



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt

A 1

Diese Legende besteht aus 32 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, C, F, N,
2 Karten "Der zweite Winterstein", Verschwunden
im Schnee, Wachstum, 2 Karten "Die Entscheidung",
3 Karten "Myrk", 2 Karten "Tanghorn-
Gor", 2 Karten "Takota", 2 Karten "Yetohe", 2
Karten "Grehon", 2 Karten "Iquar", Da fehlt doch
noch was..., Auf ganzer Linie versagt

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste** mit folgenden Änderungen aus:

- Die 13 Eisplättchen sowie die Figuren Shron und Tuhavar werden **nicht** benötigt.
- Das "Ewige Kälte"-Plättchen wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

Außerdem benötigt ihr:

- Aus "Die Verschollenen Legenden – Düstere Zeiten": Das **Boot**, die **Zwergentiefel**, eine beliebige **Zwergentür mit Wasser-Symbol**, den **Markierungsring**, **1 Pfeilplättchen** sowie verdeckt und gemischt die **6 Ortsplättchen** und die **3 Drachenknochen**.
- Die **Figur Tanghorn-Gor** (eine der neuen Kreaturen für den Fan-Legenden-Wettbewerb 2023). Gebt ihm den roten Standfuß eines Gors.
- Eine Karte "**Große Kräuterkunde**".

Weitere Vorbereitungen:

- Legt Sternchen auf die Buchstaben C, F und N.
- Legt 2 Iquar-Plättchen auf Feld **460** (Siedlung im See).
- Legt das Plättchen "Geheimgang" zwischen die Felder **442** und **436**.

Die Helden hatten es geschafft, den Winterstein zu verwandeln und damit die Ewige Kälte im Land der Steppe zu beenden. Selbst die Grehon, deren Stamm besonders hart von den Auswirkungen des Wintersteins betroffen gewesen war, waren alle wieder aus dem Eisschlaf erwacht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt

A 2

Bevor die Helden sich auf den Rückweg nach Andor machen konnten, mussten sie noch auf Tranuk warten, der bereits nach Andor gereist war, um den zweiten Winterstein zu holen. Auch dieser sollte in die Höhle gebracht werden, bevor die Helden sie für immer versiegeln wollten.

Legt das "**Ewige Kälte**"-Plättchen mit der Winterstein-Seite nach oben auf **B**. Wenn der Erzähler das Plättchen erreicht, lest die Karte "**Der zweite Winterstein 1**".

Zunächst schien alles nach Plan zu verlaufen. Doch schon bald kippte die Stimmung mit jedem weiteren Tag mehr und es häuften sich ungute Ereignisse. Die Ewige Kälte war zwar besiegt, jedoch erholte sich das Land langsamer als erhofft und der Frühling ließ sich Zeit. Der Schnee war zwar etwas zurückgegangen, lag aber noch so hoch, dass kein einziger Grashalm zu sehen war. Einzig und allein der Ava, der große See, war vom Eis befreit und konnte nun wieder mit einem Boot überquert werden. Doch auch Takota, das Wesen aus den Tiefen des Ava, war nicht mehr vom Eis eingesperrt und schwamm nun um die Siedlung der Iquar herum, in der Hoffnung, etwas zu fressen zu finden. Seit Anbruch der Ewigen Kälte hatte sie nichts fressbares mehr finden können, umso größer war ihr Hunger. Sie würde vor nichts und niemandem Halt machen.

- Legt das **Takota-Plättchen** so auf die Felder **458** und **459**, dass sich ihr Kopf auf 459 und ihr Schwanz auf 458 befindet (mit geschlossenem Maul nach oben).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.





- Stülpt den Markierungsring über den Erzähler und verdeckt mit der Zwergentür das Winterstein-Symbol auf der Tagesleiste (Wasser-Symbol nach oben).

Takota bewegt sich immer...

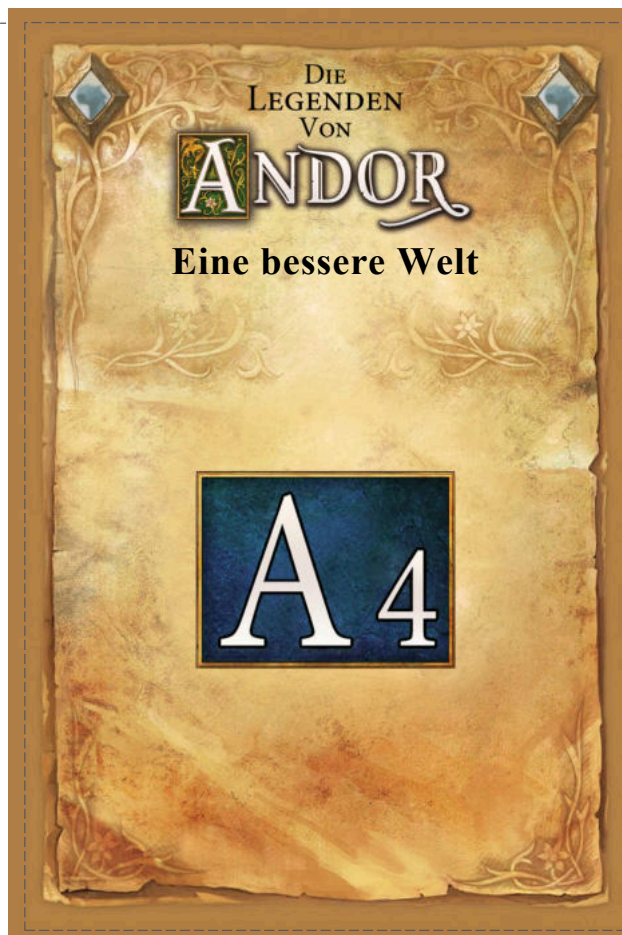
- ... 2 Felder, wenn sich der **Erzähler** bewegt,
- ... 1 Feld, wenn das **Wasser-Symbol** auf dem Sonnenaufgangfeld ausgeführt wird,
- ... 1 Feld, wenn ein Schneepflättchen mit **Sternchen** aktiviert wird.

Takota bewegt sich immer **gegen den Uhrzeigersinn** um Feld 460 herum. Dabei bedeckt sie immer **2 Felder**. Die Felder 462, 464, 465, 467, 468 betritt sie nie (sondern nur die, die an Feld 460 grenzen).

Bsp.: Wenn Takota sich jetzt 2 Felder weit bewegen würde, würde sie sich danach auf Feld 466 (Kopf) und 457 (Schwanz) befinden.

Die Helden versprachen den Iquar, sie vor Takota zu beschützen und in Sicherheit zu bringen. Nachdem der zweite Winterstein verwandelt und die Höhle versiegelt sein würde, wollten sie Takota bekämpfen, damit die Iquar wieder sicher waren. Damit sie den Ava überqueren konnten, durften die Helden das Boot der Iquar nutzen. Auch sie mussten sich aber vor Takota in Acht nehmen, denn wenn das Boot zerstört werden würde, gäbe es keinen Weg von der Siedlung zum Festland mehr.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



Legt das Boot auf Feld **456** und dreht es so, dass die Spitze auf Feld 455 liegt.

Das Boot bietet Platz für 2 Personen (Helden und/oder Iquar). Es kann sich nur auf Wasserfeldern bewegen, kann aber an Landfeldern anlegen. Das wird dadurch angezeigt, dass sich die Spitze des Bootes auf einem Landfeld befindet (aktuell hat das Boot also an Feld 455 angelegt). Das Boot zählt als Feld, das nur an das Feld angrenzt, an dem es angelegt hat (Ein- und aussteigen kostet also je 1 Stunde). Es können keine Plättchen auf dem Boot abgelegt werden (mit Ausnahme der Iquar). Wasserfelder können von Helden nur mit dem Boot betreten werden.

