





Die Schwachstelle



Große Aufregung herrschte in der Rietburg. Die Kreaturen hatten die Schwachstelle der Helden entdeckt und die Barista entführt. Jetzt fehlte der morgendliche Kaffee und es fiel ihnen immer schwerer, früh in die Gänge zu kommen. Dagegen musste etwas unternommen werden!

Vorbereitungen

Führt die Anweisungen auf der Checkliste aus. Legt 4 Geröllplättchen bereit (Wert egal). Stellt den Turm auf Feld 83. Darunter legt ihr die Spielfigur der Barista.

In dieser Legende sind die Felder 61 und 83 miteinander verbunden. Allerdings braucht ein Held zum Übertreten jeweils 2 Stunden. Markiert den Übergang der Felder dazu mit einem Sternchen.

Legt Bauernplättchen auf die Felder 28 und 40. Sie können wie gewohnt zur Burg gebracht werden.

Legt Sternchen auf die Felder C, H und N der Legendenleiste.

Stellt Gors auf die Felder 9, 17 und 33 sowie Skrale auf die Felder 24 und 30.





Die Schwachstelle



Sortiert die Kreaturenplättchen, die Wardraks betreffen, aus. Würfelt dann je nach Heldenanzahl weitere Kreaturenplättchen auf der Legendenleiste aus. Dabei dürfen nicht mehr als zwei Plättchen auf einem Feld liegen.

Bei 2 Helden: 2 Kreaturenplättchen

Bei 3 Helden: 4 Kreaturenplättchen

Bei 4 Helden: 6 Kreaturenplättchen

Da die Helden ohne Kaffee recht lang brauchen, um aus den Federn zu kommen, werden alle Zeitsteine bei Tagesbeginn auf die 3. Stunde der Tagesleiste geschoben. Dies gilt so lang, bis die Barista gefunden wurde. Nutzt das Hahnenfeld aus "Neue Helden" für den Startspieler.



Die Schwachstelle

A3

Jeder Held startet mit 4 SP und 7 WP.

Zusätzlich erhält die Heldengruppe

Bei 2 Helden: 1 SP, Bogen, Falke, Helm, 3 Gold

Bei 3 Helden: 2 SP, Falke, 3 Gold

Bei 4 Helden: 3 SP, 3 Gold

Alle Helden starten auf der Rietburg. Es wird reihum gewürfelt. Der Held mit dem höchsten Wert beginnt den Tag, nachdem alle Zeitsteine auf die 3. Stunde der Tagesleiste gesetzt wurden.

Aufgabe

Verteidigt die Rietburg!

Ihr müsst die Barista bis Feld H auf der Legendenleiste befreit haben. Lest die Karte "Die Barista 1", sobald ein Held Feld 83 betreten hat

*Gähnend winkte ein Held die anderen zu sich.
"Kommt! So kann es nicht weitergehen, wir
müssen den Kreaturen Einhalt gebieten!"*



Die Schwachstelle

C

*Die Kreaturen merkten, wie ihr Plan aufging.
Gemeinsam machten sie sich auf den Weg,
um die Rietburg ein für alle Mal einzunehmen.*

Stellt Gors auf die Felder 27 und 33, einen Skral auf Feld 31 und einen Troll auf Feld 50.



Die Schwachstelle



Wenn die Barista jetzt nicht befreit ist, ist die Legende verloren.

Die Helden hatten am eigenen Leib erfahren, was ein Kaffeemangel anrichten konnten. Sicherheitshalber wollten sie dem in Zukunft vorbeugen.

Jeder Held erhält einen Trinkschlauch.



Die Schwachstelle



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn die Barista befreit ist, der Brunnen auf Feld 45 zugeschüttet wurde, der Skral Big Brain besiegt und die Rietburg verteidigt wurde.

Gut gelaunt saßen die Helden gemeinsam am Kaffeetisch. Sie hatten nicht nur das fabelhafte Gebräu zurückerhalten, sie wussten nun auch eine weitere tapfere Freundin an ihrer Seite in der großen Aufgabe, das Land Andor zu beschützen.

Die Legende nahm ein böses Ende wenn die Barista nicht bis Feld H befreit wurde, der Brunnen auf Feld 45 nicht zugeschüttet wurde, der Skral Big Brain nicht besiegt oder die Rietburg nicht verteidigt wurde.

