





Fan-Legende

Fürstliche Schatzsuche

O₁

Diese Legende besteht aus 22 Karten: O1, O2, O3, O4, O5, P1, P2, P3, P4, Z1, Z2, Fürst Kram 1, Fürst Kram 2, Merrik 1, Merrik 2, Garz, Ein besonderer Handel 1, Ein besonderer Handel 2, Irja 1, Irja 2; Festung im Fels 1 und Festung im Fels 2.

Wichtig: Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans der Erweiterung „Die Reise in den Norden“ gespielt.

Zeitlich spielt sie im Anschluss an die Legende 10 „Hadria“, jedoch noch bevor die Helden von einer möglichen Bedrohung Andors durch Krahder oder andere Gefahren erfahren hätten.

Führt zunächst die **Start-Anweisung** auf der **Karte „Checkliste Nord-Spielplan“** aus.

- Legt je ein **Nord-Kreaturenplättchen** an die Buchstaben **Q, S und U**, sowie zwei weitere an **V**.
- Legt je ein **Wrackplättchen** an **R und T** (wenn der Erzähler ein Wrackplättchen erreicht, wird mit einem schwarzen Würfel das Feld erwürfelt, auf welches das verdeckte Plättchen gelegt wird; danach wird es beim nächsten Sonnenaufgang regulär aktiviert).
- Legt die verbleibenden **3 Wrackplättchen** bereit.
- Legt die **6 Federplättchen** bereit.
- Legt **Sternchen** auf die Felder **P und Z**.
- Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Positionen von den **3 Gaben des Nordens** und von **2 verdeckten Heilkräutern**.
- Verschiebt des Nebelplättchen von Feld **55** auf **110**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2. ➔





Fan-Legende

Fürstliche Schatzsuche

O₂

- Legt ein **rotes X** auf das Händler-Symbol am Steg an **Feld 100**. Das Schiff kann zunächst **nicht** ausgebaut werden.
- Legt die **3 quadratischen Auftragskarten** Werftheim, Aufdruck „100“, bereit.
- Legt die **besonderen Gegenstände** bereit: 1 Fass, 1 Eisen
- Legt einen Troll und den Turm aus dem Grundspiel bereit.
- Stellt die Figur „**Irja, die Nixe**“ bereit (die entsprechende Mini-Erweiterung kann in dieser Legende nicht gespielt werden).
- Legt die Karten „**Fürst Kram 1 & 2**“, „**Merrik 1 & 2**“, „**Garz**“, „**Ein besonderer Handel 1 & 2**“, „**Irja 1 & 2**“ sowie „**Festung im Fels 1 & 2**“ bereit.
- Stellt je einen **Nerax auf I & IV**, einen **Meerestroll auf III** und erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Position von **einem Gor**.
- Legt das **N-Plättchen** bereit.
- Legt einen beliebigen **Edelstein** und den Gegenstand **Gift** bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3. ➔



- Stellt alle **Helden** auf die **Schiffstafel**.
- Stellt das **Schiff** auf die **Windrose** im Südwesten.

Die glorreichen Helden von Andor waren nach den kürzlich bestandenen Prüfungen bester Dinge und hatten Kurs auf das Rietland und Andor gesetzt. Sie hatten Sidra, die Küste Andors, fast erreicht, als sie eine Nachricht aus der Heimat erhielten. Alle waren hoch erfreut, als sie sahen, dass sie von ihrem alten Freund und Weggeführten Kram war, dem Fürsten von Cavern.

„Liebe Freunde, ich hoffe diese Nachricht erreicht euch rechtzeitig!

