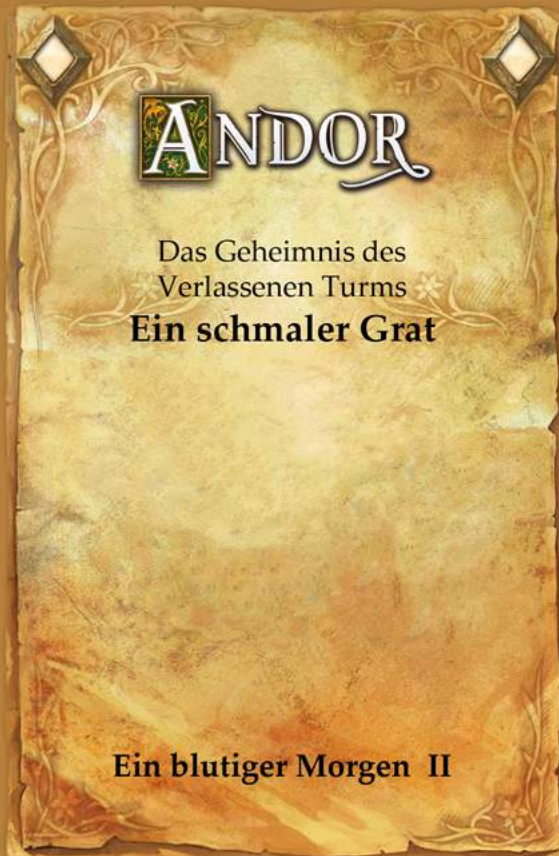




- Legt ein **rotes X** auf Feld **18, 71** und die **Tau-
brücke**. Diese Handelsplätze und die Brücke
können von jetzt an nicht mehr genutzt
werden.
- Stellt jeweils einen **Wardrak** auf Feld **26** und
27, einen **Skräl** auf Feld **5** und einen **Troll**
auf Feld **32**.
- Stellt einen **Skräl** auf Feld **30** und markiert
ihn mit einem **Stern**. Dieser **Skräl** bewegt
sich bei Sonnenaufgang nicht weiter.
Solange er lebt erhalten alle Skrale und Gors
Stärke in Höhe der Spielerzahl zusätzlich.
- Würfelt mit einem Heldenwürfel und zwei
Kreaturenwürfeln:
 - **Heldenwürfel:** Bei einer Augenzahl größer
als drei ist die nächste Kreatur ein Skral,
ansonsten ein Gor.
 - **Kreaturenwürfel:** Stellt die bestimmte
Kreatur auf das Feld mit der Zahl 10 plus
den gewürfelten Wert. Sollte so eine
Kreatur in die Burg laufen, wird sie aus
dem Spiel entfernt, anstatt auf die
goldenen Schilde gestellt zu werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Ein blu-
tiger Morgen III“. ->

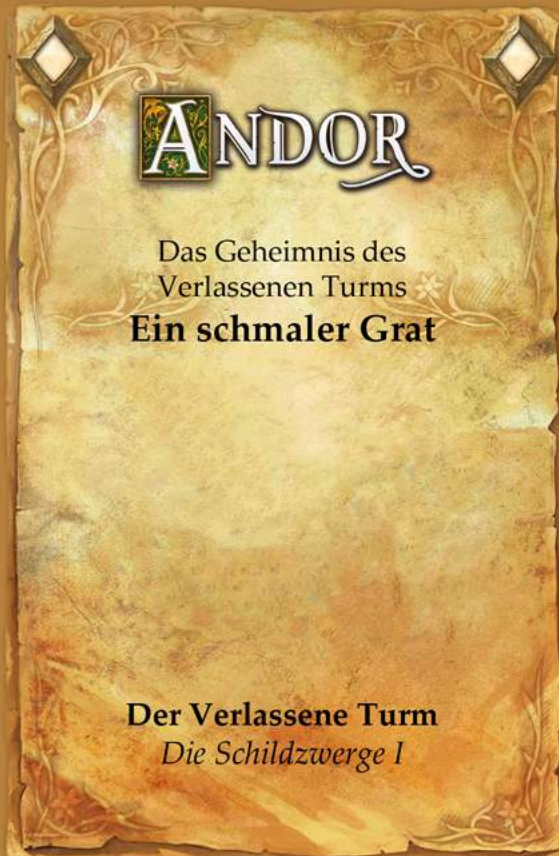


Ein blutiger Morgen

*Die Horden des dunklen Zauberers kamen über den
Pass und fielen in das Land ein. Sie verwüsteten
die Häuser der Bauern und steckten ihre Felder in
Brand. Sie zerstörten den Eingang ins Reich der
Zwerge und vertrieben die Händler des Freien
Marktes. Selbst die Taverne zum Trunkenen Troll
wurde dem Erdboden gleich gemacht. Nur vor dem
Wachsam Wald schreckten sie zurück, denn die
Bewahrer hatten einen alten und mächtigen Zauber
gesprochen, um die Geschöpfe des Waldes zu schüt-
zen.*

- Entfernt alle Kreaturen mit Ausnahme des
Trolls auf Feld **17** aus dem Spiel. Falls dieser
noch lebt, bewegt er sich nun bei
Sonnenaufgang.
- Entfernt alle Bauern (goldene Schilde) aus
der Burg und alle Kreaturen von den
goldenen Schilden.
- Der Brunnen auf Feld **5** gibt allen Helden
von nun an **5 statt 3 Willenspunkte**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Ein blu-
tiger Morgen II“. ->



Die Schildzwerge

Die Helden beschlossen die Schildzwerge und Fürst Hallgard um Hilfe zu bitten. Doch sie wussten, dass ein Zwerg immer ein Geschenk für einen Gefallen erwartet und so wollten sie den Fürst nicht mit leeren Händen aufsuchen.

Aufgabe:

Bringt einen Trank der Hexe zu Fürst Hallgard (Feld 71).

