



Friedliche Tage gab es selten in Andor. Dennoch waren seine Bewohner zäh und ließen sich durch nichts entmutigen. Die tapferen Andori hatten vielen Gefahren getrotzt, aber ihr fröhliches Gemüt konnte ihnen niemand nehmen. Nach dem Sieg über den Drachen und der Ernennung der Helden von Andor in den Rang von Fürsten, wurde dieser legendäre Tag zum Andorischen Feiertag ernannt. Jedes Jahr wenn sich der Sieg über den Drachen jährte, feiern die Andori ein riesiges Fest im Rietland. Es wurde den tapferen Taten der Helden und ihres großen Königs gedacht. Einige der Alten erinnerten sich noch an die Zeit der Gefangenschaft in Krahd und an die Flucht über das graue Gebirge.

Ein solches Fest hatten die Andori gerade gefeiert, als früh am nächsten Morgen ein Bauer die Rietburg erreichte, er brachte schreckliche Kunde.

Während die Andori feierten waren Kreaturen ins Rietland vorgedrungen. Der freie Markt wurde von einem Troll zerstört und die Taubücke war von einem mächtigen Skral zerfetzt worden. Auch die Marktbrücke wurde beschädigt so dass sie nicht mehr passierbar war.

- Stellt einen **Troll** auf das Händlersymbol **Feld 18** und markiert ihn mit einem Sternchen. Beim freien Markt kann erst gehandelt werden, nachdem der Troll besiegt wurde. Bei Sonnenaufgang bewegt er sich nicht.
- Stellt einen **Skral** auf **Feld 16**
- Legt jeweils ein **rotes X** auf die **Tau-** und die **Marktbrücke**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Bevor ihr die Nebelplättchen mischt, sortiert ein NP mit einem Gor aus und legt es zurück in die Schachtel. Mischt die restlichen NP und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder (Kreise), Feld 32 bleibt frei.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die **Legendenkarten**: "Die Bäuerin", "Der Holzfäller 1-2", "Der Trunkene Troll 1-2", "Der Falkner", "Bootsreparatur abgeschlossen", "Das östliche Rietland", "Der Skral-General", "Ankunft am Baum der Lieder 1-2", "Katapultbau", "Unterredung mit dem Fürsten", "Feuer frei", "Varkur 1-3", "Ankunft in der Mine", "Tunnelbau", "Tunnelfertig", "Unterstützung der Bewahrer".
- Aus dem **Grundspiel**: 2 Bauernplättchen (m und w), das große Plättchen mit dem Händlerymbol, die Figur "Schildzwerg", eine Figur Bogenschütze (Chada oder Pasco) und tauscht den grünen mit einem grauen Standfuß, die Figur Varkur, 4 beliebige Geröllplättchen,
- verdeckt und gemischt: 6 Runensteine, 3 Heilkräuter,
- Aus "**Sternschild**": die 4 Gaben der Andori, alle Holzstämme, 3 Feuerplättchen und das Katapult.
- Aus "**Neue Helden**": Den Trunkenen Troll.
- Aus "**Die Reise in den Norden**": 2 Fässer (alternativ nehmt einfach 2 Schilde).
- Legt **Sternchen** auf die Felder **B, C, E, F** und **N** der Legendenleiste

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Doch auch frohe Kunde erreichte die Helden. Die magischen Runensteine waren ebenfalls im Rietland gesehen worden.

- Deckt die oberste Karte des Ereigniskarten Stapels auf und legt einen Runenstein auf das Feld mit der Zahl unten links auf der Karte. Macht dies für insgesamt 5 Runensteine und 2 Heilkräuter, anschließend werden die goldenen Ereigniskarten neu gemischt.

#### Aufgaben:

- Der freie Markt muss befreit werden. Vorher können die Helden bei dem Händler nichts kaufen.
- Die Helden müssen dem Fischer zu Hilfe eilen und ihn retten ehe der Erzähler **Feld B** erreicht.
- Die Helden müssen herausfinden was mit den Brücken geschehen war. Was hatte die Kreaturen dazu getrieben diese zu zerstören. Dazu müssen die Helden einen Weg finden die Narne zu überqueren, dies müssen die Helden schaffen bevor der Erzähler **Feld F** erreicht.
- Die Rietburg war die letzte Zuflucht der Rietländer, sie durfte unter keinen Umständen fallen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.

Die Heldengruppe erhält **6 Gold** und **2 Stärkepunkte** zusätzlich, ihr entscheidet welcher Held sie bekommt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



Doch das war noch nicht alles, der Andori berichtete von einem ungleichen Kampf zwischen einem Fischer und einem Gor. Dieser hatte sich am Boot des Fischers zu schaffen gemacht.

- Legt ein **Bauernplättchen** (m) und einen **Gor** auf **Feld 32**

Den Helden war klar, dass sie handeln mussten. Der Fischer würde nicht mehr lange gegen den Gor stand halten. Ausserdem mussten sie herausfinden was die Kreaturen antrieb. Eile war geboten und so verließen die Helden früh morgens die Rietburg um den Rietländern beizustehen.

- Stellt eure Heldenfigur auf die Rietburg **Feld 0**.
- Jeder Held würfelt mit **einem** Heldenwürfel, der Held mit dem höchsten Wurf legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgangfeldes. Bei Gleichstand, stechen.

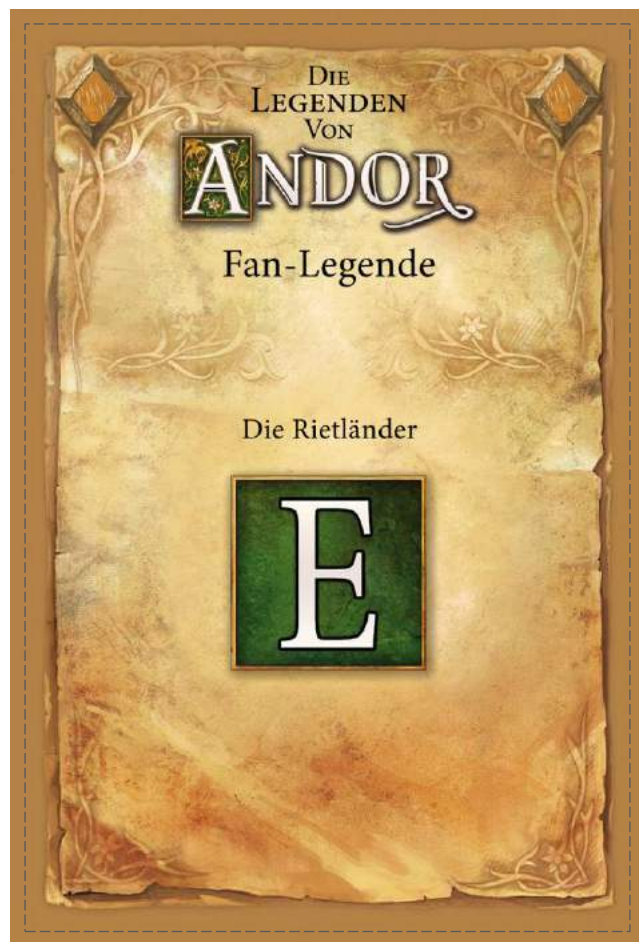
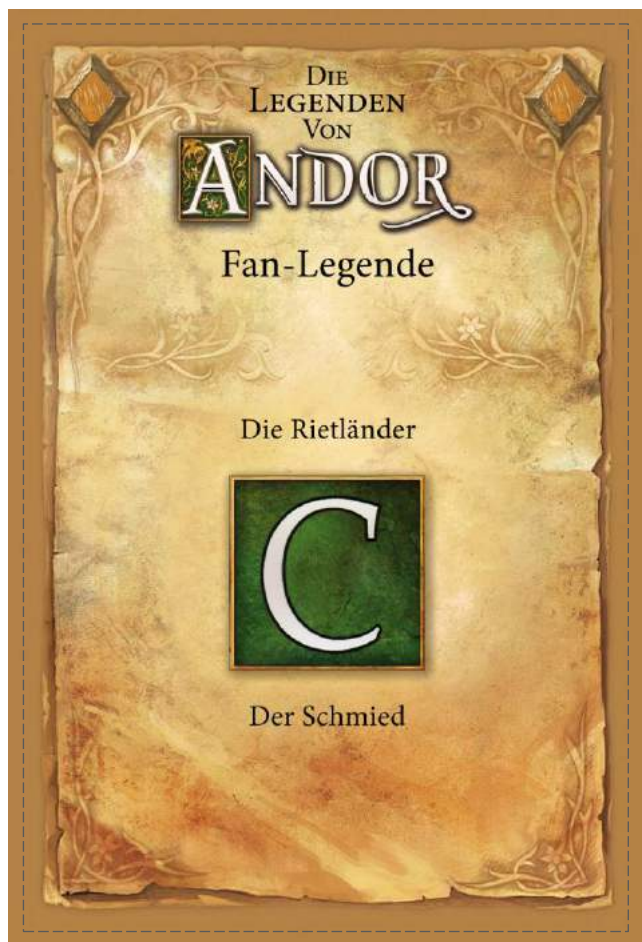
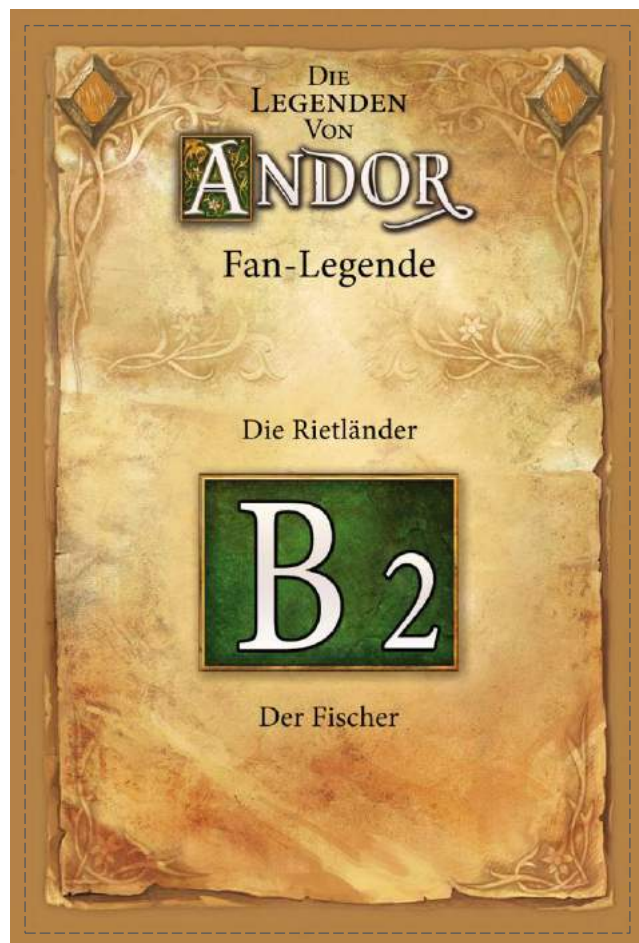
Als die Helden sich auf den Weg ins Rietland machten, entdeckten sie weitere Kreaturen die sich der Rietbrüg näherten.

- Stellt weitere **Gors** auf die Felder **3, 23, 26** und **38**
- Einen weiteren **Skral** auf **Feld 19**
- Einen **Troll** auf **Feld 30**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.









Der Fischer dankte nochmals den Helden und überreichte ihnen einen seltsamen Gegenstand. „Diese etwas seltsame Eieruhr habe ich neulich aus der Narne gefischt, vielleicht könnt ihr damit etwas anfangen?“

„Ein Hadrisches Stundenglas!“ entfuhr es einem Helden. Ehrfürchtig nahm er diesen Gegenstand an sich und dankte dem Fischer recht herzlich.

- Ein Held auf **Feld 32** erhält das **Hadrische Stundenglas**.
- Legt ein rotes **Sternchen** auf **Feld 28**, sobald ein Held dort stehen bleibt wird die Karte „**Die Bäuerin**“ vorgelesen.

Die Helden müssen dem Fischer Holz bringen um sein Boot zu reparieren. Dazu müssen sie den Holzfäller im südlichen Wald aufsuchen. Da die Zeit drängt, müssen die Helden den Bauernhof Feld 28 aufsuchen und die Bäuerin um Hilfe bitten.

---

#### Aufgabe:

- Ein Held muss vor dem nächsten Tagesanbruch **Feld 28** erreichen.
- 



Nur wenn der Fischer gerettet und der Gor besiegt wurde, ist die Legende jetzt nicht verloren.

