



Nehmt alle Tränke der Hexe von der Ausrüstungstafel (Hexentränke könnt ihr in diesem Teil der Legende **nicht** kaufen).

Legt folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 1 Bauernplättchen, 2 Heilkräuter, 1 Trank der Hexe, 1 Gegenstand Gift, 1 Pergament (Wert beliebig)
- die Legendenkarten "Die Bauern", "Der freie Markt", "Rekas Bitte 1 & 2", "Der Fremde" und "Die Fremde"
- die Hexe, Prinz Thorald, den Dunklen Magier Varkur

*Ein Mann trat aus dem Schatten des Baumes der Lieder zu den Helden: Melkart, der Bewahrer. Er berichtete ihnen, dass im südlichen Wald Gors gesichtet worden wären, die sich schnell Richtung Rietburg bewegten. Am Nordufer der Narne streiften Skrale durch den wachsam Wald, und Späher berichteten von schwarzen Kreaturen im Gebirge.*

- Stellt **Gors** auf die Felder **22, 23, 24** und **25** und **Skrale** auf die Felder **47, 48** und **49**.
- Stellt **Wardraks** auf die Felder **70** und **84**.

*Alle Kreaturen, berichtete Melkart weiter, seien ungewöhnlich stark, als würden sie von einer dunklen Kraft angetrieben. Bauernhöfe würden bereits von Skralen geplündert, und auf dem freien Markt wüte ein riesiger Troll.*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



*Die Helden traten aus dem Dunkel der Mine in die warme Sonne des wachsam Waldes. Vor ihnen erstrahlte der Baum der Lieder in hellem Licht, doch in der Ferne sahen die Helden Rauch aufsteigen. Die Kreaturen zogen über das Rietland und brannten alles nieder, und Thorald war in großer Gefahr...*

Dieser Teil der Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Ihr setzt die Legende **mit denselben Helden** fort, die ihr bereits in den ersten beiden Teilen ausgewählt hattet. Möchtet ihr dennoch einen anderen Helden wählen, dürft ihr keinen Fan-Helden nehmen und spielt in jedem Fall mit derselben **Anzahl** an Helden.

Stellt jetzt eure Helden auf **Feld 58**.

Sortiert aus den Nebelplättchen das Plättchen, das den Trank der Hexe zeigt, aus und führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Das Feld 63 erhält kein Nebelplättchen.

Verteilt die Runensteine, die ihr auf der Karte "Fürst Hallgard 2" des zweiten Teils notiert habt, beliebig auf eure Heldengruppe. Seid ihr nicht im Besitz von drei verschieden farbigen Runensteinen, erwürfelt nun mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position der fehlenden Runensteine, bis insgesamt wieder 5 im Spiel sind.

Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **C, D, F** und **H**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



*"Eilt Euch!", sagte Melkart. "Der junge König Thorald und Reka, die Hexe, sind noch immer in der Burg, doch sie sind in großer Gefahr."*

Stellt Thorald und Reka auf die Burg (Feld 0). Thorald kann **nicht** bewegt oder zum Kampf eingesetzt werden. Beendet ein Held zum ersten Mal seinen Zug auf Feld 0, wird die Legendenkarte "Rekas Bitte 1" aufgedeckt und vorgelesen. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf die Burg (Feld 0).

#### Aufgaben:

Verteidigt die Burg!

Die Helden müssen die Bauernhöfe (Felder 28 und 40) befreien. Sobald **beide** Skrale besiegt wurden, wird die Karte "Die Bauern" aufgedeckt und vorgelesen.

**Jeder der beiden Skrale wird, sobald er besiegt wurde, auf Feld 80 gestellt, und der Erzähler bewegt sich.** Ihr erhaltet jedoch für beide Skrale **nicht** die übliche Belohnung (Gold oder Willenspunkte).

Die Helden müssen den freien Markt (Feld 18) befreien. Sobald der Troll besiegt wurde, wird die Karte "Der freie Markt" aufgedeckt und vorgelesen.

