



- Spielplan
- Gors
- Skrale
- Trolle
- Wardracks
- Ereignisskarten (Gold)
- Gold
- Nebelplättchen
- Erzähler
- Drache
- 2 Bauern
- 4 Brunnen
- 3x rotes X
- 3 rote Würfel
- 4 große Schwarze Würfel
- roter Holzwürfel (Stärkepunktanzeige Kreaturen)
- roter Holzscheibe (Willenspunktanzeige Kreaturen)
- 3 Heilkräuter
- 6 Runensteine
- Ausrüstungen (Trinkschlauch, Schild, Bogen, Falke, Helm, Fernrohr, Trank der Hexe)
- 8 Sternchen
- Ausrüstungstafel
- Figur: Hexe
- Kreaturplättchen
- Pergament (Wert beliebig)



- Spielplan
- Nerax
- Meerestroll
- Arrog
- Schiff
- Schiffstafel
- Windkarten (ohne Startkarte)
- Nebelplättchen
- 3 Nord-Brunnen
- 4 weiße Würfel
- schwarzer Kristall (hier: Stein der Herrschaft)
- weißer Holzwürfel (Stärkepunktanzeige Kreaturen)
- weiße Holzscheibe (Willenspunktanzeige Kreaturen)
- 1 Sternchen
- Ausrüstungstafel
- Unwetterplättchen
- Wrackplättchen
- Nord-Kreaturplättchen
- Figur: Zwerge
- Figur: Garz der Handelszwerge
- Figur: Barde
- Figur: unbekannter Krieger (kann nicht als Held benutzt werden)





Legende

Der Stein der Herrschaft

A1

Diese Legende besteht aus 18 Karten:
A1, A2, A3, A4, B, D, F, J, N, O, P, S, U, Z
3x Hexe gefunden, Drache

Vorbereitungen:

Legt ein rotes X auf das Gorsymbol und Windkartensymbol im Sonnenaufgangsfeld des Nordspielplans und ein rotes X auf das Erzählersymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld des Andorspielplan.

Legt die Zeitsteine der Helden auf das Sonnenaufgangsfeld des Nordspielplans.

Stellt den Erzähler auf Feld A der Legende.

Legt die Nebelplättchen des Grundspiels auf das Andorspielbrett.

Legt die Nebelplättchen der Erweiterung auf den Nordspielplan. Legt die normalen Brunnen auf das Andorspielbrett und die Nord-Brunnen auf den Nordspielplan.

Legt die Ausrüstungstafel „Nord-Spielplan“ über die Ausrüstungstafel achtet aber darauf das der Text „Die Hexe“ noch zu lesen ist.

Legt alle Ausrüstungen auf die Ausrüstungstafel.

Hinweise: 4 Karten „Hexe gefunden“ aus dem ~~Dieser~~ Legende wird auf dem Andorspielplan aus dem Grundspiel und der Erweiterung die Reise in den Norden gespielt.

Die Felder 52,55,57,59,60 auf dem Andor Spielplan sind dieselben wie die vom Nordspielplan.





Legende

Der Stein der Herrschaft

A2

Bei einem Sonnenaufgang werden zuerst die Anweisungen auf dem Spielplan des Grundspiels ausgeführt und danach die auf dem Nordspielplan.

Ein Sonnenaufgang läuft also so ab:

1. Neue Ereignisskarte
2. Gors laufen
3. Skrale laufen
4. Wardracks laufen
5. Trolle laufen
6. Wardracks laufen
7. Brunnen auffrischen
- (8. Neue Windkarte, erst später in der Legende)
9. Neraxe laufen
10. Meerestrolle laufen
11. Arrogs laufen
12. Barde wird verschoben
13. Wenn ein Wrack auf dem Spielfeld ist aktivieren
14. Erzählerbewegen

Bevor der Erzähler Feld N erreicht kommen die Kreaturen auf Feld 80, danach auf Feld 90. Egal welche Kreatur auf dem Andorspielplan (Felder von 72 und tiefer und 81-84) ist wird kein Ruhm abgezogen. Ist jedoch eine Figur auf einer der Inseln (Felder 73-79 und 91 und höher) wird, nach den gleichen Regeln wie in die Reise in den Norden, Ruhm abgezogen.



