

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn

Teil 2: Der Weg durchs Gebirge



Diese Chronik besteht aus 15 Karten:
a1, a2, a3, e1, e2, g1, g2, n, „Die Agren 1 & 2“,
„Der Schatten der Berge 1 & 2“, „Die Macht
der Sterne 1 & 2“ und „Ereignisse“

In den ersten Frühlingstagen bewegte sich auf der alten Straße eine kleine Schar aus Menschen und Zwergen fort. Einst waren sie Sklaven gewesen, doch unter der Führung des jungen Brandur war ihnen die Flucht aus Krahd gelungen, dem Land der Sklavenschinder. Sie waren nicht länger Unfreie, Ambacus, sie waren jetzt die Freien. Die Sonne beleuchtete die hohen, weißen Gipfel und schattigen Wälder des Grauen Gebirges wie der Vorbote einer besseren Zeit. Hier war die Luft endlich frisch und eine kühle Brise wehte. In Krahd hatte es so gut wie nie Sonnenschein gegeben und auch der Schnee auf den weit entfernten Bergen war durch all die Asche grau gefärbt, die Luft war stickig, diesig und brütend heiß gewesen.

An der Spitze des Zuges berieten sich Brandur und seine Freunde, unter anderem Reka und Drak. Hademar, der Bruder von Brandur, war nach seinem Verrat in Krahd zurückgeblieben. Sie waren alle überrascht gewesen, als sie Harthalt, mit dem sie jetzt ebenfalls sprachen, befreit hatten. Sie hatten nicht erwartet, dass der Anführer des vorigen Fluchtversuchs noch jünger war als sie selbst, so jung, dass er noch ein Kind gewesen wäre, wäre er nicht in einem Land geboren worden, in dem die Kindheit nach dem vierten Lebensjahr endete. Sie sprachen über die Zukunft der Befreiten, denn sie alle träumten von einem Land, wo sie in Freiheit und Sicherheit leben könnten. Und auch wenn keiner von ihnen wusste, wo sie dieses Land gründen würden, so wussten sie doch, dass es weit von Krahd entfernt sein würde. Sie mussten das Gebirge durchqueren, um die Krahder hinter sich zu lassen.

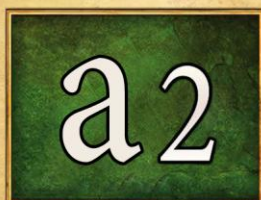
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn

Teil 2: Der Weg durchs Gebirge



Diese Chronik spielt auf der **Vorderseite** des **Gebirgsspielplans**. Ihr müsst diese Chronik mit **mindestens drei Helden** spielen. Je ein Spieler muss **Brandur** (Thorn), **Drak** (Kram) und **Reka** (Chada) spielen. Ihr benötigt Material aus dem Grundspiel „Die Legenden von Andor“.

Führt jetzt als erstes die **Checkliste Graues Gebirge** aus. Der Feuerschild, die Feuerplättchen und die Ereigniskarten werden **nicht** benötigt.

Legt jetzt folgendes **Material** neben dem Spielplan bereit:

- den Trosswagen, das Fernrohr, 6 Bauernplättchen, die Brücke, 4 Holzstämme, 4 Edelsteine, den Sternenschild, die beiden Sternenschildplättchen, 5 Wachtrolle, 4 Krahder, die Legendenkarten „Die Agren“, „Der Schatten der Berge“, „Die Macht der Sterne“ und „Ereignisse“
- **verdeckt und gemischt:** 8 Bewegungsplättchen
- **aus „Die Legenden von Andor“:** den Drachen, Harthalt (Prinz Thorald), einen Schild und (verdeckt und gemischt) 3 Heilkräuter und 6 Pergamente.

Weitere Vorbereitungen:

Erwürfelt jetzt mit einem großen **grauen Würfel** die Positionen von zwei **gepflückten** Sternkräutern. Legt anschließend **Sternchen** auf die Felder **e**, **g** und **n** der Legendenleiste.

Legt ein **rotes X** auf Feld **201**, dieses Feld darf in der gesamten Chronik nicht betreten werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2: Der Weg durchs Gebirge

a3

Legt die Karte „Ereignisse“ offen bereit. Jedes Mal, wenn eine Ereigniskarte ausgeführt werden müsste, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und das entsprechende Ereignis wird ausgeführt. Wenn der Seher seine zweite Sonderfähigkeit anwenden möchte, wird vorzeitig gewürfelt, das erwürfelte Ereignis wird als nächstes ausgeführt und darf nicht abgewehrt werden.

