

Der Schatz aus dem verlassenen Turm

Vor langer Zeit, als der mittlerweile verlassene Turm (Feld 83) das erste Mal von König Brandur selbst aus der Hand der Kreaturen befreit wurde, entdeckten er in den tiefsten Kellern, hinter verborgenen Wänden, unter einem Berg modriger, alter Knochen und verrosteten Rüstungen ein gewaltigen Schatz. Neben kostbaren Pokalen, glänzenden Perlen, schimmerndem Geschmeide, zahllose Goldmünzen und haufenweise Hacksilber befanden sich auch einige mächtige, magische Gegenstände. Einiges davon verschwand jedoch angeblich auf mysteriöse Weise, bevor die Schätze die sicheren Schatzkammern der Riedburg erreichten.

Bekannt ist, dass König Brandur später seinen Helden aus seinen Schatzkammern einige kostbare Dinge überreichte. Es wurde an den Feuern aber auch geflüstert, dass ab und an auf unerklärlichen Wegen in Andor einige der verschollenen Gegenstände wieder aufgetaucht sind. So fanden angeblich einige Teile des Schatzes irgendwie ihren Weg in das Sortiment vom reisenden Handelszwerg Garz. Andere so wird erzählt, waren einfach verscharrt und der Pflug holte sie aus der Erde. Erschlagenen Kreaturen sollen Stücke aus dem Schatz abgenommen worden sein. Es wurde auch gemunkelt, dass die alte Kräuterfrau, die Hexe Reka magische Dinge aus dem Schatz besitzen solle. In der Taverne zum Trunkenen Troll hätte angeblich beim Glücksspiel der ein oder andere Gegenstand schon den Besitzer gewechselt. Sogar auf dem Markt zu Cavern soll es ab und an heimlich Teile des Schatzes hinter den Ständen zu kaufen gegeben haben.

Unter diesen Gegenständen befanden sich:

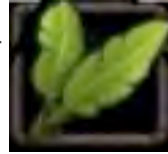
Der Kristall der starren Knochen:

Der Kristall der starren Knochen lässt die Kreaturen im Umkreis von zwei Feldern verharren, sobald das Licht der Aufgehenden Sonne sich in ihm bricht. Die Kreaturen ziehen bei Sonnenaufgang nicht weiter. Lege diese Kreaturen hin. An diesem Tag kann der Held, der die Macht des Kristalls frei gelassen hat, die Kreaturen ohne Gegenwehr angreifen. Die Verwendung schwächt den Helden jedoch. Er bekommt keine Belohnung. Nach jedem Kampf mit einer dieser Kreaturen verliert der Held 2WP.



Die Flügel der Winde:

Ergreift ein Held die Flügel der Winde vermag er sich durch die Luft über Flüsse und Abgründe gleiten zu lassen.



Geschicklichkeitsprobe:

1 = Der Held fliegt 2 Felder weit über einen Fluss oder eine Schlucht und erhält 2WP.

2&3 = Der Held fliegt 1 Feld weit über einen Fluss oder eine Schlucht und erhält 1WP.

3&4 = Der Held schlägt hart bei der Landung auf und verliert dadurch 1WP.

6 = Der Held traut sich nicht zu fliegen und verliert daher 2WP.

Der Mantel der Freundschaft:

Der Mantel der Freundschaft ermöglicht es zweimalig einen anderen Helden einzuhüllen, dass zwei Personen nur eine Apfelnuss verbrauchen. Der Einsatz kostet beide Helden je 1SP.



Gildas letzter Tropfen:

Gildas letzter Tropfen ist ein letzter Schluck von Gildas Met. Leider ist er nach langer Zeit im Schlauch verdorben und versetzt den Helden in einen ungewollten Rausch. Im Kampf für die Heimat wird der Held dann zum Berserker. Er erhält für die Dauer eines Kampf einen Würfel mehr benutzen. Danach muss er seinen Rausch ausschlafen und seinen Tag sofort beenden.



