





Bonus-Legende

Die vier Schwestern



Die Legende besteht aus 38 Karten:

A 1-2, D, E, F, G, H, I, J, K, N
 6 Ereigniskarten,
 HL, HN, BL 1-2, GG, TF, CA, AA, HT 1-2, SK,
 TG, UH, GZ, FS, MZ, DS, AS x 3 & LA

Die Magier vom Eisernen Turm sendeten euch eine Warnung, dass im Baum der Lieder und in den Höhlen der Zwerge seltsame magische Störungen aufzufinden sind. Mächtige Wesen scheinen dort unheilvolle Magie auszuüben und ein großes Ritual vorzubereiten, die die natürliche Ordnung ins Schwanken bringt und Übles erahnen lässt. Waren das Überreste der Kraiths oder eine andere finstere Macht? Bringt es in Erfahrung und stellt die Ordnung wieder her!

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus (außer den Punkt mit den Ereigniskarten). Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit (das Material entstammt aus dem Grundspiel, „Die Reise in den Norden“, „dem Sternenschild“ und den Extra-Figuren aus dem „Fan-Legenden Wettbewerb 2017“):

- Die sechs Ereigniskarten speziell für diese Legende auf das Ereigniskartenfeld neben dem Sonnenaufgangsfeld, sowie alle anderen Legendenkarten, unterschieden in „Legendenkarten“ (mit einem Buchstaben) und „Feldzahlenkarten“ (mit 2 Buchstaben).
- Die Figuren Wassergeist, Krake, Feurigeist, Feuerschwert, Garz der Handelszweig, zwei Portalfelder, die drei Schwestern und Brut & Hella.
- Verdeckt und gemischt: Geröllplättchen, Nordbrunnen, Ereigniskarten „Geheimer See“ (siehe Legende 4 des Grundspiels), Diamanten, alles Holz (6, 4, 2x2er), vier Runensteine, vier Schriftrollen, alle Stern- und X-Symbole.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A2 →





Bonus-Legende

Die vier Schwestern



- Legt neben D bis K die „Legendenkarten mit Buchstaben“ entsprechend ihrem Buchstaben.
- Legt ein X auf das Feld 60. Es ist nicht passierbar.
- Deckt das Feuersymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld ab.

Besonderheit dieser Legende:

- Auf Feld 80 sammeln sich zwei Monster an, ehe der Erzähler ein Feld voran geht.
- Auf Feld 45 sammeln sich die Monster an, sie betreten nie Feld 61.
- Kreaturen, die Feld 0 erreichen, werden auf Feld 80 gesetzt und entsprechend besiegt Figuren behandelt.

Setzt eure Helden auf das Feld 70. Sie starten jeweils mit **zwei Stärke** und **sieben Willenskraft**. **Drei Stärke** und **drei Gold** können auf die Gruppe frei verteilt werden.

Ihr seid in der Region angekommen und selbst ihr spürt, wie sich die Landschaft verändert hat. Sie ist lichtloser und die Verzweiflung körperlich spürbar. Besonders der Nebel hängt tief und erinnert an eine trübe Suppe – ist es deswegen auch so überraschend still? Ihr erinnert euch, dass das Handelslager nicht weit entfernt war. Vielleicht weiß man dort mehr?

Legt ein Stern auf 65. Bei Erreichen des Feldes, lest ihr die Legendenkarte „Das Handelslager“.

Der Held (dessen Spieler zuletzt in der Nähe oder in der Schweiz war) beginnt.



S4
S4



Bonus-Legende

Die vier Schwestern

HL

DAS HANDELSLAGER

Als ihr das Handelslager erreicht, seid ihr froh noch Menschen und Zwerge anzutreffen. Früher war es hier ein belebter und geschäftiger Ort, an dem sich Zwerge und Menschen trafen, um Waren auszutauschen. Heute wirkt es mehr nach einem Ort der Zuflucht, an dem sich jene sammeln, die weiterhin in der Region ausharren müssen.

Besonders ein Zwerg fällt euch auf: Es ist Garz der Handelszwerg, der euch ebenso gleich erkennt und ungewöhnlich gesprächig begrüßt: „Heda! Gut euch zu sehen! Das lässt mich Hoffnung schöpfen, dass sich diese Reise doch noch lohnt! Der Nebel ist so dicht und undurchdringbar, dass selbst mein Fernrohr aus Zwergenhand nichts nützt. So kann ich nur weiterreisen mit der Befürchtung von einem Gor oder schlimmeres überfallen zu werden und all mein Besitz zu verlieren! Geht der Sache auf den Grund ansonsten muss ich umdrehen! Vielleicht weiß die Hexe, die hier in der Gegend immer noch hausen soll, etwas oder Überlebende im Baum der Lieder.“

Die Heldengruppe kann in dieser Legende **kein Fernrohr nutzen**, um Nebelplättchen aufzudecken. Deckt daher auf der Ausrüstungstafel das Fernrohr mit einem X-Symbol ab.

