

Stellt den letzten **Fluggor** auf Feld 37, wenn jetzt noch mindestens eine Kreatur am Katapult die Stellung hält.

Nach dem Auffrischen der Brunnen während eines Sonnenaufgangs bewegt sich der Fluggor auf dem Feld mit dem Katapult inkl. allen dort vorhanden Kreaturen, Edelsteinen und dem Katapult ein Feld in Pfeilrichtung.

Dieser Vorgang wird bei jedem Sonnenaufgang, auch schon bei diesem, ausgeführt, solange der Fluggor auf dem Feld mit dem Katapult nicht besiegt wurde.

Hinweis zu Ereigniskarten:

Als Variante können die **goldenen** und **weißen Ereigniskarten** gleichzeitig verwendet werden. Bei einem Symbol mit einer Ereigniskarte wird von beiden Stapeln jeweils eine Karte gezogen und ausgeführt. Die weiße Ereigniskarte kann für diesen Sonnenaufgang natürlich nachgeholt werden.



„Ausgezeichneter Treffer!“, lobte der Troll die Truppe am Katapult. Grenolin stimmte bereits das Siegeslied an und motivierte die Kreaturen noch weiter. „Ich stürme die Burg!“, verkündete der Troll. „Warte!“, riefen alle wie aus dem Katapult geschossen, doch der Troll war bereits mit Grenolin im Arm über alle Berge.

Der Troll auf **Feld 37** bewegt sich mit **Grenolin** bei jedem **Sonnenaufgang** (auch schon bei diesem, der nach dieser Legendenkarte ausgeführt wird) nach den gleichen Regeln wie auch die anderen Trolle. Dank Grenolin bewegt er sich **zwei mal hintereinander** ein Feld (gleich wie beim Wardrak, jedoch direkt aufeinanderfolgend).

Ist dieser Troll besiegt, so kann ein Held Grenolin mitführen und sich mit ihm **bis zu zwei Felder pro Stunde** bewegen. Grenolin kann bei Bedarf auch an einen anderen Helden auf dem gleichen Feld übergeben werden und diesen Helden begleiten.

Verwendet der Held mit Grenolin ein Heilkraut oder einen kompletten Trinkschlauch zum Bewegen, so kann er dank Grenolin zwei Felder zusätzlich laufen.

Beispiel:

Das Heilkraut mit dem Wert 3 wird zum Bewegen eingesetzt. Dieser Held führt auch Grenolin mit. Dadurch können bis zu 5 Felder weit gelaufen werden.



Vorsichtig betrat der Held die Höhle. „Hier müsste es sein.“, dachte er. Laute Atemgeräusche ließen eine gruselige Atmosphäre entstehen. Der Held zog seine Waffe und schlich umher. Plötzlich wurde es still. Einen kurzen Moment später baute sich etwas Gewaltiges links hinter dem Helden auf. Es war der Trunkene Troll! Überrascht drehte sich der Held um, wick einen Schritt zurück und machte sich bereit. Ein Kampf um Leben und Tod begann!

Der **Trunkene Troll** hat gleich viel Stärke und Würfel (jedoch maximal 3) wie der Held, 7 Willenspunkte und kann **nur von einem Helden angegriffen** werden.

Der Trunkene Troll nutzt die roten Würfel und werden immer gleichzeitig gewürfelt. Pässe werden addiert.

Der Trunkene Troll hat die Sonderfähigkeit „Panzernde Haut“, welche ihm gewährt, dass er pro Kampfrunde maximal 5 Willenspunkte verliert. Erlittener Schaden, welcher über 5 liegt, wird auf 5 reduziert.

Der Trunkene Troll darf seine Würfel **nicht** auf die gegenüberliegende Seite drehen.



Lest nach dem Sieg weiter auf Legendenkarte **Uraltes Gift.**

„Das Katapult ist unser!“, jubelte der Held. Die größte Gefahr für die Burg wurde eliminiert. „Jetzt können wir die Kriegsmaschine gegen den Dunklen Tempel einsetzen.“, prahlte er. „Fang lieber an zu schieben!“, fügte der andere mit entgeistertem Blick hinzu.

Das **Katapult** ist nun im Besitz der Helden und **feuert nicht mehr** auf die **Rietburg**.

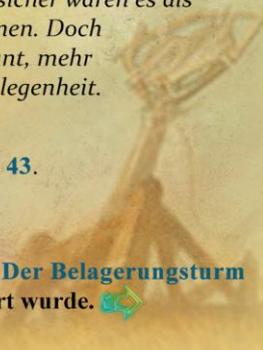
Zusätzlich kann es ab sofort **verschoben** werden. Dazu sind zwei Helden auf dem Feld mit dem Katapult notwendig, einer alleine schafft das nicht. Dies kostet den **zwei Helden jeweils eine Stunde pro Feld**. Beide bewegen sich mit dem Katapult immer mit, inklusive der übrig gebliebenen **Edelsteine**. Zwei davon können bis Schwierigkeitsgrad Experte verwendet werden, entweder als Gold bei jedem Händler, oder als Umleitung für Kreaturen bei Sonnenaufgang.

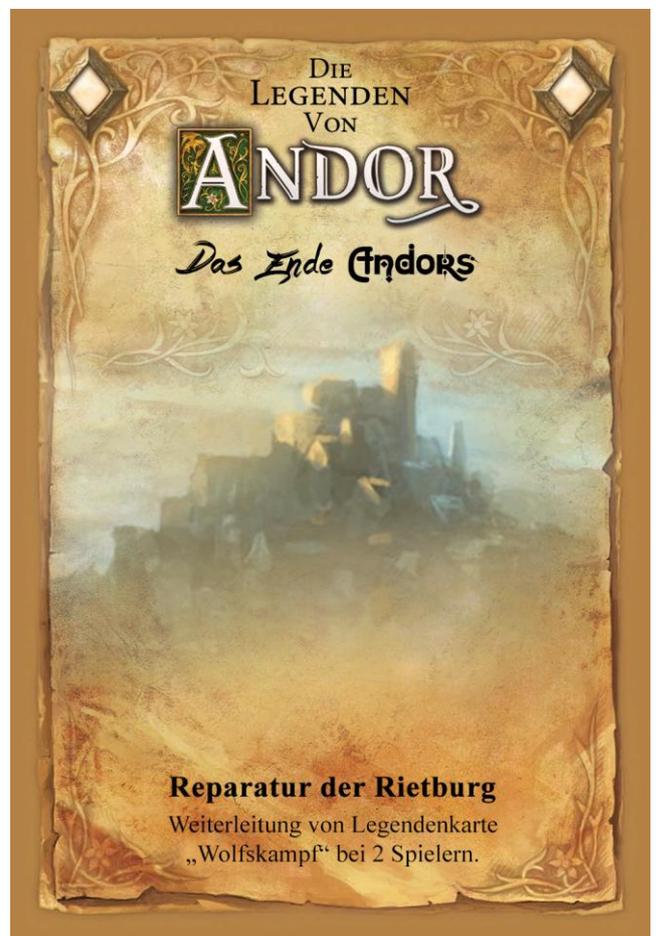
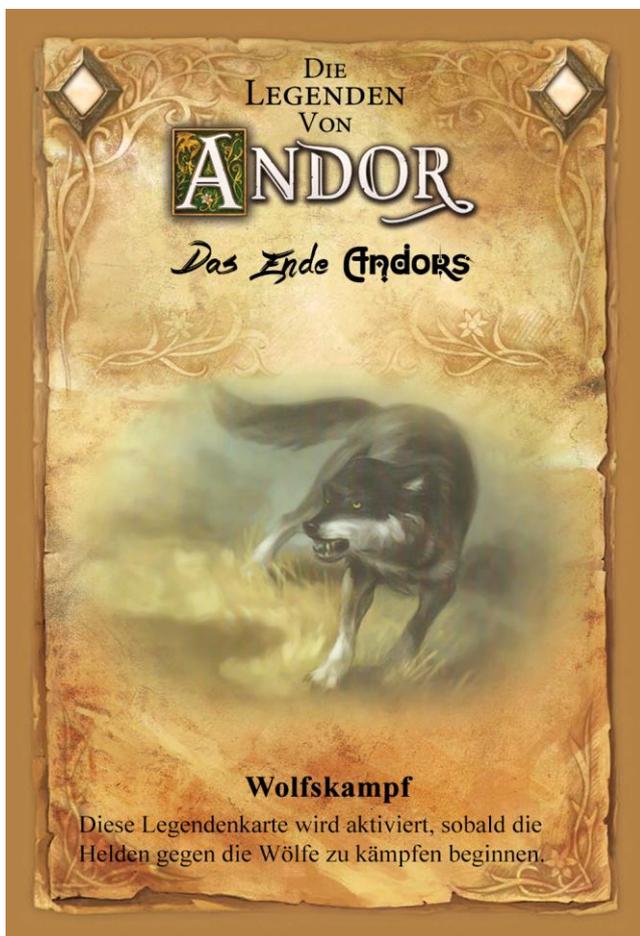
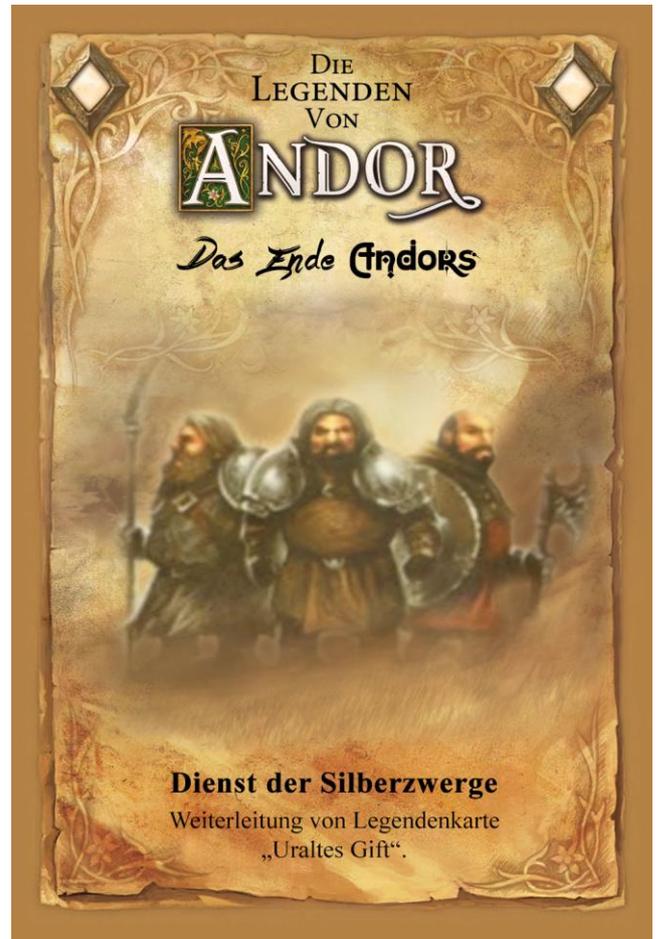
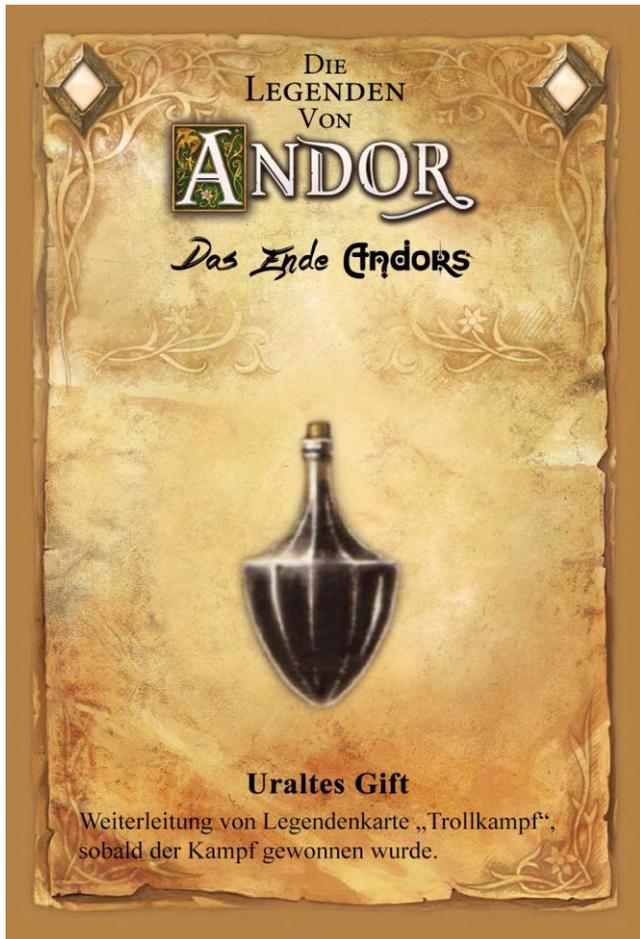
Die Helden brachten das Katapult in die Nähe des Dunklen Tempels, da sie sich sicher waren es als großen Vorteil nutzen zu können. Doch es kam etwas anders als geplant, mehr dazu aber erst bei späterer Gelegenheit.

