

Führt zuerst die Anweisungen der Checkliste aus.

Verwendet die weißen Ereigniskarten aus der Bonusbox.

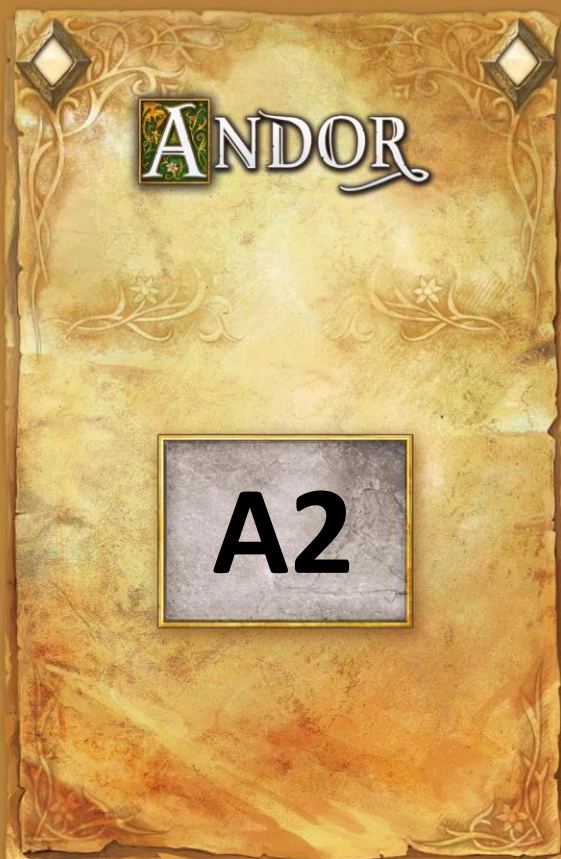
Die Helden starten mit 3 Stärkepunte und 7 Willenspunkte.

Die Heldengruppe erhält zusätzlich 2 Stärkepunte, einen Falken, 5 Gold, ein angeschlagenes Schild sowie einen Trinkschlauch.

Viele Kreaturen machten sich auf den Weg zur Rietburg um sie zu stürmen. Auch die Helden spürten die dunkle Kraft. Stellt nun folgende Kreaturen auf das Spielfeld:

Gors auf die Felder 10, 17, 23, 24 und 27

Skrale auf die Felder 22 und 43

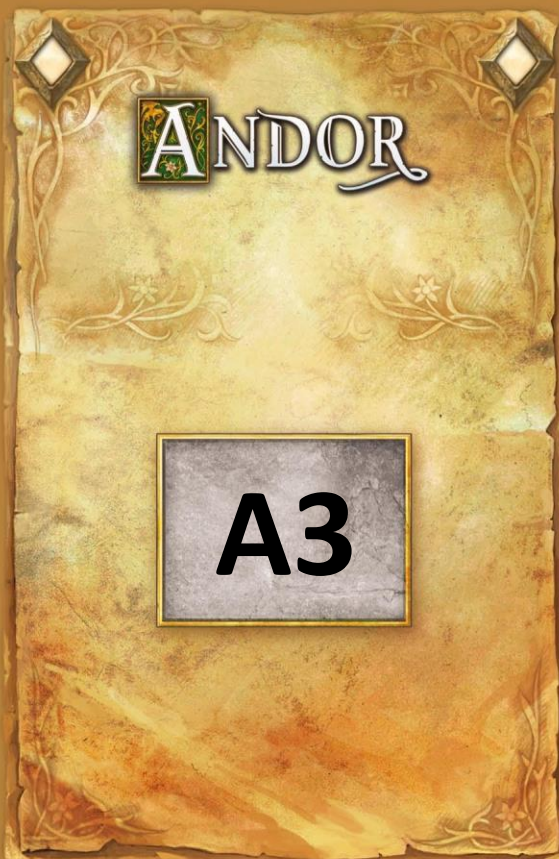


Auch ein finsterner Troll machte sich auf den Weg zur Rietburg er wurde im wachsamem Wald gesichtet. Stellt einen Troll auf das Feld 54.

