

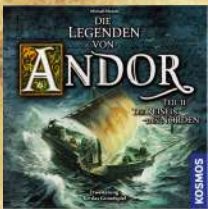
Materialliste

Die verschwundene Krone



Aus dem Grundspiel:

- Der Andor-Spielplan
- Die Andor-Ausrüstungstafel
- Die Kreaturen, deren Holzstein und Holzscheibe sowie die roten und großen schwarzen Würfel
- Das Gold, die 8 Sternchen und die 3 roten X
- Die 24 Ausrüstungsgegenstände:
4x Schild, 3x Bogen, 2x Falke, 5x Trinkschlauch, 2x Fernrohr, 3x Helm, 5x Trank der Hexe
- Die 3 Heilkräuter, die 6 Runensteine, die 6 Pergamente und das Plättchen „Gift“
- 9 der 11 Edelsteine (beliebige Werte)
- Die 15 Nebelplättchen und 4 Brunnen
- Die 4 Andor-Bauernplättchen (mit goldenen Schilden auf der Rückseite)
- Die 15 Andor-Kreaturenplättchen
- Die Figuren „Hexe“ und „Prinz Thorald“
- Der Erzähler
- Die goldenen Ereigniskarten



Aus „Die Reise in den Norden“:

- Der Nord-Spielplan
- Die Schiffstafel und das Holzschiff
(• Nur falls ihr die Regeln der Schneeplättchen nicht mehr parat habt: Die Rückseite der Nord-Ausrüstungstafel)
- Die Meereskreaturen, deren Holzstein, Holzscheibe sowie die weißen Würfel
- Der Markierungsring
- Die 3 Gaben des Nordens, das Hadriscche Stundenglas und die 4 Muscheln
- Die Plättchen „Schmuckkette“ und „Tarensymbol“
- Die 2 2er-Holzstämmen und die 2 Eisen
- Die 5 Portale und 1 der 4 Ewigen Feuer
- Die 15 Nord-Nebelplättchen, 40 Schneeplättchen und 3 Nord-Brunnen
- Die 10 Nord-Kreaturenplättchen und 5 Wrackplättchen
- Die Figuren „Garz“, „Grenolin“ und „Qurun“
- Der Barde
- Die Windkarten



Aus „Die letzte Hoffnung“:

- Der DIH-Spielplan
- Die DIH-Ausrüstungstafel
- Die Kreaturen, deren Holzstein, Holzscheibe sowie die großen grauen Würfel
- Der Markierungsring („Ringplättchen“) und die 3 roten X
- Die 23 Ausrüstungsgegenstände (ohne Fernrohr):
1x Falke, 1x Kapuze, 2x Helm, 3x Trinkschlauch, 7x Apfelnüsse, 6x Sternkraut, 3x Trank der Hexe
- Die 5 Alten Waffen
- Die Rietgraskrone, der Kessel, der Bruderschild, der Sternenschild und die 2 Sternenschild-Plättchen
- Die 4 doppelseitigen Edelsteine
- Die 22 DIH-Nebelplättchen, 12 Höhlenplättchen und 3 Quellen
- 1 der 6 DIH-Bauernplättchen (mit Gitter-Rückseite, beliebiges Geschlecht)
- Die Figur „Schatten“
- Die Brücke
- Die Karte „Die Goldenen Schilde“
- Die bronzenen Ereigniskarten

Sonstiges:

- Die gewünschten Helden sowie deren Material
Lest zu diesen die Hinweise auf der Seite „Heldenwahl“
- Viel Zeit und Platz! :)

Heldenwahl

Die verschwundene Krone



Von den Grundspiel-Helden können **Grundspiel-Varianten (DLvA)** und **Die-letzte-Hoffnung-Varianten (DIH)** gespielt werden. Die Helden haben in dieser Legende allerdings **keine zweite Sonderfähigkeit**, es lohnt sich also z.B. nicht, DIH-Eara zu wählen.

- **Stinner** kann gespielt werden.
- **DLvA-Thorn/Mairen** erhält auch beim Leeren von Quellen jeweils **5 Willenspunkte** anstelle der angegebenen Zahl.
- **DIH-Thorn/Mairen:** Der Runenstein-Würfel kann **nicht** mit dem Trank der Hexe verdoppelt werden und ersetzt auch einen mit dem diebischen Streifenmarder geklauten Würfel.
- **DIH-Kram/Bait** darf auch außerhalb des DIH-Spielplans bei Sonnenaufgang Proviant abgeben, um 6 Willenspunkte oder 1 Stärkepunkt zu erhalten.
- **Arbon/Talvora** kann seine Sonderfähigkeit auch gegen **Wargors, Bergskrale** und **DIH-Trolle** einsetzen.
- **Bragor/Rhega** kann seine Sonderfähigkeit auch beim Leeren von Quellen nutzen.
- **Fenn/Fennah** kann mit dem Raben auch Plättchen auf anderen Spielplänen (inkl. Höhlenplättchen und Schneepplättchen) aufdecken.
- **Kheela/Kheelan** kann ihren Wassergeist über Sprungfelder bewegen, egal, wie viele Willenspunkte sie hat. Im Gegensatz zu anderen von Helden gesteuerten Figuren kann der Wassergeist das Schiff nicht betreten und Bootstrecken nicht nutzen.
- **Jarid/Jarim** kann mit ihrer Sonderfähigkeit **nicht den Spielplan wechseln**, also von Nord-Brunnen nur zu anderen Nord-Brunnen, von Andor-Brunnen nur zu anderen Andor-Brunnen und von Quellen nur zu anderen Quellen springen. Sie verteilt jeweils die Willenspunktesumme beider Brunnen/Quellen auf die Heldengruppe (über beliebige Pläne), Nord-Brunnen-Boni werden auf das jeweilige Brunnenfeld gelegt.

Die **Dunklen Helden im Norden** könnt ihr nach euren üblichen Hausregeln spielen. Ich persönlich würde folgende nutzen:

- **Darh/Darhen:** Stand die Kreatur auf dem **Andor-Spielplan**, so werden Kreatur und Knochen-Golem mit einem roten Würfel (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) eingeworfen. Stand die Kreatur auf dem **Graues-Gebirge-Spielplan**, so verfährt gleich und addiert 200 zum Würfelergebnis. Stand die Kreatur auf einem **Meeresfeld**, so wird die Kreatur mit einem schwarzen Würfel eingeworfen, entlang der gestrichelten Linie auf das entsprechende Meeresfeld versetzt und der Knochen-Golem entlang der Pfeile auf das nächste Landfeld gestellt. Stand die Kreatur auf einer **Nebelinsel**, so werden Kreatur und Knochen-Golem mit zwei weißen Würfeln eingeworfen (addiert die beiden Werte zu 100). Das Knochen-Golem-Symbol wird jeweils vier Buchstaben oberhalb des gewöhnlichen Erzählers platziert. Auf dem **Nord-Spielplan** wird zudem bei jeder Knochen-Golem-Beschwörung ein leerer Kreaturen-Standfuß auf Feld 90 gelegt. Dieser wird für die Erzählerbewegung wie eine besiegte Kreatur behandelt. Auf der Schiffstafel bringt der Golem auch dann 6 Stärkepunkte, wenn das Schiff **angrenzend** zum Gegner steht.
- **Drukil/Drukia:** Steht der Bär mit weniger als 10 Willenspunkten auf dem Schiff, ist die Legende **verloren**. Der Bär überquert Bootsstrecken für jeweils 2 Stunden auf der Tagesleiste. Die Felder **76, 77 und 114 sind Waldfelder**.
- **Forn/Forr:** Steht Forn auf dem Schiff, so überspringen Kreaturen dessen Meeresfeld. Er kann für die Bewegung des Schiffs keine Willenspunkte abgeben.
- **Leander/Leane** kann mit der Achter-Ballista im Kampf seine zwei obersten Würfel nutzen und addieren. Wenn er durch den Streifenmarder einen Würfel klagt, kann er diesen nicht selbst werfen.

