



*Die Helden waren siegreich! Sie hatten es geschafft die Räuber vom Stamm der Zwornier geschlagen. Doch das erregte nicht nur Freude sondern auch Zweifel, denn wenn einmal Räuber kommen, werden auch noch mehr Räuber kommen. Um ihr weiteres Vorgehen zu besprechen trafen sie sich in der Taverne.*

Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Beachtet dabei diese Änderungen:

1. Legt keinen Brunnen auf 45.
2. Sortiert aus den Nebelplättchen die "Hexe" aus und lasst Feld 16 frei.
3. Benutzt die Ausrüstungstafel für Hadria. Die Hexentränke legt ihr daneben.

Anschließend legt ihr folgendes Material bereit: Das Schneeplättchen das zeigt "+1 Ruhm" braucht ihr Nicht. Alle anderen Schneeplättchen legt ihr verdeckt und gemischt bereit. Außerdem braucht ihr: Die Ewigen Feuer, die Portale, den Winter Würfel, die Nord Brunnen, 1 Meerestroll, Die Bewahrer vom Baum der Lieder, Mart, Kjall, Thogger, Harthald, 3 Bauernplättchen, Das Lager, 2 Wachtrolle, die Runensteine und den Turm. Legt Sternchen auf C, D, F, I und J.

Lest die Karte A2



*Die Helden waren gewappnet das jeden Tag die Räuber kommen könnten. Und sie kamen auch. Aber auch die Kälte nahm Tag für Tag zu. Sie breitete sich aus und an den ersten Gipfeln konnte man schon Schnee sehen. Doch was sich in diesem Schnee verborg wurde nicht gesehen.*

Stellt alle Helden auf Feld 72. Legt Schneeplättchen auf die Felder: 66, 67, 68, 69, 70, 81 und 82. Diese Felder können noch **nicht** passiert werden. Stellt die Räuber vom Stamm der Zwornier (Bewahrer) auf Feld 81. Auch sie bewegen sich noch nicht.

*Die Helden hatten inzwischen so viel Nahrung für den Winter besorgt, das sie gar nicht mehr wussten wo hin damit. Da hatte einer der Helden eine Idee! Sie sollten einen riesigen Turm bauen wo die ganze Nahrung drin versteckt wird. Außerdem sollte der Turm so dick sein das die Räuber es nicht schaffen in zu erobern. Nach langer Arbeit war er fertig. Doch nun brauchte man Runensteine um den Turm magisch zu verschließen.*

Stellt den Turm auf Feld 32. Mischt die Runensteine und Legt sie auf folgende Felder: 49, 55, 58, 43 und 61.

#### **Aufgabe:**

**Sammelt 3 Unterschiedliche Runensteine und bringt sie zum Turm. Das muss vor D getan werden.**

Lest jetzt A3





## Die Räuber aus dem Gebirge

2

Noch mehr Räuber.



### Die Schneepfättchen

Erst wenn ihr die Erlaubnis erhaltet, dürft ihr die Schneepfättchen aufdecken. Schneepfättchen dürfen nicht passiert werden. Man muss sie aufdecken, ausführen und dann ist der Nächste Dran. So kann man sich durch den Schnee durchkämpfen. Kreaturen ignorieren Schnee. Die Symbole werden auf der Ausrüstungstafel erklärt. Es gibt Eine Änderung: Beim "Kälteeinbruch" verlieren nur Helden die im Gebirge stehen Willenspunkte.

### Ende der Erklärung

Stellt die Hexe auf Feld 0.  
Man kann sofort Tränke kaufen.  
Stellt Gors auf 39, 28, 68, 16 und 12.  
Stellt Trolle auf 45, 37 und 33.

Ausrüstung:  
Jeder Held startet mit 2 Stärke punkten und 7 Willenspunkten. Die Gruppe erhält ein Gold, einen Schild und 5 Willenspunkte.

Der Held der die meisten Willenspunkte abgekriegt hat beginnt.



## Die Räuber aus dem Gebirge

2

Noch mehr Räuber.



Stellt Skrale auf 49 und 27.

*Aus dem Nichts schien es kamen Die Zwornier herbei. Da merkten die Helden das sie sich in dem Schnee verkrochen hatten. sie mussten den Schnee durchsuchen bevor noch mehr Räuber sich da drin versteckten.*

Von nun bewegen sich die Räuber immer mit den Wardraks. (2 Mal) Die Räuber können wieder vertrieben werden. (Siehe Letzte Legende)  
Die Räuber bewegen sich auf dem schnellsten und direktesten Weg zum Turm.

