



Lest zunächst die Einleitung zu dieser Legenden-Reihe.

Ein Jahr nachdem der Drache Tarok besiegt wurde, traf man sich am Jahrestag des Sieges in der Burg des Königs. Prinz Thorald hatte nach dem Tod Brandurs den Thron bestiegen und war nun König von Andor. Aus Anlass des Jahrestages ließ König Thorald die Tafel decken und in der Burg wurde den ganzen Abend gefeiert, bis in die frühen Morgenstunden.

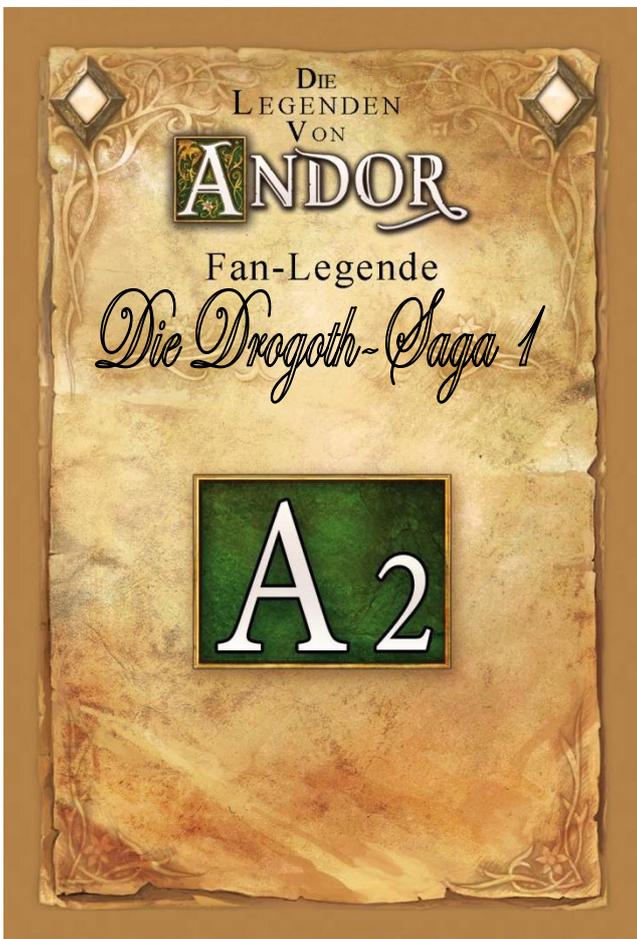
Doch dann, plötzlich, gellte ein grauenhafter Schrei über das Land. Er schien sehr weit weg, doch unfassbar laut.

Die Menschen verharrten und die Musik verstummte. Und dann: Ein weiterer Schrei!

Die Menge verfiel in Panik und flüchtete in alle möglichen Richtungen. Die Helden liefen hinterher um die Menschen zu schützen, noch bevor König Thorald sie aufhalten konnte.

Lediglich Chada, die Bogenschützin, konnte er in der Burg halten. Sie blickten aus der Burg und konnten grade noch erkennen, wie die Bauern und die anderen Helden nach Süden und Osten rannten. Doch aufgrund einer starken Nebelwand, wären sie schnell nicht mehr zu sehen...

Lest nun weiter auf Legendenkarte A2 →



Führt zunächst die Angaben auf der Checkliste aus. (mit Ausnahme der Nebelplättchen.)

Legt zudem folgendes Spielmaterial bereit:
Die Legendenkarten „die Hexe im Nebel“, „Chadas Prüfung“, „Chadas Bestimmung“, „Chadas Belohnung“, „die Aufgaben“ und „Der Nebel lichtet sich“, sowie 4 Bauern, die Hexen-Figur, die 3 Heilkräuter, die 6 Runensteine, die 6 Pergamente, die Schicksalskarten und den Diamanten vom Wert 6.

Nehmt die Falken vom Ausrüstungstableau. Sie stehen euch in dieser Legende nicht zur Verfügung.

Legt ein Sternchen auf das N-Feld.

