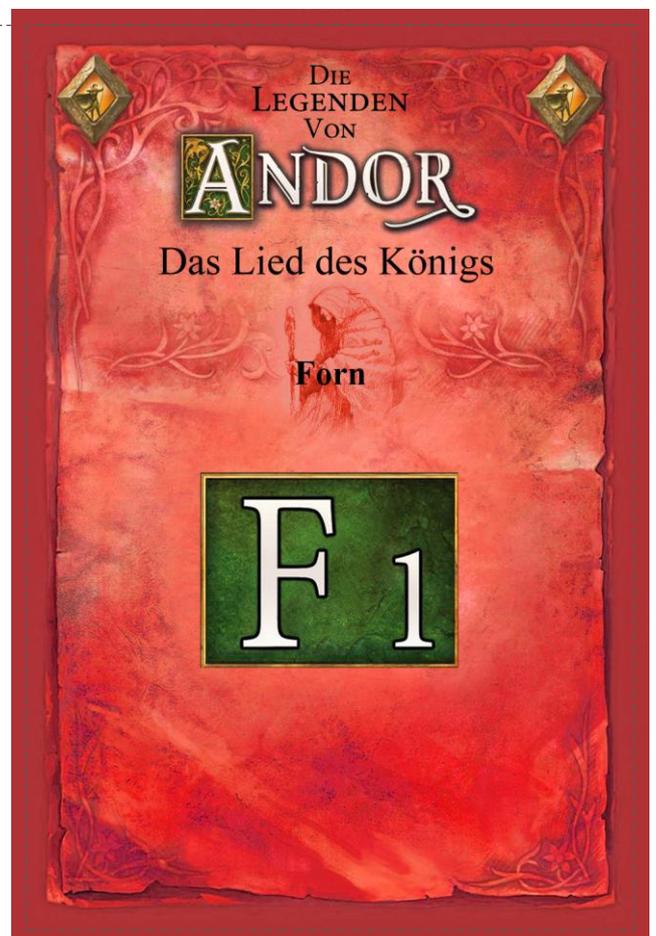
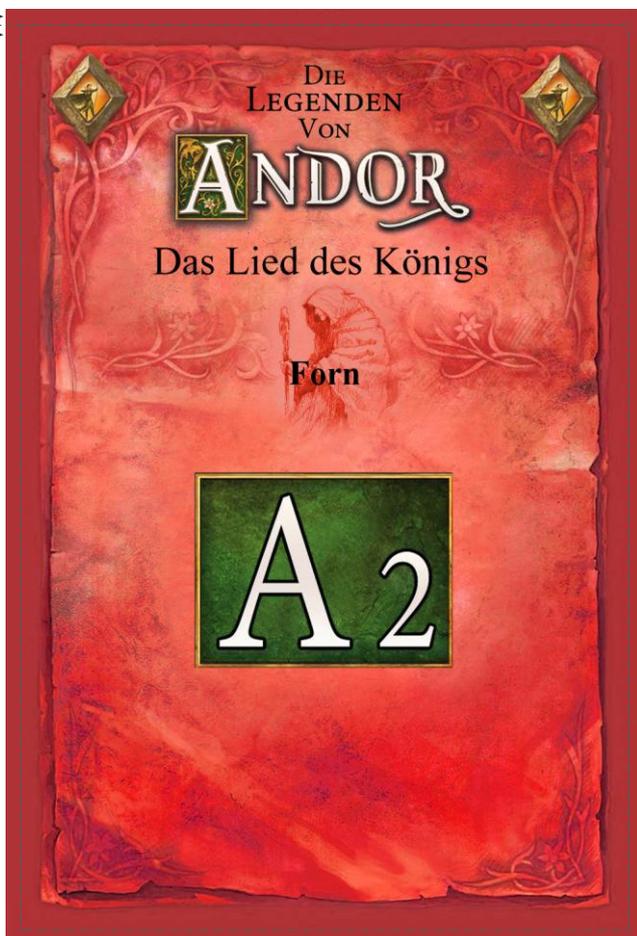
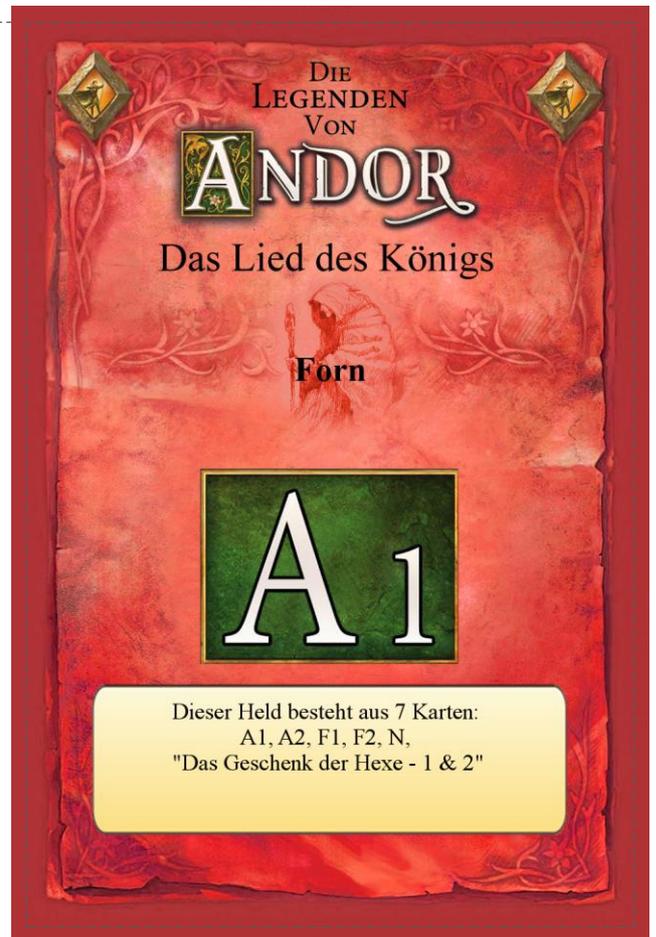