Der Fischer dankte den Helden und erzählte seine Geschichte. Als er früh morgens aus dem Fenster sah, entdeckte er einen Gor der aus dem Nebel hervortrat. Dieser stürzte sich sofort auf das Boot des Fischers und begann dies mit seinen scharfen Hornklauen zu zerstören. Der Fischer zögerte nicht lange und trat dem Gor sofort entgegen. „Allerdings wäre es ohne eure Hilfe eher schlecht um mich gestanden, Ich danke euch!“ sagte der Fischer. Er berichtete weiter und erzählte von seltsamen Vorkommnissen im östlichen Rietland. Allerdings wusste er nicht was hinter diesen Ereignissen stand.

Die Helden waren ratlos, wie sollten Sie die Narne nur überqueren? Sofort bot der Fischer ihnen seine Hilfe an. Ich könnte euch mit meinem Boot auf die andere Seite der Narne bringen, allerdings muss ich es dafür erst reparieren und dafür benötige ich Holz. Wenn ihr mir Bretter bringt, dann kann ich mein Boot reparieren. Im südlichen Wald gibt es ausreichend Bauholz, ich kenne dort einen Holzfäller, bei dem werdet ihr sicher Holz bekommen. Der Fischer überlegte weiter, ein guter Freund wohnt mit seiner Familie auf dem Bauernhof ganz in der Nähe. Seine Frau fährt regelmäßig zum Dorf nahe des südlichen Waldes, sie wird euch sicher helfen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2.



Mancheiner war der Ansicht das es kaum schlimmer kommen könne. Die Kreaturen marschierten unaufhaltsam immer weiter auf die Rietburg zu. Doch den Helden war es immer wieder gelungen die Hoffnung neu aufleben zu lassen und den Rietländern erneut Zuversicht zu geben.

Doch dann erreichte die Helden erneut beunruhigende Kunde. Es waren einige Kreaturen im östlichen Rietland gesichtet worden. Aber auch im Rietland wurde ein weiterer Gor gesichtet.

Stellt **Gors** auf die **Felder: 36** und **47**.

Einen **Skral** auf **Feld 46**.

Einen **Troll** auf **Feld 43**.

Einen **Wardrak** auf **Feld 57**.

Die Flut an Kreaturen schien nicht abzulassen, Eile war geboten, die Helden mussten diesen Wahnsinn stoppen. Was war es dass die Kreaturen antrieb? Es gab viel zu tun. Die Rietländer waren ein zähes Volk und würden ihre Heimat nicht kampflös aufgeben.

**Zur Erinnerung:** Die Helden müssen das östliche Rietland erreichen ehe der Erzähler **Feld F** erreicht.



Während die Helden im Rietland unterwegs waren, machte man sich auf der Rietburg Gedanken darüber, wie man die Helden unterstützen könnte. Da trat Angus der Meisterschmied hervor und schlug vor, dass er sein Können den Helden zur Verfügung stellen könnte. Alle waren sich einig, dass dies eine sehr gute Idee ist. So kam es das Angus seine Esse entfachte und für die Helden Rüstungen und Waffen schmiedete.

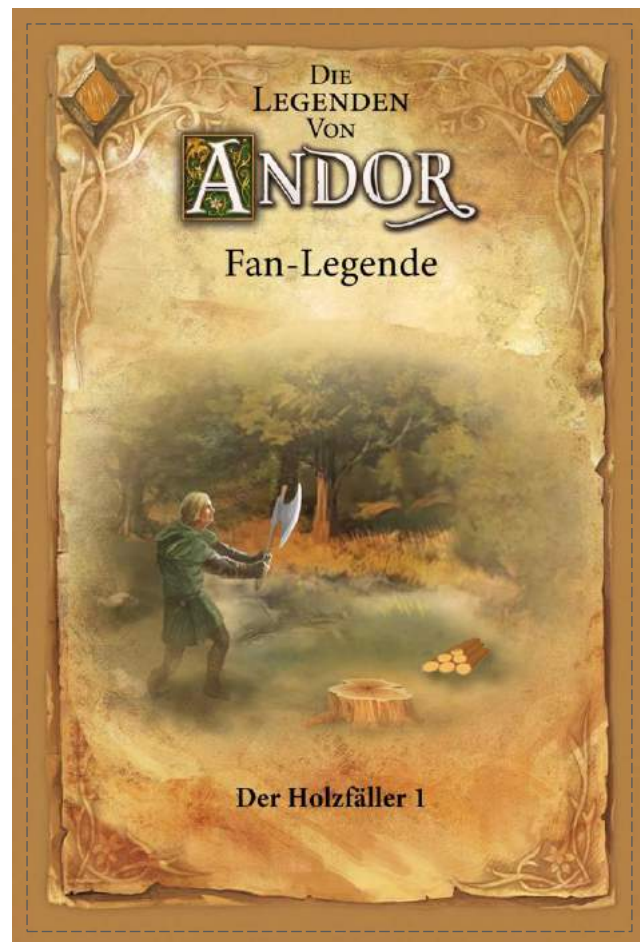
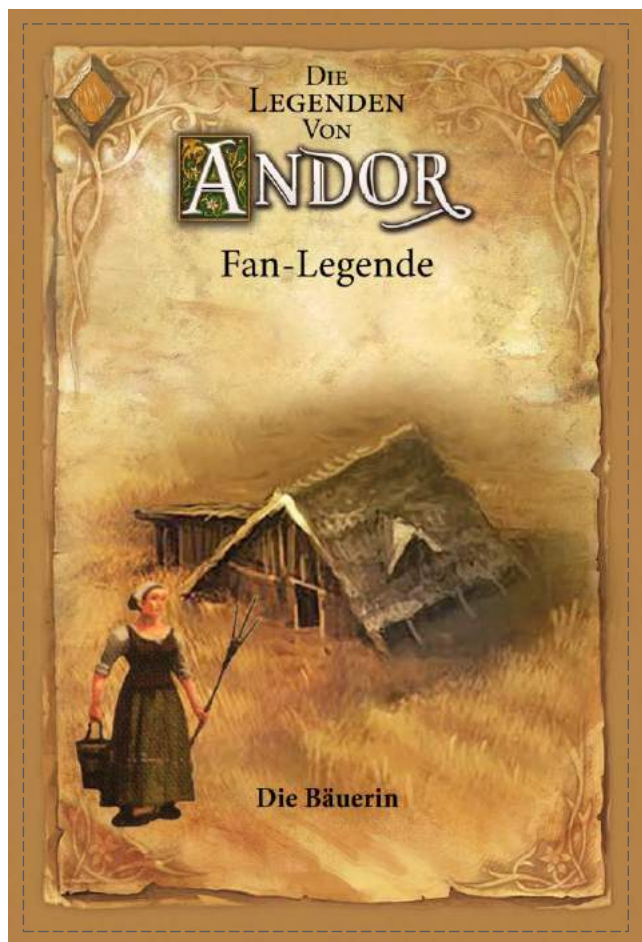
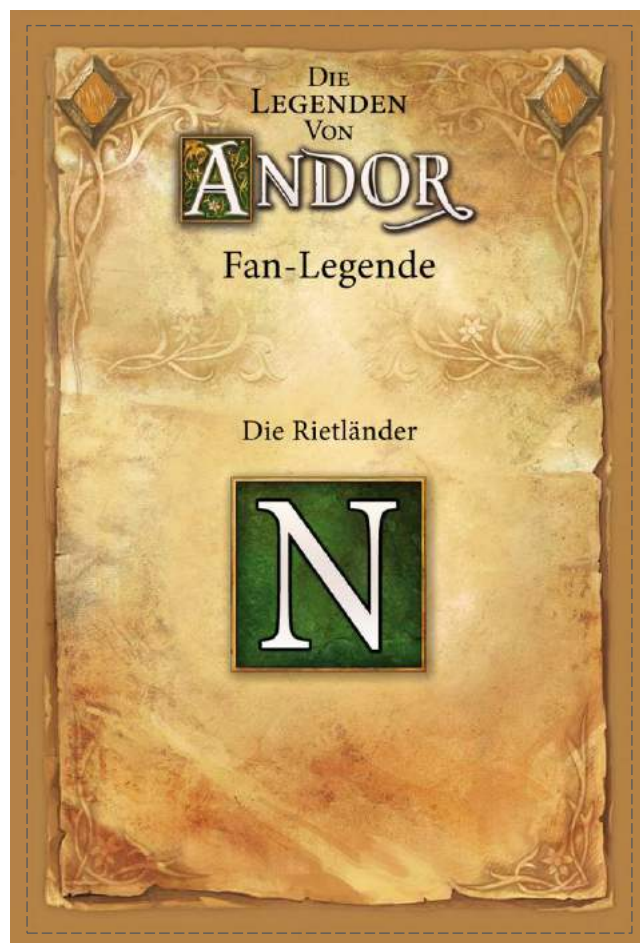
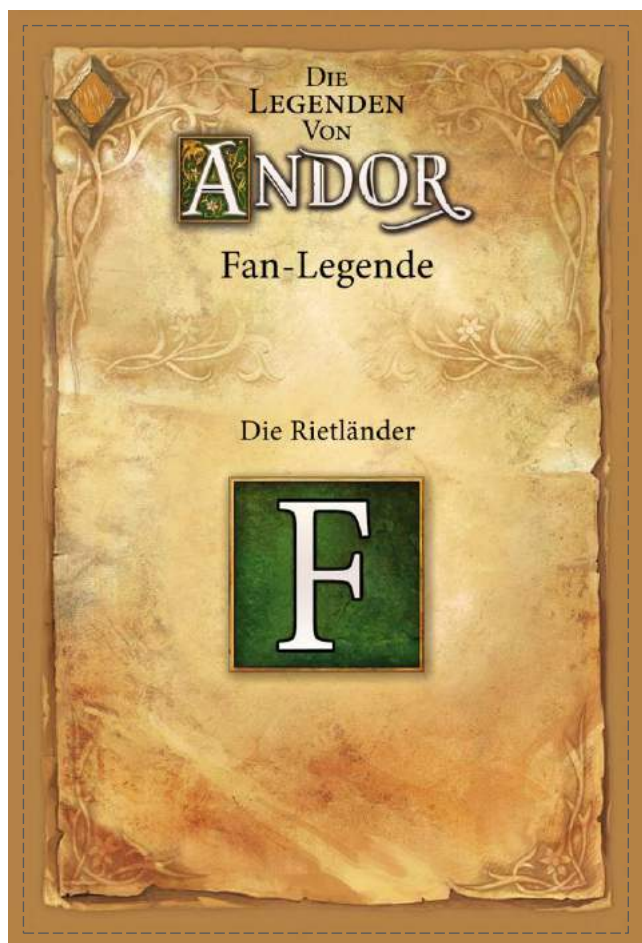
Die Helden waren sehr erfreut über diese Nachricht. Thorn kannte Angus gut. Er war es gewesen, der ihm seinen Zweihänder geschmiedet hatte. Auch die Waffen der Krieger hatte er eigenhändig gefertigt. Angus war ein starker Mann, doch ein Kämpfer war er nicht. Zwar war er ein Bär von einem Mann, doch sein Gemüt war sanft und Warmherzig. Bevor er in den Dienst des Königs trat, war er der Schmied seines Dorfes gewesen. Dort beschlug er die Pferde und fertigte allerlei Werkzeuge und Geräte für den täglichen Gebrauch. Doch als Brandur ihn bat, die Waffen für seine Krieger zu fertigen, war Angus zur Stelle und seither war die Rietburg seine Heimat geworden.

- Legt das **große Plättchen** mit dem **Händlersymbol** auf die Burg **Feld 0**.

Solange der freie Markt nicht befreit wurde können die Helden auf der Burg für je 2 Gold einen SP kaufen. Ausrüstungsgegenstände können dort nicht gekauft werden. Wenn der Troll besiegt wurde, wird das Plättchen wieder von der Burg genommen.









Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...Varkur besiegt und  
...der freie Markt befreit und  
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Wiedermal waren die Helden Andors siegreich! Varkur war besiegt und die Menschen des Rietlandes konnten wieder sorglos ihrem Handel nachgehen. Es folgte eine glückliche Zeit im Land Andor. Der Handel blühte auf und die Andori lebten glücklich und zufrieden. Bis zu jenem schicksalhaften Tag an dem erneut dunkle Wolken heraufzogen und das Böse wieder erstarkte.