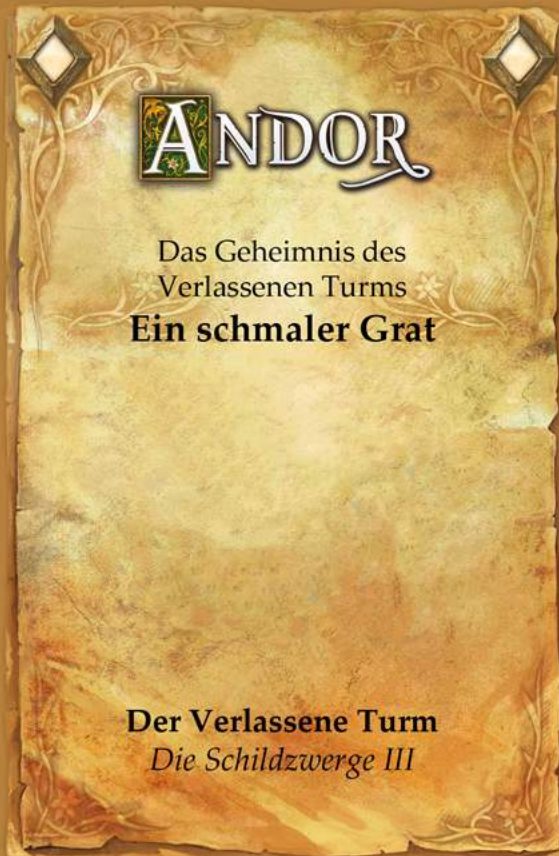
Sobald die Aufgabe erfüllt ist, lest weiter auf Legendenkarte „Schildzwerge II“. ->



- Wiederholt dies für jeden Spieler einmal. (Bsp: 4 Spieler = 4 mal würfeln)
- Bei Sonnenaufgang wird diese Aktion ab jetzt ausgeführt anstatt den Erzähler ein Feld vor zu setzen (aber jeweils nur ein Mal).
- Ab jetzt kann ein Held bei der Hexe Stärkekpunkte für jeweils 1 Gold erwerben.
- Stellt alle Helden auf das Sonnenaufgangsfeld.

Aufgabe:

- Überlebt den Angriff der Kreaturen bis Feld N auf der Legendenleiste.
- Die Legende gilt als verloren, wenn die Burg vernichtet wird oder einer der verbleibenden Aufgaben nicht bis Feld N erfüllt ist.



Als die Zwerge zusammen mit den Helden die alte Ruine untersuchten, fanden sie einen geheimen Raum, in dem einige verstaubte Bücher und eine sehr alte Karte lagen. Dort fanden sie auch Hinweise auf weitere verborgene Ruinen, die über das ganze Land verstreut waren.

- Legt ein Pergament offen auf **Feld 17**.
- Würfelt die Position von zwei weiteren Pergamenten aus und legt sie **offen** auf die so bestimmten Felder.
- Betreten die Schildzwerge ein Feld, auf dem ein Pergament liegt, wird es einem der Helden ins Inventar gelegt. Ist die Karte fertiggestellt, kommen die Schildzwerge aus dem Spiel.

Aufgabe:

Ein Held muss mit einem **Bogen** den **Turm** erklimmen. Ist diese Aufgabe erfüllt, wird die Legendenkarte „Der Pass“ aufgedeckt. Ein Held kann sich von **Feld 61 zu Feld 83** bewegen, sofern er eine **Karte** zum Verlassenen Turm im Inventar hat.



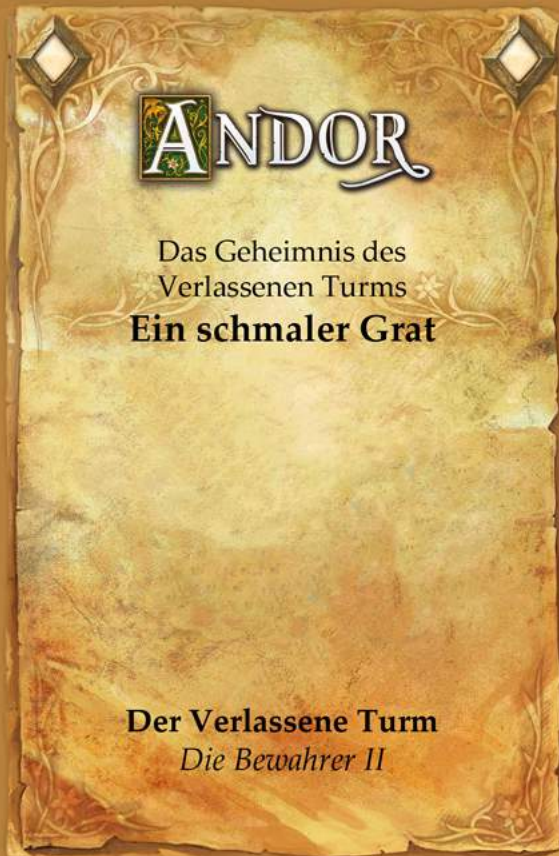
Fürst Hallgard war sehr erfreut über das Geschenk und beauftragte die Schildzwerge, den Helden bei ihrer Suche zu helfen. Die Zwerge hatten von einer alten Ruine nahe der Rietburg gehört. Zusammen mit den Helden machten sie sich auf den Weg, um dort nach Hinweisen zu suchen.

- Stellt die Schildzwerge auf **Feld 71**. Die Zwerge können wie Prinz Thorald bewegt werden.

Aufgabe:

Bringt die Zwerge zu der alten Ruine nahe der Rietburg (**Feld 17**). Sollte der Troll noch auf der Ruine stehen, muss dieser besiegt werden, um die Aufgabe zu erfüllen.

Sobald die Aufgabe erfüllt ist, lest weiter auf Legendenkarte „Schildzwerge III“. ->



Die Bewahrer erklärten sich bereit den Helden zu helfen und suchten in ihren Archiven nach Wissen über den Verlassenen Turm. Sie fanden eine alte, zerrissene Karte des Gebirges und erzählten den Helden von einem Zauber, der in der Lage war, verlorene Teile eines Ganzen aufzuspüren. Dafür benötigten sie allerdings einige seltene Gegenstände.

- Würfelt die Position eines **Heilkrauts** aus und legt es auf das so bestimmte Feld.

Aufgabe:

Ein **Heilkraut**, ein **Fernglas** und ein **Runenstein** müssen zum **Baum der Lieder** gebracht werden. Diese werden danach aus dem Spiel entfernt.

Achtung: Bei 4 Spielern muss es ein **grüner Runenstein** sein.

