

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe

A1

Diese Legende besteht aus 20 Karten:
A1, A2, A3, N,
In der Taverne, Der Felltroll, Bei den Bewahren,
Bestien aus dem Osten 1&2, Treibjagd, Barbaren, 3x
Jagdfieber, Zwergenlicht, Zwergengeister, Troll fällt,
Die Jagd hält, Zwergenruhe, Eisige Bedrohung

Seltames ging in Andor vor sich. Schnee hatte das Land überzogen. Doch, obwohl der Frühling nahen sollte, wurde es immer noch kälter. Die Bauern munkelten, der Dunkle Magier Varkur hätte das Land verflucht.

Diese Legende spielt auf dem verschneiten Andor-Spielplan der Ewigen Kälte. Den Helden steht vorerst keine Kräuterkunde zur Verfügung, finden sie Kräuter im Schnee, werden diese dennoch auf ihren Heldentafeln gesammelt.

Führt die Anweisungen aus der dieser Legende beiliegenden Karte „Checkliste Winter-Andor“ aus. Sortiert aus den Schneeplättchen die drei aus, die die Tafeln der Brüder zeigen.

Verteilt die verbleibenden Schneeplättchen auf die Schnee-Felder (Quadrate). Legt die 8 übrigen Schneeplättchen auf das Sonnenaufgangsfeld.

Bei Sonnenaufgang werden alle freien Schneefelder, begonnen bei dem mit der niedrigsten Feldzahl, wieder zugeschneit, sofern kein Held dort steht. Sind keine Schneeplättchen mehr auf dem Sonnenaufgangsfeld, schneit es nicht mehr.

Legt alle Legendenkarten dieser Legende bereit.

Legt ein Sternchen auf das „N“ der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe

A2

Wie stets wurde das winterliche Andor von niederen Kreaturen heimgesucht, die der Hunger aus ihren Löchern trieb.

Stellt Gors auf 41 und 48 und Wagors auf 26, 27, 36 und 42.

Als wären die Kreaturen nicht genug, sandten die Andori dem König beunruhigende Nachrichten zur Burg. Der König versammelte seine tapfersten Helden.

Stellt alle Helden auf die Burg (Feld 0).

„Mir wurde Übles zugetragen“, wandte sich der König an die Helden. „In der Nähe der Taverne will Gilda, die Wirtin, ein seltsames Wesen gesehen haben, groß wie ein Troll, aber mit einem Fell, sodass er im Schnee nicht friert.“

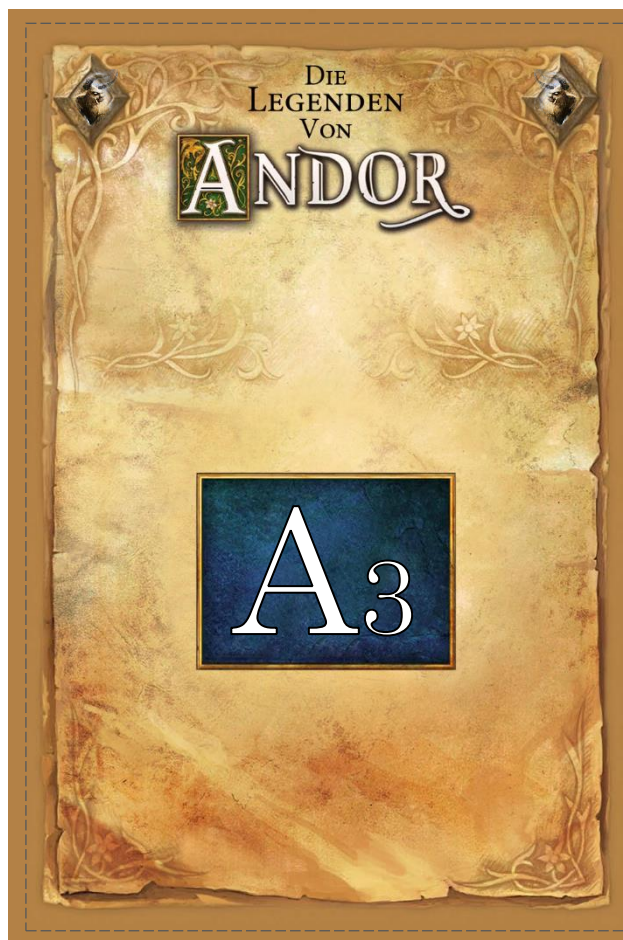
Legt ein Sternchen auf Feld 72.