Die Blume des Lebens:

Die Blume des Lebens erweckt ein Skelett einmalig wieder zu einem sterblichen Krieger (3HW, WP 6, SP 6). Das Skelett stirbt endgültig nach erfolgreichem Kampf. Die Figur kommt vom Spielfeld. Der Held, der dem Skelett die Blume in die Rippen steckt verliert sofort 1SP. Geht der Kampf verloren wandelt das Skelett weiter. Wird er gewonnen erhält der Held 1x Apfelnüsse. Der Erzähler rückt nicht vor.



Der Trank des Ruhmes verherrlicht die Tat des Helden. Besiegt der Held eine Kreatur in der ersten Kampfrunde, dann bekommt er die dreifache Belohnung. Sonst erhält er nach einem Sieg die doppelte Belohnung.



Der Staub der Verwirrung:

Atmet eine Kreatur den Staub der Verwirrung ein, dann folgt diese und kämpft den Rest des Tages für die Helden gegen die anderen Kreaturen.



Würfelprobe:

- 1 = Der Wind weht den Staub wirkungslos davon.
- 2 = Die Kreatur bemerkt den Staub und schlägt plötzlich nach dem Helden, bevor der Staub wirkt. Der Held kann die Attacke nicht parieren.
- 3-5 = Die Kreatur atmet den Staub ein und verwirrt ihn.
- 6 = Der Wind weht den Staub dem Helden ins Gesicht. Der Held lässt sofort sämtliche Gegenstände (Gold, Helm, Schild, Heilkräuter, etc.) fallen und rennt sofort brüllend und mit gezückter Waffe zwei Felder in Pfeilrichtung davon (- 2WP).

Das Elixier der Freundschaft:

Das Elixier der Freundschaft erlaubt es zwei Helden die gemeinsam kämpfen jeweils die Punktzahl eines HW für einen Kampf zu den SP zu addieren. Der Held der den Trank einsetzt verliert 1WP.



Die Dolche der Verbundenheit:

Die Dolche der Verbundenheit sind zwei identische Dolche. Sie können entweder von einem Helden wie Wurfmesser einzeln eingesetzt werden (Die getroffene Kreatur verliert dauerhaft 2 SP.), oder andererseits zusammen eingesetzt werden. Dann kann ein Held die Kraft des Helden (SP & WP), der den 2. Dolch trägt mit nutzen, auch wenn er nicht mit ihm auf dem selben Feld steht. Da diese Art



Kampf mental sehr anstrengend ist, verliert der kämpfende Held 2WP. Der "unterstützende Held" verliert 1WP.

Der Bogen der Ostländer:

Der Bogen der Ostländer wurde einst in den fernen Ländern östlich der Riedburg gefertigt. Der Held kann mit diesem Bogen im Kampf zwei Felder weit und sogar über die den Fluss oder die Schlucht hinweg schießen.



Das Papyrus der Eisbrücke:

Mit Hilfe des Papyrus der Eisbrücke kann der Held entweder eine der bestehenden Brücken vereisen und so unpassierbar machen (kennzeichne mit einem X). Das Vereisen der Brücke kostet nur 1 WP. Der Held muss dafür an der Brücke stehen. Die Dauer der Vereisung entspricht der der Eisbrücke.



Oder er beschwört eine Eisbrücke herauf, die die über Narne überspannt. Das Heraufbeschwören der Brücke kostet den Helden 2 WP. Der Held muss hierzu am Ufer stehen. Über diese Brücken können die Helden den Rest des angebrochenen Tages - markiere das Sonnenaufgangfeld mit einem Sternplättchen - und den kommenden gehen. Am darauffolgenden Morgen werden Brücke und Sternplättchen entfernt. Jedoch kürzen auch Kreaturen auf dem Weg zur Riedburg ab!



