

Das Erbe Andors

Allgemeines zur Legende:

Die Krahder sind zurück!

Und es sieht ganz danach aus, als hätten sie die Rietgraskrone aus der sicheren Verwahrung in der Rietburg gestohlen. Welche Hexerei hier auch immer dahinterstehen mag, für die Helden ist es klar, dass sie erneut nach Krahd aufbrechen müssen und dieses Rätsel lösen werden.

Dieses Spiel führt einige neue Mechanismen ein, weshalb man sich im Krahd-Spiel einigermaßen gut auskennen sollte. Vor allem ist es wichtig, Züge gut vor auszuplanen und gegnerische Bewegungen vorherzusehen. Wer die Herausforderung annimmt, erwartet eine Geschichte mit spannenden Wendungen und ein neues Abenteuer auf dem Spielplan „Krahd“, der sonst wohl eher selten bespielt wird.

Schwierigkeitsgrad: schwierig

Spieleranzahl: beliebig (getestet für 2 – 4 Helden)

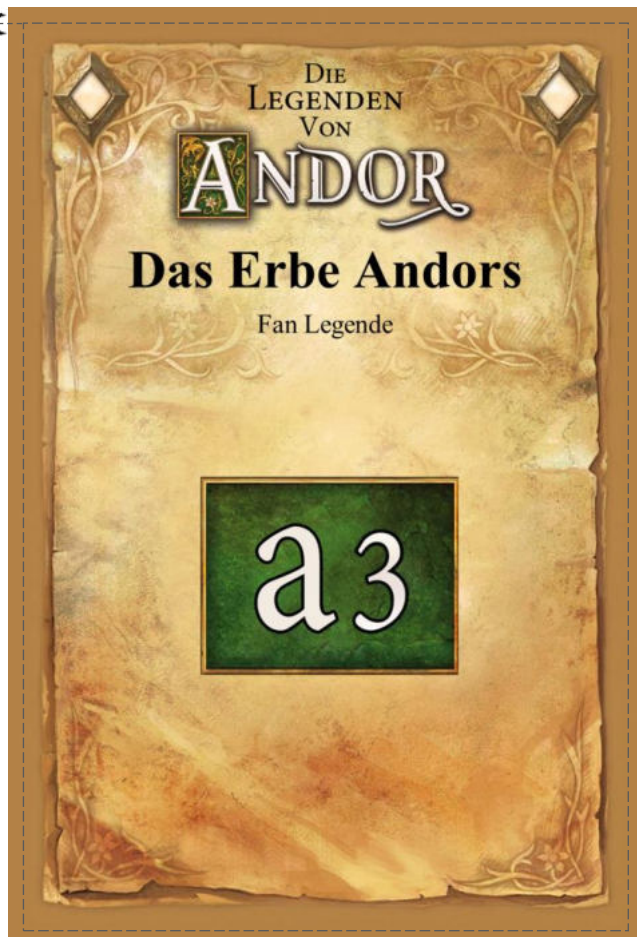
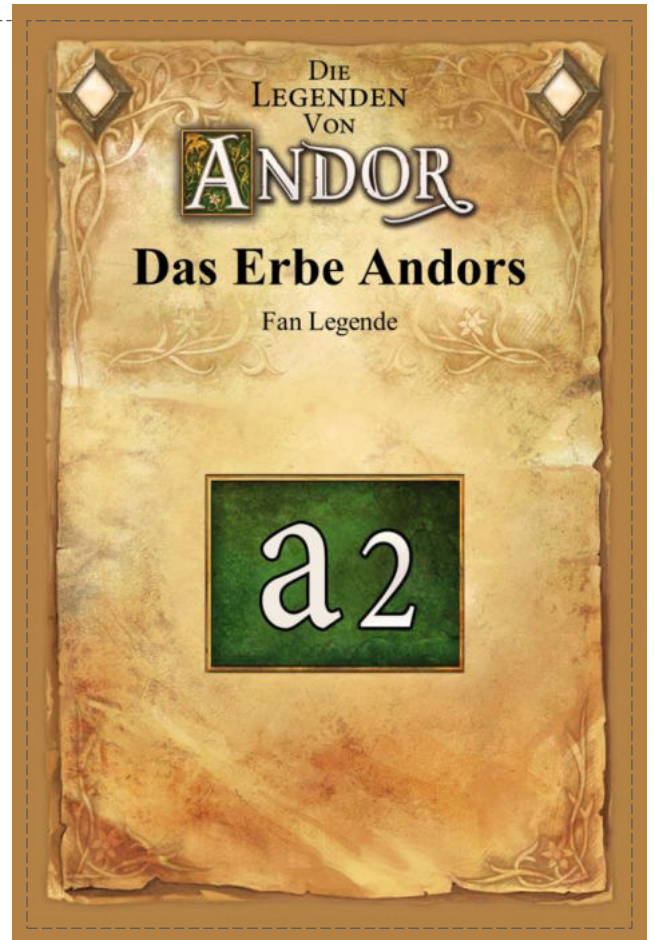
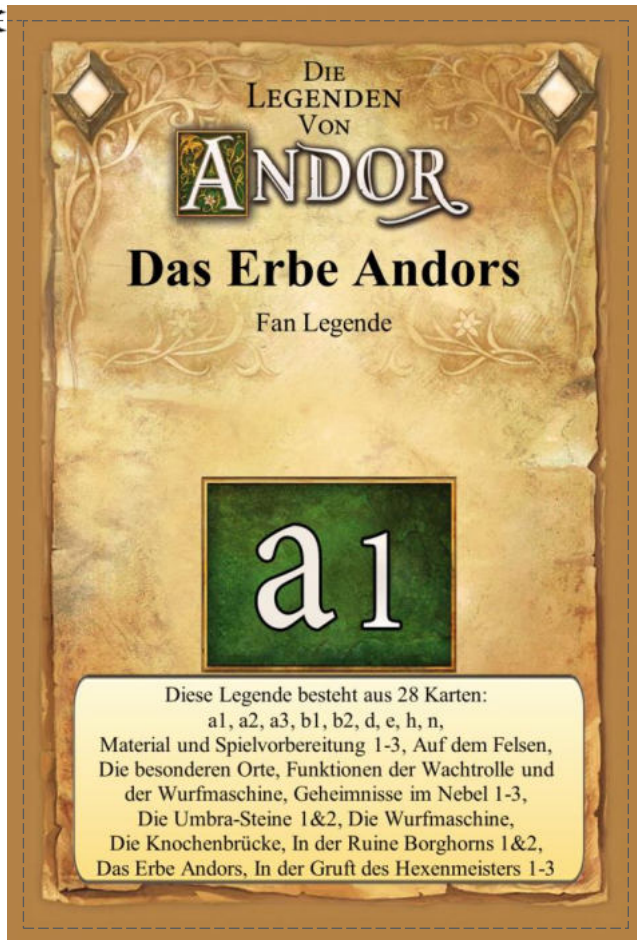
Fan-Legenden-Erfinder: Kondras

Leichter spielen:

Solltet ihr die Legende als zu schwierig empfinden, benutzt tendenziell die vier Grundhelden des Spiels. Zusätzlich könnt ihr so den Schwierigkeitsgrad auch mit den von Michael Menzel vorgegebenen „Leichter Spielen“-Regeln aus dem Begleitheft der „letzten Hoffnung“ (Seite 8) senken.



Zusätzliches
Kreaturenplättchen für
das Sonnenaufgang-Feld



Nach einer guten Woche kamen die Helden am Ende des grauen Gebirges an und vor ihnen erstreckte sich die karge Ebene Krahd's wie aus einem lang vergessenen Alptraum. Nie hätten sie gedacht, dass sie diese Einöde so bald wiedersehen würden.

Die Schar schlug ein Lager auf und ein kleiner Spähtrupp wurde ausgesandt, um die Lage vorzuspionieren.

Stellt das Lager auf Feld 301. Stellt alle teilnehmenden Heldenfiguren dazu.

Überall hingen schwarze Wolken am Himmel und ein dichter Nebel war beim feurigen Fluss Enran aufgezo-gen. Die Ruine Borghorn war in tiefen Nebel verhüllt, un-erreichbar für neugierige Augen. Und ohne die längst zerfallene Knochenbrücke konnte man auch sonst ver-gessen, diese Insel betreten zu können.

Deckt die beiden Sprungfelder nach Borghorn mit einem X ab. Sie können zurzeit nicht benutzt werden.

Nach kurzer Zeit kamen die Späher zurück. Offenbar streiften mittlerweile wilde Kreaturen durch die Ebene!

Stellt Wargors auf die Felder 344 und 335 und Bergskrale auf die Felder 312 und 347.

Ein Späher wagte sich in die Nähe des Aussenpostens und berichtete, dass jemand sich der anderen magischen Schilde bemächtigt haben musste! Jedenfalls wurden sie dort verwahrt; sie waren auf den Zinnen klar zu erken-nen. Näher ran hatte er sich allerdings nicht getraut...

Legt den Sternenschild, den Sturmschild und den Bru-derschild auf Feld 320 ab. ➡

Lest zuerst die drei Karten «**Material und Spielvorbe-reitung**» durch, bevor ihr hier mit der Legende beginnt.

Einige Zeit war seit den Vorkommnissen in Krahd ver-gangen. Von den Helden ist nicht viel aus dieser Zeit überliefert. So konnte wohl auch die Frage der Thron-folge nicht gleich gelöst werden. Doch die friedlichen Zeiten machten solche Entscheidungen auch nicht dring-lich und die Krone wurde in der Rietburg verwahrt.

Eines Tages änderte sich die Idylle allerdings schlagar-tig. Es begann damit, dass aus dem Süden jenseits des Grauen Gebirges dunkle Wolken mitten am Tag aufzo-gen und ihre Bahnen bedrohlich Richtung Andor aus-breiteten. In den folgenden Nächten häuften sich merk-würdige Vorfälle. Verängstigte Bürger berichteten von flüsternden Stimmen in der Nacht und von geisterhaften Erscheinungen. Und eines Morgens erreichte die Hiobs-botschaft die Rietländer: Die Rietgraskrone war ver-schwunden! Wie konnte so etwas nur geschehen?

Noch am selben Tag trafen sich einige Helden angesichts der Lage in der Taverne, als plötzlich Eara durch die Türe stürzte und von einer erschreckenden Vision be-richtete: Sie sah die Rietgraskrone inmitten eines Ringes aus Feuer! Sie ging nach einer Weile in den Flammen auf und es erschien das Antlitz des Krahd's Königs Gon-har! Die Helden sahen sich an. Zusammen mit den schwarzen Wolken aus dem Süden war ihnen dies Hin-weis genug: Sie mussten wieder nach Krahd und dort nach der Krone suchen. Die Helden wurden gebraucht! Und so brachen sie zusammen mit einigen mutigen Andori in Richtung des Grauen Gebirges auf. ➡

Ein dumpfer, donnernder Hornklang erschallte an den Gebirgswänden. Die Helden waren entdeckt worden! Immer wieder dröhnten die tiefen Hörner durch die karge Ebene. Das verhieß nichts Gutes. Die Helden würden wohl auferbitterten Widerstand treffen...

Entfernt nun das X vom Symbol für die Wurfmaschine im Sonnenaufgang-Feld. Am nächsten Morgen wird sie ausgeführt, sofern sie bewacht ist.

Das Bersten von Gestein schreckte die Helden nun auf. In der kargen Ebene öffneten sich kleine Spalten im stau-igen Boden. Die Skelettkrieger erhoben sich!

Ermittelt mit den roten Würfeln auf die übliche Weise die Position von 3 Skeletten.

