

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Die Legende besteht aus 48 Karten: A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, 5x F1, 5x F2, F3, N, Das Wolfsrudel, Der alte Wehrturm, In der Taverne 1 & 2, 2x Fähigkeiten, Geflüchtet, Besiegt, 2x Der Zorn des Greim, Das Lager, 3x Dunkler Zauber, 5x Wiedergutmachung, 6x Nado, der Weise, 2x Schwierigkeitsgrad

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Andor-Spielplanes und von einer Person gespielt. Führt jetzt die Anweisungen auf der **Checkliste** mit dem Material des Grundspiels aus. Legt außerdem folgendes Material bereit:

- **Aus dem Grundspiel:** 4 Bauernplättchen, das Gift, 1 Pergament (Wert beliebig), den Turm, die Figur „Schildzwerge“, verdeckt und gemischt: 15 Kreaturenplättchen, 8 Geröllplättchen, 11 Edelsteine, 3 Heilkräuter, 6 magische Runensteine (nur für die Varianten)
- **Aus „Die Reise in den Norden“:** je 2 mal die Figuren „Taren“ und „Silberzwerge“, die Figur „Unbekannter Krieger“, die Figur „Garz, der Handelszwerg“, die Figur „Stianna“ in einem grauen Standfuß, 1 Markierungsring, 1 Tarenkopfsymbol, 1 Fass, 1 ewiges Feuer, das Schiff, die Schiffstafel (alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem Würfelsymbol zeigen), Orweyns Hammer der Stärke & Varatans Helm der Macht (nur für die Varianten)
- **Aus „Die letzte Hoffnung“:** 6 Skelette, 4 große, graue Würfel, 2 weiße Würfel, 4 Sternchen, 1 rotes X, 1 Lager, die Figur „Eara“, 1 Überstundenleiste (nur für die Variante)
- **Aus „Der Sternenschild“:** 3 Wölfe, 1 Markierungsring, 1 Wolfssymbol, 1 Hornfalk, 8 Feuerplättchen, 3 Waldpilze, 5 Holzstämme, 1 Schlüssel; verdeckt und gemischt: 7 Lichtplättchen
- **Aus „Neue Helden“:** 1 großer, weißer Würfel, 3 graue Würfel
- **zusätzlich:** die 7 Bonus-Figuren „Die Feinde von Andor“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Legt **Sternchen** auf die Felder F und N der Legendenleiste. Stellt das **Schiff auf den Fluss** an Feld 11. Stellt Stinner und je eine **Taren- und Silberzwergfigur** auf **Feld 11**. Stellt **Stianna** auf die Schiffstafel.

Nach dem Sieg über die schwarze Kogge war Stinner König über die Nebelinseln geworden und die Helden waren in den Süden fortgegangen, um ihr Volk zu retten. Doch die Helden hatten Stinner geholfen, seine Heimat zu retten und nun wollte er ihre Heimat retten. So hatte er die besten Krieger aus allen 3 Stämmen des Norden zusammengerufen, hatte sein bestes Schiff rüsten lassen und war mit ihnen nach Andor gesegelt.

Taren und Silberzwerge

Taren und Silberzwerge werden im folgenden auch als **Leibwachen** bezeichnet. Sie können für **1 Stunde** auf der Tagesleiste 2 (Silberzwerge) oder 4 (Taren) Felder **bewegt** werden. Auch können sie selbst einen Kampf anfangen, ohne, dass Stinner daran beteiligt ist. Der Kampf verläuft wie folgt: Stinner setzt seinen Zeitstein eine Stunde weiter, danach werden die Kampfwerte der Leibwache ermittelt, denn diese sind abhängig von den Werten der Kreatur. Pro roten Würfel, den die Kreatur vor der ersten Kampfrunde besitzt, haben die Silberzwerge 3 Stärkepunkte und die Taren 2. Pro schwarzen Würfel, den die Kreatur vor der ersten Kampfrunde besitzt, haben die Silberzwerge 4 Stärkepunkte und die Taren 3. Silberzwerge haben pro Willenspunktserie der Kreatur 1 großen, grauen Würfel. Taren würfeln immer mit dem großen, weißen Würfel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



A3

Beispiel: Die Silberzwerg greifen einen Gor an. Dann haben sie 6 Stärkepunkte (2 rote Würfel) und einen grauen Würfel (1. Willenspunktereihe).

Die Werte der Leibwachen verändern sich den gesamten Kampf nicht.

Danach ermittelt zuerst die Leibwache, danach die Kreatur ihren Kampfwert auf die übliche Weise. Unterliegt die Kreatur, verliert sie wie üblich die Differenz an Willenspunkten. Unterliegt die Leibwache, wird der Kampf sofort abgebrochen und die Figur der Leibwache wird hingelegt. Liegende Figuren können keine Aktionen ausführen, sich nicht bewegen und auch nicht angreifen. Liegende Figuren stehen bei Sonnenaufgang wieder auf. Bei einem Sieg der Leibwache erhält Stinner wie üblich eine Belohnung. Willenspunkte erhält er, Gold wird allerdings auf dem Feld abgelegt, auf dem die Kreatur zuletzt stand.

Deckt das **Händlersymbol** auf Feld 18 mit einem **roten X** ab. Hier kann nun nichts mehr eingekauft werden.

Legt je ein verdecktes **Geröllplättchen** auf die **Felder 13, 20, 34, 36, 42, 53 und 58**. Dreht sie um. Ermittelt die Positionen von **5 Holzstämmen**, indem ihr jeweils immer einen roten Würfel werft und 50 zum Würfelergebnis addiert. Die Summe ergibt das Feld, auf das der Holzstamm gelegt wird. Legt **Bauernplättchen** auf die **Felder 5, 40, 54 und 72**.

Stinner wusste, dass er die Bauern beschützen musste. Ohne einen sicheren Zufluchtsort wären sie den Kreaturen schutzlos ausgeliefert.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



A4

Aufgabe (Legendenziel)

Bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht, muss auf einem beliebigen Feld des Spielplans **3 Geröllplättchen** und Holz im **Wert 10** gelegt werden. Lest dann die **Karte „Das Lager“** vor. Alle **Bauern** müssen dann auf dieses Feld gebracht werden.

