



A1

Sanfter Nebel legte sich über den wachsamen Wald. Einer der Helden war zum Baum der Lieder aufgebrochen um den obersten Bewahrer anzuhören.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

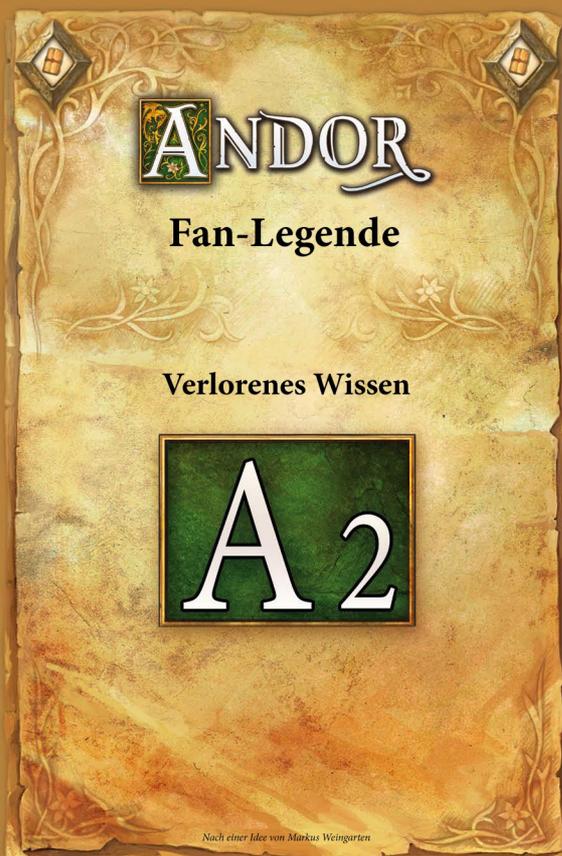
- Prinz Thorald, Die Schildzwerge, die Hexe, die Figur „Dunkler Magier“, 3 Bauernplättchen, 1 Pergament (Wert beliebig), 8 Geröllplättchen
- verdeckt und gemischt: 15 Kreaturenplättchen, 3 Heilkräuter und 6 Runensteine

Weitere Vorbereitungen:

- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **6 Runensteinen** und **3 Heilkräutern**.
- Legt **jeweils ein Bauernplättchen** auf die Felder **24, 28 und 64**.
- Legt **Sternchen auf C und N**.
- Stellt **einen Helden** auf den Baum der Lieder (Feld 57). Die anderen Helden starten auf den Feldern, die ihrem Rang entsprechen.

Die Bewahrer berichteten dem Helden, dass in alten Schriften Hinweise auf ein altes Volk gefunden wurden. Es gibt Grund zur Annahme, dass sich im verlassenen Turm Schriften von unschätzbarem Wert befinden. Melkart bat die Helden den verlassenen Turm zu erkunden und ihm die Fundstücke zu bringen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



A2

Legt jetzt das Pergament auf den verlassenen Turm (Feld 83).

Aufgabe:

Die Helden müssen das Pergament am Baum der Lieder (Feld 57) ablegen bevor der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Doch wie sollten die Helden den verlassenen Turm erreichen, wo der Turm doch durch eine Schlucht vom übrigen Land getrennt war? Während die Helden berieten, ersannen sie die Lösung: „Wir holen Steine von der Ruine nahe der Burg und bauen einen Übergang über die Schlucht.“

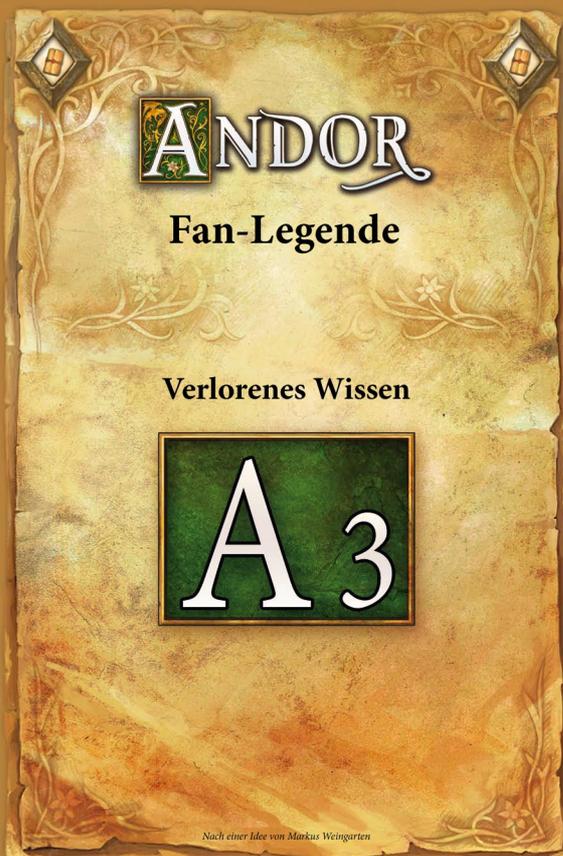
- Legt jetzt die 8 Geröllplättchen auf Feld 17

