

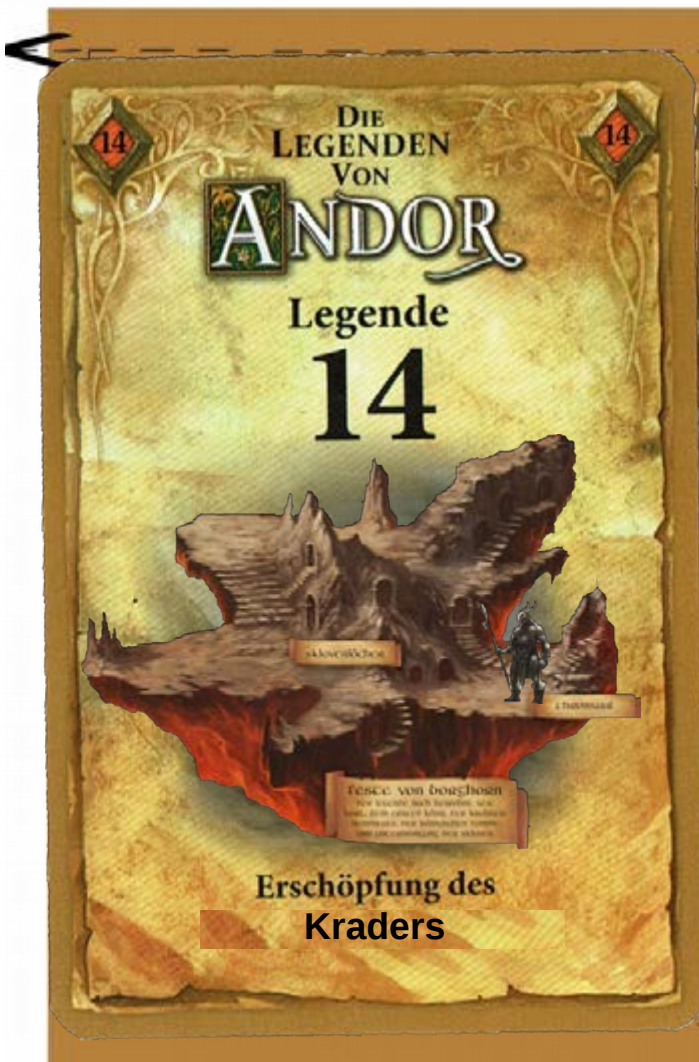


Der Krader betrat die Höhle.

Du erhält jetzt einen Stärkekpunkt.

Langsam stieß der Krahder weiter in die Höhle vor, Schritt für Schritt tastete er sich vor, biss er zu einer Halle kam, in der ein großes Podest stand, mit einem Pergament, schnell nahm er es.

Zweite Sonderfähigkeit: Er kann den **Knochenschild** nutzen um **sein Skelett** zu erwecken, dass kostet ihn **2 WP und 1 Stunde**, das Skelett wird dann auf sein Feld gestellt. Odivado kann das Skelett für 1 Stunde 4 Felder weit bewegen. Es bringt auf dem Feld einer Kreatur +2 und einen Würfelwert Bonus. Sollte Odivado unter 7 WP sinken kommt das Skelett aus dem Spiel. Jeden morgen, an dem sein Skelette auf dem Spielplan steht, verliert er 2 WP. Odivado kann kein Helm und keinen großen Gegenstand, außer dem Knochenschild tragen. Der Schild kann insgesamt 2 mal eingesetzt werden und kommt danach aus dem Spiel.



Der Krahder dachte an Burghorn, die Mächtige Feste der Krahder und wusste augenblicklich, das er Burghorn zwar betreten und zerstören würde, aber auch, das es sein Ende sein würde. Er würde zwar Rache ausüben aber dabei umkommen. Nun fiel es ihm immer schwerer, das Skelett zu kontrollieren.

