

Benötigtes Spielmaterial

Diese Legende besteht aus zwei Teilen, wobei der erste Teil übersprungen werden kann.

Für den **ersten Teil** benötigt ihr:

- das Kartenspiel „Chada & Thorn“
- die Mini-Erweiterung „Narkonna“
<https://legenden-von-andor.de/mini-erweiterung-narkonna/>
- **optional:** die Solo-Variante „Stinner“
<https://legenden-von-andor.de/solo-variante-stinner/>

Für den **zweiten Teil** benötigt ihr:

- nahezu sämtliches Material aus „Die Legenden von Andor“ und „Die Reise in den Norden“ (legt einfach alles bereit)
- die Fan-Spielvariante „Freund und Feind (Norden)“
<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=10987>
- aus der Bonus-Box 2 Fluggors (ersetztbar durch 2 Gors)
- aus der Erweiterung „Der Sternenschild“ den Schlüssel (ersetztbar durch den roten Edelstein)
- aus der Erweiterung „Alte Geister“ die Schlange (ersetztbar durch ein Fass), 4 Arbaks (ersetztbar durch 4 Gors mit grauen Kunststoffhaltern), das Arbak-Plättchen (ersetztbar durch ein Sternchen), 4 Rietgrasblüten (ersetztbar durch 4 grüne Edelsteine) und bei Bedarf die 2 Karten „Arbaks und Rietgrasblüten“
- aus der Erweiterung „Düstere Zeiten“ das Schwarze Einhorn (ersetztbar durch Prinz Thorald) und den Einhornreiter (ersetztbar durch ein Sternchen)
- **optional:** aus der Bonus-Box die weißen Ereigniskarten, 2 Humpen, 2 Messer, 2 Brote, den Schleifstein, die Kampfaxt, das Zwergenseil und den Rucksack



Diese Fan-Legende spielt direkt vor der offiziellen Bonus-Legende „Die Rückkehr der Schwarzen Kogge“:

<https://legenden-von-andor.de/bonus-legende-die-rueckkehr-der-schwarzen-kogge/>

Im Einleitungstext der Bonus-Legende wird uns berichtet,

„Was bisher geschah:

Die Helden von Andor waren einem Hilferuf aus dem fernen Hadria gefolgt. Auf ihrer Schiffsreise hatten sie die Nebelinseln erkundet, Meereskreaturen besiegt und den Mächten des Meeres getrotzt, bis sie schließlich Hadria, das Land der Zauberei, erreichten.

Der große Kampf zwischen den zwei Zaubererorden des Feuers und des Turmes endete damit, dass ihnen das unheilvolle Wesen Qurun vom Angriff auf Andor berichtete. Die Zwietracht zwischen den beiden Zaubererorden war indes nicht beendet und Eara, die Zauberin, blieb in Hadria zurück um den Streit zu schlichten. Sie war in den Jahren in Andor zu einer mächtigen Zauberin gereift, die unglaubliche Kräfte entwickelt hatte!

Am Ende der Bonus-Legende findet ihr die Heldentafel von Kirr, dem Zauberer der Zeit, den ihr auch in dieser Legende anstelle von Eara spielen könnt.

Stinner, Chada & Thorn traten so bald als möglich die Rückreise an. Sie nutzen die Kräfte des Sturmschildes, der sie weit vorantrug. Doch dann geriet ihr Schiff in ein heftiges Unwetter und noch ehe sie den Kurs ändern konnten, kenterte die Aldebaran an steilen Felsen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Wrackheims Erbe



Sie waren auf Narkon, der verfluchten Insel gestrandet. Wie in der Geschichte ‚Varatans Fluch‘ erzählt wird, lebte hier, neben vielerlei grässlichen Kreaturen, die verfluchte Mannschaft der Schwarzen Kogge. Einem Schiff, das vor vielen Jahren das Hadrische Meer unsicher gemacht hatte. Die Mitglieder dieser Mannschaft waren Hexer und Druiden und Diebe und Schlimmeres. Der große Seekönig Varatan verfolgte die Schwarze Kogge bis zu ihrem Versteck auf einer der drei Nebelinseln und belegte sie mit einem Fluch. Niemand, der je diesem Fluch erlag, konnte die Insel wieder verlassen.

Chada & Thorn und auch Stinner, mussten nun Richtung Süden zu den Silberzwergen fliehen.

Den ersten Teil dieser Legende könnt ihr mit dem Kartenspiel „Chada & Thorn“ absolvieren. Dafür wird die Mini-Erweiterung „Narkonna“ benötigt.

Wenn ihr mit dem Kartenspiel beginnen wollt, lest weiter auf der Karte „Chada & Thorn 1“.



Diese Legende beginnt als unsere Helden endlich die Mauerberge überwunden hatten.“

Wenn ihr das Kartenspiel überspringen und direkt mit dem Brettspiel beginnen wollt, lest weiter auf der Karte O3.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Wrackheims Erbe



Befolgt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste „Nord-Spielplan“**.

Die letzten Wochen waren harsch gewesen. Von den Stachelklippen im Norden hatten sich die schiffbrüchigen Helden über die Sturmweiden und den stummen Wald bis zu den Mauerbergen im Süden der Insel Narkon durchgeschlagen. Auf halbem Weg waren sie sogar an der verlassen Stadt Narkonna vorbeigekommen, die im Volksmund nun mehr als Wrackheim bekannt ist. Die Suche nach zurückgelassenen Vorräten und Ausrüstung in den hölzernen Häusern war erfolglos geblieben. Doch im größten der Gebäude hatten die Helden einen auffällig verzierten Gegenstand gefunden, der ihr Interesse geweckt hatte.

Ermittelt mit einem weißen Würfel, welchen Gegenstand die Helden gefunden haben:



Schlüssel



Truhe

Sortiert alle Legendenkarten aus, auf denen der jeweils andere Gegenstand abgebildet ist. Sie werden in dieser Legende nicht benötigt.

Stellt die **Heldenfiguren** von Chada, Thorn, Stinner, Kirr und Drukil auf Feld **102**, sofern sie am Spiel teilnehmen.

Nur wenn ihr den **Schwierigkeitsgrad verringern** wollt, stellt **Merrick** und **Grenolin** ebenfalls auf Feld **102**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O4.





Merrik und Grenolin können von den Helden mitbewegt werden. Mit Merrik an Bord kann das Schiff Klippenfelder „betreten“ und passieren. Wenn Grenolin auf dem Feld eines Helden steht, der Ruhm erringt (z. B. durch das Besiegen einer Kreatur), erhält der Held 1 Ruhm zusätzlich.

Den Gefahren der Zukunft blickten die Helden sorglos entgegen, denn aus Hadria hatten sie mächtige magische Waffen mitgebracht.

Jeder Held auf Feld **102** würfelt mit einem Heldenwürfel. Den erwürfelten Wert erhält er als Willenspunkte.

Würfelt mit einem weißen Würfel und legt den entsprechenden **Gegenstand von der Ausrüstungstafel** auf Feld **102**. Wählt **3 der folgenden Gegenstände** und legt sie ebenfalls auf Feld **102**: Trank der Hexe, Orweyns Hammer, Varatans Helm, Hadrisches Stundenglas, Sturmschild. Die Funktionen der Magischen Waffen könnt ihr im Begleitheft zu „Die Reise in den Norden“ auf Seite 6 nachlesen.