Solltet ihr nicht alle Helden ausdrucken wollen, so könnt ihr gezielt nur die entsprechenden Seiten auswählen:

Forn: 1-4

Kheela: 5-8

Orfen: 9-12



Zusätzliches Material: Figuren König Brandur, Prinz Thorald, Melkart; 3 Waldpilze; 6 Apfelnüsse; Forns Wappen; Ereigniskarten Geheimer See; je ein Edelstein mit dem Wert 2, 4 und 6; Markierungsring
Lege die Karten „Das Geschenk der Hexe - 1 & 2“ neben dem Spielplan bereit.

Er knurrte und schnupperte. Was war geschehen? Er hatte die Berge verlassen, um seinen knurrenden Magen zu füllen. Im Land des Goldenen Grases gab es angeblich leichte Beute. Und schon am Fuße der Berge hatte er ein altes Menschenweibchen getroffen und versucht, sie zu erlegen. Aber sie hatte nicht geschrien oder vergeblich wegzulaufen versucht, wie er es aus den Bergen kannte, sondern ihm nur etwas Staub ins Gesicht geblasen. Er schlug seine Augen auf. Er hasste seine Augen, weil sie ihn immer an das schmutzige Menschenblut erinnerten, das durch seine Adern floss. Daran, dass er niemals Teil eines Skralstammes sein könnte.
Die Alte blickte ernst auf ihn herab. „Du wirst von Menschen wie Kreaturen verstoßen und gejagt. Du hast keine Heimat und keine Familie“, sprach sie und er keuchte auf. Sie sprach die Skralssprache! Sie, ein Menschenweib!
„Ich kann dir keines von beidem bieten, aber dafür etwas anderes. Ich biete dir eine Aufgabe. Ich sehe großes Potential in dir, Schattenskral. Doch es sind unruhige Zeiten, ich habe viel zu tun. Sag, wie heißt du?“
Niemand hatte ihn je nach seinem Namen gefragt! Er hatte keinen Namen.

Lies jetzt weiter auf Forns Karte A2. →

Schreie in der Nacht! Blut im Schnee! Der Triumph einer erfolgreichen Jagd!
„Forn!“ Die Nennung seines Namens zerriss die Schleier des Traumes. „Schattenskral! Hör mich an!“ Es war die Stimme der alten Reka, die ihn von den Bildern eines vergangenen Lebens erlöste. „Du wolltest eine Aufgabe, nun habe ich eine für dich: Der König dieses Landes wird zur Burg ziehen, aus dem Wald im Norden über die beiden Brücken. Doch die Kreaturen sind zahlreich.“ Neue Erinnerungen lösten sich aus den Schatten des Schlafes. Bilder von gelben Augen in der Dunkelheit, von scharfen Zähnen und spitzen Klauen. Von dem Gefühl, nicht der Jäger, sondern der Gejagte zu sein. Vom Wimmern des Ausgestoßenen, dessen Einsamkeit mehr schmerzte als die blutenden Bisswunden in seiner Seite. „Ich weiß, dass sie auch auf deinesgleichen Jagd machen. Du kannst sie ablenken. Du kannst sie davon abhalten, die Schar des Königs zu schwächen. Ich kann nur erahnen, was ich von dir verlange, Forn. Aber das hier ist deine Gelegenheit, einen Sinn zu finden!“
Im Schlaf kauerte Forn sich zusammen. Die spitzen Krallen an seinen Fingerspitzen bohrten sich so fest in seine Handballen, dass er erwachte. Doch es war nicht Furcht, die seine Faust formte, sondern Entschlossenheit.

