

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

- 4 Bauernplättchen, das Gift, die Figuren „Prinz Thorald“, „Schildzwerge“ und die zweiten Heldenfiguren Zwergin und Bogenschütze sowie die Legendenkarten „Das Ende einer langen Reise“, „Die Schildzwerge“, „Die Bewahrer“, „Die Bauern“, „Die Flussländer“ und die 7 Berufungskarten
- **verdeckt und gemischt:** 3 Heilkräuter, 6 Runensteine, 8 Geröllplättchen und 6 Pergamente
- **aus „Die letzte Hoffnung“:** den Trosswagen, das Lager, Figur „Radan“, 4 Holzstämme, den Sternenschild, die beiden Sternenschildplättchen, den Markierungsring, die 4 Edelsteine, 5 Bauernplättchen, 7 Apfelnüsse, 6 Sternkräuter, 2 Feuerplättchen, den Kessel, fünf leere weiße Standfüße sowie je einen weißen und einen großen grauen Würfel
- **verdeckt und gemischt:** 12 Höhlenplättchen, 3 Quellen und 5 Alte Waffen,

Wenn ihr die Erweiterung „Verschollene Legende: Düstere Zeiten“ besitzt, könnt ihr auch 6 Pfeilplättchen, die Figur „Harthalt“ sowie die 3 Spielplanüberleger bereitlegen. Verdeckt in diesem Fall sofort das Feld 72 mit dem Überleger „Zerstörter Karren“ und die Burg so gut es geht mit dem Plättchen „Lager der Trolle“. (Das Feld wird dennoch weiterhin „Feld 0“ genannt und kann normal betreten werden.)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Seit einer langen Zeit zog die schrumpfende Schar unter der Führung des jungen Brandur nun schon nach Norden. Eine beschwerliche Reise lag hinter ihnen. Sie waren den Krahdern und dem letzten Drachen entkommen. Und nun endlich, in den letzten Tagen vor Mittsommer, öffnete sich das Gebirge vor ihnen. Brandur stand im Schatten der letzten Berge, an der Spitze des Zuges, begleitet von der jungen Reka, dem Zwerg Drak und einigen anderen Freunden. Staunend sah er hinaus auf ein weites, fruchtbares Land, mit reichen Wäldern und einem mächtigen Fluss. Goldenes Gras bedeckte die sanften Hügel und wogte sacht im Wind. Und während der prächtige Schild mit dem goldenen Stern darauf sanft in seiner Hand summite, erfüllte ihn nach der langen Ungewissheit nun tiefe Hoffnung. Hier würden sie eine neue Heimat finden.

Diese Chronik spielt auf der **Vorderseite** des **Grundspielplans**. Ihr benötigt Material aus der Erweiterung „**Die letzte Hoffnung**“. Ihr müsst diese Chronik mit **mindestens drei Helden** spielen. Je ein Spieler muss **Brandur** (Thorn), **Drak** (Kram) und **Reka** (Chada) spielen, nehmt dabei jeweils die Heldenafeln aus Teil III. Es gelten nur die Sonderfähigkeiten, die auf den Heldenafeln stehen.

Ausnahme: Reka behält ihre zweite Sonderfähigkeit!

Führt zunächst die **Checkliste** aus. Sortiert dabei die Ereigniskarten mit den Nummern 8, 10, 15, 16, 20, 23 und 30 aus. Jeder Held erhält sein **Heldenwappen** (oder einen Ersatz).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Legt je ein verdecktes **Höhlenplättchen** auf die Felder **65, 45, 43, 39, 42, 44, 46, 47, 48, 16, 13** und **6**. Die Felder in dieser Reihenfolge gelten als „**Weg**“.

Kreaturen, die auf einem Feld des Weges stehen, bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht in Pfeilrichtung, sondern **in Richtung des Trosswagens**, allerdings nur entlang oder entgegen des Weges.

Beispiel: Eine Kreatur von Feld 42 geht bei Sonnenaufgang – je nachdem, wo der Trosswagen steht – entweder nach 39 oder nach 44, jedoch nie nach 43. (Es sei denn, dort liegt ein Edelstein.)

Dabei dürfen sie ausnahmsweise auch über mit einem roten X abgedeckte Brücken laufen.

Stülpt den **Markierungsring** über den Erzähler. Mit jeder Erzählerbewegung bewegt sich der Trosswagen ein Feld weiter entlang des Weges in Richtung von Feld 0. Helden, Bauern und Gegenstände dürfen dabei mitbewegt werden. Eventuelle Legendenkarten werden zuerst vorgelesen.

(Wenn ihr die Erweiterung „Düstere Zeiten“ besitzt, könnt ihr je ein Pfeilplättchen so legen, dass Pfeile von 39 nach 42 nach 43 nach 44 nach 46 nach 47 nach 48 zeigen und den Pfeil von 39 nach 38 abdecken.)

Deckt jetzt die Karte „**Das Ende einer langen Reise**“ auf. Immer, wenn der Trosswagen ein Feld mit einem **Höhlenplättchen** erreicht, wird es aufgedeckt und ihr lest auf der Karte „Das Ende einer langen Reise“ nach, was geschieht. Das Höhlenplättchen bleibt anschließend offen liegen. Höhlenplättchen können **nicht** anderweitig aufgedeckt werden und werden nur durch den Trosswagen aktiviert, nie durch Helden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



Weitere Vorbereitungen:

Stellt den **Trosswagen** und **alle Helden** auf Feld **66**. Legt je ein **rotes X** auf alle **3 Brücken** über den Fluss. Nehmt die Brunnen von den Feldern 5 und 35 vom Spielplan und legt stattdessen je eine zufällige **Quelle** dahin. Quellen werden bei Sonnenaufgang mit den Brunnen aufgefrischt. Sonderfähigkeiten, die sich auf Brunnen beziehen, gelten nie für Quellen.

