





Legende

I

Die Befreiung Narnorias

A1

Diese Legende besteht aus 18 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, D, F, N, Wüste,
Karawane, Botschaft, Gegenstände der
Karawane, Der Bogenschütze, Oase, Der
Dank der Karawane, Handel mit den
Zwergen, Banditen 1-3

Während manche Helden Richtung Hadria zogen blieben die anderen in Andor. Doch dann kam ein reisender aus einem fernen Land hinter einem Ausläufer des grauen Gebirges. Die Helden ließen Andor unter Thorlids Führung und begleiteten den Reisenden auf seinem Rückweg, um das fast unbekannte Land zu erkunden und Berichte über das Land für Melkart zu schreiben.
Es war ein fruchtbares und schönes Land, doch die meisten Häuser waren von Kreaturen zerstört.

Diese Legende spielt in Narnoria (neuer Spielplan). Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus, nimmt **statt** den **goldenen** Ereigniskarten die **orangen** und legt **kein** Trank der Hexe auf die Ausrüstungstafel. Anschließend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:


- die Legendenkarten und alle weiteren Karten
- 4 Bauernplättchen, einen grünen und einen Blauen Edelstein, zwei Trank der Hexe, 3 verschiedenfarbige Runensteine, alle Banditen, den Wardrakreiter, die Gegenstände der Karawane, alle Schlangenmarker, den Bogenschützen und die Karawane
- aus dem Sternenschild: den Krahder, den Markierungsring
- verdeckt und gemischt: 15 Kreaturplättchen, 3 Heilkräuter, 1 Pergament

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt 1 Gor und 1 Skrall auf Feld 55.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.





Legende

I

Die Befreiung Narnorias

A2

- Nehmt 4 Kreaturenplättchen, deckt sie nacheinander auf und führt die Anweisungen darauf sofort aus.
- legt ein Wüstenplättchen auf jedes Wüstenfeld (mit einer viereckigen Markierung), der Rest kommt in den Vorrat
- legt das N-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben N der Legendenleiste und legt Sternchen auf D und F (nicht auf N).
- legt ein X auf den **Händler** in der **Stadt** und auf das **Karawanen-Symbol** auf dem Sonnenaufgangsfeld
- erwürfelt mit einem Heldenwürfel nacheinander, an welchen Buchstaben der **Legendenleiste** 5 weitere **Kreaturenplättchen** verdeckt gelegt werden (es dürfen nie mehr als 2 Plättchen an einem Buchstabenfeld liegen).
- legt Bauernplättchen auf Felder 8 und 3 (steht dort eine Kreatur, wird das N-plättchen NICHT verschoben).

Auch hier gab es Kreaturen, Trolle und Wardraks kamen aus dem Gebirge. Skrälle und Gors folgten dem Krahder und kamen aus ihren Löchern.

Nur wenigen Bauern gelang es aus der Stadt zu fliehen. Sie mussten in Sicherheit gebracht werden.


Aufgabe:

Die Bauern müssen auf Felder 71, 76, 77 und 15 gebracht werden. Es darf nur ein Bauer pro Feld sein. (Die zwei anderen Bauern kommen im Verlauf der Legende noch ins Spiel).

Steht ein Held mit einem Bauern auf dem Feld einer Kreatur oder eine Kreatur betritt ein Feld mit einem Bauern, wird das N-Plättchen um eins nach unten geschoben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.





Legende

I

Die Befreiung Narnorias

A 3

Dass gilt NICHT wenn eine Kreatur auf das Feld des Bauers eingesetzt wird. Die Bauern müssen trotzdem auf die genannten Felder gebracht werden.

Wenn ein Bauer auf eines der Felder gebracht wird, wird er auf die Rückseite gedreht und Kreaturen ignorieren ihn.

Ferntahr der Krahder war aus Andor geflohen. Dort hatte er sich tot stellen müssen um den Helden zu entkommen, seine Beschwölerin waren geflohen und sein Diener war tot. Doch schnell hatte er Kreaturen um sich gesammelt und eine Stadt in einem fernen Land erobert, weit weg von Andor und weit weg von den Helden. Dachte er zumindest.