Stellt die Helden wie folgt auf:

Chada, die Bogenschützin auf die Burg (Feld 0)

Kram, den Zwerg, auf Feld 23

Thorn, den Krieger, auf Feld 43

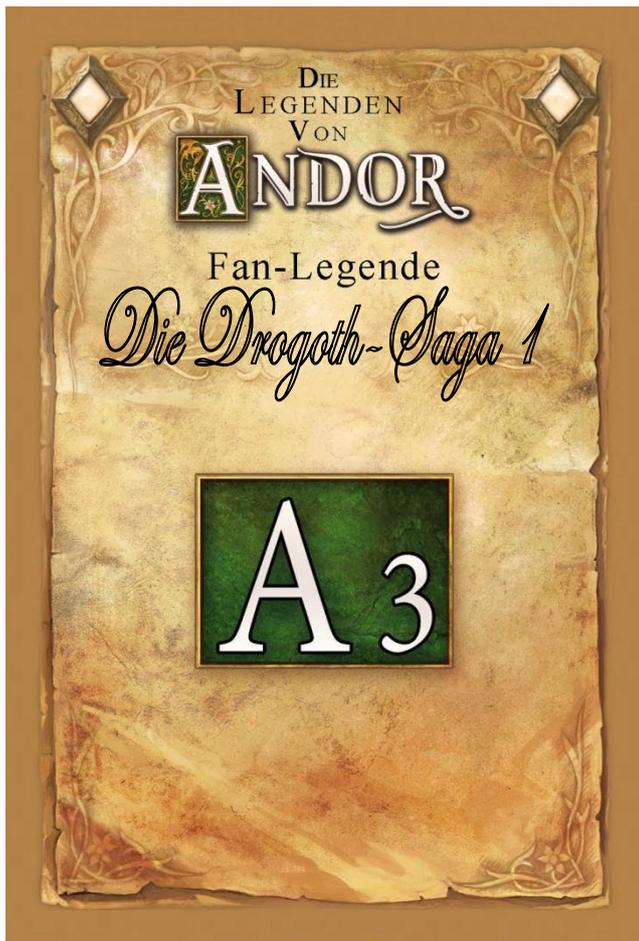
Eara, die Zauberin, auf Feld 36

Legt nun die Nebelplättchen (verdeckt und gut gemischt) auf folgende Felder:

1-6, 11, 13, 14, 16, 17, 20, 21, 38 und 39.

Sobald ihr die Hexe gefunden habt, deckt die Karte „die Hexe im Nebel“ auf.

Lest nun weiter auf Legendenkarte A3 →



Erwürfelt nun mit einem Kreaturen-Würfel (10er) und einem Helden-Würfel (1er) die Position von 2 der 3 Heilkräutern, sowie von 3 **zufälligen** der 6 Runensteine. Legt die anderen Runensteine und das 3. Heilkraut verdeckt neben den Spielplan.

Erwürfelt nun nach demselben Muster die Position von 3 der 4 Bauern. Ein Bauer darf allerdings nicht auf Feld 12 oder 15 liegen. Genauso wenig darf er auf einem Feld mit Nebel liegen. Würfelt in diesen Fällen erneut, bis alle 3 Bauern auf dem Spielplan liegen.

Legt den 4. Bauern auf Feld 64.