Geröllplättchen und Holzstämmen

Holzstämmen können von Stinner wie üblich aufgenommen werden, wenn er die erforderlichen Stärkepunkte besitzt. Geröllplättchen können von Stinner aufgenommen werden, wenn er sie nach den üblichen Regeln entfernt. Dann darf er sich dafür entscheiden, statt das Geröllplättchen vom Spielplan zu entfernen, es auf seine Heldentafel zu legen, dort wo auch Gold und Edelsteine abgelegt werden. Stinner kann maximal 1 Geröllplättchen auf einmal tragen. (*Hinweis: Leibwachen haben gegen Geröll keine Stärkepunkte und werfen immer einen Würfel. Wenn das Geröll besiegt wird, wird es verdeckt auf das Feld der Leibwache gelegt.*)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Leibwachen und Transport

Leibwachen können Gegenstände mit ihrer Figur mitbewegen, aber nur bis zu einem bestimmten Punkt. Gegenstände haben einen Transportwert von 2, Geröllplättchen von 3. Gold und Holz hat den aufgedruckten Transportwert. Silberzwerge können Gegenstände und anderes im Wert von 5 mitbewegen, Taren im Wert von 7. Leibwachen können aber keine Gegenstände benutzen. (Hinweis: Auf den Fähigkeitskarten könnt ihr noch mal die Werte und Fähigkeiten der Leibwachen nachlesen.)

Leibwachen und Stinner

Stinner wusste, dass seine Leibwachen ihn niemals im Stich lassen würden.

Befindet sich nach Stinner's Bewegung keine Leibwache auf seinem oder einem benachbarten Feld, wird eine Leibwache, die vorher auf seinem oder einem benachbarten Feld stand, auf Stinner's oder ein benachbartes Feld gestellt. Umgekehrt ist dies nicht möglich.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.



Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Werftheimer

Stiannas Figur stellt die Werftheimer dar. Diese können das Schiff nicht verlassen, allerdings kann das Schiff auf dem Fluss bewegt werden. Es orientiert sich immer am linken Flussufer. Pro Stunde kann es immer ein Feld entlang des Ufers bewegt werden. Es kann auch für 1 Stunde von Feld 32 zu Feld 46 bewegt werden. Eine Kreatur, die auf dem Feld steht, an dem das Schiff steht, kann von den Werftheimern angegriffen werden. Von dort aus kann man das Schiff auch betreten. Die Werftheimer haben 2 Stärkepunkte und würfeln immer (nacheinander) mit 3 kleinen, grauen Würfeln. Die Ausbauten können genutzt werden. (Hinweis: Der zweite Mast hat noch keine Funktion.) Auch Leibwachen und Stinner können vom Schiff aus angreifen.

Das Schiff

Das Schiff ist kein richtiges Feld, aber Kreaturen können es dennoch betreten. Kreaturen auf dem Schiff können ganz normal bekämpft werden. Auf dem Schiff kann nur ein kleiner und ein großer Gegenstand abgelegt werden, Geröllplättchen und Holzstämmen können hier aber beliebig viele abgelegt werden. (Hinweis: Das Lager darf nicht auf dem Schiff erbaut werden.) Auch darf der Hornfalk hier später abgelegt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7.





Gemeinsam kämpfen

Stinner/Leibwachen/Werftheimer können gemeinsam kämpfen, indem sie ihre Kampfwerte einzeln ermitteln und diese dann einfach addieren. Pro am Kampf beteiligten Helden/Leibwache/Werftheimer muss pro Kampfrunde eine Stunde bezahlt werden.

Legendenkarten ohne Buchstaben

- Es gibt mehrere Karten „Nado, der Weise“. Alle haben vorne unter dem Namen einen Endgegner stehen. Sobald der Endgegner bekannt ist, kommen alle anderen Karten „Nado, der Weise“ aus dem Spiel.
- Mischt alle Karten „Wiedergutmachung“ und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Verfährt mit den Karten „Dunkler Zauber“ genauso.
- Mischt beide Karten „Der Zorn des Greim“, zieht verdeckt eine und legt sie neben dem Spielplan bereit. Die andere kommt aus dem Spiel.
- Die Karten „Besiegt“, „Geflüchtet“, „Das Lager“, „Der alte Wehrturm“, „Das Wolfsrudel“ und „In der Taverne 1-2“ werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Sortiert jetzt aus den **Kreaturenplättchen** die Bewegungsplättchen heraus, mischt die Übrigen und führt 5 Stück nacheinander aus. Ermittelt dann mit einem roten Würfel die Positionen von 5 weiteren Kreaturenplättchen auf der Legendenleiste (*Hinweis: Es dürfen an einem Buchstaben nie mehr als zwei Kreaturenplättchen liegen*).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A8.



Die Bewegung der Kreaturen

In dieser Legende bewegen sich die Kreaturen nicht entlang der Pfeile, sondern auf den Bauern zu, der am nächsten zu der Kreatur steht. Sind mehrere Bauern gleich nah, bewegt sich die Kreatur auf den Bauern zu, der von den infrage kommenden Bauern auf der kleinsten Feldzahl steht. Sollte eine Kreatur einen Bauern nicht erreichen, also einen Zwischenstopp einlegen, und gibt es dabei mehrere Möglichkeiten, wählt sie immer das Feld mit der kleinsten Feldzahl.

Bauern

Die Bauern konnten sich nur in kleinen Gruppen bewegen, wenn sie unentdeckt bleiben wollten.

Es können maximal 2 Bauernplättchen auf einmal bewegt werden. Wird ein Bauer geschlagen, ist die Legende **sofort verloren**.

Der Sturmschild

In manchen Chroniken hieß es, der Sturmschild sei nicht mit in das Gebirge gekommen, sondern sei im Norden geblieben und mit Stinner nach Andor.

Jede Seite des Sturmschildes kann einmal gesetzt werden, um das Schiff 1 Feld zu bewegen oder um wie ein normaler Schild genutzt zu werden.

Stinner beginnt mit 4 Stärkepunkten, 7 Willenspunkten, dem diebischen Streifenmarder und dem Sturmschild.

Die Legende beginnt jetzt.

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Ein Späher erreichte den Seekrieger. Seine Leibwachen schienen in Not zu sein. Sie wurden von fremden Geistern angegriffen. Stinner blickte sich um. Tatsächlich wurden seine Leibwachen von Wesen angegriffen, die sogar ihre Gestalt annahmen. Es sah aus, als hätten sie ein verzerrtes Spiegelbild vor sich.

Stellt jetzt zu den Silberzwergen und Taren noch eine Figur der gleichen Art und markiert sie mit einem Sternchen.

Aufgabe (Legendenziel)

Die Schatten müssen besiegt werden, bevor der Erzähler Feld „N“ erreicht.

Werte der Schatten-Silberzwerge

6 Stärkepunkte, 7 Willenspunkte, 2 schwarze Würfel (fallen sie unter 7 Willenspunkte, haben sie nur noch einen schwarzen Würfel)

Werte der Schatten-Taren

2 Stärkepunkte, 6 Willenspunkte, 1 schwarzer Würfel

Solange ihre jeweiligen Schatten nicht besiegt sind, können die Leibwachen keine Kreaturen bekämpfen.

