



Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **C, D, F, I** und **N**.

Das Land Andor war befreit von Kreaturen. Entschlossen, wieder in See stechen zu können, machten sich die Helden auf den Weg zu König Brandur. Die Helden waren noch keine Stunde unterwegs, da kam ihnen eine ganze Horde berittener Pferde entgegen. Eine Horde, wie sie nur von König Brandur und seinen Rittern bekannt war, und so war es auch. Als die vordere Eskorte Platz machte, kam König Brandur zum Vorschein, hinter ihm weitere Ritter und 2 große Kutschen. Die Helden waren sichtbar überrascht, ihren König mitten im Wachsam Wald anzutreffen. Dieser hatte eine dringende Botschaft. Merrik habe wichtige Informationen von den Schildzwerge erhalten, welche darlegen, dass ein einkehrender Frieden in Andor noch weit entfernt sei. Der dunkle Troll soll nur der Anfang gewesen sein und bei dem mysteriösen "Großen" handle es sich weder um den dunklen Troll, noch um das zerstörerische Katapult, wie man annahm. Die Helden wussten, dass König Brandur sie nur beten würde, wenn es wirklich wichtig sei. „Bitte, trifft euch mit Merrik am Minenausgang und hört, was er zu sagen hat“, sprach König Brandur eifrig und sagte ferner: „Ich muss weiter ziehen. Viele Bauern benötigen noch Hilfe und Unterstützung. Auch sammeln wir verwundete mit den Kutschen auf.“ Die Helden hielten jegliche Aussagen zurück und wussten, dass die Gesundheit und das Wohlergehen der Andori an erster Stelle standen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A3. ➡

Wenn ihr nicht mehr wisst, was in Teil 1 dieser Legendenreihe geschah, lest nun zuerst die Legendenkarte „Was bisher geschah“.

Diese Legende wird auf der **Rückseite** des Spielplans gespielt. Ihr benötigt neben dem Grundspiel die Erweiterung **„Der Sternenschild“** und **„Die Reise in den Norden“**. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Legendenkarten „Merrik 1 - 3“, „Die Schildzwerge 1 - 3“, „Enthüllung“, „Varkurs Ende? 1 - 2“, „Altes Pergament 1 - 2“, „Schatztruhe“, 8 Geröllplättchen, die Hexe, die Schildzwerge, das Gift, das „N“-Plättchen und aus der Erweiterung „Die Reise in den Norden“
- die Magischen Waffen, die Nordbrunnen
- legt außerdem das Material der Erweiterung „Der Sternenschild“ bereit.
- verdeckt und gemischt: 11 silberne Ereigniskarten (sie ersetzen die goldenen Ereigniskarten), 10 Ereigniskarten „Geheimer See“, 11 Edelsteine, 3 Heilkräuter, 6 Runensteine, 6 Pergamente, 6 Legendenkarten „Pergament“, 3 Legendenkarten „Lichtspiel“

Weitere Vorbereitungen:

- Legt das „N“-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben „N“ der Legendenleiste. Immer wenn eine Kreatur **Feld 0 oder Feld 63** erreicht, rutscht das N-Plättchen ein Feld nach unten. Die Kreatur kommt anschließend aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A2. ➡

Hilferufe hallten durch den Wachsam Wald. Vereinzelt Bauern streunten umher, übersehen von König Brandur und seiner Gefolgschaft. Wehrlos waren sie den wilden Kreaturen ausgesetzt. Bei der alten Hütte, bei der sich seit Jahren ein Händler angesiedelt hat, sollten sie sicher sein.

Legt je ein **Bauernplättchen** auf die **Felder 45 und 62**.
Stellt **Gors** auf die **Felder 56 und 70**.

Entscheidet:

Bringt die Bauern in Sicherheit, auf Feld 65 oder überlasst sie ihrem Schicksal.
Für jeden geschlagenen Bauern rutscht das N-Plättchen 1 Feld nach unten.
Sobald ein Held mit einem Bauernplättchen das Feld 65 erreicht, wird dieses mit der Schildseite nach oben auf Feld 63 gelegt. Erreicht danach eine Kreatur Feld 63, wird sie auf das Schild gestellt. Das N-Plättchen rutscht **nicht** nach unten.



Verstummt nickten die Helden um ihrem König ihr Einverständnis zu zeigen. Brandur hielt kurz inne, sein Mund sagte nichts, seine Augen jedoch sprachen Bände. Die Helden wussten, wie der König, dass er ewig in ihrer Schuld stehen würde und keine Worte dieser Erde seine Dankbarkeit und sein Stolz gegenüber der Helden Ausdruck verleihen mag. König Brandur zog an den Zügeln und gab seinem Gaul die Sporen, Richtung Süden.

Stellt jetzt eure Helden auf den Waldweg (Feld 70).

Erwürfelt mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine** und von **2 Heilkräutern**. Wenn der rote Würfel eine 3 zeigt, wird **kein** Gegenstand auf dieses Feld gelegt, würfelt stattdessen den roten Würfel erneut. Legt verdeckt je einen **Waldpilz** auf die **Felder 41, 43, 63**.