Die Schlucht zwischen Feld 64 bzw. 65 und Feld 83 muss mit Geröll aufgeschüttet werden. Die Helden müssen abhängig von ihrer Anzahl folgenden Wert an Geröll auf Feld 64 und/oder 65 ablegen:

- bei 2 Helden: Wert 24
- bei 3 Helden: Wert 36
- bei 4 Helden: Wert 48

Erst wenn Geröll mit entsprechendem Wert vor dem Feld 83 abgelegt wurde, kann dieses betreten werden. Ein Held kann Geröll in Höhe **seiner Willenspunkte** mit sich führen. Das funktioniert wie mit Bauern.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Ein Späher berichtete den Helden von streunenden Kreaturen, deren Ziel die Burg zu sein schien.

A3

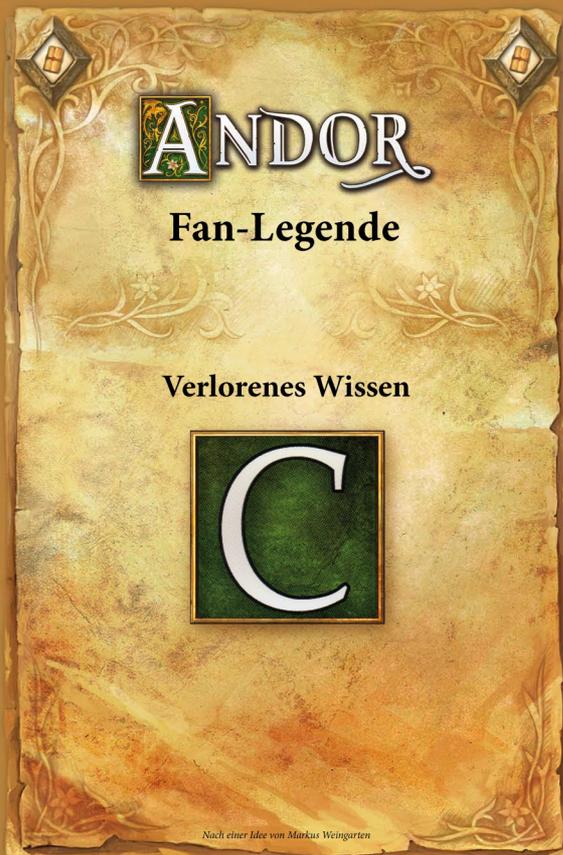
- Sortiert das Plättchen „Heilkraut auf Feld 61“ aus.
- Deckt zufällig **3 Kreaturenplättchen** auf und befolgt die Anweisungen.
- Anschließend legt ihr je **2 Kreaturenplättchen** an die Buchstaben **B, D, F und H**. Die Plättchen werden erst aufgedeckt, wenn der Erzähler den jeweiligen Buchstaben erreicht.
- Die verbleibenden **3 Kreaturenplättchen** legt ihr auf die Zwergenmine (Feld 71). Stellt die Schildzwerge dazu. Ihr entscheidet selbst, ob und wann die Schildzwerge ins Spiel kommen. Allerdings werden dann auch die Kreaturenplättchen aktiviert.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen, indem sie die Kreaturen besiegen, bevor sie die Burg erreichen

Die **Gruppe** erhält **5 Gold** und **4 Stärkepunkte**

Der Held auf Feld 57 beginnt.



