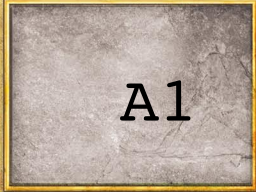


Legende

18

Die Heimkehr



A1

Diese Legende ist nur spielbar, wenn Zauberer und Zwerg mitspielen. Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte „Checkliste Graues Gebirge“ aus. Anschließend stellt ihr die Figuren „unbekannter Krieger“ und „Hexe“ neben dem Spielplan bereit.

Weitere Vorbereitung:
 stellt den Trosswagen auf das Feld 212,
 legt ein 4er Holz auf die Felder 246 und 220,
 legt ein 2er Holz auf die Felder 256 und 227,
 stellt alle Helden zum Trosswagen,
 legt Sternchen auf C,D,F,H und N.
 Erwürfelt die Position von einem Sternenkraut,
 indem ihr 250 zu dem gewürfelten Wert addiert.
 Erwürfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel
 die Position der alten Waffen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.





Legende

18

Die Heimkehr



A2

„Die Sonne schien und es war warm. Der Tross der

Andori fuhr fröhlich und erleichtert seiner Heimat

Andor entgegen. Die befreiten Bauern machten sich Sorgen um ihre Tiere. Sie hatten so lange
 kein Futter bekommen.“

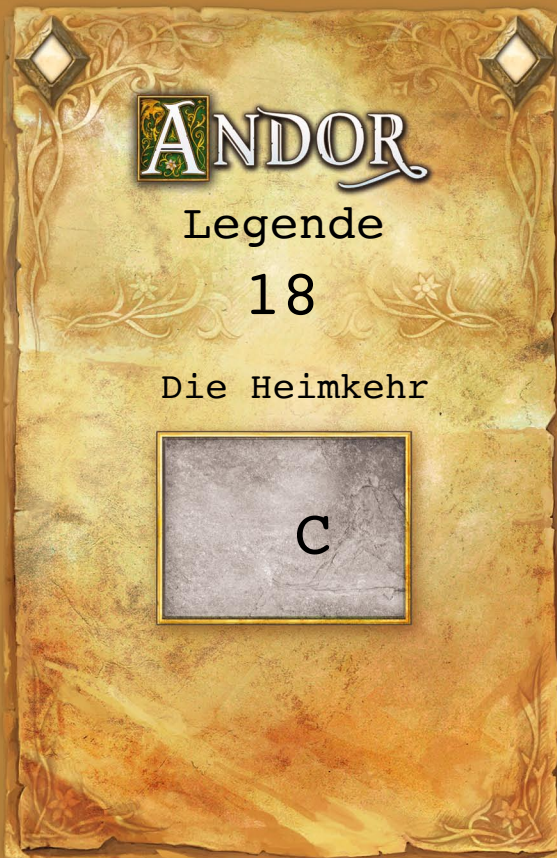
Wenn der Erzähler „F“ erreicht, muss der Tross-
 wagen auf dem Feld 207 stehen, sonst ist die Legende sofort verloren. Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Hinweis: Ihr könnt immer noch Brücken bauen. Dazu benötigt ihr:
 Bei 2 Helden: Holzstämmen im Wert von 6.
 Bei 3 Helden: Holzstämmen im Wert von 8.
 Bei 4 Helden: Holzstämmen im Wert von 10.

„Das Land der Krahder lag ruhig vor den Helden.

Nur eine einzige Kreatur versuchte sie aufzuhalten.“

Stellt einen Bergskral auf Feld 268.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.



„Sie hatten es wirklich geschafft! Die Helden von Andor hatten die Krahder bezwungen!“

Die Heldengruppe erhält jetzt das Fernrohr, den Sturmschild und den Feuerschild. Außerdem werden so viele Stärkekpunkte, wie Helden an der Legende teilnehmen auf die Helden aufgeteilt.

„Doch plötzlich brach der Boden auf, Knochen fügten sich zusammen und Skelette erhoben sich, um die Andori am Brückenbau zu hindern.“

Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von 4 Skeletten. Bei Horden bleibt je ein Skelett auf einem Holzstamm stehen, wenn dort einer liegt. Bei einzelnen Skeletten gilt das nicht.



„Ein schriller Schrei lies den Helden das Blut in den Adern gefrieren. Sie dachten, sie hätten die Kreaturen besiegt. Oder gab es vielleicht doch noch etwas, das dort draußen sein Unwesen trieb?“

Stellt Wargors auf die Felder 241, 255, 256.
Stellt Bergskrale auf die Felder 250, 237.
Stellt einen Troll auf das Feld 246.