Aufgabe:

Einer der Helden muss **Feld 60 erreichen**. Sobald ein Held seine Bewegung auf Feld 60 beendet, wird die Karte „Merrik 1“ vorgelesen. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen auf Feld 60**.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Gruppe erhält den Hornfalken und 3 Gold**.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Schreie hallten durch die Gänge. Von nun auf gleich lag eine tosende Lautstärke in der Luft. Es war soweit, die Kreaturen stürmten aus der Mine ins Lande Andor. Was hatten sie vor, worauf hatten sie es abgesehen? Ging es hier nur um die Vernichtung der Rietburg, oder hatte alles einen tieferen Hintergrund? Die Helden mussten herausfinden, was in dieser Zeit vor sich ging. Plötzlich bebte die gesamte Mine. Wasser floss durch die Gänge und brausende Meeresgeräusche hallten durch die unterirdischen Schächte. Im geheimen See tauchte ein riesiges Wassermönster auf. Eine Kreatur, wie sie die Helden selbst in den Weiten des Nordens nie zu Gesicht bekamen.

Legt das **Wassermönster** auf **Feld 11**. Das Wassermönster bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Sobald Feld 11 betreten wird, führt als erstes die Ereigniskarte aus. Um Feld 11 passieren zu können, muss zuerst das Wassermönster besiegt werden. Das Wassermönster hat **14 Stärke-** und **10 Willenspunkte** und kämpft mit 2 roten Würfeln. Wurde das Wassermönster besiegt, kommt es aus dem Spiel, der Erzähler geht **nicht** weiter, es gibt keine Belohnung. Das Wassermönster zählt als Bedrohung. Die Kreaturen bewegen sich wie gewohnt bei Sonnenaufgang Richtung Feld 0. Alle Kreaturen auf Feld 16 und nördlich bewegen sich auf schnellstem Weg aus der Mine hinaus, **Richtung Feld 60** und von dort an weiter auf den Baum der Lieder zu. Es bewegt sich immer zuerst die Kreatur, die näher am Ausgang steht. Zusätzlich zu Feld 0 und 63 wird das N-Plättchen auch nach **unten gerückt**, sobald eine Kreatur **Feld 60** betritt.

Aus allen Richtungen tauchten Kreaturen auf, um die Vorhaben der Helden zunichte zu machen. Die Helden mussten sich beeilen, die Geheimnisse der Mine zu lüften. Schon bald würde ihr Können auf die Probe gestellt werden.

Stellt **Gors** auf die **Felder 20, 25, 34, 39**.
Stellt **Skrake** auf die **Felder 13, 28**.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
... Varkur besiegt wurde und
... die Helden das Geheimnis aus der „Enthüllung“ gelüftet haben und
... die Helden erfolgreich mit Merrik aus der Mine flüchten konnten.
Mit Mühe und Not retteten sich die Helden aus der Mine. Hinter ihnen brach das Reich der Schildzwerge in sich zusammen. Waren Werftheim, Silberhall und Sturmtal wirklich dem Untergang geweiht? Und was hatte es mit dem Baum der Lieder auf sich? Fragen, auf die die Helden nur an einem Ort Antworten bekommen konnten ...
... in den Weiten des Nordens.

Autor: LiSe

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
... Varkur nicht besiegt wurde, oder
... die Helden das Geheimnis aus der „Enthüllung“ nicht gelüftet haben, oder
... die Helden nicht erfolgreich mit Merrik aus der Mine flüchten konnten.
Die Mine brach zusammen und mit ihr wurden die Helden unter ihr begraben. Der Untergang des Nordens stand kurz bevor und niemand wird je erfahren, welche Geheimnisse der Baum der Lieder verborgen hält.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn bis jetzt keiner der Helden Feld 10 erreicht hat und somit die Legendenkarte "Enthüllung" noch nicht vorgelesen wurde. Wurde die Legendenkarte bereits vorgelesen, lest nun weiter.

Auf einmal bebte die ganze Mine. Ein Knall, wie bei einer Explosion ertönte. Lauter als ein Duzend Donner. Und dann sahen ihn die Helden, Varkur, wie er sich beim Roteisenstein herab senkte. Er musste es sein, der die Kreaturen leitete. Varkur musste hinter all dem stecken. Den Helden war bewusst, dass nun nichts Anderes so wichtig war, wie Varkur aufzuhalten, um dem Schrecken ein Ende zu bereiten und Andor ein für alle Mal Frieden zu bringen.

