



*Der Morgen graute, die ersten Sonnenstrahlen lugten schon über den Horizont und das schillernde Meer war ruhig und man hörte nur leise die Brandung heranrauschen. Doch plötzlich wurden Schreie in Silberhall laut. Schnell paddelten die Helden mit einem kleinen Boot dorthin. Als sie ankamen, bot sich ihnen ein Bild des Schreckens. Zwei erschlagene Zwerge lagen vor dem Tor Silberhalls, das nur mehr lose in den Angeln hing. In der Mine herrschte Chaos, Truhen waren zertrümmert, das Gut der Zwerge war zerwühlt und Waffen waren von den Wänden gerissen worden und lagen nun überall herum. Ein alter Zwerg, der den Überfall in Silberhall überlebt hatte, jammerte voller Gräuel immer wieder: „Der Schwarze Schatten, der Schwarze Schatten...“.*

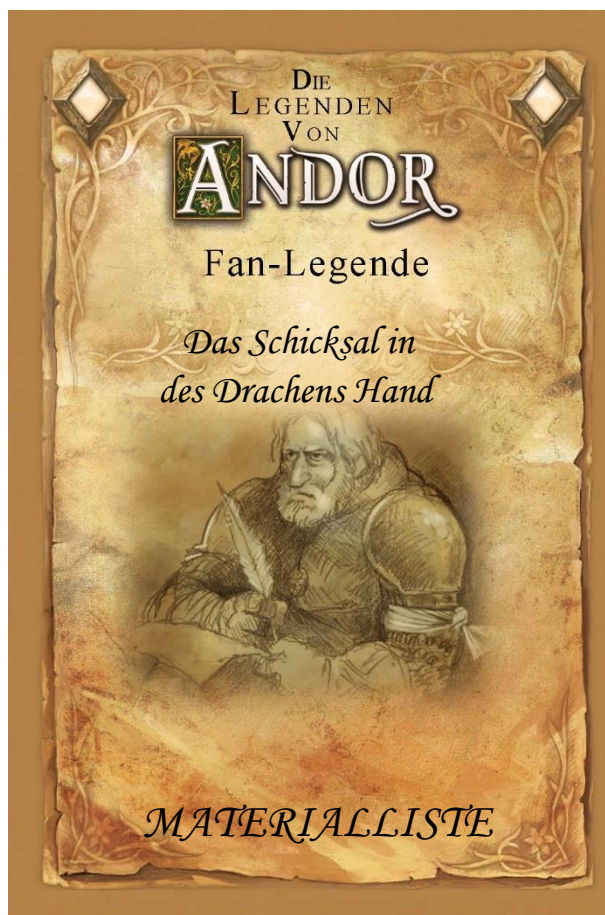
Diese Legende von A-Z spielt auf dem Andor-Spielplan und dem Nord-Spielplan aus der Erweiterung „Die Reise in den Norden“. Legt beide Spielpläne zusammen.

Legt das Z-Plättchen (es befindet sich am unteren Ende) auf Feld Z der Legendenleiste.

Legt Sternchen auf die Felder D, I, K, N, P und Z der Legendenleiste.

Stellt den Erzähler auf Feld A der Legendenleiste und den Barden auf Feld 4 der Ruhmeshalle.

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Materialliste“ ➡**



#### **Folgendes Material wird benötigt:**

##### **Aus dem Grundspiel:**

- ✓ Heilkräuter, 5 Runensteine, Gold
- ✓ 1 Pergament, Geröllplättchen
- ✓ Sternchen
- ✓ Alle Kreaturen
- ✓ Figur Schildzwerge, Hexe, Bauernplättchen
- ✓ Nebelplättchen, Brunnen
- ✓ 4 rote X
- ✓ Ereigniskarten
- ✓ Würfel, Heldentafeln mit Zeitsteinen usw.

##### **Aus der Erweiterung „Die Reise in den Norden“**

- ✓ Alle Kreaturen
- ✓ Nebelplättchen, Nordbrunnen
- ✓ Muscheln, Baumstämme
- ✓ Schmuckkette, Truhe, Markierungsring
- ✓ Schwarzer Kristall (Drachenaugen)
- ✓ Figuren Silberzwerge, Garz, Taren und 1 Zauberer des Turms (Torven=Mellon)
- ✓ 6 schwarze Sockel
- ✓ Würfel, evtl. Heldentafeln usw.
- ✓ Arkteron
- ✓ Windkarten, Magische Waffen

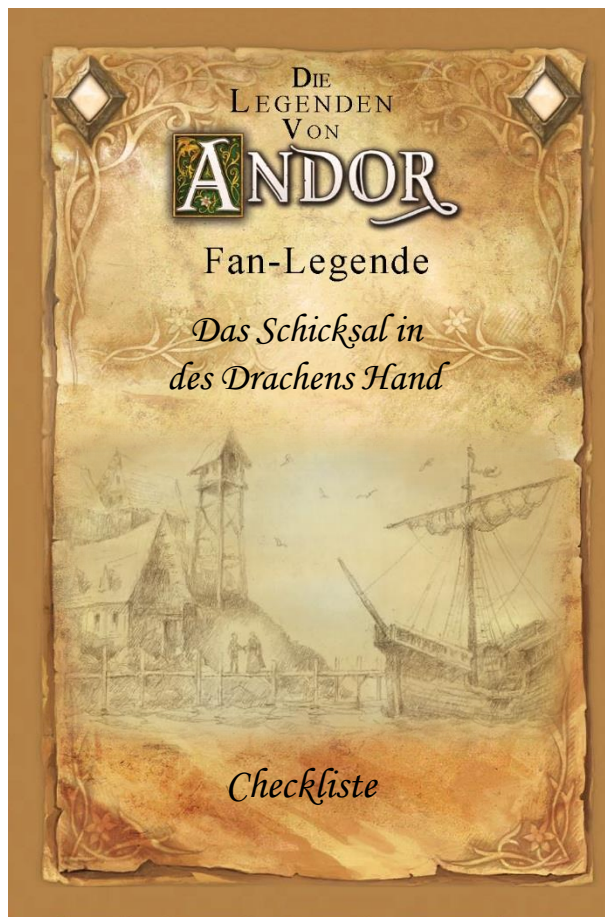


##### **Aus der Erweiterung „Der Sternenschild“**

- ✓ Lichtplättchen, Belagerungsturm, Baumstämme, Sternenschild und Trolle

**Lest jetzt weiter auf der Karte Checkliste. ➡**

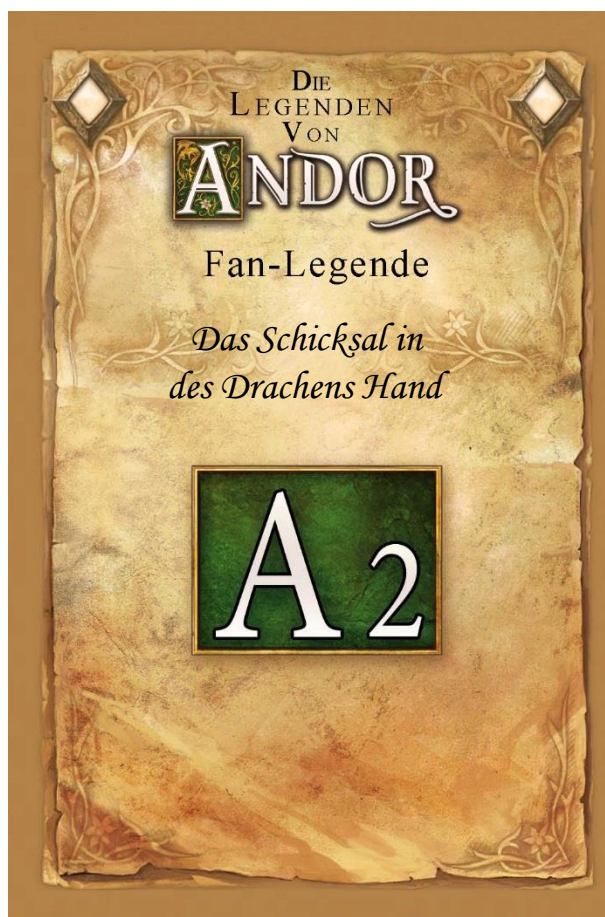




- ❖ Jeder Spieler wählt eine Heldentafel mit der dazugehörigen Heldenfigur.
- ❖ Jeder Spieler legt seinen Holzstein auf 1 Stärkepunkt und seine Holzscheibe auf 7 Willenspunkte.
- ❖ Die zweite Holzscheibe wird auf das Sonnenaufgangsfeld des Andor Spielplans gelegt.
- ❖ Legt die Nebelplättchen für Andor und den Norden verdeckt auf ihren jeweiligen Spielplan.
- ❖ Legt die Nordbrunnen auf die Brunnenfelder im Norden und die anderen Brunnen auf die Brunnenfelder in Andor.
- ❖ Legt die 2 Baumstämme auf Feld 59.
- ❖ Verteilt alle Gegenstände aus der Ausrüstungstafel von Andor, legt jedoch zusätzlich die Ausrüstungstafel aus dem Norden bereit.
- ❖ Mischt die goldenen Ereigniskarten und legt diese auf das dafür vorgesehene Feld.
- ❖ Mischt die Windkarten und legt diese bereit. Legt die START-Windkarte oben auf den Stapel.
- ❖ Sortiert die Legendenkarten nach Alphabet, sodass „A1“ oben und „Z“ unten liegt. Legt die Legendenkarten ohne Buchstaben neben dem Spielplan bereit.
- ❖ Legt die Schiffstafel bereit. Alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol zeigen.



