



**Diese Legende besteht aus 43 Legendenkarten:**  
 A1, A2, A3, A4, A5, D1, D2, G, J1, 1x J2, J3, 1x J4, J5, N1, N2, N3, Q1, Q2, T1, T2, T3, T4, W1, W2, Z, Ehrfurcht, Entschlossenheit, Ankunft, Hexenzauber, Die Botschaft, Hilferuf, Zauberhaftes Duo, Magisches Solo, Trübsal, 3x Wasserwall, Unheil, 5x Drachenkampf

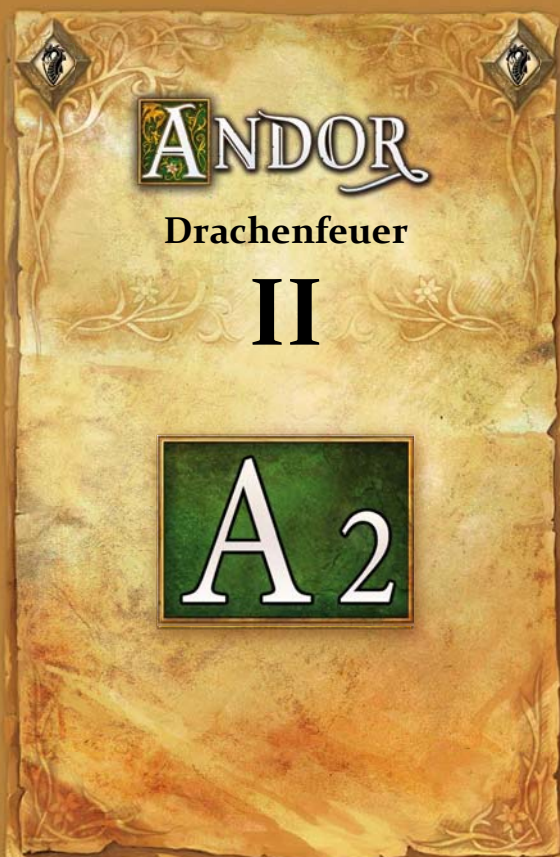
Das Bündnis der Drachen und Zwerge war nach den jüngsten Ereignissen besonders eng. Doch eines Tages begannen die Zwerge dem Feuer neue Wunder abzurufen. Zuerst begannen sie schöne Gefäße und Lampen zu schmieden und später Ketten und Ringe als Einfassungen für die Edelsteine der Tiefe. Dann erdachten sie stählerne Tore für ihre Schatzkammern und Zorn überkam die Drachen. Als die Zwerge Waffen schmiedeten, scharf wie Drachenschuppen, loderte die Wut der Drachen auf und der Bund zerbrach.

Führt zuerst die Anweisungen auf der „Checkliste für große Abenteuer“ aus. Legt zusätzlich das Spielmaterial aus dem Grundspiel, der Reise in den Norden und dem Sternenschild bereit.

Legt die 5 Karten „Drachenkampf“ aus Legende 5 neben dem Spielplan bereit.

*Hallgard war ein umsichtiger König. Er hatte längst bemerkt, dass Tarok verärgert war, konnte es aber auch nicht lassen weiter zu schmieden. Zu fasziniert war er von alledem.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →**



Legt nun **1 Pergament** (Wert beliebig) auf Feld 71

Stellt jetzt folgendes bereit:

- 3 Figuren „Silberzwerge“ auf Feld 91
- 3 Figuren Taren auf Feld 114
- Den zweiteiligen Tempel auf Feld 61
- Den Wehrturm auf Feld 17
- Figur „Schildzwerge“ auf Feld 71

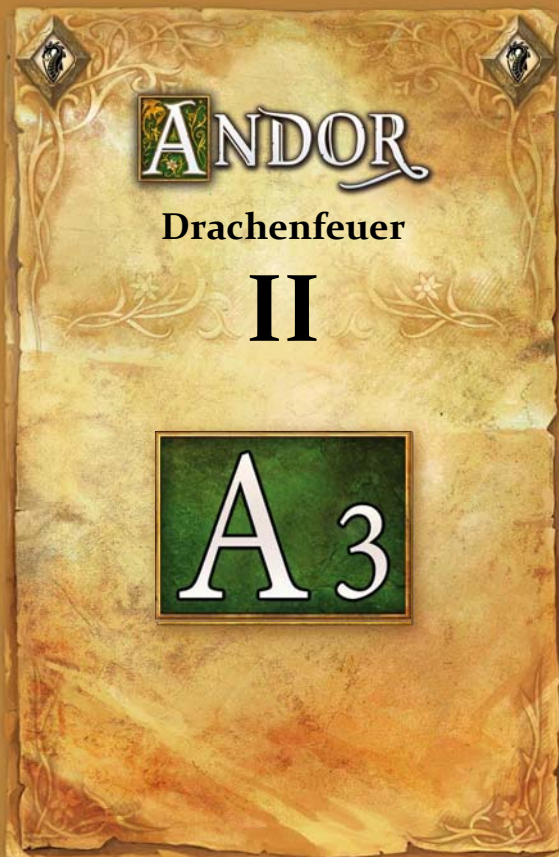
**Zur Erinnerung:** Wenn die Position von Gegenständen erwürfelt werden soll, gilt folgendes:

- Soll mit roten Würfeln oder mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) gewürfelt werden, wird der jeweilige Gegenstand auf dem Andor-Spielplan gemäß den bekannten Regeln platziert.
- Soll mit weißen Würfeln gewürfelt werden, ist der Gegenstand auf dem Nord-Spielplan zu platzieren.

Erwürfelt nun mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von:

- 4 Runensteinen
- 2 Heilkräutern
- 3 Edelsteinen

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →**



Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Position von:

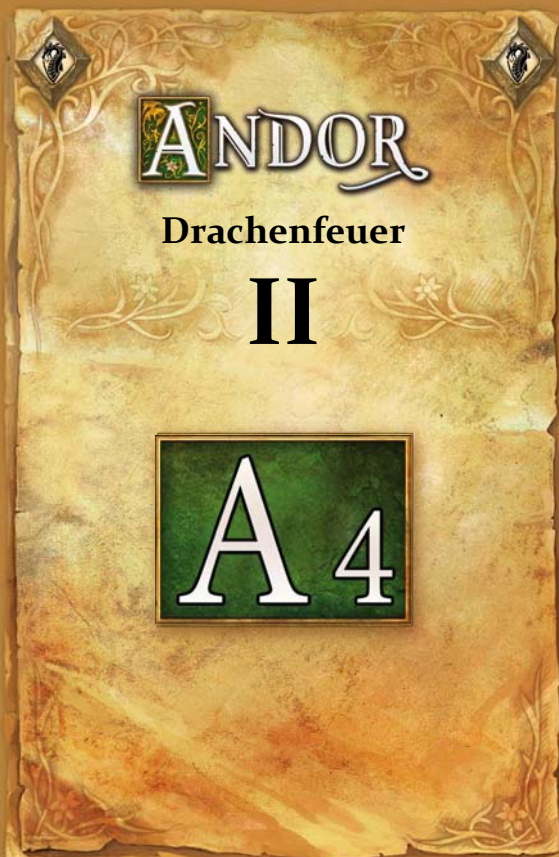
- 1 Runenstein
- 1 Heilkraut
- 2 Edelsteinen
- 4 Muscheln

Erwürfelt die Position von **3 Waldpilzen**, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und jeweils 50 addiert. Legt die Plättchen auf den Spielplan. Nur bei den **Händlern auf den Feldern 18 und 71** kann ihr Zahlenwert wie Gold zum Kaufen eingesetzt werden.

Hinweis: **Edelsteine** werden wie Gold transportiert. Ihr Zahlenwert kann in dieser Legende auf den **Feldern der Zwergenminen (also 71 und 91) und bei Garz dem Handelszweig** (sofern dieser bereits gefunden wurde) wie Gold zum Kaufen benutzt werden.

**Wichtig:** Bevor nicht mindestens 1 Held die Burg (Feld 0) erreicht hat, werden **keine** Nebelplättchen aufgedeckt. Ein Held, der seinen Zug auf einem Feld mit einem Nebelplättchen beendet, lässt dieses einfach **verdeckt** liegen!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



*Wut und Zorn schlichen sich in das Bündnis und vergifteten das Friedliche Zusammenleben endgültig. Die Schildzwerge waren machtlos gegen den Drachen. Ehe noch mehr ihrer Männer ihm zum Opfer fielen, beschloss Hallagart, das Graue Gebirge zu verlassen. Sie flüchteten in die verlassenen Minen von Cavern, wo einst Ihre Vorfahren lebten. Es erinnerte vieles an die glanzvolle Vergangenheit der Schildzwerge, doch die Gegenwart ist verrußt und staubig.*

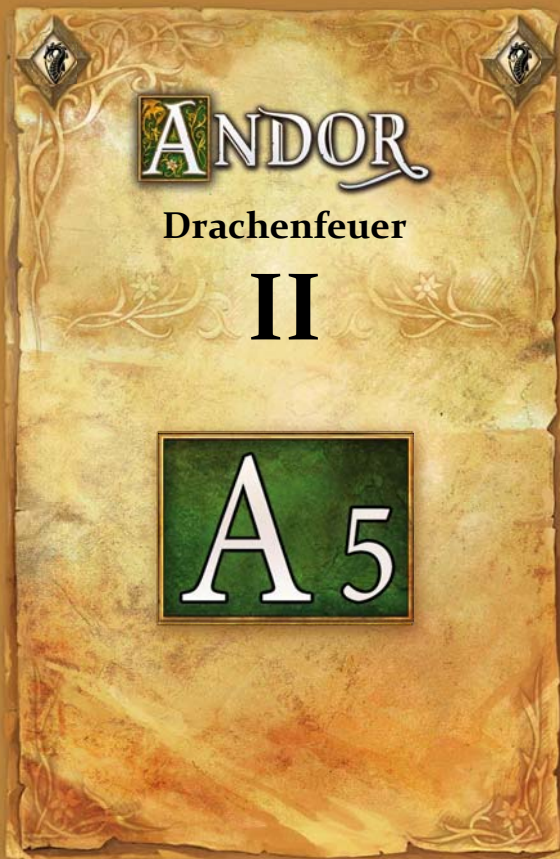
Stellt nun Tarok, den Drachen, auf **Feld 83**.

\*\*\*

*Vor vielen Jahrzehnten, da lag das Land des heutigen Andor in Frieden dar. Es war jene Zeit, da dieses Land einer erschöpften und schicksalhaft getroffenen Gruppe Unfreier aus dem fernen Krahd die Chance auf ein neues und friedliches, erfülltes Leben zu bieten schien.*

Stellt nun eure Helden und die Figur „Prinz Thorald“ auf **Feld 81**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. →



Legt nun ein **Sternchen** auf **Feld 65**. Der erste Held, der dieses Feld betritt, muss dort stehen bleiben. Sein Zug ist damit beendet. Lest dann die Legendenkarte „Ehrfurcht“ laut vor und führt deren Anweisungen aus.

Legt jetzt jeweils ein **rotes X** auf das **Aktionskarten-Symbol** und das **Windkarten-Symbol** der **Sonnenaufgangsfelder**.

