



Diese Legende spielt auf dem Krahd Spielplan.

Lest vor dieser Karte den Prolog

*Viele Jahre lang blieb Brandur in der Gefangenschaft der Krahder. Doch eines Tages erschien ihm im Traum eine Vision die sprach: "Fliehe jetzt aus Krahd! Nehme noch andere mit und es wird dir gelingen" Da wachte Brandur auch schon wieder auf und beschloss **die Flucht aus Krahd** zu riskieren. Gemeinsam mit Zorf, Bart und Orfen würde er schon bald aufbrechen.*

Entscheidet euch jetzt ob ihr auf normal oder auf schwer spielen wollt. Wenn ihr auf schwer spielt lest immer den Abschnitt über dem schwer steht.

Diese Legende spielt ihr mit den beigegeführten Helden **Brandur, Zorf, Orfen und Bart**.

Stellt Brandur auf Feld 361, Orfen auf Feld 362, Bart auf 363 und Zorf auf 364.

Stellt je einen Wachtroll auf die Felder 357, 339 und 301. Stellt Gonhar auf 368.

Stellt den Erzähler auf den Buchstaben a der Legendenleiste.

Legt auf jedes Feld aus dem ein Held steht 2 verdeckte Geröllplättchen und deckt sie anschließend auf.

Legt die Quellen auf die Quellenfelder.

Legt noch **keine** Höhlenplättchen auf den Plan.

Deckt das Proviantssymbol mit einem roten X ab.

Schwer:

Deckt das Proviantssymbol nicht mit einem roten X ab.

Lest weiter auf Legendenkarte a2.



Legt Sternchen auf **d, f, k und n**.

Legt die 4 Heldenwappen offen auf Feld 370 und stellt 3 Skellette dazu. Sie bewegen sich nicht. Wenn eines dieser Skellette besiegt ist wird es vom Plan genommen (es kommt nicht aus dem Spiel). Für diese Skellette gibt es keine Belohnung.

Helden können in dieser Legende nur mit 1 Würfel würfeln außer sie besitzen ihr Heldenwappen. Die Wappen werden auf die Ablage für Gold und Edelsteine gelegt. Die Helden können die Wappen einsammeln wenn kein Skellett mehr auf Feld 370 steht.

Geröllplättchen:

Ein Held kann sich erst bewegen wenn er alle Geröllplättchen auf seinem Feld beseitigt hat. Dafür muss er den darauf abgebildeten Wert in 1 Kampfrunde erreichen.

Wichtig:

Es können nur Helden auf dem Feld mit Geröll gegen das Geröll kämpfen. (Also nur die Helden die am Anfang darauf stehen).

Aufgabe:

Die Helden müssen einen der Wachtrollen besiegen bevor der Erzähler **d** erreicht. Wenn das geschehen ist lest die Karte **Der Alarm 1**.

Legt ein rotes X auf das Katapult- und das Höhlensymbol im Sonnenaufgangsfeld.

Schwer: Alle Skellette sehen in dieser Legende 5 Felder weit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3.



Legt den Sturmschild auf Feld 370.

Außerüstung:

Jeder Held startet mit 2 Stärke- und 12 Willenspunkten. Zusätzlich erhält die Gruppe 1 weiteren Stärkepunkt und 1 Trinkschlauch.

Der Held der Brandur spielt beginnt.



Wenn ihr jetzt noch nicht die Karten **Der Alarm 1 und 2** gelesen habt ist die Legende verloren.

Undavar, der Thronfolger schritt langsam in den Thronsaal. Dort saß Gonhar auf dem Thron der Krahder. Gonhar sprach: "Undavar, gehe diese dreckigen Menschen jagen. Lasse keinen entkommen! Undavar antwortete: "Ja, mein Herr." Und ging los.

Stellt Undavar auf die Brücke.

Zur Erinnerung:

Bevor der Erzähler f erreicht müssen alle Helden auf dem Feld der Vision stehen.



Wenn ihr jetzt noch nicht die Karte am feurigen Berg/
Am schwarzen Baum gelesen habt ist die Legende sofort
verloren.

*Nomion der Hexenmeister schritt vorwärts. In seiner Hand hielt
er einen mächtigen Stab und wie eine Blitz zuckte ein schwarzer
Strich über Krahd. Plötzlich krochen alle möglichen Kreaturen
aus ihren Löchern.*

Stellt einen Wachtroll auf 302.

Je nachdem welche Karte ihr gelesen habt lest einen der
folgenden Abschnitte:

Am schwarzen Baum:

Je einen verdeckten Geist (Nebelplättchen) auf
318, 338, 320 und 330.

Am feurigen Berg:

Je einen verdeckten Geist (Nebelplättchen)
auf 349, 344, 330 und 360.