Lest jetzt weiter auf der Karte „Besondere Regeln“.



*Die Helden fragten sich schon, was der „Schwarze Schatten“ sei, da erschien plötzlich ein alter Mann, der einen Stab bei sich trug. „Mellon!“, rief einer der Helden erfreut. Und zu den anderen Helden gewandt, fügte er hinzu: „Dies hier ist Mellon, der mächtigste Zauberer der Inseln. Er ist ein hartnäckiger Feind des Bösen und somit unser Freund. Ich glaube, er kann uns helfen.“ „Ja, zumindest hoffe ich das“, erwiderte der Zauberer. „Um mehr über diesen Überfall herauszufinden, müsste ich aber dringendst außer Lande. Ich habe Vermutungen. Doch der Weg bis zur Knochengrube ist weit und gefährlich. Könntet ihr mich nicht begleiten?“*

Stellt Mellon und die Helden auf Feld 91. Stellt die Aldebaran an den Steg auf Feld 73.  
Die Helden starten jeweils mit 3 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten.

*„Wenn ihr schon nach Andor geht, erzählt bitte den Schildzwergen von diesem Überfall“, sagte ein ranghoher Silberzwerg.*

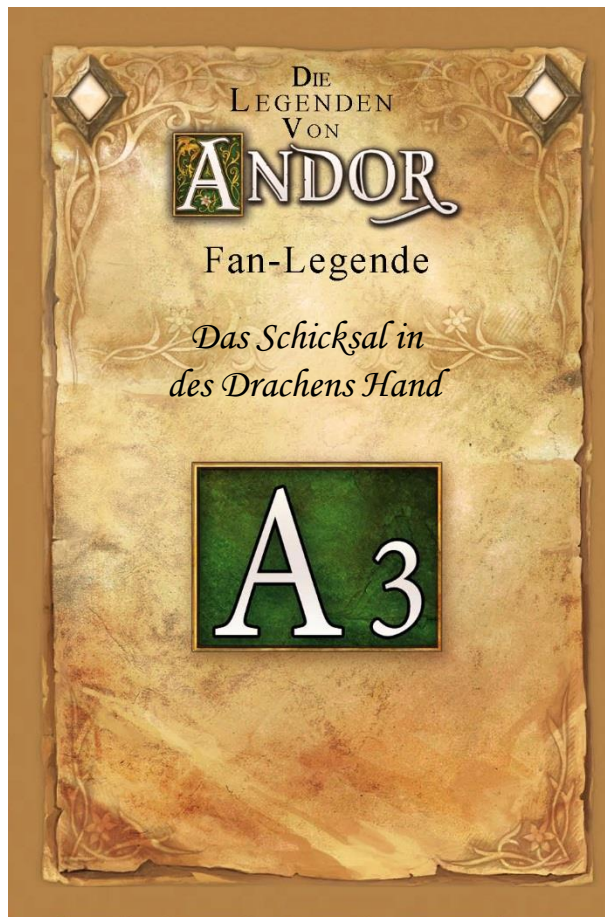
#### Aufgaben (bis D):

- Ein Held muss auf Feld 71 stehen, wenn der Erzähler D erreicht.
- Eskortiert Mellon zu Feld 84.

Lest jetzt weiter auf der Karte A3.







**Wichtig:** Mellon darf nicht auf dem Feld einer Kreatur stehen oder es passieren! Wenn dies aber der Fall ist, ist die Legende sofort verloren. Mellon kann einfach mit einem Helden mitbewegt werden (wie ein Bauer).

**Diese Regeln gelten die ganze Legende durch.**

Stellt Gors auf die Felder 67,49 und 25.

Stellt einen Nerax auf I.

Erwürfelt die Position von 2 Runensteinen und 3 Heilkräutern mit einem roten (10er Stelle) und einem Heldenwürfel (1er Stelle).

3 andere Runensteine kommen erst später ins Spiel.

---

**Aufgaben bis Z:**

-Verteidigt erfolgreich die Burg!

-Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.

---

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt!



Die Legende ist sofort verloren wenn jetzt Mellon nicht auf Feld 84 oder kein Held auf Feld 71 steht.

---

*„Nun Freunde, muss ich alleine gehen“, sagte Mellon. „Ich komme so schnell wie möglich wieder zurück. Solange ich fort bin, könnt ihr Garz einen Besuch abstatten. Ich habe gehört, er sucht gerade nach Wertgegenständen und würde dafür gut bezahlen. Doch bei allem: seid vorsichtig!“ Mit diesen Worten wandte der alte Zauberer sich um und verschwand langsam aus dem Blick der Helden.*

Stellt Mellon auf Feld H der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler Mellon, wird die Karte „**Der Schwarze Schatten**“ vorgelesen.

Erwürfelt die Position von 3 Runensteinen mit zwei weißen Würfeln. Erwürfelt die Position der Truhe mit einem roten und einem Heldenwürfel und die Position der Schmuckkette mit 2 weißen Würfeln. Diese 2 Gegenstände könnt ihr bei Garz (er verbirgt sich im Nebel) **verkaufen**.

**Lest jetzt weiter auf der Karte D2.**







### Verkaufen der Truhe und Schmuckkette:

Die erste Verhandlungsrunde mit Garz kostet 1 Stunde und 2 Willenspunkte. Jede weitere zähe Verhandlungsrunde kostet immer +1 Willenspunkte, also kostet die zweite bereits 3 Willenspunkte und 1 Stunde, die vierte 4 Willenspunkte und 1 Stunde...

In jeder Verhandlungsrunde darf ein Held mit einem Heldenwürfel würfeln. Die Zahl zeigt an, wieviel Garz euch für diesen Gegenstand geben würde. Nun könnt ihr entscheiden ob ihr auf das Angebot eingehen wollt. Wenn **ja**, erhaltet ihr so viel Gold, wie auf dem Würfel angezeigt wird und der Gegenstand kommt aus dem Spiel.

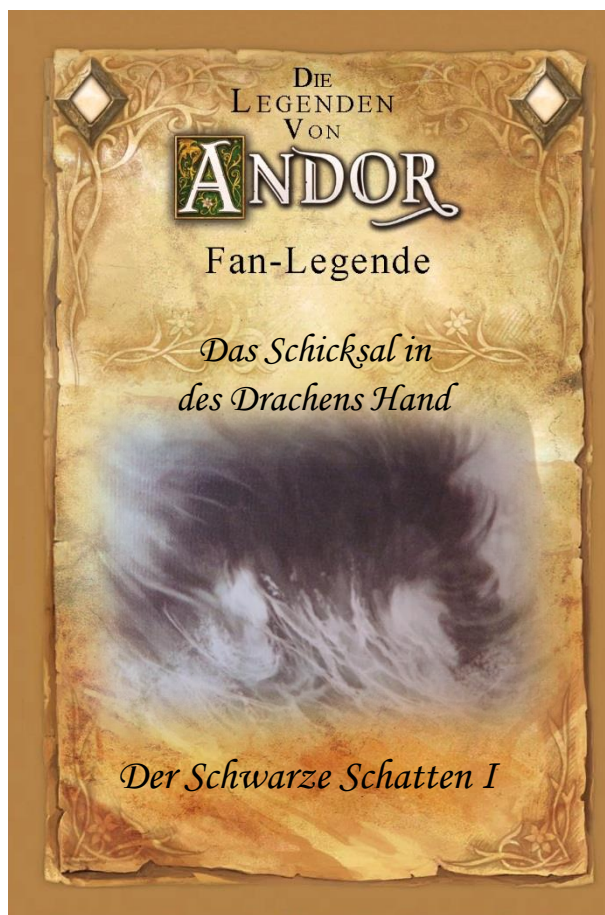
Wenn **nein**, müsst ihr eine erneute Verhandlungsrunde starten, ansonsten verliert Garz das Interesse am Gegenstand und ihr könnt ihn nie wieder verkaufen.

**Wichtig:** Der Gewinn kann **nicht** in Willenspunkten oder Ruhm erhalten werden. Das Angebot von Garz gilt nur bis H, danach kommen die Truhe und die Schmuckkette aus dem Spiel.

Erwürfelt die Position von den Muscheln mit zwei weißen Würfeln.

Stellt Gors auf die Felder 23,40 und 42, und 1 Skral auf 52.

Legt jeweils 1 Kreaturenplättchen des Nordens auf E und F.



**Hinweis:** Ab jetzt gilt das Angebot von Garz nicht mehr. Truhe und Schmuckkette, die nicht verkauft worden sind, kommen nun aus dem Spiel.