Stellt den **Trosswagen**, alle **Helden** und **Harthalt** (Prinz Thorald mit üblicher Funktion) auf Feld 212. Stülpt den Markierungsring über den Erzähler. Jedes Mal, wenn der Erzähler sich ein Feld bewegt, geht der Trosswagen auf der Zwergenstraße **ein Feld** in Richtung 201. Eventuelle Legendenkarten werden zuerst vorgelesen. Es können beliebig viele Gegenstände und Helden (und Harthalt) **mitbewegt** werden. Legt alle **6 Bauern** zum Trosswagen. Sie bleiben vorerst immer auf dem Feld des Trosswagens. Legt jetzt je einen **Holzstamm** mit dem **Wert 2** auf **220** und **235** und mit dem **Wert 4** auf **246** und **256**.

Aufgabe:

Aktiviert ein Nebel- oder Höhlenplättchen mit einem **Agren**. Lest die Karte „Die Agren“, sobald ein solches Plättchen aktiviert wurde. Außerdem müssen, wenn der Erzähler den Buchstaben **e** der Legendenleiste erreicht, Holzstämme im Wert von insgesamt mindestens **4** auf den Feldern **208** und/oder **209** liegen.

Stellt jetzt einen **Wargor** auf **258**, je einen **Bergskral** auf **201** und **265** und einen **Troll** auf **244**. Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Heldengruppe erhält jetzt das **Fernrohr**, den **Schild**, **5 Willens-** und **2 Stärkepunkte**. Brandur beginnt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2: Der Weg durchs Gebirge

e1

Wenn jetzt nicht **Holz** im Wert von **mindestens 4** auf den Feldern 208 und/oder 209 liegt, nahm die Chronik ein **böses Ende**. Ansonsten lest hier weiter:

Einige der ehemaligen Sklaven bauten aus dem Holz einen Weg über die Schlucht, mehr ein wackeliges Provisorium als eine Brücke. Und das keinen Augenblick zu früh. Denn schon ertönten die Hörner der Krahder. Sie hatten den blockierten Pass freigeräumt und nun näherte sich von Süden eine Armee aus Wachtrollen und Skeletten.

Nehmt jetzt alles **Holz** aus dem Spiel und legt die **Brücke** (Feld 206) zwischen die Felder **208** und **209**. Stellt dann je ein **Skelett** auf die Felder **211**, **262** und **266** und erwürfelt die Positionen von **drei weiteren** mit einem **roten Würfel**. Legt die **Bewegungsplättchen** auf die vierte Stunde und stellt alle **fünf Wachtrolle** auf Feld **212**. Jedes Mal, wenn sich laut den Bewegungsplättchen alle Wächter ein Feld bewegen sollen, wird stattdessen einer der Wachtrolle von dem Feld mit der höchsten Feldzahl auf das nächste wachtrolfreie Feld der Zwergenstraße gestellt. Wachtrolle können sich mit beliebig vielen anderen Wachtrollen, Skeletten und Kreaturen auf einem Feld befinden. Die Helden dürfen Felder mit Wachtrollen **nicht betreten**. Wenn ein Wachtroll ein Feld mit einem Helden oder Bauernplättchen betritt, ist diese Chronik **sofort verloren**. Sollten jetzt Helden auf Feld 212 stehen, werden sie sofort auf ein beliebiges angrenzendes Feld gestellt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte e2. ➡