Aufgaben:

- Bringt das **Katapult** zu **Feld 43**.
- Erobert bei Gelegenheit den **Belagerungsturm**.

Lest die Legendenkarte **Der Belagerungsturm** vor, sobald dieser erobert wurde.





Die Silberzwerge nahmen die Fässer und machten sich auf den Weg, unterwegs in Richtung Taverne.

Dem Held brummte nach dem Aufprall noch immer der Schädel. Es dauerte ein wenig, bis er sich wieder auf die Beine aufrappelte.

Stell **den Helden** nun auf **Feld 39** und die **Silberzwerge** auf **Feld 38**. Legt die **3 Fässer** unter die Zwerge. Diese werden mit ihnen **mitbewegt**.

Platziert den **Markierungsring** auf **Stunde 10** der Stundenleiste. Die **Silberzwerge** bewegen sich jedes Mal, wenn ein Held Stunde 10 erreicht, ein Feld in Richtung Taverne (zuerst auf Feld 28 und dann auf Feld 72). Sie können mit einer Kreatur auf dem gleichen Feld stehen. Die **Kreaturen ignorieren** die **Zwerge** bei Sonnenaufgang. Die **Silberzwerge** können an keinem Kampf teilnehmen, nur über die oben beschriebene Variante bewegt und nicht wie üblich mit einem Helden mitgeführt werden.

Erreichen die **Silberzwerge** die **Taverne**, so werden sie inklusive den 3 Fässern vom Spielplan entfernt und die **Heldengruppe** erhält als Belohnung insgesamt **7 Gold**.

Der Nachschub an Met war gesichert. In der Taverne wurde freudig gefeiert, doch bis auf die Helden und allen Involvierten wusste noch niemand, dass es die Ruhe vor dem Sturm war, dem größten Unheil in der bisherigen andorischen Geschichte!



Nach einem langen Kampf sank der Trunkene Troll auf den Gesteinsboden nieder. Er hatte keine Kraft mehr, um weiterzukämpfen. Es war vollbracht! Der Held hatte tatsächlich einen so starken Gegner ganz alleine besiegt! Das Ziel war das Gift zu finden, davon fehlte leider jede Spur, jedoch bot die Höhle riesige Areale. Die Zeit verging, aber nach langem Suchen entdeckte der Held das Lager des Trunkenen Trolls. Hier befand sich es, das uralte Gift, die Suche hatte sich gelohnt! Nanu, was war das? Der Held fand etwas Bekanntes. Noch drei volle Metfässer lagerten in der Höhle.

Der **Trunkene Troll** kommt aus dem Spiel, nicht auf Feld 80 und der **Erzähler** schreitet somit **nicht** voran. Der Held erhält das **uralte Gift** und **3 Fässer**. Beides kann auf der Goldablagefläche gelagert werden. Das **Gift** wird im Kampf gegen den **Drachen** benötigt und darf daher kein einziges Mal verwendet werden.

Der Held bemerkte Sonnenlicht. Er musste an die andere Seite des Berges gelangt sein. Es ging steil bergab, doch das war noch lange keine Entmutigung! Für den Helden war es wohl die Rutschfahrt seines Lebens. Es war nahezu ein Wunder, dass die Fässer beinahe unbeschädigt unten ankamen. Die Zwerge sahen das Spektakel und zitterten um das Leben des Helden! „Lasst euch das gleich abnehmen. Wir kümmern uns sofort darum!“, behaupteten sie, als der Held unten heil ankam.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Dienst der Silberzwerge**. 

Der Beschuss der Rietburg durch das Katapult hatte großen Schaden angerichtet! Die Bewohner der Burg gaben sich Mühe, um die fast verwüstete Rietburg zu neuem Glanz zu verhelfen.

Entfernt einen **Edelstein** von einem Schild der Rietburg.

Die Wölfe knurrten, teilten sich auf und umstellten die Helden. Sie brauchten keinen Grund um die Helden in Stücke zu reißen! Sie waren hier nicht willkommen, das allein reichte schon.

Das **Wolfsrudel** ist als einzelner Gegner zu betrachten, mit **18 Stärkepunkten**, **9 Willenspunkten** und dem **großen roten Würfel**. 

Der **Streifenmarder** kann gegen die Wölfe **nicht** verwendet werden.

Wurde das Rudel besiegt, gibt es als **Belohnung** für jeden Helden, der am Kampf teilgenommen hat, **5 Willenspunkte**.

Die drei Wölfe gehen direkt aus dem Spiel, nicht auf Feld 80 und der **Erzähler** schreitet **nicht** voran.

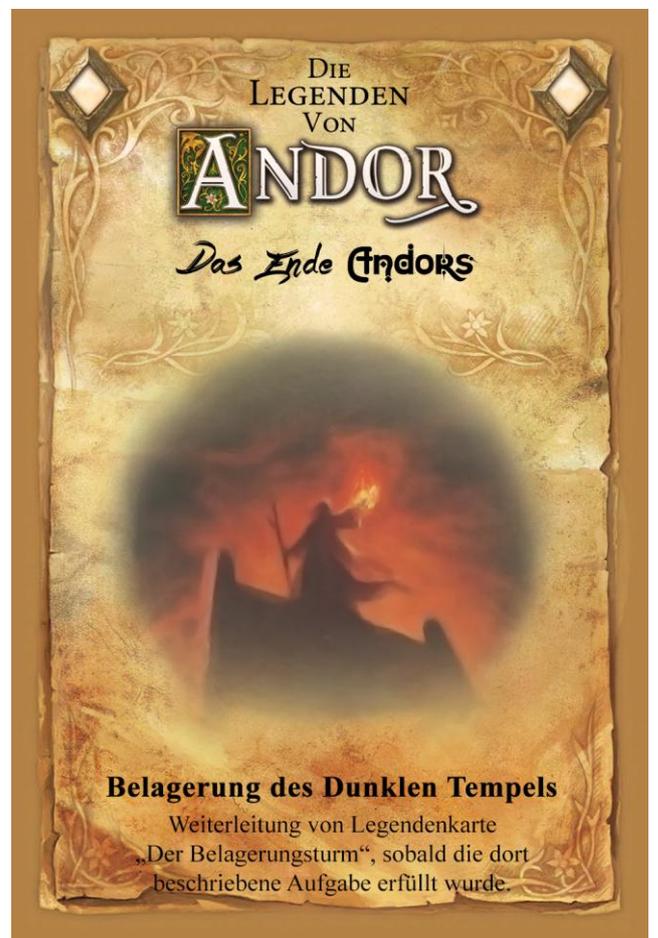
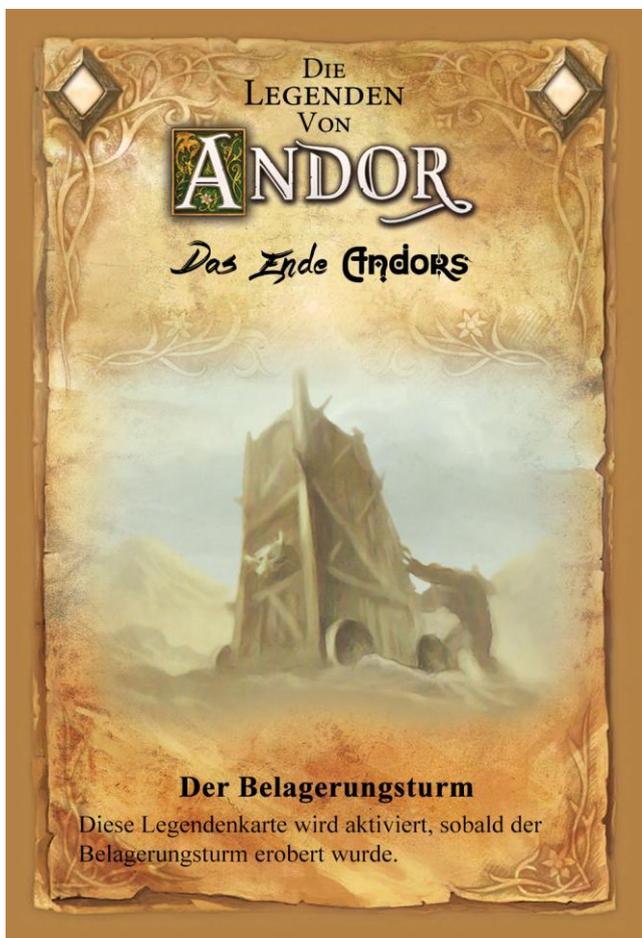
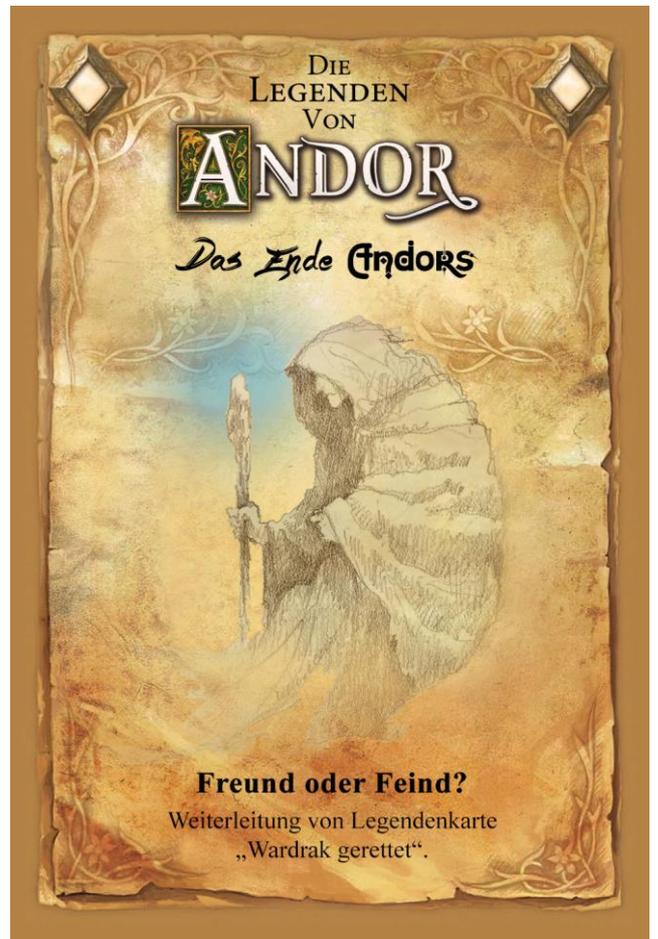
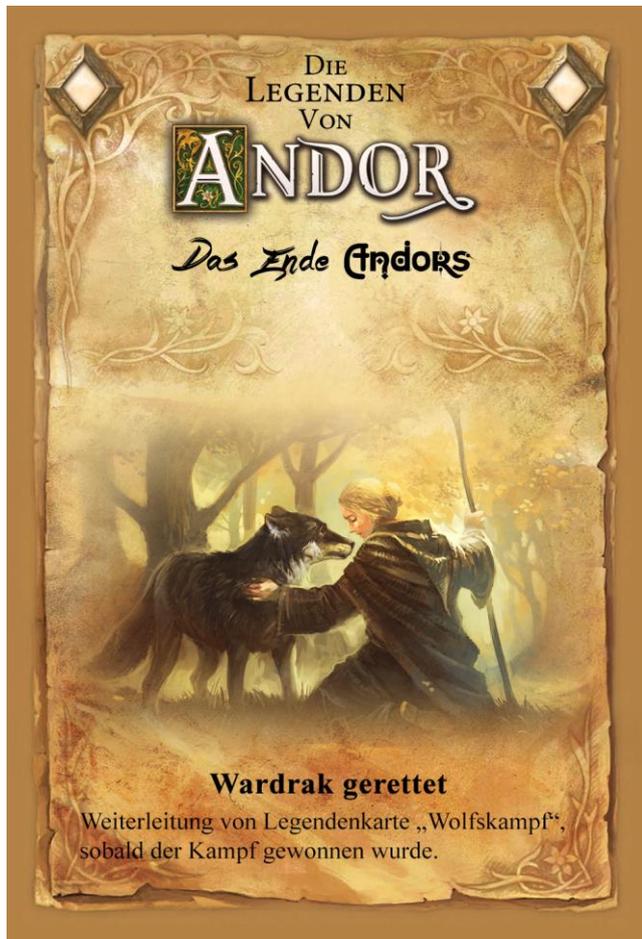
Lest bei 2 Spieler die Legendenkarte „**Reparatur der Rietburg**“ vor.