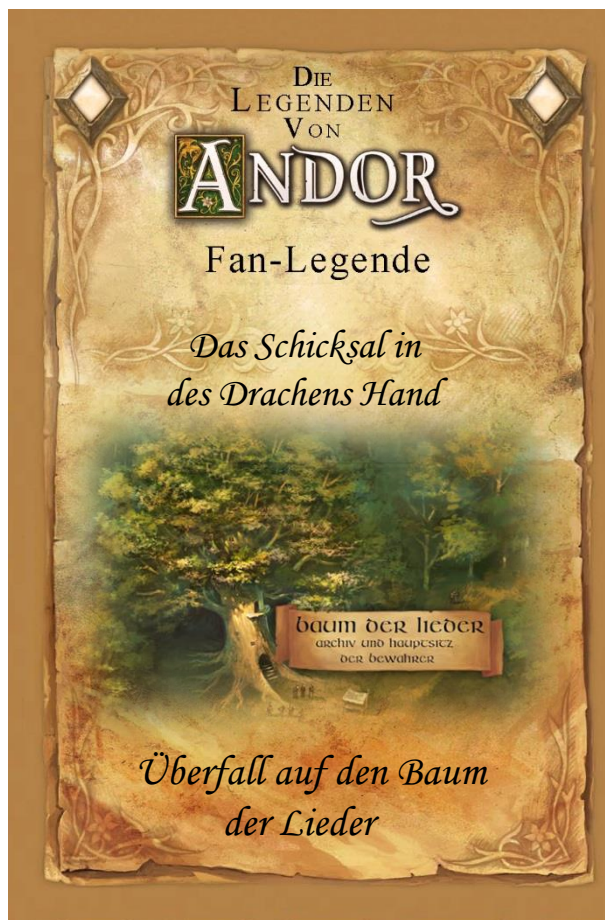
*Müde schlurfte Mellon auf die Helden zu, doch in seinen Augen brannte ein Feuer vor Entsetzen. „Ich weiß nun, was der Überfall in Silberhall zu bedeuten hat. Ich war lange fort. Unter großen Gefahren sammelte ich viel Wissen und schließlich konnte ich all die Teile zu einem Bild zusammenfügen. Und was ich herausfand, ist entsetzlich. Der Schwarze Schatten ist niemand anderer als Arkteron, der Herr der Stürme, der sich wieder erhebt, um das Hadrische Meer zu unterwerfen. Um das zu schaffen, braucht er den Verlorenen Kristall, das Drachenaugen, den Schatz des Nordens. Und dieser Monolith ist nicht nur der Schatz des Nordens, sondern auch dessen Schicksal. Denn sollte Arkteron ihn in die Hände bekommen, wäre er kaum mehr zu besiegen. Nun fahndet er nach dem Monolithen. Und wer weiß, ob seine Suche nicht schon bald von Erfolg gekrönt ist...“*

Stellt Mellon zum Helden, der auf dem niedrigsten Feld steht. Steht dort eine Kreatur oder gelangt in Kürze in dieses Feld, wird er auf ein beliebiges Nachbarfeld gestellt.

*„Weitere Überfälle auf besondere Orte werden folgen“, sagte Mellon, den Blick in die Ferne gerichtet. „Und umso mehr Überfälle folgen, desto knapper wird unsere Zeit. Denn früher oder später wird Arkteron fündig werden. Beeilt euch also, Helden.“*

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Überfall auf den Baum der Lieder“.** ➔





*Plötzlich, wie aus dem Nichts, tauchten Kreaturen rings um den Baum der Lieder auf.“ Der Schwarze Schatten hat zugeschlagen!“, seufzte Mellon.*

#### **Überfall auf den Baum der Lieder:**

Legt ein Sternchen auf Feld 57. **Legt** Gors auf die Felder 59, 55, 54 und einen Skral auf 63.

#### **Allgemeine Regeln bei einem Überfall:**

**Entfernt von den gerade hingelegten Kreaturen die Sockel.** Kreaturen ohne Sockel bewegen sich bei Sonnenaufgang zwar in der gewohnten Reihenfolge, aber sie bewegen sich **nicht** entlang der Pfeile, sondern auf das nächste Feld mit einem Sternchen zu. Wenn sie es erreicht haben, bleiben sie stehen. Auf Feldern mit Sternchen können auch mehrere Kreaturen stehen. Befinden sich eine oder mehrere Kreaturen auf dem Feld mit dem Sternchen, passiert erst etwas, wenn sie zusammen mit ihren Willenspunkten die Zahl **10 überschreiten**. Wenn das der Fall ist, wird sofort ein schwarzer Sockel auf das Feld mit dem Sternchen gestellt. Für jeden schwarzen Sockel, der sich auf einem Feld mit Sternchen befindet, wird bei jeder Erzählerbewegung bei Sonnenaufgang das Z-Plättchen um 1 Feld nach unten versetzt. Auch die Besonderheit des Feldes, auf dem der Sockel steht, kann nicht mehr genutzt werden (auf Feld 57 das Einkaufen).

**Hinweis:** Auch Kreaturen ohne Sockel haben die normalen Werte, können normal besiegt werden, der Erzähler bewegt sich dabei und es gibt die übliche Belohnung.

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Schatzsuche.“ ➔**



*„Wir dürfen nicht weiter warten. Arkteron darf den Monolithen nicht kriegen. Wir müssen schneller sein als er!“, erklärte Mellon. „Doch wo sollen wir anfangen zu suchen?“ „Am besten ist, wir schauen im Verlassenen Turm in alten Schriften nach. Vielleicht findet der Monolith dort ja Erwähnung!“, schlug ein Held vor. „Das geht nicht. Eine merkwürdige Kreatur treibt an der Pforte des Verlassenen Turms ihr Unwesen. Doch seltsamerweise können ihr unsere Waffen nichts anhaben“, warf ein anderer Held ein. Ein Hauch von einem Lächeln überflog Mellons Gesicht. „Ich wüsste jemanden, der das Rätsel um diese Kreatur lösen kann...“*

Stellt Warx, den König der Nerax, auf Feld 65. Er kann nicht angegriffen werden und bewegt sich auch nicht. Legt ein beliebiges Pergament auf Feld 83. Ehe Warx nicht besiegt wurde, kann der Verlassene Turm (Feld 83, das über Feld 65 erreichbar ist), nicht betreten werden.

Würfelt nun mit einem **schwarzen** Würfel.

---

#### **Aufgabe:**

Findet einen Weg, um Warx zu besiegen. Gelangt dazu mit mindestens einem Helden und Mellon auf das Meeresfeld mit der **entsprechenden** Augenzahl des **schwarzen** Würfel!

**Lest dann die Karte „Kluger Rat I“ vor.**

---





### Überfall auf Werftheim:

*Kreaturen scharren sich um Werftheim. Hohnlachend schlugen sie ihre Schwerter zusammen.*

Legt ein Sternchen auf 100. **Legt** einen Meerestroll auf II, Gors auf 108, 109, Skral auf 113, Nerax auf III. Befolgt bei jedem Überfall die „**Allgemeinen Regeln zum Überfall**“.

### Besonderheit auf dem Nord-Spielplan:

Im Norden bewegen sich auch Kreaturen ohne Sockel immer **entlang** der Pfeile.

**Durch Kreaturen ohne Sockel verliert man keinen Ruhm.**

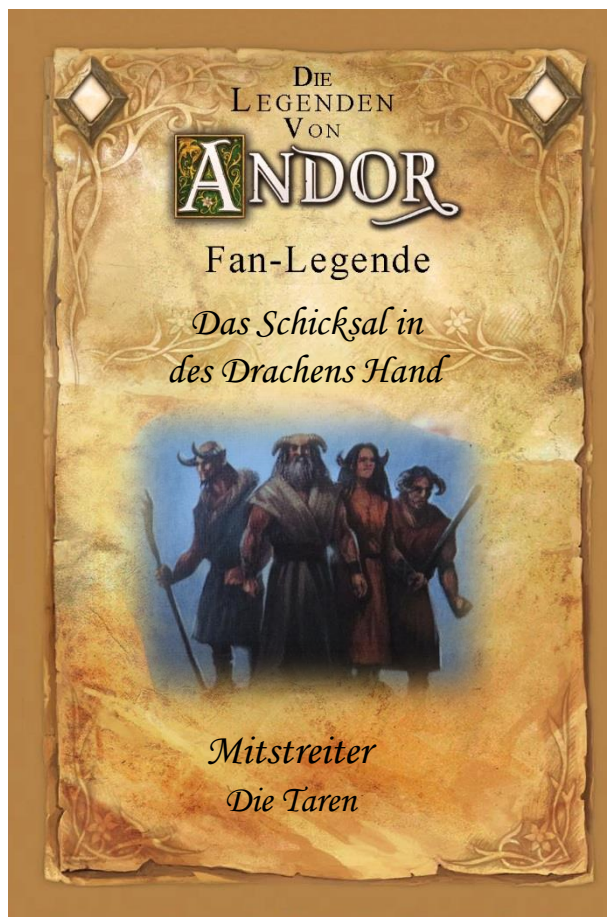
**Hinweis:** Nur Kreaturen, die bei einem Überfall ins Spiel kommen, haben keinen Sockel. Andere werden ganz normal aufgestellt.

Legt jeweils ein Bauernplättchen auf Feld 25, 39 und 17.

*„Wir können nicht tatenlos zusehen, wie Arkteron unsere Länder heimsucht. Helden von Andor, wir helfen euch im Kampf gegen den Schwarzen Schatten.“ So sprachen Schildzwerge, Silberzwerge und Taren.*



**Lest jetzt nacheinander die 3 Karten „Mitstreiter“.**



### Die Taren

*An den großen, kräftigen Taren gab es kein Vorbeikommen.*

Stellt 1 Figur Taren auf das Feld 114.

Für 1 Stunde auf der Tagesleiste könnt ihr die Taren 4 Felder weit bewegen.

