



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Dunkle Absichten**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Dunkle Absichten**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Dunkle Absichten**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Dunkle Absichten**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

„Zwei seltsame schwarze Gestalten haben mich beauftragt, aus der Taverne drei alte Edelsteine mit besonderen Kräften zu holen. Die schwarzen Gestalten sagten, die Edelsteine gehörten ihnen und würden sich schon viel zu lange im Besitz von Gildas Familie befinden. Den Blick der beiden werde ich nie vergessen, so durch und durch ging er mir.“

Als ich dann aber zur Taverne kam und den ganzen frischen Met sah, vergaß ich alles um mich herum und stürzte mich darauf. Was danach passiert ist, weiß ich nicht mehr.“

Verlegen versuchte der Trunkene Troll den Blicken der Helden auszuweichen.

„Die Schwarzen Herolde!“, sagte einer der Helden. „Stets waren sie mit dem Bösen im Bunde.“ Die finsternen Gestalten waren beim Volk bekannt und gefürchtet. Nun näherten sie sich von zwei Seiten der Taverne, um die Suche nach den Edelsteinen selbst in die Hand zu nehmen.

Legt 3 Edelsteine auf die Taverne. Stellt je 1 der Schwarzen Herolde auf die Felder **26** und **38**. Die Stärkepunkt- und Spielerzahlen auf den Figuren spielen keine Rolle.

---

#### Aufgabe:

Die Helden müssen die Schwarzen Herolde besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben “N” der Legendenleiste erreicht hat. Wurde der zweite Herold besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben “N” vorgerückt.

---

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
“Die Schwarzen Herolde 1”. →

„Taroks Sohn, der Drache Korat, ist im Gebirge erwacht“, sagte der Trunkene Troll. “Er war auf der Suche nach dem magischen Runenstein, der einst seinem Vater gehörte. Korat wusste, dass er in der Taverne verwahrt wird. Ich musste den Stein für ihn holen, damit er mich am Leben ließ.“

Der Drache flog mit dem Runenstein zurück ins Gebirge, aber ich glaube, er will die Burg angreifen und seinen Vater rächen. Ich verschwand mit ein paar Fässern Met, nachdem ich sah, was ich in der Taverne angerichtet hatte.“

“Wenn Korat mit dem Runenstein auf dem Weg zur Burg ist, wird die Macht des Steins in seinen Klauen die anderen Runensteine anziehen. Das stärkt ihn, und wir können die Kraft dieser alten Magie nicht im Kampf gegen ihn einsetzen.“

Stellt den **Drachen** auf Feld **69** und legt den 1 Runenstein dazu, dessen Position noch nicht erwürfelt wurde. Liegen noch **verdeckte** Runensteine **auf dem Spielplan**, werden diese nun aufgedeckt.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 1 verdeckten Heilkraut.

---

#### Aufgabe:

Die Helden müssen den Drachen besiegen, bevor er die Burg (Feld 0) und der Erzähler den Buchstaben “N” der Legendenleiste erreicht hat. Wurde der Drache besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben “N” vorgerückt.

---

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
“Der Drache Korat 1”. →

“Ken Dorr hat sich mit den Trollen verbündet!“, jammerte der Trunkene Troll. “Er hat ihnen viel Gold versprochen und mir Met bis an mein Lebensende. Dafür sollte ich die Taverne überfallen. Ken Dorr wollte Sie als Basis und Unterschlupf. Zur Zeit versteckt er sich mit den Trollen im Süden am Fluss.“

Stellt **Ken Dorr** auf Feld **30** und bei **2 Helden 1 Troll**, bei **3 Helden 2 Trolle** und **ab 4 Helden 3 Trolle** dazu.

Die Trolle müssen besiegt werden, bevor Ken Dorr angegriffen werden kann.

Jeder der Trolle bei Ken Dorr hat die **Stärkepunkte, die auf der Kreaturanzeige für einen Troll angegeben sind**.

Jeder Troll hat **20 Willenspunkte** und **beginnt** den Kampf mit **3 roten** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Für den Sieg über einen Troll, der Ken Dorr begleitet, gibt es **keine** Belohnung, und der Erzähler wird **nicht** vorgerückt.