Doch diese Legende wird an einem anderen Tag erzählt...

Fan-Legende "Die Rietländer" - Autor: Tuptu

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...  
...Varkur nicht besiegt oder  
...der freie Markt nicht befreit oder  
...die Burg nicht verteidigt wurde.  
Varkur hatte das Rietland eingenommen und die Andori unterworfen. Dies war ein finsterner Tag in der Geschichte Andors. Doch am Horizont zogen erneut blaue Wolken auf und Varkur wusste, dass es noch nicht vorbei war, die Helden Andors würden erneut aufstehen um ihm die Stirn zu bieten...

Die Legende ist nur dann nicht verloren, wenn einer der Helden bereits das östliche Rietland erreicht hat.

Varkur war ausser sich vor Zorn darüber, dass es den Helden gelungen war, ins östliche Rietland vorzurücken. Sehr viel Mühe hatte es ihn gekostet die Brücken zu zerstören, ohne dass die Helden ihn daran hindern konnten. Und auch wenn die Erinnerung an jenen schicksalhaften Tag schmerzte, so war der Jahrestag jener Schlacht, doch der Ideale Zeitpunkt um zuzuschlagen.

Während die Rietländer ihren damaligen Sieg über ihn feierten, bereitete er ihre Vernichtung vor. Alles war bis ins kleinste Detail geplant. Nicht mal die Helden von Andor hatten seine Pläne erahnen können.

Doch jetzt ... Varkur wurde rot vor Zorn, jetzt waren diese Helden doch über die Narne gekommen. Das, was unmöglich sein sollte. War nun doch eingetreten.

Doch dies war noch nicht das Ende! Nein, Varkur hatte in seiner unendlichen Weisheit bereits Vorsorge getragen. Er hatte noch ein As im Ärmel. Gard! Seinen Skral-General.

Dieser übermächtige Skral, war ein direkter Nachkomme von Hark, er sollte das Versagen seines Vaters wieder ausgleichen. Varkur hatte ihn bereits losgeschickt um im Rietland Position zu beziehen und die Kreaturen anzutreiben.

Er war sich sicher, Gard würde niemals fallen. Er und sein Wardrak würden den Helden einhalt gebieten und die verhasste Rietburg erobern.



Als die Bäuerin mit den Helden bei der kleinen Hütte im Wald ankam, begegnete ihnen ein groß gewachsener, kräftiger Mann. Er kannte die Bäuerin sehr gut und freute sich über ihren Besuch. Nachdem die Helden berichtet hatten, wich die Freude aus dem Gesicht des Holzfällers. Mit ernster Miene sagte er: "Gerne würde ich euch helfen. Doch da Eile geboten ist, fürchte ich, dass weitere Hilfe vonnöten ist. Es gibt einen Troll, der nicht weit von hier in einer Höhle lebt. Er ist ein komischer Kauz, aber stark wie ein Bär. Wenn ihr euch seine Unterstützung sichert, dann wird er euch die nötigen Bäume fällen. Ich werde sie dann in brauchbare Bretter zersägen."

- Stellt den **Trunkenen Troll (TT)** auf die Höhle bei **Feld 22**.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen dem TT ein Geschenk bringen, um sich seine Unterstützung zu sichern.

- Legt jetzt **2 Fässer** (alternativ einfach 2 Schilde) auf die Taverne **Feld 72**.

Damit der TT den Helden gewogen ist, müssen folgende Gegenstände auf Feld 22 abgelegt werden:

- 2 Spieler: 2 Runensteine oder 1 Fass
- 3 Spieler: 2 Runensteine und 1 Fass
- 4 Spieler: 2 Runensteine und 2 Fässer

Lest jetzt weiter auf "Der Holzfäller 2".



Der Held betrat die ärmliche Bauernkate, eine freundliche Frau trat ihm entgegen. Seid gegrüßt, Reisender. Als sie die Sternblume am Umhang des Helden erblickte, senkte sie ehrfürchtig den Blick. Die Bäuerin wusste augenblicklich wer da vor ihr stand. Es musste einer der Helden Andors sein. Ihr alter König hatte die Sternblume einst den Helden Andors überreicht.

"Was führt euch zu uns, mein Herr?" fragte die Bäuerin. Der Held berichtete und erzählte von dem Fischer. Daraufhin erwiderte die Bäuerin: "Ja, ich kann euch helfen. Allerdings fahre ich erst morgen wieder in den südlichen Wald. Doch dann werde ich euch sehr gerne mitnehmen."

- Legt ein weibliches **Bauernplättchen** auf **Feld 28**.
- Legt das **Sternchen** von **Feld 28** auf den Hahn des **Sonnenaufgangfeldes**.

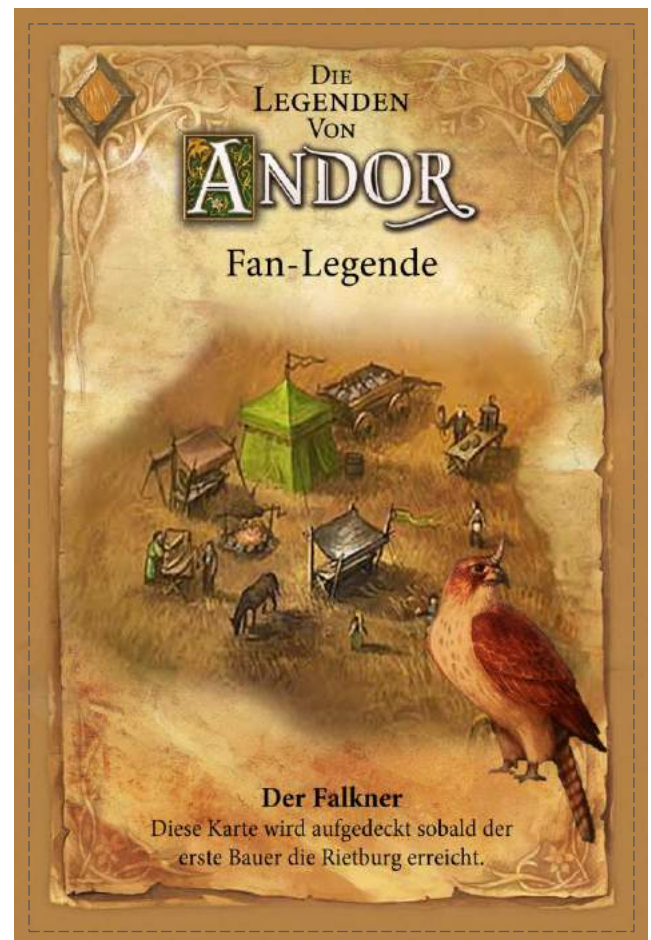
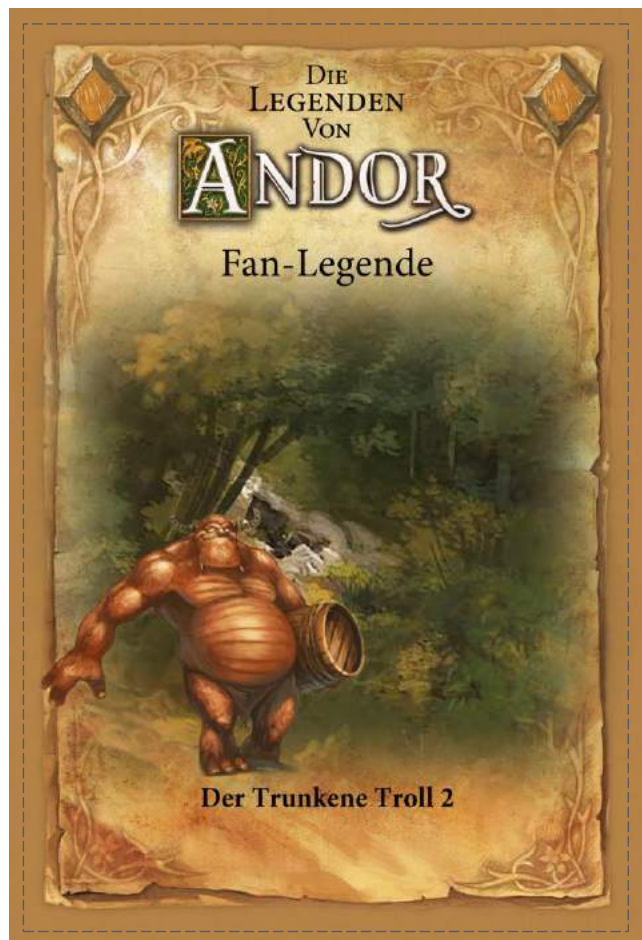
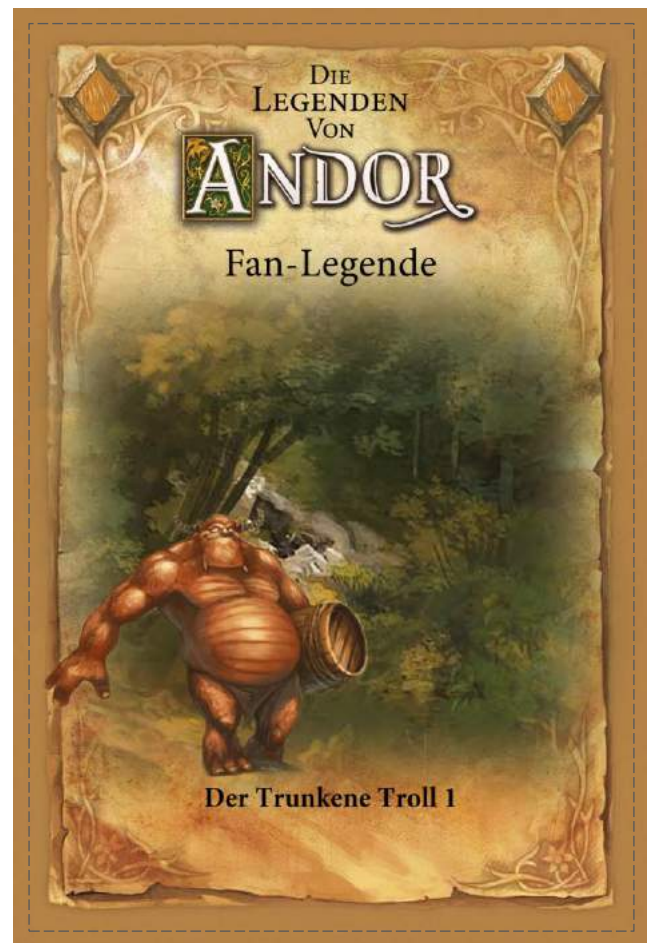
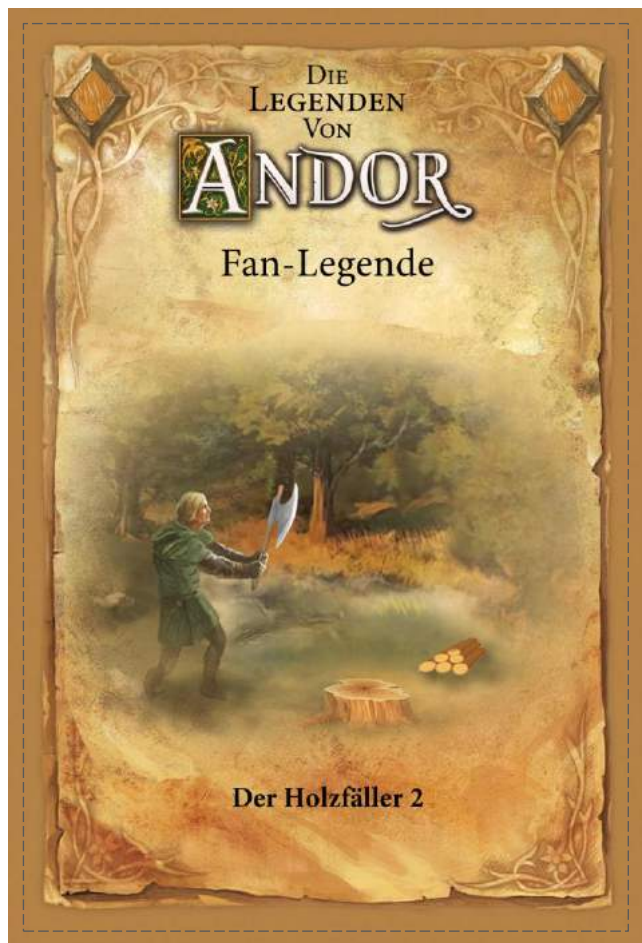
Alle Helden die beim nächsten Sonnenaufgang auf Feld 28 stehen, werden zusammen mit dem Bauernplättchen auf Feld 24 gelegt.