**Funktion:** Wenn Taren auf einem Feld mit einer Kreatur stehen, bewegt sich diese **nicht**. Aber diese stehenden Kreaturen werden von anderen Kreaturen ganz normal übersprungen.

### Hinweis:

Alle Mitstreiter können über Bootsverbindungen bewegt werden. Sie können auch mit dem Schiff transportiert werden, ohne dass das zusätzliche Stunden kostet.







### Die Schildzwerge

*Die Schildzwerge waren furchtlose Krieger. Mit Kampfeswillen standen sie den Helden bei.*

Stellt die Schildzwerge auf Feld 71.

Für 1 Stunde auf der Tagesleiste könnt ihr sie bis zu 4 Felder weit bewegen.

**Funktion:** Wenn sie auf demselben Feld wie ein Held stehen, unterstützen sie ihn im Kampf mit +4 Stärkepunkten.



### Die Silberzwerge

*Mit ihrer eisernen Kraft konnten die Silberzwerge Kreaturen unschädlich machen.*

Stellt 1 Figur Silberzwerge auf das Feld 91.

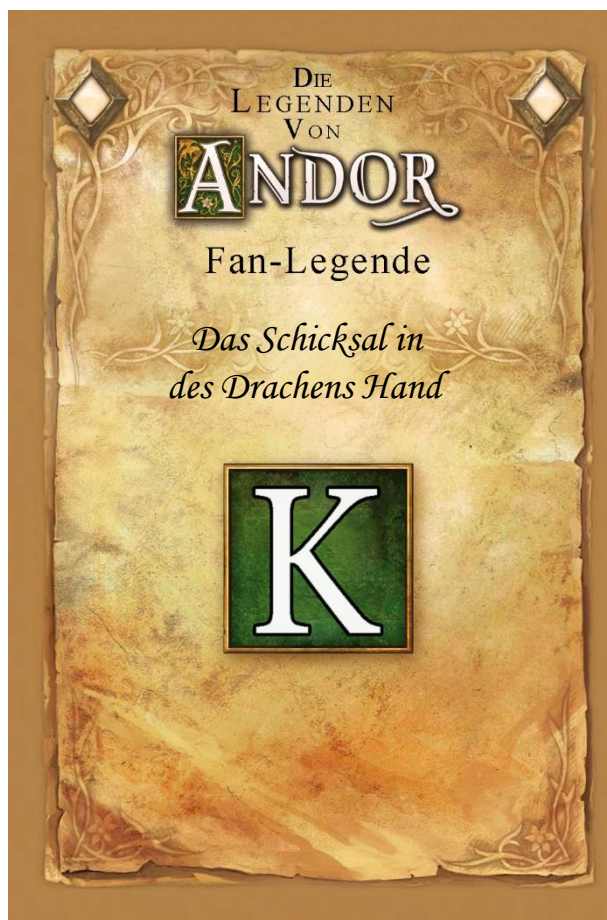
Für 1 Stunde auf der Tagesleiste können die Silberzwerge 4 Felder weit bewegt werden.

**Funktion:** Solange sich die Silberzwerge auf einem Feld mit einem Sternchen befinden, wird eine Kreatur mit den niedrigsten Willenspunkten bei der Berechnung für den schwarzen Sockel nicht mitgezählt.

**Beispiel:** Auf dem Feld 57 befinden sich zwei Gors, ein Skral und eine Figur Silberzwerge. Normalerweise würde ein schwarzer Sockel auf das Feld gestellt werden. Aber da sich auf dem Feld ja auch die Silberzwerge befinden, wird einer der Gors ignoriert und der andere Gor kommt mit dem Skral nur auf 10 Willenspunkten → kein schwarzer Sockel.







*Mordlustig schlossen sich wilde Kreaturen zu einen Ring voll roter Schatten um die schöne, heimelige Taverne zusammen.*

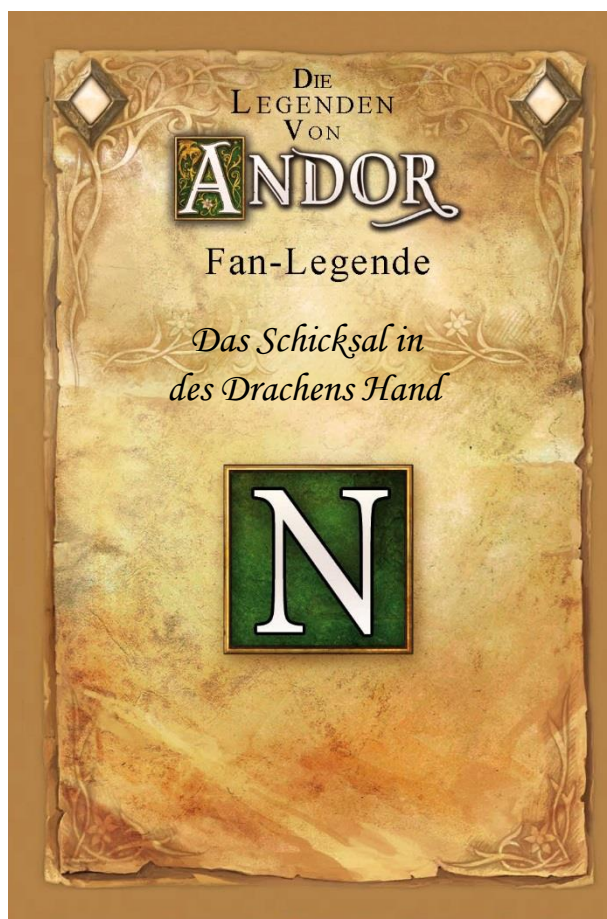
**Überfall auf die Taverne „Zum Trunkenen Troll“:**  
Legt ein Sternchen auf Feld 72. Legt 1 Skral auf 18, 1 Gor auf 23 und einen Troll auf 19.

**Stellt** Trolle auf die Felder 30 und 29.

Würfelt mit einem schwarzen Würfel. Legt ein Wrackplättchen auf dieses Meeresfeld.

*Plötzlich schäumte der Fluss in Andor auf. Ein Arrog tauchte prustend auf und stapfte aus dem Wasser.*

Stellt nun einen Arrog auf Feld 28.



**Stellt** 1 Wardrak auf Feld 37.

Würfelt mit einem schwarzen Würfel. Legt ein Wrackplättchen auf dieses Meeresfeld.

Ein Held erhält nun das Hadriscche Stundenglas.

*„Auch wenn alles verloren scheint, bringt der Sternenschild Hoffnung!“ Diese Worte kamen den Helden in den Sinn.*

Erwürfelt die Position des Sternenschildes mit einem roten und einem Heldenwürfel. Ein Held kann ihn aufnehmen. Mit jeder Seite des Sternenschildes kann bei Sonnenaufgang die Ausführung eines Symboles verhindert werden. Wird das Erzählersymbol verhindert, bewegt sich auch das Z-Plättchen nicht.







Würfelt nun mit einem Heldenwürfel.  
Lest anschließend die Auswirkungen vor:



*Varlion, das Flammenschwert ist eine mächtige Waffe in Nöten.*

Ein Held erhält jetzt Varlion, das Flammenschwert.



*Orweyns Hammer schenkt Hoffnung und Kraft.*

Ein Held erhält jetzt Orweyns Hammer der Stärke.



*Varatans Helm der Macht schützt seinen Träger vor allerlei Unheil.*

Ein Held erhält jetzt Varatans Helm der Macht.

**Hinweis:** Die Nutzung der Magischen Waffen kostet 1 Ruhm.

Würfelt mit einem schwarzen Würfel. Legt ein Wrackplättchen auf dieses Meeresfeld.

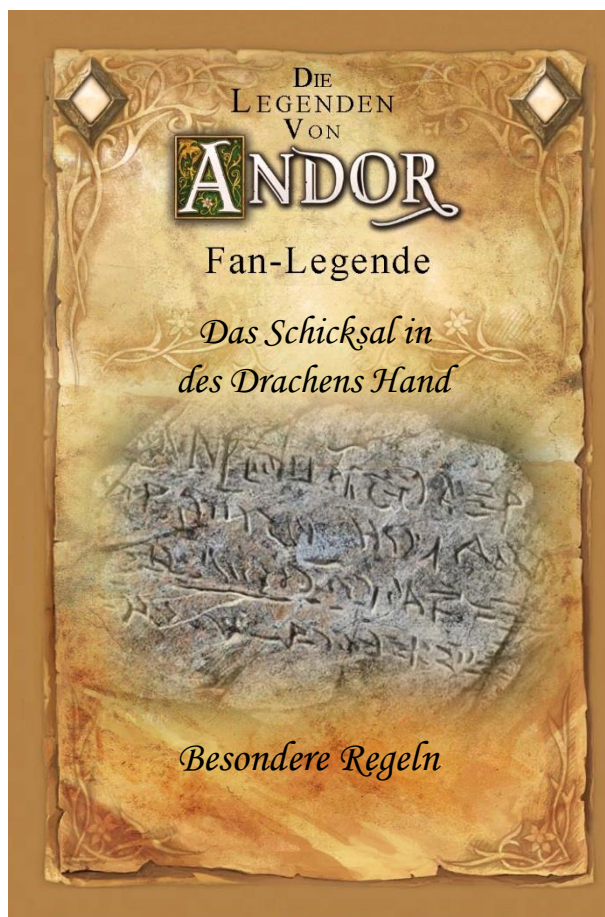


Die Legende nahm ein gutes Ende wenn...  
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde  
...der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist  
...und Arkteron besiegt wurde.  
*Arkteron brach in sich zusammen. Dann, allmählich löste er sich in schwarze Nebelfäden auf, die der Wind langsam davontrug. Arkterons, des Herr der Stürme Ende war nun für immer besiegelt. Das Drachenaugen aber vertrauten die Helden dem Seeriesen an, denn dort war es sicher und in guten Händen. Die Dunkle Magie des Drachenauges schlummerte nun viele Jahre tief und fest.*

*Autor: Antigor*

Die Legende nahm ein böses Ende wenn...  
...die Burg nicht verteidigt wurde  
...der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist  
...oder Arkteron nicht besiegt wurde.  
Geschlagen waren die Helden und geschlagen war der ganze Norden. Dunkler Rauch füllte das ganze Land. Arkteron hatte gestiegt, Arkteron war nun Herr der Stürme und des Drachenauges. Er war nun der Herr des Nordens.





