



Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Anschließend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Hexe
- 8 Geröllplättchen

Weitere Vorbereitungen:

- Legt **Sternchen auf B, E und N.**
- Legt **je 1 Geröllplättchen** auf die Felder 37, 43, 53, 60, 61, 69, 81 und 84
- Legt **je ein rotes X** auf die **Brücken** zwischen den Feldern 16 und 48 sowie 38 und 39, diese Brücken sind in dieser Legende **nicht passierbar**
- Die Nebelplättchen auf der **linken Seite** des Flusses (auf den Feldern 8, 11, 12, 13, 16, 32) werden in dieser Legende auf die Felder 39, 40, 41, 43, 45, 65 gelegt
- Stellt **Gors** auf die **Felder 41, 52, 58 und 65** und **Skrale** auf 59 und 68

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.

A1



Ganz Andor lag in Aufruhr! Ein Dunkler Magier war in die Rietburg eingedrungen, während unsere Helden eine Mission am Baum der Lieder erfüllten. Um ihre Rückkehr zu verhindern, hatte er seinen Kreaturen befohlen die beiden Brücken zu zerstören, die zurück zur Burg führten. Die Helden mussten sich beeilen, denn bald würde der Magier die Kontrolle über die Burg erlangen und ganz Andor wäre dem Untergang geweiht! Die Elfen des Waldes und die Zwerge aus der Mine boten ihre Hilfe bei den Brückenreparaturen an. Doch die Zeit drängte und die Helden mussten sich entscheiden, wessen Hilfe sie annahmen.

In dieser Legende muss eine bestimmte Anzahl an Geröllplättchen gesammelt und zu **einer der beiden Brücken** gebracht werden, um diese zu reparieren. Je nach Spielerzahl ist dafür eine andere Anzahl an Geröllplättchen nötig:

- bei 2 Spielern: 3 Geröllplättchen
- bei 3 Spielern: 5 Geröllplättchen
- bei 4 Spielern: 7 Geröllplättchen

Zu diesem Zweck können in dieser Legende Geröllplättchen von den Helden getragen werden. Sobald der erste Held ein Geröllplättchen aufnehmen will wird die Legendenkarte "Schwere Last" vorgelesen. Die **Zahlen** auf den Geröllplättchen spielen in dieser Legende allerdings **keine Rolle**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.

A2



A3

Die Kreaturen bewegen sich in dieser Legende wie gewohnt entlang der Pfeile, bleiben jedoch auf den Feldern 39 und 48 stehen. Auf diesen Feldern können in dieser Legende mehrere Kreaturen stehen und nacheinander von den Helden angegriffen werden. Wenn eine oder mehrere Kreaturen auf Feld 39 oder 48 stehen, kann auf dem jeweiligen Feld die Brücke **nicht repariert** werden, bis alle Kreaturen auf diesem Feld besiegt sind.

Legendenziel:

Diese Legende ist gewonnen, wenn auf **Feld 39 oder 48** die benötigte Anzahl an **Geröllplättchen** liegt und sich auf dem jeweiligen Feld keine Kreatur mehr befindet, bevor der Erzähler das "N"-Feld auf der Legendenleiste erreicht.

Sobald die Aufgabe erfüllt wurde, wird der Erzähler auf das "N"-Feld vorangesetzt.

Die Gruppe kann selbst entscheiden, ob sie die Brücke auf Feld 39 oder auf Feld 48 reparieren will.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



A4

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. **4 Gold** und **2 Stärkepunkte** werden auf die Heldengruppe aufgeteilt.

Jeder Held erwürfelt jetzt mit einem Heldenwürfel seine Startposition. Diese ergibt sich aus der Würfelzahl plus 50. Falls sich auf der Startposition eines Helden ein Nebelplättchen befindet, wird dieses sofort ausgelöst.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Wichtig: Lest **vor eurem ersten Zug** die Legendenkarte "Der alte Wachturm" vor.



^B
Der Magier tobte. Ihm war zu Ohren gekommen, dass die Helden trotz seiner Vorkehrungen eine Möglichkeit gefunden hatten, die Brücken zu reparieren. Er durfte dies unter keinen Umständen zulassen! Schnell sandte er weitere seiner loyalen Kreaturen aus, die Helden zu vernichten.

Stellt Skrale auf die **Felder 43 und 49**.