Kommt eine Kreatur auf Feld 0 wird sie, wie gehabt, auf eins der goldenen Schilde gestellt.

Es war Frieden in Andor, doch es änderte sich als die Zwerge im Norden den Stein der Herrschaft fanden. Als die Zwerge aus Andor dies erfuhren wollten sie die Zwerge aus dem Norden besuchen, doch sie trauten sich nicht selbst rauszugehen, denn Gors kamen aus allen möglichen Löchern und selbst vor der der Silbermine waren Gors. Sie baten die Helden um eine Eskorte.

Stellt jetzt ein Gor auf das Feld 22,36 und 43. Und die Figur Zwerge auf Feld 71.

Andor hatte jedoch keine Schiffe mehr um die Reise in den Norden zu bewältigen, doch es gibt eine alte Legende eines Schiffes.

Deswegen wollen die Helden die alte Hexe befragen.

Findet die Hexe bevor der Erzähler Feld F erreicht. Wenn ihr die Hexe findet lest die Karte „Hexe gefunden“ vor.

Legt nun Sternchen auf die Felder A,B,D,F,J und N der Legendeleiste.

Die Zwerge können einfach von einem Helden mitgenommen werden, sie dürfen jedoch nicht auf die Boote.

Erwürfelt mit zwei Würfeln das Feld für ein Heilkraut und zwei Runensteinen.



Der höhere Würfelwert gibt die Zehnerstelle und der andere Würfelwert gibt die Einerstelle des Feldes an.

Bsp:

Gewürfelt: 1,6
Feld = 61

Erwürfelt nun das Feld für ein Heilkraut und zwei Runensteinen.

Addiert beide Würfelwerte zusammen und addiert dies mit 100.

Bsp:

Gewürfelt: 3,5
Feld = 108

Aufgabe:

Die Helden müssen die Hexe finden bevor der Erzähler Feld D erreicht und die Zwerge zum Feld 91 bringen.

Stellt nun alle Helden auf Feld 0.

Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten und 2 Gold. Die Heldengruppe bekommt 5 Gold und einen Trinkschlauch und ein Runenstein.

Der Held mit dem kleinsten Rang beginnt.



Ein Sturm zog auf und schwarze Schemen zeichneten sich im Nebel ab. Die Menschen bekamen es mit der Angst zu tun und baten die Helden um Hilfe.

Stellt jetzt ein Skral auf das Feld 31 und ein Troll auf das Feld 60, außerdem einen Wardrack auf Feld 84. Und ein Bauernplättchen auf Feld 28 und 64.

Hinweis:

Wenn ihr die Bauern zur Rietburg gebracht werden könnt ihr die Bauern umdrehen und als zusätzlichen Schild neben die Burg legen oder ihr bekommt 2 Ruhm und der Bauer kommt aus dem Spiel.



Wenn ihr die Hexe nicht gefunden habt ist die Legende jetzt verloren.

Ein Gewitter zog auf und eine riesige Gestalt schob sich die Klippen von Andor hinauf.

Stellt ein Nerax auf Feld 15.



Die Rietburg wird von allen Seiten bedrängt und immer mehr Kreaturen kommen aus dem Süden und aus dem Norden.

Stellt einen Meerestroll auf Feld 52.

Sortiert nun aus den Kreaturplättchen die zwei Karten mit den Wardracks aus.

Deckt nun ein Kreaturplättchen auf und legt jeweils einen auf die Felder G und I der Legendenleiste.



Wenn ihr den unbekannten Krieger bis jetzt nicht besiegt habt ist die Legende jetzt verloren.

Der Wind drehte und die Helden fragen sich warum jetzt, wo der Stein der Herrschaft gefunden, die Kreaturen wieder hervorkommen. Einer der Helden bekam eine schlechte Vorahnung. Und fragt einen der Zwerge, ob sie vielleicht mehr wissen.

