





Die Legende der Kräutergelehrten

A1

Die Legende besteht aus 13 Karten
A1-4, B1-2, D1-4, F, H, N

Unsere Helden hatten die Rietburg erneut erfolgreich verteidigt und suchten nun ein wenig Ruhe und Erholung. Viele Bauern hatten sich ebenfalls hinter den schützenden Mauern niedergelassen, denn in den Wäldern lauerten Kreaturen, die die Burg immer wieder angriffen.

Führt nun die Checkliste aus. Legt neben den Materialien des Grundspieles auch das Sternenschild und den Hornfalken bereit. Beide sind ebenfalls beim Händler zu erwerben, kosten aber drei statt zwei Goldstücke. Sortiert die Legendenkarten und markiert die entsprechenden Felder auf der Legendenleiste in gewohnter Weise. Stellt die Helden in die Burg und legt alle Bauernplättchen mit dem Bild nach oben auf Feld 0, legt das N-Plättchen bei drei Spielern auf das Buchstabenfeld L, bei vier Spielern auf das Feld K.

Eines Morgens erreichte die Helden eine Botschaft von Prinz Thorald: Er war im Kampf von einem Skral verletzt worden und daraufhin schwer erkrankt. Die äußerst ansteckende Skralseuche beraubte ihn zunehmend seiner Kräfte und würde ihn letztlich töten. Nur mit eisernem Willen hatte er es geschafft, sich mit einem Boot auf den Heimweg zu machen, getrieben von der Hoffnung, dank der Kräutergelehrten noch rechtzeitig durch einen heilsamen Trank gerettet zu werden.

Lest nun weiter auf A2





Die Legende der Kräutergelehrten

A2

Der Prinz würde bald im Süden von Andor an Land gehen und ließ die Helden bitten, rechtzeitig vor seiner Ankunft auf der Burg diesen Trank brauen zu lassen. Er würde sicher noch einige Tage brauchen, denn er müsse sich häufig verstecken, weil er bereits zu schwach zum kämpfen sei.

Stellt **Trolle** auf Feld **42, 49**, einen **Skrall** auf Feld **30, 52, 55, 63**, einen **Gor** auf Feld **29, 31, 46**, sowie einen **Wardrak** auf Feld **84**.

Die Helden waren zutiefst bestürzt, denn schließlich war Prinz Thorald einziger legitimer Thronfolger von König Brandur. Sofort suchten sie unter den Bauern nach Kräutergelehrten.

Zu ihrem Glück fanden sich tatsächlich derer drei, die Bäuerin Annemarie, ihr Ehemann Moritz und deren Magd Johanna. Sie waren bereit, sich den Helden anzuschließen, um die richtigen Kräuter, drei an der Zahl, rechtzeitig zu finden und zu holen, bevor Prinz Thorald die Burg erreichte. Leider waren ihnen aber nicht alle Zutaten vertraut.

Lest nun weiter auf A3



Neben Kräutern waren noch bestimmte Pilze notwendig. Welche allerdings, wußte wohl nur die alte Hexe. Also mußten sie auch die Hexe finden, um dem alten Weib die Pilze für ein Goldstück abzukaufen, denn verschenken würde sie die Hexe nie.

Wenn ihr die Hexe gefunden habt, legt ein Pilzplättchen mit auf das Feld der Hexe.

Die Helden, glücklicherweise recht erholt, starten jeweils mit 2 Stärkepunkten.

Erwürfelt nun die Fundstellen für die ersten zwei notwendigen Kräuter mit einem Heldenwürfel und addiert 65, bzw. 55 hinzu, außerdem die Felder für fünf Runensteine mit einem Heldenwürfel und addiert jeweils 57 hinzu (max. 1 Stein je Feld). Verteilt nun 2 Gegenstände und 6 Goldmünzen auf die Gruppe. Bei drei Helden darf max. ein Bauernplättchen, bei vier Helden kein Bauernplättchen zu einem beliebigen Zeitpunkt auf die Schildseite gedreht werden.

Lest nun weiter auf A4



Aufgabe:

Verteidigt die Burg und helft den kräutergelehrten Bauersleuten, indem ihr sie zu den Kräutern bringt, um diese einzusammeln. Schützt sie vor Kreaturen und bringt sie rechtzeitig zurück in die Burg. Auch alle drei Kräuter und die Pilze müssen in die Burg gebracht werden, bevor Prinz Thorald dort eintrifft.

Der Held mit dem niedrigstem Rang beginnt.

Die Helden nahmen sich der furchtsamen Bauersleute an und machten sich mit ihnen auf den Weg ...



Die Helden erreichte die Kunde, dass Prinz Thorald gesichtet worden war, wie er sich stark geschwächt mühsam in Richtung Rietburg schleppte.