Legt die Bewegungsplättchen auf die 4. Stunde der Zeit-leiste. Die Skelette bewegen sich grundsätzlich nach den üblichen Regeln. Allerdings gibt es in dieser Legende ei-nen zusätzlichen neuen Mechanismus:

Achtung: Ist kein Held in Sichtweite, bleiben die Ske-lette nicht stehen, sondern sie bewegen sich entsprechend der Anweisung entlang der Pfeile Richtung Lager! Wenn sie während dieser Bewegung in Sichtweite eines Helden gelangen, ändern sie deswegen die anfänglich bestimmte Richtung nicht. Treffen Skelette (einzeln oder in Horden) während der Bewegung auf andere Skelette, wird die Be-wegung abgebrochen und es bildet sich eine neue Horde.

Kommen Skelette ins Lager, besetzen sie goldene Schil-de. Sollte kein Schild mehr frei sein, ist die Legende ver-loren. ➡

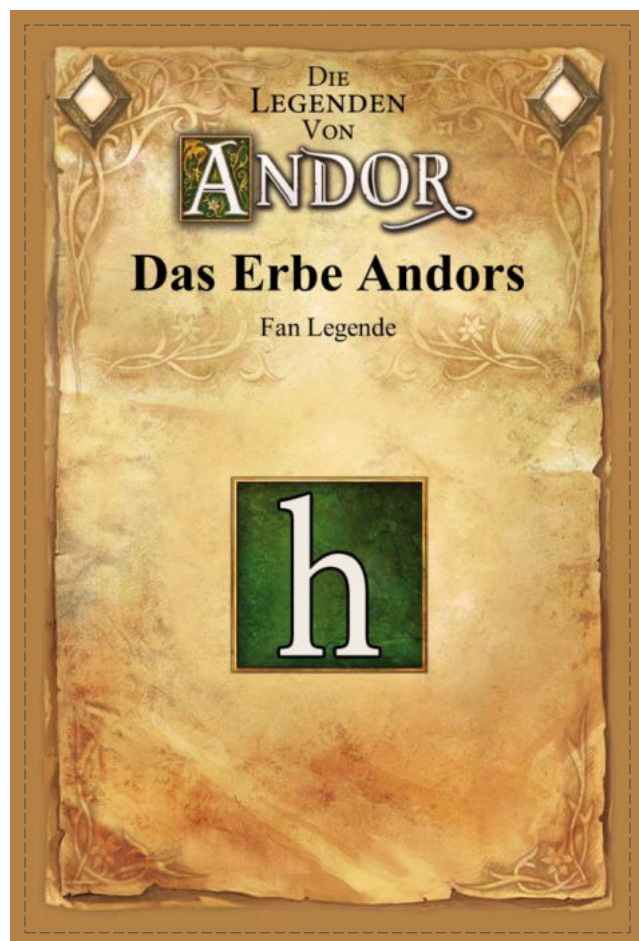
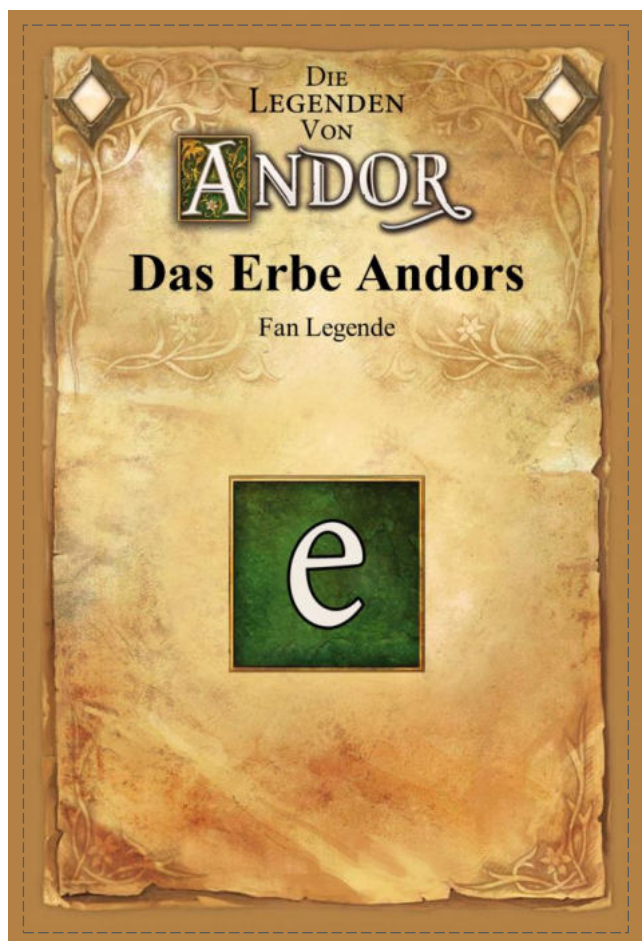
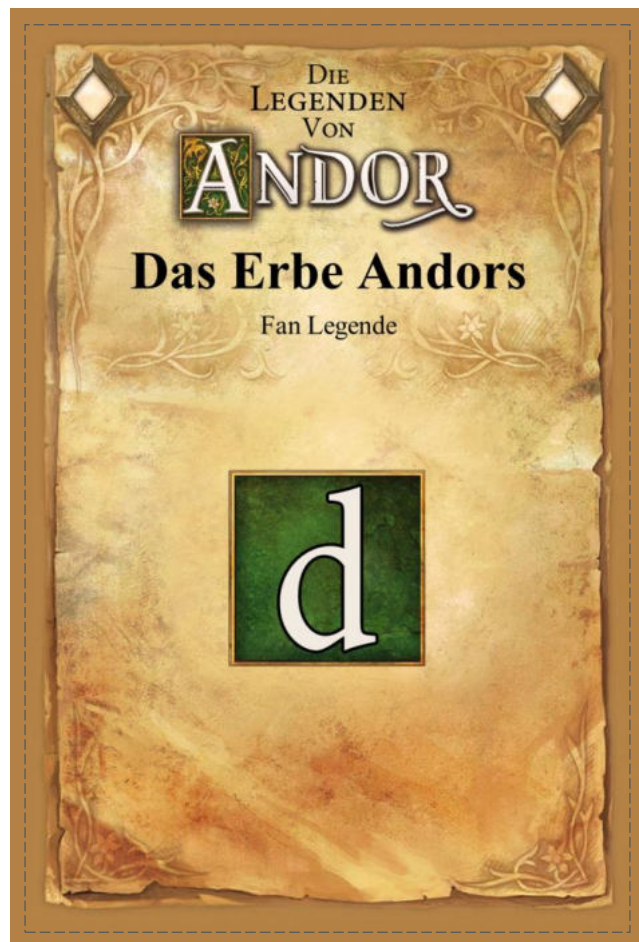
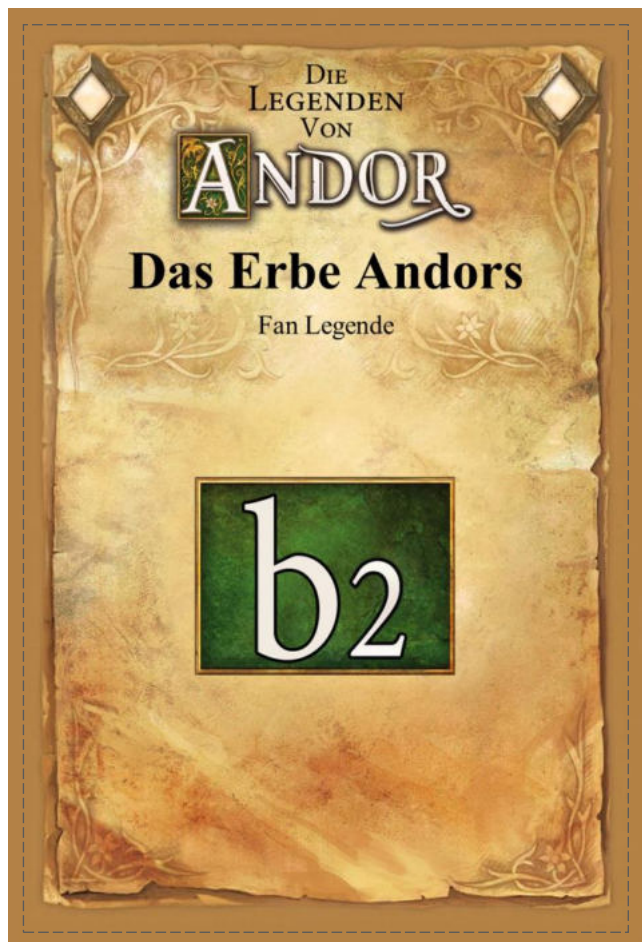
Was galt es nun zu tun? Ein Held sagte sofort: «Wir brauchen einen klaren Überblick, ohne viel Aufsehen zu erregen. Ich traue der Stimmung in dieser Einöde gar nicht... Wir könnten einen der Felsen dazu erklimmen. Von oben lässt sich vielleicht erkennen, ob uns die be-sonderen Orte in Krahd weitere Hinweise geben können. Zuvor sollten wir sie besser nicht aufsuchen, das spüre ich in jedem Knochen... Dieser schroffe Felsvorsprung dort drüben scheint wie gemacht dafür zu sein!»

Markiert das Felsenfeld zwischen Feld 331 und 333 mit einem Sternchen. Ein Held kann dieses Feld von einem beliebigen angrenzenden Feld aus für eine normale Weg-stunde betreten und auch wieder verlassen. Auf diesem Felsen könnt ihr euch einen Überblick über eure Situa-tion verschaffen. Der mühsame Aufstieg kostet aller-dings **5 Willenspunkte!** Sobald ein Held auf diesem Feld steht, lest die Karte «**Auf dem Felsen**». Bevor dies nicht erledigt ist, können die fünf besonderen Orte (Felder 320, 330, 340, 350 und 360) **nicht** betreten werden.

«Ich bin dafür, dass wir ausserdem versuchen rauszufin-den, was es mit diesem Nebel auf sich hat. Vielleicht liegt dort der Ursprung der dunklen Wolken in Andor begrün-det.» - «Einverstanden! So haben wir also nun zwei Auf-gaben zu erledigen. Lasst uns keine Zeit verlieren!»

Sobald ein Held den ersten Nebel aufdeckt (ob ihr ihn dabei aktivieren müsst oder nicht, spielt keine Rolle) lest zuerst sofort die Karte «**Geheimnisse im Nebel 1**» vor.

Der Held, welcher den Feuerschild zu sich genommen hat, beginnt jetzt.



Auf einmal zogen sich tiefschwarze Wolken zusammen. Es waren die gleichen, welche vor einigen Tagen auch im fernen Andor zu sehen waren. Hier in Krahd wirkte es allerdings so, als würde eine ertümliche Bestie tief Luft holen, um zu einer brüllenden Attacke anzusetzen. Inmitten dieses alle Farbe und Leben verschlingenden schwarzen Dunstes tauchte Nomion auf! Was war das nun wieder für eine Teufelei?

Stellt die Figur Nomion auf das Katapult (360).

Auch Nomion gilt an besonderen Orten als Bewacher, obwohl er mehr Geist, denn feste Gestalt ist. Er hält keine Helden fest, bewegt sich nicht und kann auch nicht angegriffen werden.

Bleibt ein Held auf Nomions Feld stehen, verschwindet er wieder in seiner Rauchwolke. Würfelt dazu mit einem weissen Würfel. Die erwürfelte Augenzahl bestimmt dabei die Zehnerstelle des besonderen Ortes, wohin Nomion versetzt wird (Beispiel: Bei einer 2 → auf den Ausenposten 320; bei einer 4 → auf den schwarzen Baum 340). Wird eine 1 gewürfelt, gilt sie wie eine 6 und Nomion wird folglich auf die Wurfmaschine (360) versetzt. Sollte auf dem Zielfeld ebenfalls ein Held stehen, wird gewürfelt, bis Nomion auf einem heldenfreien besonderen Ort landet.



Einmal mehr tauchte Nomion in einer pechschwarzen Wolke auf und versuchte das Katapult zu besetzen!

