



- Jeder Spieler wählt einen Helden (Krieger oder Zauberer) und nimmt sich die Heldentafel, die Figur, die Würfel, die beiden Holzscheiben und den Holzstein.
- Legt die eine Holzscheibe auf das Sonnenaufgangfeld, die andere auf 7 Willenspunkte und den Holzstein auf 1 Stärkepunkt. Das sind die Startwerte für diese Legende.
- Legt die Brunnenplättchen auf die Brunnenfelder.
- Sortiert aus den Nebelplättchen die Gors und den Trinkschlauch aus und legt die restlichen verdeckt und gemischt auf die Nebelfelder. Die Felder 13, 32 und 64 bleiben frei.
- Sortiert aus den silbernen Ereigniskarten die Nummern 5 und 7 aus und legt die restlichen gemischt auf das Sonnenaufgangfeld.
- Verdeckt und gemischt: 3 Heilkräuter.
- Legt Prinz Thorald, die Schildzwerg, die Hexe, einen Skral, den Turm, das N-Plättchen 3 Trinkschläuche, 1 Schild, 2 Tränke der Hexe, 4 Bauernplättchen, 7x 1erGold, 3 rote "X", 8 Sternchen, 2 rote Würfel, die rote Holzscheibe und den roten Holzstein bereit.
- Stellt den Erzähler auf Feld A der Legendenleiste.

Aus der Bonus-Box:

- Legt König Brandur, Melkart, 8 Humpen, 2 Brote, 1 Messer und 1 Rucksack bereit.

Lest weiter auf Legendenkarte A2->



Aus den verschollenen Legenden:

- Legt Gilda, das Floß, 4 Werkzeuge, 3x 2erHolzstamm, 2x 4erHolzstamm, 1 Sternchen und den Markierungsring bereit.

Aus dem Sternenschild:

- Legt 3 Waldpilze (verdeckt und gemischt) und 1 Sternchen bereit.

Aus der Reise in den Norden:

- Legt den Handelszwerg Garz und 3 Fässer bereit.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt das N-Plättchen auf den Buchstaben K der Legendenleiste.
- Legt je 1 Gold auf die Felder 15, 26, 37 und 66.
- Legt je ein X auf die Händlersymbole. Bei den Händlern kann nichts gekauft werden.
- Stellt die Helden und Gilda auf Feld 13.

Die Helden und Gilda saßen am Wasser und schauten die Narne an. Gilda hatte sie gebeten, sich mit ihnen zu treffen. "Ihr habt uns alle gerettet, als ihr den Drachen besiegt habt!", sagte sie, "Das muss gefeiert werden! Doch leider wurde die Taverne stark beschädigt und die Händler machen Urlaub!"

Lest weiter auf Legendenkarte A3->



Gilda fuhr fort: "Ich habe keine Vorräte mehr und kann die Taverne nicht alleine reparieren! Wenn ihr mir helft, werde ich ein riesiges Festmahl veranstalten und alle Andori sind eingeladen!" "Natürlich helfen wir dir!", sagte einer der Helden, "Sag uns einfach, was du brauchst!"

Legendenziel:

Wenn der Erzähler das N-Plättchen erreicht, müssen **alle** Figuren (auch die Helden), die Bauern und folgende Gegenstände auf der Taverne (Feld 72) liegen: 3 Fässer, 8 Humpen, 2 Brote, 1 Messer, 2 Heilkräuter, 2 Waldpilze und 2 Trinkschläuche.

Wenn das geschehen ist, wird der Erzähler auf das N-Plättchen versetzt.

Die Gegenstände können **nicht** wie sonst verwendet werden.

Alle Figuren und Bauern **außer** Prinz Thorald und den Schildzwerge können mit einer Heldenfigur mitbewegt werden.

Ein Held darf beliebig viele Bauern, allerdings nur **maximal eine** Figur auf einmal mitbewegen.

Wenn er eine Figur mitbewegt, darf er keine Bauern mitbewegen.