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2: Der Weg durchs Gebirge



Stellt jetzt auch alle **vier Krahder** auf Feld **212**. Brandur, Drak und Reka werden von den Krahdern in ihrer Farbe verfolgt, der rote Krahder verfolgt den Helden außer Brandur, Reka und Drack mit dem niedrigsten Rang und bleibt im Spiel mit 3 Helden einfach stehen. Ein Krahder geht immer **ein Feld** weit in Richtung seines Zielhelden, wenn seine Bewegung auf den Bewegungsplättchen verlangt wird. Krahder **laufen wie Skelette**, haben allerdings eine **unbegrenzte Sichtweite**. Krahder betreten niemals den Bereich nördlich der Kornschlucht (der oberen der beiden Schluchten). Wenn der Zielheld sich dort aufhält, dann laufen sie in Richtung des nächsten Sprungfelds (im Zweifelsfall mit der kleineren Feldzahl), das dorthin führt. Dort bleiben die Krahder stehen, bis der Held wieder erreichbar ist. Krahder können mit beliebig vielen Skeletten, Kreaturen, Wachtrollen und anderen Krahdern auf einem Feld stehen. Wenn sie auf einem Feld mit einem **Bauernplättchen** stehen, werden sie normal auf einen **goldenen Schild** gestellt. Sie ignorieren andere Helden als ihren Zielhelden. Wenn sie das Feld ihres Zielhelden erreichen, halten sie diesen fest. Krahder haben die gleichen Kampfwerte und Belohnung wie **Bergskrale**, würfeln jedoch mit großen **grauen** Würfeln entsprechend der Willenspunktreihe. Werden sie besiegt, kommen sie auf Feld 200 und der Erzähler geht ein Feld weiter.

Stellt jetzt einen **Wargor** auf Feld **263** und führt die noch ausstehende Trosswagenbewegung aus.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2: Der Weg durchs Gebirge



Führt als erstes die noch ausstehende **Trosswagenbewegung** aus. Nehmt dann den **Markierungsring** vom Erzähler. Ab jetzt **bewegt** sich der Trosswagen **nicht** mehr.

Sie hatten eine weitere Schlucht erreicht, doch die Armee der Krahder war ihnen dicht auf den Fersen. Wenn sie diese Schlucht allerdings überqueren könnten, dann könnten sie ihre Verfolger vielleicht endgültig zurücklassen. Sie alle wurden von Hoffnung beflügelt, vor allem der junge Harthalt. Er und einige andere befreite Sklaven wollten vorausziehen und den Weg erkunden. Sie waren verschwunden, ehe sie zurückgehalten werden konnten, und sie kamen nicht zurück. Plötzlich ertönte von Norden ein lautes Brüllen und einige meinten, am Himmel kurz einen gewaltigen Schatten gesehen zu haben. Doch sie hatten keine Wahl. Sie mussten die schützenden Wagen zurücklassen und die Schlucht überqueren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte g2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2: Der Weg durchs Gebirge

g 2

Nehmt **Harthalt** und zwei der sechs **Bauernplättchen** jetzt **aus dem Spiel**. Die übrigen Bauern können ab jetzt von Helden **mitbewegt** werden. **Jeder** mitbewegte Bauer kostet pro Feld eine **zusätzliche** Stunde. Kreaturen, Skelette und Krahder, die auf einem Feld mit einem Bauern **stehen**, werden auf **goldene Schilde** gestellt. Ab jetzt bewegen sich alle **Kreaturen** in bis zu **zwei Felder Entfernung** von Bauernplättchen (nicht über Sprungfelder) bei Sonnenaufgang nicht nach den Pfeilen oder entlang der Zwergenstraße, sondern auf dem kürzesten Weg zu den **Bauern**. Im Zweifelsfall wählen sie dabei das Feld mit der kleinsten Feldzahl. Sie können weiterhin mit einem Edelstein abgelenkt werden.

Wenn ein Wachtroll, Skelett, Krahder oder eine Kreatur das Feld mit dem Trosswagen betritt, ohne dass sich ein Bauer auf diesem Feld befindet, werden sie nicht auf einen goldenen Schild gestellt, sondern der Trosswagen kommt **aus dem Spiel**. Kreaturen gehen danach trotzdem weiter, als ob sich der Trosswagen auf Feld 207 befinden würde. Nachdem der erste Wachtroll Feld 207 erreicht hat, bewegen sich die Wachtrolle nicht mehr.

Aufgabe:

Legt jetzt ein **Sternchen** auf Feld **204**. Alle vier Bauern und alle Helden müssen Feld 204 erreichen. Wenn **alle Helden** und **Bauern** auf Feld **204** sind, lest die Karte „Der Schatten der Berge“.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2: Der Weg durchs Gebirge

n

Diese Chronik nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... der Trosswagen bzw. die Bauern erfolgreich verteidigt wurden und...
... jetzt vier Bauern auf Feld 201 sind.

