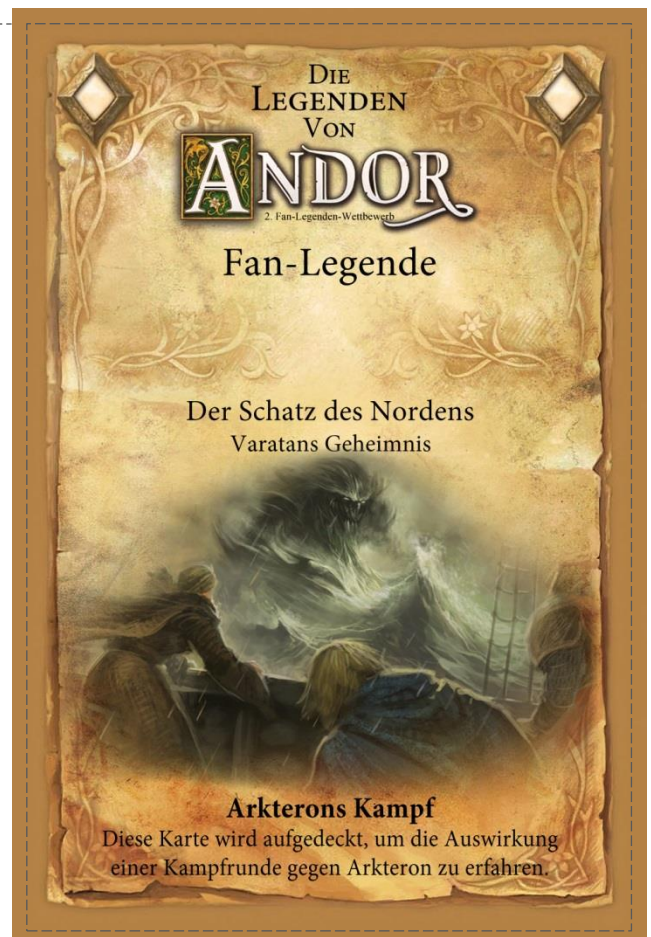
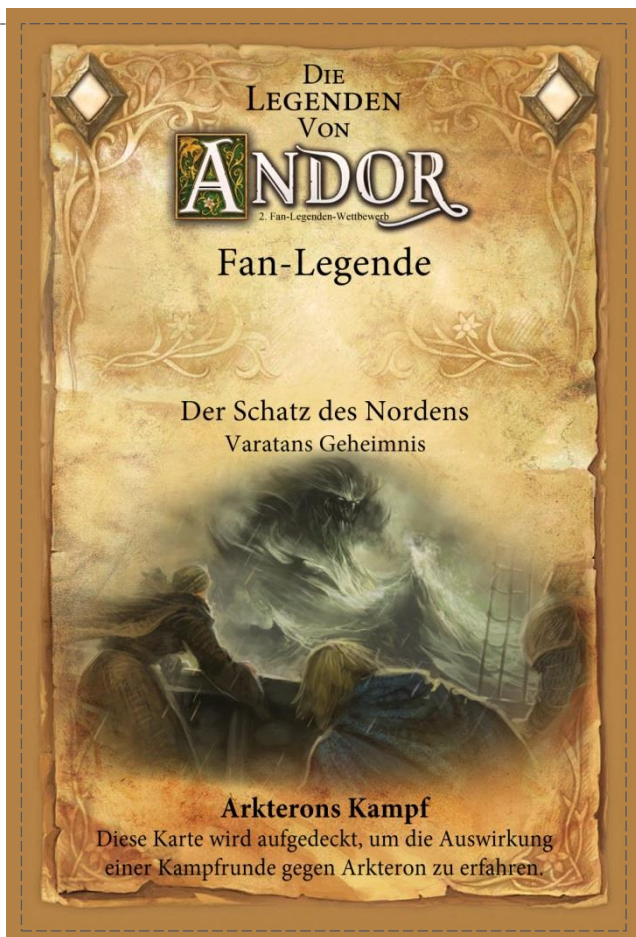


Das PDF wurde für den Download in 3 Teile geteilt. Für das Spiel werden alle 3 Teile benötigt. Dies ist Teil 3 von 3.



Kampfrunde gewonnen!

Der Kampf gegen Arkteron verlangte den Helden alles ab.

Die Heldengruppe verliert 5 Willenspunkte.



Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

„Arkterons Kampf“ gelegt.
Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel

Arkteron wirbelte herum und der Sturm, den er damit herauf beschwor, trieb die Aldebaran davon. Versetzt das Schiff so viele Felder weit nach Westen, wie die Zahl auf der aktuellen Windkarte für diese Richtung angibt, jedoch nicht weiter als bis zur nächsten Küste bzw. dem Rand des Spielplans.

Gleichstand oder Kampfrunde verloren!

Nur Arkteron allein wusste von der Existenz der Truhe; das Versteck kannte aber auch er nicht, und auch die Größe der Macht, die Varatan darin verschlossen hatte, konnte er nicht einmal errahnen.