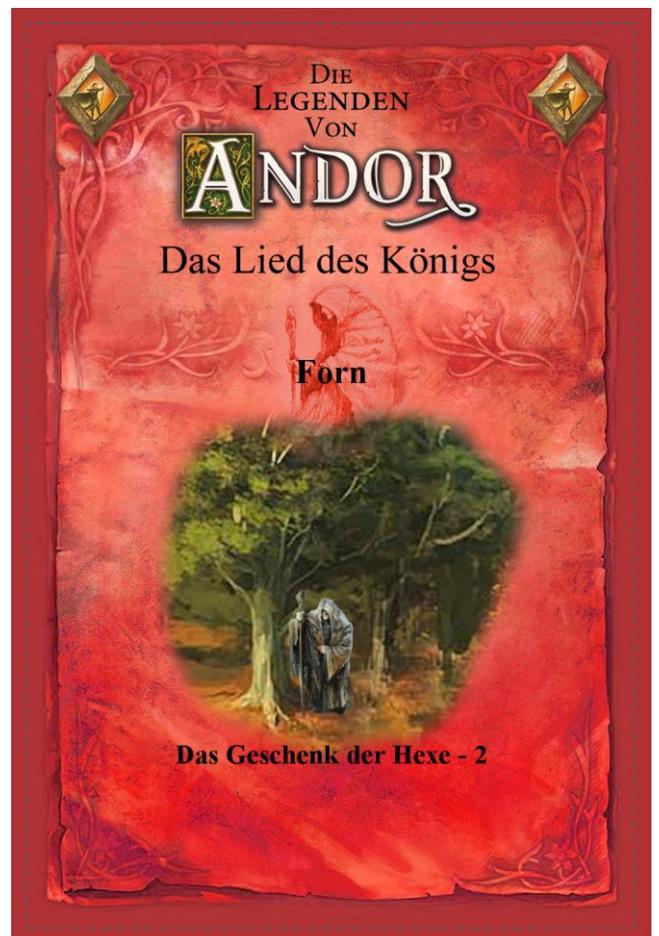
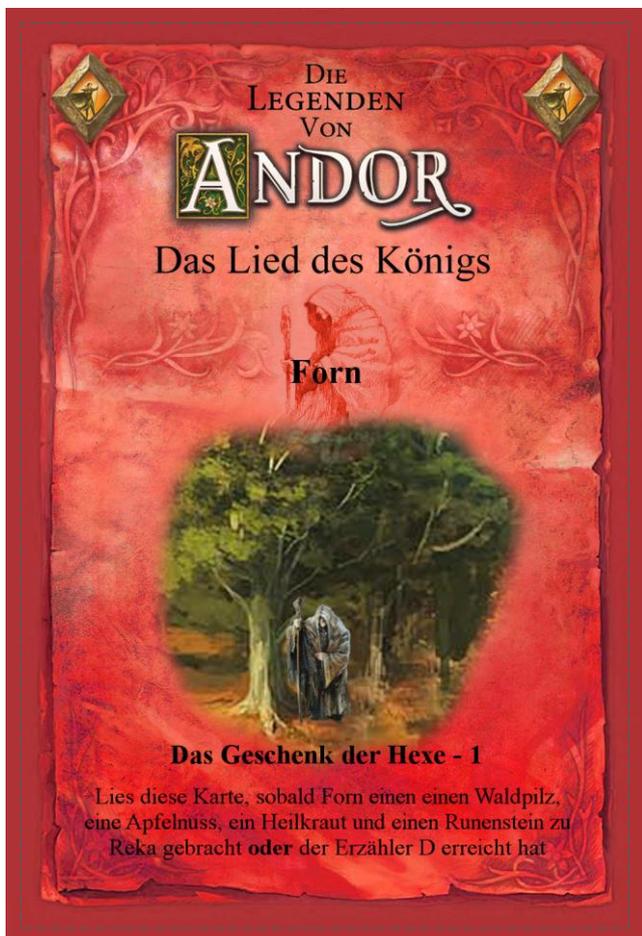
Stelle König **Brandur** und Prinz **Thorald** auf Feld 57. Ab jetzt bewegen sich Brandur und Thorald bei jeder **Erzählerbewegung** 0-2 Felder entlang der Pfeile in **Richtung Burg**. Wie viele genau entscheidet Forn. Für jede **Apfelnuss**, die er abgibt, bewegen sie sich **1 Feld** zusätzlich.

Lies jetzt weiter auf Forns Karte F2. →

„Hm, ich werde dich Forn nennen. Das bedeutet Scheu in der Sprache der Menschen. Sprichst du die Menschensprache?“
Ein Name! Er hatte einen Namen! Wärme breitete sich in ihm aus. „In ... Fetzen!“, brachte er mühsam hervor. Die Alte ruckte seltsam mit ihrem Kopf hoch und runter. „Das wird fürs Erste genügen. Was sagst du, Forn? Soll dein Leben einen Sinn haben?“
Sie hatte ihm einen Namen gegeben. Sie würde ihm auch einen Sinn geben können! Er würde im Land des Goldenen Grases etwas finden, wertvoller als ein voller Magen. Hoffnungsvoll wiederholte er das seltsame Rucken.

Stelle **Forn** auf Feld 37. Erwürfle mit einem Helden- (1er) und einem Kreaturenwürfel (10er) die Felder für die **6 Apfelnüsse**. Nur Forn kann sie aufnehmen und auf den Bereich für Gold legen. Dazu muss er **jedes Mal** eine Ereigniskarte **Geheimer See** ausführen. Nur er kann mit einem Schild negative Auswirkungen abwehren. Die Nüsse bekommen **später** noch einen Verwendungszweck. Erwürfle die Felder für die **3 Waldpilze**, indem du jeweils mit einem roten Würfel würfelst und **50** dazu addierst. Die Waldpilze können auf den Feldern 18 und 71 für ihren Wert in Gold gehandelt werden.
Forn muss einen **Waldpilz**, eine **Apfelnuss**, ein **Heilkraut** und einen **Runenstein** zu Reka bringen.
Lege Forns **Wappen** auf D. Die Karte „**Das Geschenk der Hexe - 1**“ wird aktiviert, wenn Forn **alle** Zutaten zu Reka gebracht hat oder der **Erzähler** D erreicht.

Wichtig: Forn kann **Bauern** nur mitbewegen, wenn er **mindestens 7 Willenspunkte** hat.



Die Legenden nahm ein **gutes Ende**:

Forn blinzelte gegen den Schnee, der sich über das Land des Goldenen Grasses gelegt hatte. „Ich hatte Sinn“, sagte er leise. „Jetzt vorbei. Was nun?“ Reka neben ihm lächelte in die Sonne, aber Forn hatte inzwischen genug Zeit mit ihrer Art verbracht, um die Traurigkeit hindurchschimmern sehen zu können. „Vorbei? Deine Aufgabe ist das Schützen und Behüten, das Wachen im Verborgenen. Erst wenn der letzte Mensch gestorben, das letzte Haus verlassen, das letzte Feld verbrannt ist, wird unsere Aufgabe vorbei sein.“
Forn stand unbewegt in der gleißenden Sonne. Sie hatte recht. Sein Sinn war nicht vorbei! Er würde im Schatten bleiben und das Licht beschützen. Er würde lernen, und wachen, und warten. Auch er lächelte. Es war schön.