Ich will nicht sagen, dass ich mit der Fügung des Schicksals hadere, aber auf Dauer kann es mir auch in meinen geliebten Höhlen und Stollen langweilig werden. Ich habe begonnen die alten Schriften von Fürst Hallwort zu studieren. Ich verstehe den wahnwitzigen alten Zwerg immer mehr! Wie dem auch sei, ich habe in diesen Schriften Hinweise auf einen Schatz gefunden. Wir werden ihn suchen und finden. Den ersten Anhaltspunkt werden wir in den Bibliotheken von Silberhall aufspüren. Ihr müsst euch beeilen, wir sind bereits angekündigt und es wird zu unseren Ehren ein großes Bankett geben!“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O4. →



- Stellt die **Zwergen-Figur „Kram“** auf das **Feld 55**
- Legt die **Heldentafel** von **Kram**, sowie den gelben Holzstein und eine gelbe Holzscheibe bereit (sollte der Wolskrieger beteiligt sein, sind optional auch Holzstein und -scheibe einer anderen Farbe möglich).

Das **Schiff** ist je nach Spielerzahl bereits wie folgt ausgebaut:

- bei 2 Spielern = zweiter Mast und ein beliebiger anderer Ausbau
- bei 3 Spielern = ein beliebiger Ausbau außer zweiter Mast
- bei mehr als 3 Spielern = kein Ausbau

Aufgabe:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. ihr müsst Fürst **Kram** auf **Feld 55** abholen und mit allen Helden nach **Silberhall** (Feld 91) geleiten, bevor der Erzähler das **Feld P** erreicht. Kram kann wie Merrik von einer Heldenfigur (im Vorbeigehen) mitbewegt werden.

Wichtig: Sobald ein Held Feld 55 erreicht (oder seinen Zug mit Kram auf einem anderen Feld, bzw. dem Schiff beendet), wird die Karte „**Fürst Kram 1**“ vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O5. →



Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **2 Stärkekupen**.

Die Heldengruppe erhält zusätzlich 4 Gold und 2 **Stärkekupen**.

Einer der Helden erhält den **Sturmschild**.

Deckt ein **Heldenwappen** auf. Der so ermittelte Held beginnt.

Hinweis: Die Helden können nur mit Merrik an Bord über Klippenfelder hinweg segeln.



Nur wenn alle Helden und Fürst Kram jetzt auf Feld 91 stehen ist die Legende nicht verloren.

„Seid begrüßt edle Helden und seid begrüßt ehrenwerter Kram, Fürst der Schildzwerge! Ich freue mich euch in Silberhall willkommen heißen zu dürfen. Wir haben zu euren Ehren ein großes Fest organisiert und ihr seid keinen Moment zu früh. Die Tafel ist bereits eingedeckt. Folgt mir bitte!“

Jeder Held kann freiwillig entscheiden ob er am fürstlichen Bankett teilnehmen möchte. Kram muss jedoch von **mindestens einem Helden** zum Bankett begleitet werden.

Für jeden Helden der **nicht** am fürstlichen Bankett teilnimmt **verliert** ihr **1 Ruhm**.

Jeder Held der sich für eine Teilnahme entscheidet, verschiebt seinen Zeitstein auf die **vierte Stunde** der Tagesleiste, würfelt mit einem seiner Heldenwürfel und liest die entsprechende Auswirkung vor:



Zu viel Met im Rausch des Festes. Der Held verliert Willenspunkte in Höhe der gewürfelten Augenzahl.



Ein herrliches Fest mit feinsten Speisen! Der Held bekommt Willenspunkte in Höhe der gewürfelten Augenzahl.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P2.





Der Zauberer darf seine Sonderfähigkeit anwenden. Legt ein Sternchen auf die vierte Stunde der Tagesleiste, falls mindestens ein Held nicht am Bankett teilnimmt.

Es beginnt der Held den neuen Tag, dessen Zeitstein auf dem „Hahn“ liegt. Befindet sich dort kein Zeitstein, weil der entsprechende Held noch beim Bankett verweilt, beginnt der nächste Held im Uhrzeigersinn, dessen Zeitstein noch auf dem Sonnenaufgangsfeld liegt.

