





Legende

Die Flucht aus der Knochen-Grube

A1

Diese Legende besteht aus 17 Karten:
A1, A2, A3, A4, C1, C2, D, G, H1, H2,
H3, N, Der Außenposten,
Der Außenposten ist besiegt,
Der Dunkle Magier, Die Gruppe wird
gesprengt, Die Hexe Reka

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- den Turm
- die Hexe Reka
- den Dunklen Magier Varkur
- die Runensteine
- 1 verdeckt gezogenes Heilkraut
- die Karten: Der Außenposten, Die Gruppe wird gesprengt, Der Außenposten ist besiegt!, Die Hexe Reka, Der Dunkle Magier
- 2 rote X Markierungen
- Legt Sternchen auf die Felder C, D, G, H und N

Nach dem Sieg über den Drachen machten die Helden sich auf, um alle zerstreuten Kreaturen im Land zu vernichten und eine erneute Invasion Andors zu verhindern. Im Grauen Gebirge kämpften sie gegen scheußliche Kreaturen, die in Andor noch nie gesichtet wurden und von denen die Bevölkerung auch nie erfahren sollte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →





Legende

Die Flucht aus der Knochen-Grube

A2

Als die Knochengrube eines Tages betreten wurde, mussten die Helden mit Schrecken feststellen, dass sie zu spät kamen. Die Kreaturen hatten sich schon wieder um ihren neuen Anführer geschart und es schien, als ob sie einen neuen Versuch starten würden, das Land Andor einzunehmen.

Stellt nun alle am Spiel beteiligten Helden auf das Feld 69.

Trotz aller Versuche auf ihrem Weg in die Grube jede Kreatur zu vernichten, musste es Einigen gelungen sein die Ebene zu erreichen.

Setzt jetzt den Turm auf das Feld 64 und stellt einen Wardrak darauf, einen Skral auf Feld 65 und einen Gor auf Feld 66.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 →



Gebrüll aus der Grube war zu hören,.... war das der Startschuss für eine weitere Invasion? Die Helden erstarrten auf ihrem Rückzug... „Da, am Eingang der Grube... sie kommen!!!“

Setzt jetzt 1 Skral und 3 Gors auf das Feld 84. Diese wird folgend als Kreaturengruppe bezeichnet.

Die Kreaturengruppe wird beim Sonnenanfang nicht bewegt.

Entscheidet sich ein oder mehrere Helden gegen die Kreaturengruppe vorzugehen, muss der angreifende Held sich vor dem Würfeln entscheiden, welche Kreatur er angreifen möchte. Der Ablauf eines Kampfes entspricht dann den normalen Spielregeln. Jede Kreatur muss demzufolge Einzeln angegriffen und besiegt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4 →



Jeder Held beginnt mit

- 4 Stärkekpunkten bei 2 Spielern
- 3 Stärkekpunkten bei 3 Spielern
- 2 Stärkekpunkten bei 4 Spielern

Die Gruppe der Helden erhält 1 Bogen, 1 Helm, 1 Schild, 1 Trinkschlauch und 5 Gold

Lest jetzt die Legendenkarte „**Der Außenposten**“ vor.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt das Spiel.





Legende

Die Flucht aus der Knochen-Grube

C1

Blaues Licht war am Himmel zu sehen und auf einmal war die Meute der Kreaturen in Bewegung. Hier war etwas unmenschliches am Werke und keiner konnte begreifen, um was es sich dabei handelt. Was sie hingegen sahen, war eine auf dem schmalen Bergpfad sich bewegende Armee.

Versetzt die Kreaturengruppe nun von Feld 84 auf Feld 69.

Befindet sich einer oder mehrere Helden auf den Feldern 84, 82, 81 oder 70, werden diese von der Kreaturengruppe überrannt. Dies kostet die Heldengruppe die sich auf diesen Feldern befinden Willenspunkte.

- je Gor 1 Willenspunkt
- je Skral 2 Willenspunkte

Das Ganze kann durch ein Schild abgewehrt werden.

Ein Sonnenstrahl durchfuhr die Wolkendecke und traf genau in dem Moment als ein Held den Blick nach hinten richtete, ein kleines grünes Pflänzlein.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2 →





Legende

Die Flucht aus der Knochen-Grube

C2

Legt jetzt das verdeckte Heilkraut auf Feld 67.

Nicht nur das Heilkraut war gesehen, auch eine alt bekannte Person kam des Weges. Der Handelszwerg Garz war mal wieder in Eile. „Ich muss hier raus...“, brüllte er den Helden entgegen. „Aber seit ihr noch an einem Geschäft interessiert?“

Jeder Held kann jetzt für 2 Gold einen Stärkepunkt kaufen. Außerdem erhält die Heldengruppe 5 Willenspunkte. Die Gruppe entscheidet, welche Helden wie viele Willenspunkte erhalten.