Wichtig: Ihre Nutzung kostet immer **1 Ruhm**.

Doch nicht nur die Helden hatten sich gerüstet.

Führt die Anweisungen auf **1 Nord-Kreaturenplättchen** aus.

Manche Legendenkarten haben ein **weißes Würfelsymbol** auf der Vorderseite. Würfelt mit einem weißen Würfel und legt die entsprechende Karte über das Sonnenaufgang-Feld.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O5.



- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **Q, U und Z**.
- Sortiert die (verbliebenen) **Nord-Kreaturenplättchen** aus, durch die ein Wrackplättchen ins Spiel kommt, und legt Nord-Kreaturenplättchen auf die Buchstaben **P, R, T, V und X**.
- Legt ein **rotes X** auf das **Wrackplättchensymbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld. Wrackplättchen werden bei Sonnenaufgang nicht aufgedeckt.
- Stellt **1 Nerax** auf Feld **113**.
- Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Positionen der **3 Gaben des Nordens**.
- Legt den **Schlüssel** auf Feld **102**.

Die Helden vermissten die Aldebaran, die vor Narkon gesunken war. Sie hofften, dass die Menschen, Zwerge oder Taren sie beim Bau eines neuen Schiffs unterstützen würden. Und wenn sie Glück hatten, wusste sogar jemand, wozu der Schlüssel gehörte, den sie in Narkonna gefunden hatten.

Legt je **1 Auftragskarte** verdeckt auf die Felder **91, 100 und 114**. Legt auf jede Auftragskarte **1 Sternchen**.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Zwerge in Silberhall, die Menschen in Werftheim oder die Taren in Sturmtal um Hilfe bitten. Lest die jeweilige Karte „Die Hilfe der Zwerge 1“, „Die Hilfe der Menschen 1“ oder „Die Hilfe der Taren 1“ vor, sobald ein Held auf einem der Felder mit einem Sternchen steht. Die anderen beiden Karten kommen dann aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O6.





- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **Q, U** und **Z**.
- Legt Nord-Kreaturenplättchen auf die Buchstaben **P, R, T, V** und **X**.
- Stellt **1 Nerax** auf Feld **113**.
- Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Positionen der **3 Gaben des Nordens**.
- Legt die **Truhe** auf Feld **102**.

Wichtig: Die Truhe kann nicht von dem Falken transportiert werden.

Da die Aldebaran vor der Küste Narkons gesunken war, wollten die Helden ihre Verbündeten auf den Nebelinseln um ein neues Schiff ersuchen. Und bei der Gelegenheit wollten sie um Hilfe beim Öffnen der Truhe bitten, die sie in Narkonna gefunden hatten. Alle Versuche, das Schloss zu öffnen, waren nämlich erfolglos geblieben.

Legt je **1 Auftragskarte** verdeckt auf die Felder **91, 100** und **114**. Legt auf jede Auftragskarte **1 Sternchen**.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Zwerge in Silberhall, die Menschen in Werftheim oder die Taren in Sturmtal um Hilfe bitten. Lest die jeweilige Karte „Die Hilfe der Zwerge 1“, „Die Hilfe der Menschen 1“ oder „Die Hilfe der Taren 1“ vor, sobald ein Held auf einem der Felder mit einem Sternchen steht. Die anderen beiden Karten kommen dann aus dem Spiel.

Lest die Karte „Ein Handelszwerg fährt zur See“, sobald ein Held das Nebelplättchen „Garz“ aktiviert hat.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **O6**.



Während die Helden auf Narkon von Varatans Fluch verfolgt worden waren, hatten sich einige ihrer Freunde an der nördlichen Grenze des Wachsamens Waldes versammelt.

Legt **3 Gold** auf Feld **59** und stellt die **Heldenfiguren** der übrigen Helden dazu.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Einer der Helden erhält 1 zusätzlichen Stärkepunkt.

Setzt jetzt noch die Karte über dem Sonnenaufgang-Feld.

Tipp: Wenn ein Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld eine zusätzliche Bedeutung erhält, könnt ihr das Symbol mit einem Sternchen markieren.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Positionen von **2 Heilkräutern** und legt **1 Heilkraut** auf Feld **60**.

In Silberhall war es totenstill. Die durchscheinende, knochige Gestalt des Seekönigs Varatan, die jeden daran hindern sollte, den nördlichen Teil der Insel zu verlassen, war plötzlich vor der Mine erschienen. Was hatte sie hier zu suchen?

Stellt **Varatans Fluch** (Figur „Vision“) auf Feld **91**. Sollten sich Helden oder der Schlüssel auf Feld **91** befinden, werden sie auf Feld **73** verschoben.

Stülpt den **Markierungsring** über den **Erzähler**. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, wird Varatans Fluch versetzt. Und zwar auf das Hauptfeld der Landmasse (Feld **57**, **91**, **100**, **107** oder **114**), auf der sich der Schlüssel zu diesem Zeitpunkt befindet. Würfelt anschließend (auch wenn Varatans Fluch nicht versetzt wurde) mit dem **türkisen Winter-Würfel**. Jeder Held, der sich auf derselben Landmasse wie Varatans Fluch befindet, verliert den erwürfelten Wert an Willenspunkten. Der **Sturmschild** kann in dieser Legende auch dazu genutzt werden, um den Willenspunktverlust durch den Winter-Würfel für alle Spieler abzuwenden.

Sonderfall: Sollte sich der Schlüssel auf dem Schiff befinden, wird Varatans Fluch nicht versetzt.

Das Feld, auf dem Varatans Fluch steht, kann von den Helden nicht betreten oder passiert werden.

Wichtig: Sollte Varatans Fluch auf ein Feld mit einem Helden oder dem Schlüssel versetzt werden, ist die Legende sofort verloren.



Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Positionen von **2 Heilkräutern** und legt **1 Heilkraut** auf Feld **60**.

In Silberhall war es totenstill. Die durchscheinende, knochige Gestalt des Seekönigs Varatan, die jeden daran hindern sollte, den nördlichen Teil der Insel zu verlassen, war plötzlich vor der Mine erschienen. Was hatte sie hier zu suchen?

Stellt **Varatans Fluch** (Figur „Vision“) auf Feld **91**. Sollten sich Helden oder die Truhe auf Feld **91** befinden, werden sie auf Feld **73** verschoben.

Stülpt den **Markierungsring** über den **Erzähler**. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, wird Varatans Fluch versetzt. Und zwar auf das Hauptfeld der Landmasse (Feld **57**, **91**, **100**, **107** oder **114**), auf der sich die Truhe zu diesem Zeitpunkt befindet. Würfelt anschließend (auch wenn Varatans Fluch nicht versetzt wurde) mit dem **türkisen Winter-Würfel**. Jeder Held, der sich auf derselben Landmasse wie Varatans Fluch befindet, verliert den erwürfelten Wert an Willenspunkten. Der **Sturmschild** kann in dieser Legende auch dazu genutzt werden, um den Willenspunktverlust durch den Winter-Würfel für alle Spieler abzuwenden.

Sonderfall: Sollte sich die Truhe auf dem Schiff befinden, wird Varatans Fluch nicht versetzt.