Setzt die Figur Garz den Handelszwerg auf das Feld 65.

Legt ein **Sternchen** auf Feld 45 und lest die Legendenkarte „Baum der Lieder“ vor, sobald ihr das Feld erreicht (**Auftrag 1**).

Lest die Legendenkarte „Die Hexe im Nebel“ vor, sobald ihr die Hexe im Nebel gefunden habt (**Auftrag 2**).



S4
S4



Bonus-Legende

Die vier Schwestern

BL

BAUM DER LIEDER I

Als ihr euch dem Baum der Lieder nähert, hört ihr ungewöhnliche Geräusche: Hämmern, Sägen und Gebrüll in einer bestialischen Sprache. Der Geruch lässt euch eure Vorahnung zur schlimmen Gewissheit werden: Es sind Trolle im Baum der Lieder. Sie haben sich hier eingenistet und bauen konzentriert irgendwelche Geräte – für eine Belagerung oder doch etwas Anderem? Ein Troll sticht hervor. Er ist der Größte und der einzige zum Kampf gerüstete. Während die Anderen arbeiten, scheint er der Sklaventreiber zu sein. Was ihn jedoch von den anderen unterscheidet, ist ein Korb auf seinem Rücken, in dem eine Frau sitzt. Sie scheint die wahre Sklaventreiberin zu sein. Ihr könnt nicht erahnen, wie lange sie noch zu arbeiten haben, doch eines ist euch klar: Sie müssen aufgehalten werden.

Setzt die Figur „Brut und Hella“ auf das Feld 45. Ihr habt den **Auftrag sie zu besiegen**. Ihre Kampfwerte:

- Bei 2 Spielern: 10 Stärke und 12 Willenskraft
- Bei 3 Spielern: 14 Stärke und 12 Willenskraft
- Bei 4 Spielern: 14 Stärke und 20 Willenskraft

„Brut und Hella“ wird ansonsten wie ein Standard-Troll behandelt (Anzahl Würfel, Belohnung,...). Hat die Heldengruppe den Kampf gewonnen, wird die Figur auf Feld 80 gesetzt.

Hinweis: Sollte die Beiden für euch zu stark sein, erkundet den Nebel und sucht „die Hexe im Nebel“ auf.

Nach dem Besiegen legt ihr alles Holz auf das Feld neben dem Feld 45. Des Weiteren setzt ein Sternchen auf Feld 61 und lest beim Erreichen des Feldes die Legendenkarte „Baum der Lieder 2“ (**Auftrag**).



S4
S4

ANDOR

Bonus-Legende

Die vier
Schwestern

HN

DIE HEXE IM NEBEL

Als ihr die Hexe im Nebel ausfindig macht, kann sie euch auf eure Fragen nur folgende Warnung aussprechen: „So wie ich mich im Nebel vor den Gors schütze, so schützt sich eine dunkle Macht im Baum der Lieder vor Entdeckung. Die Runen sagen mir es sind schattenhafte Wesen, die Furcht vor dem endgültigen Ende, Herrschaftssucht über die letzte Grenze, Hass auf die Glücklichen und Gier nach dem Unerreichbaren in sich vereinen. Hütet euch vor ihrer Macht! Und nehmt dies um euch zu stärken!“

Ihr erhaltet **einen Trank der Hexe**. Ihr könnt zu den üblichen Konditionen weitere Tränke jederzeit wenn ihr sie aufsucht erwerben.



S4
S4

ANDOR

Bonus-Legende

Die vier
Schwestern

BL

BAUM DER LIEDER 2

Desto höher ihr den Baum der Lieder ersteigt, desto dunkler und grausamer werden eure Gedanken. Es steigen schlimme, alptraumhafte Erinnerungen in euch auf: Die Verwüstungen der Kraiths, die Verluste und Niederlagen der Vergangenheit und Hoffnungslosigkeit macht sich in euch breit. Auch wirken die Schatten tief und unbeständig. Ihr habt das Gefühl als könne jederzeit etwas aus ihnen hervorbrechen. Eure Angst davor wird jede Stufe größer. Ihr blickt nach oben und stellt fest, dass ihr nie das Ende der Treppe erreichen werdet. Ihr schreckt vor der Macht, die dort oben haust zurück.

Legt ein X-Symbol auf Feld 63. Es ist nicht betretbar.

Doch ihr vernehmt ein Wimmern und ein Schluchzen. In den Zimmern anbei muss ein hilfloses Wesen sein. Ihr nehmt euren letzten Mut zusammen und betretet die Räume.

