

Irlok schielte die Helden mit glasigem Blick an. "Unfair", lallte er. "Ihr seid zwölf unisch allein! Wer hilf mir?"

Stellt die Kreatur von der **höchsten** Feldzahl zu Irlok. Addiert die Stärkekpunkte der Kreatur **und** für jedes Sternchen auf der Kreaturenanzeige noch einmal je 2 Stärkekpunkte zu Irloks Grundstärke. Die Hälfte (aufgerundet) der so ermittelten Summe ist Irloks Kampfwert. Er würfelt **nicht**. Von den Helden werden **nur die Würfelwerte** gezählt. Ihre Stärkekpunkte und die Wölfe zählen **nicht**. 1 beliebiger Held darf 1 seiner Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Kampfrunde gewonnen!

Leblos sank die besiegte Kreatur zusammen.

Die Kreatur kommt **aus dem Spiel**. Der Erzähler rückt **nicht** vor. Jeder Held verliert 1 Willenspunkt.

Gleichstand oder Kampfrunde verloren!

Die Kreatur war stark, doch ebenso der Wille der Helden.

Stellt die Kreatur auf ihr Feld zurück. Anstelle jedes einzelnen Helden verliert die Gruppe die Differenz der Kampfwerte an Willenspunkten. Ein beliebiger Held erhält 1 Heilkraut.

Diese Karte wird nach dem Kampf unter den Kartensapel "Schwerer Kampf" gelegt.

Irlok stellte sich den Helden wütend entgegen. Den Met wollte er sich nicht wieder abnehmen lassen.

Addiert zu Irloks Grundstärke die Stärkekpunkte aller auf der Kreaturenanzeige markierten Kreaturen hinzu. Irlok würfelt mit **2 schwarzen** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Kampfrunde gewonnen!

Ein besonders mutiger Wolf hatte sich auf Irlok gestürzt und dabei schwer verletzt.

Entfernt einen Wolf vom Spielplan. Irlok verliert nicht mehr als 10 Willenspunkte.

Gleichstand oder Kampfrunde verloren!

Der Kampf war hart und anstrengend für die Helden, doch er hatte auch Irlok Kraft gekostet.

Jeder Held verliert höchstens 3 Willenspunkte. Entfernt das Sternchen, das auf der Kreaturenanzeige am weitesten rechts liegt. Die Gruppe erhält 2 Stärkekpunkte.

Diese Karte wird nach dem Kampf unter den Kartensapel "Schwerer Kampf" gelegt.

Irlok sah die Helden kommen, tauchte unter und wollte fliehen. Im letzten Moment bekamen die Helden ihn zu fassen.

Dreht Irlok auf die andere Seite. Addiert zur Grundstärke für jedes Sternchen auf der Kreaturenanzeige 2 Stärkekpunkte. Irlok hat **2 rote** Würfel. Für die Helden zählt jeweils nur der **zweithöchste** Würfelwert. Hat ein Held nur 1 Würfel oder würfelt nacheinander, zählt der erste Wurf. Hat der Held einen Helm, so darf **kein** Pasch gewertet werden.

Kampfrunde gewonnen!

Vom Met benebelt, gelang es Irlok nicht, wegzutauchen.

Irlok wird umgedreht. Er verliert die Differenz der Kampfwerte an Willenspunkten, höchstens jedoch 5.

Gleichstand oder Kampfrunde verloren!

Die Tentakel glitten den Helden durch die Finger.

Jeder Held verliert nur 1 Willenspunkt. Der Held, der am Zug ist, zählt 1 Stunde und würfelt:

••• Irlok bleibt untergetaucht. Der nächste Held ist am Zug. Diese Karte gilt weiterhin.

••• Irlok wird umgedreht. Legt diese Karte unter den Stapel und zieht eine neue Karte "Schwerer Kampf".

Diese Karte wird nach dem Kampf, soweit nicht anders angegeben, unter den Stapel "Schwerer Kampf" gelegt.

Verbissen kämpften die Helden gegen Irlok. Der Met-Konsum schien ihm zusätzliche Kraft verliehen zu haben.

Irlok hat seine Grundstärke **und zusätzlich** die Stärkekpunkte eines Skrals, falls dieser noch auf der Kreaturenanzeige markiert ist. Er würfelt mit **3 roten** Würfeln. Nachdem **alle** am Kampf beteiligten Helden gewürfelt haben, wird der **niedrigste zu wertende** Würfel der **Gruppe** entfernt. Jeder Held **muss** immer sein bestes Ergebnis werten (z.B. Pasch).

Beispiel: Thorn würfelt 4, 4 und 6. Er trägt einen Helm und muss 2x4 werten. Chada würfelt eine 5. Es wird eine 4 von Thorn entfernt. Er darf nun **nicht** nachträglich die 6 werten.

Kampfrunde gewonnen!

Der Kampf hatte die Helden viel Kraft gekostet.