Checkliste

Die verschwundene Krone



- Legt das gesamte Material von der **Materialliste** bereit.
- Legt den **Graues-Gebirge-Spielplan** unten und den **Nebelinseln-Spielplan** oben an den **Andor-Spielplan** an. Diese Legende spielt auf allen drei Plänen gleichzeitig!
- Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben auf ein Sonnenaufgang-Feld** (egal welches).
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **2 Stärkepunkte**, die zweite **Holzscheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Legt neben die Kreaturenanzeigen die **roten und weißen Holzsteine** für die Stärkepunkte und die **roten und weißen Holzscheiben** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Alle Ausbauten der **Schiffstafel** werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol zeigen. Stellt das **Holzschiff** an den Steg bei **Feld 100**.
- Verteilt die **Gegenstände** auf der **DIH-Ausrüstungstafel** (**DIH steht für Die letzte Hoffnung**) und der **Andor-Ausrüstungstafel**.
- Stellt die **Figur „Garz“** auf **Feld 245**.
- Legt die **Brücke** als **Feld 206** zwischen 205 und 207.
- Mischt die **22 DIH-Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die DIH-Nebelfelder.
- Legt die **3 Quellenplättchen** mit ihrer grauen Seite (zufällig) auf die Quellenfelder und dreht sie dann auf ihre farbige Seite.
- Legt verdeckt **6 Höhlenplättchen** auf die Höhlenfelder und den Rest als Vorrat bereit.
- Mischt die **15 Andor-Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die Andor-Nebelfelder.
- Legt die **4 Andor-Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Andor-Brunnenfelder.
- Sortiert das **Nord-Nebelplättchen „Garz“** aus. Mischt die **14 übrigen Nord-Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die Nord-Nebelfelder (**Feld 55 bleibt frei**).
- Legt die **3 Nord-Brunnen** mit ihrer grauen Seite (zufällig) auf die Nord-Brunnenfelder und dreht sie dann auf ihre farbige Seite. Verschiebt dann den Nord-Brunnen von Feld 59 auf Feld 107 und deckt das Sechseck auf Feld 59 mit einem roten X ab. In dieser Legende gilt **Feld 59 nicht als Brunnen-Feld, dafür Feld 107**.
- Sortiert die **4 Schneeplättchen „Ewiges Feuer“** und **2 Schneeplättchen „Kälteeinbruch“** (Winterwürfel) aus. Mischt die **34 übrigen Schneeplättchen** und legt je 1 verdecktes auf die Felder **66-70, 81, 201-212, 225-227, 231-237, 261-263 und 267-269**.
- Legt je 1 **Portal** auf die **Felder 37 und 84**.
- Legt **2 2er-Holzstämmen** auf **Feld 59**.
- Legt je 1 **Eisen** als „Anlegesteg“ an die **Felder 9 und 15**.
- **Entfernt** die **bronzenen Ereigniskarten 215, 216, 223, 232 und 236** aus dem bronzenen Ereigniskartenstapel (diese betreffen Lager/Trosswagen oder Sturm-/Feuerschild). Mischt die übrigen bronzenen Ereigniskarten und legt sie neben das DIH-Sonnenaufgang-Feld.
- Mischt die **goldenen Ereigniskarten** und legt sie neben das Andor-Sonnenaufgang-Feld.
- Legt die **START-Windkarte** neben das Sonnenaufgang-Feld und würfelt jetzt mit einem weißen Würfel. Dreht die Karte so oft um 90° im Uhrzeigersinn, wie der Würfelwert angibt.
- Mischt die übrigen **13 Windkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- Deckt das **Erzähler-Symbol des DIH-Sonnenaufgang-Felds** mit einem roten X ab.
- Deckt das **Erzähler-Symbol des Andor-Sonnenaufgang-Felds** mit einem roten X ab.
- Deckt das **Gor-Symbol des Nord-Sonnenaufgang-Felds** mit einem roten X ab.
- Stellt den **Barden** auf **Feld 4 der Ruhmeshalle**.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „a“** der Legendenleiste.

Neue Regeln

Die verschwundene Krone



Ihr könnt **beliebige Tagesleisten** für die Zeitsteine der Helden verwenden. Nehmt die, die euch am besten gefällt/gefallen!

Die **Felder 81 und 201** gelten als **angrenzend**. Kreaturen laufen entlang der Alten Zwergenstraße Richtung Andor und von Feld 201 auf Feld 81.

Die **Halbfelder 52, 55, 57, 59 und 60** des Nord-Spielplan bilden **mit den entsprechenden Halbfeldern** des Andor-Spielplans **fünf große ganze Felder** und gelten als **Teil des Andor-Spielplans, nicht des Nord-Spielplans**.

Tut so, als gäbe es **südlich des Meeresfelds mit der Windrose** ein zusätzliches Meeresfeld, welches **angrenzend zu Feld 15** ist, sowie **östlich davon** ein zusätzliches Meeresfeld, welches **angrenzend zu Feld 9** ist. Diese neuen Meeresfelder werden durch die beiden Eisenplättchen („Stege“) markiert und gelten als **Teil des Nord-Spielplans**. Durch sie kann das Schiff auch vor Sidra, der Küste Andors, anlegen.

DIH-Ausrüstungstafel-Gegenstände könnt ihr bei **Agren** erhalten (keine Tränke/Sternkraut) und in DIH-Höhlen/-Nebel finden. **Andor-Ausrüstungstafel**-Gegenstände könnt ihr bei allen **Händlern** erhalten (keine Tränke), bei Reka erhalten (nur Tränke) sowie im Andor-/Nord-Nebel und bei Nord-Brunnen finden. **Garz'** Feld gilt wie üblich als Händlerfeld. Für Ereigniskarten könnt ihr Gegenstände von beliebigen Ausrüstungstafeln nutzen. Genutzte Gegenstände kommen auf eine beliebige Tafel zurück (sofern sie dort Platz haben).

Falken können über Spielplangrenzen fliegen.

Klaut der **diebische Streifenmarder** einem Wardrak einen großen schwarzen Würfel, so wirft der Held diesen **anstelle** seiner Heldenwürfel und kann ihn **nicht** mit dem Trank der Hexe kombinieren.

Falls ihr die Regeln für die **Schneepplättchen und Portale** nicht mehr parat habt, könnt ihr sie im Nord-Begleitheft (Seite 7) und auf der „Hadria“-Seite der Nord-Ausrüstungstafel nachlesen.

Die **Kapuze** wirkt **nicht** gegen Schneepplättchen.

Bei **Eis** auf der Alten Zwergenstraße rutscht der Held ein Feld in Richtung Andor und von Feld 201 auf Feld 81.

Mitbewegte Figuren wie Bauern kann der Held nach eigenem Ermessen mitrutschen oder stehen lassen.

DIH-Edelsteine können wie üblich Kreaturen ablenken, aber alternativ auch wie Gold eingesetzt werden. *Beispiel: Der 6er-Edelstein ist 6 Gold wert!*

Ruhm als Kampfbelohnung könnt ihr **nur nach dem Kampf gegen Kreaturen wählen**, welche **auf dem Nord-Spielplan** standen, **nicht auf dem Kontinent** (auch nicht auf den Feldern 52, 55, 57, 59 und 60).

Auf dem **DIH-Spielplan oder Grundspielplan** besiegte Kreaturen kommen auf **Feld 80 oder Feld 200** (ist egal), woraufhin der Erzähler 1 Buchstaben weiter läuft. Auf dem **Nord-Spielplan** besiegte Kreaturen kommen auf **Feld 90**. Der Erzähler läuft pro 2 im Norden besiegte Kreaturen 1 Buchstaben weiter. Sollten zu diesem Zeitpunkt **verdeckte Nord-Kreaturenplättchen neben Feld 90** liegen, so wird eines von ihnen aufgedeckt und ausgeführt.