---

Aufgabe:  
Der Turm muss vor den Räufern verteidigt werden.  
Erreichen die Räuber den Turm ist die Legende sofort **verloren**.

---





Nur wenn jetzt nicht drei verschiedene Runensteine beim Turm liegen ist die Legende nicht **verloren**.

*die Arbeiter befestigten sofort die Runensteine an der Turmwand. Ein Magischer Strahl ging von ihnen aus. Dann aber leuchteten sie einfach weiter und hielten einen Schutz um den Turm.*

Dreht die Bauernplättchen um so dass sie mit der Schildseite nach oben zeigen. Von nun an ist die Legende erst verloren wenn keine Schilde mehr frei sind. Legt die Schilde neben den Turm. Ihr habt:

2 Spieler: 3 Schilde  
3 Spieler: 2 Schilde  
4 Spieler: 1 Schild

Die Schilde können überfüllt werden durch weitere Stämme.



Stellt Gors auf 63, 47 und 13.

Stellt einen Skral auf 35.

Stellt den Meerestroll auf Feld 15

Der Meerestroll hat 10 Stärkekpunkte, 14 Willenspunkte und benutzt zwei schwarze Würfel.

**Aber** er bewegt sich richtung Turm. Die Burg ignoriert er.

*So wie die Helden es vermutet hatten! Es kamen noch mehr Stämme.*

Stellt Kjall und Thogger auf Feld 60. Zusammen bilden sie den Stamm der Rabionen.

Stellt Mart und Harthalt auf Feld 65. Zusammen bilden sie den Stamm der Plutronen.

Für die Anderen Stämme gibt es die gleichen Regeln wie für die Zwornier. Auch sie gehen zum Turm. In diese Legende haben sie einfach beide Stärkekpunkte die übertroffen werden müssen.

2 Spieler: 10 Stärkekpunkte  
3 Spieler: 12 Stärkekpunkte  
4 Spieler: 14 Stärkekpunkte





*Einer der Helden begegnete einem alten Magier. Seinen Namen wollte er nicht nennen ernannte sich nur "der Weise". Der Held erzählte von der Not in Andor. Da Sagte er: "Ich werde euch helfen. geht zum nächsten Brunnen." Dann war er weg. Als der Held den Brunnen erreichte sah er einen Wunderbrunnen.*

Der Held der am nächsten am Feld 45 steht wird auf Feld 45 versetzt. Legt auf Feld 45 einen ausgesuchten Nordbrunnen. Der Held trinkt ihn aus. Beim nächsten Sonnenaufgang wird er wieder aufgefrischt. Er ist wie ein Normaler Brunnen nur halt mit einem Extra.



Stellt Gors auf 45, 56 und 51.  
Stellt Skrale auf 71 und 30.  
Stellt Wachtrolle auf 26 und 27.

Wachtrolle verhalten sich wie normale Trolle.

*Die Räuber machten es sich hier wohl richtig Gemütlich. Sie hatten sogar schon ein Leger in den Bergen. Dieses musste zerstört werden!*

Stellt das Lager auf Feld 61. Ihr müsst das Lager zerstören. Das könnt ihr schaffen in den ihr folgenden Wert übertrefft:

2 Spieler: 40  
3 Spieler: 50  
4 Spieler: 60

---

---

**Legendziele:**

**Die Burg muss verteidigt werden**

**Der Turm muss verteidigt werden**

**Das Lager der Räuber muss zerstört sein**

---

---



Die Legende nahm ein **gutes Ende** wenn...  
Die Burg verteidigt wurde und...  
Der Turm verteidigt wurde und...  
Das Lager der Räuber zerstört wurde.

*So schnell werden die Räuber nicht mehr nach Andor  
Kommen! Die Helden gingen in die Taverne, dorthin wo  
alles angefangen hatte und feierten. An die Gefahren die  
der Winter noch bringen konnte dachten sie gar nicht.*

Die Legende nahm ein **böses Ende** wenn...  
Die Burg **nicht** verteidigt wurde oder...  
Der Turm **nicht** verteidigt wurde oder...  
Das Lager der Räuber **nicht** zerstört wurde.  
Die Räuber plünderten die Speisekammer und schleppten  
jegliches Essen ins Graue Gebirge. Dann fing es an zu  
schneien und dann tauchten die Kreaturen auf..