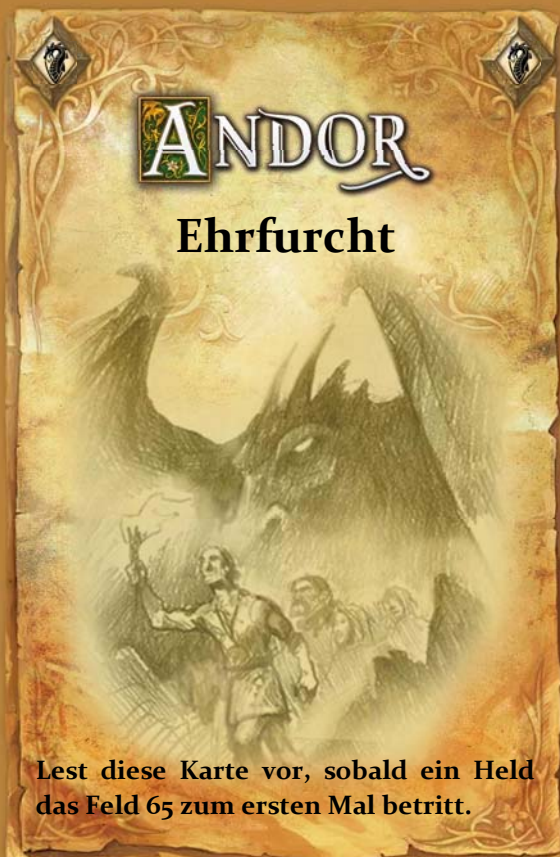
Wenn ihr **nicht** zu fünft spielt, entfernt jetzt **Legendenkarte „T4“** aus dem Stapel. Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

### Aufgabe:

Einer der Helden muss **Feld 65** betreten und die Legendenkarte „Ehrfurcht“ aktivieren.

Jeder Held startet mit **4 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält zusätzlich **4 Gold**.

Der Held mit dem **niedrigsten Rang** beginnt.



*Auf dem Weg dorthin mussten sie jedoch das Graue Gebirge passieren und einem Drachen entgegentreten.*

Bevor die Helden das Gebirge passieren dürfen, müssen sie sich **Tarok** stellen. Dazu muss **Brandur** (in diesem Fall durch „Prinz Thorald“-Figur dargestellt), der Anführer dieser Gruppe, sich dem Drachen stellen. Dem Drache kann sich nur von **Feld 65** entgegengestellt werden.

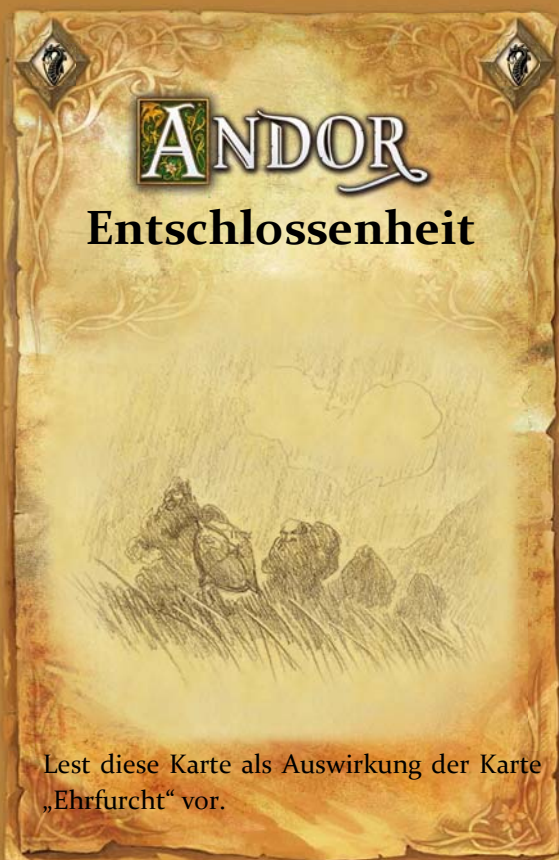
*Hinweis: Brandur muss mit mindestens einem Helden auf Feld 65 stehen, ehe er sich Tarok stellt.*

Dies funktioniert wie ein „normaler“ Kampf gegen Kreaturen. Nur werden hier keine Willenspunkte abgezogen, sondern die Auswirkung der Karte „**Entschlossenheit**“ ausgeführt.

Markiert die **Stärkepunkte des Drachens** mit einem Sternchen: **bei 2 Spielern = 14, bei 3 Spielern = 20, bei 4 Spielern = 30**.

Der Drache würfelt in diesem Kampf nicht, es muss lediglich der Stärke-Wert einmal übertriffen werden.





Lest diese Karte als Auswirkung der Karte „Ehrfurcht“ vor.

### Kampfrunde gewonnen!

Beinahe hatte der Drache sie vernichtet. Doch ihr Anführer Brandur stellte sich dem Drachen mit solcher Willenskraft und Entschlossenheit entgegen, dass der Drache um sein unsterbliches Leben zu fürchten begann.

Der Drache und die „Prinz Thorald“-Figur kommen jetzt aus dem Spiel. Die Gruppe darf nun passieren und den Gebirgspass verlassen.

### Aufgabe:

Die Helden müssen Feld o (Burg) erreichen, bevor der Erzähler Feld „D“ erreicht. Lest dann die Karte „Ankunft“ vor.

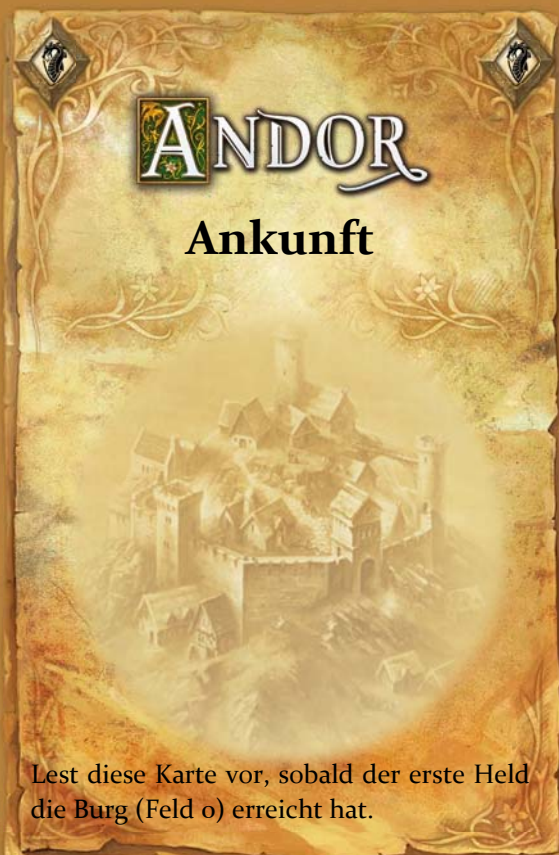
**Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.**

### Gleichstand!

Tarok war zäher als erwartet. Doch Brandur gab nicht auf.

Alle Helden erhöhen ihre Willenspunkte auf 9.

**Kampfrunde verloren!**  
Tarok wehrte sich.  
Alle Helden erhöhen ihre Willenspunkte auf 14.



Lest diese Karte vor, sobald der erste Held die Burg (Feld o) erreicht hat.

Es war jene Zeit, da dieses Land einer erschöpften und schicksalhaft getroffenen Gruppe Unfreier aus dem fernen Krahd die Chance auf ein neues und friedliches, erfülltes Leben zu bieten schien.

„Stop!“, rief Brandur, als sie sich einem Hügel nahe der Küste näherten. „Hier scheint mir ein guter Platz zum Übernachten.“

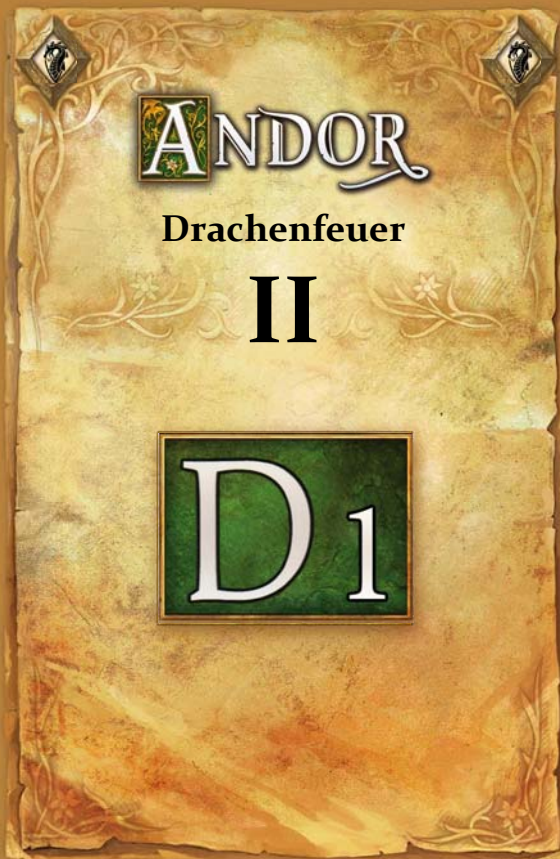
So schlugen sie an jenem Abend ihre Zelte auf. Es war eine schöne Nacht. Die Sterne funkelten am Firmament und ein laues Lüftchen wehte landeinwärts. In jener Nacht kamen alle zu einem Entschluss: Dies sollte der Ort sein, an dem sie sich dauerhaft niederlassen wollten.

Legt jetzt alle **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgangsfeld**, zum Zeichen, dass alle Spieler einen neuen Tag beginnen. **Der Erzähler rückt jetzt auf Feld „D“!**

Einige Monate später, stand auf jenem Hügel eine prächtige Rietburg, erbaut von Brandur und den ehemaligen Flüchtlingen aus Krahd. Brandur wurde inzwischen der König des kleinen Volkes und das Land bekam den Namen „Andor“...

**Zur Erinnerung:** Ab jetzt dürfen Nebelplättchen aufgedeckt werden.





Nur wenn jetzt einer der Helden auf Feld o steht, ist die Legende noch nicht verloren.

Hallgard hatte das heldenhafte Auftreten von Brandur am Pass des Grauen Gebirges von einem seiner Außenposten aus beobachtet.

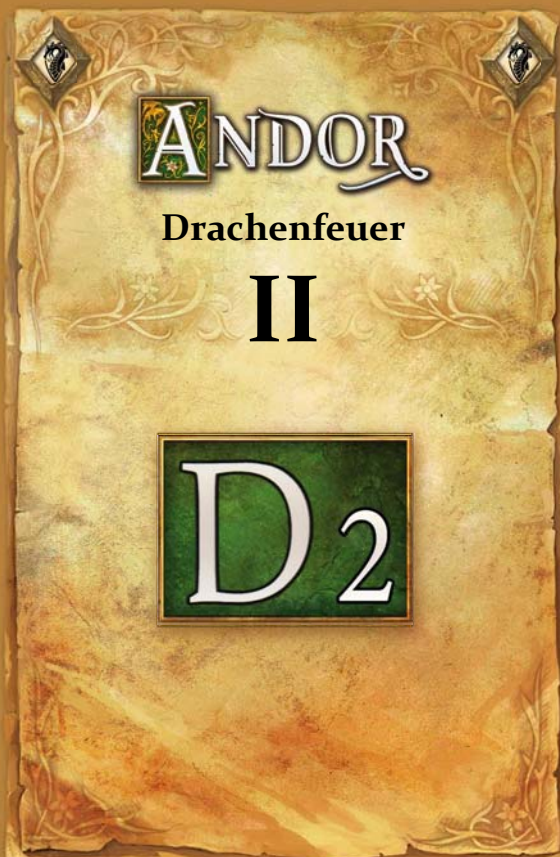
„Hmm... Schon seit Monaten keine Spur mehr von dieser zu groß geratenen Echse!“, murmelte er vor sich hin. „Bestimmt führt er irgendwas im Schilde...“ Schnell rief er nach den Schildzwerge und entsandte 3 von ihnen, den verwandten Silberzwerge eine Botschaft zu überbringen.