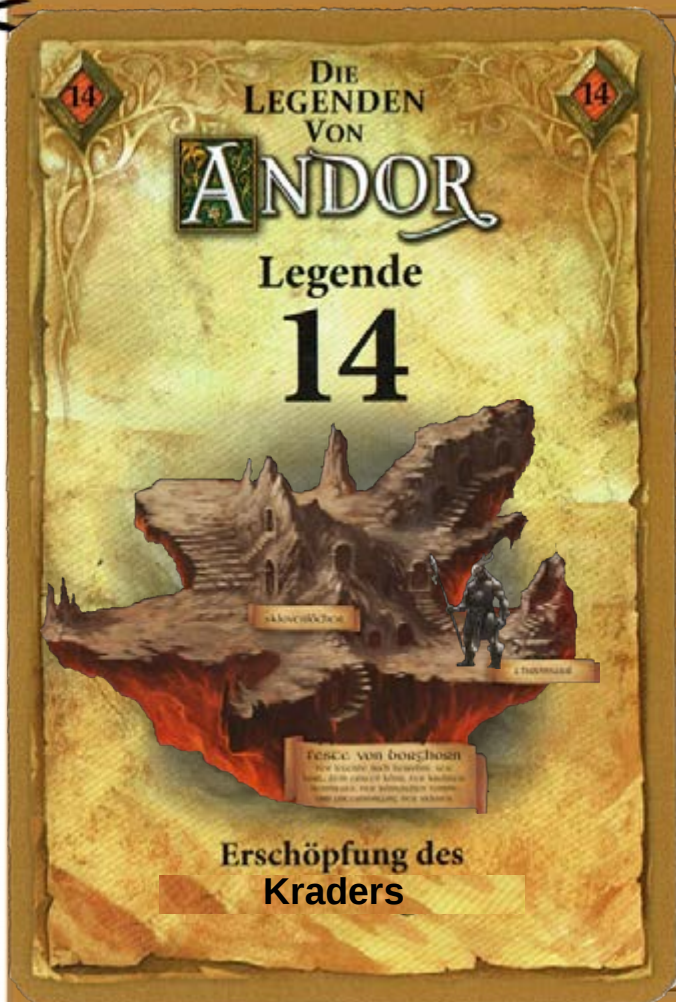
Erschöpfung:

Solang du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, verlierst du immer, wenn das **Skelett am morgen** da ist, **4 statt 2 Willenspunkte**.

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine Genesungsaufgabe. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneuert.*

Wichtig: die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch wenn sie nicht erfüllt wird kann die Legende gewonnen werden.



Der Krahder dachte zurück an die alten Zeiten, er hatte auf der Straße gelebt, schimmliges essen gegessen und wurde getreten. Jetzt sollte er bald dorthin zurück kehren? Die grässlichen Stadtwachen waren schon mächtig, aber wie würde dann Gonhar der König sein? Dieser Gedanke raubte ihm jegliche Kraft.

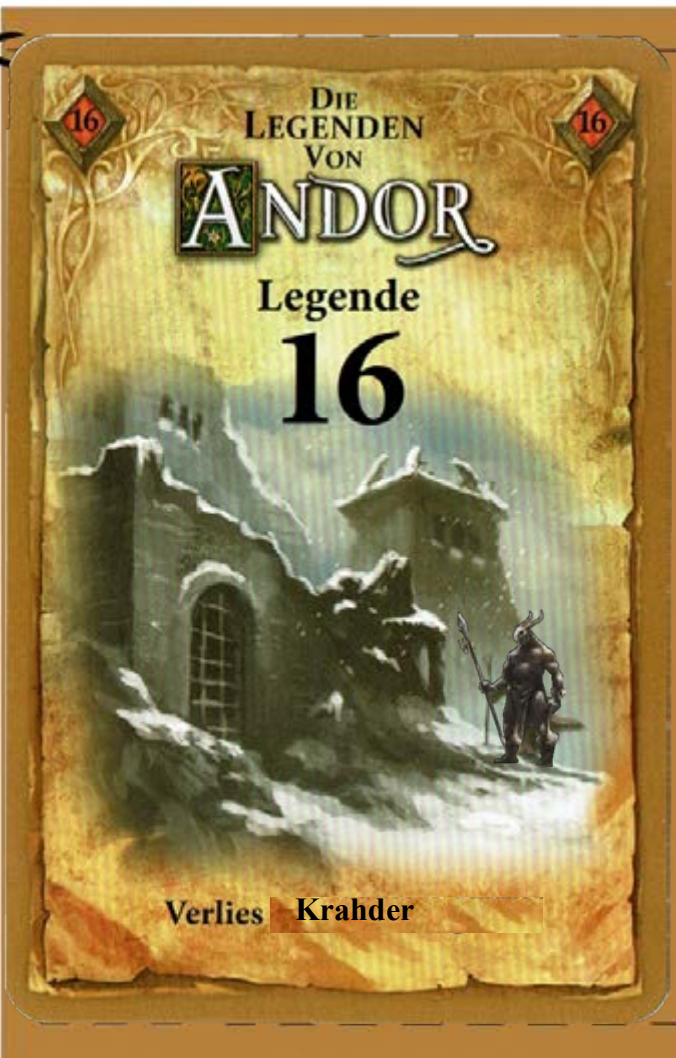
Erschöpfung:

Solang du deine **Genesungsaufgabe** nicht erfüllt hast, kannst du das Skelett nur noch **2 statt 4 Felder** pro Stunde bewegen.

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine Genesungsaufgabe. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneuert.*

Wichtig: die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch wenn sie nicht erfüllt wird kann die Legende gewonnen werden.