Stellt Nomion wieder auf Feld 360. Sollte dort jetzt ein Held stehen, versetzt ihr Nomion wie üblich per weissem Würfel auf einen heldenfreien besonderen Ort.

Angestachelt durch ihre Herren, die Krahder, tauchten weitere Skelettkrieger auf!

Würfelt zwei weitere Skelette in den Spielplan ein.

Die Helden seufzten auf. Es war kaum noch möglich, sich die vielen Skelette vom Leib zu halten. «Am gescheitesten würden wir diese Gesellen zusammensammeln und damit die Knochenbrücke nach Borghorn wieder aufbauen!» meinte einer der Helden in einem Anflug von Sarkasmus. Einer seiner Kollegen hob vielsagend eine Augenbraue: «Ja... Das sollten wir tatsächlich tun...!»

Ihr könnt Skelette benutzen, um die Knochenbrücke wieder aufzubauen! Für das Erfüllen des Legendenziels, ist dies aber nicht erforderlich. Je nach Anzahl Helden muss dafür mindestens folgende Anzahl liegender Skelette auf **Feld 351** abgelegt werden: Bei 2 Helden 1 Skelett, bei 3 Helden 2 Skelette, ab 4 Helden 3 Skelette.

Ein liegendes Skelett kann ab sofort von einem Helden mitgeschleppt werden, das geht auch im Vorbeigehen. Jeder Held kann aber nur 1 Skelett gleichzeitig mitführen. Sobald die korrekte Anzahl an Skeletten auf Feld 351 **liegt**, wird bei der nächsten Skelettbewegung zur vierten Stunde die Brücke erstellt. Sobald dies so weit ist, lest die Karte «**Die Knochenbrücke**» vor.

Wichtig: In dieser Legende können Helden, welche in Sichtweite des Lagers sind, Skelette, welche schon auf Schilden stehen, wieder herauslocken, wenn ein entsprechendes Bewegungsplättchen (Einzel, bzw. Horde) ausgelöst wird.

Und was war das?! Ungläubig starrten die Helden in die Ebene und trauten ihren Augen kaum. Das konnte doch nicht sein! Es sah so aus, als ob tatsächlich die Krahder aus grossen nebligen Schwaden hervortraten. Waren dies Geister oder reale Krieger? Hatten sie die Skelettkrieger herbeigerufen?

Die Krahder werden nun folgendermassen im Spielplan aufgestellt:

Gonhar (rot) wird im Thronsaal aufgestellt (368), Tuavahr (blau) kommt zum schwarzen Baum (340), Undavahr (gelb) bewacht die Wurfmaschine (360) und Corion (grün) wird in Nomions Tempel (330) eingesetzt.

Achtung: Auch die Krahder bewegen sich in Pfeilrichtung, falls sie keinen Helden sehen! Sie können auch gesperrte Sprungfelder benutzen. Erreicht ein Krahder das Lager, ist die Legende sofort verloren, goldene Schilde nützen in dieser Situation nicht!

Ansonsten gelten die üblichen Regeln der «letzten Hoffnung». Als wichtiges Beispiel zur Erinnerung: Krahder und Skelette halten die Helden auf ihrem Feld fest und bewegen sich nicht weiter, solange sie Helden festhalten. Edelsteine interessieren sie nicht.

Weitere Kreaturen tauchten in der Ebene auf!

Stellt einen Wargor auf Feld 349 und Bergskrale auf Feld 319 und 341.

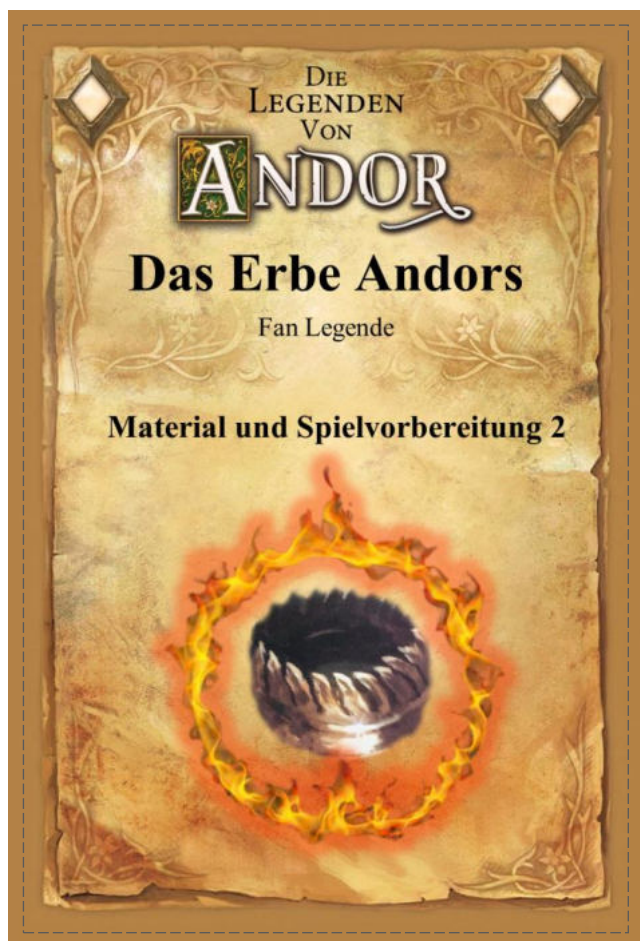
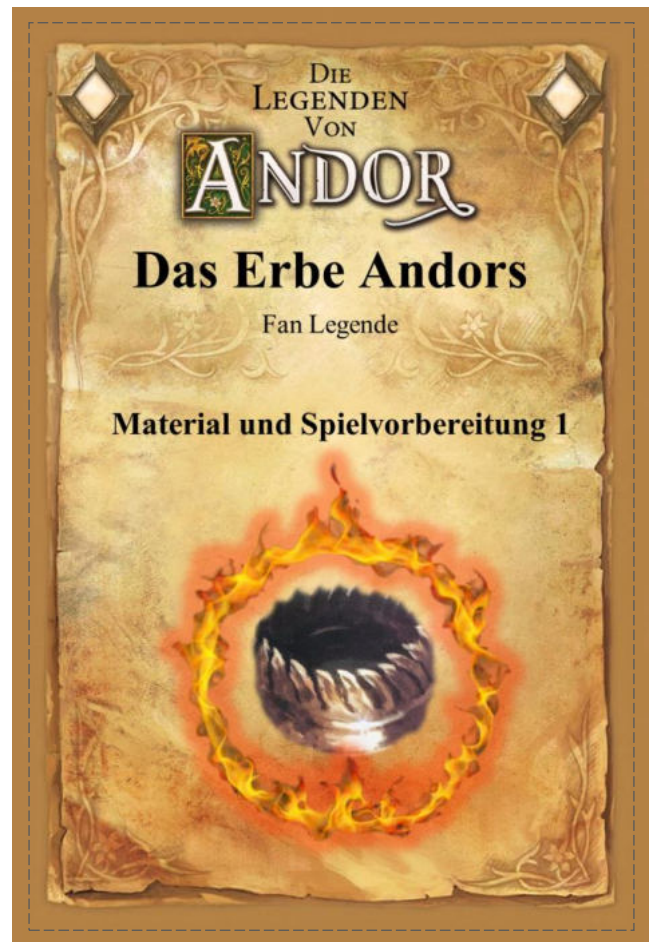
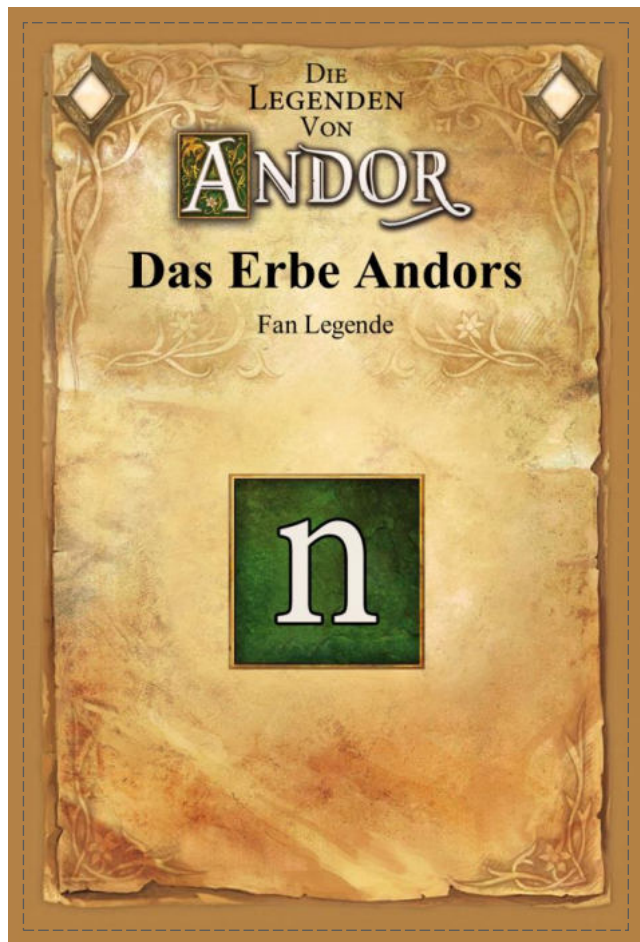
Würfelt mit einem weissen Würfel für Nomion und versetzt ihn entsprechend! Es ist auch möglich, dass er am gleichen Ort wieder erscheint.

Ein weiterer Hornruferklang. Doch diesmal war es ein heller, durchdringender Klang. Ein Held deutete auf eine Anhöhe. Und nun blickten alle Helden erstaunt in die Berge: Aus allen möglichen Spalten und kleinen Höhlen kamen Agren hervor, blickten in die Tiefe und bewarfen die Krahder und Wachtrolle mit grossen Felsbrocken!

Legt nun alle Krahder und Wachtrolle auf ihrem Feld hin. Liegend können sie die Helden nicht mehr festhalten, besondere Orte gelten aber dennoch als bewacht! Liegende Krahder und Wachtrolle können angegriffen werden. Sobald die jeweiligen Figuren bei Bewegungsplättchen erwähnt werden, werden sie wieder aufgestellt. Das Aufstellen gilt als ausgeführte Bewegung.

Die Agren verschwanden rasch wieder in ihren Verstecken, doch ihre Aktion machte den Helden Mut und verschaffte ihnen eine Atempause. Ausserdem brachte dies einen der Helden auf eine Idee. Könnte man vielleicht versuchen, die grosse Wurfmaschine gegen die Gegner selbst einzusetzen? Alle waren sich einig, dass diesem Einfall schnellstmöglich nachgegangen werden musste!

Legt ein Sternchen auf Feld 360. Sobald ein Held dort steht, lest die Karte «**Die Wurfmaschine**» vor!



Material

Diese Legende wird in **Krahd**, also auf der Rückseite des Spielplanes aus «Die letzte Hoffnung», gespielt.

Es werden insgesamt **4 rote X-Plättchen** benötigt. Eventuell muss der Bestand also aus dem Grundspiel noch ergänzt werden. Ausserdem benötigt ihr die Figur «**Krahd**» aus der Sternenschilderweiterung.

Nebst den von euch gewählten Helden und dem entsprechenden Material, wird weiteres Material nur noch aus dem Spiel «**Die letzte Hoffnung**» benötigt. Haltet somit sämtliches Material von dort griffbereit.

Spielvorbereitung (Checkliste) und erste Anmerkungen

Jeder Spieler wählt einen **Helden** und die damit verbundenen Spielmaterialien. Beachtet, dass ihr auch die jeweiligen 2. Sonderfähigkeiten in dieser Legende benutzen dürft und somit allenfalls weiteres Material benötigt.

Verteilt **alle Gegenstände** auf der Ausrüstungstafel.

Legt die **3 Quellenplättchen** verdeckt gemischt mit ihrer grauen Seite auf die Quellenfelder (Sechsecke) und dreht sie dann auf ihre farbige Seite.

