

In den Chroniken der Bewahrer wird berichtet, dass nach dem Sieg über den Drachen viele Tage Frieden herrschte, ehe die Ära des Sternenschildes begann, doch die Aufzeichnungen sind unvollständig. Kein Zeugnis ist darin zu finden über das Abenteuer, das die Helden in den ersten Tagen nach ihrem Sieg zu bestehen hatten, und die wenigen Menschen, die die alte Legende noch kennen, nennen sie "Das Erbe des Drachens". Die Geschichte begann an einem warmen Spätsommernmorgen...

Tarok war besiegt! Überall in Andor feierten die Menschen; Männer und Frauen tanzten in den Gassen, und die Kinder lachten und sangen.

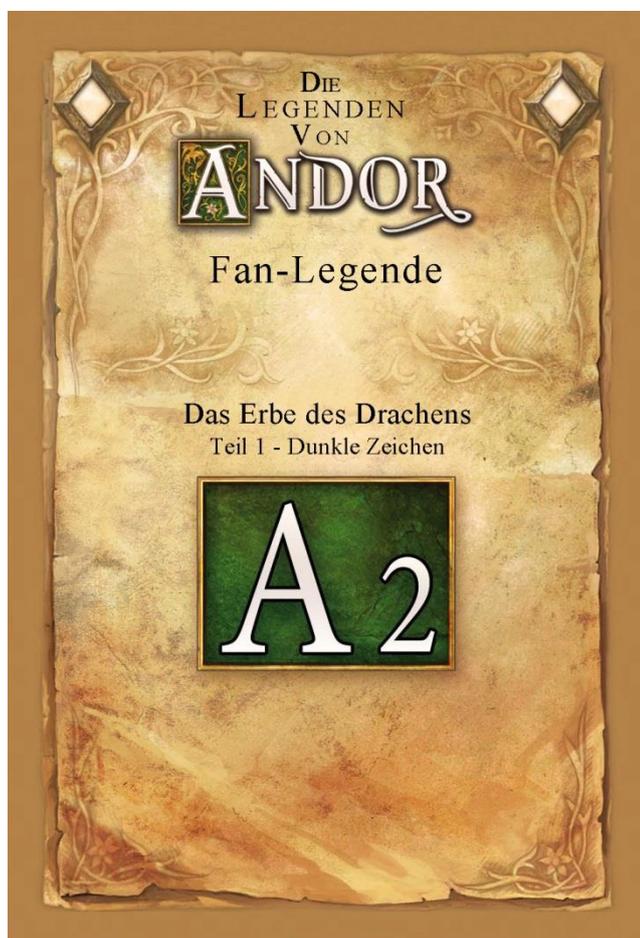
Aber der Sieg war mit großen Opfern erkaufte worden, und nach dem Tod des Königs war nun Prinz Thorald Herrscher über Andor. Trotz der Freude über die gewonnene Schlacht beschwerte noch immer eine dunkle Ahnung des neuen Königs Gemüt. Zu viele Kreaturen zogen weiter über die Ebenen, und Späher berichteten, dass sich noch mehr Kreaturen versteckt hielten. Viele tapfere Männer waren im Kampf gegen Tarok verwundet worden und warteten auf Hilfe. Und so schickte Thorald nach den Helden...

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

Hinweis:

Ihr dürft für diese Legende **keinen Fan-Helden** wählen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



Sortiert aus den Kreaturenplättchen das Plättchen "1 Heilkräuter verdeckt auf Feld 61" sowie die 3 Plättchen, die die Bewegungen von Troll, Skral und Gors auslösen, aus und legt sie in den Karton zurück. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