Das Feld, auf dem Varatans Fluch steht, kann von den Helden nicht betreten oder passiert werden.

Wichtig: Sollte Varatans Fluch auf ein Feld mit einem Helden oder der Truhe versetzt werden, ist die Legende sofort verloren.



Eine einzelne Schneeflocke landete auf der Nasenspitze eines Helden. Der hadrische Winter war da! Nun würde es noch schwieriger werden, sich über die Nebelinseln zu bewegen.

Legt je **1 Schneepflättchen** verdeckt auf jedes Landfeld auf dem Spielplan. Die Felder **57, 91, 100, 107** und **114** sowie Felder, auf denen sich Nebelpflättchen, Helden, Portale oder Ewige Feuer befinden, bleiben frei. Legt die übrigen Schneepflättchen auf das Sonnenaufgang-Feld. Jeden Sonnenaufgang werden nach der Bewegung des Erzählers die Landfelder mit Schneepflättchen aufgefüllt.

Legt ein bereits aktiviertes Nebelpflättchen auf den Buchstaben **W**. Wenn der Erzähler dieses Feld erreicht, werden alle verbliebenen Nebelpflättchen vom Spielplan entfernt. (Sollte das bei Sonnenaufgang geschehen, werden die Felder anschließend mit Schneepflättchen aufgefüllt.)

Schneepflättchen können nicht mit dem Fernrohr aufgedeckt werden. Ein Held, der ein Feld mit einem Schneepflättchen betritt, muss anhalten und es aktivieren.

Einige Schneepflättchen haben in dieser Legende eine besondere Bedeutung:



Lest die Karte „Eis“, sobald ein Held das erste Schneepflättchen „Eis“ aktiviert hat.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte U2.



Legt 1 Holz auf das Feld. Das Holz kann wie gewohnt auf Feld 100 gegen Gold, Willenspunkte oder Ruhm getauscht werden. Sollten bereits beide Holzplättchen im Spiel sein, geschieht nichts.



Stellt ein Ewiges Feuer auf das Feld. Wenn für Varatans Fluch mit dem Winter-Würfel gewürfelt wird, kann ein Held, der auf einem Feld mit einem Ewigen Feuer steht, den gewürfelten Wert zu seinen Willenspunkten hinzuaddieren anstatt abzuziehen.



(Wie in Legende 10:) Legt ein Portal auf das Feld. Steht ein Held auf einem Feld mit einem Portal, kann er es nutzen, indem er seine Figur auf ein beliebiges anderes Feld mit einem Portal versetzt. Im Vorbeigehen geht das nicht. Anschließend kommen beide Portale aus dem Spiel. Das Portal kann auch mehrere Helden gleichzeitig transportieren, wenn sie bei der Nutzung zusammen auf dem Feld stehen.



Würfelt mit dem Winter-Würfel. Jeder Held, der sich auf derselben Landmasse wie Varatans Fluch befindet, verliert den gewürfelten Wert an Willenspunkten.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Wrackheims Erbe



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

1. der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und
2. Varatans Fluch auf Feld 91 besiegt wurde.

Im letzten Moment war es den Helden gelungen, Varatans Fluch zurück in die Mauerberge zu locken. Ihr Mitbringsel aus Wrackheim und alle anderen Sachen, die sie auf Narkon aufgesammelt hatten, warfen sie die nördlichen Berghänge hinunter. Da fiel auf einmal alle Last der Insel von ihnen ab – sie waren dem Fluch entkommen.

Die Geschichtsschreiber sind sich uneins darüber, ob die Helden nun einen Schlüssel oder eine Truhe aus Wrackheim mitbrachten, welches Volk der Nebelinseln sie nach ihrer Rückkehr zuerst aufsuchten oder welche Bedrohung ihnen über die Mauerberge gefolgt war. Entscheidet euch beim nächsten Mal für einen anderen Weg und ihr werdet eine andere Geschichte hören!

Und wie die Geschichte weitergeht, erfahrt ihr in der Bonus-Legende „Die Rückkehr der Schwarzen Kogge“.

Fan-Legende „Wrackheims Erbe“ – Autor: Mivo

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
1. der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder
2. Varatans Fluch nicht auf Feld 91 besiegt wurde.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Wrackheims Erbe



Chada & Thorn 1

Dieser Teil kann nur von zwei Helden bestritten werden. Sollten mehr Spieler an der Legende teilnehmen, dürfen diese den Spielern der beiden Helden natürlich beratend zur Seite stehen.

Führt zuerst die Vorbereitungen auf Seite 5 der Spielanleitung zu „Chada & Thorn“ aus.

- Als Held kann neben Chada und Thorn auch Stinner aus der Solo-Variante gewählt werden. Stinner ersetzt dann den Helden (Chada oder Thorn), der nicht am Spiel teilnimmt. Die Regeln für das Solo-Spiel gelten nicht.
- Legt die folgenden **Abenteuerkarten** nebeneinander:

1. „Die Stachelklippen“ (Start-Etappe)
2. „Die Sturmweiden“ (zufällige Zwischen-Etappe)
3. „Narkonna“ (Mini-Erweiterung)
4. „Der stumme Wald“ (zufällige Zwischen-Etappe)
5. „Die Mauerberge“ (Ziel-Etappe)

Davon abweichend könnt ihr euch die Abenteuerkarten für dieses Spiel selbst zusammenstellen. Wichtig ist nur, dass Narkonna in der Mitte liegt.

Legt 2 **Willenspunkteplättchen** vor das erste Feld auf der Karte „Narkonna“. Wenn ein Held die Karte betritt, erhält er eins der Plättchen. Lest die Karte „Chada & Thorn 2“ vor, sobald der zweite Held Narkonna betreten hat.

Wichtig: Eure Willenspunkte und die Karten in euren Reihen werden nach dem Kartenspiel in das Brettspiel übertragen. Das betrifft z. B. Ausrüstungsgegenstände, aber auch Gegner!

Ihr entscheidet, welcher Held beginnt.



Die einstige Seefahrersiedlung Narkonna. Von den wenigen, die von ihr gehört hatten, wurde sie „Wrackheim“ genannt.

Würfelt mit einem weißen Würfel und lest den entsprechenden Abschnitt vor.

• • • Schlüssel

Als die Helden im größten der Gebäude nach Nahrung suchten, fanden sie einen glänzenden Schlüssel. Da es nirgends ein passendes Schloss gab, nahmen sie den Schlüssel an sich; denn was auch immer er aufschließen mochte, es war bestimmt von großem Wert.

Sortiert alle Legendenkarten aus, auf denen eine Truhe abgebildet ist. Sie werden in dieser Legende nicht benötigt.

• • • • • Truhe

Während sie das Hauptgebäude nach Brauchbarem durchstöberten, fanden die Helden eine kunstvoll gearbeitete Truhe. Zum öffnen der Truhe blieb ihnen keine Zeit – draußen waren schon ihre Verfolger zu hören –, also nahmen sie ihre Beute und verschwanden.

Sortiert alle Legendenkarten aus, auf denen ein Schlüssel abgebildet ist. Sie werden in dieser Legende nicht benötigt.

Sobald beide Helden ihr Zielfeld erreicht haben, lest weiter auf der Karte „Chada & Thorn 3“.