Der Drache spielte mit ihnen, sie hatten keine Chance, ihn zu besiegen. Doch die Entflohenen konnten entkommen. Als sie ihnen genug Zeit verschafft hatten, drängte Brandur auch seine Freunde dazu, zu flüchten und ihnen zu folgen, während er versuchte, ihnen noch einen kleinen Vorsprung zu verschaffen. Erst als sie davonrannten, schien das Ungetüm zu merken, dass es hereingelegt worden war. Wutschnaubend holte es Luft, um Brandur zu verbrennen. Doch plötzlich glühte der Schild in dessen Hand auf und was dann geschah, fühlte sich eher an wie in einem Traum. Später, als er seine Freunde eingeholt hatte, berichtete er ihnen, dass der Drache schwer verwundet war und sie nicht verfolgen würde, sondern sich zurückgezogen hatte. Doch Taroks letzte Warnung verschwieg er ihnen: „Zeit hat dein Volk, doch Ruhe mitnichten, denn wenn du stirbst, werde ich sie richten!“

Diese Chronik nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... der Trosswagen bzw. die Bauern nicht erfolgreich verteidigt wurden oder...
... jetzt nicht vier Bauern auf Feld 201 sind.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2: Der Weg durchs Gebirge



Die Agren 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das erste
Nebel- oder Höhlenplättchen mit einem Agren
aktiviert wurde

Einer der ehemaligen Sklaven begegnete endlich einem der scheuen Bergbewohner, die schon in Krahd immer wieder einigen Sklaven geholfen hatten. Doch jetzt begann er zu sprechen. „Sei begrüßt! Mein Name ist Jarg. Ich gehöre zum Volk der Agren, und wir bewohnen dieses Gebirge. Wir können euch nicht bei uns aufnehmen, aber wir werden euch helfen. Denn es gibt eine alte Prophezeiung von Hral, dem Seher, laut der ihr, wenn ihr den Krahdern entkommt, gegen den Schatten der Berge kämpfen werdet.“ „Was ist das?“ „In diesem Gebirge haust ein Wesen, uralt, mächtig und grausam. Viele Agren sind ihm bereits zum Opfer gefallen. Doch ihr werdet es bekämpfen.“ „Werden wir es töten?“ „Das weiß niemand. Aber wir werden euch helfen, damit ihr es vielleicht schafft und uns von diesem Fluch befreit. Ich habe außerdem einen Rat für euch: Ihr solltet nutzen, was euch diese Gebirge gibt. Sucht nach alten Waffen, nach seltenen Kräutern und nach dem genauen Wortlaut der Prophezeiung. Viel Glück!“

Wählt jetzt zunächst für den Agren einen Gegenstand. Erwürfelt dann mit einem roten und einem Heldenwürfel die Positionen von **5** verdeckten **alten Waffen**, **3** verdeckten **Heilkräutern** und **6** verdeckten **Pergamenten**. Diese Gegenstände können aufgedeckt werden, wenn ein Held auf ihrem Feld **steht** oder mit dem **Fernrohr** auf einem benachbarten Feld, aber nur **Drak** kann die alten Waffen und nur **Reka** kann die Heilkräuter aufdecken. Heilkräuter und alte Waffen können erst aufgenommen werden, wenn sie schon aufgedeckt wurden. Alte Waffen und Heilkräuter können normal genutzt werden.
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Die Agren 2“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2: Der Weg durchs Gebirge



Die Agren 2

Die **Pergamente** können von jedem Helden aufgedeckt werden, aber nur **Brandur** kann sie **aufnehmen**. Dazu muss er so viele **Willenspunkte abgeben**, wie seine Willenspunkte vom Wert auf dem Pergament **abweichen**. Er darf sich durch das Aufnehmen eines Pergaments nie auf 0 Willenspunkte bringen. Pergamente brauchen **keine** Ablagefelder, sondern werden wie Proviant und Edelsteine transportiert.

Aufgabe:

Drak muss mindestens **4 alte Waffen** und Reka muss mindestens **2 Heilkräuter aufdecken**. Brandur muss mindestens **4 Pergamente besitzen**.

Legt außerdem ein **Sternchen** auf **Rekas Heldentafel**, wo der Proviant gelagert wird.