**Der Troll wird auf Feld 80 gestellt, und der Erzähler bewegt sich.** Ihr erhaltet jedoch **nicht** die übliche Belohnung (Gold oder Willenspunkte).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



- Stellt **Skrale** auf die Felder **28** und **40** und markiert sie mit einem Sternchen. Die Skrale bewegen sich bei Sonnenaufgang **nicht**.
- Stellt einen **Troll** auf Feld **18**, und deckt das Händlersymbol mit einem roten X ab. Markiert den Troll mit einem Sternchen. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Alle Kreaturen besitzen die üblichen Stärke- und Willenspunkte, würfeln jedoch **nicht** mit roten Würfeln. **Gors** und **Skrale** würfeln **immer** mit 1 schwarzen Würfel. Trolle und Wardraks **beginnen** den Kampf immer mit 2 schwarzen Würfeln. Sobald ein Troll oder ein Wardrak **weniger** als 7 Willenspunkte hat, würfelt er nur noch mit 1 schwarzen Würfel.

Die Helden erhalten nur für den Sieg über Kreaturen, die **nicht** mit einem Sternchen markiert sind, die üblichen Belohnungen.

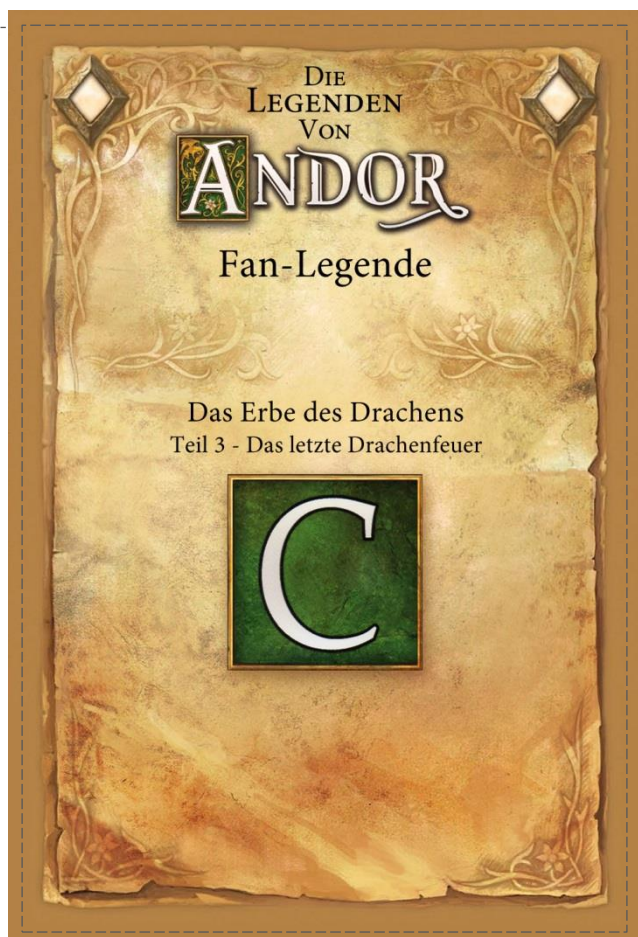
**Alle Gors** bewegen sich **bei Sonnenaufgang** 2 Felder weit. Der Gor auf dem Feld mit der kleinsten Feldzahl wird dabei zuerst versetzt und wird **sofort 2 Felder** weit gerückt. Muss dabei eine andere Kreatur übersprungen werden, wird das übersprungene Feld **nicht** mitgezählt. Alle weiteren Gors folgen entsprechend der Nummern der Felder, auf denen sie stehen und rücken ebenfalls sofort je 2 Felder weit. Darüber hinaus gelten die üblichen Regeln zum Versetzen von Kreaturen.

Wird durch eine Ereigniskarte die Bewegung eines Gors ausgelöst, bewegt dieser sich nur 1 Feld weit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.









Erwürfelt nun mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 2 Heilkräutern. Wird dabei die Zahl eines Feldes mit einer Kreatur gewürfelt, wird das Heilkraut in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld gelegt. Betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Heilkraut, kommt das Heilkraut-Plättchen sofort **aus dem Spiel**.