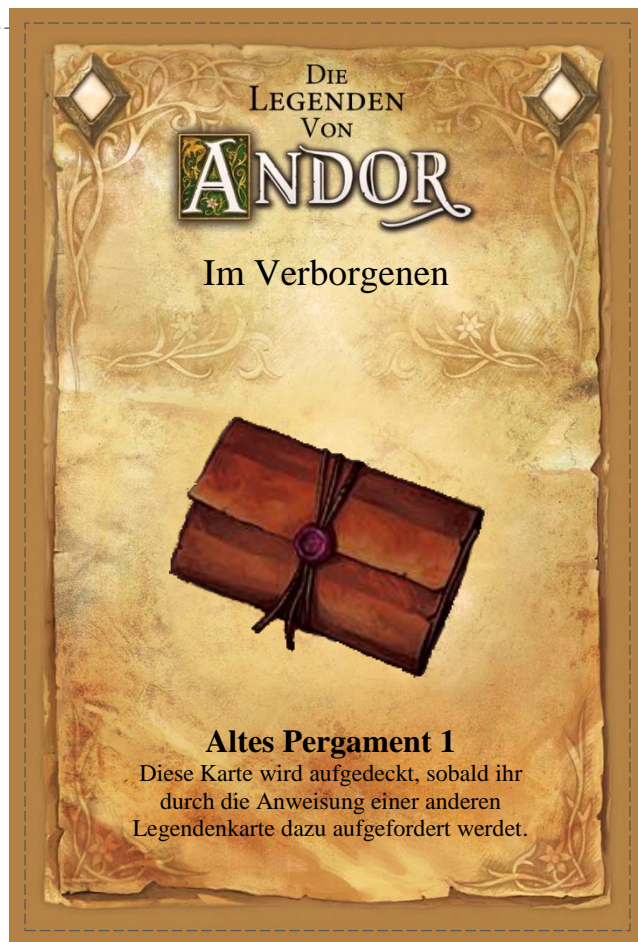
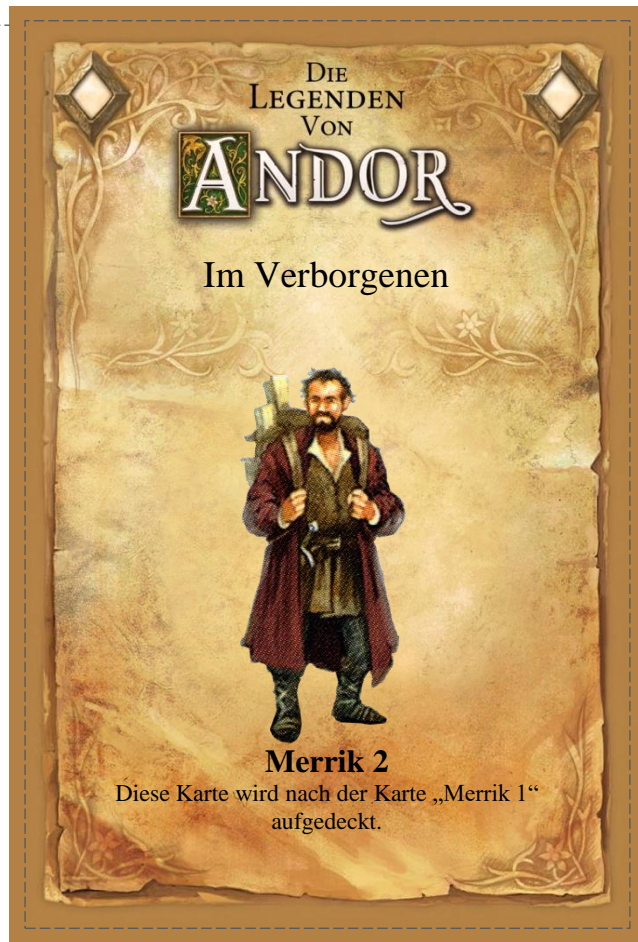
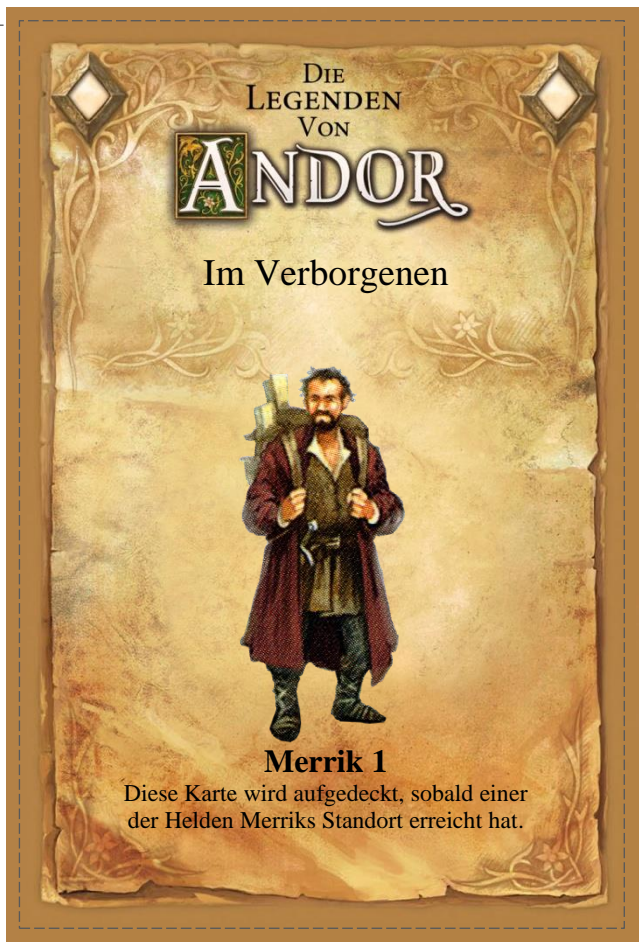
Stellt **Varkur** auf **Feld 0**. Varkur bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**, das N-Plättchen rückt für Varkur **nicht** nach unten.

Varkur hat bei 2 Spielern 30, bei 3 Spielern 40 und bei 4 Spielern 44 Stärkepunkte und 6 Willenspunkte. Er kämpft mit 2 schwarzen Würfeln. Gemeinsame Werte werden addiert. Varkur zählt als Bedrohung.

Aufgabe:

Varkur muss besiegt werden. Wurde Varkur besiegt, lest die Legendenkarte „Varkurs Ende? 1“ Vor.





Wir haben jedoch vereinbart, uns in der Halle der vier Schilde zu treffen, falls irgendetwas passieren sollte. Auf dem Weg zum Treffpunkt bin ich an der Waffenkammer vorbei gekommen, einige nützliche Waffen lagen in ihr, jedoch wurden sie von einem Troll bewacht, der kein Durchkommen ermöglichte. Vielleicht findet ihr einen Weg. Am zerstörten Markt habe ich dann noch ein uraltes Pergament gefunden. Nehmt es ruhig, vielleicht könnt ihr die Aufgabe lösen. Als ich mich weiter auf den Weg Richtung Treffpunkt begab, tauchten aus allen Richtungen Kreaturen auf. Dieser Menge war ich alleine nicht gewachsen. Ich begleite euch aber gern mit zu den Schildzwerge.

