen Helden das Gold sicherlich besser gebrauchen konnten als Leto. Dann verschloss er den Beutel wieder und hängte ihn sich um.  
Der Held erhält jetzt **5 Gold** und den Gegenstand "**Letos Beutel**".

Letos Beutel kann **nicht** mit einem Falken verschickt werden. Sobald der Beutel bei Leto ankommt, lest weiter auf **Legendenkarte "Letos Reaktion"**.

Ein mächtiger Troll stand mitten auf der Brücke und versperrte den Helden den Weg. Sie wussten, dass Leto immer noch zu schwach war, um an ihm vorbeizukommen.

Lest im Folgenden **nur** den Teil, der dem vorangegangenen Verlauf der Legende entspricht.

## Der Held hat **nicht** in Letos Beutel geschaut.

Leto betrat die Brücke und ging langsam auf den Troll zu. "Hallo, mein Dicker", begrüßte er den Hünen.

"Würdest du deinen fetten Wanst gütigerweise von der Brücke schieben und uns durchlassen?" Der Troll schnaubte und rannte auf den Narren zu. Blitzschnell griff dieser an seine Hüfte und zog ein Messer, das er dort an seinem Gürtel befestigt hatte. Innerhalb weniger Augenblicke wirbelte das Messer durch die Luft auf den Troll zu. Surrend bohrte es sich in dessen Brust und blieb dort stecken. Der Troll taumelte nach hinten und stieß einen ohrenbetäubenden Schrei aus. Leto hatte die Brücke inzwischen schon wieder verlassen und suchte Schutz hinter den Helden.

Der Troll verliert sofort die Hälfte seiner Willenspunkte.

Ein Held wurde von Leto mit einem Messer beworfen.  
Leto bedauerte, dass er sein Messer weggeworfen und nicht wiedergefunden hatte. Es hätte ihm jetzt von Nutzen sein können. Er ging hinter den Helden in Deckung.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Endlich! Dort in den Nebeln hatte einer der Helden Reka, die Hexe entdeckt.

Der Held, der die Hexe gefunden hat, erhält jetzt sofort kostenlos eine Flasche ihres magischen Tranks.

Reka wusste, wo zur Zeit Vorkommen an Heilkräutern zu finden waren.

Legt jetzt je ein Heilkraut verdeckt auf die Felder 37, 61 und 67.

Als der Held von Letos Wunden erzählte, meinte Reka stirnrunzelnd, es bedürfe wohl einer größeren Menge an Heilkräutern, um diese zu heilen.

Um Leto zu heilen, muss ein Heilkraut mit dem **Wert 4** gefunden und zu ihm gebracht werden. Sobald Leto geheilt ist, kann er ohne zusätzliche Stunden mitgeführt werden. Das Heilkraut ist dann verbraucht und kommt aus dem Spiel. Die anderen Heilkräuter können nach den üblichen Regeln beliebig verwendet werden.

Reka erzählte dem Helden, dass sie beim Knochen lesen einen Troll gesehen habe, der auf die Rietburg zustürmte und mittlerweile schon am alten Wehrturm angekommen war.

Stellt jetzt einen Troll auf das **Feld 17**.







☞ "Der Heiler sagt zum Gaukler: 'Du hast noch drei Monate zu leben.'  
Der Gaukler antwortet: 'Ach ja? Wovon denn?'"

Der Held, der gewürfelt hat, erhält sofort **5 Willenspunkte**.

☞ "Ich bin entrüstet!", sagte der Ritter und stand nackt im Wald."

Jeder Held, der mit Leto auf einem Feld steht, kann jetzt für je **5 Willenspunkte**, die er abgibt, **1 Stärkepunkt** erhalten.

☞ "Die Frau des Henkers unterhält sich mit der des Schmieds: 'Ich glaube, mein Mann hat den falschen Beruf.' 'Wie kommst du darauf?', entgegnet diese. 'Es fällt ihm einfach schwer, anderen etwas abzuschlagen.'"

Alle Helden, die mit Leto auf einem Feld stehen, können jetzt so viele **Stärkepunkte** unter sich aufteilen, wie Helden an der Legende beteiligt sind.

☞ "Also, passt auf... Also... Ähm... Oh nein, ich hab' ihn vergessen."

Es geschieht ... nichts.

Leto hielt abrupt inne. "Ooh, es ist zu spät!", rief er. "Zu spät wofür?", erkundigte sich einer der Helden. "Zu spät für einen Witz." Der Narr runzelte die Stirn und schaute einen Moment schräg nach oben. Dann fuhr er fort: "Nein, nein, doch nicht. Puuh! Glück gehabt. Also: Was für einen Witz wollt Ihr hören?"

Der Held, der Leto begleitet bzw. der mit dem niedrigsten Rang würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel. Lest im Folgenden den entsprechenden Teil (Fortsetzung auf "Letos Witz II").

Leto räusperte sich lange und ausgiebig. Dann erzählte er:

☞ "Was ist der Unterschied zwischen einem Narren und einer Zwiebel? – Keiner weint, wenn man den Narren in Scheibchen schneidet."

Der Held, der gewürfelt hat, erhält sofort **2 Stärkepunkte**.

☞ "Der Dorftrottel kauft sich einen Spiegel und schaut hinein. 'Das ist ja ein Bild von meinem verstorbenen Vater!', freut er sich und stellt ihn neben sein Bett, um sich das vermeintliche Bild jeden Morgen anschauen zu können. Als seine Frau dies sieht, schaut sie selbst in den Spiegel und jammert: 'Ich dachte mir ja schon, dass er mich betrügt. Aber muss sie auch noch so hässlich sein?'"

Jeder Held, der mit Leto auf einem Feld steht, erhält sofort **3 Willenspunkte**.







## Zusätzliches Material für die Legende Närrische Rettung

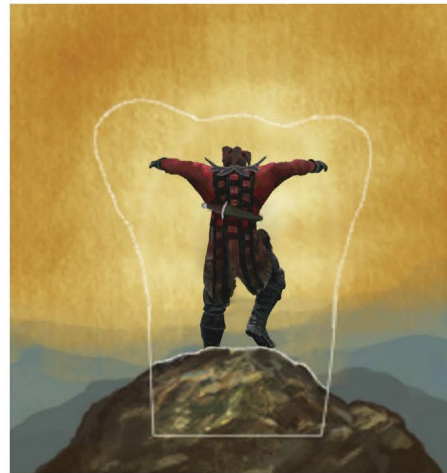


*Gegenstandsplättchen  
Letos Beutel*



*Gegenstandsplättchen  
Goldener Fingerhut*

Dieses zusätzliche Material wird für die Legende *Närrische Rettung* benötigt. Alternativ können natürlich auch andere Gegenstände wie zum Beispiel eine Schachfigur verwendet werden. Mit dem Original-Material wird jedoch das Spielerlebnis intensiviert!



*Figur  
Leto der Narr*