Sobald die Aufgabe erfüllt ist, lest weiter auf Legendenkarte „Die Bewahrer III“. ->



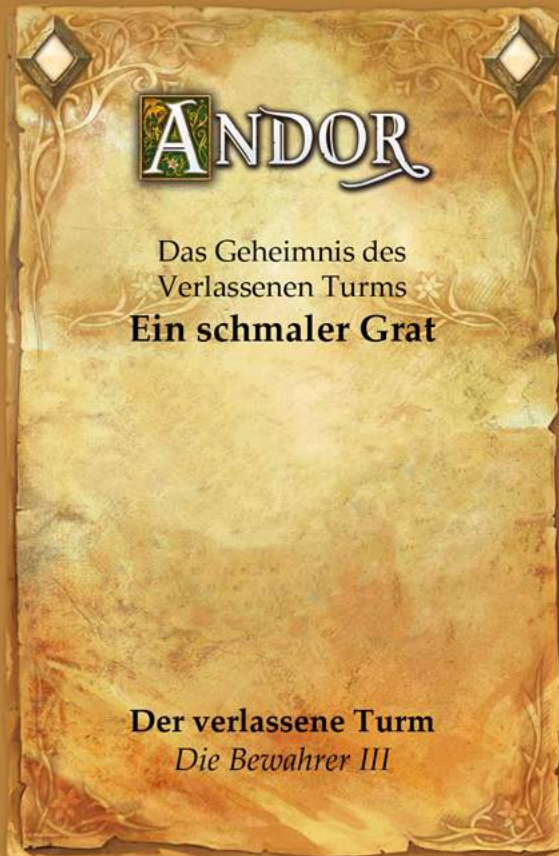
Die Bewahrer

Die Helden beschlossen die Bewahrer am Baum der Lieder um Rat zu fragen.

Aufgabe:

Ein Held muss den Baum der Lieder aufsuchen (Feld 57).

Sobald die Aufgabe erfüllt ist, lest weiter auf Legendenkarte „Die Bewahrer II“. ->



Der Zauber der Bewahrer erfüllte den Baum der Lieder mit einem grünlichen Schimmer. Die Helden wussten plötzlich genau, wo sie nach den andern Teilen der zerrissenen Karte suchen mussten.

- Würfelt die Position von **drei Pergamenten** aus und legt sie verdeckt auf die so bestimmten Felder.

Aufgabe:

Ein Held muss mit einem **Bogen** den **Turm** erklimmen. Ist diese Aufgabe erfüllt, wird die Legendenkarte „Der Pass“ aufgedeckt. Ein Held kann sich von **Feld 61 zu Feld 83** bewegen, sofern er eine **Karte** zum Verlassenen Turm im Inventar hat.



Der Trunkenbold

Die Helden beschlossen in der Taverne zum Trunkenen Troll nach weiteren Informationen über den Verlassenen Turm zu suchen.

Aufgabe:

Ein Held muss die „**Taverne zum Trunkenen Troll**“ (Feld 72) betreten.

Tipp: Der Held sollte mindestens **1 Gold** dabei haben.

Sobald die Aufgabe erfüllt ist, lest weiter auf Legendenkarte „Der Trunkenbold II“. ->



Die Taverne war erfüllt mit geschäftigem Treiben. Essen wurde an hungrige Wanderer serviert und die Wirtin zapfte ein Bier nach dem anderen. Einer der Helden fragte herum, doch niemand schien etwas über den Verlassenen Turm zu wissen, bis sich ein alter Trunkenbold erinnerte. Doch dieser wollte ihm nur unter der Bedingung helfen, dass er ihn in einem Spiel besiege.

Aufgabe:

Besiegt den Trunkenbold in drei Spielen (siehe Legendenkarte „Die Regeln des Trunkenbolds“).

Sobald die Aufgabe erfüllt ist, lest weiter auf Legendenkarte „Der Trunkenbold III“. ->



Der Trunkenbold erklärte sich bereit dem Helden zu helfen. Er gab ihm einen Teil einer alten Karte des Gebirges und erzählte ihm auch, wo er den Rest der Karte finden würde.

- Der Held erhält ein **Pergament**. Würfelt die Position für **zwei weitere Pergamente** aus und legt sie auf die so bestimmten Felder – das Pergament auf dem Feld mit der höheren Zahl **offen**, das andere **verdeckt**.

Aufgabe:

Ein Held muss mit einem **Bogen** den **Turm** erklimmen. Ist diese Aufgabe erfüllt, wird die Legendenkarte „Der Pass“ aufgedeckt.

Ein Held kann sich von **Feld 61 zu Feld 83** bewegen, sofern er eine **Karte** zum Verlassenen Turm im Inventar hat.



- Einer der anderen Helden spielt für den Trunkenbold. Nach jedem Spiel wechselt der Spieler, der für den Trunkenbold würfelt.
- Der Held muss **1 Gold** Einsatz zahlen. Der Trunkenbold nimmt sich dafür ein Gold aus dem Vorrat.
- Nun würfelt zuerst der Trunkenbold ein Mal mit einem Würfel. Dann sagt er "höher" oder "tiefer" und schätzt damit ab, ob der nächste Würfelwurf höher oder tiefer als der vorherige ist. Ist der Wert genauso hoch wie der vorherige, wird der Wurf wiederholt. Er würfelt so lange bis er einmal falsch liegt.
- Jetzt ist der Held an der Reihe. Der Magier kann pro Spiel ein Mal den Würfel um eine **Kante** drehen. Wer am Ende mehr Würfel geworfen hat, gewinnt den Einsatz. Gewinnt der Trunkenbold, wird das Gold zurück in den Vorrat gelegt.
- Haben die Helden insgesamt **3 Spiele** gegen den Trunkenbold gewonnen, gilt die Aufgabe als erfüllt. Haben sie **alle** Spiele gewonnen, wird zusätzlich der Erzähler ein Feld zurück gesetzt.