- Legt ein weiteres **Sternchen** auf **Feld 24**. Sobald ein Held auf Feld 24 steht, wird die Karte „Der Holzfäller 1“ vorgelesen.

**Hinweis:** Die Hilfe der Bäuerin muss nicht in Anspruch genommen werden. Die Helden können auch auf anderem Weg Feld 24 erreichen. Die Bäuerin wird aber in jedem Fall, beim nächsten Tagesanbruch auf Feld 24 gelegt.









Als die Helden vor der Höhle des Trolls standen, hörten sie nur ein lautes Schnarchen. „Na super! Wie soll der uns denn Helfen?“, dachten die Helden.

Da erwachte der Troll und trollte sich aus der Höhle. Er reckte und streckte sich ehe er auf die Helden hinunter sah. Diese baten den Troll ihnen ein paar Bäume zu fällen und zeigten ihm die Gegenstände, die sie für ihn mitgebracht hatten.

Der TT willigte ein. „Für ein schönes Fässchen Met, helf ich gern“, erwidert der Troll. Er knickte die Bäume um als wären es Streichhölzer, schnappte sich dann das Fass Met, trank einen Schluck und torkelte los.

Von jetzt an wird der Trunkene Troll gemäß der Regelung in der Anleitung „Neue Helden“ immer dann versetzt wenn eine Ereigniskarte aufgedeckt wird. Legt zur Erinnerung ein Sternchen oben auf den Ereigniskarten Stapel.

**Ausnahme:** Sollte die Ereigniskarte **Nr. 18** gezogen werden wird der Trunkene Troll auf die Taverne (**Feld 72**) gestellt.

Die Helden waren froh, einen Schritt weiter zu sein. Doch was sollten sie mit den Bäumen anfangen? Da erschien der Holzfäller. Wie versprochen verarbeitete er die Bäume zu starken Brettern.

Der Holzfäller erzählte den Helden, dass sie die Holzbretter am besten über die Narne transportieren könnten. Er würde die Bretter bis zum Ufer transportieren und den Helden Seile zur Verfügung stellen, mit denen sie die Bretter flussaufwärts ziehen könnten.

Lest jetzt weiter auf „Der Trunkene Troll 2“.



Wenn die geforderten Gegenstände auf **Feld 22** liegen, wird die Karte **„Der Trunkene Troll 1“** vorgelesen.

Für die Bäuerin war es sehr gefährlich sich länger im umkämpften Rietland aufzuhalten. Die Helden sollten sie zur Burg eskortieren. So verabschiedete sich die Bäuerin von dem Holzfäller und folgte den Helden zur sicheren Rietburg.

Das Bauernplättchen kann nun wie üblich zur Burg gebracht werden, sollte eine Kreatur auf das Feld mit dem Bauernplättchen ziehen, kommt es aus dem Spiel.

Sobald sich die Bäuerin auf der Rietburg befindet, wird die Karte: **„Der Falkner“** vorgelesen.

**Hinweis:** Sollte die Bäuerin von einer Kreatur geschlagen werden, habt ihr später noch einmal die Möglichkeit einen Andori in der Rietburg in Sicherheit zu bringen. Die Karte **„Der Falkner“** wird jedoch erst vorgelesen wenn sich ein Bauernplättchen auf der Rietburg befindet.



Als der Held mit dem eskortierten Andori die schützende Rietburg erreichte, kam ihnen Tristan entgegen. Tristan war der Falkner des Königs. Er wirkte sehr aufgeregt und schien in großer Eile zu sein. Der Held fragte ihn wo er so eilig hin wolle, doch Tristan sagte nur: „Kara ist fort, ich muss sie suchen!“ Der Held kannte Kara. Sie war weit mehr als ein gewöhnlicher Falke. Sie wurde von Tristan von Hand aufgezogen. Thorn kannte ihn gut, als Kinder hatten sie oft zusammen gespielt. Sie kamen aus dem selben Dorf. Tristan hatte Kara eines Tages im Wald gefunden und den Falken von Hand aufgezogen. Kara begleitete Tristan häufig bei der Jagd und später als Tristan unter König Brandur zum Königlichen Falkner ernannt wurde, bildete er Kara sogar für den Kampf aus. Im Moment des Angriffs vermag Kara derart für Verwirrung zu sorgen, dass die Kreatur stark geschwächt wird.

Nun schien Kara verschwunden zu sein und Tristan wollte sie suchen. Doch der Held hielt ihn auf und erzählte von den Geschehnissen im Rietland. Er sagte: „Kara könnte uns gute Dienste erweisen. Gerne würde ich sie für dich suchen.“ Tristan willigte ein und sagte, dass sie ihre Suche beim freien Markt beginnen sollten. Kara sollte von dem dortigen Falkner eine Nachricht holen, kam jedoch nicht zurück.

• Legt jetzt den **Hornfalken** auf den freien Markt **Feld 18**.

Ein Held der auf Feld 18 steht oder seinen Zug dort beendet kann Kara aufnehmen.



• Legt jetzt alle **Baumstämme** auf **Feld 30**.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen je nach Spielerzahl folgende Menge Holz zu **Feld 32** transportieren:

2 Spieler: 4 Holz; 3 Spieler: 6 Holz; 4 Spieler: 8 Holz

Ein Held kann einen Baumstamm auf der Narne mitbewegen. Dies kostet ihn einen WP weniger als auf dem Holz angegeben, um es ein Feld zu bewegen.

**Beispiel:** Um einen 4er Baumstamm ein Feld zu bewegen, muss der Held 3 WP abgeben. Ein 2er Holz kostet 1 WP.

**Hinweis:** Der Held darf nicht auf 0 WP fallen und kann immer nur ein Holz transportieren.

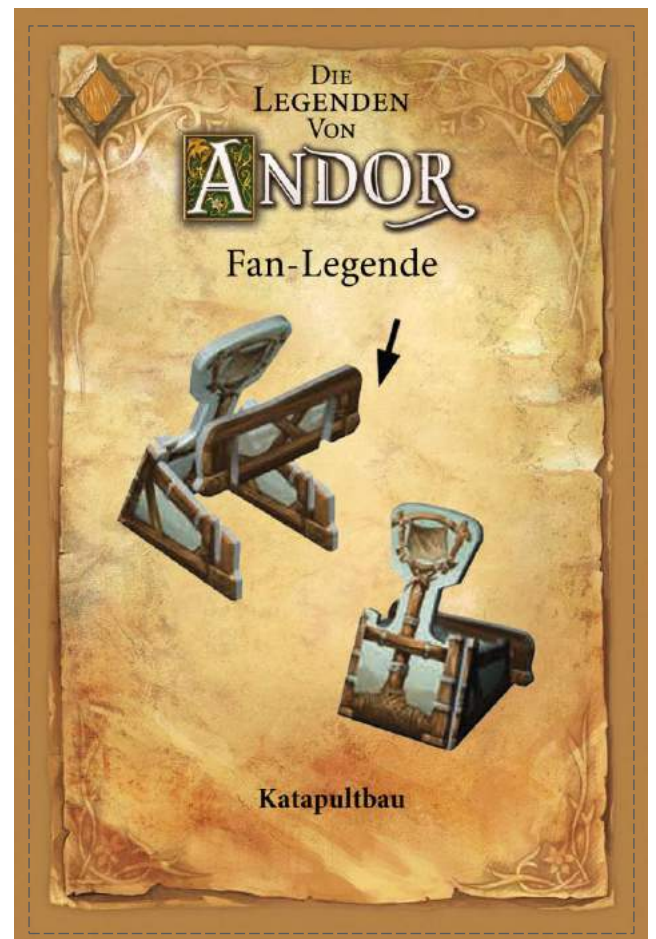
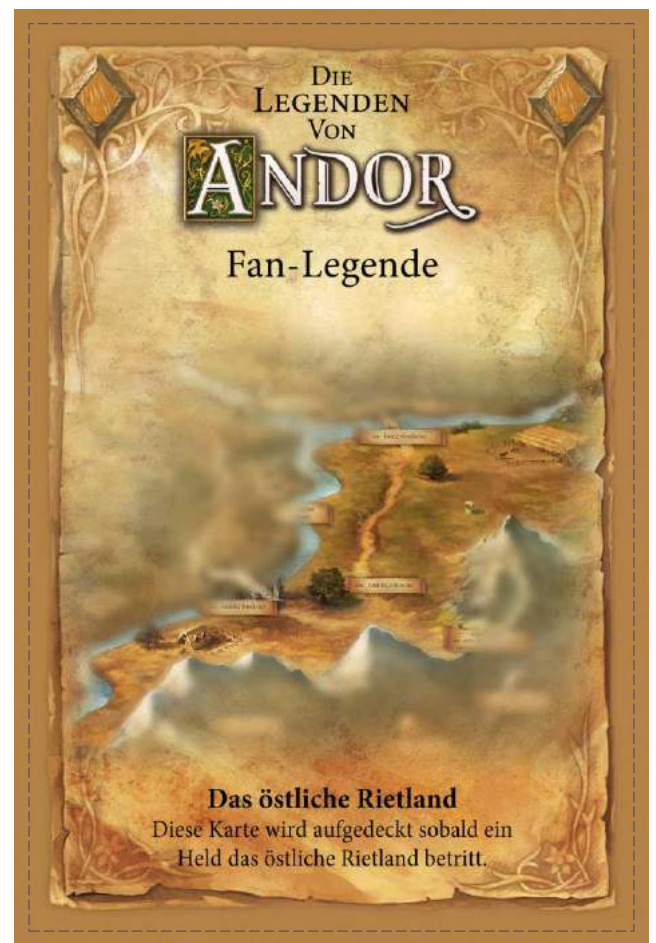
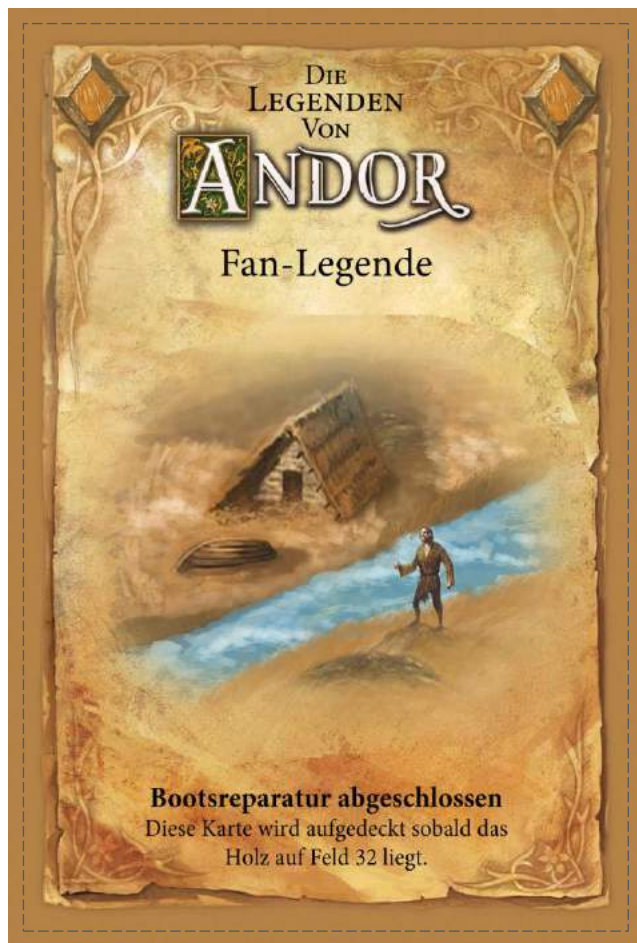
Sobald das Holz bei dem Fischer ist, wird die Karte: **„Bootsreparatur abgeschlossen“** vorgelesen.

Der Holzfäller hatte noch ein Geschenk für die Helden. Er überreichte den Helden eine selbstgeschnittene Flöte mit den Worten: „Möge euch der Klang ermutigen und euren Willen stärken!“. Die Helden dankten dem Holzfäller und machten sich auf den Weg.

Einer der Helden auf **Feld 22** erhält die **Andorische Flöte**.









Der Fischer dankte den Helden. Mit den neuen Brettern konnte er sein Boot wieder seetüchtig machen.