Auch Brandur hatte ähnliche Befürchtungen: „Wir müssen unsere Burg noch verstärken. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis diese Bestie angreift.“

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position der **Holzstämme** aus „Der Sternenschild“. Legt zudem die beiden **2er-Holzstämme** aus der Reise in den Norden (ohne Zahlen) auf **Feld 59**. Für jedes Holz, das auf Feld o abgelegt wird, erhält der Held den angegebenen Wert in Gold.

Entfernt nun die **roten X** auf den Sonnenaufgangsfeldern.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D2. →



Doch Brandur hatte auch von einer Hexe und einem Magier gehört, die einen Trank brauten, welcher die Stärke desjenigen der ihn trinkt, verdoppelt!

#### Aufgabe:

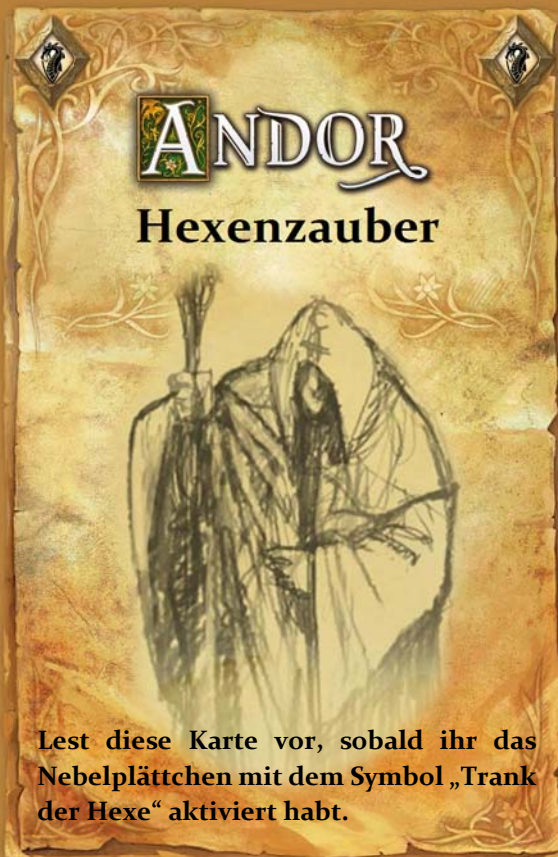
Überbringt die **Nachricht** Hallgards den Silberzwerge bevor der Erzähler **Feld „J“** erreicht. Dazu müsst ihr das **Pergament** und die Figur „**Schildzwerge**“ wie gewohnt (für 1 Stunde maximal 4 Felder weit) auf **Feld 91** bewegen. Nur wenn **ein Held mit den Silberzwerge und Pergament auf Feld 91** steht, lest die Legendenkarte „**Die Botschaft**“.

Findet die **Hexe Reka**. Dazu müsst ihr das Nebelplättchen aufdecken, dass den Trank der Hexe zeigt. Stellt dann die Figur der Hexe auf dieses Feld und lest die Karte „**Hexenzauber**“ vor.

Bauern berichteten von schrecklichen Kreaturen.

Stellt **Gors** auf die **Felder 41 und 45**.

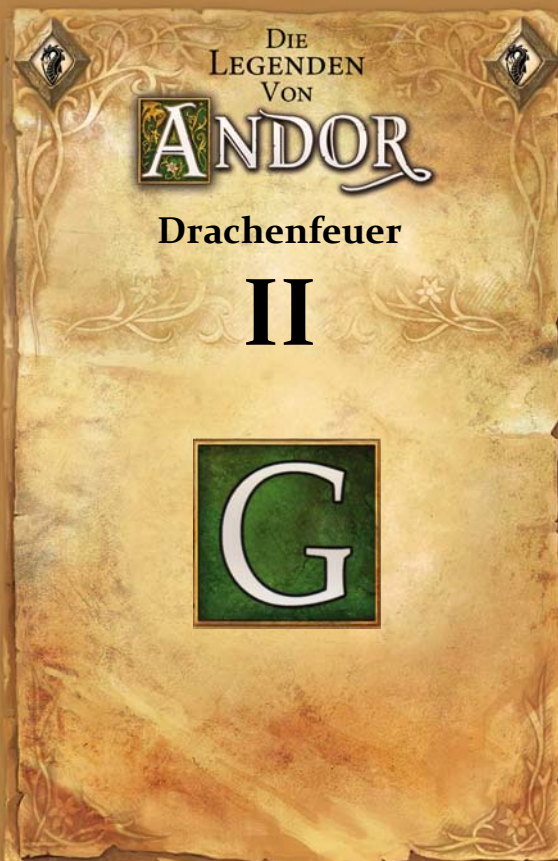
Legt auf die **Felder „L“ und „M“** verdeckt je ein **Andor-** und ein **Nord-Kreaturenplättchen**.



Lest diese Karte vor, sobald ihr das Nebelplättchen mit dem Symbol „Trank der Hexe“ aktiviert habt.

„Seid begrüßte, edle Knappen“, begrüßte Reka die Helden. „Ihr kommt also wegen des Zaubertranks“, fuhr sie fort, ehe die Helden auch nur ein Wort über den Grund ihres Besuchs verloren hatten. „Ja“, entgegnete einer der Helden. „Nun, um diesen Trank zu brauen benötige ich die Hilfe eines Kollegen, Varkur. Findet ihn und bringt ihn zu mir, dann erhaltet ihr euren Trank.“

Sobald ein Spieler das Nebelplättchen mit dem Symbol des **Barden** aufdeckt, ist Varkur gefunden. Die Heldengruppe erhält **1 Ruhm**. Stellt anschließend die Figur „**Vision**“ (als frühere Gestalt Varkurs) auf dieses Feld. Jetzt kann Varkur wie **Bauernplättchen** mit einem Helden mitbewegt werden. Erreicht Varkur das Feld, auf dem Reka steht, erhält der Held **1 Trank der Hexe** geschenkt. Ab dann kann der Trank der Hexe wie gewohnt gekauft werden.

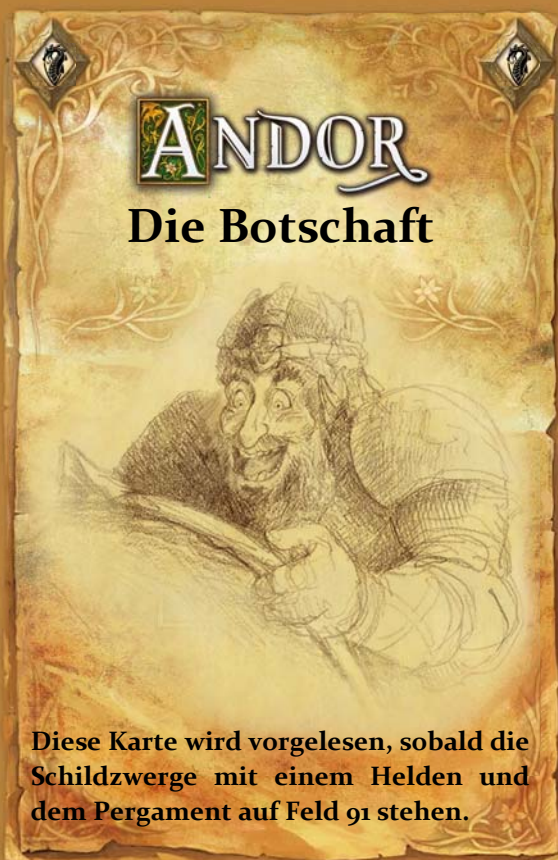


Lest diese Seite der Karte, wenn die Hexe **Reka** bereits gefunden wurde.

*Seltene Geräusche drangen aus Richtung des Gebirges hervor. Sollte an der Warnung die Reka den Helden bei ihrem Aufbruch gegeben hatte, der Drache habe mächtige Verbündete, doch etwas dran sein?*

Stellt jetzt einen **Gor** auf **Feld 37** und einen **Skral 67**.

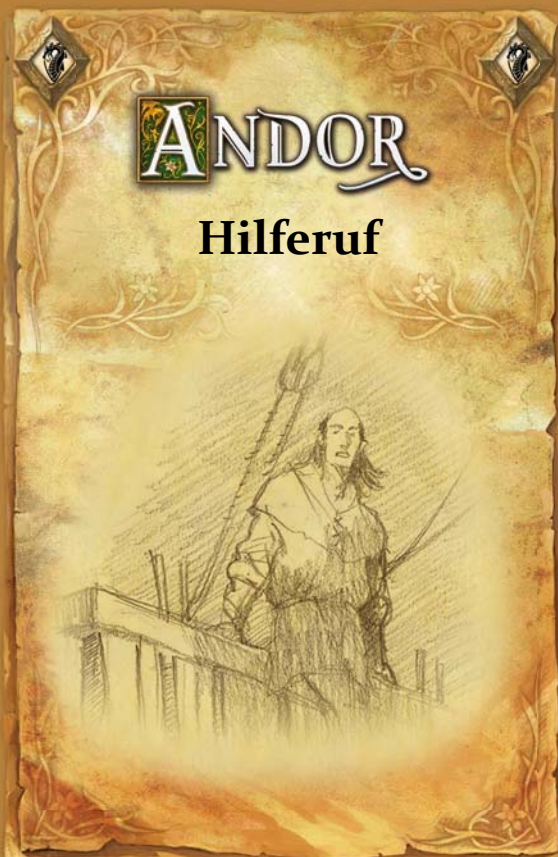
Lest diese Seite der Karte, wenn die Hexe **Reka** bis jetzt **noch nicht gefunden** wurde.  
*Es schien, als wolle Reka nicht gefunden werden... Sollen ihre Befürchtungen um mächtige Verbündete des Drachen wirklich wahr sein?*  
 Nehmt jetzt die Karte „**Hexenzauber**“ aus dem Spiel. Wird ab jetzt das Nebelplättchen mit dem Trank der Hexe aufgedeckt, wird Reka **nicht** auf dieses Feld gesetzt und es gibt auch im weiteren Verlauf **keine** Möglichkeit mehr, den Trank der Hexe zu kaufen!



Diese Karte wird vorgelesen, sobald die Schildzwerge mit einem Helden und dem Pergament auf Feld 91 stehen.