Dort findet ihr eine Zwergin, die ihre letzten Atemzüge zu nehmen scheint. Als ihr euch nähert, um sie zu retten, richtet sie kraftlos das Wort an euch: „Die Zwerge werden belagert von den dunklen Schwestern. Es gab Angriffe, die mit knapper Not zurückgeschlagen wurden. Der Eingang ist versperrt, doch in den Höhlen sind wir Zwerge nicht sicher. Helft uns! Findet ein Zwerg, der kann euch einen Geheimgang zeigen!“

Auftrag: Sucht Garz auf und lest die Legendenkarte „Der Geheimgang“, sobald ihr ihn erreicht habt.



Sogleich sucht ihr im Handelslager Garz auf und erzählt ihm das Geschehene. Er erklärt sich als Einverstanden in dieser Notlage euch sogar ohne Bezahlung zu helfen.

Auftrag: Begleitet Garz den Handelszweig zu Feld 60 (analog zu Bauern). Falls er geschlagen wird, werden die Tore ins Zwergenreich Cavern verschlossen bleiben und die Legende ist sofort zu Ende.

Tauscht das X von Feld 60 mit einem Stern aus und lest die Legendenkarte „Auf nach Cavern“, sobald ihr mit Garz das Feld erreicht!



Der eigentliche Eingang scheint verschüttet zu sein. Garz meint, dass dies eine Abwehrmechanismus sei, der nach den letzten Erfahrungen angebracht wurde. Die Zwerge waren fleißig gewesen. Garz führt euch an eine unscheinbare Stelle, an der er sich tatsächlich ein Mechanismus befindet, mit dem eine kleine Öffnung aufgeschlossen werden kann. Als Garz euch zu dem großen Gang führt, meint er bitterlich: „Was ist hier nur alles passiert? Meine Handelskontakte – was ist mit denen? Ich muss unbedingt Inventur machen. Aber ich weiß, wo sich die anderen befinden können: Im Heiligtum.“

Ab jetzt kann das Feld 69 betreten werden. Legt ein Stern auf 25 und lest die Karte „Das Trümmerfeld“ vor, sobald ihr dieses Feld erreicht.

Auftrag: Begleitet Garz weiterhin.





Bonus-Legende

Die vier Schwestern



DAS TRÜMMERFELD

Ihr erblickt vor euch mehrere Felsstürze. Aus früheren Reisen wisst ihr, dass ein wichtiger Durchgang versperrt ist. Aber was ist das weiter hinten? Licht?! Das müssen die Überlebenden sein!

Legt jeweils zunächst verdeckt (danach offen) 2 Geröllplättchen auf die Felder 16, 18, 21 und 22.

Zur Erinnerung: Geröllplättchen kann man vom Nachbarfeld entfernen, indem man eine Aktion (analog zum Kämpfen) aufwendet; man muss mindestens den Wert des Geröllplättchens als „Kampfwert“ erreichen. Bei einem sehr hohen „Kampfwert“, kann man aber auch (innerhalb einer Aktion) 2 Geröllplättchen entfernen!

Bei 2 Spieler legt ihr verdeckt und gemischt:

- 2x 2er Diamanten, 2x 4er Diamanten und 1x 6er Diamant auf die Felder 0, 2, 3, 4 und 31.
- Bei 3 Spieler legt ihr verdeckt und gemischt 2x 2er Diamanten, 4x 4er Diamanten und 1x 6er Diamant auf die Felder 0, 2, 3, 4, 31, 32 und 48.
- Bei 4 Spieler legt ihr verdeckt und gemischt alle Diamanten auf die Felder 0, 1, 2, 3, 4, 5, 31, 32, 33, 48 und 67.

Kreaturen nehmen in dieser Legende keine Diamanten heraus und lassen sich auch von diesen nicht ablenken.

Legt ein Sternchen auf Feld 40 und lest die Legendenkarte „Im Heiligtum“ vor, sobald ihr es erreicht habt.

Auftrag: Begleitet Garz dorthin weiter!

Legt ein Sternchen auf Feld 22 und lest die Legendenkarte „An die Arbeit“ vor, sobald das erste Geröllplättchen (ggf. auch die ersten beiden) entfernt wurde(n).





Bonus-Legende

Die vier Schwestern



AN DIE ARBEIT

Der Lärm der durch eure tatkräftige Arbeit entsteht, weckt die Geister auf oder erzürnt sie noch mehr. Ein Grollen und ein Getöse sind nun zu vernehmen, die sich gegenseitig anstacheln und im Widerstreit stehen. Es gleicht ein Kampf der Elemente.

Setzt den **Wassergeist** auf Feld 11 und legt ein Sternchen dazu. Lest beim Erreichen des Feldes die Legendenkarte „Tiefe Gier“ vor.