Fernkämpfer können über **Sprungfelder** hinweg kämpfen.

Helden können **Bauern** über **Sprungfelder/Bootstrecken** mitnehmen.

Auf dem Schiff werden Bauern **nie** geschlagen.

Von Helden gesteuerte Figuren wie **Thorald** können **Sprungfelder** immer benutzen, das **Schiff betreten/verlassen** (für jeweils einen Schritt) und **Bootstrecken überqueren** (für jeweils zwei Schritte). Thorald o.ä. auf dem Schiff unterstützen auch gegen **angrenzende** Gegner.

Bei **Sonnenaufgang** werden nacheinander zuerst die (nicht mit einem roten X abgedeckten) Symbole des **DIH-Sonnenaufgang-Felds**, dann die des **Andor-Sonnenaufgang-Felds** und dann die des **Nord-Sonnenaufgang-Felds** ausgeführt (wie üblich jeweils von links nach rechts).

Proviand abgeben müssen nur Helden, die sich auf dem DIH-Spielplan befinden.

Ihr verliert **keinen** Ruhm für Kreaturen auf dem Kontinent (auch nicht auf den Feldern 52, 55, 57, 59 und 60).

Bronzene Ereigniskarten betreffen nur Helden/Kreaturen/etc. auf dem DIH-Spielplan.

Goldene Ereigniskarten betreffen nur Helden/Kreaturen/etc. auf dem Andor-Spielplan.

Beispiel: Goldene Ereigniskarte Nr. 6 wird aktiviert: „Der Held mit dem niedrigsten Rang...“. Dies betrifft stattdessen den Helden mit dem niedrigsten Rang auf dem Andor-Spielplan. Steht kein Held dort, so geschieht nichts.

Ereigniskarten können aber **von einem beliebigen Spielplan aus abgewehrt** werden. Das gilt sowohl für die Abwehr mit Schild als auch für die Abwehr durch Abgabe von Gold/Willenspunkten (für letzteres gelten die Werte gemäß Gesamtheldenzahl). DIH-Ereigniskarten können **von beliebigen Schilden abgewehrt** werden.

Sind die **Windkarten** alle, so werden sie einfach alle neu gemischt und wieder bereitgelegt.





Die verschwundene Krone



Diese Legende besteht aus 24 Legendenkarten:
a1, a2, a3, a4, a5, a6, A, Z, Suche I, Suche II,
Suche III, Dieb besiegt, Hilferuf I, Hilferuf II,
Hilferuf III, Monster aus der Feenwelt,
Düsteres geht vor sich, Handel, 6x Schatzkarte.
Dazu kommen 4 große Seiten: Materialliste,
Heldenwahl, Checkliste und Neue Regeln.

Führt die Anweisungen auf der **großen Seite „Checkliste“** aus. Erfahrt anschließend die neuen Regeln für drei Spielpläne auf der **großen Seite „Neue Regeln“**.

Legt je **1 Sternchen** auf die Buchstaben „A“ und „Z“.
Legt je **1 Pergament verdeckt** an die Buchstaben „c“, „e“, „h“, „j“, „m“ und „D“. Jedes Mal, wenn der Erzähler eines dieser Pergamente erreicht, wird die **Karte „Düsteres geht vor sich“** vorgelesen.

Legt je **1 Andor-Kreaturenplättchen verdeckt** an die Buchstaben „d“, „i“, „n“ und „G“.

Sortiert die **drei Nord-Kreaturenplättchen** aus, welche einen **Arrog** ins Spiel bringen. Mischt die restlichen Nord-Kreaturenplättchen. Legt **zwei Nord-Kreaturenplättchen** verdeckt neben Feld 90.

Erinnerung: Pro 2 auf dem Nord-Spielplan besiegte Kreaturen läuft der Erzähler 1 Buchstaben weiter. Die ersten beiden Male, wenn das passiert, wird zusätzlich dazu je eines dieser Nord-Kreaturenplättchen aktiviert.

Erwürfelt **2x** mit einem **roten Würfel** die Position eines **Wargors** und **2x** mit einem **großen grauen Würfel** die Position eines **Bergskrals** auf dem DIH-Spielplan.
Stellt **1 Andor-Troll** auf Feld 84 und **1 Gor** auf Feld 81.
Führt **jetzt** nacheinander **4 Andor-Kreaturenplättchen** und **2 Nord-Kreaturenplättchen** aus.
Sollten **jetzt** nur zwei Kreaturen auf dem Nord-Spielplan stehen, so stellt **1 Nerax** auf **I**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte a2. ➔





Die verschwundene Krone



Stellt **1 Meerestroll** auf **60** und **1 Arrog** auf **59**. Diese laufen wie alle anderen Kreaturen bei Sonnenaufgang entlang der Pfeile und werden auf goldene Schilde gestellt, falls sie die Rietburg erreichen. *Erinnerung: Nord-Kreaturen auf dem Grundspielplan geben keinen Ruhm als Belohnung, kosten aber auch keinen bei Sonnenaufgang!*

Wenn ihr **leichter spielen** wollt, könnt ihr den **Barden** jetzt auf **Feld 12 der Ruhmeshalle** stellen.

Je nachdem, wie schwer ihr spielen wollt, könnt ihr die **Karte „Die Goldenen Schilde“** als **bis zu 3 zusätzliche goldene Schilde** neben die Rietburg legen.

Erwürfelt die Positionen der **5 verdeckten Plättchen „alte Waffen“** auf dem **DIH-Spielplan** (roter Würfel für die 10er-Stelle, Heldenwürfel für die 1er-Stelle, addiert 200).

Erwürfelt die Positionen von **2 der 3 verdeckten Heilkräuter** und **5 der 6 verdeckten Runensteine** auf dem **Andor-Spielplan** (roter Würfel für die 10er-Stelle, Heldenwürfel für die 1er-Stelle).

Erwürfelt die Positionen der **3 verdeckten Gaben des Nordens** und der **4 verdeckten Muscheln** auf dem **Nord-Spielplan** (zwei weiße Würfel, addiert die Summe zu 100).

Legt je einen **Andor-Bauern** auf die **Felder 35 und 55**.
Legt die restlichen **zwei Andor-Bauern** auf den **Buchstaben „A“**. Legt die **Figur „Grenolin“** auf **Feld 57**.
Noch könnt ihr mit dieser nichts anfangen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte a3. ➔



Legt die folgenden Gegenstände auf die folgenden Felder und platziert je 1 **Sternchen** auf jedem Gegenstand. Gegenstände unter Sternchen können noch nicht aufgenommen werden.

- **Gift** auf Feld **245** (Alter Bron, wo Garz steht)
- **Kessel** auf Feld **236** (Sonnenfleck)
- **Bruderschild** auf Feld **72** (Taverne)
- **Hadrisches Stundenglas** auf Feld **57** (Baum der Lieder)
- **Maske der Schamanen** („Taren-Symbol“) auf Feld **114** (Sturmtal)
- **Schmuckkette** auf Feld **102** (Hallworts Ruhe)

Legt die **6 Schatzkarten** bereit. Diese werden erst im Laufe der Legende durch Legendenkarten aktiviert.

Gevatter Frühling war erwacht und vertrieb emsig die letzten Überreste eines eiskalten Winters aus dem Lande Andor. Viel war geschehen im letzten Jahr: Der alte König Brandur war dahingeschieden und sein Tod hatte eine riesige Echse zum Angriff auf die Rietburg verlockt. Reisende aus dem fernen Tulgor hatten das Fahle Gebirge unterquert, Arbaks hatten ihre Wälder verlassen und uralte Zwergenstatuen waren zum Leben erwacht. Selbst den Sternenschild, einen der vier mächtigen Schilde aus uralter Zeit, hatten die Helden von Andor errungen.