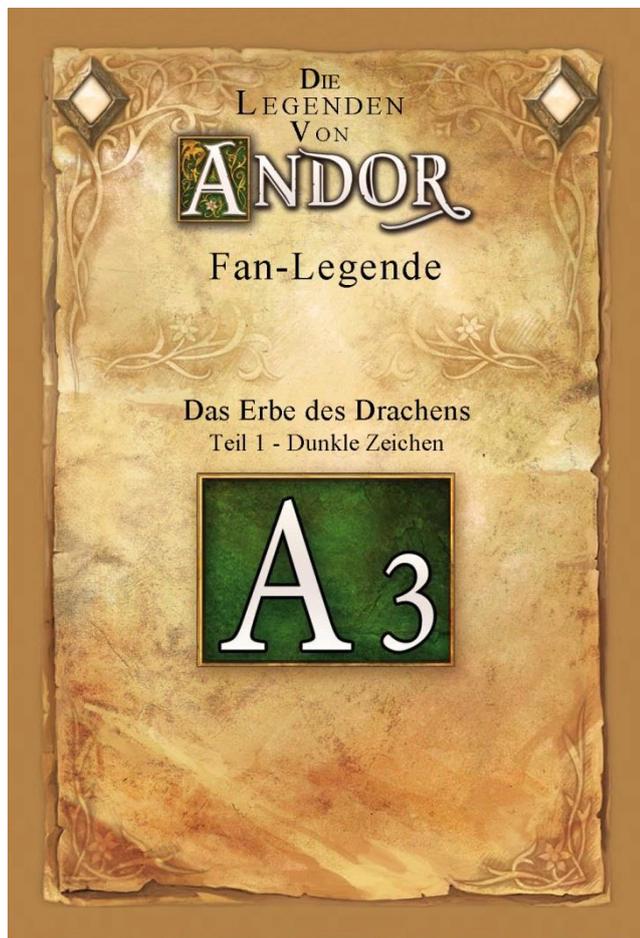
- gemischt und verdeckt 8 der verbleibenden Kreaturenplättchen, 2 Heilkräuter (Wert beliebig), 6 Runensteine
- 2 Bauernplättchen
- die Hexe, die Figur Prinz Thorald
- die Legendenkarten "König Thorald", "Die Hexe Reka", "Die Hilfe Rekas", "Dunkle Vorahnung" und "In die Mine!"

Legt die Karte "Die Hexe Reka" unter die Karte "König Thorald". Die Karte der Hexe wird erst aufgedeckt und vorgelesen, **nachdem** die Hexe **und** Thorald erreicht wurden, unabhängig davon, ob das Nebelplättchen, das den Trank der Hexe zeigt, vorher aktiviert wurde.

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Gors** auf die Felder 25, 37 und 65 und einen **Skral** auf Feld 17. Legt **Sternchen** auf **B und N**.
- Legt **je 1** verdecktes **Kreaturenplättchen** an die Buchstaben **D, E und H** sowie **2 Plättchen** an den Buchstaben **F** der Legendeneiste.
- Legt **je 1 Bauernplättchen** auf die Felder **28 und 40**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



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

Jeder Held würfelt mit 2 Heldenwürfeln, addiert 20 zum Würfelwurf und stellt seine Figur auf das entsprechende Feld. Sollte dies ein Feld mit einem Nebelplättchen sein, **muss** der Held das Plättchen aufdecken und aktivieren, **sobald er am Zug ist**.

Der Held mit dem höchsten Rang würfelt nun noch einmal mit 2 Heldenwürfeln, addiert 40 zum Würfelwurf und stellt die Figur "Prinz Thorald" auf das entsprechende Feld.

Hinweis: Thorald kann vorerst **nicht** bewegt und zum Kampf eingesetzt werden.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Rietburg verteidigen. Mindestens ein Held muss die *Figur Prinz Thorald* erreichen.

Sobald ein Held mit Thorald im selben Feld steht, wird die Karte "König Thorald" aufgedeckt und vorgelesen.

Jeder Held startet mit 2 **Stärkepunkten**.

Die Gruppe erhält 2 **Stärkepunkte** und 5 **Gold**. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Ein dunkler Schatten breitete sich über Andor aus, und Nebel zog in den Wachsamem Wald. Thoralds Ahnung schien nicht unbegründet zu sein.

Kreaturen krochen aus ihren Verstecken hervor und zogen über die Ebenen des Rietlandes.

