



Die Mauern und Türme der Rietburg waren eingestürzt und mussten repariert werden. Dazu benötigten die Helden Steine aus dem Gebirge.

Legt jetzt 4 Geröllplättchen auf Feld 66. Die Helden müssen bei 2 Spielern 2, bei 3 Spielern 3 und bei 4 Spielern 4 Geröllplättchen zur Burg (Feld 0) bringen, ehe der Erzähler das Feld N der Legendenleiste erreicht. Das Geröll wird in dem Bereich der Heldentafel abgelegt, wo auch Gold und Edelsteine abgelegt werden. Es kann übergeben werden, nicht jedoch mit dem Falken verschickt.

Das Geröll wird dabei von Feld 65 aus abgebaut. es können auch mehrere Plättchen auf einmal abgebaut werden.

Wenn das Geröll in der Burg liegt, lest die Karte „Burg repariert“ vor.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Wiederaufbau der Archive“. →



Einige Skelette hatten den Baum der Lieder überfallen und wertvolles Wissen über das Land gestohlen. Die Helden würden die Stellen suchen und den Bewahrern Schriftrollen mit Beschreibungen der fehlenden Orte bringen.

Legt jetzt Pergamente auf die Felder 0, 31, 41, 52, 62 und 65. Die Helden müssen bei 2 Spielern 3, bei 3 Spielern 4 und bei 4 Spielern 5 Pergamente auf Feld 57 bringen, ehe der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht.

Liegen genug Pergamente auf Feld 57, lest die Karte „Archive gefüllt“ vor.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Wiederaufbau der Mine“. →



Die Stützbalken der Mine waren von den Kämpfen schwer beschädigt. Um zu verhindern, dass die Gänge einstürzten, mussten die Helden Holz aus den Wäldern anschaffen.

Legt je einen 2er Holzstamm auf die Felder 24 und 49, einen 4er Holzstamm auf die Felder 56 und 60 und den 6er Holzstamm auf Feld 55.

Bis der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht, müssen je nach Spielerzahl Holzstämme auf Feld 71 liegen:

- bei 2 Spielern im Wert von 6
- bei 3 Spielern im Wert von 8
- bei 4 Spielern im Wert von 10

Lest dann die Karte „Mine gesichert“ vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



Endlich war alles Geröll in der Rietburg und die Mauern und Türme konnten wieder aufgebaut werden. Bei den Arbeiten an der neuen Burg stießen die Helden auf zwei der Gegenstände, die die Andori ihnen einst für ihre großen Verdienste um Andor geschenkt hatten.

Die Helden erhalten jetzt die Andorische Flöte und das Hadriscche Stundenglas.





Einer der Bewahrer empfing den Helden, der die Schriftrollen dabei hatte. Er bedankte sich bei ihm und sagte: „Vielen Dank! Ihr habt uns sehr geholfen. Als Zeichen unserer Dankbarkeit haben wir euch einen besonderen Trank gebraut, und diese Pilze werden euch sicher die eine oder andere Münze einbringen.“

Der Held, der auf Feld 57 steht, erhält jetzt das Gift und den Pilz mit dem Wert 2.



Einer der Zwerge erwartete den Helden bereits vor der Mine. „Habt Ihr das Holz dabei?“, fragte er ihn. Der Held erwiderte: „Natürlich. Unsere Freunde lassen wir doch nicht im Stich!“. Der Zwerg lächelte und drückte dem Helden ein paar glitzernde steine in die Hand. „Nehmt sie, Ihr habt es euch verdient! Euch zu Ehren werden wir Statuen bauen, vier Stück, und an jede Ecke der Marktbrücke eine davon stellen, sobald diese Schwester weg ist!“.

Der Held bedankte sich und machte sich wieder auf den Weg.

Der Held, der auf Feld 71 steht, erhält jetzt drei verschiedenfarbige Edelsteine. Sie haben dieselbe Funktion wie in Legende 5 und Teil III.