Der Zwerg antwortet: „Es existiert eine alte Geschichte, dass der erste Zwergenkönig Fendolin den Stein besaß und mit Hilfe von dem Stein alle Zwergenreiche gerecht regierte. Doch Varkur wollte auch den Stein, um alle Länder zu unterwerfen und deswegen schickte er den Drachen Ungolith. Fendolin hatte davon erfahren und versteckte den Stein im Norden. Der Drache wusste jedoch von dem Plan und es gab einen großen Kampf, dadurch wurde der Stein auf einer unbekannten Insel im Norden verschüttet.

Deswegen ist der Stein so wichtig für uns Zwerge“

War Varkur jetzt wieder hinter dem Stein her?

Zieht eine neue Windkarte und entfernt das rote X vom Windkartensymbol auf dem Sonnenaufgangs Feld.



Wenn ihr die Zwerge bis jetzt nicht zum Feld 91 gebracht habt ist die Legende jetzt verloren.

Ein riesiges Fest wurde gefeiert und alle aßen so viel sie konnten und die Zwerge dankten den Helden und alle feierten bis spät in die Nacht. Am Ende des Festes gab der Zwergenkönig den Helden noch einen kräftigen Wein mit und holte einen Runenstein aus seiner Schatzkammer. Alle Kreaturen erstarren als sie die Lieder des Festes hörten.

Versetzt alle Zeitsteine auf das Sonnenaufgangsfeld. Jeder Held bekommt 6 Willenspunkte und einer der Helden bekommt einen Trinkschlauch und ein Runenstein. Normalerweise wird der Sonnenaufgang jetzt ausgeführt, da alle Zeitsteine auf dem Sonnenaufgangsfeld sind, diesmal jedoch werden nur die Brunnen aufgefrischt.

Legt nun die Nord-Kreaturplättchen auf Feld Q,R und T der Legendeileiste und Sternchen auf die Felder O,P,S,U und Z.

Jetzt beginnt der neue Tag.



Ein Rabe flog zu den Helden, dunkle Schwingen, dunkle Worte. Die Nachricht kam aus der Rietburg und dort stand: „Immer mehr Monster kommen und tote Kreaturen stehen wieder auf.

Eine dunkle Wolke legt sich über das Land und die Kreaturen werden immer stärker. Andor braucht euch!“

Nehmt nun einen Gor aus Feld 80, ist kein Gor auf Feld 80 nehmt eine andere Kreatur, und stellt sie auf Feld 36.

Stellt nun einen Wardrack auf Feld 37 und einen Skral auf Feld 106.

Danach stellt ihr einen Nerax auf Feld I und einen Arrog auf Feld 60. Legt nun jeweils ein Unwetterplättchen, mit der Rückseite, zu den Stärkepunktanzeigen der Kreaturen. Die Kreaturen kämpfen jetzt mit einem Stärkepunkt mehr

Doch die Hoffnung war nicht ganz verschwunden, denn die Rietburg sendete nicht nur die Nachricht den Helden sondern auch Gold.

Jeder Held bekommt nun 2 Gold.



Die Zwerge konnten nun durch den Stein der Herrschaft einfacher herrschen und alles dadurch effizienter produzieren und so alles billiger verkaufen. Außerdem haben sie herausgefunden, wie man zuverlässiger Verteidigen kann. Und diese Verteidigungsform wollen sie der Rietburg beibringen.

Auf den Feldern 91 und 71 ist jetzt alles, außer die Stärkekpunkte, um die Hälfte billiger. Der Zwerg kann jetzt die Stärkekpunkte für ein Gold nicht nur auf Feld 71 kaufen, sondern auch auf Feld 91. Das bedeutet seine Sonderfähigkeit gilt nun auch für Feld 91.

Legt jetzt ein Pergament auf Feld 71.