---

#### Aufgabe:

Die Helden müssen Ken Dorr besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben “N” der Legendenleiste erreicht hat. Ken Dorr hat **20 Willenspunkte** und je **Held** eurer Gruppe **10 Stärkepunkte** und würfelt immer mit **1 schwarzen Würfel**, den er auf die gegenüberliegende Seite dreht, wenn er dadurch eine **größere** Zahl zeigt.

Wurde Ken Dorr besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben “N” der Legendenleiste vorgerückt.

---

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
“Ken Dorr und die Trolle”. →

“Eines Tages lag ich am Ufer der Narne und sonnte mich“, begann der Trunkene Troll. “Ich hatte reichlich Metfässer bei mir und genehmigte mir gerade ein Schlückchen. Plötzlich brodelte es bedrohlich im Fluss und Irlok, das Wassermmonster, tauchte auf. Ich hatte schreckliche Angst und warf Irlok das halbvolle Metfass in den Rachen. Der Met schien ihm gut zu schmecken, und er verlangte mehr. Nur dann würde er mich verschonen. Was sollte ich anderes tun, als bei Gilda zu stehen? Dass das so endet, habe ich doch nicht gewollt! Ich brachte die Fässer zum kleinen Wasserfall im Wald und suchte mir ein Versteck.“

Der Held machte sich auf den Weg zum Wasserfall. Dort fand er einige leere Metfässer, und in der Ferne sah er Irlok, der langsam auf das offene Meer zuschwamm. In jedem seiner Tentakel hielt er ein Metfass.

Legt das **Wassermmonster “Irlok”** mit der Vorderseite nach oben auf den Fluss an das **Feld 56**. Legt je **1 vollen Trinkschlauch** auf die Felder **47, 48 und 49**.

---

#### Aufgabe:

Die Helden müssen Irlok besiegen, bevor er das offene Meer oder der Erzähler den Buchstaben “N” der Legendenleiste erreicht. Sobald Irlok besiegt wurde, wird der Erzähler auf den Buchstaben “N” vorgerückt.

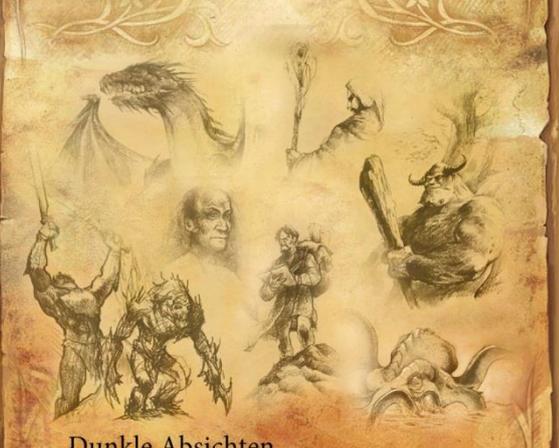
---

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
“Irlok 1”. →



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr

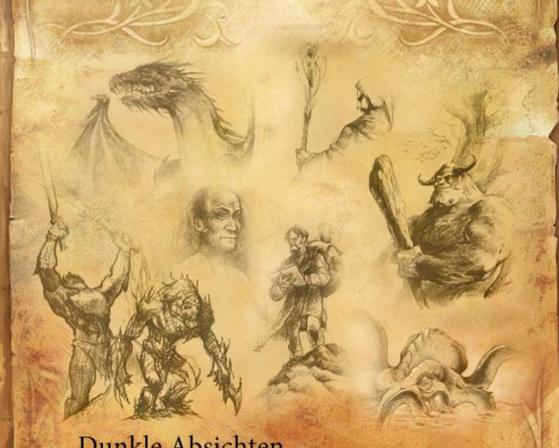


**Dunkle Absichten**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Dunkle Absichten**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Dunkle Absichten**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Dunkle Absichten**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

„Ich hatte mich gerade an der Küste in die Sonne gelegt, als Merrik zu mir kam“, sagte der Trunkene Troll. „Er war ganz aufgereggt und erzählte mir, dass er ein lange verschollenes Amulett gefunden hätte. Er trug es sogar an einer goldenen Kette um seinen Hals.“

Dann sprach er von einem alten Pergament, das in der Taverne versteckt wäre und in dem davon berichtet würde, wo der magische Rubin zu finden sei, der in dem Amulett fehlte. Er bat mich, mit ihm danach zu suchen. Also gingen wir zur Taverne. Ich fand das Pergament, und darin stand, dass dieser Edelstein bei einem Händler versteckt ist. Aber ich kann mich nicht mehr daran erinnern, wo genau. Merrik schaute mich plötzlich ganz böse an, riss mir das Papier aus den Händen und verschwand auf der Stelle vor meinen Augen, als hätte er sich in Luft aufgelöst. Dann sah ich den vielen frischen Met und konnte einfach nicht widerstehen...“  
 „Alte Legenden erzählen von einem Rubin-Amulett, das seinem Besitzer große Macht verleiht, doch es ist dunkle Magie. Wir müssen Merrik retten, bevor er den Edelstein findet und in das Amulett einsetzt“, sagte der Held.