Eine Zeit lang suchte er noch vergeblich danach, doch die Jahre gingen ins Land, und niemand wagte es, sich den drei Mächten des Meeres noch einmal entgegen zu stellen.

So verlor Arkteron allmählich das Interesse, und Varatans Geheimnis geriet bald vollends in Vergessenheit.

„Dann jedoch kamt Ihr in den Norden“, fuhr der Seeriese fort, „und habt gegen Arkteron gekämpft. Das hat die Erinnerung an den Meereskönig geweckt, und Arkteron hat wieder nach der Truhe gesucht. Nun fürchte ich, hat er sie gefunden. Er weiß, dass Varatan eine unbändige Kraft darin verschlossen hat, doch weiß er nicht, wie stark sie wirklich ist. Er glaubt, er könne sie für sich nutzen und gegen Euch einsetzen. Doch sein Zorn stärkt sie immer mehr, und wenn es ihm gelingt, sie zu öffnen, wird das unser aller Ende sein. Ihr müsst Euch dem Kampf stellen. Aber seid ohne Hass gegen Arkteron, sonst wird die Kraft der Truhe Euch vernichten.“

Dann tauchte der Seeriese ins Meer und verschwand. Die Helden blieben schweigend zurück und sahen mit Unbehagen die Wolken, die dunkel und drohend am Horizont aufzogen...

Nehmt die Figur „Seeriese“ vom Spielplan und setzt die Legende nun fort.

Kampfrunde gewonnen!

Wut glomm in Arkterons Blick. Dann wirbelte er herum und war verschwunden.

Ein Held würfelt mit einem schwarzen Würfel und versetzt Arkteron auf das Meeresfeld mit dem zugehörigen Würfelsymbol.

Sollte die Zahl des Feldes gewürfelt werden, auf dem Arkteron gerade steht, wird der Würfel erneut geworfen.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

„Arkterons Kampf“ gelegt.
Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel

Die Helden stemmten sich mit aller Kraft gegen Arkterons Angriffe. Ein Held der Gruppe erhält 1 Stärkepunkt.

Gleichstand oder Kampfrunde verloren!

Kampfrunde gewonnen!

Arkteron war rasend vor Zorn und trieb die Aldebaran mit seinem Sturm davon.

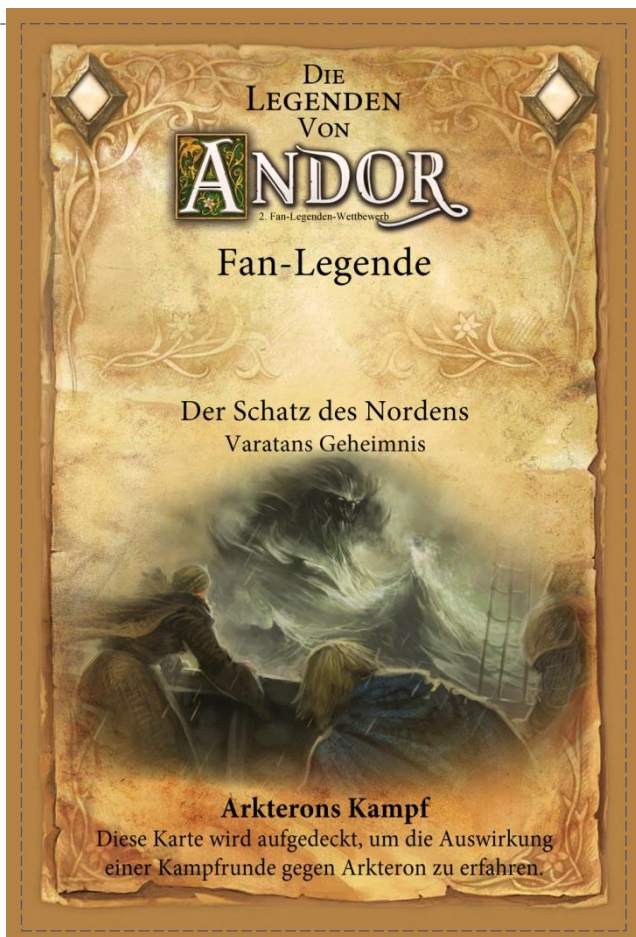
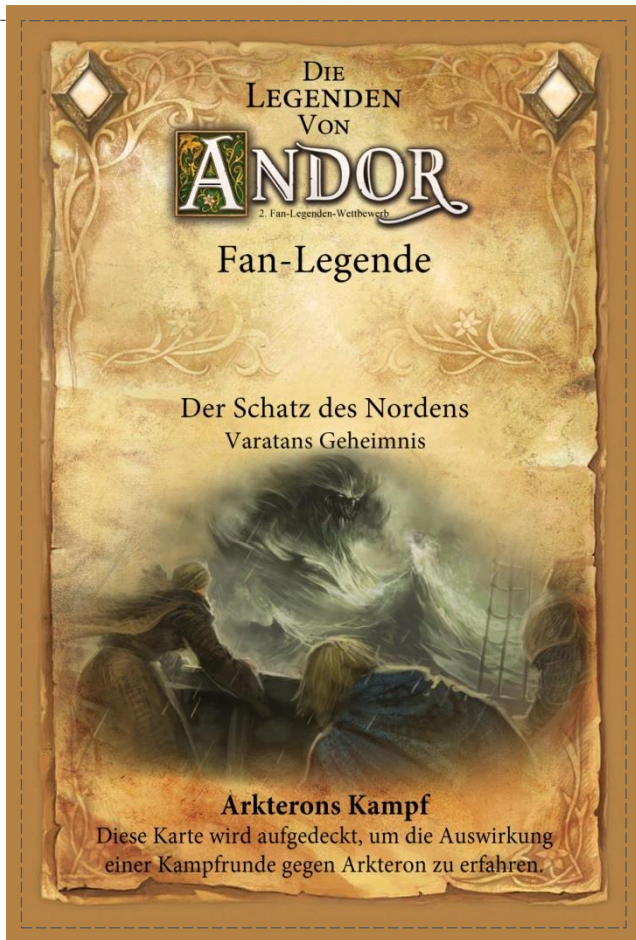
Versetzt das Schiff 4 Felder weit nach Süden, jedoch nicht weiter als bis zur nächsten Küste bzw. dem Rand des Spielplans.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