Stellt **Prinz Thorald** auf Feld 27. Ab sofort bewegt sich der Prinz immer dann ein Feld weiter entlang der Pfeile, wenn auch der Erzähler ein Feld voranschreitet. Steht Prinz Thorald gleichzeitig mit einer Kreatur auf einem Feld, stirbt er sofort und die Legende ist verloren.

Außerdem ist die Skralseuche so ansteckend, dass jeder Held zwischen sich und Prinz Thorald mindestens ein freies Feld Abstand halten muß. Dies gilt natürlich auch für die Kräutergelehrten. Stecken sie sich bei Prinz Thorald an, verlieren sie all ihre Fähigkeiten, brechen ohnmächtig zusammen und verbleiben dort. Legt zur besseren Übersicht auf jedes Feld um Prinz Thorald herum ein blaues Lichtplättche als Zeichen der Ansteckungsgefahr (die Seuche durchdringt nicht die Burgmauern). Sollte bei Einsetzen des Prinzen ein Held, bzw. seine Begleiter bereits davon betroffen sein, darf dieser einmalig auf ein freies angrenzendes Feld verschoben werden. Dies kostet allerdings einen Willenspunkt.

Lest nun weiter auf B2



Die Trolle hatten von den Plänen der Helden erfahren und entschieden sich, ihnen den Weg abzuschneiden. Ihnen konnte der Tod des Prinzen nur helfen.

Sobald die Trolle Feld 39 und 48 erreichen oder schon dort stehen, blockieren sie die Brücken. Sie bewegen sich ab sofort nicht mehr weiter. Legt ein rotes X auf die angrenzende Brücke. Die Brücken sind für Helden und Kreaturen unpassierbar, solange die Trolle sie bewachen. Alle Kreaturen sammeln sich vor den besetzten Brücken auf Feld 39, bzw. 48, können aber einzeln zum Kampf gefordert werden.

Die Helden wußten, dass Sie nur mit Kreaturen kämpfen konnten, wenn sie die Kräutergelehrten etwas abseits zurückließen. Lediglich das Sternenschild bot hier Schutz.

Besitzt ein Held das Sternenschild, kann er beim Kampf mit einer Kreatur auch mit dem Bauerplättchen im Feld der Kreatur stehen, ohne dass seine Begleitung verstirbt, allerdings verbraucht sich das Sternenschild je Kampfrunde. Dreht das Sternenschild nach der ersten Kampfrunde auf die Rückseite und nimmt es nach dem Verbrauch der Rückseite aus dem Spiel.



Die Helden, wie auch die Bauersleute, spürten bereits deutlich die Strapazen ihrer Wanderung. Doch sie wußten, was von der Rettung des Prinzen abhing. Sollte dieser versterben, würde ein bitterer Kampf um den Thron entbrennen und ganz Andor ins Verderben stürzen.

Erwürfelt nun den Fundort des dritten Krautes mit einem Heldenwürfel und addiert 30 hinzu. Aber Achtung, kommt Prinz Thorald nicht zu nahe, um eine Ansteckung zu verhindern. Die Helden können zwar keinen Kampf zusammen mit dem Prinzen führen, ihn aber in gewohnter Weise bewegen: eine Stunde = bis zu vier Felder.

Die Besetzung der Brücken ließ die Helden verzweifeln. Wie sollten Sie die Kreaturen besiegen, um die Kräutergelehrten rechtzeitig zu den Kräutern, bzw. zurück in die Burg zu bringen. Sie grübelten lange und fragten sich, ob sie lieber Bäume fällen sollten, um damit eine neue Brücke zu bauen.

Legt nun je ein **2er-Holzplättchen** auf Feld **51**, **53**, je ein **4er-Holzplättchen** auf Feld **22** und **23** und das **6er-Holzplättchen** auf Feld **54**. Stellt einen **Gor** auf Feld **15**.

Lest nun weiter auf D2



Baumfällen: Um einen Baum zu fällen, muss ein Held auf dem Feld stehen und mindestens einen Stärkepunkt mehr haben, als der Wert des Stammes. Erwürfelt mit einem 1-6er-Würfel. Erzielt er eine 1, 2 oder 3 steht der Baum noch, bei 4, 5 oder 6 ist der Baum erfolgreich gefällt. Das Fällen eines Baumes kostet je Versuch eine Stunde und beendet bei Erfolg die Aktion des Helden.

Transport: Helden transportieren die Stämme wie gewohnt mittels freier Stärkepunktfelder links neben ihrem Stärkestein. Solange er den Stamm trägt, sind die verdeckten Stärkepunkte für einen Kampf blockiert. Verliert ein Held während des Transportes zu viele Stärkepunkte, entfällt ihm der Holzstamm und bleibt auf dem jeweiligen Feld liegen, kann dort aber später wieder aufgenommen werden.

