

LEGENDE

BEGEGNUNGEN



Basar

Zieht eine Spielfigur auf die Marke Basar (kleiner, oder großer), kann er einen Basar ausrufen. Basarmarken verdeckt mischen und entsprechend der Größe des Basars werden drei oder sechs Marken gezogen. Die gezogenen Gegenstände stellen das Angebot auf diesem Basar dar. Der Spieler kann die Gegenstände selbst kaufen oder seinen Mitspielern anbieten. Der Preis ist auf den Gegenständen aufgedruckt und nicht verhandelbar. Der Verkäufer erhält für jeden verkauften Gegenstand ein Goldstück Provision, egal, wie teuer der Gegenstand ist, außer er kauft selbst den Gegenstand.



Bettler

Spende dem Bettler 1 GS und würfale einmal mit einem Würfel. Bei einer 1 oder 2 gibt es einen EW nach Wahl, bei einer 3 bis 6 war es eine gute Tat, und nicht jede gute Tat muss etwas bringen.



Don Hobiro

Fernkampflehrer. Ausbildung kostet 1 GS. FW-Probe muss misslingen, also höher als der gegenwärtige FW-Wert sein (Gegenstände nicht hinzuaddieren), dann war die Ausbildung erfolgreich und der FW-Wert wird um eins erhöht. Gelingt die Probe, war die Ausbildung nicht erfolgreich. Zusatzwürfel aus gewonnener Erfahrung dürfen verwendet werden. Aufgabe: Finde Don Hobiro: Wird Don Hobiro gefunden, muss keine Probe abgelegt und kein Goldstück gezahlt werden. Der FW-Wert wird automatisch um +2 erhöht, wenn der gegenwärtige Wert zwischen 2 und 4 liegt, und um +1, wenn der Wert zwischen 5 und 10 liegt.



Gasconier

Nahkampflehrer. Ausbildung kostet 1 GS. NW-Probe muss misslingen, also höher als der gegenwärtige NW-Wert sein (Gegenstände nicht hinzuaddieren), dann war die Ausbildung erfolgreich und der NW-Wert wird um eins erhöht. Gelingt die Probe, war die Ausbildung nicht erfolgreich. Zusatzwürfel aus gewonnener Erfahrung dürfen verwendet werden. Aufgabe: Finde den Gasconier: Wird der Gasconier gefunden, muss keine Probe abgelegt und kein Goldstück gezahlt werden. Der NW-Wert wird automatisch um +2 erhöht, wenn der gegenwärtige Wert zwischen 2 und 4 liegt, und um +1, wenn der Wert zwischen 5 und 10 liegt.



Helleherin

Bezahle 1 GS und suche eine beliebige Marke aus dem Beutel aus und platziere sie auf der Gebietskarte.



Kahn

Mit Hilfe des Kahns kann kostenlos von einer Seite des Sees auf die andere übergesetzt werden. Diese Bewegung kostet aber einen Bewegungspunkt. Der Kahn bleibt dort liegen, bis der nächste Spieler ihn benutzt. Liegt der Zauberstab auf dem Kahn (Aufgabe), wird der Kahn in die Mitte zwischen die beiden Punkte gelegt und kann von beiden Seiten benutzt werden.



Kutschenmacher

Er verkauft die Kutsche. Für vier Goldstücke erhält man die Kutsche. Marke des Kutschenmachers umdrehen und fertig ist die Kutsche. BW = 6, nicht über rote Punkte. Die Kutsche kann auf dem Feld vor dem Geheimgang abgestellt werden und anschließend wieder abgeholt werden.



Leitsage

Nach erfolgreicher Probe ist es gestattet, zwei beliebige Gebietskarten miteinander zu vertauschen. Dabei werden alle Marken und Spielfiguren auf den Gebietskarten belassen.



Mäuse

Nach erfolgreicher Probe werden die Karten mit den Namenlosen gemischt, eine verdeckt gezogen und heimlich angesehen. Danach wird die Karte verdeckt neben das Königreich gelegt. Wurde bereits eine Karte der Namenlosen gezogen, wird diese Karte heimlich angesehen.



Mirabar

Magielehrerin. Ausbildung kostet 1 GS. MW-Probe muss misslingen, also höher als der gegenwärtige MW-Wert sein (Gegenstände nicht hinzuaddieren), dann war die Ausbildung erfolgreich und der MW-Wert wird um eins erhöht. Gelingt die Probe, war die Ausbildung nicht erfolgreich. Zusatzwürfel aus gewonnener Erfahrung dürfen verwendet werden. Aufgabe: Finde Mirabar: Wird Mirabar gefunden, muss keine Probe abgelegt und kein Goldstück gezahlt werden. Der NW-Wert wird automatisch um +2 erhöht, wenn der gegenwärtige Wert zwischen 2 und 4 liegt, und um +1, wenn der Wert zwischen 5 und 10 liegt.



