



Nach dem Sieg über den Drachen gibt es viele verschiedene Erzählungen über die Helden. In einer Erzählung finden die Helden den sagenhaften Sternenschild, doch in dieser Erzählung müssen sie eine riesige Armee der Kreaturen besiegen.

Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Legt zusätzlich folgendes Material bereit:
Alles Material aus dem **Grundspiel** und den **verschollenen Legenden "alte Geister"**.

Legt **Sternchen** auf **B,E,H,K** und **N**.

Stellt **Gors** auf **26,27**, **Skrale** auf **25,31** und einen **Troll** auf **35**.

Erwürfelt mit einem **roten** und einem **Heldenwürfel** die Position von **5 der 6 Runensteine**. Erwürfelt mit einem **roten** Würfel die Position von **3 Heilkräutern** indem ihr **50** addiert.

Legt **1 Trinkschlauch** und **1 Schild** auf die **Burg**. Legt **2 Trinkschläuche** und **1 Falken** auf die **Taverne**.

Den Schildwergen gingen die Vorräte aus und schließlich baten sie die Helden um Unterstützung.

Aufgabe:

Die Helden müssen folgende Gegenstände auf der **Mine** ablegen bevor der Erzähler **N** erreicht:

4 Helden: 3 Trinkschläuche, 1 Falken und 1 Schild.

3 Helden: 2 Trinkschläuche, 1 Falken und 1 Schild

2 Helden: 2 Trinkschläuche und 1 Schild

Lest weiter auf Legendenkarte A2.



Ist das geschehen: Stellt die **Schildzwerg** auf **Feld 71**.

Auch Prinz Thorald wollte die Helden unterstützen. Zusammen machten sie sich bereit für ein neues Abenteuer.

Stellt **Prinz Thorald** und **alle Helden** auf den **Baum der Lieder**.

Ihr könnt **Prinz Thorald** wie gewöhnlich benutzen.

Legt **Bauernplättchen** auf die Felder **19,20** und **21**.

Legt die Karte **Die Armee wurde entdeckt** mit dem Pfeil an Buchstabe **D** der **Legendenleiste**.

Es waren schwere Zeiten angebrochen und die Helden wussten, dass es Zeit war, auf eigene Faust zu handeln.

Aufgabe:

Alle Helden müssen ihre **Heldentat** erfüllen bevor der Erzähler **N** erreicht.

Aufrüstung:

Jeder Held startet mit **4 Stärkepunkten** und **9**

Willenspunkten. Zusätzlich erhält die Gruppe ein **Fernrohr** und einen **roten Edelstein**.

Der Held mit dem **zweithöchsten Rang** legt seinen **Zeitstein** auf den **Hahn**.

Lest weiter auf Karte Heldentaten 1



Eine Horde Kreaturen wurde im **Grauen Gebirge** entdeckt.

Stellt **Gors** auf **64,66,67**, einn **Skral** auf **65** und einen **Troll** auf **68**.

Ein wütender Wardrack verwüstete den Baum der Lieder und rannte schnell auf die Rietburg zu.

Stellt einen **Wardrack** auf **57**.

Die Zwerge überreichten den Helden feierlich einen glitzernden Edelstein.

Die Gruppe erhält **1 blauen Edelstein**

Zur Erinnerung:

Alle Helden müssen ihre Heldentat erfüllen.



Würfelt Mit einem **roten** Würfel:

1, 2 oder 3: Ein großer Troll verließ den wachsamen Wald. Stellt einen **Troll** auf **49**. Die Gruppe erhält **1 Helm**.

4,5 oder 6: Ein riesiger Troll überquerte die Steinbrücke. Stellt einen **Troll** auf **39**. Die Gruppe erhält **2 Gold**.

Lest hier nur weiter wenn der Bogenschütze seine Heldentat noch nicht erfüllt hat:

Der Bogenschütze machte kaum Fortschritte und das raubte ihm viel Kraft. Würde er den anderen Helden noch helfen können?

Solange der **Bogenschütze** seine **Heldentat** noch nicht erfüllt hat kann er keine **Überstunden** machen.



Ein Beben erschütterte das graue Gebirge und Geröll donnerte die steilen Hänge herab.

Legt Geröllplättchen auf 71:

Bei 2 Helden: 4

Bei 3 Helden: 6

Bei 4 Helden: 8

Sollte dort eine Kreatur stehen kommt sie aus dem Spiel.

Die Bauern im Rietland entdeckten viele Kreaturen und wollten fliehen.

Legt ein **Bauernplättchen** auf 32.

Stellt **Gors** auf 40,42,43, **Skrale** auf 33,35 und **Trolle** auf 47 und 65.

Die Gruppe erhält **2 Stärkepunkte**.



Einer der Helden fand unerwartet einen Eldellstein.

Die Gruppe erhält **1 blauen Edelstein**.

Doch der Glanz lockte weitere Kreaturen an.

Stellt **Gors** auf 26,27,31 und einen **Wardrack** auf 37.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ...Alle Helden ihre Heldentat erfüllt haben und...
 ...Alle geforderten Gegenstände auf 71 liegen...
 ...Die Burg verteidigt wurde...
 ... Und die Armee der Kreaturen besiegt wurde.

Die Helden von Andor hatten die Armee der Kreaturen besiegt. Es war eine schwere Aufgabe, doch sie hatten es geschafft.