- Legt die **Baumstämme** von Feld 32 **über den Fluss** auf Feld 46. Die beiden Felder sind von nun an benachbart.
- Legt ein **rotes X** auf den **Pfeil** zwischen Feld 46 und 44. Kreaturen die auf Feld 46 stehen, wandern am nächsten Morgen auf Feld 32!

Es schien als wüssten die Kreaturen, dass der Fischer den Helden geholfen hatte. Erneut machten sie sich auf, um den Fischer anzugreifen. Für den Fischer wurde es nun zu gefährlich im Rietland. Die Helden rieten ihm sich auf den Weg zur Rietburg zu begeben. Er solle am Krähenstamm auf die Helden warten, von dort würden Sie ihn sicher zur Rietburg eskortieren.

- Legt den **Fischer** auf **Feld 10**.

Das Bauernplättchen kann von dort wie üblich zur Burg gebracht werden. Sollte eine Kreatur auf das Feld mit dem Fischer ziehen, kommt er aus dem Spiel.

Für die Helden war es höchste Zeit die Narne zu überqueren. Sie dankten dem Fischer und verabschiedeten sich dann von ihm.

- Stellt alle **Helden** von **Feld 32** auf **Feld 46**.

Lest jetzt weiter auf "**Das östliche Rietland**"



Die Helden waren nun auf der anderen Seite der Narne angelangt. Doch was war für die Vorkommnisse im Land verantwortlich? Wohin sollten sie sich wenden? Wer würde ihnen einen Hinweis geben können?

Einer der Helden meinte, dass man sich zum Baum der Lieder wenden sollte, Melkart wüsste sicher Rat. Ein anderer schlug vor zur Mine der Schildzwerg zu gehen, denn Fürst Halgard könnte sicher helfen. Während die Helden noch darüber beratschlagten welchen Weg sie einschlagen sollten, verfinsterte sich der Himmel. Eine riesige pechschwarze Wolke zog über das graue Gebirge herauf.

„Was ist das?“ stammelte einer der Helden. Doch keiner brachte ein weiteres Wort hervor. „Varkur“ entwich es dem Mund eines Helden. Das musste das Werk schwarzer Magie sein, wie nur Varkur es vermochte. Jetzt galt es keine Zeit zu verlieren. Es musste eine Entscheidung getroffen werden.

Die Heldengruppe entscheidet ob sie zur **Mine Feld 71** oder zum **Baum der Lieder Feld 57** aufbricht.

- Wenn ihr euch für die **Mine** Entscheidet stellt jetzt die Figur **Schildzwerg** auf **Feld 71**.
- Entscheidet ihr euch für den **Baum der Lieder (BdL)**, dann nehmt den **Bewahrer mit grauen Fuß** und stellt diese Figur auf den **Baum der Lieder**.

Sobald ein Held auf dem entsprechenden Feld steht, wird die Karte "**Ankunft am BdL**" bzw. "**Ankunft in der Mine**" vorgelesen.



Melkart hatte die Pläne des Katapults gefunden. Sofort machten sich die Bewahrer an die Arbeit und begannen mit dem Bau des Katapults.

- Legt die beiden **Teile des Katapults** auf **Feld 57** den Baum der Lieder.
- Legt ein **Sternchen** auf das **Sonnenaufgangsfeld**. Am nächsten Morgen wir der Stern entfernt und der Katapult zusammengebaut.

Lest hier am nächsten Tagesanbruch weiter:

Die Bewahrer wussten um die Dringlichkeit dieser Angelegenheit. Sie hatten die ganze Nacht durchgearbeitet und waren nun endlich fertig. Sofort begannen die Bewahrer, den Katapult in Stellung zu bringen.

- Stülpt den roten Markierungsring über den Erzähler. Jedes Mal wenn der Erzähler sich bewegt, schiebt der Bewahrer mit grauem Fuß, den Katapult ein Feld weiter in Richtung **Feld 61**.

Sobald der Katapult auf Feld 61 steht, wird die Karte: "**Feuer Frei!**" vorgelesen.



- Stellt einen **Skrak** und einen **Wardrak** auf **Feld 37**.

Stülpt den **roten Markierungsring** über den **Erzähler**. Der Skral-General bewegt sich bei jeder Erzählerbewegung wie folgt: **Feld 40 --> Feld 38 --> Feld 17**

Sobald Gard, der Skral-General auf **Feld 17** steht, treibt er die Kreaturen im Rietland an. Alle Gors und Skrale würfeln dann mit 1 sw Würfel anstatt zwei roter Würfel.

Gard hat folgende Kampfwerte:

Skrak und Wardrak haben jeweils 16 SP.

Skrak: 6 WP und 2 rote Würfel.

Wardrak: 7 WP und 2 sw Würfel,  $WP \leq 6$  dann 1 sw Würfel.

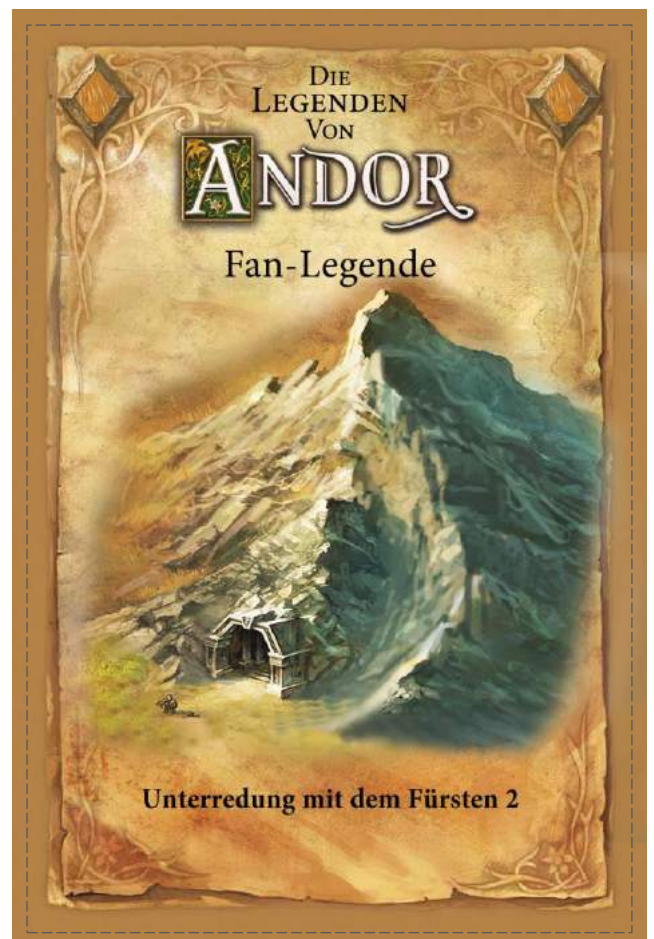
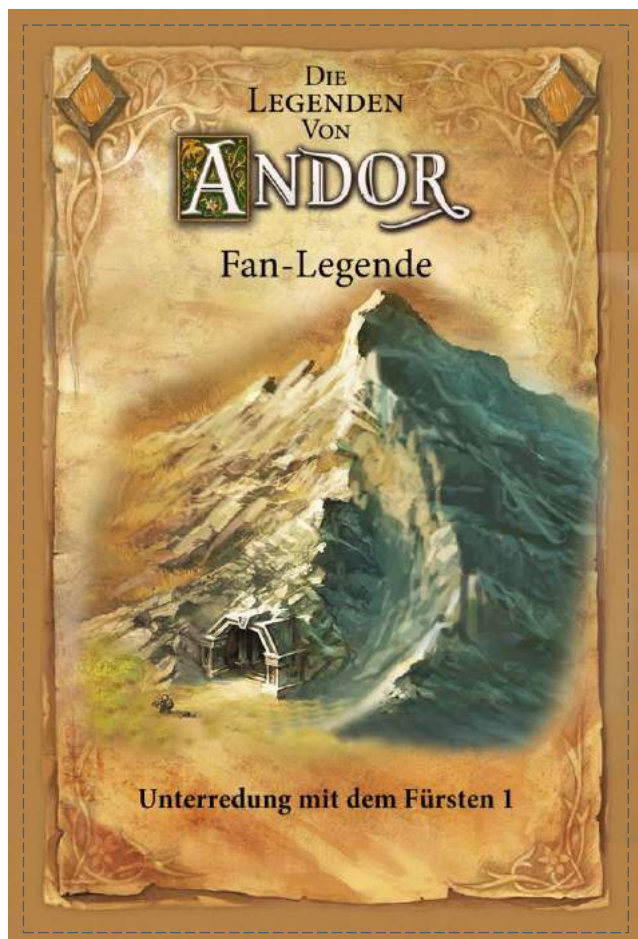
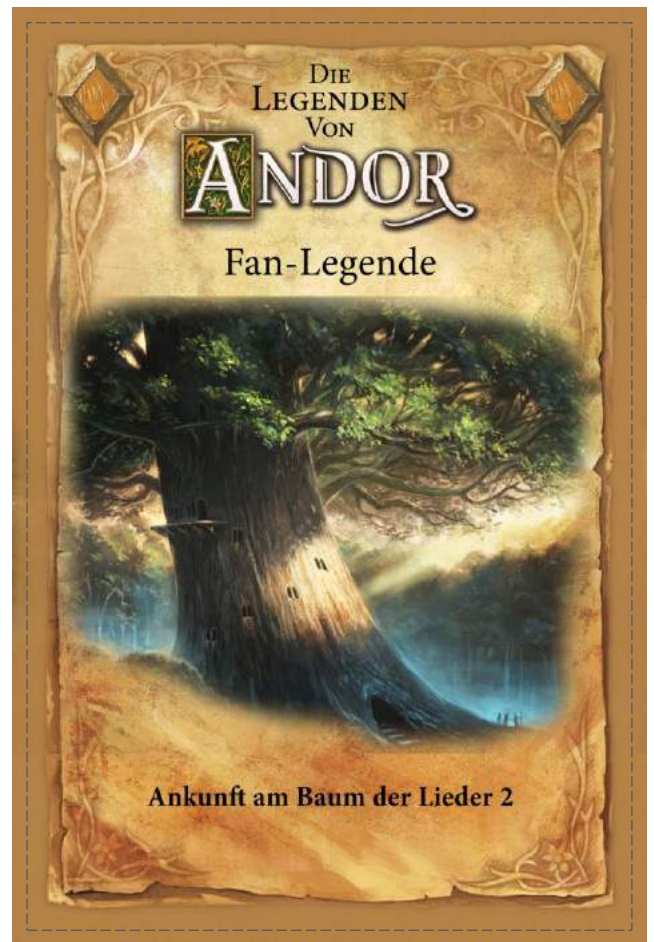
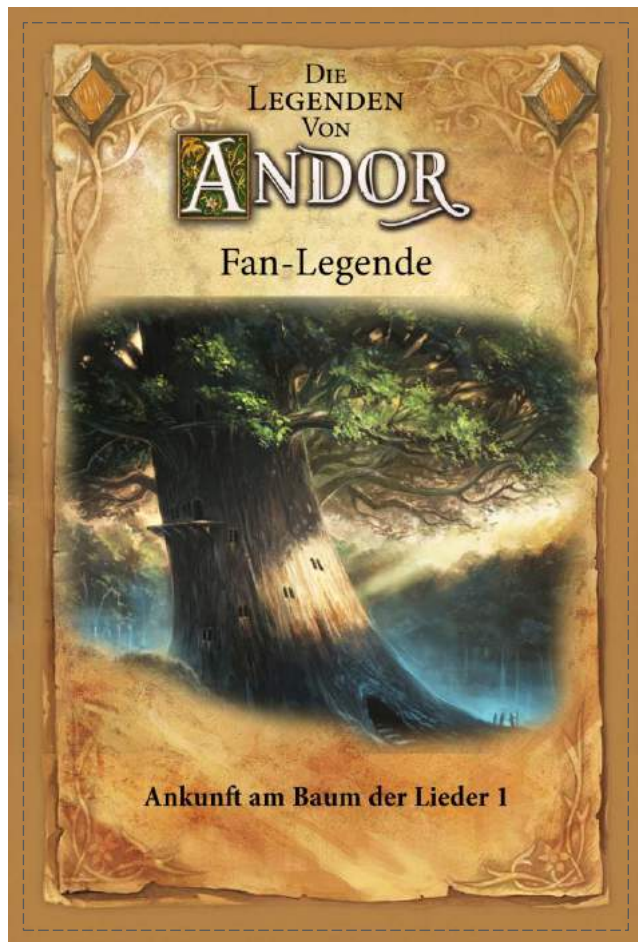
Vor dem Kampf entscheiden die Helden ob sie den Wardrak oder den Skral angreifen:

- Wird der **Skrak** angegriffen und besiegt, flieht der Wardrak. Es gibt nur die Belohnung für den Skral, dieser kommt auf Feld 80 und der Wardrak aus dem Spiel.
- Wird der **Wardrak** zuerst angegriffen, wird er nach dem Sieg auf die Seite gelegt. Die Helden müssen jetzt direkt den Skral angreifen. Nachdem Sieg über den Skral erhalten die Helden als Belohnung 8 WP/Gold oder eine beliebige Kombination daraus. Die beiden Kreaturen wandern auf Feld 80, der Erzähler geht jedoch **nur einen** Schritt weiter.