Nach langen Strapazen hatten die Helden das südliche Ende Narkons – oder, wie die Zwerge sagten, Silberlands – erreicht.

Legt die Abenteuerkarten zurück in die Schachtel und führt die Anweisungen auf der **Checkliste „Nord-Spielplan“** aus.

Entfernt im Folgenden die **unterstrichenen Karten** aus euren Reihen und führt dabei die Anweisungen aus.

Fluchkarten, Heldenkarten, Kirr und Drukil

Stellt die **Heldenfiguren** von Chada, Thorn, Stinner, Kirr und Drukil auf Feld **102**, sofern sie am Spiel teilnehmen. Wenn Chada, Thorn oder Stinner noch Willenspunkte aus dem ersten Teil übrig haben, erhalten sie diese auf ihrer jeweiligen Heldentafel dazu.

Merrick und Grenolin

Stellt die **entsprechenden Figuren** auf Feld **102**. Merrik und Grenolin können von den Helden mitbewegt werden. Mit Merrik an Bord kann das Schiff Klippenfelder „betreten“ und passieren. Wenn Grenolin auf dem Feld eines Helden steht, der Ruhm erringt (z. B. durch das Besiegen einer Kreatur), erhält der Held 1 Ruhm zusätzlich.

Gegenstandskarten

Legt die **entsprechenden Gegenstände** auf Feld **102** (jeden Gegenstand nur 1x). Statt **Mhares Amulett** gibt es 1 Trank der Hexe und statt **Pfeilen** gibt es 1 Bogen. Die Funktionen der besonderen Gegenstände könnt ihr im Begleitheft auf Seite 6 nachlesen.

Wichtig: Die Nutzung der magischen Waffen kostet **1 Ruhm**.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Chada & Thorn 4“.





Einige Bewohner der Insel waren den Helden nach südlich der Mauerberge gefolgt. Doch handelte es sich um Freund oder Feind?

Leam

Ihr erhaltet **1 Ruhm**.

Gor, Nordskral und Meerestroll

Führt die passende Anweisung aus (für jede Kreaturenart nur 1x):

- Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Position von **1 Gor**.
- Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Position von **1 Skral**. Der Skral ist in allen Belangen wie ein Nerax, würfelt aber mit 2 roten statt 3 weißen Würfeln.
- Würfelt mit 1 schwarzen Würfel und stellt **1 Meerestroll** auf das entsprechende Meeresfeld (römische Zahl).

Ean Quella, Gorain, Fluggors, Ruuf, der Seekrieger, Schwarzes Einhorn, Vypera, Schlange und Waldgeist

Manche Legendenkarten haben ein **weißes Würfelsymbol** auf der Vorderseite. Würfelt mit einem weißen Würfel und legt die entsprechende Legendenkarte über das Sonnenaufgang-Feld. Sollte die gleichnamige Gegnerkarte in einer eurer Reihen gelegen haben, verliert ihr **1 Ruhm**.

Das Spielmaterial aus „Chada & Thorn“ wird nun nicht mehr benötigt. Was aus den Gestalten auf den übrigen Karten in euren Reihen wurde, erfahrt ihr in der Bonus-Legende „Die Rückkehr der schwarzen Kogge“.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O5.



Am Ende einer langen Reise waren die Helden in Werftheim angekommen. Dort hatten sie am Hafen erfahren, dass sich der Bau neuer Schiffe wegen Lieferengpässen verzögerte. Nun saßen sie bei einem Teller warmer Suppe in der Hafenschänke und berieten sich.

„Vielleicht kann ich euch helfen“, sagte ein abgerissener Seemann, nachdem die Helden ihm von dem filigranen Schlüssel erzählt hatten, „aber zuerst müsst ihr etwas für mich und meine Leute tun!“

Entfernt die Sternchen von den Feldern **91**, **100** und **114**. Deckt die Auftragskarte auf Feld **100** auf und lest sie vor.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Auftrag von Feld **100** erfüllen. Lest die Karte „Die Hilfe der Menschen 2“ vor, sobald der Auftrag erfüllt ist und ein Held mit dem Schlüssel auf Feld **100** steht.

Die Auftragskarten auf den Feldern **91** und **114** werden aufgedeckt, sobald ein Held auf dem jeweiligen Feld steht. Die Helden dürfen diese Aufträge ebenfalls erfüllen.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Wrackheims Erbe



Die Hilfe der Menschen 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld **100** steht.



Die Gier der Zwerge nach Schätzen war allgemein bekannt und so hatten die Helden beschlossen, mit der Truhe nicht zu Fürst Grom zu gehen, sondern sich in Werftheim Hilfe und ein neues Schiff zu suchen. An den Schiffswerften hatten sie erfahren, dass sich der Bau neuer Schiffe wegen Lieferengpässen verzögerte. Nun saßen sie über ihre Metkrüge gebeugt in der Hafenschänke und berieten sich.

„Vielleicht kann ich euch helfen“, sagte ein abgerissener Seemann, nachdem die Helden ihm von ihrem Fund erzählt hatten, „aber zuerst müsst ihr etwas für mich und meine Leute tun!“

Entfernt die Sternchen von den Feldern **91**, **100** und **114**.
Deckt die Auftragskarte auf Feld **100** auf und lest sie vor.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Auftrag von Feld **100** erfüllen. Lest die Karte „Die Hilfe der Menschen 2“ vor, sobald der Auftrag erfüllt ist und ein Held mit der Truhe auf Feld **100** steht.

Die Auftragskarten auf den Feldern **91** und **114** werden aufgedeckt, sobald ein Held auf dem jeweiligen Feld steht. Die Helden dürfen diese Aufträge ebenfalls erfüllen.

Hinweis: Sollte die Auftragskarte aufgedeckt werden, durch die die Truhe ins Spiel kommt, zieht ihr einfach eine neue.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Wrackheims Erbe



Die Hilfe der Menschen 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Auftrag von Feld **100** erfüllt wurde und ein Held mit dem Schlüssel auf Feld **100** steht.



„Mir ist vor einigen Jahren eine Karte in die Hände gefallen“, sagte der Seemann und breitete eine Seekarte der Nebelinseln auf dem Tisch aus. „Schaut her, die Verzierungen am Rand ähneln denen auf eurem Schlüssel. Hier, hier, hier und ... hier hat der Pirat, der diese Karte angefertigt hat, sein Beutegut versteckt. Ich wette, dass wir an einem dieser Orte fündig werden. Meine Schaluppe liegt im Hafen, wir können jederzeit in See stechen!“

Sortiert **1 Wrackplättchen** aus, auf dem ein Seemann in Not abgebildet ist. Mischt die übrigen **4 Wrackplättchen** und legt sie auf die Meeresfelder mit einem **schwarzen Würfelsymbol**. In dieser Legende können Wrackplättchen nur dann mit dem Schiff aktiviert werden, wenn sich der Schlüssel an Bord befindet.

Stellt das **Schiff** auf Feld **100**. Wählt bei zwei Helden **zwei**, bei drei Helden **einen** und bei vier Helden gar keinen **Ausbau** aus. Legt ein **rotes X** 4 Felder vor den aktuellen Buchstaben auf die Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, kommt das Schiff mit allen Figuren und Gegenständen an Bord aus dem Spiel.