„Arkterons Kampf“ gelegt.
Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel

Der Herr der Stürme war unberechenbar, und die Helden verließ betnahe der Mut. Die Heldengruppe verliert 5 Willenspunkte.

Gleichstand oder Kampfrunde verloren!



Kampfrunde gewonnen!

Arkteron richtete sich auf und blies mit eisigem Atem die Aldebaran davon.

Versetzt das Schiff 4 Felder weit nach Osten, jedoch nicht weiter als bis zur nächsten Küste bzw. dem Rand des Spielplans.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

*„Arkterons Kampf“ gelegt.
Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel*

*Gleichstand oder Kampfrunde verloren!
Zwischen den dunklen Wolken war für einen Augenblick die Sonne zu sehen, und die Helden schöpften neuen Mut. Die Heldengruppe erhält 5 Willenspunkte.*

Kampfrunde gewonnen!

Die Helden mussten all ihre Kraft gegen Arkteron aufbieten.

Ein Held der Gruppe verliert 1 Stärkepunkt.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

*„Arkterons Kampf“ gelegt.
Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel*

*Gleichstand oder Kampfrunde verloren!
Ein Schlag Arkterons verfehlte die Helden, wenn auch nur knapp. Doch die Helden schöpften neue Hoffnung. Die Gruppe darf jetzt einmal 5 Willenspunkte in 1 Stärkepunkt tauschen.*

Kampfrunde gewonnen!

Der Kampf hinterließ auch an der Aldebaran seine Spuren.

Dreht einen beliebigen Schiffsausbau auf die Rückseite. Besitzt ihr keinen Ausbau, geschieht nichts.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

*„Arkterons Kampf“ gelegt.
Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel*

*Gleichstand oder Kampfrunde verloren!
Arkteron wich dem Angriff der Helden aus und verschwand in einer riesigen Welle der stürmischen See. Ein Held würfelt mit einem schwarzen Würfel und versetzt Arkteron auf das Meerestfeld mit dem zugehörigen Würfelsymbol. Sollte die Zahl des Feldes gewürfelt werden, auf dem Arkteron gerade steht, wird der Würfel erneut geworfen.*

Kampfrunde gewonnen!

Der Schwerthieb eines Helden traf die Truhe. Sie erglühte augenblicklich und ließ Arkteron zurückweichen.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

*„Arkterons Kampf“ gelegt.
Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel*

*Gleichstand oder Kampfrunde verloren!
Arkteron peitschte das Meer auf, und die Aldebaran wurde davongetragen. Versetzt das Schiff 3 Felder weit nach Norden, jedoch nicht weiter als bis zur nächsten Küste bzw. dem Rand des Spielplans.*



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Heldenauftrag



In der Nähe der Falkenkralle ging ein Fass feinsten Met verloren. Die Zwerge haben die Helden gebeten, den wertvollen Trank zu bergen.

**Feinster
Zwergenmet**


Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer Auftragskarte dazu aufgefordert werdet.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Heldenauftrag



Die Zwerge müssen Fürst Kram eine wichtige Nachricht senden und haben die Helden gebeten, bei Garz einen Falken zu kaufen.

Die Botschaft


Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer Auftragskarte dazu aufgefordert werdet.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Heldenauftrag



Die Zwerge benötigen für ein Schmuckstück wertvolle Edelsteine und haben die Helden gebeten, diese Steine nach Silberhall zu bringen.

Die Edelsteine

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer Auftragskarte dazu aufgefordert werdet.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Heldenauftrag



In einer der Werften treibt ein fetter Gor sein Unwesen. Die Schiffsbauer haben die Helden gebeten, Werfthelm von dieser Kreatur zu befreien.