Tauscht nun die Brunnen in den Höhlen (Felder 8, 39 und 66) mit den **Nordbrunnen** aus. Beim Benutzen der Brunnen werden jedoch die Ereigniskarten „Geheimer See“ zuvor (!) ausgelöst (ggf. können diese jedoch durch eine Schildseite abgewandt werden). Legt als Merkhilfe Sterne auf die Felder. Legt die benutzten Ereigniskarten auf die Seite und mischt den Ablagestapel, falls ihr alle Ereigniskarten benutzt haben solltet!

Entfernt das X-Symbol über dem Feuerball auf dem Sonnenaufgang-Feld. Ab nun wird analog zur Legende 4 des Grundspiels bei Sonnenaufgang rote W6 gewürfelt und auf den Feldern 10, 20 und 30 entlang der Pfeile Feuerstöße ausgelöst. Diese reichen so viele Felder weit, wie die Augenzahl des Würfelwurfs an dem Feld angibt. Falls ein Held von dem Feuerstoß getroffen wird, erhält er entsprechend der Augenzahl Schaden an den Willenspunkten. Ausnahme ein Held nutzt eine Schildseite. Dabei durchdringt der Feuerstoß keine feste Materie, sprich sollte der Weg des Feuers durch Geröll blockiert werden, endet er dort.

Legt ein Sternchen auf Feld 34 und lest bei Erreichen des Feldes die Legendenkarte „Unendlicher Hunger“ vor.





Bonus-Legende

Die vier Schwestern



IM HEILIGTUM 1

Sogleich erkennt ihr, wie der Überfall der Kraiths das Volk der Zwerge stark mitgenommen hat. Und dann noch diese Belagerung! Die müden und zermürbten Gesichter blicken euch nun hoffnungsvoll an. Doch berichtet man euch, dass die Geister des Wassers und des Feuers neben den man hunderte Jahre halbwegs gut nebeneinander her lebte, feindseliger und seltsamer geworden sind. Man bittet euch eindringlich, dass ihr sie esänftigt oder vertreibt!

Als ihr im Gegenzug von den Erlebnissen im Baum der Lieder erzählt, tritt ein besonders alter Zwerg an euch heran: „Ich bin der Priester Dram. Ich kenne ein alten, zwergischen Runenzauber, der euch vor der üblen Magie schützen kann, indem er euren Mut befeuert. Dazu benötige ich für ein jeden von euch einen Helm oder ein mächtiges Artefakt, ein Runenstein und eine alte Steintafel mit Heldensagen, jedoch sind letztere nicht mehr in diesen Hallen zu finden. Vielleicht im Königssaal oder beim Haupteingang?“

Verwürfelt nun je nach Anzahl der Spieler je ein Runenstein und eine Schriftrolle (Schrifttafel) mit einem W6.

- Bei 1 oder 2: Legt den Gegenstand auf Feld 6
- Bei 3 oder 4: Legt den Gegenstand auf Feld 10
- Bei 5 oder 6: Legt den Gegenstand auf Feld 71

Für den Schutzzauber, der euch ermöglicht damit Feld 63 zu betreten, wird je Spieler **ein Helm** oder ein **mächtiges Artefakt**, ein **Runenstein** und eine **Schriftrolle** benötigt. Legt euch als Erinnerung ein Stern auf das Feld 40 und lest die Legendenkarte „Der Mutzauber“, sobald alle Voraussetzungen erfüllt sind.

Lest nun weiter auf der Karte „Im Heiligtum 2“ →





Bonus-Legende

Die vier Schwestern



IM HEILIGTUM 2

Garz verbleibt nun auf Feld 40. Hinweis: Seine Händlerfunktion ist dort uneingeschränkt nutzbar.

Auftrag: Sucht die benötigten Gegenstände und bringt sie zurück zu Feld 40!

Auf das Feld 27 werden folgende Gegenstände gelegt: **ein Trinkschlauch, ein Schild, ein Bogen, ein Trank der Hexe und ein Helm.**

Legt ein Stern auf Feld 68 und lest die Legendenkarte „Die Schatzkammer“, sobald ein Held das Feld erreicht.

Auftrag der Zwerge: Besänftigt die Wasser- und Feuergeister!



Gewächs versperrt den Eingang zur Schatzkammer. Hier sind auf unnatürliche Weise Schlingpflanzen und Dornengestrüpp gewuchert. Nur mutige Helden, die mit ihrer Stärke und Geschick den Weg sich bahnen, können in die Schatzkammer eindringen.

Um zu Feld 27 vordringen zu können, ist eine Probe notwendig. Würfelt hierzu mit einem Heldenwürfel. Wenn das Ergebnis kleiner als Dein aktueller Stärkewert ist, hast du die Probe bestanden und darfst vorrücken. Als Beweis Deines Erfolges darfst du ein **Sternchen** auf Dein Heldenbogen legen. Bei Misserfolg musst Du jedoch 2 Willenspunkte abziehen und Du darfst keinen weiteren Versuch an diesem Tag mehr unternehmen.