Die Handschuhe der Diebe:

Die Handschuhe der Diebe ermöglichen es dem Träger einmal am Tag eine Kreatur zu bestehlen, wenn man mit ihr auf einen Feld steht. Nach der Nutzung werden die Handschuhe umgedreht, bis zum nächsten Sonnenaufgang.



Würfelprobe HW:

1&2: Die Handschuhe finden 1 Goldstück.

3: Die Handschuhe finden 2 Goldstücke.

4&5: Die Handschuhe finden nichts.

6: Die Kreatur bemerkt den Diebstahl und greift sofort an.

Der Trank des Berserkers:

Der Trank des Berserkers lässt den Helden einmalig zum Berserker werden.

Die zwei höchsten geworfenen Würfelwerte werden addiert. Nach der Nutzung kommt das Plättchen aus dem Spiel.



Die Fesseln:

Die Fesseln können einer besiegten Kreatur angelegt werden. Das Plättchen der Fessel kommt auf das Sonnenaufgangfeld. Die Kreatur wird hingelegt.

Der Erzähler rückt nicht weiter. Bei Sonnenaufgang wird ermittelt, was mit der Kreatur geschieht.

Würfelprobe:

- 1: Die Kreatur bleibt liegen. Andere Kreaturen überspringen das Feld auf ihrem Zug.
- 2: Die Kreatur stirbt und kommt vom Feld.
- 3: Die Kreatur bleibt gefesselt liegen und rollt auf das nächste freie Feld entgegen der Pfeilrichtung. Andere Kreaturen überspringen das Feld auf ihrem Zug.
- 4: Die Kreatur befreit sich, steht auf und zieht normal weiter.
- 5: Die Kreatur stirbt, kommt vom Feld und der Erzähler rückt weiter.
- 6: Die Kreatur bleibt gefesselt liegen, rollt aber auf das nächste freie Feld in Pfeilrichtung weiter. Andere Kreaturen überspringen das Feld auf ihrem Zug.



Die Ketten der Kraft:

Die Ketten der Kraft ermöglichen es zwei Helden gemeinsam ein oder mehrere Holzstücke zu tragen. Sie müssen während der Aktion zusammen auf jeweils dem gleichen Feld stehen/ziehen. Während der Aktion

bekommt der ausführende Held 1SP hinzu. Die Helden müssen jedoch gemeinsam stark genug sein. Der Held der die Ketten einsetzt verliert sobald das Holz abgelegt wurde 1SP von seiner ursprünglichen SP-Zahl. Das Plättchen - muss noch entworfen werden - kommt danach aus dem Spiel.



Die Rune des Schweigens:

Ein Held, der die Rune des Schweigens findet verliert für einen Tag die Fähigkeit zur Kommunikation. Das Runenplättchen wird auf die Tagesleiste unter den Zeitstein des Helden gelegt. Es bleibt dort bis der Held wieder über diese Stunde hinweg zieht. Der betroffene Held darf während dieser Zeit nicht mit den übrigen Helden sprechen oder sonst wie kommunizieren (Blickkontakt, Geräusche, Kopfschütteln, Schreiben,...). Kommuniziert dieser Held trotzdem (Die Mehrheit entscheidet) verliert er 3WP.



Der Runenstab:

Die Zwergeneiche war jeher ein sagenumwobener Ort gewesen. Legenden erzählen, dass einst Brala, die Fürstin der Zwerge, den mächtigen Baum vor der Abholzung bewahrte. Dafür schenkte er ihr eine Reiche Eichelernte sowie einen Ast mit magischen Kräften. Dieser machte sie zur ersten Bewahrerin der Zwergeneiche. Natürlich sehnte sich die Zwergin nach ihrer Heimat Cavern und übertrug deshalb ihre Bürde an eine Bauernfamilie in der Nähe. Der Stab wird seitdem von Generation zu Generation weitergegeben.

Irgendwie gelangte er jedoch in das Sortiment des Handelszwerges...