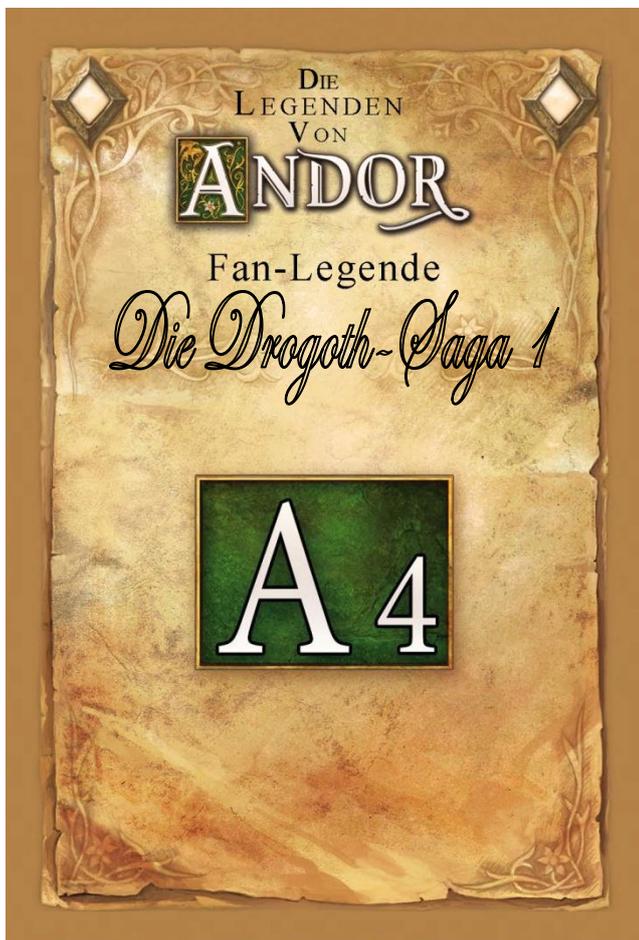
Stellt nun Gors auf die Felder 8, 15, 27, 28, 47, 48, 71 und 72 sowie Skrale auf die Felder 37, 57 und 68.

Die Heldengruppe muss mindestens 3 Bauern zur Burg eskortieren. Sie dürfen aber immer nur einen Bauer auf einmal begleiten. Befindet sich eine Kreatur und ein Bauer auf einem Feld (auch im Vorbeigehen), so wird der Bauer aus dem Spiel genommen.

Da die Bauern immer noch verängstigt sind, trauen sie sich auch nicht durch den Nebel.

Ein Feld mit einem Nebelplättchen (offen oder verdeckt) darf also nicht in Begleitung eines Bauers passiert werden.

Lest nun weiter auf Legendenkarte A4 →

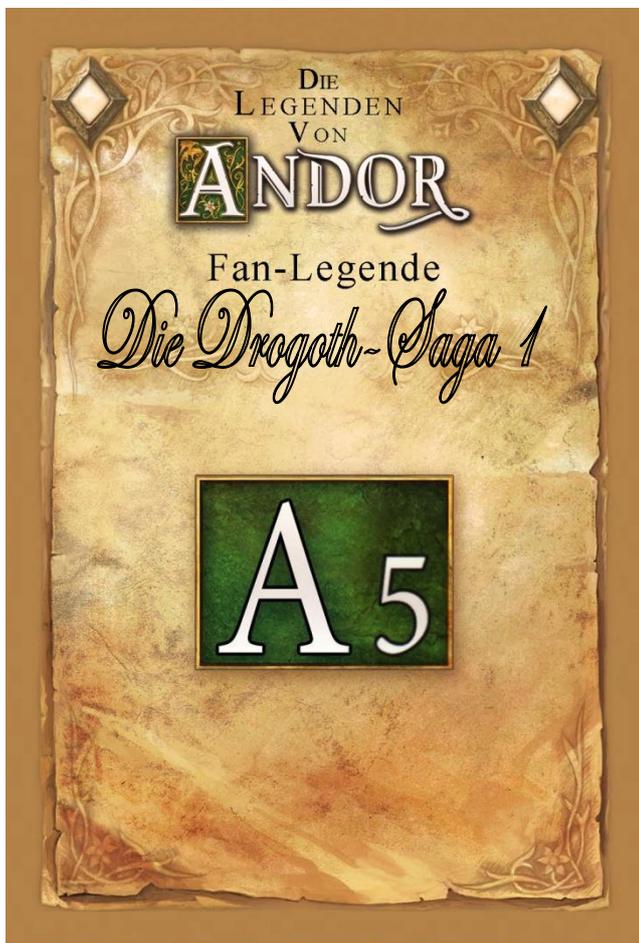


Sobald ein Bauer in der Burg angekommen ist, wird er offen auf die Schilde für 2 Personen gelegt. Erst der vierte Bauer kann verdeckt neben eure Schilde gelegt werden, sodass eine weitere Kreatur die Burg erreichen darf bevor die Legende verloren wäre.