Stellt den Krahder auf die Stadt (Feld 1). Der Krahder hat...

...bei 2 Spielern 13 Stärkepunkte.

...bei 3 Spielern 23 Stärkepunkte.

...bei 4 Spielern 33 Stärkepunkte.

Der Krahder hat 12 Willenspunkte und zwei schwarze Würfel ab 6 Willenspunkten hat er nur noch einen schwarzen Würfel.

Wenn eine Kreatur die Stadt (Feld 1) erreicht wird sie nicht auf die Schilde gestellt sondern sie unterstützt den Krahder, mit folgenden Stärkepunkten...

... **Gor 1 Stärkepunkte**


... **Skrall 2 Stärkepunkte**

... **Wardrak oder Troll 3 Stärkepunkte**

Die Stadt kann in **nur** betreten und nicht verlassen werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A4.





Legende

I

Die Befreiung Narnorias

A 4

Sobald der **Krahder besiegt** wurde wird der Erzähler auf das **N-Plättchen** versetzt.

Die **Banditen** unterstützen den Krahder **nicht**.

Es können auch mehrere Kreaturen den Krahder unterstützen. Die **Kreaturen in der Stadt** können **nicht bekämpft** werden.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und ...

... die **Stadt zurück erobert** wurde, ...

... die **Bauern** auf die Felder **71, 76, 77 und 15** gebracht wurden und ...

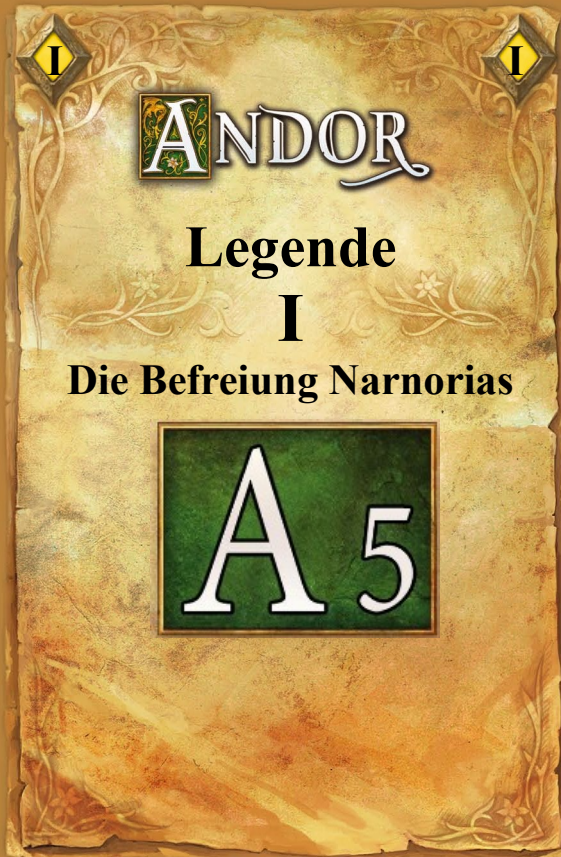
... die Karte *die Wüste* aktiviert wurde.

Wenn der erste Held ein **Wüstenfeld** (mit Wüstenplättchen) betritt muss er seinen Zug beenden und die Karte *die Wüste* wird vorgelesen.

Auf den Feldern 22, 41 und 55 können mehrere Kreaturen stehen, bei Sonnenaufgang läuft die Kreatur dessen Symbol zuerst an die Reihe kommt, ein Feld entlang dem Pfeil mit der 1, die anderen Kreaturen laufen im Uhrzeigersinn an den anderen Pfeilen entlang, immer die Kreatur dessen Symbol zuerst an die Reihe kommt zuerst.

Sobald das **Nebenplättchen** mit der **Hexe** aufgedeckt wird, wird die Karte *der Bogenschütze* vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A5.