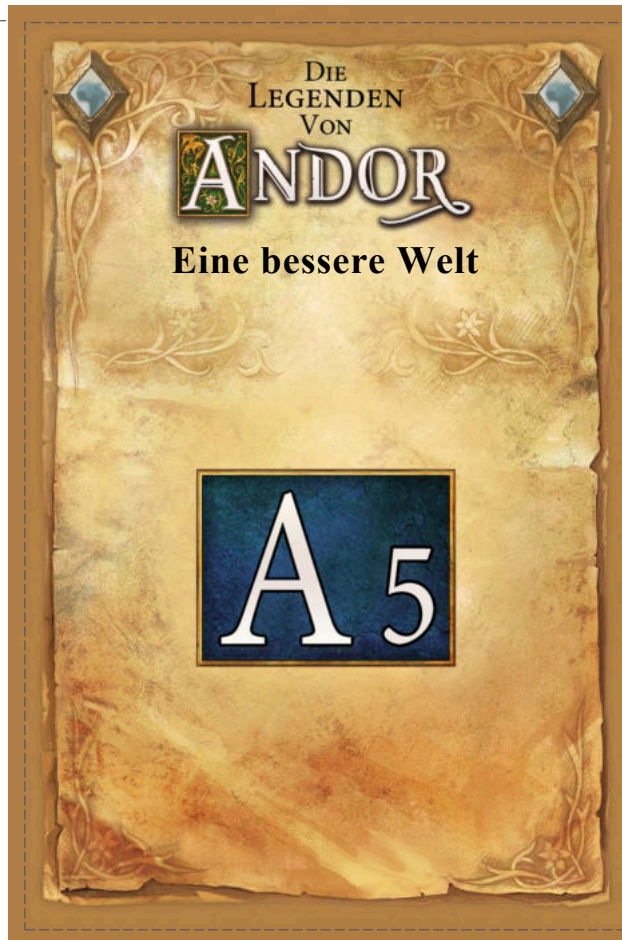
Bewegung des Bootes:

Ein Held auf dem Boot kann das Boot für je **1 Stunde** auf der Tagesleiste bis zu **2 Felder** weit bewegen (nur auf Wasserfeldern). Wenn es zu Beginn der Bewegung an einem Landfeld angelegt hatte, muss es erst **ablegen** (dann wird das Boot so gedreht, dass sich die Spitze nicht mehr auf dem Landfeld befindet). Das zählt bereits als 1 Feld (für 1 Stunde kann das Boot also ablegen und sich 1 Feld weiterbewegen).

Nach der Bewegung kann der Held das Boot an einem benachbarten Landfeld **anlegen** lassen. Das kostet keine Stunden und ist optional.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.





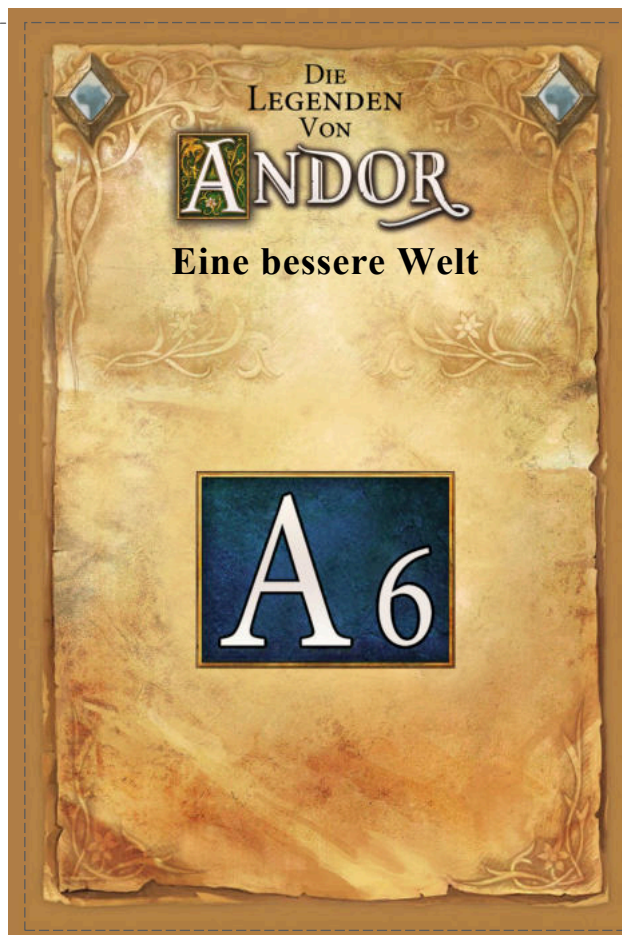
Die Bewegung des Bootes zählt immer als Aktion Laufen. Ein Held kann also vor und/oder nach der Bewegung noch weiterlaufen. Außerdem dürfen Trinkschläuche oder Kräuter zur Bewegung des Bootes verwendet werden (sie zählen dabei analog zu den Stunden, mit einem halben Trinkschlauch kann das Boot also 2 Felder bewegt werden).

Bsp.: Das Boot befindet sich auf Feld 462 und hat an Feld 450 angelegt. Eara befindet sich auf Feld 450. Sie steigt ins Boot ein (1h), legt ab und fährt nach 463 (1h), fährt über 466 nach 468 (1h), legt an Feld 417 an und läuft bis Feld 416 (2h). Für 5 Stunden hat Eara sich also von Feld 450 bis Feld 416 bewegt - alles in einer Aktion.

Wichtig: Das Boot darf sich **nie** auf demselben Feld wie **Takota** befinden, ansonsten ist die Legende **sofort verloren!** Es können auch keine Felder durchquert werden, auf denen Takota liegt.

Hinweis: Takota bewegt sich ziemlich schnell, bei Sonnenaufgang sogar 3 Felder (1 durch Wasser-Symbol, 2 durch Erzähler)! Ihr müsst also immer auf das Boot aufpassen und es eventuell auf ein sicheres Feld bewegen. Wenn ihr am ersten Tag eine Kreatur besiegt und ein Schneeplättchen mit Sternchen aufdeckt, ist sie schon in der ersten Nacht beim Boot, wenn ihr es nicht wegbewegt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.



Die Kreaturen hatten sich neu formiert und einen erneuten Angriff auf die Zeltstadt der Yetohe gestartet. Einige von ihnen zog es so stark wie nie in die Höhle. Fast so, als würden sie ahnen, was die Helden vorhatten.

Stellt **Gors** auf die Felder **416, 423, 428, 434** und **446**.
Stellt **Wargors** auf die Felder **436, 437** und **452**.
Stellt **Steppenbüffel** auf die Felder **429, 435** und **448**.
Stellt einen **Felltroll** auf Feld **430**.

Legt das Pfeilplättchen so zwischen die Felder 414 und 417, dass der Pfeil von Feld 417 auf Feld 414 zeigt.

Alle Gors und Steppenbüffel gehen auf Feld 414, wenn sie sich von Feld 417 aus bewegen oder eine Kreatur auf Feld 417 überspringen. Wargors und Felltrolle benutzen den ursprünglichen Pfeil zu Feld 415.

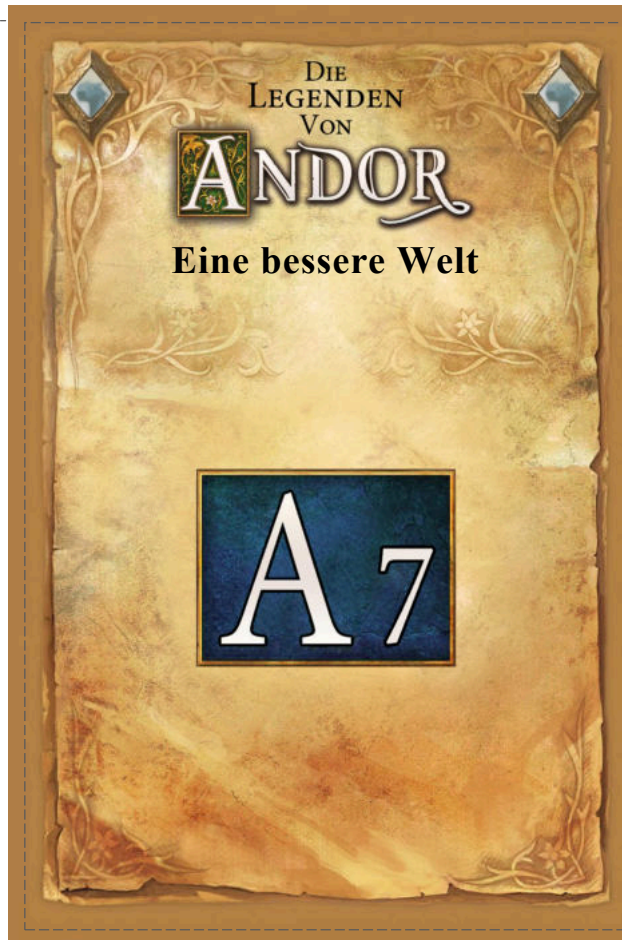
Wenn ein Held auf Feld 417 steht und durch ein Eis-Plättchen bewegt wird, geht er auf Feld 415.

Sollte ein Wargor oder Felltroll wegen eines Edelsteins auf Feld 414 laufen, wird er nicht verwandelt.

Doch es gab auch einen kleinen Hoffnungsschimmer. Laut Ellin, der Schamanin der Yetohe, könnten die Kräuter des Steppenlandes die Verwandlung der Kreaturen verhindern. "Die Kräuter haben mächtige Kräfte, die Gutes bewirken. Wenn ihr sie in die Höhle bringt, werden ihre Kräfte noch verstärkt. Zumindest für eine Zeit lang könnten sie verhindern, dass die Kreaturen dort stärker werden."

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7.