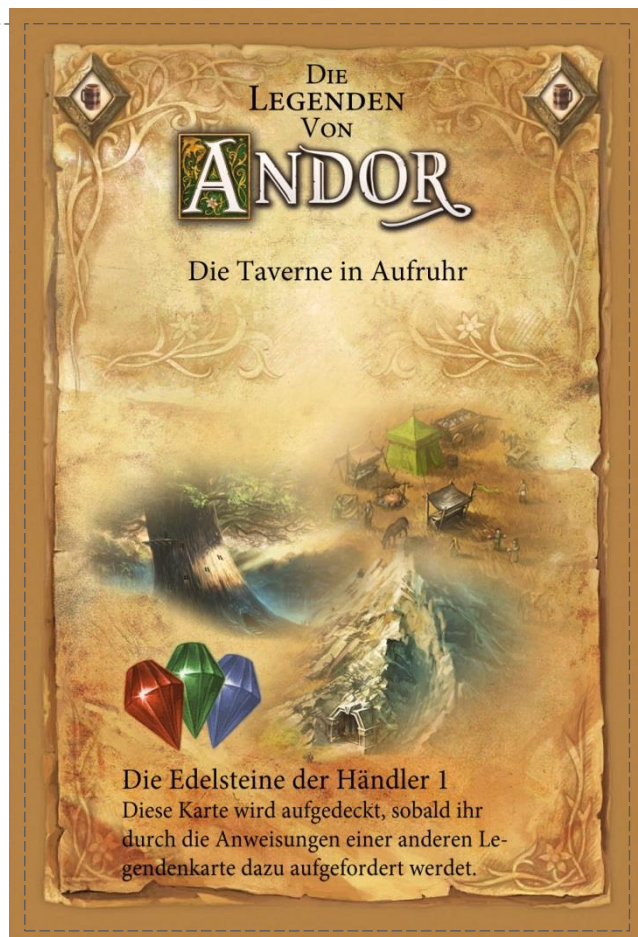
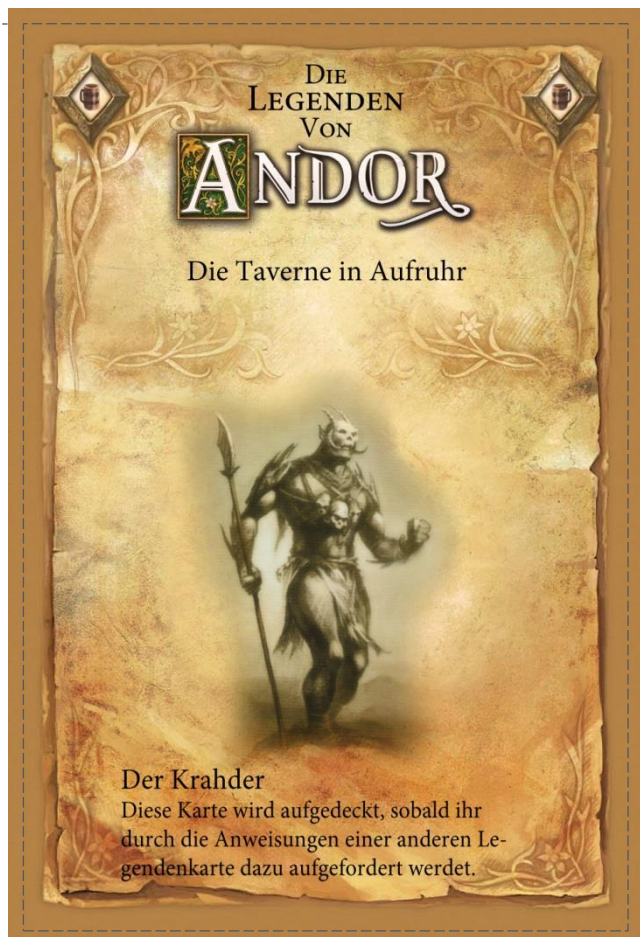
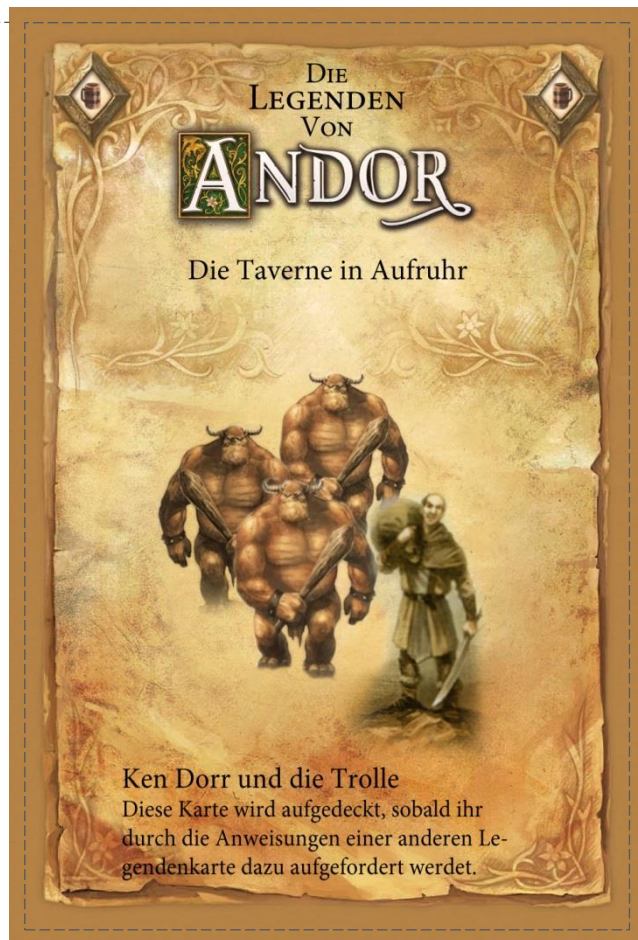
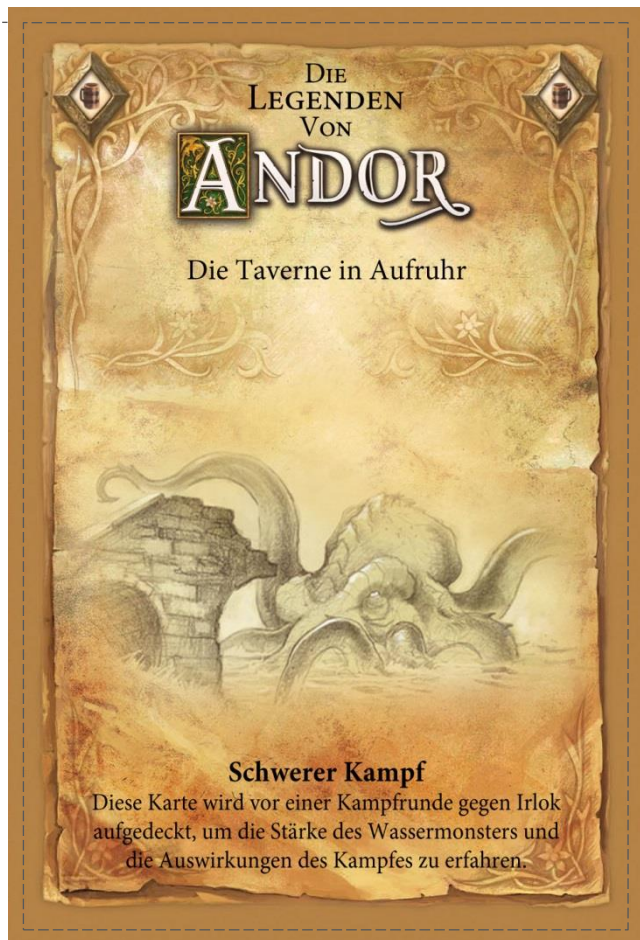
Die Gruppe verliert 1 Stärkekpunkt.