Sobald beide Schatten besiegt sind, lest die **Karte „Besiegt“** vor.

Lest jetzt weiter auf der Karte „F2“.



Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Das Rietland bebte. Dort, wo vorher noch hüft Hohes Rietgras gewachsen war, stand jetzt ein Ungetüm, das Stinners Blut gefrieren ließ.

Stellt jetzt den **Greim** auf **Feld 17** und legt Sternchen auf die **Felder 28, 39, 45, 47, 57, 61, 66 und 81**. Stülpt den Markierungsring über den Erzähler. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, wird der Greim auf das Feld mit dem Sternchen, das auf der kleinsten Feldzahl liegt versetzt. Danach kommt das Sternchen aus dem Spiel. Gegenstände, Geld und Brunnen auf Feldern, auf die der Greim zieht, werden vom Spielplan entfernt. Bauern werden geschlagen und Händlersymbole werden mit einem roten X abgedeckt. Legt jetzt die **Karte „Der Zorn des Greim“** mit dem Pfeil an den **Buchstaben J**.

Stinner kannte dieses Wesen nicht und wusste nicht, wie ihm beizukommen war. Vielleicht wusste einer seiner Begleiter weiter.

Sobald Stinner auf dem Schiff steht, wird die **Karte „Nado, der Weise“** vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „F2“.



Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Ein Spieler erreichte den Seekrieger. „Ein riesiges Geschöpf. Bullengleich mit furchterregenden Waffen“ berichtete er.

Stellt jetzt den **Hraak** auf **Feld 65** und legt Lichtplättchen verdeckt auf die **Felder 0, 17, 35, 37, 43, 52 und 57**. Deckt sie auf. Stülpt den Markierungsring über den Erzähler.

Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, wird der Hraak auf das Feld versetzt, auf dem sich das Lichtplättchen mit dem höchsten Wert befindet. Danach kommt es aus dem Spiel. Gibt es Lichtplättchen mit dem gleichen Wert, zieht er zu dem, der näher ist. Gegenstände, Gold und Brunnen, auf die der Hraak zieht, werden vom Spielplan entfernt. Bauern werden von ihm geschlagen und Händlersymbole werden mit einem roten X abgedeckt.

Stinner kannte dieses Wesen nicht und wusste nicht, wie ihm beizukommen war. Vielleicht wusste einer seiner Begleiter weiter.

Sobald Stinner auf dem Schiff steht, wird die **Karte „Nado, der Weise“** vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „F2“.



Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Stinner spürte es. Hier war etwas zugange. Eine fremde Macht versuchte, seinen Geist zu brechen.

Stellt jetzt je eine der **drei Schwestern** auf die **Felder 11, 31 und 43**. Stülpt den Markierungsring über den Erzähler. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, verliert Stinner 2 Willenspunkte. Sinkt Stinner auf 0 Willenspunkte, ist die Legende **sofort verloren**.

Stinner kannte diese Wesen nicht und wusste nicht, wie ihnen beizukommen war. Vielleicht wusste einer seiner Begleiter weiter.

Sobald Stinner auf dem Schiff steht, wird die **Karte „Nado, der Weise“** vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „F2“.





Das Rietland bebte. Aus der Burg kam ein Ungetüm hervorgekrochen und auf dem Rücken trug es ein Gestell, auf dem eine Frau saß.

Stellt jetzt **Brut und Hella** auf die Burg (**Feld 0**). Stülpt den Markierungsring über den Erzähler. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, werden Brut und Hella auf das Feld mit der Kreatur versetzt, die auf dem Feld mit der kleinsten Feldzahl steht. Die Kreatur wird mit einem Sternchen markiert. Mit Sternchen markierte Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang 2 Felder entlang der Pfeile. Kreaturen mit Sternchen, die die Burg betreten, kommen aus dem Spiel und ein goldener Schild auf der Anzeige für zwei Spieler wird mit einem roten X abgedeckt. Sind alle drei Schilde abgedeckt, ist die Legende **sofort verloren**.

Stinner kannte dieses Wesen nicht und wusste nicht, wie ihm beizukommen war. Vielleicht wusste einer seiner Begleiter weiter.

Sobald Stinner auf dem Schiff steht, wird die **Karte „Nado, der Weise“** vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „F2“.



In manchen vergessenen Schriften stand, dass Garz die Helden vielleicht nicht begleitete, sondern in Andor geblieben war, um dem Seekrieger „beizustehen“.

Hilfe

Stellt jetzt **Garz, den Handelszwerg**, auf **Feld 14** und legt einen Trank der Hexe dazu. Hier kann nun ganz normal eingekauft werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte „F3“.





Die Schildzwerge riefen zu den Waffen. Auch sie wollten die Helden unterstützen.

Hilfe

Stellt jetzt **die Figur Schildzwerge** auf **Feld 71**. Sie können für **eine Stunde** bis zu **4 Felder** bewegt werden. Legt jetzt **5 verdeckte Edelsteine** als Stapel neben **Feld 71**. Stehen die Schildzwerge mit der angegriffenen Kreatur auf demselben Feld, können sie die Helden/ Leibwachen/Werftheimer im Kampf unterstützen. Dazu wird vor dem Kampf der oberste Edelstein aufgedeckt. Die Zahl gibt an, mit wie vielen Stärkepunkten die Schildzwerge die Helden/Leibwachen/Werftheimer in diesem Kampf unterstützen. Nach dem Kampf kommt der Edelstein aus dem Spiel. Befindet sich kein Edelstein mehr neben Feld 71, kommen die Schildzwerge aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Karte „F3“.



Durch die Angriffe der Krahder waren auch viele Wolfsrudel auseinander gekommen. Wenn Stinner ihnen helfen würde, würden sie ihm sicher wohlgesinnt sein.

Hilfe

Ermittelt jetzt die Positionen von **3 Wölfen**, indem ihr jeweils mit einem roten Würfel würfelt und zum ersten Ergebnis 60, zum zweiten 40 und zum dritten 30 addiert. Die drei Summen ergeben die Felder, auf die je ein Wolf gestellt wird. Für eine Stunde auf der Tagesleiste darf ein Wolf bis zu **4 Felder** bewegt werden. Diese 4 Felder dürfen auch auf mehrere Wölfe aufgeteilt werden.
Beispiel: Es dürfen auch 2 Wölfe je 2 Felder bewegt werden.

Sobald alle Wölfe auf einem Feld stehen, wird die **Karte „Das Wolfsrudel“** vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „F3“.