Ein jeder Held, der das Feld 68 passieren möchte, muss diese Probe einmal ablegen.



Der See ist unruhig. Die Tentakel des Kraken peitschen durch das Wasser und Wellen machen den See unpassierbar. Ihr hört immer wieder eine Stimme rufen: „Mich verzehrt es. Ich kann sein Anblick nicht vergessen. Ich träume von ihm. Seinen Ecken und Kanten. Seine blutrote Farbe! Finde ihn! Los finde ihn!“

Legt das Krakenplättchen auf Feld 11.

Falls ihr den **roten Diamanten** im Wert von 6 habt, könnt ihr die Gier des Wassergeistes besänftigen (das ist aber keine Pflicht!). Er und der Krake werden friedlich. Wurde der rote Diamant bereits verkauft oder verloren, steht euch diese Option nicht mehr zur Verfügung und ihr müsst kämpfen.

Die Werte des Kraken sind abhängig von der Anzahl der Spieler. Er benutzt stets ein schwarzer Würfel und hat sechs Willenspunkte (bedenkt, dass jeder Kämpfer beim Betreten von Feld 11 eine entsprechende Ereigniskarte ziehen muss):

- Bei 2 Spieler: 20 Stärke
- Bei 3 Spieler: 30 Stärke
- Bei 4 Spieler: 40 Stärke

Bei einem Sieg gegen den Kraken oder bei Besänftigung des Wassergeistes können zukünftig Feld 11 passiert werden, ohne dass man eine entsprechende Ereigniskarte ziehen muss. Dies gilt dann ab sofort auch für die Benutzung der Brunnen!

Legt ein Sternchen auf Feld 0 (falls noch nicht geschehen) und lest beim Erreichen des Feldes die Legendenkarte „gerechter Zorn“ vor.



Als ihr euch dem Abgrund nährt, stellt ihr fest, dass die Brücke nicht im besten Zustand ist. Sie wirkt verkohlt, das Holz vom Feuer angefressen und um gefahrlos den tiefen Abgrund überqueren zu können, muss die Brücke repariert werden.

Legt ein X auf die Brücke. Sie ist ohne Reparatur nicht passierbar. Um die Brücke wieder benutzbar zu machen, benötigt ihr eine Stunde Zeit und Holz abhängig je nach Anzahl der Spieler:

- Bei 2 Spieler: Holz im Wert von 4
- Bei 3 Spieler: Holz im Wert von 6
- Bei 4 Spieler: Holz im Wert von 8

Hinweis: Holz findet ihr auf Feld neben dem Feld 45 (Baum der Lieder). Das Holz kann nur geborgen werden, wenn keine Monster auf dem Feld 45 stehen. Das Holz könnt ihr wie gewohnt nur transportieren, wenn die Stärke des entsprechenden Helden mindestens ein Stärkepunkt höher, wie das Holzstück „groß“ ist; ihr könnt das Holzstück dann auf eure Stärkeleiste zum transportieren positionieren!

Legt ein Sternchen auf Feld 0, falls noch nicht geschehen, und lest beim Erreichen des Feldes die Legendenkarte „gerechter Zorn“ vor.



Kaum erblickt ihr den Feuergeist, kommt euch ein Hitzewall entgegen. Es riecht nach Schwefel und Rauch. Ihr merkt wie nur nach der kurzen Zeit euch die Schweißperlen von der Stirn tropfen.

Und ihr werdet von einer grollenden Stimme angeschrien: „Ihr stinkt! EKELHAFT! Nach dunklen Gedanken!“, etwas ruhiger: „Seid ihr nicht erst kürzlich hier gewesen? Was hat euch so verändert?“ Ihr erzählt dem Feuerwesen eure Erlebnisse. Als ihr vom Baum der Lieder erzählt, entbrennt in dem Feuergeist sichtlich wahrhafter Zorn auf: „Schwört ihr diese böse Macht zu bannen? Helft ihr mir Kraft zu sammeln?“ Da ihr Helden seid, könnt ihr nicht anders, als diese Fragen zu bejahen. „So sei es. Ich werde ein Schwert der Flammen herbeirufen, dass durch seine schiere Macht euch den Sieg sichern wird, doch benötige ich mehr Nahrung. Bringt mir Holz!“

Auftrag: Bringt dem Feuergeist auf Feld 0 je nach Anzahl der Helden Holz:

- Bei 2 Spieler: 2 Holz
- Bei 3 Spieler: 4 Holz
- Bei 4 Spieler: 6 Holz

Die Brücke kann für 1 Aktion abgerissen werden. Alles Holz, das zur Reparatur benötigt wurde, wird dabei wieder frei. Alternativ gibt es beim Baum der Lieder noch genügend weiteres Holz! Bedenkt, dass ihr das Holz von eurer Stärke her auch tragen können müsst!