Gleichstand oder Kampfrunde verloren!

Die Helden brachen den erbitterten Kampf ab und wollten nun neue Kraft sammeln, um Irlok zu besiegen.

Jeder Held verliert höchstens 4 Willenspunkte und darf seinen Zeitstein um 1 Stunde zurücksetzen.

Diese Karte wird nach dem Kampf unter den Kartensapel "Schwerer Kampf" gelegt.



Als die Helden sich dem Fluss im Süden näherten, sahen sie, dass sich Ken Dorr und die Trolle schnell in Richtung Taverne bewegten.

Stülpt den Markierungsring über die Erzählerfigur.

Solange Ken Dorr von mindestens 1 Troll begleitet wird, bewegen sie sich bei **jeder** Erzählerbewegung auf das angrenzende Feld mit der **höchsten** Feldzahl. Erreicht die Gruppe die Taverne, ist die Legende **sofort** verloren.

Sobald der letzte Troll besiegt wurde, wird der Markierungsring von der Erzählerfigur entfernt, und Ken Dorr bewegt sich **nicht** weiter.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Legendenziele".



Irlok ließ sich den Met nicht so leicht abnehmen. "Ein Zaubertrank wäre jetzt gut", meinte ein Held. "Reka, hilf uns!"

Irlok hat seine Grundstärke. Addiert für **jedes** Sternchen auf der Kreaturenanzeige **jeweils** die Stärkepunkte eines Gors hinzu. Irlok würfelt mit **2 schwarzen** Würfeln. Beim Würfelwurf jedes Helden zählen jeweils der **höchste** und der **niedrigste** Wert zusammen. Ein Held, der seine Würfel einzeln wirft, **muss** den 1. Würfel werten und erwürfelt dann nach den üblichen Regeln einen weiteren. Trägt der Held einen Helm, darf auch ein Pasch gewertet werden.

Kampfrunde gewonnen!

Rekas Stärke-Zaubertrank hatte Wunder gewirkt. Doch jetzt brauchten die Helden eine Rast.

Ein beliebiger Held rückt seinen Zeitstein 1 Stunde vor.

Gleichstand oder Kampfrunde verloren!

Rekas Stärke-Zaubertrank hatte nicht für alle Helden gereicht. Schnell braute sie einen weiteren Trank.

Anstelle jedes einzelnen Helden verliert die Gruppe die Differenz der Kampfwerte an Willenspunkten. Ein Held erhält einen Trank der Hexe.

Diese Karte wird nach dem Kampf unter den Kartenstapel "Schwerer Kampf" gelegt.

Die Helden mussten sofort zu den Händlern aufbrechen, um den magischen Edelstein zu finden. Erst danach würden sie sich auf die Suche nach Merrik machen können.

Sucht aus den Edelsteinen den **roten** (Wert 6) aus und legt ihn neben dem Spielplan bereit. Mischt verdeckt die übrigen Edelsteine und legt bei 2 Helden 2, bei 3 Helden 5 und ab 4 Helden 8 Edelsteine zu dem roten hinzu. Mischt nun noch einmal alle bereitgelegten Edelsteine und legt **bei 2 Helden je 1 Edelstein, bei 3 Helden je 2 Edelsteine und ab 4 Helden je 3 Edelsteine** verdeckt auf die Händlerfelder (18, 57 und 71).