Forn scheidet aus, wenn sich der König und eine Kreatur auf dem selben Feld befinden oder der König mit K noch nicht die Burg betreten hat. Lege alle seine Gegenstände auf sein **aktuelles** Feld und nimm seine Figur vom Spielplan. **Thorald**, **Brandur** und **Melkart** kommen ebenfalls aus dem Spiel.
Sollte Forn der **letzte Held** gewesen sein, lese jetzt die Karte N.

Stülpe zur Erinnerung den **Markierungsring** über den Erzähler. Stelle außerdem **Melkart** auf den Buchstaben **K**.

Hauptaufgabe:

Forn muss den König bis K sicher zur Burg geleiten.

Erreicht der Erzähler Melkart wird die dazugehörige Bewegung noch ausgeführt. Befindet sich Brandur dann noch **nicht in der Burg**, scheidet Forn aus. Sollte Brandur je auf oder über ein Feld mit einer **Kreatur**, oder eine Kreatur auf sein Feld ziehen, scheidet Forn aus. **Lies in beiden Fällen Forn's Karte N.**

Soll eine Kreatur auf das Feld Brandurs **eingesetzt** werden, wird sie entlang der Pfeile in **Richtung Burg** verschoben. Erreicht der König die Burg, bleibt **Thorald** auf Feld 6 stehen. Ab jetzt kann **Forn** ihn für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen, allerdings **nur auf den Feldern 1-11**. Er unterstützt dort mit **4 Stärkepunkten**.

Ist Forn an einem Kampf gegen eine Kreatur beteiligt, darf er sich **vor dem Kampf** entscheiden, ob normal gegen sie gekämpft wird oder ob sie **abgelenkt** werden soll.

Entscheidet er sich für Letzteres, wird normal gekämpft. **Übertreffen** die Helden den Kampfwert der Kreatur einmal, wird sie **hingelegt**. (Selbst, wenn ihr Kampfwert um mehr als ihre Willenspunkte übertroffen wird, ist die Kreatur nur abgelenkt, nicht besiegt.) Der Kampf ist damit beendet und die Kreatur abgelenkt.

Der König kann eine abgelenkte Kreatur **unbehellig passieren**. Ansonsten verhalten sich liegende Kreaturen wie ganz gewöhnliche Kreaturen.

Die liegenden Kreaturen werden erst wieder hingestellt, wenn Forn's Aufgabe, zu Guten wie zum Schlechten, beendet ist.

Wichtig: Überspringe den blauen Kasten, wenn du ihn zuvor auch schon übersprungen hast!

„... Du hast viel Blut vergossen, Schattenskral, hiermit aber kannst du großes Blutvergießen vermeiden. Es ist allein deine Entscheidung.“
Noch lange nachdem Reka verschwunden war, weinte Forn darüber, dass sein größter Schatz, ihr Geschenk, ihm nur kurze Zeit vergönnt sein würde.

Nimm die vier Zutaten **aus dem Spiel**. Forn erhält je einen **Edelstein** mit den Werten 2, 4 und 6. Er kann sie an andere Helden weitergeben

Erinnerung Edelsteine: Ein Held kann einen Edelstein auf einem Feld ablegen. Wenn ein Edelstein **benachbart** zu einer Kreatur liegt, läuft sie bei Sonnenaufgang auf das Feld mit dem Edelstein. Der Edelstein kommt dann **aus dem Spiel**. Liegen zwei Edelsteine benachbart, zieht die Kreatur zu dem **wertvolleren**.

Forn's Wappen kommt jetzt aus dem Spiel.

Nimm **Reka** vom Spielplan. Mische **Rekas** und die **verbliebenen Nebelplättchen** auf dem Spielplan (verdeckte wie aufgedeckte) und **verteile sie** erneut auf den Nebelfeldern (Feld 9 zählt nicht, dafür Feld 64). Du entscheidest, welche Felder frei bleiben, nur darf kein Held bei einem Nebelplättchen stehen.

Nur wenn Reka bisher **unentdeckt geblieben** ist, erhält der Held, der sie findet, einen ihrer kostenlosen Tränke.



Wichtig: Lies den blauen Kasten nur, wenn diese Karte **nicht** über den Erzähler aktiviert wurde. Ansonsten überspringe ihn und lese gleich weiter auf Forn's Karte „**Das Geschenk der Hexe - 2**“

Sollte Forn die Hexe eben erst entdeckt haben, bekommt er wie gewöhnlich einen ihrer kostenlosen Tränke.

„Du hast mir gebracht, worum ich dich gebeten habe“, stellte Reka fest. Sie klang überrascht, und das schmerzte Forn. „Es gibt Dutzende von Pilzen und Kräutern in diesem Land, aber du hast dir meine Beschreibung genau eingepägt. Du lernst schnell, Forn!“

Forn erstarnte. Ihr Staunen war ein gutes Staunen! „Lernen ... gut!“, stammelte er eifrig in der Menschensprache.