Erst wenn der Zeitstein eines Helden, der nicht am Bankett teilnimmt, das Sternchen auf der Tagesleiste erreicht, wird dieses entfernt. Erst ab jetzt nehmen auch die übrigen Helden wieder am Spielgeschehen teil und erst ab jetzt kann die Figur Kram wieder von Feld 91 wegbewegt werden.

Obwohl sich die Silberzwerg e einiges überlegt hatten, um ein einmaliges Fest ausrichten zu können, fand Kram keine innere Ruhe um die Feierlichkeiten zu genießen. Jedoch fand er immer wieder etwas Zeit um in die Bibliotheken von Silberhall zu entfliehen und nach Spuren zu suchen. Die anderen Helden versuchten derweil in Gesprächen mit den Silberzwerg en so viele Informationen zu bekommen wie möglich.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P3. ➔



„Ja, natürlich haben wir von dem Schatz gehört, aber er ist lange verschollen und es wurde seit vielen Jahren nicht mehr darüber gesprochen. Fast schien er in Vergessenheit geraten zu sein. Doch seit einiger Zeit wird wieder vermehrt von ihm gesprochen. Daher wundert es mich auch kaum, dass ihr grade jetzt danach fragt.

Genaues kann ich euch nicht sagen, nur dass viele einzelne Hinweise zu einem passenden Mosaik zusammengefügt werden müssen. Sicherlich werdet ihr auch eine Spur in unseren Schriften finden, doch müsst ihr weit mehr Teile sammeln um zum Ziel zu kommen. Ich würde euch auch raten den Kartographen Merrik zu diesem Thema zu konsultieren. Er hält sich meines Wissens nach derzeit in Werftheim auf und hilft bei Reparaturarbeiten. Ich wünsche euch viel Erfolg!“

Aufgabe:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. ihr müsst Hinweise zum Verbleib des Schatzes sammeln, indem ihr je nach Spieleranzahl Federplättchen findet:
bei **2 Spielern**: **4 Federplättchen**
bei **3 Spielern**: **5 Federplättchen**
bei mehr als **3 Spielern**: **6 Federplättchen**
Dazu solltet ihr zunächst Merrik auf Feld 100 aufsuchen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte P4. ➔



Stellt die Figur Merrik auf das **Feld 100**.

Sobald ein Held das **Feld 100** erreicht, wird die **Karte „Merrik 1“** vorgelesen.

Auch die Recherchen des Fürsten Kram blieben nicht ohne Erfolg. Er hatte eine erste Spur in den Schriften entdeckt.

Ihr erhaltet das erste **Federplättchen** aus dem verdeckten Vorrat.

Immer wenn ihr ein **Federplättchen** erhaltet oder einsammelt wird dieses **sofort aktiviert**.

Wenn sich kein Held an Bord des Schiffs befindet und sich eine Belohnung der Federplättchen auf einen Helden an Bord des Schiffes bezieht, so kann diese beliebig auf die Heldengruppe verteilt werden. Befindet sich jedoch mindestens ein Held an Bord, so gilt die Belohnung für die Helden an Bord, unabhängig davon, wer das Federplättchen aktiviert hat.

Es war nicht viel, doch hatten sie eine erste Spur. So verließen die Helden frohen Mutes die Hallen von Silberhall um sich in ein neues Abenteuer zu stürzen!



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
2. die Heldenaufgabe gelöst wurde und...
3. Carixium besiegt wurde.

Die Helden hatten gesiegt! Doch einen Schatz schien es nicht zu geben, oder etwa doch?

Carixium hatte die Hinweise bewusst ersetzt. Doch fanden die Helden die ursprünglichen Indizien im Nachlass. Würden sie damit eventuell den Schatz doch finden können? Doch das wäre eine andere Legende! ...

Autor: Nick

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 1. der Barde auf **0 Ruhm** gesunken ist oder...
 2. die Heldenaufgabe **nicht** gelöst wurde oder...
 3. Carixium **nicht** besiegt werden konnte.

Wollt ihr den **Schwierigkeitsgrad** der Legende etwas **senken**, lest die Anmerkungen auf der Legendenkarte **Z2**.