Aufgabe:

Die Helden müssen den **roten Edelstein** finden, bevor der Erzähler den Buchstaben "N" der Legendenleiste erreicht. Hat ein Held den roten Edelstein aufgedeckt, wird **sofort** die Karte "Der magische Edelstein..." des Händlerfeldes, auf dem der rote Edelstein gefunden wurde, vorgelesen.

Beendet ein Held seinen Zug auf einem Händlerfeld, werden **alle Edelsteine auf diesem Feld** aufgedeckt. Nur die Helden können Edelsteine aufdecken. Mit Hilfe eines Fernrohrs oder Fenn's Raben dürfen die Edelsteine **nicht** aufgedeckt werden. Kreaturen, die auf einem Händlerfeld stehen oder es überqueren, ignorieren die Edelsteine.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Die Edelsteine der Händler 2".



Der Krahder wird auch dann auf das Feld 67 gestellt, wenn dort noch Geröllplättchen liegen. Das Geröll kann weiter ungehindert abgebaut werden.

Der Krahder hat für jeden **am Kampf beteiligten** Helden je **10 Stärkepunkte** und erhält für jeden Helden der Gruppe, der sich **nicht** am Kampf beteiligt, **je 2 weitere** Stärkepunkte hinzu. Kämpfen mehrere Helden gemeinsam, und scheidet ein Held vorzeitig aus dem Kampf aus, werden die Stärkepunkte des Krahders **nicht** neu ermittelt. Auch wenn dann ein Held weniger am Kampf beteiligt ist, verfügt der Krahder noch über genauso viele Stärkepunkte wie zu Beginn des Kampfes.

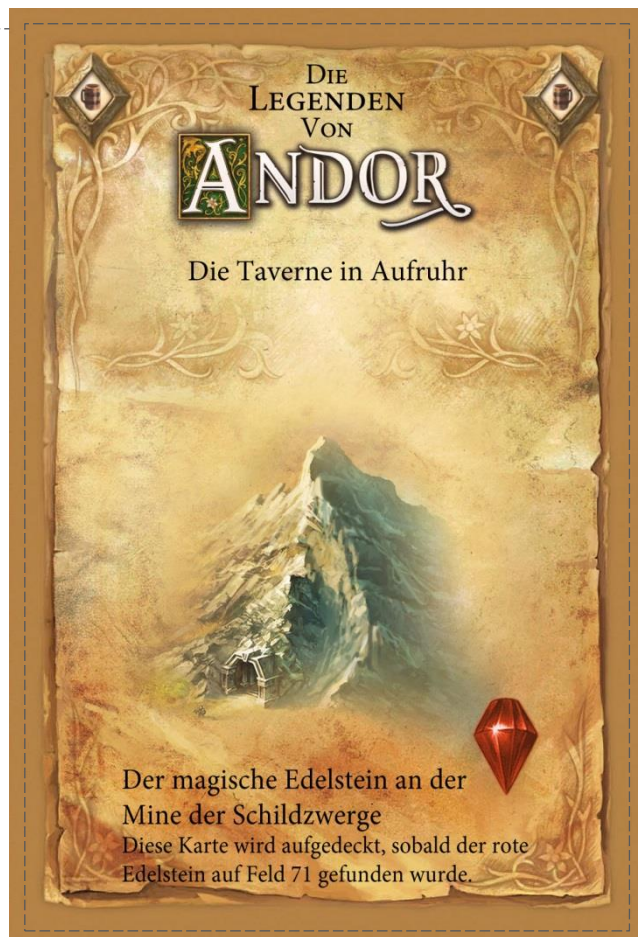
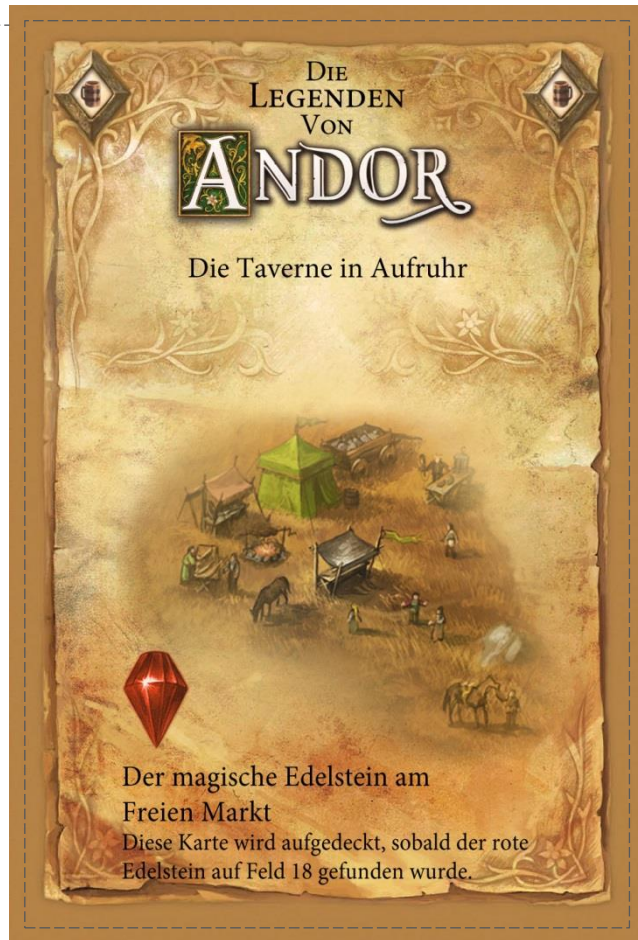
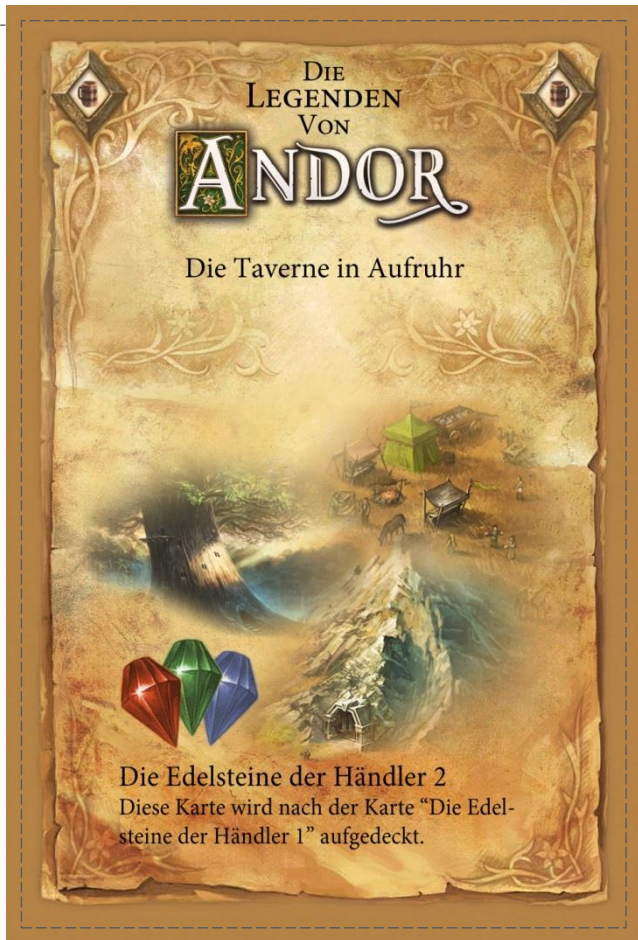
Der Krahder hat **20 Willenspunkte** und **beginnt** den Kampf mit **2 schwarzen** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sobald er **weniger** als 7 Willenspunkte hat, würfelt er nur noch mit 1 schwarzen Würfel.