Legt verdeckt **4 Höhlenplättchen** auf die Höhlenfelder und den Rest als Vorrat bereit.

Sortiert die **Legendenkarten** nach Alphabet, so dass oben «a1» liegt und unten «n».



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...
...alle Gegner in der geheimen Gruft besiegt werden konnten.
...das Lager verteidigt wurde.

Nomion löste sich einmal mehr in einer schwarzen Rauchwolke auf. War er endgültig besiegt? Waren die untoten Krahd diesmal wirklich geschlagen? Die Spuren des Kampfes deuteten klar in diese Richtung. Doch die Erfahrung hatte die Helden schon oft anderes gelehrt und ihr ungutes Gefühl verliess sie auch nicht, als sie sich im Lichte neuer Sonnenstrahlen in Krahd mit der zurückeroberten Krone auf den Rückweg nach Andor machten.

Autor: Kondras

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...
...die Gegner in der geheimen Gruft nicht geschlagen werden konnten.
...das Lager nicht verteidigt werden konnte.
Nomion und seine Hexerei hatten gesiegt! Nach der Niederlage der Helden würde es mit Leichtigkeit schaffen, seinen König in diesen Ländern wieder zu aller Stärke aufzubauen. Und später würden sie wieder gegen das verhasste Andor ziehen und triumphieren! Doch zuerst mussten nun diese nervenden Agren dran glauben. Kein Stein würden sie dafür in diesem elenden Gebirge auf dem anderen liegen lassen ...!

In dieser Legende werden somit Wargors und Bergskrale zum Einsatz kommen. Ihre Werte sind wie folgt:

Wargor: **3 Stärkepunkte** und **4 Willenspunkte**; gewürfelt wird entsprechend mit roten Würfeln; als **Belohnung** gibt es **4 Willenspunkte**.

Bergskral: **8 Stärkepunkte** und **8 Willenspunkte**; gewürfelt wird entsprechend mit roten Würfeln; als **Belohnung** gibt es **1 Stärkepunkt**.

Deckt das **Katapult**- und das **Kronensymbol** des Sonnenaufgang-Feldes mit einem Kreuz ab.

Legt die **4 mächtigen Schilde** bereit.

Achtung: In dieser Legende hat der **Sturmschild** eine neue Funktion. Der Held, der ihn trägt, kann eine Seite des Schildes jederzeit einsetzen, um einen Sturm zu beschwören. Diese freie Aktion lässt den entsprechenden Helden und nach Bedarf auch beliebig viele Kollegen, die mit ihm auf dem gleichen Feld stehen, auf ein frei gewähltes Feld mit rotem Würfelsymbol verstürmen. Dies geht auch, wenn man festgehalten wird (analog Portalzauber).

Startwerte: Alle Helden starten mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Die Heldengruppe erhält ausserdem 5 zusätzliche Stärkepunkte, so viele Apfelnüsse wie Helden am Spiel teilnehmen und den Feuerschild.

Beginnt nun die Legende mit der Karte «a1».

Legt **alle sonstigen Karten** dieser Legende, die keinen Buchstaben haben, in einem Stapel bereit.

Legt die Karte «**Die Goldenen Schilde**» aus der Spiel-schachtel offen neben den Spielplan.

Stellt den **Erzähler** auf den Buchstaben «a» der Legendenleiste.

Verteilt **Sternchen** auf die Felder b, d, e, h und n der Legendenleiste.

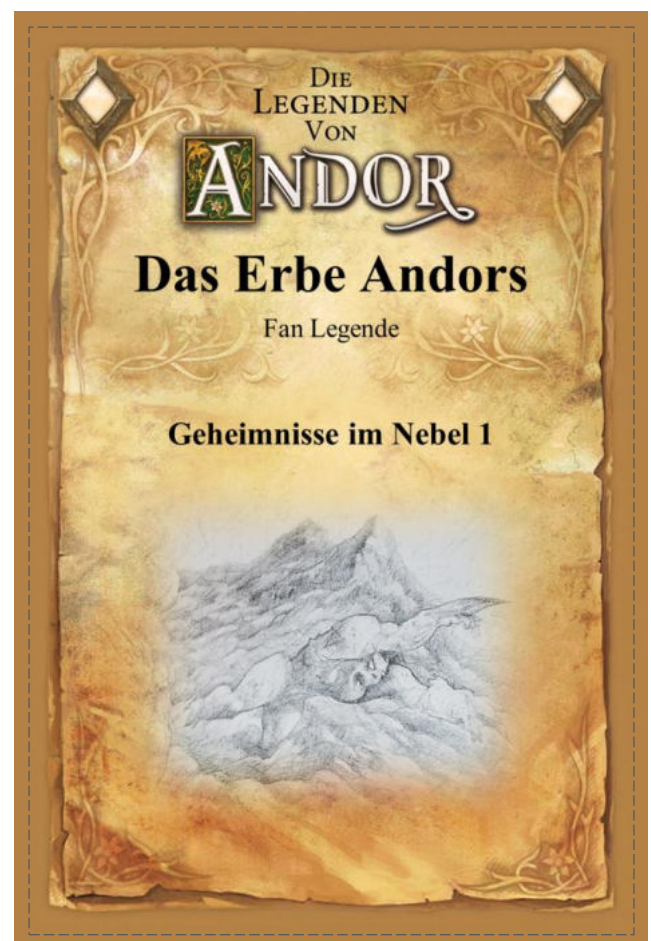
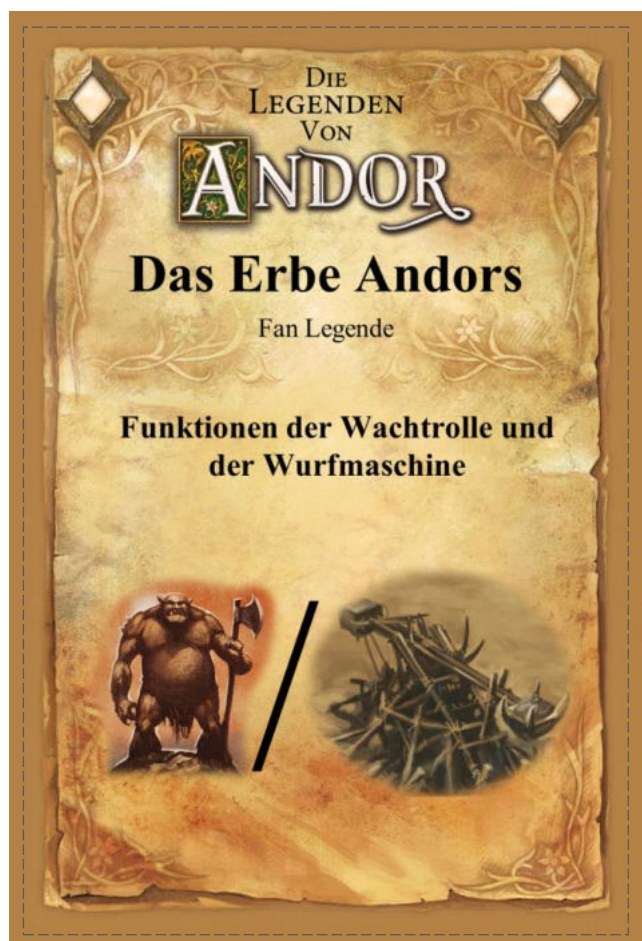
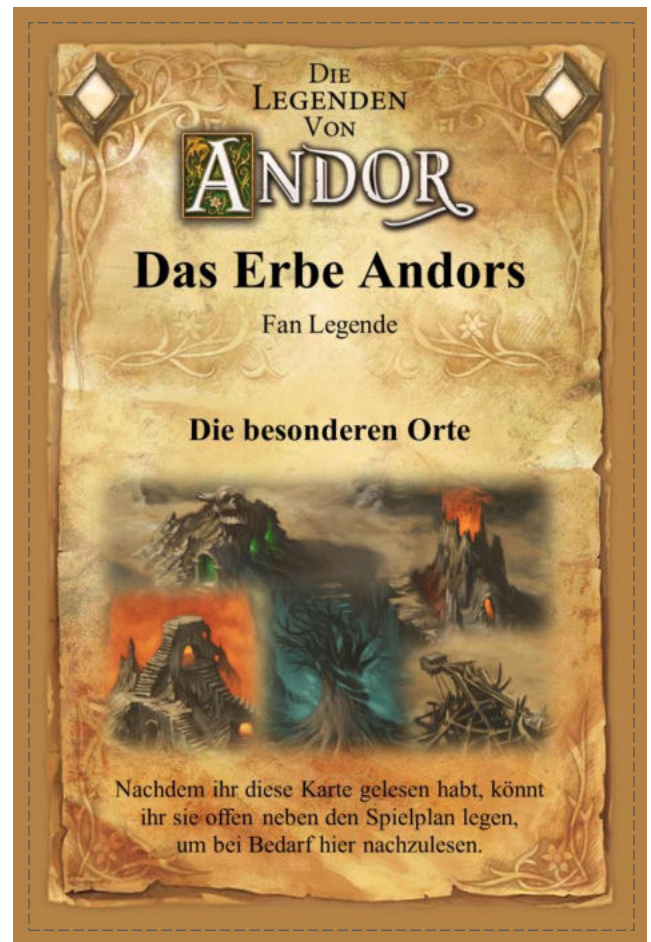
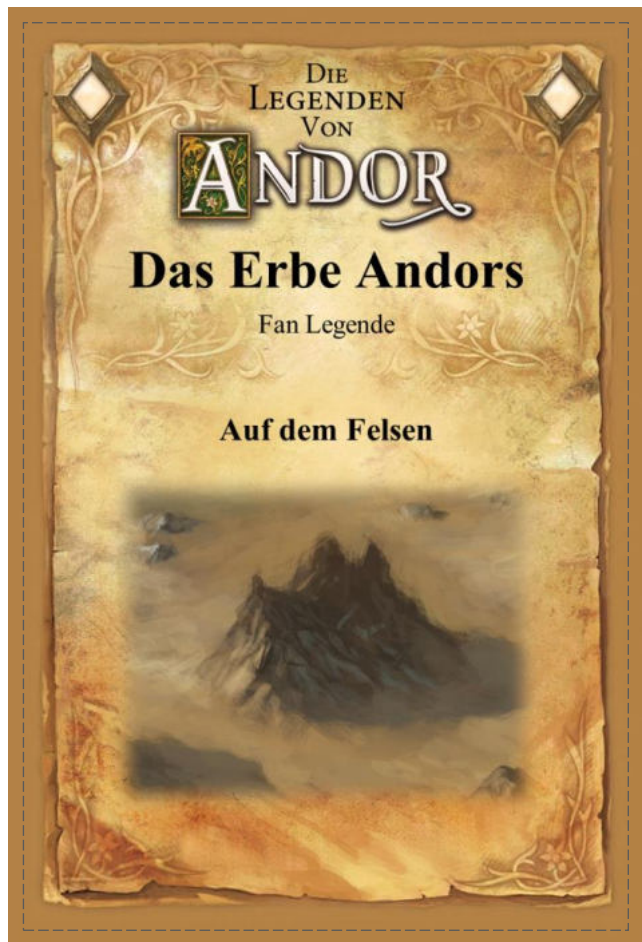
Mischt die **Nebelplättchen** und verteilt sie verdeckt auf folgende Felder: 342, 339, 336, 337, 341, 332, 351, 352, 354, 355, 356, 359, 358, 357, 353, 345, 343, 329, 328, 323, 347 und 334.

Legt ein ungepflücktes **Sternkraut** auf Feld 348.

Würfelt mit einem Helden- und einem Kreaturenwürfel die Position der **5 alten Waffen** aus (roter Würfel 10er-Stelle, Heldenwürfel 1er-Stelle).