Von Feld **15** zu Feld **14** ist eine Fähre/ein Boot. Man braucht 1 **Stunde** um damit den Fluss zu überqueren. Kreaturen können das Boot/die Fähre nicht benutzen.

Sonnenaufgangsfeld:

1. lest eine **Ereigniskarten** vor.
2. – 6. Die **Kreaturen bewegen** sich, wie im Grundspiel (achtet dabei auf die Bewegung auf den Feldern 22, 41 und 55).
7. **Banditen bewegen** sich, **danach** wird 1 **Sternchen** von jedem **Händlern** (wenn vorhanden) entfernt.
8. **Wüstenplättchen** werden verdeckt und gemischt auf alle Wüstenfelder (mit einem Viereck) ohne Wüstenplättchen **gelegt** (wenn dort ein Held steht wird es, sobald der Held am Zug ist aktiviert).
- 9 die **Karawane bewegt** sich ein Feld entlang der Pfeile, (**erst wenn das X entfernt wurde**).
10. jeder **Held** mit einem **Schlangenmarker** verliert **2 Willenspunkte**.
11. **Brunnen** werden **aufgefrischt**.
12. der **Erzähler bewegt** sich.

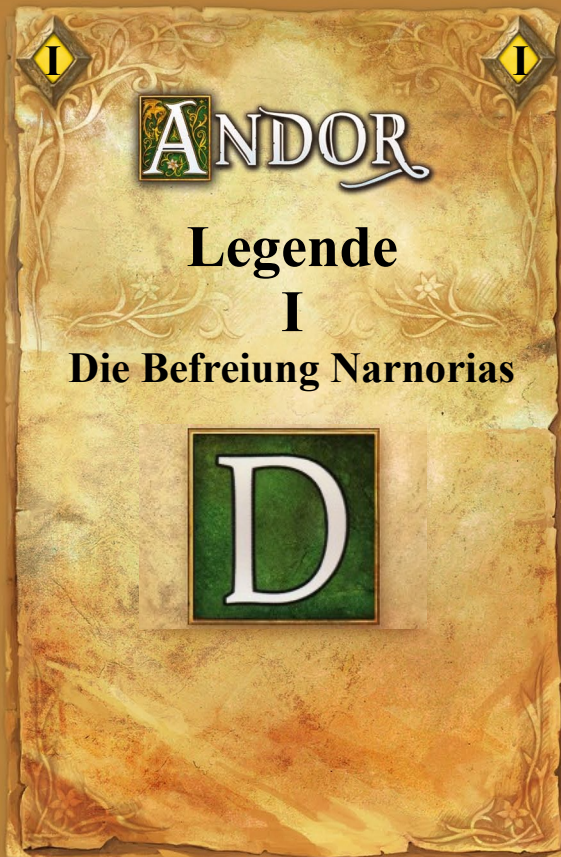
Stellt alle Helden auf Feld **37**.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.

Die Heldengruppe erhält **4 Gold, 1 Stärkepunkt und 2 Gegenstände der Ausrüstungstafel**.

Der Held mit den **meisten Stärkepunkten** beginnt.

*Hinweis : Der **Zwerg** kann seine **Sonderfähigkeit**, auch **in dieser Mine** (Feld 71) ausführen.*



Die Kreaturen verwüsteten immer mehr Häuser und Getreidefelder. Manch ein Bauer raubten nun die Händler aus um zu überleben. Die Helden kämpften nicht gerne gegen die Banditen und es entmutigte sie, sie rauben zu sehen.

Stellt Banditen auf die Felder 55 und 22.

Lest jetzt auf Karte Banditen 1 weiter (außer ihr habt es schon gemacht).



Stellt 2 Gors und 1 Troll auf Feld 41.

Ein Botschafter der Krahder war im Osten gesichtet worden. Er ritt auf einem Wardrak und eilte auf die Stadt zu.

Stellt den **Wardrakreiter**, auf **Feld 43**. Er **muss** besiegt werden **bevor** er die **Stadt erreicht** (die Legende ist verloren wenn er die Stadt erreicht). Der Wardrakreiter hat, bei 2 Helden **8 Stärkekpunkte**, bei 3 Helden **14 Stärkekpunkte** und bei 4 Helden **18 Stärkekpunkte**, **7 Willenspunkte** und **2 schwarze Würfel** (ab 6 Willenspunkten nur noch einen).