Wichtig: Sollten sich zu dem Zeitpunkt, an dem das Schiff aus dem Spiel kommt, noch Helden oder der Schlüssel an Bord befinden, ist die Legende sofort verloren.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Wrackplättchen aktivieren, auf dem eine Schatztruhe abgebildet ist. Lest die Karte „Die Truhe“ vor, sobald das Wrackplättchen aktiviert wurde.



„Das Muster auf der Truhe habe ich gleich wiedererkannt“, sagte der Seemann, als die Helden in die Schänke zurückgekehrt waren. „Ist dasselbe wie das auf dem prunkvollen Schlüssel, den ich von meinem Großvater geerbt habe, und der von seinem. Der hat noch in Wrackheim gewohnt, als es noch Narkonna hieß. Ist dann aber zum Glück rechtzeitig ausgewandert, um sich hier niederzulassen. Nun ja, der Schlüssel liegt eh nur bei mir zu Hause herum. Ich würde mich von ihm trennen, wenn ihr mir dafür etwas von eurer Ausrüstung überlasst.“

Würfelt mit 1 weißen Würfel und legt ein **Sternchen** auf das entsprechende Feld:

• • 103 • • 108 • • 109 • • 113

Aufgabe:

Die Helden müssen **2 Gegenstände, die nicht bei einem Händler erhältlich sind**, auf dem erwürfelten Feld abgeben. Die Gegenstände müssen auf der unbenutzten Seite liegen. Lest die Karte „Die Truhe“ vor, sobald die 2 Gegenstände auf dem Feld abgegeben wurden und ein Held mit der Truhe auf dem Feld steht.



Die Taren besaßen kleine Boote, mit denen sie regelmäßig zwischen Sturmtal und dem Festland verkehrten. Daher kamen sie auch sofort auf die Idee, bei den Bewahrern vom Baum der Lieder Nachforschungen zu dem Schlüssel anzustellen. Die Taren stellten den Helden gern eines ihrer Boote für die Überfahrt zur Verfügung, baten aber um einen kleinen Umweg über Silberhall.

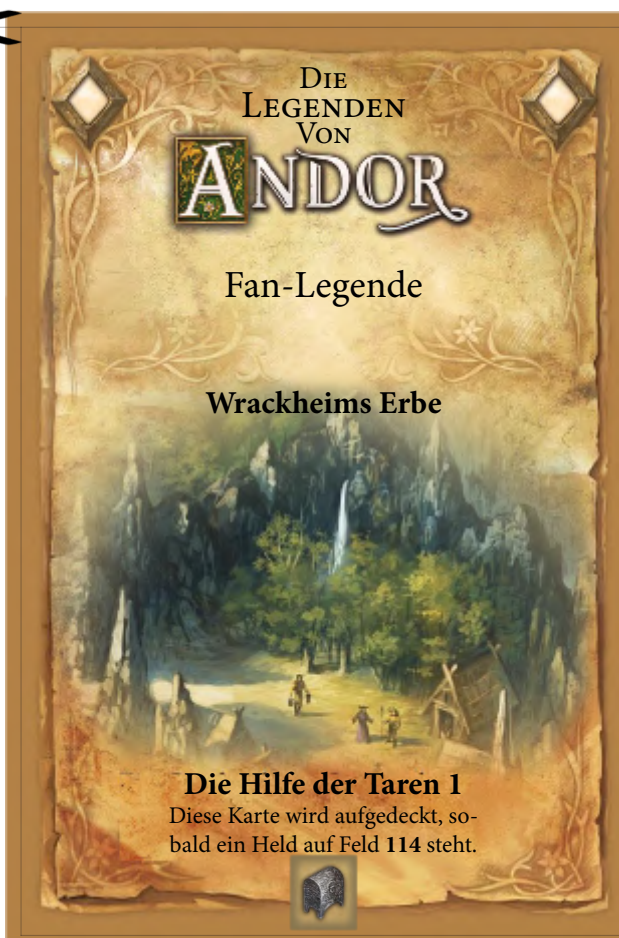
Stellt das **Schiff** auf den Steg an Feld **104**. Wählt bei zwei Helden **zwei**, bei drei Helden **einen** und bei vier Helden gar keinen **Ausbau** aus. Legt ein **rotes X** 4 Felder vor den aktuellen Buchstaben auf die Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, kommt das Schiff mit allen Figuren und Gegenständen an Bord aus dem Spiel. **Wichtig:** Sollten sich zu dem Zeitpunkt, an dem das Schiff aus dem Spiel kommt, noch Helden oder der Schlüssel an Bord befinden, ist die Legende sofort verloren.

Entfernt die Sternchen von den Feldern **91**, **100** und **114**. Deckt die Auftragskarte auf Feld **114** auf und lest sie vor.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Auftrag von Feld **114** erfüllen und sich zum Baum der Lieder begeben. Lest die Karte „Die Hilfe der Taren 2“ vor, sobald der Auftrag erfüllt ist und ein Held mit dem Schlüssel auf Feld **57** steht.

Die Auftragskarten auf den Feldern **91** und **100** werden aufgedeckt, sobald ein Held auf dem jeweiligen Feld steht. Die Helden dürfen diese Aufträge ebenfalls erfüllen.



Die Helden wurden herzlich von Rhegor, dem Hohen Schamanen von Sturmtal, empfangen. Die Taren besaßen nur kleine Boote, die sich zwar für die zweistündigen Überfahrten zu den umliegenden Inseln und zum Wachsamem Wald, nicht aber für eine mehrtägige Schiffsreise nach Andor eigneten. Rhegor versprach jedoch, sich die Truhe aus Narkonna einmal genauer anzusehen. In der Zwischenzeit wollten sich die Helden für die Gastfreundschaft erkenntlich zeigen und den Taren etwas Arbeit abnehmen.

Entfernt die Sternchen von den Feldern **91**, **100** und **114**. Deckt die Auftragskarte auf Feld **114** auf und lest sie vor.

Hinweis: Sollte die Auftragskarte aufgedeckt werden, durch die die Truhe ins Spiel kommt, zieht ihr einfach eine neue.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Auftrag von Feld **114** erfüllen. Lest die Karte „Die Hilfe der Taren 2“ vor, sobald der Auftrag erfüllt ist und ein Held mit der Truhe auf Feld **114** steht.

Die Auftragskarten auf den Feldern **91** und **100** werden aufgedeckt, sobald ein Held auf dem jeweiligen Feld steht. Die Helden dürfen diese Aufträge ebenfalls erfüllen.