Deckt die ersten beiden Symbole des Sonnenaufgang-Feldes mit dem **beiliegenden Kreaturenplättchen** auf der Titelseite ab. Bei Sonnenaufgang bewegen sich folglich jeweils zuerst die Wargors mit einem Doppelschritt, danach die Bergskrale mit einem Schritt. Bei einer allfälligen Symbol-Abdeckung während des Spiels (Einsatz des Sternenschildes) gilt die Doppelbewegung der Wargors als 1 Symbol.





Der Aussenposten (320): Hier kann man die mächtigen Schilde nur aufnehmen, wenn er unbewacht ist.

Nomions Tempel (330): Ist er unbewacht, wird die Stärke der Skelette auf 1 Stärkepunkt reduziert.

Der schwarze Baum (340): Dieser Ort hat Einfluss auf die Bewegungsplättchen der vierten Stunde. Ist er ohne Bewachung, dürft ihr einen Helden bestimmen (ab 4 Helden sogar 2), der bis zur Reaktivierung des Ortes keine Bewegungsplättchen mehr auslöst.

Die Schmiede (350): Deponiert jetzt das -4 Plättchen auf Feld 350. Ist die Schmiede bewacht, läuft sie auf Hochtour und sorgt für unerträgliche Temperaturen. Das Plättchen wird dann auf die Überstundenanzeige gelegt. Ist die Schmiede unbewacht, legt man das -4 Plättchen als Erinnerung am besten wieder auf Feld 350. Steht ein Held auf Feld 350, kann er die Temperatur drosseln! Solange er dort steht, könnt ihr dann das Plättchen mit der -1 Seite nach oben auf die Überstundenanzeige legen.

Die Wurfmaschine (360): Ist das entsprechende Symbol nicht abgedeckt, wird die Maschine jeweils bei Sonnenaufgang abgefeuert, sofern sie bewacht ist. Sollte euch die Funktion der Wurfmaschine nicht mehr geläufig sein, könnt ihr diese auf der Karte «Funktionen der Wachtrolle und der Wurfmaschine» nachlesen.

Entfernt nun das Sternchen von dem Felsen. Sobald der entsprechende Held das Feld wieder verlassen hat, kann es für den Rest der Legende nicht mehr betreten werden.

Die besonderen Orte können ab jetzt betreten werden.

Der Held hatte die Anhöhe erklettert und das Atmen fiel ihm schwer. Die stickige Luft von Krahd und der überall vorhandene modrige Geruch setzten ihm zu und weckten Erinnerungen an ihr vergangenes Abenteuer vor einiger Zeit. Niemals hätte er gedacht, dass er diesen verwunschenen Ort wiedersehen würde! Mit einem heftigen Kopfschütteln wischte er die negativen Gedanken beiseite und sah sich genauer um. Man konnte die gesamte Ebene Krahds hervorragend überblicken und selbst die besonderen Orte, welche im Nebel lagen, waren von oben deutlich erkennbar. Die Überraschung war gross: Einige von ihnen zeigten sich nämlich aktiv und wurden wieder bewacht wie damals!

Stellt **Wachtrolle** auf die Felder 320, 330 und 340. Die Funktion der Wachtrolle ist in dieser Legende unverändert. Sollte sie euch nicht mehr geläufig sein, schaut auf der Karte «**Funktionen der Wachtrolle und der Wurfmaschine**» nach. Wachtrolle sind Kreaturen; auf sie ziehende andere Kreaturen werden folglich entlang der Pfeile weiterversetzt (übliche Kreatureinsatz-Regel).

Jeder der 5 Orte hat eine besondere Eigenschaft, die zutage tritt, sobald er bewacht wird. Nur wenn **weder** ein **Wachtroll** noch ein **Krahder** auf einem Ort steht, gilt er als unbewacht und seine entsprechende Eigenschaft ist nicht aktiv.

Achtung: Gerade bei Krahdern kann sich dies während des Spiels laufend ändern. Sobald ein Ort wieder bewacht sein sollte, gilt seine spezielle Eigenschaft erneut!

Lest jetzt weiter auf der Karte «**Die besonderen Orte**».

«Seltsam, diese dicke Nebelwand hier im heissen Krahd, findet ihr nicht auch?» Die Helden blickten sich erschrocken um. «Wer...? - Jorn! Bist du es wirklich?» Der alte Agren blickte die Helden aus seinen tief vergrabenen Augen an und nickte bedächtig. Gleichzeitig verzog sich sein faltiges Gesicht zu einem Lächeln. «Ich freue mich auch, euch wiederzusehen! Ihr kommt uns wie gerufen. Seit einigen Wochen hat sich hier vieles verändert... Dieser dicke Nebel, der Geruch, Stimmen im Wind, geisterhaft und unwirklich...» Einer der Helden stutzte. «Aber was macht ihr Bergbewohner denn überhaupt hier in dieser ungastlichen Ebene?» «So ungastlich ist diese Gegend gar nicht. Schaut!» Jorn streckte seine Hand aus.

Jorn schenkt dem Helden 1x Apfelnüsse.

«Wir haben begonnen, hier etwas Fuss zu fassen. Denn als die Krahder verschwunden sind, ist dieses Land zu neuem Leben erwacht. Ein zaghaftes Erwachen zwar, doch eindeutig sichtbar. Wir haben in den Ausläufern des Grauen Gebirges uralte Magie entdeckt, welche die Krahder in ihrer Boshaftigkeit unterdrückt hielten. Doch seit einigen Wochen nun...» Jorn stockte in seinen Ausführungen. Der nächste Satz fiel ihm deutlich schwer: «Es ist schwer zu glauben, doch ich befürchte, die Krahder sind irgendwie zurückgekehrt. Ich kann es mir nicht erklären.» «Das ist doch nicht möglich. Wir haben sie besiegt, Borghorn wurde dem Erdboden gleich gemacht!» beehrte ein Held auf. «Irgendjemand muss aber auch die Rietgraskrone entwendet haben,» wendete ein anderer nachdenklich ein. «Wir werden dieser Sache auf alle Fälle genau auf den Grund gehen, Jorn!»



Wachtrolle

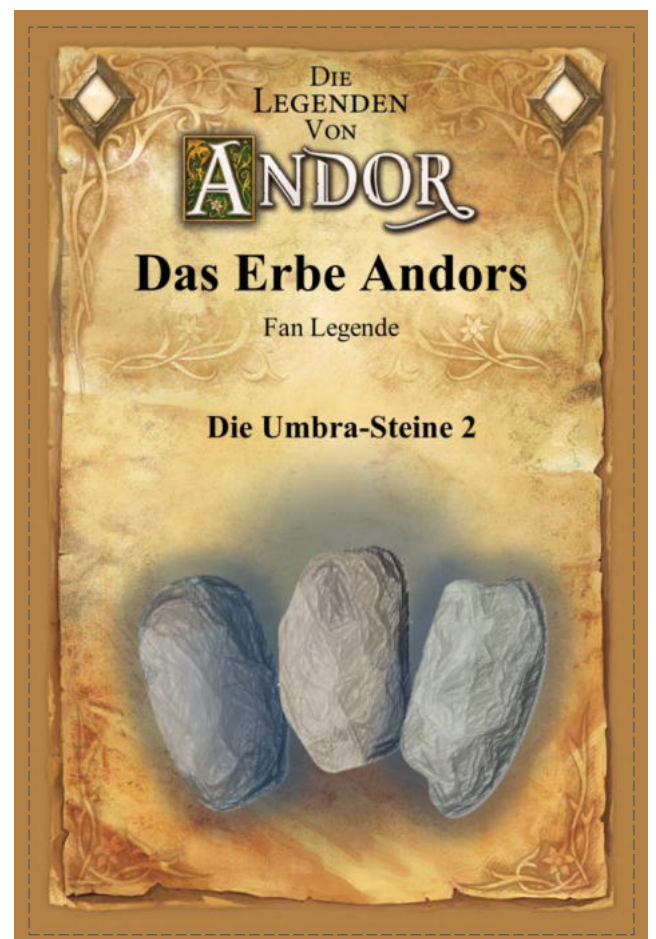
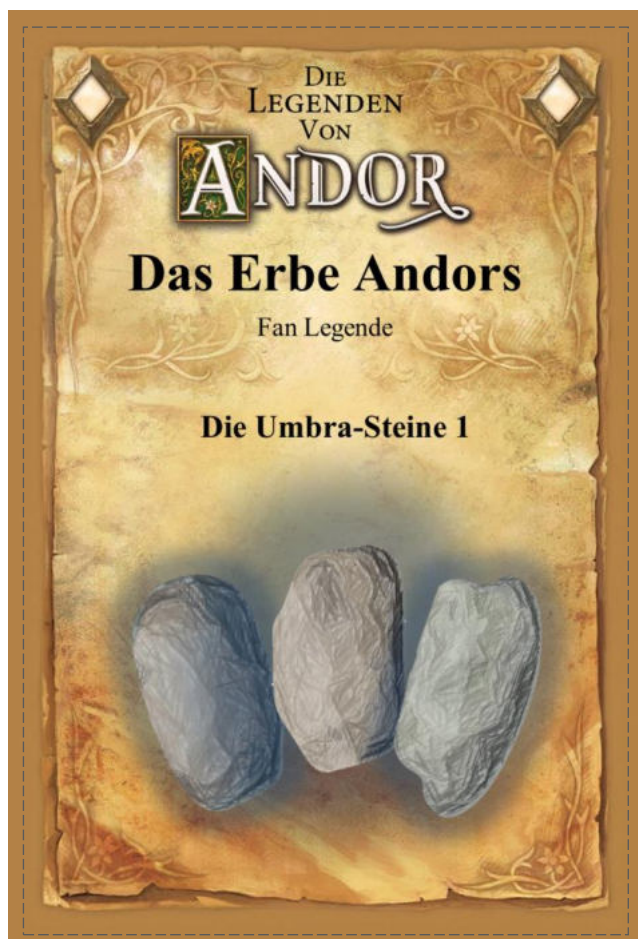
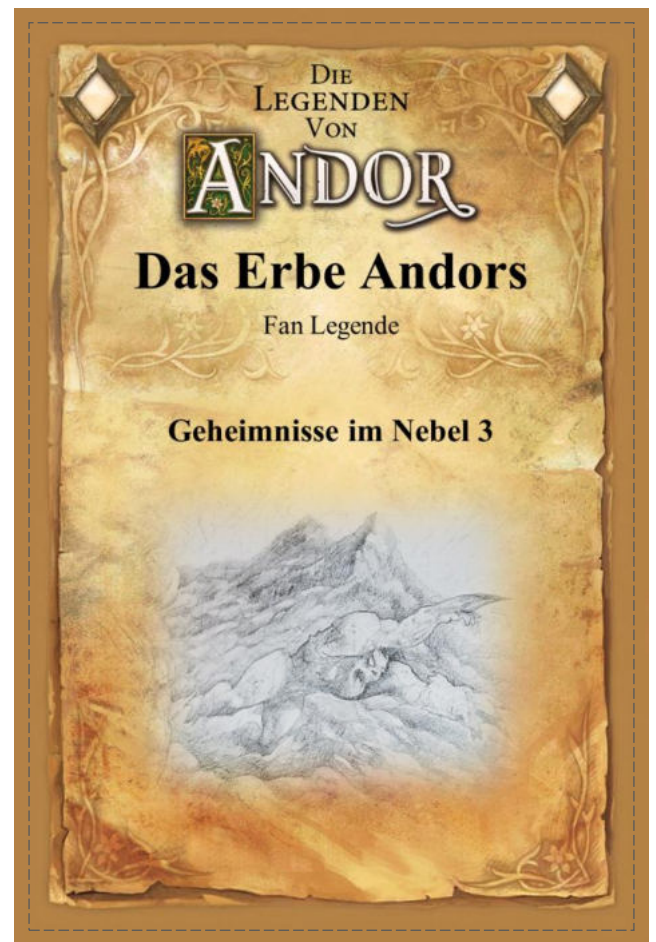
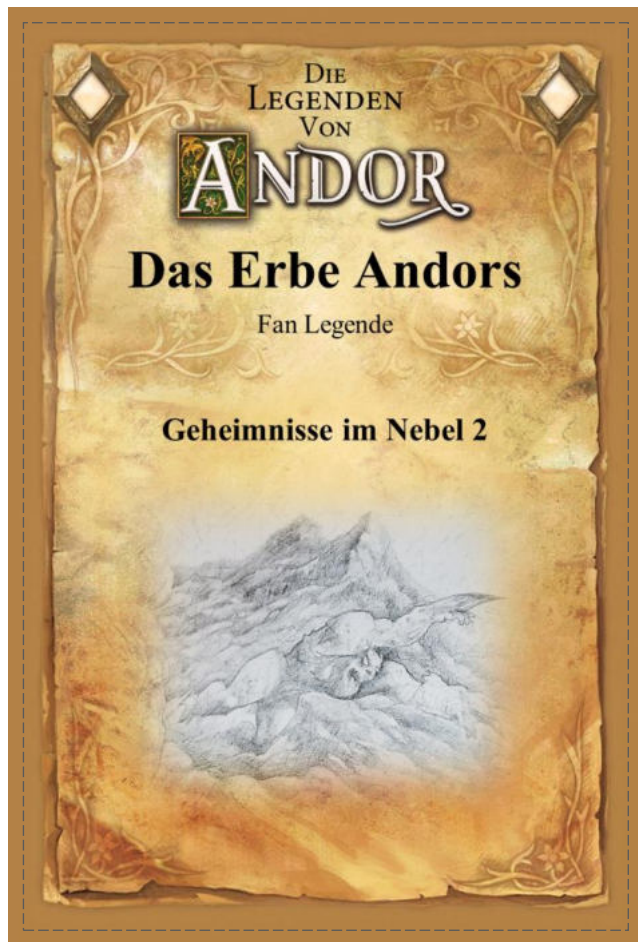
Wachtrolle können nicht passiert werden. Steht man mit einem Wachtroll auf dem gleichen Feld, kann man nicht mehr laufen. Dies kann man erst, wenn er sich aus einem bestimmten Grund (siehe unten) wieder von einem wegbewegt. Andere Aktionen bleiben möglich.