„Willkommen Brüder!“, begrüßten die Silberzwerge ihr Verwandten. „Ihr habt wahrlich einen beschwerlichen Weg auf euch genommen.“ Einer der Schildzwerge übergab die Nachricht, hatte sich jedoch eine andere Reaktion erhofft. „Ihr bringt schlechte Kunde, meine Brüder“, fuhren die Silberzwerge fort. „Es sieht so aus, als würde Tarok sich im Kampf gegen euch verbünden. Hallgard erbittet daher unsere Unterstützung.“ „Und?“, fragte der Held, „werdet ihr zusagen?“ „Was geht euch das an“, war die Antwort. „Ihr müsst wissen“, berichteten die Schildzwerge, „er und eine kleine Gruppe trotzen Tarok auf dem Gebirgspass auf das er sich in seine Höhlen zurückzog.“ – „Soso... Nun denn, ich sage zu, wenn ihr mit uns kämpft“, wandte er sich zum Helden. Dieser ließ seine Zustimmung erkennen. So geschah es, dass an diesem Tage das erste Bündnis zwischen Zwergen und Menschen entstand.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Hilferuf“.



„Solltet ihr Hilfe benötigen, werden wir für euch zur Stelle sein“, ergänzten die Silberzwerge. „Damit eure Heimreise etwas angenehmer wird, vor allem aber damit wir uns im Ernstfall schneller erreichen können, haben wir ein Geschenk für euch.“ Die Silberzwerge baten ihre Verwandten und die Helden nach draußen. „Es ist ein bescheidenes Schiff, aber wir sind auch keine Seefahrer. Fester Boden ist uns lieber.“, fügte er lächelnd hinzu.

Stellt nun das **Schiff** an den **Steg von Feld 73**. Von nun an könnt ihr auch die **Silberzwerge** wie die Figuren „Schildzwerge“ oder „Prinz Thorald“ für 1 Stunde um bis zu 4 Felder **bewegen**. Steht 1 oder mehrere Figuren „Silberzwerge“ mit einem Helden während eines Kampfes **auf demselben Feld**, so erhält dieser im Kampf **pro Figur 4 Stärkepunkte zusätzlich** (also genau wie bei den Schildzwerge(n)).

Hinweis: Ihr könnt die Figur(en) „Silberzwerge“ auch mit an Bord des Schiffes nehmen. Dies kostet **keine** Stunde.





Nur wenn jetzt ein Held mit der Figur „Schildzwerge“ und der Botschaft (Pergament) auf Feld 91 steht, ist die Legende noch nicht verloren.

*Erneut vernahmen die Helden unheilvolles aus dem Grauen Gebirge. Auch die Bauern auf den Feldern fürchteten sich.*

Legt jetzt je ein **Bauernplättchen** auf die Felder **2, 28, 40 und 45**.

Stellt **Gors** auf die Felder **31, 33 und 68**. Sollten auf diesen Felder bereits Kreaturen stehen, kommen diese jetzt aus dem Spiel.

*Hinweis: Für jedes Bauernplättchen, das aus dem Spiel kommt, verliert die Heldengruppe 1 Ruhm.*  
**Tipp:** Versucht **alle** Bauern in die Burg zu bringen!

Nun ist es an euch den **Schwierigkeitsgrad** für den weiteren Verlauf dieser Legende zu bestimmen. Lest dazu die entsprechende Legendenkarte laut vor:

**Wählt einen Schwierigkeitsgrad:**

- **Normal:** Lest jetzt weiter auf Legendenkarte J2. →
- **Schwer:** Lest jetzt weiter auf Legendenkarte J4. →



**Entfernt nun die Legendenkarte N3 aus dem Stapel. Diese kommt jetzt aus dem Spiel.**

*Die Helden bekamen per Falke eine Nachricht von Brandur: „Meine lieben Freunde, euer Land braucht euch. Von überall greifen Kreaturen das unschuldige Volk an. Dahinter kann nur Tarok stecken!“*

Einer der Helden erhält nun einen **Falken** von der Ausrüstungstafel geschenkt.

Stellt jetzt **1 Gor** auf Feld **60** und je **1 Skral** auf die Felder **78 und 106** und **1 Nerax** auf **IV**.

**Hinweis:** Da Skrale auch Kreaturen sind, **verliert** die Heldengruppe für jeden Skral, der das **Feld 91, 100 oder 114** erreicht, **1 Ruhm**. Dies gilt auch für Trolle und Wardarks!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte J3. →



Entfernt nun die Legendenkarte N<sub>3</sub> aus dem Stapel. Diese kommt jetzt aus dem Spiel.

*Ein Falke nährte sich den Helden aus südlicher Richtung. Es war unverkennbar ein Falke Brandurs. Den Anlass dieser Nachricht erfuhren die Helden im Brief, den dem Falken angebunden war: „Meine lieben Freunde, euer Land braucht euch. Von überall greifen Kreaturen das unschuldige Volk an. Dahinter kann nur Tarok stehen!“*

Legt nun einen Falken auf das Feld, auf dem der Held mit den wenigsten Stärkepunkten steht. Dieser – oder ein anderer Held, der dieses Feld betritt – kann den Falken auf seiner Heldentafel ablegen und einsetzen.

Stellt jetzt **1 Troll** auf Feld **60**, **1 Gor** auf Feld **106** und **1 Nerax** auf **IV**.

**Hinweis:** Da Trolle auch Kreaturen sind, **verliert** die Heldengruppe für jeden Troll, der das **Feld 91, 100 oder 114** erreicht, **1 Ruhm**. Dies gilt auch für Skrale und Wardarks!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte J<sub>3</sub>. →



*Die Helden ergriff ein Gefühl von Stolz, aber auch etwas Furcht. Zwar hatte König Brandur sie auserwählt, sein Königreich zu beschützen, doch mussten sie auch damit rechnen, Tarok zu begegnen – und dieser dürfte inzwischen weitaus stärker geworden sein!*

#### Aufgabe:

- 1. Verteidigt die Burg.** Es dürfen nicht mehr Kreaturen in die Burg, als goldene Schilde zur Verfügung stehen.
- Der **Barde** darf nicht auf **0 Ruhm** sinken.
- Varkur** (Figur „Vision“) muss das Feld, auf dem das **Nebelplättchen mit dem Trank der Hexe** aufgedeckt wurde, erreichen ehe der Erzähler **Feld „N“** erreicht.

Habt ihr zuvor Reka gefunden und ihre Figur auf das Feld gestellt, auf dem das **Nebelplättchen mit dem Trank der Hexe** aktiviert wurde, lest anschließend (wenn Varkur auch auf diesem Feld steht) die Legendenkarte **„Zauberhaftes Duo“** vor. War Reka nicht zu finden, muss Varkur trotzdem auf diesem Feld stehen. Lest dann die Karte **„Magisches Solo“** vor.



Entfernt nun die Legendenkarte N2 aus dem Stapel. Diese kommt jetzt aus dem Spiel.

*Weit in der Ferne, am Wachsamem Wald, stiegen riesige Aschewolken gen Himmel. Glühendes Rot schimmerte zwischen den Baumkronen hervor. Es schien als sei der Tempel, Außenposten der Zwerge, in Brand geraten! Die Helden kannten dieses Rot. Damals, als sie den Pass passierten, glänzten Taroks Augen in genau derselben Farbe!*

Stellt jetzt je 1 Skral auf die Felder 60 und 63, je 1 Troll auf die Felder 78 und 106, 1 Wardark auf Feld 69 und 1 Nerax auf Feld 49.

**Hinweis:** Ein Nerax, Meerestroll oder Arrog kann sich auch auf dem Andor-Spielplan wie gewohnt an Land bewegen. Erreicht er die Burg (Feld 0), so wird er auf einen freien Schild gesetzt und die Heldengruppe verliert 1 Ruhm.

**Hinweis:** Da Skrale auch Kreaturen sind, **verliert** die Heldengruppe für jeden Skral, der das Feld 91, 100 oder 114 erreicht, 1 Ruhm. Dies gilt auch für Trolle und Wardarks!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte J5. →



Entfernt nun die Legendenkarte N2 aus dem Stapel. Diese kommt jetzt aus dem Spiel.

*„Feuer!“, rief einer der Helden der Helden und zeigte in Richtung des Wachsamem Waldes, über dem riesige Rauchschwaden in den Himmel stiegen und die Sonne verdunkelten. Unverkennbar war jenes Rot, dass ab und an durch den Rauch nach außen drang...*

Stellt jetzt 1 Skral auf Feld 60, je 1 Troll auf die Felder 33, 78 und 106, 1 Wardark auf Feld 69 und 1 Nerax auf Feld 49.

**Hinweis:** Ein Nerax, Meerestroll oder Arrog kann sich auch auf dem Andor-Spielplan wie gewohnt an Land bewegen. Erreicht er die Burg (Feld 0), so wird er auf einen freien Schild gesetzt und die Heldengruppe verliert 1 Ruhm.

**Hinweis:** Da Skrale auch Kreaturen sind, **verliert** die Heldengruppe für jeden Skral, der das Feld 91, 100 oder 114 erreicht, 1 Ruhm. Dies gilt auch für Trolle und Wardarks!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte J5. →



Die Helden begaben sich sogleich auf zum Wachsamem Wald. Die Ungewissheit über das Bevorstehende tat nicht jedem Helden gut – vor allem, weil sie auch damit rechnen mussten, Tarok zu begegnen – und dieser dürfte inzwischen weitaus stärker geworden sein!

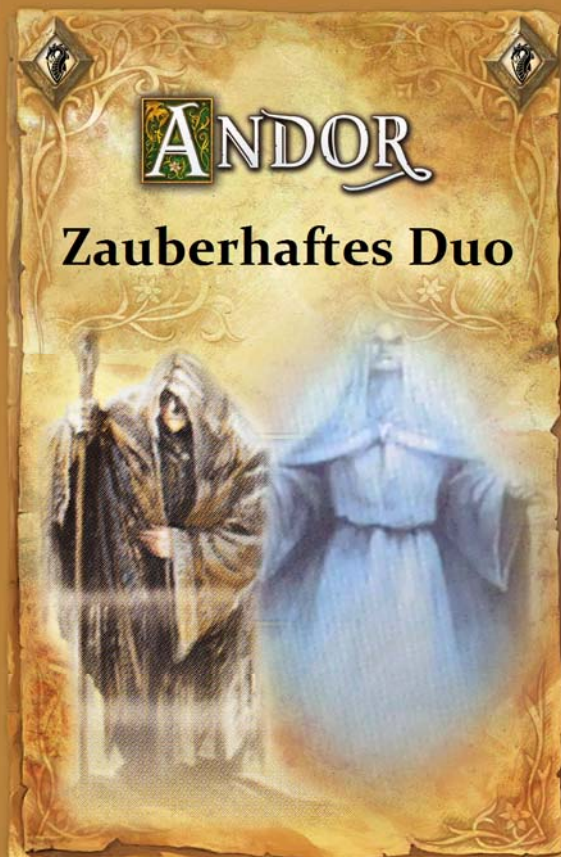
#### Aufgabe:

1. Verteidigt die Burg. Es dürfen nicht mehr Kreaturen in die Burg, als goldene Schilde zur Verfügung stehen.
2. Der **Barde** darf nicht auf **o Ruhm** sinken.
3. **Varkur** (Figur „Vision“) muss das Feld, auf dem das **Nebelplättchen mit dem Trank der Hexe** aufgedeckt wurde, erreichen ehe der Erzähler **Feld „N“** erreicht.