Heilkräuter verbrauchen keine Ablagefelder mehr und können auch von der Goldablagefläche verwendet werden.



Lest nach dem Sieg weiter gegen die Wölfe auf Legendenkarte **Wardrak gerettet**. 

Lest die Legendenkarte **Wolfskampf fertig**. 



Die Vision erschien für einen kurzen Moment neben den Helden. „Ich spüre uralte Magie hinter der Tür, seid vorsichtig!“, flüsterte sie.

Die Helden näherten sich mit erhobenen Waffen langsam der Hütte.

Stellt nun jene **Helden** auf **Feld 24**, die am **Wolfskampf** teilgenommen haben, falls sie nicht bereits dort sind.

„Halt, spart euch eure Kräfte!“, rief jemand hinter dem Eingang. Gleichzeitig wurde die Tür aufgerissen. „Wenn ich mich vorstellen darf, ich bin die Hexe Reka. Ich traute mich nicht mehr vor die Tür. Es war bereits zu gefährlich! Gegen diese tobenden Wölfe konnte ich alleine nichts ausrichten. Danke für eure Hilfe!

Vor kurzem erst habe ich einen sehr kostbaren Trank gebraut und in alle Gegenden Andors geliefert. Nehmt etwas davon, als Zeichen meines Dankes.“ sprach Reka zu den Helden.

Stellt nun die **Hexe Reka** auf **Feld 24**. Ein Held auf diesem Feld bekommt einen **Hexentrank**.

Der **Trank der Hexe** kann zum Sonderpreis für **4 Gold** das Stück bei jedem **Händler** erworben werden, auch in der **Taverne** und natürlich bei **Reka**.

„Euer Vierbeiner ist ja fast am verdursten. Hier ist noch etwas Wasser.“, fügte Reka noch hinzu.

Der Held mit dem Wolfssymbol bekommt einen **Trinkschlauch**.



Winselnd liefen die Wölfe, in alle Richtungen verstreut, davon. Einer der Wardraks kam aus seinem Versteck und schien überglücklich zu sein. Er wich dem einen Helden gar nicht mehr von der Seite.

Ein Held, welcher am Kampf gegen die Wölfe beteiligt war, legt das **Wolfssymbol** über den Stärkewert 10. Der **Wardrak** weicht diesem Helden nicht mehr von der Seite und wird mit ihm immer automatisch **mitgeführt**.

Will der Held mit dem Wolfssymbol die Unterstützung des Wardraks für einen **Kampf mit 10 Stärkepunkten** und **2 schwarzen Würfeln**, so wird von ihm ein **voller Trinkschlauch** benötigt und komplett **verbraucht**.

Der Wardrak kämpft dann für den **gesamten Kampf** (nicht nur für eine Kampfrunde) an eurer Seite und würfelt nach dem Helden mit dem Wolfssymbol. **Päsehe werden addiert**. Für den nächsten Kampf wird wieder ein voller Trinkschlauch benötigt, vorausgesetzt ihr wollt den Wardrak einsetzen.

Nach einem kurzen Moment der Stille hörten die Helden langsam eine Tür einen Spalt breit aufgehen. Ängstlich und vorsichtig wagte jemand einen kurzen Blick ins Freie.



Lest jetzt die Legendenkarte **Freund oder Feind?**



Geschafft! Die Belagerung des Dunklen Tempels hatte begonnen!

Ein Held kann von **Feld 66** über den **Belagerungsturm** auf den **Holzbalken** steigen und zur **Tempelspitze** balancieren. Dazu würfelt er mit einem Heldenwürfel.

- Bei einer **1 und 6** geriet der Held sehr stark aus dem Gleichgewicht und **verliert 2 Willenspunkte**. Er kam jedoch mit dem Schrecken davon.
- Bei einer **2 und 5** kam der Held leicht aus dem Gleichgewicht und **verliert 1 Willenspunkt**.
- Bei einer **3 und 4** hatte der Held die perfekte Balance und wurde willensstärker. Er erhält **2 Willenspunkte**.



Der Held hatte die Turmspitze des Tempels erreicht. Das Feuer loderte leicht und ruhig und warf ein glanzvolles, rötliches Licht auf den Schlüssel. Der Held näherte sich und streckte die Hand danach, als sich plötzlich das Feuer schlagartig ausweitete und intensiv aufflammte. Es nahm nach und nach Gestalt an und drängte den Helden in die Ecke. „Ein Feuergeist!“, rief der Held auf der Turmspitze den anderen zu.

„Feuert das Katapult ab!“, fügte er kurz darauf etwas unsicher hinzu. Knarrend löste sich das Katapult und das Geschoss nahm Kurs auf die Turmspitze des Dunklen Tempels, für die Helden ein unvergesslicher Augenblick!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Das Feuer wurde entfacht**.

„Es ist vollbracht! Der Belagerungsturm gehört uns! Was für eine gigantische Konstruktion!“, jubelte ein Held während er den Belagerungsturm bestaunte.

Der **Belagerungsturm** kann ab sofort **verschoben** werden. Dazu sind **zwei Helden** auf dem Feld mit dem Monstrum notwendig, einer alleine kann diese schwere Konstruktion nicht weiterrollen. Dies kostet den **zwei Helden jeweils eine Stunde pro Feld**. Beide bewegen sich mit dem Belagerungsturm immer mit.

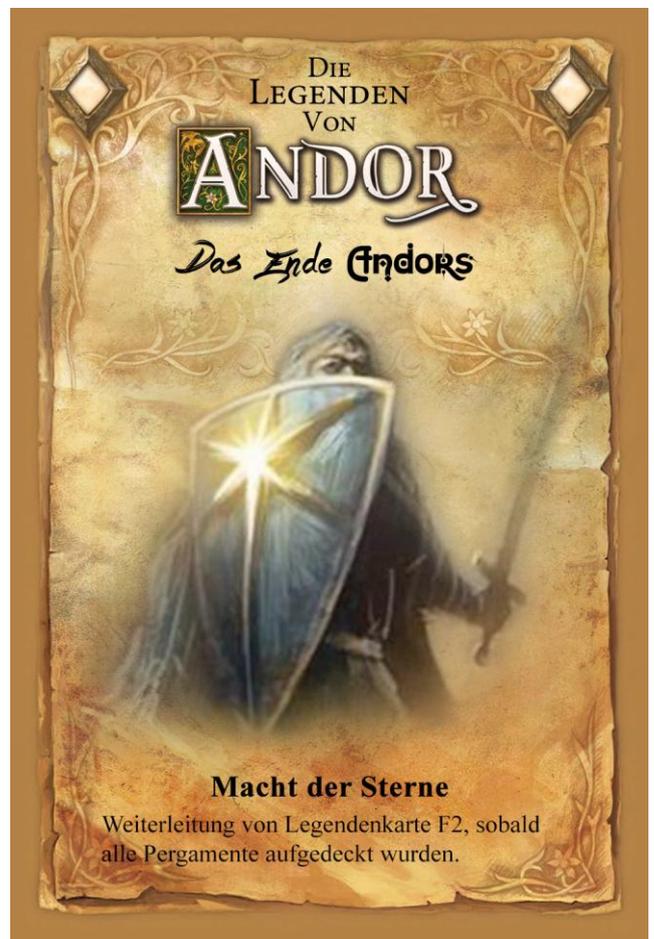
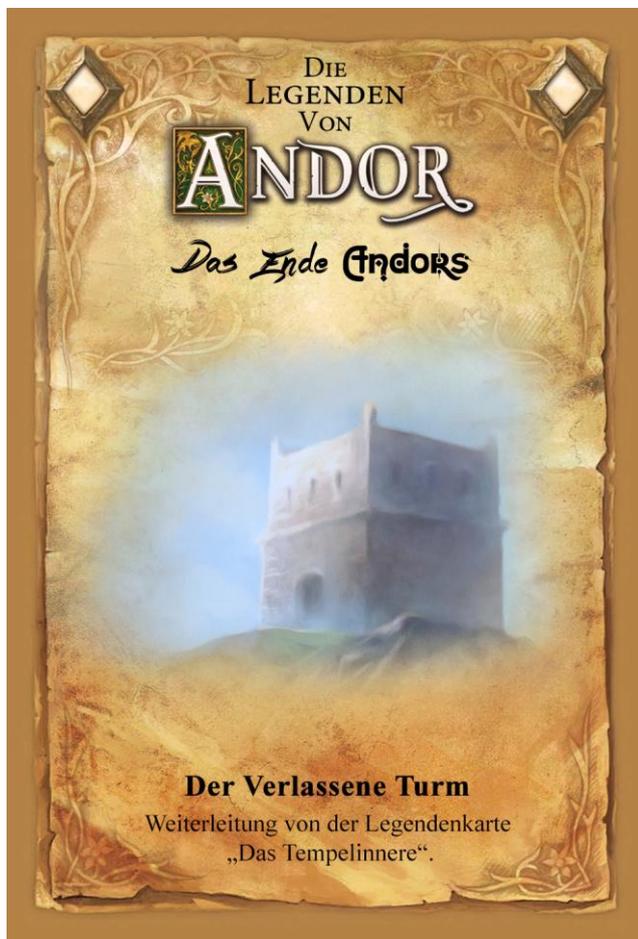
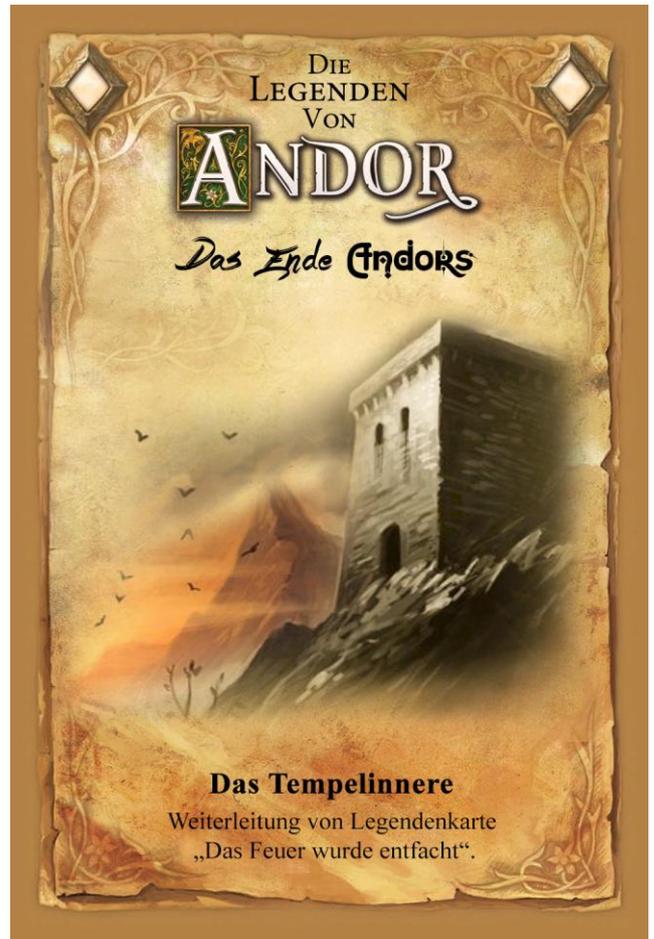
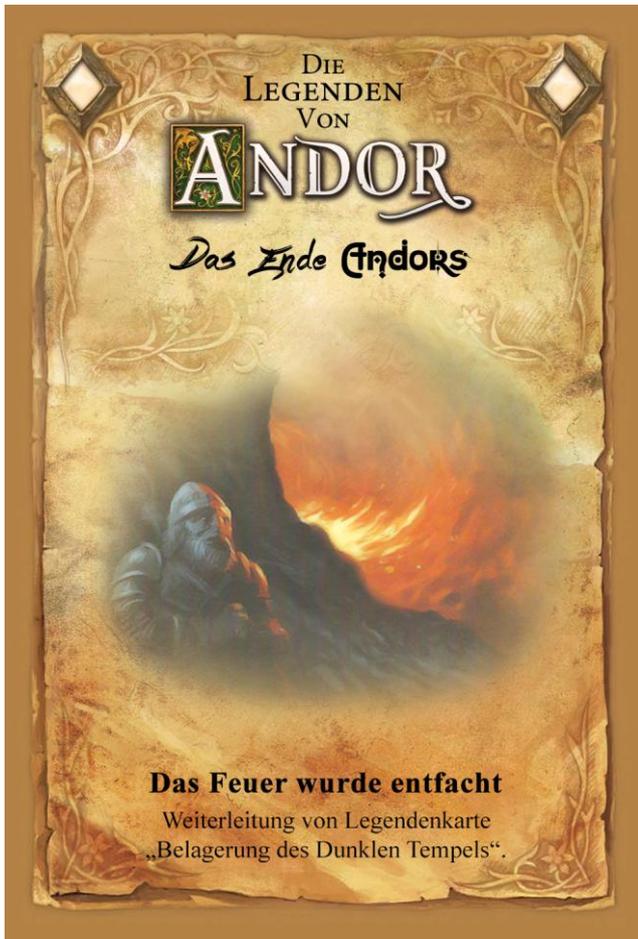
Die Helden rollten den Belagerungsturm an den Fuß des Gebirges. Sie konnten es kaum erwarten den Schlüssel für den Dunklen Tempel zu erhalten. Doch die Bergung des Schlüssels ereignete sich schwieriger als gedacht. Mehr dazu erst zu späterem Zeitpunkt.