Der fette Gor

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer Auftragskarte dazu aufgefordert werdet.

Hinweis: Liegt bereits eine Auftragskarte auf Feld 91, wird die neue Karte darunter geschoben und diese Legendenkarte neben den Spielplan gelegt. Ein neuer Auftrag wird erst aktiviert, wenn die oben liegende Aufgabe erfüllt wurde.

“Habt Ihr Garz irgendwo gesehen?”, fragte Fürst Grom die Helden und fuhr ohne eine Antwort abzuwarten fort. “Wir habe eine wichtige Botschaft, die wir an Fürst Kram senden müssen. Doch wir haben selbst keine Falken, die so weit fliegen. Vielleicht könnt Ihr diesen alten Geizhals von Handelszweig dazu bringen, einen seiner Falken zu verkaufen.”

Aufgabe:

Die Helden müssen den Handelszweig Garz aufsuchen und bei ihm einen Falken **kaufen**. Dieser Falke muss zu den Silberzwergen gebracht und auf Feld 91 abgelegt werden. Der Falke darf **nicht** bei einem anderen Händler gekauft werden. Die Gruppe darf den Falken selbst **nicht** nutzen.

Hinweis: Sollte der seltene Fall eintreten, dass bereits beide Falken von Helden gekauft wurden, wird jetzt ein Falke auf die Ausrüstungstafel zurückgelegt. Der Held, der den Falken abgibt, erhält dafür 2 Gold.

Lest weiter, sobald der Falke auf Feld 91 abgelegt wurde.

“Wir danken Euch”, sagte Grom. “In diesen unruhigen Zeiten müssen wir wissen, was in Cavern vor sich geht. Nicht alle Zwerge sind dem neuen Fürsten in der Mine wohlgesonnen.”

Die Gruppe erhält **4 Ruhm, 4 Gold und 1 Stärkepunkt**. Die Auftragskarte und der Falke kommen jetzt aus dem Spiel.

Hinweis: Liegt bereits eine Auftragskarte auf Feld 91, wird die neue Karte darunter geschoben und diese Legendenkarte neben den Spielplan gelegt. Ein neuer Auftrag wird erst aktiviert, wenn die oben liegende Aufgabe erfüllt wurde.

“Ich habe immer gesagt, Zwerge gehören in den Berg und nicht ans Ruder eines Schiffes!”, schimpfte Fürst Grom. Ein Handelsschiff aus dem Süden war auf eine Klippe gelaufen. Ein Teil der Ladung wurde an Land gespült, doch das meiste war mit dem Schiff im Meer versunken. Nur ein großes Metfass lag noch immer an der Falkenkralle. “Könnt Ihr hinaus fahren und das Fass zu uns bringen?”, fragte Fürst Grom die Helden. “Das ist feinstes Zwergermet aus Andor.”

Legt **1 Fassplättchen** auf das erste Meeresfeld östlich von I (zwischen den beiden Klippen). Steht das Schiff auf diesem Feld, kann das Fass geborgen werden. Das Fass wird auf das große Ablagefeld der Heldentafel gelegt.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Fass bergen und nach Silberhall bringen. Lest weiter, sobald das Fass auf Feld 91 liegt.

“Trinkt!”, sagte Grom. “Besseren Met werdet Ihr nirgendwo finden. Ich sage Euch, das wird Eure Lebensgeister wecken und Euch stärken.”

Die Gruppe erhält **3 Ruhm und 1 Stärkepunkt**. Die Auftragskarte und das Fass kommen jetzt aus dem Spiel.

Hinweis: Liegt bereits eine Auftragskarte auf Feld 100, wird die neue Karte darunter geschoben und diese Legendenkarte neben den Spielplan gelegt. Ein neuer Auftrag wird erst aktiviert, wenn die oben liegende Aufgabe erfüllt wurde.

Der letzte Sturm tobte tagelang über Werftheim, und ein kleiner aber fetter Gor hatte hinter einem Stapel Bretter Zuflucht vor dem Unwetter gesucht. Nun ließ er keinen der Arbeiter mehr auch nur in die Nähe der Werften. “Vertreibt diese hässliche Kreatur”, bat einer der Schiffsbauer die Helden, “damit wir endlich wieder unserer Arbeit nachgehen können.”

Stellt **1 Gor auf Feld 108** und markiert ihn mit einem Sternchen. Dieser Gor bewegt sich **nicht**.

Wichtig: Wenn bei Sonnenaufgang *Das Lied des Barden* an die Reihe kommt, verlieren die Helden **keinen** Ruhm für den Gor auf Feld 108.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Gor besiegen. Der Gor hat die normalen Kampfwerte. Wurde er besiegt, erhalten die Helden dafür **keine** Belohnung. Der Gor wird **nicht** auf Feld 90 gestellt. Lest weiter, sobald der Gor besiegt wurde.

“Wir danken Euch”, sagte der Schiffsbauer. “Ohne unsere Werften hätte es schon bald kein seetüchtiges Schiff mehr gegeben.”