Wachtrolle bewegen sich grundsätzlich nicht. Auch dann nicht, wenn auf einem Bewegungsplättchen «Wächter» steht. Sie verfolgen die Helden nicht.

Ausnahme: Liegt ein Edelstein auf einem Feld benachbart zu einem Wachtroll, bewegt sich der Wachtroll zum Edelstein hin, wenn «Wächter» auf einem Bewegungsplättchen genannt wird. Wird später erneut ein Bewegungsplättchen, auf dem «Wächter» steht, aktiviert, bewegt er sich wieder in Richtung seines Ortes zurück (ausser es liegt ein weiterer Edelstein benachbart).

Wurfmaschine

Sollte die Wurfmaschine beim Sonnenaufgang bewacht sein (in dieser Legende durch Wachtroll oder Krahder auf Feld 360), wird das Symbol beim Sonnenaufgang an der entsprechenden Stelle ausgeführt. Dazu wird mit 3 roten Würfeln gewürfelt. Ein Held, der auf einem Feld steht, das den Wert eines gewürfelten roten Würfels zeigt oder angrenzend dazu, verliert einen Stärkepunkt. Sollte mehrmals der gleiche Wert gewürfelt werden, verliert ein betroffener Held dennoch nur 1 Stärkepunkt. Der Einsatz eines Schildes schützt davor. Die Wurfmaschine hat keinen Einfluss auf andere Figuren als auf die Helden.



Sollte ursprünglich für diese Karte ein Nebelplättchen aktiviert und nicht nur aufgedeckt worden sein, führt das entsprechende Symbol jetzt aus. Die Nebelplättchen haben dabei die übliche Bedeutung.

Ausnahme sind die beiden folgenden Symbole:

Trinkschlauch

Solltet ihr den Trinkschlauch finden (ob aktiviert oder nur aufgedeckt, spielt dabei keine Rolle), findet ihr leider zusätzlich auch die Überreste seines ehemaligen Besitzers. Legt auf das entsprechende Feld ein Skelett ab. Es wird bei Sonnenaufgang auferstehen, sofern die Bewegungsplättchen im Spiel sind. Den hinterlassenen Trinkschlauch könnt ihr wie üblich verwenden.

Kartensymbol

Dieses Plättchen hat nichts mit den Ereigniskarten zu tun, sondern es handelt sich um einen der wertvollen Umbra-Steine! In einem solchen Stein stecken uralte magische Kräfte des grauen Gebirges. Man darf dieses Nebelplättchen auf ein kleines Ablagefeld seiner Heldentafel legen. Hat ein Held alle drei Umbra-Steine gefunden und bei sich auf der Tafel liegen, wird sofort die Karte **«Die Umbra-Steine 1»** vorgelesen.



«Habt vielen Dank! Es wäre so schön, dieses Land wieder in seine karge Schönheit zurück verwandelt zu sehen! Sucht nach der geheimnisvollen Magie der Berge, sie könnte euch in eurer Aufgabe unterstützen. Sucht die Umbra-Steine!» - «Was für Steine?» Die Helden schauten erst Jorn, dann einander verwirrt an. Auch diejenigen unter ihnen, welche mit alten Schriften und Magie vertraut waren, hatten noch nie von solchen Steinen gehört. «Die Umbra-Steine,» fuhr Jorn fort, «stammen aus einer Zeit, als der Urtroll noch hier im Gebirge hauste. Wenn ihr ganz leise seid, kann man ihr tiefes Brummen und Schwingen sogar hören. Wenn ihr gut sucht, könnt ihr vielleicht einige davon im Nebel finden. Seid aber vorsichtig! Wir Agren wissen, was im Nebel steckt, und es sind auch so manche Gefahren darunter.» Jorn machte eine seltsame Geste seiner Hände und die Helden konnten tatsächlich etwas Weiteres im Nebel erkennen.

Einmalig dürft ihr nun dank Jorn ein zum auslösenden Plättchen benachbartes weiteres Nebelplättchen aufdecken, ohne es im Moment aktivieren zu müssen.

«Bewegt euch langsam und behutsam durch den Nebel. Wir werden euch helfen, so gut wir können. Doch bei dieser Bedrohung sind wir wohl auf die Unterstützung des Gebirges selbst angewiesen...» Jorn schaute die Helden mit einem durchdringenden Blick an. «Sucht die Umbra-Steine!» murmelte er ein weiteres Mal und verschwand dann, so rasch wie er gekommen war, wieder in einer kleinen Felsspalte.



Die Schwingungen der nun beisammen liegenden Steine begann sich im ganzen Gebirge zu verstärken. Es schien, als ob sich das Graue Gebirge gegen die dunkle Magie der Hexenmeister aus Krahd zur Wehr setzte. Die zähen Nebel um die Burgruine herum begannen sich zu lichten. Wie ein Ungetüm aus einer alten Seefahrer-Legende erhob sich die Ruine Borghorn vor den Augen der Helden!

Entfernt nun die X-Plättchen von den beiden Sprungfeldern nach Borghorn. Sie sind jetzt wieder offen und können benutzt werden.

Sobald ein Held Borghorn erreicht (ein beliebiges Feld mit einer Wellenlinie unter der Feldzahl), wird – falls nicht bereits anderweitig geschehen – die Karte **«In der Ruine Borghorns 1»** vorgelesen.



Achtung: Lest erst hier weiter, wenn ein Held nun alle drei Umbra-Steine auf seiner Tafel liegen hat!

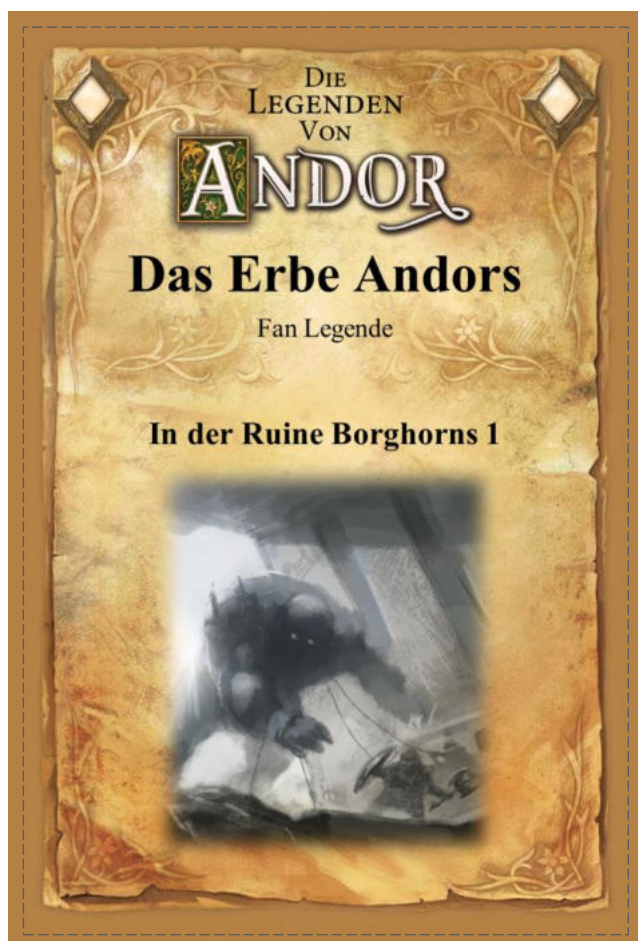
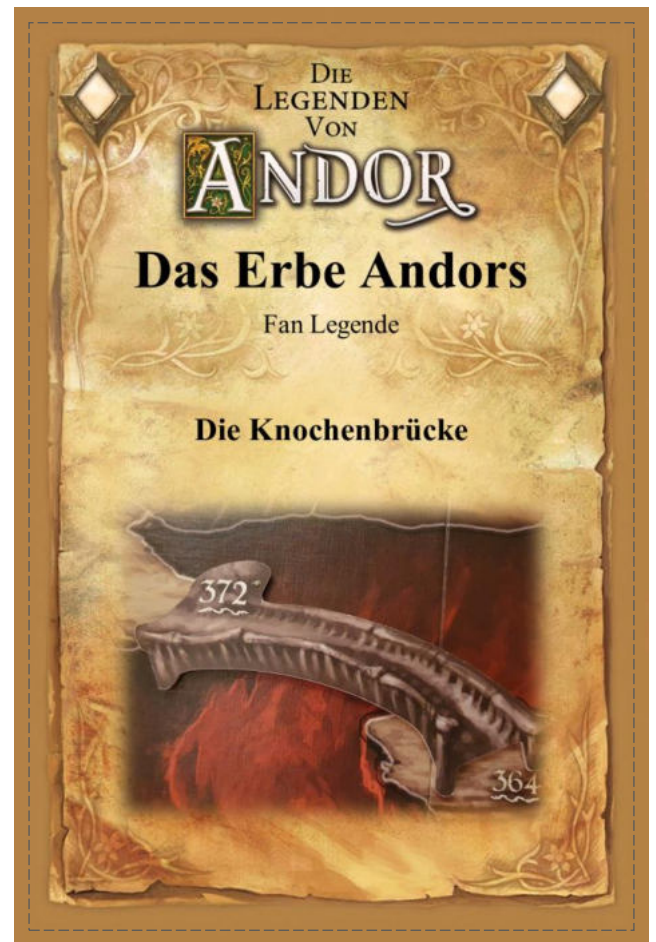
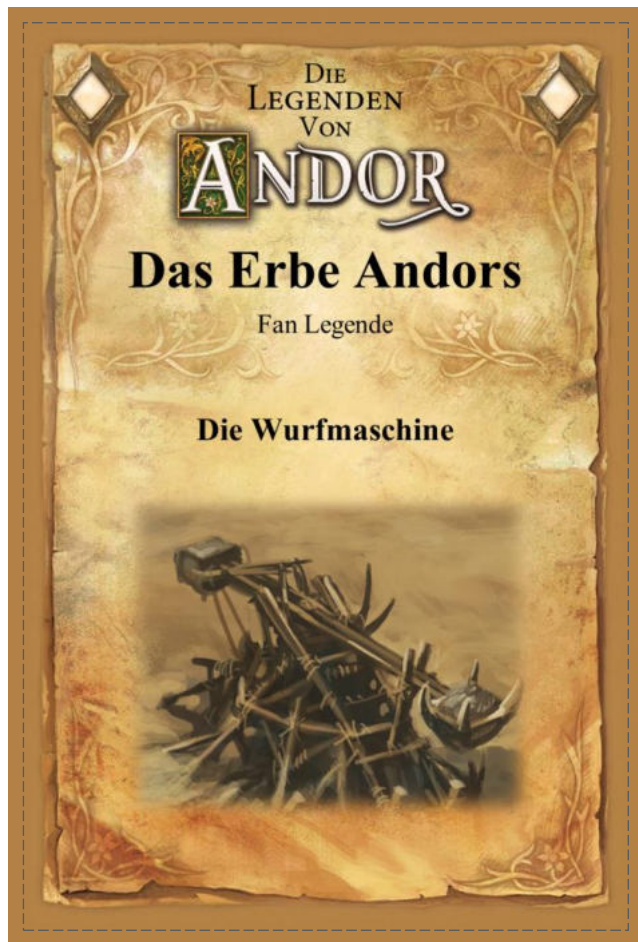
Der Held betrachtete die grau schimmernden Steine. Mit einem Mal begannen sie in einer gemeinsamen tiefen und kaum wahrnehmbaren Frequenz zu schwingen. Der Held fühlte sich, als wäre er mit dem Innersten seiner selbst, ja mit dem Inneren der Erde verbunden...