Geister:

Bewegen sich so wie Skellette immer wenn auf einem
Bewegungsplättchen eine Horde angesprochen wird.
Sie haben 6 Willens- und 5 Stärkekpunkte. 1 grauen
Würfel. Belohnung: 1 Gegenstand von der
Außrüstungstafel.

Lest weiter auf Legendenkarte f2.



Nomions Kampfwerte:

Stärkekpunkte: 30

Willenspunkte: 20

Würfel: 3 graue Würfel

Besonderheit:

Ist Nomion in einer Kampfunde nicht besiegt Würfelt
ihr mit einem roten Würfel und addirt 300. Auf das
entsprechende Feld stellt ihr dann Nomion.

Auf die gleiche Art bewegt er sich auch bei
Sonnenaufgang.



Die Krahder entdeckten das die Helden fliehen wollten und stellten sich ihnen in den Weg.

Ab jetzt bewegen sich Krahder wenn sie keinen Helden sehen entlang der Pfeile.
Stellt Tuavar(auch wenn er schon auf Feld 200 steht) auf Feld 304.



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn:
Alle Helden auf Feld 300 stehen und der Geist dort besiegt wurde.

Endlich hatten die Helden Krahd verlassen.Brandur lief den schmalen Pfad vorraus und plötzlich gingen sie um eine Biegung und standen mitten im Gebirge. Doch noch waren sie nicht entkommen. Plötzlich hörten sie hinter sich Stimmen von Menschen.

Etwas später erreichten die Menschen sie und sagten:
"Alle Krahder sind von der Feste weggegangen um euch zu jagen und so konnten wir auch entkommen."

Dann gingen sie zusammen weiter.

Der erste Teil ihrer Reise war geschafft. Doch sie würden noch viele andere aufregende Abenteuer erleben.

Weiter geht es im 2 Teil des 4 Teilers um König Brandur. Er heißt: **Die Schlucht des Schatten.**

Die Legende nahm ein böses Ende wenn:
Nicht alle Helden auf Feld 300 stehen oder der Geist dort nicht besiegt wurde.
Die Krahder nahmen die Helden wieder gefangen und bewachten sie für ihr restliches Leben so gut, dass sie nicht fliehen konnten. Ihre Flucht war gescheitert.



Die Helden sahen den feurigen Berg vor sich aufragen. Dann erschien die Vision vor ihnen und sprach: "Ich sehe, dass ihr mir gefolgt seid. An diesen Ort habe ich euch nur gerufe, da es hier mächtige Gegenstände gibt. Einen Schild der Hoffnung spendet in höchster Not. Nehmt ihn und flieht, denn schon bald wird Verstärkung eintreffen. Einer ist schon eingetroffen. Nomion der Hexenmeister, der mächtigste unter den Krahdern. Besigt ihn oder ihr seid verloren."

Ihr erhaltet den Sternenschild. Stellt Nomion auf Feld 303.

Auf Karte f erfahrt ihr die Regelungen für ihn und wie ihr ihn besiegen könnt.

Aufgabe:

Die Helden müssen Nomion besiegen bevor der Erzähler k erreicht. Ist das geschehen lest die Karte **Nomions Geist**.

Stellt 2 Skellette auf 350.

Die Gruppe erhält 1 Trank der Hexe.

Dann verblasste die Vision und die Helden waren wieder allein. Sie überlegten wie sie Nomion besiegen sollten.

Nehmt die Vision vom Plan.



Die Helden sahen den schwarzen Baum vor sich aufragen. Dann leuchtete die Vision vor ihnen auf und sprach: "Ich sehe ihr sied mir gefolgt. An diesen Ort habe ich euch nur gerufen, da kein Krahd hierher traut. Sie verehren und fürchten diesen Baum zugleich. Doch ihr solltet euch beeilen. Bald wird Verstärkung und einer ist schon eingetroffen. Es ist Nomion der Hexenmeister. Besigt ihn oder ihr seid verloren."

Wichtig:

Kein Krahd kann Feld 340 betreten oder darüber hinweg sehen.

Stellt Nomion auf Feld 303.

Auf der Karte f erfahrt ihr, wie ihr ihn besiegen könnt.

Aufgabe:

Die Helden müssen Nomion besiegen bevor der Erzähler k erreicht. Wenn er besiegt ist lest die Karte **Nomion Geist**.

Genauere Regeln zu Nomion erfahrt ihr auf Karte f.

Stellt 2 Skellette auf Feld 340.

Die Gruppe erhält 1 Trank der Hexe.

Dann verblasste die Vision und die Helden waren wieder allein.

Entfernt die Vision vom Plan.



Der Wachtroll taumelte zur Seite, doch kurz bevor er tot umfiel bließ er in sein riesiges Alarmhorn und bald darauf antworteten andere Alarmhörner. Ganz Krahd war nun allamiert, dass sie fliehen wollten.

