

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Das Volk der Bewahrer



Diese Legende besteht aus 22 Karten:

A1, A2, C, D, F, G, N,

1 Karte "Der Rat der Hexe", 9 Karten "Das Heilkraut"

5 Karten "Varkurs Zorn"

Still leuchtete die Rietburg in der Sonne Andors, und die Helden sammelten neue Kraft nach den Schlachten vergangener Tage.

Doch die Zeit der Ruhe währte nicht lange. Ein Bote brachte schlechte Nachricht zu König Brandur: Das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder leide an einer rätselhaften Krankheit. Stunde um Stunde ginge es ihnen schlechter. Der König befürchtete, dass ihnen nur noch wenige Tage blieben. Die Helden mussten aufbrechen, um die Hexe zu suchen; sie würde Rat wissen.

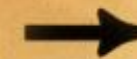
Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Grundspielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Legendenkarte „Der Rat der Hexe“, die Hexe, den Dunklen Magier Varkur, den Turm, 3 Heilkräuter
- die 9 Karten „Das Heilkraut“ mischen und verdeckt 3 davon bereitlegen; die 6 übrigen Karten kommen aus dem Spiel
- die 5 Karten „Varkurs Zorn“ mischen und verdeckt 1 davon bereitlegen; die 4 übrigen Karten kommen aus dem Spiel

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Gors** auf die Felder **4, 19, 24** und einen **Skral** auf **30**. Legt **Sternchen** auf **C, D, F, G und N**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

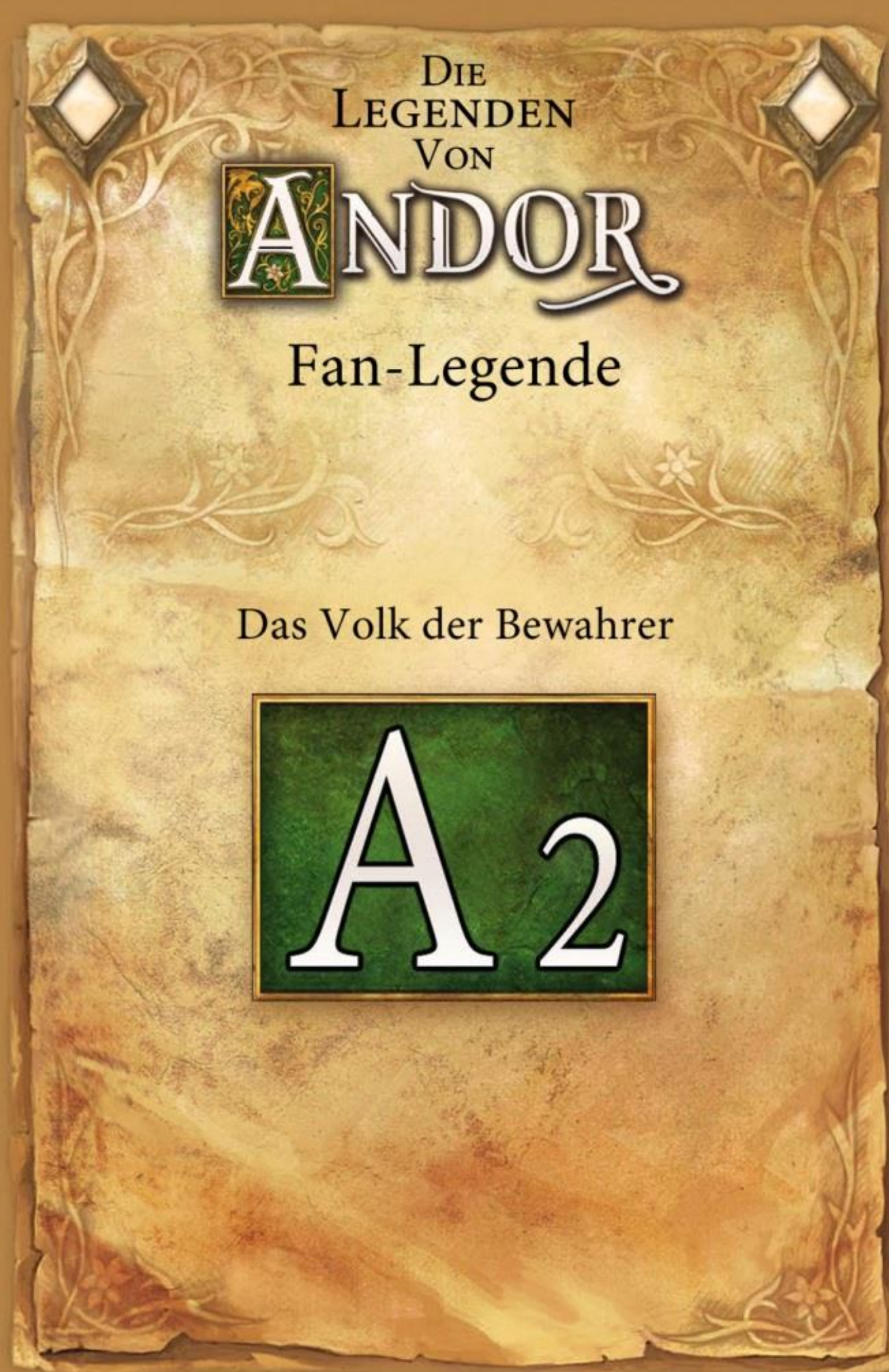
— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Wenn ein Held das Feld mit dem Nebelplättchen, das den Trank der Hexe zeigt, betritt, wird die Karte „Der Rat der Hexe“ aufgedeckt und vorgelesen.