Legt das rote X auf das kleine Feld über dem Verwandlungssymbol auf dem Sonnenaufgangfeld. Ein Held, der in der Höhle steht, kann ein Kraut abgeben, um die Verwandlung der Kreaturen für die kommende Nacht zu verhindern. Er erhält für das Abgeben die **2 aufgedruckten Willenspunkte**. Das rote X wird dann durch das Kraut ausgetauscht und auf das Willenspunkte-Symbol auf der Höhle gelegt. Solange das rote X dort liegt, sind keine 14 Willenspunkte nötig, um die Höhle zu betreten.

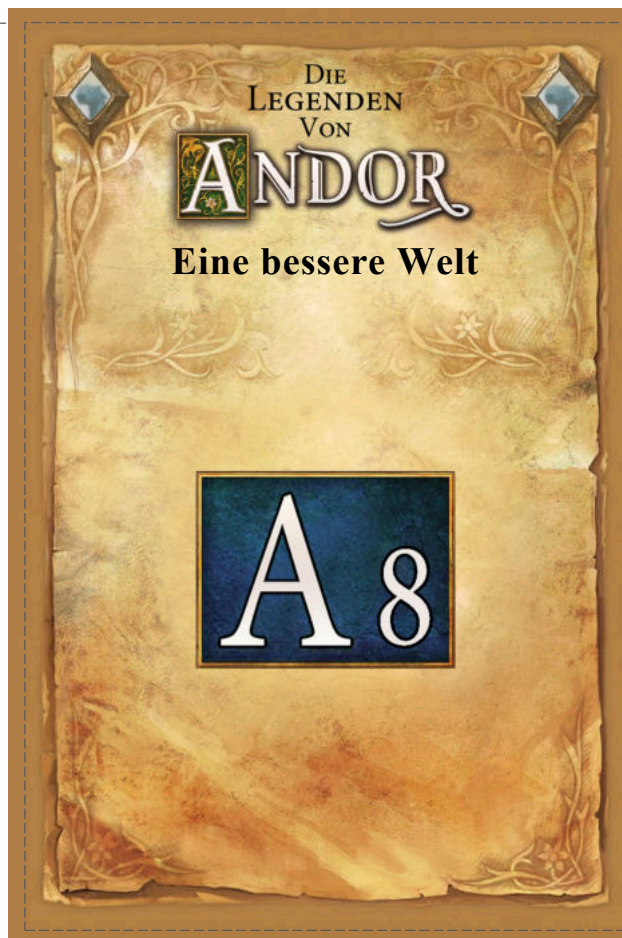
Hinweis: Die 14 Willenspunkte sind grundsätzlich nur beim Betreten der Höhle notwendig (sofern dort kein rotes X liegt). Wenn das X entfernt wird und ein Held schon in der Höhle steht, darf er dort auch bleiben. Figuren mit grauen Standfüßen können die Höhle nur betreten, wenn das rote X dort liegt.

Wenn das Verwandlungssymbol bei Sonnenaufgang ausgeführt wird und dort ein Kraut liegt, werden die liegenden Kreaturen einfach aufgestellt, anstatt sich zu verwandeln. Das Kraut kommt dann aus dem Spiel und das rote X wird wieder auf das Feld gelegt.

Wenn bei Sonnenaufgang das rote X beim Verwandlungssymbol liegt, wird dieses ganz normal ausgeführt.

Wichtig: Helden, die Kräuter bei sich tragen, können die Höhle **immer** betreten, unabhängig von ihren Willenspunkten!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A8.



Die Kräuter können auch weiterhin für ihre Effekte verwendet oder jederzeit in 2 Willenspunkte eingetauscht werden (siehe Karte "Große Kräuterkunde").

Das Land Andor würde noch etwas auf die Helden warten müssen. Sie wurden noch im Land der Steppe gebraucht.

Aufgabe:

Verteidigt die Zeltstadt vor den Kreaturen!

Der Held mit dem höchsten Rang würfelt mit einem Heldenwürfel, addiert 400 hinzu und stellt seine Figur auf das entsprechende Feld.

Alle anderen Helden würfeln ebenfalls je einmal mit einem Heldenwürfel, addieren 420 hinzu und stellen ihre Figur auf das jeweilige Feld.

Jeder Held startet mit **7 Willenspunkten** und **2 Stärkepunkten**. Je nach Heldenanzahl erhält die Gruppe Stärkepunkte und Gegenstände hinzu:

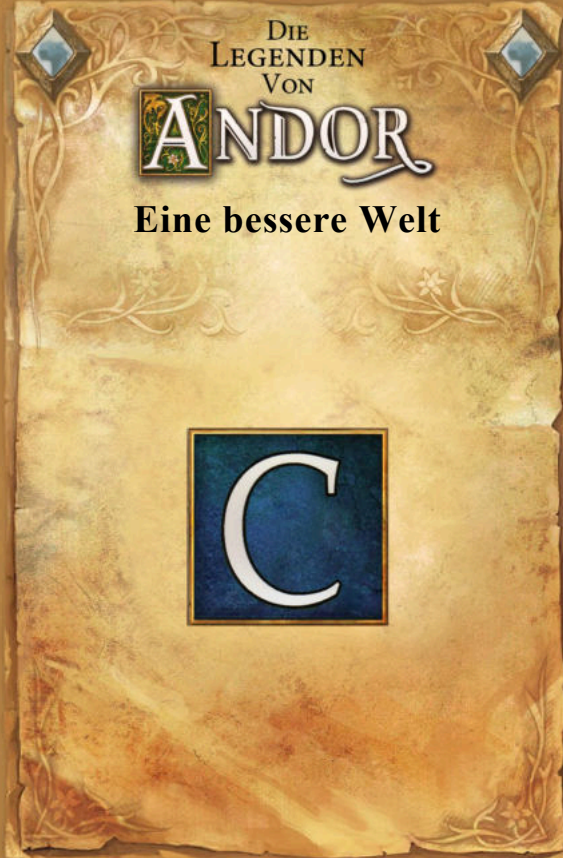
Bei 4 Helden: **2 Stärkepunkte** und **2 Trinkschläuche**.

Bei 3 Helden: **3 Stärkepunkte** und **2 Trinkschläuche**.

Bei 2 Helden: **4 Stärkepunkte**, **1 Trinkschlauch** und die **Schneestiefel** (Zwergenstiefel).

Mit den Schneestiefeln kann ein Held für eine Stunde auf der Tagesleiste bis zu **2 Felder** gehen (nicht mit Trinkschläuchen oder Kräutern kombinierbar). Bei der Bewegung des Bootes bringen sie keinen Vorteil, aber sie können zum Ein- und Aussteigen genutzt werden.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



Weitere Kreaturen machten sich zur Zeltstadt auf.

Stellt **Gors** auf die Felder **408** und **425**.

Bisher war den Helden noch keine Idee gekommen, wie sie die Höhle sicher versiegeln konnten. Wenn sie den Eingang einfach mit Steinen versperrten würden, würden diese sicherlich in etwas anderes verwandelt werden, das half also nichts. Darum fragten sie die Schamanin um Rat. "Nur wenig Schnee ist bisher geschmolzen. Dennoch kann man vielleicht Dinge finden, die vorher noch darunter begraben waren. Vielleicht findet ihr auch etwas im Ava, das euch helfen kann."

Deckt je nach Heldenzahl **Ortsplättchen** auf:

Bei **2** Helden: **3** Bei **3** Helden: **2** Bei **4** Helden: **1**

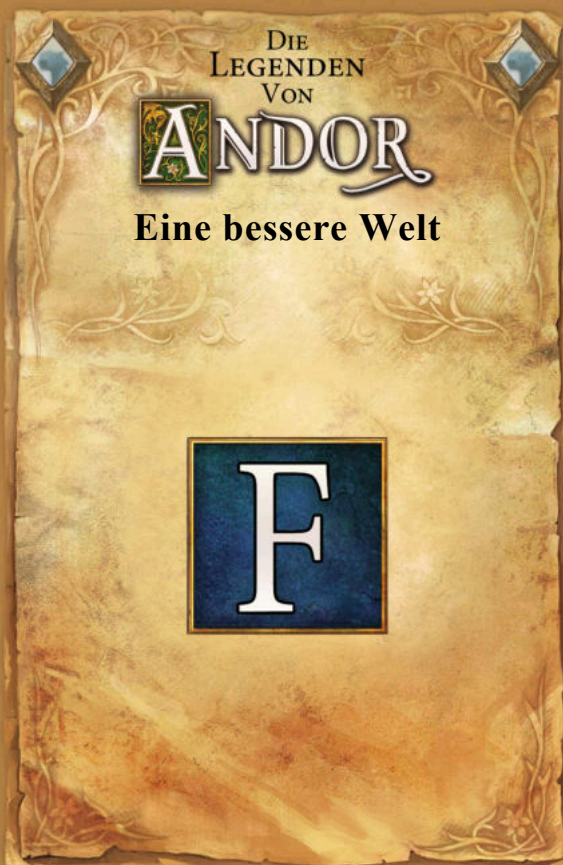
Addiert jeweils 400 und legt sie auf das jeweilige Feld.