Die Wirtin begrüßte den Helden, als er in die Taverne trat. „Hallo Gilda! Hast Du vielleicht noch die Fackel aus Cavern, die die Andori uns einst schenkten? Wir brauchen sie, um uns um den Waldbrand zu kümmern!“ Die Wirtin runzelte die Stirn. „Ich habe sie in ein Fass getan, um sie sicher aufzubewahren. Doch neulich waren eines Morgens einige Fässer weg, darunter auch dieses. Ich könnte schwören, Ken Dorr steckt dahinter!“

Stellt jetzt Ken Dorr auf das Feld 32 und legt ein Fass dazu. Er hat dieselben Kampfwerte wie ein Skral.

Wird er besiegt, gibt es keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter.

Legt dann die Fackel zu dem Fass.

„Bringt Ihr mir dann auch mein Fass zurück?“, fragte die Wirtin.

Die Helden müssen das Fass auf Feld 72 ablegen, bevor der Erzähler das Feld N der Legendenleiste erreicht.



Die Wirtin begrüßte den Helden, als er in die Taverne trat. „Hallo Gilda! Hast Du vielleicht noch die Fackel aus Cavern, die die Andori uns einst schenkten? Wir brauchen sie, um uns um den Waldbrand zu kümmern!“ Die Wirtin runzelte die Stirn. „Ich habe sie in ein Fass getan, um sie sicher aufzubewahren. Doch neulich waren eines Morgens einige Fässer weg, darunter auch dieses. Ich könnte schwören, der Trunkene Troll steckt dahinter!“

Stellt jetzt den Trunkenen Troll auf das Sonnenaufgangfeld. Wenn beim nächsten Sonnenaufgang eine Ereigniskarte vorgelesen wird, stellt den Trunkenen Troll nach den üblichen Regeln auf.

„Der Troll wird sich mit etwas Met anlocken lassen. Nehmt diesen hier mit“, riet Gilda.

Der Held auf Feld 72 erhält jetzt einen Trinkschlauch. Steht er mit diesem auf dem Feld des Trolls, kommt dieser aus dem Spiel und die Fackel wird zu dem Fass gelegt.

„Bringt Ihr mir dann auch mein Fass zurück?“, fragte die Wirtin.

Die Helden müssen das Fass auf Feld 72 ablegen, bevor der Erzähler das Feld N der Legendenleiste erreicht.



Als die Helden die Höhle betraten, hörten sie ein lautes Kreischen. Dann flatterte etwas an ihnen vorbei aus der Höhle. Es war ein Greim, ein drachenähnliches Wesen, das nun zur Gefahr für Andor wurde.

Stellt den Greim jetzt auf das Feld 22. Er muss besiegt werden, ehe der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht. Wurde er besiegt, wird der Erzähler sofort auf das Feld N der Legendenleiste versetzt.

Der Greim hat viermal so viele Stärkekpunkte wie der stärkste Held eurer Gruppe zu Beginn des Kampfes multipliziert mit der Anzahl der Spieler. Er hat 12 Willenspunkte und würfelt mit 2 großen schwarzen Würfeln. Hat er weniger als 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit einem schwarzen Würfel.

Beispiel: Im Spiel zu dritt hat der stärkste Held 9 Stärkekpunkte. Der Greim hat somit 9×3 Stärkekpunkte (also 27).



Im Nebel entdeckte der Held ein kleines Fläschchen mit einer ihm wohl bekannten Flüssigkeit. Der Trank der Hexe! Wo Reka wohl sein mochte? War sie den Helden ins Graue Gebirge gefolgt? Sie war bereits sehr alt, der Held wusste nicht, ob sie eine große reise noch überstehen würde...

Dann spürte der Held einen bohrenden Blick in seinem Rücken. Er drehte sich um und blickte in zwei große, dunkle Augen. „Lonas?“, fragte er. Dann trat der Wolf aus dem Schatten und ließ sich von dem Held hinter den Ohren kraulen.

Der Held, der das Plättchen mit dem Trank aktiviert hat, erhält jetzt kostenlos den Trank der Hexe. Stellt außerdem Lonas (der Leitwolf) auf dieses Feld. Er kann für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegt werden und zählt im Kampf für die Helden 3 zusätzliche Stärkekpunkte, wenn er auf dem Feld eines am Kampf beteiligten Helden steht.