Die Legende nahm ein böses Ende wenn...
 ...Nicht alle Helden ihre Heldentat erfüllt haben...
 ...Oder nicht alle Gegenstände auf 71 liegen...
 ...Oder Die Burg nicht verteidigt wurde...
 ...Oder die Armee der Kreaturen nicht besiegt wurde.
 Die Armee der Kreaturen eroberte Andor und alle Menschen flohen



Einige Späher hatten die Armee der Kreaturen im Wald entdeckt.

Stellt den Anführer (Nehmt dafür Schron) auf Feld 52. Legt den Markierungsring über den Erzähler. Immer wenn der Erzähler bewegt wird wird auch die Armee der Kreaturen 1 Feld in die Richtung der Kreatur die ihr am nächsten und pro Kreatur die bei ihr steht 1 weiteres Feld weit. Erreicht die Armee ein Feld mit einer Kreatur wird ihre Bewegung sofort beendet. Steht eine Kreatur auf dem Feld der Armee, so schließt sich diese Kreatur der Armee an und bewegt sich vortan mit ihr. Pro Kreatur hat die Armee **zusätzliche** Stärkepunkte:
 2 Helden: Gor: 0, Skral: 1, Troll und Wardrack: 2
 3 Helden: Gor und Skral: 1 Troll und Wardrack: 3
 4 Helden: Gor: 1, Skral: 2, Troll und Wardrack: 3
 Die Armee hat folgende Kampfwerte:
 Willenspunkte: 16
 Würfel: 3 rote
 Stärkepunkte:
 2 Helden: 30
 3 Helden: 44
 4 Helden: 58

Die Armee wurde entdeckt

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Armee der Kreaturen besiegen bevor der Erzähler N erreicht oder die Armee alle Kreaturen (außer Feld 80 und goldene Schilde) eingesammelt hat. Ist die Armee besiegt wird der Erzähler sofort auf N versetzt



Heldentat Krieger:

Im Land streiften viele Skrale herum, doch Waffen waren knapp.

Der Krieger muss allein einen Skral besiegen. Wenn er das macht darf er keinen Gegenstände tragen. Auch keine, die er nicht benutzt. Als Belohnung für diesen Skral erhält **die Gruppe** 4 Stärkepunkte statt 4 Gold/Willenspunkte.

Heldentat Zauberer:

Der Winter kam von Norden her ins Land und der Zauberer war der, der sich am besten damit auskannte wie man mit Eis umgehen musste.

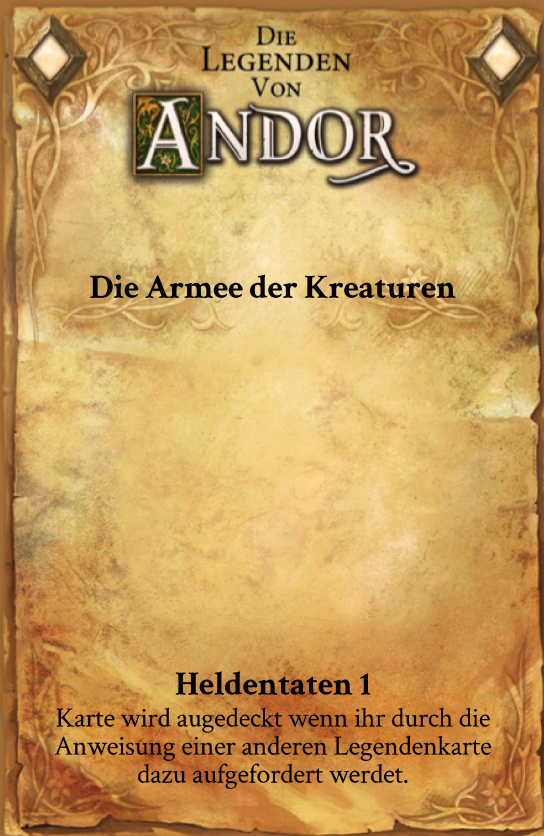
Legt **Eisplättche** auf die Felder **7,8,9,11,12,15**.

Der Zauberer muss alle Eisplättchen vom Plan entfernen. Er darf ein Eis entfernen, wenn er dessen Feld betritt. Der Zauberer darf ein Feld mit Eis nur betreten, wenn er die Bedingung darauf erfüllen kann. Als Belohnung erhält **die Gruppe** 2 Stärke- und 7 Willenspunkte.

Hinweis:

Andere Helden ignorieren das Eis.

Der Held dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt beginnt jetzt das Spiel.



Heldentat Zwerg :

Viele Trolle streiften durch das Land und der Zwerg wusste, dass er einen allein besiegen musste.

Der Zwerg muss allein einen Troll besiegen. Als Belohnung für die sen Troll erhält die **Gruppe** statt der normalen Belohnung 6 Stärkepunkte.

Heldentat Bogenschütze

Auf der Burg waren viele kranke Menschen, doch der Bogenschütze wusste, dass Reka ihnen, mit seiner Unterstützung helfen konnte

Der Bogenschütze muss Reka finden und alle Heilkräuter zur Burg bringen. Der Bogenschütze kann Heilkräuter nur tragen wenn Reka bei ihm steht. Er kann Reka einfach mit seiner Figur mitbewegen. Wenn Reka und alle Heilkräuter auf der Burg sind erhält der Bogenschütze 1 Trank der Hexe.

Hinweis:

Die Heilkräuter kommen aus dem Spiel, wenn sie auf der Burg liegen. Der Trank kann bei Reka normal gekauft werden. Steht Reka einmal auf der Burg, bleibt sie für den Rest der Legende dort stehen.

Lest weiter auf Karte Heldentaten 2