Lasst zur Erinnerung auf das Feld 0 ein Stern liegen. Lest, sobald ihr die benötigte Holzmenge zu Feld 0 gebracht habt, die Legendenkarte „Das Flammenschwert“.



Das Holz verschlingt der Feuergeist in wenigen Augenblicken. Er wird dabei größer und heißer als zuvor. Doch dann reißt er sich die Brust auf und hervor sticht ein Griff eines Schwertes. Der Feuergeist packt mit seinen kräftigen Klauen den Griff und zieht ein Schwert voll Flammen heraus. „Das ist Varlion das Flammenschwert! Nehmt es! Und vernichtet die Dunkelheit!“

Das Flammenschwert „Varlion“ ist in der Schildhand zu tragen. Es lässt den Helden einen großen, roten Würfel als Heldenwürfel nutzen. Falls ein Held mehr als einen Würfel nutzen könnte, darf er dennoch „nur“ den großen roten Würfel benutzen! In der Schildhand darf sonst kein Gegenstand getragen werden! Es gilt als mächtiges, magisches Artefakt, das ein Mutzauber tragen kann.

Zusätzlich wird das Feuersymbol nun auf dem Sonnenaufgangsfeld wieder abgedeckt.



Der Zwergenpriester Dram nimmt eure Gaben entgegen. Und fügt den Runenstein unter Singsang und in einem feierlichen Ritus vor der Statur des Stammvaters an den Helm an. Dabei liest er den Text der Steintafeln ab, jene berichten von Helden, die sich Drachen gestellt haben, Schwarzmagier besiegten und Meeresungeheuer in die Flucht schlugen, die Wölfe jagten und hilflose Menschen und Zwerge heroischen wider Monster verteidigten, die Skelette vernichteten und nicht vor ihnen flohen. Feierlich überreicht er ein jedem von euch seinen Helm mit den Worten: „Erinnere dich stets daran! Ihr seid eine lebenden Legende! Ihr müsst euch vor nichts fürchten, sondern jeder üble Macht, muss euch fürchten!“

Nehmt die Steintafeln von euren Heldenbogen weg. Legt die Runensteine neben euren Helm oder Artefakt als Erinnerung ab. Nur Helden mit diesem Segen können das Feld 63 betreten. Tauscht auf dem Feld 63 das X mit einem Sternchen und lest die Legendenkarte „Die drei Schwestern“ vor, sobald ihr das Feld betretet.

Legendenziel: Besiegt die 3 Schwestern bevor der Erzähler das Feld N erreicht hat!





Bonus-Legende

*Die vier
Schwestern*

DS

DIE DREI SCHWESTERN

Ihr erklimmt die letzten Stufen des Baumes und steht oben. Nüchtern betrachtet, war der Aufstieg nur halb so schlimm wie befürchtet. Auch der Anblick jetzt, oben im Baum, in den Archiven der Bewahrer, war auszuhalten. Drei Wesen, grausam anzusehen mit ihrem bleichen, weiblichen Gesichtszügen, in ihren Mänteln aus Schatten - oder waren es doch nur einfache, zerlumpelte Roben? - kamen langsam auf euch zu. Ein jede von ihnen mit einem Gesicht, das sowohl Furcht, Hass, Gier und Schadensfreude in sich vereinte. Ohne viel Worte zu verlieren, versuchten sie euch mit ihrer Magie zu vertreiben.

Stellt die Figuren der drei Schwestern auf das Feld 63. Die Werte der drei Schwestern skalieren mit der Anzahl der Spieler:

- Bei 2 Spieler: 30 Stärke
- Bei 3 Spieler: 44 Stärke
- Bei 4 Spieler: 58 Stärke

Für jede Karte „Angriff der Schwestern“ steht ihnen ein schwarzer Würfel zur Verfügung, folglich zu Beginn des Kampfes: Drei schwarze Würfel. Zu Beginn einer Kampfrunde wird sofort der Effekt einer der „Angriff der Schwestern“ Karten ausgelöst (durch ein Schildseite abwendbar). Dieser Effekt hält solange an, wie diese Karte bekämpft wird. **Bei Besiegen** einer Karte verliert die Gruppe **2 Stärke** und **6 Willenskraft** (dies ist nicht durch das Schild abwendbar). Eine Karte gilt als besiegt, wenn der Kampfwert der Heldengruppe den Kampfwert der Schwestern übersteigt.

Wenn alle „Angriff der Schwestern“ Karten besiegt sind, rücke den Erzähler auf Feld N (auch bei einer möglichen Niederlage).





Bonus-Legende

*Die vier
Schwestern*

AS

ANGRIFF DER
SCHWESTERN

Die Schwestern schicken gemeinsam ein Strahl aus kalter Furcht auf das Flammenschwert. Ein Kampf entbrennt zwischen Angst und Mut. Kann sich das Schwert davon erholen?