Legt alle **Geröllplättchen** auf **Feld 36**. Das Feld kann erst passiert werden, wenn alle Geröllplättchen beseitigt wurden.

Stellt **Gors** auf die Felder **14, 23, 30**.

Stellt **Skrale** auf die Felder **17, 26**.

Stellt einen **Troll** auf **Feld 68**. Markiert den Troll mit einem Stern. Der Troll **bewegt** sich bei **Sonnenaufgang nicht**.

Legt folgende Gegenstände auf Feld 27: einen Schild, einen Helm, einen Bogen, 2 Trinkschläuche, einen zufälligen Edelstein und 3 Gold.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Merrik 3



Stellt **Merrik** auf **Feld 60**.

Neben dem Mineneingang erblickte der Held den Kartenleser. Merrik erwartete die Helden bereits, um ihnen von seinen Erkenntnissen aus der Mine zu berichten. „Ich grüße euch“, sprach Merrik und fuhr fort. „Sicher schickt euch König Brandur zu mir. Ich habe ihm bereits berichtet, welche Nachricht ich aus der Mine brachte.“ Die Helden entgegneten, dass der König ihnen nichts gesagt habe. Daraufhin erzählte Merrik den Helden seine Geschichte. „In Andor hatte ich Unterschlupf gesucht, um meine Karten fertig zu stellen. Ich war mittendrin, wo ihr zu mir gestoßen seid. Als ich meine Karten fertig hatte, zog ich weiter in die Mine, um auch hier der Kartografie nach zu gehen. Man sagte mir auch, dass der dunkle Troll nicht urplötzlich aus dem Wald, sondern aus der Mine aufgetaucht ist. Diese Auskunft zog mich nur noch tiefer in die Mine. Nach nur einem Tag traf ich auf die Schildzwerge, welche eine erschreckende Botschaft zu berichten hatten. Die Kreaturen scheinen sich neu zu formieren. Aufgrund der Einfältigkeit der Kreaturen muss jemand anderes dahinter stecken und die Pläne für die Kreaturen schmieden. Als wir tiefer graben wollten, um herauszufinden wer dahinter steckt und welche deren Vorhaben sind, wurde ich von den Schildzwerge getrennt, als ein Teil der Mine einstürzte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Merrik 2



Merrik übergab dem Helden ein deutlich in die Jahre gekommenes Pergament, auf dem folgende Worte standen:

*Der Schlüssel zur Truhe nicht auffindbar.
zumal die Überlieferung recht rar.
Ein Schlüssel als solches ward nie gesehn',
die Erinnerungen an den Schatz zu Grunde gehn'*

*Der Auserwählte das Licht muss finden.
Rasch, sonst der Schatz wird verschwinden.
Das Licht den Schlüssel zur Macht besitzt.
Gebt es zum Brunnen, der Schlüssel blitzt.*

*Wenn der Schlüssel ward gebracht.
Bringt ihn zur Truhe, der Schatz erwacht.
Gebt Acht, Gefahr lauert in den Gängen.
Lasset euch nicht in die Schlucht abdrängen.*

Die Helden grübelten, was die Botschaft bedeuten könnte. Nach einiger Zeit wussten sie, was zu tun sei.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Altes Pergament 2.



Aufgabe:

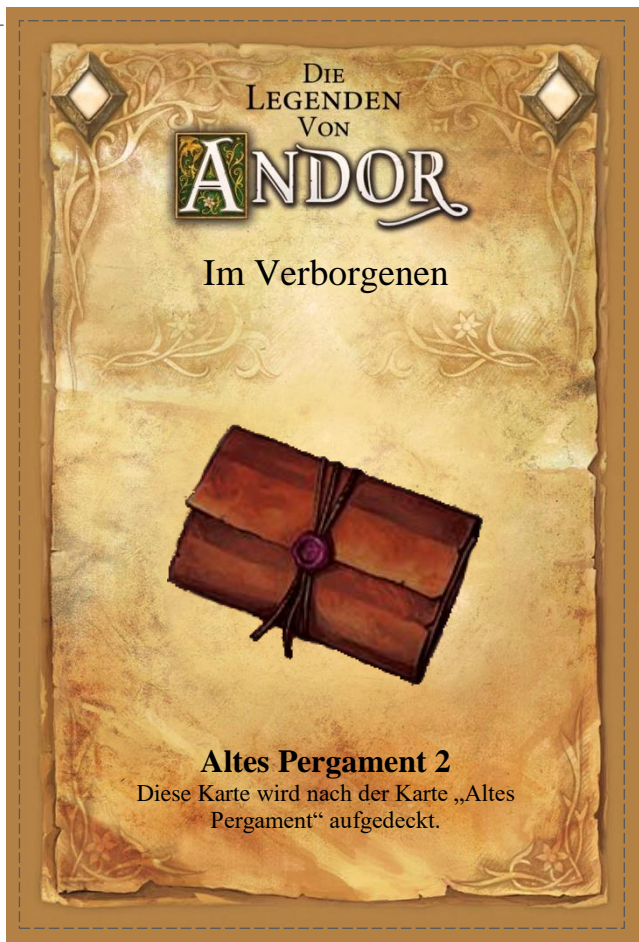
Einer der Helden muss zusammen mit **Merrik Feld 40** erreichen. Sobald ein Held seine Bewegung auf Feld 40 beendet, wird die Karte „**Die Schildzwerge 1**“ vorgelesen. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen auf Feld 40**.