Durch die folgenden Änderungen könnt ihr den Schwierigkeitsgrad der Legende etwas senken:

- Kram hat von Anfang an einen (beliebigen) Edelstein im Inventar.
- Legt keine **Nord-Kreaturenplättchen** an den Buchstaben V.
- Legt das **N-Plättchen** über den (aufgedruckten) Erzähler und den rechten Platz zum Abstellen geschlagener Kreaturen auf **Feld 80** und stellt den Erzähler zu Beginn auf das N-Plättchen. So habt ihr einen Tag mehr zur Verfügung

Achtung: Nun ist zunächst nur Platz für eine Kreatur auf Feld 80. Der Erzähler geht daher direkt weiter wenn eine Kreatur geschlagen wird. Hat der **Erzähler** das **Feld O** erreicht, wird das N-Plättchen wieder **entfernt** und es der Erzähler zieht fortan erst wieder nach 2 geschlagenen Kreaturen weiter.





Fan-Legende

Fürstliche Schatzsuche



Fürst Kram 1

Diese Karte wird ausgelöst, sobald ein Held seinen Zug auf einem Feld (oder dem Schiff) mit Kram beendet

„Endlich!“ rief der Fürst als die Helden eintrafen. „Ich kann es kaum erwarten! Viel zu lang ist es her meine Freunde. Ihr glaubt nicht wie ich mich freue euch zu sehen. Doch lasst uns unverzüglich aufbrechen nach Silberhall. Ich habe das Gefühl mein Körper sei in der Zeit viel mehr gerostet als meine Axt je könnte, aber ich kann es kaum erwarten mit euch die Nebelinseln zu erkunden, diesen Schatz zu finden und mal wieder ein paar Kreaturen mit euch zu jagen. Es wird Zeit den Rost abzuklopfen!“

Fürst **Kram** kann ausschließlich mit einer Heldenfigur **mitbewegt** werden.

Steht er mit einem angreifenden Helden auf einem Feld, oder sind beide an Bord des Schiffs, **unterstützt** Kram den Helden im Kampf, indem die Anzahl seiner Stärkepunkte zum **Kampfwert addiert** wird. Dies kostet keine extra Stunde auf der Tagesleiste. Kram würfelt nie. Die Anzahl seiner Stärkepunkte ist der Heldentafel zu entnehmen.

Zunächst hat er **1 Stärkepunkt** und **7 Willenspunkte**. In einer unterlegenen Kampfrunde verliert Kram, ebenso wie die anderen Helden, Willenspunkte in Höhe der Differenz. Sinkt er auf **0 Willenspunkte**, verliert auch er **1 Stärkepunkt** und seine Willenspunkte steigen wieder auf **3**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Fürst Kram 2“





Fan-Legende

Fürstliche Schatzsuche



Fürst Kram 2

Kram kann **keine** Brunnen leeren, Willenspunkte aus Belohnungen können jedoch auch an ihn verteilt werden.

Für jeden **gewonnen Kampf** gegen eine Kreatur an dem der Zwerg beteiligt ist **erhält er 1 Stärkepunkt**.

Gegenstände und Gold können auf der Heldentafel abgelegt und transportiert werden (auch Holzstämme bei entsprechenden Stärkepunkten). Des Weiteren ist es Kram auch möglich Gegenstände wie den Falken, einen Schild oder Heilkraut (zum temporären Erhöhen des Kampfwertes oder als Willenspunkte) zu nutzen.

„Silberhall, ich habe schon so viel davon gehört. Lasst uns keine Zeit verlieren. Auf geht's!“

Wichtig: Alle Helden müssen mit Kram auf **Feld 91** stehen wenn der Erzähler den **Buchstaben P** erreicht. Anderenfalls ist die Legende sofort verloren.