Euer Flammenschwert flackert. Nutzt in dieser Runde statt dem großen roten Würfel einen schwarzen Würfel.





S4

ANDOR

Bonus-Legende

Die vier Schwestern

AS

ANGRIFF DER
SCHWESTERN

Mit bohrenden Blicken, die voller Hass waren, blicken alle drei Schwestern einen Helden an. Wenn Blicke töten könnten, so war sich dieser Held sicher, wäre er tot umgefallen. Doch wie durch Magie, war er tief getroffen. Was hatte er falsch getan? Konnte er sich jemals verzeihen?

Auf eine Stärkung wie Paschfunktion des Helms, Trank der Hexe oder nützliche Sonderfähigkeit eines Helden (z.B. beim Zauberer) muss verzichtet werden. Kann auf nichts verzichtet werden, da nichts zu Verfügung steht, muss vom Kampfwert der Heldengruppe vier Punkte abgezogen werden.



S4

ANDOR

Bonus-Legende

Die vier Schwestern

AS

ANGRIFF DER
SCHWESTERN

Voller Schadensfreude zeigen die Schwestern auf einen der Helden. Jener wird sich wie durch Magie gewahr, dass er anders als vom Priester Dram behauptet noch nichts Glorreiches geleistet hat. Er war doch nur dabei, statt mitten im Geschehen. Kann sich der Held von den ablenkenden Gedanken erholen?

Ein Spieler der die Mutprobe (Feld 68) nicht bestanden hat, muss einen Heldenwürfel weniger nutzen. Sollte dieser Charakter nur ein Würfel haben (z.B. Magier), zieht er vier vom Augenwert ab. Erreicht man dadurch einen negativen „Würfelwert“, muss dies vom Stärkewert / Kampfwert abgezogen werden!





S4

ANDOR

Bonus-Legende

*Die vier
Schwestern*

F

LEGENDENKARTE F

Stelle je ein Skral auf Feld 41 und Feld 53.



S4

ANDOR

Bonus-Legende

*Die vier
Schwestern*

G

LEGENDENKARTE G

Stelle ein Skral auf Feld 50.
Lege zwei Gold auf Feld 48.



S4 S4

ANDOR

Bonus-Legende

*Die vier
Schwestern*

D

LEGENDENKARTE D

Setze je ein Gor auf Feld 46 und 47.



S4 S4

ANDOR

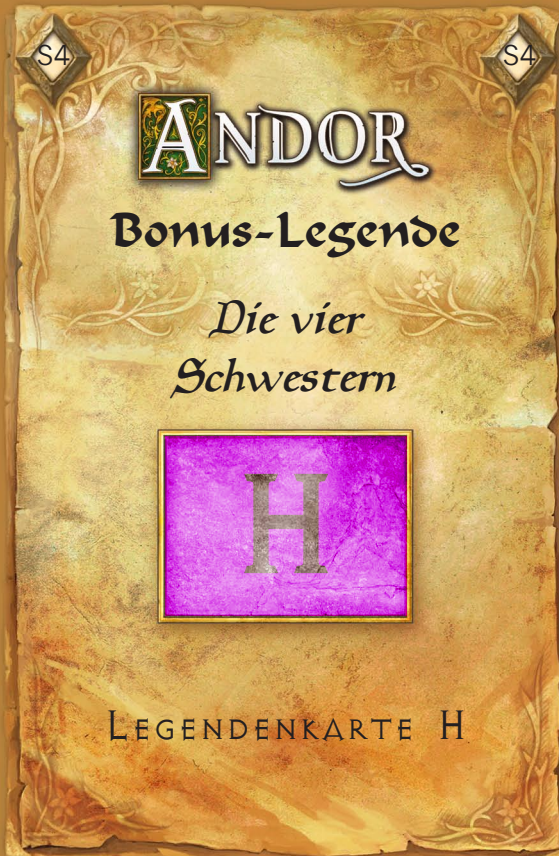
Bonus-Legende

*Die vier
Schwestern*

E

LEGENDENKARTE E

Stelle ein Gor auf Feld 70.
Stelle ein Skral auf Feld 43.



Die Magier vom Eisernen Turm manipulieren die Zeit. Rücke mit dem Erzähler ein Feld zurück.

Anmerkung: Diese Legendenkarte wird „nur“ einmal ausgelöst!



Die Magier vom Eisernen Turm experimentieren immer noch. Rücke mit dem Erzähler ein Feld zurück. Setze Portale auf Feld 37 und 53. Zwischen diesen kann gereist werden (Kosten je eine Aktion).

Anmerkung: Diese Legendenkarte wird ebenfalls „nur“ einmal ausgelöst!



Die Magier vom Eisernen Turm scheinen Erfolg zu haben. Decke auf dem Sonnenaufgangsfeld den Erzähler ab.