Stellt **alle Helden** und die Figur „**Thorald**“ auf die **Rietburg (Feld 0)**. Einer der Helden erhält den **Sternenschild**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **a4**.



Während die Tage wieder länger und wärmer wurden, war für Prinz Thorald die Zeit gekommen, die Rietgraskrone aufzusetzen und den Titel „König von Andor“ anzunehmen. Er sollte erst der zweite König dieses jungen Landes sein, und da sein Vater Brandur ein äußerst weiser und gerechter Herrscher gewesen war, lasteten große Erwartungen auf den Schultern des jungen Thorald. Erwartungen, denen dieser Trunkenbold nicht gerecht werden konnte. Dieser Tatsache war sich selbst Thorald bewusst. Und so war er beinahe erleichtert, als Armond, Anführer der Rietgarde, die Schatulle der Rietgraskrone zeremoniell öffnete und einen erschrockenen Aufschrei von sich gab: Die Krone war verschwunden! Jemand hatte sie entwendet und einen Zettel mit einer spöttischen Nachricht hinterlassen!

Thorald sah sich hilflos um. Er hatte keine Ahnung, wer zu einer solchen Tat fähig wäre und warum jemand die Krone entwenden würde. Ein Racheakt eines Schildzwergs, weil Thorald zwei mächtige Schilde für sich behalten hatte? Hatte jemand den gierigen Garz dazu angeheuert? Steckte Reka, diese verrückte Alte, dahinter? In der Zeit seit Brandurs Tod hatte man die Schlangenzähmerin öfters durch die Lande wandernd erblickt, meistens noch mürrischer als sonst. Wenn Thorald es nicht besser wüsste, hätte er angenommen, dass die Hexe in diesen friedlichen Zeiten erstmals die Zeit fand, um Brandur zu trauern. Sie war nun die letzte menschliche Überlebende der Sklavenschar, die schon vor so langer Zeit aus Krahd geflohen war.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte **a5**.





Die Helden von Andor tauschten entschlossene Blicke aus. Sie würden den Thronfolger darin unterstützen, diesen Dieb aufzuspüren und die Krone Andors zurückzuerlangen.

Aufgabe:

Die **Rietgraskrone** muss im Besitz eines Helden sein oder auf der Rietburg (Feld 0) liegen, wenn der Erzähler „Z“ erreicht.

Stellt den **Dieb** (Figur „Schatten“) auf **Feld 83** und legt die **Rietgraskrone** dazu. Die Krone hat in dieser Legende **keinen Effekt**. Sie kann auf sowohl auf einem Helm-Ablagefeld als auch auf einem kleinen Ablagefeld getragen werden. Wie ihr sie erreichen könnt, erfahrt ihr im Laufe der Legende.

Stellt ein **Ewiges Feuer** auf **Feld 2** und legt einen **Markierungsring** dazu. Lest die **Karte „Suche I“** vor, sobald ein Held **oder Thorald** auf diesem Feld steht.

Während Thorald zu Boden sank, wurde die Tür zum Thronsaal aufgestoßen und Casimir der Falkner stolperte hinein: „Eine Nachricht aus Cavern! Fürst Hallgard hat einen Hilferuf aus dem Grauen Gebirge empfangen. Eine Schar tapferer Tulgori steckt in Schwierigkeiten!“

Aufgabe:

Die Helden müssen die Tulgori retten. Wie das genau geht, erfahrt ihr im Laufe der Legende.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte a6. ➔



Legt die **Tulgori** (1 DIH-Bauernplättchen) mit der Gitter-Seite nach oben auf **Feld 268** und stellt den **Finsteren Feerich** (Figur „Qurun“) auf den **Buchstaben A**.

Legt **9 verdeckte Andor-Edelsteine** (beliebige Werte) auf **Feld 71** und legt einen **Markierungsring** dazu. Lest die **Karte „Hilferuf I“** vor, sobald ein Held **oder Thorald** auf diesem Feld steht.

Die Helden blickten einander an: „Scheint so, als müssten wir uns aufteilen. Hoffen wir nur, dass sich die Menge grimmiger Kreaturen im Königreich in Maßen hält.“

„Und dass nicht zu viele hungrige Gebirgskreaturen nach diesem kalten Winter ins Land strömen.“

Aufgabe:

Die Helden müssen die **Burg verteidigen** und verhindern, dass der **Barde** auf 0 Ruhm sinkt.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Heldengruppe erhält **2 Stärkepunkte, 6 Gold und 2x Apfelnüsse**. Einer der Helden trägt den **Sternenschild**. Dieser kann wie üblich Sonnenaufgang-Symbole (auf beliebigem Spielplan) mit Sternenschild-Plättchen abdecken.

Thorald kann wie üblich mit der **Aktion „Thorald bewegen“** bewegt werden und ist im Kampf **4 Stärkepunkte** wert. Thorald kann wie die Helden auf **Feldern mit Markierungsringen Legendenkarten auslösen**.

Das Schiff kann **nicht über Klippenfelder** segeln. **Der Held mit dem Sternenschild beginnt!**



Falls ihr die Karte „**Monster aus der Feenwelt**“ noch nicht vorgelesen habt, so lest sie **jetzt** vor und erst danach auf dieser Karte weiter.

Nicht einmal mehr in ihren Dörfern fühlten sich die Bauern Andors sicher. Sie wollten zurück in die schützenden Mauern der Rietburg. Zweimal war sie schon gefallen, ein drittes Mal würde es nicht passieren! Nicht, solange die Helden von Andor über sie wachten.

Verschiebt jetzt die **zwei Bauernplättchen** vom Buchstaben A auf einen oder zwei **beliebige Bauernhöfe** (Felder 24, 28, 40 und 64) bzw. auf das nächste freie Feld entlang der Pfeile, falls auf dem Bauernhof eine Kreatur steht.

Lest hier nur weiter, wenn ihr leichter spielen wollt!

Trotz allen Ungemachs, das sich den Helden entgegenstellte, gaben sie die Hoffnung nicht auf! Kreatoks und Nehals erste Schöpfung erglühte und stellte sich gegen die Mächte der Finsternis, wie sie es schon so oft getan hatte.

Dreht den **Sternenschild** jetzt auf seine **ungenutzte Seite**. Sollte der Sternenschild nicht mehr im Spiel sein, so legt ihn jetzt auf das Sonnenaufgangs-Feld. Der nächste Held, der seinen Tag beendet, erhält den Schild (falls er ihn nicht tragen kann, so wird er auf sein Feld gelegt).



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde,
...der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist,
...der Finstere Feerich besiegt wurde und
...die Rietgraskrone im Besitz eines Helden ist oder auf der Rietburg liegt.

So kehrten die Helden von Andor nicht nur mit der gestohlenen Rietgraskrone nach Andor zurück, sondern auch mit einer Schar geretteter Tulgori, welche der frisch gekrönte König Thorald als seine erste Amtshandlung mit viel Brimborium zu vollwertigen Bewohnern des Landes Andor ernannte. Wie der Träger der Rietgraskrone da vor seinem Volke stand und große Reden über die Zukunft Andors schwang, so fanden die Leute wieder etwas Hoffnung für die Zeiten, die da kommen sollten. Die Ära des Königfriedens war angebrochen.

Autor: Butterbrotbär. Ein riesiges Dankeschön an Galaphil, Troll, Schlafende Katze und Kar éVarin für ihre Unterstützung.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
...die Rietburg nicht verteidigt wurde,
...der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist,
...der Finstere Feerich nicht besiegt wurde oder
...die Rietgraskrone nicht im Besitz eines Helden ist und nicht auf der Rietburg liegt.





Die verschwundene Krone



Suche I

Lest diese Karte vor, sobald einer der Helden oder Prinz Thorald auf dem mit einem Markierungsring markierten **Feld 2** steht.

