

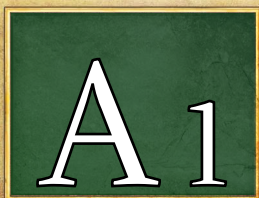


ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Wichtig: Diese Legende spielt einige Tage nach dem **ersten Teil** dieser **Legendenreihe** welcher „**Ein dunkles Geheimnis**“ heisst. Es wird empfohlen, für ein **besseres Spielerlebnis** diesen Teil zuerst zu spielen. Diese Legende wird auf dem **Minen-Spielplan** gespielt. Entfernt aus den **Nebelplättchen** das mit der **Hexe** aus dem Spiel. Feld **43** bleibt frei. Führt dann die **Checkliste** des **Grundspiels** aus.

Legt folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Hexe, Varkur und die Schildzwerge
- Verdeckt und gemischt: 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, die Geröllplättchen, die silbernen Ereigniskarten (sie ersetzen die Goldenen) und die Pergamente.

Benötigtes Material aus...

... „Die Reise in den Norden“: Garz, der Handelszwerg und das Drachenaugenauge.

... „Die letzte Hoffnung“: 4x Sternkraut, den Markierungsring, der „Schatten“, das Lager, der Bruderschild und die Karte „Die goldenen Schilde“.

... „Die ewige Kälte“: 3x Feuerplättchen, Takota, der Winterstein, Tranuk und den „Geheimgang“.

- Stellt **Gors** auf **28** und **67**, **Skrale** auf **20**, **30** und **40** und **Trolle** auf **25** und **37**.
- Legt Sternchen auf **D** und **N**.
- Erwürfelt die Position von **5** der **6 Runensteine** und **drei Heilkräutern**.

Lest weiter auf **Legendenkarte A2**.



- Legt das N-Plättchen bei 2 Spielern auf N, bei 3 Spielern auf M und bei 4 auf L.
- Legt das Gift bereit.
- Legt je ein Sternenkraut auf 67 und 48.
- Legt je 3 Geröllplättchen auf 64 und 68 und 2 auf 22. Deckt dann alle auf. Kreaturen, die ein Feld mit Geröll betreten, werden entlang der Pfeile auf das nächste freie Feld versetzt.
- Legt die Geheimer-See Karten auf das vorgesehene Feld über Feld 11.

Wichtig: Solltet ihr die Regeln für Feuerstösse, die Geröllplättchen und den geheimen See nicht mehr erinnern, könnt ihr sie jetzt im Begleitheft des Grundspiels nachlesen.

Einige Tage nachdem die Helden Varkur begegnet waren, war der Sturm der Kreaturen auf die Rietburg so stark wie nie zuvor. Die Helden waren erschöpft und benötigten unbedingt einmal eine Auszeit vom Kampfgetümmel. König Brandur lud die Helden nach Cavern ein, wo er gerade zu Gast war. Dort wurden sie mit Felsenfilet, einer Schildzwergspezialität willkommen geheissen.

Stellt alle **Heldenfiguren**, die **Schildzwerge** und die Figur **Tranuk** auf Feld 0. **Tranuk stellt in dieser Legende König Brandur dar.**

Lest weiter auf Legendenkarte A3.



„Dieser Ansturm“, begann Brandur schliesslich, „er muss ein Ende haben. Sucht bitte nach Varkur und bringt ihn entweder zur Vernunft oder stellt ihn in einem Kampf.“ Doch wo sollten die Helden nur mit der Suche beginnen? „Brandur“, meldete sich Fürst Hallgard, „einer von meinem Volke wurde erst gestern verhext und benommen aufgefunden. Ziemlich wahrscheinlich das Werk des dunklen Magiers.“

„Wenn das so ist“, überlegte Brandur, „werde ich dich im Zeichen meiner Hingabe an dein Volk unterstützen. Ich werde hier mein Lager aufschlagen und an der Seite der Helden kämpfen. Wie in den alten Zeiten, als ich mich durchs Gebirge kämpfte und den dunklen Drachen bezwang.“

So brachen die Helden auf. Brandur wollte so viele willensstarke Menschen aus Andor wie möglich holen. Er versprach, schnell wiederzukommen und die Helden zu unterstützen. Die Helden indes wollten sich erst einmal die besonderen Orte der Mine ansehen und auf Spuren untersuchen. Auch in der Mine der Schildzwerge wimmelte es von Monstern.