Der Held muss, nachdem er den Runenstab für 2 Gold bei Garz erstanden hat, einen Runenstein mit dem Stab verbinden, dann wird die Fähigkeit des Stabes "aktiviert". Eine Kreatur die mit dem Held auf einem Feld steht, bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Dies kostet den Helden 1WP. Ist der Stab aktiviert, dann hat der Held ab 14 Willenspunkten den großen weißen Würfel. Ist ein Runenstein einmal mit dem Stab vereint, kann er nicht wieder getrennt werden. So sollten erst mehrere Runensteine



gefunden werden um sicherzustellen, dass man den "doppelten" hat. Sind laut Legenden Checkliste keine Runensteine im Spiel, sind die Runensteine nach den üblichen Regeln ein zu würfeln.

Das Kugelblitz-Pergament:

Das Kugelblitz-Pergament verleiht dem Helden die Fähigkeit einmal am Tag, für einen Kampf, einen Kugelblitz zu erschaffen. Er kann als mächtige Fernwaffe über ein Feld oder den Fluss hinweg eingesetzt werden. Der Held kann also nicht mit der Kreatur oder auf einem direkt angrenzendem Feld stehen und das Pergament einsetzen. Nach Nutzung wird das Plättchen umgedreht und bei Sonnenaufgang wieder aktiviert. Der Held muss jedoch mindestens 4 WP besitzen, um ihn herauf beschwören zu können. Dafür darf er pro Kampf einmalig die Augenzahl von bis zu 3 Würfeln addieren. Das Beschwören kostet den Helden jedes Mal bei 3 Würfeln 2WP bzw. bei 4 oder 5 Würfeln 3WP. Hat der Held generell nur einen Würfel, wirft dieser Held mit dem großen weißen Würfel (vom Wassergeist).



Der Stab des Muck:

Der Stab des Muck kann für den Helden ein Mal am Tag in der Erde verborgene Schätze finden. Der Held kann den Stab nur einsetzen, wenn er nicht mit einem anderen Helden oder einer Kreatur zusammen auf einem Feld steht. Das Suchen ist eine Aktion und kostet eine Stunde. Hierzu darf jedoch keine Überstunde gemacht werden. Mit zwei roten Würfeln wird der Stab erweckt. Bei einer 7 findet er 1 Goldstück und bei einem Pasch 2 Goldstücke.

Welcher Gegenstand bei welcher Augenzahl sonst noch ein Schatz sein kann, z.B. Helm, Wurfmesser, Tränke etc., kann die Heldengruppe vor Spielbeginn selbst fest legen.



Der Trank des Nachtwandeln: Der Held, der den Trank des nachtwandeln zu sich nimmt, kann den Tag einmalig verlängern. Die 1.& 2. Überstunde kostet den Helden nichts. Die 3. Überstunde nur 1WP. Den kommenden Tag beginnt der Held jedoch auf Stunde 2 der Tagesleiste. Markiere mit dem Trankplättchen die 1. Stunde auf der Tagesleiste.



Die Beschwörung der Elemente.

Der Held, der die Elemente beschwört greift damit in die Natur ein. Die Nutzung kostet den ausführenden Helden 2WP. Der Erfolg ist jedoch ungewiss.

Würfelprobe:

1: Hat zur Folge, dass alle **Nebelplättchen**, auch die bereits aktivierten gemischt und neu verteilt werden.

2: Es beginnt zu regnen und alle **Brunnen** werden sofort wieder aufgefüllt. Ein Held, der auf einem Brunnenfeld steht, kann diesen sofort wieder leeren. Der ausführende Held bekommt einen vollen **Trinkschlauch**. Ein weiterer einen halb vollen Trinkschlauch.

3: Der Held löst ein **Erdbeben** in Andor aus.