Prinz Thorald erschien im „Trunkenen Troll“ und brachte den Helden Neuigkeiten. „Der böse Magier Varkur hat sich im verlassenen Turm verschanzt und schickt seine Kreaturen aus in den Kampf. Er wird den verlassenen Turm nicht kampflos aufgeben. Ich werde euch unterstützen, so gut ich kann.“

C

- Stellt Prinz Thorald auf die Taverne (Feld 72). Er steht euch bis zum Ende der Legende zur Verfügung.
- Stellt die Figur „Dunkler Magier“ auf den verlassenen Turm (Feld 83).

Aufgabe:

Der böse Magier Varkur muss besiegt werden, damit das Pergament aufgenommen werden kann.

Der Dunkle Magier hat folgende Werte:

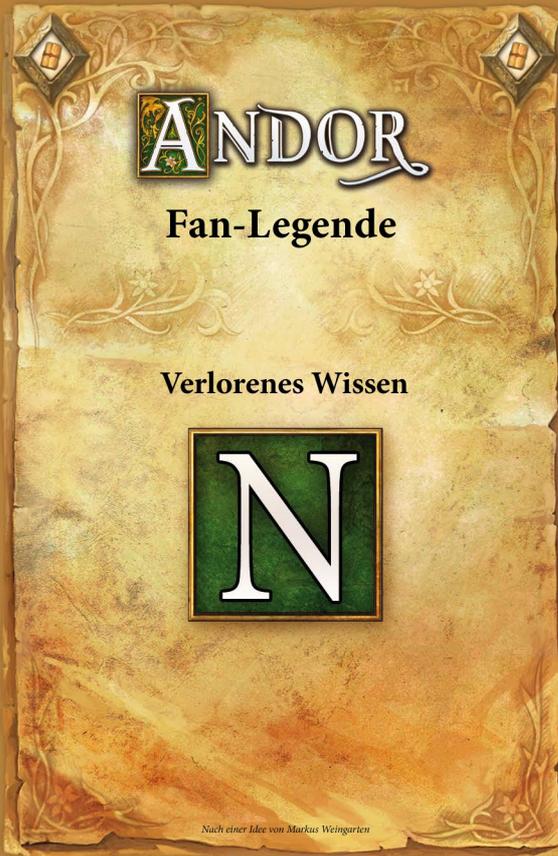
Stärkepunkte: bei 2 Spielern = 20,
bei 3 Spielern = 30, bei 4 Spielern = 40

Willenspunkte: 14

Würfel: Varkur verfügt immer über 3 schwarze Würfel, unabhängig von der Anzahl seiner Willenspunkte. Gleiche Würfelwerte werden **nicht** addiert.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das Feld „N“ der Legendenleiste erreicht hat und...
...die Burg verteidigt wurde und...
...der böse Magier Varkur besiegt wurde und...
...das Pergament am Baum der Lieder (Feld 57) liegt.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... die Burg erfolgreich verteidigt und ...
 ... der dunkle Magier Varkur besiegt und ...
 ... das Pergament am Baum der Lieder (Feld 57) abgelegt wurde.

Der Nebel im wachsamen Wald lichtete sich. Die Helden konnten einmal mehr den dunklen Magier Varkur abwehren und die wertvollen Schriften aus dem verlassenem Turm bergen.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... die Burg nicht verteidigt und ...
 ... der dunkle Magier Varkur nicht besiegt und ...
 ... das Pergament nicht am Baum der Lieder abgelegt wurde.
 Die wertvollen Schriften waren verloren und die Kreaturen strömten ohne unterlass auf die Burg zu. Bald stand dort kein Stein mehr auf dem anderen. Andor schien dem Untergang geweiht.



Mit einem großem Fest der Dankbarkeit wurden die Helden empfangen. Die Bewohner der Rietburg gaben den Helden üppige Geschenke mit auf den Weg.

Der Held auf der Burg erhält folgende Gegenstände:

2 Trinkschläuche

1 Helm oder 1 Schild

Hat der Held keinen Platz auf seinen Ablagefeldern, werden die Gegenstände auf die Burg gelegt.



Mit dieser Mini-Erweiterung könnt ihr den Schwierigkeitsgrad dieser Fan-Legende etwas senken.

Anleitung:

Legt zu Beginn des Spiels diese Karte neben den Spielplan und ein Sternchen auf die Burg. Sobald ein Held mit einem Bauern dieses Feld betritt, wird die Karte aktiviert.

Anschließend kommen die Karte und das Sternchen aus dem Spiel.