Aufgabe:

Reka muss ein **ungepflücktes Sternkraut pflücken**, dann kommt dieses Sternchen aus dem Spiel.

Nur, wenn das Nebelplättchen mit dem Sternkraut jetzt schon aktiviert wurde und sich auf dem Spielfeld keine ungepflückten Sternkräuter mehr befinden und der Halbskral nicht mitspielt, wird jetzt ein ungepflücktes Sternkraut von der Ausrüstungstafel auf Feld 248 gelegt. Sollte auch auf der Ausrüstungstafel kein Sternkraut mehr sein, ist diese Chronik sofort verloren.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2: Der Weg durchs Gebirge



Der Schatten der Berge 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald alle Helden
zusammen mit vier Bauern auf Feld 204 sind

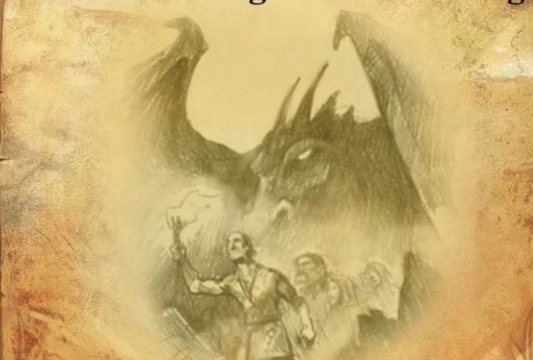
Auf der alten Straße hatte sich die Gruppe wieder versammelt. Auch wenn sie seit dem Aufbruch aus Krahd schon bedenklich geschrumpft war, so gab es jetzt endlich wirklich Hoffnung. Sie hatten die Krahdler abgehängt! Doch plötzlich erscholl erneut ein tosendes Brüllen, und dann verdunkelte sich die Sonne. Im nächsten Moment rauschte eine gigantische Bestie vom Himmel. Es war ein Drache, groß wie ein kleiner Berg, mit einem langen, schlangenartigen Hals, riesigen, ledrigen Schwingen, von pechschwarzen, messerscharfen Schuppen bedeckt und mit zwei großen, rot glühenden Augen mit geschlitzten Pupillen. Seine gewaltigen Klauen und Zähne funkelten bedrohlich, und dann hörte die Gruppe in ihren Köpfen eine böartige Stimme: „Willkommen! Ich bin Tarok, der letzte und mächtigste der Drachen. Wie freundlich von euch, sich freiwillig zu versammeln. Ich dachte schon, ich muss meine nächste Mahlzeit einzeln aufspüren.“ Da gab es kein Halten mehr. Die ehemaligen Sklaven rannten in blinder Panik davon und zerstreuten sich in alle Richtungen, in ihren Köpfen noch immer das Gelächter des Drachen. Nur Brandur und seine Freunde wussten, dass sie auf sich allein gestellt alle den Tod finden würden und sich wieder versammeln mussten. Irgendwo, wo der Drache sie nicht einfach töten konnte. Vielleicht in ... einer Höhle?

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte
„Der Schatten der Berge 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
ANDORS CHRONIKEN

Andors Beginn
Teil 2: Der Weg durchs Gebirge



Der Schatten der Berge 2

Entfernt jetzt das **Sternchen** von Feld **204**. Stellt den **Drachen** auf Feld **203**. Alle Kreaturen oberhalb der Korn-Schlucht (der oberen der beiden Schluchten) kommen jetzt **aus dem Spiel**. **Erwürfelt** jetzt mit einem roten Würfel die Positionen von **allen Skeletten** außer auf Feld 200 oder auf dem Sonnenaufgangsfeld **neu**, liegende Skelette werden dabei wieder aufgestellt. Nehmt jetzt die vier **Bauern** von Feld 204 und legt je einen auf die Felder **218, 231, 234** und **236**. Legt außerdem ein **Sternchen** auf Feld **230**.

Aufgabe:

Alle Helden und Bauern müssen sich auf Feld **230** versammeln. Das Mitbewegen der Bauern kostet nach wie vor zusätzliche Stunden, das Feld 203 darf nicht betreten werden. Lest die Karte „**Die Macht der Sterne**“, wenn **alle Helden** und **Bauern** auf Feld **230** sind und alle **Aufgaben** der Karte „**Die Agren**“ erfüllt wurden.