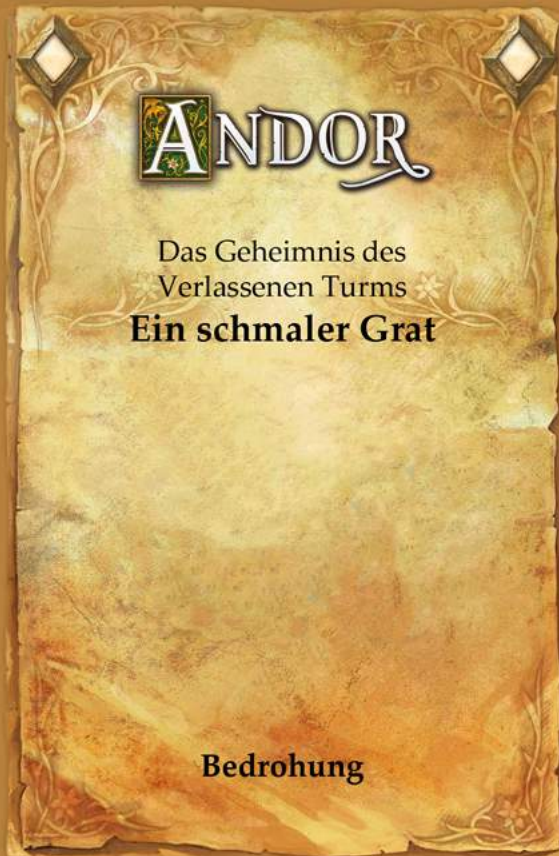


Kartenmacher

Hat der Held Pergamente mit einem Gesamtwert von mindestens 25 im Inventar, werden alle Pergamente aus dem Spiel entfernt und er erhält die **Karte zum Verlassenen Turm**, also ein verdecktes Pergament ins Inventar. Der Kartenmacher kann seinen Falken nicht ablegen.

Feuerlöschen

Ein Held kann ein Feuer löschen, indem er einen vollen Brunnen aufnimmt und diesen ins Inventar legt. Wird der Brunnen zum Löschen verbraucht, wird er wieder gefüllt auf seinen Ausgangspunkt gelegt. Das Löschen eines Feuers verbraucht eine Stunde und kann nicht im Vorbeigehen geschehen. Ein Held kann jederzeit einen Brunnen aus seinem Inventar zurück auf das Brunnenfeld legen.



Lärm und Geschrei

Getrieben vom Lärm und Geschrei der Händler griffen wilde Gors die größten Handelsplätze von Andor an. Die Gors verwüsteten die Stände und Läden und vertrieben die Händler. Doch glücklicher Weise konnten die Helden sie aufhalten, bevor sie alle Vorräte zerstörten.

- Stellt Gors auf alle Handelsplätze und legt jeweils einen verdeckt gewählten Edelstein dazu.
- Die Gors laufen bei Sonnenaufgang nicht weiter und haben **zusätzliche** Willenspunkte und Stärke **in Höhe des Wertes auf dem Edelstein**.
- Beim Tod dieser Gors wird der Erzähler **nicht** auf das nächste Feld der Legendenleiste gesetzt.
- Während ein Gor auf einem Handelsplatz steht, kann dort **nicht** eingekauft werden.

Aufgabe:

Bis der Erzähler drei Felder vorgerückt ist, müssen die Gors auf den Handelsplätzen besiegt sein.



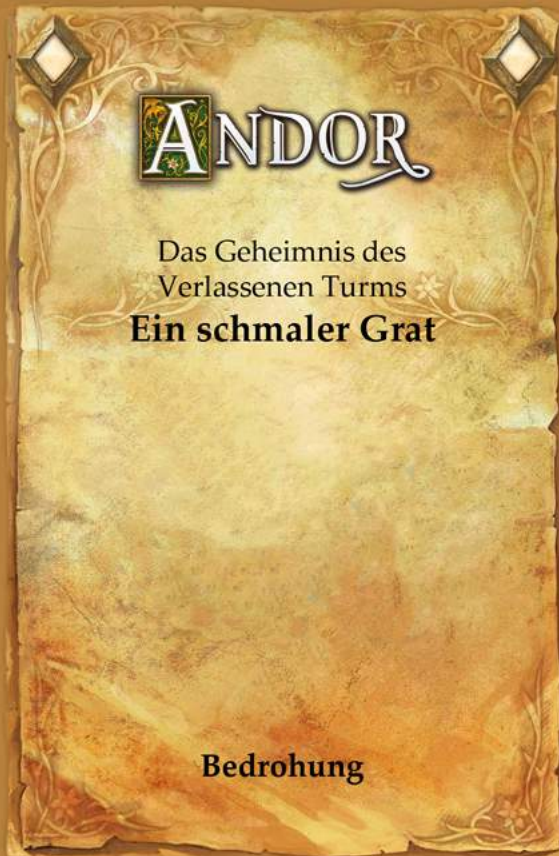
Legenden sind auch nur Märchen

Zusatzregel für eine erhöhte Schwierigkeit

Sobald die Helden die **erste** Aufgabe auf einer der Karten "Der Verlassene Turm" erfüllt haben, würfelt jeder Spieler ein Mal mit einem seiner Würfel. Bei weniger als vier Spielern, darf der Magier einen Würfel ein Mal umdrehen. Hat keiner der Spieler eine 6 gewürfelt, erweist sich dieser Weg als Märchen – entfernt die aktuelle Karte „Der Verlassene Turm“ aus dem Spiel und wählt eine Neue verdeckt aus (war dies die letzte Karte "Der Verlassene Turm", verliert jeder Held 3 Willenspunkte, aber die Legendenkarte bleibt im Spiel).

Legenden sind auch nur Märchen

(Für erhöhte Schwierigkeit)



Feuer und Rauch

Ein tiefes Dröhnen erfüllte die Luft und die Erde bebte. Der Drache Tarok war von den Bergen herabgekommen und flog mit seinen mächtigen Schwingen über das Land und die Nacht war erfüllt von Feuer und Rauch.

- Würfelt mit einem der roten Würfel:
 - **Gerade:** legt einen Stern auf Feld 60 und 62. Das Feuer bewegt sich bei Sonnenaufgang auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Feldzahl.
 - **Ungerade:** Legt drei Sterne auf Feld 50. Das Feuer bewegt sich bei Sonnenaufgang auf das nächste angrenzende, nicht brennende Feld mit der höchsten Feldzahl.

Aufgabe:

Das Feuer darf den Baum der Lieder nicht erreichen.

Lest hierzu die Legendenkarte Feuerlöschen.