Sobald 2 Bauern von den Kreaturen gefangen wurden, ist diese Legende verloren.

„Chada!“ rief der König: „Warte! Ich muss dir etwas mitteilen. Geh nicht mit den Anderen! Ich wollte es dir eigentlich erst Morgen sagen, doch nun scheint es zu eilen. Du musst zum Baum der Lieder gehen. Man hat mir gesagt, dass du in den Stand eines Geheimniswahrers erhoben werden sollst. Doch wollte man dich nicht vor der Feier mit dieser Bürde belasten. Spätestens Morgen Abend musst du dort sein. Hilf deinen Freunden, unseren Helden, doch halt dich nicht zu lange damit auf. Und nun geh, beeil dich!“

Lest nun weiter auf Legendenkarte A5 →



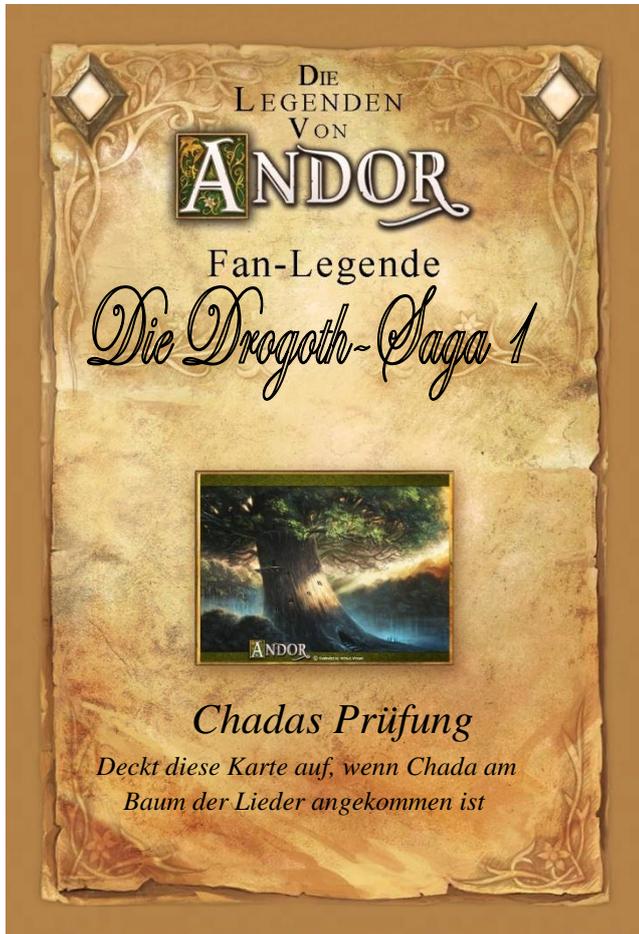
Aufgaben:

Die Helden müssen...
 ... die Burg verteidigen.
 ... 3 Bauern in die Burg begleiten, bevor der Erzähler das N-Feld erreicht.
 und
 Chada muss innerhalb der ersten 2 Tage den Baum der Lieder erreichen. Lest die Karte „Chadas Prüfung“ wenn sie dort angekommen ist.

Chada startet mit 3 Stärkepunkten, alle anderen Helden mit 2.

Verteilt 5 Gold und einen Schild unter den Helden.

Der Held, der nach Chada an der Reihe ist, beginnt das Spiel.