*“Die Gedanken meines Volkes werden Euch begleiten”, sagte Melkart. “Seid auf der Hut; das Böse wird sich Euch bald zeigen.”*




Jeder Held startet bei **2 Spielern** mit **4 Stärkepunkten**, bei **3 Spielern** mit **3 Stärkepunkten** und bei **4 Spielern** mit **2 Stärkepunkten**.




Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.



Erreicht der Erzähler durch den Sieg über den zweiten der beiden Skrale oder den Troll einen Buchstaben, für den es eine Legendenkarte gibt, werden die Karten “Die Bauern” und “Der freie Markt” **nach** der Legendenkarte vorgelesen.

*“Die alten Geschichten erzählen von Fremden, die mancher in Andor gesehen haben will”, fuhr Melkart, der Bewahrer fort. “Sie sollen den Andori immer friedlich begegnet sein, und einer unserer Späher hat im Nebel des Waldes einen Schatten ausmachen können. Vielleicht ist das Glück mit Euch, und unerwartete Hilfe wird Euch zuteil.”*

Ein Spieler würfelt mit einem Heldenwürfel. Bei  wird die Karte „**Die Fremde**“ an den Buchstaben G der Legendenleiste gelegt, bei  an den Buchstaben H und bei  an den Buchstaben I.

Bei  wird die Karte „**Der Fremde**“ an den Buchstaben G der Legendenleiste gelegt, bei  an den Buchstaben H und bei  an den Buchstaben I.

Es ist immer nur **eine** der beiden Karten im Spiel. Sobald der Erzähler den Buchstaben erreicht, wird die Karte “Die Fremde” bzw. “Der Fremde” aufgedeckt und vorgelesen. Gibt es für den Buchstaben noch andere Legendenkarten, wird die Karte “Die Fremde” bzw. “Der Fremde” **zuletzt** vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.



*Ein Feuerschein erhellte den Himmel, und Varkur verschwand mit der Phiole. Vor dem Eingang zur Mine der Schildzwerge stieg eine weiße Rauchsäule auf, und von dem Dunklen Magier war keine Spur mehr zu sehen. Ein Heulen hallte durch das Graue Gebirge. Die Kreaturen waren in Aufruhr und stürmten voran.*

Nehmt den Dunklen Magier und das Giftplättchen vom Spielplan.

Versetzt jetzt **beide Wardraks** um **jeweils 2 Felder** in Pfeilrichtung vorwärts. Der Wardrak auf dem Feld mit der niedrigeren Feldzahl wird dabei zuerst versetzt. Erreicht ein Wardrak ein Feld, auf dem bereits eine andere Kreatur steht, wird der Wardrak in Richtung der Pfeile auf das nächste freie Feld gesetzt.



*Melkart, der Bewahrer, dem die Helden am Baum der Lieder begegnet waren, hatte Recht behalten: Am südlichen Ausgang der Zwergenmine erschien Varkur! Er hatte die Phiole mit Nehals letztem Feuer gestohlen, und nun würde er versuchen, Thorald zu vergiften.*

Stellt den Dunklen Magier Varkur auf Feld 71 und legt das Gift-Plättchen dazu. Solange Varkur auf Feld 71 steht, kann dort **nicht** gehandelt werden.

### Legendenziel:

Varkur muss besiegt werden. Varkur hat **12 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 20**, bei **3 Spielern 30** und bei **4 Spielern 40 Stärkepunkte** und würfelt mit 2 schwarzen Würfeln. Sobald er **weniger** als 7 Willenspunkte hat, würfelt er nur noch mit 1 schwarzen Würfel.

Wenn der Erzähler den Buchstaben “N” der Legendenleiste erreicht, bevor der Dunkle Magier besiegt wurde, wird Varkur auf die Burg (Feld 0) versetzt, und die Legende ist verloren.