Legt die Legendenkarte „Wo ist Varkur?“ mit dem Pfeil an folgenden **Buchstaben**:

Bei 2 Spielern an I, bei 3 an H und bei 4 an G.

Lest weiter auf Legendenkarte A4.



Aufgabe: Legt auf die Felder **6, 27, 35, 40** und **45** je ein Sternchen und lest, sobald ein Held eines dieser Felder betritt, die jeweilige Legendenkarte vor. Ihr müsst **alle** betreten, bevor der Erzähler das Feld mit der Karte „**Wo ist Varkur?**“ erreicht (also I, H oder G).

Nehmt die **Schildzwerge** und **Tranuk** vom Spielplan. Stellt das **Lager auf Feld 0** und legt die Karte „Die goldenen Schilde“ offen aus. Kreaturen, die Feld 0 betreten, werden auf einen der Spielerzahl entsprechenden Schild gestellt. Betritt eine Kreatur Feld 0 und es ist kein Schild mehr frei, ist die Legende sofort verloren.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **4 Willenspunkten**. Es werden **ein Stärkepunkt, ein Schild, ein Trinkschlauch** und **ein Bogen** unter den Helden verteilt.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Der Klang eines Horns schallte durch die Gänge der Mine. König Brandur war zurück! Er hatte ein paar wackere Bauern mitgebracht, die für den Frieden Andors kämpfen wollten. Brandur würde nun persönlich den Kreaturen Einhalt gewähren, doch er war leider nicht mehr so stark wie früher.

Stellt **Brandur** (Figur von Tranuk) auf Feld 0. Er kann für **1 Stunde** auf der Tagesleiste bis zu **4 Felder** weit bewegt werden und gibt den Helden im Kampf **2 Stärkepunkte** zusätzlich.

Aus Barathrum, der Lunge Caverns drangen seltsame Laute. Es würde die Helden in Zukunft viel Willenskraft kosten, um sie zu überqueren.

Mischt und stapelt die verdeckten **Pergamente** auf dem Feld zwischen **33** und **34**. Deckt das Oberste auf. Ein Held muss die Zahl in **Willenspunkten** besitzen, um die Brücke zu **überqueren**. **Immer**, wenn ein Held die Brücke überquert, wird ein **neues Pergament** aufgedeckt.

Stellt **Gors** auf **10** und **37** und einen **Skräl** auf **5**.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
...das Lager erfolgreich verteidigt wurde...
...bei Garz das Drachenaugen gekauft wurde und...
...die Helden nun den Winterstein besitzen.

Versammelt alle Heldenfiguren beim Winterstein.
Die Helden hatten den Stein nun vor sich. Er strömte eine düstere und unnatürliche Energie aus. Ohne gross darüber nachzudenken hob ein Held den Stein an.

Lest weiter auf Legendenkarte N2

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
...das Lager nicht verteidigt wurde oder...
...die Helden das Drachenaugen nicht gekauft haben
...oder...
...die Helden den Winterstein nicht besitzen.



Als er ihn berührte spürte der Held, wie ein eisiger Hauch in ihn eindrang. Dann verspürte er den heftigen Drang, loszurennen. Doch bevor er ihm nachgab entwich der Stein seinen Händen. König Brandur stand vor ihm. Sein Gesicht ernst, besorgt und verwirrt zugleich. Stellt Tranuk zu den Helden.

„Woher habt ihr diesen Stein?“, fragte er leise aber deutlich. Dann fiel sein Blick auf das Drachenaugen, dass einem der Helden aus der Tasche lugte.

„Und- und dieses Auge...“, Brandur stolperte zurück.

„Der Winterstein und das Drachenaugen... und einer der vier Schilde!“, auf einmal war seine Stimme glasklar und wütend. „Ihr Unglücklichen! Ihr Narren! Diese drei Gegenstände dürfen nie und nimmer zueinander finden. Die Gefahr ist zu gross, denn es-“

In diesem Moment erschien Varkur vor der Gruppe. Stellt Varkur zu den Helden und das Gift dazu.

Er lachte siegessicher. Ehe die Helden reagieren konnten warf der Magier ein Fläschchen mit schwarzem Dampf in die Menge. Vor ihren Augen wurde es schwarz.

Als die Gruppe wieder zu sich kam waren sie weg: Der Bruderschild, das Drachenaugen und- der Winterstein. Varkur war ebenfalls verschwunden.

Entfernt Varkur, das Gift und die drei Gegenstände aus dem Spiel.