Sobald Gard besiegt wurde, würfeln Gors und Skrale wieder mit 2 roten Würfeln.









Kurze Zeit später standen die Helden zusammen und beratschlagten was nun zu tun sei. „Woher können wir Felsbrocken bekommen?“ fragte einer der Helden. „Lasst uns die Schildzwerge um Hilfe bitten. Die haben sicher ein paar Steine für uns.“ meinte ein anderer Held.

Ob die Schildzwerge wirklich hilfsbereit sein würden, wussten die Helden nicht. Fürst Hallgard konnte recht launisch sein. Und so mancher Zwerg war nicht gut auf die Menschen des Rietlandes zu sprechen. Doch leider hatten die Helden keine Wahl, die Zeit dränge und so machten sie sich auf den Weg zum Fürsten.

- Legt ein **Sternchen** auf die Mine **Feld 71**

Sobald ein Held auf der Mine **Feld 71** steht, wird die Karte: **„Unterredung mit dem Fürsten 1“** vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf **„Katapultbau“**.



Als der Held beim Baum der Lieder eintraf, kam ihm Melkart aufgeregt entgegen. Er hatte bereits von den Vorkommnissen im Land gehört und tatsächlich hatte er Neuigkeiten für die Helden. Der verlassene Turm war nicht mehr verlassen! Ein dunkler Magier hatte sich dort niedergelassen und trieb von dort die Kreaturen an.

- Stellt den dunklen **Magier** auf **Feld 83**.

Die Vermutung der Helden hatte sich als wahr erwiesen, Varkur!

Melkart berichtete weiter, dass es unmöglich sei den Turm zu erreichen. Es gibt keinen direkten Weg dorthin.

Auf die Frage ob Melkart den Helden helfen könnte, überlegte er kurz, dann kam ihm eine Idee. Es war ein alter Bericht aus der Ära des Sternenschildes, der ihm gerade in den Sinn gekommen war. Dort waren die Kreaturen mit einem mächtigen Katapult gegen die Burg vorgerückt. Melkart erinnerte sich und versprach den Helden, eben jenen Bericht zu suchen und mit dem Bau des Katapults zu beginnen. Allerdings würden Felsbrocken nötig sein, um den Turm zum Einsturz bringen zu können.

Lest jetzt weiter auf **„Ankunft am Baum der Lieder 2“**.



- Legt jetzt ein rotes Sternchen auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgangfeldes.

Sobald am nächsten Morgen die Brunnen aufgefrischt werden ist die Brücke repariert und die Schildzwerge können nach den üblichen Regeln eingesetzt werden.

---

**Aufgabe:** Solange die Schildzwerge auf der Brücke stehen, um diese zu reparieren, darf kein Troll über die Marktbrücke hinwegziehen.

---

Fürst Hallgard überreichte den Helden noch eine Fabel, mit den Worten: „Damit solltet selbst ihr es schaffen uns Zwerge zu schützen“. Die Geringschätzung in seiner Stimme war nicht zu überhören, und dennoch sah man einen Hauch von Dankbarkeit in seinem Gesicht.

Der Held auf **Feld 71** steht, erhält die **Fabel von Cavern**.

- Sobald die Brücke repariert ist, legt **4 Geröllplättchen** auf **Feld 61**. Lest dann die Karte **„Feuer Frei!“** vor.



Als der Held die kalte Eingangshalle von Cavern erreichte, traten ihm zwei Schildzwerge entgegen. „Was führt euch nach Cavern, ins Reich der Schildzwerge?“ Der Held berichtet von den Geschehnissen im Land und trug seine Bitte vor. „Nun gut“ brummte einer der Zwerge, „wir bringen dich zum Fürsten“. Als der Fürst den Helden kommen sah, sagte er: „Ich habe euch bereits erwartet.“

Varkur hatte mit seiner Anwesenheit nicht nur das Rietland bedroht, sondern auch die Zwerge gestört. Durch das zerstören der Marktbrücke, wurde der Handel behindert.

Und so etwas mochten die Zwerge gar nicht. Handel zu treiben und Goldmünzen zu erhalten, dass war für die Zwerge so wichtig wie ein guter Humpen Met, in Gildas Taverne, für die Andori.

Der Fürst sprach weiter: „Ich denke wir können uns gegenseitig helfen. Wir bringen euch Geröll zum nördlichen Mienenausgang, dafür helft ihr uns die Marktbrücke zu reparieren.“ Nach kurzer Überlegung willigte der Held ein.

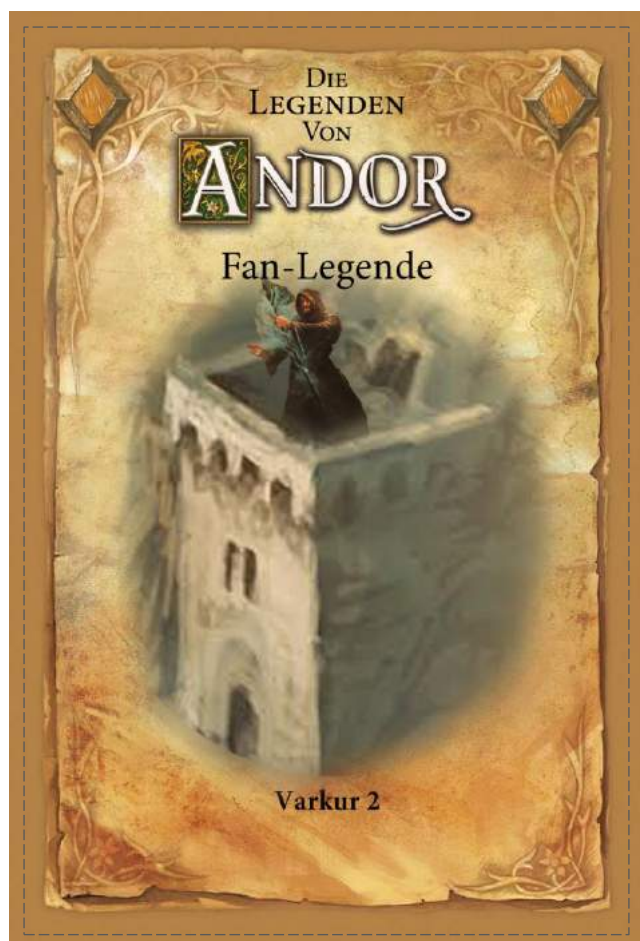
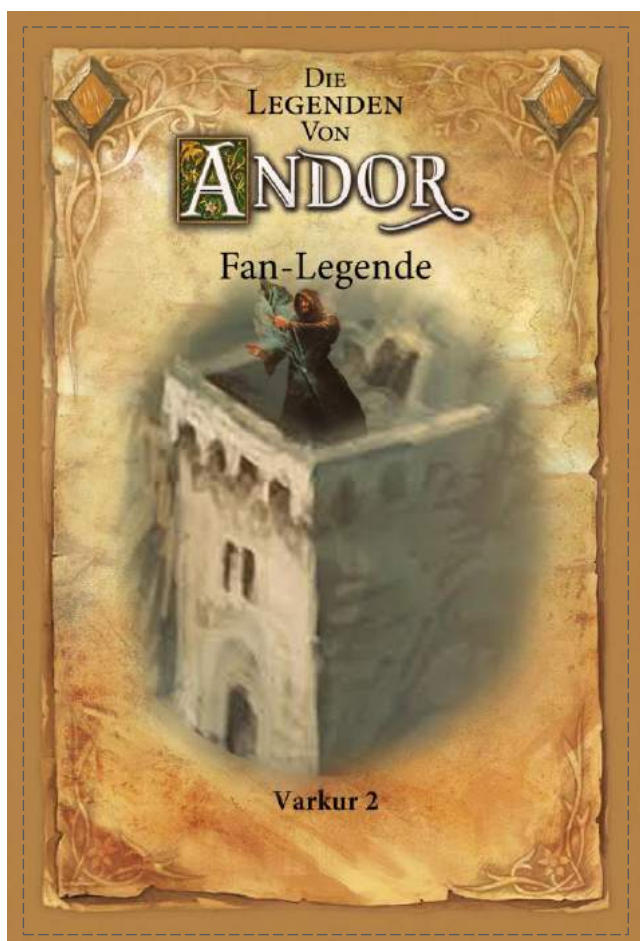
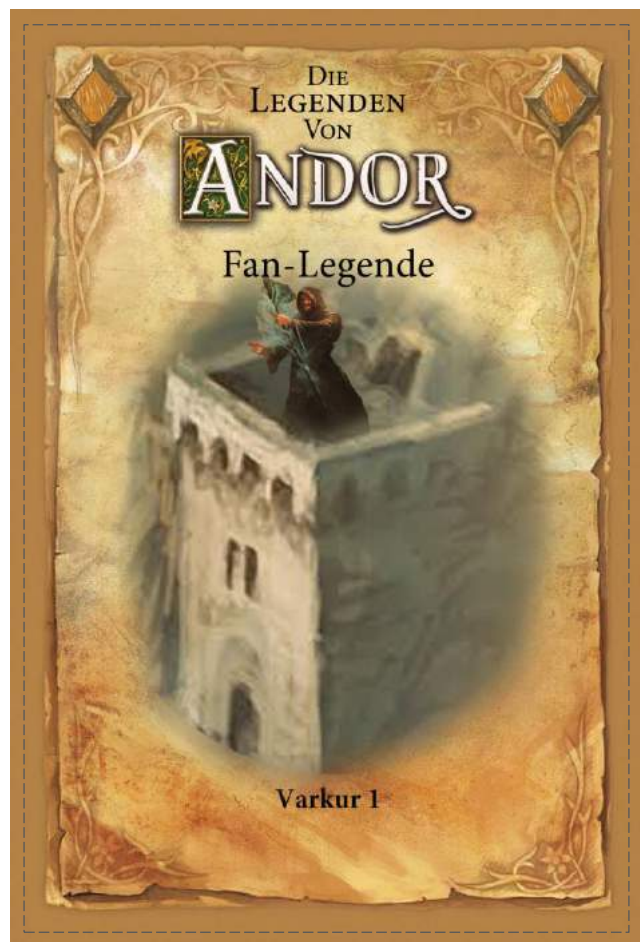
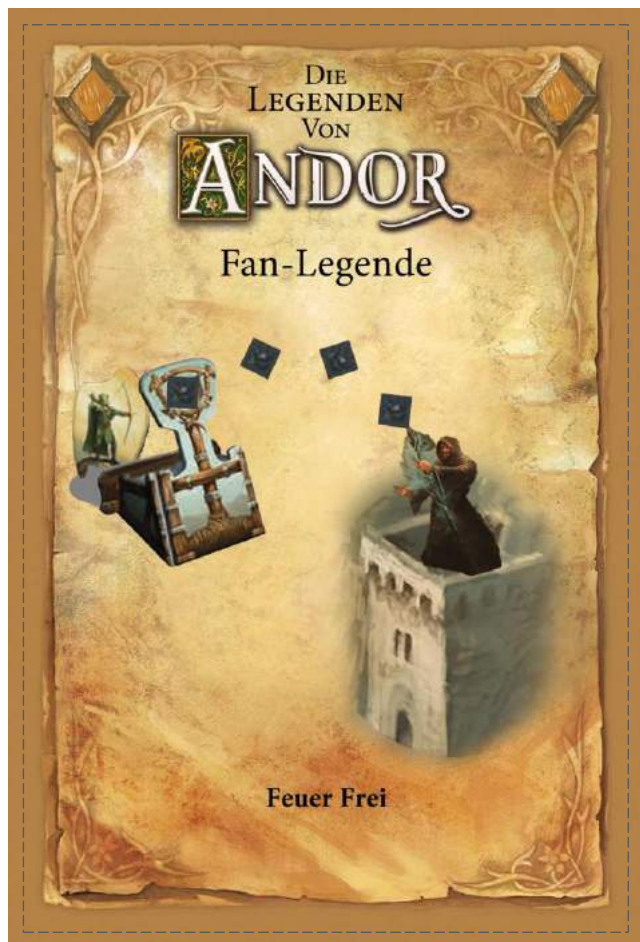
- Stellt die Figur **Schildzwerge** auf **Feld 71**.

