



In den Tagen nach dem Fall der Skralfestung drangen Gerüchte bis zur Burg, in denen von Unruhen in den Reihen der Skrale berichtet wurde. Die Helden beschlossen diesen Gerüchten nachzugehen und sich mal in Gilda's Taverne umzuhören.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Für eine einfachere Variante, tauscht die goldenen Ereigniskarten gegen die **silbernen** aus.

Die Helden startet mit folgenden **Stärkepunkten**:

- bei 2 Spielern 3 Stärkepunkte
- bei 3 Spielern 2 Stärkepunkte
- bei 4 Spielern 1 Stärkepunkt

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Hexe
- drei Bauernplättchen
- drei Karten „Die Flucht“
- die Karte "Die Taverne"
- die Karte "Der Skral"
- einen Edelstein (Farbe beliebig)



Weitere Vorbereitungen:

- Stellt je ein **Bauernplättchen** auf **Feld 38** und **Feld 21**
- Stellt je einen **Gor** auf **Feld 24** und **Feld 29**

Stellt die Helden entsprechend ihres Ranges auf. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Habt ihr folgende Aufgabe absolviert lest die Karte "Die Taverne Kartel" vor.

Aufgabe:

Alle Helden müssen sich bei Gilda einfinden und müssen je 1 Gold für einen Humpen Met oder Ziegenmilch ausgeben.

Legendenziel:

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

- ... die Burg verteidigt wurde und...
- ... alle euch gestellten Aufgaben erfüllt wurden und...
- ... dem Geheimnis des verlassenen Turms auf den Grund gegangen wurde.



Zwei Jäger die gerade aus den Bergen kamen erzählten von einem Aufstand gegen Varkur, der jedoch schnell niedergeschlagen wurde. Der Anführer des Aufstandes wurde in den verlassenen Turm gesperrt. Die Helden sahen in diesem Skral einen mächtigen Verbündeten und beschlossen ihn zu befreien. Der direkte Weg in den Turm war unmöglich, doch es gab einen geheimen Weg durch die Minen. Hierfür wurden 3 Schlüssel benötigt. Zwei der Schlüssel waren im Besitz von Gors die sich im Nebel versteckten. Gilda berichtete, dass ein Bauer zufällig in den Besitz des dritten Schlüssels kam. Er würde ihn bestimmt für einen Edelstein verkaufen.

Wenn ihr einen **Gor im Nebel** aktiviert legt einen Stern dazu. Der Stern symbolisiert einen Schlüssel, welcher wie ein kleiner Gegenstand einen Platz auf der Heldentafel einnimmt und auch wie jeder andere kleine Gegenstand behandelt wird.

Legt jetzt einen **Edelstein auf Feld 71**. Würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert 30, dies ist die **Position des Bauern** mit dem Schlüssel (Stern). Kreaturen überspringen nun diese Feld (Bewegung entlang der Pfeile). Der Bauer kann nicht bewegt werden und kommt aus dem Spiel, sobald der Edelstein abgegeben wurde.

Lest nun weiter auf "Die Taverne Karte 2" ->



Stellt nun folgende Kreaturen auf:

- Gore auf Feld 15 und Feld 22
- Skrale auf Feld 16 und Feld 17
- Trolle auf Feld 27 und Feld 54

Sobald ihr die folgende Aufgabe absolviert habt, deckt die Karte "Der Skral" auf

Aufgabe:

- Besiegt die Gore im Nebel um an die Schlüssel zu kommen.
- Bringt einen Edelstein von der Mine zu dem markierten Bauer.
- Bringt alle Schlüssel zum Eingang der Mine (Feld 71)



*Einer der Helden schlich sich in den Turm und fand den gefangenen Skral. Zu zweit machten Sie sich auf den Weg nach draußen, doch beschloss der Held zurückzubleiben, um die Flucht zu sichern.
„Lauf zur Burg, dort bist du in Sicherheit, ich folge dir bald.“*

Einer der Helden die nun auf der Mine (Feld 71) stehen, kommt auf das Feld 83 und bleibt dort bis zum Ende der Legende. Dafür kämpft nun der Skral Graham an der Seite der Helden. Zu besserer Übersicht, sollte Graham den Aufsteller des zurückgebliebenen Helden verwenden. Graham beginnt wieder am **Sonnenaufgang** und darf alle **Gegenstände/ Gold** des zurückgelassenen Helden **übernehmen**.