Brücken: Eine Brücke verbindet zwei einander gegenüberliegende Felder entlang der Wasserläufe, sofern der, bzw. die Stämme die beiden Felder berühren. Für den Bau der Brücke muss der Held auf dem Uferfeld stehen. Der Bau kostet den Helden eine Stunde und Willenspunkte entsprechend des Holzwertes und beendet die Aktion des Helden. Brücken können auch von zwei Helden gemeinsam gebaut werden, wenn diese gleichzeitig im selben Feld oder auf den zu verbindenden Feldern stehen. Beide verbrauchen dann eine Stunde. Die zu verbrauchenden Willenspunkte können aber beliebig aufgeteilt werden.

Lest weiter auf D3



Eine Brücke muss einen Gesamtholzwert von mindestens 4 haben. Dabei hält eine Brücke aus 2 2er-Stämmen nur an dem Tag, an dem sie errichtet wurde, eine Brücke aus einem 4er-Stamm hält für einen weiteren Tag, bevor sie vom Wasser weggespült wird (die Stämme sind dann aus dem Spiel), eine Brücke mit dem Gesamtwert 6 hält dauerhaft.

Den Helden war klar, dass natürlich auch die Kreaturen diese Brücke nutzen würden (vorrangig zur eigentlichen Bewegung entlang der Pfeile), aber dieses Risiko mußten sie eingehen.

Stellt einen **Gor** auf Feld **38**.

Lest weiter auf D4



Legendenziel:

Bringt die Kräutergelehrten zu den Kräutern und anschließend mit den drei Kräutern zurück in die Burg, findet die Hexe, kauft ihr die Pilze ab, um diese ebenfalls zur Burg zu bringen, damit die Gelehrten dort den rettenden Trank brauen können. Wenn Prinz Thorald die Burg erst betritt, nachdem alle Bauern, Kräuter und die Pilze dort eingetroffen sind, die Burg während dessen verteidigt wurde und der Erzähler das Feld N noch nicht erreicht hat, kann Prinz Thorald geheilt werden und ihr habt die Legende gewonnen.

Wird die Burg von den Kreaturen eingenommen, stirbt der Prinz vorher oder gelangt zu früh zur Burg und stirbt dort, verbreitet sich die Skralseuche, brechen Kämpfe um die Thronfolge aus und Andor, sowie die Legende sind verloren. In beiden Fällen rückt den Erzähler vor auf Feld N.



Ob es der Lärm des Holzfällens, oder ob es einfach Schicksal war, die Helden wußten es nicht, aber zu ihrem Unglück tauchten weitere Kreaturen auf, um ihnen ihr Vorhaben zu erschweren.

Stellt **Gors** auf Feld **16, 43, 46, 51**, sowie einen **Skrak** auf **23** und einen **Wardrak** auf Feld **66**. Sollte gerade ein Held mit einem Kräutergelehrten dort stehen, kann der Held einmalig auf ein angrenzendes freies Feld verschoben werden. Dies kostet erneut einen Willenspunkt.

Den Helden war klar, dass die Zeit gegen sie arbeitete, der Prinz wurde täglich schwächer, und wer wußte schon, ob er es überhaupt schaffen würde, die Burg von den Kreaturen unentdeckt zu erreichen.



Die Trolle, nicht gerade bekannt für Geduld und Ausdauer, hatten keine Lust mehr, untätig auf die Helden an der Brücke zu warten. Sie gaben die Brücken wieder frei und machten sich bereit, die Helden zu suchen.

Nehmt die Kreuze von den Brücken und bewegt zu Beginn des nächsten Tages die Kreaturen entsprechend der Vorgaben nacheinander einzeln, auch Kreaturen der gleichen Art.

Diese Nachricht erreichte auch die Helden und sie wurden von Panik ergriffen. Würden sie es jetzt noch schaffen, die Burg zu verteidigen und ihren Auftrag rechtzeitig zu erfüllen? Eile war geboten.

Sollte die Burg nicht verteidigt werden, rückt den Erzähler vor auf Feld N.



Legende gewonnen:

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt Andor ein weiteres Mal retten können. Prinz Thorald, wieder gesund, war stolz auf seine Helden und gab ein rauschendes Fest auf der Rietburg, zu dem auch die Bauersleute eingeladen waren, denn ohne ihr Wissen, wäre er verloren gewesen. Lediglich auf die Anwesenheit der Hexe wollten alle lieber verzichten. Die Feierlichkeiten dauerten drei Tage und im Anschluss wünschte sich auch mancher Held einen Kräutertrunk, um die Folgen zu heilen...

Legende verloren:

Trauer und Verzweiflung legte sich über ganz Andor. Der Prinz war tot, die Thronfolge offen und es war nur eine Frage der Zeit, bis blutige Rankämpfe beginnen würden. Die Helden verzweifelten an ihrem Versagen und schlichen sich in die Wälder, wo sie sich in der Hoffnung, andere würden die Burg schützen können, für lange Zeit verschämt verkrochen ...