Die Schildzwerge können von einem Helden mitbewegt werden erreicht ein Held mit den Schildzwergen **Feld 39**, werden die Schildzwerge auf die Marktbrücke gestellt und das rote X entfernt.

Lest jetzt weiter auf **„Unterredung mit dem Fürsten 2“**.









Varkur tobte, er war außer sich, reichte es nicht dass die Helden es geschafft hatten den Fluss zu überqueren, jetzt hatten sie auch noch seinen Turm zerstört. Sein schönes neues Domiziel. Da erinnerte er sich an die Berichte seiner Späher, dass es ein Fischer war, der den Helden geholfen hatte. Varkur erinnerte sich sehr gut an diese Unterredung hatte er es doch kommen sehen und in seiner unendlichen Weisheit bereits einen Gor ausgesandt um das Boot des Fischers zu zerstören. Doch dieser Gor wurde hinterrücks von den Helden besiegt, gerade als er dem Fischer den Gar ausmachen wollte. Er sollte büßen, dieser Wurm der es wagte sich ihm entgegen zu stellen. Auch eine Bäuerin und ein Holzfäller sollten den Helden geholfen haben. Wie konnten sie es wagen, sich gegen ihn zu stellen. Wussten sie nicht wer er war? Varkur Sohn des Varkmar, der mächtigste Zauberer den Hadria jemals hervorgebracht hatte. Sie werden bezahlen, alle. Und so zog Varkur los um bittere Rache an den Rietländern zu üben.

- Stellt **Varkur** auf **Feld 45** und nehmt das Brunnenplättchen aus dem Spiel.

Legt den roten Markierungsring auf das Brunnensymbol des Sonnenaufgangfeldes. Jedesmal wenn die Brunnen aufgefrischt werden, wandert Varkur. Dazu würfelt ein Held mit einem roten Würfel. Lest anschließend die Auswirkung vor:

Lest jetzt weiter auf "Varkur 2" →

Es war geschafft, der Katapult war in Stellung gebracht und die Bombardierung konnte beginnen.

Lest hier erst weiter wenn das **Geröll** auf **Feld 61** liegt.

Als die Zwerge das Geröll zum nördlichen Mienenausgang brachten, wartete dort bereits ein Bewahrer der es dankend entgegen nahm. Obwohl die Zwerge ihre Mine nicht zwingend verlassen müssen, trieb sie doch die Neugier nach draußen. Sie hatten mitbekommen wofür das Geröll benötigt würde und wollten sich das Spektakel nicht entgehen lassen. So standen Zwerge und Bewahrer in sicherer Distanz zum „verlassenen“ Turm und begannen mit dem Beschuss. Gleich der erste Schuss war ein Treffer und die Zwerge grölten wie aus einer Kehle. Sie waren außer sich vor Freude und als auch der zweite Schuss saß, kugelten sie sich vor Lachen. Varkur war vor lauter Wut rot angelaufen und das Bild das er nun abgab war wirklich sehr komisch. Ein kleiner Mann mit Kapuze und einem knall roten Kopf, steht da inmitten von Staubwolken und muss mit ansehen wie sein neues Domizile zerstört wird. Ein weiterer Schuss und der Turm brach in sich zusammen. Doch nun war Eile geboten die Bewahrer mahnten die Zwerge Varkur nicht zu unterschätzen und so zogen sich die Bewahrer in den Wald und die Zwerge in die Mine zurück.

Lest jetzt weiter auf "Varkur 1". →



Varkurs Rachedurst war gestillt, jetzt konnte er sich ganz und gar der verhassten Rietburg zuwenden. Niemand konnte ihn nun noch aufhalten.

Wenn alle drei Hütten brennen und Varkur erneut bewegt wird, wandert er direkt auf die Rietburg (**Feld 0**) und der Erzähler auf **Feld N**.

**Wichtig:** Die Feuer können nicht gelöscht werden. Das überqueren oder betreten kostet sofort 2WP.

**Legendenziel:** Die Helden müssen Varkur aufhalten, ehe Er die Rietburg erreicht.

**Varkurs Kampfwert:** 2 Spieler 20 SP; 3 Spieler 30 SP; 4 Spieler 40 SP. 17 WP und 2 sw Würfel, gleiche Werte werden addiert.

**Auswirkung einer Kampfrunde:**

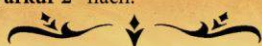
**Kampfunde gewonnen:**

Varkur verliert die Differenz an WP. Sinkt er auf 0 WP, wird der Erzähler sofort auf N versetzt.

**Kampfunde verloren oder Gleichstand:**

Die Helden vermochten nicht Varkur aufzuhalten. So setzte er seinen Rachefeldzug durch das Rietland weiter fort.

Ein Held würfelt mit einem roten Würfel lest die Auswirkung auf der Karte "Varkur 2" nach.



#### •• Der Fischer

Der Fischer würde büßen. Er war es der den Helden ermöglicht hatte die Narne zu überqueren.

Stellt Varkur auf Feld 32 und legt ein Feuerplättchen auf die Hütte des Fischers.

#### •• Die Bäuerin

Die Bäuerin, eine Frau, sie würde sich nicht noch einmal gegen ihn richten. Wut entbrannt ließ Varkur die Bauernkarte mit samt dem dazu gehörigen Feld, in Flammen aufgehen.

Stellt Varkur auf Feld 28 und legt ein Feuerplättchen auf den Bauernhof

#### •• Der Holzfäller

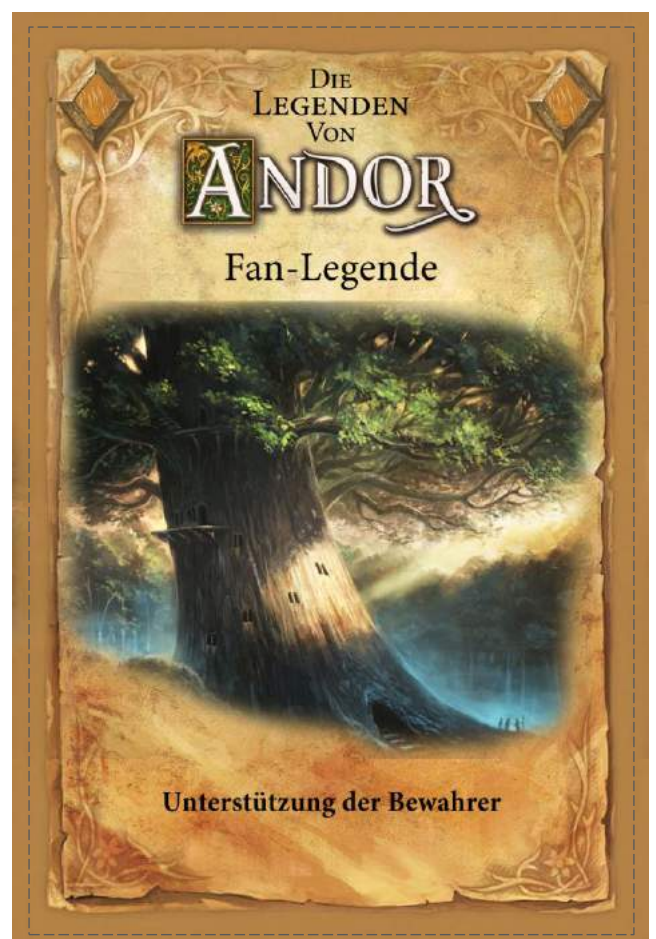
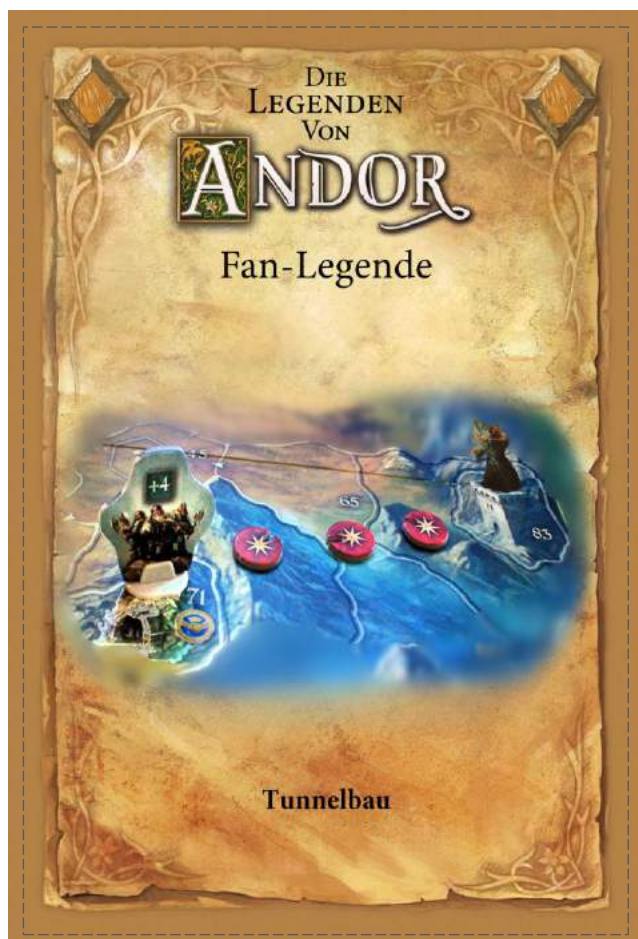
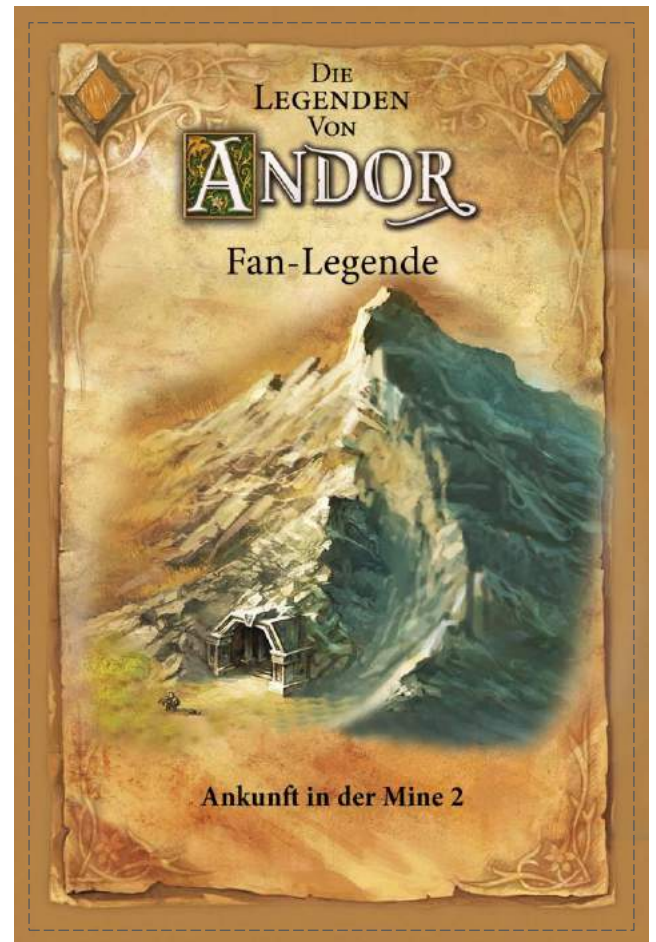
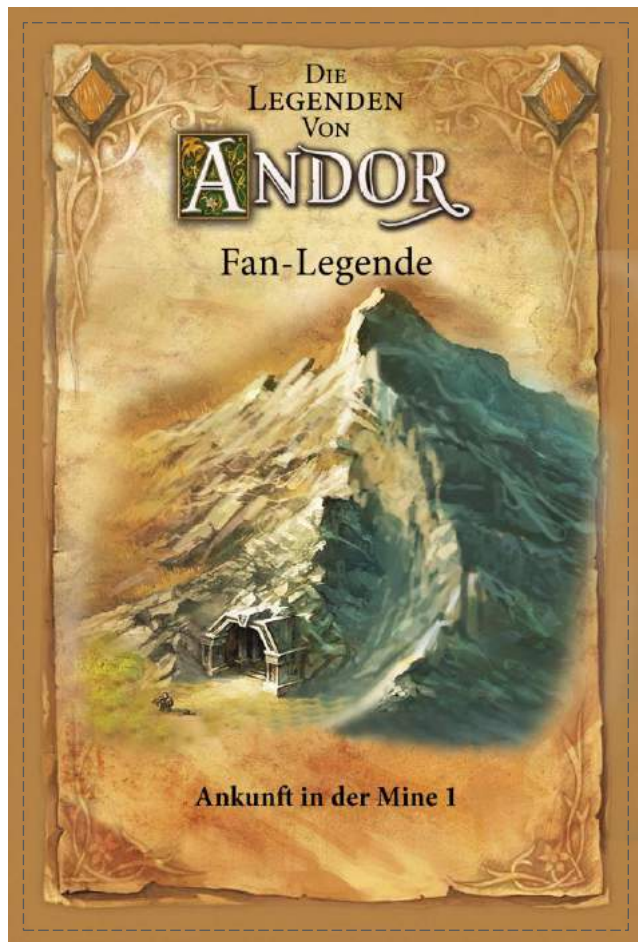
Der Holzfäller, ohne diesen Narren wären die Helden niemals ins östliche Rietland vorgedrungen. Auch er würde bezahlen, dafür dass er es wagte sich gegen Ihn, gegen Varkur zu stellen.