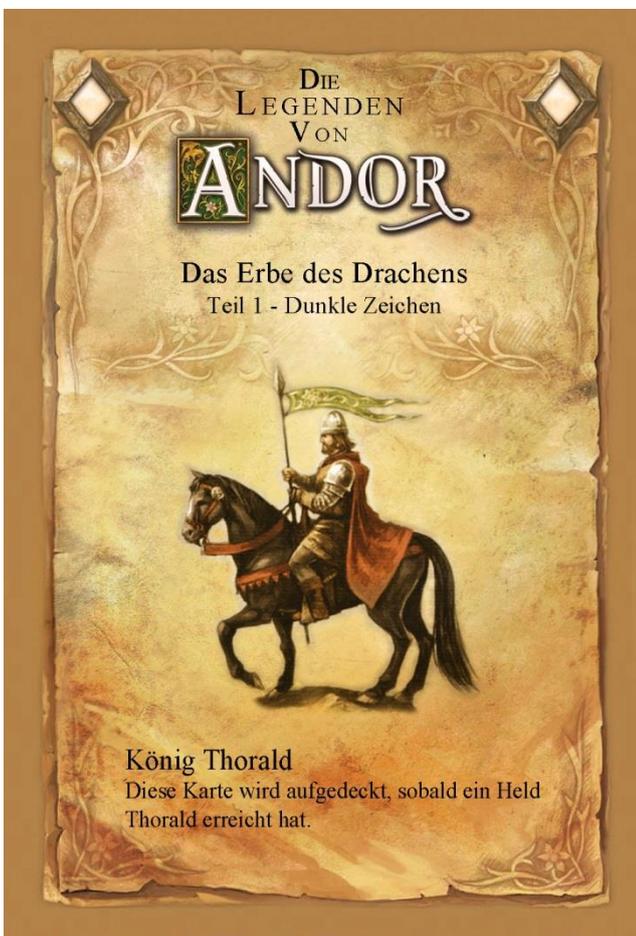
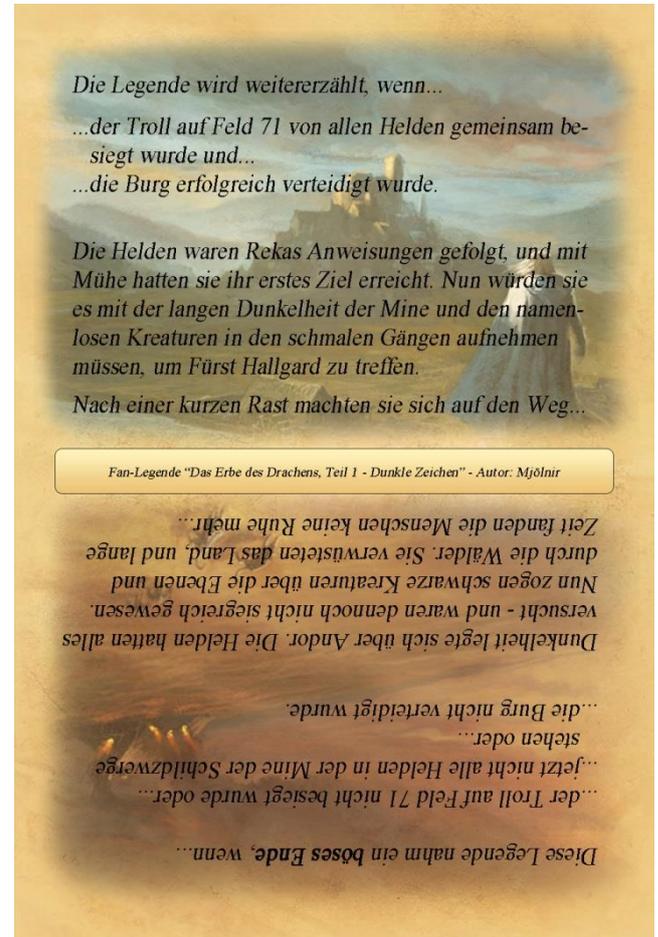
Verschiebt alle **nicht aufgedeckten** Nebelplättchen in den Wachsamem Wald (Felder 47 bis 60, 62 und 63). Beginnt auf dem freien Feld mit der niedrigsten Feldzahl und folgt dann der Nummerierung der Felder. Nebelplättchen, die bereits im Wald liegen, werden nicht verschoben. Felder, auf denen Helden stehen und das Feld 57 bleiben immer frei.