Ihr könnt das Pergament zum Feld 0 bringen, dann dürft ihr zwei Kreaturen von den goldenen Schilden entfernen.



Weit entfernt von den Helden im Süden, südlicher als Krahd, stieg Rauch aus zwei schwarzen Nüstern auf. Und zwei rote Augen durchdrangen die Dunkelheit der Höhle. „Kostbarkeiten wecken das Verlangen von Drachen. Umso wertvoller umso größer das Verlangen“ Dies besagt ein altes Sprichwort.

Stellt nun den Drachen auf Feld F der Legendenleiste. Kommt der Erzähler auf Feld V wird der Drache auf Feld 81 gesetzt.

Bei den darauf folgenden Sonnenaufgängen wird der Drache auf Feld 61, am nächsten auf Feld 51 und danach Feld 91 gesetzt.

Ist der Drache auf einem Feld mit einer Kreatur oder einem Helden wird die Kreatur/Held sofort ein Feld weiter versetzt.

Die Helden können nicht auf das Feld mit dem Drachen, außer er ist auf Feld 91.

Landet der Drache auf Feld 91 wird die Karte „Drache“ vorgelesen.



Die Zwerge gaben sich selbst die Schuld, dass sie den Drachen geweckt hätten. Darum schenkten sie den Helden ein Schild und ein Helm. Danach kam der Zwergenkönig und sagte: „Der Stein hat uns für eine kurze Zeit das Gefühl von richtigem Wohlstand gekommen, doch ich bin zum Schluss gekommen das es besser wäre den Stein zu verstecken.“ Der Zwergenkönig gab den Helden den Stein der Herrschaft und ging wieder.

Die Heldengruppe bekommt nun ein Schild und ein Helm. Einer der Helden bekommt den Stein der schwarzen Herrschaft.

Einer der Helden bekam die Idee den Stein an einem unbekannten Ort zu verstecken, an welchem ist heutzutage leider nicht mehr bekannt.

Würfelt mit zwei Würfel nacheinander. Der erste gibt die Zehnerstelle an der zweite die Einerstelle der Feldzahl auf dem der Stein versteckt werden soll. Markiert das Feld mit einem Sternchen.

Erinnerung:

Ist der Drache besiegt kommt der Erzähler sofort auf das Feld Z.

Aufgaben:

- ... ihr müsst den Drachen besiegen.
- ... ihr müsst den Stein zum unbekannten Ort bringen.
- ... euer Ruhm darf nicht auf 0 sinken.
- ... die Rietburg darf nicht erobert werden.



Der Drache wich dem gezielten Schwertstoß des Helden aus und flog davon in den Süden. Alle feierten ein großes Fest, da sie Ungolith vertrieben haben. Doch der älteste und weißeste der Helden wusste das es nur eine Frage der Zeit wäre bis Varkur zurückkäme um den Stein zu suchen.

- Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...
1. der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist
 2. die Rietburg nicht erfolgreich verteidigt wurde
 3. der Drache nicht besiegt wurde
 4. der Stein nicht zum unbekannten Ort gebracht wurde





Legende

Der Stein der Herrschaft



Hexe gefunden

Die alte Hexe wusste wo sich das Schiff befindet, doch sie mahnte vor dem unbekannten Krieger der das Schiff bewacht. Nur wer sich als würdig erweist bekommt das Schiff. Außerdem sagte sie: „Das Schiff ist das mächtigste Schiff, doch wahrscheinlich ist schon die Bugfigur verrottet.

Stellt den unbekannten Krieger auf Feld 52.
Stellt das Schiff auf das Federfeld beim Feld 52.
Der unbekannte Krieger wirft mit vier weißen Würfeln.

Dreht auf der Schiffstafel die Ausbauten so um, dass der Mast und die Achter-Ballista ausgebaut sind.

Erst wenn ihr den unbekannten Krieger besiegt habt dürft ihr mit dem Schiff fahren.