Die Gruppe erhält sofort **kostenlos 1 beliebigen Schiffsausbau oder 3 Gold oder 4 Ruhm**.

Die Auftragskarte kommt jetzt aus dem Spiel.

Hinweis: Liegt bereits eine Auftragskarte auf Feld 91, wird die neue Karte darunter geschoben und diese Legendenkarte neben den Spielplan gelegt. Ein neuer Auftrag wird erst aktiviert, wenn die oben liegende Aufgabe erfüllt wurde.

Die Zwerge in Silberhall fertigten seit jeher wertvollen Schmuck. Nicht nur Perlen und feinstes Silber wurden dabei verarbeitet, sondern auch prachtvolle Edelsteine. Doch die waren selten im nördlichen Meer. Von einem Handelsschiffer hatten die Zwerge erfahren, wo man ein paar der kostbaren Steine finden konnte, und so baten sie die Helden um Hilfe.

Legt **je 1 Edelstein** (Wert beliebig) auf die **Klippenfelder** neben und . Die Edelsteine können von einem Helden an Bord gesammelt werden, wenn das Schiff auf dem entsprechenden Feld **steht**. Die Edelsteine haben **keine** Ablenkfunktion und können **nicht** bei Händlern eingesetzt werden.

Aufgabe:

Die Helden müssen **alle 3 Edelsteine** einsammeln und nach Silberhall bringen.

Lest weiter, sobald die Edelsteine auf Feld 91 liegen.

“Habt Dank”, sagte Grom. “Ihr könnt sicher mit einer vernünftigen Rüstung mehr anfangen als mit Schmuck, möchte ich meinen.” Der Zwerg lachte und führte die Helden in die Waffenkammer.

Die Gruppe erhält **2 Ruhm, 2 Stärkepunkte und 1 Helm oder 1 Schild**.

Die Auftragskarte und die Edelsteine kommen aus dem Spiel.



DIE LEGENDEN VON ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Heldenauftrag

In Werfheim steht eine Hochzeit kurz bevor. Der Vater der Braut hat die Helden gebeten, den kostbaren Schmuck in Silberhall abzuholen.

Die Hochzeit

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer Auftragskarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Heldenauftrag

Eine rätselhafte Krankheit breitet sich in Werfheim aus. Die Helden sollen ein Heilkraut finden, das den Menschen helfen kann.

Das Heilkraut

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer Auftragskarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Heldenauftrag

Im Meer treiben wertvolle Pergamente. Die Taren haben die Helden um Hilfe bei der Bergung gebeten.

Die Pergamente

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer Auftragskarte dazu aufgefordert werdet.



DIE LEGENDEN VON ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb

Fan-Legende

Heldenauftrag

Ein Schiff der Taren ist in Seenot geraten. Die Helden sollen die Schiffbrüchigen retten.

Die Schiffbrüchigen

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer Auftragskarte dazu aufgefordert werdet.

Hinweis: Liegt bereits eine Auftragskarte auf Feld 100, wird die neue Karte darunter geschoben und diese Legendenkarte neben den Spielplan gelegt. Ein neuer Auftrag wird erst aktiviert, wenn die oben liegende Aufgabe erfüllt wurde.

Von Norden zogen eisige Stürme über die Nebelinseln, und immer mehr Menschen wurden krank. Bald wussten sich die Bewohner Werftheims keinen Rat mehr, denn diese Krankheit erschien ihnen von Tag zu Tag rätselhafter. Da erzählte ihnen ein Händler von einem seltenen Heilkraut, das am Nordrand des Wachsamens Waldes wachsen sollte. "Bitte, bringt uns dieses Kraut, bevor noch mehr Menschen krank werden."

Legt **1 Heilkraut** (Wert beliebig) auf **Feld 55**. Dort kann es von einem Helden eingesammelt werden.

Wichtig: Das Heilkraut darf nur für diesen Auftrag und **nicht** nach den sonst üblichen Regeln verwendet werden.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Heilkraut nach Werftheim bringen und auf Feld 100 ablegen.

Lest weiter, sobald das Heilkraut auf Feld 100 liegt.

Aus den Pflanzen, die die Helden nach Werftheim gebracht hatten, wurde ein Heiltrank gebraut. Langsam wurden die Menschen wieder gesund, und sie dankten den Helden. "Wir stehen tief in Eurer Schuld. Nehmt auch Ihr etwas von unserem Trank. Möge seine Kraft Euch im Kampf stärken."

Die Gruppe erhält **2 Ruhm, 2 Gold und 2 Stärkepunkte**. Die Auftragskarte und das Heilkraut kommen jetzt aus dem Spiel.

Hinweis: Liegt bereits eine Auftragskarte auf Feld 100, wird die neue Karte darunter geschoben und diese Legendenkarte neben den Spielplan gelegt. Ein neuer Auftrag wird erst aktiviert, wenn die oben liegende Aufgabe erfüllt wurde.