Stellt jetzt je einen **Bergskral** auf die Felder **214, 221** und **228** und einen **Troll** auf Feld **227**. Die Kreaturen bewegen sich weiterhin **in Richtung der Bauern**.





Lest erst weiter, wenn alle Helden und vier Bauern auf Feld 230 sind, Brandur mindestens 4 Pergamente besitzt, Reka kein Sternchen auf ihrer Helden tafel hat und höchstens eine unaufgedeckte alte Waffe und ein unaufgedecktes Heilkraut auf dem Spielplan liegen.

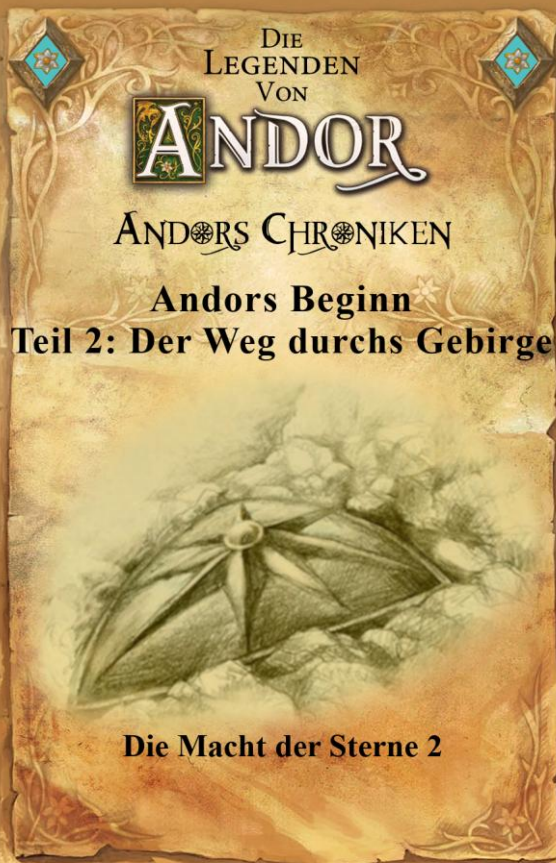
Endlich hatten sie sich in einer Höhle getroffen. Viele waren umgekommen, aber immerhin waren sie jetzt in Sicherheit. Doch da fiel ihr Blick auf die unzähligen Knochen, die überall in der Höhle verstreut lagen. Und in diesem Moment flog der Drache heran und landete direkt vor dem Eingang. Sie waren ihm in die Falle gegangen! Ihre letzte Hoffnung war jetzt die Prophezeiung, die ein schriftkundiger Entflohener in der Zwischenzeit entschlüsselt hatte:

„Die befreiten Sklaven aus weiter Ferne werden bekämpfen der Berge Schatten, sie nutzen dazu die Macht der Sterne, die andere einst versteckt hatten.“

Brandur bat Drak, die Höhle zu durchsuchen. Und tatsächlich, der Zwerg fand einen kunstvollen, blauen Schild, den ein großer, goldener Stern zierte. Sie alle betrachteten ihn ehrfürchtvoll. Einer der Befreiten, ein Mann namens Rudnar, strich behutsam über das Metall, ehe Brandur den Schild entgegennahm.

„Ich werde den Drachen ablenken, damit der Rest aus der Höhle entkommen und nach Norden flüchten kann.“, sagte Brandur. "Wir stehen dir bei!", riefen seine Freunde. Sie würden alle zusammen den sicheren Tod wählen, damit die restlichen Sklaven entkommen könnten.