Aufgabe 1:

Ihr müsst herausfinden, was Gilda gesehen hat, bevor der Erzähler Feld F der Legendenleiste erreicht. Stellt zur Erinnerung einen Felltroll auf Feld F der Legendenleiste.

„Auch die Bewahrer vom Baum der Lieder haben uns einen Falken geschickt. Sie hören seltsames Donnern aus dem Osten und behaupten, dass die Erde am Waldrand leicht beben würde. Besucht Melkart und findet heraus, was dahinter steckt.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Legt ein Sternchen auf Feld 57.

Aufgabe 2:

Findet heraus, was im Wald vor sich geht.

Betretet ihr ein mit Sternchen markiertes Feld, lest die zugehörige Legendenkarte („Bei den Bewahrern“ bzw. „In der Taverne“) vor.

Legt außerdem die Karte „Zwergenlicht“ mit dem Pfeil je nach Spielerzahl an folgenden Buchstaben an: 2 Spieler: E, 3 Spieler: D, 4 Spieler: C
Erreicht der Erzähler den Buchstaben, wird die Karte vorgelesen.

Legt zuletzt die Karte „Bestien aus dem Osten 1“ über dem Sonnenaufgangsfeld bereit. Nach dem ersten Sonnenaufgang wird die Karte vorgelesen.

„Doch all das sind aktuell nur Gerüchte“, meinte der König. „Das Wichtigste dürft ihr niemals vergessen: Den Schutz der Bevölkerung Andors!“

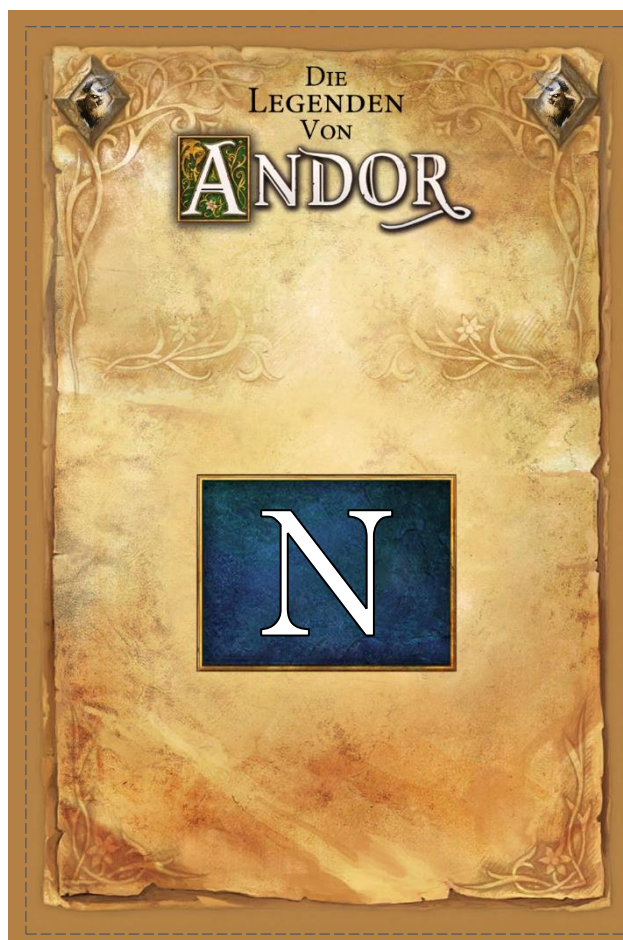
Legendenziel:

Die Burg muss verteidigt werden.

Die Gruppe erhält 3 Stärkepunkte und einen Trinkschlauch.