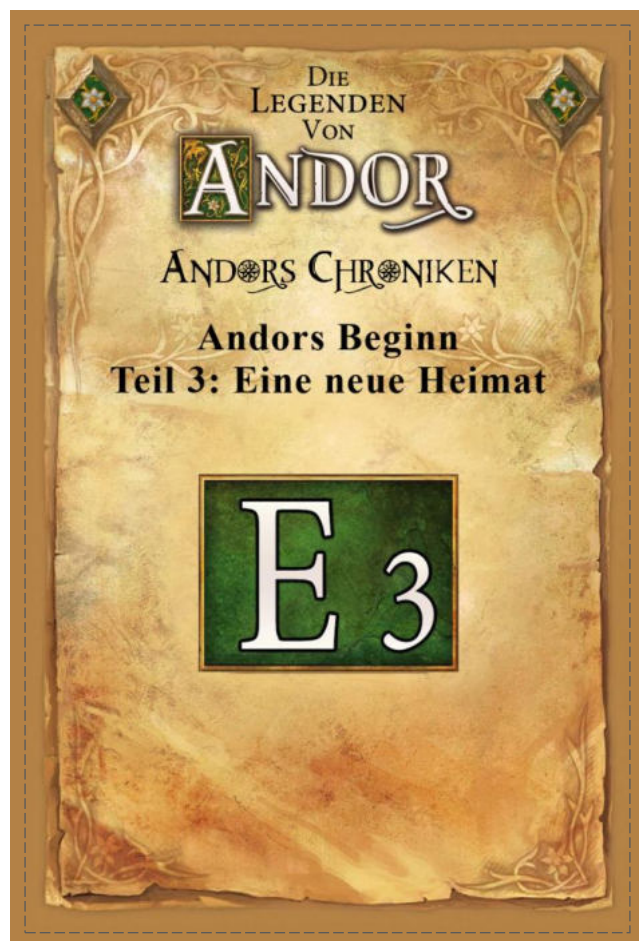
Erwürfelt jetzt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Positionen von **6 Apfelnüssen**, **6 Sternkräutern** (Seite egal), **3 verdeckten Heilkräutern** und von **5** der **6 verdeckten Runensteine**. Legt anschließend **Sternchen** auf die Felder **E, I** und **N** der Legendenleiste.

Wichtig: Es gibt in dieser Chronik **kein normales Gold!** (Und dementsprechend haben auch Händler in dieser Chronik keine Funktion.) Wird ein Nebelplättchen aktiviert, das ein Gold zeigt, erhält der Held stattdessen einen **beliebigen Gegenstand** von der Grundspiel-Ausrüstungstafel (keinen Trank der Hexe). Für Kreaturen kann kein Gold als Belohnung gewählt werden. Stattdessen können je zwei Belohnungspunkte direkt in **einen Stärkepunkt** umgewandelt werden.

Das fremde Land lag leer und brach vor ihnen. Nur einige Kreaturen und Wildpferde streiften durchs goldene Gras. Doch im Schatten der hohen Bäume im Norden waren hin und wieder Bewegungen auszumachen, und im Westen ragte ein großes Zwergentor in den Berg. Sie alle hofften, hier Verbündete zu finden, und keine Feinde... Und so machten die Befreiten sich auf den Weg.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.





Wenn die Karte „Die Schildzwerge 3“ jetzt noch nicht gelesen wurde, nahm die Chronik ein **böses Ende**. Ansonsten lest hier weiter:

Die Befreiten hatten den Fluss erreicht. Auf der anderen Seite lag ein leeres, flaches Land, durch das Scharen von Kreaturen streiften. In der Ferne erhob sich ein großer Hügel, von dem aus man das ganze Land überblicken konnte. Brandur beschloss, dort aus dem Holz des Waldes und den Steinen, die sie aus den Bergen der Schildzwerge schlagen durften, eine Festung zu errichten, um Schutz vor den Kreaturen zu bieten ... und vor dem Drachen, der angedroht hatte, nach Brandurs Tod zurückzukehren. Doch leider hatten auch die Kreaturen die günstige Lage dieses Hügels erkannt...

Stellt **Gors** auf die Felder **12, 24** und **28**, **Skrale** auf **22, 25** und **63** und **Trolle** auf **30, 31** und **37**. Stellt außerdem folgende Kreaturen auf **Feld 0**:

3 Spieler: 2 Trolle und 1 Gor

4 Spieler: 2 Trolle und 3 Gors

5 Spieler: 2 Trolle und 5 Gors

6 Spieler: 2 Trolle und 7 Gors

Jede Kreatur, die im weiteren Spielverlauf nach **Feld 0** läuft, wird einfach **dazugestellt** und kommt **nicht** auf einen goldenen Schild. Auf **Feld 0** darf ausnahmsweise mehr als eine Kreatur stehen. Kreaturen können nicht mit Edelsteinen von **Feld 0** gelockt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E2.



Wenn der Trosswagen ein Feld erreicht, auf dem ein Nebelplättchen liegt, kommt das Nebelplättchen unbesehen aus dem Spiel.

Stellt jetzt **Gors** auf die Felder **42, 61** und **81**, **Skrale** auf die Felder **37** und **70** und einen **Wardrak** auf **Feld 84**.

Aufgabe:

Verteidigt den Trosswagen! Es zählen die **goldenen Schilde** neben der Burg entsprechend der Spielerzahl.

Die Befreiten malten sich eine strahlende Zukunft in diesem neuen Land aus. Eine Zukunft, in der niemand mehr über sie befahl, und in der sie selbst entschieden, wie sie ihr Leben führten. In der ein jeder von ihnen seiner Berufung folgen konnte...

Jeder Held erhält jetzt eine **Berufungskarte**. Brandur erhält dabei die Karte „**Anführer**“, Drak die Karte „**Schildzwerg**“ und Reka die Karte „**Hexe**“, alle weiteren Helden suchen sich eine übrige Karte aus. Jeder Held liest seine Berufungskarte laut vor.

Aufgabe:

Bevor der Erzähler **Feld N** erreicht, muss jeder Held die Aufgabe seiner Berufungskarte erfüllt haben.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Reka erhält ihren **Kessel** und Brandur erhält den **Sternenschild**. Legt die beiden Sternenschildplättchen auf das Sonnenaufgang-Feld. Der Sternenschild kann nach den üblichen Regeln eingesetzt werden. Brandur beginnt.

Legt jetzt je ein verdecktes **Geröllplättchen** auf die Felder **60 bis 62** und **66 bis 70**.

Felder mit Geröll können **normal betreten** werden.

Verdeckte Geröllplättchen auf dem eigenen (mit Fernkampf auch einem benachbarten) Feld können nach den üblichen Regeln **bekämpft** werden, anstelle der aufgedruckten Zahl zählt allerdings der Würfelwert eines großen **grauen Würfels**. Besiegt es Geröll kommt nicht aus dem Spiel, sondern wird **aufgedeckt**, es kann **nicht** anderweitig aufgedeckt werden. Ein Held kann aufgedecktes Geröll **einsammeln**, wenn er mehr **Stärkepunkte** hat, als der Wert des Gerölls. Das Geröll wird dann auf die entsprechende Zahl der **Stärkeleiste** gelegt. Ist die Zahl schon belegt (durch Holz oder durch noch ein Geröllplättchen mit derselben Zahl), dann kann das Geröllplättchen **nicht** aufgenommen werden. Es ist erlaubt, Holz so auf der Stärkeleiste umzulegen, dass es zwischen oder hinter die Geröllplättchen passt. (Solange es noch immer links des Stärkestens liegt.)

Holz und Geröll können **nicht** mit dem Falken verschickt werden. Werden sie auf dem Feld des Trosswagens abgelegt, können sie von ihm mitbewegt werden.

Aufgabe:

Bringt alle **4 Holzstämme** und **pro Spieler ein Geröllplättchen** (Wert beliebig) zu **Feld 0** und/oder dem **Trosswagen**, ehe der Erzähler **Feld N** erreicht.