„Ich werde dich mehr lernen lassen“, versprach Reka leise, „aber nicht jetzt! Die Andori sind in Not und brauchen meine Hilfe. Nimm du das hier als Belohnung!“ Sie überreichte ihm einen kleinen Beutel und Forn lugte vorsichtig hinein.

Funkelsteine! Wunderschön, verheißungsvoll, unwiderstehlich! „Für ... mich? Ich darf behalten?“, fragte er fassungslos. Er hatte niemals ein Geschenk bekommen, schon gar nicht ein so kostbares!

„Das liegt an dir.“ Reka blickte ihn unergründlich an. „Du darfst dich den Rest deines Lebens an ihrer Schönheit weiden. Oder aber du nutzt sie, um deine Schuld zu begleichen. ...“

Lies jetzt weiter auf Forn's Karte
"Das Geschenk der Hexe - 2".



✂

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Das Lied des Königs

 Kheela

 A

Diese Heldin besteht aus 5 Karten:
A, D1, D2, N, "Das unsichtbare Band"

✂

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Das Lied des Königs

 Kheela

 D1

✂

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Das Lied des Königs

 Kheela

 D2

✂

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Das Lied des Königs

 Kheela

 N

Sollte die Karte „Das unsichtbare Band“ noch nicht ausgelöst worden sein, kommt sie jetzt **aus dem Spiel**. Stellt anschließend Vara zu Kheela. Sie kann ihre Sonderfähigkeit jetzt **uneingeschränkt** benutzen.

Die finsternen Kreaturen setzten die Felder und Häuser der Andori in Brand. Der Qualm erhob sich in einer bedrohlichen dunklen Wolke über das Land und erschwerte das Atmen. Die schlangengleiche Narne war weiß von Asche. Kheela wusste, dass sie all ihre neugewonnene Macht brauchen würde, um die Feuer kleinzuhalten.

Lege je ein Lichtplättchen verdeckt auf die Felder 11, 27, 28, 32, 40, 49 und 64 und **deckt sie anschließend auf**. Legt je ein Feuerplättchen auf die Felder **F bis M** der Legendenleiste. Jedes Mal, wenn der **Erzähler** ein Feuerplättchen erreicht, kommt es zurück in den Vorrat und **jeder Held** verliert **2** Willenspunkte. **Kheela** verliert sogar **4** Willenspunkte. Wenn sie **dadurch** auf 0 Willenspunkte kommen sollte, **scheidet Kheela aus**. **Lies dann Kheelas Karte N!**

Ein Held, der seinen Tag noch nicht beendet hat, kann den Schaden für die **gesamte** Gruppe mit einer **Schildseite** abwehren. Feuerplättchen, die von der Erzählerbewegung **am Morgen** ausgelöst werden, können **nicht** abgewehrt werden!

Hauptaufgabe:

Kheela muss die Brände löschen.

Lies jetzt weiter auf Kheelas Karte D2. →

Zusätzliches Material: Bruderschild; Licht- und Feuerplättchen; 4 blaue Würfel vom Krieger
Lege die Karte „Das unsichtbare Band“ neben dem Spielplan bereit

Kheela übergab der schäumenden Narne die Gebeine ihres Vaters. Sein Leben lang hatte er für das Wohl der Menschen gekämpft, und nun hatte ihn ein einfacher Husten dahingerafft. Kheelas Herz war ein Stück Eis, dessen Kälte in ihrer Brust schmerzte. So sehr schmerzte... Doch so wie ihr Vater und dessen Vater vor ihm musste auch sie die Menschen der Flusslande verteidigen. Sie war die neue Hüterin, sie trug Etores Vermächtnis in sich!

Nun musste sie Vara finden, den uralten Wassergeist. Ihr Vater hatte sie gut auf ihre Aufgabe vorbereitet. Kheela wusste von den Prüfungen, die vor ihr lagen...

Stelle Kheela auf Feld 27 und den **Wassergeist auf D**. Kheela Sonderfähigkeit steht ihr momentan noch **nicht zur Verfügung**. Würfle nacheinander die **vier blauen** Würfeln und addiere zum ersten Wert **7**, zum zweiten **27**, zum dritten **36** und zum vierten **43**. Lege die Würfel auf die Felder mit den so ermittelten Feldzahlen. Wenn **Kheela** auf einem Feld mit einem blauen Würfel steht, kann sie **diesen Würfel** erneut werfen. Danach muss sie ihre **Willenspunkte** um den erwürfelten Wert reduzieren, jedoch **maximal auf diesen Wert** (sollte sie bereits weniger Willenspunkte besitzen, geschieht nichts). Lege anschließend den Würfel zu Kheelas Bild auf der Heldentafel. **Achtung:** den Würfelwert behalten!
Lies die Karte „Das unsichtbare Band“, wenn Kheela **drei** blaue Würfel besitzt.