Spielen weniger als vier Helden mit, erhaltet ihr einen zusätzlichen Trinkschlauch. Spielt ihr zu zweit, legt eine Askimar-Klinge zum Händler.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
 ...die Burg verteidigt wurde, und...
 ...ihr die Informationen zum Fellmonster rechtzeitig erhalten habt, und...
 ...die Myrk besiegt wurde.
Hastig floh das Wesen nach Westen. Dass es dabei nicht unweit der Taverne seinen magischen Stein verlor, fiel weder dem Wesen, noch den Helden auf. Diese waren froh, dass sie sich nun endlich in der Taverne ausruhen konnten. Doch schon bald sollte sich zeigen, dass dieser kältebringende Stein ein größeres Problem sein sollte als die seltsame Gestalt...

Autor: Phoenixpower

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
 ...die Burg nicht verteidigt wurde, oder...
 ...ihr die Informationen zum Fellmonster nicht rechtzeitig erhalten habt, oder...
 ...die Myrk nicht besiegt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



In der Taverne

Lest diese Karte vor, wenn ein Held Feld 72 betritt, während dort ein Sternchen liegt.

Hat der Erzähler **Feld F** auf der Legendenleiste bereits erreicht, ist die Legende jetzt **verloren**. Lest ansonsten hier weiter:

Der Held erreichte die Taverne. Als er durch die Tür trat, eilte ihm Gilda bereits entgegen. „Gut, dass du da bist. Wenn du auf den kleinen Hügel im Süden der Taverne kletterst, kannst du ihn sehen. Sieht aus wie ein Troll, nur dass er ein Fell hat. Ein Felltroll gewissermaßen. Aber sei vorsichtig, wir wissen nicht, ob er Fleisch frisst.“

Der Held bestieg den erwähnten Hügel. Langsam und auf dem Bauch durch den Schnee robbend kroch er vorwärts, bis er das Wesen erkennen konnte. Wie Gilda beschrieben hatte, stand dort ein Troll mit Fell. Verwirrt schüttelte der Held den Kopf und griff nach seiner Waffe.

Verschiebt den Felltroll von F auf Feld 34.

Er hat 15 Willenspunkte und nutzt rote Würfel (siehe Kreaturenanzeige).

Je nach **Heldenzahl** hat der Felltroll folgende Stärkepunkte: 2 Helden = 14, 3 Helden = 24, 4 Helden = 34.

Er bewegt sich wie ein normaler Felltroll. Entfernt das Sternchen von Feld 72.

Lest jetzt die Karte „**Der Felltroll**“



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Der Felltroll

„Sei vorsichtig“, sprach plötzlich ein Schneehügel neben ihm. Erschrocken blickte der Held nach rechts. Aus dem Hügel blickte ihn das Gesicht einer alten Frau an. Reka! Sie hatte sich einschneiden lassen, um den Troll zu beobachten. „Er fühlt sich in der Kälte wohl und das macht ihn stärker. Ich empfehle euch, die wenigen Kräuter, die den Frost überleben, zu nutzen, um eure Kräfte zu stärken. Hier.“ Reka drückte dem Helden eine stachelige Pflanze in die Hand.

Der Held auf Feld 72 erhält das Plättchen **Schwarze Nachtstacheln**.

Für jeden angreifenden Helden, der zu Beginn des Kampfes ein beliebiges Kraut abgibt, erhält der Felltroll für den ganzen Kampf -4 Stärkepunkte. Wird er besiegt, wird er ohne Belohnung/ Erzählerbewegung vom Plan entfernt. Lest dann „Troll fällt!“

Aufgabe: Besiegt den Felltroll, bevor der Erzähler N oder der Felltroll die Burg erreicht.

Der Felltroll bewegt sich ganz normal bei Sonnenaufgang. Er kann mit Edelsteinen abgelenkt werden.

Ihr dürft ab jetzt die Kräuterkunde (groß & klein) nutzen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Bei den Bewahrern

Lest diese Karte vor, wenn ein Held Feld 57 betritt, während dort ein Sternchen liegt.