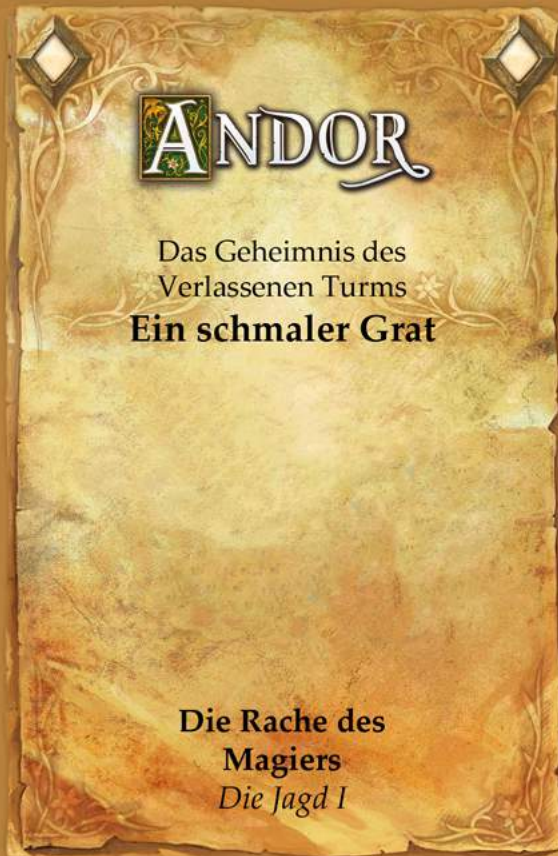
Angst und Gefahr

Durch die zunehmende Bedrohung am Pass wurden die Bauern in der Nähe unruhig und bekamen Angst. Die Helden erklärten sich bereit, sie sicher zur Rietburg zu bringen, doch der Weg dorthin barg viele Gefahren.

- Stellt einen **Bauern** auf Feld 64.
- Stellt einen **Gor** auf Feld 39 und einen **Troll** auf Feld 48. Diese bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Steht auf diesen Feldern bereits eine Kreatur, wird sie aus dem Spiel entfernt.

Aufgabe:

Der Bauer muss zur Rietburg gebracht werden, bevor der Erzähler Feld N auf der Legendenleiste erreicht.



Die Jagd

Der dunkle Magier wendete einen uralten und mächtigen Zauber auf einen der Gors an. Der Gor wurde übernatürlich schnell und seine Krallen wurden länger. Langsam richtete sich der Gor auf und sah Varkur mit einem durchdringenden Blick an. Noch ehe dieser ihm einen Auftrag geben konnte, rannte der Gor los. Als er an die Bergkette stieß, die zwischen dem grauen Gebirge und dem Reich der Zwerge lag, kletterte er in Windeseile die Steilwand hinauf. Oben angelangt, schaute er in Richtung der Rietburg und stieß ein tiefes Brüllen aus.

- Stellt einen **Gor** auf Feld 43. Der Gor bewegt sich zusätzlich zur Bewegung bei Sonnenaufgang auch immer, wenn ein Held eine **Laufbewegung beendet**.
- Sobald sich der Gor bewegen muss, würfelt ein Spieler mit einem Heldenwürfel. Bei **ungerade** bewegt sich der Gor ein Feld entlang der Pfeile weiter. Bei **gerade** bewegt sich der Gor auf das Feld mit der nächst kleineren Feldzahl.

Lest weiter auf Legendenkarte „Die Jagd II“.



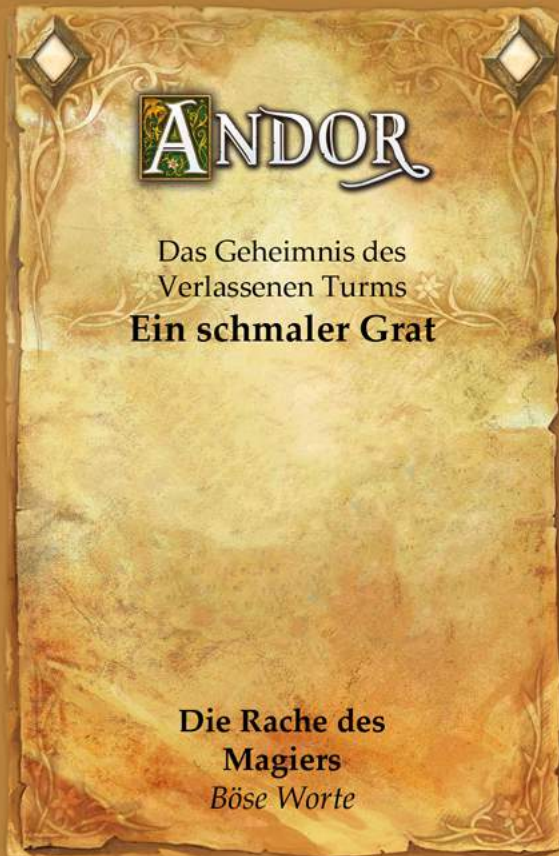
Wasser und Schatten

Einer Echse gleich, glitt ein tiefschwarzer Wardrak den Fluss hinauf. Seine Schuppen glänzten matt in der untergehenden Sonne und seine Augen leuchteten rot auf, als er seinen Kopf aus dem Wasser hob. Er sog grollend Luft ein und tauchte dann wieder hinab. Als die Sonne tiefer sank, verschmolz seine Gestalt mit der herannahenden Dunkelheit.

- Stellt einen **Wardrak** auf Feld 63 und markiert ihn mit einem Stern.
- Der **Wardrak** bewegt sich zusätzlich zu der Bewegung bei Sonnenaufgang immer, wenn der Erzähler ein Feld vorgerückt wird, aber nur solange er sich auf einem Feld befindet, das an einem Fluss liegt.

Aufgabe:

Der Wardrak muss besiegt werden, bevor er die Burg erreicht.



Böse Worte

Stimmen erfüllten die Luft. Böse Worte, gesprochen in einer lange vergessenen Sprache, grollten über das Land. Die Tiere flüchteten in Panik und die Helden beschlich ein mulmiges Gefühl. Doch dann ertönten die Namen der Helden klar und deutlich aus der dunklen Beschwörung hervor.