Legt jetzt die Karte "**Verschwunden im Schnee**" offen neben den Spielplan. Wenn ein Held auf einem Feld mit Ortsplättchen **stehenbleibt**, wird es auf das entsprechende Feld der Karte gelegt und der dazugehörige Text gelesen. Dann wird sofort ein neues Ortsplättchen aufgedeckt (sofern noch vorhanden) und auf den Spielplan gelegt.

Hinweise: Schneeplättchen gehen vor. Plättchen 33/34: Eines der beiden Felder muss betreten werden. Plättchen 67: Ein Held auf dem Boot muss seinen Zug auf Feld 67 beenden. Ob das Boot angelegt hat, ist dabei egal.

Aufgabe:

Findet bis spätestens **L** etwas, um die Höhle zu schließen und aktiviert alle Orte, bevor der Erzähler **N** erreicht!



Wenn Tranuk und der Winterstein die **Höhle noch nicht erreicht** haben, ist die Legende **sofort verloren**.

Der Ansturm der Kreaturen schien kein Ende zu nehmen.

Stellt **Gors** auf die Felder **415** und **422**.

Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld **447**.

Stellt einen **Felltroll** auf Feld **448**.

Nur bei 3 oder 4 Helden:

Stellt einen **Wargor** auf Feld **436**.

Hinweis: Sollten zu irgendeinem Zeitpunkt zu wenige Wargors im Vorrat sein, nehmt einen Wargor von einem besetzten Schild oder von Feld 400 und tauscht ihn mit einer anderen Kreatur aus. Sollte auch das nicht möglich sein, markiert einen Gor mit einem Sternchen.

Hinweis: Askimar-Klingen können später von großem Vorteil sein!



Endlich, Tranuk war zurückgekehrt! Und er hatte den Winterstein dabei. Nun würde es auch in Andor wieder Frühling werden! Die Helden wollten Tranuk den Winterstein abnehmen und ihn in die Höhle bringen, aber er lehnte ab. "Ich will diese Aufgabe selber übernehmen. Die Höhle hat mich stärker und mächtiger gemacht, weil ich es mir fest gewünscht hatte. Doch mit jedem Tag, der vergeht, fühle ich mich fremder in diesem Körper. Das bin nicht ich. Mir ist klar geworden, dass Stärke nicht das Einzige ist, worauf es ankommt. Ich will wieder ich sein. Deshalb werde ich mich zusammen mit dem Winterstein verwandeln lassen."

Stellt **Tranuk** (mit 6 SP) auf Feld **424** und legt den **Winterstein** dazu. Für eine Stunde auf der Tagesleiste kann Tranuk **ein Feld** in Pfeilrichtung bewegt werden. Das ist eine eigene Aktion, die mehrfach im selben Zug durchgeführt werden kann. Den Winterstein bewegt Tranuk mit sich, eingesammelt werden kann er nicht. Wenn er Feld **414** erreicht, kann er nicht mehr bewegt werden. Vorerst unterstützt er nicht im Kampf.

Aufgabe:

Stellt jetzt den "richtigen" Tranuk (mit 2 SP) auf Feld **F** der Legendenleiste. Tranuk und der Winterstein müssen die Höhle erreicht haben, bevor der Erzähler **F** erreicht! Damit er die Höhle betreten kann, muss das Willenspunkte-Symbol abgedeckt sein.

Lest jetzt weiter auf "Der zweite Winterstein 2".



Wenn das Verwandlungssymbol bei Sonnenaufgang ausgeführt wird und Tranuk in der Höhle ist, kommen der große Tranuk und der Winterstein aus dem Spiel. Stellt dann den anderen Tranuk (2 SP) auf Feld **414**. Er kann normal bewegt werden und unterstützt im Kampf.

Die Helden berichteten Tranuk von den Ereignissen im Steppenland. "Es ist immer noch Winter und im ganzen Land liegt Schnee." "Vielleicht können die Steintafeln helfen", meinte Tranuk. "Wenn sie zusammengefügt werden, entwickeln sie eine große Macht. Wenn wir sie danach an ihre Herkunftsorte bringen, wird sie vielleicht noch verstärkt. Vielleicht reicht das, um den Winter endgültig zu vertreiben."

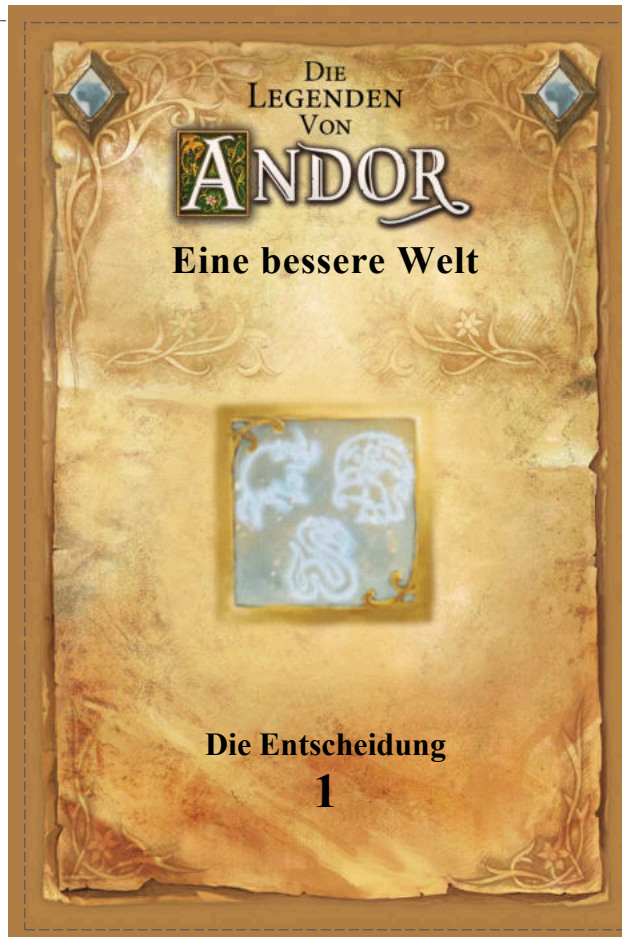
Legt Sternchen auf die Felder **401**, **425** und **460**. Legt das "Ewige Kälte"-Plättchen mit der Rückseite nach oben (Tafeln) auf Feld **J** der Legendenleiste.

Wenn ein Held **alle 3 Tafeln** auf seiner Heldentafel trägt, kann er sie aktivieren und auf ihre glühende Rückseite drehen.

Aufgabe:

Aktiviert die 3 Steintafeln und bringt sie zu ihrem jeweiligen Stamm, bevor der Erzähler den Buchstaben **J** erreicht! Die Tafeln können dann nicht mehr mitgenommen werden.

Wenn der Erzähler das Feld mit dem "3 Tafeln"-Plättchen erreicht, lest die Karte **"Die Entscheidung 1"**.



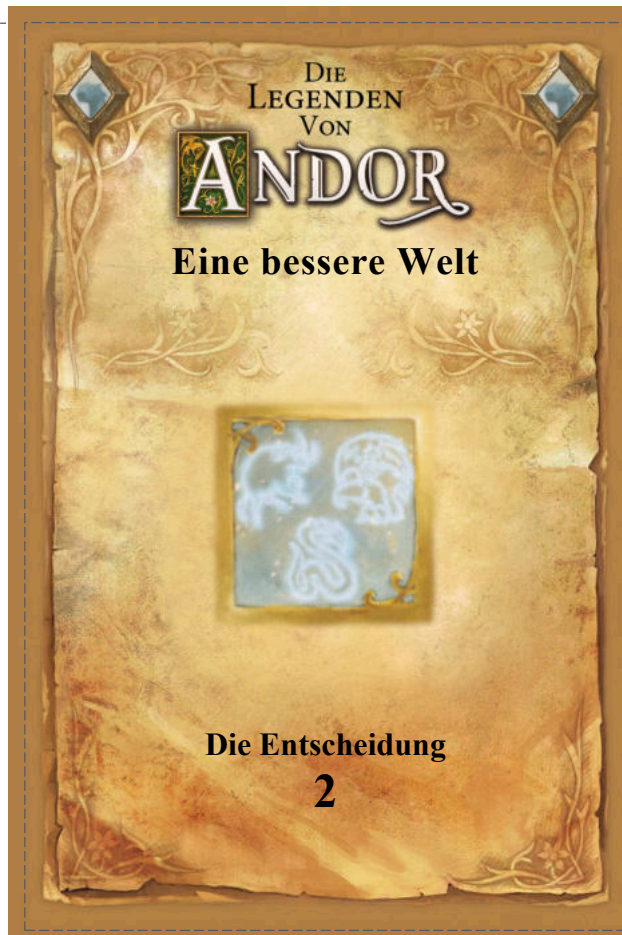
Wenn die drei Tafeln jetzt **nicht** mit ihrer **glühenden Seite** bei ihrem jeweiligen **Heimatort** sind, ist die Legende **sofort verloren**. Ansonsten nehmt jetzt die Sternchen von 401, 425 und 460.