Merrik kann, wie ein Bauer, mit einem Helden mit bewegt werden. Das kostet keine zusätzlichen Stunden auf der Tagesleiste. Steht ein Held zusammen mit Merrik auf einem Feld, so kämpft der Held immer mit **einem Heldenwürfel mehr**. Hat der Held bereits seine Maximale Anzahl an Würfeln erreicht, nimmt er einen roten Würfel hinzu. Dieser Würfel wird gewertet, als wäre er einer des Helden. Diesen Bonus kann beim gemeinsamen Kämpfen immer nur ein Held nutzen. Merrik ist nicht so stark, wie die Helden. Ein **Feuerstoß** kann er **nicht überleben**.

Gerät Merrik in einen Feuerstoß, ist die Legende sofort verloren. Steht ein Held mit einem Schild zusammen mit Merrik auf einem Feld, kann dieser Held durch benutzen des Schildes den Feuerstoß für sich und Merrik abwehren.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Altes Pergament 1.





Funkelnd fingen die Lichter an zu leuchten, als sich der Held dem Brunnen näherte. Die Lichter huschten, wie Sternschnuppen aus den Händen des Helden, hinein in den Brunnen. Es war kein halten möglich. Der Held schaute hinab in den Brunnen und sah auch dort ein einmaliges Lichtspektakel. Plötzlich tauchte etwas Funkelndes im Brunnen auf. Das funkeln kam immer näher aus dem Brunnen heraus und schoss schließlich am Helden vorbei in die Höhe. Unweit des Helden fiel der Gegenstand zu Boden. Als der Held sich nach ihm bückte fand er einen alten Schlüssel.

Die Lichtplättchen kommen nun aus dem Spiel. Der Held am Brunnen erhält den **Schlüssel**. Entfernt alle übrigen roten X vom Spielfeld.

Mit dem Schlüssel lässt sich die **Truhe** auf **Feld 6** öffnen.

Wenn ein Held mit dem Schlüssel auf Feld 6 steht, lest die Legendenkarte "Schatztruhe" vor. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** auf **Feld 6**. Der Schlüssel kann mit dem Falken transportiert werden.



Bestimmt nun die Position der Lichtplättchen. Bei 2 Spielern kommen **3**, bei 3 Spielern **5** und bei 4 Spielern **7** Plättchen ins Spiel. Würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert folgende Werte der Reihe nach zu den Würfelerggebnissen (Eine 6 zählt wie eine 0): **0; 10; 20; 40; 60; 30; 50**. Wird z.B. beim 1. Wurf eine 6 und beim 2. Wurf eine 5 gewürfelt, so kommt das erste Plättchen auf das Feld 0 und das zweite auf 15.

Die Helden können die Lichtplättchen einsammeln und zu einem der Brunnen in der Mine bringen (Feld 8/39/66). Die Plättchen werden auf die Ablage für Gold gelegt. Ein Held kann beliebig viele Plättchen auf seiner Heldentafel ablegen. Steht ein Held mit allen Lichtplättchen an einem der Brunnenfelder zieht **zufällig** eine der Karten „**Lichtspiel**“ und lest die Auswirkungen vor. Legt zur Erinnerung ein **rotes X** neben jedes der **Brunnenplättchen**. Die Brunnen können weiterhin geleert werden. Betritt ein Held mit allen Lichtplättchen ein Brunnenfeld wird jedoch erst die Legendenkarte ausgeführt. Lichtplättchen können mit dem **Falken** transportiert werden.



Das Licht schoss los, um den Brunnen herum, in den Brunnen hinein und wieder hinaus. In den Gängen spielte sich ein prachtvolles Lichtspiel ab. Um den Helden herum schossen die Lichter nur haarscharf vorbei, als wüssten die Lichter, was sie tun. Der Held beobachtete das Spektakel, unwissend was geschehen mag, wartend auf den Schlüssel zum Schatz. Plötzlich stoppte all das Licht an einer Stelle. Der Held wartete aufmerksam. Anstelle des Schlüssels schoss jedoch das Licht zurück zum Helden in die Seitentasche.

Entfernt das **rote X** von dem Feld, auf dem sich der Held jetzt befindet.



Die Lichter entrissen sich den Händen des Helden und rasten auf den Brunnen zu. Gespannt auf das kommende, schaute der Held dem Spektakel zu. Anstatt jedoch den Schlüssel, wie versprochen zu beschaffen, fielen die Steine des Brunnen in selbigen herunter und verschütteten ihn maßlos. Das Licht flog zurück zum Helden, der Brunnen jedoch ward für immer zerschlagen.

Entfernt das **Brunnenplättchen** und das **rote X** von dem Feld, auf dem sich der Held jetzt befindet.





Stellt die **Schildzwerg**e auf **Feld 40**.

*Langsam und vorsichtig näherten sich die Helden der Halle der vier Schilde. Von den Schildzwergen keine Spur. Merrik bekam es mit der Angst zu tun. Nicht, dass die Schildzwerg*e bei dem besagten Einsturz verschollen blieben. Gerade als Merrik schon kurz vor der Verzweiflung stand, tauchten die Schildzwerge hinter der Statue auf. „Wir haben uns vor dem Skral versteckt, um die Aufmerksamkeit nicht auf uns zu locken“ entgegneten die Schildzwerge. Merrik fiel ein Stein vom Herzen, dass die Schildzwerge wohlauf sind. Sofort begannen die Schildzwerge den Helden zu berichten, was sie herausgefunden hatten. „Die Tatsache, dass die Mine nicht so ist, wie früher, hat euch Merrik bereits berichtet. Durchaus haben auch wir das Gefühl, dass die Kreaturen auf irgendeinen Anführer zu hören scheinen. Merrik hat uns berichtet, wie koordiniert und stark die Kreaturen in Andor zusammen gearbeitet haben. Auch hier in der Mine gehen einige mysteriöse Dinge vor sich. Der Einsturz, der uns getrennt hat, war kein gewöhnlicher Zusammenbruch der Gemäuer. Vielmehr deutet alles darauf hin, dass diese Stelle gezielt gesprengt wurde. Kreaturen haben jedoch nie solch ausgeprägt intelligente Handlungen aufgezeigt. Es muss einen Anführer hinter all diesen Schandtaten geben.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Die Schildzwerge 2.