Die Legenden nahm ein **gutes Ende**:

Kheela zupfte erschöpft das weiße Tuch zurecht, das sie über den runden Schild gelegt hatte. Sie wünschte so sehr, sie würde es niemals lüften müssen. Doch sie wusste, es würde noch viel Wasser die Narne hinunterfließen, bis wirklich Frieden einkehren konnte in den Flusslanden. Eine zarte Kinderstimme riss sie aus ihren Gedanken. „Hüterin! Da ist etwas im Fluss. Es hat die Boote zerschlagen und ...“ Ein keuchendes Mädchen stand in ihrer Türöffnung. „Bitte! Hilfst du uns?“ Kheela war einen letzten wehmütigen Blick auf den scheinbaren Frieden des weißen Tuchs. „Ich? Nein.“ Wasser sammelte sich auf dem Boden, in der Luft, um ihren Stab. Umspülte ihre Knöchel, liebte ihr Gesicht. Einen kurzen Moment lang spürte sie die unsichtbare Verbindung und Frieden erfüllte sie. „WIR werden helfen. Ich bin nie allein. Und ihr seid es auch nicht.“

Kheela scheidet aus, wenn sie durch ein Feuerplättchen auf 0 Willenspunkte fällt. Lege alle ihre Gegenstände auf ihr **aktuelles** Feld und nimm ihre Figur vom Spielplan. **Vara** und die Lichtplättchen kommen ebenfalls aus dem Spiel. Die **Feuerplättchen** bleiben im Spiel und die übrigen Helden verlieren **weiterhin** dadurch Willenspunkte. Sollte Kheela die **letzte Heldin** gewesen sein, lese jetzt die Karte N.

Um die Brände zu löschen, muss Kheela gegen die Lichtplättchen **kämpfen**. Erreicht ihr Kampfwert **mindestens** den Wert des Lichtplättchens, kommen es **und ein beliebiges** Feuerplättchen auf der Legendenleiste zurück in den Vorrat. Andere Helden können sie **nicht** unterstützen, Figuren wie die Schildzwerge hingegen schon.

Steht der **Wassergeist** auf einem Feld mit einem Lichtplättchen, kann auch er kämpfen. Dazu versetzt Kheela ihren Zeitstein eine Stunde weiter und würfelt mit dem **großen weißen** Würfel. Wenn der gewürfelte Wert **mindestens** den Wert des Lichtplättchens erreicht, wurde es besiegt.

Wenn Kheela **zusammen** mit dem Wassergeist gegen ein Lichtplättchen kämpft, würfelt sie den großen weißen Würfel **zusätzlich** und addiert seinen Wert zu ihrem Kampfwert.

Wenn Kheela (oder der Wassergeist) den Wert des Lichtplättchens **nicht** erreicht, wird die Differenz von Kheelas **Willenspunkte abgezogen**.

Sobald **kein** Feuer- oder Lichtplättchen mehr auf dem Spielplan liegt, werden auch die jeweils anderen entfernt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Lied des Königs



Kheela

Das unsichtbare Band

Lies diese Karte, sobald Kheela
drei blaue Würfel auf ihrer Heldentafel liegen hat

Kheela rief den Wassergeist zu sich, und der Wassergeist kam, unendlich einsam und traurig. Varas Anblick glich einem Sonnenstrahl, der das Eis in Kheela zum Tauen brachte. Ihr Verlust war frisch und klar wie ein Gebirgsbach, Varas jahrhundert alte Trauer dagegen war tief und weit wie ein mächtiger Strom. Die Tränen der Hüterin vermischen sich mit Varas durchscheinendem Körper, die vereinte Trauer schuf ein unzertrennliches Band, so unsichtbar, so fein und zugleich so stabil wie der Faden einer Spinne. Jetzt endlich konnte Kheela ihr Erbe antreten.

Stelle jetzt den **Wassergeist** zu Kheela. Sie kann ihre Sonderfähigkeit ab jetzt **uneingeschränkt** nutzen. Außerdem erhält Kheela die **Summe der drei blauen Würfel** als Willenspunkte dazu. Sollte sie damit auf mehr als **14** Willenspunkte kommen, darf sie die **übrigen** auf die Heldengruppe verteilen. Alle blauen Würfel kommen jetzt aus dem Spiel.

Erwürfle mit einem Helden- (1er) und einem roten (10er) Würfel die Position des **Bruderschildes**.

Erinnerung Bruderschild: Der Bruderschild kann wie ein normaler Schild verwendet werden. Darüber hinaus können zwei Helden unter Einsatze einer Schildseite ihre **Stärkepunkte tauschen**. Dazu muss einer der beteiligten Helden den Bruderschild tragen.



DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Das Lied des Königs



Orfen

A 1

Dieser Held besteht aus 8 Karten:
A1, A2, C1, C2, G1, G2, N,
"Die Bauern"

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Das Lied des Königs



Orfen

A 2

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Das Lied des Königs



Orfen

C 1

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Das Lied des Königs



Orfen

C 2

Orfen hatte gehofft, unter anderen Menschen den Frieden zu finden, der ihm in der Einsamkeit verwehrt blieb. Aber nach all der Abgeschiedenheit hatte ihn schon die kurze Begegnung mit den Kriegern an seine Grenzen gebracht. Wenn die drohende Gefahr nicht wäre, Orfen wäre gleich wieder umgekehrt. Er würde den Andori beistehen, sie in Sicherheit bringen. Und dann würde er dieses Land verlassen und niemals wiederkehren.

Stelle Orfen auf Feld 38 und lege einen weiteren **Bauern** auf Feld 28.

Nur wenn **Orfen** einen Bauern zur **Taverne** gebracht hat, bleibt dieser vorerst als Schild auf **Feld 72** liegen. Sie zählen trotzdem allgemein für alle Ziele.

Sind alle **4 Bauern in der Taverne**, lies die Karte „**Die Bauern**“.

Würde ein Bauer **geschlagen** oder zu einem **anderen Ziel** oder **nicht von Orfen** zur Taverne gebracht, werden alle geretteten Bauern zu den Schilden neben der Burg gelegt und die Karte „**Die Bauern**“ kommt aus dem Spiel!



Zusätzliches Material: Fackel von Cavern; 1 grauer Wolf, das Wolfsymbol; 15 Kreaturenplättchen
Lege je ein **Sternchen** auf die Buchstaben C und G und die Karte „Die Bauern“ neben dem Spielplan bereit.