Der Held erreichte den Baum der Lieder. Sofort wurde er zu Melkart, dem obersten Bewahrer, geführt. „Ich danke dir für deine schnelle Anreise“, sprach Melkart. „Wir können es uns nicht erklären, doch mittlerweile sind wir uns sicher. Die Erde bebt. Hätten wir nicht Frieden mit dem Barbarenstamm der Yetohe geschlossen, hätte ich gesagt, dass das eine Armee an Kriegerern ist, die auf Andor zuhält. Das Zittern der Erde wird stärker! Ihr müsst euch vorbereiten, was auch immer im Osten los ist, wenn die Erde davor zittert, kann das nichts Gutes sein...“

Der Held auf Feld 57 erhält 2 Stärkepunkte und einen Trinkschlauch.
Entfernt das Sternchen von Feld 57.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Bestien aus dem Osten 1

Lest diese Karte vor, nachdem der erste Sonnenaufgang durchgeführt wurde.

Brüllend brachen nie gesehene Bestien durch den Wachsam Wald. Sie liefen auf vier Beinen, hatten langes zotteliges Fell und waren groß wie Steppenechsen.

Stellt je einen Steppenbüffel auf die Felder 58, 60, 61 und 62.

Eine Steppenechse erreichte just in dem Moment den Baum der Lieder. Ihr Reiter sprang ab und sprach zum erstbesten Bewahrer, den er sah: „Mein Name ist Tranuk. Bitte tötet die Steppenbüffel nicht wahllos. Sie sind Nutztier für die Barbaren. Yorkal, ein Häuptling unseres Stammes, der rebellierte und nicht mit nach Andor floh, wird sich auf eine Treibjagd begeben haben. Dass er die Steppenbüffel dabei nach Andor treibt, wird seine Rache an unserem König sein...“
Überrumpelt antwortete der Bewahrer: „Ich werde den Helden einen Falken schicken.“

Entfernt das Sternchen vom Baum der Lieder, falls es noch dort liegt. Die Karte „**Bei den Bewahrern**“ kommt aus dem Spiel.

Die Steppenbüffel können nicht angegriffen werden und bewegen sich vorerst nicht.

Lest weiter auf „**Bestien aus dem Osten 2**“ →



Legt die Karte „**Treibjagd**“ so an die Legendenleiste an, dass der Pfeil einen Buchstaben über dem aktuellen Feld des Erzählers auf die Legendenleiste zeigt. Sollten dort mehrere Karten anliegen, wird diese Karte zuerst vorgelesen.

Stellt die Figur Tranuk auf den Baum der Lieder (Feld 57). Er kann aktuell nicht bewegt werden und unterstützt nicht im Kampf.



Mit lautem Kriegsgebrüll brach ein Trupp berittener Barbaren durch den Wachsam Wald. Yorkals Jagdtrupp trieb die panisch brüllenden Steppenbüffel vor sich her.

Verschiebt alle Steppenbüffel ein Feld entlang der Pfeile (Sie sollten dann auf 54, 57, 58 und 59 stehen).

Stellt den großen Barbarenkrieger auf Feld 62. Er stellt die Jäger dar und kann folglich nicht nach den in Legende 4 beschriebenen Regeln bewegt werden. Auch unterstützt er nicht im Kampf.

Erreicht ein Held sein Feld, dürft ihr die Karte „**Barbaren**“ vorlesen. Markiert die Figur zur Erinnerung mit einem Sternchen.

Legt außerdem je eine der 3 Karten „**Jagdfieber**“ 4 bzw. 7 Buchstaben über der aktuellen Position des Erzählers an der Legendenleiste an. Legt die dritte Karte an M an. Bei Sonnenaufgang, wenn das Steppenbüffelsymbol ausgeführt wird, bewegt alle Steppenbüffel und den großen Krieger ein Feld entlang der Pfeile. Sie ignorieren Edelsteine.