Aufgabe:

Ihr müsst **alle Kreaturen** auf **Feld 0** besiegen, ehe der Erzähler **N** erreicht.

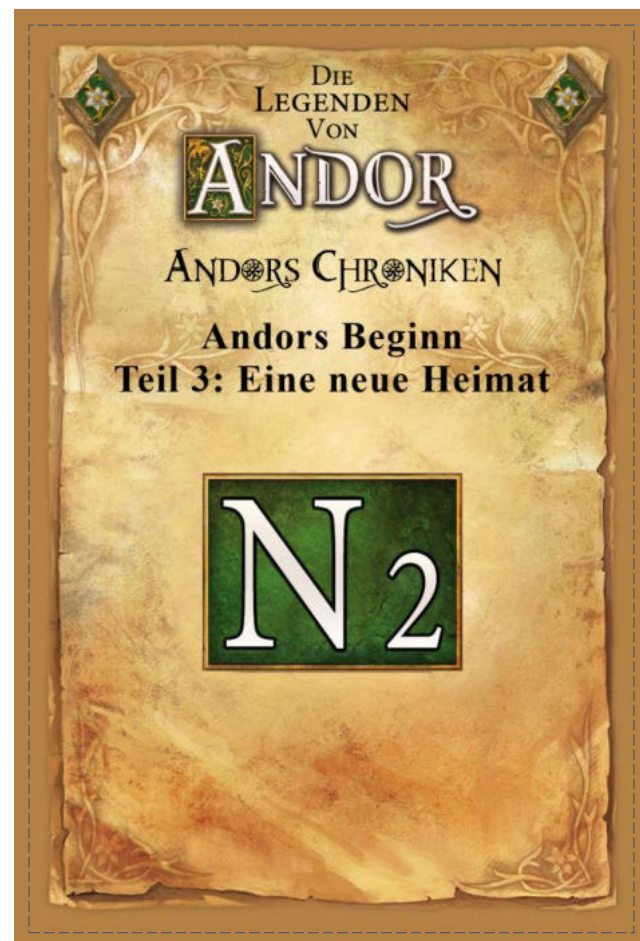
Die Kreaturen auf **Feld 0** können nur **alle gemeinsam** angegriffen werden. Dann werden alle ihre **Stärke-** und **Willenspunkte addiert**. Bei mehr als 4 Spielern zählen dabei nur die üblichen Stärkepunkte, und sie werden auch nicht vom Schwarzen Herold oder dem Bannkreis von Choranat unterstützt.

Die Kreaturen würfeln **immer** mit **3 roten Würfeln**, gleiche Werte werden addiert. Erst wenn ihre Willenspunkte auf 0 fallen, sind alle Kreaturen gemeinsam besiegt. Der **Erzähler** wird dann sofort auf **N** vorgesetzt. Die Kreaturen können **nicht** einzeln besiegt werden.

Tip: Um im Kampf gegen mehr als 20 Willenspunkte mitzuzählen, könnt ihr die Willenspunktscheibe über Feldzahlen anstatt die Kreaturenleiste bewegen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E3.





Kreaturen auf dem Feld eines Schwarzen Feuers haben ebenfalls nur **3 Willenspunkte**. Wenn sie das Feld verlassen, steigen sie wieder auf ihren üblichen Willenspunkte.

Es ist erlaubt, ein Schwarzes Feuer auf Feld **0** abzulegen, in diesem Fall steuern alle Kreaturen dort nur noch 3 anstatt ihrer üblichen Willenspunkte zu den gemeinsamen Willenspunkten bei.

Chronikziele:

- Der **Trosswagen** und die Bauern müssen verteidigt werden.
 - Alle Helden müssen ihre **Berufungsaufgabe** erfüllt haben.
 - Bei jedem **Bauernhof** muss ein Bauernplättchen sein.
 - Auf Feld 0 und/oder beim Trosswagen müssen alle **vier Holzstämme** und pro Spieler ein **Geröllplättchen** liegen.
 - Die **Kreaturen** auf Feld **0** müssen besiegt werden.
-



Wenn die Karte „Die Bewahrer 3“ jetzt noch nicht gelesen wurde, nahm die Chronik ein **böses Ende**. Ansonsten lest hier weiter:

Die Freien zogen in den Wald der Bewahrer. Die Späher berichteten von weiteren Kreaturen, doch auch von einer frohen Nachricht, mit der niemand mehr gerechnet hatte: Harthalt war wieder aufgetaucht! Sie alle hatten ihn und seine Begleiter längst verloren geglaubt. Doch auch dem jungen Krieger war es gelungen, das Graue Gebirge zu durchqueren, wenn auch auf anderen, dunkleren Wegen. Und er hatte eine mächtige Waffe dabei.

Stellt einen **Gor** auf Feld **52** und einen **Wardrak** auf Feld **26**.

Stellt **Harthalt** (Prinz Thorald) auf **37** und legt den vierten Grundspiel-**Bauern** dazu. Wenn der Bauer von einem Helden sicher zum Tross mitbewegt wurde, zählt er als zusätzlicher goldener Schild. Für Harthalt gelten dieselben Regeln wie für die Schildzwerge. Außerdem könnt ihr 2x pro Spiel als freie Handlungsmöglichkeit ein **Schwarzes Feuer** auf Harthalts Feld legen. Ein Held, der auf dem Feld eines Schwarzen Feuers steht, fällt auf **3 Willenspunkte** und kann für den Rest der Chronik nie wieder auf einen höheren Wert steigen. Davor kann man sich nicht mit einem Schild (auch nicht dem Sternenschild) schützen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I2. ➔

Kaum waren die Trolle vertrieben, schon begannen die Bauarbeiten. In kürzester Zeit wurden unter Anleitung der Schildzwerge ein Bergfried und erste Holzpalisaden errichtet.

Nehmt alle Kreaturen und Baumaterialien auf Feld 0 und vom Trosswagen vom Spielplan. Wenn ihr mit den Düsternen Zeiten spielt, ersetzt den „Lager der Trolle“-Überleger durch den „Brandurs Lager“-Überleger.

Die Menschen, die sich im Land angesiedelt hatten, legten Felder an und bauten weitere Hütten. Dörfer und ein brummender Markt entstanden, und Fürst Hallwort ließ eine mächtige Brücke errichten, um Handel mit den Entflohenen zu treiben. Als der Herbst kam und überall im Rietland rosafarbene Blüten erstrahlten, konnte schon die erste Ernte eingefahren werden. Die Bewahrer halfen mit Waldpilzen und Apfelnüssen über den milden Winter. Und als das neue Jahr anbrach, da wussten die ehemaligen Sklaven, dass sie endlich eine neue Heimat gefunden hatten. Sie waren in ihrem neuen zu Hause angekommen. Und daher nannten sie sich fortan die Andori, die Angekommenen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N3. ➔

Diese Chronik nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... der Trosswagen und die Bauern erfolgreich verteidigt wurden und ...
... alle Helden ihre Berufungsaufgabe erfüllt haben und ...
... jetzt bei jedem Bauernhof ein Bauer ist und ...
... jetzt insgesamt pro Spieler ein Geröllplättchen und 4 Holzstämme auf Feld 0 und/oder beim Trosswagen liegen und ...
... die Kreaturen auf Feld 0 besiegt wurden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2. ➔

Andors Chroniken entwickelt von: TroII

Ganz besonderen Dank an Butterbrotbär für diverse Testspiele!