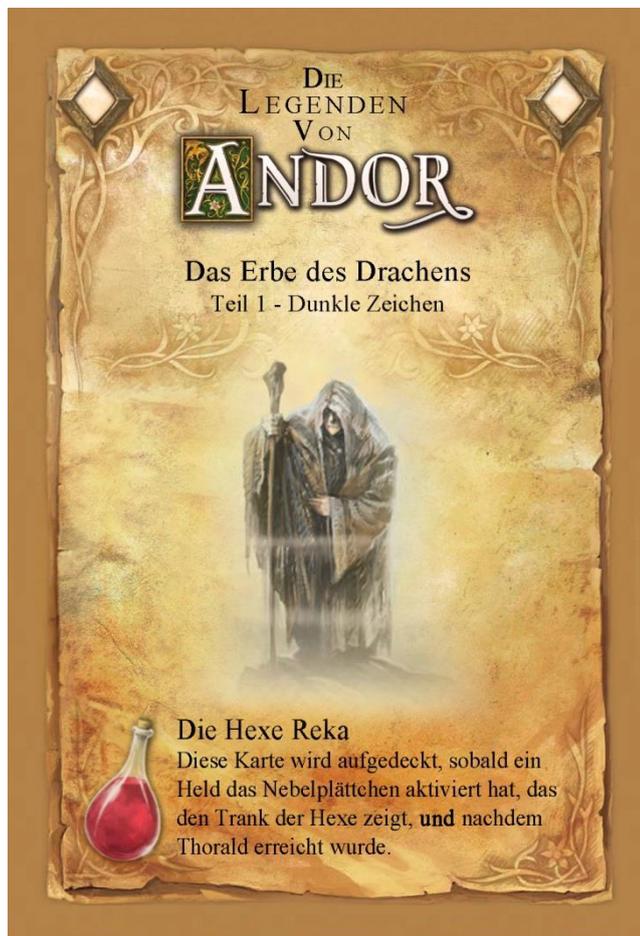
Nehmt 3 **Kreaturenplättchen**, deckt sie nacheinander auf und führt die Anweisungen darauf sofort aus.

Hinweis: Wird eine Kreatur durch das Aufdecken eines Kreaturenplättchens (jetzt und im weiteren Spielverlauf) auf ein Feld mit einem Nebelplättchen gestellt, kann das Nebelplättchen wie gewohnt mit Hilfe eines Fernrohrs aufgedeckt werden.

Betritt ein Held das Feld mit dem Nebelplättchen und der Kreatur, **muss** die Kreatur besiegt werden, um das Nebelplättchen zu aktivieren. Es kommt **in jedem Fall** zum Kampf, sobald der Held wieder am Zug ist. Der Held darf das Feld **nicht** verlassen, ohne die Kreatur besiegt zu haben. Andere Helden dürfen ihn im Kampf unterstützen.

Eine Kreatur auf einem Feld mit einem Nebelplättchen bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.





Die Hexe Reka

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Nebelplättchen aktiviert hat, das den Trank der Hexe zeigt, **und** nachdem Thorald erreicht wurde.

Einer der Helden hatte Reka erreicht. "Ich habe Euch erwartet", sagte die Hexe. "Etwas Böses breitet sich in Andor aus, und der junge König ist in Sorge. Begleitet mich auf meinem Weg in seine Burg, und nehmt einen Runenstein mit. Ich werde versuchen, das drohende Unheil zu sehen."

Aufgabe:

Die Helden müssen die Hexe Reka und **1 beliebigen** Runenstein zur Rietburg (Feld 0) bringen. Sobald diese Aufgabe erfüllt wurde, lest die Karte "Die Hilfe Rekas" vor.

Ein Schritt kostet einen Helden, der die Hexe begleitet, 2 Stunden auf der Tagesleiste. Reka kann immer nur **mit** einem Helden gehen, **nie allein**.

"Vielleicht kann ich den Kreaturen noch etwas Einhalt gebieten", sagte Reka und beschwor einen Zauber herauf.

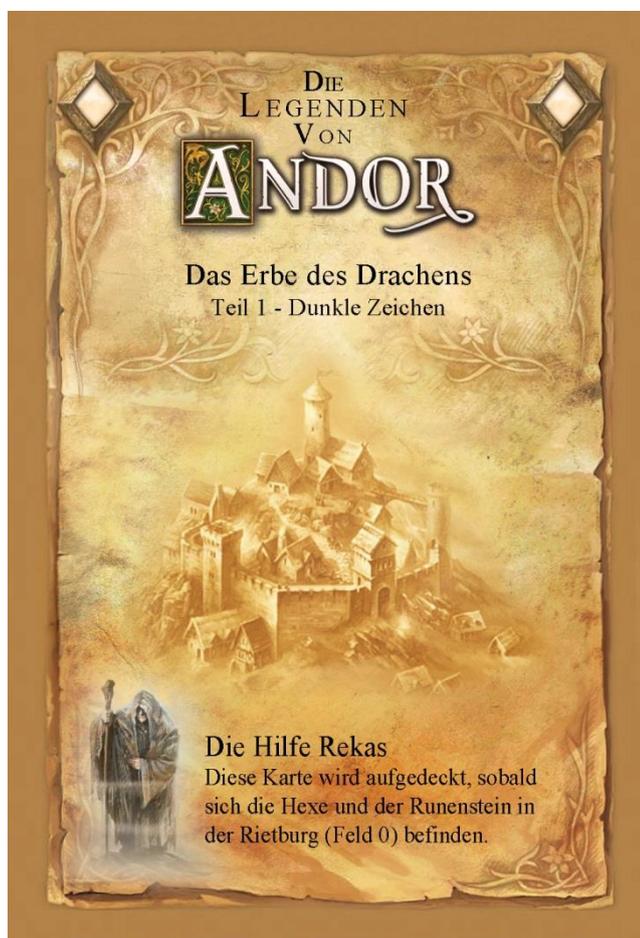
Der Held, der am Zug ist, würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