„Chada, ich habe dich bereits erwartet.“ Sprach der Oberste der Bewahrer. „Wie Thorald dir bereits erzählt hat, hat sich der Geheime Rat dazu entschlossen dich in den Kreis der Geheimniswahrer zu erheben. Ein sehr erlesener Kreis unseres Volkes. Doch musst du zunächst eine Prüfung bestehen um endgültig in diesen Kreis aufgenommen zu werden.“

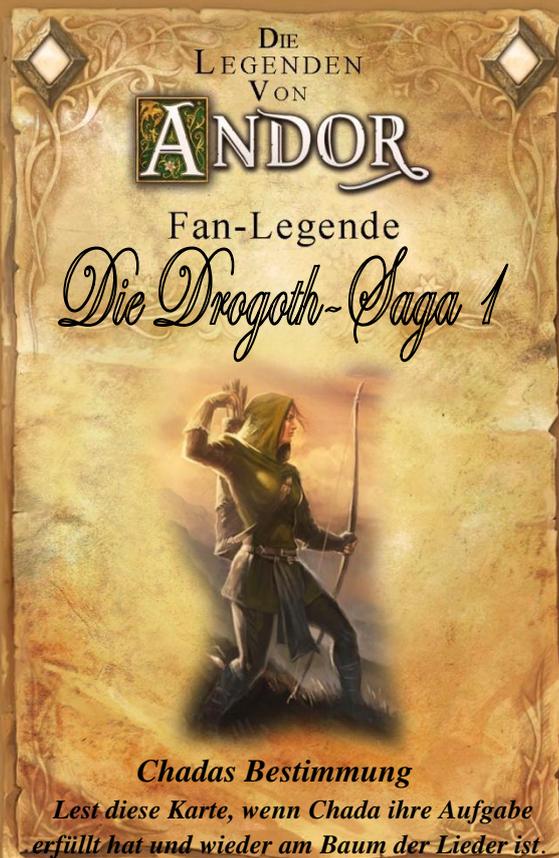
Stellt einen Gor auf Feld 37, einen Wardrak auf Feld 82 und legt das letzte der 3 Heilkräuter auf Feld 49. Zudem wird ein Trank der Hexe auf Feld 37 gelegt.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und sucht entsprechend folgende Schicksalskarte aus dem Stapel raus:

- 1 oder 2: Schicksalskarte Nummer 2
- 3 oder 4: Schicksalskarte Nummer 8
- 5 oder 6: Schicksalskarte Nummer 9

Lest sie laut vor. Dies ist die Aufgabe, die Chada erfüllen muss. Anschließend muss sie wieder zum Baum der Lieder. Deckt die Karte „Chadas Bestimmung“ auf, wenn Chada ihre Aufgabe erfüllt hat und wieder zurück ist.

Dies muss geschehen, bevor der Erzähler das N-Feld erreicht hat.

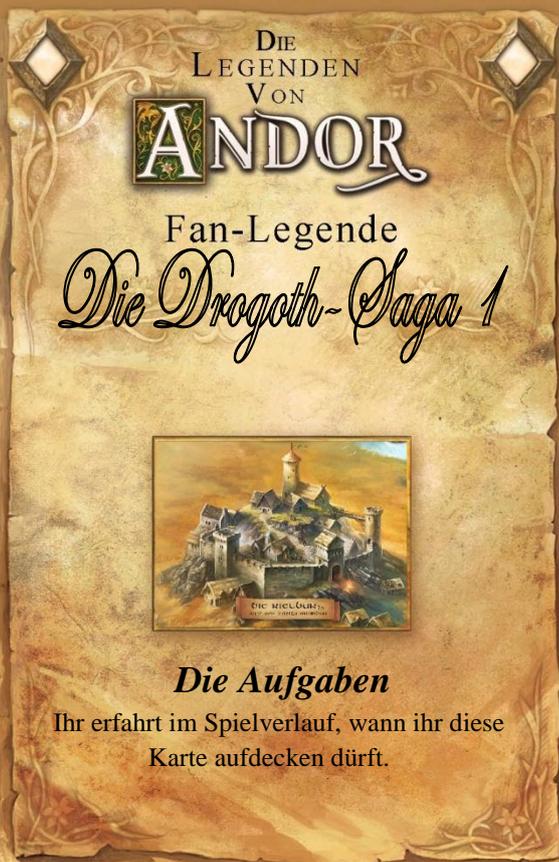


„Wie ich sehe, hast du deine Aufgabe erfüllt. Meinen Glückwunsch, Chada. Von nun an wird man dich Chada, die Geheimniswahrerin nennen.