Habt ihr zuvor Reka gefunden und ihre Figur auf das Feld gestellt, auf dem das Nebelplättchen mit dem Trank der Hexe aktiviert wurde, lest anschließend (wenn Varkur auch auf diesem Feld steht) die Legendenkarte „**Zauberhaftes Duo**“ vor.

War Reka nicht zu finden, muss Varkur trotzdem auf diesem Feld stehen. Lest dann die Karte „**Magisches Solo**“ vor.

**Ein Held verliert einen Stärkepunkt!**



„Ich sehe, ihr bringt mir einen alten Bekannten“, begrüßte sie Reka. „Lange ist es her, nicht wahr Varkur?“, wandte sie sich zu ihm, „wir müssen den Andori in diesen Stunden beistehen.“

„Ich denke sie kommen ganz gut alleine klar.“, antwortete dieser nüchtern. „Wir sollten uns da nicht einmischen. So wie bisher...“

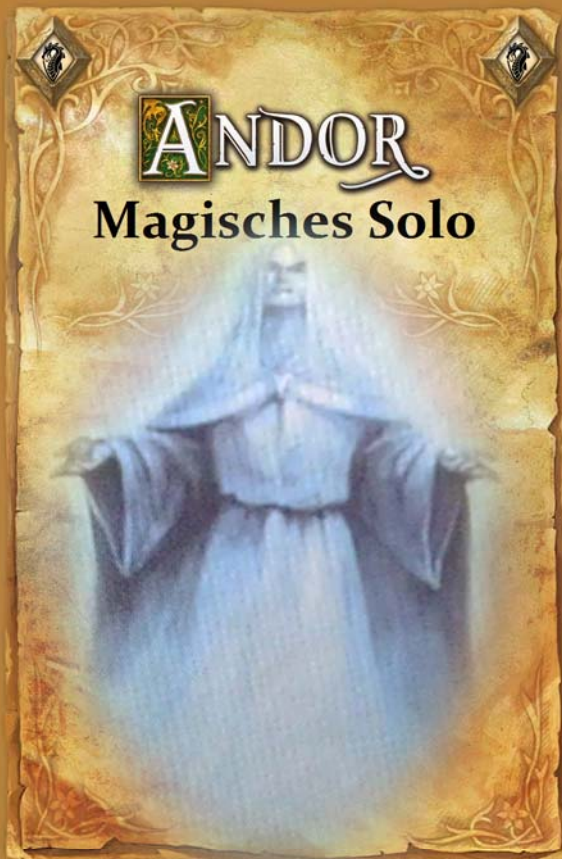
Reka erkannte eine Wandlung in Varkur – eine, die ihr nicht gefallen konnte. Doch sie ließ sich nichts anmerken. „Dann hilf mir wenigstens ein letztes Mal, den Zaubertrank zu brauen.“, bat sie ihn.

Und so geschah es. Reka wusste, er würde sie nicht ewig unterstützen. Diesmal schaute sie deshalb ganz genau hin. So gelang es ihr, sich Zutaten und deren Menge zu merken. Nun konnte sie den Trank auch ohne Varkur brauen!

„Seid ihr nun zufrieden?“, fragte Varkur, als der Trank gebraut war. „Wird ihnen sowieso nichts nützen, so stark wie Tarok und seine Schergen sind“, verabschiedete er sich mit einer Andeutung, die er besser hätte nicht machen sollen...

Der Held erhält jetzt einen **Trank der Hexe** geschenkt. Ab sofort kann der Trank der Hexe wie gewohnt auf diesem Feld gekauft werden. **Nehmt jetzt die Figur „Vision“ aus dem Spiel.**





Die Helden überredeten Varkur auch ohne die Unterstützung von Reka den Trank zu brauen.

„Ich glaube zwar nicht, dass es euch etwas nutzen wird, aber wenn ihr darauf besteht, bitteschön.“, mit diesen Worten überreichte er dem Helden ein kleines Gefäß mit beinahe kirschroter Flüssigkeit.

„Habt vielen Dank“, bedankten sich die Helden. Auch wenn ihnen Varkur etwas komisch vorkam, so waren sie dennoch nur dank ihm im Besitz des Trankes.

„Ihr werdet schon sehen, was euch dieser Trank wirklich nützen wird“, rief er ihnen noch hinterher, als er die Helden bereits wieder verließ. Doch diesen Satz hätte sich Varkur verkniffen...

Erwürfelt nun mit einem **schwarzen Würfel** die Position von einem Trank der Hexe, indem ihr die erwürfelte Zahl **mit 4 multipliziert**. Ein Held, der das Feld auf dem der Trank liegt betritt, kann ihn wie gewohnt aufnehmen.

**Nehmt jetzt die Figur „Vision“ aus dem Spiel.**



Nur wenn Varkur bereits auf dem Feld, auf dem das Nebelplättchen mit dem Trank der Hexe aufgedeckt wurde, stand und die Karte „Zauberhaftes Duo“ bzw. „Magisches Solo“ vorgelesen wurde, ist die Legende jetzt noch **nicht verloren**.

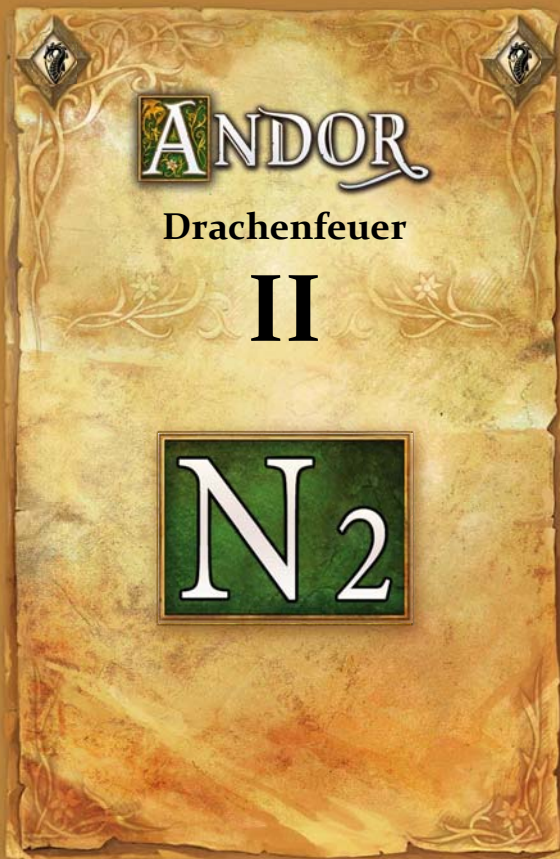
„Wo kommen den all diese Kreaturen bloß her?“, fragte sich einer der Helden. Die anderen wussten auf diese Frage auch keine Antwort. Doch glücklicherweise hatten sie in den Zwergen gute Verbündete gefunden, die sie sicher unterstützen würden...

Wenn ihr euch dazu entschieden hattet, mit **normaler Schwierigkeit** weiterzuspielen und die Legendenkarte N<sub>3</sub> aus dem Stapel entfernt habt, **lest jetzt weiter auf Legendenkarte N<sub>2</sub>**.



Wenn ihr euch dazu entschieden hattet, mit **Schwierigkeit „schwer“** weiterzuspielen und die Legendenkarte N<sub>2</sub> aus dem Stapel entfernt habt, **lest jetzt weiter auf Legendenkarte N<sub>3</sub>**.





Legt jetzt verdeckt ein **Kreaturenplättchen** auf Feld „O“ und ein **Nord-Kreaturenplättchen** auf Feld „P“.

Legt jetzt ein **Federplättchen** auf das Feld mit dem Feder-Symbol nahe dem Feld mit der **Windrose** und eines auf das Feld mit dem Feder-Symbol neben II.

Deckt jetzt ein **Kreaturenplättchen** auf und führt dieses **sofort** aus.

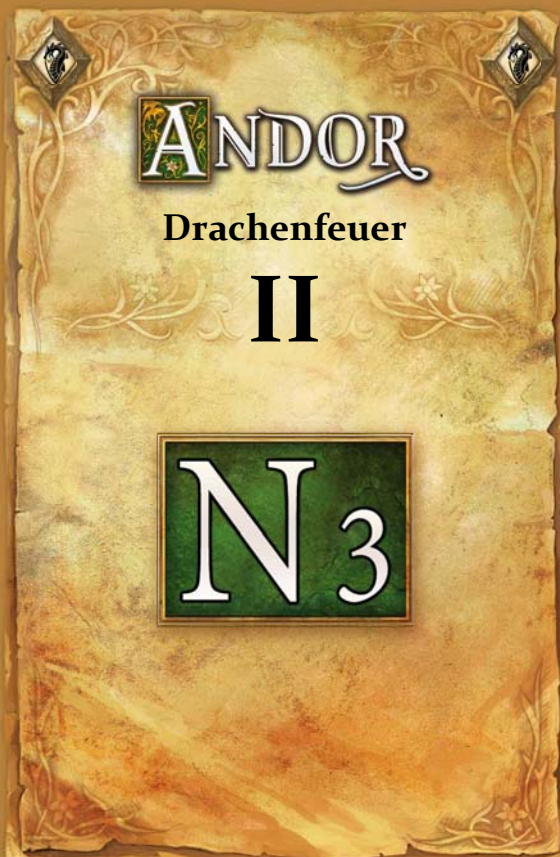
**Aufgabe:**

- Ihr müsst die Burg verteidigen.
- Der Barde darf nicht auf o Ruhm sinken

**Zur Erinnerung:** Auch bei Feld o (die Burg) wird euch für jede Kreatur, die dieses Feld betritt, **1 Ruhm** abgezogen.

**Legendenziel:**

Euer Legendenziel erfahrt ihr in Kürze!



Legt jetzt verdeckt je ein **Kreaturenplättchen** auf und ein **Nord-Kreaturenplättchen** auf die Felder „O“ und „P“.

Deckt jetzt ein **Kreaturenplättchen** auf und führt dieses **sofort** aus.

**Aufgabe:**

- Ihr müsst die Burg verteidigen.
- Der Barde darf nicht auf o Ruhm sinken

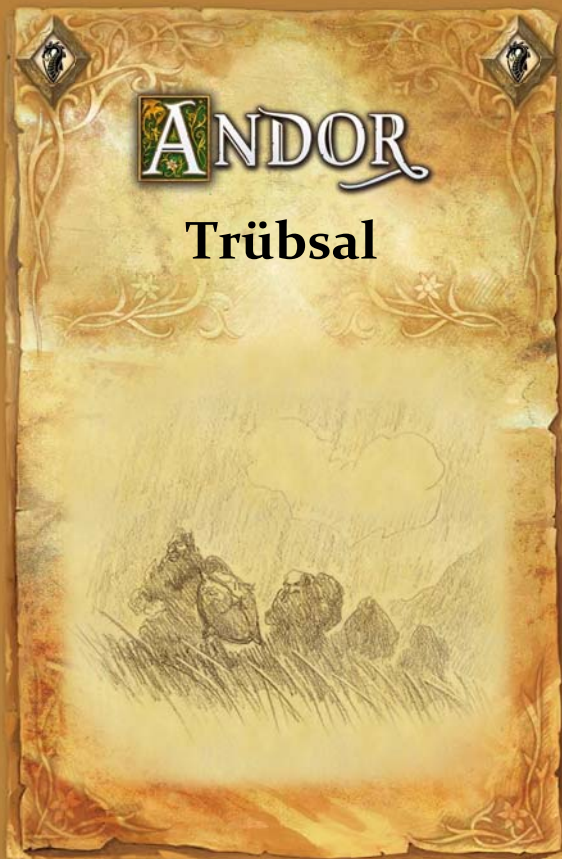
**Zur Erinnerung:** Auch bei Feld o (die Burg) wird euch für jede Kreatur, die dieses Feld betritt, **1 Ruhm** abgezogen.