Namenlose

Die Marke wird auf die Gebietskarte gelegt, die Wächter verdeckt auf die vier Felder am Turm gelegt. Die Karte des Namenlosen bleibt verdeckt. Sie wird erst aufgedeckt, wenn ein Spieler den Namenlosen herausfordert. Die Anzahl der offenen Aufgaben auf den Heldenbögen werden gezählt. Die entsprechende Zahl an Dienern werden verdeckt gezogen und verdeckt abgelegt. Die restlichen Diener kommen in den Beutel.



Quelle des Lebens

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, verlorene Lebenspunkte wieder aufzufüllen. Die Anzahl der Lebenspunkte, die er erhält, wird mit einem Würfel ermittelt. Damit können nur Lebenspunkte bis zum Strich aufgefüllt werden, überschüssige Lebenspunkte verfallen.



Teleporter

Ist der Teleporter offen (die Marke wurde aufgedeckt), kann er benutzt werden. Mit einem Würfel würfeln: 1 oder 2 Wunschfeld, 3 Norden (Spieler hat die Wahl zwischen den beiden Gebietskarten im Norden. Beim Einstiegsspiel wären dies die Karten B und C. Er kann nur auf einem Feld mit einem beigen Punkt landen), 4 Osten (siehe 3), 5, Süden (siehe 3), 6 Westen (siehe 4). Wird der Teleporter genutzt endet die Bewegung, aber nicht der Zug.



Waldläufer

Der Waldläufer wird auf das Feld I5 gelegt. Damit wird aus dem roten Feld ein beiges Feld. Jeder Spieler kann nun ohne Probe auf dieses Feld ziehen.

BESONDERE GEGNER



Schatten

Verlorene Lebenspunkte durch nicht bestandene Proben, werden neben den Schatten abgelegt, d. h. die Anzahl der zu bestehenden Proben erhöht sich mit jedem zusätzlichen Lebenspunkt. Wird der Schatten besiegt, wird die Anzahl der Goldstücke in der Truhe mit einem Würfel ermittelt.



Spinne

Misslingt die Probe bei der Spinne, hat der Held alle bis auf einen Lebenspunkt verloren (Lebenspunkte aus Gegenständen bleiben unberücksichtigt).



Roter Ritter

Der Ritter fordert zwei Proben in einer Runde. Misslingt eine Probe, wurden der Kampf und ein Lebenspunkt verloren. Gelingen beide Proben, so wird die Marke gedreht und ein Schild errungen.



Troll

Der Troll regeneriert verlorene Lebenspunkte sehr schnell, so müssen schnell zwei Proben abgelegt werden. Misslingt eine Probe, wurden der Kampf und ein Lebenspunkt verloren. Gelingen beide Proben, werden zwei EWs errungen.

EREIGNISSE



Duell der Magier

Alle Helden nehmen an dem Duell der Magier teil. Es müssen zwei Proben gegen den MW-Wert abgelegt werden. 1. Probe ist normal, bei der 2. Probe wird der MW-Wert um 1 reduziert, also erschwert. Wer beide Proben

besteht, erhält die entsprechende Belohnung. Anschließend verschwindet die Marke aus dem Spiel.



Turnier

Alle Helden nehmen an diesem Turnier teil. Es müssen zwei Proben gegen den NW-Wert abgelegt werden. 1. Probe ist normal, bei der 2. Probe wird der NW-Wert um 1 reduziert, also erschwert. Wer beide Proben besteht, erhält die entsprechende Belohnung. Anschließend verschwindet die Marke aus dem Spiel.



Wettstreit der Bogenschützen

Alle Helden nehmen an dem Wettstreit der Bogenschützen teil. Es müssen zwei Proben gegen den FW-Wert abgelegt werden. 1. Probe ist normal, bei der 2. Probe wird der FW-Wert um 1 reduziert, also erschwert. Wer beide Proben besteht, erhält die entsprechende Belohnung. Anschließend verschwindet die Marke aus dem Spiel.

HELDENBOGENBESCHREIBUNG

Lebenspunkte (LP) - rote Glassteine von oben bis zum Strich auflegen, unter dem Strich ist Platz für LP durch Rüstungsgegenstände

The diagram shows a hero's bow with the following details:

- Name des Helden:** ELANOR, Elfen - Findet Geheimwege im Wald immer.
- Sonderfertigkeit - falls vorhanden:** None shown.
- Magiekampf-Wert:** 4 (indicated by 4 blue dice).
- Fernkampf-Wert:** 7 (indicated by 7 green dice).
- Nahkampf-Wert:** 2 (indicated by 2 red dice).
- Ablage für Aufgaben:** 2x, 3x, 4x, 5x (indicated by yellow dice).
- Ablage für Gegenstände:** 4 (indicated by 4 purple dice).

Goldstücke - entsprechende Anzahl gelber Holzscheiben auflegen, hier 2.

Bewegungsweite - kann durch Gegenstände gesteigert werden

Zahlenplättchen um Werte zu erhöhen