



Weitere Vorbereitungen:

*Legt die Legendenkarten F, I und N und die Karten, „Die Taubücke“, „Koram, Häuptling der Gors“, „Cavern“, „Die Hexe Reka“ und „Garzog, der Dunkle Magier“ neben dem Spielplan bereit.

*Steckt einen Gor auf einen schwarzen Fuß. Dies ist „Koram“, Häuptling der Gors.

*Stellt einen Gor auf Feld 57, dieser Gor bewegt sich nicht.
*Erwürfelt nach folgen Regeln die Position von 2 Gors im Wachsam Wald: Die Summe von 2 roten Würfeln wird zu der Zahl 48 gezählt. Stellt auf dieses Feld einen Gor. Steht dort bereits ein Gor, so würfelt ihr erneut. Die Zahlen 9-11 werden mit +1 versehen, die 12 mit +2. Diese Gors bewegen sich nicht und müssen besiegt werden, bevor das Nebelplättchen angesehen und aktiviert werden kann. Dies gilt auch für Runensteine, die auf Feldern mit Gors liegen.

*Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 der 6 verdeckten Runensteine.

*Entfernt die Zahl 17 aus den Pergamenten und mischt diese verdeckt. Legt nun ein verdeckt gezogenes Pergament auf Feld 48. Die anderen werden nicht benötigt.

*Legt je einen roten Stern auf die Felder F, I, N, 71 und 48.

*Legt die Gegenstände Gift und Heilkräuter bereit. Sie sind in dieser Legende ohne ihre eigentliche Funktion, werden aber dennoch benötigt. Legt außerdem noch den Turm bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.

*Stellt den Turm auf Feld 83 und legt die 3 Heilkräuter darunter. Stellt Garzog, den Dunklen Magier auf den Turm.

Der Dunkle Magier kann nur durch Angriffe mit Pfeil und Bogen von Feld 61 aus besiegt werden.

*Garzog hat Stärke 10 und 14 Willenspunkte.
Legt je ein Sternchen auf Stärkepunkt 10 und Willenspunkt 14 der Kreaturentafel.

*Bei 4 Helden in der Gruppe hat er 3 schwarze Würfel und darf immer **einen** davon umdrehen. Außerdem zählt immer die Summe seiner Würfel.

*Bei 3 Helden in der Gruppe hat er 3 schwarze Würfel, darf aber **keinen** umdrehen. Außerdem zählt immer die Summe seiner Würfel.

*Bei 2 Helden hat er nur 2 schwarze Würfel, darf aber **einen** davon umdrehen. Außerdem zählt immer die Summe seiner Würfel.

Aufgabe:

Besiegt Garzog, den Dunklen Magier, bevor der Erzähler Feld I erreicht.

Feuer! Die Rietburg brannte lichterloh! Flammen schlugen an der Wand des großen Holzturmes empor. Plötzlich gellte ein Schrei durch den tosenden Lärm der Flammen.

Aaaaah!

Ein Körper stürzte aus dem raucherfüllten Fenster und fiel krachend zu Boden! Erschrocken sah Prinzessin Freia wie die Frau auf den Steinen des Burgfriedes aufschlug. Es war Königin Heidrun, ihre Mutter!

„NEEEIN“ - schreiend wachte die Prinzessin schweißgebadet auf. Nur langsam, sehr langsam beruhigte sich ihr bebender Körper. Seit zwei Jahren litt sie nun schon unter diesen Alpträumen. Zwei lange Jahre in denen ihre Mutter fehlte und keine Besserung war in Sicht. Die Heiler waren allesamt ratlos.

In dieser Hoffnungslosigkeit rief König Brandur seine getreuen Helden zu sich. Er hatte ein letztes Gerücht gehört. Die Hexe Reka sollte ein Heilmittel kennen. Die wohnte irgendwo, versteckt im Nebelwald.

„Bitte meine Getreuen, zieht los und findet diese Frau. Wenn ihr sie gefunden habt schickt mir mit diesem Falken Kunde, Prinz Thorald wird euch dann zu Hilfe eilen...“

Führt zuerst die Anweisungen der Checkliste aus.

Ausnahmen:

*Die goldene Ereigniskarte Nr. 20 „Erkrankter Bauer“ kommt aus dem Spiel.

*Nimmt die Hexe aus den Nebelplättchen und mischt diese verdeckt. Legt ein Nebelplättchen auf Feld 48. Mischt jetzt die Hexe wieder rein und legt alle Nebelplättchen auf Waldfelder jenseits des Flusses, außer auf Feld 57.

*Die Fernrohre werden beiseite gelegt und kommen nicht auf die Ausrüstungstafel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.