Der Krahder bewegt sich bei jedem Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden. Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Der Krahder bewegt sich dabei **jedes Mal 2 Felder weit entgegen der Pfeilrichtung**, also immer weiter ins Gebirge hinein.

Erreicht der Krahder Feld 84, verlässt er mit seiner **nächsten** Bewegung Andor, und die Legende ist sofort verloren.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Legendenziele".





„Ja, der Edelstein ist schon lange im Besitz meiner Familie“, sagte der dicke Händler am Freien Markt, als die Helden ihm die Geschichte von Merrik, dem Amulett und dem Edelstein erzählt hatten. „Ihr könnt ihn haben. Wenn er eine so dunkle Macht in sich trägt, wie Ihr sagt, ist er bei Euch besser aufgehoben. Meine Geschäfte liefen schlecht in letzter Zeit. Wer weiß, ob nicht dieser Stein daran schuld ist.“ Die Helden dankten dem Händler und nahmen den magischen Edelstein an sich. Da erschien wie aus dem Nichts in der Ferne die schwache Gestalt eines Mannes. „Seht!“, rief einer der Helden. „Merrik! Ein Teil des Fluches scheint gebrochen zu sein. Doch er wird weiter nach dem Stein suchen.“

Stellt **Merrik** auf **Feld 48**. Der rote Edelstein bleibt auf dem Händlerfeld liegen.

Merrik bewegt sich ab sofort bei jedem Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden, **auf kürzestem Weg** auf den roten Edelstein zu. Legt den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Merrik geht bei seiner **1. Bewegung 2 Felder** weit, bei der **2. Bewegung 3 Felder** weit, bei der **3. Bewegung 4 Felder** weit usw. Erreicht Merrik den roten Edelstein, kann der Fluch nicht mehr gebrochen werden, und die Legende ist **sofort** verloren.

Merrik darf mit Kreaturen auf demselben Feld stehen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Merriks Rettung 1“.



Steht ein Held auf einem Händlerfeld, wenn die Edelsteine verdeckt auf den Plan gelegt werden, **muss** der Held die Plättchen aufdecken, sobald er **am Zug** ist.

Die Helden suchen nur nach dem roten Edelstein. Alle anderen Edelsteine, die die Helden bei ihrer Suche aufdecken, werden **offen neben die Kreaturenanzeige** des Spielplans gelegt.

Die Edelsteine können in dieser Legende **nicht** als Zahlungsmittel verwendet werden und haben auch **keine** Ablenkfunktion. Sie dürfen **nicht** auf die Heldentafeln gelegt und auch **nicht** von einem Falken transportiert werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Legendenziele“.