Eifrig näherte sich der Held der verstaubten Truhe. Er zog den Schlüssel hervor und führte ihn ins Schloss ein. Er passte, ließ sich aber nur schwer drehen. Als der Held die Truhe öffnete kam ihm zuerst ein feuchter Wind entgegen, danach erblickte er eine Vielzahl an Gaben, unterschiedlichster Art. Eine der mystischen magischen Waffen war ebenfalls enthalten.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkungen vor.



Ihr erhaltet **Varlion das Flammenschwert** - Der Held darf anstatt mit seinen Würfeln mit dem großen roten Feuer-Würfel würfeln. Der Trank der Hexe darf nicht angewandt werden.



Ihr erhaltet **Orweyns Hammer der Stärke** - Der Träger des Hammers erhält 2 zusätzliche Stärkepunkte.



Ihr erhaltet **Varatans Helm der Macht** - Der Held darf bis zu 3 seiner Würfelwerte addieren. Diese müssen nicht gleich sein.

Der eben erwürfelte Gegenstand wird nun auf Feld 6 gelegt. Legt zusätzlich folgende Gegenstände auf Feld 6: 1 Trank der Hexe, 1 Bogen, 3 zufällige Edelsteine, 5 Gold. 6 Willenspunkte werden jetzt auf die Gruppe aufgeteilt.

Ersetzt nun die Brunnenplättchen aus der Mine mit den Nordbrunnen. Mischt dazu die Nordbrunnen verdeckt und platziert sie zufällig.

Legt alle Pergamente als ein Stapel verdeckt und gemischt auf das Feld über der alten Brücke zwischen Feld 33 und 34. Möchte ein Held die Brücke überqueren, so bleibt er **davor** auf dem Feld stehen und nimmt das oberste Pergament vom Stapel. Lest dann die Auswirkungen auf der Legendenkarte vor. Der Held **muss** danach das Feld überqueren, er muss also mindestens 1 Stunde auf der Tagesleiste übrig haben. Der Held, der jetzt bei den Schildzwergen steht erhält das **Gift**. Das Gift kann zwei Mal eingesetzt werden. Der Held, der das Gift trägt muss vor einem Kampf entscheiden, ob er es einsetzen möchte. Setzt er es ein, gibt es für diese Kreatur keine Belohnung, die Kreatur kommt nicht auf Feld 80, der Erzähler geht kein Feld weiter.

Ein Held kann ab sofort die Aktion "**Schildzwerg**e **bewegen**" wählen. Dadurch kann er die Figur Schildzwerge, für eine Stunde auf der Tagesleiste, um bis zu 4 Felder weit bewegen. Die Schildzwerge verleihen dem Helden im Kampf +4 Stärkepunkte.

Aufgabe:

Ein Held muss **Feld 10 erreichen**, bevor der Erzähler den Buchstaben I auf der Legendenleiste erreicht. Beendet ein Held seine Bewegung auf Feld 10, lest die Legendenkarte „Enthüllung“ vor. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen auf Feld 10**.

Nachdem Merrik und wir getrennt wurden, entdeckten wir einen Geheimgang beim westlichen Tor, wodurch man nach Andor gelangt. Es ist sicher, dass so auch Kreaturen nach Andor gekommen sind. Die alte Brücke hält kaum noch etwas aus, es fehlt nicht viel, und sie bricht vollkommen in sich zusammen. Gebt Acht, wenn ihr sie überquert. Als wir weiter Richtung Süden liefen entdeckten wir, am südlichen Zugang zu den Tiefminen, etwas im Verborgenen. Es wirkte wie eine Kreatur, nur viel größer und mächtiger. Als wir näher heran wollten um uns dies aus der Nähe anzuschauen, kam auch schon ein Feuerstoß, dem wir nur knapp ausweichen konnten. Was auch immer hier vorgeht, dort ist ein Teil davon verborgen. Gebt Acht vor den drei Zugängen zu den Tiefminen, die Feuerstöße sind stärker denn je. Etwas haben wir noch für euch: Ein seltener Trank, nicht zum Stärken, sondern zum vergiften eurer Gegner. Wenn ihr uns braucht, so ziehen wir gern mit euch in den Kampf. Auf uns können die Helden Andors stets zählen. Wenn ihr Pilze oder Edelsteine habt, so findet ihr bei uns immer einen Abnehmer.“

Die Helden können **Pilze** bei den Schildzwergen **verkaufen**. Die Helden erhalten immer den aufgedruckten Wert in Gold. Durch den **Geheimgang** sind die **Felder 37 und 53** ab sofort **benachbart**. Legt zur Markierung ein Sternchen zwischen die beiden Felder.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Die Schildzwerge 3.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Im Verborgenen




Pergament 7
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held
über die Brücke gehen will.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Im Verborgenen




Pergament 8
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held
über die Brücke gehen will.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Im Verborgenen




Pergament 10
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held
über die Brücke gehen will.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Im Verborgenen



Pergament 11
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held
über die Brücke gehen will.

Ätzende Dämpfe stiegen aus der Tiefe hinauf und trafen auf den Helden.