Fan-Legende

Fürstliche Schatzsuche



Merrik 1

Diese Karte wird ausgelöst, sobald ein Held Feld 100 erreicht

Den Helden wurde schlagartig bewusst, weshalb die Silberzwerge von Reparaturarbeiten gesprochen hatten. Werftheim hatte unter den letzten Angriffen der Kreaturen stark gelitten und war völlig verwüstet worden. Es war kein schöner Anblick der sich den Helden bot, als sie den Ort auf der Suche nach dem Kartographen durchkämmten. Doch da entdeckten sie ihn auch schon. Einer der Helden trat an ihn heran und berichtete von ihren Plänen.

„Ihr wisst meine Freunde, das ist genau die Art von Abenteuer, die ich am aller Liebsten mag! Natürlich würde ich euch unterstützen, doch habe ich mich verpflichtet in Werftheim beim Wiederaufbau zu helfen. Wenn ihr mir aber mit dem Wiederaufbau helfen könntet, dann würde ich mich euch anschließen.“

Zieht nun eine der **3 quadratischen Auftragskarten** Werftheim (Aufdruck „100“) und lest sie vor.

Dies ist eure **Heldenaufgabe**. Erst wenn sie erfüllt ist und sich keine weiteren Kreaturen mehr in Werftheim befinden, einschließlich der Halle der Hafenmeister, dem Augenturm und den Schiffswerften (Felder 100, 103, 108, 109 und 113) kann sich Merrik eurer Expedition anschließen. Bis dahin kann er Feld 100 nicht verlassen.

Entfernt das **rote X** vom **Händlersymbol** am Steg an Feld 100, sobald diese Aufgabe erfüllt ist.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Merrik 2“





Fan-Legende

Fürstliche Schatzsuche



Merrik 2

„Aber da ihr es grade erwähnt; erst kürzlich ist mir ein Stück einer Schatzkarte in die Hände gefallen. Wenn mich nicht alles täuscht, dann handelt es sich um eben den Schatz, den ihr sucht. Außerdem solltet ihr schon mal nach dem Handelszweig Garz suchen, derweil ich hier noch beschäftigt bin. Er kommt viel rum, hört viel, sieht viel. Es sollte mich wundern, wenn er nichts bezüglich eures Anliegens wüsste“

Ihr erhaltet ein weiteres **Federplättchen** von Merrik.

Aufgabe:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. ihr müsst weiterhin die entsprechende Anzahl **Federplättchen** finden...
3. den **Handelszweig Garz** aufsuchen...
4. die **Heldenaufgabe** lösen und Werftheim befreien.

Sobald ihr den Handelszweig Garz entdeckt, wird die Karte „**Garz**“ aufgedeckt.

Solltet ihr Garz bereits entdeckt haben, wird diese Karte aufgedeckt, sobald ein Held das Feld des Handelszweigs betritt.

Weiterhin versuchten die Kreaturen Werftheim zu erstürmen.

Stellt folgende Kreaturen auf:

Meerestroll auf II

Arrog auf III



„Die Helden von Andor! Ich habe felsenfest mit euch gerechnet. Wo doch diese Geschichte von diesem Schatz seit einiger Zeit die Runde macht.

Ob ich was weiß, häh? Vielleicht habe ich da was gehört. Natürlich, ihr wisst ja, dass ihr mir sehr am Herzen liegt, aber die Wirtschaftslage ist so schlecht. Ich glaube dieses eine Mal muss ich meine Dienste in Rechnung stellen.

Für eine kleine Handvoll Gold werde ich euch sagen was ich weiß, häh? Wie, ihr habt kein Gold bei euch? Kein Problem! Kommt einfach wieder wenn ihr zahlungsfähig seid!“

Sobald ihr **2 Gold** an den Handelszwerg Garz zahlt, wird die Legendenkarte „**Ein besonderer Handel 1**“ aufgedeckt.

Hinweis: Es kann fortan wie üblich bei Garz Handel betrieben werden. Sollte Garz erst beim Aufdecken dieser Karte entdeckt worden sein, wird wie üblich ein geschenkter Gegenstand erwürfelt.