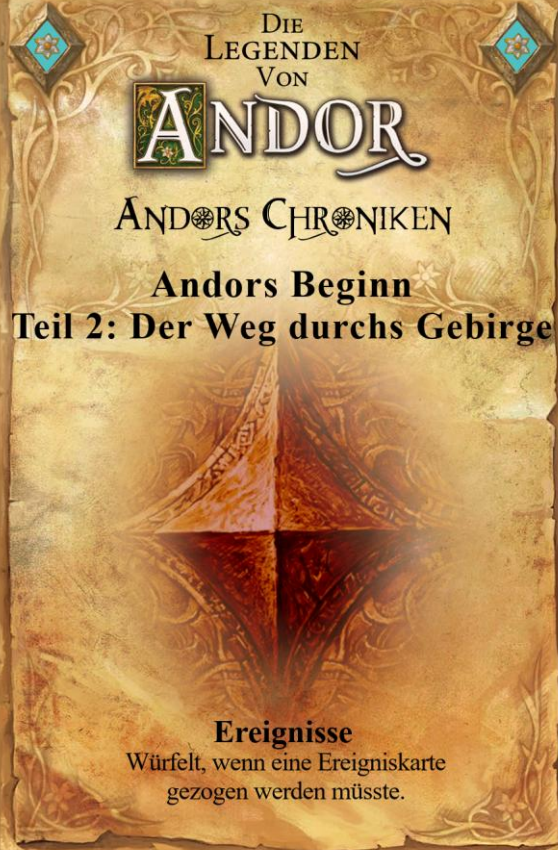
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Die Macht der Sterne 2“.





Nehmt alle Pergamente jetzt aus dem Spiel. Brandur erhält jetzt den **Sternenschild**. Er kann (unter anderem) wie gewohnt eingesetzt werden. Stellt den **Drachen** auf Feld **230**. Ab jetzt kann er angegriffen werden. Er hat **30 Stärkepunkte**. Für jeden Spieler außer Brandur, Reka und Drak wird der Kampfwert um **10** erhöht. Er wird nicht vom Schwarzen Herold unterstützt und würfelt mit **2 großen, grauen Würfeln**, die **immer** addiert werden. Wenn der Drache zum ersten Mal angegriffen wird, werden alle **Bauern** sofort auf Feld **227** verschoben. Für jede **gewonnene** Kampfrunde werden die Bauern je ein Feld über **203** und **202** nach **201** verschoben, ansonsten können die Bauern nicht mehr bewegt werden. Für jede **verlorene** Kampfrunde geht der Drache ein Feld über **227**, **203** und **202** zu **201**. Für eine verlorene Kampfrunde verlieren die Helden **keine** Willenspunkte. Mit jeder Seite des **Sternenschildes** kann eine **Drachenbewegung verhindert** werden oder die **Stärkepunkte** des Drachen können dauerhaft ein Feld auf der Stärkeleiste **nach links** verschoben werden.


Chronikziel:


Alle vier **Bauern** müssen Feld **201** erreichen. Wenn alle Bauern auf Feld 201 sind, nahm die Chronik ein **gutes Ende** und der Erzähler wird auf Feld n der Legendenleiste vorgesetzt. Wenn der **Drache** das Feld mit den Bauern betritt, nahm die Chronik ein **böses Ende**. Bedenkt, dass die Bauern auch weiterhin **verteidigt** werden müssen, wenn jetzt also zu viele Kreaturen oder Skelette auf den Feldern sind, die die Bauern passieren müssen, müsst ihr sie zuerst besiegen oder weglocken.





 Es war eine klare Nacht und am Himmel waren die Sterne zu sehen. Viele sahen sie zum ersten Mal. Jeder Held, dessen Zeitstein sich jetzt auf dem Sonnenaufgangsfeld oder im Überstundenbereich befindet, erhält 3 Willenspunkte.

 Der Weg durchs Gebirge war lang, gefährlich und anstrengend. Doch alle dachten an die Zukunft. Eine Zukunft in Freiheit, die nur besser werden konnte!
Die Heldengruppe erhält jetzt 4 Willenspunkte.

 Einer der Befreiten sah ein verlockendes Funkeln. Er konnte einfach nicht widerstehen.
Ein beliebiger Held **muss** jetzt 4 Willenspunkte abgeben und erhält dafür einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht Sternkraut oder Trank der Hexe) oder einen Stärkepunkt.

 Einer der ehemaligen Sklaven verlor zwischen all den Felsen die Orientierung und sein Zeitgefühl. Ein beliebiger Held **muss** jetzt seinen Zeitstein auf die fünfte Stunde legen.

 In der Ferne hörte man ein schauerliches Brüllen und ein Erdbeben erschütterte das ganze Gebirge. Jeder Held auf einem Feld mit einer geraden Feldzahl verliert jetzt zwei Willenspunkte.

 Der Untergrund im Gebirge war uneben und tückisch. Einer der Befreiten stürzte unglücklich. Ein beliebiger Held verliert einen Stärkepunkt.