Startbedingungen:

*Diese Legende muss den Zwerg in der Heldengruppe haben.

*Stellt alle Helden auf die Burg.

*Jeder Held beginnt das Abenteuer mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten.

*Verteilt bei 2-4 Spielern einen Falken, einen Schlauch und fünf Gold auf die Gruppe. Bei 4 Spielern erhält die Gruppe zusätzlich noch einen Bogen.

Aufgabe:

Verteidigt die Burg.

Findet und aktiviert die Hexe Reka im wachsam Wald, bevor der Erzähler Feld F erreicht.

Schickt den Zwerg nach Cavern um Hilfe von den Schildzwergen zu erbitten.

Die Helden starten nun in absteigender Reihenfolge ihrer Ränge. Es beginnt der Held mit dem höchsten Rang.



*Nehmt die Hexe und die Heilkräuter aus dem Spiel.

*Ein Held nimmt den Gegenstand Trank (schwarz) auf.

*Der Falke wird zu König Brandur geschickt um ihn zu unterrichten und kommt jetzt aus dem Spiel.

*Prinz Thorald reitet los. Setzt ihn auf Feld 6. Er bewegt sich jedesmal mit dem Erzähler genau ein Feld vorwärts, Richtung Feld 38, aber nur bis Feld 38. Prinz Thorald kann nicht mit Willenspunkten bewegt werden.

*Die Helden beenden jetzt ihren Tag. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt den nächsten Tag.

Aufgabe:

Bringt den Trank der Träume zur Rietburg, bevor der Erzähler Feld N erreicht. Stellt dann den Erzähler auf Feld N.

Landet ein Wardrak auf dem Feld, mit dem Trank der Träume, ist die Legende verloren.

„Garzog ist besiegt, hervorragend!“ lachte die Hexe. „Da will ich meinen Teil der Abmachung nun auch einhalten. Schnell, gebt mir die Kräuter!“ Mit den Kräutern in der Hand rannte die Hexe los, schnitt einige Blüten des Baums der Lieder ab und warf alles zusammen in ihren Kessel. Kurz danach blubberte der fleißig auf seinem Holzfeuer vor sich hin. Die ganze Nacht lang rührte die Hexe in dem Topf herum. Dann steckte sie urplötzlich den rechten Zeigefinger in die Brühe und roch daran. Kurz rümpfte sie die Nase und leckte dann den Finger genüsslich ab. Ein breites Grinsen machte sich auf ihrem Gesicht Platz. „Fertig!“ rief sie voller Stolz und weckte damit die erschöpften Helden. „Hier, gebt das der Prinzessin und sie wird wieder schöne Träume haben. Aber beeilt euch, der Trank verliert nach einigen Tagen seine Wirkung. Und gebt auf die Wardraks acht. Sie sind verrückt nach dem Zeug!“ Dann verschwand sie lachend im Wald...

Plötzlich hörten die Helden einen ihnen wohl bekannten Schrei. Es war ihr Falke, der im Baum der Lieder saß. Anmutig glitt er von seinem Ast auf den Arm des Falkners. Sofort schickten ihn die Helden zur Rietburg los um König Brandur zu berichten und Prinz Thoralds Hilfe zu erbitten. Kaum hatte sich der Falke in die Lüfte geschwungen, vernahmen die Helden das drohende Geheul der Wardrakmeute. Eilig brachen sie auf.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte I2.

Ein buntes Treiben empfing den tapferen Zwerg. Es war Jahrmarkt in Cavern und unzählige bunte Stände boten allerlei Waren feil. Gaukler, natürlich alle zwergischer Natur, tanzten und tollten durch die Gassen zwischen den bunten Zelten. Links und rechts prosteten die Zwerge sich mit riesigen, hölzernen Humpen zu und tranken freudig singend ihr Höhlenbier. So mancher Zwerg hatte bereits einen zweiten Bart aus weißem Schaum und für den Helden war es kein Leichtes sich durch dieses Gedränge einen Weg zu bahnen.

Trotzdem fand er alsbald den Rat der Zwerge, doch der war in seiner gesamten Würde unpässlich. Keiner der ehrenhaften Schildzwerge konnte noch gerade aus gehen, ohne sich dabei irgendwo taumelnd fest zu halten. Hier war keine Hilfe zu finden.