Orfen startete griesgrämig über die Marktbrücke, den vorbereitenden Kriegern hinterher. Sie scherzten und lachten, ihre Harnische blitzten im Sonnenschein und die bunten Wimpel flatterten lustig. Er schüttelte den Kopf und wandte sich ab. Die Wölfe des Südens waren unruhig und es war Leichtsinn, Andor mit so vielen Kriegern zu verlassen. Die Bevölkerung im Rietland blieb schutzlos zurück! Aber den meisten Reitern fiel das wohl gar nicht auf. Sie waren genau wie ihre reich verzierten Rüstungen: stolz, nutzlos und hohl. So wie der aufgeblasene Prinz an der Spitze seiner Armee. So wie Orfen damals, ehe er Andor den Rücken gekehrt und Jahre in der Freiheit des Grauen Gebirges verbracht hatte, an der Seite von ... Es tat weh, ihren Namen zu denken. Die glücklichen und friedvollen Jahre waren jäh von einem stinkenden Troll beendet worden. Orfens Hand schloss sich fester um den Griff seines Schwertes und die Rillen des Horns drückten schmerzhaft in seine Hand. Er hatte ihren Mörder gestellt und getötet, aber konnte die Tat nicht ungeschehen machen. Es war sein Schicksal, stets einsam zu bleiben, und er war ein Narr gewesen, dass er in ihrer Gegenwart etwas anderes hatte denken können. Jetzt konnte das Gebirge ihm nichts mehr schenken. Jeder Gipfel schrieb ihren Namen in den Himmel und in den kalten Nächten fand er keine Ruhe mehr, sondern wurde von glücklichen Erinnerungen heimgesucht.

Lies jetzt weiter auf Orfens Karte A2. →



Kopfstehende Kreaturen ignorieren **alles** auf ihren Feldern. Sie bewegen sich bei Sonnenaufgang legendenüblich zum höchsten angrenzenden Feld. Wenn sie Feld **57**, **71** oder **72** erreichen, werden sie auf einen freien **goldenen Schild** gestellt. Wenn es keinen freien Schild mehr gibt, ist die Legende verloren.

Kopfstehende Kreaturen werden **nie** von anderen Heldenaufgaben beachtet.

Hauptaufgabe:

Orfen muss die kopfstehenden Kreaturen bekämpfen.

Sobald **drei kopfstehende** Kreaturen auf goldenen Schilden stehen, **scheidet Orfen aus**. Lies dann Orfens Karte N!

Kopfstehende Kreaturen können **normal bekämpft** werden. Wurden sie besiegt werden sie auf ein beliebiges **angrenzendes Feld** verschoben.

Nur wenn **Orfen** am Kampf beteiligt war, kommt die Kreatur vom Spielplan **zurück in den Vorrat**. Es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht kein Feld weiter.



„Der Freie Markt ist verwüstet!“, schrie eine Stimme. Überrascht drehte Orfen sich um und betrachtete den dicken Mann, der auf ihn zu humpelte. „Nur wenige mutige Händler haben sich versteckt, ich selbst bin geflohen. Aber ich habe gehört, was die Kreaturen planen. Sie wollen die Taverne >Zum Trunkenen Troll< stürmen! Den letzten sicheren Ort südlich der Rietburg!“ „Und warum kommst du zu mir?“ knurrte Orfen. Der geflohene Händler sah ihn mit großen Augen an. „Weil Ihr uns beistehen müsst! Bitte! Meine Familie ist dort!“ Orfen biss die Zähne zusammen. „Selbstverständlich!“, presste er hervor. Er war einfach zu weichherzig geworden!

Lege je **drei Kreaturenplättchen** verdeckt auf die Felder 10, 14 und 35. Jeden Sonnenaufgang, und **nur dann**, wird das **oberste** Plättchen jedes der drei Stapel aufgedeckt (erst 10, dann 14, dann 35). Lege zur Erinnerung ein Sternchen über das Brunnensymbol. Stecke alle auf den Plättchen erscheinenden Kreaturen **verkehrt herum** in ihre Standfüße und stelle sie und **alles Erscheinende** (Gold, Heilkraut oder Willenspunkte in Form des entsprechenden Kreaturenplättchens) auf das Feld, auf dem das Plättchen vorher lag. Alle **Bewegungen** gelten nur für **kopfstehende** Kreaturen. Soll eine Kreatur erscheinen, die es im Vorrat nicht mehr gibt, wird stattdessen die **nächstschwächere** genommen. Wenn später eine **normale Kreatur** erscheint, die es im Vorrat nicht mehr gibt, wird eine der kopfstehenden Kreaturen durch die nächstschwächere ersetzt und die ersetzte Kreatur aufgestellt.

Lies jetzt weiter auf Orfens Karte C2. →





Später ruhte Orfen sich im Inneren der Taverne aus. Er war zu erschöpft, als dass ihn die vielen Menschen noch stören konnten. Beeindruckt beobachtete er, wie die Wirtin Gilda unermüdlich zwischen den Flüchtlingen umherlief und Trost spendete. Wo sie auch war, stets glätteten sich die Sorgenfalten und Orfen spürte, dass sogar er in ihrer Gegenwart weniger mürrisch war. Er berührte den Knauf seines Schwertes, das gewundene Horn des Trolls, und sein Verlust holte ihn wieder ein, beraubte ihn aller Freude. Da begann Gilda zu singen. Ihre klare Stimme brachte jedes Gespräch zum verstummen und nahm alle Andori gefangen. Orfen schloss die Augen und lächelte leicht. Ohne, dass er es merkte, ließ er seine Hand vom Horn sinken.