Trotz der unruhigen Zeiten stand in Werftheim eine Hochzeit kurz bevor. "Die Zwerge haben wundervollen Schmuck für meine Tochter gefertigt", sagte der Vater der Braut. "Doch ich habe noch so viele Vorbereitungen zu treffen, dass ich ihn nicht selbst abholen kann. Seid so gut, bringt Ihr ihn für mich nach Werftheim."

Legt das Plättchen "**Schmuckkette**" auf **Feld 91**. Ein Held, der seinen Zug auf Feld 91 beendet oder bereits dort steht, kann das Plättchen aufnehmen.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Schmuck nach Werftheim bringen und auf Feld 100 ablegen. Der Schmuck darf **nicht** mit einem Falken transportiert werden.

Lest weiter, sobald das Schmuckplättchen auf Feld 100 abgelegt wurde.

"Nie gab es eine schönere Braut als meine Tochter", sagte der Mann. "Von dieser Hochzeit wird man noch lange sprechen. Trinkt einen Krug Met mit mir, Ihr Helden aus dem fernen Andor, und stoßt auf das Glück meiner Tochter an."

Die Gruppe erhält **3 Ruhm, 2 Gold und 1 Trinkschlauch**. Die Auftragskarte und das Schmuckplättchen kommen jetzt aus dem Spiel.

Hinweis: Liegt bereits eine Auftragskarte auf Feld 114, wird die neue Karte darunter geschoben und diese Legendenkarte neben den Spielplan gelegt. Ein neuer Auftrag wird erst aktiviert, wenn die oben liegende Aufgabe erfüllt wurde.

Ein Schiff, das eine Gruppe Taren nach Sturmtal bringen sollte, war in rauer See an einer Klippe zerschellt. Lange würden sich die Taren nicht mehr auf den Überresten des Schiffes halten können. Die Helden mussten zu ihrer Rettung eilen.

Legt **1 Wrackplättchen** auf die "Skralklaue" (die erste Klippe westlich von **8**). Stellt 1 Figur "Taren" auf das Plättchen.

Wichtig: Das Wrack versinkt, sobald das nächste Mal das Wracksymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld ausgeführt wird. Dann **verliert die Gruppe 2 Ruhm**, und die Auftragskarte, die Taren und das Wrack kommen aus dem Spiel.

Die Rückseite des Wracks hat für den Auftrag **keine** Bedeutung (auch dann nicht, wenn die Rettung fehlschlägt). Die Rettung gilt als fehlgeschlagen, wenn die Taren bei Sonnenaufgang noch auf dem Wrack stehen.

Aufgabe:

Bringt die Taren zum Steg an Feld 104. Die Helden können die Taren retten, wenn das Schiff auf dem Feld mit dem Wrack steht. Lest weiter, sobald das Schiff am Steg steht.

Die Taren waren überglücklich, wieder festen Boden unter den Füßen zu haben und dankten den Helden für ihre Rettung.

Die Gruppe erhält **2 Ruhm und 2 Stärkepunkte**. Die Auftragskarte, die Taren und das Wrack kommen aus dem Spiel.

Hinweis: Liegt bereits eine Auftragskarte auf Feld 114, wird die neue Karte darunter geschoben und diese Legendenkarte neben den Spielplan gelegt. Ein neuer Auftrag wird erst aktiviert, wenn die oben liegende Aufgabe erfüllt wurde.

Tagelang hatte das Unwetter über Sturmtal gewütet, und die Flut hatte vieles zerstört. Längst waren die Flüchtlinge wieder nach Hause zurückgekehrt, und die Schäden waren beseitigt. Doch mit der Flut waren auch zahlreiche Aufzeichnungen der Taren ins Meer gespült worden, und ein Teil der Geschichtsschreibung Sturmtals drohte für immer verloren zu gehen. "Helft uns und bergt die wertvollen Pergamente", bat der Älteste der Taren die Helden.

Legt **je 1 Pergament** auf die Meeresfelder mit Federsymbol neben den Feldern 107, 109 und 111. Ein Held an Bord des Schiffes kann ein Pergament aufnehmen, wenn das Schiff auf dem entsprechenden Feld **steht**.

Aufgabe:

Die Helden müssen **alle 3 Pergamente** einsammeln und auf Feld 114 ablegen.

Lest weiter, wenn die Pergamente auf Feld 114 liegen.

Die Taren dankten den Helden, die die Schriftrollen mit den Aufzeichnungen über die Geschichte Sturmtals, die weit bis in die Zeit vor König Varatan zurückreichte, bewahrt hatten.

Die Gruppe erhält **2 Ruhm, 2 Gold und 2 Stärkepunkte**. Die Auftragskarte und die Pergamente kommen jetzt aus dem Spiel.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb
Fan-Legende
 Heldenauftrag

Nach einem Erdbeben ist der Zugang
 nach Sturmtal versperrt. Die Taren
 haben die Helden gebeten, bei der
 Beseitigung des Gerölls zu helfen.