••• In der Falle

Entfernt **1 beliebige** Kreatur vom Spielplan. Die Kreatur wird **nicht** auf Feld 80 gestellt, der Erzähler rückt **nicht** vorwärts, und es gibt **keine** Belohnung.

••• Aus dem Hinterhalt

Entfernt bei einer ••• oder ••• **verdeckt 1 beliebiges** der beiden Kreaturenplättchen neben dem Buchstaben F der Legendenleiste, bei einer ••• das Plättchen neben dem Buchstaben H.



Die Hilfe Rekas

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald sich die Hexe und der Runenstein in der Rietburg (Feld 0) befinden.

Reka hatte mit Hilfe der Helden Thorald erreicht, und der junge König begrüßte sie mit großer Freude. Doch in der Burg sah Reka noch viele Kranke und Verletzte, gezeichnet von den Entbehrungen der vergangenen Tage und Wochen, und ihr Gesicht verfinsterte sich.

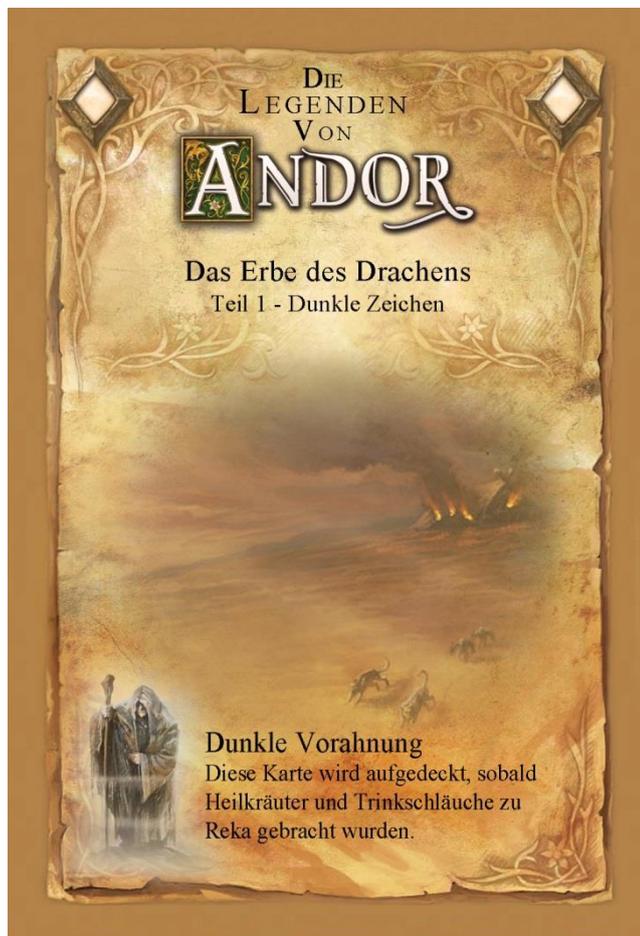
Ein Mann trat auf die Hexe zu und sprach sie an. Er erzählte von seinen zwei Söhnen, die im Kampf gegen den Drachen verwundet worden waren und bat Reka um Hilfe.

"Bringt mir 2 Heilkräuter und 2 Trinkschläuche mit frischem Wasser", sagte die Hexe zu den Helden, und an Thorald gewandt fuhr sie fort: "Erst wenn ich die Wunden der beiden versorgt habe, werde ich Euch weiterhelfen. Ihr", sagte sie zu den Helden, "überlasst mir den Runenstein. Mit seiner Hilfe kann ich vielleicht einen Blick in die Zukunft werfen."

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 2 Heilkräutern.