Das Ewige Feuer vor der Rietburg loderte lichterloh in einem Wirbel aus tanzenden Flammen. Kurz war etwas im heißen Inferno klar zu erkennen: Eine Gestalt mit einem großen Sack an einer nebligen Schiffswerft. Eine heiße Spur, welche zur verschwundenen Krone führen könnte?

Verschiebt den **Markierungsring** von Feld 2 auf **Feld 100**. Lest die **Karte „Suche II“** vor, sobald einer der Helden oder Prinz Thorald auf Feld 100 steht.

Eine Handvoll des glitzernden Pulvers aus dem Säckchen neben der Feuerschale genügte für große grüne Stichflamme. Ein weithin bekanntes Signal dafür, dass sich jemand eine Mitfahrtgelegenheit in den Norden wünschte.

Ein Held, der auf Feld 2 steht, kann für **1 Stunde** auf der Tagesleiste die neue **Aktion „Schiff rufen“** wählen. Dann wird, sofern sich gerade nichts auf der Schiffstafel befindet, das **Schiff an den Steg bei Feld 9** versetzt.

Die Nachricht von der Vision erreichte rasch den Baum der Lieder, wo Grenolin gerade sein Repertoire an Liedern und Sagen zu Pergament bringen ließ. Der ehemalige Barde des Königs würde nur zu gerne in den Norden reisen, um seine Kontakte zu einigen Rumhändlern zu pflegen – und die Abenteuer der Helden von Andor zu besingen.

Stellt nun die Figur Grenolin auf Feld 57 auf. Grenolin kann ab jetzt wie üblich von Helden **mitbewegt** werden und **erhöht wie üblich jede Nord-Belohnung um 1 Ruhm**, wenn er dabei ist.





Die verschwundene Krone



Suche II

Lest diese Karte vor, sobald einer der Helden oder Prinz Thorald auf dem mit einem Markierungsring markierten **Feld 100** steht.

Die Taverne „Zur Tanzenden Tare“ in Werftheim war stets gut besucht. Der Wirt, ein bierbäuchiger blauhäutiger Bursche mit buschigem Bart, zog eine Augenbraue in die Höhe: „Hoher Besuch aus dem Lande Andor, hä? Wir haben ja schon viel von euren Abenteuern gehört. Was verschlägt euch in diese stürmischen Gefilde?“ Der Wirt hörte stumm zu, als ihm von der verschwundenen Krone berichtet wurde. Dann brummelte er: „Dazu könnte ich tatsächlich etwas beitragen! Kürzlich reiste ein zwielichtiger Kerl durch die Hafenstadt, der dem Akzent nach aus Andor stammte und einen großen Sack dabei hatte, den er wie seinen Augapfel hütete.“

Der Wirt druckste etwas herum, und sprach dann weiter: „Ich würde euch ja nur zu gerne sagen, wo sich der gute Herr versteckt, aber hier im Norden pflegen wir, persönliche Informationen nur gegen gute Bezahlung rauszurücken... oder gute Taten! Das Hadrische Meer ist schon viel zu lange von Kreaturen verseucht. Ich nehme an, für die berühmten Helden von Andor wäre es nicht zu viel Aufwand, die Heere der Mächte des Meeres etwas in ihre Schranken zu verweisen, häh?“

Aufgabe:

Sorgt dafür, dass **keine Kreatur mehr auf dem Nord-Spielplan** steht (Feld 90 ausgenommen).

Lest die **Karte „Suche III“** vor, sobald diese Aufgabe erfüllt ist und einer der Helden oder Prinz Thorald **Feld 100** betritt.

Hinweis: Die Aufgabe ist kein explizites Legendenziel, könnte aber je nach Spielverlauf fürs Gewinnen nötig sein.





Die verschwundene Krone



Suche III

Lest diese Karte vor, sobald keine Kreatur auf dem Nord-Spielplan steht und einer der Helden oder Prinz Thorald das mit einem Markierungsring markierten **Feld 100** betritt.

Entfernt jetzt den Markierungsring von Feld 100.

Der Wirt grinste breit und verkündete: „Jetzt, wo die Inseln etwas sicherer sind, werden wir uns erst recht kaum vor Kundschaft retten können! Danke, o Helden, davon werden wir Werftheimer noch lange berichten! Nun muss ich wohl meinen Teil der Abmachung erfüllen, hä? Nun, ich kann euch so viel sagen: Die Schuhe des Diebes stanken vor Dung, wie ihn bloß Fluggor-Jungtiere hinterlassen. Ich bin da ein Experte. Vermutlich liegt das Versteck des Diebs der Nähe eines Fluggor-Brutnests.“

„Haben wir nicht erst vor einem Jahr alle Nester in Andor zerstört?“, fragte einer der Helden.

„Nicht alle“, meinte ein anderer nachdenklich, „Der Wolfskrieger hat doch kürzlich von einem frischen im Verlassenen Turm geklagt. Dort könnte sich ein Dieb wirklich gut verschanzen.“

Von nun an gelten die **Felder 61 und 83** als angrenzend. Die Gegenstände auf Feld 83 können erst aufgenommen werden, nachdem der Dieb besiegt wurde.

Hinweis: Habt ihr den Dieb jetzt bereits besiegt, so dürft ihr die Gegenstände natürlich aufnehmen.

Steht der Dieb auf Feld 83, so kann er angegriffen werden.

Auf Feld 83 hat der Dieb (bei 2/3/4 Helden) **10/20/30 Stärkepunkte, 6 Willenspunkte** und **2 rote Würfel** (gleiche Werte werden addiert). Lest die Karte „**Dieb besiegt**“ vor, sobald der Dieb auf 0 Willenspunkte fällt.





Die verschwundene Krone



Dieb besiegt

Lest diese Karte vor, sobald der Dieb auf 0 Willenspunkte fällt.

„Diesmal mögt ihr mich überwältigt haben, aber ihr werdet nicht immer rechtzeitig zur Stelle sein“, schnarrte der Dieb, „Ihr Andori werdet büßen dafür, mich und meine Familie im Stich gelassen zu haben! Ich habe für euch gekämpft und geschuftet, und nichts als Verbannung erntete ich. Wartet nur... mein Name wird noch in eure Annalen eingehen!“ Dann nahm der Dieb die Beine in die Hand. Kurz überlegten sich die Helden, ihm nachzusetzen. Aber der Kampf hatte sie erschöpft und der Dieb würde so schnell nicht wieder wagen, sich blicken zu lassen, also ließen sie ihn ziehen. Es gab Wichtigeres zu tun.

Der Dieb kommt jetzt aus dem Spiel. *Hinweis: Ihr erfahrt auf einer anderen Legendenkarte, wie ihr auf Feld 83 kommen könnt. Erst nachdem diese vorgelesen wurde, dürft ihr dort die gestohlenen Gegenstände aufnehmen gehen.*

Die vereinigten Völker von Andor und der umliegenden Gefilde beschlossen, den Helden als Belohnung für ihre Taten Geschenke zu vermachen.

Entfernt jetzt **alle Sternchen außer das bei Garz** vom Spielplan. Die darunter gelegen habenden Gegenstände können von nun an aufgenommen und genutzt werden. Lest jetzt **nur die gelben Kästchen** vom Beginn aller noch nicht ausgelösten **Schatzkarten** vor. Danach kommen alle Schatzkarten aus dem Spiel.

Garz' Sternchen bleibt für den Rest der Legende im Spiel. Die darunter liegenden Gegenstände können **nicht** einfach aufgenommen werden. *Hinweis: Wie ihr an sie kommt, erfahrt ihr auf einer anderen Legendenkarte.*





Die verschwundene Krone



Hilferuf I

Lest diese Karte vor, sobald sobald einer der Helden oder Prinz Thorald auf dem mit einem Markierungsring markierten **Feld 71** steht.