Der Held verliert 4 Willenspunkte.
Dieses Pergament kommt nun aus dem Spiel.



Der Gang verlangte dem Helden einiges ab. Die Brücke war rutschig von der feuchten Höhle. Beinahe rutschte auch der Held auf dem nassen Grund aus.

Der Held verliert 3 Willenspunkte.
Dieses Pergament kommt nun aus dem Spiel.



Während der Held konzentriert die Brücke überquerte, bemerkte er erst in letzter Sekunde, wie eine heiße Fontäne vom geheimen See bis zu ihm herüber spritzte.

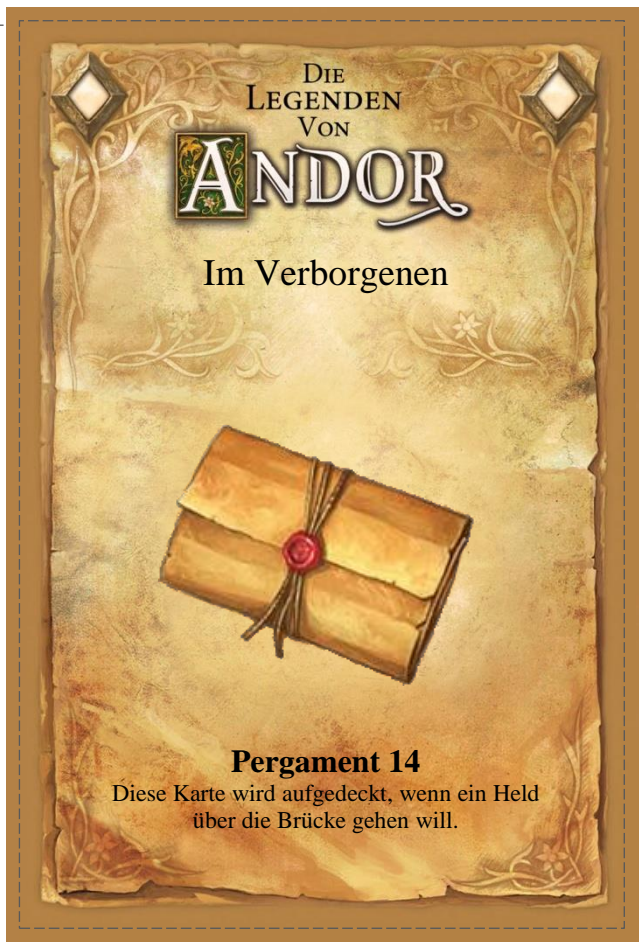
Lest jetzt sofort eine Ereigniskarte des geheimen Sees vor und führt diese aus.
Dieses Pergament kommt nun aus dem Spiel.



Der Held wollte die marode Brücke schnell überqueren. Es klapperte und wackelte die gesamte Brücke. Sicher auf der anderen Seite angekommen, ertönte auch schon das fauchen eines Feuerstoßes.

Führt nun wie gewohnt einen Feuerstoß für alle 3 Felder aus. Merrik ist von diesem Feuerstoß nicht betroffen.
Dieses Pergament kommt nun aus dem Spiel.





Vorsichtig ging der Held über die Brücke. Die wackligen Seile und instabilen Bretter ließen den Helden nur langsam vorankommen. Auf der anderen Seite angekommen, ist mehr Zeit vergangen als gedacht.

Das Überqueren der Brücke kostet den Helden 2, anstatt 1 Stunde.

Dieses Pergament kommt nun aus dem Spiel.



Die Brücke war fest genug, um den Helden zu tragen. Beinahe auf der anderen Seite angekommen brach plötzlich ein Brett unter den Füßen des Helden entzwei. Der Held rutschte ab und konnte sich gerade noch so halten. Jedoch verlor er einen seiner wichtigen Gegenstände.

Der Held muss nun einen Gegenstand von der Heldentafel zurück auf die Ausrüstungstafel legen. Besitzt der Held keinen Gegenstand, verliert er einen Stärkekpunkt, hat er nur noch einen Stärkekpunkt, passiert nichts.

Dieses Pergament kommt nun aus dem Spiel.



Varkur lag geschlagen am Boden, dennoch lachte er leise. Die Helden traten an den besiegten Magier heran und blickten auf ihn herab und Varkur sprach: „Ihr denkt, ihr hättet mich besiegt? Ihr denkt ich bin geschlagen? Ihr selbsternannten Helden werdet es nie begreifen. Ihr einfältiges Pack denkt auch, der Baum der Lieder ist lediglich ein Baum, haha. Während ihr hier in der Mine beschäftigt ward, steht meinem Plan nichts mehr im Wege. Der Norden wird schon bald unter gehen und mit ihm geht ganz Andor. Und mit der Mine fange ich an.“ Nach den Worten des Magiers zog ein grollen durch die Mine. „Raus hier!“ schrie Merrik laut. Jetzt erblickten es auch die Helden, von der Decke stürzten Gesteinsbrocken zu Boden. Die Mine fing an einzustürzen und könnte für die Helden zum lebendigen Grab werden.

Von nun an darf ein Held pro Zug **maximal für 2 Stunden** auf der Tagesleiste die Aktion „Laufen“ wählen. Immer, wenn der Spieler, welcher nun an der Reihe ist, seinen Zug **beendet** hat wird erwürfelt, welche Felder vom Einsturz betroffen sind. Legt zur Erinnerung ein **Feuerplättchen** auf die **Heldentafel** dieses Spielers. Auf die betroffenen Felder wird jeweils **1 Feuerplättchen** gelegt. Die Anzahl der Plättchen hängt von der Stundenanzahl auf der Tagesleiste ab, auf welcher sich der Zeitstein des Helden **nach** seinem Zug befindet. Hat der Held seinen Zug auf der 7. Stunde beendet, kommen 7 Plättchen ins Spiel. Steht der Zeitstein in den Überstunden, geschieht nichts.