Bewegen sich Steppenbüffel auf Felder, die von Kreaturen besetzt sind, bewegt sich der Steppenbüffel kein Feld weiter, sondern es bewegt sich sofort die Kreatur, die bereits auf dem Feld stand, ein Feld weiter. Die Herde treibt die Kreaturen quasi vor sich her (das gilt auch, wenn ein Steppenbüffel das Feld eines anderen Steppenbüffels betritt).

Aufgabe:

Die Helden müssen die Treibjagd stoppen, um zu verhindern, dass die panischen Steppenbüffel die Burg erreichen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Barbaren

Lest diese Karte vor, wenn ein Held zum ersten mal das Feld des großen Kriegers betritt.

Die Jäger der Barbaren hetzten die Steppenbüffel gnadenlos. Der Wachsame Wald bot im Winter nur wenig Deckung und so konnten die Jäger ihre Beute kaum aus den Augen verlieren. Als sich der Held ihnen näherte, wichen die Barbaren ihm aus. Sie waren auf die Jagd konzentriert und konnten keine Ablenkung gebrauchen.

Verschiebt alle Steppenbüffel und die Jagdgesellschaft (Figur „Großer Krieger“) ein Feld entlang der Pfeile (Erinnerung: Die Büffel treiben andere Kreaturen vor sich her).

Entfernt das Sternchen von der Jagdgesellschaft.
„Wir müssen sie aufhalten! Wenn sie die Büffel ins Rietland treiben, haben wir ein Problem...“ Tranuk, der Barbar trat zu dem Helden. „Ich werde euch helfen, mit Yorkal hat mein Stamm noch eine Rechnung offen.“

Versetzt Tranuk zum Helden, der diese Karte aktiviert hat. Er kann ab jetzt wie üblich für eine Stunde 4 Felder bewegt werden und unterstützt im Kampf mit 2 Stärkepunkten. Legt einen Reiterhelm auf sein Feld. Die Barbaren können fortan angegriffen werden. Sie nutzen **2 rote Würfel** haben je nach Heldenanzahl **folgende Stärkepunkte**: 2 Helden = 12, 3 Helden = 18, 4 Helden = 24.

Wird ihr Kampfwert einmal übertroffen, lest die Karte „**Die Jagd hält**“ vor.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Jagdfieber

Mit lautem Gebrüll stürzten die Barbaren sich auf einen Steppenbüffel, der hinter den anderen zurückgeblieben war.

Alle Steppenbüffel bewegen sich ein Feld weiter (Erinnerung: Die Steppenbüffel treiben andere Kreaturen vor sich her und ignorieren Edelsteine). Die Barbarenjagd bewegt sich zwei Felder entlang der Pfeile.

Nehmt den Steppenbüffel, den sie dabei erreichen, vom Plan.

Berauscht von ihrem Sieg nahmen sie die Verfolgung der anderen Büffel auf.

Die Barbaren sind ab jetzt stärker: Im Kampf nutzen sie **einen schwarzen Würfel**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Jagdfieber

Mit lautem Gebrüll stürzten die Barbaren sich auf einen Steppenbüffel, der hinter den anderen zurückgeblieben war.

Alle Steppenbüffel bewegen sich ein Feld weiter (Erinnerung: Die Steppenbüffel treiben andere Kreaturen vor sich her und ignorieren Edelsteine). Die Barbarenjagd bewegt sich zwei Felder entlang der Pfeile.

Nehmt den Steppenbüffel, den sie dabei erreichen, vom Plan.

Berauscht von ihrem Sieg nahmen sie die Verfolgung der anderen Büffel auf.

Die Barbaren sind ab jetzt stärker: Im Kampf haben sie 4 Stärkepunkte zusätzlich.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Jagdfieber

Mit lautem Gebrüll stürzten die Barbaren sich auf einen Steppenbüffel, der hinter den anderen zurückgeblieben war.

Alle Steppenbüffel bewegen sich ein Feld weiter (Erinnerung: Die Steppenbüffel treiben andere Kreaturen vor sich her und ignorieren Edelsteine). Die Barbarenjagd bewegt sich zwei Felder entlang der Pfeile.

Nehmt den Steppenbüffel, den sie dabei erreichen, vom Plan.