Mart hatte Wachdienst und weihte den Besucher sofort ein: „Fürst Hallgard erschien im Traum ein kleines Männlein, welches davon sprach, in der verlassenen Zwergenburg Karulzar festzustecken. Hallgard kümmert das zwar wenig, aber euch zuliebe ließ er euch diesen Hilferuf übermitteln.“

Verschiebt den **Markierungsring** von Feld 71 auf **Feld 268**. Lest die **Karte „Hilferuf II“** vor, sobald einer der Helden oder Prinz Thorald auf Feld 268 steht.

„Helfen könnten wir leider kaum. Wir haben selbst alle Hände voll zu tun. Arpachen sind in Cavern eingefallen!“ Sein Gegenüber horchte auf: „Soll das heißen, dass gerade eine unterirdische Verbindung zwischen Cavern und den Arpachenbauten existiert, quasi eine Abkürzung ins Hochgebirge, die mutige Helden begehen könnten? Des nachts, während die Arpachen schlafen?“

Verschiebt jetzt je einen der 9 **zugedeckten Grundspiel-Edelsteine** (beliebige Werte) auf die **Felder 30, 61 und 71** (die Eingänge nach Cavern) sowie die **6 Höhlenfelder**. Diese Plättchen gelten **nicht** als Edelsteine, sondern dienen lediglich der Markierung dieser Felder.

Wenn ein Held auf einem dieser Felder seinen **Tag beendet**, darf er seine Heldenfigur sofort auf ein **beliebiges anderes dieser Felder versetzen** (falls auf diesem ein Höhlenplättchen liegt, so wird dieses aktiviert). Das geht auch, wenn der Held von einem Höhlenwicht festgehalten würde. Bauern und andere Figuren (z.B. Grenolin oder Thorald) können **nicht** mitbewegt werden.





Die verschwundene Krone



Hilferuf II

Lest diese Karte vor, sobald einer der Helden oder Prinz Thorald auf dem mit einem Markierungsring markierten **Feld 268** steht.

„Hab ich's euch nicht gesagt?“, rief eine dünne Stimme, „Die Helden von Andor lassen uns nicht im Stich!“ Es war Wrort, der reisende Temm. Er führte den Besucher ins Burginnere, wo weitere Tulguri warteten. Eforas rief: „Verflucht sei die Neugierde, die uns ins Gebirge lockte! Die Grenzen zu anderen Welten sind dünn hier. Zu dünn. Wir haben bei der Erkundung des Königsturms das Interesse von etwas Finsterem geweckt. Nur die dicken Mauern der Winterburg schützen uns vor seinem Blick, aber früher oder später wird es uns dennoch entdecken. Und ohne Ausrüstung und Nahrung werden wir jämmerlich erfrieren, sobald wir dieses Gemäuer verlassen.“ Der Besucher überlegte: „Ganz in der Nähe lebt jemand, der euch alle reisefertig ausrüsten könnte. Und stets einige außergewöhnliche Gegenstände im Angebot hat. Wir müssen ihm nur eine passende Gegenleistung bieten.“

Verschiebt den **Markierungsring** von Feld 268 auf **Feld 245**.

Aufgabe:

Übergebt Garz (Feld 245) folgende Ausrüstung: (Bei 2/3/4 Helden) **1x/2x/3x Feuerholz** und **3/4/5 Edelsteine** und/oder Gegenstände, welche auf **kleinen Ablagefeldern** getragen und **nicht bei Händlern/Agren erhalten werden können**.

Vor der Erfüllung der Aufgabe könnt ihr die Tulguri nicht bewegen. Lest nach der Erfüllung die **Karte „Hilferuf III“** vor. *Hinweis: Die Aufgabe ist kein explizites Legendenziel, könnte aber je nach Spielverlauf fürs Gewinnen nötig sein.*





Die verschwundene Krone



Hilferuf III

Lest diese Karte vor, sobald ihr die **gewünschte Ausrüstung** auf dem mit einem Markierungsring markierten **Feld 245** abgegeben habt.

Garz brach seine Zelte ab und packte Ausrüstung für die Tulgori aus. Dann wisperte er: „Hört mal, ich weiß, dass ihr Helden es nicht mögt, in heikle Geschäfte verwickelt zu sein. Ich hätte hier allerdings gewisse Sonderangebote, die es euch anders überlegen lassen könnten.“

Die Tulgori (DIH-Bauernplättchen) können ab jetzt als freie Handlungsmöglichkeit (nicht im Vorbeigehen) auf die **Bauern-Seite** gedreht werden. Lest dann die **Karte „Monster aus der Feenwelt“** vor (sofern diese nicht bereits vorgelesen wurde). *Achtung: Der Endgegner wird dann aufgestellt. Er bewegt sich pro Erzählerbewegung 4 Felder auf die Tulgori zu und darf sie nicht erreichen!*

Helden können die **Tulgori** (auf der Bauern-Seite) und **Garz** ab jetzt wie Bauern **mitbewegen** (nicht über Portale). Die Tulgori werden geschlagen, wenn sie auf dem Feld einer Kreatur **stehen** (z.B. wegen eines Schneeplättchens). In der Burg (Feld 0) und auf dem Schiff sind sie sicher. Nur wenn **Garz und die Tulgori gemeinsam** bewegt werden, können die Tulgori Felder mit Kreaturen **überqueren**, ohne geschlagen zu werden.

Garz ignoriert Kreaturen und gilt weiterhin als Händler. Die Gegenstände unter Garz' Sternchen können ab jetzt bei Garz **gekauft** werden. Jeder kostet gleich viel Gold gemäß Heldenanzahl wie ein Trank der Hexe bei Reka. Das gilt auch für Gegenstände, welche erst später unter Garz' Sternchen gelegt werden.

Der Held Bogenschütze erhält bei Garz **keinen** Rabatt. **Sonderfall:** Sollte Garz die **Rietgraskrone** besitzen, so verlangt er für diese den **doppelten Preis**.





Die verschwundene Krone



Monster aus der Feenwelt

Lest diese Karte vor, sobald euch eine andere Legendenkarte dazu auffordert

Der Finstere Feerich erhob sich aus seinem Schlummer. Dunkle Schlieren umwogten den Königsturm, als seine dunkle Präsenz aus der Feenwelt quoll und sich an der Drachenmagie aus dem Knochen im Fundament labte.

Verschiebt den **Finsteren Feerich** vom Buchstaben A auf **Feld 248** (Königsturm). Ab jetzt müsst ihr den Feerich jedes Mal, nachdem der Erzähler sich bewegt, **mindestens 4 Felder auf einem kürzesten Weg auf die Tulgori zubewegen**. Ihr entscheidet, wohin genau. Ihr dürft ihn auch näher laufen lassen. Wenn ein **Markierungsring** verfügbar ist, könnt ihr diesen zur Erinnerung über den Erzähler stülpen. Der Feerich ignoriert Kreaturen, Bauern und Helden und läuft auch auf/über Sprung-, Meeres- und Klippenfelder, aber keine Bootsstrecken. Nur in der Burg (Feld 0) und auf dem Schiff sind die Tulgori sicher. Auf allen anderen Feldern ist die Legende **verloren**, wenn der Feerich das Feld der Tulgori betritt (oder umgekehrt). Der Feerich hat auf dem **Andor-Spielplan** (bei 2/3/4 Helden) **20/30/40 Stärkekpunkte**, **10 Willenspunkte** und **graue Würfel gemäß der DIH-Kreaturenleiste** (gleiche Werte werden addiert). Auf dem **DIH-Spielplan** hat er **10 Stärkekpunkte mehr**, auf dem **Nord-Spielplan** **10 Stärkekpunkte weniger**.

Legendenziel: Die Helden müssen den **Finsteren Feerich besiegen**. Danach wird der Erzähler auf „Z“ gestellt.

Erinnerung: Die Rietgraskrone muss dann im Besitz eines Helden sein oder auf der Rietburg liegen. Die Krone kann auch auf einem kleinen Ablagefeld getragen werden.