„Sehr weise Entscheidung, die ihr da getroffen habt! Aber da ihr ohne Zögern gezahlt habt, hätte ich wohl noch ein wenig mehr raus schlagen können, häh? Nun gut, ich habe euch nur die halbe Wahrheit erzählt, denn ich habe tatsächlich etwas mehr als nur Informationen. Kürzlich kam ich zu diesem Stück einer Karte! Gerne überlasse ich es euch. Schließlich seid ihr ja meine besten Kunden, häh?“

Garz übergibt euch ein Stück der Karte und ihr erhaltet ein weiteres **Federplättchen** aus dem Vorrat.

„Ob ich wüsste wo andere Teile zu finden sind? Sicher! Einige Teile sind sicherlich noch in den Fluten zu finden. Doch solltet ihr die Nixe Irja aufsuchen. Sie hat sicher noch einen weiteren Teil dieser Karte. Ich habe versucht ihn ihr abzukaufen, aber dieses verspielte Kind hat einfach kein Gespür für die schwierige Situation derzeit ... wirtschaftliche Situation, häh?! Ich werde euch erzählen wo ihr sie finden könnt.“

Würfelt mit einem roten Würfel und stellt die Figur **Irja, die Nixe** auf das entsprechende Feld. Sobald ein Held dieses Feld erreicht oder ein angrenzendes Landfeld betritt, wird die Karte „**Irja 1**“ vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein besonderer Handel 2“







Fan-Legende

Fürstliche Schatzsuche



Ein besonderer Handel 2

Erwürfelt nun mit einem **schwarzen Würfel** je nach Spielerzahl die Position von weiteren **Federplättchen** und legt diese auf die entsprechenden Meeresfelder:

bei 2 Spielern = keine weiteren Federplättchen
 bei 3 Spielern = ein Federplättchen
 bei mehr als 3 Spielern = zwei Federplättchen

Die Federplättchen können nur mit **Merrik** an Bord aufgesammelt werden.

„Ach, und bevor ihr geht, ich hätte da noch zwei Angebote zu machen. Ich sehe ihr habt den Herren Zwerg wieder bei euch. Für diesen Artgenossen habe ich einiges übrig. Ich könnte ihn kostengünstig ausrüsten. Außerdem habe ich hier etwas ganz edles, das ich gegebenenfalls eintauschen würde. Interesse?“

Ihr könnt von nun an einmal für **2 Gold 2 Stärkepunkte** für Kram kaufen. Dazu muss ein beliebiger Held mit Garz auf einem Feld stehen, Kram selbst jedoch nicht. Legt zur Erinnerung ein Sternchen zu Garz, bis der Handel abgeschlossen ist.

Des Weiteren könnt ihr fortan einen beliebigen Edelstein bei Garz gegen den Gegenstand Gift eintauschen. Die Funktion des Giftes könnt ihr in Legende 5 nachlesen.

Das Gift kann nicht gegen Endgegner eingesetzt werden!





Fan-Legende

Fürstliche Schatzsuche



Irja 1

Diese Karte wird aktiviert, sobald ihr die Nixe Irja erreicht

„Der Handelszwerg sollte recht behalten!“ rief einer der Helden, als er die Nixe erspähte, die sich dort am Ufer tollte.

„Ja, ich weiß wovon ihr sprecht. Dieser griesgrämige Zwerg hat auch kürzlich danach gefragt. Ich verkaufe nicht, aber wir können darum spielen wenn ihr wollt!“

Um das **Federplättchen** der Nixe zu bekommen, müsst ihr darum spielen. Dazu müsst ihr mit **einem Helden** die Nixe mit **2 Würfeln „angreifen“**. Dieser Held muss dazu also über genug Willenspunkte verfügen um genug Würfel für den Angriff zu haben. Hätte er für eine Kampfrunde theoretisch mehr Würfel, darf er trotzdem nur mit 2 Würfeln angreifen.