Die Helden hatten es nicht geschafft, den Kaffee zurückzuerobern und mussten nun auf Energy Drinks umsteigen. Da sie aber schnell erkannten, dass diese unmöglich mit ihrem heiß geliebten Kaffee mithalten konnten, mussten sie einen neuen Versuch starten, die Barista zu befreien. Beim nächsten Mal schafft ihr es bestimmt!



Der Held fand die Barista, sie saß gefesselt auf einem Stuhl. Schnell löste er die Stricke, doch wie aus dem Nichts stürzten sich auf einmal zwei Gors auf ihn.

Der Held muss einen Gor besiegen. Dazu braucht er keine weiteren Stunden, eine Belohnung erhält er nicht. Sobald er den Kampf beendet hat, lest weiter auf dieser Karte.

Der Held wollte sich gerade dem zweiten Gor zuwenden, als er sah, wie dieser schon das Weite suchte. Verwundert schaute er zu der Barista. "Was ist?", fragte sie. "Glaubst du, ich musste mich noch nie im Wald verteidigen, wenn ich die Zutaten für euren Kaffee geholt habe?"

Ab jetzt wird die Figur Barista als zusätzlicher Held eingesetzt. Sie kann jeden Tag 10 Stunden nutzen, ohne Willenspunkte abzugeben. Von nun an haben auch die Helden wieder volle 7 Stunden auf der Tagesleiste zur Verfügung.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Die Barista 2".



Stellt die Helden nun auf Feld 61. Dies kostet keine weiteren Stunden auf der Tagesleiste.

Sorgenvoll blickte die Barista an den Himmel. Ihr Blick streifte zwei Fluggor, die gen Rietburg flogen.

"Es sieht ganz so aus, als hätten sie das Rezept entziffern können, das sie mir entrissen haben. Jetzt werden die Kreaturen in einer anderen Liga kämpfen. Wir müssen ihre Wasserzufuhr abschneiden. Außerdem hörte ich, wie in der Knochenhöhle wohl der Skral Big Brain diesen Plan ausgeheckt hätte. Wenn wir ihn stellen und das Rezept zurückholen können, können wir die Kreaturen vielleicht noch aufhalten."

Aus dem Brunnen auf Feld 45 kann nun nicht mehr getrunken werden. Bis er zugeschüttet wurde, haben alle Kreaturen (bis auf Trolle) 10 Willenspunkte und die entsprechenden roten Würfel. Um den Brunnen zuzuschütten muss je nach (ursprünglicher) Heldenzahl Geröll auf Feld 45 gebracht werden (Wert egal).

Lest jetzt weiter auf der Karte "Die Barista 3".



Die Schwachstelle

Big Brain

"Ihr habt mich also gefunden? Nun ja, mal schauen, wie ihr euch so schlägt"
Zwei wütende Wardraks sprangen hinter dem Skral hervor.

"Auf geht's! Dem zeigen wir, wo es langgeht", rief einer der Helden und stürzte sich in den Kampf.

Ihr müsst zuerst die Wardraks und dann Big Brain besiegen. Er erhält für jeden Held, der am Kampf teilnimmt 10SP und hat 10WP.



Die Schwachstelle

Die Barista
3

Verteilt Geröllplättchen auf den Feldern 37, 49, 67 und 71. Um den Brunnen zuzuschütten werden:

bei zwei Spielern: 2 Geröllplättchen

bei drei Spielern: 3 Geröllplättchen

bei vier Spielern: 4 Geröllplättchen benötigt.

Ein Held kann immer nur ein Plättchen auf einmal tragen. Falls die Ereigniskarte aktiviert wird, die das Brunnenplättchen auf Feld 45 entfernt, haben die Kreaturen sich ins eigene Fleisch geschnitten und die Aufgabe gilt als erfüllt.

Der Skral Big Brain auf Feld 84 muss besiegt werden.

Tipp: Am Kampf sollten nicht alle Helden teilnehmen, zudem sollte etwas Zeit eingeplant werden.

Aufgabe:

**Schüttet den Brunnen zu!
Besiegt Big Brain!**