Legende

18

Die Heimkehr

F1

Wenn der Trosswagen jetzt nicht auf dem Feld 207

steht, ist die Legende sofort verloren.

„Jubelrufe erschütterten das Land.

Felsbrocken

rutschten in die Schluchten und zerschellten tief

unten am Boden. Die Brücke wurde zerrissen

und stürzte in einen Abgrund hinein.“

Nehmt die Brücke vom Spielplan. Wenn ein Held

auf der Brücke steht wird er auf das Feld 208 versetzt.

Legt ein 4er Holz auf die Felder 246 und 220.

Legt ein 2er Holz auf die Felder 256 und 227.

Ihr könnt ab jetzt eine neue Brücke bauen.

„Doch von wem ging dieser donnernde Jubel aus?

War es ein Freund...? Nein. Es war...”

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte F2.





Legende

18

Die Heimkehr

F2

„... Es war der unbekannte Krieger. Seit die

Krahder besiegt worden waren, war er der Herrscher der Kreaturen. Er hatte sogar mit

schwarzer Magie den allseits gefürchteten

Urtroll wieder zum Leben erweckt.“

Stellt den unbekannten Krieger auf das Feld 212.

Kampfwerte des unbekannten Kriegers:

bei 2 Helden 20 Stärkepunkte, 2 graue Würfel,

bei 3 Helden 26 Stärkepunkte, 2 graue Würfel,

bei 4 Helden 36 Stärkepunkte, 3 graue Würfel.

Um ihn zu besiegen, müssen die Helden 2-mal

seinen Kampfwert übertreffen. Lest nach dem


ersten Mal die Karte „Der unbekannte Krieger“

vor. Wenn ihr den unbekannten Krieger besiegt

habt erhält jeder Held einen Stärkepunkt.


Lest jetzt weiter auf Legendenkarte F3.





Legende
18

Die Heimkehr



F3

Der unbekannte Krieger läuft bei Sonnenaufgang gleichzeitig mit dem Erzähler 1 Feld und wenn der Trosswagen 1 Feld bewegt wird, 3 Felder in die Richtung des Trosswagens. Er nimmt den Weg über das Feld 268 und nutzt Sprungfelder.

„Den Helden wurde der Weg abgeschnitten.“
Stellt den Urtroll auf das Feld 202. Stellt je einen Troll auf das Feld 201 und 203. Diese Figuren bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Nur wenn auf einem benachbarten Feld ein Edelstein liegt, bewegen sich die Trolle aber nicht der Urtroll bei Sonnenaufgang auf das Feld mit dem Edelstein, der danach aus dem Spiel kommt. Beim nächsten Sonnenaufgang bewegen sie sich auf ihre Felder zurück.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte F4.