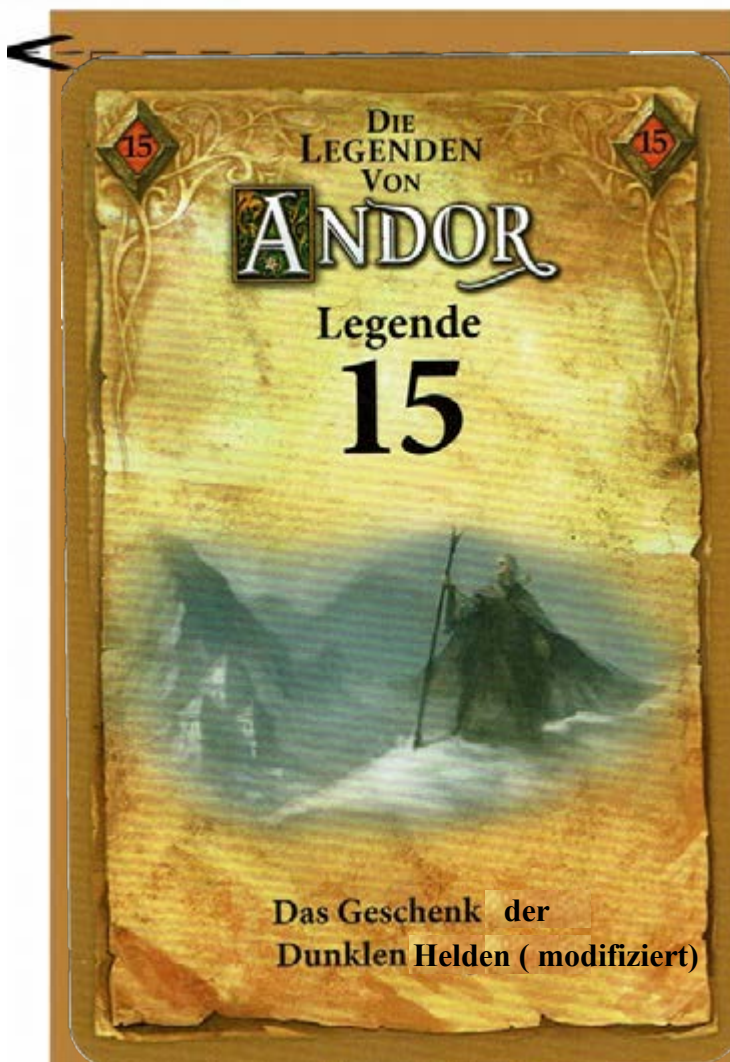
Der Krahder betrat die Stufen der düsteren Burg, zu arg erinnerte sie ihn an seine Gasse in Krahd. Langsam ging er einen Gang entlang, bis zu einem Gitter kam. Odivado erschauerte, er erkannte die vielen peitschen und Foltergeräte darin. Langsam ging er weiter, eigentlich nicht um Andori zu retten, sondern damit die Helden keinen Verdacht schöpfen. Eigentlich wollte er Rache und den tot vieler Krahder. Er wollte seine Mutter rächen. Er persönlich wollte Gonhar dem Mörder seiner Mutter einen grässlichen Besuch abstatten. Bald kam er an eine Grube, doch als er hinab schaute sah er nur einen Berg mit Leichen, kaltes grauen packte ihn und er taumelte entsetzt weiter bis zu einer holz Türe. Dahinter hörte er ein leises ächzen. Mit einem gewaltigen tritt trat er die Tür aus den Angeln und stürmte in den engen Raum An der Wand hing ein Mann, man hatte ihn an Händen und Füßen an die Wand genagelt. Mit einem großen Schritt stand Odivado bei den Mann. Schnell löste er die Nägel aus den Händen und Füßen und trug den Mann zum Tross wo er gut versorgt wurde.



Krahd, das Land der Krahder lag vor ihm ausgestreckt, grausam und böse lauerte das fahle rote Glühen am Horizont. Doch er war zurück, jetzt sollten alle Krahder fallen und er würde mithelfen. Grausam würde seine Rache werden. Jetzt war seine Zeit! Mit eisernem Griff packte er seinen Speer und marschierte los.

Der Krahder bekommt ab jetzt immer wenn er am Sieg über einen Krahder beteiligt ist Willenspunkte **und** Stärkepunkte.

Hinweis: er kann beides an die am Kampf beteiligten Helden aufteilen.



Das Geschenk des Krahders:

Ich werde ihnen mein Skelett vorstellen und ihnen erklären was es kann.

Du musst wenn der Erzähler auf dem Buchstaben k ist einmal mit deinem Skelett auf Feld 219 stehen und eine Stunde abgeben.