In manchen Schriften wurde geschrieben, dass der Krieger, der den Helden schon den Sieg über die Schwarze Kogge ermöglicht hatte, Stinner nach Andor folgte.

Hilfe

Stellt jetzt den **Unbekannten Krieger** auf **Feld 55**. Er darf für **eine Stunde** auf der Tagesleiste bis zu **4 Felder** bewegt werden. Bei seiner Bewegung darf er Brücken als Felder mitzählen. Eine Brücke, auf der der Unbekannte Krieger steht, zählt für die Kreaturen auch als Feld. Verlässt der Unbekannte Krieger die Brücke und steht noch eine Kreatur darauf, darf diese die Brücke trotzdem erst bei ihrer nächsten Bewegung verlassen. Brücken haben immer die kleinere Feldzahl.

Für eine Stunde auf der Tagesleiste darf eine Kreatur, die auf dem Feld des Unbekannten Kriegers steht, auf ein freies, benachbartes Feld versetzt werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte „F3“.



Auch der Wehrturm, der den Helden schon den Sieg über den Drachen ermöglicht hatte, half Stinner vielleicht.

Hilfe

Wenn Stinner oder eine Leibwache **Feld 17** betritt oder bereits dort steht, wird die **Karte „Der alte Wehrturm“** vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „F3“.



Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



In der Zeit erreichte Stinner ein Falke mit einer Nachricht. Er war von den Helden von Andor. Der Brief war an Gilda, die Wirtin der Taverne zum trunkenen Troll, gerichtet. Sie wollten etwas über einen Urtroll wissen. Seltsam... Stinner beschloss, dass es das Beste sei, Gilda den Brief zu bringen.

Legt jetzt den **Hornfalken** auf das Feld, auf dem Stinner gerade steht. Er ist kein Gegenstand, kann nicht aufgenommen oder anderweitig vom Spielplan entfernt oder verrückt werden. Stinner erhält jetzt das **Pergament**.

Aufgabe (Legendenziel)

Das Pergament muss in die Taverne (**Feld 72**) gebracht werden. Dort erfährt ihr euer Legendenziel.

Sobald das Pergament in der Taverne ist, wird die **Karte „In der Taverne 1“** vorgelesen.

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



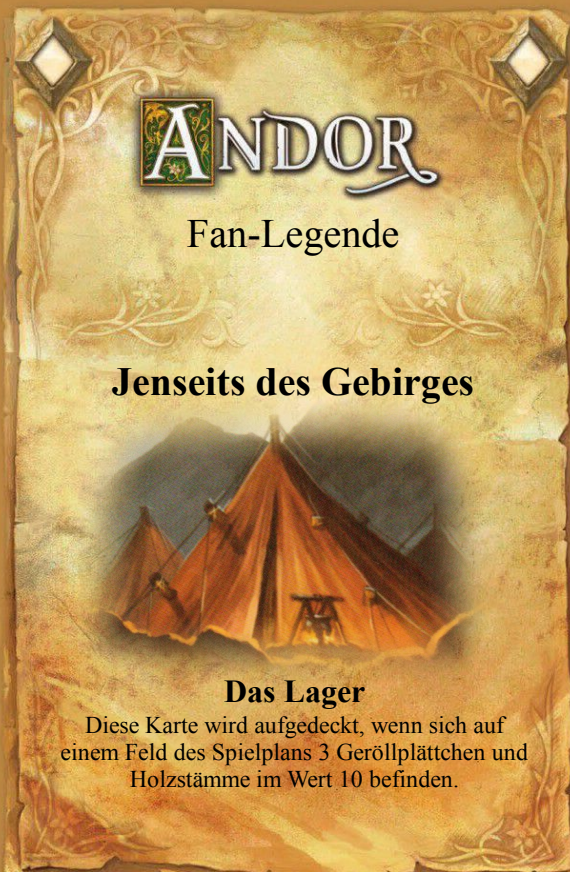
Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... das Lager errichtet und erfolgreich verteidigt wurde und ...
 ... alle Bauern auf dem Feld mit dem Lager sind und ...
 ... alle Vorräte im Lager sind und ...
 ... der Falke mit dem Pergament abgeschickt wurde und ...
 ... der „Feind von Andor“ besiegt wurde.

Autor: Troll

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... das Lager nicht errichtet oder nicht erfolgreich verteidigt wurde oder ...
 ... nicht alle Bauern auf dem Feld mit dem Lager sind oder ...
 ... nicht alle Vorräte im Lager sind oder ...
 ... der Falke nicht mit dem Pergament abgeschickt wurde oder ...
 ... der „Feind von Andor“ nicht besiegt wurde.



- Der Spieler nimmt sich Stinners **Heldentafel und -figur** und erhält in der Farbe des Helden 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel.
- Der Spieler legt eine seiner **Holzscheiben** auf das Sonnenaufgang-Feld.
- Der Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine **Startwerte**:
Der Holzstein kommt auf **4 Stärkepunkte**, die zweite Holzscheibe auf **7 Willenspunkte**.
- Stellt alle **Gors, Skrale, Trolle und Wardraks** bereit.
- Legt die 3 roten und 4 schwarzen **Würfel** bereit.
- Sortiert aus den goldenen **Ereigniskarten** die mit den Nummern 5, 7, 8, 14, 18, 20, 23, 25 und 27 aus, mischt die restlichen Ereigniskarten und legt sie neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt das **Gold**, die **Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Sortiert das **Nebelplättchen**, das die Hexe und ihren magischen Trank zeigt, aus. Mischt die restlichen Nebelplättchen und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder (Kreise). Feld 11 bleibt frei.
- Legt die **4 Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Verteilt alle **Gegenstände** auf der Ausrüstungstafel.
- Stellt den **Erzähler** auf Feld „A“ der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** der Legende nach dem Alphabet, sodass oben „A1“ liegt und unten „N“ (Hinweis: Die Karten „F1“ und „F2“ sind mehrmals im Spiel. Bitte jeweils nur eine verdeckt ziehen. Der Rest kommt aus dem Spiel). Gibt es Legendenkarten ohne Buchstaben legt ihr sie neben dem Spielplan bereit.