„Ja, ich habe den Edelstein, nach dem Ihr sucht“, sagte der Handelszwerg Garz, als die Helden ihm die Geschichte von Merrik, dem Amulett und dem Edelstein erzählt hatten. „Ich werde ihn Euch überlassen, und ich verlange nicht einmal eine Gegenleistung dafür.“ Garz lachte. „Wer soll schließlich jemals für uns eine vernünftige Karte von Cavern erstellen, wenn Ihr Merrik nicht rettet?!“

Die Helden dankten dem Zwerg und nahmen den magischen Edelstein an sich. Da erschien wie aus dem Nichts in der Ferne die schwache Gestalt eines Mannes.

„Seht!“, rief einer der Helden. „Merrik! Ein Teil des Fluches scheint gebrochen zu sein. Doch er wird weiter nach dem Stein suchen.“

Stellt **Merrik** auf **Feld 41**. Der rote Edelstein bleibt auf dem Eingang der Mine (Feld 71) liegen.

Merrik bewegt sich ab sofort bei jedem Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden, **auf kürzestem Weg** auf den roten Edelstein zu. Legt den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Merrik geht bei seiner **1. Bewegung 2 Felder** weit, bei der **2. Bewegung 3 Felder** weit, bei der **3. Bewegung 4 Felder** weit usw. Erreicht Merrik den roten Edelstein, kann der Fluch nicht mehr gebrochen werden, und die Legende ist **sofort** verloren.

Merrik darf mit Kreaturen auf demselben Feld stehen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Merriks Rettung 1“.



„Ja, der Edelstein, nach dem Ihr sucht, wird schon lange hier im Baum der Lieder versteckt“, sagte der Bewahrer, als die Helden ihm die Geschichte von Merrik, dem Amulett und dem Edelstein erzählt hatten. „Wir werden ihn Euch geben, wenn Ihr damit den Kartographen retten könnt. Merrik ist nicht mehr er selbst, seit er das Amulett trägt. Findet er den Edelstein, ist er für immer verloren.“

Die Helden dankten dem Bewahrer und nahmen den magischen Edelstein an sich. Da erschien wie aus dem Nichts in der Ferne die schwache Gestalt eines Mannes.

„Seht!“, rief einer der Helden. „Merrik! Ein Teil des Fluches scheint gebrochen zu sein. Doch er wird weiter nach dem Stein suchen.“