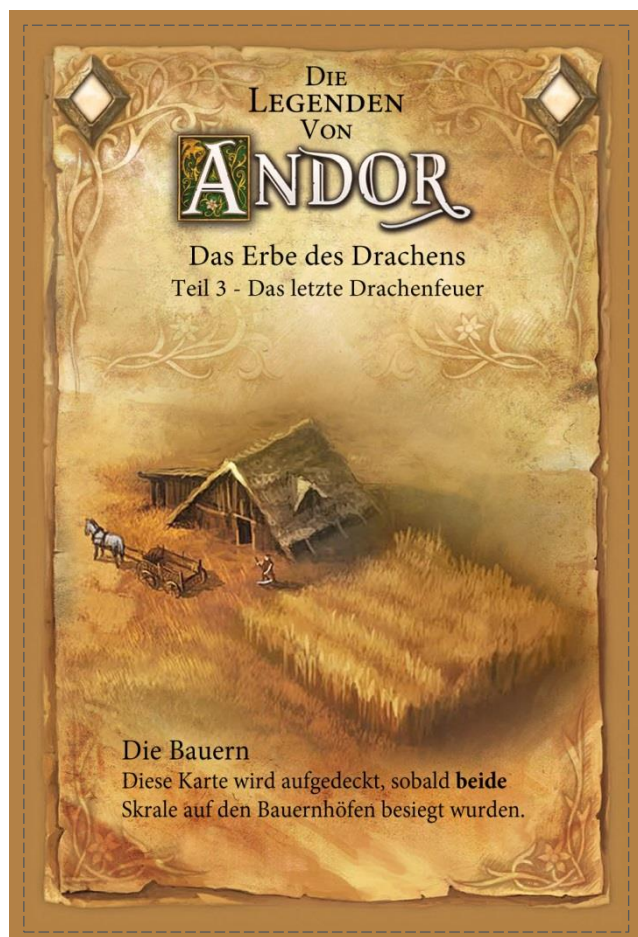
Wurde Varkur besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben “N” der Legendenleiste vorgerückt.

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Die Helden müssen die zwei Bauernhöfe und den Freien Markt von den beiden Skralen und dem Troll befreien.









Varkur verschwand erneut, nur um Augenblicke später noch näher an der Burg wieder zu erscheinen.

Versetzt den Dunklen Magier Varkur und das Giftplättchen auf Feld 17. Varkur kann mit einer Kreatur auf demselben Feld stehen.

Befindet sich die Hexe Reka auf Feld 17, wenn Varkur auf diesem Feld erscheint, ist die Hexe geschlagen und kommt sofort aus dem Spiel. Betritt ein Held mit Reka im weiteren Spielverlauf das Feld, auf dem Varkur steht, wird die Hexe ebenfalls geschlagen und aus dem Spiel genommen.

Lest jetzt nur weiter, wenn Reka, die Hexe, **nicht** mehr auf der Burg (Feld 0) steht **und nicht** von Varkur auf Feld 17 geschlagen wurde.

*Zorn glomm in Varkurs Augen. Er hatte das Gift gestohlen, um den neuen König zu vernichten. Als er hörte, dass auch die alte Hexe in der Burg sei, wusste er, dass er auch sie würde vergiften können. Nun hatte sie seine Pläne durchkreuzt und war wieder in den Nebel des Waldes verschwunden! Doch seine Wut stärkte nur noch seinen Willen, Thorald zu besiegen.*

Ab **sofort** hat Varkur **20 Willenspunkte** und würfelt **immer** mit 2 schwarzen Würfeln.



*Das Rietland erbebt, und Varkur erschien am Krallenfelsen. Die Phiole mit dem Drachenfeuer in den Händen, blickte er triumphierend zur Rietburg. Bald würde er sein Ziel erreicht und Thorald vernichtet haben!*

Stellt den **Dunklen Magier Varkur** auf **Feld 30** und legt das Giftplättchen dazu.

Varkur kann mit einer Kreatur auf demselben Feld stehen.