Orfen traute seinen Augen kaum. Der Königswolf! Der Königswolf kam mitsamt seinem Rudel zur Taverne und half, die Kreaturen zu vertreiben. Begleitet wurde er von einem Krieger Andors, einem Schildzwerg, einer seltsamen Frau aus dem Norden und einer jungen Bewahrerin. Gemeinsam konnten sie die unmittelbare Bedrohung abwehren.

Stelle einen grauen **Wolf** auf Feld 72. Würfle mit einem Kreaturenwürfel und lege das **Wolfsymbol** auf dieses Feld der Tagesleiste. Der Wolf bewegt sich immer zu Sonnenaufgang **und** wenn Orfens Zeitstein das Wolfsymbol erreicht ein Feld entlang der Pfeile **Richtung Burg**. Erreicht er die Burg, kommt er **ohne Nachteile** aus dem Spiel. Lege zur **Erinnerung** ein rotes X über das Ereigniskartensymbol.

Nur Orfen kann den Wolf zähmen. Das gilt als Aktion „Kämpfen“. Der Kampfwert des Wolfs entspricht dem **vierfachen** von Orfens Stärkepunkten. Um den Wolf zu zähmen, muss Orfen in einer Kampfrunde **mindestens** den Kampfwert des Wolfes erreichen. Unterliegt Orfen, verliert er die Differenz an Willenspunkten.

Wurde der Wolf gezähmt, kann Orfen als neue Aktion den „**Wolf bewegen**“. Für eine Stunde auf der Tagesleiste kann der Wolf um bis zu **4 Felder** weit bewegt werden, auch mehrfach in einem Zug. Der Wolf **unterstützt im Kampf** auf dem Feld der Kreatur mit so vielen Stärkepunkten, wie Orfen zur Zeit der Zähmung hat. Markiert diesen Wert mit dem **Wolfsymbol**.

Entferne jetzt zwei Kreaturenplättchen, **oder** zwei kopfstehende Figuren (oder 1 und 1).

Lies jetzt weiter auf Orfens Karte G2. →



Schnaufend trat Orfen aus der Tür und sog gierig die frische Luft ein. In der überfüllten Taverne hielt er es nicht mehr aus. Die vielen, durcheinandergerufenen Worte, die zusammengepressten Leiber. Orfen war froh, dass er sie wenigstens eine Weile hinter sich lassen konnte. Plötzlich stellte sich ihm Gilda, die stämmige Wirtin der Taverne, in den Weg. „Willst du etwa schon gehen?“

„Wenn Kreaturen kommen, bin ich in der Nähe. Nun lass mich ziehen!“, grummelte Orfen.

Gilda hob ihr Kinn. „Das hier könnte dir helfen, Fremder.“ Sie hielt ihm auffordernd einen seltsamen Stock entgegen. Eine Fackel? Widerwillig nahm Orfen sie entgegen. „Gut, von mir aus. Und jetzt tritt beiseite!“

Die Wirtin regte sich nicht. „Welchen Namen darf ich denen nennen, die nach ihrem Retter fragen?“

Orfen starrte sie misstrauisch an. Seit ihrem Tod hatte niemand ihn mehr mit seinem Namen angesprochen und er hatte gehofft, dass das auch so bleiben würde.

„Orfen“, murmelte er rau.

Die 4 Bauernschilde werden jetzt **neben die Burg** gelegt. Orfen erhält jetzt die **Fackel von Cavern**.

Erinnerung Fackel: Einmal am Tag kann die Fackel eingesetzt werden, um **eine Kreatur** auf dem Feld des Helden, der sie einsetzt, normal oder kopfstehend, auf ein **beliebiges angrenzendes** Feld zu versetzen. Dadurch dürfen aber **keine zwei normalen** Kreaturen auf dasselbe Feld gelangen. Danach wird die Fackel auf die Rückseite gedreht.

Die Legenden nahm ein **gutes Ende**:

Orfen stand vor der Tür der Taverne. Er zögerte und senkte die zum Klopfen erhobene Faust wieder, drehte sich schwerfällig um. Er musste fort. Ein junger Bewahrer hatte ihn angesprochen. Er wollte das Gebirge kartographieren und brauchte einen Führer. Aus Gründen, die Orfen selbst noch nicht verstand, hatte er zugesagt. Er atmete tief durch und ging los.

Plötzlich wurde die Tür aufgerissen. „Willst du etwa schon gehen?“ Gilda stand auf der Schwelle und lächelte.

Orfen hielt inne. „Ich ... wollte nur Lebewohl sagen.“

Gildas Lächeln vertiefte sich. „Falsch! Nicht Lebewohl ... sondern Auf Wiedersehen.“

Orfen scheidet aus, wenn drei kopfstehende Kreaturen auf die goldenen Schilde gestellt wurden. Lege alle seine Gegenstände auf sein **aktuelles** Feld und nimm seine Figur vom Spielplan. Die **kopfstehenden Kreaturen** und die **Kreaturenplättchen** sowie gegebenenfalls der **Wolf** und die Boni der Kreaturenplättchen bleiben im Spiel. Die übrigen Helden können **weiterhin** gegen die Kreaturen kämpfen, sie aber **nicht** vom Spielplan entfernen. Sollte Orfen der **letzte Held** gewesen sein, lese jetzt die Karte N.