Ich hoffe, ihr hattet mit Andors Beginn genau so viel Spaß wie ich! Noch mehr von Andors Chroniken sind in Arbeit - vielleicht sogar schon fertig. Schaut einfach in der Taverne von Andor, und berichtet dabei von euren Erfahrungen. :)

Diese Chronik nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... der Trosswagen oder die Bauern nicht verteidigt wurden oder ...
... jetzt nicht alle Helden ihre Berufungsaufgabe erfüllt haben oder ...
... nicht bei jedem Bauernhof ein Bauer ist oder ...
... jetzt nicht insgesamt die 4 Holzstämme und pro Spieler ein Geröllplättchen auf Feld 0 und/oder beim Trosswagen liegen oder ...
... die Kreaturen auf Feld 0 nicht besiegt wurden.





Ein glücklicher Fund!
Die Heldengruppe erhält das Abgebildete



Hilfsbereite Zwerge!
Ein Held erhält jetzt einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (keinen Trank der Hexe).



Erschöpfende Reise!
Die Heldengruppe verliert 3 Willenspunkte.



Krankheit!
Die Heldengruppe verliert 3 Willenspunkte. Das Höhlenplättchen kann angegriffen und besiegt werden, indem der abgebildete Wert in einer Kampfrunde übertroffen wird. Dreht in diesem Fall das Plättchen wieder um. Wenn das Krankheits-Plättchen bei der nächsten Erzählerbewegung noch nicht umgedreht wurde, tauscht es unmittelbar vor der Trosswagenbewegung die Position mit dem nächsten Höhlenplättchen und wird erneut ausgeführt. Das nicht ausgeführte Höhlenplättchen darf angesehen werden.

Brandur zögerte. Ohne diesen Schild hätte der Drache ihn getötet, und er fürchtete, ihn auch in den nächsten Tagen noch zu brauchen. Doch andererseits: Was war schon ein Stück Metall für ein ganzes Land?
„Ich verspreche euch diesen Schild. Und zwar in einem Jahr. Bis dahin will ich ihn behalten und zum Wohle der Freien einsetzen. Was sagt Ihr, Fürst Hallwort?“
Der Zwerg lächelte. „Beweist mir, dass ihr den Kreaturen so lange standhalten könnt, und ich bin einverstanden!“

Aufgabe:

Bevor der Erzähler Feld E erreicht, müsst ihr mindestens **eine Kreatur besiegen**. Anschließend muss Brandur wieder auf Feld 71 stehen.

Lest die Karte „**Die Schildzwerge 3**“ jetzt noch **nicht**, sondern erst, wenn ihr eine Kreatur besiegt habt und Brandur wieder auf Feld 71 steht.
Sollte jetzt bereits eine Kreatur besiegt worden sein, könnt ihr sofort weiterlesen.

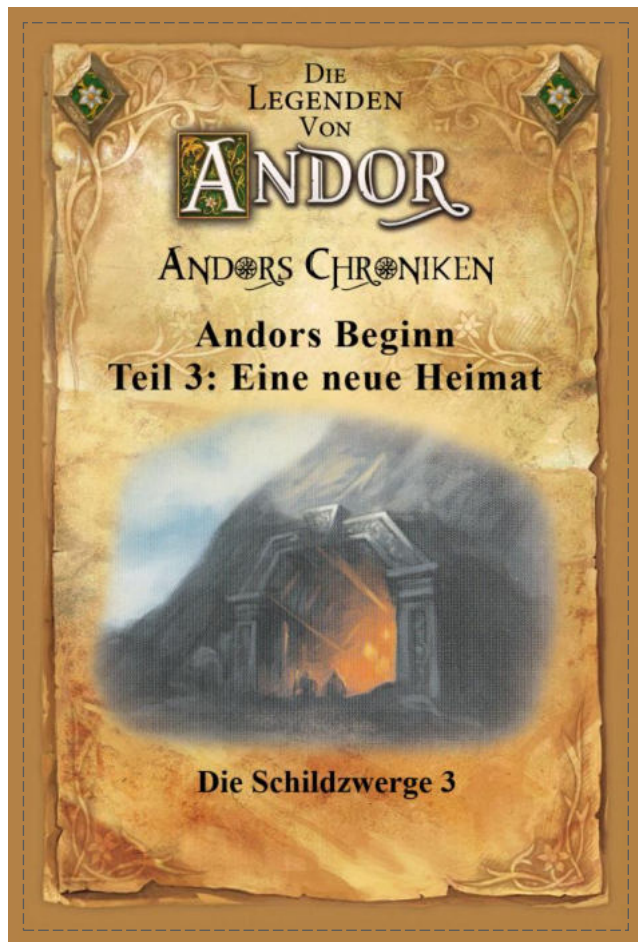


Doch nicht alles war gut. Mit dem Ende des Winters kehrten die Trolle zurück. Drei blutige Kriege und mehr als vierzig lange Jahre sollten vergehen, bis sie schließlich endgültig besiegt waren. Auch Tarok, der Drache, sandte weiter seine Kreaturen aus. Sie sollten Brandur töten, damit er erwachen und seine Drohung wahr machen konnte. Angesichts dieser Gefahren weigerte sich Brandur im folgenden Sommer, den mächtigen Sternenschild herauszugeben. Er wollte sein Versprechen erst erfüllen, sobald die Trolle besiegt wären, doch als der Schild kurz darauf in den Wirren des ersten Trollkrieges verloren ging, war das Bündnis mit den Schildzwergen endgültig zerbrochen. Die Andori waren in ihren Augen nun nichts Besseres als Landräuber. Und als die Entflohenen das Königreich Andor gründeten und den jungen Brandur zum König krönten, da waren auch viele Flussländer mit dieser Entscheidung unzufrieden. Noch viel Wasser und so manches Blut sollte die Narne hinunterfließen, bis sie das Königshaus schließlich akzeptierten.
Doch all das soll an anderer Stelle erzählt werden. In diesem Winter, in dem Reka sich in die Nebel der Flussauen zurückzog, in dem Drak nach Cavern ging und eine Familie gründete, in dem Brandur seine Burg verstärken ließ und Harthalt für ihn die ersten Krieger ausbildete, in dem die ehemaligen Sklaven zum ersten Mal Schnee aus der Nähe erlebten und in dem die Sterne in jeder Nacht klar am Himmel standen, da waren all diese Bedrohungen noch in ferner Zukunft. Und die neue Heimat war Gegenwart.