Setze je ein Wardrak auf Feld 5 und Feld 10. Diese bewegen sich wie übliche Wardraks und bieten auch die gleiche Beute. Erreichen sie das Feld 0, dann zählen sie (wie am Anfang beschrieben), wie besiegte Gegner.



Die Magier vom Eisernen Turm sind erschöpft, doch haben sie eine Idee: Sie konzentrieren sich auf die Portale. Nehme das X auf dem Erzähler vom Sonnenaufgangsfeld herunter und lege das Portalfeld von Feld 37 auf 40.



S4

ANDOR

Bonus-Legende

Die vier Schwestern

EK

EREIGNISKARTE

Wüste Kreaturen verunreinigen den Brunnen im Wald.

Das Brunnenplättchen auf dem Feld 55 kommt aus dem Spiel.



S4

ANDOR

Bonus-Legende

Die vier Schwestern

EK

EREIGNISKARTE

Vorahnung!

Der Held, der dieses Ereignis auslöst, darf zwei beliebige Nebelplättchen aufdecken. Ausgelöst wird ein Plättchen aber erst, wenn ein Held seine Bewegung auf dem Feld beendet.



Ein heller Sonnenstrahl durchbricht die Dunkelheit und stärkt die Gemüter der Helden.

Die Gruppe erhält 5 Willenspunkte zum Aufteilen.



Ein glücklicher Fund! Im Gras findet der Held einen Beutel voll Gold – woher der nur stammen mag?

Der Held, der das Ereignis ausgelöst hat, erhält drei Gold.



Zerlumpte Flüchtlinge vom Baum der Lieder wandern durch das Land. Wenn ihr ihnen doch nur helfen könntet!

Jeder Held kann jetzt einmal **5 Willenspunkte** erwerben, wenn er **2 Gold bezahlt**. Alternativ kann dies auch die Gruppe als Gesamtheit einmal machen!



Überall im Land sind Verwüstungen zu sehen.

Reduziert nun die Willenspunkte eines Helden auf 12 (sofern er schon mehr als 12 Punkte besessen hat).





Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn die drei Schwestern rechtzeitig besiegt wurden.

Die Schwestern fielen zeitgleich zu Boden, so als hätte sie ein Lebensband miteinander verwoben. Und nun, da ihre Angriffe verblassten und ihrem unheiligen Leben ein Ende bereitet wurde, konntet ihr in ihren Aufzeichnungen erkennen, dass die vier Schwestern – Hella und die drei Dunklen tatsächlich mit den Kraiths in Bündnis standen. Aber auch, dass sie unabhängig von ihnen euer Fernbleiben ausnutzen wollten, um Hella durch ein dunkles Ritual noch mächtiger zu machen, in dem die Seelen der Geister des Wassers und des Feuers verschlungen worden wären. Die Zwerge waren dabei nur im Weg. Ihr habt dieses schreckliche Vorhaben verhindert.

Herzlichen Glückwunsch!

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn die drei Schwestern noch leben und der Erzähler N erreicht.

Als der Tag aufbricht, bemerkt ihr eine weitere Veränderung: Ein Lachen, das euch auslacht und verhöhnt. Diese Stimme kennt ihr bereits. Es ist die herrschafts-süchtige Stimme Hellas. Und ihr ahnt schlimmes. Nun waren es keine drei dunklen Schwestern mehr, sondern deren vier.

War die Legende zu schwer oder zu leicht? Dann schaut auf der Karte „Legendenanpassungen“ nach, was unsere Vorschläge sind, die Legende entsprechend anzupassen.



Unsere Ideen für...

...leichteres Spiel:

- Startet bereits mit einem Schild, einem Helm oder einem Trinkschlauch oder gar mit allen drei Gegenständen als Startausrüstung.
- Erhöht die Anzahl der Gegenstände in der Schatzkammer, beispielsweise die oben erwähnte.
- Befolgt folgende Tipps: Nutzt andere Helden (z.B. mit passenderen Sonderfertigkeiten)
- Besucht den Feuergeist und lasst die Wardraks bei knapper Zeit durchlaufen, bzw. tötet sie erst knapp vor dem Feld 0, da sonst die Zeitmanipulation der Zeitmagier (X auf Erzählerfigur) deutlich kürzer wird.
- usw.

...schweres Spiel:

- Geheime See Ereigniskarten werden bereits beim Betreten der Höhlenbrunnen ausgelöst.
- Entfernt aus der Schatzkammer willkürlich Gegenstände oder genau die oben beim leichter Spielen erwähnten.
- Entfernt willkürlich Diamanten in einer beliebigen Anzahl.
- Die Brücke ist nicht abreißbar.
- Der Wassergeist kann z.B. nicht mit dem Flamenschwert besiegt werden.
- usw.