Der Erdbeben

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr
 durch die Anweisungen einer Auftragskarte
 dazu aufgefordert werdet.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb
 Heldenauftrag

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb
 Heldenauftrag

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb
 Heldenauftrag

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
2. Fan-Legenden-Wettbewerb
 Heldenauftrag



In der Nähe der Falkenkralle ging ein Fass feinster Met verloren. Die Zwerge haben die Helden gebeten, den wertvollen Trank zu bergen.

Die Gruppe entscheidet **sofort**, ob sie den Zwergen helfen will.

Weist ihr das Hilfsgesuch ab, **verliert** die Gruppe **1 Ruhm**, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Entscheidet ihr euch, den Zwergen zu helfen, dann legt diese Karte auf Feld 91 und lest die Legendenkarte "Feinster Zwergenmet" vor.

91

Hinweis: Solange diese Karte aktiviert ist, können keine Muscheln getauscht oder mit den Zwergen gehandelt werden.



Die Zwerge müssen Fürst Kram eine wichtige Nachricht senden und haben die Helden gebeten, bei Garz einen Falken zu kaufen.

91

Die Gruppe entscheidet **sofort**, ob sie den Zwergen helfen will.

Weist ihr das Hilfsgesuch ab, **verliert** die Gruppe **1 Ruhm**, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Entscheidet ihr euch, den Zwergen zu helfen, dann legt diese Karte auf Feld 91 und lest die Legendenkarte "Die Botschaft" vor.



Die Zwerge benötigen für ein Schmuckstück wertvolle Edelsteine und haben die Helden gebeten, diese Steine nach Silberhall zu bringen.

91

Die Gruppe entscheidet **sofort**, ob sie den Zwergen helfen will.

Weist ihr das Hilfsgesuch ab, **verliert** die Gruppe **1 Ruhm**, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Entscheidet ihr euch, den Zwergen zu helfen, dann legt diese Karte auf Feld 91 und lest die Legendenkarte "Die Edelsteine" vor.



Hinweis: Liegt bereits eine Auftragskarte auf Feld 114, wird die neue Karte darunter geschoben und diese Legendenkarte neben den Spielplan gelegt. Ein neuer Auftrag wird erst aktiviert, wenn die oben liegende Aufgabe erfüllt wurde.

Das Dröhnen war noch weit bis nach Werftheim zu hören, und die Erde erbebt. Riesige Felsbrocken stürzten vom Kahlberg und versperrten den Zugang zum Tal der Taren. "Wir sind stark, doch das schaffen wir nicht allein", sagte ein Tarus und bat die Helden um Hilfe.

Legt **4 Geröllplättchen** auf **Feld 104**. Kreaturen, Helden oder Garz auf dem Feld rücken in Pfeilrichtung 1 Feld vor. Bei Sonnenaufgang überspringen Kreaturen das Geröll.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Geröll entfernen. Ein Held kann ein oder mehrere Geröllplättchen nach den bekannten Regeln (Aktion Kämpfen) entfernen, wenn er auf einem **benachbarten Landfeld** steht. Entfernte Plättchen kommen aus dem Spiel. Das Geröll kann **nicht** vom Schiff aus entfernt werden. Lest weiter, sobald kein Geröll mehr auf Feld 104 liegt.

Der Handel mit Sturmtal war beinahe zum Erliegen gekommen, und die Vorräte der Taren waren fast aufgebraucht. Umso größer war nun die Dankbarkeit gegenüber den Helden, die geholfen hatten, die Felsbrocken beiseite zu räumen.

Die Gruppe erhält **3 Ruhm** und **1 Gold**. Außerdem darf **jeder** Held der Gruppe seine Willenspunkte sofort **auf 14** erhöhen. Die Auftragskarte kommt jetzt aus dem Spiel.



In einer der Werften treibt ein fetter Gor sein Unwesen. Die Schiffsbauer haben die Helden gebeten, Werftheim von dieser Kreatur zu befreien.