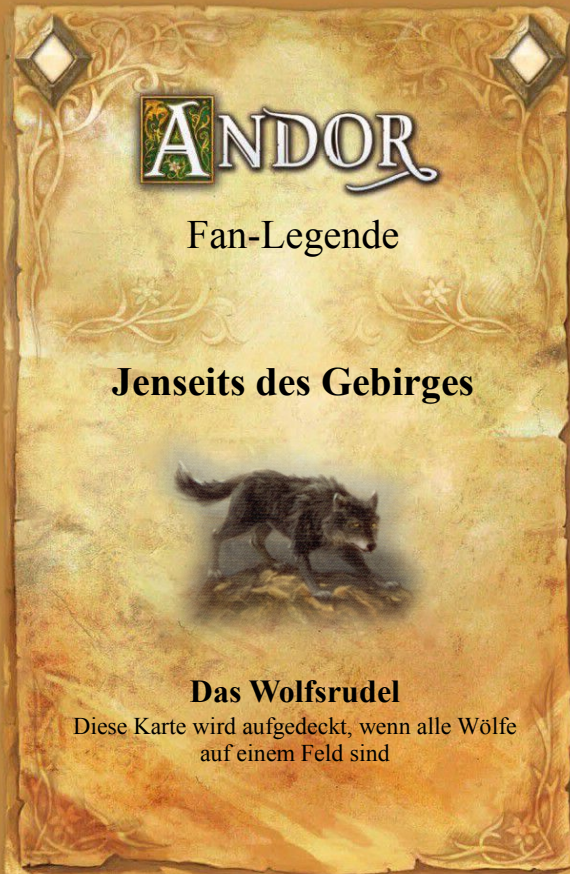


Das Lager war fertig. Hier würden die Bauern größtenteils sicher sein.

Nehmt jetzt die Holzstämme und Geröllplättchen, die auf ein Feld gebracht wurden, aus dem Spiel. Stellt jetzt das **Lager** auf das Feld und markiert neben den goldenen Schilden die Anzeige für 3 Spieler. Das Lager wird von den Kreaturen wie ein Bauer behandelt. Bauern auf dem Feld mit dem Lager werden nicht geschlagen, wenn eine Kreatur das Feld mit dem Lager betritt, sondern die Kreatur wird auf einen goldenen Schild gestellt. Betritt eine Kreatur das Lager und ist kein goldener Schild mehr frei, werden die Bauern geschlagen und die Legende ist **verloren**.

Das Lager

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn sich auf einem Feld des Spielplans 3 Geröllplättchen und Holzstämme im Wert 10 befinden.



Die Wölfe waren überglücklich, zusammengefunden zu haben.

Nehmt jetzt 2 Wölfe aus dem Spiel. Der übrige Wolf stellt das **Wolfsrudel** dar. Das Wolfsrudel gilt ab sofort als zusätzliche Leibwache. Legt das **Wolfsymbol** auf die Zahl auf Stinners Stärkepunkteleiste, die der Hälfte (aufgerundet) von Stinners Stärkepunkten entspricht. Im Kampf hat das Wolfsrudel diese Stärkepunkte und würfelt immer mit einem schwarzen Würfel. Es kann für **1 Stunde** bis zu **4 Felder bewegt** werden und kann Gegenstände und anderes im Wert von 3 transportieren.



Majestätisch ragte der Wehrturm vor dem Helden auf. Vielleicht waren einige der Katapulte und Ballisten auf dem Turm noch in Betrieb. Denn dann könnten sie von hier aus, aus sicherer Entfernung, auf die Kreaturen schießen.

Stellt jetzt den **Turm** auf **Feld 17**. Ein Held oder eine Leibwache, die auf Feld 17 steht, darf auf den Turm gestellt werden. Es kann immer nur ein(e) Held/Leibwache auf dem Turm stehen. Vom Turm aus dürfen alle Kreaturen auf Feldern angegriffen werden, die benachbart zu einer Brücke sind. Dann hat der Angreifer **4 Stärkepunkte mehr**, allerdings muss die Kreatur in der ersten Kampfrunde auf 0 Willenspunkte sinken. In jedem anderen Fall (auch wenn die Kreatur den höheren Kampfwert hat) wird der Kampf wirkungslos abgebrochen.

ANDOR

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



In der Taverne 1

Diese Karte wird vorgelesen, sobald das Pergament in der Taverne ist.

Der Held betrat die Taverne und übergab Gilda den Brief. „Gut, nimm dieses Pergament und bring es dem Falken zurück. Er wird es den Helden überbringen“, fuhr Gilda fort „Ach, und bevor ich es vergesse: Ich habe von eurem Vorhaben gehört. Hier nehmt dieses Fass und diesen Plan. Darauf ist eingezeichnet, wo ihr ein paar Heilkräuter finden könnt. Diese und das Met werden den Bauern helfen.“

Legt jetzt ein **Fass** auf **Feld 72** und erwürfelt mit einem roten (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) die Positionen von **2 verdeckten Heilkräutern**.

Aufgabe (Legendenziel)

Das Pergament muss zu dem Hornfalken gebracht werden. Danach kommt beides aus dem Spiel.

Aufgabe (Legendenziel)

Ein Fass und 2 Heilkräuter müssen zu dem Feld mit dem Lager gebracht werden. *Hinweis: Das Fass ist ein großer Gegenstand.*

Lest jetzt weiter auf der Karte

„In der Taverne 2“.



ANDOR

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



In der Taverne 2

Legendenziele

Die Legende ist gewonnen, wenn ...

- ... Das Lager errichtet und erfolgreich verteidigt ist
- ... alle Bauern im Lager sind
- ... alle Vorräte im Lager sind
- ... der Hornfalk mit dem Pergament abgeschickt ist
- ... der „Der Feind von Andor“ besiegt ist.



Die Silberzwerge haben pro gegnerischem, rotem Würfel 3 Stärkekpunkte, pro schwarzem Würfel 4 Stärkekpunkte. Sie können Gegenstände und anderes im Wert von bis zu 5 transportieren. Sie haben folgende Fähigkeit:

- **Rückschlag:** Unterliegen die Silberzwerge in einer Kampfunde, dürfen sie noch eine Kampfunde durchführen, bevor sie hingelegt werden. Unterliegen sie auch in dieser, gibt es keine weiteren Folgen.



Die Taren haben pro gegnerischem, rotem Würfel 2 Stärkekpunkte, pro schwarzem Würfel 3 Stärkekpunkte. Sie können Gegenstände und anderes im Wert von bis zu 7 transportieren. Legt jetzt das Tarenkopfsymbol über das Ereigniskartensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Bevor bei Sonnenaufgang das erste Symbol ausgeführt wird, dürfen die Taren eine der folgenden Aktionen wählen:

- **Ein ewiges Feuer entzünden:** Stellt ein ewiges Feuer auf das Feld der Taren. Auf einem Feld mit ewigem Feuer dürfen mehrere Kreaturen stehen und Bauern werden von Kreaturen nicht geschlagen. Beim nächsten Sonnenaufgang wird, bevor die Taren eine Aktion ausführen dürfen, das ewige Feuer entfernt.
- **Eine Mauer bilden:** Das Feld, auf dem die Taren stehen, darf von Kreaturen diesen Sonnenaufgang nicht betreten werden. Das gilt nicht für Kreaturen, die bereits auf ihrem Feld stehen.
- **Eine Kreatur verjagen:** Eine Kreatur, auf dem Feld der Taren, darf auf ein freies, benachbartes Feld versetzt werden.