Berauscht von ihrem Sieg nahmen sie die Verfolgung der anderen Büffel auf.

Die Steppenbüffel und die Barbarenjagd bewegen sich je ein Feld entlang der Pfeile.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende
Wesen aus der Steppe



Zwergenlicht

Ein Leuchten drang aus dem verschneiten Eingang der Mine. Das Leuchten verunsicherte die Kreaturen. Sie flohen aus dem Gebirge. Und als sie dem Fleisch im Lande gewahr wurden, machten sie sich auf die Jagd.

Stellt Gors auf 43 und 50 und einen Wagor auf 31.

Wieso strahlte dieses seltsame Licht aus der Zwergenmine? Die Helden mussten sich das ansehen.

Legt ein Sternchen auf Feld 71. Betritt ein Held dieses Feld, dürft ihr die Karte „**Zwergengeister**“ vorlesen.

Aufgabe 3:

Findet heraus, was an der Zwergenmine vor sich geht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende
Wesen aus der Steppe



Zwergengeister

Lest diese Karte vor, wenn ein Held Feld 71 betritt, während dort ein Sternchen liegt.

Vorsichtig näherte sich der Held dem Eingang ins Zwergenreich. Das Tor war verschneit und fest verschlossen. Das blaue Leuchten ging von der Silhouette einer zwergengroßen Gestalt aus, die vor dem Tor der Mine stand. Ein irres Lachen war zu hören und man konnte die Gestalt das geschlossene Tor anschreien hören: „Hähähä, Nehmt euch in Acht, meine Zwerge. Euer verrückter Fürst ist zurück – von den Menschen getötet, doch ich bin ihnen nicht böse. Ich habe viel mehr gesehen, als mir der Norden hätte bieten könnte. Und jetzt werde ich mich an euch dafür rächen, dass ihr mich nicht respektiert habt.“

Stellt die Figur „Erscheinung“ auf Feld 71 und entfernt das Sternchen von diesem Feld. Die „Erscheinung“ stellt den Geist des verrückten Fürsten dar.

Aufgabe:

Ihr müsst den verrückten Fürsten davon überzeugen, dass er die Zwerge in Ruhe lassen soll.

Legt je nach Spielerzahl ein Sternchen auf folgende Willenspunkte des Zwergenfürsten (Kreaturenleiste):
2 Spieler = 10, 3 Spieler = 15, 4 Spieler = 20

Ein Held kann auf dem Feld des Geistes als freie Handlungsmöglichkeit (kostet keine Stunden) eine beliebige Anzahl an Willenspunkten abgeben, um dann die Willenspunkte des Geistes um diese Anzahl zu reduzieren. Fällt der Geist auf 0 Willenspunkte, dürft ihr „Zwergenruhe“ vorlesen. Ein Held darf sich dadurch nicht auf 0 Willenspunkte bringen. Der Geist heilt verlorene Willenspunkte zwischendurch nicht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Troll fällt!

Lest diese Karte vor, wenn der Felltroll
besiegt wurde.

Es war ein harter Kampf gewesen, aber schließlich gelang es den Helden, den Troll zu besiegen. Die Helden begutachteten seinen Kadaver. „Trolle mit Fell. Wer hätte so was gedacht“, murmelte einer der Helden.

Diese Aufgabe ist erledigt, der Felltroll wurde besiegt. Bewegt das „Ewige-Kälte“-Plättchen ein Feld nach rechts (Das ist keine direkte Belohnung aus dem Kampf; hat Kram mitgekämpft, erhält er keine Stärkepunkte).

Legt einen Zielmarker auf die Burg. Liegen dort alle drei Zielmarker, lest die Karte „**Eisige Bedrohung**“ vor.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Die Jagd hält

Lest diese Karte vor, wenn die Barbarenjagd
aufgehalten wurde.

Es war geschafft: Die Jäger waren aufgehalten worden und zogen sich in ihr Territorium zurück. Doch die Steppenbüffel waren noch immer in Andor. Ohne die Gefahr durch die Jagd hatten sie sich beruhigt. Doch dennoch verschreckten sie die andorischen Kreaturen.