Tranuk hatte tatsächlich recht gehabt. Seit die Tafeln bei den Siedlungen ihrer Stämme waren, schmolz der Schnee viel schneller und es wurde nach und nach wärmer. Schon bald würde der Schnee komplett verschwunden sein.

Ab jetzt könnt ihr die schwarzen Nachtstacheln in die Höhle bringen (falls ihr sie schon gefunden habt)!

Plötzlich kamen den Helden aus mehreren Richtungen Menschen entgegengelaufen, die alle sehr aufgeregt und teilweise gehetzt aussahen. "Ihr müsst uns helfen!", rief eine Yetohe ihnen zu. "Die Myrk greift die Zeltstadt an und verwüstet unsere Siedlung!" "Der Tanghorn-Gor!", keuchte ein Grehon. "Er ist wieder aufgetaucht und wütet in unseren Höhlen! Ihr müsst ihn aufhalten, bevor er dem heiligen Greifenfels Schaden zufügen kann!" Die Helden sahen sich an. "Auch wir brauchen eure Hilfe!", meinte da eine Iquar. "Seit es wieder wärmer wird, scheint Takota immer mehr Kraft zu gewinnen und gefährlicher zu werden. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis sie die Pfahlbausiedlung zerstört."

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Die Entscheidung 2".



"Wir sind der größte Barbaren-Stamm, also sind am meisten Menschen in Gefahr", sagte Tranuk zu den Helden. "Außerdem bin ich euer Freund und habe euch geholfen, Andor von der Ewigen Kälte zu befreien. Bitte helft uns!" "Pah!", meinte der Grehon. "Den Yetohe habt ihr schon die ganze Zeit geholfen, ihr Lager zu verteidigen! Uns Grehon hat die Ewige Kälte am härtesten getroffen, wir sind alle in den Eisschlaf gefallen. Noch so ein schlimmes Ereignis wäre für unseren Stamm fatal!" "Ihr habt uns versprochen, Takota zu bekämpfen, sobald ihr die Höhle verschlossen habt!", wandte die Iquar ein. "Und wir haben euch unser Boot geliehen. Bitte haltet euer Versprechen, wir brauchen eure Hilfe!" Den Helden wurde klar, dass durch das Ende der Ewigen Kälte auch die Kreaturen profitiert hatten und nun so gefährlich waren wie noch nie. Die Zeit war knapp, sie konnten nur einem Stamm helfen. Aber welchem?


Lest jetzt weiter auf der entsprechenden Karte "Myrk", "Tanghorn-Gor" oder "Takota".





DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



Wachstum

"Die Nachtstacheln sind ein faszinierendes Gewächs. Wenn es sehr kalt ist, sind sie sehr gefährlich und es kann schlimme Folgen haben, wenn man sich daran schneidet. Bei normalen Temperaturen sind sie aber harmlos. Abgesehen von ihren spitzen Stacheln, an denen man sich natürlich trotzdem schneiden kann. Wenn man sie kocht, entwickeln sie große Heilkräfte." "Das ist es!", rief die Heldin. "Wenn wir die Nachtstacheln in die Höhle bringen, werden sie sehr schnell wachsen und so den Höhleneingang versperren. An den spitzen Stacheln kommt dann niemand mehr vorbei." Die Schamanin nickte zustimmend. "Wartet damit aber unbedingt, bis der Winter endgültig vorbei ist."

Wenn ihr die **Nachtstacheln** in der Höhle **abgebt** (auch, wenn dort schon ein Kraut liegt), funktionieren sie wie die anderen Kräuter auch. Wenn das Verwandlungssymbol ausgeführt wird, kommen sie allerdings nicht aus dem Spiel, sondern werden so auf den Höhleneingang gelegt, dass dieser versperrt ist. Sie können dann nicht mehr aufgenommen werden. Das rote X bleibt für den Rest der Legende auf dem WP-Symbol liegen und das Verwandlungssymbol wird fortan ignoriert.

Wichtig: Ihr könnt die schwarzen Nachtstacheln erst in der Höhle abgeben, wenn Erzähler den Buchstaben **J** schon erreicht hat!


Aufgabe:

Wenn der Erzähler **N** erreicht, muss die Höhle verschlossen sein! Nachdem das Kraut abgegeben wurde, muss es also noch mindestens eine weitere Nacht geben.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt




Verschwunden im Schnee

- 10 Die Heldin stolperte über etwas im Schnee. Legt einen Trinkschlauch auf das Feld.
- 11 Der Held sah im Schnee etwas silbern schimmern. Legt einen Reiterhelm auf das Feld.
- 33/34 Etwas Spitzes ragte aus dem Schnee heraus. Legt eine Askimar-Klinge auf das Feld.
- 40 Die Heldin sah etwas im Schnee kurz aufblitzen. Legt einen Edelstein auf das Feld.
- 42 Der Held hörte hinter sich ein Flattern und drehte sich erschrocken um. Aber es war nur der Flederfuchs. Stellt Flaps auf das Feld.
- 67 In den Tiefen des Ava sah die Heldin etwas. Der Held erhält das schwarze Kraut. *"Die schwarzen Nachtstacheln!", rief Ellin erstaunt, als die Heldin ihr ihren Fund zeigte. "Sie sind die einzigen Kräuter, die sowohl über als auch unter Wasser wachsen können. Als meine Enkelin Orennah sich auf die Suche nach ihnen gemacht hatte, war der See noch zugefroren. Sie musste weiter Richtung Westen. Und seitdem ist sie verschwunden." Die Schamanin schwieg einen Moment.* Lest jetzt weiter auf der Karte "Wachstum". ➔



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



**Myrk
1**


"Tranuk ist unser Freund und hat uns dabei geholfen, Andor zu retten. Außerdem hat er recht, bei den Yetohe sind die meisten Menschen in Gefahr. Daher kämpfen wir gegen die Myrk!", verkündete einer der Helden. Der Grehon murmelte etwas Unverständliches und machte sich auf den Rückweg. "Danke, ihr seid echte Freunde und versucht, möglichst vielen Menschen zu helfen!", sagte Tranuk. "Ich habe noch etwas über Ellins Worte nachgedacht. Sie meinte ja, es könne fatale Folgen haben, sich bei Kälte an den schwarzen Nachtstacheln zu schneiden. Orennah ist auf der Suche nach ebendiesen Kräutern verschwunden. Und dann taucht plötzlich diese Myrk auf, von der vorher noch niemand gehört hatte." "Ich verstehe, worauf du hinaus willst", meinte eine Heldin. "Du denkst, Orennah hat sich an den Nachtstacheln geschnitten und wurde daraufhin zur Myrk?" "Genau", antwortet Tranuk. Die Heldin überlegte. "Vielleicht gibt es einen Weg, sie zurückzuverwandeln. Wenn die Nachtstacheln in der Höhle sind, werden sie wachsen – aber vielleicht wirken dort auch ihre Heilkräfte. Das könnte ein Gegengift sein und Orennah zurückverwandeln!" "Einen Versuch ist es wert!", erwiderte Tranuk. "Aber wenn ihr sie in die Höhle treibt, müsst ihr sehr präzise gegen sie vorgehen. Sonst weicht sie euren Hieben aus. Der Kampf gegen sie kann sehr zermürend sein."

Lest jetzt weiter auf der Karte "Myrk 2". →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



**Myrk
2**

Stellt die **Myrk** auf Feld **401** und legt die **3 Zielmarker** verdeckt nebeneinander bereit. Die Myrk ignoriert Kreaturen auf ihrem Feld und umgekehrt. Iquar sind vor ihr sicher, solange ein Held dabei ist.

Wichtig: Jede Kampfrunde kostet **jeden beteiligten Helden** so viele **Willenspunkte**, wie Helden am Spiel teilnehmen. Es ist nur eine Kampfrunde pro Zug möglich.

Beim Kampf gegen die Myrk müssen **bestimmte Augenzahlen** gewürfelt werden.

Die Myrk würfelt **vor** den Helden. Sie würfelt immer mit allen **drei roten Würfeln** und legt dann je einen Würfel auf die 3 verdeckten **Zielmarker**. Dann würfeln die Helden (wie bei einem normalen Kampf) und versuchen, die Augenzahlen zu würfeln, die auch die Myrk gewürfelt hat. Danach werden die Zielmarker **aufgedeckt**.