Es ist seit jeher Tradition, dass neuen Geheimniswahrern ein Geschenk überreicht wird. Da unsere Ahnen es einst Prophezeit haben, dass wir eine Heldin Andors unter uns haben werden und der Geheime Rat davon überzeugt ist, dass du damit gemeint bist, überlassen wir dir das Pferd ‚Lysanto‘, ein Schimmel edlen Geblüts. Er ist sehr schnell und wird dir gute Dienste leisten. Auch wird er dich im Kampf unterstützen können.

Du hast bestimmt auch schon von dem Wardrak gehört, der aus der Knochengrube kommt. Er ist gefährlich und muss besiegt werden. Er hat in der Knochengrube einen Rubin bewacht. Bringt diesen ins Schloss zu König Thorald. Doch passt auf, dass euch die Kreaturen des Feindes nicht sehen!“

Legt den Diamanten auf Feld 84. Er kann von einem Helden mitgenommen werden und muss in die Burg gebracht werden. Ihr dürft allerdings keine Kreaturen oder Nebelplättchen passieren, wenn ihr den Diamanten im Inventar habt (wie bei Bauern in dieser Legende).
Lest nun die Karte „die Aufgaben“ vor →



Dies sind die Aufgaben, die ihr erfüllt haben müsst, bevor der Erzähler das N-Feld erreicht hat:

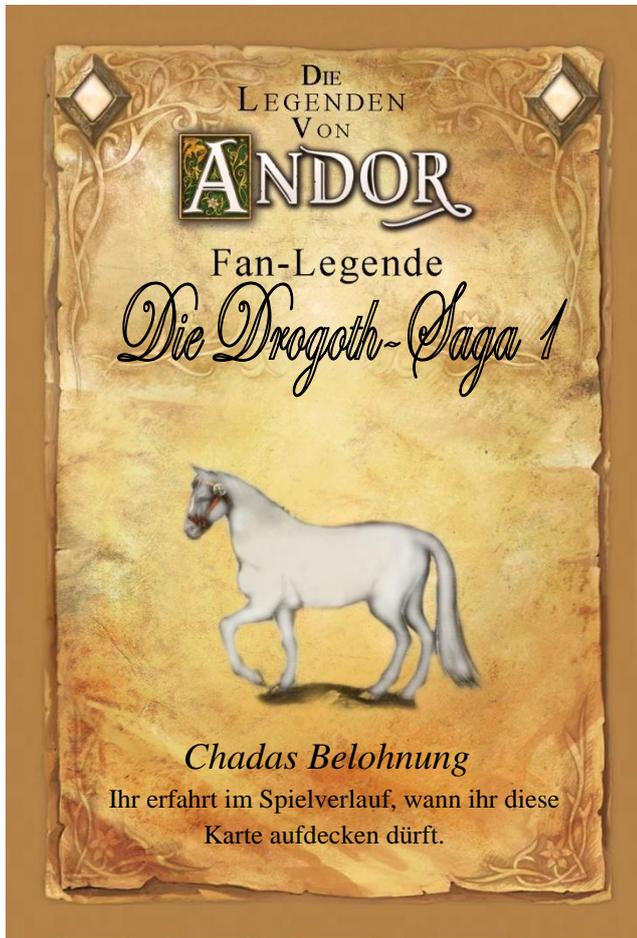
- Die Burg muss verteidigt worden sein.
- Mindestens 3 Bauern müssen in der Burg sein.
- Der Wardrak muss besiegt sein.
- Der Diamant muss in der Burg sein.

Wenn ihr diese Aufgaben erfüllt habt, stellt den Erzähler auf das N-Feld.

Bedenkt immer, welche Felder ihr mit dem Diamanten und/oder mit Bauern betreten dürft.

Der Diamant hat keine weitere Bedeutung, wie man sie aus den Legenden 4 oder 5 des Grundspiels kennt.