Die verschwundene Krone



Düsteres geht vor sich

Lest diese Karte **jedes Mal** vor, wenn der Erzähler einen Buchstaben erreicht, auf dem ein **Pergament** liegt.

Im Schneegestöber im Grauen Gebirge regten sich weitere Kreaturen, die sich der Jagd auf die Helden anschlossen. Der Pfad nach Andor war seit so vielen Jahren zum ersten Mal offen!

Würfelt jetzt mit einem **Heldenwürfel** und führt die entsprechende Auswirkung aus.

Erinnerung: Falls es nicht mehr genug Kreaturen im Vorrat gibt, so werden fehlende Kreaturen einfach nicht aufgestellt.



Erwürfelt mit **roten Würfeln** die Positionen von **1 Wargor** und **1 DIH-Troll** auf dem DIH-Spielplan.



Erwürfelt mit großen **grauen Würfeln** die Positionen von **2 Bergskralen** auf dem DIH-Spielplan.



Erwürfelt mit einem großen **grauen Würfel** die Position von **1 DIH-Troll** auf dem DIH-Spielplan.

Nur **falls die Karte „Dieb besiegt“ noch nicht vorgelesen wurde**: Deckt das Pergament auf dem aktuellen Buchstabenfeld des Erzählers auf und lest die entsprechende **Schatzkarte** vor.





Die verschwundene Krone



Handel

Lest diese Karte vor, sobald euch eine andere Legendenkarte dazu auffordert.

„Meister Dorr! Ich habe die gewünschten Informationen gefunden“, flüsterte Garz verschwörerisch, „Gegen eine entsprechende Gegenleistung bin ich gerne bereit, meine Erkenntnisse großzügig zu teilen.“

„Ich bin ganz Ohr“, meinte der Dieb, „Als Gegenleistung hätte ich einige frisch gefundene Artefakte anzubieten. Das sollte für dich kein Problem darstellen, oder?“

„Im Gegenteil“, rief Garz fröhlich. „Dafür könnte ich Euch das Schriftstück überreichen, in welchem Euer Onkel, möge seine Seele das ewige Glück gefunden haben, von seinem gefährlichsten Abenteuer spricht... und vom Versteck seines ersichtlichen Goldschatzes. Seht selbst.“

Der Dieb betrachtete das Schriftstück mit gerunzelter Stirn und grummelte: „Gut, sehr gut. Ich schicke dir für den Wisch bald einen Falken mit den erwähnten Artefakten.“

„Und sobald ich diese in meinen Händen halte, sende ich den zweiten Teil des Pergaments, in dem Jari beschreibt, welche Fallen den Schatz schützen. Solltet Ihr diesen eines Tages bergen und einen Teil davon abtreten wollen, so denkt bitte an mich, den Handelszwerg Eures Vertrauens. Nun lasst uns die Details aushandeln...“

Stellt den Dieb zurück auf Feld 83.

Bestimmt nun **zwei zufällige Gegenstände von Feld 83** (bzw. alle Gegenstände von Feld 83, falls nur zwei oder weniger dort liegen sollten). Verschiebt diese Gegenstände von Feld 83 unter das Sternchen auf Garz' Feld.

Hinweis: Es kann sein, dass die Helden erst im weiteren Verlauf der Legende erfahren, dass Garz diese Gegenstände besitzt und wie sie sie erhalten können.





Die verschwundene Krone



7

Schatzkarte 7: Gift

Lest diese Karte vor, sobald euch eine andere Legendenkarte dazu auffordert.

Garz hatte sich schon seit langem als Giftmischer verdingt. Jede Seite des Gifts kann wie üblich vor einer Kampfrunde gegen eine Kreatur eingesetzt werden. Falls die Kreatur in dieser Kampfunde Willenspunkte verliert, fällt sie sofort auf 0 Willenspunkte, ohne dass der Erzähler einen Schritt läuft. Dafür verfällt die Belohnung.

Die Helden hatten schon seit längerem vermutet, dass der Handelszwerg Garz sich nicht ohne guten Grund ins garstige Graue Gebirge verzogen hatte, statt wie letztes Jahr angekündigt nach Hadria aufzubrechen. Nun sahen sie ihre Befürchtungen bestätigt: Garz verhandelte im Geheimen mit einem gemeinen Gauner über große Geheimnisse und gestohlene Gegenstände!
Stellt den **Dieb** auf **Feld 245**. Helden, die in Angriffsweite stehen und ihren Tag noch nicht beendet haben, dürfen **jetzt** den Dieb bekämpfen. Wollen/können keine Helden **jetzt** den Dieb bekämpfen oder konnten die Helden den Dieb nicht in einem Kampf besiegen, so lest **sofort** die Karte „**Handel**“ vor.

Auf Feld 245 hat der Dieb **6 Stärkekpunkte, 6 Willenspunkte und im Kampf 2 rote Würfel**. Der Kampf kostet wie üblich Stunden und kann auch stattfinden, wenn diese Karte aufgrund einer Erzählerbewegung bei Sonnenaufgang ausgeführt wurde und der Tag technisch gesehen noch nicht begonnen hat. Es beginnt von den kämpfenden Helden derjenige, der als nächstes am Zug wäre. Lest die Karte „**Dieb besiegt**“ vor, sobald der Dieb auf 0 Willenspunkte fällt. Anschließend ist der nächste Held nach dem Angreifer am Zug.





Die verschwundene Krone

8



Schatzkarte 8: Kessel

Lest diese Karte vor, sobald euch eine andere Legendenkarte dazu auffordert.

Legt **jetzt** 1 ungepflücktes Sternkraut auf Feld 236. *Die Stammesälteste der Agren kannte das Rezept von Rekas Hexentrank, hatte es vielleicht gar einst Reka gelehrt. Sie mochte es aber nicht, mit schweren Kesseln umherzureisen. Wer den Kessel trägt, kann nur auf dem DIH-Spielplan die Aktion „**Stammesälteste rufen**“ wählen und für 1 Stunde aus 1/2 Sternkraut einen halben/vollen Trank der Hexe von der DIH-Ausrüstungstafel brauen lassen (analog zur zweiten Sonderfähigkeit des DIH-Bogenschützen).*

Mitten in einer Winterfeier der Agren hatte der Dieb erneut zugeschlagen! Die Fee Callia, welche dem Fest begeistert beiwohnte, ließ empört nach den Helden rufen.
Stellt den **Dieb** auf **Feld 236**. Helden, die in Angriffsweite stehen und ihren Tag noch nicht beendet haben, dürfen **jetzt** den Dieb bekämpfen. Wollen/können keine Helden **jetzt** den Dieb bekämpfen oder konnten die Helden den Dieb nicht in einem Kampf besiegen, so entfernt **sofort** das Sternchen von Feld 236 und stellt den Dieb **zusammen mit dem Kessel** auf Feld 83 zurück.

Auf Feld 236 hat der Dieb **6 Stärkekpunkte, 6 Willenspunkte und im Kampf 2 rote Würfel**. Der Kampf kostet wie üblich Stunden und kann auch stattfinden, wenn diese Karte aufgrund einer Erzählerbewegung bei Sonnenaufgang ausgeführt wurde und der Tag technisch gesehen noch nicht begonnen hat. Es beginnt von den kämpfenden Helden derjenige, der als nächstes am Zug wäre. Lest die Karte „**Dieb besiegt**“ vor, sobald der Dieb auf 0 Willenspunkte fällt. Anschließend ist der nächste Held nach dem Angreifer am Zug.





Die verschwundene Krone

10



Schatzkarte 10: Bruderschild

Lest diese Karte vor, sobald euch eine andere Legendenkarte dazu auffordert.