**Legendenziel:**

Euer Legendenziel erfahrt ihr in Kürze!

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Trübsal“.





Die Helden spürten, wie die Kämpfe an ihren Kräften zehrten.

Würfelt mit einem roten Würfel und lest anschließend die Auswirkung vor:

☉☉ **Bei 2 Spielern:** 1 Held verliert 3 Stärkepunkte oder die Gruppe verliert 7 Stärkepunkte. **Bei 3 Spielern:** 1 Held verliert 4 Stärkepunkte oder die Gruppe 13 Stärkepunkte. **Bei 4 Spielern:** 1 Held verliert 5 Stärkepunkte oder die Gruppe verliert 16 Stärkepunkte. **Bei 5 oder 6 Spielern:** Die Heldengruppe verliert 10 Stärkepunkte.

☉☉☉ Jeder Held verliert 5 Willenspunkte. Wenn ein Held 5 oder weniger Willenspunkte besitzt gilt dies nicht für ihn.

☉☉☉☉ Ein Held verliert 1 **Ausrüstungsgegenstand**. Ihr entscheidet, welcher Held dies ist. Würfelt jetzt mit dem **Winter-Würfel** und legt einen Ausrüstungsgegenstand so viele Felder in **entgegengesetzter** Richtung der Pfeile hinter ihn.

*Beispiel: Ein Held steht auf Feld 2 und würfelt eine 5. Dann wird z.B. sein Helm entweder auf Feld 40 oder 42 gelegt. Es muss immer der weiteste Weg genommen werden. Bei Feld 17 ginge es zwar nicht weiter, dies wäre aber nicht der weiteste Weg.*



Ein grausames Grollen war über dem Hadrischen Meer zu vernehmen. „Seltsam“, wunderten sich die Helden. „Es stürmt nicht und nach einem Unwetter sieht es auch nicht aus.“, stellte einer der Helden richtig fest.

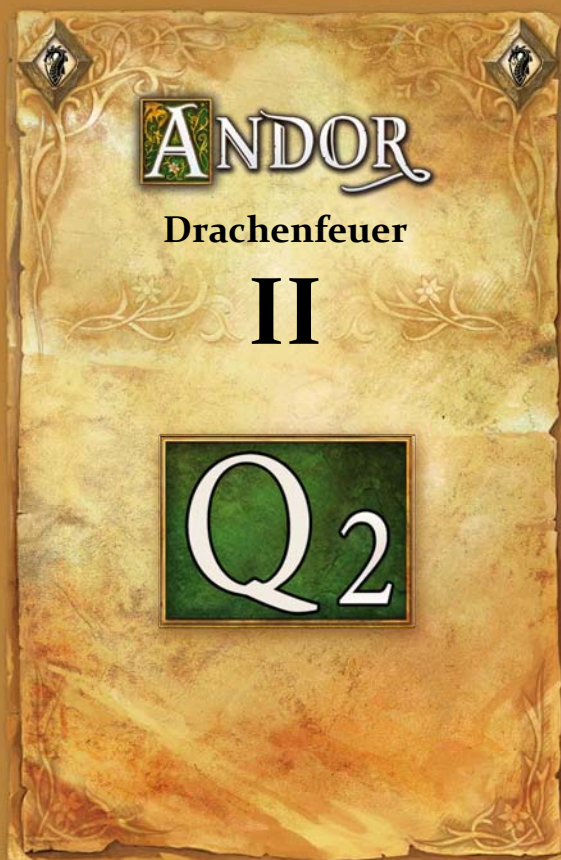
Legt jetzt ein **Sternchen** an das **Ufer von Feld 49**. Immer wenn der Erzähler bewegt wird, bewegt sich das Sternchen **2 Felder entlang des rechten Ufers** (also entlang der Felder 48, 47, 56 und 63) bis zur Quelle des Flusses.

Steckt zur Erinnerung den **roten Ring** auf den Erzähler.

Sobald das Sternchen **Feld 63** erreicht hat, erfahrt ihr, welcher Gegner sich dahinter verbirgt! Legt jetzt die Legendenkarte „**Wasserwall**“ so neben den Spielplan, dass der Pfeil auf das Feld mit dem **Buchstaben „S“** zeigt.

Deckt jetzt ein **Nord-Kreaturenplättchen** auf und führt es sofort aus.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Q2. ➔



*Taren lebten relativ abgeschieden in Sturmtal. Doch auch sie wurden von immer mehr Kreaturen heimgesucht. Sie fassten einen Entschluss: Sobald sich auf ihrer Insel keine Kreaturen mehr befinden, wollen sie den Helden zur Seite stehen.*

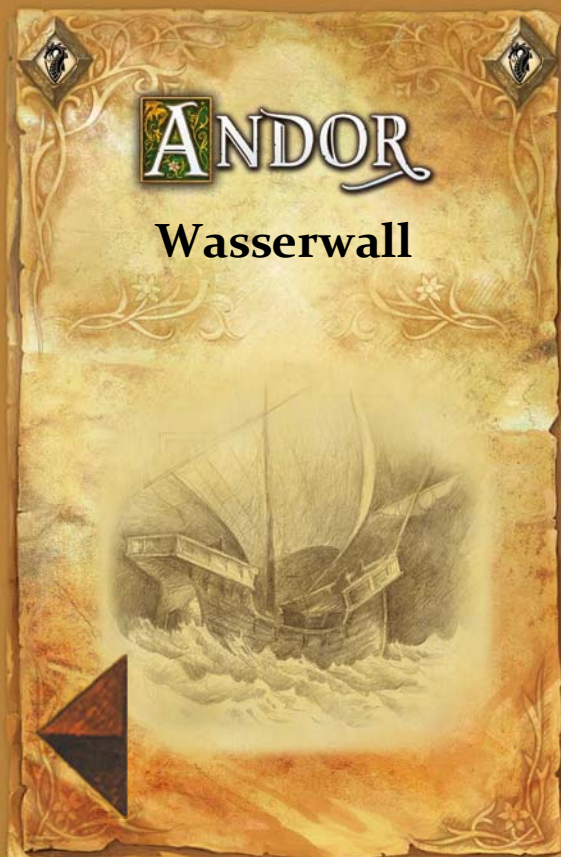
#### Freiwillige Zusatzaufgabe:

Wenn ihr auf der Insel der Taren **alle** Kreaturen besiegt und auch in Sturmtal (Feld 114) keine Kreaturen mehr stehen, könnt ihr die Hilfe der Taren im Kampf gegen euren Endgegner nutzen!

Legt jetzt die Legendenkarte „Unheil“ so neben den Spielplan, dass der Pfeil auf das Feld mit dem Buchstaben „U“ zeigt

**Wichtig:** Jede Figur „Taren“ zählt im Kampf, wenn sie auf demselben Feld wie die Kreatur oder der Endgegner steht, **4 Stärkepunkte** zusätzlich (also genau wie die Figuren „Silberzwerge“).

Hinweis: Wenn nach der Befreiung erneut Kreaturen die Insel betreten (durch Legendenkarten, Kreaturenplättchen, etc.), könnt ihr die Taren auch weiterhin bewegen.



*Es war unbeschreiblich. So etwas hätten sich die Helden nicht im schlimmsten Alptraum ausmalen können! Aus dem Fluss sprang plötzlich ein Wesen hervor, das selbst die Gors erzittern ließ. Es hatte jeden und alles überrumpelt.*

Entfernt nun das **Sternchen** von **Feld 63** und stellt die Figur „**Warx, der König der Nerax**“ darauf. **Dies ist euer Endgegner!**

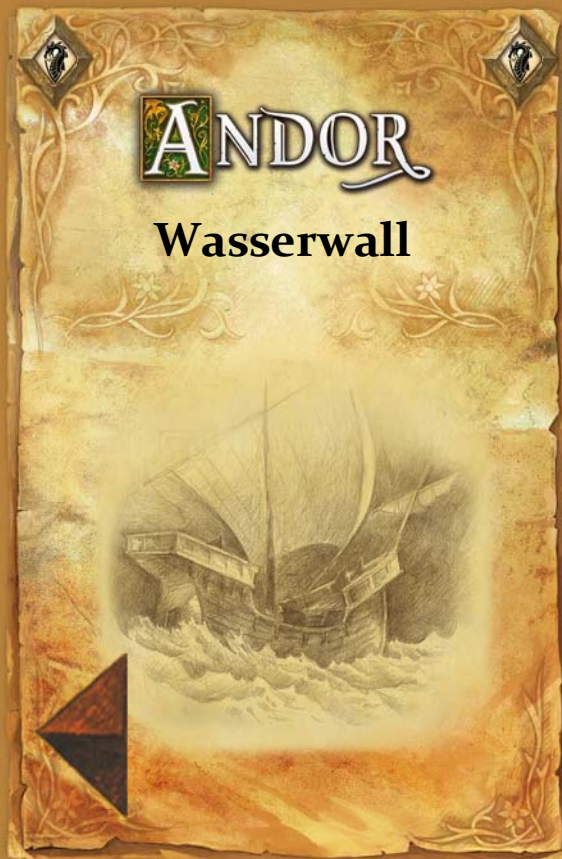
Alle Gors auf den Feldern mit Feldzahlen **40 - 70** kommen jetzt aus dem Spiel.

#### Legendenziel:

Der Endgegner muss besiegt werden, bevor der Erzähler Feld „Z“ erreicht.

Markiert jetzt die **Stärkepunkte von Warx** auf der **Nord-Kreaturenleiste!** Bei **2 oder 3 Spielern** = 36. Bei **4 oder mehr Spielern** = 40. **Willenspunkte** = 13. 4 weiße Würfel (alle Werte werden addiert!).

Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, legt seine Holzscheibe jetzt auf den **Hahn** – zum Zeichen, dass er einen neuen Tag beginnt. Alle anderen Helden legen ihre Holzscheibe jetzt auf das **Sonnenaufgangsfeld**. Der Erzähler rückt jetzt vor auf Feld „T“.



*Den Helden fehlten die Worte. Ein riesiges schlangenartiges Wesen stieg aus dem Fluss empor. Ihr Blick ließ bereits erkennen: Ihr dürstet nach Zerstörung!*

Entfernt nun das **Sternchen** von **Feld 63** und stellt die Figur „Kenvilar“ darauf. **Dies ist euer Endgegner!**

Die Holzbrücke wurde zerstört. Legt jetzt ein **rotes X auf die Holzbrücke**. Die Felder 46 und 47 sind nun nicht mehr benachbart!