Legt den **Markierungsring** um den Erzähler. Der Wardrakreiter läuft immer wenn der Erzähler bewegt wird, zwei Felder entlang der Pfeile. Er ignoriert Kreaturen und wird ignoriert.

Die Helden erhalten keine Belohnung wenn sie ihn besiegen sondern die Karte „Die Botschaft“ wird vorgelesen.

Stiehlt jetzt **1 Bandit** auf den Buchstaben **J**, wenn dieser Buchstaben erreicht wird wird der Bandit mit einem **Heldenwürfel** (1er) und einem **Kreaturenwürfel** (10er) erwürfelt.



Die Banditen laufen **jeden Sonnenaufgang 1 Feld** entlang der **Pfeile**, außer ein **Held** oder ein **Händler** steht bis zu **2 Felder** entfernt dann läuft der Bandit zum Held/Händler (wenn beides 1/2 Felder entfernt ist läuft ein Bandit immer zum Held mit dem **höchsten Rang**).

Händler mit 1/2 **X** und **Bauern** werden von den Banditen ignoriert.

Banditen ignorieren Kreaturen und werden ignoriert.

Erreicht ein Bandit die **Stadt** wird er auf ein freies goldenes Schild gestellt, ist kein Schild mehr frei ist die Legende verloren.

*Hinweis: In der ersten Legende passiert **nichts** wenn ein Bandit die Stadt erreicht.*

Erreicht ein Bandit einen **Held** nimmt der Bandit alles **Gold** und alle **normalen Gegenstände** (von der Ausrüstungstafel/ Karawane) die der Held hat und trägt es mit sich mit und der Bandit wird (mit den Dingen) 1 Feld entlang der Pfeile versetzt.

Hat der Held kein Gold und keine „normalen“ Gegenstände verliert er **3 Willenspunkte** und der Bandit wird 1 Feld entlang der Pfeile versetzt.

Lest jetzt auf Karte der Banditen 2 weiter.



Der Held kann versuchen den Bandit zu verjagen, bevor der Bandit ihn ausraubt. Das kostet ihn **1 Stunde**, er muss dann mit **1 Würfel** würfeln, ist der Würfel + Stärkekpunkte des Helden **höher als 8**, hat er es geschafft. Der Bandit raubt den Held nicht aus und wird **1 Feld entlang der Pfeile** versetzt. Schafft er es nicht, verliert der Held 1 Willenspunkt, und danach passiert das üblich (ausrauben/-3 Willenspunkte, 1 Feld entlang der Pfeile), es kann **nicht** nochmal versucht werden. Es kann nicht gemeinsam gekämpft werden und Eara darf den Würden nicht umdrehen.

Ein Held bekommt das Gold/die Gegenstände wieder wenn er den **Bandit besiegt** bevor das Gold/die Gegenstände verschwinden.

Wenn der erste Zeitstein die **4 Stunde** (mit Banditensymbol) überquert oder verlässt **verschwindet** das **Gold/die Gegenstände**, die der Bandit mit sich trägt. Das passiert NICHT wenn gerade gegen ihn gekämpft wird, dann verschwinden die Gegenstände wenn der Kampf verloren ist. Wird der Kampf gewonnen verschwinden sie nicht.

Erreicht ein Bandit einen **Händler** oder die Karawane werden 2 X auf den Händler oder die Karawane gelegt jeden Sonnenaufgang (beim Brunnensymbol) wird 1 X entfernt. Solange mindestens 1 X auf dem Händler liegt kann dort nicht eingekauft werden.

Lest jetzt auf der Karte Banditen 3 weiter.



WICHTIG: Banditen rauben nur einen Held/Händler pro Nacht aus, Tags rauben die Banditen niemand aus.