Achtung: Zauberer/Hüter der Flusslande dürfen nur spielen, wenn sie dabei mit Hilfe des Streifenmaders einen zweiten Würfel erbeuten. Dies ist möglich, auch wenn Irja selber nicht würfelt. Gemäß den Regeln ist es aber nur einmal täglich möglich. Der Zauberer darf seine Fähigkeit dabei auf einen Würfel anwenden.

Jede Spielrunde kostet den angreifenden Helden **eine Stunde** auf der Tagesleiste.

Gewonnen ist das Spiel, sobald der Held die **Summe 7, 11** oder einen **Pasch** wirft.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Irja 2“





Sobald das Spiel gewonnen ist, erhaltet ihr ein Federplättchen aus dem Vorrat.

Aufgabe:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...
2. ihr müsst weiterhin die entsprechende Anzahl **Federplättchen** finden und...
3. die **Heldenaufgabe** lösen und Werftheim befreien.

Wichtig: Sobald ihr die entsprechende Anzahl Federplättchen gesammelt habt, wird die Karte „**Festung im Fels 1**“ vorgelesen.

Frohen Mutes machten sich die Helden auf zur letzten Etappe.



Würfelt mit einem **schwarzen Würfel** und stellt den **Turn** auf das jeweils nächste Klippenfeld.

- | | |
|-----------|-------------------|
| 6 | = „Drachenpranke“ |
| 8 | = „Skralklaue“ |
| 10 | = „Wolfstatze“ |
| 12 | = „Adlerschnabel“ |

Auf den Turm stellt ihr den Troll (aus dem Grundspiel)

„Es ist Carixium!“ schrie Kram. „Einer der Troll-Anführer beim Sturm auf Cavern. Wie konnte er entkommen?“

„Richtig, du madiger Zwerg! Ich habe mir die alte Sage zu Nutze gemacht, der auch schon Hallwort verfallen war. Wer weiß ob es diesen Schatz überhaupt gibt. Ich habe jedenfalls die Spuren verwischt und bewusst eine falsche Fährte gelegt. Schnell war die alte Sage wieder in aller Munde und ich brauchte nur zu warten, bis du Kram, mein alter Feind, der alle meine Brüder in Cavern geschlagen hat, von ganz allein zu mir kommst. Dein Ende naht!“

Lest jetzt weiter auf „Festung im Fels 2“





Carixiums Werte:

Stärkepunkte (je nach Spielerzahl):

2 Spieler = 20, 3 Spieler = 30, mehr als 3 Spieler = 40

Willenspunkte: 12

Er würfelt (zu Anfang) mit 3 roten Würfeln, hat er weniger als 7 Willenspunkte würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln.

Wie üblich werden gleiche Werte addiert, jedoch wird bei Carixiums Würfeln auch grundsätzlich immer der kleinste Wurf dazu addiert.

Beispiele:

$$\begin{array}{|c|} \hline \text{Würfel mit 1, 2, 3 Punkten} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Würfel mit 2, 3, 4 Punkten} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Würfel mit 3, 4, 5 Punkten} \\ \hline \end{array} = 8$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \text{Würfel mit 1, 2, 3 Punkten} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Würfel mit 2, 3, 4 Punkten} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Würfel mit 3, 4, 5 Punkten} \\ \hline \end{array} = 11$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \text{Würfel mit 1, 2, 3 Punkten} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Würfel mit 2, 3, 4 Punkten} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Würfel mit 3, 4, 5 Punkten} \\ \hline \end{array} = 7$$

Hinweis: Bei weniger als 7 Willenspunkten werden die Würfelwerte **immer** addiert.

Bei mehr als 4 Spielern kann der „Schwarze Herold“ angewandt werden.

Legendenziele:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und...

2. die **Heldenaufgabe** muss gelöst und Werftheim befreit werden und...

3. **Carixium** muss besiegt werden.

Wenn das geschehen ist wird der Erzähler sofort auf Feld „Z“ versetzt.