Kreaturen haben immer die gleichen Werte, auch wenn sie sich auf einem Spielplan befinden, auf dem sie nicht üblich sind. Der Erzähler geht bei **jeder** besiegten Kreatur weiter. Besiegte Kreaturen kommen aus dem Spiel. Bei Sonnenaufgang werden zuerst alle Symbole auf dem Sonnenaufgangsfeld des Grundspielplanes ausgeführt, danach die Symbole auf dem Sonnenaufgangsfeld des Nord-Spielplanes. Der Erzähler bewegt sich **nicht** zweimal. Deckt das Gorsymbol und das Brunnensymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld des Nordspielplanes mit einem X ab. Deckt das Erzählersymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld des Grundspiels ab. Diese 3 Symbole werden nicht ausgeführt, da sie ja schon auf dem jeweiligen anderen Sonnenaufgangsfeld ausgeführt werden.

#### Hinweis:

Die Symbole werden auf dem kompletten Spielplan ausgeführt. Das Skral-Symbol gilt auch für Skrale im Norden!

Kreaturen, die auf dem Andor-Spielplan besiegt werden, bringen **keinen** Ruhm ein.

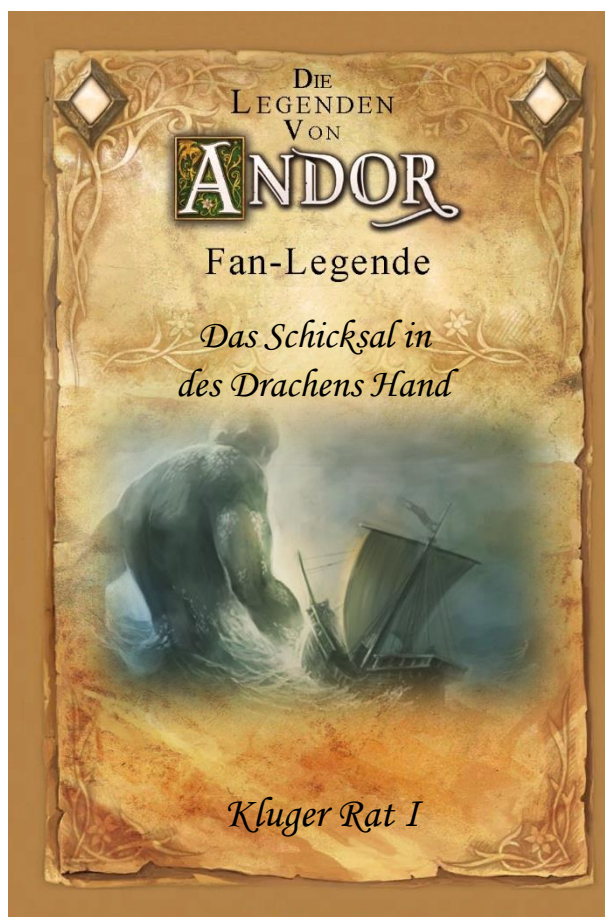
Die Felder 52, 55, 57, 59 und 60 gelten als

#### **Andor-Felder.**

Kreaturen, die sich auf diesen Feldern befinden, bewegen sich entlang der Pfeile auf die Rietburg zu. Der Barde bewegt sich für Kreaturen auf diesen Feldern nicht zurück.

Das Schiff kann **nicht** auf Klippenfelder segeln.

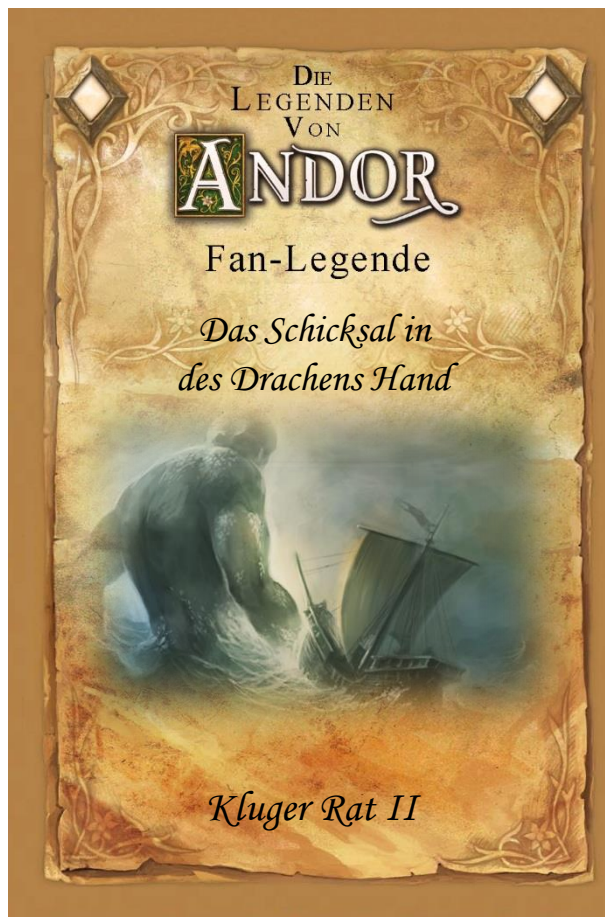
Lest jetzt weiter auf der Karte A2. ➔



Der Held erreichte mit Mellon die Meeresstelle, als sich plötzlich ein riesiger Körper aus dem Wasser erhob. Der Rücken war von Algen und Seetang überwachsen, doch aus dem Kopfblickten freundliche Augen. „Das ist mein Freund, der Seeriese.“ Und zu dem Seeriesen gewandt fügte Mellon hinzu: „Vor dem Tor des Verlassenen Turms steht eine seltsame, ungewöhnliche Kreatur. Keine Waffe mag sie zu besiegen.“ „Ich kenne diese Geschichte und ich kenne auch diese Kreatur“, unterbrach ihn der Seeriese. „Es ist Warx, der König der Nerax. Arkteron muss ihn wohl irgendwie dazu gebracht haben, sich nach Andor zu wagen, denn normalerweise, lebt er in den Tiefen des Meeres und heckt dunkle Pläne aus. Und das ist auch seine Schwäche: Er ist kein Licht gewohnt, das Licht blendet seine Augen und macht ihn schwach. Damit könnt ihr ihn besiegen.“ „Wie können wir dir nur genug danken?“, fragte der Held. „Findet das Drachenaugen, bevor Arkteron es bekommt. Denn es ist ein böser Stein, in dunkler Mine gefunden und mit dunkler Magie gefüllt. Leider könnten nur sehr wenige den bösen Stein zum Guten ausnutzen. Arkteron sicher nicht. Das gute Gegenstück wurde in Cavern gefunden und ist jetzt in Silberhall. Das jedoch hat keine böse Kraft, die Arkteron nutzen könnte. Er hat aber schon genug angerichtet, als er damals, als Varatan Klippenwacht erbaute, die Meereskreaturen versklavte. Denn davor waren sie friedlich und lebten in Einklang mit den Menschen, und ich war ihr Hüter, der Hüter des Hadriscen Meeres.“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Kluger Rat II“. ➔





Erwürfelt die Position von 4 Lichtplättchen mit einem roten und einem Heldenwürfel.

Erwürfelt die Position von 3 weiteren Lichtplättchen, indem ihr mit zwei weißen Würfeln würfelt.

Diese Lichtplättchen können verdeckt eingesammelt werden. Sie werden im Bereich für Gold abgelegt.