Ausnahme: der Bandit wird aufgedeckt (Wüstenplättchen) oder auf das Feld eines Helden/Händlers/der Karawane gestellt (Legendenkarte) dann raubt er aus und läuft dann weg (oder wird verjagt).

Beispiel: Kram steht auf Feld 77. Ein Bandit läuft auf sein Feld und Kram versucht den Bandit zu verjagen (er würfelt eine 3 + 3 Stärkekpunkte = 6, 6 < 8) und schafft es nicht.


*Kram verliert 1 Willenspunkt, sein Gold und sein Trinkschlauch, seinen Runenstein behält er. Der Bandit wird danach ein Feld entlang der Pfeile versetzt. Der Händler auf Feld 77 wird **nicht** ausgeraubt!*

Banditen haben **4 Stärkekpunkte**, **5 Willenspunkte** und **2 rote Würfel**. Der Kampf gegen Banditen verläuft wie gegen Kreaturen.

Als **Belohnung verliert** die/der angreifende Held/Heldengruppe **1 Willenspunkte** und sie erhalten das **Gold** und die **Gegenstände** die der Bandit mit sich führt, hat der Bandit kein Gold/Gegenstände erhalten die Helden einen **Gegenstand** von der Ausrüstungstafel **oder 1 Stärkekpunkt**.

Der Bandit wird in den **Vorrat** gelegt und nicht auf Feld 80, der Erzähler läuft **nicht**.






Legende

I

Die Befreiung Narnorias




Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... die Stadt befreit und erfolgreich verteidigt wurde ...
 ... und die Bauern auf die Felder 71, 76, 77 und 15 gebracht wurden.
 ... der Wardrakreiter besiegt wurde und...
 ... die Karawane auf Feld 71 gebracht wurde.

Die Stadt war zwar befreit, doch die Bewohner hatten keine Perspektive: Ihre Getreidefelder und Häuser waren zerstört worden und sie hatten keine Nahrung. Die Bewohner baten die Helden um Hilfe.

Autor Brogg.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
 ... die Stadt nicht befreit und erfolgreich verteidigt wurde...
 ... oder die Bauern nicht auf die Felder 71, 76, 77 und 15 gebracht wurden ...
 ... oder der Wardrakreiter nicht besiegt wurde ...
 ...oder die Karawane nicht auf Feld 71 gebracht wurde.
 Der Krader in der Stadt hatte jetzt genug
 Verstärkung um die Stadt für immer zu verteidigen.
 Alls wenige Jahre später die Helden das Volk der Krader nach Narnoria fliehen und hier eine neue Schreckensherrschaft aufbauen.






Legende

I

Die Befreiung Narnorias



Die Wüste

Diese Karte wird aufgedeckt sobald ein Held ein Wüstenfeld betritt.

Die Helden waren die heiße Wüstensonne nicht gewohnt. Nur an der Oase konnten sie sich erfrischen, den dort gab es eine Quelle.

Ein Held kann ein Feld mit Wüstenplättchen nicht überqueren sondern muss stehen bleiben, das Wüstenplättchen aufdecken und die Auswirkung darauf ausführen, dann kommt das Wüstenplättchen **in den Vorrat**. Wüstenplättchen können **nicht** durch ein normales **Fernrohr aufgedeckt** werden, sonder nur durch die Sonderfähigkeit eines Helden (z.B. Fenn).

Wüstenplättchen:

Heilkraut: der Held erhält ein verdecktes Heilkraut.

Bandit: Stellt einen Bandit auf das Feld. Lest, wenn das zum ersten mal passiert auf der Karte *Banditen 1* weiter.

Gold: der Held erhält 1 Gold

Willenspunktverlust: der Held verliert die angegebene Zahl an Willenspunkten.

Ereigniskarte: deckt die oberste Ereigniskarte auf und führt sie aus.

Schlange: der Held **verliert** sofort **3 Willenspunkte** und legt einen **Schlangenmarker** auf die Willenspunktanzeige. Jeden Sonnenaufgang verliert er 2 Willenspunkte, nur mit Gegengift (Karawane) heilbar (hat man schon eine Schlange verliert man nur die 3 Willenspunkte).