---

#### Aufgabe:

Die Helden müssen Merrik finden und vom Fluch des Amuletts befreien, bevor der Erzähler den Buchstaben “N” der Legendenleiste erreicht. Wurde Merrik gerettet, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben “N” vorgerückt.

---

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
 “Die Edelsteine der Händler 1”.



„Ich war gerade am Fuße des Gebirges unterwegs, als plötzlich ein Fremder auftauchte“, begann der Trunkene Troll. “Er war so groß wie ich, und ehe ich es mich versah, hatte er mich in schwere Ketten gelegt. Sie mussten verhext sein, denn je mehr ich daran zog, umso fester hielten sie mich gefangen.“

Der Fremde sprach mit seltsamen Worten, aber ich verstand, dass er von der anderen Seite des Gebirges kam. Dort scheint es eine Hungersnot zu geben, denn er war auf der Suche nach Nahrung. Ich musste ihn zur Taverne führen, und er stieß mich so heftig durch die Tür, dass sie aus den Angeln fiel. Ich glaube, ich habe Gilda dabei weh getan.

Dann griff sich der Fremde alles Essbare und kettete mich an einen Balken. Erst als er weg war, konnte ich mich befreien, und dabei habe ich wohl einen Teil der Taverne eingerissen.“  
 “Dieser Fremde war ein Krahder“, sagte der Held. “Sind ihnen ihre Sklaven davon gelaufen, wenn sie jetzt schon selbst auf Nahrungssuche gehen?! Wir müssen ihn aufhalten, sonst werden bald noch mehr von ihnen nach Andor kommen.”

Stellt den **Krahder** auf Feld 67.

---

#### Aufgabe:

Die Helden müssen den Krahder besiegen, bevor er Andor verlässt und der Erzähler den Buchstaben “N” der Legendenleiste erreicht hat. Wurde der Krahder besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben “N” vorgerückt.

---

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
 “Der Krahder”.



“Drei Skrale haben mich dazu angestiftet, die Taverne zu überfallen“, begann der Trunkene Troll schluchzend. “Vor vielen Jahren war Gildas Großvater beim Beladen eines Karrens unachtsam. Der Wagen rollte den Hügel hinunter und verletzte einen Skral so schwer, dass er den Rest seines Lebens nie wieder kämpfen konnte und nur noch durch das Land hinkte. Die Geschichte wurde von Generation zu Generation weitergegeben, und nun war die Wut der Skrale auf Gildas Familie so groß, dass sie Rache wollten.”

“Wegen eines alten hinkenden Skrals hast Du die Taverne verwüestet?”, fragten die Helden ungläubig.

“Sie brachten mir oft Met, und nun wollten sie eine Gegenleistung, sonst würde es mir schlecht ergehen“, sagte der Troll.

“Ich fürchte, wir müssen schnell sein, wenn wir sie besiegen wollen“, sagte einer der Helden, “sonst warnen sie einander.”

Nehmt alle Skrale vom Spielplan. Stellt danach je **1 Skral** auf die Felder **17, 21 und 33**.

---

#### Aufgabe:

Die Helden müssen **alle 3 Skrale** an **einem** Tag besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben “N” der Legendenleiste erreicht hat.

Wurde der letzte Skral besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben “N” der Legendenleiste vorgerückt.

---

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
 “Das Skraltrio”.