„Nun wird er kommen...“, murmelte Andors König in die Stille hinein. „Der Eisdrache!“





Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit




Wo ist Varkur?

Wenn bis jetzt nicht alle 5 Orte erkundet wurden ist die Legende sofort verloren.

Jeden Winkel der Mine hatten die Helden nach Varkur abgesucht. Nichts. Hier würden sie nicht fündig werden. Doch wo hielt er sich auf?

Immer mehr Kreaturen kamen aus den Schatten der Mine.

Der Held mit dem dunklen Geheimnis nahm sich ein Herz und sagte seinen Freunden die Wahrheit. Diese waren erst etwas schockiert, doch dann meinten sie, dass so was auch ihnen hätte geschehen können. So kämpften sie sogar noch besser als sonst und machten sich mit vereinten Kräften daran, den Winterstein zurückzuerlangen.

Stellt einen **Skrall** auf Feld 14 und **Wardracks** auf 13 und 35.

Garz hatte nun auch die Tränke der Hexe im Angebot.

Bei **Garz** können nun auch die **Tränke der Hexe** für die spielerzahlabhängige Anzahl Gold gekauft werden. Der **Bogenschütze** bezahlt 1 Gold weniger.





Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Die Schatzkammer (Feld 6)

Dies war also die Schatzkammer der Schildzwerge. Hier lagerten viel Gold und Edelsteine. Bestimmt würde es den Zwergen nichts ausmachen, wenn er sich ein paar Stücke Gold nehmen würde.

Der Held auf Feld 6 bekommt 4 Gold.

Entfernt das Sternchen von Feld 6.





Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Der dunkle Gang (Feld 35)

Der Gang, der vor dem Helden lag war von Dunkelheit befallen. Hier würde er nur mit einer Lichtquelle weitergehen.

Legt je ein **Feuerplättchen** mit der **aktiven** Seite auf die Felder **4, 20** und **30**. Sie können aufgenommen und in die Ablage für Gold gelegt werden. Jeder Held kann **maximal 1** Feuerplättchen auf der Heldentafel haben. Für **5 Willenspunkte** kann er es auf die aktive Seite drehen. Dann gibt es dem **Helden und allen, die auf seinem Feld stehen 1 Stärkepunkt zusätzlich**. Nachdem die **Feuerstösse** des Sonnenaufgangs ausgeführt wurden, erhält ein Held mit einem **aktiven** Feuerplättchen und alle auf seinem Feld **5 Willenspunkte**. Danach wird das Plättchen auf die **Rückseite** gedreht. Entfernt das Sternchen von Feld 35.

Aufgabe (optional): Ein Held kann mit einem **aktiven** Feuerplättchen auf Feld 35 stehen. **Lest erst dann hier weiter.**

Als der Held den Gang entlanglief, erkannte er nach einer Weile Licht am Ende des Tunnels.

Legt das **Plättchen Geheimgang** zwischen **35** und **53**. Die Felder gelten von nun an als **benachbart**. Der Held auf Feld 35 erhält **1 Stärke- und 3 Willenspunkte** und kommt anschliessend auf Feld 53.





Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Die Halle der 4 Schilde (Feld 40)

Dunkel und verlassen ragte die Statue des Zwergenschmieds Kreatok in die Höhe. Dies war ein mystischer und besonderer Ort. Hatte hier einmal eine Schmiede gestanden, in der Zwerge und Drachen gemeinsam eine grosse Macht erschufen? Wie dem auch sei, hier konnte der Held in Ruhe über seine Taten grübeln. Auch liessen sich viele Steine finden, die der Held kurzerhand aufsammelte. Vielleicht konnten sie ihm ja noch von Nutzen sein.

Der Held auf Feld **40** erhält **1 Sternenkrout** und zieht verdeckt **1 Geröllplättchen**. Er legt es offen in die Ablage für Gold. Geröllplättchen können **1x vor** einer **Kampfunde** eingesetzt werden. Dann werden die **Willenspunkte** der **Kreatur** auf das der **Zahl entsprechende Feld** versetzt und das **Plättchen** kommt anschliessend **aus dem Spiel**. Entfernt das Sternchen von Feld 40.

Lest weiter auf der Karte „Dunkles Geheimnis“ des Helden auf Feld 40.

Wichtig: Falls kein Grundspielheld auf Feld 40 steht, zieht eine zufällige der 4 Karten und überspringt den Story-Text (*Kursiv* geschrieben).



ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Die Waffenkammer (Feld 27)

Dies war die Waffenkammer der Schildzwerge. Hier war wenig los. Nur ein paar Zwerge unterhielten sich und spielten an einem grossen Steintisch ein Spiel mit einem grossen schönen Spielplan, einem Stapel Karten und sehr toll gezeichneten Figuren. Unter den Zwergen erkannte der Held Garz, den Handelszweig von überall und nirgendwo.

„Ah, ein Held Andors“, brummte er, „Was gibt es nun wieder für Probleme? Nun, wie dem auch sei, mein Laden steht euch natürlich zur Verfügung. Allerdings habe ich auch ein seltsames Artefakt im Angebot, das ihr einfach kaufen **müsst**.“

Stellt **Garz** auf Feld **68** und das **Drachenaugen** zu ihm.

Aufgabe: Ein Held muss, bevor der Erzähler das N-Plättchen erreicht das **Drachenaugen** für **5 Gold** bei **Garz** kaufen. Es schützt den Träger vor **Feuerstössen** und wird in die **Ablage für Gold** gelegt.

Entfernt das Sternchen von Feld 27.

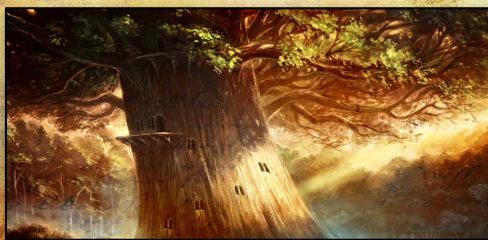


ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Der Baum der Lieder
(Feld 45)

Melkart, der oberste Bewahrer begrüsst den Helden. „Wisst ihr noch, als ihr uns das Geschenk der Schildzwerge vor ein paar Tagen überbrachtet? Wir wollen euch den Schild schenken. Auf dass er euch auf euren Abenteuern von Nutzen sein wird. Ach, und nehmt doch dieses Kraut mit auf den Weg. Ich wünsche euch viel Glück!“

Der Held auf Feld 45 bekommt **1 Sternenkraut** und **muss** jetzt den **Bruderschild** auf die **grosse Ablage** legen. Er kann ihn **nicht ablegen** (auch nicht, wenn es eine Ereigniskarte fordert), kann ihn aber anderen Helden übergeben. Er kann **einmal** benutzt werden um entweder **Willenspunktverluste abzuwehren** oder um die **Stärkepunkte zweier Helden permanent zu tauschen**.

Entfernt das Sternchen von Feld 45.



ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Dunkles Geheimnis Chada

Chada hatte in letzter Zeit kaum über das Geschehene nachgedacht. Nun besann sie sich, was vor einigen Tagen geschehen war, als sie Reka zu den Spuren im Schlamm führte. Als Reka aufgesprungen war, hatte sie Chada umgeworfen und ihr dabei einen interessanten Stein gestohlen. Diesen hatte Chada vor allen geheim aufbewahrt. Sie hatte ihn einst in den schwarzen Archiven gefunden, einem äusserst düsteren Ort. Von dort durfte eigentlich kein einziger Gegenstand mitgenommen werden. Doch der Stein hatte etwas enorm faszinierendes und magisches an sich, dass sie ihn einfach eingesteckt hatte. Sie hatte den Stein wie ihren grössten Schatz aufbewahrt und nie jemandem davon erzählt. Nun war es an der Zeit, die Wahrheit zu erzählen.

Doch besass Reka den Stein jetzt und diese war weg. Was hatte sie mit dem Stein vor?

Legt den **Markierungsring einen Buchstaben weiter**, als die Karte „**Wo ist Varkur?**“. Sobald der Erzähler dieses Feld betritt wird der **Ring über ihn gestülpt** und die **Legendenkarte „Reka“** wird vorgelesen. Sobald ihr das **Legendenziel erledigt** habt, wird der **Erzähler auf N** versetzt.

Wie dem auch sei, Chada musste den anziehenden Stein zurückbekommen, denn diesen Gegenstand begehrte Varkur zu besitzen.



ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Dunkles Geheimnis Thorn

Einst hatte Thorn in einer Höhle einen leuchtend schönen Stein gefunden. Als er ihn aufgehoben hatte, hatte er den Drang verspürt, in Cavern einzudringen und die Schatzkammer zu plündern. Der Stein hatte ihn kontrolliert und er hatte jede einzelne Münze und jeden einzelnen Edelstein daraus gestohlen. Er konnte sich bis heute nicht daran erinnern, wo er die Beute hingebracht hatte. Dies war sein dunkelstes Geheimnis, denn die Zwerge hatten mehrere hundert Gold und Edelsteine auf den Kopf des Diebes gesetzt.