*Als die Helden den zweiten Skral besiegt hatten, wurden sie von den verängstigten Bauern freudig empfangen. "Wir sind arm, und die Kreaturen haben alles niedergebrannt. Aber wir können Euch in Eurem Kampf unterstützen, so gut es geht."*

Legt **1 Bauernplättchen** auf Feld **28**. Ein Held kann den Bauern wie gewohnt in die Burg bringen und dort auf die Schildseite drehen.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

- ... Varkur besiegt wurde und...
- ... die beiden Bauernhöfe und der Freie Markt befreit wurden und...
- ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

*Die Helden hatten Varkur aufgehalten, und König Thorald war vorerst in Sicherheit.*

*Die Phiole mit Nehals letztem Feuer übergaben sie Hallgard, und der Zwergenfürst dankte den Helden und reichte ihnen die Hand. Ein neues Bündnis zwischen Zwergen und Menschen schien nun näher gerückt zu sein.*

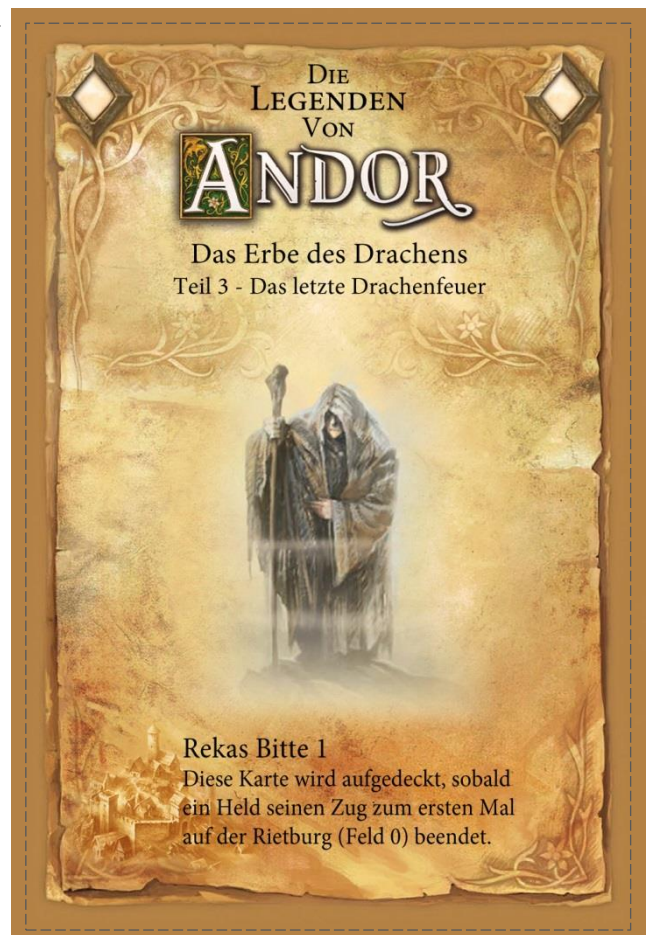
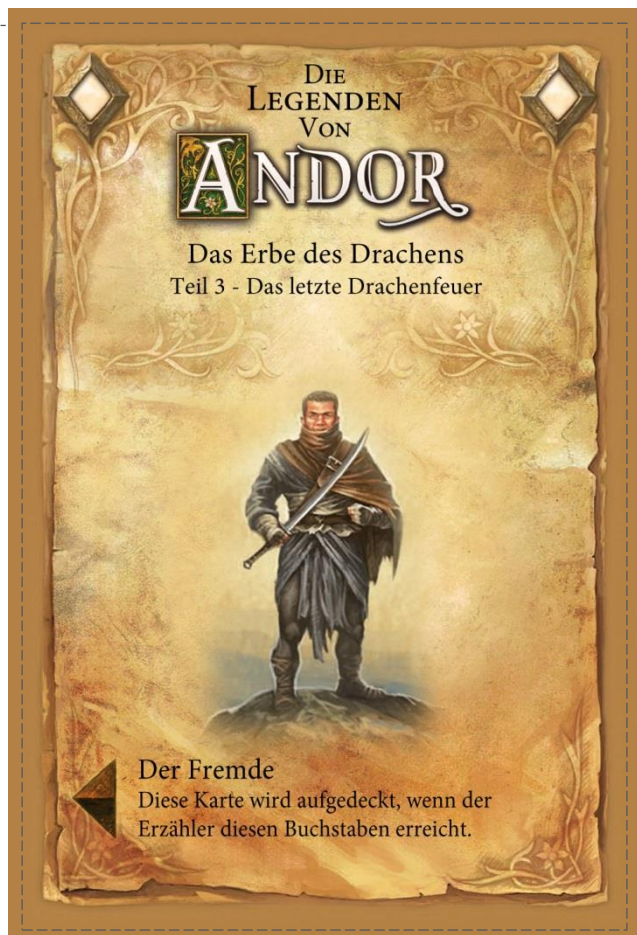
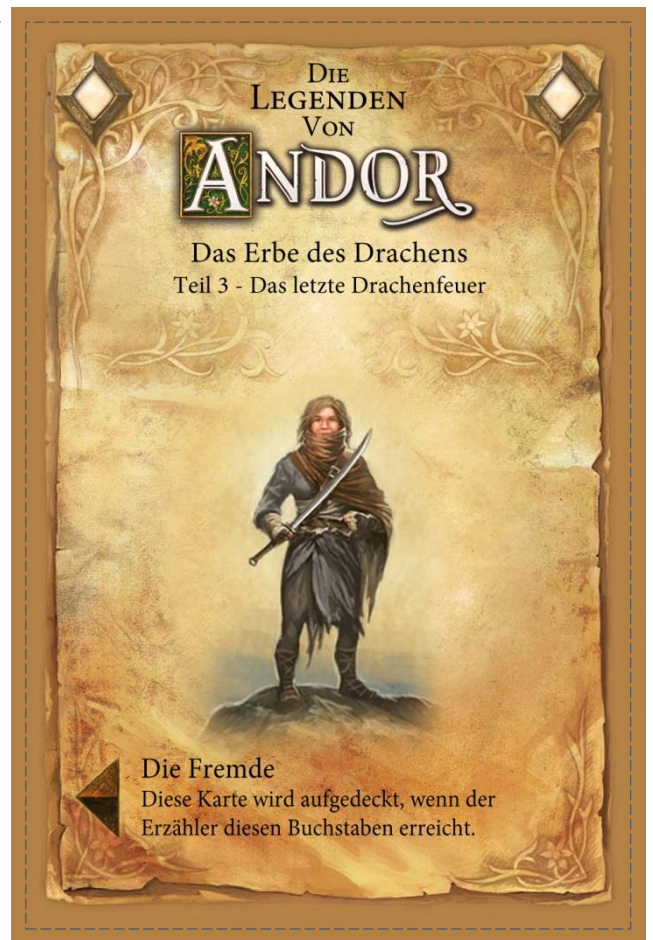
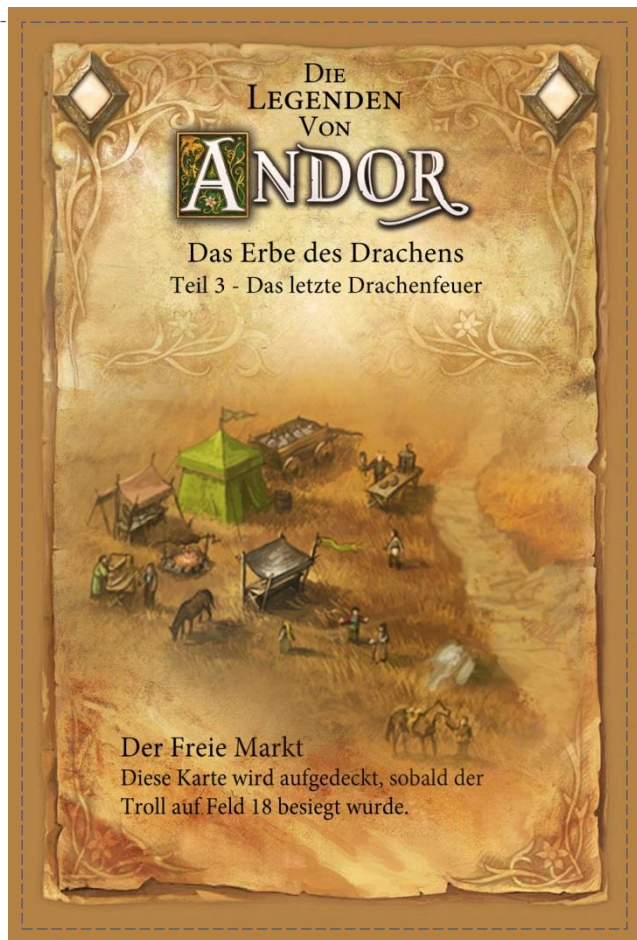
Fan-Legende "Das Erbe des Drachens, Teil 3 - Das letzte Drachenfeuer" - Autor: Mjöltnir

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

- ... Varkur nicht besiegt wurde oder...
- ... nicht beide Bauernhöfe und der Freie Markt befreit wurden oder...
- ... die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde.