Mit reumütiger Stimme begann der Trunkene Troll zu erzählen: “Skrabak, der Anführer aller Trolle, war auf der Suche nach einem Stützpunkt. Er wollte mit den Kreaturen die Rietburg und ganz Andor erobern, denn ohne die Menschen könnten alle Kreaturen glücklich und zufrieden hier leben. Er sagte, ich müsste sie unterstützen. Immerhin sei ich einer von ihnen. Und für meinen Met müsste ich nicht mehr bezahlen. Das klang so verlockend...” Der Trunkene Troll schmiefte. “Ich bräuchte nur die Taverne verwüsten, hat Skrabak gesagt, und um alles Andere wollte er sich kümmern. Dann schenkte er mir ein großes Fass Met. Ich hörte noch, dass er davon sprach, mit einem Wardrak zur Taverne zu ziehen, und auch die anderen Trolle seien bereits unterwegs. Dann weiß ich nicht mehr, was passiert ist.”

Stellt **1 Troll** (Skrabak) und **1 Wardrak** zusammen auf das Feld **26**. Stellt je **1 weiteren Troll** auf die Felder **23 und 25** und markiert diese mit einem **Sternchen**. Stellt je **1 weiteren Troll** (ohne Markierung) auf die Felder **45 und 48**.

---

#### Aufgabe:

Die Helden müssen Skrabak und den Wardrak besiegen, bevor sie die Taverne erreichen und der Erzähler den Buchstaben “N” der Legendenleiste erreicht hat.

Wurde Skrabak besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben “N” der Legendenleiste vorgerückt.

---

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
 “Skrabak 1”.





DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr

**Dunkle Absichten**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr

**Der Drache Korat 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr

**Der Drache Korat 2**  
Diese Karte wird nach der Karte "Der Drache Korat 1" aufgedeckt.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr

**Drachenkampf**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Helden den Kampf gegen den Drachen beginnen, noch bevor der erste Held würfelt.

Der Drache Korat bewegt sich bei jedem Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden. Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf das Brunnenymbol des Sonnenaufgang-Feldes.

Der Drache bewegt sich zusammen mit dem Runenstein dabei auf das Feld mit der **höchsten** Feldzahl, **auf dem ein Runenstein liegt**. Diesen Runenstein nimmt der Drache bei seiner nächsten Bewegung ebenfalls mit sich.

Liegen **keine** Runensteine mehr auf dem **Spielplan**, fliegt der Drache bei seiner nächsten Bewegung auf die Burg (Feld 0), und die Legende ist verloren.

Der Drache fliegt nur zu Runensteinen, die **auf dem Spielplan** liegen. Runensteine auf den Heldentafeln ignoriert der Drache auch dann, wenn er sich mit dem Held auf demselben Feld befindet.

Legt ein Held, der sich mit dem Drachen auf demselben Feld befindet, einen Runenstein ab, nimmt der Drache den Stein sofort an sich. Die Bewegung des Drachen bei Sonnenaufgang wird dadurch **nicht** verhindert.

**Hinweis:**

Den Helden werden im Kampf gegen den Drachen **keine** Runensteine mehr zur Verfügung stehen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
"Der Drache Korat 2".



*"Varkur", sagte der Trunkene Troll leise, "dieser finstere Magier, hat mir versprochen, dass ich mehr Met bekomme als ich trinken kann, wenn ich ihm helfe. Aber er muss mich verhext haben, denn ich wollte Gilda doch nicht weh tun. Ich glaube, er wollte nur Euch von der Burg ablenken."*

Stellt Varkur bei **2 Helden** auf **Feld 56**, bei **3 Helden** auf **Feld 70** und **ab 4 Helden** auf **Feld 84**. Legt das **Pergament** mit dem **Wert 14** offen über das Feld der Tagesleiste, dessen Zahl der Heldenanzahl Eurer Gruppe entspricht (z.B. bei 3 Helden auf Stunde 3). **Jedes Mal**, wenn ein Zeitstein **beim Vorrücken** diese Stunde erreicht, wird Varkur **sofort** auf das Feld gestellt, dessen Feldzahl um 14 kleiner ist als die seines aktuellen Feldes. Erreicht Varkur die Burg, ist die Legende sofort verloren. Ihr dürft **1x eine Seite** des Sternenschildes darauf verwenden, das Pergament auf eine andere Stunde zu legen (jedoch **nicht** auf die Stunden 8, 9 oder 10).

**Aufgabe:**

Die Helden müssen Varkur besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben "N" der Legendenleiste erreicht hat. Varkur hat **20 Willenspunkte** und **je Held** Eurer Gruppe **10 Stärkepunkte** und würfelt **immer** mit **2 schwarzen** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Wurde Varkur besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste vorgerückt.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
"Legendenziele".