*Berichte aus Andor erreichte die Helden-
gruppe. Kreaturen wurden im ganzen Land
gesichtet. Eine weitere Kreaturengruppe bei
den Krallenfelsen und ein Skral sogar im
wachsamen Wald. Die Rietburg geriet immer
weiter in Gefahr und der Außenposten wurde
immer noch nicht besiegt.*

Setzt jetzt eine Kreaturengruppe bestehend
aus 1 Skral und 3 Gors auf das Feld 30.
Einen Skral auf das Feld 55.

Die Kreaturengruppen werden bei Sonnen-
aufgang nicht bewegt.



*Ein Falk traf ein und brachte schlechte
Nachrichten aus der Rietburg. Weitere Skrale
und Gors waren an der Küste und im
südlichen Wald gesichtet worden. Die Bauern
waren in Aufruhr und fürchteten sich, ein
weiteres Jahr voll Krieg und Leid würden sie
nicht überleben. Die Felder mussten bestellt
werden und mit der Angst im Rücken war dies
kaum zu bewältigen. Auch aus dem
wachsamen Wald wurden seltsame
Vorkommnisse gemeldet. Gors tauchten auf
und verschwanden wieder, wie von einer
dunklen Macht getrieben. Es ging das
Gerücht um, der Dunkle Magier Varkur sei
zurück.*

Legt Bauern auf die Felder 19 und 36.
Stellt einen Skral auf das Feld 24, sowie
einen Gor auf das Feld 8.

*„... Verteidigt die Burg!“ Das war der letzte
Satz der Nachricht. Dies konnten die Helden
selbst spüren. Es lag in der Luft! Bis zur
Rietburg war es noch ein weiter Weg.*



Es stimmte, der Dunkle Magier Varkur war von mehreren Bewohnern des Waldes gesichtet worden. Er war mit einem dumpfen Knall aufgetaucht und nach kurzer Zeit wieder verschwunden. Bei jedem Erscheinen erzählten die Leute, dass auch ein verhexter Troll bei ihm war.

Stellt nun den Dunklen Magier Varkur auf Feld 60 und einen Troll auf das Feld 59. Markiert den Troll mit einem Stern, damit immer bekannt ist, welcher Troll der Begleiter des Dunklen Magiers ist.

Aufgabe:

Der Dunkle Magier muss besiegt werden, bevor er die Rietburg oder der Erzähler das „N“-Plättchen erreicht. Wenn er besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf das „N“-Plättchen vorgesetzt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2 →



Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das „N“-Plättchen auf der Legendenleiste erreicht hat und...

- der Außenposten besiegt wurde und...
- die Burg verteidigt wurde und...
- der Troll der den Dunklen Magier Varkur begleitet besiegt wurde und die Rietburg nicht erreicht hat und...
- der Dunkle Magier Varkur besiegt wurde.

Aber auch gute Nachrichten ereilten die Helden. Ein Falke brachte dem Helden, der am weitesten von der Rietburg entfernt ist 3 Runensteine, 1 Trinkschlauch und 1 Schild.

Die Runensteine werden blind gezogen, 2 der 3 übriggebliebenen Runensteine werden auf das Spielfeld gelegt. Die Position dafür muss mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfen (1er) festgelegt werden)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H3 →



Der Held muss nun selbst entscheiden, welche Gegenstände er aufnimmt und welche er auf seinem Feld zurück lässt.

Lest nun die Legendenkarte „**Der Dunkle Magier**“ vor.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

- der Außenposten besiegt wurde und
- die Burg verteidigt wurde und
- der Troll der den Dunklen Magier begleitet besiegt wurde und die Rietburg nicht erreicht hat und
- der Dunkle Magier Varkur besiegt wurde.

Die Helden hatten es wieder geschafft ihr Land zu verteidigen. Die letzten Tage waren ihnen eine Warnung, die Rietburg nicht wieder schutzlos zurückzulassen.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

- der Außenposten **nicht** eingenommen werden konnte oder
- die Burg **nicht** verteidigt wurde oder
- der Troll der den Dunklen Magier begleitet die Burg erreichte oder nicht besiegt wurde oder
- der Dunkle Magier Varkur die Burg eingenommen hat oder **nicht** besiegt wurde.



Ein Wardrak, ein Skral und ein Gor hatten es geschafft! Sie hatten eine Lücke im dichten Netz der Verteidigung erspäht und sich so ins Landesinnere vorarbeiten können. Nach Plünderung des Bauernhofs konnten sie hier einen Außenposten errichten und auf die Helden warten.