Graham hat folgende Werte:

Stärke: 6

Willenspunkte: 10

Erwürfelt nun mit einem Heldenwürfel, welche Karte "Die Flucht" ins Spiel kommt

Aufgabe:

- Bringt Graham in die Burg



Die Flucht aus dem Turm war erfolgreich, jedoch mussten die Helden sehen, dass die Bauern von Kreaturen bedrängt wurden. Sogar ein besonderer großer Troll machte Ärger.

- Stellt einen **Skral** auf **Feld 64**
- Stellt einen **Troll** auf **Feld 28**
- Markiert diese Figuren mit einem Stern.

Ist ein Feld belegt werden bereits vorhandene Kreaturen oder Helden entlang der Pfeile bewegt.

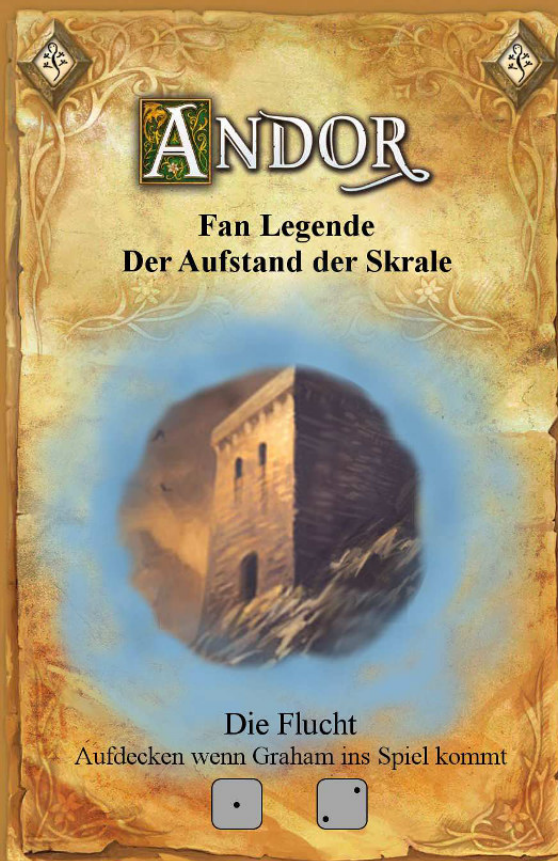
Der Troll hat folgende Stärke:

- bei vier Spielern 25
- bei drei Spielern 18
- bei zwei Spielern 14

Aufgabe:

- Besiegt alle markierten Kreaturen.
- Bringt Graham in die Burg

Sobald alle Aufgaben erledigt sind, lest die Karte "N" vor.



Alarmglocken schrillten, als der Skral zum Ausgang der Mine rannte und kurz darauf hörte auch schon die Wachen hinter sich. Es schien sogar einer von Varkurs speziell ausgebildeten Trollen unter ihnen zu sein. Diese Wachen durften auf keinen Fall überleben, sonst wäre Varkur zu früh über die Flucht informiert worden.

Stellt nun einen **Troll** und einen **Skral** auf **Feld 71** und markiert beide mit einem Stern.

Der Troll hat folgende Stärke:

- bei vier Spielern 25
- bei drei Spielern 18
- bei zwei Spielern 14

Ist ein Feld belegt werden bereits vorhandene Kreaturen oder Helden entlang der Pfeile bewegt.

Aufgabe:

- Besiegt alle markierten Kreaturen
- Bringt Graham in die Burg

Sobald alle Aufgaben erledigt sind, lest die Karte "N" vor.



Scheinbar blieb die Flucht des Skrals nicht unbemerkt. Es wurde ein Hinterhalt vorbereitet, um den Verrätern von einer erfolgreichen Flucht abzuhalten. Alle Brücken wurden von Wachen besetzt und sogar einige von Varkurs speziell ausgebildeten Trollen waren dabei. An diesen Sperren sollten die Helden nicht so leicht vorbeikommen...