Eine Schwarze Wache erwartete die Helden. „Unsere Freunde aus Sturmtal haben uns per Falke über euer Kommen informiert.“ Die Wache verglich den Schlüssel mit einigen bereitgelegten Abbildungen. „Die Symbole auf dem Schlüssel erscheinen auch auf den Grabstätten früher Seekönige. Diese waren oft verschlossen, da die Seekönige mit Truhen voller Kostbarkeiten bestattet wurden. Hierin findet ihr womöglich die Grabstätte, zu der euer Schlüssel passt.“ Bevor die Wache die Pergamente aushändigte, fügte sie hinzu: „Normalerweise geben wir solches Wissen nicht heraus, da wir Grabräuberei nicht gutheißten. Doch im Augenblick herrscht Krieg mit den Krahdern und eine mächtige alte Waffe könnten wir brauchen.“


Sortiert das **Pergament** mit dem Wert 17 aus. Mischt die übrigen **5 Pergamente** und legt sie auf Feld 57. Ein Held, der auf Feld 57 steht, kann in seinem Zug die Aktion „**Pergamente lesen**“ wählen. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste darf er 1 Pergament aufdecken. Ermittelt eine Feldzahl, indem ihr 100 zum Wert des Pergaments addiert. Nur wenn sich auf diesem Feld **keine Figur** befindet, werden **4 Geröllplättchen** auf das Feld gelegt und alle Pergamente kommen aus dem Spiel. Andernfalls darf der Held für 1 weitere Stunde das nächste Pergament aufdecken. Sollten bereits alle Pergamente aufgedeckt worden sein, werden sie erneut verdeckt und gemischt.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Geröll entfernen. Das geht auch von einem Feld, das via Bootsverbindung „angrenzt“. Lest die Karte „Die Truhe“ vor, sobald ein Held mit dem Schlüssel auf dem vom Geröll befreiten Feld steht.



„Seht“, sagte Rhegor und sprach einen Zauber auf die Truhe, auf der plötzlich bunte Runen schimmerten. „Die Truhe ist magisch versiegelt und kann nur mit den passenden Runensteinen geöffnet werden. Geht zum Strand, manchmal werden welche angespült.“

Legt je **1 Runenstein** verdeckt auf die Meeresfelder mit einem roten Würfelsymbol. Nur das Meeresfeld mit der  bleibt frei. Meeresfelder, auf denen sich Runensteine befinden, können von den Helden wie Landfelder betreten und verlassen werden (für je 1 Stunde).

Aufgabe:

Die Helden müssen **3 verschiedenfarbige Runensteine** auf Feld 114 abgeben. Lest die Karte „Die Truhe“ vor, sobald die 3 Runensteine auf Feld 114 abgegeben wurden und ein Held mit der Truhe auf Feld 114 steht.



Fürst Grom nahm die erschöpften Helden auf und lauschte neugierig ihren Erzählung über den nördlichen Teil der Insel. Er versprach, eine Nachricht an Werftheim zu schicken, sobald das Wetter es zuließe.

Als die Helden Grom den Schlüssel zeigten, lachte er: „Der sieht aus wie der Schlüssel für eine der Truhen, in der wir gern unsere Habseligkeiten aufbewahren. Am besten fragt ihr einmal die reisenden Silberzwerge, ob einer seinen Schlüssel vermisst oder eine herrenlose Seekiste gefunden hat.“

Ersetzt die Sternchen auf den Feldern **91, 100 und 114** durch je 1 Figur „Silberzwerge“. Sobald ein Held auf dem jeweiligen Feld steht, wird die Auftragskarte aufgedeckt.

Wichtig: Sollte eine Auftragskarte aufgedeckt werden, auf der das Feld **91 nicht erwähnt** wird, wird sie sofort durch eine neue ersetzt.

Deckt jetzt die Auftragskarte auf Feld **91** auf und lest sie vor.

Aufgabe:


Die Helden müssen **alle 3 Aufträge** erfüllen. Lest die Karte „Die Hilfe der Zwerge 2“ vor, sobald die 3 Aufträge erfüllt sind und ein Held mit dem Schlüssel auf einem Feld mit Silberzwergen steht.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Wrackheims Erbe



Die Hilfe der Zwerge 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld **91** steht.



Fürst Grom nahm die erschöpften Helden auf und lauschte neugierig ihren Erzählung über den nördlichen Teil der Insel. Er versprach, eine Nachricht an Werftheim zu schicken, sobald das Wetter es zuließe.

Die kurze Verschnaufpause ermöglichte es den Helden, die zwergischen Handwerker um Rat beim Öffnen der Truhe zu fragen. Die Handwerker dachten nicht einmal daran, die Truhe mit Gewalt aufzubrechen und dabei das meisterlich gearbeitete Schloss zu beschädigen. Und noch ehe den Zwergen eine Lösung eingefallen war, waren die Helden wieder auf den Beinen und wollten sich nützlich machen.

Entfernt die Sternchen von den Feldern **91**, **100** und **114**.
Deckt die Auftragskarte auf Feld **91** auf und lest sie vor.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Auftrag von Feld **91** erfüllen.
Lest die Karte „Die Hilfe der Zwerge 2“ vor, sobald der Auftrag erfüllt ist und ein Held mit der Truhe auf Feld **91** steht.

Die Auftragskarten auf den Feldern **100** und **114** werden aufgedeckt, sobald ein Held auf dem jeweiligen Feld steht. Die Helden dürfen diese Aufträge ebenfalls erfüllen.

Hinweis: Sollte die Auftragskarte aufgedeckt werden, durch die die Truhe ins Spiel kommt, zieht ihr einfach eine neue.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Wrackheims Erbe



Die Hilfe der Zwerge 2
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Aufträge von den Feldern **91**, **100** und **114** erfüllt wurden und ein Held mit dem Schlüssel auf einem dieser Felder steht.



Die Helden versuchten weiterhin, bei den Zwergen die passende Truhe für ihren Schlüssel zu finden. Jedoch hatten die Schiffsbauer in Werftheim, darunter auch die zwergischen Gastarbeiter, ihre Arbeiten aufgrund von Lieferengpässen unterbrechen müssen. Einige waren nach Silberhall zurückgekehrt, während andere in Richtung der rohstoffreichen Wälder Sturmtals und Andors aufgebrochen waren.

Entfernt die Silberzwerge von Feld **100**. Legt je **1 neue Auftragskarte** auf die Felder **91** und **114**. Sobald ein Held auf dem jeweiligen Feld steht, wird die Auftragskarte aufgedeckt. Die Helden dürfen diese Aufträge ebenfalls erfüllen.

Zur Erinnerung: Sollte eine Auftragskarte aufgedeckt werden, auf der das Feld **91** **nicht erwähnt** wird, wird sie sofort durch eine neue ersetzt.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Plättchen „Silbertruhe“ finden.
Lest die Karte „Die Truhe“ vor, sobald ein Held mit dem Schlüssel auf dem Feld mit der Truhe steht.

Hinweis: Solltet ihr die Truhe bereits gefunden und vom Spielplan entfernt haben, dürft ihr sie jetzt auf das Feld zurücklegen, auf dem sie zuletzt lag.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Wrackheims Erbe



Die Hilfe der Zwerge 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Auftrag von Feld 91 erfüllt wurde und ein Held mit der Truhe auf Feld 91 steht.