- Tauscht die Helden mit den Kreaturen im Gebirge (Der Held, der auf dem niedrigsten Feld steht, mit der Kreatur, die auf dem niedrigsten Feld steht usw). Sollte ein Bauer auf dem Feld eines Helden stehen wird dieser mitbewegt.
- Stellt Gors ein Feld vor die Felder auf denen jetzt die Kreaturen stehen (entlang der Pfeile).
- Das Töten von Kreaturen gibt ab jetzt keine Belohnung mehr und der Erzähler wird auch kein Feld weiter gesetzt. Entfernt besiegte Kreaturen aus dem Spiel, anstatt sie auf Feld 80 zu stellen.

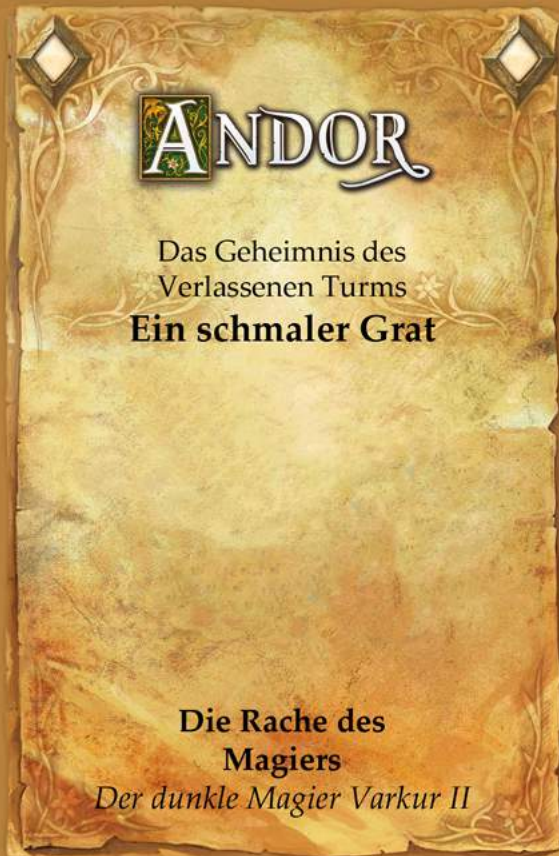
Aufgabe: Die Helden müssen bis Feld N die Burg verteidigen.



- Betritt der Gor ein Feld, auf dem bereits ein Held steht, wird mit einem Heldenwürfel gewürfelt. Ist die Augenzahl kleiner als drei, bewegt sich der Gor **direkt** noch einmal.

Aufgabe:

Der Gor darf die Burg nicht erreichen. Wird der Gor besiegt, wird der Erzähler auf Feld N der Legendenleiste vorgerückt.



- Betritt ein Held das Feld, auf dem Varkur steht, werden sofort **alle Schilde und Bögen** zerstört. Zudem kann ein Held Varkur nur angreifen, wenn er auf dem selben Feld steht.

Doch die Helden bekamen auch Unterstützung. Die Hexe Reka, angewidert von den widernatürlichen Zaubern die Varkur umgaben, half ihnen im Kampf und heilte ihre Wunden.

- Die Gruppe erhält einen Trank der Hexe.
- Fällt ein Held während dem Kampf gegen Varkur auf 0 Willenspunkte, verliert er **keinen Stärkepunkt**, kann aber an diesem Tag nicht mehr an einem Kampf gegen Varkur teilnehmen.

Aufgabe:

Besiegt Varkur, bevor er die Rietburg erreicht. Ist Varkur besiegt, wird der Erzähler auf Feld N der Legendenleiste vorgerückt.

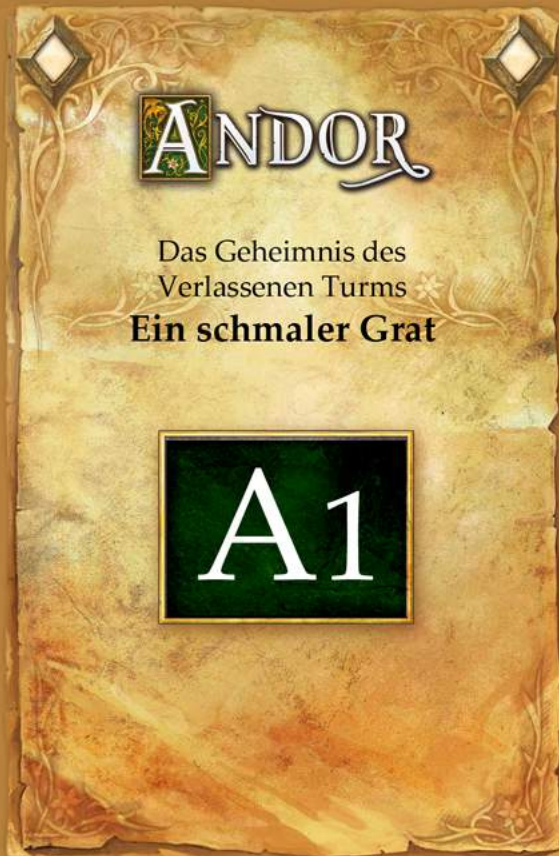


Der dunkle Magier Varkur

Der dunkle Magier Varkur benutzte eine uralte verbotene Form der Magie, um sich selbst stärker zu machen. Unbändige Macht erfüllte Varkur und seine Haut begann dunkel rot zu glühen. Doch dies forderte auch seinen Tribut. Mit schmerzverzerrtem Gesicht machte sich Varkur auf, um die Rietburg zu vernichten.

- Varkur hat je nach Spielerzahl 20, 30 oder 40 Stärke und **20 Willenspunkte**. Haben die Helden zusammen 20 Stärke oder mehr, hat Varkur 30, 40 oder 44 Stärke.
- Würfelt mit zwei roten Würfeln – Stellt Varkur auf das Feld mit der Zahl 10 plus den gewürfelten Wert.
- Varkur **verliert jede Kampfrunde**, unabhängig davon ob er sie gewinnt oder verliert, zusätzlich **einen Willenspunkt**. Außerdem werden seine Willenspunkte bei Kampfrunde **nicht** zurück gesetzt.