**Funktion:** Die Lichtplättchen können im Kampf gegen Warx eingesetzt werden.

**Kampf gegen Warx:**

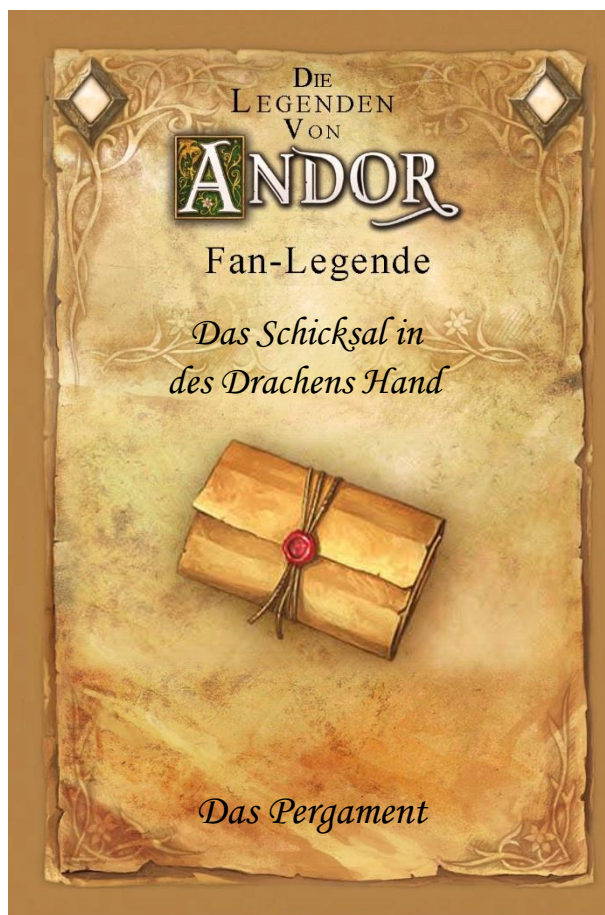
Warx kämpft mit 2 schwarzen Würfeln und hat **keine** Stärkepunkte. Warx' Würfel werden immer addiert. Er hat 20 Willenspunkte. Auch den Helden nützen im Kampf gegen Warx ihre Stärkepunkte **nichts**. Sie müssen nur mit ihren Würfeln und Gegenständen, wie z.B. Heilkräuter, einen höheren Kampfwert erreichen als Warx.

**Der Kampfwert der Helden ist höher als der von Warx:** Dann darf ein Held 1 Lichtplättchen von seiner Heldentafel aufdecken. Warx verliert so viele Willenspunkten wie die Zahl auf dem Lichtplättchen angibt.

**Der Kampfwert der Helden ist kleiner oder gleich groß:** Die Heldengruppe verliert 1 Ruhm.

**Sinkt Warx auf 0 Willenspunkte,** kommt er aus dem Spiel. Der Erzähler geht nicht weiter.

Sobald Warx besiegt wurde, lest die Karte „Verschlossen I“ vor. →



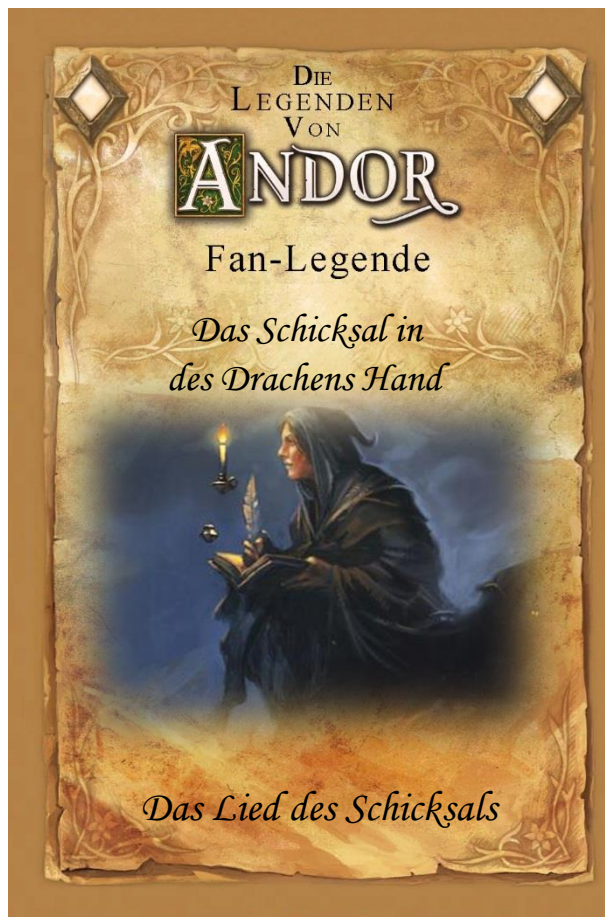
Das Tor zum Verlassenen Turm war offen. Zögernd traten die Helden ein. Die Schriftrollen und Bücher waren ordentlich in den Regalen gestapelt, doch trotzdem spürten die Helden eine Gefahr. „Hier sind die Schriften über den Norden!“, sagte ein Held. Schnell kamen die anderen zu ihm und stöberten in den alten Pergamenten. Plötzlich schrie einer der Helden: „Ich hab etwas gefunden!“ Gespannt beugten sich alle über ein vergilbtes Pergament. Mit geschwungener Schrift stand darauf geschrieben:

*Das Lied des Schicksals*

In ihrer Aufregung bemerkten die Helden nicht, dass ihnen ein schwarzer Schatten über die Schulter guckte...

Lest jetzt weiter auf der Karte „Das Lied des Schicksals“. →





*Hoch oben im Norden, wo König Varatans  
stolze Festung sich erhebt  
wo die Erde  
aus Furcht vor den Mächten des Meeres bebt.*

*Dort oben  
die Mauern stürzen ein  
denn ein heftiger Kampf entbrannt  
fallend ist Stein für Stein.*

*Dort oben toben Kreaturen  
außer Rand und Band  
und dort oben liegt das Schicksal  
fest in des Drachens Hand.*

*„Dies ist ein altes Lied. Es wurde geschrieben, kurz  
bevor Klippenwacht zerstört wurde“, erklärte ein Held.  
„Und nun wissen wir auch, wo sich das Drachenaugen  
befindet!“ Der Held lächelte in sich hinein.*

**Was ist „Drachens Hand“?  
Wo befindet sich nun das Drachenaugen?  
Ratet!**

**Lest dann weiter auf der Karte „Drachens Hand“.**



*Die Klippe „Drachenspranke“, nahe der Ruinenstadt  
(Feld 107)!*

Legt das Drachenaugen auf das Klippenfeld  
„Drachenspranke“ (Klippe, die Feld 107 am nächsten ist).  
Ein Held kann das Drachenaugen von einem angrenzenden  
Feld aus aufnehmen. Das kostet keine Stunden auf der  
Tagesleiste.

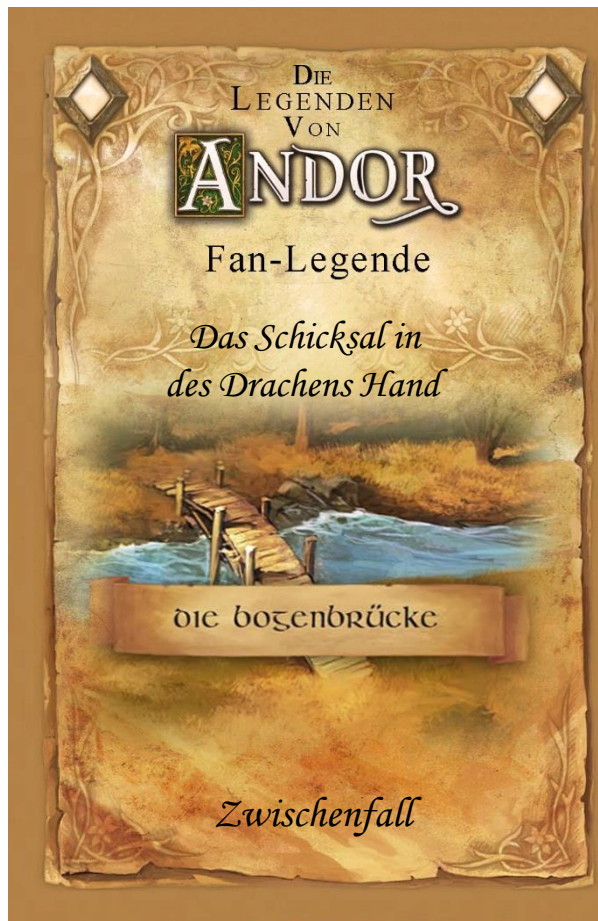
*Leider hatte eine große Flut die Brücken kaputt  
gemacht. Nur mehr die Bogenbrücke war passierbar.  
Doch trotzdem musste das Pergament zu einem sicheren  
Platz gebracht werden.*

Legt ein X auf die Marktbrücke (Steinbrücke), die  
Taubrücke (Hängebrücke) und auf die Felder 63 und 61.  
Die Brücken und Feld 63 können nicht betreten oder  
passiert werden. Stellt die Aldebaran an den Steg auf Feld  
55. **Hinweis:** Da es nicht genug X gibt, nehmt die, die auf  
dem Sonnenaufgangsfeld des Nord-Spielplans liegen.  
Die Symbole werden aber trotzdem **nicht** ausgeführt.

#### **Aufgabe:**

Bringt das Pergament zur Aldebaran. Es kann nicht mit  
einem Falken transportiert werden.  
Überquert der Held mit dem Pergament die Bogenbrücke,  
wird sofort die Karte „Zwischenfall“ vorgelesen.





Der Held überquerte gerade die Brücke, als ein Nerax plötzlich unter der Brücke hervorsprang. Mit einem Schwerthieb schlug er dem Helden die Waffe aus der Hand, mit der anderen griff er nach dem Pergament, das der Held unter dem Arm trug. Dann sprang er wieder von der Brücke in den Fluss Narne. Nach einer Schrecksekunde rief der Held: „Wir müssen ihn aufhalten! Arkteron darf das Pergament nicht kriegen!“ Doch die Helden wussten nicht, was sich hoch im Norden zutrug...