Aufgabe:

Die Helden müssen **2 Heilkräuter** und **2 volle Trinkschläuche** in die Rietburg (Feld 0) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat. Sobald die Gegenstände auf Feld 0 liegen, erhalten die Helden den Runenstein zurück, und die Karte "Dunkle Vorahnung" wird aufgedeckt und vorgelesen.

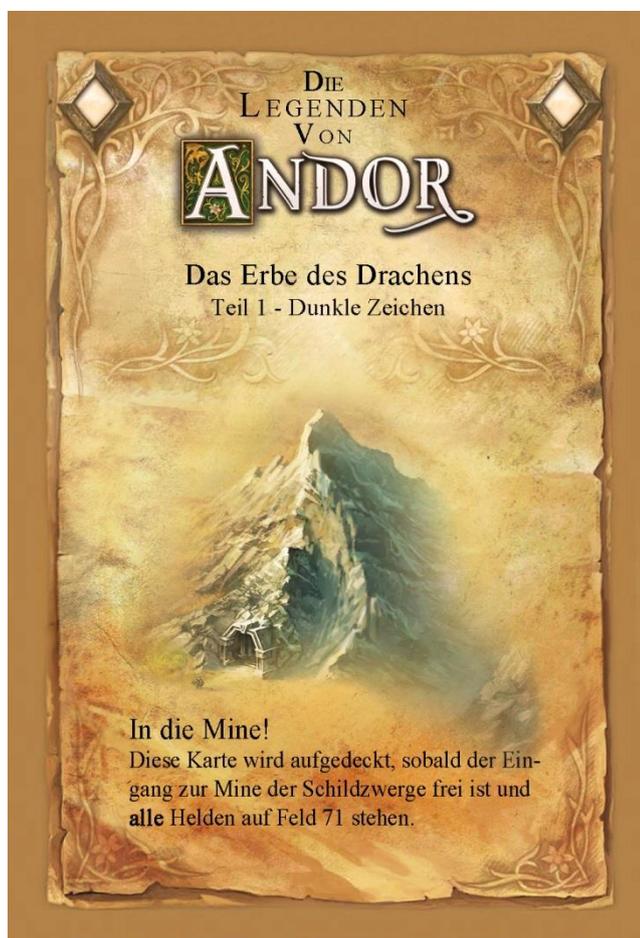


Die Helden erreichten die Rietburg und gaben Reka die Heilkräuter und das Wasser. Als die Hexe die Verwundeten versorgt hatte, reichte sie den Helden den Runenstein und sprach: "Tarok ist besiegt, aber neues Unheil droht Andor. Ich sehe finstere Schatten in der Dunkelheit der Zwergemine. Begebt Euch zu Fürst Hallgard, und sucht mit den Zwergen nach der Gefahr tief im Berg! Verliert keine Zeit! Der Eingang zur Mine wird bereits von einem mächtigen Troll bewacht, dessen Kraft von Tag zu Tag anwächst."

Stellt nun einen Troll auf Feld 71. Ab sofort können auf Feld 71 nur noch Stärkepunkte aber **keine Gegenstände** mehr gekauft werden. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht, hat **12 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 20**, bei **3 Spielern 30** und bei **4 Spielern 40 Stärkepunkte** und beginnt den Kampf mit 3 roten Würfeln. Sobald der Troll weniger als 7 Willenspunkte hat, würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Bei jedem **Sonnenaufgang** erhält der Troll **3 Willenspunkte** hinzu, hat aber insgesamt nie mehr als 20 Willenspunkte.

Aufgabe und Ziel dieses Teils der Legende:

Der Troll muss von allen Helden **gemeinsam** besiegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenteile erreicht hat. Dabei müssen **alle** Helden auf Feld 71 stehen. Sobald der Troll besiegt wurde, wird die Karte "In die Mine!" aufgedeckt und vorgelesen. Der Troll wird **nicht** auf Feld 80 gestellt, der Erzähler rückt **nicht** vorwärts, und es gibt **keine** Belohnung.



Ein weiterer mächtiger Hieb traf den Troll, und er wankte. Mit letzter Kraft versuchte er, noch einen Schlag gegen die Helden zu führen. Doch er war besiegt. Er verlor das Gleichgewicht und drohte, mit seinem massigen Leib vor den Eingang der Mine zu fallen.