Gor: stellt ein Gor auf das Feld (steht dort schon eine Kreatur wird der Gor entlang der Pfeile versetzt).

Aufgabe: Ein Held **muss** auf Feld 77 stehen, steht er dort wird die Karte *Die Oase* vorgelesen.





Legende

I

Die Befreiung Narnorias

die Botschaft

Nehmt jetzt den Wardrakreiter aus dem Spiel (der Erzähler läuft nicht).

Die Helden durchsuchten den Botschafter und fanden mehrere Edelsteine. Einer der Helden wollte die Edelsteine zu den Zwergen bringen ein anderer wollte sie zu der Karawane bringen, doch jemand sagte dass sie die Edelsteine besser selber gebrauchen könnten.

Einer der Helden erhält einen **grünen** und einen **blauen Edelstein**. Ihr könnt jetzt entscheiden.

A) ihr bringt die Edelsteine zu den Zwergen. Wenn die Edelsteine dort (Feld 71) sind wird die Karte *die Hilfe Zwerge* vorgelesen.

B) ihr bringt die Edelsteine zu der Oase. Wenn die Edelsteine dort (Feld 77) sind wird die Karte *der Dank des Händlers* vorgelesen.

C) ihr bringt die Edelsteine zu der **Karawane**. Wenn die Edelsteine dort sind, erhaltet ihr für den **grünen Edelstein** die **Giftpfeile** ODER die **Axt**, der **blaue Edelstein** kann danach **nur noch zum einkaufen** genutzt werden.

D) ihr **behaltet** die Edelsteine und könnt sie nutzen um **Kreaturen abzulenken** oder um beim **Händler kaufen**.





Legende

I

Die Befreiung Narnorias



Karawane

diese Karte wird vorgelesen wenn die Karawane auf Feld 71 gebracht wurde.

Der Karawanenführer dankte den Helden und wollte ihnen gleich ein paar exotische Dinge verkaufen.

Der **Held** auf **Feld 71** erhält, nur jetzt einen einmaligen **Bonus** von **2 Gold**, wenn er jetzt ein Gegenstand der Karawane **kauft** (er kann auch den ganzen Pries mit den 2 Gratis-Gold zahlen).

Legt die Karte „Gegenstände der Karawane“ neben den Spielplan und legt die Gegenstände darauf. Auf dem Feld auf dem die Karawane steht kann man ab jetzt neue Gegenstände kaufen: Rucksack, Kamel, Giftpfeile, Axt und Gegengift.

Entfernt das X vom Karawanensymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld. Ab jetzt läuft die Karawane jeden Sonnenaufgang ein Feld entlang der Pfeile. **Vor** der Stadt bleibt sie stehen. Ab jetzt **ignoriert** sie **Kreaturen**.

Noch mehr Bauern gelang es aus der Stadt zu fliehen.

Legt jetzt zwei weitere Bauernplättchen auf die Felder 4 und 9, sie müssen auch in Sicherheit gebracht werden (steht dort eine Kreatur, wird das N-plättchen NICHT verschoben).





Legende

I

Die Befreiung Narnorias



der Bogenschütze

diese Karte wird vorgelesen sobald das Nebelplättchen mit der Hexe aufgedeckt wird.

Im Nebel des Nebelwaldes entdeckte der Held eine Gestalt mit einem Bogen. Es war ein Bogenschütze vom schwarzen Archiv, der nach Kreaturen ausschaut hielt. Bestimmt würde er die Helden unterstützen.

Deckt jetzt ein Pergament auf, die Willenspunkte des Helden, der die Hexe aufgedeckt hat steigen auf den angegebenen Wert, jedoch maximal auf 12 (sind seine Willenspunkte höher passiert nichts).


Stellt jetzt einen Bogenschützen vom schwarzen Archiv auf das Feld auf dem das Nebelplättchen lag.