**Entfernt alle roten X.** Stellt einen Nerax neben Feld 32 in den Fluss. Stellt Arkteron 5 Felder westlich der Klippe „Drachenaugen.“ Legt ein Sternchen auf Feld 4 der Tagesleiste. Immer wenn ein Zeitstein eines Helden dieses Feld erreicht, wird Arkteron ein Feld weiter östlich versetzt. Immer nachdem Arkteron sich bewegt, wird der Nerax ein Feld weiter auf der westlichen Seite des Flusses verschoben, also auf Feld 16, dann 13 usw. Erreicht er Feld 9, ist die Legende sofort **verloren**. Dieser Nerax kann aber nur mit Bögen angegriffen werden.

**Hinweise:** Ihr dürft mit der Aldebaran erst segeln, sobald der Nerax im Fluss **besiegt** wurde. Dann erhält der Held das Pergament zurück. Beim Besiegen des Nerax bewegt sich der Erzähler **kein** Feld weiter, zur Belohnung gibt es 1 Ruhm. Solange das Pergament nicht auf der **Aldebaran** ist, wird keine neue Windkarte aufgedeckt. Arkteron bewegt sich auch wenn der Nerax schon besiegt wurde. Erreichen die Helden die Klippe vor Arkteron, wird die Karte „**Ein mächtiger Kristall**“ vorgelesen. Erreicht jedoch Arkteron die Klippe vor den Helden, wird die Karte „**Herr des Drachenauges**“ vorgelesen.



Arkteron erreichte die Klippe. Hohnlachend griff er nach dem Drachenaugen und gröhlte: „Ich bin der Herr des Drachenauges, ja ich bin es!“ Die Helden hörten diesen Schrei und erschrecken. „Wir können aufgeben“, meinte ein Held. „Sagte Mellon nicht, dass Arkteron mit dem Monolithen unglaublich stark werden würde?“ „Ja, das stimmt!“ Plötzlich tauchte Mellon hinter den Helden auf. „Doch noch kann man Arkteron besiegen, Helden. Aber mit jedem Augenblick wird er stärker. Also, beeilt euch, bevor es zu spät ist.“ Dann sprach Mellon einige Zaubersprüche.

Würfelt mit einem Heldenwürfel.



Ein Held erhält nun 3 Stärkekpunkte.



Ein Held erhöht nun seine Willenspunkte auf 16.

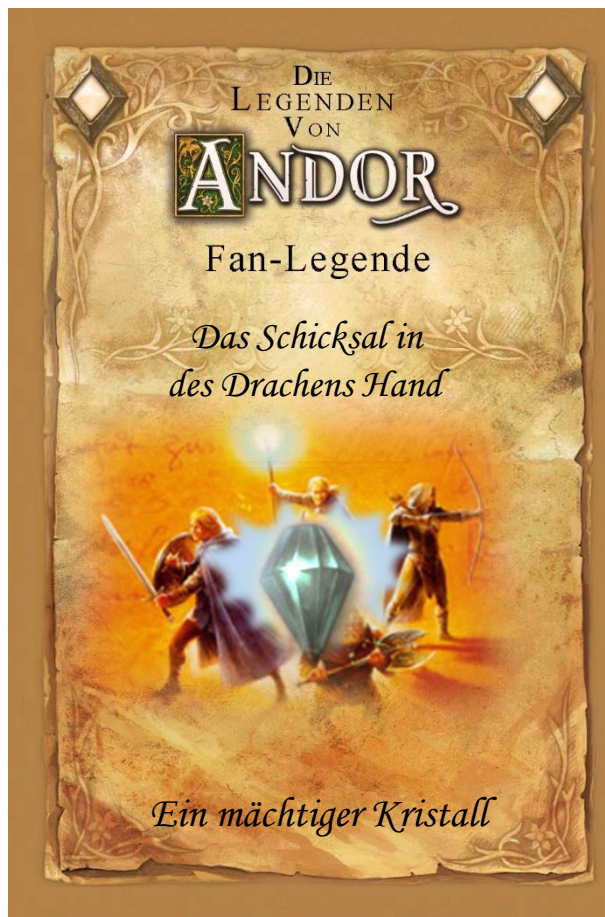
Außerdem erhaltet ihr einen Bogen. Arkteron bewegt sich nun **nicht** mehr.

#### **Kampf gegen Arkteron:**

Arkteron hat 40 Stärkekpunkte, kämpft mit 3 schwarzen Würfeln, hat aber **keine** Willenspunkte, dafür 3 „Schattenkarten“. **Vor** einer Kampfrunde wird die oberste Schattenkarte des Stapels aufgedeckt und ihr erfährt ihre Auswirkungen. **Gewinnt** ihr die Kampfrunde, kommt diese Schattenkarte aus dem Spiel, **verliert** ihr die Kampfrunde oder bei **Unentschieden** kommt sie wieder unter den Stapel. Hat Arkteron **keine** Schattenkarten mehr, ist er **besiegt**, der Erzähler wird auf **Z** **vorgesetzt**.

**Aufgabe:** Besiegt Arkteron bevor der Erzähler Z erreicht!





*Mit einem Triumphschrei hielten die Helden das Drachenaugen in die Höhe. Hier war es, der Lohn für mutlose Tage und gefährliche Stunden. Arkteron wurde von einer ungeheuren Wut gepackt und raste inmitten eines Sturmes zur Klippe heran. Sollte er doch herankommen, die Helden würden den Speiß schon umdrehen!*

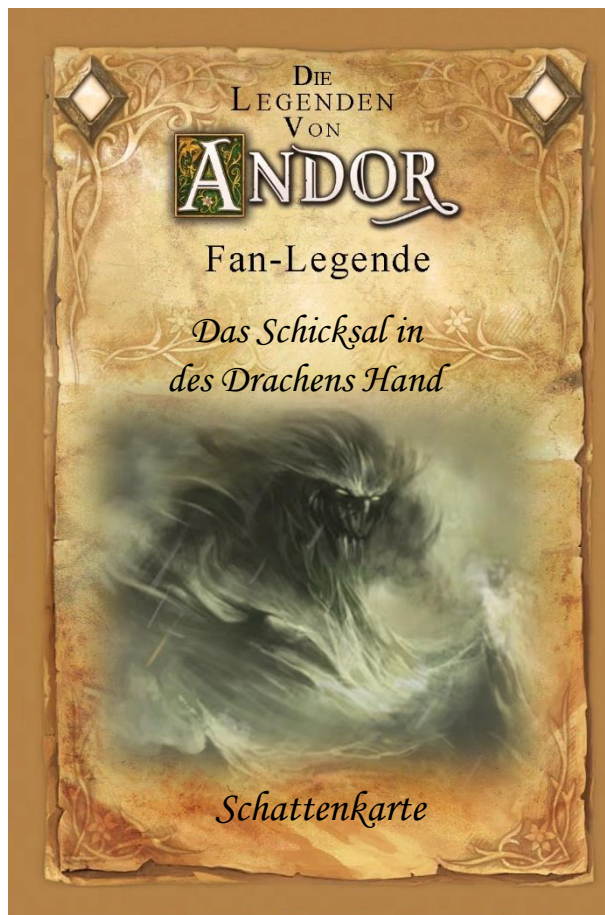
Stellt Arkteron auf die Klippe „Drachenpranke“. Er bewegt sich nun **nicht** mehr.

#### **Kampf gegen Arkteron:**

Arkteron hat 40 Stärkepunkte, kämpft mit 3 schwarzen Würfeln, hat aber **keine** Willenspunkte. Die Helden haben 3 „Kristallkarten“. **Vor** einer Kampfrunde wird die oberste Kristallkarte des Stapels aufgedeckt und ihr erfährt ihre Auswirkungen. . **Gewinnt** ihr die Kampfrunde, kommt diese Kristallkarte aus dem Spiel, **verliert** ihr die Kampfrunde oder bei **Unentschieden** kommt sie wieder unter den Stapel. Sind alle 3 Kristallkarten aus dem Spiel, ist Arkteron **besiegt** und der Erzähler wird auf Feld **Z** **vorgesetzt**.

#### **Aufgabe:**

Besiegt Arkteron bevor der Erzähler Feld Z erreicht!



*Arkteron hielt das Drachenaugen in die Höhe. Plötzlich glühte es auf und schwarze Wellen schlugen auf die Aldebaran ein.*

In dieser Kampfrunde können die Ausbauten der Aldebaran nicht genutzt werden.







*Eine dunkle Kraft strömte aus dem Drachenaugen. Sie ergriff Besitz von der magischen Waffe.*

Die Helden können die magische Waffe in dieser Kampfrunde nicht anwenden. Stattdessen wendet Arkteron sie an. Natürlich kostet das **keinen** Ruhm.

Durch Orweyns Hammer erhält Arkteron +2 Stärkekpunkte.

Durch Varlion würfelt Arkteron nur mit dem großen roten Würfel.

Nur bei Varatans Helm addiert er nicht 3, sondern nur 2 Würfel.