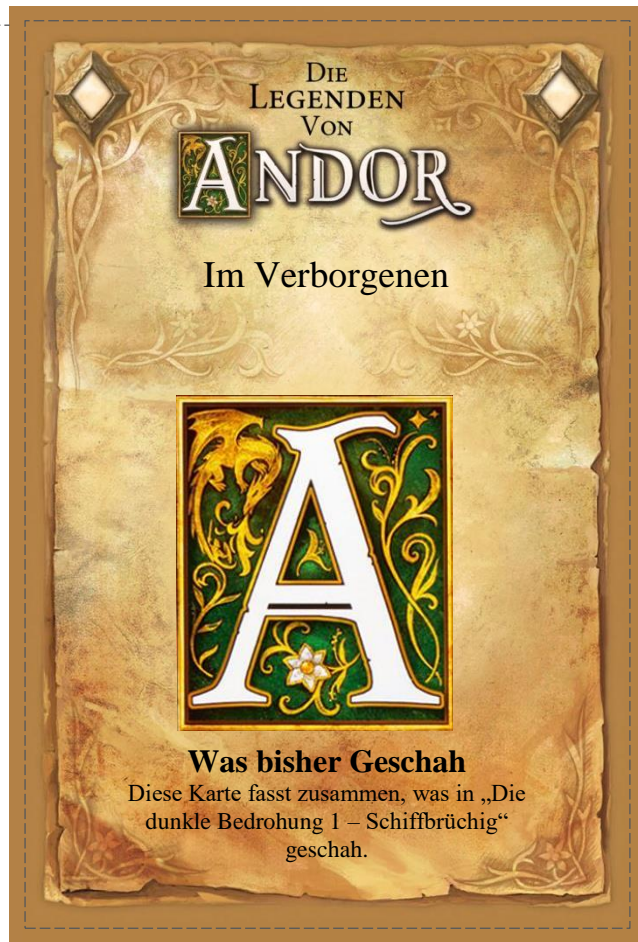
Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte Varkurs Ende? 2.



Der Held trat näher an den südlichen Zugang der Tiefminen. Der Gang wurde immer schmaler. Auf einmal sah der Held, wovon die Schildzwerge gesprochen haben. Nicht die Rückwand der Tiefmine bekam der Held zu Gesicht, es war der Corpus eines Drachen. Hinter ihm eine Ansammlung an Kreaturen. Sie schienen auf etwas zu warten, sich auf etwas vorzubereiten. Genau wie es die Schildzwerge berichtet haben. Der Held erkannte, dass es keine Möglichkeit gab, unbemerkt in die Tiefminen zu gelangen. Gerade als er sich zurückziehen wollte, bemerkte der Drache den Helden, schwenkte seinen Kopf und spuckte Feuer in seine Richtung. Der Held konnte noch einen Satz zurück machen. Von nun an stand fest, dass die Feuerstöße durch den Drachen entstanden und das Feuer durch ein unentdecktes Gangsystem zu den anderen Eingängen der Tiefmine gelangte.

Stellt den Helden von Feld 10 nun auf **Feld 5**. Führt nun wie gewohnt einen Feuerstoß für **alle 3 Felder** aus. Merrik ist von diesem Feuerstoß **nicht** betroffen.





Schiffbrüchig kehrten die Helden nach Andor zurück von Ihrer Reise. Auf der Suche nach Holz für ihr Schiff erfuhren sie in der Rietburg vom Kreaturenansturm und den vergangenen Angriffen. Nachdem die Helden Merrik gefunden hatten, gab dieser den Helden Auskunft über die Bewegungen der Kreaturen. Als die Angriffe vorbei schienen, tauchte ein dunkler Troll, energisch geladen durch das Wasser Andors, am Baum der Lieder auf. Er entzog das Wasser aus der Narne und den Brunnen Andors. Die Helden machten sich auf, den Troll zu bezwingen. Mit dem gefallenen Troll füllten sich die Brunnen wieder, und auch die Narne strömte wieder gen Norden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A1. ➔

Zu den Würfelwerten der einzelnen Plättchen werden folgende Werte addiert:

1. Plättchen: 30
2. Plättchen: 6
3. Plättchen: 15
4. Plättchen: 30
5. Plättchen: 6
6. Plättchen: 15
7. Plättchen: 30

Die Plättchen bleiben so lange liegen, bis erneut gewürfelt wird. Steht ein Held auf einem Feld, auf das ein Plättchen gelegt wird, **verliert** dieser sofort **4**

Willenspunkte. Beendet ein Held seinen Zug auf einem Feld mit einem Feuerplättchen oder passiert dieses Feld, verliert er **2 Willenspunkte**. Mit einem **Schild** kann sich der Held vor dem Verlust von Willenspunkten **schützen** (einmal pro Schild-Seite). Merrik ist an die Willenspunkte des Helden geknüpft, welcher ihn mit bewegt. Fällt dieser Held auf **0 Willenspunkte** ist die **Legende sofort verloren**. Legt diese Karte zur Erinnerung neben den Spielplan.

Legendenziel:

Alle Helden müssen, **zusammen mit Merrik**, aus der Mine flüchten. Feld 71 ist **kein** Minenausgang mehr. Befinden sich alle Helden außerhalb der Mine, wird der Erzähler sofort auf N gesetzt.