*Varkur hatte gestiegt! Thorald lag im Sterben, und zahllose Kreaturen überfielen das Land. Angeführt vom Dunklen Magier hinterließen sie eine Spur der Verwüstung, und in Andor gab es für lange Zeit keinen Frieden...*







Aus manchen Aufzeichnungen Andors ließ sich schließen, dass eine Fremde durch das Land zog. Ihr Name schien nirgends verzeichnet, doch hatten auch die Helden die alten Legenden über sie gehört.

Nun begegneten sie dieser Fremden, und für eine kurze Zeit stand sie ihnen im Kampf als Freund zur Seite.

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

• • **Tahiri, die Seherin**

Die Gruppe kann jetzt **einmal 3 beliebige** Nebelplättchen, Runensteine oder Heilkräuter aufdecken (die Kombination verschiedener Plättchen ist möglich).

• • • **Adila, die Heilerin**

Alle bereits genutzten Brunnen werden jetzt **sofort** aufgefrischt. Bis zum nächsten Sonnenaufgang erhält jeder Held an jedem Brunnen +2 Willenspunkte zusätzlich, Krieger und Kriegerin also insgesamt bis zu 7 Willenspunkte.

• • • **Lyra, die Kriegerin**

Bis zum nächsten Sonnenaufgang besitzen **alle** Helden 2 Stärkepunkte zusätzlich.

“Seid bedankt”, riefen die Händler, als der Troll besiegt war, und mit großer Freude begrüßten sie die Helden.

“Der Troll hat fast unsere ganze Habe zerstört, aber mit dem wenigen, was wir noch haben, werden wir Euch helfen.”

Entfernt jetzt das rote X vom Händlersymbol auf Feld 18.

Jeder Held erhält **sofort** 1 Stärkepunkt. Bis zum Ende dieses Tages kann jeder Held bis zu **5 Stärkepunkte für 1 Gold pro Stärkepunkt** auf Feld 18 kaufen. Anstelle der Stärkepunkte kann jeder Held auch (vorhandene) Ausrüstungsgegenstände (keinen Trank der Hexe) für 1 Gold pro Gegenstand wählen. Eine Kombination von Stärkepunkten und Ausrüstung ist möglich.

Insgesamt darf sich jeder Held jedoch höchstens 5 nehmen. Danach kostet jeder Stärkepunkt bzw. Gegenstand wieder die üblichen 2 Gold.



Einer der Helden hatte die Burg erreicht, und Reka trat ihm entgegen. “Ich weiß, dass Eure Suche in der Mine der Zwerge erfolglos war”, sagte sie. “Doch Euer Kampf ist noch nicht zu Ende. Und ich fürchte, ich bin hier nicht sicher. Bitte geleitet mich zurück in den Wachsam Wald.”

**Aufgabe** (optional):

Ein Held **kann** Reka in den Wachsam Wald bringen. Ein Schritt kostet einen Helden, der die Hexe begleitet, 2 Stunden auf der Tagesleiste. Reka kann immer nur **mit** einem Helden gehen, **nie allein**. Der Held kann mit Reka gefahrlos auch Felder betreten oder passieren, auf denen Kreaturen stehen.

Sobald ein Held mit Reka seinen Zug auf Feld 48 beendet, hat Reka den Wachsam Wald sicher erreicht. Deckt dann die Legendenkarte “Rekas Bitte 2” auf und lest sie vor. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 48.

**Hinweis:**

In diesem Teil der Legende könnt ihr **keine** Hexentränke kaufen.



Aus manchen Aufzeichnungen Andors ließ sich schließen, dass ein Fremder durch das Land zog. Sein Name schien nirgends verzeichnet, doch hatten auch die Helden die alten Legenden über ihn gehört.