Lest weiter auf Legendenkarte „Der dunkle Magier Varkur II“. ->

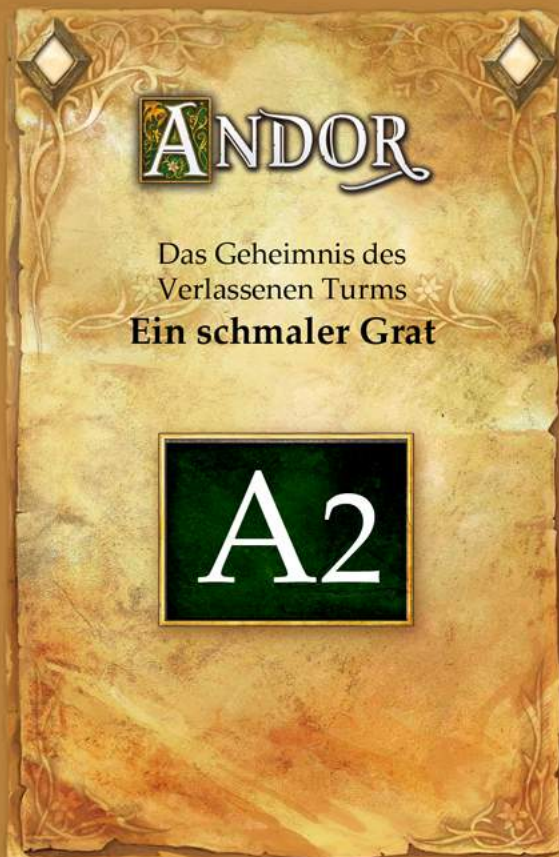


- Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte „Checkliste“ aus.
- **Vorbereitungen:** Legt alle Schicksalskarten außer der Schicksalskarte mit der Nummer 3 neben dem Spielplan bereit, außerdem alle Kreaturenplättchen auf denen **kein** Skral vorkommt.
- **Wichtig:** Entfernt die andern Kreaturenplättchen vollständig.

Die Helden waren, müde von den vielen Abenteuern, bei einigen freundlichen Bauern untergekommen. Dort hatten sie zwar nicht die Sicherheit der Rietburg, aber das Essen war gut und die Betten warm. Während die andern Helden sich erholten war einer von ihnen zu den Bewahrern im Baum der Lieder aufgebrochen, um von ihnen Wissen über die Kunst der Kartenmacher zu erlangen.

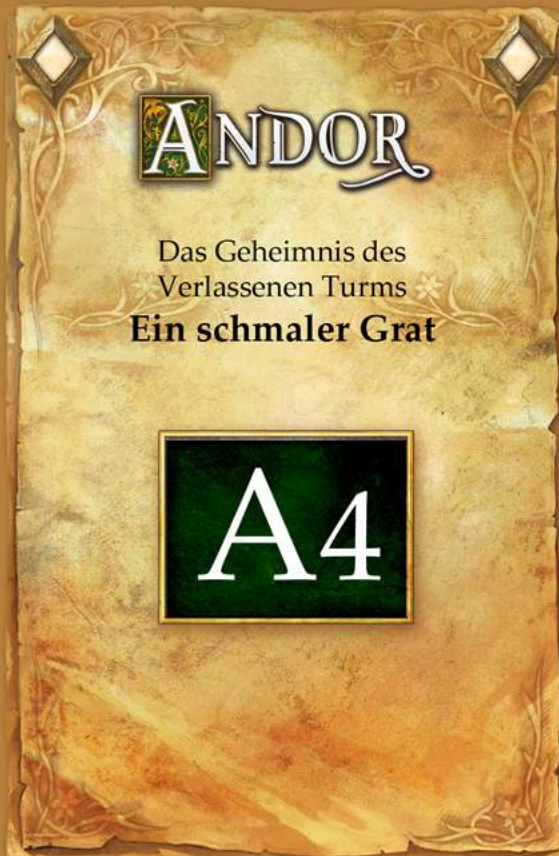
- Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **5 der 6 Runensteine** (achtet darauf, dass beide grünen Runensteine dabei sind) und von einem **Heilkraut**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ->

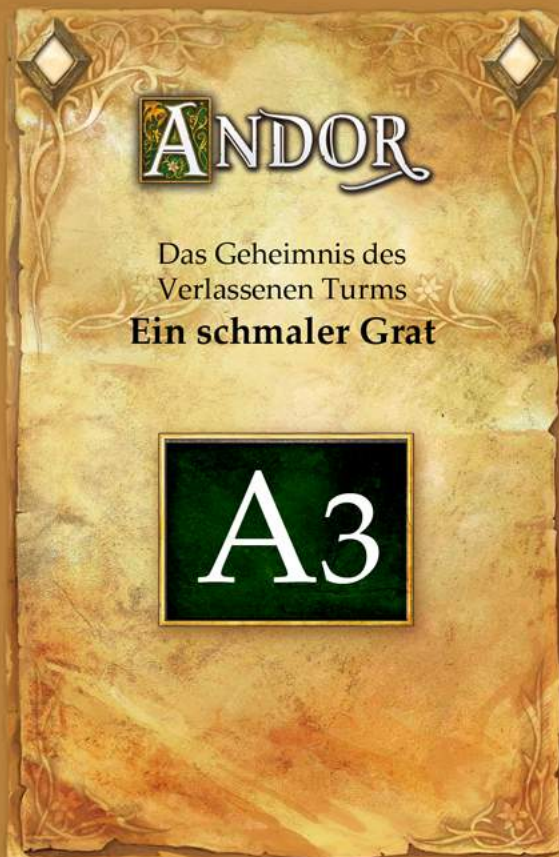


- Nehmt drei **Kreaturenplättchen**, deckt sie einzeln nacheinander auf und führt die Anweisungen darauf aus.
- Stellt einen **Troll auf Feld 17**. Dieser bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Markiert ihn deshalb mit einem Stern.
- Legt jeweils ein **Bauernplättchen** auf die Felder **24 und 28**.
- Nun würfelt jeder Spieler mit einem Heldenwürfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl bekommt die Fähigkeit **Kartenmacher** und einen Falken.
- Stellt den Helden mit Kartenmacher auf Feld 57 und die anderen dem Rang nach auf die Felder 28, 40 und 64.
- Legt jeweils ein Kreaturenplättchen verdeckt auf die Buchstaben **B und E** der Legendenleiste.
- Legt eine der drei Karten „Die Rache des dunklen Magiers“ und eine der drei Karten „Der Verlassene Turm“ verdeckt neben den Spielplan.
- Legt eine der Karten „Bedrohung“ mit dem Pfeil an Feld F der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ->



- Alle Helden ohne die Fähigkeit Kartenmacher bekommen eine verdeckte Schicksalskarte und eine der silbernen Ereigniskarten. Die Karten werden dem Rang nach vorgelesen. Befindet sich ein Schild auf der Ereigniskarte wird diese **sofort** ausgelöst, andernfalls kann der Spieler sie zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels einsetzen.
- Die **Gruppe erhält 4 Gold**.
- Der Held mit dem **niedrigsten** Rang beginnt.