^E
Die Götter verfluchend, sandte der Magier seine stärksten Kreaturen aus. Die Helden hatten noch immer nicht aufgegeben. Er durfte nicht zulassen, dass sie das Rietland betraten und seine Pläne vereitelten!

Stellt Trolle auf die **Felder 45 und 52**.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... jetzt genügend **Geröllplättchen** auf Feld **39**
oder 48 liegen und ...
... sich auf dem jeweiligen Feld **keine Kreatur**
mehr befindet

Die Helden hatten es geschafft! Sie hatten eine der Brücken repariert und konnten so das Rietland betreten. Bald war die Burg erreicht und der Magier konnte vertrieben werden, bevor er noch mehr Schaden anrichten konnte. Andor war wieder einmal gerettet worden!

Autoren: Luna, WurstPelle & ZimTis

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... jetzt nicht genügend **Geröllplättchen**
auf Feld **39 oder 48** liegen oder ...
... diese Felder von **Kreaturen** besetzt sind.
Oh nein! Die Helden hatten es nicht rechtzeitig geschafft, zur Rietburg zurück zu kehren. Der Magier hatte die Kontrolle übernommen und war somit zum neuen Herrscher Andors aufgestiegen. Nun begannen dunkle Zeiten für das Land und dessen Bewohner...



Der Magier hatte bereits geahnt, dass die Helden nicht kampflos aufgeben würden. Sofort befahl er seinen Kreaturen, den alten Wachturm im Gebirge zu besetzen, um die Gruppe von den Ressourcen in den Bergen abzuschneiden.

Stellt den **Turm** auf das **Feld 83**. Stellt jetzt einen **Skral** darauf. Dieser Skral bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Legt **Sternchen** auf die **Felder 61, 64, 65 und 66**.

Der Skral auf dem Turm beobachtet diese markierten Felder und schlägt sofort Alarm, wenn ein Held **mit einem Geröllplättchen** eines dieser Felder betritt oder ein Geröllplättchen von dort nehmen will. Helden, die **keine Geröllplättchen** mit sich tragen, lösen **keinen Alarm** aus.

Der **Skral** auf dem Turm kann **nur mit Bögen** von den **markierten Feldern** aus angegriffen werden, er schlägt aber sofort **Alarm** wenn er nicht in der ersten Kampfrunde besiegt wurde.

Der **Alarm** kann **nur einmal** ausgelöst werden. Lest dann die Legendenkarte "Der Alarm des Skrals" vor.



Ein Kreischen tönte durch die Lande. Der auf dem alten Wachturm positionierte Skral hatte die Helden entdeckt und Alarm geschlagen! Sogleich waren weitere Schreie zu hören, als einige Kreaturen zur Verstärkung herbei eilten.

Stellt einen **Troll** auf **Feld 70** und **Wardraks** auf die **Felder 61** und **84**. Der Held, der den Alarm ausgelöst hat muss sein Geröllplättchen **sofort** auf seinem Feld ablegen. Nur wenn der Skral auf dem Turm besiegt ist können die Helden die Geröllplättchen von den markierten Feldern mitnehmen.



Die Idee, Materialien aus den Bergen zu holen, um die Brücken reparieren zu können, war gut. Das Gestein war zwar schwer und die Helden mussten sich anstrengen, aber niemand hatte gesagt, dass es leicht werden würde. Und es war notwendig.

Helden, die auf einem Feld mit einem Geröllplättchen stehen, können jederzeit eines davon aufnehmen und auf die Ablage für Gold und Edelsteine auf der Heldentafel legen - vorausgesetzt sie tragen nicht bereits ein Geröllplättchen mit sich. Auch darf sich auf diesem Feld keine Kreatur befinden, sonst ist ein Aufnehmen ebenfalls unmöglich.

Ein Held, der Geröll mit sich trägt, verbraucht für jedes Feld, das er laufen will, **2 statt 1 Stunde** auf der Zeitleiste. Die Aktionen "Kämpfen" und "Warten" dauern auch mit Geröll wie üblich nur eine Stunde. Felder mit Kreaturen dürfen zwar betreten werden, aber erst wieder verlassen wenn diese Kreatur besiegt wurde oder weiter gezogen ist. Es ist auch möglich Geröll auf einem Feld mit einer Kreatur zurückzulassen um weiterlaufen zu können.

Geröll darf jederzeit abgelegt oder an andere Helden auf dem selben Feld weitergegeben werden, aber nicht mit dem Falken verschickt werden.