Brandur wurde von zwei grimmigen Zwergen empfangen und mit verbundenen Augen tief in den Berg zu einem Zwerg mit eiserner Krone und neugierigen blauen Augen geführt. „Ich bin Hallwort, der Große, Fürst von Cavern. Bist du der Anführer dieser abgerissenen Neuankömmlinge? Sag, was wollt ihr in meinem Land?“
„Eine neue Heimat!“, antwortete Brandur hocherhobenen Hauptes.
Hallwort legte die Stirn in Falten. „Es wimmelt dort oben nur so von Trollen und anderen Kreaturen. Wenn ihr meint, dass ihr euch gegen sie zur Wehr setzen könnt, so dürft ihr hier siedeln und ein Protektorat der Schildzwerge werden. Doch...“
„Nein!“, unterbrach Brandur den Fürsten. „Wir sind die Freien. Unser ganzes Leben haben wir schon in Knechtschaft verbracht. Wir sind nicht den Fängen der Sklavenschinder entkommen und haben nicht einem Drachen getrotzt, um uns jetzt doch wieder zu unterwerfen. Wir wollen ein unabhängiges Land sein. Eure Verbündeten, nicht eure Untertanen.“
„Was war mit dem Drachen?“, fragte Hallwort erstaunt.
„Ich selbst bin ihm entgegengetreten und konnte ihn mit der Macht der Sterne bezwingen.“ Brandur hob den reich verzierten Schild, und die Augen des Fürsten weiteten sich. „Der Sternenschild!“, hauchte Hallwort. „Also gut, Menschen: Ihr sollt euer unabhängiges Reich haben. Was nützt uns ein Land, in dem wir uns kaum an die Oberfläche wagen? Das Rietland soll euch gehören – wenn ihr uns dafür diesen Schild gebt!“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„**Die Schildzwerge 2**“.





Lest hier nur weiter, wenn ihr bereits mindestens eine Kreatur besiegt habt und Brandur auf Feld 71 steht:

„Ihr wisst euch also zu verteidigen.“, sprach Hallwort.
„Nun, wenn ihr tatsächlich dem Drachen getrotzt habt, sollte mich das wohl nicht überraschen. Also gut, ich vertraue euch. Lasst diesen Schild nicht in die Hände der Trolle fallen, sonst könnt ihr unser Bündnis vergessen. Ich gebe euch meine besten Krieger mit, sie sollen euch unterstützen und ein Auge auf den Schild haben.“
Brandur wurde das Gefühl nicht los, dass ihre verbleibenden Augen auf den Ankömmlingen liegen würden.

Stellt die **Schildzwerg**e auf Feld 71. Sie haben die normale Funktion.

„Wir lassen eure Schar nicht in unsere Minen. Wenn ihr über die Narne wollt, werdet ihr auch mit den Bewahrern verhandeln müssen, sie kontrollieren die einzige Brücke auf die andere Seite. Außerdem haben sie viel Holz in ihrem Wald, und sie kämpfen schon lange gegen die Trolle. Wenn ihr hier siedeln wollt, werdet ihr sie brauchen.“

Verschiebt **Brandurs Heldenwappen** auf Feld 57.

Aufgabe:

Brandur muss auf Feld 57 stehen, ehe der Erzähler den Buchstaben **I** erreicht. Lest dann weiter auf der Karte „Die Bewahrer 1“.

Brandur ritt durch den Wald und näherte sich dem gewaltigen Baum, den er aus der Ferne erspäht hatte, als plötzlich einige grün gewandete Gestalten elegant aus den Ästen fielen und ihre gespannten Bögen auf ihn richteten.
„Wer seid Ihr, Fremder, und was wollt Ihr im Wachsam Wald?“, rief eine von ihnen barsch.
„Mit eurem Anführer verhandeln. Ich spreche für die Freien, und ich möchte ein Bündnis mit euch aushandeln.“
„Die ... Freien? Das sagt mir nichts. Überaus interessant... Wie sähe dieses Bündnis aus?“
„Wir erhalten Zugang zu den Brücken über den Fluss. Wir dürfen eine begrenzte Menge Bauholz aus eurem Wald schlagen. Und ihr helft uns gegen die Trolle. Was verlangt ihr dafür?“
„Die Trolle sind auch unser Feind. Wir verlassen niemals unseren Wald, doch im Schatten der Bäume werden wir euch helfen.“

Stellt die Figur „**Bogenschütze**“ auf Feld 57. Sie kann für eine Stunde bis zu 4 Felder weit bewegt werden, jedoch **nur innerhalb des Wachsam Waldes**. Der Bogenschütze bringt auf seinem eigenen und allen **angrenzenden** Feldern im Kampf **drei** zusätzliche Stärkepunkte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Bewahrer 2“.



Lest hier nur weiter, wenn jeder Held einen Bericht abgegeben hat und Brandur auf Feld 57 steht:

„Vielen Dank für eure Berichte.“, sagte der Oberste Priester der Bewahrer. „Ihr dürft nun Holz schlagen, und unsere Brücken betreten – und auch den Baum der Lieder, wenn ihr es wünscht.“
„Keine Zeit.“, antwortete Brandur schweren Herzens.
„Es gilt, eine neue Heimat zu errichten.“
Der Oberste Priester nickte. „Ihr solltet wissen, dass bereits Menschen jenseits der Narne leben. Es sind nicht viele, und sie mögen keine Fremden, doch wenn ihr hier ein neues Land gründen wollt, werdet ihr auch mit ihnen verhandeln müssen. Sie leben im Süden, bei den Klippen am Flussufer.“

Nehmt alle **Pergamente** sowie die **roten X** von den beiden Brücken in den Wachsam Wald **aus dem Spiel**. Erwürfelt die Felder der **vier Holzstämme**, indem ihr jeweils mit einem **roten Würfel** würfelt und 53 addiert.

Stellt das **Lager** auf Feld 33 und legt dazu **drei** Grundspiel-**Bauern** (die nicht mitbewegt werden dürfen) und Brandurs **Heldenwappen**.

Aufgabe:

Brandur muss auf Feld 33 stehen, lest dann weiter auf der Karte „Die Flussländer 1“.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Bauern“.