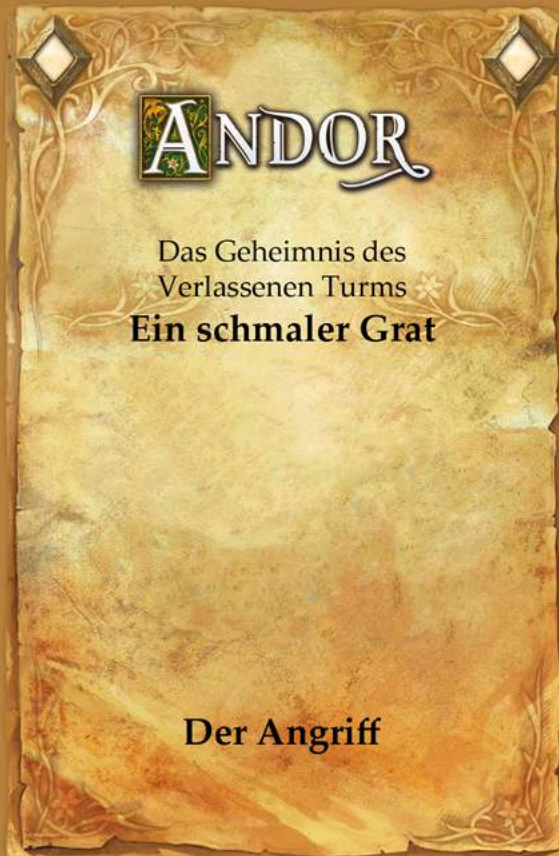


Doch die Ruhe währte nicht lange. Den Helden war ein beunruhigendes Gerücht zu Ohren gekommen. Seltsame Gestalten sollten angeblich durch das Gebirge streifen und unvorsichtige Wanderer angreifen. Außerdem baten einige der Bauern die Helden um Hilfe.

Aufgaben:

- Ein Held muss Feld 66 erreichen, bevor der Erzähler Feld D auf der Legendenleiste erreicht. Markiert es mit einem Stern. Beendet ein Held seine Bewegung auf Feld 66, wird sofort die Karte „Der Angriff“ aufgedeckt.
- Alle Helden müssen vor Feld N ihr Schicksal erfüllt haben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ->



In den Bergen fanden sich Hinweise auf einen Großangriff der Horden des dunklen Magiers. Die Helden sandten sofort Nachricht zum König, aber dieser wusste auch keinen Rat.

Alles schien verloren, bis ein alter Greis von einer Legende über einen verlassenen Turm am Pass erzählte. Die Helden brachen auf, um mehr über den verlassenen Turm in Erfahrung zu bringen.

- Stellt den **Turm** auf **Feld 83**.
- Stellt einen **Skräl** auf **81** und einen **Gor** auf **Feld 82**. Immer wenn Feld 81 leer ist, kommt ein Skral auf Feld 82 und ein Gor auf Feld 84.
- Das Töten von Kreaturen im Gebirge (Feld 66 bis 84) führt **nicht** dazu, dass der Erzähler auf der Legendenleiste vorrückt und gibt auch **keine** Belohnung.
- Markiert Feld 45 mit einem Stern. Betritt oder überschreitet ein **Skräl** dieses Feld, wird sofort die Karte „**Ein blutiger Morgen**“ aufgedeckt und es werden alle Aufgaben auf der Karte „Der Verlassene Turm“ und alle Schicksalskarten abgebrochen.
- Deckt die Legendenkarte „**Der Verlassene Turm**“ auf.



Die Helden erreichten den verlassenen Turm, als es schon fast zu spät war, aber sie konnten einige der Kreaturen aufhalten. Doch eine unerwartete Nachricht von König Brandur teilte ihnen mit, dass Andor auch von einer anderen Seite Gefahr drohte.

- Ein Held, der mit einem Bogen auf dem Verlassenen Turm steht, hat im Kampf **+4 Stärke** und kann Kreaturen auf den Feldern **65 und 66** angreifen.
- Legt einen roten X vier Felder weiter auf die Legendenleiste (maximal auf Feld K). Deckt die Legendenkarte „Hochmut kommt vor dem Fall“ auf, sobald der Erzähler dieses Feld erreicht.
Tipp: Bis zu diesem Zeitpunkt sollten alle anderen Aufgaben erfüllt sein.
- Der Troll auf Feld 17 **bewegt sich ab jetzt** bei Sonnenaufgang.



ANDOR

Das Geheimnis des
Verlassenen Turms
Ein schmaler Grat

**Hochmut kommt vor
dem Fall**

Die Helden glaubten, dass sie den Pass erfolgreich gegen den Angriff der Horden verteidigt hätten, doch da schlug ein schwer verwundeter Troll ein letztes Mal um sich und traf den Turm mit einem markerschütternden Schlag. Der uralte Turm wankte kurz und stürzte in sich zusammen, wobei er Teile der Felswand mit sich in die Tiefe riss.

- Der Turm wird aus dem Spiel entfernt. Der Held auf dem Turm wird auf **Feld 65** bewegt.
- Legt **5 Geröllplättchen verdeckt** auf Feld 66, dieses Feld kann nicht mehr passiert werden. Befindet sich dort eine Kreatur, wird diese aus dem Spiel entfernt.

Der dunkle Magier tobte vor Wut über den gescheiterten Angriff auf den Pass. Er stieg hinunter in die geheimen Katakomben von Krahall und suchte nach einem Zauber, der die Rietburg und die Helden, die sich gegen ihn gestellt hatten, ein für alle mal vernichten würde.

- Deckt nun die Legendenkarte „Die Rache des Magiers“ auf.