Stellt Varkur auf Feld 24 und legt ein Feuerplättchen auf die Hütte des Holzfällers.

Sollte Varkur während seiner Bewegung auf ein Feld kommen, auf dem bereits ein Feuerplättchen liegt, wird sofort erneut gewürfelt bist er auf einem Feld landet, auf dem noch kein Feuerplättchen liegt.

Lest jetzt weiter auf "Varkur 3" →







Uns fehlt Holz, um das Gestein unterhalb des Turms abzustützen. Ohne das nötige Holz, können wir den Tunnel nicht fertig stellen. Der Held versprach dem Fürsten seine Hilfe. Er würde mit Melkart dem Obersten der Bewahrer sprechen, dieser hat sicher ein paar Baumstämme zu erübrigen. Der Fürst war einverstanden, „Bringt es zum nördlichen Mineneingang, von dort werden wir es nehmen um den Tunnel fertig zu stellen.“

- Legt ein **rotes Sternchen** auf **Feld 57**.

Sobald ein Held auf **Feld 57** steht, wird die Karte **"Unterstützung der Bewahrer"** vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte: **"Tunnelbau"**.



Als die Helden den Mineneingang erreichten war kein Schildzwerg zu sehen. Das, war sehr ungewöhnlich. Voller Sorge betraten die Helden die Mine und machten sich auf in Richtung Thronsaal. Je näher sie diesem kamen umso lauter hörten sie die Zwerge diskutieren. Als die Helden, kurze Zeit später die Halle betraten, sah Fürst Hallgard, dass Oberhaupt der Schildzwerge, sie erschrocken an. Dann brüllte er aus voller Kehle: „Ruhe!“ Augenblicklich verstummte das Gerede. Hallgard fuhr fort: „Soweit ist es jetzt schon gekommen, dass wir vor lauter diskutiere nichteinmal merken, dass ein Freund unsere Hallen betritt.“ Er begrüßte die Helden und fragte nach ihren Beweggründen Cavern aufzusuchen. Nachdem die Helden berichtet hatten, erzählte der Fürst von einem kleinen Mann mit schwarzer Kapuze und einem Stab in der Hand, dieser hatte sich den verlassenen Turm zu eigen gemacht. „Varkur“ entwich es einem Helden.

- Stellt den dunklen **Magier** auf **Feld 83**.

"Wir sind über diesen ungebetenen Gast keineswegs erfreut" fuhr Hallgard fort. Er berichtete das die Schildzwerge bereits einen Plan haben, wie sie den Magier wieder los werden wollten. Die Zwerge würden einen Tunnel graben, der direkt unter dem Turm Endet. Der Trum wird somit untergraben und dann zum Einsturz gebracht. "Das wird ihn aus seinem Turm locken!" schmunzelte Hallgard in seinen Bart hinein. Jedoch gibt es da ein Problem.

Lest jetzt weiter auf **"Ankunft in der Mine 2"**.



Als der Held am Baum der Lieder ankam trat ihm Melkart entgegen. Mit ernstem Gesichtsausdruck begrüßte er den Helden. Doch bevor dieser zu Wort kam, sprudelte es aus ihm heraus: „Ihr müsst uns helfen, der Dunkle Magier, der verlassene Turm“. Der Held unterbrach Melkart und erzählte von dem Plan der Zwerge einen Tunnel zu bauen. Diese Nachricht schien Melkart zu beruhigen. Natürlich werden die Bewahrer den Zwergen helfen. Melkart rief sofort einige Bewahrer herbei und gab ihnen Anweisungen. Kurze Zeit später kamen diese mit einigen Holzstämmen zurück die sie auf die Lichtung legten. Leider können wir euch mit dem Transport nicht helfen, erwiderte Melkart, wir sind noch damit beschäftigt die Taubücke zu reparieren und können das Archiv nicht ungeschützt zurücklassen.

- Legt alle **Holzstämme** von **Feld30** auf die Lichtung beim Baum der Lieder (**Feld 57**).

---

#### Aufgabe:

Die Helden müssen Holz im Wert von: 2 Spieler 4; 3 Spieler 6 und 4 Spieler 8 Holz, auf Feld 61 bringen. Die Baumstämme werden auf dem Heldentablu, auf der Stärkekpunktsanzeige li vom Holzklotz transportiert.

---



Die Zwerge begannen sofort mit der Arbeit. Es wurde geschauelt was die Schaufel hielt. Während die Zwerge sich durch den Felsen schlugen, stimmten sie ein fröhliches Lied an, so dass ihnen die Arbeit leicht von der Hand ging und sie gut vorankamen.

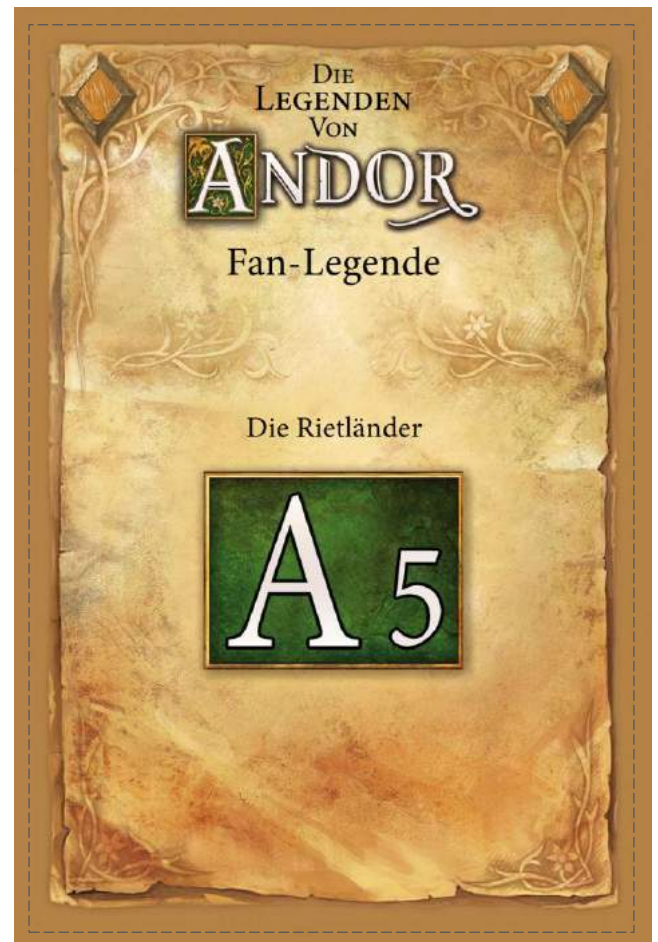
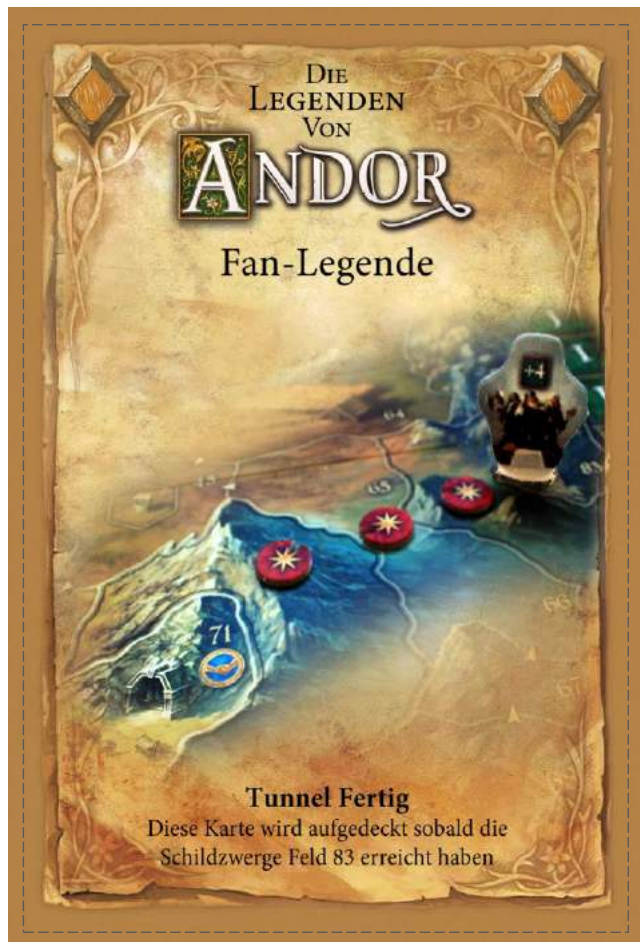
- Legt **3 Sternchen** zwischen die **Felder 71 und 83**
- Stülpt den **roten Markierungsring** über den **Erzähler**

Jedes Mal wenn der Erzähler ein Feld weitergeht, werden die Schildzwerge einen Schritt (ein Sternchen) Richtung verlassener Turm gezogen. Sobald die **Schildzwerge** auf **Feld 83** stehen wird die Karte: **"Tunnel Fertig!"** vorgelesen.

**Hinweis:** Die Unterstützung der Bewahrer ist zwingend erforderlich für die sichere Fertigstellung des Tunnels.









Jetzt ist es an euch eine Entscheidung zu treffen. Ein mächtiger Gegner wurde gegen euch entsendet und ihr entscheidet wann er ins Spiel kommt.

- Nehmt die Karte **“Der Skral-General”**.

Ihr entscheidet an welchen Buchstaben der Legendenleiste die Karte gelgt wird und könnt somit den Schwierigkeitsgrad etwas variieren:

**Feld B:** schwerer

**Feld D:** mittel

**Feld F:** leichter

Und so begann früh morgens ein neues Abenteuer für unsere mutigen Helden.

Der Held dessen Zeitstein sich auf dem Hahn des Sonnenaufgangfeldes befindet beginnt.



Lest hier weiter wenn das **Holz** jetzt auf **Feld 61** liegt:

*Die Schildzwerge ließen den Helden eine Nachricht zukommen. Ihre Arbeit war getan. Der Tunnel war fertiggestellt. Ihr Plan war von Erfolg gekrönt und der Turm stürzte in sich zusammen. Varkur war gezwungen diesen zu verlassen. Und so hatten die Helden endlich die Chance ihm gegenüber zu treten um seinen Machenschaften ein Ende zu bereiten.*

**Lest jetzt weiter auf “Varkur 1”.**



Lest hier weiter wenn das **Holz** nicht auf **Feld 61** liegt:

*Die Helden hatten es nicht geschafft rechtzeitig das Holz zum nördlichen Mineneingang zu bringen. Der Tunnel ist dadurch eingestürzt und hat die Schildzwerge unter sich begraben. Es war für die Helden selbstverständlich, dass sie den Zwergen bei der Rettung zur Hand gingen, doch leider nahm dies sehr viel Zeit in Anspruch. Varkur nutzte diese Gelegenheit und eroberte die Rietburg.*

- Stellt Varkur auf Feld 0 und den Erzähler auf Feld N der Legendenleiste.

*Dieses Mal hatte das Böse gesiegt, doch dieser Sieg soll nicht lange anhalten. Denn am Horizont erblicke man strahlend blaue Wolken, welche neue Hoffnung verhießen.*