Nun begegneten sie diesem Fremden, und für eine kurze Zeit stand er ihnen im Kampf als Freund zur Seite.

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

• • **Tahir, der Fallensteller**

Beim nächsten Sonnenaufgang wird **1 beliebige** Kreatur **nicht** bewegt; die Gruppe entscheidet **jetzt**, welche Kreatur das ist. Markiert diese mit einem Sternchen.

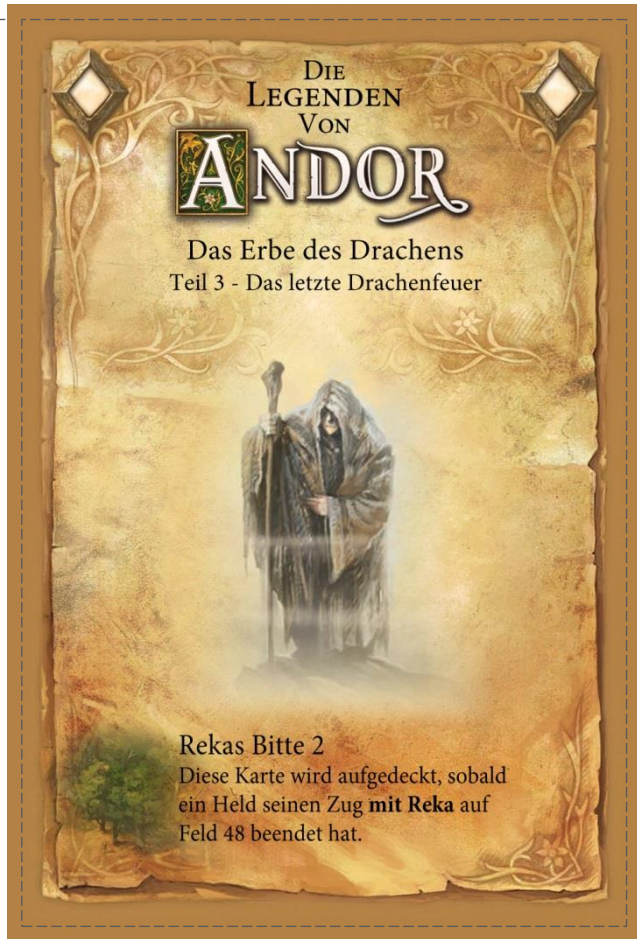
• • • **Jorun, der Händler**

Bis zum nächsten Sonnenaufgang kosten alle Ausrüstungsgegenstände auf allen Händlerfeldern nur **je 1 Gold** statt je 2 Gold (**nicht** der Trank der Hexe und **nicht** die Stärkepunkte).

• • • **Arok, der Wanderer**

An diesem Tag kosten die 8. und die 9. Stunde auf der Tagesleiste keine Willenspunkte.







*“Ich danke Euch”, sagte Reka, als sie das nördliche Ufer der Narne erreicht hatten. “Varkurs Magie ist mächtig, und meine Kräfte reichen nicht aus, ihn aufzuhalten. Ich kann Euch jedoch einen meiner Tränke überlassen. Möge dieser Euch Kraft geben für den bevorstehenden Kampf.” Reka reichte dem Helden ein kleines Fläschchen.*

*“Auch wenn meine Zauber nicht viel gegen Varkur bewirken können, so sind sie Euch vielleicht eine Hilfe in diesen dunklen Stunden.” Sie gab dem Helden ein altes Stück Pergament.*

*“Sprecht diesen Zauberspruch, wenn Eure Not am größten ist”, sagte Reka und verschwand im Nebel des Waldes.*

Der Held, der jetzt auf Feld 48 steht, erhält **1 Trank der Hexe** und ein Pergament (Wert beliebig). Im Kampf gegen Varkur kann dieses Pergament **einmal** eingesetzt werden, um **einen** Würfel des Dunklen Magiers auf die gegenüberliegende Seite zu drehen. Danach kommt das Pergament aus dem Spiel.

Nehmt nun die Hexe vom Spielplan.