Die Helden fragten sich wer diese finsternen Wesen antrieb? Denn Kreaturen können sich nur schwer in Gruppen zusammenfinden und gezielt angreifen. War es Varkur oder der Riesentroll. Doch auf diese Frage sollten sie bald eine Antwort finden.

Fürst Halgard schickte eine Gruppe Schildzwerge zum Baum der Lieder, um diesen zusätzlichen Schutz zu geben den es war nicht auszudenken was geschehe, wenn das alte zuteil dunkle Wissen in die falschen Hände käme. Doch die Schildzwerge verschollen auf ihrer Reise spurlos.





Doch Melkart der oberste Bewahre und Hütter des Wissens schien etwas über ihr Verschwinden zu wissen. Stellt nun Melkart auf Feld 57. Ihr müsst Ihn erreichen bevor der Erzähler den Buchstaben D erreicht und dann die Karte Melkarts Hilfe lesen.

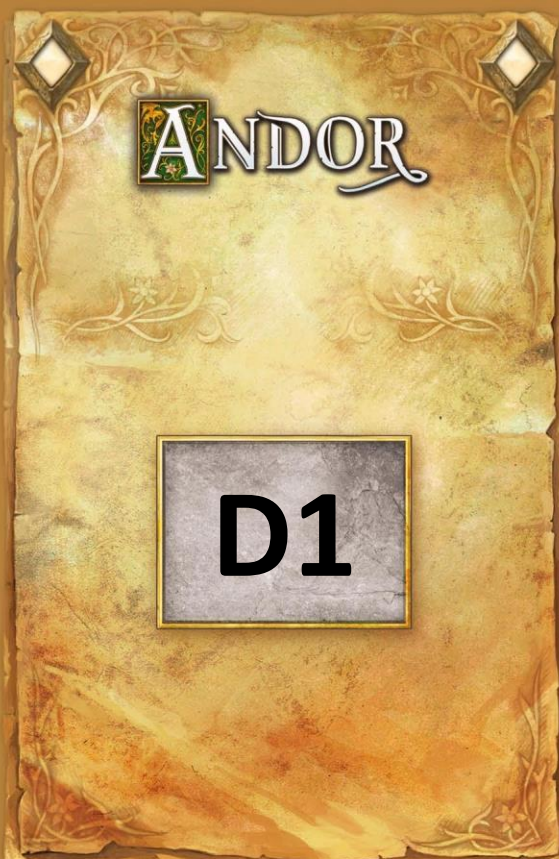
Sinken in dieser Legende die Willenspunkte eines Helden auf Null, wird dieser sofort von Spielplan genommen, Gegenstände, die der Held bei sich trägt werden auf dem entsprechenden Feld abgelegt.

Die Helden Starten in der Rietburg.

Legt Sterne auf D und F

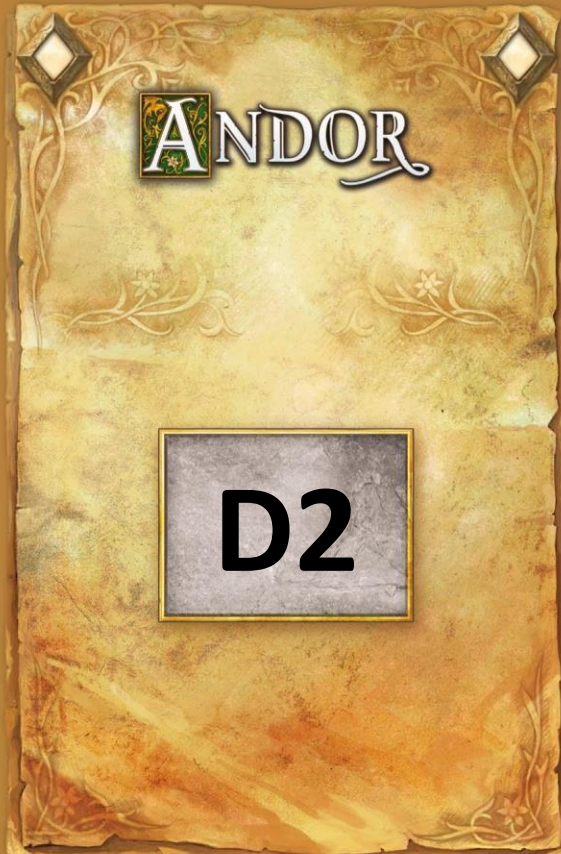
Aufgabe:

Findet die Schildzwerge, befragt Melkart und verteidigt die Rietburg.



Habt Ihr Melkart noch nicht erreicht, wird der Erzähler sofort auf N versetzt. Melkart berichtete das auch König Brandur mit seinen Truppen auf dem Weg zum Baum der Lieder war um seine Hilfe anzubieten. Dabei wurde er bei der Überquerung des Flusses über die Bogenbrücke von den Barbaren abgefangen und entführt. Stellt König Brandur und einen Barbaren Hauptling auf Feld 71. Stülpt jetzt den Markierungsring über den Erzähler. Immer wenn sich der Erzähler bewegt, bewegt sich auch der Barbarenhüptling mit dem König auf direktem Weg zu Feld 37.





Aufgabe: Befreid König Brandur

Erreicht der Barbar mit dem König Feld 37 ist die Legende sofort verloren.

Der Barbar hat 12 Stärkekpunkte, 6 Willenspunkte und würfelt mit 2 orangen Würfel.

Wurde König Brandur befreit, lest die Karte König Brandurs Bitte.



Der letzte große Angriff stand bevor. Die Kreaturen hatten die Taubrücke zwischen den Feldern 16 und 48 zerstört. Und schreckliche Kreaturen sind aufgetaucht. Stellt einen Wardrack auf das Felder 62, Gors auf 23, 25, 46, 47, 54, 55 und 56 und Trolle auf die Felder 63, 64 und 66.

Aufgabe: befreit König Brandur

Erreicht der Barbar mit dem König Feld 37 ist die Legende sofort verloren.

Der Barbar hat 12 Stärkekpunkte, 6 Willenspunkte und würfelt mit 2 orangen Würfel.

Wurde König Brandur befreit, lest die Karte König Brandurs Bitte.





Am Baum der Lieder angekommen berichtete Melkart dass die Schildzwerge von Varkur im dunklen Tempel gefangen gehalten werden. Stellt den Tempel und die Schildzwerge auf Feld 61 und einen Skral auf den obersten Teil des Tempels. Der Skral und die Schildzwerge bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Der Skral auf dem Tempel hat 6 Stärkekpunkte, 12 Willenspunkte und würfelt mit einem schwarzen Würfel. Legt zusätzlich einen Bogen auf den Tempel. Wird der Skral besiegt, erhalten die Helden den Bogen.

Wenn Ihr den Skral besiegt habt, bewegt sich der Erzähler nicht, lest die Karte Hilfe der Schildzwerge.



Der Skral stürzte tot vom Turm doch ein Held wurde beim Kampf gegen den Skral mit einem Pfeil auf der Schulter getroffen. Der Held mit dem niedrigsten Rang verliert 4 Willenspunkte. Die Schildzwerge bedankten sich für die Befreiung und berichteten den Helden, dass sie bei Ihrer Gefangenschaft gehört haben dass ein Skral den Schwertmeister Harthalt entführt hat als dieser in die Burg wollte. Legt nun ein Bauernblättchen (Harthalt) auf Feld 32, stellt einen Skral dazu und markiert das Bauernblättchen mit einem Stern.