Legende
18

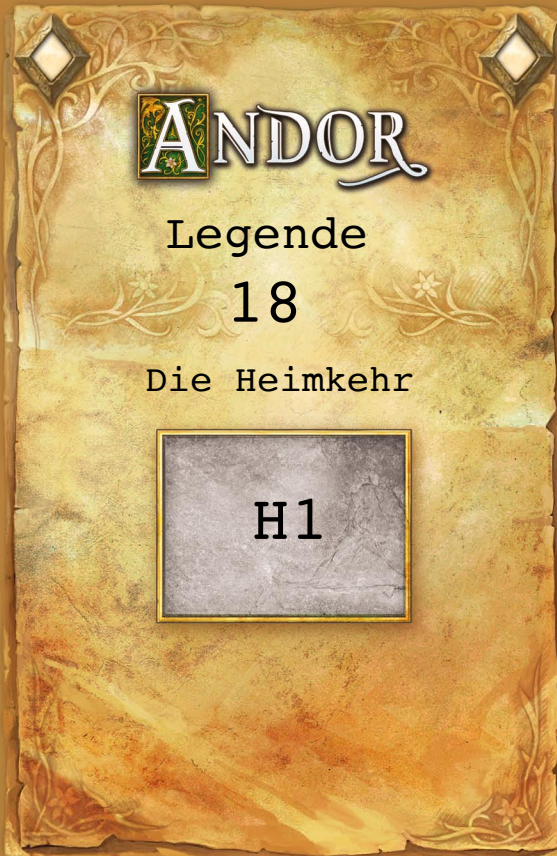
Die Heimkehr



F4

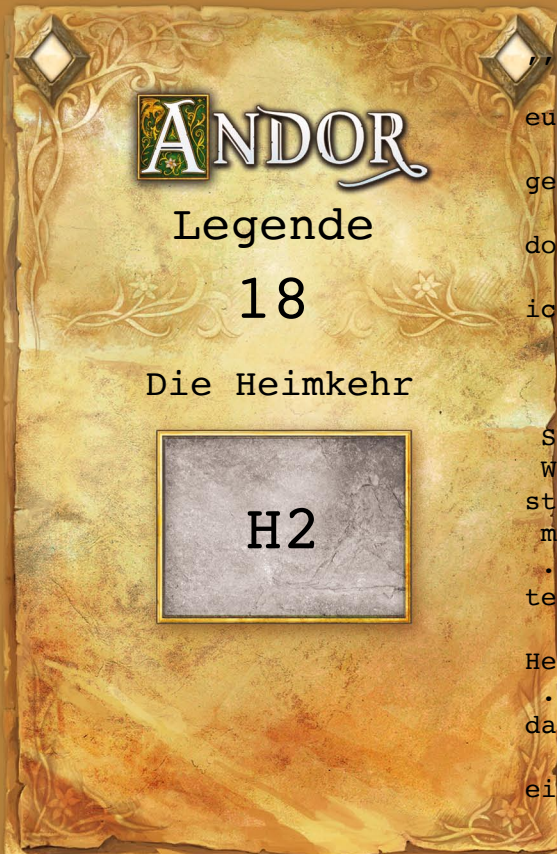
Kampfwerte des Urtrolls:
bei 2 Helden 14 Stärkepunkte, 2 rote Würfel,
bei 3 Helden 26 Stärkepunkte, 3 rote Würfel,
bei 4 Helden 36 Stärkepunkte, 3 rote Würfel.
Der Urtroll hat 10 Willenspunkte.

LEGENDENZIEL: Ihr müsst den unbekannten Krieger besiegen und den Trosswagen auf Feld 201 bewegen, bevor der Erzähler N erreicht.
Wenn der Trosswagen auf Feld 201 steht, wird der Erzähler sofort auf N gesetzt.



„Die Helden sehnten sich nach Andor zurück
und plötzlich spürten sie im Turm ganz
deutlich etwas andorianisches.“

Lest erst weiter auf der Karte H2, wenn ein Held
auf dem Feld 245 steht. Markiert dieses Feld
mit einem Sternchen.



„Im Turm hockte die Hexe von Andor und sagte:
„Ihr habt die Krahder besiegt! Wie soll ich euch
nur danken? Ich wurde hier gefangen gehalten.
Eigentlich wäre ich schon längst in Andor, doch
ich bin noch zu schwach, um zu gehen. Wenn ich
mit eurem Trosswagen fahren dürfte, wäre ich euch zu großem Dank verpflichtet.“

Stellt die Hexe auf das Feld 245.
Wenn der Held, der jetzt auf dem Feld 245 steht,
mit der Hexe den Trosswagen erreicht ...
... und der Bogenschütze nicht am Spiel teilnimmt,
erhält der Held sofort einen Trank der Hexe.
... und der Bogenschütze am Spiel teilnimmt, darf
der Held eine alte Waffe doppelt einsetzen .



„Der unbekannte Krieger taumelte.
Er war sich
seines Sieges so sicher gewesen.
Er würde seine
einmalige Chance, der Herrscher
von Andor zu
werden nicht vermasseln. Doch
jetzt zweifelte
er an seinen Kräften.“

Der unbekannte Krieger würfelt jetzt
nur noch:
bei 2 Helden mit 2 roten Würfeln,
bei 3 Helden mit 2 roten Würfeln,
bei 4 Helden mit 3 roten Würfeln.
Gleiche Würfelwerte werden addiert.
Wenn ihr den unbekannten Krieger
besiegt habt,
erhält jeder Held sofort einen
Stärkepunkt.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
...der unbekannte Krieger besiegt wurde...
...der Trosswagen jetzt auf dem Feld 201
steht.

„Der Tross erreichte Andor. Die Menschen
fielen
sich in die Arme und weinten vor Freude.
Es war
wunderschön zu sehen, wie sich alte
Freunde
wieder vereinten. Es folgte ein großes
Festmal,
bei dem der Bogenschütze, der inzwischen
König
von Andor war, die anderen Helden zu
Rittern
schlug.“

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...der Trosswagen jetzt nicht auf dem Feld
201
steht und/oder nicht verteidigt wurde...
...der unbekannte Krieger nicht besiegt
wurde.