Beginnend mit dem Steppenbüffel auf dem niedrigsten Feld wird jeder Steppenbüffel sofort auf ein angrenzendes Feld mit geringerer Feldzahl als sein aktuelles Feld ohne Kreatur verschoben. Ist das nicht möglich, bleibt er stehen. Gibt es mehrere Möglichkeiten, entscheidet ihr.

Deckt das Steppenbüffelsymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld mit einem roten X ab. Die Steppenbüffel bewegen sich fortan nicht mehr. Betritt eine Kreatur das Feld eines Steppenbüffels, wird die Kreatur ganz normal ein Feld weiterversetzt. Steppenbüffel können weiterhin nicht angegriffen werden.

Entfernt alle Karten „Jagdieber“ aus dem Spiel.

Diese Aufgabe ist erledigt, die Treibjagd wurde gestoppt. Bewegt das „Ewige-Kälte“-Plättchen ein Feld nach rechts (Das ist keine direkte Belohnung aus dem Kampf; hat Kram mitgekämpft, erhält er keine Stärkepunkte).

Legt einen Zielmarker auf die Burg. Liegen dort alle drei Zielmarker, lest die Karte „**Eisige Bedrohung**“ vor.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Zwergenruhe

Lest diese Karte vor, wenn der Geist überredet wurde.

„Vielleicht hast du recht...“ Wehmütig blickte die durchscheinende Gestalt zum Tor der Mine. „Einmal werde ich meine Mine noch betreten. Dann aber werde ich mich aus eurer Welt zurückziehen. Ich gehöre nicht mehr hier her.“ Mit diesen Worten trat der Fürst durch das geschlossene Tor der Zwergenmine.

Diese Aufgabe ist erledigt, der Zwergenfürst wurde überredet und verzichtet auf seine Rache. Bewegt das „Ewige-Kälte“-Plättchen ein Feld nach rechts.

Legt einen Zielmarker auf die Burg. Liegen dort alle drei Zielmarker, lest die Karte „**Eisige Bedrohung**“ vor.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fanlegende

Wesen aus der Steppe



Eisige Bedrohung

Erschöpft lächelten sich die Helden an. Sie waren jeder Spur nachgegangen und hatten jede Bedrohung für das Land und seine Bewohner aufgehalten. Und das Ganze trotz dieser eisigen Kälte. Hoffentlich konnten sie sich in der Taverne ein bisschen aufwärmen. Und so machten sich die Helden auf den Weg, ohne zu wissen, was sie an der Taverne finden würden.

Doch auf dem Weg zu Gilda sollte ihnen noch eine letzte Prüfung auferlegt werden. Denn ein Falke brachte eine Nachricht des Königs zu den Helden:

„Einer beunruhigenden Nachricht müsst ihr nachgehen. Im Zentrum Andors soll sich eine mysteriöse Gestalt herumtreiben. Sie trägt anscheinend ein magisches Artefakt mit sich. Reka hat mir gesagt, wo ihr dieses Wesen finden könnt.“

Stellt die Figur Myrk auf Feld 36 und legt den Winterstein dazu.

Die Myrk hat 6 Willenspunkte, aber keine Würfel. Für jeden Helden, der mitspielt, aber nicht mitkämpft, erhält die Myrk 4 Stärkepunkte. Ansonsten hat sie keine Stärkepunkte.

Wenn die Helden die Myrk angreifen, nutzt diese die Kälte, die vom Winterstein ausgeht. Dann werden alle Würfelwerte der Helden (bei mehreren Würfeln der höchste Wert; darf der Held Pässe addieren, macht das die Myrk für seine Würfel) zum Kampfwert der Myrk addiert, anstelle zum Kampfwert der Helden. Gewinnt die Myrk eine Kampfrunde, verlieren die Helden ganz normal Willenspunkte in Höhe der Differenz. Dann darf jeder Held bis zu 5 zusätzliche Willenspunkte abgeben.

Wird die Myrk besiegt, rückt der Erzähler auf „N“ vor und die Legende ist gewonnen.