Wer die drei Umbra-Steine auf seiner Tafel führt, darf anstelle seiner Würfel **einen grossen grauen Würfel** benutzen. Der Zauberer kann auch diesen drehen.

Ausserdem kann man sich mithilfe eines solchen Steines in seinem Besitz auf ein beliebiges Feld des Spielplanes teleportieren! Es kann daher auch Sinn machen, die Steine aufzuteilen – allerdings hat man dann natürlich den grauen Würfel nicht mehr zur Verfügung. Die Teleportation kostet keine Stunde auf der Tagesleiste, sondern ein Umbraplättchen wird dazu auf die graue Seite gedreht. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gemacht werden (freie Aktion), selbst wenn man festgehalten wird. Kollegen können dabei jedoch nicht mitgenommen werden. Das Plättchen kann für den Rest des Spiels nicht mehr zurückgedreht werden.

Wichtig: Der graue Würfel ist nicht verloren, wenn das letzte Plättchen umgedreht und somit die dritte Teleportation aktiviert worden ist. Einzige Voraussetzung zur Benutzung des grauen Würfels ist, alle drei Steine auf seiner Tafel zu führen. Ob gedreht oder nicht, spielt dabei keine Rolle.





Achtung: Führt zuerst das aktivierte Bewegungsplättchen auf die übliche Weise aus.

Sobald die Magie der 4. Stunde wieder Bewegung in die Skelettkrieger brachte, rührte sich auch der sorgsam vorbereitete Knochenhaufen, welcher durch die Helden am Abgrund zusammengetragen wurde. Tatsächlich liess sie ihr Plan nicht im Stich: Verstärkt durch die geschlagenen Skelette erhob sich die Knochenbrücke wieder stabil vor den Helden! Nun war Borghorn auch ohne Sprung erreichbar, die Helden kamen ihrem Ziel näher.

Legt nun das Brückenplättchen (Knochenbrücke) als Verbindung der Felder 351 und 364 auf den Spielplan. Die dazu verwendeten liegenden Skelette kommen nicht aus dem Spiel, sondern werden auf das Sonnenaufgangsfeld gestellt (zur Erinnerung: bei 2 Helden 1 Skelett, bei 3 Helden 2 Skelette, ab 4 Helden 3 Skelette). Überzählige Skelette bleiben liegen. Als Belohnung erhält die Gruppe für jedes verwendete Skelett 1mal Apfelnüsse.

Sobald ein Held Borghorn erreicht (ein beliebiges Feld mit einer Wellenlinie unter der Feldzahl), wird – falls nicht bereits anderweitig geschehen – die Karte «**In der Ruine Borghorns 1**» vorgelesen.



Der Mechanismus der Maschine war zwar riesig, die Technik aber einleuchtend. Es müsste eigentlich kein Problem für die Helden sein, das Katapult zu bedienen!

Versetzt das Sternchen vom Katapult nun auf Feld 303.

Von nun an kann ein Held, wenn er bei Sonnenaufgang auf dem unbewachten Feld 360 steht, beim entsprechenden Symbol die Wurfmaschine für die Heldengruppe verwenden. Er würfelt dafür mit 3 roten Würfeln. Eine Kreatur oder ein Krahder auf einem Feld mit dem angegebenen erwürfelten Würfelwert oder angrenzend dazu, wird sofort auf dem Spielplan hingelegt. Das gleiche gilt für Feld 303 oder ein direkt angrenzendes Feld, dort trifft die Maschine **immer**, wenn sie die Helden bedienen! Für die liegenden Figuren gelten die gleichen Effekte wie beim Angriff der Agren auf Karte «e».

Auch liegende **Kreaturen** werden bei der nächsten für sie entsprechenden Bewegung wieder aufgestellt. Dies gilt als 1 Bewegung. **Achtung:** Das bedeutet, dass liegende Wargors mit einer Bewegung aufstehen und noch einen weiteren Schritt ziehen können!

Wird **Nomion** getroffen, versetzt ihr ihn einmalig wie auf Karte «d» und «e» beschrieben.

Werden **Skelette**, ob stehend oder liegend, mit der Wurfmaschine getroffen, werden sie auf das Sonnenaufgangsfeld gestellt, eine Belohnung gibt es dafür nicht. Sie werden später wieder, wie üblich, eingewürfelt.

Auf die Helden hat die Wurfmaschine bei eigenem Gebrauch keinen Einfluss.

Der Held traute seinen Augen nicht. Ferntahr! Wie konnte das sein? Der Bruder Undavahrs war bereits bei ihrem letzten Besuch in Krahd längstens geschlagen gewesen. Ihr letztes Aufeinandertreffen reichte noch in die Ära des Sternenschildes zurück...

Stellt die Krahder-Figur aus der Sternenschild-Erweiterung ebenfalls auf das Feld 363.

Ferntahr bewegt sich nicht, er hält aber ebenfalls Helden auf seinem Feld fest. Die Rietgraskrone kann erst erlangt werden, wenn Ferntahr besiegt ist.

Werte von Ferntahr:

Er hat 14 Willenspunkte und benutzt anfänglich 3 grosse graue Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Bei 2 und 3 Helden hat er 12 Stärkepunkte;

Bei 4 Helden sind es 16 Stärkepunkte.

Ist er besiegt, kommt er aus dem Spiel (nicht auf Feld 200, es gibt keine Erzählerbewegung).

Aufgabe: Besiegt Ferntahr und erlangt die Rietgraskrone zurück! Dies ist noch nicht das Legendenziel.

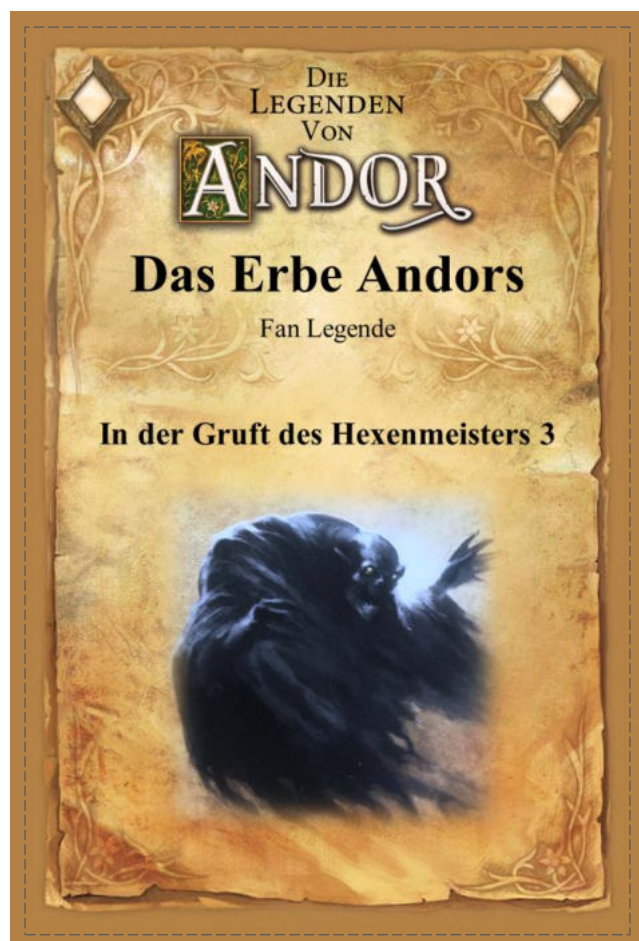
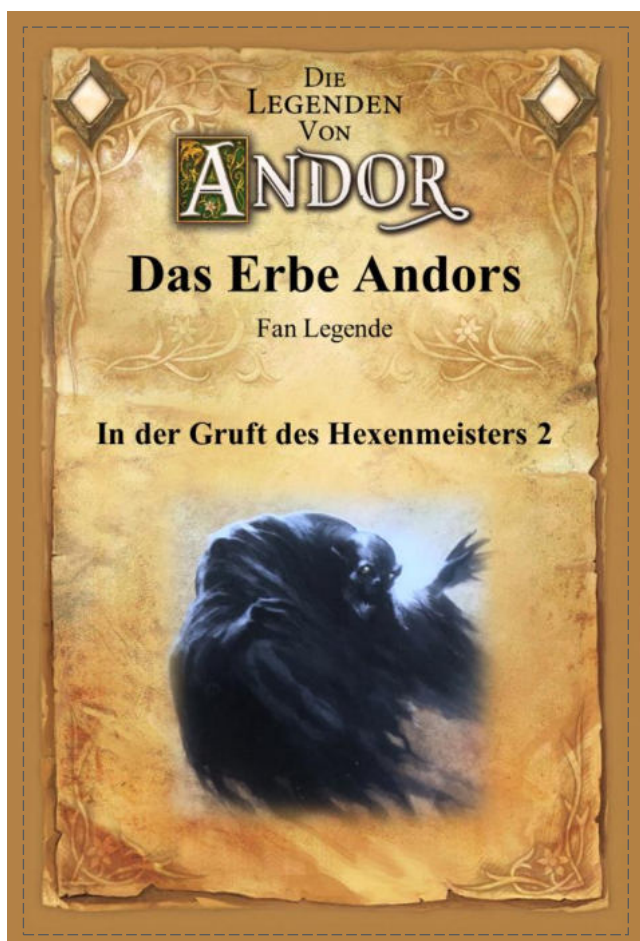
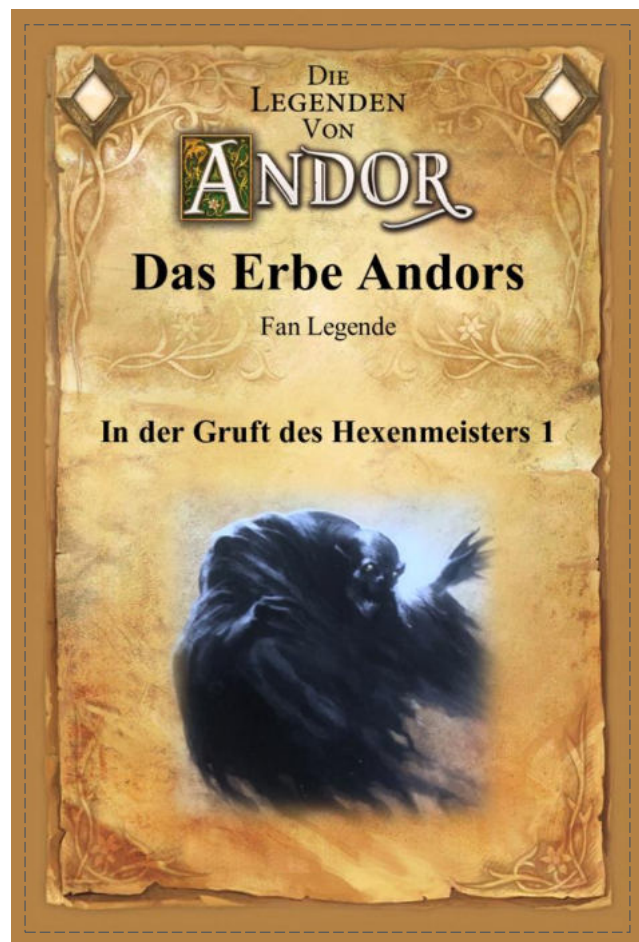
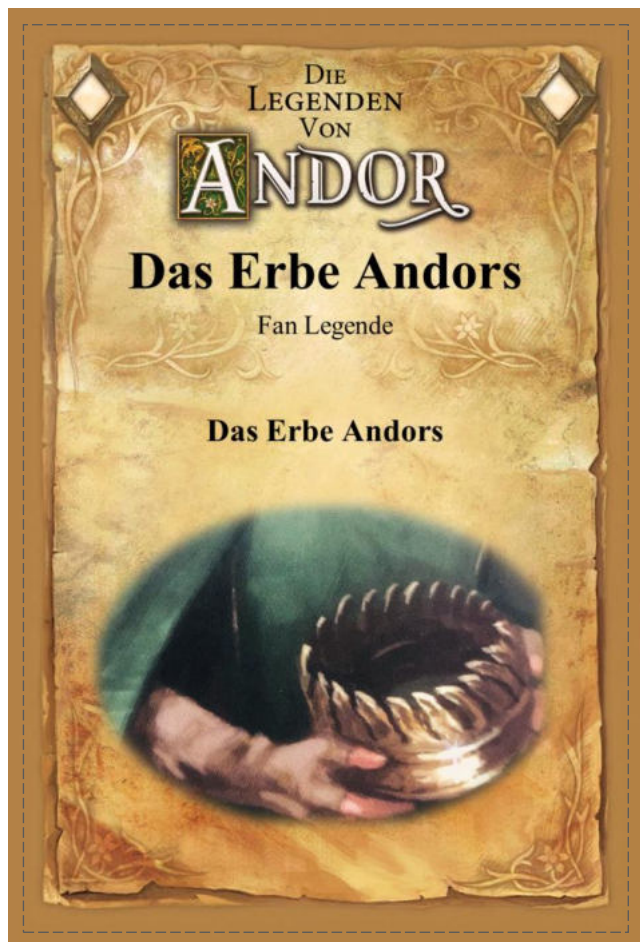
Sobald ihr Ferntahr besiegt habt, lest weiter auf der Karte «**Das Erbe Andors**»