Würfelprobe:

1&2 = Das Beben lässt einen gewaltigen, morschen Ast vom Baum der Lieder auf den Handelsplatz (Feld 57) stürzen. Da bei dem Unglück Menschen verletzt wurden findet bis zum Ende das Spiel hier kein Handel mehr statt. Markiere mit einem X. Der Markplatz (Feld 18) wird durch ein Feuer zerstört. Handel ist auf den Feldern nun nicht mehr möglich. Bis der Marktplatz wieder hergestellt ist dauert es zwei Tage. Markiere mit zwei Sternen das Handelssymbol. Bei Sonnenaufgang entfernt jeweils einen.

3 = Die Brunnen auf den Feldern 5 & 35 werden verschüttet. Es dauert zwei Tage bis die Bauern Andors sie wieder nutzbar gemacht haben. Dreht die Brunnenplättchen um und legt jeweils 2 Sterne auf die Brunnen. Statt die Brunnen aufzufüllen, wird jeden Morgen ein Stern vom Feld genommen. Am 3. Tag werden die Brunnen neu befüllt.

4 = Viele Bäume sind beim Beben entwurzelt worden und gewaltige Äste herabgestürzt. Ein Vorwärtskommen ist kaum möglich. Blockiere die Felder 47, 48, 55 & 57 mit Baumstämmen/Holz. Das Überwinden dieser Felder kostet die Helden künftig 2h. Verweilt er auf einem der Felder kostet es ihn 1SP & 1WP und der Held räumt das Hindernis zur Seite.

5&6 = Die hölzerne Bogenbrücke zerbricht und stürzt in die Fluten. Sie ist nicht mehr zu retten. Markiere mit einem X. Die steinerne Marktbrücke wird schwer beschädigt. Die provisorische Reparatur dauert 1Tag. Lege ein Sternenplättchen zur Erinnerung drauf, welches am nächsten Tag entfernt wird.

4: Die **Sonne** verharrt am Himmel. Alle Helden rücken ihren Zeitstein um zwei Stunden zurück, ggf. auf das Sonnenaufgang-Feld.

5: Eine uralte Kreatur vom Anbeginn der Zeiten wird heraufbeschworen. Der **Baumhirte** erwacht nach langer Zeit zum Leben. Seit dem Anbeginn der Zeiten lebten die Baumhirten in Andor. Nur Jene mit reinen Herzen, sind in der Lage, mit ihnen zu kommunizieren. Die Baumhirten bewahrten einst den Wald vor Unheil. Sie hassten daher die Dunklen Kreaturen, denn diese verletzen den Wald. Nur wer mit sich selbst und der Natur im Einklang steht kann am Baum der Lieder einen Baumhirten herbei beschwören.



Es muss mit 4 HW in max. 3 Würfeln ein 3er-Pasch geworfen werden. Jeder Wurf kostet 1 Willenspunkt. Wird der Baumhirte auf andere Felder gezogen, dann kostet das Ziehen für 4 Felder 1h. Der Baumhirte bringt im Kampf 10 SP.

Geling die Probe nicht, so wird der Baumhirte an die Tagesleiste gestellt, und darf an diesem Tag nicht mehr beschworen werden. Ein Mal am Tag kann ein Held nun an die Gewissensprobe versuchen.

6: Ein **Sturm** zieht über Andor. Die Kreaturen auf den drei niedrigsten Feldzahlen ziehen ein Feld entgegen der Pfeilrichtung um Schutz zu suchen.

Die Falle:

Der Held stellt den Kreaturen eine Falle. Dazu wird das Plättchen mit dem Fallstrick auf den Plan gelegt. Betritt eine Kreatur dieses Feld, entscheidet sich ob die Falle zuschnappt.



Würfelprobe:

1-3: Die Kreatur stolpert, dazu wird sie hingelegt, und zieht beim nächsten Sonnenaufgang nicht weiter. Das Plättchen kommt aus dem Spiel.

4-5: Die Kreatur löst die Falle nicht aus. Nichts geschieht. Das Plättchen bleibt liegen. Die nächste Kreatur kann die Falle auslösen.

6: Die Kreaturen bemerken die Falle und stellen selber eine.