Der Stein jedoch, erinnerte sich Thorn, wurde ihm von einem Seemonster entwendet. Doch nun musste er ihn wiedererlangen, sonst war die Suche nach Varkur vergebens. Er musste seinen Freunden alles berichten. Ihnen die Wahrheit sagen.

Da dröhnte ein Grummeln durch die Gänge der Mine. Das war es! Das Seemonster! Das war die Chance, den Stein zurückzugewinnen!

Legt den **Markierungsring einen Buchstaben weiter**, als die Karte „**Wo ist Varkur?**“. Sobald der Erzähler dieses Feld betritt wird der **Ring über ihn gestülpt** und die **Legendenkarte „Tetra“** wird vorgelesen. Sobald ihr das **Legendenziel erledigt** habt, wird der **Erzähler auf N** versetzt.



ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Dunkles Geheimnis Eara

Es war allgemein bekannt, dass niemand je die Feste Yria ohne die Erlaubnis der Zauberer des Turms betreten durfte. Wurde man erwischt, konnte man sich das Leben eines Zauberers abschminken. Doch der kleinen Eara war das egal gewesen und es glückte ihr des nachts in die Feste einzudringen. Da hatte sie die magischen Waffen erblickt, doch dem Drang widerstanden, sie zu klauen. Stattdessen hatte sie einen seltsam faszinierenden Stein mitgehen lassen. Das war ein Fehler, wie sich auf der Überfahrt ins Lande Andor bestätigte. Der Stein hatte sich plötzlich in einen Schatten verwandelt. Ein Schatten, der sie über Bord warf und sie fast tötete. Plötzlich wurde Eara durch einen Windhauch aus ihren Gedanken gerissen. Da stand er vor ihr: Der Schatten! Gross und unheimlich wie damals, doch dieses Mal würde Eara ihn zusammen mit ihren Freunden besiegen. Sie würde ihnen die Wahrheit sagen. Entschlossen verpasste sie dem Schatten einen Tritt in den Bauch und rannte erst einmal fort.

Stellt die Figur „Der Schatten“ auf Feld 40. Er kann **noch nicht angegriffen** werden. Versetzt Eara auf Feld 24. Legt den **Markierungsring einen Buchstaben weiter**, als die Karte „Wo ist Varkur?“. Sobald der Erzähler dieses Feld betritt wird der **Ring über ihn gestülpt und die Legendenkarte „Der Schatten“ wird vorgelesen**. Sobald ihr das **Legendenziel erledigt** habt, wird der **Erzähler auf N** versetzt.



ANDOR

Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Dunkles Geheimnis Kram

Wieso war er genau jetzt, an diesem Ort alleine? Hier, in der prachtvollen Halle der 4 Schilde, wo er einst diesen wunderschönen Stein ausgegraben hatte. Der Stein, welcher bei der ersten Berührung eine unglaublich faszinierende und fesselnde Magie ausströmte. Da, erinnerte sich Kram, war ihm der Stein entgleitet und war wie vom Erdboden verschluckt. Ehe er sich umschauen konnte, zerbarst die Felswand, in der der Stein gesteckt hatte und ein Ungeheuer trat aus dem Schatten. Es hatte in der ganzen Mine gewütet und einigen Zwergen das Leben gekostet. Niemals hatte sich Kram gewagt, zuzugeben, dass er das Ungetüm zu Tage gebracht hatte.

Nun war es an der Zeit, es preiszugeben. Er würde seinen Freunden die Wahrheit erzählen. Sie mussten den Stein erwischen. Er war noch immer hier in der Nähe.

Legt den **Markierungsring einen Buchstaben weiter**, als die Karte „Wo ist Varkur?“. Sobald der Erzähler dieses Feld betritt wird der **Ring über ihn gestülpt und die Legendenkarte „Der Stein“ wird vorgelesen**. Sobald ihr das **Legendenziel erledigt** habt, wird der **Erzähler auf N** versetzt.





Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Reka

Der Wille des mysteriösen Steins hatte ihren Geist fest im Griff. Die Helden mussten ihr den Stein entreissen.