Die Helden gewinnen eine Kampfrunde, wenn **mindestens einer ihrer Würfeln** dieselbe Zahl zeigt wie der rote Würfel, der auf dem **grünen Zielmarker** lag.

Bei einem Sieg wird die Myrk **1 Feld** in Richtung Höhle bewegt (sie nimmt den Weg 405, 406, 410, 411, 414).


Bei einer Niederlage geschieht nichts. Vor jeder Kampfrunde werden die Zielmarker neu gemischt und die Myrk würfelt erneut (aber erst, nachdem entschieden wurde, welche Helden kämpfen und nachdem eventuell Gegenstände verteilt wurden).

Lest jetzt weiter auf der Karte "Myrk 3". →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



Myrk
3

Hinweise: Earas Fähigkeit kann verwendet werden. Askimar-Klingen können von großem Vorteil sein. Flaps kann nicht verwendet werden.

Bsp. 1: Die Myrk würfelt 1, 4, 4. Kram würfelt 2, 3, 5. Er hat eine Askimar-Klinge und würfelt die 5 neu. Es ist eine 1. Eara dreht Krams 3 auf eine 4. Die Helden haben alle Zahlen gewürfelt, haben die Kampfrunde also auf jeden Fall gewonnen.

Bsp. 2: Die Myrk würfelt 2, 3, 5. Kram würfelt 1, 2. Er darf einmal neu würfeln, nimmt die 1 weg und würfelt eine 4. Tenaya würfelt 2, 6. Die Zielmarker werden aufgedeckt, die Helden brauchen die 3. Die hat weder Kram noch Tenaya, also ist die Kampfrunde verloren.

Wenn die Myrk die **Höhle betritt**, wird der Erzähler **sofort** auf N versetzt.

Legendenziel:


Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler N erreicht und ...

- ... die Zeltstadt erfolgreich verteidigt wurde und ...
- ... das Boot nicht zerstört wurde und ...
- ... alle Ortsplättchen aktiviert wurden und ...
- ... die Höhle mit den schwarzen Nachtstacheln versiegelt ist und ...
- ... die Myrk in der Höhle ist.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



Tanghorn-Gor
1

"Es stimmt, dass wir den Yetohe schon sehr oft geholfen haben. Und die Grehon können keinen Rückschlag mehr verkraften. Wir werden also den Tanghorn-Gor bekämpfen!", meinte einer der Helden. "Und sowas nennt sich Freunde!", murmelte Tranuk, bevor er in Richtung Zeltstadt ritt. "Ich danke euch dafür, dass ihr ein Herz für die Schwachen und einen Sinn für Gerechtigkeit habt!", sagte der Grehon. "Der Tanghorn-Gor randaliert wahrscheinlich gerade in einer unserer Höhlen. Hoffentlich findet ihr ihn schnell. Er ist ein sehr guter Kämpfer, der es mit fast jedem aufnehmen kann. Eure einzige Chance ist es, ihn mit seinen eigenen Waffen zu schlagen."

Nehmt Tranuk aus dem Spiel.

Legt auf jede der drei Höhlen auf Feld **423** je einen verdeckten Zielmarker.

Legt je einen verdeckten **Drachenknochen** (Hörner des Tanghorn-Gors) auf die Felder **425**, **442** und **450**. Wenn ein Held auf einem Feld mit Horn des Tanghorn-Gors steht, kann er es aufdecken und aufnehmen (in den Bereich, wo auch Kräuter gelegt werden). Flaps kann diese Plättchen aufdecken (auch, wenn er schon dort steht). Die Drachenknochen dürfen gehandelt werden.

Ein Held auf Feld **423** kann als Aktion einen **Zielmarker aufdecken** (nur 1x pro Zug). Das kostet je nach Heldenanzahl Stunden auf der Tagesleiste:

Bei **2 oder 3** Helden = **1** Bei **4** Helden = **2**

Er bleibt dann vorerst dort liegen.




Lest jetzt weiter auf der Karte "Tanghorn-Gor 2".



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



Tanghorn-Gor
2

Wenn ihr den **grünen Zielmarker** findet, ist die richtige Höhle gefunden und ihr könnt den Gor hinauslocken. Dafür muss auf Feld 423 ein beliebiges Gorhorn **abgegeben** werden. Dann kommen die Zielmarker aus dem Spiel und der **Tanghorn-Gor** wird auf Feld **423** gestellt. Er hat **20 Willenspunkte** und nutzt die **roten Würfel**. Er **addiert immer alle** Würfel, unabhängig von Päschen. Der Unterlege verliert Willenspunkte. Flaps kann in der ersten Kampfrunde helfen.

Je nach Heldenanzahl hat er folgende **Stärkepunkte**:
2 Helden = 40 3 oder 4 Helden = 50

Vor dem Kampf können die am Kampf beteiligten Helden übrige **Gorhörner abgeben**. Dann wird der Stärkepunktemarker um die entsprechende Anzahl **nach links** versetzt (also maximal 3 Felder, wenn zum Herauslocken ein 1er-Horn verwendet wurde).

Wichtig: Es dürfen **nur** Helden am Kampf teilnehmen, die eine **Askimar-Klinge** besitzen (also max. 2). Ist er besiegt, wird der Erzähler **sofort** auf N gestellt.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler N erreicht und ...

... die Zeltstadt erfolgreich verteidigt wurde und ...

... das Boot nicht zerstört wurde und ...

... alle Ortsplättchen aktiviert wurden und ...


... die Höhle mit den schwarzen Nachtstacheln versiegelt ist und ...

... der Tanghorn-Gor besiegt wurde.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



Takota
1

"Versprechen bricht man nicht", sagte eine Heldin, "Und die Iquar haben uns so gut es geht unterstützt. Wir werden gegen Takota kämpfen!" Tranuk schnaubte und machte sich auf den Weg zur Zeltstadt. "Danke, dass ihr so ehrenhafte Menschen seid und unsere Hilfe zu schätzen wisst!", bedankte sich die Iquar bei den Helden. "Takotas Schuppen sind so hart wie Stahl. Die einzige Chance, sie zu besiegen, ist es, ihr ein Schwert ins Maul zu rammen. Ihr müsstet sie aber richtig wütend machen damit sie ihr Maul weit genug öffnet. Carlion, das Schwert, zu dem der Winterstein wurde, haben wir noch in unserer Pfahlbausiedlung aufbewahrt. Nehmt es."

Nehmt Tranuk aus dem Spiel.

Legt den Gegenstand "**Carlion**" auf Feld **460** (mit der geschlossenen Seite nach oben). Ein Held kann ihn dort aufnehmen. Er hat nicht die normale Funktion.

Ein Held, der am Kampf gegen die Myrk beteiligt ist, muss mit dem **Schwert auf dem Boot** sein, und zwar auf dem Feld **vor Takotas Kopf** (auf welches sie sich als nächstes bewegen würde). Das Schiff darf **nicht** angelegt haben.

Alle anderen am Kampf beteiligten Helden müssen entweder auf **Feld 460** oder ebenfalls **auf dem Boot** sein.


Ein Feuer auf Feld 460 gilt nur für Helden auf diesem Feld, ein Feuer in Tenayas Hand für alle Helden auf ihrem Feld (oder dem Boot).

Lest jetzt weiter auf der Karte "Takota 2". →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



Takota
2


Flaps kann in der ersten Kampfrunde helfen.
Takota würfelt mit **2 schwarzen Würfeln** (gleiche Werte werden addiert).
Sie hat folgende **Stärkekpunkte**:
2 Helden = 20 3 Helden = 30 4 Helden = 40
Der Kampfwert muss übertroffen werden. Bei einer Niederlage geschieht nichts.
Wenn sie das erste Mal besiegt wurde, wird sie auf die **Rückseite** gedreht.
Dann muss der Held mit dem Schwert **7 Willenspunkte** abgeben, um das Schwert auf die Rückseite zu drehen (es bleibt dann dauerhaft auf der Rückseite).
Wenn die Helden eine **zweite Kampfrunde** gewinnen, ist sie endgültig besiegt und der Erzähler geht auf N.
Hinweise: Takota bewegt sich weiterhin. Passt auf, dass das Boot nicht auf den Feldern 467 oder 468 eingesperrt wird.

Legendenziel:
Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler N erreicht und ...
... die Zeltstadt erfolgreich verteidigt wurde und ...
... das Boot nicht zerstört wurde und ...
... alle Ortsplättchen aktiviert wurden und ...
... die Höhle mit den schwarzen Nachtstacheln versiegelt ist und ...
... Takota besiegt wurde.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



Die Legende nahm für **einen Stamm** ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Zeltstadt erfolgreich verteidigt wurde und ...
... das Boot nicht zerstört wurde und ...
... alle Ortsplättchen aktiviert wurden und ...
... die Höhle jetzt mit den schwarzen Nachtstacheln versiegelt ist und ...
... einer der 3 Stämme vor seiner Bedrohung gerettet wurde.