Diese Aktionen dürfen nicht auf dem Feld mit dem Lager ausgeführt werden.

ANDOR

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Geflüchtet

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald Brut besiegt sind.

Brut war stark und zäh, aber nach und nach trafen immer mehr Äxte und Schwerter ihr Ziel. Schließlich sank er auf die Knie, bis er endlich seine Augen für immer schloss. „Pah“, schrie Hella „Brut habt ihr zwar besiegt, aber mich habt ihr noch nicht“. Mit diesen Worten öffnete sie ihre Hand und sprühte den Helden Staub in die Augen. Als diese sie wieder öffneten, war Hella verschwunden.

Würfelt jetzt mit einem roten Würfel und addiert 20 und die Zahl des Feldes, auf dem Brut und Hella gerade stehen, dazu. Die Summe ergibt die Zahl des Feldes, auf das die **Figur „Eara“** gestellt wird. Sie stellt Hella dar. Hella kann maximal von einem Helden/Leibwache/ Werftheimer gleichzeitig angegriffen werden.

Hellas Werte

2 Stärkepunkte, 20 Willenspunkte, 3 rote Würfel (unter 7 Willenspunkten nur noch 2)
Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Sobald Hella besiegt ist, wird der Erzähler auf „N“ versetzt.

ANDOR

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Besiegt

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald beide Schatten besiegt sind.

Mit einem gezielten Hieb ließ Stinner den letzten Schatten niedergehen. Doch sie schienen nicht besiegt zu sein, sondern sie...verflüchtigten sich einfach. Was waren das für Wesen? Ein Geschrei unterbrach seine Gedanken. Ein weiterer Geist tauchte auf dem Baum der Lieder auf. Und er hatte die Gestalt von König Brandur...

Stellt jetzt den **Eisernen König** auf den Baum der Lieder (**Feld 57**). Deckt das Händlersymbol mit einem roten X ab und stülpt den **Markierungsring** über den Erzähler. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, wird die Position eines Sternchens mit einem roten (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) ermittelt.

Wenn eine Kreatur das Feld betritt oder bereits dort steht, wird eine Kreatur der gleichen Art auf das Feld gestellt und mit dem Sternchen markiert. Das sind **Schatten-Kreaturen**. Schatten-Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang nach den üblichen Regeln auf Feld 57 zu. Sie haben die gleichen Werte wie eine normale Kreatur der Art, haben aber im Kampf einen Würfelwert von 0. Für eine besiegte Schatten-Kreatur gibt es keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter.

Stinner kannte dieses Wesen nicht und wusste nicht, wie ihm beizukommen war. Vielleicht wusste einer seiner Begleiter weiter.

Sobald Stinner auf dem Schiff steht, wird die **Karte „Nado, der Weise“** vorgelesen.



Ein Pfeil traf den Greim. Dieses kleine Ding auf dem Fluss hatte ihn doch tatsächlich beschossen. Zorn überkam den Greim. Er würde sie schon lehren, was es heißt, sich mit Drachen anzulegen.

Würfelt jetzt mit einem **roten Würfel** und dreht den entsprechenden **Ausbau** des Schiffes auf die andere Seite. Er kann jetzt nicht mehr genutzt oder gekauft werden.
Hinweis: Sollte der Mast getroffen werden, kostet es nun 3 Stunden, das Schiff 2 Felder zu bewegen. Der Sturmschild ist davon nicht betroffen.



Der Greim hatte den Rand des wachsamten Waldes erreicht. Er war wütend. Diese jämmerlichen, kleinen Kreaturen wollten ihn doch tatsächlich aufhalten. Und nun hatten sie auch noch Hilfe bekommen. Er würde sie schon lehren, was es heißt, sich mit Drachen anzulegen.

Die „Hilfe“ von Karte „F2“ kommt aus dem Spiel.



Um den Zauber zu brechen, der die Schwester schützte, wurde ungeheure Willenskraft benötigt...

Will Stinner den Zauber brechen, würfelt er mit 2 von seinen Würfeln. Er subtrahiert dann das niedrigere Ergebnis von dem höheren und zieht diese Zahl dann von seinen Stärkepunkten ab. *(Hinweis: Es geht hier nur um die Zahl; die eigentlichen Stärkepunkte bleiben gleich.)* Hat er dann mehr Willenspunkte als die errechnete Zahl, ist der Zauber gebrochen.

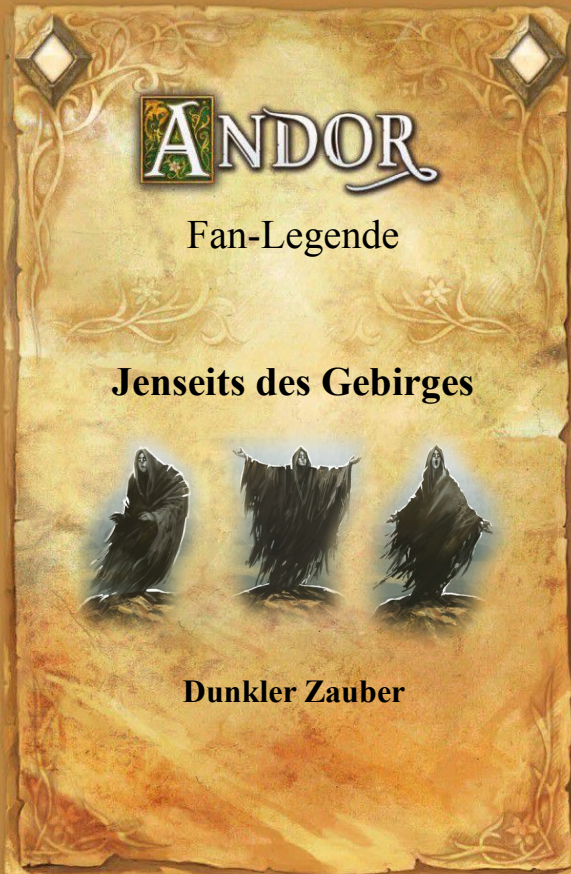
Sobald eine Schwester besiegt ist, wird die nächste **Karte „Dunkler Zauber“** vorgelesen.