„Und was unsere Obersten von euch Andori verlangen, kann ich euch verraten. Einen Schatz, den einem niemand nehmen kann, und der nur mehr wird, wenn man ihn teilt: Wissen! Berichtet uns über euch und eure Erlebnisse. Wir werden Schreiber schicken, die in der Nähe eure Berichte entgegennehmen.“ Der Bewahrer hob drohend seinen Bogen. „Und haltet euch vom Baum der Lieder fern, bis wir mehr von euch wissen.“

Legt je ein verdecktes **Pergament** auf die Felder 54, 55, 56, 58, 59 und 63. Pergamente können aufgedeckt werden, wenn ein Held auf ihrem Feld steht. (Mit einem Fernrohr auch auf einem angrenzenden.)
Steht ein Spieler auf dem Feld eines Pergamentes und **besitzt** er mindestens den aufgedruckten Wert an **Willenspunkten**, so darf er für **eine Stunde** die neue Aktion „**Bericht abgeben**“ nutzen. Das Pergament wird dann wie Gold auf seine Heldentafel gelegt, zum Zeichen, dass dieser Held bereits einen Bericht abgegeben hat. Pergamente können **nicht** weitergegeben oder abgelegt werden. Jeder Held kann nur einen Bericht abgeben.

Aufgabe:

Jeder Spieler muss einen Bericht abgeben, bevor der Erzähler den Buchstaben **I** erreicht. Anschließend muss Brandur wieder auf Feld 57 stehen.

Lest die Karte „**Die Bewahrer 3**“ jetzt noch **nicht**, sondern erst, wenn jeder Held einen Bericht abgegeben hat und Brandur wieder auf Feld 71 steht.



Kaum hatte er das kleine Dorf betreten, schon war Brandur von neugierigen Menschen umringt. Sie waren ausgemergelt und trugen einfache Kleidung. Sie berichteten von ihrem mageren Fischfang und von ihrer ständigen Angst vor den Trollen und lauschten aufmerksam seinen Worten von einem freien, einigen Land und einer geeinten Front gegen die Trolle. Doch plötzlich näherte sich ein fettleibiger Mann und scheuchte die Flussländer beiseite. Er stützte sich schwer auf seinen weißen Stab und sah Brandur aus blutunterlaufenen Augen an. „Verschwinde, Fremdling!“, keuchte er feindselig. „Ich bin der Hüter der Flusslande! Ich verteidige diese Menschen hier gegen alle Gefahren. Und du bist anders als wir. Also bist du eine Gefahr!“

Etwas leiser fügte er hinzu: „Ich kann hier niemanden brauchen, der große Reden schwingt und mir die Leute abspenstig macht. Hau ab oder ich mach' dich kalt.“

Nachdenklich zog Brandur sich zurück. Eine junge Frau sprach ihn an, kaum dass er das Dorf verlassen hatte: „Bitte wartet! Mein Vater ist ein Tyrann! Er beutet die Flussländer aus, anstatt sie zu schützen. Helft uns, ihn loszuwerden, und wir werden Teil eures freien Landes!“

„Ihn loswerden? Wie genau?“

„Besiegt ihn im Zweikampf und zeigt den Menschen, dass er sie nicht beschützen kann. Oder überzeugt sie von Eurem großen Plan und bringt ihnen, was mein Vater ihnen nicht bieten kann.“

Aufgabe:

Brandur muss den Hüter absetzen!

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Flussländer 2“.



Nun, da bereits Bündnisse mit den Zwergen und den Bewahrern ausgehandelt waren, beschlossen viele der Befreiten, sich schon jetzt im fruchtbaren Land niederzulassen. Sie wollten Felder anlegen und Höfe bauen. Doch die Kreaturen waren zahlreich ...

Stellt je einen **weißen Standfuß** auf die Felder **24 28, 32, 40 und 64**. Legt **fünf Süd-Bauern** zum **Trosswagen**. Die Bauernplättchen werden vom Trosswagen mitbewegt, können jedoch auch von Helden mitbewegt werden. Wird ein Bauernplättchen auf ein Feld mit einem freien weißen Standfuß bewegt, so wird es in den Standfuß gesteckt. Wird es wieder fortbewegt, bleibt der Standfuß zurück.

Wenn ein Bauernplättchen (unabhängig davon, ob es bereits in einem weißen Standfuß steckt) zusammen mit einer Kreatur auf einem Feld ist, wird es **nicht geschlagen**. Stattdessen wird die Kreatur auf einen **freien goldenen Schild** gestellt. Gibt es keinen freien Schild mehr, ist die Chronik sofort **verloren**.

Aufgabe:

Wenn der Erzähler Feld N erreicht, muss bei **jedem Hof** (weißen Standfuß) ein Bauernplättchen sein.



Anmerkung zur Heldentafel: Du darfst den schwarzen Runenstein-Würfel in dieser Chronik **nicht** mit dem Trank der Hexe kombinieren.

Brandur war der Anführer dieser Flucht. Die Leben aller Befreiten lasteten schwer auf seinen Schultern, doch es war seine Aufgabe, ihnen die Freiheit und den Frieden zu sichern, die sie verdienten. Er würde nicht davor zurückschrecken, sondern sie führen, solange sie ihn wollten.

Und nun führte seine Aufgabe ihn fort von ihnen, zu den Bewohnern dieses fremden Landes. Er musste mit ihnen sprechen, mit ihnen verhandeln und Bündnisse schmieden. Die Zukunft seiner kleinen Schar hing davon ab.

Lege dein **Heldenwappen** auf Feld **71**.

Berufungsaufgabe:

Du musst auf Feld **71** stehen, bevor der Erzähler den Buchstaben **E** erreicht. Lies dann weiter auf der Karte „Die Schildzwerge 1“.

Wichtig: Lies auf dieser Karte erst weiter, wenn du von einer anderen Karte dazu aufgefordert wirst.

Nimm **zwei** der Bauernplättchen auf Feld 33 aus dem Spiel. Das dritte kann zum Trosswagen mitbewegt werden und zählt dort als zusätzlicher **goldener Schild**. Lege jetzt dein Heldenwappen auf diese Karte. **Du hast deine Berufungsaufgabe erfüllt!**



Der Hüter kann auf Feld 33 **angegriffen** werden, er hat **10 Stärkepunkte** und würfelt mit einem **weißen Würfel**. **Nur Brandur** kann ihn angreifen, und nur ohne die Unterstützung anderer Helden oder Figuren. Durch eine verlorene Kampfrunde verliert er wie gewohnt Willenspunkte. Modifikatoren für mehr als 4 Spieler haben auf diesen Kampf keine Auswirkung.