Stellt alle Helden auf die Siedlung des geretteten Stamms (Feld 401, 425 oder 460).

Lest jetzt weiter auf der Karte "Yetohe 1", "Grehon 1" oder "Iquar 1" – je nachdem, welchen Stamm ihr gerettet habt. →


←

Die Legende nahm für **alle** ein **böses Ende**, wenn ...
... die Zeltstadt nicht erfolgreich verteidigt wurde
...
... das Boot zerstört wurde oder ...
... nicht alle Ortsplättchen aktiviert wurden oder ...
... die Höhle jetzt nicht mit den schwarzen Nachtstacheln versiegelt ist oder ...
... keiner der 3 Stämme vor seiner Bedrohung gerettet wurde.
Lest jetzt weiter auf der Karte "Auf ganzer Linie versagt".



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



Yetohe
1

Die Helden hatten es geschafft, zumindest einen der drei Barbaren-Stämme zu beschützen. Die Siedlungen der anderen Stämme waren allerdings komplett verwüstet und die Menschen suchten Zuflucht.

Die Yetohe gewährten den Flüchtenden in ihren zahlreichen Zelten Unterschlupf und unterstützten, wo es nötig war, denn sie wussten alle, wie viel Glück sie gehabt hatten, dass die Helden ihnen geholfen hatten. Die Helden verbrachten viel Zeit mit Tranuk. Dafür bekamen sie einige böse Blicke der Grehon und Iquar ab. Takota hatte die Pfahlbausiedlung vollkommen zerstört und im Ava versenkt, die Iquar konnten sich gerade noch retten. Auch die Grehon hatte es nicht viel besser getroffen. Der Tanghorn-Gor hatte ihre Höhlen fast vollständig verschüttet. Auch ihr heiliger Greifenfels wurde stark beschädigt. Alles, was den Iquar und den Grehon je etwas bedeutet hatte, war zerstört. Nur die Yetohe waren von der massiven Zerstörung verschont geblieben.


Nehmt die Steintafeln der Iquar und der Grehon aus dem Spiel. Legt Takota auf Feld 460 und stellt den Tanghorn-Gor auf Feld 425. Legt die **Steintafel der Yetohe** auf das Ablagefeld auf der Vorderseite dieser Karte.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Yetohe 2". →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



Yetohe
2

Als die Helden die Myrk in die Höhle getrieben hatten und sie mit den schwarzen Nachtstacheln in Kontakt gekommen war, hatte tatsächlich eine Verwandlung stattgefunden – und die Myrk wurde zu Orennah.

Tranuks Verdacht war also richtig gewesen. Das letzte, an das sich Orennah erinnern konnte, war, wie sie bei ihrer Suche auf die schwarzen Nachtstacheln gestoßen war und gerade, als sie diese pflücken wollte, ein Gor hervorgesprungen war, der ihr einen Großen Schreck eingejagt hatte. Dabei musste sie sich an den Nachtstacheln geschnitten haben. Als Ellin ihre Enkelin endlich wieder wohlauf vor sich stehen sah, fing sie vor Glück an zu weinen und schloss Orennah fest in ihre Arme. Diese war ebenso glücklich, wieder mit ihrer Großmutter vereint zu sein. Die Helden waren schon vom Hinsehen ganz gerührt. Sie waren sich einig: Das war eines der schönsten Dinge, die sie je gesehen hatten.


Am Tag darauf machten die Helden sich auf den Rückweg nach Andor. Der Winter war nun vollständig dem Frühling gewichen und das Steppenland erblühte wieder farbenfroh. Die Ewige Kälte war vorbei, die Höhle war versiegelt und zumindest einem Barbaren-Stamm hatten die Helden helfen können. Trotzdem war ihr Abenteuer im Steppenland kein Erfolg gewesen, und das wussten die Helden. Zwei der Barbaren-Stämme hatten ihr Zuhause und einen wichtigen Teil ihrer Existenz verloren.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Da fehlt doch noch was..." →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



**Grehon
1**

Die Helden hatten es geschafft, zumindest einen der drei Barbaren-Stämme zu beschützen. Die Siedlungen der anderen Stämme waren allerdings komplett verwüstet und die Menschen suchten Zuflucht. Die Grehon, die sonst sehr zurückgezogen lebten, nahmen die Flüchtenden in ihren Höhlen auf und halfen ihnen, wo sie nur konnten, wussten sie doch um ihr Glück, dass die Helden sich auf ihre Seite gestellt hatten. Tranuk hatte den Helden nur böse Blicke zugeworfen und kein Wort mehr mit ihnen geredet. Das Einzige, was noch von der Zeltstadt übrig war, waren ein paar Fetzen des Zeltstoffs. Ansonsten hatte die Myrk alles zerstört. Den Iquar war es auch nicht besser ergangen, Takota hatte ganze Arbeit geleistet. Sie hatte die Holzpfähle zerstört, welche die Siedlung über Wasser gehalten hatten, sodass diese langsam im Ava untergegangen war. Die Iquar hatten es gerade noch geschafft, mit dem Boot ans andere Ufer zu entkommen. Alles, was die Yetohe und die Iquar sich aufgebaut hatten, war zerstört. Nur die Grehon waren vor einem großen Unheil bewahrt worden.


Nehmt die Steintafeln der Yetohe und der Iquar aus dem Spiel. Stellt die Myrk auf Feld 401 und legt Takota auf Feld 460. Legt die **Steintafel der Grehon** auf das Ablagefeld auf der Vorderseite dieser Karte.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Grehon 2". →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



**Grehon
2**

Als nach einigen Tagen etwas mehr Ruhe eingekehrt war, führten die Grehon die Helden zu ihrem Heiligtum, dem Greifenfelsen. Sie wurden durch einen versteckten Gang in eine große Halle geführt. Mehrere Fackeln erhellten die steinernen Wände, die hunderte vor Zeichnungen und Symbolen zeigten. "Wir befinden uns jetzt im Inneren des Felsens", meinte eine Grehon. "Eigentlich dürfen nur Mitglieder unseres Stammes ihn betreten, aber wir haben euch so viel zu verdanken, dass wir eine Ausnahme machen." Die Helden blickten sich begeistert um. Wohin sie auch schauten, sie fanden keine leere Stelle an der Wand, überall waren Gravuren. Sie waren sich einig: Das war eines der schönsten Dinge, die sie je gesehen hatten.


Am nächsten Tag machten die Helden sich auf den Rückweg nach Andor. Der Winter war nun vollständig dem Frühling gewichen und das Steppenland erblühte wieder farbenfroh. Die Ewige Kälte war sowohl in Andor als auch im Land der Steppe vorbei, die Höhle war versiegelt und konnte keinen Schaden mehr anrichten. Und zumindest einem Barbaren-Stamm hatten die Helden erfolgreich bei der Verteidigung helfen können. Trotzdem war ihr Abenteuer im Land der drei Brüder kein Erfolg gewesen, und das wussten die Helden. Zwei der Barbaren-Stämme hatten ihr Zuhause und einen wichtigen Teil ihrer Existenz verloren.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Da fehlt doch noch was..." →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



**Iquar
1**

Die Helden hatten es geschafft, zumindest einen der drei Barbaren-Stämme zu beschützen. Die Siedlungen der anderen Stämme waren allerdings komplett verwüstet und die Menschen suchten Zuflucht. Die Flüchtenden wurden mit dem Boot nach und nach zur Pfahlbausiedlung gebracht und dort von den hilfsbereiten Iquar versorgt, die sich ihres großen Glücks bewusst waren, dass die Helden sich für sie entschieden hatten. Tranuk wechselte kein Wort mehr mit den Helden, genauso wenig wie Ellin, die Schamanin, deren gesamter Vorrat an Kräutern und Pflanzen verloren war. Nur ein paar Pfähle und Zeltfetzen verrieten noch, wo sich die Zeltstadt der Yetohe einst befunden hatte. Die Myrk hatte fast nichts stehen lassen. Die Grehon hatten auch nicht mehr Glück gehabt, fast alle ihre Höhlen waren verschüttet worden. Außerdem hatte der Tanghorn-Gor mit seiner Askimar-Klinge und seinen spitzen Hörnen den Greifenfelsen, das Heiligtum der Grehon, stark beschädigt. Alles, was den Yetohe und den Grehon wichtig gewesen war, war zerstört. Nur die Iquar waren vor einer großen Katastrophe geschützt worden.