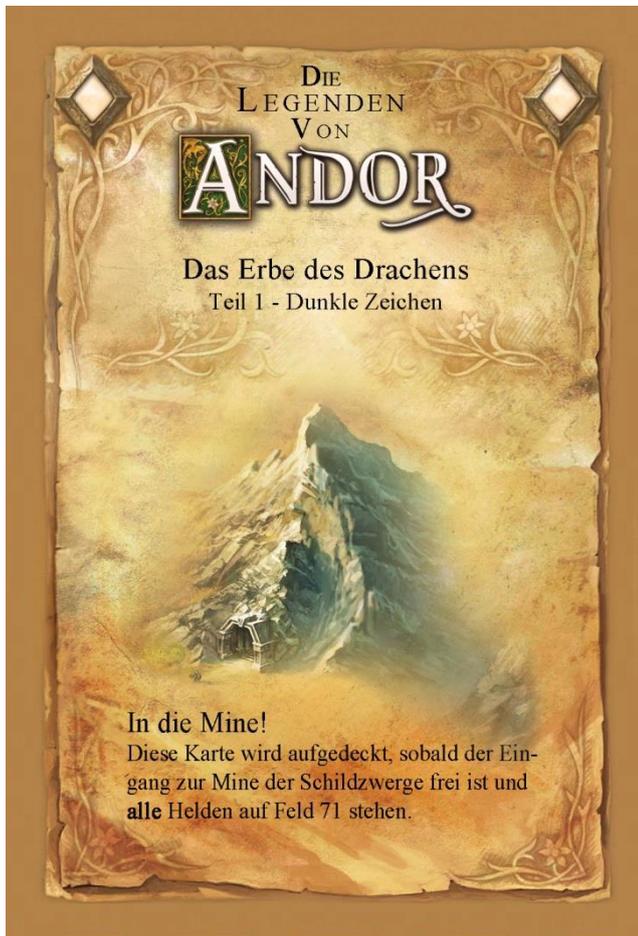
"In die Mine!", rief einer der Helden. "Der Troll wird uns den Weg versperren!" Gerade noch rechtzeitig retteten sich die Helden in die schmale Höhle des Mineneingangs, als dröhnend der Troll auf dem Boden aufschlug. Dunkelheit umgab die Helden. Sie hatten im Kampf alle Kräfte aufbieten müssen. Die Falken waren vor dem Troll geflohen, und nur wenige Teile ihrer Ausrüstung waren den Helden geblieben. Wie sollten sie nun gegen die Gefahren in der Finsternis des Gebirges ankommen?

Notiert jetzt, wie viele Ausrüstungsgegenstände eure Heldengruppe hat. Gegenstände, die ihr nicht besitzt oder die nicht in der folgenden Liste aufgeführt sind, werden **nicht** notiert. Sie gingen im Kampf gegen den Troll verloren, und ihr müsst den nächsten Teil der Legende ohne sie beginnen. Ob ein Trinkschlauch voll ist oder ein Schild angeschlagen, muss **nicht** notiert werden. Welcher Held im Besitz welcher Gegenstände ist, wird ebenfalls **nicht** notiert.



Versetzt den Erzähler auf den Buchstaben N der Legendenteile und lest die blaue Seite der Legendenkarte N vor.

NUR BEI BEDARF AUSDRUCKEN!



NUR BEI BEDARF AUSDRUCKEN!

Ein weiterer mächtiger Hieb traf den Troll, und er wankte. Mit letzter Kraft versuchte er, noch einen Schlag gegen die Helden zu führen. Doch er war besiegt. Er verlor das Gleichgewicht und drohte, mit seinem massigen Leib vor den Eingang der Mine zu fallen.