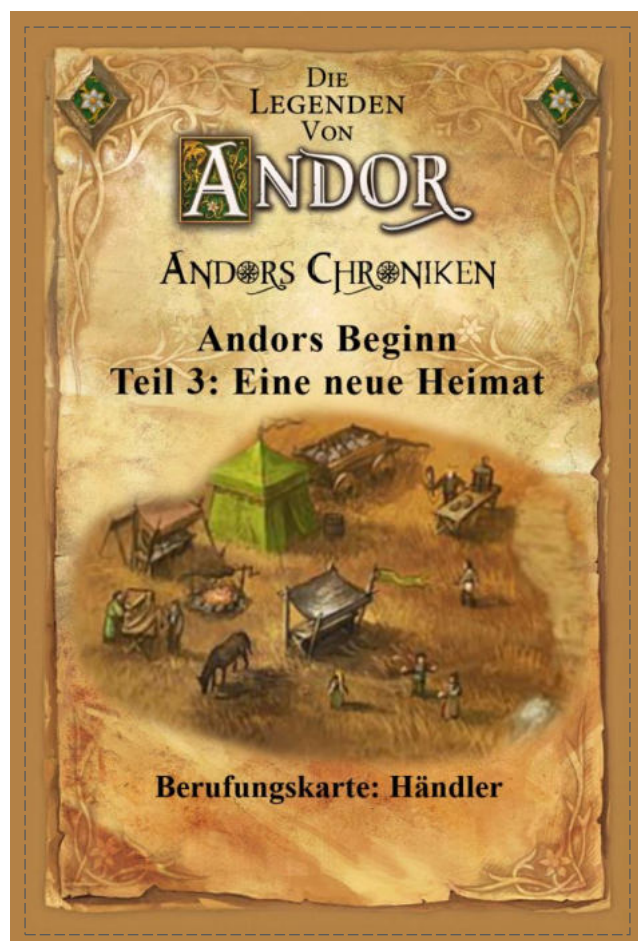
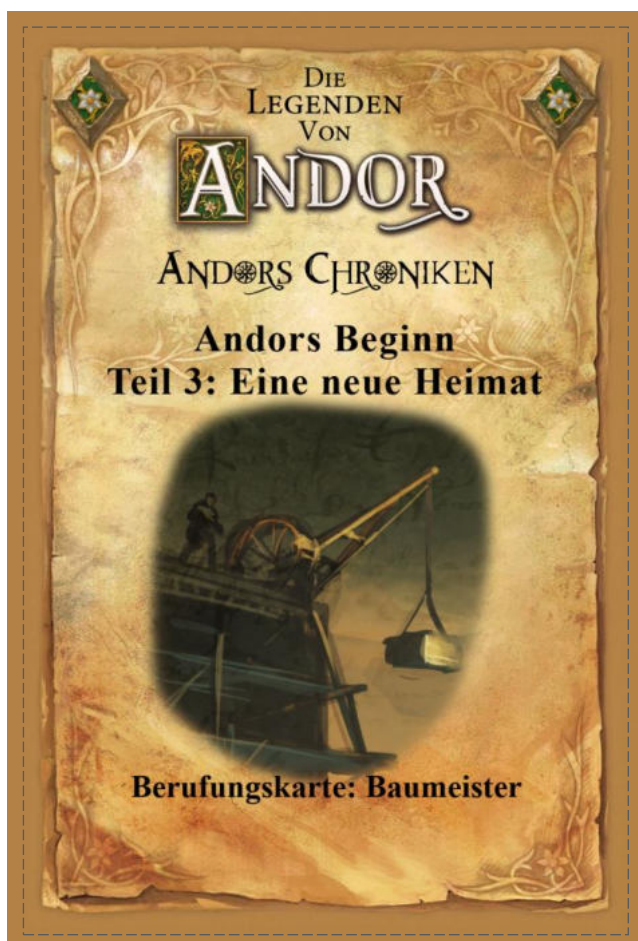
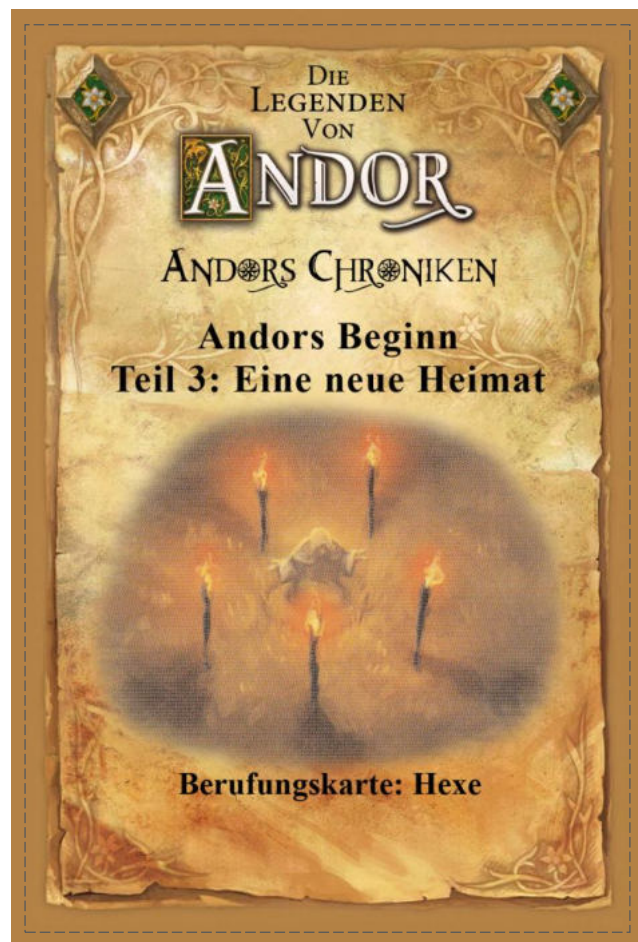
Alternativ kann Brandur, wenn er auf Feld 33 steht und jeweils einen **Edelstein**, ein **Heilkraut** oder **3 Nahrung** abgibt, für je eine Stunde die Aktion „**Flussländer überzeugen**“ nutzen und eines der drei Bauernplättchen umdrehen. Lest hier erst weiter, sobald der Kampfwert des Hüters übertroffen wurde oder alle drei Bauernplättchen umgedreht sind:

Unter lauten Jubelrufen floh der Hüter aus den Flusslanden und ward nicht wieder gesehen. Seine Tochter nahm den weißen Stab und die silberne Krone an sich und neigte vor Brandur das Haupt. „Wir danken Euch. Ich bin nicht mein Vater und maße mir nicht an, für die ganzen Flusslande zu sprechen. Doch die Menschen wissen, was sie gesehen haben. Ich denke, sie werden Euch akzeptieren, Fremder.“

Brandur nickte ernst und zufrieden. Von den Trollen einmal abgesehen, hatte er mit allen Bewohnern dieses Landes ein Bündnis ausgehandelt. Wenn der Drache eines Tages zurückkehrte, sollte er sich einem geeinten, gut vorbereiteten Land gegenübersehen!

Lest jetzt den unteren Abschnitt der „Berufungskarte: Anführer“.





Reka spürte die Magie dieses Landes. Die Kräuter und Pflanzen trugen die Kräfte von Heilung und Verderbnis in sich. Alte Geister lebten in der Erde, den Wäldern und den Flüssen. Mystische Monolithen erhoben sich zwischen den Hügeln. Und allenorts waren mächtige Steine mit zwergischen Runen zu finden. Die Magie rief nach ihr, und Reka würde diesem Ruf folgen.

Lege dein **Heldenwappen** zur **Hexe** auf der Ausrüstungstafel.