Lest nun die Karte „Chadas Belohnung“ →



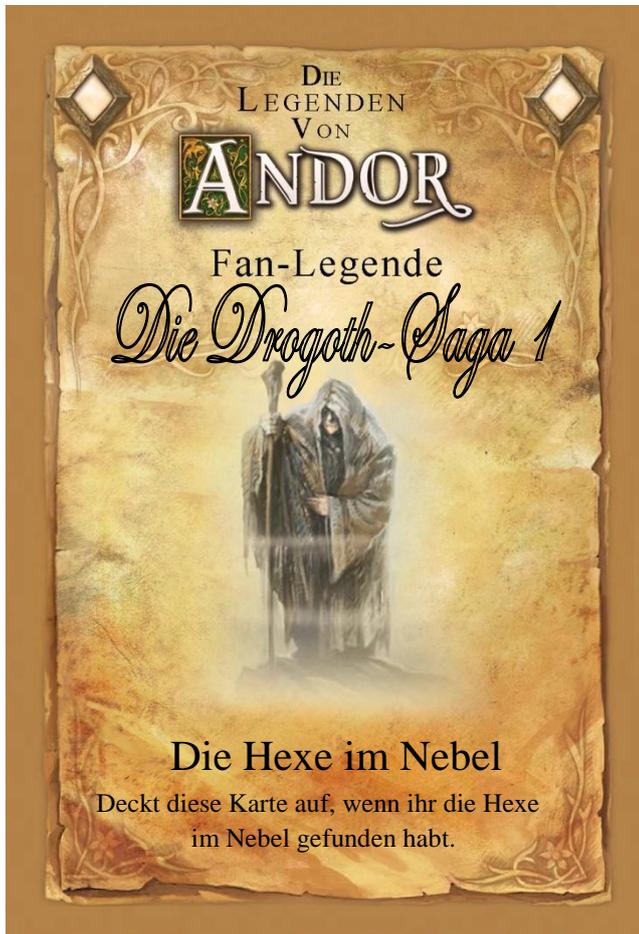
Der Schimmel Lysanto

Legt diese Karte neben Chadas Helden-Tableau. Sie behält diese Karte für alle folgenden Legenden dieser Reihe und kann ihren Vorteil nutzen.

Wir überlassen dir das Pferd Lysanto, ein Schimmel edlen Geblüts. Er ist sehr schnell und wird dir auch im Kampf gute Dienste leisten.“ Sagte einst der Oberste der Bewahrer.

Chada kann von nun an 2 Felder pro Stunde laufen, wenn sie die Aktion „Laufen“ nutzt. Sie kann allerdings keine Personen (Bauern o.Ä.) mitnehmen. Dann gilt weiterhin ein Feld pro Stunde. Auf Trinkschläuche und Heilkräuter hat diese Eigenschaft keine Auswirkungen. Mit einem Trinkschlauch kann Chada weiterhin nur 2 Schritte gehen.

Zudem kann Chada in jeder Kampfrunde einen Heldenwürfel erneut würfeln lassen. Dies muss direkt nach dem Wurf entschieden werden. In gemeinsamen Kämpfen kann diese Fähigkeit auch bei Mitstreitern eingesetzt werden, wenn diese sich auf dem selben Feld befinden.



Die Hexe gewährt euch kostenlos einen ihrer Hexentränke.

Zudem bietet sie euch jetzt einmalig an einen beliebigen Runenstein zu bekommen, der sich noch nicht auf dem Spielfeld befindet. (Solltet ihr das Angebot annehmen dürft ihr die 3 verdeckten Runensteine aufdecken und einen beliebigen davon auf das Feld legen, wo ihr die Hexe gefunden habt. Nur, wenn ihr das Angebot annehmt, dürft ihr die Steine aufdecken!)

Wenn ihr das Angebot annehmt, verschwindet die Hexe aus dem Spiel.

Wenn ihr es nicht annehmt, stellt die Figur der Hexe auf das Feld, wo ihr sie gefunden habt. Dort könnt ihr nun nach den üblichen Regeln weitere Hexentränke kaufen.