Die Kunsthandwerker der Silberzwerge berichteten den Helden, dass sie einen Schlüssel für die Truhe nachschmieden wollten: „Dazu benötigen wir hadrisches Eisen, denn der Schlüssel sollte aus demselben Material wie das Schloss sein. Da habt ihr richtig gehört – dasselbe Material, aus dem auch eure magischen Waffen gefertigt wurden. Wir kennen nur einen Ort außerhalb Hadrias, an dem es zu finden ist.“

Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Position von **1 Eisen**. Würfelt erneut, wenn das erwürfelte Feld nicht betreten werden kann.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Eisen auf Feld **91** abgeben. Lest die Karte „Die Truhe“ vor, sobald das Eisen auf Feld **91** abgegeben wurde und ein Held mit der Truhe auf Feld **91** steht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Wrackheims Erbe



Die Truhe

Endlich war es soweit! Die Helden öffneten das Schloss der prachtvollen Truhe, die sie gefunden hatten. Was sie wohl für Schätze beinhalten mochte? Gold, um sich für bevorstehende Gefahren zu rüsten? Mächtige Artefakte, mit denen sie Andor verteidigen konnten? Zunächst schlug ihnen ein moderiger Geruch entgegen. Als die Helden die Truhe durchwühlten, fanden sie lediglich ein paar Lumpen, die einmal schöne Kleider gewesen sein könnten, einige wertlose Kupfermünzen und jede Menge Scherben. Die Helden blickten sich gerade enttäuscht an, als sich der Himmel verdunkelte und eine bedrohliche Atmosphäre über ihre Umgebung legte. Varatans Fluch hatte sie fast eingeholt.

Da traf einen der Helden die Erkenntnis: „Es ist dieser verfluchte Gegenstand, den wir für nichts und wieder nichts mit uns herumgeschleppt haben – er war bereits auf Narkon, als Varatan die Insel verflucht hat! Der Fluch ‚denkt‘, dass wir noch alle auf der Insel wären, weil wir ein Stück der Insel mitgenommen haben!“ Erschrocken blickten die Helden auf. Was hatten sie nur getan? „Wir müssen ihn zurückbringen, bevor der Fluch die Nebelinseln nie wieder verlässt!“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Varatans Fluch“. ➔



Zwei Verstoßene aus Hadria hatten Ean Quella in ihre Gruppe aufgenommen. Gemeinsam wollten sie sich dem Studium der Naturgewalten widmen.

Legt die **6 Federplättchen** und **3 Gold** auf Feld **107** und stellt die **Zauberer des Feuers** dazu. Solange die Zauberer des Feuers auf Feld **107** stehen, kann niemand das Feld betreten (Kreaturen auf Feld **107** werden neu eingewürfelt).

Kampfwerte der Zauberer des Feuers:

Die Zauberer des Feuers haben **12 Willenspunkte** und würfeln mit **1 schwarzen Würfel**. Sie haben je nach Spielerzahl folgende **Stärkekpunkte**:

2 Spieler = **6**, 3 Spieler = **12**, 4 Spieler = **18**

Legt vor dem Kampf die **4 kleinen Karten „Feuerzauber“** offen aus. Lest in jeder Kampfrunde nach dem Würfelwurf der Zauberer des Feuers die entsprechende Karte vor.

Wichtig: Die Gaben des Nordens können gegen die Zauberer des Feuers nicht eingesetzt werden.

Sortiert das **Unwetterplättchen** aus, durch das ein Heilkrout ins Spiel kommt. Legt die übrigen Unwetterplättchen auf Feld **107** und die Buchstaben **P, R, T, V** und **X**. Aktivierte Unwetterplättchen werden in dieser Legende auf Feld **107** gelegt und erhöhen nur die **Stärkekpunkte** der Zauberer des Feuers. Wenn die Helden die Zauberer des Feuers besiegt haben, dürfen sie als Belohnung so viele **Federplättchen** aufdecken, wie Unwetterplättchen auf Feld **107** liegen.

Anschließend kommen die Zauberer des Feuers und alle übrigen Feder- und Unwetterplättchen aus dem Spiel.

Hinweis: Wenn das Schiff nicht im Spiel ist, haben Unwetterplättchen keine negativen Auswirkungen.



Nachdem Garz dem Helden einen ausrangierten Gegenstand geschenkt hatte, zeigte er ihm seine neuste Errungenschaft: „Ein richtiges Schnäppchen! Hat sogar mich dazu gebracht, es noch einmal auf dem Seeweg zu versuchen, obwohl ich immer seekrank werde. Na gut, ich kann euch ein Stückchen mitnehmen – dieses Schmuckstück macht's eh nicht mehr lange.“

Stellt das **Schiff** auf den nächstgelegenen Steg (an Feld **55, 73, 100** oder **104**) und stellt **Garz** auf die Schiffstafel. Garz kann nicht vom Schiff bewegt werden, aber kann von Helden auf dem Schiff als Händler genutzt werden. Wählt bei zwei Helden **zwei**, bei drei Helden **einen** und bei vier Helden gar keinen **Ausbau** aus. Legt ein **rotes X** 4 Felder vor den aktuellen Buchstaben auf die Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, kommt das Schiff mit allen Figuren und Gegenständen an Bord aus dem Spiel.

Wichtig: Sollten sich zu dem Zeitpunkt, an dem das Schiff aus dem Spiel kommt, noch Helden oder die Truhe an Bord befinden, ist die Legende sofort verloren.



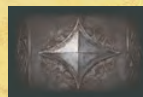
Wenn ein Held ein Schneeplättchen „Eis“ aktiviert, muss er es auf ein freies Feld auf dieser Karte legen und den abgebildeten Malus **vollständig** abgeben. Sollte der Held keinen Malus vollständig abgeben können, muss er alle Plättchen von dieser Karte entfernen und das „Eis“-Plättchen auf eines der Felder legen, deren Malus er **bestmöglich** abgeben kann. Wenn ein „Eis“-Plättchen aktiviert wird und bereits 5 Plättchen auf dieser Karte liegen, kommt es ohne Effekt aus dem Spiel.



Ein markerschütterndes Kreischen ertönte über den Helden. Als sie die Köpfe hoben, erblickten sie zwei Fluggors. Diese lästigen Wesen konnten Meereskreaturen packen und direkt vor der Küste absetzen.

Lest zunächst die Karte „Die Fluggors“ aus der Fan-Spielvariante „Freund und Feind (Norden)“ vor.

Die Fluggors machen das Spiel schwerer. Wenn ihr das Spiel wieder etwas leichter machen wollt, wählt eine der beiden folgenden Optionen. *Hinweis: Für Option A) wird Material aus der Bonus-Box benötigt.*



A) Die weißen Ereigniskarten

Lest die Karte „Die weißen Ereigniskarten“ aus der Spielvariante „Freund und Feind (Norden)“ vor.



B) Das Gift

Ein beliebiger Held erhält das Gift. Ein Held kann das Gift vor einer Kampfrunde einsetzen. Wenn die Gruppe dann einen höheren Kampfwert als der Gegner erreicht, ist der Gegner sofort besiegt. Dafür gibt es keine Belohnung und der Gegner wird nicht auf Feld 90 gestellt, sondern kommt aus dem Spiel. Das Gift ist zweimal einsetzbar (Vorder- und Rückseite) und kann nur gegen normale Kreaturen eingesetzt werden, nie gegen Endgegner.



Jahrelang war Ruuf auf einer Insel voller Diebe und Mörder gefangen gewesen. Als die Helden von Andor einen Weg gefunden hatten, die Insel zu verlassen, hatte er sie angefleht, dass sie ihn mitnehmen würden, doch sie hatten ihn abgewiesen. Nun, da er sich aus eigener Kraft befreit hatte, wollte er sich an ihnen rächen.