Aufgaben:

- Rollt den **Belagerungsturm** auf **Feld 66** und platziert danach den Holzbalken wie auf dem Bild zu sehen.
- Schiebt das **Katapult** auf **Feld 43**.

Sind diese beiden Aufgaben erfüllt, dann lest die Karte „**Belagerung des Dunklen Tempels**“ vor.





Der Feuergeist war besiegt und der mittlere Teil des Tempels brach aufgrund seiner Niederlage in sich zusammen. Der Held schnappte sich im letzten Moment noch den Schlüssel, rannte den Balken entlang und sprang auf den Belagerungsturm.

Ein Pergament wurde in die Luft geschleudert und landete sanft im Gras.

- Stellt den **Helden**, der über den Feuergeist gesiegt hat, auf **Feld 66**.
- Entfernt den **mittleren Teil** des Dunklen Tempels.
- Legt das ans Licht gekommene **Pergament verdeckt** auf **Feld 64**.



Aufgrund des Einsturzes hatte sich die Umgebung in eine riesige Staubwolke verwandelt. Die Helden konnten kaum etwas sehen und waren eine ganze Zeit lang mit der Suche nach einem seltenen Schriftstück beschäftigt. "Hier ist es! Das Pergament, ich habe es gefunden!", rief einer der Helden noch leicht hustend.

Doch die Freude wurde kurz darauf durch eine große Frage verdrängt. Der Staub hatte sich zum Teil gelegt und die Helden starteten auf den Dunklen Tempel beziehungsweise auf das was noch übrig war, fanden jedoch keine Worte dafür.

Inmitten des Dunklen Turms ragte ein Bauwerk in den Himmel, klein, jedoch nicht zu übersehen.

Lest jetzt die Legendenkarte **Der Verlassene Turm**. 

Legt nun die **Edelsteine** mit den **Werten 4 und 6** verdeckt und zufällig auf die **Felder 55, 54, 56, 63, 58 und 59**. Sie symbolisieren sehr schweres Gelände aufgrund der vergangenen Ereignisse.

Will ein Held ein Feld mit einem **Edelstein** passieren, so muss er sofort stehen bleiben. Der Edelstein wird aufgedeckt und der Held verliert **Willenspunkte** in Höhe des **zweifachen Wertes**. Der Edelstein wird nun vom Spielplan entfernt.

Jeder Held, welcher **jetzt** auf einem **Feld** mit einem **Edelstein** steht, oder auf **Feld 57** mit dem zerstörten Baum der Lieder, wird auf **Feld 45 versetzt** und verliert sofort **3 Willenspunkte**.

Grenolin musste die jüngsten Ereignisse hautnah miterleben. Ein Held sah in sein bleiches Gesicht und wusste sofort Bescheid. Er nickte mit dem Kopf und Grenolin verstand. Er verließ die Heldentruppe und machte sich auf den Weg. Ob die Helden ihn jemals wiedersehen werden?

Entfernt nun **Grenolin** vom Spielplan.

Lest die Karte „**Der Legendäre Kampf 1**“ vor, sobald alle Helden auf Feld 57 stehen und der Kampf gegen den Drachen Terra beginnen soll. 



"Wir haben es geschafft! Alle 5 Pergamente wurden gefunden. Nun kann ich euch den Sternenschild beschaffen. Lasst mich sehen, wo sich dieser außergewöhnliche Schild befindet.", sprach die Nixe Irja zu den Helden.

Addiert die Zahlen der **Pergamente** und platziert den **Sternenschild** entsprechend der folgenden Beschreibung:

- Bei Ergebnis **50** legt ihr den Sternenschild auf den Flussabschnitt, welcher zu Feld 48 angrenzt. Der Schild kann auf den Feldern 13, 16, 32 und 48 aufgenommen werden.
- Bei Ergebnis **53** legt ihr den Sternenschild auf den Flussabschnitt, welcher zu Feld 47 angrenzt. Der Schild kann auf den Feldern 46 und 47 aufgenommen werden.
- Bei Ergebnis **56 und 57** legt ihr den Sternenschild auf den angrenzenden Fluss des Feldes 56. Der Schild kann auf den Feldern 56 und 64 aufgenommen werden.
- Die letzten beiden Ergebnisse, **59 und 60**, verlangen, dass der Sternenschild auf den Flussursprung mit der Feldnummer 63 zu platzieren ist. Der Schild kann auf Feld 63 aufgenommen werden.

Stellt die **Nixe Irja** auf den Sternenschild und später wieder zurück auf die **Flusskreuzung**, sobald dieser aufgenommen wurde.



Die Helden hatten viele Fragen. Es gab einfach keine logische Erklärung für all das. Weitere Überlegungen und wilde Spekulationen hatten in diesem Moment keinen Sinn. Die Helden waren bereit und betraten via des Dunklen Tempels den Verlassenen Turm.

Lest weiter, sobald alle Helden und der Wardrak auf Feld 65 stehen und die Brücke fertiggestellt ist.

Kalte, stickige Luft schlug den Helden im Inneren des Verlassenen Turms entgegen. An der Wand hing eine brennende Fackel. Die Helden nahmen diese und erkundeten den Turm. Die meisten Räume waren voll mit veralteten Gegenständen und Waffen. Das Verwunderliche, es waren keine Aufzeichnungen über diesen Ort zu finden! Hatte der verlassene Turm einst als letzte Verteidigungslinie gedient?

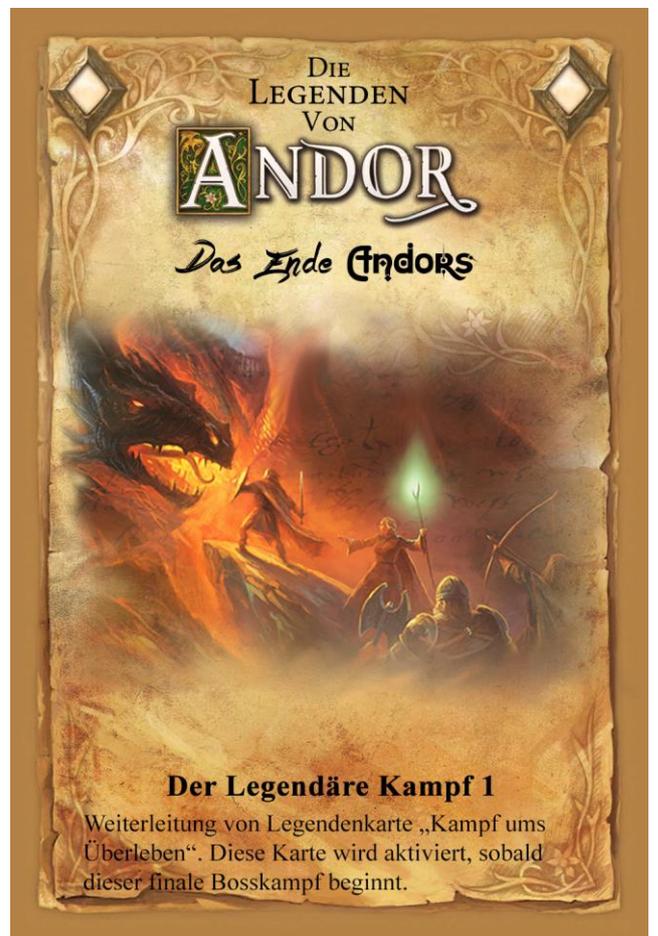
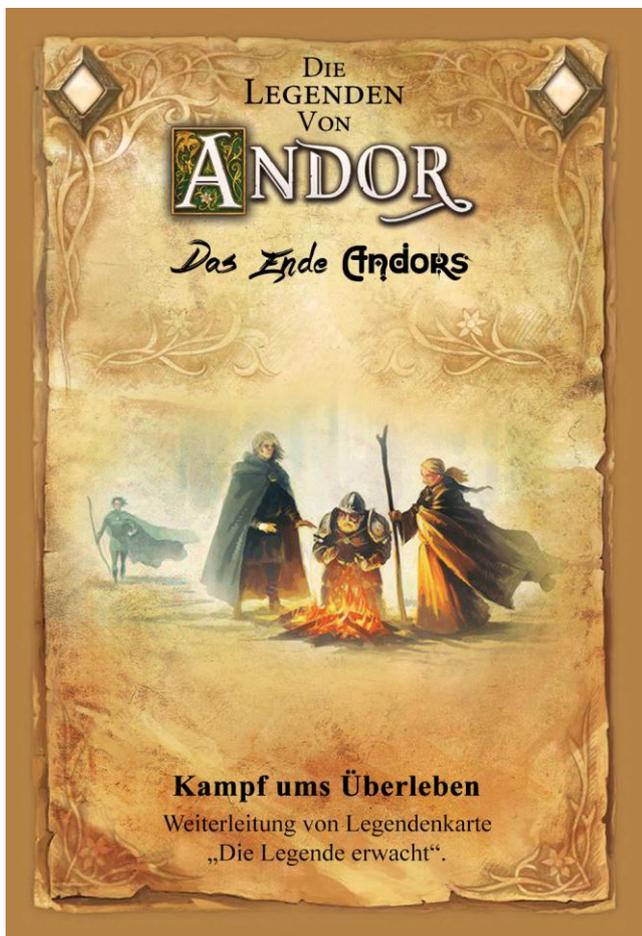
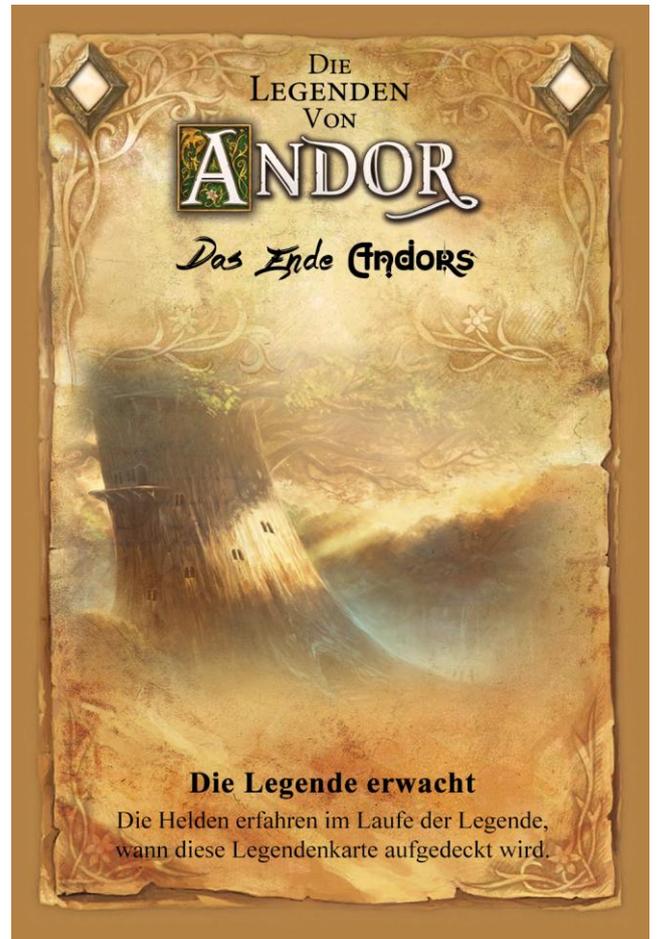
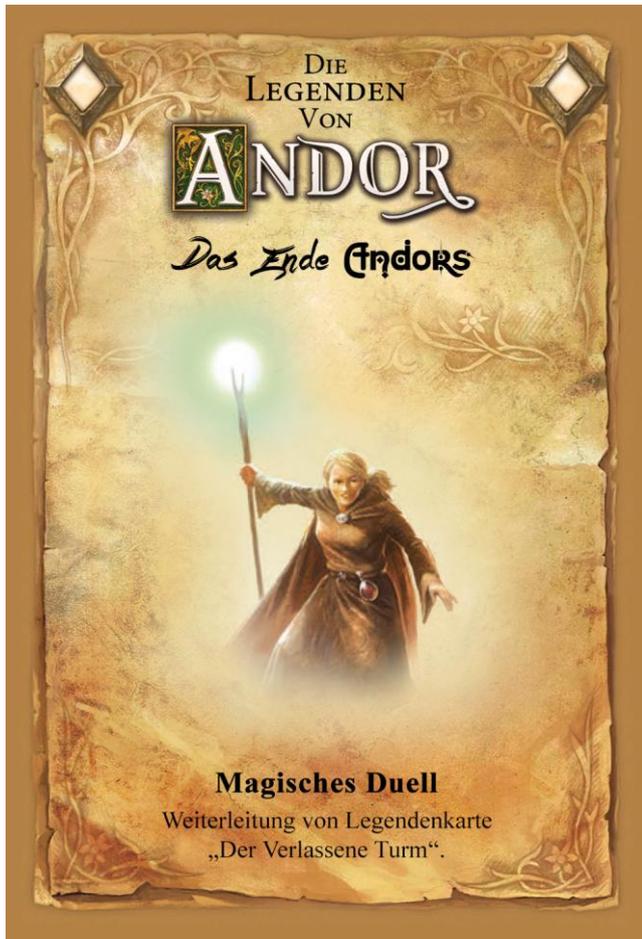
Die Helden erreichten das oberste Geschoss mit dem letzten Raum. Sie öffneten vorsichtig die Tür und betraten eine kleine Halle. "Ihr seid zu spät!", lachte eine Gestalt in schwarzer Robe.