Bevor der Held weiter zieht, ruft die Hexe ihm noch etwas hinterher: „Ich sehe, dass hier ein großer Schatz versteckt ist, doch kann ich ihn nur erahnen. Er verbirgt sich irgendwo unter dem Nebel. Ihr werdet ihn sehen, wenn sich der Nebel lichtet.“

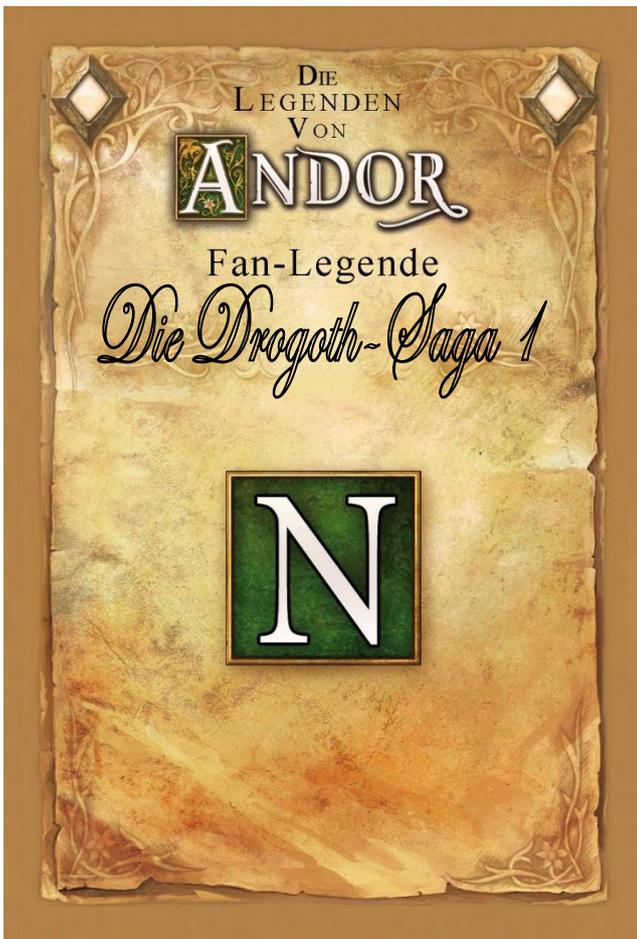
Deckt die Karte „Der Nebel lichtet sich“ auf, wenn alle Nebelplättchen vom Spielplan genommen wurden. (Dies geschieht unabhängig davon, ob ihr das Angebot der Hexe angenommen habt, oder nicht!)



Als sich der Nebel verzogen hatte, wurde sichtbar, welcher toller Schatz unter ihm verborgen war:

Legt je einen verdeckten Runenstein (der noch nicht auf dem Spielplan liegt) auf Feld 13 und Feld 21.

Legt zudem 3 Gold auf Feld 1 und 5 Gold auf Feld 11.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn:

- Der Wardrak besiegt wurde.
- Der Diamant in der Burg liegt.
- Die Burg erfolgreich verteidigt wurde.
- Mindestens 3 Bauern in der Burg sind.
- und
- Chada ihr Schicksal erfüllt hat.

Andor war beschützt – zumindest für's Erste... Schon bald würden die Kreaturen einen weiteren Versuch starten die Burg zu erobern und den Diamanten zurück zu holen. Und sie werden sich Verstärkung holen. Doch nun haben die Helden einen Geheimniswahrer unter sich. Dies wird noch von großem Nutzen sein!

Die Legende nahm ein Böses Ende, wenn

- Der Wardrak nicht besiegt wurde.
- Der Diamant nicht in der Burg liegt.
- Weniger als 3 Bauern die Burg erreicht haben.
- Die Burg nicht verteidigt wurde, oder
- Chada ihr Schicksal nicht erfüllt hat.

Tipps für das nächste mal:

- Je früher Chada am Baum der Lieder ist, desto eher kennt Sie ihr Schicksal.
- Den Diamanten kann man zwischendurch weiter geben.
- Überlegt euch, welche Kreaturen am Ende im Weg stehen. Das sind insbesondere jene, die an Brücken stehen.