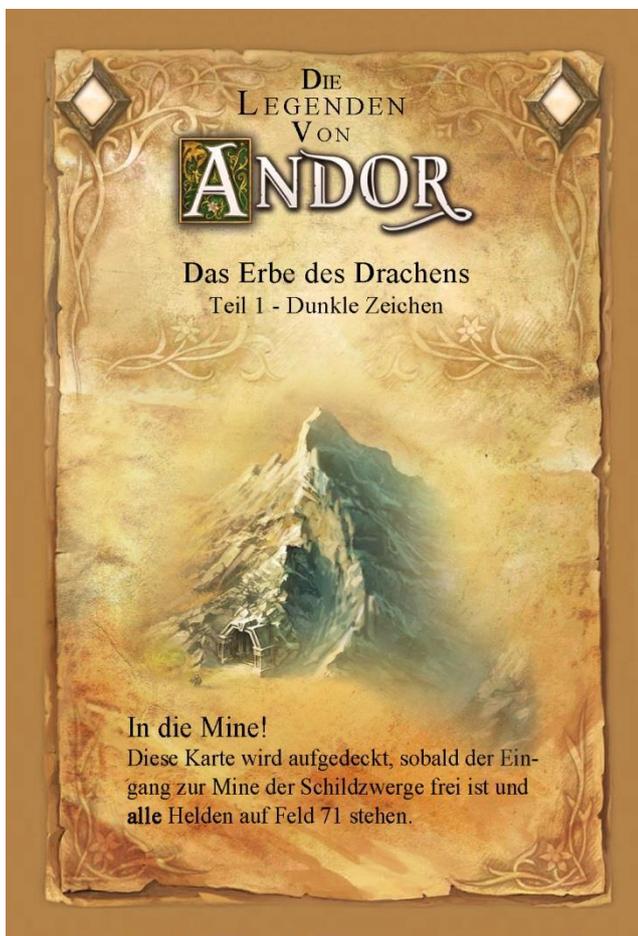
“In die Mine!”, rief einer der Helden. “Der Troll wird uns den Weg versperren!” Gerade noch rechtzeitig retteten sich die Helden in die schmale Höhle des Mineneingangs, als dröhnend der Troll auf dem Boden aufschlug. Dunkelheit umgab die Helden. Sie hatten im Kampf alle Kräfte aufbieten müssen. Die Falken waren vor dem Troll geflohen, und nur wenige Teile ihrer Ausrüstung waren den Helden geblieben. Wie sollten sie nun gegen die Gefahren in der Finsternis des Gebirges ankommen?

Notiert jetzt, wie viele Ausrüstungsgegenstände eure Heldengruppe hat. Gegenstände, die ihr nicht besitzt oder die nicht in der folgenden Liste aufgeführt sind, werden **nicht** notiert. Sie gingen im Kampf gegen den Troll verloren, und ihr müsst den nächsten Teil der Legende ohne sie beginnen. Ob ein Trinkschlauch voll ist oder ein Schild angeschlagen, muss **nicht** notiert werden. Welcher Held im Besitz welcher Gegenstände ist, wird ebenfalls **nicht** notiert.

<input type="checkbox"/>	Schild	<input type="checkbox"/>	Bogen	<input type="checkbox"/>	Helm	<input type="checkbox"/>	Fernrohr
<input type="checkbox"/>	Trinkschlauch	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Runenstein

Versetzt den Erzähler auf den Buchstaben N der Legendenleiste und lest die blaue Seite der Legendenkarte N vor.

NUR BEI BEDARF AUSDRUCKEN!



NUR BEI BEDARF AUSDRUCKEN!

Ein weiterer mächtiger Hieb traf den Troll, und er wankte. Mit letzter Kraft versuchte er, noch einen Schlag gegen die Helden zu führen. Doch er war besiegt. Er verlor das Gleichgewicht und drohte, mit seinem massigen Leib vor den Eingang der Mine zu fallen.

“In die Mine!”, rief einer der Helden. “Der Troll wird uns den Weg versperren!” Gerade noch rechtzeitig retteten sich die Helden in die schmale Höhle des Mineneingangs, als dröhnend der Troll auf dem Boden aufschlug. Dunkelheit umgab die Helden. Sie hatten im Kampf alle Kräfte aufbieten müssen. Die Falken waren vor dem Troll geflohen, und nur wenige Teile ihrer Ausrüstung waren den Helden geblieben. Wie sollten sie nun gegen die Gefahren in der Finsternis des Gebirges ankommen?

Notiert jetzt, wie viele Ausrüstungsgegenstände eure Heldengruppe hat. Gegenstände, die ihr nicht besitzt oder die nicht in der folgenden Liste aufgeführt sind, werden **nicht** notiert. Sie gingen im Kampf gegen den Troll verloren, und ihr müsst den nächsten Teil der Legende ohne sie beginnen. Ob ein Trinkschlauch voll ist oder ein Schild angeschlagen, muss **nicht** notiert werden. Welcher Held im Besitz welcher Gegenstände ist, wird ebenfalls **nicht** notiert.

<input type="checkbox"/>	Schild	<input type="checkbox"/>	Bogen	<input type="checkbox"/>	Helm	<input type="checkbox"/>	Fernrohr
<input type="checkbox"/>	Trinkschlauch	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Runenstein

Versetzt den Erzähler auf den Buchstaben N der Legendenleiste und lest die blaue Seite der Legendenkarte N vor.