*Die Vorahnung der Helden hatte sich bestätigt. Die Magie des einen Runensteins, den Korat vom Trunkenen Troll erhalten hatte, war im Besitz des Drachen so stark geworden, dass er alle anderen Runensteine zu sich zog.*

Legt jetzt **alle 6 Runensteine**, also auch die, die der Drache nicht vom Spielplan eingesammelt hat oder die sich noch auf den Heldentafeln befinden, zum Drachen.

Der Drache hat **20 Willenspunkte** und **für jeden Helden eurer Gruppe je 10 Stärkepunkte**.

Der Drache **würfelt nicht**. Nachdem die Helden gewürfelt haben, werden **alle 6 Runensteine verdeckt gemischt** und die **obersten 3** davon aufgedeckt.

Die Steine haben folgende Werte:



Werden 3 verschieden farbige Runensteine aufgedeckt, wird der höchste Wert (8) zu den Stärkepunkten des Drachen addiert und ergibt seinen Kampfwert. Werden 2 gleichfarbige Runensteine aufgedeckt, werden ihre Werte addiert und zählen für den Kampfwert des Drachen.

Nach jeder Kampfrunde werden wieder **alle 6 Runensteine verdeckt neu gemischt** und die 3 obersten aufgedeckt.

Der Drache kann sich mit Wölfen, Helden, Gegenständen oder Geröll auf demselben Feld befinden oder darüber hinweg fliegen. Landet Korat auf einem Feld mit einer Kreatur, wird diese in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld vorgerückt.

Kreaturen, die bei Sonnenaufgang auf das Feld mit dem Drachen laufen würden, überspringen diesen und werden ebenfalls in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld gesetzt.

Sobald die Helden den Drachen angreifen, werden die Zeitsteine aller am Kampf beteiligten Helden wie üblich um 1 Stunde vorgerückt. Deckt danach sofort, also noch bevor der erste Held würfelt, die Karte **"Drachenkampf"** auf.

Der Drache hat **je Held** eurer Gruppe **10 Stärkepunkte**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
"Legendenziele".





DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Die Schwarzen Herolde 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Die Schwarzen Herolde 2**  
Diese Karte wird nach der Karte "Die Schwarzen Herolde 1" aufgedeckt.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Irlok 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**

Die Taverne in Aufruhr



**Irlok 2**  
Diese Karte wird nach der Karte "Irlok 1" aufgedeckt.

Jeder der Schwarzen Herolde **muss** jeweils **in 1 Kampfrunde** besiegt werden. Ein Herold gilt als besiegt, wenn seine Willenspunkte auf "0" fallen.

Ist der erste Schwarze Herold besiegt, kommt er aus dem Spiel. Der Erzähler geht dabei **nicht** weiter. Wurde der zweite Schwarze Herold besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste versetzt.

Ist ein Schwarzer Herold **nicht in 1 Kampfrunde** besiegt, kommt das Pergament aus dem Spiel, und der Herold wird sofort auf das nächste angrenzende Feld versetzt, in dem ein Pergament liegt.

Steht er in einem angrenzenden Feld zur Taverne und wird im Kampf nicht in 1 Kampfrunde besiegt, wird er auf die Taverne versetzt, und die Legende ist sofort verloren.

Die Helden verlieren im Kampf gegen einen Schwarzen Herold **keine** Willenspunkte.

Die Edelsteine auf der Taverne dürfen nicht entfernt werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Legendenziele".



Steht auf einem der Felder, auf das die Schwarzen Herolde gestellt werden, eine Kreatur, kommt diese **aus dem Spiel**. Soll bei Sonnenaufgang eine Kreatur auf das Feld eines Herolds ziehen, wird der Herold übersprungen und die Kreatur in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld gesetzt. Helden, Wölfe und Gegenstände dürfen sich mit den Schwarzen Herolden im selben Feld befinden.

Legt **je 1 verdecktes** Pergament auf die Felder **18, 23, 25, 26, 36 und 38**. Die Pergamente können **nicht** mit Hilfe eines Fernrohrs oder Fenns Raben oder durch das Betreten des Feldes **vor** einem Kampf aufgedeckt werden.