Die Schwester wurde von einem Zauber geschützt, den keine Macht der Welt brechen konnte. Bis auf eine kleine Schwachstelle...

Will Stinner den Zauber brechen, würfelt die Schwester mit einem großen, grauen Würfel. Danach würfelt Stinner mit seinen Würfeln. Er darf seine Würfelresultate beliebig addieren, subtrahieren oder einzeln nutzen. Hat ein Ergebnis die auf dem grauen Würfel erwürfelte Zahl, ist der Zauber gebrochen.

Sobald eine Schwester besiegt ist, wird die nächste **Karte „Dunkler Zauber“** vorgelesen.



Um den Zauber zu brechen, der die Schwester schützte, bedarf es eines perfekten Zusammenspiels aus Kraft und Geschicklichkeit...

Will Stinner den Zauber brechen, würfelt er mit seinen Würfeln. Er darf seine Würfelergebnisse beliebig addieren, subtrahieren oder einzeln nutzen. Hat ein Ergebnis die Zahl, die seinen Stärkepunkten entspricht, ist der Zauber gebrochen.

Sobald eine Schwester besiegt ist, wird die nächste **Karte** „**Dunkler Zauber**“ vorgelesen.



Auch das Land hatte unter den Krahdern gelitten und war noch immer zerstört.

Es müssen alle **Geröllplättchen**, die nicht für das Lager benötigt werden, vom Spielplan **entfernt** werden.



Die Helden hatten viel Holz geschlagen. Stinner wollte den Wald wieder aufforsten, denn Gilda hatte noch ein paar Sämlinge.

Legt jetzt **2 Waldpilze** auf die Taverne (**Feld 72**). Sie müssen zu 2 unterschiedlichen Waldfeldern gebracht werden. Danach kommen sie aus dem Spiel. Wenn durch eine Bewegung Waldpilze transportiert werden, kostet diese immer pro transportiertem Waldpilz eine Stunde mehr.

Beispiel: Stinner hat die 2 Waldpilze und bewegt sich 2 Felder. Dann kostet ihn das 3 Stunden (2+1=3).



Das Land war von den Krahdern zerstört worden und noch immer brannte das Land.

Legt **Feuerplättchen** auf die **Felder 6, 23, 39 und 51**. Alle Feuer müssen gelöscht werden. Wenn Stinner auf einem Feld mit Feuerplättchen steht, kann er es entfernen, indem er **4 Willenspunkte** abgibt.



Durch die Krahder war ein Edelsteinversteck der Schildzwerge verschüttet worden. Und der Schlüssel war in einem Außenposten versteckt.

Legt den **Schlüssel** auf **Feld 15**. Er muss zu Feld 71 gebracht werden. Danach kommt er aus dem Spiel.



Der freie Markt war noch immer zerstört. Mit etwas Holz ließe er sich sicher wieder aufbauen.

Es muss **Holz** im Wert 6 zu **Feld 18** gebracht werden. Dann kommt es mit dem roten X aus dem Spiel.

ANDOR

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Nado, der Weise
Der Hraak

„Nun, ich denke, ich kenne die Antwort auf deine Frage“, sagte Nado, ein Weiser aus Werftheim auf Stinners Frage hin. „Wir nennen dieses Biest den Hraak. Er ist der verkörperte Hass. Wenn viele Kämpfe und Kriege auf der Welt sind, soll er auftauchen und alles dem Erdboden gleichmachen. Keine Klinge und kein Pfeil kann ihn treffen, ehe er nicht die ganze Welt zerstört hat. Die einzige Möglichkeit, ihn zu besiegen, ist, ihm zu zeigen, dass es noch Gutes auf dieser Welt gibt. Dann wird sich der Hass auflösen und mit ihm der Hraak.“

Deckt jetzt **3 Karten „Wiedergutmachung“** auf und lest sie vor. Die anderen beiden kommen aus dem Spiel. Sobald alle 3 Aufgaben erfüllt wurden, ist der Hraak besiegt und der Erzähler wird auf „N“ versetzt.

ANDOR

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



Nado, der Weise
Die drei Schwestern 1

„Kraher“, sagte Nado, ein Weiser aus Werftheim, auf Stinners Frage hin. „Die drei Schwestern, wie wir sie nennen, sind Kraher. Sie waren die Gehilfen des Nomion und wurden mit ihm vernichtet. Nachdem die Kraher Andor erobert hatten, blieben die drei Schwestern als Geist in Andor, um zu verhindern, dass Andor zurückeroberiert würde. Erst wenn ihr sie besiegt, kann Andor wieder frei sein. Doch Vorsicht: Sie sind von dunklen, schützenden Zaubern umgeben und auch sie haben die Fähigkeit, die Skelette auferstehen zu lassen.“

Legt jetzt den **Markierungsring** auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Jedes Mal, wenn eine Kreatur besiegt wird, wird ein Sternchen auf das Feld, auf dem die Kreatur zuletzt stand, gelegt, und ein **Skelett** auf das Sonnenaufgang-Feld gestellt. Wenn bei Sonnenaufgang das Brunnensymbol an die Reihe kommt, wird auf jedes Feld, auf dem ein Sternchen liegt, ein Skelett vom Sonnenaufgang-Feld gestellt. Legt ein Sternchen oberhalb der **vierten Stunde der Tagesleiste**. Jedes Mal, wenn ein Sternchen die vierte Stunde erreicht, wird jedes Skelett nach den üblichen Bewegungsregeln 1 Feld auf den/die nächste(n) Helden/Leibwache zu. Skelette halten Helden und Leibwachen fest, haben die Werte eines Gors und können nach den üblichen Regeln überwunden und besiegt werden. Bei Sonnenaufgang, wenn das Brunnensymbol an die Reihe kommt, werden Skelette wie üblich aufgestellt und eingewürfelt.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Nado, der Weise – Die drei Schwestern 2“. ➔



Deckt jetzt die oberste Karte dunkler Zauber auf. Bevor Stinner eine Schwester angreifen kann, muss der Zauber gebrochen werden. Versucht er den Zauber zu brechen, kostet ihn das zuerst eine Stunde. Dann führt er die Anweisungen auf der Karte „Dunkler Zauber“ aus. Ist der Zauber erfolgreich gebrochen, darf Stinner die Schwester sofort, ohne eine Stunde zu zahlen, zusammen mit und allen zur Verfügung stehenden Leibwachen und Werftheimern angreifen. Ist der Kampfwert der Schwester übertroffen, ist sie besiegt und kommt aus dem Spiel. Es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter. Ist sie nicht sofort besiegt, muss der Zauber erneut gebrochen werden.