Nehmt die Steintafeln der Grehon und der Yetohe aus dem Spiel. Stellt den Tanghorn-Gor auf Feld 425 und die Myrk auf Feld 401. Legt die **Steintafel der Iquar** auf das Ablagefeld auf der Vorderseite dieser Karte.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Iquar 2". →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine bessere Welt



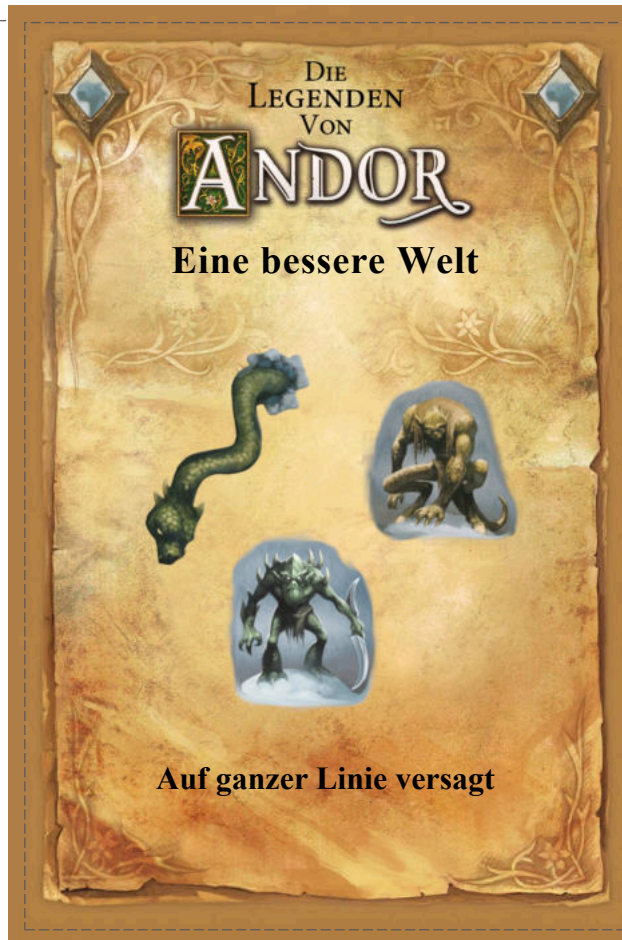
**Iquar
2**

Nachdem etwas Ruhe eingekehrt war, wurden die Helden von den Iquar ins oberste Zimmer ihres höchsten Turms gebracht. "Heute Nacht ist Vollmond, er müsste jeden Moment aufgehen", meinte einer der Iquar. "Wisst ihr, warum wir den Ava auch Mondsee nennen?" Die Helden schüttelten den Kopf. "Seht selbst", entgegnete der Iquar, als plötzlich der Mond hervorkam. Als das Mondlicht das Wasser traf, begann der See plötzlich hell und weiß zu leuchten, als würde der Mond aus dem See heraus scheinen. Die Helden schauten sich den strahlenden See begeistert an. Sie waren sich einig: Das war eines der schönsten Dinge, die sie je gesehen hatten.

Einen Tag später machten die Helden sich auf den Rückweg nach Andor. Der Winter war nun vollständig dem Frühling gewichen und das Steppenland erblühte wieder farbenfroh. Die Ewige Kälte war sowohl in Andor als auch im Land der Steppe vorbei, die Höhle war versiegelt und konnte keinen Schaden mehr anrichten. Und zumindest einem Barbaren-Stamm hatten die Helden erfolgreich bei der Verteidigung helfen können. Trotzdem war ihr Abenteuer im Land der Steppe kein Erfolg gewesen, und das wussten die Helden. Zwei der Barbaren-Stämme hatten ihr Zuhause und einen wichtigen Teil ihrer Existenz verloren.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Da fehlt doch noch was..."



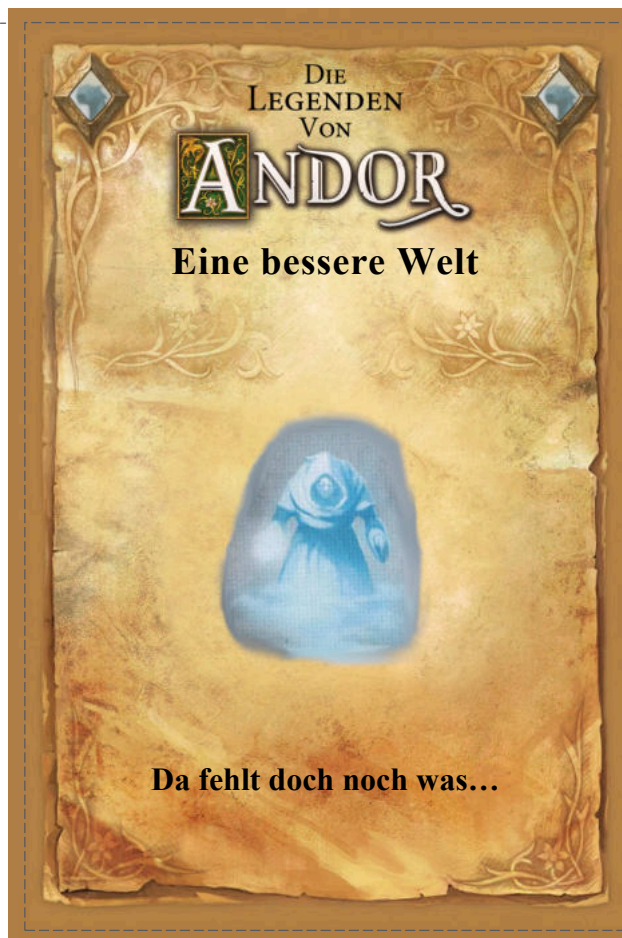


Die Helden hatten keinen der drei Barbaren-Stämme vor der massiven Zerstörung bewahren können. Die Myrk hatte von der Zeltstadt der Yetohe fast nichts mehr übrig gelassen, Takota hatte die Pfahlbausiedlung im Ava versenkt und der Tanghorn-Gor hatte die Höhlen der Grehon verschüttet. Es gab keinen Zufluchtsort mehr. Nehmt alle 3 Steintafeln aus dem Spiel. Stellt die Myrk auf Feld 401, legt Takota auf Feld 460 und stellt den Tanghorn-Gor auf Feld 425.

Der Winter war vorbei und das Land der Steppe erblühte wieder, als die Helden sich auf den Rückweg nach Andor machten. Plötzlich glühte vor ihnen etwas Blaues auf und der Zauberer Orweyn erschien.

Stellt Orweyn und alle Helden auf Feld 428.

"Was seid ihr nur für Narren!", rief er ihnen zu. "Ich habe euch oft gewarnt, ihr habt nicht darauf gehört. Ich habe versucht, den Winter noch aufrecht zu erhalten, aber auch das musstet ihr verhindern! Das dadurch entstandene Leid ist allein eure Schuld! Nun wird es immer größer werden! Wenn jedes Wesen auf dieser Welt in den Eisschlaf gefallen wäre, hätte das alles verhindert werden können. Endlich wären Ruhe und Frieden eingeleitet. Wir hätten eine bessere Welt gehabt. Doch jetzt wird sie zugrunde gehen. Dank euch!" Dann verschwand er mit einem lauten Knall. Die Helden hatten sich geschworen, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Doch nun war ihnen klar: Sie hatten genau das Gegenteil getan! Sie hatten versagt.



Als die Helden gerade den Gebirgspass nach Westen erreichten, glühte vor ihnen etwas Blaues auf und der Zauberer Orweyn erschien.

Stellt Orweyn und alle Helden auf Feld 428.

"Was seid ihr nur für Narren!", rief er ihnen zu. "Ich habe euch oft genug gewarnt, aber ihr lernt einfach nicht aus euren Fehlern. Ich habe versucht, den Winter noch aufrecht zu erhalten, aber auch das musstet ihr zunichte machen! Jetzt habt ihr gesehen, was die Konsequenzen davon sind. Das ganze entstandene Leid habt ihr allein euch zuzuschreiben!" Die Helden sahen sich betreten an. "Und das war erst der Anfang!", sprach Orweyn weiter. "Die ganze Welt ist voller Leid und es wird immer mehr dazukommen. Wenn jeder Mensch, jede Kreatur und jedes andere Wesen in den Eisschlaf gefallen wäre, hätte das alles gestoppt und verhindert werden können. Niemand hätte jemand anderem mehr Schaden zufügen können. Und kein einziges Wesen hätte es bedauern oder darüber traurig sein können, weil es ebenfalls für immer geschlafen hätte. Endlich wären Ruhe und Frieden auf der Welt eingeleitet. Wir hätten eine bessere Welt gehabt. Doch jetzt wird sie zugrunde gehen. Dank euch!" Dann verschwand der Zauberer mit einem lauten Knall. Die Helden hatten sich bei ihrer letzten Begegnung mit Orweyn geschworen, die Menschen zu verteidigen und die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Doch nun war ihnen klar: Sie hatten genau das Gegenteil getan! Sie hatten großes Leid verursacht. Sie hatten versagt.