Legt die Bewegungsplättchen auf die 4 Stunde der Tagesleiste.

Regeländerung:

In dieser Legende sehen alle Krahder 5 Felder weit.
Stellt nun abhängig davon wo die Helden stehen folgende Figuren auf:

Feld 357:

Vision auf 340, 3 Skellette auf 350 und 1 Skellett auf 360. Legt die Brücke zwischen 351 und 364 und stellt Tuavar darauf. Stellt Corion auf 330. Stellt einen Wachtroll auf 351.

Feld 339:

Vision auf 350. 3 Skellette auf 340 und 1 Skellett auf 360. Legt die Brücke zwischen 351 und 364 und stellt Tuavar darauf. Stellt Corion auf 330. Stellt einen Wachtroll auf 351.

Wachtrolle bewegen sich vorerst nicht.

Aufgabe:

Die Helden müssen auf dem Feld der Vision stehen bevor der Erzähler f erreicht.

Lest weiter auf Karte Der Alarm 2



Wenn das geschehen ist lest die Karte **Am feurigen Berg** beziehungsweise **Am schwarzen Baum**.

Erwürfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Position von 5 alten Waffen und 3 Nüssen.

Nüsse:

In dieser Legende können Nüsse auch dafür eingesetzt werden um einmalig 4 Willenspunkte zu erhalten. Entfernt jetzt das rote X vom Katapult Symbol. Legt auf jedes Feld mit wo normalerweise eine Höhle hin kommt 1 verdeckten Edelstein aus dem Grundspiel. Ein Held kann einen Edelstein einsetzen um den darauf abgebildeten Wert an Willenspunkten zu erhalten. Entfernt das Höhlensymbol vom Sonnenaufgangsfeld. Immer dann werden statt Höhlen nach den gleichen Regeln Edelsteine auf die Höhlenfelder gelegt. Die Gruppe erhält 1 Stärkepunkt und den Feuerschild.



Nomion schrie schmerz erfüllt auf. Dann zuckte ein schwarzer Blitz über den Himmel und eine Sturmböhe kam auf. Dann loderte eine Flamme auf und eine Stimme sprach: "Hah, ich bin noch da! Meinen Körper habt ihr zwar besiegt, doch mein Geist ist geblieben. Ich werde zurückkehren!" Dann gab es eine riesige Explosion und alles war wieder still. Einige Zeit grübelten sie über Nomions Worte doch dann rief Brandur: "Seht, dort ist die Vision." Doch dann kam von Westen her eine riesige Armee von Skelletten und leben kam in die Wachtrolle.

Stellt je ein Skellett auf die Felder 307, 304, 309 und 311. Ab jetzt bewegen sich die Wachtrolle immer wenn sie auf einem Bewegungsplättchen genannt werden 1 Feld entlang der Pfeile. Helden halten sie fest.

Stellt zwei Geister zu den Helden.

Stellt die Vision auf 300 und dazu einen Geist.

Aufgabe:

Alle Helden müssen auf 300 stehen und den Geist dort besiegen. Ist das geschehen versetzt den Erzähler sofort auf n.



Ein Gewitter zog über das Rietland und Regen prasselte nieder. Alle Menschen die konnten verkrochen sich in ihren Häusern. Nur ein Junge, der weit entfernt von seinem Haus fröhlich spielte schlug einen unbekannten Pfad ein und verkroch sich in einer Höhle. Doch kaum war der Junge der Brandur hieß dort drinnen war schlug ihm ein fürchterlicher Gestank entgegen. Aus den Legenden, die er gehört hatte wusste er, dass dies eine Troll-Höhle war. Also kroch er aus der Höhle heraus und rannte so schnell er konnte davon. Erst nach einigen Minuten machte er halt und merkte, dass er nicht mehr wusste wo er war. Plötzlich hörte Brandur hinter sich Wolfsgeheul. Er wusste, dass die Wölfe dieses Landes blutrünstig und gefährlich waren. Also rannte er weiter, doch dadurch gelangte er nur noch weiter weg von zuhause. Doch dabei ahnte er nicht, dass er auf das Land Krahd - das Land der Sklavenhalter zulief. Plötzlich sah er eine riesige Gestalt vor sich aufragen, doch er hatte keine Ahnung was es war. Vorsichtig ging er auf die Gestalt zu, doch dann bekam er einen dumpfen Schlag auf den Kopf und wusste von nichts mehr...

Als er endlich aufwachte war er gefangen in einem kleinen Verließ. Jetzt verstand er was die Gestalt war: Es war ein Krahder! Doch nun war es zuspät. Der Krahder hatte ihn bereits gefangen und auf die Feste der Krahder gebracht: Die Feste von Borghorn

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte a1.