Wenn der Skral besiegt wurde, lest die Karte der Hinterhalt

Die Schildzwerge können nun normal verwendet werden, d.h. für 1 Stunde auf der Tagesleiste können Sie bis zu 4 Felder weit bewegt werden.







## Der Hinterhalt



Als der Skral besiegt wurde, sprangen plötzlich zwei Barbaren hervor und sagten:

„Das war eine Falle! Wir wollten, dass die Schildzwerge das hören. Denn wir die Barbaren arbeiten seit neuem für Varkur.“ „Seit wann heuert Vakur Leute an die dümmen sind als Trolle,“ sagte ein Held spöttisch „Na warte, genieße deinen letzten Atemzug, du Sonntags Held. Die Barbaren haben 10 Stärkekpunkte und 7 Willenspunkte und würfeln mit zwei orangen Würfeln. Das +3 Zeichen wird ignoriert. Sie bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Die Barbaren greifen die Helden an, auch wenn Sie auf einem benachbarten Feld stehen. Solange die Barbaren einen Helden angreifen, kann er sich nicht bewegen.“

Der Erzähler rückt nicht weiter und es gibt keine Belohnung für die Barbaren. Der befreite Schwertmeister kann mit einem Helden wie ein Bauer in die Burg gebracht werden.

Wenn die Barbaren besiegt wurden, lest die Karte das Feuer





## König Brandurs Bitte



Diese Aufgabe ist keine Pflichtaufgabe.

Ein Grollen ging durch das Land Andor und die Knochengrube öffnete sich. Heraus erstieg Tarocks treuer Diener der schwarze Herold. Stellt den schwarzen Herold auf Feld 67. „Der schwarze Herold ist eine große Gefahr für das ganze Land Andor“ meinte König Brandur. Er hat 16 Stärkekpunkte und würfelt mit einem schwarzen Würfel. Willenspunkte hat er keine, sein Kampfwert muss in der ersten Runde übertroffen werden. Bei Sonnenaufgang bewegt er sich dann wenn sich die Wartraks bewegen. Jedoch wenn der Herold in die Burg gelangen sollte, gilt die Legende als verloren

Wurde der schwarze Herold besiegt, lest die Karte Herold besiegt





Die Helden kamen der Bitte König Brandurs nach und hatten den schwarzen Herold besiegt. Als Belohnung wird der Erzähler einen Buchstaben nach hinten versetzt.

Varkur spürte den Verlust des schwarzen Herold und es durchstieß ihn wie ein Pfeil. Dies schwächt Varkur im Kampf um 5 Stärkepunkte.



Einer der Helden fragte sich, warum die Barbaren mit Varkur zusammen arbeiten, denn die Barbaren handelten normalerweise auf eigene Faust. Doch dass sollte er ein anderes Mal erfahren...

Es war wieder einmal Varkur!

Während der Abwesenheit der Schildzwerge hatte er von Fürst Halgart den Feuerdiamanten gestohlen! Stellt Varkur auf die Burg und legt den 6er Diamanten dazu. Er gilt in dieser Legende als Feuerdiamant. Von der Riedburg stieg Rauch empor, Es war kein schöner Anblick wie sich das Feuer ausbreitete. Legt Feuerblättchen auf die Felder 5, 4, 1, 2, 6, 11 und einen auf die Rietburg. Kreaturen die auf diesen Feldern stehen und der Brunnen auf Feld 5 kommen aus dem Spiel.







## Das Feuer 2



Kreaturen bleiben vor den Feuerplättchen stehen. Die Helden müssen die Feuer bekämpfen, indem sie die Felder betreten und mit einem Heldenwürfel würfeln. Dabei müssen sie die Würfelzahl 4 oder höher erreichen (Der Held Isdur nimmt einen roten Würfel), ansonsten verlieren sie den gewürfelten Wert an Willenspunkten. Das Löschen kostet den Helden eine Stunde auf der Tagesleiste. Sind alle Feuer gelöscht, lest die Karte Varkur.