Ein Schwarzer Herold hat bei **2 Helden 20**, bei **3 Helden 30**, bei **4 Helden 40**, bei **5 Helden 45** und bei **6 Helden 50 Stärkepunkte**. Die Schwarzen Herolde würfeln **nicht**.

Entschließen sich die Helden zu einem Kampf gegen einen Schwarzen Herold, rücken alle am Kampf beteiligten Helden ihre Zeitsteine um 1 Stunde vor. Dann wird **sofort** das Pergament aufgedeckt, das im Feld des Herolds liegt. Die Zahl auf dem Pergament bestimmt die **Willenspunkte** des Herolds **und** wird zu seinen Stärkepunkten hinzu addiert.

*Beispiel: Zur Gruppe gehören 3 Helden. Ein Schwarzer Herold hat also 30 Stärkepunkte. Die Helden wollen einen Herold angreifen, rücken ihre Zeitsteine und decken das Pergament auf. Es zeigt die Zahl 11. Der Herold hat nun 11 Willens- und 41 Stärkepunkte.*

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Die Schwarzen Herolde 2".



Eine Brücke, auf der Irlok **liegt**, kann weder von Helden, Kreaturen oder Wölfen passiert werden (nur Kheelas bzw. Kheelans Wassergeist kann die Brücke überqueren). Die Brücken werden von Irlok jedoch **nicht** zerstört. Zieht er weiter, sind die Brücken wieder passierbar.

Irlok darf **1x mit einer Seite** des Sternenschildes **um 1 Feld** entlang des Flusses vor- oder zurückgerückt werden.

Irlok hat **20 Willenspunkte** und folgende **Grundstärke**: bei **2 Helden = 20**, bei **3 Helden = 30**, bei **4 Helden = 40**, bei **5 Helden = 45** und bei **6 Helden = 50 Stärkepunkte**. Irlok kann nur von den Feldern **nördlich** des Flusses angegriffen werden. Helden mit einer Fernkampfwaffe (Bogen, Armbrust...) können Irlok auch von einem südlichen Flussfeld aus angreifen.

**Vor** jeder Kampfrunde wird die oberste Karte "Schwerer Kampf" aufgedeckt. Der Kampf gegen Irlok kann jederzeit unterbrochen werden, ohne dass sich seine Willenspunkte regenerieren.

Soweit auf den Karten "Schwerer Kampf" nichts Anderes angegeben ist, wird nach einer Kampfrunde wie üblich der unterlegenen Seite die Differenz der Kampfwerte von ihren Willenspunkten abgezogen. Mit einem Schild kann nur der Willenspunktverlust abgewehrt werden, nicht jedoch weitere Auswirkungen der Karten "Schwerer Kampf".

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Legendenziele".



Sind nicht mehr genügend Trinkschläuche auf der Ausrüstungstafel, werden zuerst die Plättchen vom Spielplan genommen, die in früheren Spielzügen abgelegt wurden. Danach entscheidet die Gruppe, von welchen Heldentafeln Trinkschläuche genommen werden. Auf die Felder 47, 48 und 49 wird **in jedem Fall** je 1 Trinkschlauch gelegt.

Legt **je 1 Sternchen** auf die Symbole von **Gor, Skral, Wardrak** und **Troll** auf der **Kreaturenanzeige**. Die Sternchen erhöhen Irlorks Kampfwert.

Stülpt den **Markierungsring** über die Erzählerfigur. Ab jetzt wird **immer**, wenn der Erzähler ein Feld weiterzieht, Irlok nach links entlang des Flusses auf das nächste Feld bewegt.

#### Wichtig:

Erreicht Irlok das Feld 49, verlässt er mit der **nächsten** Bewegung des Erzählers Andor, und die Legende ist **sofort** verloren.

Erreicht **Irlok** ein Feld, auf dem ein Trinkschlauch liegt, wird der Trinkschlauch **entfernt** und ebenso das Sternchen, das auf der Kreaturenanzeige **am weitesten rechts** liegt. Erreicht ein **Held** ein Feld, auf dem ein Trinkschlauch liegt, **darf** er seinen Zeitstein um 2 Stunden zurücksetzen. Der Trinkschlauch wird danach ebenfalls sofort vom Spielplan **entfernt**. Steht ein Held auf einem der drei Felder, wenn die Trinkschläuche ins Spiel kommen, darf der Held seinen Zeitstein **nicht** sofort zurücksetzen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Irlok 2".