Es trifft den Helden, der am nächsten an Feld 65 steht. Legt die Fallgrube unter die Heldenfigur. Bei gleichem Abstand fällt der Held mit der aktuell niedrigsten WP-Zahl. Der Held muss nun auswürfeln ob er in die Grube hineinfällt. Die Fallgrube verbleibt bis zum Ende des Spiels auf diesem Feld. Die erste Kreatur, welche auf die Fallgrube zieht fällt hinein und verbleibt dort bis zum Ende des Spiels. Weitere überspringen die Grube.

Würfelprobe Fallgrube:



1 = Der Held bemerkt die Fallgrube und kann ihr ausweichen. Er zieht ungehindert weiter.

2 = Der Held bemerkt die Fallgrube und kommt ins straucheln. Beim dem Versuch nicht zu stürzen verliert der Held einen Gegenstand von seinem Ablagefeld. Wenn der Held den Gegenstand retten möchte muss er in die Fallgrube hinein klettern. Er verliert dadurch zwei Stunden.

3 = Der Held fällt in die Fallgrube. Beim Versuch sie zu verlassen stürzt er auf den Kopf und wird bewusstlos. Der Tag ist für den Helden sofort beendet. Er schafft es die Grube am kommenden Morgen zu verlassen.

4 = Der Held fällt in die Fallgrube. Ein Gor erscheint neben der Grube um sich seine Beute zu holen. Töte den Gor, damit du die Fallgrube verlassen kannst. Der Held erhält die übliche Belohnung für den besiegten Gor. Das Verlassen der Fallgrube kostet zusätzlich zur Kampfrunde zwei Stunden.

5 = Der Held fällt in die Fallgrube und kann die Grube auf Anhieb nicht verlassen. Er

verliert dadurch zwei Stunden und muss die Würfelprobe wiederholen, sobald er wieder am Zug ist. Jede weitere Würfelprobe kostet ihn jeweils eine Stunde. Die Heldenfigur wird bis zur Befreiung hingelegt.

6 = Der Held fällt in die Fallgrube. Ein Gor erscheint neben der Grube um sich seine Beute zu holen. Töte den Gor, damit du die Fallgrube verlassen kannst. Der Held erhält die übliche Belohnung für den besiegten Gor. Er schafft es jedoch nicht auf Anhieb die Fallgrube zu verlassen. Er verliert dadurch zwei Stunden und muss die Würfelprobe wiederholen, sobald er wieder am Zug ist. Jede weitere Würfelprobe kostet ihn jeweils eine Stunde. Die Heldenfigur wird bis zur Befreiung hingelegt.

Die Grube ist tief und bereits viele umachtsame Geschöpfe haben hier ihr Ende gefunden. Wenn ihr die Fallgrube wohlbehalten verlassen habt, würfelt mit einem Heldenwürfel aus, was ihr zwischen alten Knochen brauchbares findet:

- 1 = 3 Gold oder Wurfmesser
- 2 = Hadrisches Stundenglas oder Bogen der Ostländer
- 3 = Trank der Hexe oder Helm
- 4 = Gift oder Schild
- 5 = Runenstein oder Wurfmesser
- 6 = Trinkschlauch & Bogen der Ostländer

Kommt ein Held erneut an der Fallgrube vorbei und möchte nach Gegenständen suchen kann er dies tun. Ist bereits eine Kreatur in der Grube gefangen, dann muss diese vorher getötet werden. Der Held erhält die übliche Belohnung für die besiegte Kreatur. Kommt wieder eine Kreatur auf die Fallgrube, fällt diese hinein.

1-3 = Der Held kann zwischen den entsprechenden Gegenständen wählen. Er schafft es die Grube zu verlassen. Es kostet den Helden zwei Stunden.

4-6 = Der Held kann zwischen den entsprechenden Gegenständen wählen. Er schafft es jedoch nicht auf Anhieb die Grube zu verlassen. Der Versuch kostet den Helden 2 WP und zwei Stunden.