Immer, wenn ein Held ein Nebelplättchen mit einer Ereigniskarte oder Willenspunkten aufdeckt, wird keine Karte vorgelesen, bzw. erhält der Held keine Willenspunkte. Dafür wird auf dieses Feld ein Humpen gelegt.

Lest weiter auf Legendenkarte A4->



Bauern dürfen nicht in die Burg und auf Feld 17.

Wenn das Nebelplättchen mit der Hexe aktiviert wird, wird die Hexe auf dieses Feld gestellt und der Held erhält ihren Trank. Für 3 Gold kann ein neuer gekauft werden. Mit dem Trank kann **kein** Würfelwert verdoppelt werden, sondern pro Seite eine beliebige Figur (keine Bauern oder Helden) bis zu 2 Felder bewegt werden.

Erst, wenn die Taverne repariert ist, können dort Gegenstände abgelegt werden und außer Gilda und den Helden können auch andere Figuren und Bauern die Taverne betreten.

Alle Gegenstände (außer Rucksack, Trank der Hexe, Werkzeug und Schild) dürfen auf keinen anderen Feldern abgelegt werden.

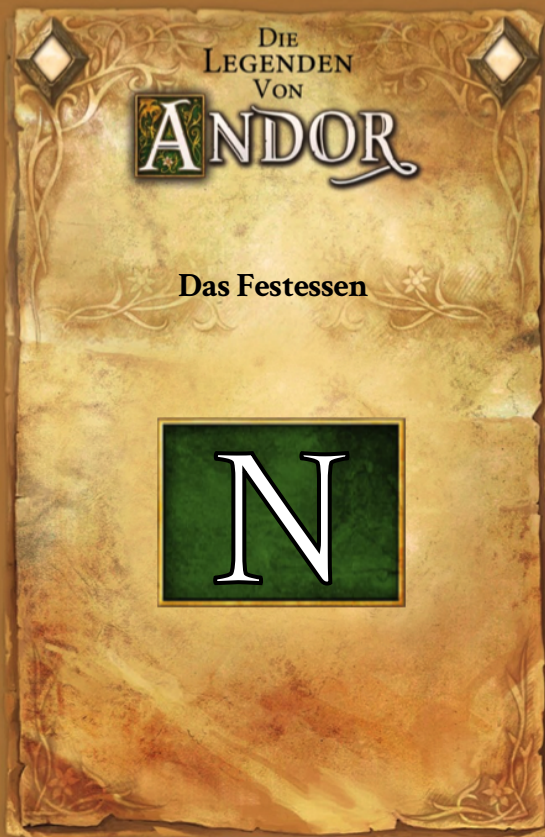
Um die Taverne zu reparieren, muss Holz im Wert **10** darauf liegen. Das Holz wird, anders als sonst, dort abgelegt, wo auch das Gold hinkommt. Es aufzunehmen oder abzulegen, kostet so viele Willenspunkte, wie der Wert ist. Man darf sich dadurch nicht auf 0 bringen.

Das Holz darf nur auf der Taverne abgelegt werden, wenn man auch 1 Werkzeug abgibt. Es ist eine Aktion und kostet eine Stunde auf der Tagesleiste.

Ein Held darf nur 1 Holz auf einmal haben.

- Legt Sternchen auf die Felder 0, 17, 24, 28, 32, 40, 57, 64, 71 und 72.
Wenn ein Held auf einem dieser Felder stehen bleibt, wird die entsprechende Karte vorgelesen. ("Die Taverne" nur, wenn auch Gilda dort steht)

Ein beliebiger Held beginnt.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
...alle Figuren und benötigten Gegenstände jetzt auf der Taverne (Feld 72) sind.

Die Helden hatten es geschafft, die Taverne zu reparieren und alle Gegenstände und Andori in die Taverne zu bringen! Das Essen war köstlich und es war ein wundervoller Abend. Bis in die Nacht wurde noch der Sieg über den Drahen gefeiert.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...jetzt nicht alle Figuren und benötigten Gegenstände auf der Taverne (Feld 72) sind.
Die Helden hatten es nicht geschafft, alle Gegenstände und Andori in die Taverne zu bringen. Das Festessen musste ausfallen und Gilda war enttäuscht von ihnen.