Stellt **Ruuf** (Figur „Prinz Thorald“) auf das Landfeld, auf dem der Gegner mit den **meisten Stärkepunkten** steht (bei Gleichstand auf das Feld mit der kleinsten Feldzahl). Jeden Sonnenaufgang wird Ruuf, nachdem der **Erzähler** bewegt und alle Legendenkarten und Plättchen für den neuen Buchstaben aufgedeckt wurden, erneut auf das Landfeld versetzt, auf dem der Gegner (auch Endgegner) mit den meisten Stärkepunkten steht. Figuren ohne Stärkepunkte werden von Ruuf ignoriert. Sollte sich kein Gegner an Land befinden, wird Ruuf stattdessen auf das Sonnenaufgang-Feld versetzt. Sollte er bereits auf Sonnenaufgang-Feld stehen, kommt er aus dem Spiel.

Durch Ruuf hat ein Gegner **4 Stärkepunkte** zusätzlich.

Doch es gab eine Person, die Ruuf noch mehr hasste als die Helden von Andor. Einen alten Kameraden, der ihn einst verraten und an diesem elenden Ort zurückgelassen hatte.

Nur beim Kampf gegen den Endgegner unterstützt Ruuf die Helden mit **4 Stärkepunkten**.

Sonderfall: Steht Ruuf mit mehreren Gegnern auf einem Feld, zählt er immer nur für die Gegner mit den meisten Stärkepunkten.



Durch diese Karte kommt das **Schwarze Einhorn** ins Spiel. Die Regeln für das Schwarze Einhorn stehen im Begleitheft zur Erweiterung „Düstere Zeiten“. Wenn ihr die Regeln für das Schwarze Einhorn noch nicht kennt und gerade nicht nachlesen könnt, erwürfelt einfach eine neue Karte.

Ein unheilverheißendes Schwarzes Einhorn war im südlichen Teil Narkons gesichtet worden. Selbst die Kreaturen fürchteten sich und eilten in die Richtung der Silbermine. Doch das Einhorn interessierte sich lediglich für die saftigen Gräser.

Würfelt mit einem weißen Würfel, addiert 70 oder 100 und stellt das **Schwarze Einhorn** entsprechend auf Feld **101, 102, 73, 74, 75** oder **106**. Sollte auf dem Feld bereits eine Kreatur stehen, wird die Kreatur entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld weitergesetzt. Nur wenn das Einhorn bei Sonnenaufgang ungebändigt (ohne Reiter) ist, wird seine Position, nachdem das **Windkartensymbol** ausgeführt wurde, auf die gleiche Weise neu bestimmt. Würfelt erneut, wenn es bereits auf dem erwürfelten Feld steht. Das ungebändigte Einhorn wird von Kreaturen übersprungen.

Um das Schwarze Einhorn zu bändigen, muss ein Held den gesamten Sonnenaufgang auf dem Feld mit dem Einhorn verbringen. Der Held kann verhindern, dass das Einhorn weggesetzt wird, indem er **Heilkräuter** abgibt, die je nach Spielerzahl folgenden Gesamtwert erreichen müssen:
2 Spieler = 4, 3 Spieler = 7, 4 Spieler = 8

Hinweis: Die Heilkräuter kommen erst später ins Spiel.

Das Schwarze Einhorn kann das Schiff nicht betreten.



Ab jetzt ist die Legende nicht mehr sofort verloren, wenn Varatans Fluch auf ein Feld mit einem Helden versetzt wird. Stattdessen können die Helden versuchen, Varatans Fluch zu überwinden. Nachdem Varatans Fluch auf ein Feld mit einem oder mehreren Helden versetzt wurde und ihr mit dem Winter-Würfel gewürfelt habt, muss der Held, **der als nächstes an der Reihe ist**, den Kampf gegen Varatans Fluch beginnen. Sollte dies nicht möglich sein, weil der Held keine Stunden mehr übrig hat oder er sich nicht in Kampfreichweite befindet, ist die Legende sofort verloren! Wenn die Helden den Kampf gewinnen, wird Varatans Fluch auf dem Feld hingelegt und kann ignoriert werden, bis er das nächste Mal versetzt wird. Wenn die Helden den Kampf verlieren oder abbrechen, muss der nächste Held an der Reihe erneut den Kampf beginnen.

Kampfwerte von Varatans Fluch:

Varatans Fluch hat **13 Willenspunkte** und würfelt mit **5 weißen Würfeln**. Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 3 weiße Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert!

Er hat je nach Spielerzahl folgende **Stärkepunkte**:

2 Spieler = **24**, 3 Spieler = **30**, 4 Spieler = **36**

Legendenziel:

Die Helden müssen Varatans Fluch auf Feld **91** besiegen. Ist das geschehen, wird der Erzähler sofort auf **Z** versetzt.



Ein mächtiger Schamane aus den Skralhöhlen hatte die Mauerberge überquert. Bei sich trug er Vypera, die Schlange.

Legt die **Schlange** auf Feld **106** und stellt **1 Skral** dazu. Der Skral ist in allen Belangen wie ein Nerax, würfelt aber mit 2 roten statt 3 weißen Würfeln.

Besonderheit: Die Würfelwerte des Skrals werden immer addiert!

Bei Sonnenaufgang bewegt der Skral die Schlange mit sich. Erst wenn der Skral besiegt wurde, darf ein Held die Schlange aufnehmen. Ein Held, der die Schlange trägt, darf die Werte von **2 beliebigen Würfeln** addieren. Diese Würfelwerte müssen nicht gleich sein. Ein Held, der seine Würfel nacheinander werfen muss, addiert die beiden zuletzt geworfenen Würfel. Die Schlange kann nicht mit dem Trank der Hexe oder einem Helm kombiniert werden.



Durch diese Karte kommen **Arbaks** ins Spiel. Die Regeln für Arbaks stehen auf den 2 Karten „Arbaks und Rietgrasblüten“ aus der Erweiterung „Alte Geister“. Wenn ihr die Regeln für Arbaks noch nicht kennt und gerade nicht nachlesen könnt, erwürfelt einfach eine neue Karte.

Waldgeister aus dem stummen Wald sorgten auf den Nebelinseln für Unruhe. Doch die Helden kannten bereits die Pflanzen, mit denen man sich diese Wesen zunutze machen konnte.

Wenn in dieser Legende ein **Nebelplättchen** aktiviert wird, auf dem ein Gor abgebildet ist, wird kein Gor aufgestellt, sondern ein **Arbak** auf das Feld **gelegt**. Legt das **Arbak-Plättchen** auf das **Gorsymbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld. Gors bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht, stattdessen werden liegende Arbaks aufgestellt. Erwürfelt mit 2 weißen Würfeln die Positionen von **1 Rietgrasblüte**. Legt **Rietgrasblüten** auf die Buchstaben **R**, **T** und **V**. Wenn der Erzähler den jeweiligen Buchstaben erreicht, wird die Rietgrasblüte ebenfalls eingewürfelt.

Auf dem Nord-Spielplan gelten diese zusätzlichen Regeln:

- Ein Held auf Feld **114** kann durch Arbaks nicht unter 14 Willenspunkte fallen.
- Arbaks interagieren nicht mit Helden auf dem Schiff.
- Während ein Held eine Bootsverbindung nutzt, die zu einem Feld mit einem Arbak führt, kann er eine Rietgrasblüte abgeben, um den Arbak zu besänftigen.
- Für Arbaks verliert ihr bei Sonnenaufgang keinen Ruhm.