"Unsere Arbeit ist bereits vollendet. Der legendäre Drache wird auferstehen!", fügte ein anderer hinzu. Der Wardrak knurrte die Zauberer an, bereit zu kämpfen!

Entfernt den letzten Teil des **Dunklen Tempels** und stellt die **Zauberer des Feuers** auf den magischen Hammer und den Bruderschild.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Magisches Duell**. 





Ein gewaltiges Erdbeben suchte Andor heim; rund um den Baum der Lieder stiegen Feuerfontänen empor. Abrupt gab das Erdreich unterhalb des Baumes nach. Der legendäre Drache Terra stieg in den Himmel empor, während der Baum der Lieder regelrecht zerfetzt wurde! Das Gebrüll des Drachens, als er auf Andor hinabschaute, verkörperte die legendäre Macht einer Gottheit! Diese Ereignisse leiteten ein neues Zeitalter ein. Es war das Ende Andors, wie es die Helden einst kannten!

Stellt den **Drachen** Terra auf den ehemaligen Baum der Lieder (**Feld 57**). Die Bewahrer des Wachsamens Waldes und der **Händler** sind bereits geflüchtet. Dort kann nicht mehr eingekauft werden.

Aufgrund der **Feuerfontänen** wurden Teile Andors in Brand gesteckt. Platziert **Feuerplättchen** auf den **Feldern 52, 51, 53, 47, 64, 61, 62** und **60**.

- Will ein Held ein Feld mit einem dieser Plättchen passieren, verliert er **2 Willenspunkte**. (4 Willenspunkte ab dem Schwierigkeitsgrad Experte)
- Beendet ein Held seinen Zug auf einem Feld mit einem Feuerplättchen verliert er sogar **7 Willenspunkte**.
- Jeder Held, welcher jetzt bereits auf einem der oben genannten Felder steht, wird auf **Feld 45 versetzt** und verliert sofort **2 Willenspunkte**.
- Die **Feuerplättchen** können nicht entfernt werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **Kampf ums Überleben**.

Stellt **alle Helden** und den **Wardrak** auf **Feld 83**.

Die **Zauberer des Feuers** haben bei **2 Spieler = 30, 3 Spieler = 50, 4 Spieler = 58 Stärkepunkte**, **20 Willenspunkte** und **immer 3 schwarze Würfel**. Jeder Würfel wird auf die **höhere Seite** (wie beim **Magier**) gedreht. **Päsche** werden addiert.

Im Kampf kann der **Streifenmarder** und der **Hornfalk** **nicht** verwendet werden.

Lest nach dem Sieg hier weiter:

„Ih...Ihr habt uns geschlagen.“, sprach einer der Zauberer mit schwacher Stimme. „Vielleicht habt ihr tatsächlich eine Chance den legendären Drachen aufzuha...“; das waren seine letzten Worte.

Entfernt die **Zauberer des Feuers** vom Spielfeld. Sie wandern nicht auf Feld 80 und der **Erzähler** bewegt sich **nicht** weiter. Als **Belohnung** gibt es **15 Gold/WP**.

Die Helden erhalten den **Bruderschild** und den **magischen Hammer**.

Der magische Hammer kann wie immer vor jeder Kampfrunde eingesetzt werden und bringt dem Helden **dauerhaft 2 Stärkepunkte**. Dafür muss **nicht**, wie üblich, 1 Ruhm bezahlt werden.

Die Helden näherten sich dem zerstörten Baum der Lieder. Einst in wundervoller Pracht, doch davon war nichts mehr übrig.

Ein starkes Schnauben dominierte die Umgebung. Die Helden hoben ihre Blicke und sahen den Drachen auf dem verwüsteten Baum der Lieder. Die gigantische Monstrosität ließ sie nicht mehr aus den Augen. Der Wardrak fletschte seine Zähne und knurrte, er war jederzeit bereit anzugreifen.

Terra erhob sich in die Lüfte und holte tief Luft. Mit seinem Atem ließ er Feuerwände entstehen, welche den Helden eine kleine Kostprobe von der gewaltigen Kraft des legendären Drachen gaben. Der Kampf um Andor hatte begonnen!

Stellt **3 Ewige Feuer** auf Feld 57. Die **Heldengruppe verliert jetzt sofort und nach jeder Kampfrunde 3 Willenspunkte** (bei 2 Spieler = 1 und bei 3 Spieler = 2 Willenspunkte, anstatt den üblichen 3WP). Diese können frei aufgeteilt werden. Erreicht **ein Held nach einer Kampfrunde gegen den Drachen 0 Willenspunkte**, so ist die **Legende** sofort **verloren**.

Die **Stundenleiste** verliert für diesen finalen Kampf ihre Bedeutung. Die Helden müssen ihren **Zeitstein** für keine einzige Kampfrunde **versetzen**. Jetzt entscheidet nur die Willenskraft über die Standhaftigkeit der Helden.

Lest jetzt auf der Legendenkarte **Der Legendäre Kampf 2** weiter.

Legt nun die **Edelsteine** mit den **Werten 4 und 6** verdeckt und zufällig auf die **Felder 55, 54, 56, 63, 58** und **59**. Sie symbolisieren zerstörtes Terrain aufgrund der vergangenen Ereignisse.

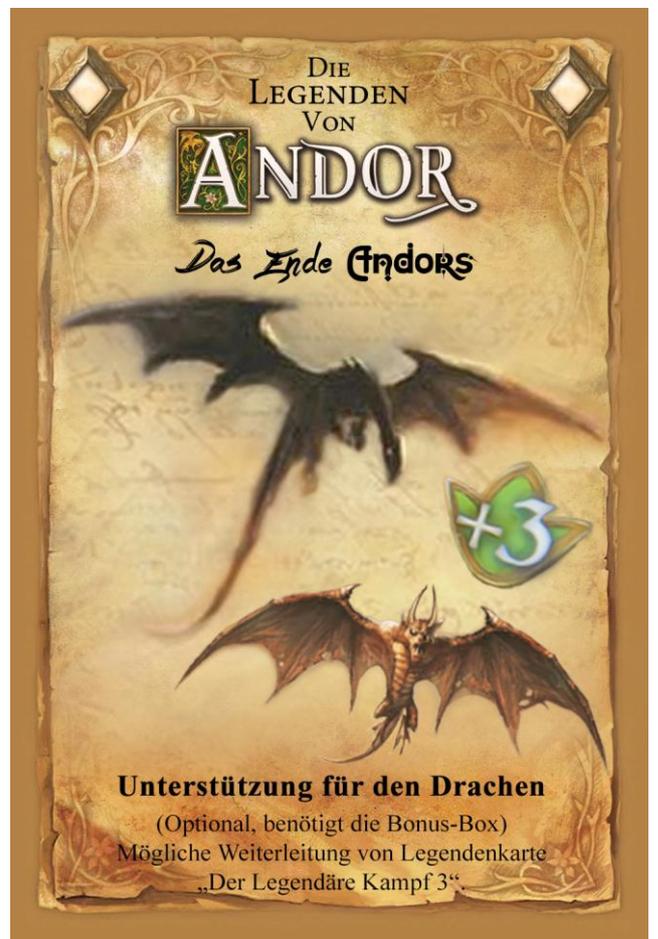
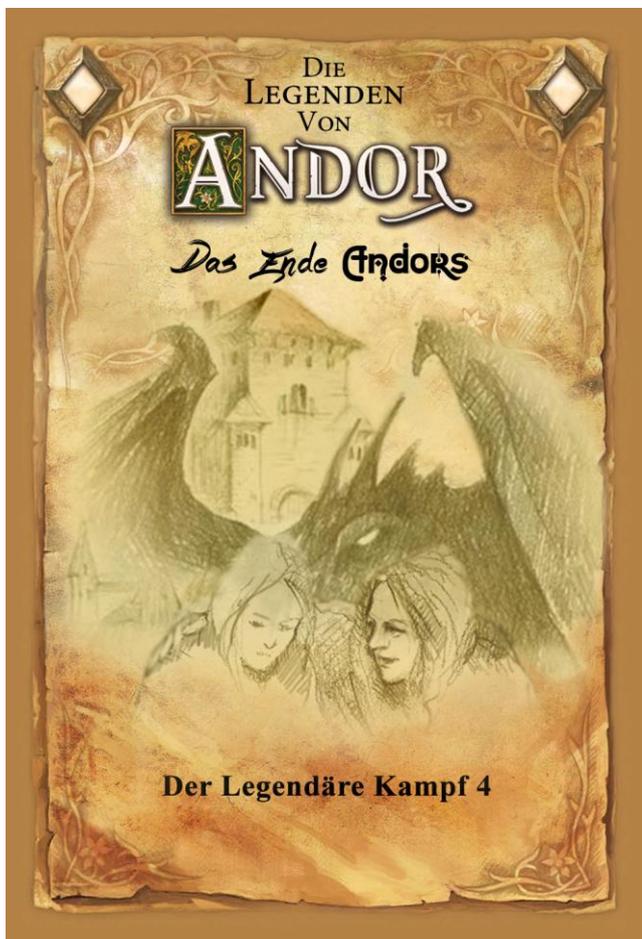
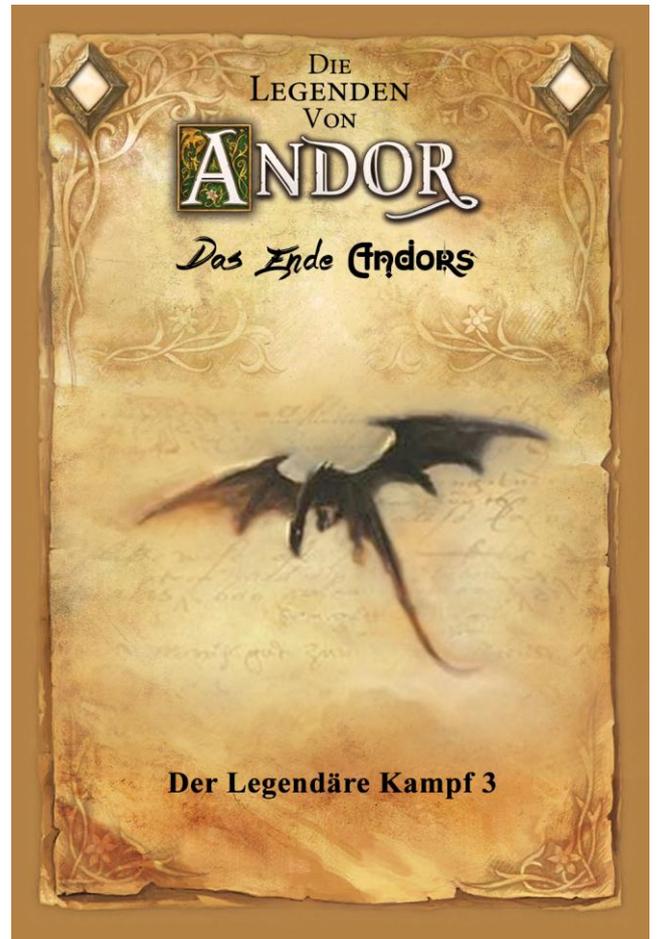
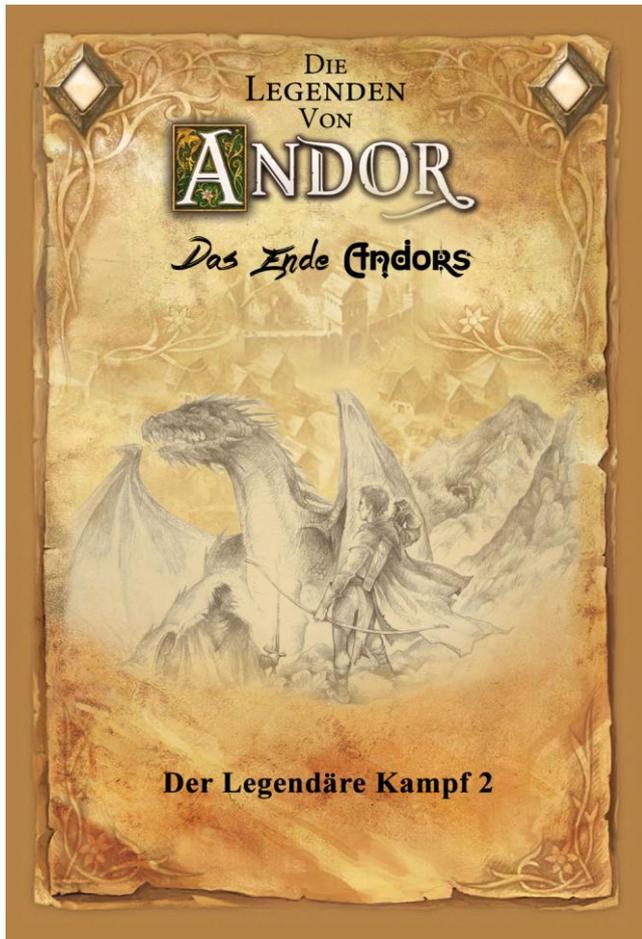
Jeder Held, welcher **jetzt** auf einem **Feld** mit einem **Edelstein** steht, oder auf **Feld 57** mit dem zerstörten Baum der Lieder, wird auf **Feld 45 versetzt** und verliert sofort **2 Willenspunkte**.