Hinweis: Ereigniskarten mit einem Bezug auf das Volk der Bewahrer und den Baum der Lieder können nicht genutzt werden. Wird eine solche Karte aufgedeckt, kommt sie aus dem Spiel, und es wird sofort eine neue Karte gezogen.

Am Baum der Lieder (Feld 57) kann in dieser Legende **nicht** gehandelt werden. Deckt das Händlersymbol mit einem roten X ab.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder heilen. Dazu muss die **Hexe gefunden** werden. Sie weiß Rat in dieser schweren Stunde. Die Hexe verbirgt sich hinter einem der Nebelplättchen

Stellt eure Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Gruppe** erhält **5 Gold**. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Ein lautes Dröhnen klang aus dem Gebirge, und die Befürchtungen der Helden erwiesen sich als wahr: Der Dunkle Magier Varkur erschien auf dem Verlassenen Turm.

Stellt den Turm auf Feld 83 und die Magierfigur auf den Turm.

Lange hatte der Dunkle Magier versucht, das Volk der Bewahrer anzugreifen. Nun war er seinem Ziel näher als jemals zuvor. Er hatte das Wasser ihrer Brunnen vergiftet, und nur die Heilkräuter der Helden würden seine Pläne noch durchkreuzen können. Doch Varkur würde sich auch ihnen entgegenstellen.

Entfernt die Brunnenplättchen von den Feldern 45 und 55. Stellt **Gors** auf die Felder 32 und 48 und einen **Skral** auf 39.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Mit wachsendem Zorn beobachtete Varkur die Anstrengungen der Helden, das Volk der Bewahrer zu retten und sandte einen Troll aus, sie aufzuhalten.

Stellt einen Troll zum Baum der Lieder (Feld 57).

Aufgabe:

Der Troll muss besiegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat. Erst wenn der Troll besiegt ist, können die Heilkräuter zu den Bewahrern gebracht werden.

Sobald alle Heilkräuter auf Feld 57 liegen, wird der Erzähler auf "N" vorgerückt.

Wichtig: Dieser Troll bleibt auf Feld 57 stehen und bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Die Helden erhalten für den Sieg über den Troll **keine** Belohnung, und der Troll wird **nicht** auf Feld 80 gestellt.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben N auf der Legendenleiste erreicht hat und...

...die Burg verteidigt wurde und...

...der Troll besiegt wurde und...

...die drei Heilkräuter auf Feld 57 abgelegt wurden.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Die Helden näherten sich ihrem Ziel. Außer sich vor Wut beschwor Varkur aus dem Gift der Brunnen zwei Kreaturen herauf.

Stellt einen **Skral** auf Feld 45 und einen **Wardrak** auf Feld 55.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjöltnir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