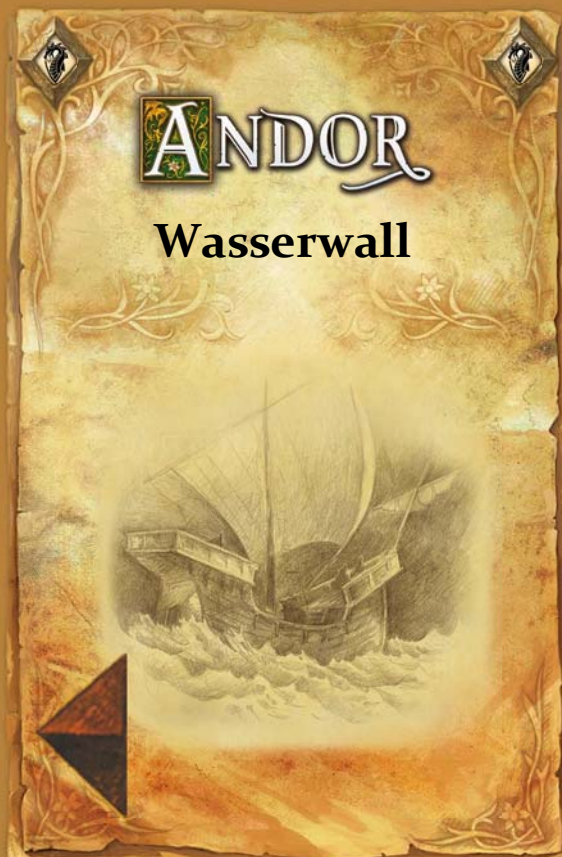
#### **Legendenziel:**

Der Endgegner muss besiegt werden, bevor der Erzähler Feld „Z“ erreicht.

Markiert jetzt die **Stärkekpunkte** von Kenvilar auf der **Nord-Kreaturenleiste!**

**Bei 2 oder 3 Spielern = 30. Bei 4 oder mehr Spielern = 36. Willenspunkte = 13.** 4 weiße Würfel (**alle** Werte werden addiert!).

Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, legt seine Holzscheibe jetzt auf den **Hahn** – zum Zeichen, dass er einen neuen Tag beginnt. Alle anderen Helden legen ihre Holzscheibe jetzt auf das **Sonnenaufgangsfeld**. Der Erzähler rückt jetzt vor auf **Feld T**“



*Nebel umhüllte plötzlich die Ufer des Flusses. Doch dann trat eine schattenhafte Gestalt hervor, die alles in Dunkelheit tauchte. Nur bruchteilhaft waren Geschichten über ihn bekannt...*

Entfernt nun das **Sternchen** von **Feld 63** und stellt die Figur „Arkteron“ darauf. **Dies ist euer Endgegner!**

*Der Nebel war so dicht, dass sich die Helden in seiner Nähe nicht mehr orientieren konnten.*

Die Felder 63 und 64 sind jetzt nicht mehr benachbart.

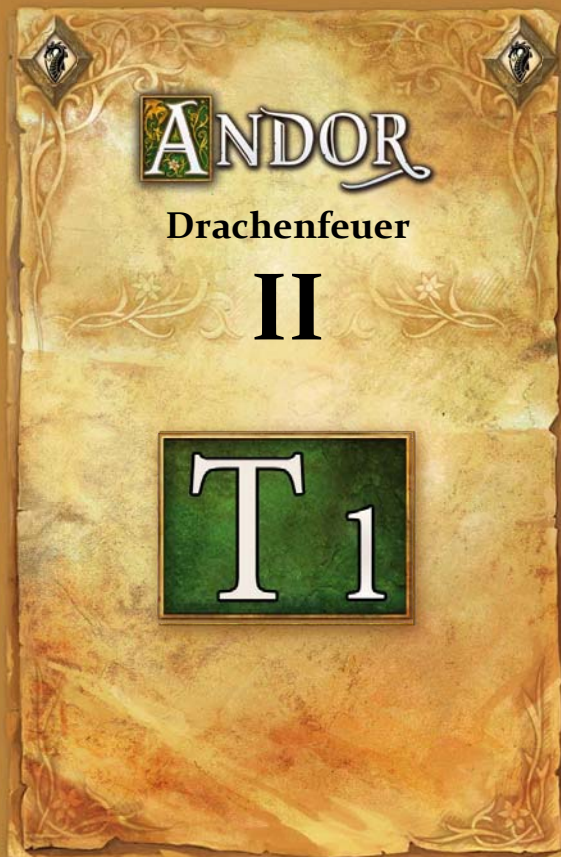
#### **Legendenziel:**

Der Endgegner muss besiegt werden, bevor der Erzähler Feld „Z“ erreicht.

Markiert jetzt die **Stärkekpunkte** von Kenvilar auf der **Nord-Kreaturenleiste!**

**Bei 2 oder 3 Spielern = 36. Bei 4 oder mehr Spielern = 40. Willenspunkte = 13.** 4 weiße Würfel (**alle** Werte werden addiert!).

Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, legt seine Holzscheibe jetzt auf den **Hahn** – zum Zeichen, dass er einen neuen Tag beginnt. Alle anderen Helden legen ihre Holzscheibe jetzt auf das **Sonnenaufgangsfeld**. Der Erzähler rückt jetzt vor auf **Feld T**“.



Lautlos glitt er durch die Lüfte – unbemerkt von all dem Treiben zu Lande. Er näherte sich dem Tempel, als er plötzlich einen Schrei ausstieß, der einem das Blut in den Adern gefrieren ließ.

Tarok war da! Im Sturzflug versuchte er die Helden zu erfassen, doch sie konnten ausweichen.

**Stellt jetzt Tarok auf den Tempel.** Nehmt dazu das Feuer aus dem Spiel.

„Das wird ja immer besser“, sagte einer der Helden zynisch.

„Mein alter Freund“, begrüßte Tarok den Gegner der Helden, „wie schön, dass du diesem Feste beiwohnt!“

Stellt jetzt euren Endgegner auf **Feld 61** (nicht auf den Tempel!).

### Legendenziel:

Tarok muss besiegt werden, bevor der Erzähler Feld „Z“ erreicht. Dazu müsst ihr **zuerst** den Endgegner besiegen. Erst danach könnt ihr gegen Tarok kämpfen!

Falls ihr zuvor den Schwierigkeitsgrad „normal“ gewählt habt, lest jetzt auf **Legendenkarte T2**.

Wenn ihr aber den Schwierigkeitsgrad „schwer“ gewählt habt, lest jetzt auf **Legendenkarte T3**. →



Markiert nun die **Stärkepunkte** von Tarok auf der **Andor-Kreaturenleiste**:

**Bei 2 Spielern = 40. Bei 3 Spielern = 44. Bei 4 oder mehr Spielern = 58.** Addiert zu diesem Wert nun die  **Hälfte eurer gemeinsamen Stärkepunkte**. Dies ergibt den **finalen Wert!** (Bei ungerader Anzahl zieht 1 ab und halbiert dann.)

Tarok würfelt mit folgenden Würfeln:

Bei 2 oder 3 Spielern: **3 schwarze Würfel**. Die **2 höchsten** Werte werden addiert. Bei **Pasch** zählen alle 3 Werte! Bei 4 oder mehr Spielern: **4 schwarze Würfel**. Die **drei höchsten** Würfelzahlen werden **immer** addiert!

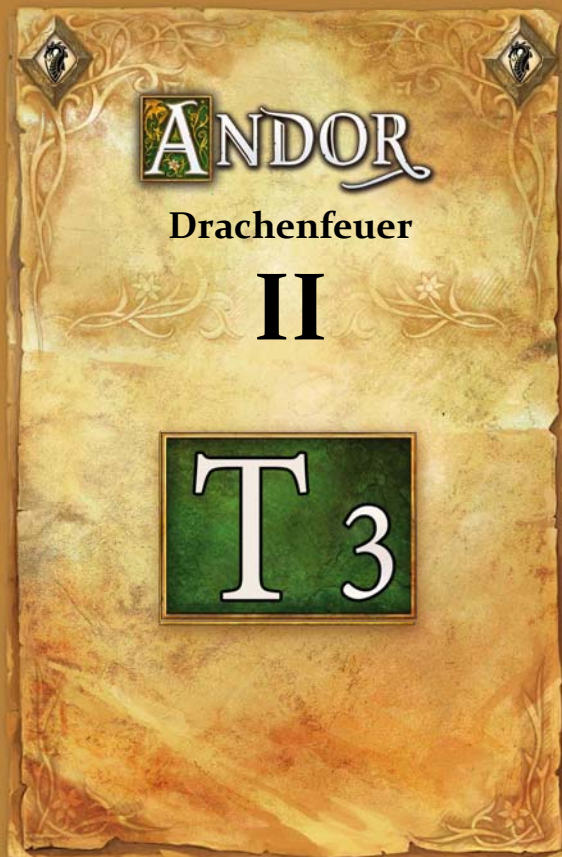
Wie im Grundspiel, wird als Auswirkung einer Kampfunde die oberste Karte „**Drachenkampf**“ ausgeführt. Erst wenn **alle Karten** aus dem Spiel sind, ist Tarok besiegt.

„Seht nur, Reiter!“, rief einer der Helden, „Brandur schickt Unterstützung!“

Der **Reiter** („Prinz Thorald“-Figur) wird jetzt auf den Spielplan gestellt. Erwürfelt dazu mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position.

Sobald Tarok besiegt wurde, wird der Erzähler **sofort** auf Feld „Z“ versetzt.

**Nur wenn ihr zu 5. oder zu 6. spielt, lest jetzt weiter auf der Legendenkarte T4.** →



Markiert nun die **Stärkekpunkte** von Tarok auf der Andor-Kreaturenleiste: Bei 2 Spielern = 40. Bei 3 Spielern = 44. Bei 4 oder mehr Spielern = 58. Addiert zu diesem Wert nun die Hälfte eurer gemeinsamen Stärkekpunkte. Dies ergibt den finalen Wert! (Bei ungerader Anzahl zieht 1 ab und halbiert dann.)

Tarok würfelt mit folgenden Würfeln:

Bei 2 oder 3 Spielern: **5 weiße Würfel**. Die drei höchsten Werte werden immer addiert.

*Hinweis: Bei Pasch werden die 4 höchsten Werte gezählt. Beispiel: Für Tarok wurde erwürfelt: 5, 3, 1, 5, 6. Dann zählt  $5 + 5 + 6 + 1 = 17$ .*

Bei 4 oder mehr Spielern: **5 weiße Würfel**. Alle Werte werden addiert!

Wie im Grundspiel, wird als Auswirkung einer Kampfrunde die oberste Karte „**Drachenkampf**“ ausgeführt. Erst wenn **alle Karten** aus dem Spiel sind, ist Tarok besiegt.

*„Seht nur, Reiter!“, rief einer der Helden, „Brandur schickt Unterstützung!“*

Der **Reiter** („**Prinz Thorald**“-Figur) wird jetzt auf den Spielplan gestellt. Erwürfelt dazu mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position.