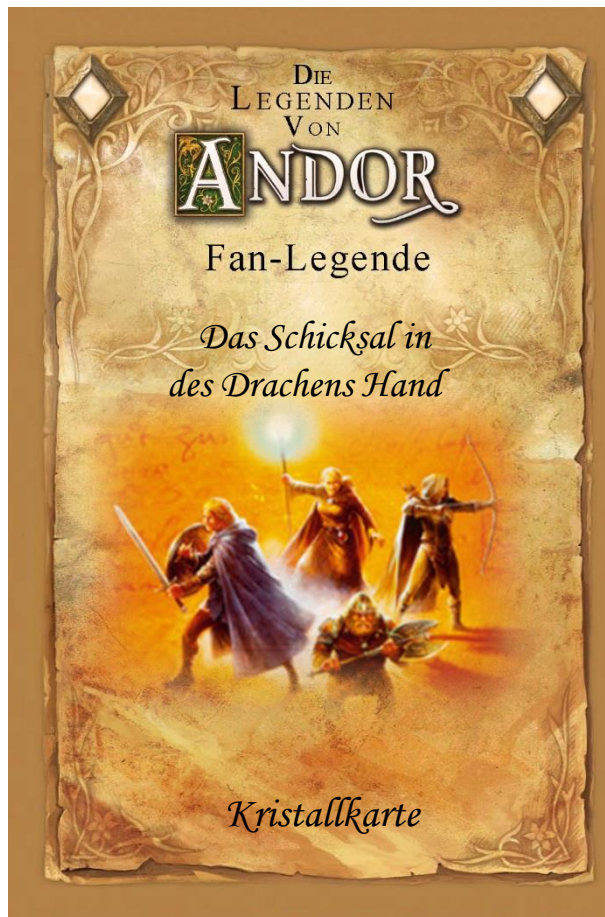


*Das gleißende Drachenaugen schlich sich in den Verstand eines Helden ein. Jäh sprang dieser auf und schlug auf die anderen Helden ein.*

In dieser Kampfrunde kämpft ein beliebiger Held **nur** mit seinen Würfeln **für** Arkteron. Seine Stärkekpunkte zählen aber immer noch zum Kampfwert der Helden.

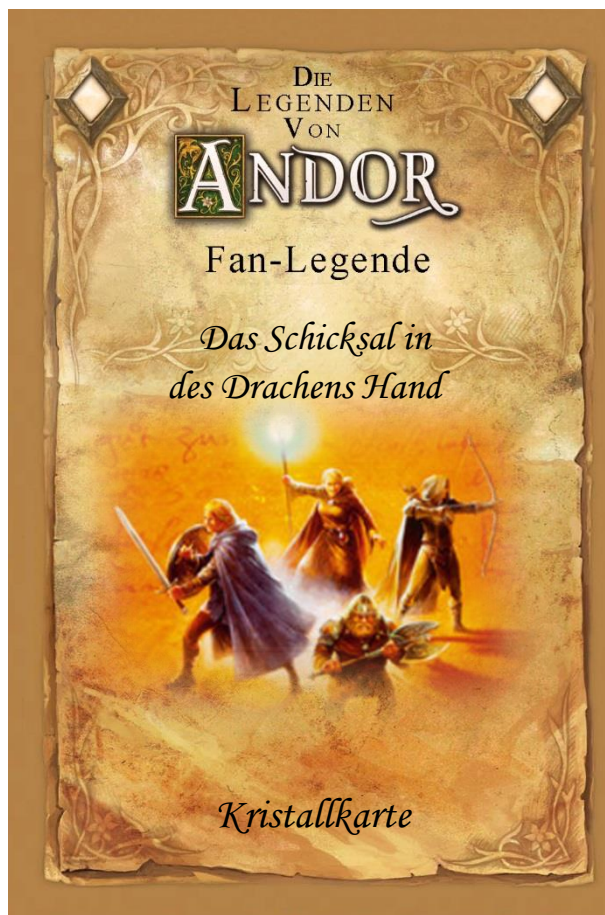






*Kalt leuchtete das Drachenaugen auf. Langsam übertrug sich der Schimmer auf die Waffen der Helden.*

In dieser Kampfunde können die Helden **alle** ihrer Würfel auf einmal werfen, dadurch ist auch ein **Pasch** möglich.

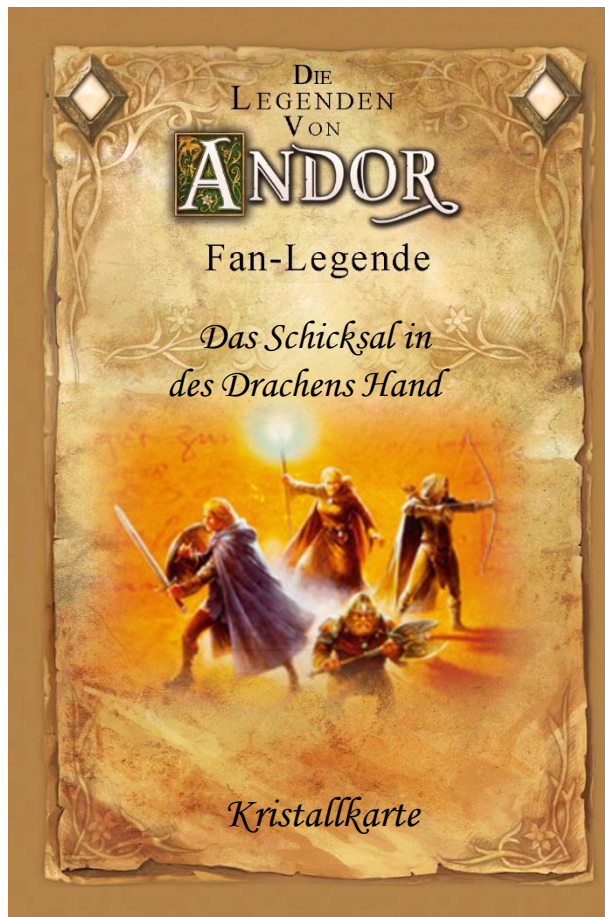


*Ein zuckender Blitz sauste auf Arkteron nieder.*

Arkteron kämpft in dieser Kampfunde nur mit **einem** Würfel.

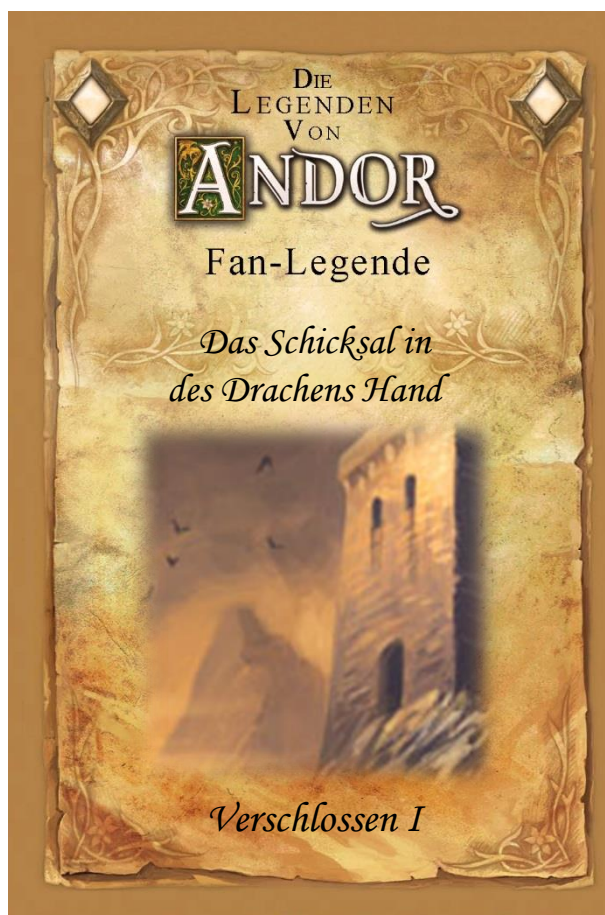






*Das Drachenaugen wurde immer größer und mit einem lauten Knall wurde es blutrot.*

Alle Helden erhalten jetzt 2 Stärkepunkte hinzu. Außerdem werden alle Gegenstände aufgefrischt, auch der Trank der Hexe.



*Nichts tat sich. Obwohl Warx besiegt wurde, das Tor ließ sich einfach nicht öffnen, egal wie viel die Helden daran rüttelten. „Wie es aussieht, brauchen wir einen Belagerungsturm, um den Verlassenen Turm zu betreten!“ meinte ein Held. „Und wer sind gute Baumeister für Belagerungsmaschinen?!? Natürlich die Trolle!“*

Erwürfelt die Position von allen **Baumstämmen** aus „Der Sternenschild“ mit einem roten und einem Heldenwürfel. Holzstämme werden über die Stärkepunktanzeige gelegt. Um einen 2er Baumstamm zu tragen, muss ein Held daher mindestens 3 Stärkepunkte haben.

Erwürfelt ebenso die Position von allen **Geröllplättchen** und legt sie **offen** auf diese Felder. Stehen dort Helden, wird erneut gewürfelt. Helden können Felder mit Geröllplättchen nicht betreten oder passieren. Um ein Geröll aufzunehmen, muss es zuerst von einem angrenzenden Feld aus besiegt werden (dazu ist kein Bogen nötig), d.h. der Kampfwert des Helden muss größer sein als die Zahl auf dem Geröll. Geröllplättchen werden auf die kleinen Ablagefelder gelegt. Sie können auch jederzeit wieder abgelegt werden. Kreaturen können Felder mit Geröll betreten.

Stellt einen **Troll** auf Feld 54 und markiert ihn mit einem Sternchen. Der Troll bewegt sich normal. Er hat keine Stärkepunkte, nur 1 roten Würfel.

Deckt jetzt das **Pergament** auf Feld 83 auf.



**Lest jetzt weiter auf der Karte „Verschlossen II“.**