Kampfwerte:

2 Spieler: 8 Stärkepunkte, 5 Willenspunkte

3 Spieler: 12 Stärkepunkte, 5 Willenspunkte

4 Spieler: 14 Stärkepunkte, 5 Willenspunkte

Aufgaben:

Ihr müsst den unbekannten Krieger besiegen, bevor der Erzähler Feld J der Legendeleiste erreicht. Und dann die Zwerge zum Feld 91 bringen.

Sind die Zwerge auf Feld 91 kommt der Erzähler sofort auf Feld N der Legendeleiste.





Legende

Der Stein der Herrschaft



Hexe gefunden

Die alte Hexe wusste wo sich das Schiff befindet, doch sie mahnte vor dem unbekannten Krieger der das Schiff bewacht. Nur wer sich als würdig erweist bekommt das Schiff. Außerdem sagte sie: „Das Schiff ist das mächtigste Schiff, doch wahrscheinlich ist schon der zweite Mast verrottet.

Stellt den unbekannten Krieger auf Feld 55.

Stellt das Schiff an den Steg am Feld 55.

Der unbekannte Krieger wirft mit vier weißen Würfeln.

Dreht auf der Schiffstafel die Ausbauten so um, dass die Bugfigur und die Achter-Ballista ausgebaut sind.

Erst wenn ihr den unbekannten Krieger besiegt habt dürft ihr mit dem Schiff fahren.

Kampfwerte:

2 Spieler: 8 Stärkepunkte, 5 Willenspunkte

3 Spieler: 12 Stärkepunkte, 5 Willenspunkte

4 Spieler: 14 Stärkepunkte, 5 Willenspunkte

Aufgaben:

Ihr müsst den unbekannten Krieger besiegen, bevor der Erzähler Feld J der Legendeleiste erreicht. Und dann die Zwerge zum Feld 91 bringen.

Sind die Zwerge auf Feld 91 kommt der Erzähler sofort auf Feld N der Legendeleiste.





Legende

Der Stein der Herrschaft



Hexe gefunden

Die alte Hexe wusste wo sich das Schiff befindet, doch sie mahnte vor dem unbekannten Krieger der das Schiff bewacht. Nur wer sich als würdig erweist bekommt das Schiff. Außerdem sagte sie: „Das Schiff ist das mächtigste Schiff, doch wahrscheinlich ist schon die Achter-Ballista verrottet.

Stellt den unbekannten Krieger auf Feld 57.
Stellt das Schiff auf das Feld mit der roten gewürfelten 2 beim Feld 57.

Der unbekannte Krieger wirft mit vier weißen Würfeln.

Dreht auf der Schiffstafel die Ausbauten so um, dass der Mast und die Bugfigur ausgebaut sind. Erst wenn ihr den unbekannten Krieger besiegt habt dürft ihr mit dem Schiff fahren.

Kampfwerte:

2 Spieler: 8 Stärkepunkte, 5 Willenspunkte

3 Spieler: 12 Stärkepunkte, 5 Willenspunkte

4 Spieler: 14 Stärkepunkte, 5 Willenspunkte

Aufgaben:

Ihr müsst den unbekannten Krieger besiegen, bevor der Erzähler Feld J der Legendeleiste erreicht. Und dann die Zwerge zum Feld 91 bringen.

Sind die Zwerge auf Feld 91 kommt der Erzähler sofort auf Feld N der Legendeleiste.





Legende

Der Stein der Herrschaft



Drache

Der Drache bedroht die Silbermine im Norden.

Legt jetzt ein rotes X auf das Händlersymbol auf Feld 91.

Der Drache würfelt mit drei schwarzen Würfeln.

Ihr müsst den Drachen besiegen bevor der Erzähler Feld Z der Legendeleiste erreicht.

Wenn ihr den Drachen besiegt wird der Erzähler sofort auf Feld Z der Legendeleiste versetzt.

Kampfwerte:

2 Spieler: 20 Stärkepunkte, 5 Willenspunkte

3 Spieler: 24 Stärkepunkte, 13 Willenspunkte

4 Spieler: 30 Stärkepunkte, 20 Willenspunkte