Der Wardrak hat zu Beginn 10 Stärke Punkte, 7 Willenspunkte und beginnt mit 2 schwarzen Würfeln.

Bewegungen der Kreaturen:

Der Wardrak auf dem Turm bewegt sich nicht. Er bleibt auf Feld 64 stehen und muss besiegt werden, bevor die angrenzenden Felder betreten werden können. Legt auf das Feld 45 ein rotes X, um damit zu markieren, dass die Helden dieses Feld nicht betreten dürfen solange der Außenposten nicht besiegt wurde.

Sind alle Kreaturen des Außenpostens besiegt, lest die Karte „**Der Außenposten ist besiegt!**“



Stärkepunkte:

- bei 2 Spieler = 20
- bei 3 Spieler = 30
- bei 4 Spieler = 40

Willenspunkte: 18

Würfel: 2 schwarze Würfel.

Gleiche Würfelwerte werden addiert. Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 1 Würfel.

Besonderheiten: Sobald der Erzähler durch den Sonnenaufgang oder das Besiegen einer anderen Kreatur nach vorne bewegt wird, wird auch der Dunkle Magier und der Troll um 3 Felder entlang der Pfeile bewegt. Da der Magier und sein Troll wie durch Geisterhand erscheinen und wieder verschwinden, tauchen er und sein Troll auch auf Feldern auf, auf denen schon Kreaturen stehen. Diese Kreaturen werden dann entlang der Pfeile verschoben. Sein begleitender Troll muss erst besiegt sein, bevor der Magier angegriffen werden kann.

Sobald der Troll besiegt ist, bewegt sich der Dunkle Magier nicht mehr.



Die Helden jubelten, der Außenposten wurde besiegt. Der Blick über das Land ließ jedoch nichts Gutes vermuten. Die Stille war trügerisch.

„Seht da...“, rief einer der Helden.

Stellt 1 Troll auf das Feld 16 und zerstört die Brücke durch ein rotes X. Die Brücke kann nun nicht mehr passiert werden. Entfernt das rote X von Feld 45, der Weg nach Andor ist nun frei.

Der Held, welcher den Wardrak besiegt hat, erhält nun 1 Stärkepunkt. Habt ihr den Wardrak in einer Gruppe besiegt, entscheidet die Gruppe wer den Stärkepunkt bekommt.

Was nun? Die Helden waren nach dem schweren Kampf erschöpft. Die Rietburg in weiter Ferne musste verteidigt werden. Was war eigentlich der Auslöser für die in vollem Gange befindliche Invasion der Kreaturen? Weiß die Hexe Reka vielleicht was hier vor sich ging?

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Der Außenposten ist besiegt! 2



Findet die Hexe Reka, sie wird euch sagen können, wer für das Ganze verantwortlich ist.

Auch an den Kreaturen im Land ging der Verlust des Außenpostens nicht spurlos vorbei. In der Zwischenzeit hatten diese viele Meter hinter sich gebracht und standen den Helden direkt gegenüber.

Versetzt die Kreaturengruppe von Feld 69 auf das Feld 65.

Befindet sich einer oder mehrere Helden auf den Feldern 69, 68, 67 oder 66 werden diese von der Kreaturengruppe überrannt. Dies kostet die Heldengruppe die sich auf diesen Feldern befinden Willenspunkte.

- je Gor 1 Willenspunkt
- je Skral 2 Willenspunkte

Das Ganze kann durch ein Schild abgewehrt werden.

Führt im Anschluss die Legendenkarte „Die Gruppe wird gesprengt!“ für die beiden Kreaturengruppen auf den Feldern 65 und 30 aus.



Die Kreaturen waren in wilder Aufruhr. Die Aussicht auf das sich vor ihnen ausbreitende Land bestärkte die. Da! Weit in der Ferne sahen sie die Rietburg. Das war ihr Ziel!

Ab jetzt ziehen die Kreaturen wieder nach den normalen Spielregeln einzeln entlang der Pfeile.

Beispiel: Sollte die Kreaturen Gruppe welche jetzt auf Feld 65 steht noch komplett sein, laufen die Gors einzeln in Richtung der Pfeile. So sollten die Gors nach Durchführung der Sprengung auf den Feldern 45, 43 und 39 stehen, der Skral steht auf Feld 38.



„Ihr wollt also wissen was der Auslöser war, ja?“, fragte sie in einem relativ ironischen Ton. „Varkur der Dunkle Magier ist zurück, er wird sich bald im wachsamem Wald beim Baum der Lieder zeigen, wenn er nicht schon dort ist. Aber seit gewarnt er hat einen gefährlichen Begleiter bei sich.“

Der Held der die Hexe Reka gefunden hat, erhält einen „Trank der Hexe“ und zusätzlich 2 Willenspunkte.