Werte einer Schwester

14 Stärkepunkte, 1 grauer Würfel (für die Leibwachen haben sie zwei rote Würfel und einen Willenspunkt)
Sind alle 3 Schwestern besiegt, wird der Erzähler auf „N“ versetzt.



„Dunkle Magie“, sagte Nado, ein Weiser aus Werftheim, auf Stanners Frage hin. „Dieses Wesen, der eiserne König, wie ihn die Andori mittlerweile nennen, ist dunkle Magie. Sie ist das Überbleibsel der ganzen Kämpfe mit Varkur. Sie ist überall im Land und nimmt die Gestalt dessen an, dem sie zuerst begegnet, so wie euren Leibwachen vorhin. Ich weiß nicht, woher die dunkle Magie Brandur gesehen hat, aber ihr müsst den eisernen König besiegen, bevor er Schaden anrichtet. Doch Vorsicht: Er ist das Zentrum der dunklen Magie und die Schatten-Kreaturen werden ihn beschützen.“

Der Eiserne König kann nur angegriffen werden, wenn keine Schatten-Kreaturen auf dem Spielplan sind.
(Hinweis: Sternchen zählen nicht dazu)

Werte des eisernen Königs

20 Stärkepunkte, 12 Willenspunkte, 2 schwarze Würfel (Fällt er unter 7 Willenspunkte hat er nur noch einen schwarzen Würfel.)

Sobald der Eiserne König besiegt ist, wird der Erzähler auf „N“ versetzt.

ANDOR

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



**Nado, der Weise
Brut und Hella**

„Hella“, sagte Nado, ein Weiser aus Werftheim, auf Stinners Frage hin, „Die Frau auf dem Rücken des Trolls heißt Hella. Wir Weisen kennen ihre Geschichte. Eines Tages tauchte sie im Rat der Weisen auf und versprach uns, die Kreaturen des Meeres zu unterwerfen, wenn wir sie zur Königin der Nebelinsel machen würde. Doch durch Varkur wussten wir, dass Unterwerfung nur Leid und Zerstörung hervorbringen würde. Also lehnten wir ab. Anscheinend hat sie nun Brut, den Anführer eines mächtigen Trollstammes, unter ihre Kontrolle gebracht, doch er war nur der Erste. Lass nicht zu, dass sie mithilfe der anderen Kreaturen die Rietburg unter ihre Kontrolle bringt. Doch Vorsicht: Ihr müsst zuerst Brut besiegen, damit ihr überhaupt an Hella herankommt.“

Bruts Werte

20 Stärkepunkte, 12 Willenspunkte, 3 rote Würfel (Sinkt Brut unter 7 Willenspunkte besitzt er nur noch zwei rote Würfel.)

Sobald Brut besiegt ist, wird die Karte „Geflüchtet“ vorgelesen. Es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter.

ANDOR

Fan-Legende

Jenseits des Gebirges



**Nado, der Weise
Der Greim**

„Nun es gibt da eine alte Legende, die du dir vielleicht anhören solltest“, antwortete Nado, ein Weiser aus Werftheim, auf Stinners Frage hin. „Sie besagt, dass jedes Volk einen Fareth, ein Zeichen des Volkes, hat. Und wenn das Volk stirbt, soll dort, wo das letzte Mitglied des Volkes starb, der Fareth aufersteigen und Rache nehmen an den Mördern seines Volkes. Und ich fürchte, der Greim, so soll er heißen, ist der Fareth der Drachen. Aber ich denke, ich kenne einen Weg, ihn zu besiegen: Denn der Greim ist wahrscheinlich genauso verbunden mit den Kreaturen wie die Drachen. Also, Schade ihnen und du Schadest ihm.“

Wenn der Greim Feld 81 erreicht, ist die Legende **sofort** verloren.

Die Werte des Greim

58 Stärkepunkte, 20 Willenspunkte und 3 schwarze Würfel (abhängig von den Willenspunkten) Markiert diese Werte mit einem Sternchen. Wenn eine Kreatur besiegt wird, dürfen, anstatt eine Belohnung zu erhalten, die Stärkepunkte des Greim 1 Feld und die Willenspunkte 2 Felder nach links verschoben werden.

„Ach, und bevor ich es vergesse“, fuhr Nado fort. „Nimm dies; es wird dir Zeit verschaffen.“

Stinner erhält jetzt das **Gift**. Es hat die üblichen Auswirkungen, aber für eine mit Gift besiegte Kreatur erhält man trotzdem eine Belohnung.



Ihr könnt vor jedem Spiel beliebig viele Varianten nutzen. Jede macht das Spiel schwerer.

- *Es bedarf magischen Steinen, um das Lager zu schützen.*
Erwürfelt vor dem Spiel mit einem Heldenwürfel (1er-Stelle) und roten Würfel (10er-Stelle) die Positionen von 5 magischen Runensteinen. Es müssen 2 gleichfarbige zum Lager gebracht werden, um die Legende zu gewinnen.
- *Das Lager musste stabiler sein, um den Wetterverhältnissen standzuhalten.*
Es braucht Holz im Wert 12 statt 10, um das Lager zu bauen.
- *Es schien, als wäre das Land selbst gegen ihn.*
Legt vor dem Spiel die Überstundenleiste mit „-4“ unter die Überstunden.



Ihr könnt vor jedem Spiel beliebig viele Varianten nutzen. Jede macht das Spiel leichter.

- *Das Land war Stinner gewogen.*
Erwürfelt vor dem Spiel mit einem roten (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-stelle) die Positionen von 5 der 6 magischen Runensteine.
- *Stinner wusste, dass seine Aufgabe schwierig werden würde, darum hatte er Varatans Helm der Macht mitgenommen.*
Vor dem Spiel erhält Stinner Varatans Helm der Macht.

Varatans Helm der Macht

Wenn Stinner den Helm nutzt (nur, wenn er mindestens 4 Willenspunkte besitzt), darf er in einer Kampfrunde alle seine Würfelergebnisse addieren. Danach sinkt er sofort auf 3 Willenspunkte.

- *Stinner wusste, dass seine Aufgabe schwierig werden würde, darum hatte er Orweyns Hammer der Stärke mitgenommen.*
Vor dem Spiel erhält Stinner Orweyns Hammer der Stärke.

Orweyns Hammer der Stärke

Wenn Stinner Orweyns Hammer der Stärke nutzt (nur, wenn er mindestens 4 Willenspunkte besitzt), erhält er dauerhaft 2 Stärkepunkte. Danach sinkt er sofort auf 3 Willenspunkte und muss einen seiner Würfel abdecken. Diesen kann er für den Rest der Legende nicht mehr nutzen.