Stellt die Figur der Hexe in einen schwarzen Helter und auf Feld 58. Legt den Winterstein unter sie. Die Hexe ignoriert Kreaturen und umgekehrt. Sie bewegt sich nicht. Um ihr den Winterstein zu entreissen, müssen die Helden einmal den Wert der Hexe übertreffen. Sie hat bei 2 Spielern 30, bei 3 Spieler 40 und bei 4 Spielern 50 Stärkepunkte.

Legendenziel: Die Helden müssen die Hexe besiegen, um an den Winterstein zu kommen. Dann muss ihn ein Held auf die Heldentafel legen.

Nach jeder Kampfrunde, die die Helden gegen die Hexe verlieren, verliert jeder am Kampf beteiligte Held 7 Willenspunkte.

Mit jeder Erzählerbewegung wird Reka um 2 Stärkepunkte stärker.





Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Tetra

Da, plötzlich schoss ein beschuppter Kopf aus dem grünlich schimmernden Wasser des geheimen Sees, gefolgt von einem schlangenähnlichem Körper, nur dass dieser etwa 5 mal grösser als der einer Schlange war. Tetra nannte man dieses Ungeheuer. Sie schien verwirrt und nicht richtig zu wissen, was sie tat. Der Stein schien sie zu kontrollieren.

Legt Tetra auf Feld 11 und den Winterstein unter sie. Bei jeder Erzählerbewegung bewegt sich ihr Kopf auf folgendem Weg:

11->17->16->19->20

Thorn hatte einen Plan. Sie konnten Tetra nicht erledigen, also mussten sie ihr den Stein klauen. Wie er hörte, mochte sie normales Wasser nicht ausstehen. Konnten die Runensteine sie vielleicht ablenken?

Legendenziel: Einer der Helden muss den Winterstein auf seine Heldentafel legen. Um ihn zu bekommen muss Tetra besiegt werden. Es muss, bevor ihr Kopf Feld 20 erreicht das unten stehende Material bei ihrem Kopf abgelegt werden. Danach muss ein Held alleine 1x den unten stehenden Kampfwert übertreffen.

2 Spieler: 2 Trinkschläuche, 1 Runenstein; Stärke: 16

3 Spieler: 3 Trinkschläuche, 2 Runensteine; Stärke: 15

4 Spieler: 4 Trinkschläuche, 3 Runensteine; Stärke: 14





Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Der Schatten

Der Schatten geisterte durch die Mine und hatte offenbar ein klares Ziel. Die Helden mussten ihn bezwingen, bevor er entkam, damit er sich wieder in den Stein zurückverwandelte. Jedoch hatte der Schatten anscheinend ein paar Gaben aus dem Norden mitgenommen.

Bei jeder Erzählerbewegung bewegt sich der Schatten auf folgender Route:

40->26->24->25->30

Der Schatten hat 5 Willenspunkte, würfelt mit 1 roten Würfel und hat bei 2 Spielern 20, bei 3 Spielern 25 und bei 4 Spielern 30 Stärkepunkte. Zu Beginn des Kampfes tauscht der Schatten seine Willenspunkte mit dem Helden der die meisten Willenspunkte hat. Er stiehlt vor jeder Kampfunde 1 Würfel von jedem am Kampf beteiligten Helden (keinen schwarzen) und fügt ihn seinem Würfel hinzu. Hat ein Held dadurch keinen Würfel mehr, hat er den Würfelwert 3.

Legendenziel: Die Helden müssen den Schatten besiegen. Dann bekommt einer der Helden den Winterstein auf seine Heldentafel.





Fan-Legende

Kapitel 2

Auf der Suche nach der Wahrheit



Der Stein

Ein Schrei gellt durch die Mine. Der Stein war gesichtet worden! Doch kaum waren die Helden bei ihm, verschwand er wieder.

Legt den Winterstein auf Feld 35. Er kann nicht aufgenommen werden. Bei jeder Erzählerbewegung bewegt sich der Stein auf folgender Route:

35->11->60->1->39->4->10

Ihr müsst den Stein in der 1. Kampfunde besiegen, sonst wird er auf das nächste Feld der Liste gestellt. Hat er Feld 10 erreicht ist die Legende verloren.

Er hat 20 Willenspunkte, würfelt mit 1 roten Würfel und hat bei 2 Spielern 8, bei 3 Spielern 14 und bei 4 Spielern 20 Stärkepunkte.

Legendenziel: Ihr müsst den Stein besiegen, damit ihn ein Held auf seine Heldentafel legen kann.