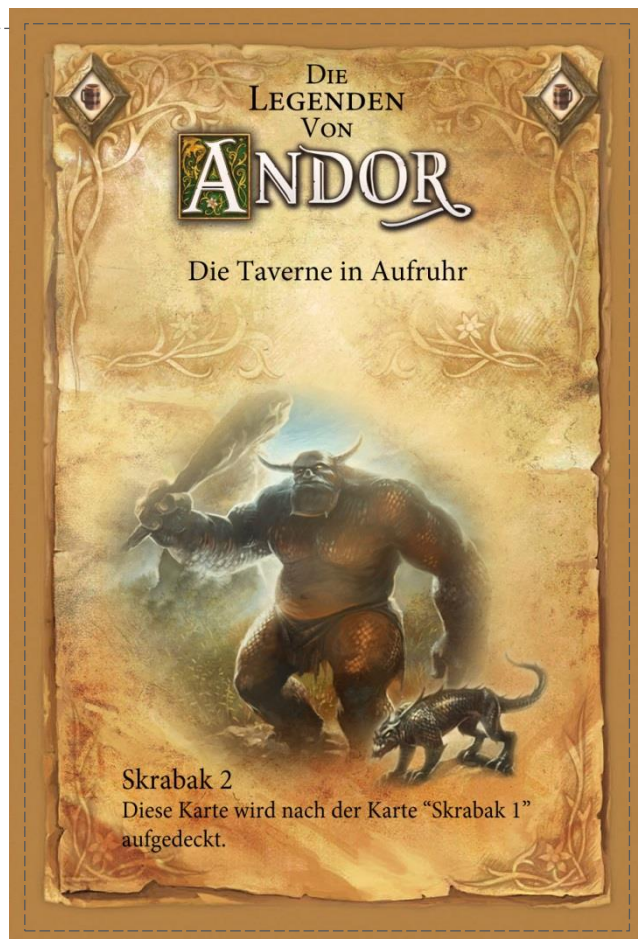
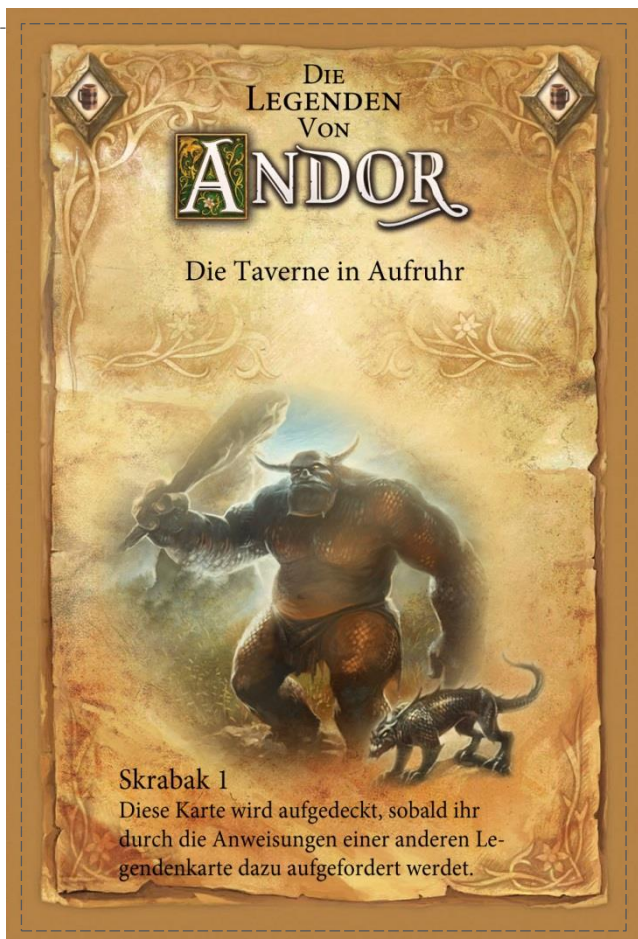
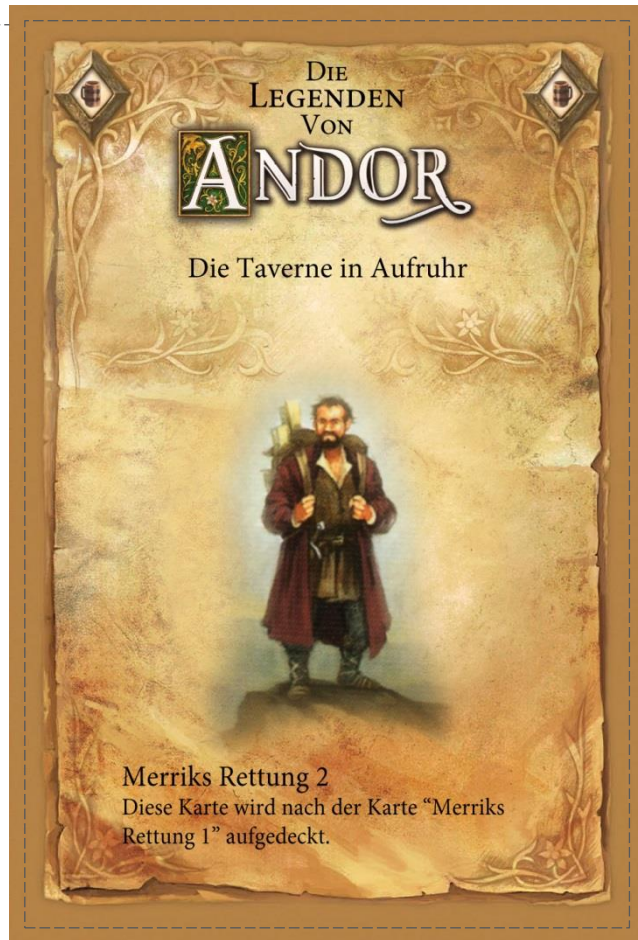
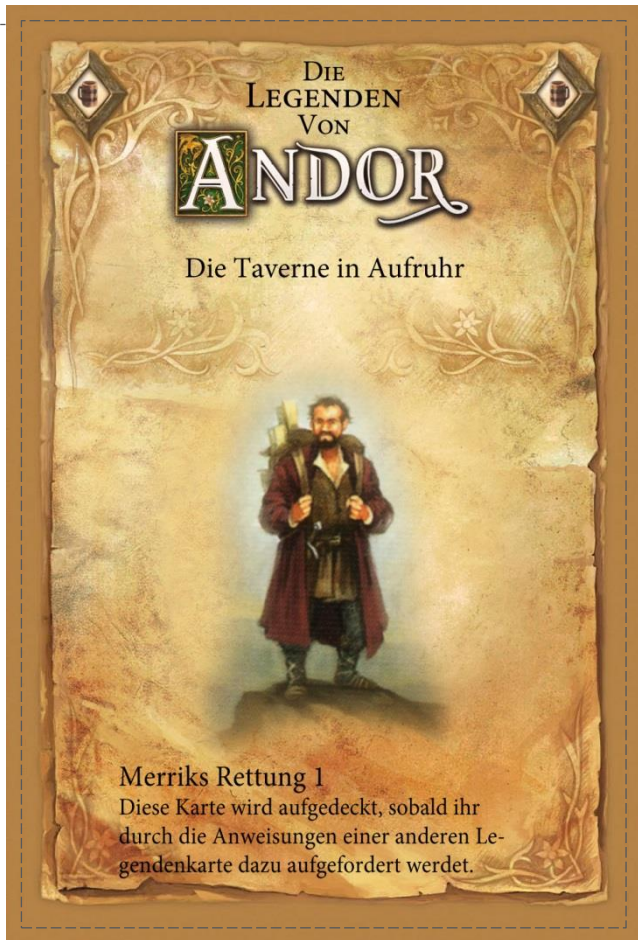
Stellt **Merrik** auf **Feld 48**. Der rote Edelstein bleibt auf Feld 57 liegen.

Merrik bewegt sich ab sofort bei jedem Sonnenaufgang immer dann, wenn auch die Brunnen aufgefrischt werden, **auf kürzestem Weg** auf den roten Edelstein zu. Legt den Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Merrik geht bei seiner **1. Bewegung 2 Felder** weit, bei der **2. Bewegung 3 Felder** weit, bei der **3. Bewegung 4 Felder** weit usw. Erreicht Merrik den roten Edelstein, kann der Fluch nicht mehr gebrochen werden, und die Legende ist **sofort** verloren.

Merrik darf mit Kreaturen auf demselben Feld stehen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Merriks Rettung 1“.