Enttäuscht trottete der einzig nüchterne Zwerg zurück und wollte gerade wieder aufbrechen, um seinen Mitstreitern zu Hilfe zu eilen, als er mit seinem Fuß irgendwo hängen blieb. „Rums!“ Krachend schlug er der Nase nach zu Boden. „Au!“ rief er und erntete das Gelächter seiner Genossen. Grummelnd erhob er sich und bemerkte, dass er da über ein herrenloses Fernrohr gestolpert war. Da es noch ganz gut in Schuss schien nahm er es sofort an sich.

*Der Zwerg bekommt jetzt eines der beiseite gelegten Fernrohre. Dies ist das einzige, das in dieser Legende verwendet werden kann.

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...
... Die Burg erfolgreich verteidigt wurde und ...
... die Prinzessin den Trank der Träume rechtzeitig bekommen hat.

Schluchzend vor Freude fiel die Prinzessin den tapferen Helden um den Hals. „Endlich werde ich wieder richtig schlafen können!“ rief sie voller Hoffnung. Sofort merkte man, wie die gesamte Rietburg seufzend aufatmete. Bessere Zeiten standen nun bevor...

Fanlegende „Der Trank der Träume“
Autoren: Sven Farsen & Eva Müller

Die Legende nahm kein gutes Ende, wenn ...
... Die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde oder ...
... die Prinzessin den Trank der Hexe nicht rechtzeitig bekommen hat.



ANDOR

Der Trank der Träume



Lest diese Karte vor, sobald ein Held (Feld 48) betreten hat. Dieses Feld kann nicht überlaufen werden.



ANDOR

Der Trank der Träume

Koram, Häuptling der Gors



Lest diese Karte vor, nachdem ihr die Karte „Die Taubbrücke“ vorgelesen habt.



ANDOR

Der Trank der Träume

Die Hexe Reka



Lest diese Karte vor, sobald ein Held die Hexe Reka gefunden und aktiviert hat.



ANDOR

Der Trank der Träume

Garzrog, der Dunkle Magier



Lest diese Karte vor, sobald Garzrog, der Dunkle Magier besiegt wurde.

„Arrgh! Dies ist unser Wald, Menschlinge!, grollte eine drohend, donnernde Stimme zwischen den Bäumen hindurch. Dem Helden fuhr ein Schrecken in die Glieder, dass ihm ein eiskalter Schauer den Rücken herunter lief. Wäre die Brücke nicht eingestürzt und hätte dem Helden den Rückweg abgeschnitten, wäre ihm die Flucht als sehr verlockend erschienen.

„Wir werden euch zur Strecke bringen!“, lachte die Stimme höhnisch weiter; „Ich hetze euch meine Getreuen auf den Hals! So lange ich, Koram, Häuptling der Gors herrsche, werdet ihr Menschlinge nichts mehr zu lachen haben. Har! Har! Har! Har! ...

Bösartig lachend verschwand die Stimme im Dickicht des Waldes.

*Deckt nun das Pergament auf Feld 48 auf. Addiert seine Zahl zu 48 und stellt Koram auf das Feld mit dieser Zahl. Er kann auch auf ein bereits besetztes Feld gestellt werden. Koram bewegt sich ganz normal vorwärts und zusätzlich noch mit jedem besiegt Gor ein Feld weiter.

*Solange Koram nicht besiegt ist, haben er und alle Gors im wachsam Wald Stärke 6 und bringen außerdem 4 Gold ein. Ihre Willenspunkte bleiben bei 4. Legt jetzt ein Sternchen auf Stärkepunkt 6 der Kreaturen.

*Solange Koram unbesiegt ist kommt mit jedem neuen Tag, direkt nach der Ereigniskarte und vor der Bewegung der Kreaturen ein Gor ins Spiel. Der erste auf Feld 25, der zweite auf Feld 24, usw. Dies sind ganz normale Gors.

Aufgabe:

Besiegt Koram. (Erst wenn Koram besiegt wurde lässt sich die Hexe aktivieren.)

Die alte Taubbrücke war schon lange nicht mehr in Stand gehalten worden. Sie krächzte und ächzte ganz furchtbar unter dem Gewicht des Helden, als dieser sie betrat. Einige Trittbretter fehlten und der Wind brachte das ganze Gebilde mächtig zum schwanken. Mühsam hangelte sich der tapfere Held Schritt für wackeligen Schritt voran. Plötzlich brach ein Brett unter dem frisch aufgesetzten Fuß entzwei und fiel, viele Meter tiefer platschend in den reißenden Fluß. Gerade eben noch so konnte sich der mutige Recke an den Seilen der Brücke festhalten und einen Sturz verhindern. „Puh, Glück gehabt!“. Doch die Brücke schwankte nun immer mehr und es war klar, dass sie nicht mehr lange halten würde. Mit schnellen Schritten sprang der kühne Held vorwärts und erreichte genau in demselben Moment den ersten Haltepfosten am anderen Ufer, als die Reste der alten Brücke unter ihm krachend im kalten Nass verschwanden.