Ein Held/eine Heldengruppe die gegen eine Kreatur kämpft, die angrenzend oder auf diesem Feld steht, hat ein Bonus von **2 Stärkepunkten**, kämpfen die Helden gemeinsam gilt dies für **jeden** Held. Der Held Bogenschütze (Pasco/Chada) hat sogar einen Bonus von **3 Stärkepunkten**.

Der Bogenschütze kann für **1 Stunde bis zu 4 Felder** bewegt werden, er kann NICHT aus dem Wald bewegt werden. Feld 76 zählt als Waldfeld.

Das gilt für alle weiteren Legenden auf diesem Spielplan.






Legende

I

Die Befreiung Narnorias



Die Oase

diese Karte wird vorgelesen wenn ein Held die Oase (Feld 77) betritt.

Der Held auf der Oase erhält 3 Willenspunkte.

Als der Held angekommen war bekam er eine kleine Stärkung und wurde gebeten eine Karawane welche im Westen des Landes gesichtet worden war zu eskortieren. Sie hatte neue Gegenstände mitgebracht und von dem Ruhm der Zwerge gehört, dorthin wollte sie gehen.

Stellt die Karawane auf Feld 65. Die Helden **müssen** die Karawane zur Mine der Zwerge (71) begleiten. Die Karawane kann einfach mit dem Held mit bewegt werden. Wenn sie **auf dem Feld einer Kreatur steht** (oder an einer vorbei läuft) wird das **N- Plättchen** ein Feld nach unten geschoben, dass gilt NICHT wenn eine Kreatur auf das Feld der Karawane **eingesetzt** wird, oder die Karawane auf das Feld einer Kreatur. Die Helden können noch nichts bei der Karawane kaufen.

Wenn die Karawane auf Feld 71 steht wird die Karte „Karawane“ vorgelesen.

Auf der Oase kann man für **1 Gold 3 Willenspunkte** kaufen.





Legende

I

Die Befreiung Narnorias



Der Dank des Händlers

diese Karte wird vorgelesen sobald
die Edelsteine zur Karawane
gebracht wurden

Als die Helden die Oase errichten begrüßte sie ein Händler. Als die Helden ihm die Edelsteine zeigten, tauschte er sie bevor die Helden protestieren konnten, gegen zwei, den Helden gut bekannte Tränke.

Ihr dürft jetzt entscheiden ob ihr die Edelsteine bei der Karawane gegen zwei Trank der Hexe eintauscht, dann erhält der Held auf der Oase zwei Trank der Hexe, die Tränke können wie im Grundspiel eingesetzt werden.

ODER

ihr bringt die Edelsteine zu der Oase und lest dann die Karte „Handel mit den Zwergen“ vor.

WICHTIG: das geht nur wenn ihr dort noch nicht wart.

ODER

ihr behaltet die Edelsteine und könnt sie nutzen um Kreaturen abzulenken oder bei einem Händler einzukaufen.





Legende

I

Die Befreiung Narnorias



Handel mit den Zwergen

diese Karte wird vorgelesen sobald
die Edelsteine zur Mine gebracht
wurden.

Der Held betrat die Halle und musste staunen, diese Halle war ein Meisterwerk, von den Runenzwerge die eigentlich für ihre mit Runenmagie geschmiedeten Dinge bekannt waren.

Als der Held die Edelsteine einem der Händler in der Halle zeigte war er begeistert und wollte sie gegen andorischen Runenstein handeln.

Ihr dürft jetzt entscheiden ob ihr die Edelsteine bei den Zwergen gegen Runensteine eintauscht, dann erhält der Held in der Zwergenmiene drei verschiedenfarbige Runensteine

Ein Held der drei Verschiedenfarbige Runensteine trägt kann mit einem schwarzen Würfel statt seiner eigenen Würfel würfel.

ODER

ihr bringt die Edelsteine zu der Oase und lest dann die Karte „Der Dank des Händlers“ vor.

Wichtig: das geht nur wenn ihr dort **nicht** wart.

ODER

ihr behaltet die Edelsteine und könnt sie nutzen um Kreaturen abzulenken oder bei einem Händler einzukaufen.