Wird ein Feld mit einem **Edelstein** von einem Helden überquert, oder bleibt er darauf stehen, so **verliert** die Heldengruppe Willenspunkte in Höhe des **abgebildeten Wertes (Zweifacher Wert** bei dem Schwierigkeitsgrad Legendär, **dreifacher Wert** bei Andorischer Halbgott). Der Edelstein wird anschließend vom Spielplan entfernt.

Grenolin musste die jüngsten Ereignisse hautnah miterleben. Ein Held sah in sein bleiches Gesicht und wusste sofort Bescheid. Er nickte mit dem Kopf und Grenolin verstand. Der Barde verließ die Heldengruppe und machte sich auf den Weg. Ob die Helden ihn jemals wiedersehen werden?

Entfernt **Grenolin** vom Spielplan, sobald der Held den Wachsamens Wald betritt.

Lest die Legendenkarte „**Der Legendäre Kampf 1**“ vor, sobald alle Helden auf Feld 57 stehen und der Kampf gegen den Drachen Terra beginnen soll.



Der **Drache Terra** hat bei **2 Spieler = 30**, **3 Spieler = 50** und bei **4 Spieler = 70 Stärkepunkte**, **40 Willenspunkte** und immer **4 schwarze Würfel**. **Alle Würfelwerte werden addiert, als ob es ein Pasch wäre.**

Beispiel für 4 Spieler:

Die schwarzen Würfel bilden aus den einzelnen Zahlen 8, 10, 10, 12 einen Gesamtwert von 40 und ergeben für diese Kampfrunde somit einen Kampfwert von 110.

Im Kampf kann der **Streifenmarder** und der **Hornfalke nicht** verwendet werden.

Hinweis: Lest jetzt die Legendenkarte „**Dunkle Eara**“ vor, falls die Heldin **Dunkle Eara** mitspielt. ➡

Um die Stärkepunkte des Drachens auf der Stärkeleiste für Kreaturen darzustellen, so könnt ihr die zwei kleinen schwarzen Holzsteine verwenden. Legt sie auf 30 und 40 auf der Stärkepunktanzeige der Kreaturen ($30 + 40 = 70$)

Für 40 Willenspunkte des Drachens werden **2 schwarze Holzscheiben** auf die 20 der Willenspunktanzeige der Kreaturen platziert. Beide Scheiben müssen auf 0 sein, um den Kampf zu gewinnen.

Lest die Legendenkarten „**Unterstützung für den Drachen**“ (Optional, benötigt die Bonus-Box) und „**Grenolins Assistenz**“ (Optional) vor. ➡

Lest jetzt auf der Legendenkarte **Der Legendäre Kampf 4** weiter. ➡

Der Sternenschild wurde verwendet, um den Drachen mit grellem Licht zu blenden. Terra war außer sich vor Wut und setzte zum Sturzflug an. Ein Held stellte sich mit dem Bruderschild schützend vor die Gruppe, um den Angriff aufzuhalten. Der magische Hammer wurde sofort zum Kontern eingesetzt. Mit voller Wucht traf er den Drachen von der Seite. Der enorme Aufprall war, als ob der Drache sanft gestreichelt wurde.

Aber darauf kam es in diesem Moment nicht an, denn inzwischen hatte ein Held das Gift auf dem Drachen verteilt. Schmerzhafte Gebrüll hallte durch ganz Andor. Das Gift drang sofort über die Haut des Drachens ein und verteilte sich im Inneren rapide. Die Adern verfärbten sich schwarz, am ganzen Körper waren die Auswirkungen zu sehen. Der stärkste Troll hätte nicht mal einem Bruchteil davon standgehalten. Der Drache fiel von einem vollen Fläschchen nicht mal zu Boden. Sein Leiden hatte nach wenigen Augenblicken ein Ende, jedoch wurde der legendäre Drache massiv geschwächt!

Auch wenn diese Gottheit nach der Auferstehung noch lange nicht die volle Kraft zurückerlangt hatte, so war dieses legendäre Geschöpf trotz dieser Einschränkung und der Vergiftung bereits außerordentlich mächtig.

Lest jetzt auf der Legendenkarte **Der Legendäre Kampf 3** weiter. ➡

Die Fluggors versammelten sich um den Drachen und stärkten seinen Willen!

Alle Fluggors auf dem Spielplan werden auf Feld 57 versetzt. Jeder Fluggor, welcher sich im Vorrat befindet, wird auf Feld 57 zum Drachen gestellt.

Der **Drache** erhält, dank der Fluggors, 3 Willenspunkte nach jeder Kampfrunde dazu. Die Heldengruppe kann dies verhindern, indem sie selbst WP abgibt.  Für jeden abgegebenen Willenspunkt erhält der Drache in dieser Kampfrunde 1 WP weniger dazu (ist immer nach jeder Kampfrunde zu entscheiden).



Lest jetzt auf der Legendenkarte **Der Legendäre Kampf 4** weiter. ➡

Gewinnt der Drache eine Kampfrunde, so verliert nicht jeder Held Willenspunkte im Wert der kompletten Differenz beider Kampfwerte. Stattdessen verliert die Heldengruppe die einmalige Differenz in Form von Willenspunkten, welche beliebig zwischen den Helden aufgeteilt werden können. (Einfache Variante, optional)

Der **Trank der Hexe** und die **Sonderfähigkeit des Magiers** können auf die Würfel des **Wardraks nicht** angewandt werden.

„Ich werde euch beistehen, liebe Helden!“, sprach eine vertraute Stimme an der Seite der Helden. Es war die gute Hexe Reka.