Das **Nebelplättchen**, das den Trank der Hexe zeigt, hat in dieser Chronik **nicht** die übliche Bedeutung: Wenn es aktiviert wurde, wird es einfach ohne Effekt offen liegengelassen. Wenn es bereits offen liegt, kann es nicht durch den Trosswagen aus dem Spiel kommen. Nur du kannst das **Nebelplättchen** aufnehmen (und niemals weitergeben), indem du auf dessen Feld stehst und einen vollen **Trank** der Hexe **abgibst**. Es wird wie Gold transportiert.

Berufungsaufgabe:

Du musst zu einem Zeitpunkt das **Nebelplättchen**, das den Trank der Hexe zeigt, sowie **3 verschiedenfarbige Runensteine** besitzen.

Wenn du deine Berufungsaufgabe erfüllt hast, lege dein Heldenwappen auf diese Karte.



Heldenfähigkeit: Auch ohne entsprechendes Symbol darfst du **pro Sonnenaufgang** einmal eine Nahrung abgeben, um den Bonus der Sonderfähigkeit zu erhalten. Tust du das nicht, entsteht dir **kein** Nachteil.

Aus Richtung eines scheinbar verlassenem Turmes war eine fremde Zwergin gekommen und hatte sich den Befreiten angeschlossen. Sie und Drak verbrachten viel Zeit miteinander, und sie erzählte ihm von dem Volk der Schildzwerges und dem unterirdischen Reich Cavern. Drak wollte ein Teil davon sein ... und noch mehr wollte er an ihrer Seite bleiben. Er würde ihr seine Liebe beweisen.

Stelle die Figur „Zwergin“ zum Trosswagen und lege dein **Heldenwappen** dazu. Die Figur und das Wappen werden mit dem Trosswagen mitbewegt.

Berufungsaufgabe:

Du musst einen beliebigen **Edelstein**, eine **Apfelnuss** und eine volle Phiole **Kreaturenblut** bei der Zwergin ablegen.

Das Kreaturenblut wird durch den Gegenstand **Gift** dargestellt. Wenn du am Sieg über einen **Troll** oder **Wardrak** beteiligt bist, erhältst du jeweils eine **halbe** Phiole. Wenn deine Berufungsaufgabe erfüllt ist, lege dein Heldenwappen auf diese Karte.



Von einer Zwergin, die zum Tross gekommen war, erfuhr der Befreite, dass die Einheimischen nicht Naturalien oder Gefälligkeiten austauschten, sondern gelbes Metall zu runden Scheiben pressten und alles in dieses sogenannte „Geld“ umtauschten. Er war fasziniert von diesem Konzept und den Erleichterungen, die es für Geschäfte bedeutete. Plötzlich schien es möglich, einfach nur davon zu leben, Gegenstände in „Geld“ umzutauschen und später anderswo für mehr „Geld“ zu verkaufen. Er brauchte nur ein kleines Startkapital...

Lege dein **Heldenwappen** auf Feld 18.

Nur du kannst, wenn du auf Feld 71 stehst, als freie Handlungsmöglichkeit einen beliebigen **Gegenstand** von den drei kleinen, dem großen oder dem Helmlagefeld (also z.B. keine Nahrung oder Edelsteine) für je ein Gold **verkaufen**. Gold kann **nicht** ausgegeben werden!

Berufungsaufgabe:

Du musst **5 Gold** auf Feld 18 ablegen!

Wenn du deine Berufungsaufgabe erfüllt hast, lege dein Heldenwappen auf diese Karte.



Dieses Land war so ... leer. So weit er sehen konnte, gab es keine Höfe, keine Städte, keine Festungen. Wo sollten die Befreiten leben? Sie würden jemanden brauchen, der Steine in Form schlug und daraus Mauern baute. Und er würde dieser Jemand sein! Er musste sich einen Lehrmeister suchen und mit etwas Einfachem anfangen.

Lege dein Heldenwappen auf das **Brunnensymbol** des Sonnenaufgang-Feldes und stelle den **Zwergenbaumeister** (dargestellt durch Radan) auf Feld 71. Nur du kannst ihn mit dir mitbewegen. Er wird immer sofort auf Feld 71 zurückgestellt, wenn er sich auf einem Feld mit einer Kreatur befindet.

Wenn du zusammen mit dem **Zwergenbaumeister** und einem **Geröllplättchen** auf Feld 5 oder 35 stehst, kannst du für eine Stunde die Aktion „**Brunnen bauen**“ nutzen und die Quelle durch einen (geleerten) Brunnen ersetzen. Dabei reicht es, wenn das Geröllplättchen auf dem Feld liegt. Es kommt danach **nicht** aus dem Spiel.

Hinweis: Das Geröll und ein Weg über den Fluss kommen erst im Laufe der Chronik ins Spiel.

Berufungsaufgabe:

Du musst **zwei Brunnen** bauen!

Wenn du deine Berufungsaufgabe erfüllt hast, lege dein Heldenwappen auf diese Karte.





Die anderen Befreiten freuten sich auf die friedliche Zukunft und die neuen Aufgaben, denen sie sich widmen konnten. Doch er hatte seine Berufung längst gefunden. Er würde auch weiterhin tun, was er bereits über die ganze Flucht hinweg getan hatte: Die Schwachen und Schutzlosen verteidigen und seine Kraft den Menschen und Brandur zur Verfügung stellen. Wenn er denn stark genug war für die Herausforderungen, die vor ihnen lagen...

Lege dein **Heldenwappen** auf den **Skräl** an der Kreaturenleiste.

Berufungsaufgabe:

Du musst **alleine** einen **Skräl besiegen**. Weder andere Helden noch Begleiter dürfen dich im Kampf direkt unterstützen. Ausgenommen sind Begleiter, die zu deiner eigenen Sonderfähigkeit gehören.

Greifst du im Spiel mit mehr als vier Spielern einen Skral alleine an, werden weder dein Kampfwert noch der des Skrals durch Modifikatoren für mehr als vier Spieler beeinflusst.

Wenn du deine Berufungsaufgabe erfüllt hast, lege dein Heldenwappen auf diese Karte.



Die Befreiten hatten nichts. Doch wenn sie hier siedeln wollten, dann würden sie so Vieles brauchen: Schwerter und Pflugscharen, Rüstungen und Kochtöpfe, Pfeilspitzen und Hufeisen. Und er würde lernen, sie zu fertigen.

Lege dein **Heldenwappen** auf Feld **71** und verdeckt die **5 alten Waffen** dazu. Nur du darfst, wenn du deinen **Tag** auf Feld 71 **beendest**, eine zufällige der alten Waffen **aufdecken**. Die alten Waffen können nicht eingesammelt werden und können nicht anderweitig aufgedeckt werden.

Berufungsaufgabe:

Du musst **beide Teile** des **Schwertes** aufdecken!

Wenn du deine Berufungsaufgabe erfüllt hast, lege dein Heldenwappen auf diese Karte.