*Legt nun ein rotes X auf die Hängebrücke. Ab sofort ist hier das Überqueren des Flusses unmöglich.

*Der Held bleibt erstmal auf Feld 48 stehen und aktiviert das Nebelplättchen, sofern er den darauf stehenden Gor besiegt hat, oder dieses Feld keinen Gor beheimatet.

Lest jetzt die Legendenkarte Koram, Häuptling der Gors vor.

Plötzlich rollte donnernd ein tiefes grollen durch die Berge um die Helden herum. Eine violette Rauchsäule stieg wabernd über dem alten Steinturm in den Himmel. Wo eben noch Garzog, der Dunkle Magier gestanden hatte war nun nichts mehr. Der Turm war verwaist, der böse Zauberer besiegt. Andor war jetzt wieder ein bisschen sicherer geworden. Schnell betrat einer der Helden den Turm und nahm die drei Heilkräuter an sich. Doch was war das? In der Ferne schien er das Kläffen von Hunden zu vernehmen. Hunde? Nein! das waren Wardraks. Eindeutig! Es musste ein ganzes Rudel auf der Jagd sein. Hatte etwa Garzog noch im Sterben seine Meute auf die Helden gehetzt?

Niemand wollte das herausfinden. „Los!“ rief der Zwerg, „LOS!“ Die Gruppe nahm ihre Beine in die Hand und flüchtete so schnell sie konnte zum Baum der Lieder.

*Einer der Helden nimmt die 3 Heilkräuter an sich.

*Stellt jetzt die gesamte Gruppe auf das Feld mit dem Baum der Lieder (Feld 57).

*Stellt je einen Wardrak auf die Felder 58 und 63. Die Wardraks bewegen sich erst, nachdem die Helden den Baum der Lieder wieder verlassen haben.

*Stellt je einen Troll auf die Felder 38 und 47. Diese Trolle sind statisch und müssen besiegt werden bevor die Brücken passiert werden können. Der Troll auf Feld 38 kann nur mit Hilfe Prinz Thoralds besiegt werden. Die Heldengruppe kann nur aus der Entfernung von Feld 39 über den Fluß schießen. Außerdem würfelt der Troll auf Feld 38 mit 3 schwarzen Würfeln, die als Summe zählen. (Bei 2 Helden nur mit 2 schwarzen Würfeln.

Stellt nun den Erzähler auf Feld I und lest jetzt weiter auf Legendenkarte 11.

Die Hexe war gefunden! Ein grässliches, altes Weib stand bucklig vor dem Helden. Stolz thronte eine riesige, behaarte Warze auf ihrer krummen Nase. Runzlig war die Stirn in Falten gelegt. „Einen Trank wollt ihr also. Meine Hilfe ist von Nöten!“ entgegnete die Hexe Reka dem Helden, als der ihr von der Not der Prinzessin berichtete. „Nun, helfen kann ich euch gewiss!“ sprach sie mit leiser Stimme weiter; „aber einen Preis habe ich auch und der wird nicht zu klein sein. Garzog, der böse, alte Wicht bereitet mir ständig Scherereien. Ihr müsst ihn für mich besiegen. Denn er hält auch die notwendigen Kräuter für den helfenden Trank in seinem Besitz. Aber gebt nur ordentlich Acht! Er ist ein gar bösartiger dunkler Magier. Er wohnt im alten Steinturm östlich des Höhlenpasses. Ihr werdet diesen Bogen brauchen, und diesen Trank, der das Zielen erleichtert. Kommt mit den Kräutern wieder, dann helfe ich euch. Aber passt auf seine Kreaturen auf!“ kicherte sie und verschwand. „Ihr findet mich am Baum der Lieder...“

Plötzlich erhob sich der Falke von der Hand seines Helden und stieß einen gellenden Schrei aus. Dann verschwand er über dem Himmel des Wachsam Waldes. Entsetzt blickte der Falkner hinter ihm her. Wie sollten sie König Brandur nun Bericht erstatten?

*Die Gruppe erhält einen Bogen und einen Trank der Hexe zur freien Verteilung. Muss dafür aber den Falken zur Seite legen. Er kommt aus dem Spiel.

*Stellt die Hexe zum Baum der Lieder (Feld 57).

*Ab sofort bewegen sich die Gors im Wachsam Wald nach den Standardregeln.

Stellt nun den Erzähler auf Feld F und lest jetzt weiter auf Legendenkarte F.