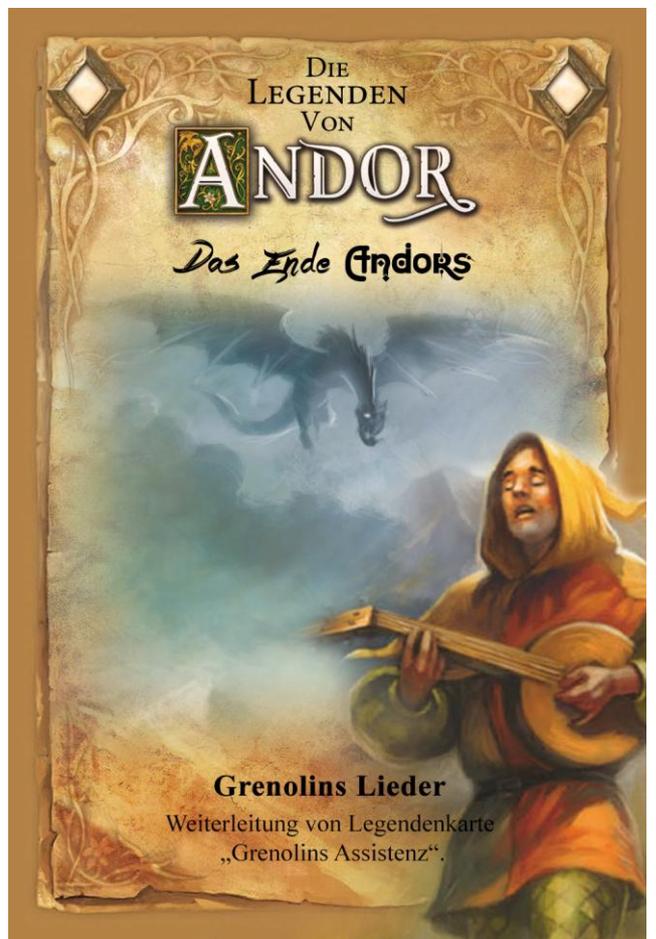
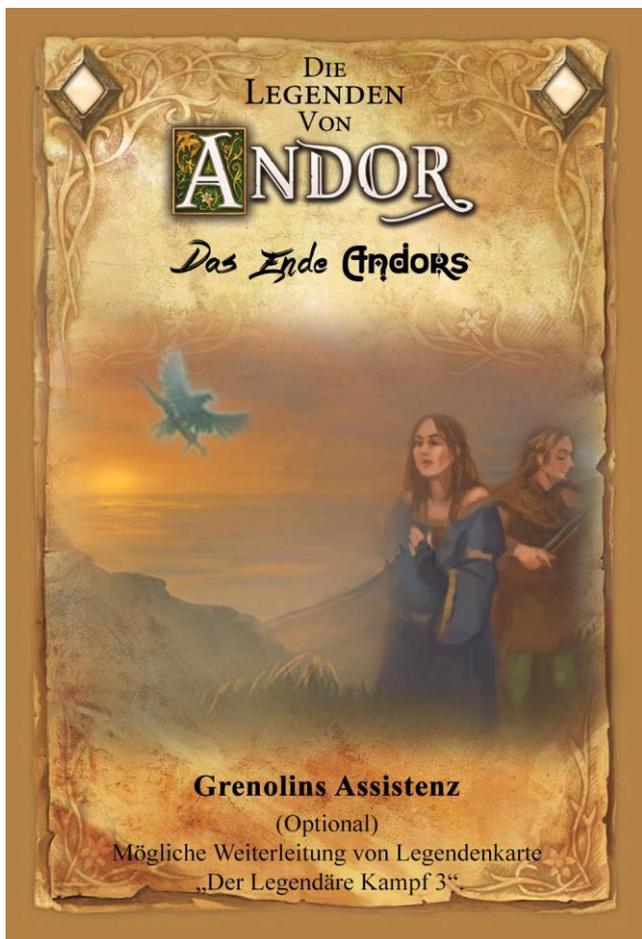
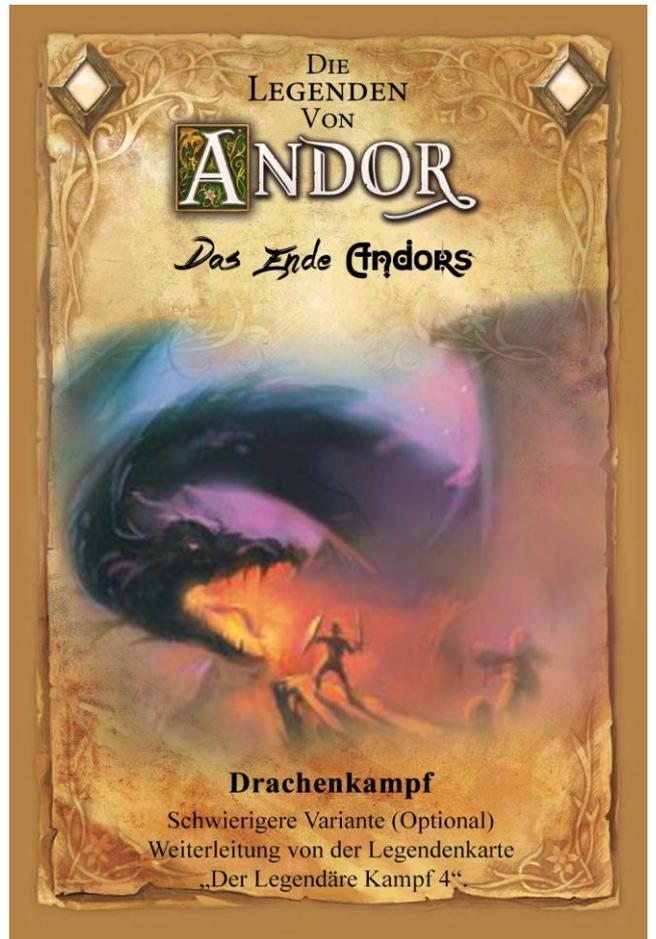
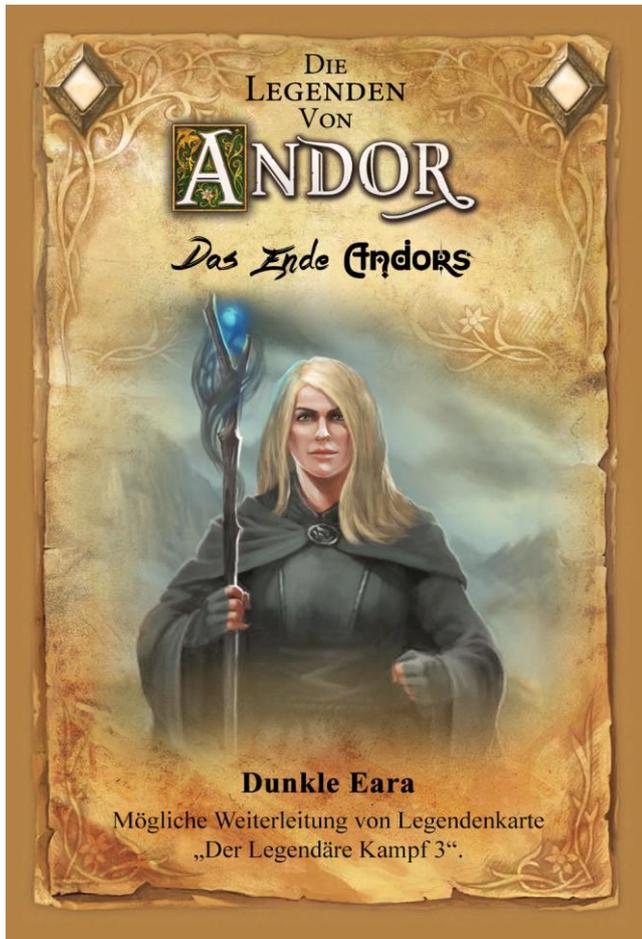
Stellt die **Hexe Reka** auf **Feld 57**. **Halbvolle Hexentränke** werden **jetzt sofort und nach jeder Kampfrunde wieder aufgefüllt**.

Ihr könnt jetzt noch Hexentränke für **4 Gold pro Stück** kaufen. Alternativ kann der Trank der Hexe hier exklusiv erworben werden, indem ein Held **2 Stärkepunkte** pro Trank abgibt.

Gegenstände können jetzt noch getauscht werden, jedoch nicht mehr sobald der Kampf begonnen hat, welcher nach den letzten Vorbereitungen startet.

Lest jetzt die Legendenkarte „**Der Drachenkampf**“ vor. (Schwierigere Variante, optional) ➡

Der Erzähler wandert auf N der Legendenleiste, sobald der Kampf gegen den Drachen Terra gewonnen oder verloren wurde. ➡



Der Drache war erzürnt! Sein eiserner Wille konnte nur schwer gebrochen werden!

Der legendäre **Drache** Terra hat **50 Willenspunkte** (anstatt 40). Legt dazu zusätzlich die rote Holzscheibe auf die 10 der Willenspunkteanzeige der Kreaturen.

Der Drache würfelt zusätzlich zu den 4 schwarzen Würfeln in jeder Kampfrunde mit dem **großen blauen Winter-Würfel**. Der Wert des blauen Winter-Würfels wird nicht wie üblich zum Ergebnis dazu addiert. 

Stattdessen verliert ein beliebiger Held jedes Mal Stärkepunkte in Höhe des Winter-Würfels, wenn der Gesamtwert der 4 schwarzen Würfel kleiner als 35 ist. Ist das Würfelergebnis höher als 35, passiert nichts.

Beispiele:

$6+8+10+10 = 34$ Der Winter-Würfel zeigt eine 5. Ein beliebiger Held verliert 5 Stärkepunkte (vorzugsweise jener mit dem Hammer, um die verlorenen Stärkepunkte über die nächsten Kampfunden wieder aufzufüllen).

$6+8+10+12 = 36$ Der gewürfelte Wert des blauen Winter-Würfels wird in dieser Kampfunde ignoriert.

Ist die **Dunkle Eara** im Spiel, so würfelt der Drache, wie bereits bekannt, mit den großen grauen Würfeln. Die Helden verlieren durch den Winter-Würfel Stärkepunkte, wenn das Würfelergebnis kleiner als 27 ist (Vor Einsatz der Sonderfähigkeit und Halbierung eines Wertes durch den Hexentrank von der Dunklen Eara).

Lest die Karte **Der Legendäre Kampf 4** fertig. 

Eara war fasziniert von der zerstörerischen Stärke des legendären Drachens! Sie verschlang förmlich die vom Drachen ausgehende Dunkelheit, um ihre eigene außergewöhnlich destruktive Macht zu verstärken, doch dies hatte einen hohen Preis!

Die **Dunkle Eara verliert** bei 2 Spieler = 4, 3 Spieler = 9, 4 Spieler = **14 Willenspunkte!**
Ein **beliebiger Held verliert** bei 2 Spieler = 7, 3 Spieler = 11, 4 Spieler = **12 Stärkepunkte!**

Der **Drache** würfelt mit den **großen grauen Würfeln**, anstatt, wie üblich, mit den großen schwarzen Würfeln.

Die **Dunkle Eara** kann mit dem **Hexentrank** einen **Würfelwert** des Drachens **halbieren**, anstelle des eigenen Würfelwertes zu verdoppeln. Dies **kostet**  sie jedoch jedes Mal **1 Willenspunkt!**

Nach dem Einsatz der Sonderfähigkeit wird der höchste noch übriggebliebene Würfelwert des Drachens halbiert.

Beispiel: (große graue Würfel) (enthalten in **Andor III**)

- Der Drache würfelt die Werte 6, 8, 8 und 10.
- Die dunkle Eara dreht mittels Sonderfähigkeit den Würfel mit der 8 auf die gegenüberliegende Seite, welche eine 4 zeigt (Hinweis: Nur eine der beiden 8 zeigt auf der gegenüberliegenden Seite eine 4).
- Der höchste übriggebliebene Würfelwert ist eine 10
- Somit bleiben für den Drachen die Werte 6, 4, 8 und 5.

Lest nun die **Legendenkarte**
Der Legendäre Kampf 3 fertig. 

Grenolins Laute stand unter Feuer! Die Reparatur benötigte etwas Zeit. Ein Held half ihm dabei.

Ein Held muss seinen Würfelwert in dieser Kampfunde halbieren. (aufgerundet)



Der Drache erhält 4 Willenspunkte.
Jeder Held erhält 2 Willenspunkte.

Grenolins Lieder brachten eine tolle Stimmung in die Runde. Selbst der Drache schien Gefallen daran zu finden.

Grenolin kehrte unerwartet zu den Helden zurück und stand ihnen im Kampf gegen den legendären Drachen mit seinen Liedern zur Seite.

Vor jeder Kampfunde gegen den Drachen wird eine „**Grenolins Lieder**“ Legendenkarte vorgelesen.

Dabei wird immer nur die obere Hälfte der Karte vorgelesen (niemals der auf dem Kopf stehende Text).