Vorsichtig betrat der Held die in Schutt und Asche gelegte Insel im immer noch nicht versiegenden Lavastrom des Flusses Enran. Eigentlich hätte er gedacht, dass die ganze Insel bei ihrem damaligen Abenteuer in sich zusammengefallen war, aber dies schien nicht der Fall zu sein. Oder waren etwa Kräfte am Werk, die bereits die Grundfesten Borghorns wieder errichtet hatten? Die ganze Ruine lag im Dunkel schwärzlicher, giftiger Rauchschwaden. Es war unmöglich zu sagen, ob gerade Tag oder Nacht herrschte. Selbst Kampfeslärm war hier nicht zu hören, es war still. Viel zu still... Der Held blickte angestrengt in das Dunkel. Und plötzlich, in einiger Entfernung, sah er etwas glitzern in den Trümmern der alten Feste. Unglaublich, da lag sie doch tatsächlich: das Erbe Andors – die Rietgraskrone!

Legt nun die Rietgraskrone auf Feld 363 ab.

Der Held erinnerte sich an die Vision Earas. Natürlich! Nun machte es Sinn: Bei dem Feuerring aus der Vision musste es sich um den Fluss Enran handeln, der Borghorn gleichsam einem Kreis umschloss und den Helden somit einen Hinweis auf den Aufenthaltsort der Krone gegeben hatte! Und nun hatte er sie gefunden, welch ein Glück! Doch – was war das für ein Schemen in der Nähe der Krone? Ein Felsvorsprung oder eine alte Statue aus der Halle König Gonhars? Aber diese Hoffnung zerbrach sich rasch, als der Held bemerkte, wie sich die grosse Gestalt langsam bewegte und das leise Schnauben und das Gerassel von schweren Ketten liess ihn erschauern. Es war ein hünenhafter Krahder!





Das donnernde Beben wurde immer stärker. Dem Helden war klar, dass hier irgendwo der Ursprung sein musste. Er kniff die Augen zusammen und musterte jeden zerklüfteten Winkel des Berges. Und tatsächlich: Er konnte auf einmal an den Hängen einen unscheinbaren, kaum zu erkennenden Eingang in das Innere ausmachen.

Stellt Gonhar auf das unnummerierte Lavastromfeld oberhalb der Schmiede. Stellt Nomion an seine Seite.

Auf einmal war den Helden klar, wo hier die Wurzel allen Übels zu suchen war: Nomion! Es war mittlerweile offensichtlich, dass es der Geist des Hexenmeisters erneut geschafft hatte zu überdauern. Dieses Mal war er aber einen einschneidenden Schritt weiter gegangen. Nach dem Fall Gonhars war er zurückgekehrt und hielt nun seinen König und die besiegten Krahder mit einer neuen Form von schwarzer Magie am Leben!

Stellt auch alle bislang besiegten Krahder von Feld 200 als Schutz vor ihren König auf das neue Feld.

Der Held erinnerte sich an eine Geschichte Jorns. Man erzählte sich, Nomion habe schon immer an den Hängen des brennenden Berges eine geheime Gruft besessen, welche neben seinem Tempel die Quelle seiner Magie beinhaltete und bewahrte. Das hier musste sie sein!

Das unnummerierte Lavastromfeld kann nun von jedem angrenzenden Feld aus betreten werden. Diese versteckte Gruft gilt aber nicht als anliegendes Feld für die Trefferzahl «3» der Wurfmaschine. Skelette betreten diese Gruft nicht.



Mit dem letzten Hieb des Helden löste sich Ferntahr in einer schwarzen Rauchwolke auf. Es gab keinen Zweifel: Auch er musste ein Werk Hexerei gewesen sein. Ihr musste Einhalt geboten werden! Doch wie sollten die Helden dies ausrichten? Beinahe jeder Winkel Krahds war mittlerweile untersucht, wo war der Ursprung allen Übels? Und auch wenn sich mittlerweile mehr Fragen als Antworten stellten, überkam die Helden nun ein wohliger-warmes Gefühl tiefer Zufriedenheit und Freude. Denn sie hatten den grössten Schatz Andors endlich wiedergefunden! Behutsam nahmen sie die Rietgraskrone auf – und sie spürten neue Kraft in ihren Knochen.

Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte. Entfernt ausserdem das X vom Kronensymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld.

Die Krone kann nun aufgenommen werden, jeder Held darf die Krone tragen (ausnahmsweise und mit der entsprechenden Demut, versteht sich...). Wenn ein Held sie trägt und das Kronensymbol bei Sonnenaufgang aktiviert wird, erhält er 6 Willenspunkte hinzu. Alle anderen Helden, die zu diesem Zeitpunkt mit ihm auf demselben Feld stehen, erhalten ebenfalls je 6 Willenspunkte.

Plötzlich erschütterte ein starkes Beben die Einöde Krahds und ein Donnerngrollen vom nahen Lavastrom bei Ruoor schreckte die Helden auf. Was war dort geschehen? Gab es beim brennenden Berg etwas, was den Helden bislang verborgen gewesen war?

Legt einen Markierungsring über das Augensymbol auf Feld 357. Seht euch dort um! Sobald ein Held dort steht, lest die Karte «**In der Gruft des Hexenmeisters 1**».

Sobald man einen Gegner in der Gruft geschlagen hat, kommt er endgültig aus dem Spiel, nicht auf Feld 200. Belohnungen gibt es in diesem Fall keine mehr.

Bei 2 Helden haben die Krahder im Endkampf die gleichen Werte wie während des Spiels,
bei 3 Helden haben sie je 5 Stärkepunkte mehr,
bei 4 Helden haben sie je 10 Stärkepunkte mehr.

Zusätzlich unterstützt Nomion **jeden Krahder**, wenn er in einer Kampfrunde unterliegt, dabei aber nicht geschlagen wurde. Dies geschieht folgendermassen: Nach Herabsetzung der gegnerischen Willenspunkte, würfelt Nomion mit einem weissen Würfel. Die Willenspunkte-Anzeige des angegriffenen Krahders wird dann um die entsprechende Würfelzahl wieder angehoben! Dies kann unter Umständen auch über den anfänglichen Wert des Gegners hinaus geschehen. Beim Kampf **gegen König Gonhar** benutzt Nomion sogar **zwei weisse Würfel** zur Unterstützung! Es wird dann jeweils der grössere Wert von beiden Würfeln für die Hilfe benutzt, Doppelwürfel haben dann keine Bedeutung.

Am Ende wird schliesslich gegen **Nomion** gekämpft. Er hat 20 Willenspunkte und bei 2 Helden 12, bei 3 Helden 18 und bei 4 Helden 24 Stärkepunkte. Er benutzt aber nur seinen Willenspunkten entsprechende weisse Würfel und kann sich nicht mehr weiter schützen.

Ohne zu zögern, machten sich die Helden auf, König Gonhar, seine Schergen und Nomion in einem letzten Kampf in der geheimen Gruft zu stellen.

Mit einem schrecklichen erneuten Hornruf rief der König auch die anderen Krahder in der Ebene zu sich und die Skelettkrieger stürzten sich auf die Helden!

Ab sofort wird der untere Teil der Bewegungsplättchen nicht mehr vorgelesen. **Jeder** Krahder, der sich nicht in der Gruft befindet, bewegt sich stattdessen automatisch bei einem aktivierten Bewegungsplättchen 1 Feld auf dem nächstgelegenen Weg Richtung Gonhar, bis er ihn erreicht hat. Sein Schutz ist ihr oberstes Ziel, Helden werden daher von Krahdern **nicht mehr** festgehalten. **Skelette** hingegen haben nun eine **unbegrenzte** Sichtweite und ziehen **immer** gemäss den üblichen Regeln Richtung Helden. Sie halten sie nach wie vor fest!

Sollte man ab jetzt noch Krahder auf dem Spielplan besiegen, bevor sie in der Gruft angekommen sind, erhält man zwar dafür die entsprechende Belohnung, die Figuren werden aber nicht mehr auf Feld 200, sondern direkt in die Gruft zu ihrem König gestellt.

Achtung: Bei aktivierten Bewegungsplättchen verlassen die Krahder auch während eines solchen Kampfes das aktuelle Feld und ihr müsst den Kampf dann abbrechen.

Aufgabe (Legendenziel): Alle Gegner in der Gruft müssen geschlagen werden; als zweitletztes der König und zuletzt Nomion. Ist Nomion besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben «**n**» vorgerückt.

Die genauen Bedingungen für diesen Endkampf erfahrt ihr auf der nächsten Karte.