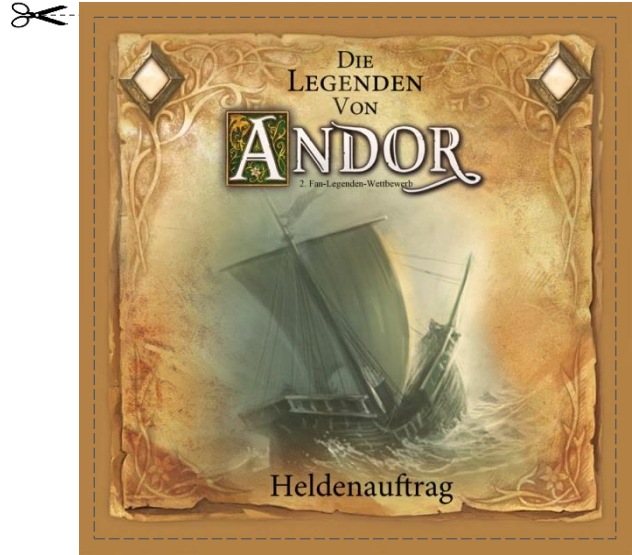
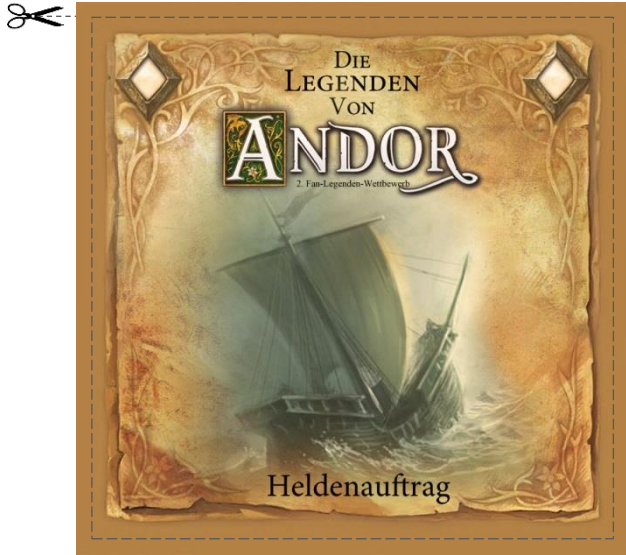
Die Gruppe entscheidet **sofort**, ob sie den Schiffsbauern in Werftheim helfen will.

Weist ihr das Hilfsgesuch ab, **verliert** die Gruppe **2 Ruhm**, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Entscheidet ihr euch, den Gor zu vertreiben, dann legt diese Karte auf Feld 100 und lest die Legendenkarte "Der fette Gor" vor.

100

Hinweis: Solange diese Karte in Werftheim liegt, kann kein Holz eingetauscht und kein Schiffsausbau gekauft werden.





In Werftheim steht eine Hochzeit kurz bevor. Der Vater der Braut hat die Helden gebeten, den kostbaren Schmuck in Silberhall abzuholen.

Die Gruppe entscheidet **sofort**, ob sie dem Brautvater in Werftheim helfen will.

Weist ihr das Hilfsgesuch ab, **verliert** die Gruppe **1 Ruhm**, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Entscheidet ihr euch, den Schmuck zu holen, dann legt diese Karte auf Feld 100 und lest die Legendenkarte "Die Hochzeit" vor.

100 = 2 2 2



Eine rätselhafte Krankheit breitet sich in Werftheim aus. Die Helden sollen ein Heilkraut finden, das den Menschen helfen kann.

Die Gruppe entscheidet **sofort**, ob sie das Heilkraut suchen und nach Werftheim bringen will.

Weist ihr das Hilfsgesuch ab, **verliert** die Gruppe **2 Ruhm**, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Entscheidet ihr euch, den Menschen in Werftheim zu helfen, dann legt diese Karte auf Feld 100 und lest die Legendenkarte "Das Heilkraut" vor.

100 **Hinweis:** Solange diese Karte in Werftheim liegt, kann kein Holz eingetauscht **und** kein Schiffsausbau gekauft werden.



Im Meer treiben wertvolle Pergamente. Die Taren haben um Hilfe bei der Bergung gebeten.

14

Die Gruppe entscheidet **sofort**, ob sie den Taren helfen will.

Weist ihr das Hilfsgesuch ab, **verliert** die Gruppe **1 Ruhm**, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Entscheidet ihr euch, den Taren zu helfen, dann legt diese Karte auf Feld 114 und lest die Legendenkarte "Die Pergamente" vor.

114 **Hinweis:** Ein Held, der das Feld 114 betritt, darf auch weiterhin seine Willenspunkte auf 14 erhöhen.



Ein Schiff der Taren ist in Seenot geraten. Die Helden sollen die Schiffbrüchigen retten.

14

Die Gruppe entscheidet **sofort**, ob sie den Taren helfen will.

Weist ihr das Hilfsgesuch ab, **verliert** die Gruppe **2 Ruhm**, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Entscheidet ihr euch, den Taren zu helfen, dann legt diese Karte auf Feld 114 und lest die Legendenkarte "Die Schiffbrüchigen" vor.

114 **Hinweis:** Ein Held, der das Feld 114 betritt, darf auch weiterhin seine Willenspunkte auf 14 erhöhen.



Nach einem Erdbeben ist der Zugang nach Sturmtal versperrt. Die Taren haben die Helden gebeten, bei der Beräumung des Gerölls zu helfen.

Die Gruppe entscheidet **sofort**, ob sie den Taren helfen will.

Weist ihr das Hilfsgesuch ab, **verliert** die Gruppe **1 Ruhm**, und diese Karte kommt aus dem Spiel.

Entscheidet ihr euch, den Taren zu helfen, dann legt diese Karte auf Feld 114 und lest die Legendenkarte "Der Erdbeben" vor.

114 **Hinweis:** Solange diese Karte aktiviert ist, kann kein Held seine Willenspunkte durch das Betreten des Feldes auf 14 erhöhen.