- Stellt Trolle auf **Feld 38** und **Feld 16**
- Stellt Skrale auf **Feld 39** und **Feld 48**
- Markiert diese Kreaturen mit einem **Stern**.
- Diese Kreaturen **bewegen sich nicht**.
- Die Brücken können **nicht betreten bzw. verlassen** werden solange auf der jeweiligen Flussseite noch eine Kreatur steht.

Die Trolle haben folgende Stärke:

- bei vier Spielern 25
- bei drei Spielern 18
- bei zwei Spielern 14

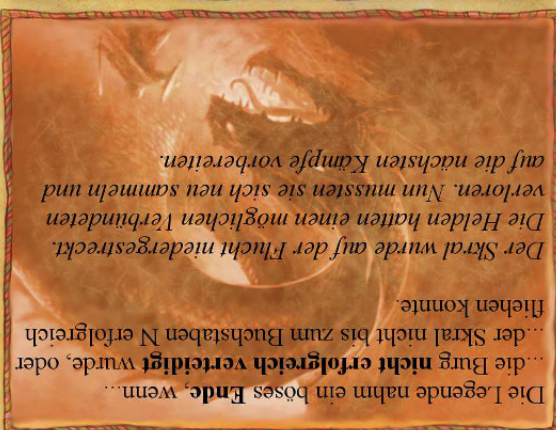
Ist ein Feld belegt werden bereits vorhandene Kreaturen oder Helden entlang der Pfeile bewegt. Sobald alle Aufgaben erledigt sind, lest die Karte "N" vor.

Aufgabe:

- Bringt Graham in die Burg



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
 ...die Burg **erfolgreich verteidigt** wurde....
 ... alle euch gestellten Aufgaben erfüllt wurden und..
 ...dem Skral zu einer **erfolgreichen Flucht**
 verholfen wurde.
*Der Skral kam an den Toren der Burg an und
 sorgte zunächst für viel Verwirrung, doch nachdem
 die Helden alles klärten wurde er mit einem
 Festessen Willkommen geheißen. Jedoch war keine
 Zeit zu verlieren, denn Varkur trieb noch sein
 Unwesen und so folgte in der selben Nacht eine
 lange Besprechung.
 Dies sollte nicht der letzte Kampf gewesen sein, in
 dem Held und Skral Seite an Seite standen.*



Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
 ...die Burg **nicht erfolgreich verteidigt** wurde, oder
 ...der Skral nicht bis zum Buchstaben N erfolgreich
 fliehen konnte.
*Der Skral wurde auf der Flucht niedergestreckt.
 Die Helden hatten einen möglichen Verbündeten
 verloren. Nun mussten sie sich neu sammeln und
 auf die nächsten Kämpfe vorbereiten.*

Graham

Skrall
Rang 21

Sonderfähigkeit: Graham kann einmal in der Legende einen besieigten Gegner bekehren. Der Gegner kämpft nun mit den Helden. Jeder Held kann ihn mittels einer seiner Stunden je 4 Felder weit bewegen (gilt als Aktion). Die Stärke ist die Hälfte der eigentlichen Belohnung (Gold). Es gibt keine Belohnung für den Sieg und der Erzähler wird nicht weitergezogen. Graham kann weder einen Helm noch einen großen Gegenstand tragen, dafür werden bei ihm doppelte Würfel addiert.

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte



1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

14	15	16	17	18	19	20
----	----	----	----	----	----	----



Als Spielmaterial empfiehlt es sich das Material eines nicht genutzten Helden zu verwenden. Sollten die Würfel nicht reichen, können hierfür die normalen roten Würfel genutzt werden. Für die bekehrte Kreatur sollte man, wenn möglich, einen grauen Standfuß nutzen. Ansonsten wird die Kreatur mit einem Stern markiert.
Falls ich irgendwann mal ganz viel Zeit haben, werde ich eigene Kreaturen dafür entwickeln. Die dann natürlich in der Taverne zu finden sind.

Viel Spaß beim Spielen.
Gecko