Der rote Edelstein bringt Merrik **keine** zusätzlichen Stärke- oder Willenspunkte.

Merrik **beginnt** den Kampf mit **3 roten** Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Hat Merrik **weniger** als 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln.

Sobald Merrik besiegt wurde, ist der Fluch des Amuletts gebrochen, und der Erzähler wird sofort auf den Buchstaben „N“ der Legendenleiste vorgerückt.

„Merrik darf den Edelstein nicht erreichen“, sagte einer der Helden. „Wenn er ihm zu nahe kommt, müssen wir ihn vor ihm in Sicherheit bringen.“

Ein Held kann den Edelstein **mit sich führen**. Ein Schritt **mit** dem Edelstein kostet den Helden **2 Stunden** auf der Tagesleiste.

Der Edelstein bleibt dabei immer auf dem Spielplan liegen. Er kann **nicht** mit einem Falken transportiert werden. Kreaturen ignorieren den Edelstein.

„Wir müssen Merrik das Amulett abnehmen, um den Fluch zu brechen“, sprach der Held weiter. „Doch ich fürchte, er wird es uns nicht freiwillig überlassen. Uns bleibt nichts Anderes übrig, als gegen ihn zu kämpfen.“

Merrik hat eine **Grundstärke** von **20 Stärkepunkten** und erhält **für jeden Helden** eurer Gruppe **je 5 Stärkepunkte** hinzu. Außerdem erhält er für alle Edelsteine, die neben der Kreaturenanzeige liegen, weitere Stärkepunkte. Dabei erhält er für **jeden grünen** Edelstein **je 1** und für **jeden blauen** Edelstein **je 2 Stärkepunkte**.

Merrik hat **12 Willenspunkte** und erhält für **jeden grünen** Edelstein **je 1** und für **jeden blauen** Edelstein **je 2 Willenspunkte** hinzu, hat insgesamt jedoch **nicht mehr als 20 Willenspunkte**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Merriks Rettung 2“.



Skrabak und der Wardrak haben **10 Willenspunkte**. Für **jeden markierten** Troll, der sich zum Zeitpunkt des Angriffs Skrabaks Gruppe angeschlossen hat, werden **5 Willenspunkte** hinzu addiert.

Beispiel (Fortsetzung): Der markierte Troll von Feld 25 hat sich der Gruppe angeschlossen. Skrabak erhält 5 Willenspunkte hinzu und die Kreaturengruppe hat nun insgesamt 15 Willenspunkte.

Die **markierten** Trolle können **nicht** angegriffen werden. **Alle** anderen Trolle können nach den normalen Regeln angegriffen und besiegt werden, bringen jedoch **ab sofort keine** Belohnung mehr. Der Erzähler wird nach dem Sieg über einen Troll ab sofort auch **nicht** mehr vorgerückt.

Skrabak, der Wardrak und alle markierten Trolle, die sich ihnen angeschlossen haben, werden wie 1 Kreatur behandelt und würfeln **immer** mit 1 schwarzen Würfel **und zusätzlich** bei 2 Helden mit 1 roten, bei 3 Helden mit 2 roten und ab 4 Helden mit 3 roten Würfeln. **Alle** Würfelwerte werden addiert.

Wurde die Gruppe um Skrabak und den Wardrak besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben „N“ vorge-rückt. Erreicht die Kreaturengruppe die Taverne (Feld 72), ist die Legende **sofort** verloren.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Legendenziele“.



Skrabak und der Wardrak bewegen sich zusammen bei **jedem Sonnenaufgang** immer dann, wenn auch der Erzähler bewegt wird, auf dem kürzesten Weg **1 Feld in Richtung Taverne** (von Feld 26 auf 25, von 25 auf 23 und von 23 auf 72). Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf das Erzählersymbol des Sonnenaufgang-Feldes.

Sobald Skrabak ein Feld mit einem **markierten** Troll betritt, schließt sich dieser Troll der Gruppe an und wird bei Sonnenaufgang mitbewegt. Solange die markierten Trolle nicht von Skrabak erreicht wurden, bewegen sie sich **nicht**. Alle Trolle **ohne** Markierung bewegen sich entsprechend der normalen Regeln bei Sonnenaufgang (Troll-Symbol im Sonnenaufgang-Feld) 1 Feld entlang der Pfeile.

Skrabak und der Wardrak haben bei **2, 3 und 4 Helden 24 Stärkepunkte**, bei **5 Helden 28 Stärkepunkte** und bei **6 Helden 32 Stärkepunkte**. Für **jeden** Troll, der zum Zeitpunkt des Angriffs noch auf dem Spielplan steht und noch nicht von Skrabak erreicht wurde, wird **je Held 1 weiterer Stärkepunkt** hinzu addiert. Der Trunkene Troll, Trolle auf den goldenen Schilden oder auf Feld 80 zählen nicht.

Beispiel: Ihr spielt mit 3 Helden. Skrabak und der Wardrak haben 24 Stärkepunkte. Ein markierter Troll, der noch nicht von Skrabak erreicht wurde, steht auf Feld 23, und es stehen 3 weitere, nicht markierte Trolle auf dem Spielplan. Skrabak und der Wardrak erhalten $4 \text{ (Trolle)} \times 3 \text{ (Helden)} = 12 \text{ Stärkepunkte}$ hinzu und haben nun insgesamt 36 Stärkepunkte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Skrabak 2“.