Der Bruderschild wurde seit einer Auseinandersetzung zwischen Thorald und Bragor von einer geduldigen Gilda in der Taverne zwischengelagert. An seinen magischen Kräften zweifelte seit längerem keiner mehr. Der Bruderschild kann zusätzlich zu seiner Schildfunktion wie üblich Stärkekpunkte zwischen zwei Helden tauschen.

„Der Bruderschild, pah! Der geringste der vier Schilde ist er, das wussten schon die Zwerge“, spuckte der Dieb aus. Viel lieber hätte er den Sternenschild wieder in seinen Händen gehalten. Doch dieser war ihm von den Helden von Andor entrissen worden, und nun war der Dieb auf Rache aus.

Stellt den **Dieb** auf **Feld 72**. Helden, die in Angriffsweite stehen und ihren Tag noch nicht beendet haben, dürfen **jetzt** den Dieb bekämpfen. Wollen/können keine Helden **jetzt** den Dieb bekämpfen oder konnten die Helden den Dieb nicht in einem Kampf besiegen, so entfernt **sofort** das Sternchen von Feld 72 und stellt den Dieb **zusammen mit dem Bruderschild** auf Feld 83 zurück.

Auf Feld 72 hat der Dieb **6 Stärkekpunkte, 6 Willenspunkte und 2 rote Würfel** (gleiche Werte werden addiert). Der Kampf kostet wie üblich Stunden und kann auch stattfinden, wenn diese Karte aufgrund einer Erzählerbewegung bei Sonnenaufgang vorgelesen wird und der Tag technisch gesehen noch nicht begonnen hat. Es beginnt von den kämpfenden Helden derjenige, der als nächstes am Zug wäre. Lest die **Karte „Dieb besiegt“** vor, sobald der Dieb auf 0 Willenspunkte fällt. Anschließend ist der nächste Held nach dem Angreifer am Zug.





Die verschwundene Krone



11

Schatzkarte 11: Hadrishes Stundenglas

Lest diese Karte vor, sobald euch eine andere Legendenkarte dazu auffordert.

Diese Gabe der Andori wurde seit der Ära des Sternenschildes sorgsam in den Schwarzen Archiven im Baum der Lieder aufbewahrt.

Das Stundenglas kann wie üblich 1x pro Tag eingesetzt werden, um den Zeitstein eines Helden 3 Stunden zurückzusetzen.

Die Schwarzen Wachen waren in Aufruhr. Jemand war ins Schwarze Archiv eingedrungen und hatte ein mächtiges Artefakt gestohlen! „Zu Follas Zeiten wäre das nicht passiert“, brummelte Pago mürrisch.

Stellt den **Dieb** auf **Feld 57**. Helden, die in Angriffsweite stehen und ihren Tag noch nicht beendet haben, dürfen **jetzt** den Dieb bekämpfen. Wollen/können keine Helden **jetzt** den Dieb bekämpfen oder konnten die Helden den Dieb nicht in einem Kampf besiegen, so entfernt **sofort** das Sternchen von Feld 57 und stellt den Dieb **zusammen mit dem Hadrishes Stundenglas** auf Feld 83 zurück.

Auf Feld 57 hat der Dieb **6 Stärkekpunkte, 6 Willenspunkte und 2 rote Würfel** (gleiche Werte werden addiert). Der Kampf kostet wie üblich Stunden und kann auch stattfinden, wenn diese Karte aufgrund einer Erzählerbewegung bei Sonnenaufgang vorgelesen wird und der Tag technisch gesehen noch nicht begonnen hat. Es beginnt von den kämpfenden Helden derjenige, der als nächstes am Zug wäre. Lest die **Karte „Dieb besiegt“** vor, sobald der Dieb auf 0 Willenspunkte fällt. Anschließend ist der nächste Held nach dem Angreifer am Zug.





Die verschwundene Krone



14

Schatzkarte 14: Maske der Schamanen

Lest diese Karte vor, sobald euch eine andere Legendenkarte dazu auffordert.

Die Schamanenmaske der Taren ist ein Artefakt aus Sturmtal, welches von den dortigen Schamanen eingesetzt wurde, um Furcht in den Herzen ihrer Gegner zu säen. Die Maske der Schamanen wird auf dem **Helm-Ablagefeld** getragen. Ist ihr Träger an einem Kampf beteiligt, so kann der Gegner (auch Endgegner) **keine Päsche addieren**.

„Jeder Tare seit meinem Urgroßvater hatte gelobt, diese fürchterliche Maske nie wieder aufzusetzen“, murmelte die Oberste Schamanin, die von der schlimmen Kunde berichtete, „Und nun hat sie jemand gestohlen. Ich sollte froh sein, dass sie das Sturmtal verlassen hat. Aber ich bin es nicht. Ihre Macht darf nicht in falsche Hände geraten.“
Stellt den **Dieb** auf **Feld 114**. Helden, die in Angriffsweite stehen und ihren Tag noch nicht beendet haben, dürfen **jetzt** den Dieb bekämpfen. Wollen/können keine Helden **jetzt** den Dieb bekämpfen oder konnten die Helden den Dieb nicht in einem Kampf besiegen, so entfernt **sofort** das Sternchen von Feld 114 und stellt den Dieb **zusammen mit der Maske der Schamanen** auf Feld 83 zurück.

Auf Feld 114 hat der Dieb **6 Stärkekpunkte, 6 Willenspunkte und 2 rote Würfel** (gleiche Werte werden addiert). Der Kampf kostet wie üblich Stunden und kann auch stattfinden, wenn diese Karte aufgrund einer Erzählerbewegung bei Sonnenaufgang vorgelesen wird und der Tag technisch gesehen noch nicht begonnen hat. Es beginnt von den kämpfenden Helden derjenige, der als nächstes am Zug wäre. Lest die **Karte „Dieb besiegt“** vor, sobald der Dieb auf 0 Willenspunkte fällt. Anschließend ist der nächste Held nach dem Angreifer am Zug.





Die verschwundene Krone



17

Schatzkarte 17: Schmuckkette

Lest diese Karte vor, sobald euch eine andere Legendenkarte dazu auffordert.

Die Schmuckkette von Silberland war gemeinsam mit Fürst Gurd bei Hallworts Ruhe bestattet worden. Der Träger der Schmuckkette kann **Gold und Edelsteine** in Werftheim (Feld 109), beim Baum der Lieder (Feld 57) und am freien Markt (Feld 18) für den **doppelten Wert** einsetzen (kein Rückgold).

Eine Nachricht Fürst Groms erreichte die Helden: Jemand hatte die Gräber bei Hallworts Ruhe aufgebuddelt und eine mächtige Schmuckkette geklaut! Das klang stark nach dem Kerl, den die Helden für den Raub der Rietgraskrone suchen. Er schien sich auf einzigartige Artefakte zu spezialisieren. Vielleicht befand er sich noch in der Nähe. Stellt den **Dieb** auf **Feld 102**. Helden, die in Angriffsweite stehen und ihren Tag noch nicht beendet haben, dürfen **jetzt** den Dieb bekämpfen. Wollen/können keine Helden **jetzt** den Dieb bekämpfen oder konnten die Helden den Dieb nicht in einem Kampf besiegen, so entfernt **sofort** das Sternchen von Feld 102 und stellt den Dieb **zusammen mit der Schmuckkette** auf Feld 83 zurück.

Auf Feld 102 hat der Dieb **6 Stärkekpunkte, 6 Willenspunkte und 2 rote Würfel** (gleiche Werte werden addiert). Der Kampf kostet wie üblich Stunden und kann auch stattfinden, wenn diese Karte aufgrund einer Erzählerbewegung bei Sonnenaufgang vorgelesen wird und der Tag technisch gesehen noch nicht begonnen hat. Es beginnt von den kämpfenden Helden derjenige, der als nächstes am Zug wäre. Lest die **Karte „Dieb besiegt“** vor, sobald der Dieb auf 0 Willenspunkte fällt. Anschließend ist der nächste Held nach dem Angreifer am Zug.