Varkur ließ zwei Skrale vor der Rietburg Wache stehen. Stellt zwei Skrale zu Varkur hinzu. Bevor Ihr Varkur angreifen könnt, müssen noch die Skrale besiegt werden. In diesem Fall können die Kreaturen mit dem Feuerplättchen auf demselben Feld stehen. Werden die Skrale besiegt, fährt der Erzähler nicht weiter und es gibt keine Belohnung.





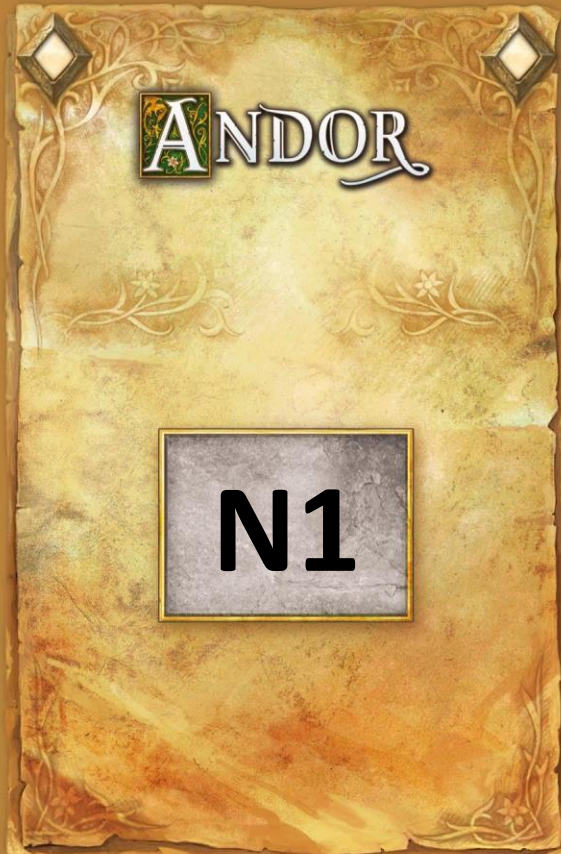
## Varkur



Varkur sammelte die Kraft des Feuerdiamanten und feuerte ihn auf einen der Helden. Der getroffene Held stützte zu Boden und schrie auf, die anderen Helden rannten sofort zu ihm. Der Held stand mit letzter Kraft auf und hob sein Schwert. Legt das letzte Feuerplättchen auf ein leeres Ablagefeld des Helden mit dem höchsten Rang. Ist keine Ablage frei, muss eines freigemacht werden. Der Held verliert sofort und ab jetzt bei jedem Sonnenaufgang 4 Willenspunkte. Varkur hat 20 Stärkepunkte und 12 Willenspunkte und würfelt mit zwei roten Würfeln, die Würfelwerte werden immer addiert! Wurde der schwarze Herold besiegt, hat Varkur nur mehr 15 Stärkepunkte.

Wenn Varkur besiegt wurde, lest die Karte N





Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn

Die Burg verteidigt wurde

König Brandur befreit wurde

Varkur besiegt wurde

Die Helden hatten es wieder mal in letzter Sekunde geschafft. Varkur wurde vertrieben, aber er schwor wieder zu kommen, und die Barbaren zogen sich in ihr Land zurück.

Manche sagten das der Feuerdiamant zerstört wurde und manche sagen das ein Riesenskral in bewacht. Doch es wusste keiner so genau...



Die Legende nahm ein böses Ende, wenn

Die Burg nicht verteidigt wurde

König Brandur nicht befreit wurde

Varkur nicht besiegt wurde

Varkur besetzte die Burg und fackelte aus Rache das ganze Land ab.

Und bald brach er in den Norden auf und machte das selbe wie in Andor. Die Meere verdampften und Hadria sank...