**Nur wenn ihr zu 5. oder zu 6. spielt, lest jetzt weiter auf der Legendenkarte T4.** →



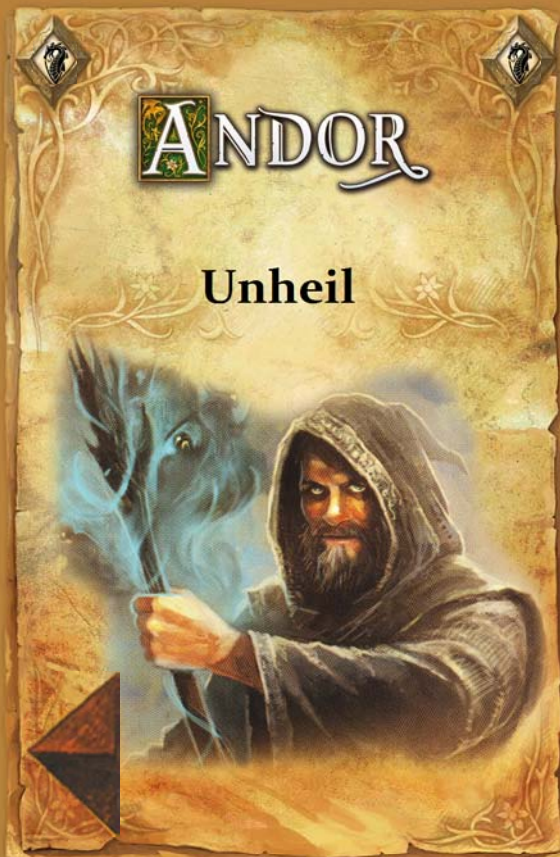
*Doch was war das? Im Schatten des Tempels verbarg sich eine weitere Kreatur. Eine selten erwähnte Schreckgestalt. Es war ein überaus rätselhafter Gegner, denn niemals bedrohte er die Helden von sich aus. Doch sobald er im Bunde mit dem Bösen war, stärkte er dessen Kampfkraft noch. Er war furchteinflößend und ehrerbietig zugleich – wie ein Gewitter, das man fürchtet und gleichzeitig bewundert.*

Stellt jetzt je nach Spielerzahl die Figur „**Schwarzer Herold**“ auf **Feld 83**. Er erhöht sowohl des Endgegners als auch Taroks Stärkekpunkte **zusätzlich um 4 bzw. 8**.

*Hinweis: In diesem besonderen Fall muss die Figur „Schwarzer Herold“ **nicht auf demselben Feld** wie der Endgegner stehen, um ihn zu stärken.*

### Legendenziel:

Tarok muss besiegt werden, bevor der Erzähler Feld „Z“ erreicht. Dazu müsst ihr **zuerst** den Endgegner besiegen. Erst danach könnt ihr gegen Tarok kämpfen! Wenn Tarok besiegt wurde, wird der Erzähler auf Feld „Z“ gestellt.



Plötzlich tauchte aus dem Nichts eine weitere Schattengestalt auf. Nur schwer zu erkennen, doch seine Stimme war unverkennbar: Es war Varkur!

Stellt jetzt die Figur „Varkur“ für eine Kampf-**runde** auf **Feld 61**. Danach kommt er wieder aus dem Spiel.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkung vor:

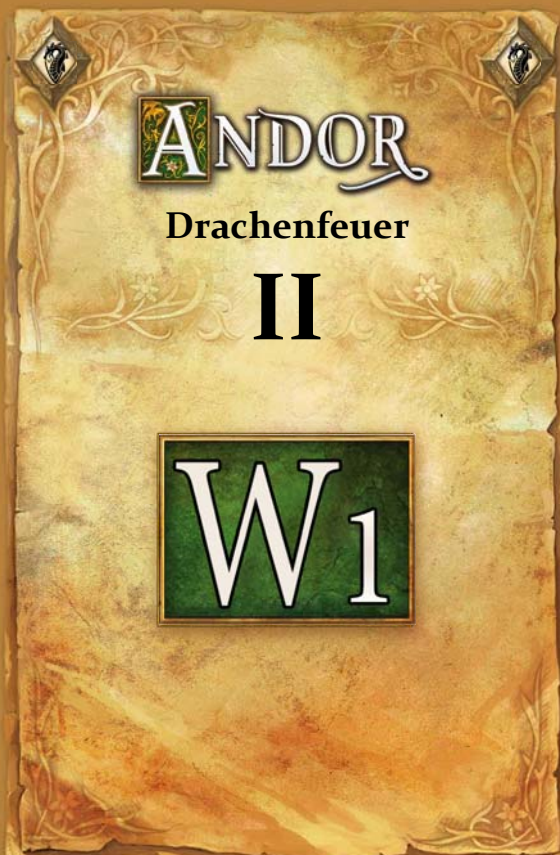
☉☉☉☉ Alle Helden müssen in der nächsten Kampf-**runde** mit **einem Würfel weniger** würfeln.

*Hinweis: Darf ein Held nur mit weniger als 2 Würfeln würfeln, gilt dies nicht für ihn. Sollten alle Helden nur einen Würfel zur Verfügung haben, geschieht nichts.*

☉☉☉☉ Alle Helden verlieren 3 **Stärke-**  
**punkte**.

*Varkur grinste diabolisch. „Gern geschehen, meine ‚Freunde‘. War mir ein Vergnügen.“ Dann verschwand er genauso schnell, wie er erschienen war. Nur seine Worte hallten nach: „Wir werden uns wiederssehen. Schon sehr bald...“*

**Beim nächsten Sonnenaufgang** **wir der Erzähler um 2 Felder weiter bewegt!**



Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkung vor:

☉☉☉☉ Die Helden vernahmen ein lautes **Knarzen**. Ein von Trollen bewegter **Belagerungs-**  
**turm** näherte sich dem **Tempel**.

Stellt jetzt den **Belagerungsturm** auf **Feld 61**.

**Werte des Trolls am Belagerungsturm:**

**12 Willenspunkte**, **2 schwarze Würfel** (gleiche Werte werden addiert). Besitzt er keine **7 Willenspunkte** mehr, hat er nur noch **1 schwarzen Würfel**. **Stärkepunkte: Willenspunkte aller Helden = Stärkepunkte des Trolls**.

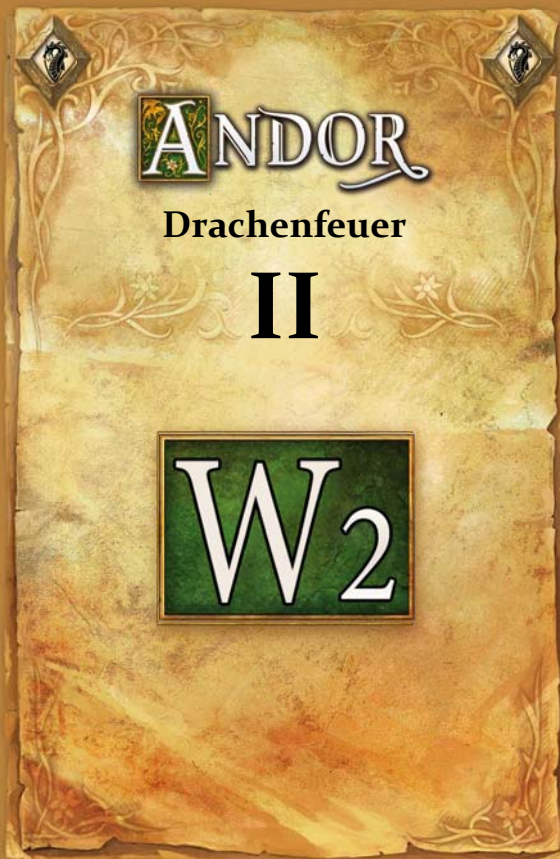
☉☉☉☉ Ein lautes Ächzen kam dem **Tempel** immer näher. Es war ein **Katapult**, vorangetrieben von **1 Skral**.

Stellt jetzt das **Katapult** auf **Feld 61**.

**Werte des Skrals am Katapult:**

**12 Willenspunkte**, **2 schwarze Würfel** (gleiche Werte werden addiert). Besitzt er keine **7 Willenspunkte** mehr, hat er nur noch **1 schwarzen Würfel**. **Stärkepunkte: 2 Spieler = 14, 3 Spieler = 20, 4 oder mehr Spieler = 30**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte W2**. ➔



Wenn ihr den **Belagerungsturm** erwürfelt habt, lest auf dieser Seite der Karte:

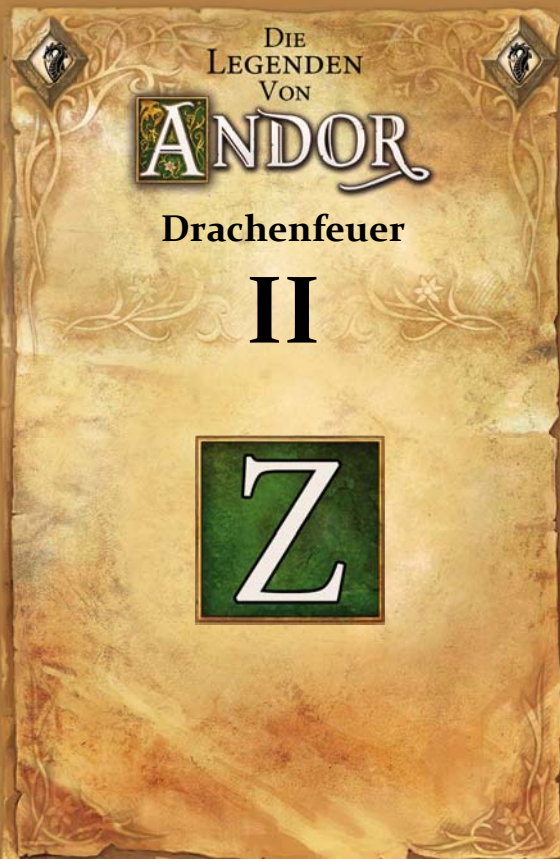
*Einer der Helden hatte womöglich eine Schwachstelle entdeckt.*

Wenn der Troll am Belagerungsturm besiegt wurde, wird er sofort auf Feld 91 versetzt und der Belagerungsturm kommt aus dem Spiel. **Dann wird der Stärkepunktanzeiger von Tarok um 1 Feld nach links verschoben!**

*Hinweis: Wenn ihr nicht gegen den Belagerungsturm kämpfen wollt, passiert nichts. Der Troll am Belagerungsturm bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.*

*Wenn ihr das Katapult erwürfelt habt, lest auf dieser Seite der Karte:  
Einer der Helden hatte womöglich eine Schwachstelle entdeckt.  
Wenn der Gor am Katapult besiegt wurde, wird er sofort auf Feld 91 versetzt und das Katapult kommt aus dem Spiel. Dann würfelt Tarok mit einem schwarzen Würfel weniger!  
Hinweis: Wenn ihr nicht gegen das Katapult kämpfen wollt, passiert nichts. Der Gor am Katapult bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.*

Wenn ihr das **Katapult** erwürfelt habt, lest auf dieser Seite der Karte:



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...  
... die Burg erfolgreich verteidigt wurde  
... der Barde nicht auf o Ruhm gesunken ist  
... Tarok besiegt wurde

*Mit einem Flügelschlag, so heftig, dass sich die Helden nur schwer auf den Füßen halten konnten, hob Tarok in die Luft und verschwand hinter den Gipfeln des Grauen Gebirges. Es folgten Jahre des Friedens und Wohlstandes. Doch als niemand damit rechnete, tauchten plötzlich erneut Kreaturen auf!  
Doch dies erfahrt ihr in Legende 1...*

*Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...  
... die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde  
... der Barde auf o Ruhm gesunken ist  
... Tarok besiegt hat  
Diesmal wurde Tarok zwar nicht besiegt, doch wenn ihr andere Gegner vor euch habt, steht das schon ganz anders aus.  
Versucht es erneut!*