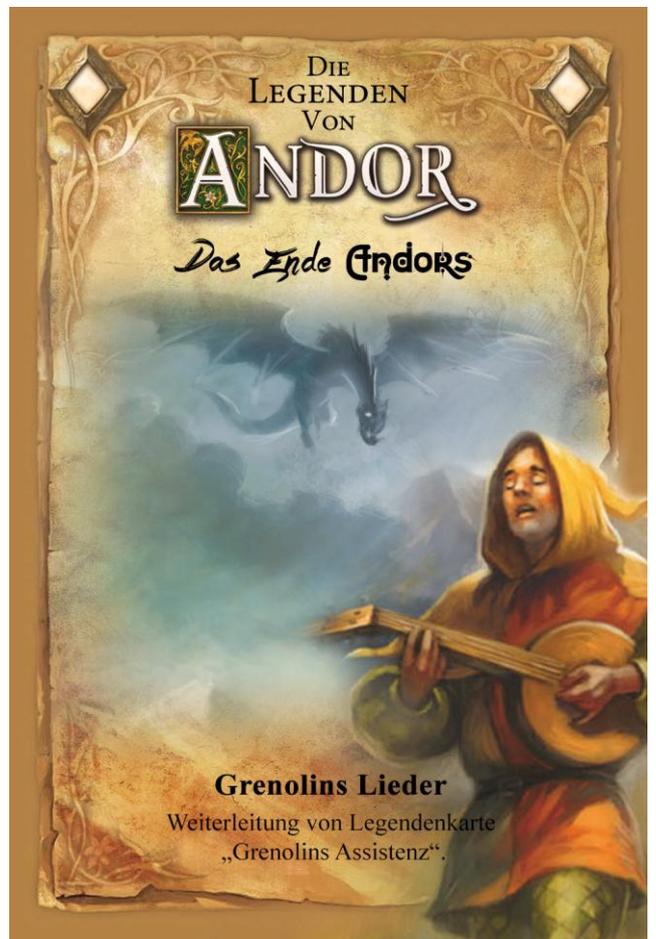
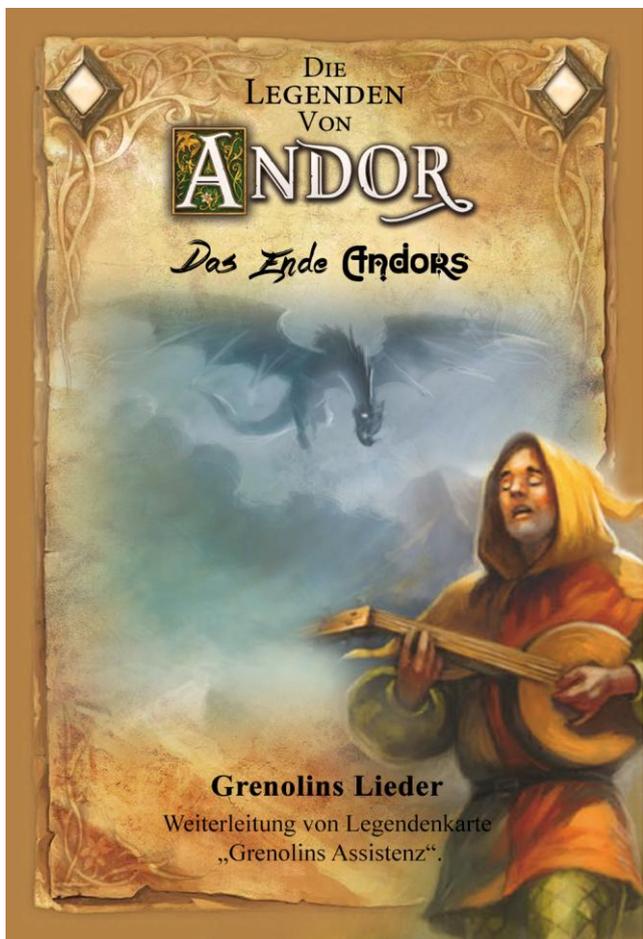
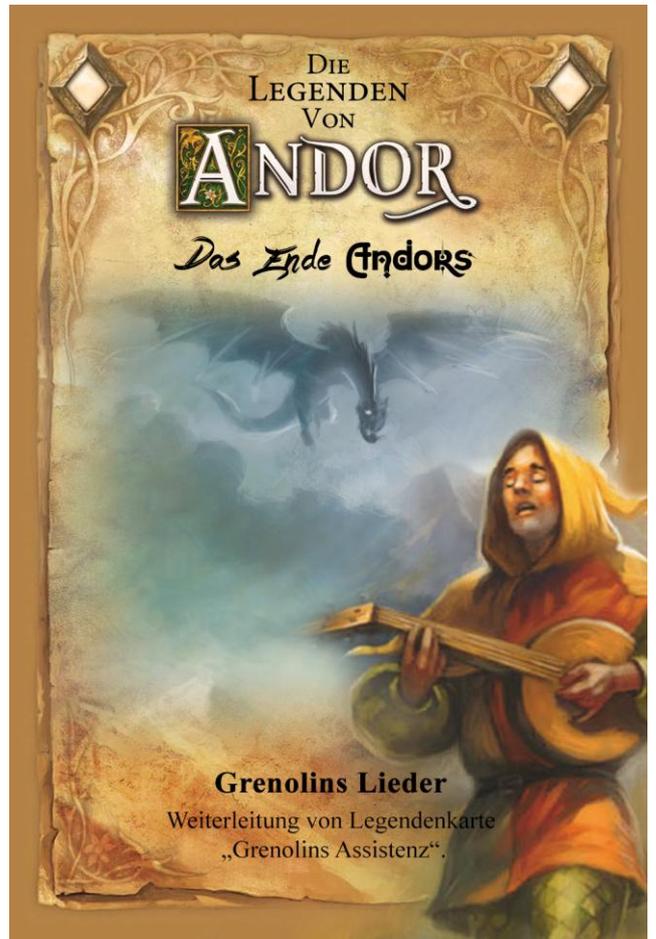
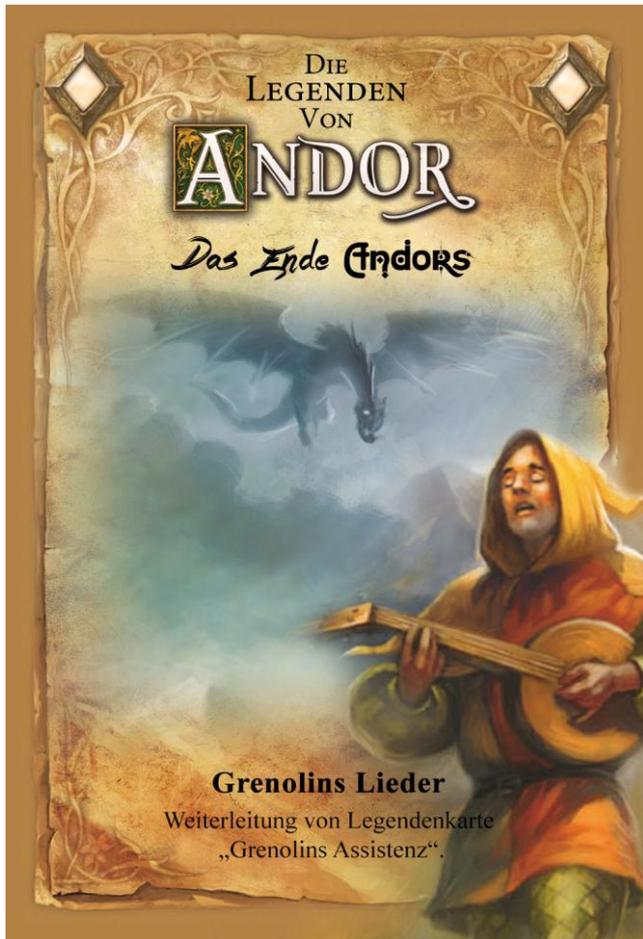
Anschließend wird die Legendenkarte um 180° gedreht und zurück zu den anderen „**Grenolins Lieder**“ Karten gemischt.

Wird eine auf dem Kopf stehende Karte vorgelesen, so wird diese anschließend aus dem Spiel entfernt.

Sobald der Drache 15 oder weniger Willenspunkte hat, dreht er in jeder noch verbleibenden Kampfunde seinen niedrigsten schwarzen/grauen Würfel auf die höhere Seite (nachdem alle anderen Regelungen abgehandelt wurden). Das kostet dem Drachen jedoch jedes Mal 2 Willenspunkte, solange Terra mehr als 2 WP besitzt.

Verliert der Drache durch eine „**Grenolins Lieder**“ Legendenkarte Willenspunkte, so werden ihm diese nur abgezogen, wenn Terra mehr WP als diesen Wert besitzt. Andernfalls wird seine Willenspunktscheibe auf die 1 verschoben.





Grenolin spielte das Lied der Reparatur. Die Schilde der Helden begannen sich auf magische Weise zu erneuern.

Jeder Schild wird auf die Vorderseite gedreht.



Eine Saite von Grenolins Laute riss! Der Klang war furchbar.

Jeder Held verliert 1 Willenspunkte.
Der Drache verliert 3 Willenspunkte.

Grenolin spielte das Todeslied des Drachens. Der Drache war wutentbrannt!

In dieser Kampfrunde hat der Drache 5 Stärkepunkte mehr als angegeben.



Grenolin hatte jede Note perfekt getroffen! Das war sogar den Helden aufgefallen.
In dieser Kampfrunde darf jeder Held seine Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen (wie beim Magier). Der Wardrak ist davon nicht betroffen.

Grenolin wurde vom Feueratem des Drachens beinahe getroffen. Der Wardrak konnte dies noch im letzten Moment verhindern.

In dieser Kampfrunde steht dem Wardrak nur ein großer schwarzer Würfel zur Verfügung.



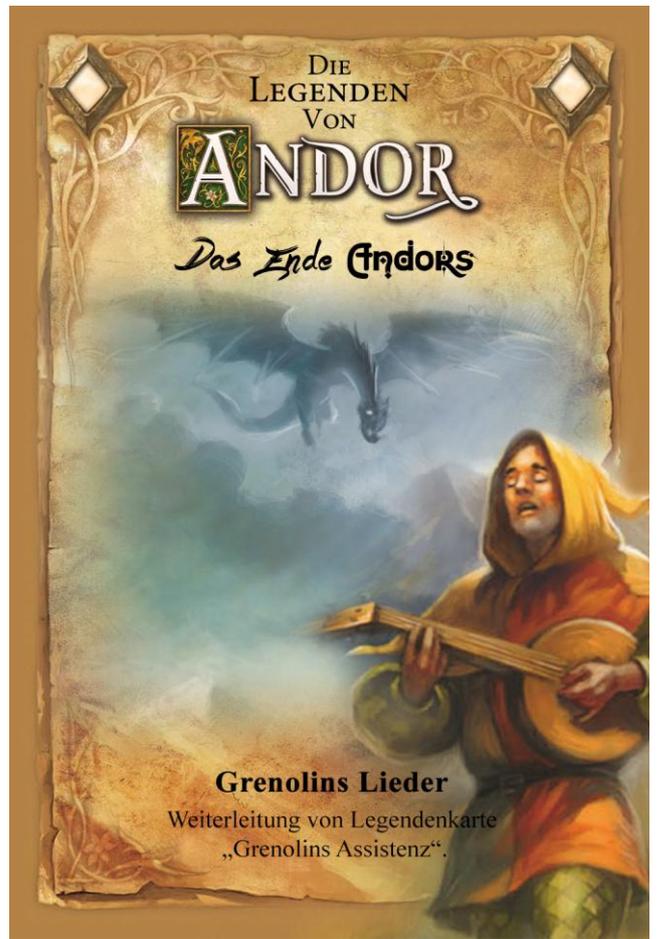
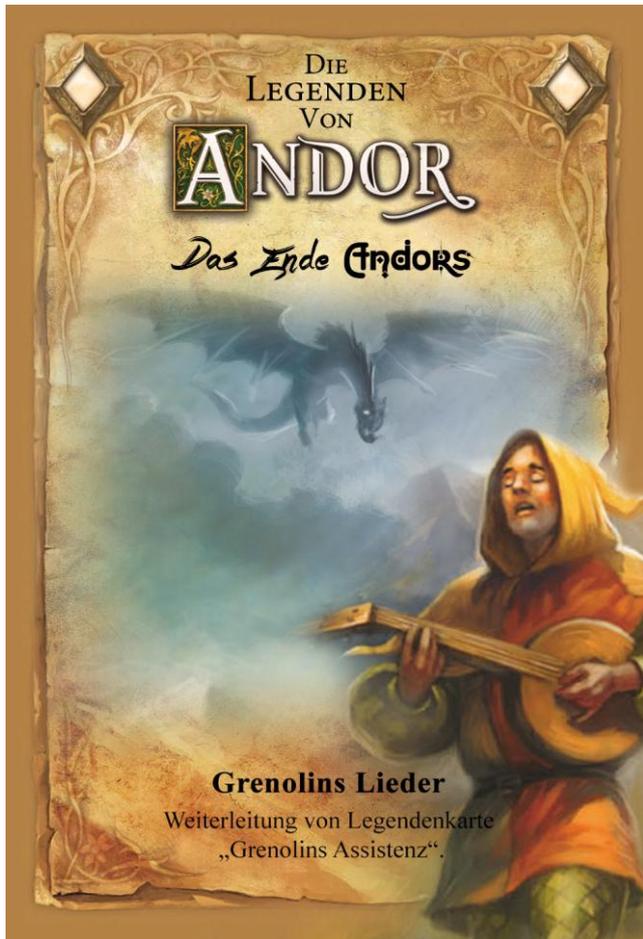
Grenolin setze zum Lied der Drachen an. Über diese schicksalshafte Wendung war der Drache besonders erfreut.
In dieser Kampfrunde würfelt der Drache zusätzlich mit dem großen roten Feuerwürfel. Dafür wird der niedrigste Würfelwert nicht zum Kampfwert gezählt.

Grenolin nahm einen Schluck vom Hexentrank und spielte seine Lieder doppelt so schnell.

Vor dieser und nächsten Kampfrunde wird eine weitere „Grenolins Lieder“ Legendenkarte vorgelesen.



Grenolin spielte das Lied des Feuers. Dem Drachen gefiel das.
Der Held mit den 3 Runensteinen darf in dieser und nächsten Kampfrunde den großen roten Feuerwürfel verwenden.
Der Drache erhält 3 Willenspunkte.



*Grenolin spielte das Lied der Verstärkung. Die Helden
fühlten sich dadurch übermächtig!*

Der Kampfwert der Helden ist in dieser Runde um 3
erhöht.



*Grenolin spielte das Lied der Heilung. Die Wunden der
Helden verblassten innerhalb weniger Momente.
Jeder Held mit weniger als 10 Willenspunkten erhält
sofort 3 WP.*

*Grenolin stimmte seine Laute für das nächste Lied.
Ein Held sah dem mit Vorfreude entgegen.*

Der Held mit den wenigsten Willenspunkten erhält
sofort 3 WP.



*Grenolin spielte das Lied der Verteidigung. Ein Held
war besonders dankbar für diese Unterstützung.
Ein beliebiger Held erhält einen Schild von der
Ausrüstungstafel, oder jeder Held erhält einen Schild
mit der Rückseite nach oben gedreht.*