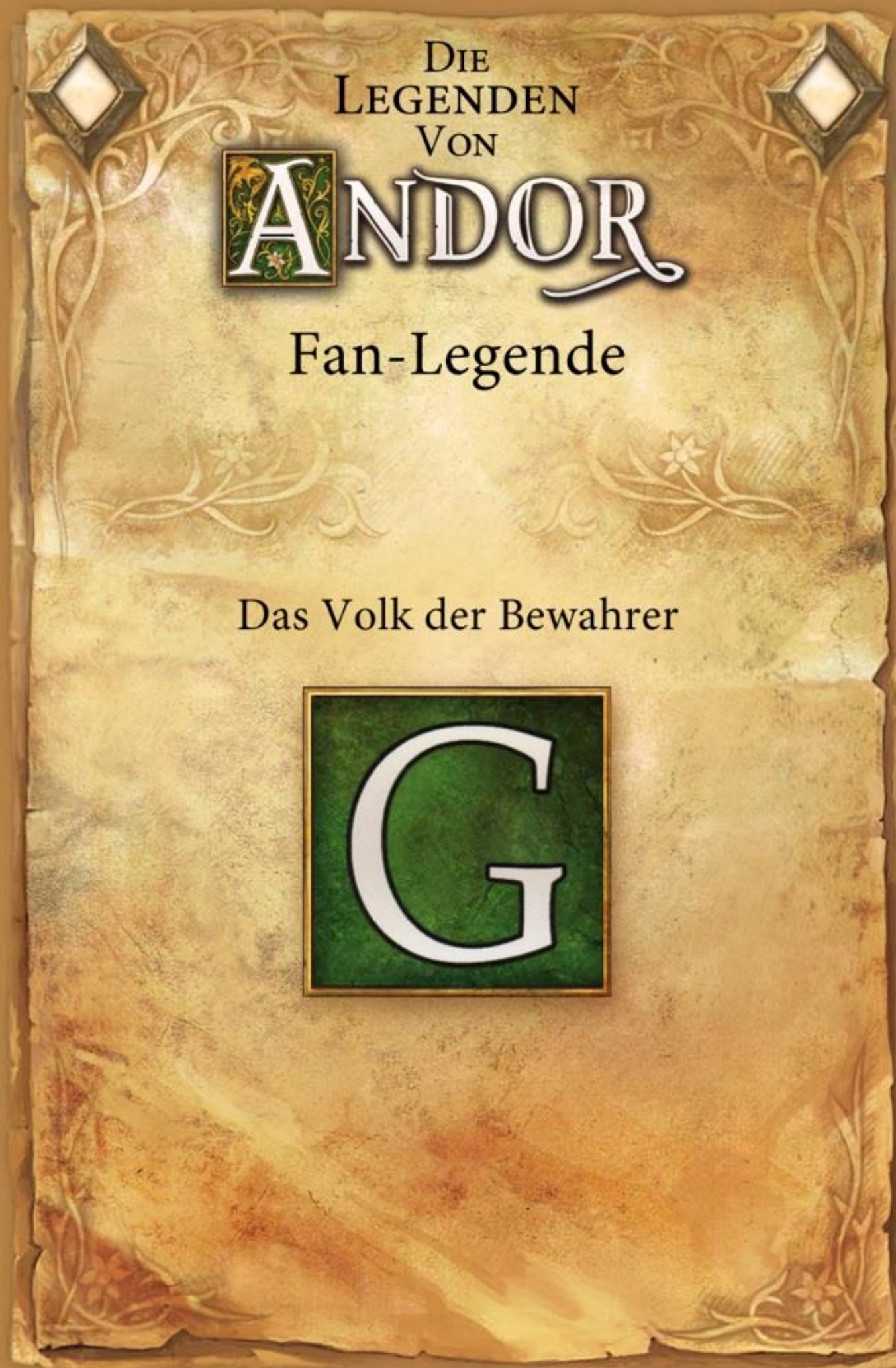
— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Ein Bote König Brandurs hatte den Baum der Lieder erreicht und berichtete von den Anstrengungen der Helden, dem Volk der Bewahrer zu helfen. Und so boten die Bewahrer noch einmal ihre letzten Kräfte auf, um die Helden zu unterstützen.

Ein Held würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

•• Die *Waffenkammer*

Jeder Held darf sich sofort **1 beliebigen** Gegenstand von der Ausrüstungstafel nehmen (keinen Trank der Hexe).

••• Zu *neuer Stärke*

Jeder Held, der jetzt 7 oder weniger Stärkepunkte besitzt, erhält sofort 2 Stärkepunkte.

•••• Der *Bauer*

Legt ein Bauernplättchen auf Feld **28**. Befindet sich eine Kreatur auf dem Feld, wird diese sofort **aus dem Spiel** genommen (nicht auf Feld 80 stellen).



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjöltnir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

...der Troll besiegt wurde und...

...die drei Heilkräuter am Baum der Lieder sind und...

...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Gemeinsam hatten die Helden dem Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder helfen können, und schon bald hatten die Bewahrer sich erholt. Alte und neue Freunde hatten den Helden zur Seite gestanden. Dennoch blieben die Helden ruhelos: Varkur würde diese Niederlage nicht einfach hinnehmen; er würde auf Rache sinnen.

Fan-Legende "Das Volk der Bewahrer" - Autor: Mjöltnir

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

...der Troll nicht besiegt wurde oder...

...die Heilkräuter nicht am Baum der Lieder sind oder...

...die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde.

Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjöltnir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe


Das Heilkraut
1-9


Vorkurs Zorn
1-5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Volk der Bewahrer



 Der Rat der Hexe
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Nebelplättchen aktiviert, das den Trank der Hexe zeigt.

Endlich! Im Nebel des Flussufers hatte einer der Helden die Hexe gefunden. Einst war sie gemeinsam mit Brandur über das Graue Gebirge geflohen, und nun würde sie helfen, das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder zu heilen.

Der Held, der auf dem Feld der Hexe steht, aktiviert das Nebelplättchen und erhält damit kostenlos ihren magischen Trank. Stellt jetzt die Hexe auf dieses Feld.

Reka wusste von einer alten Überlieferung, nach der drei verschiedene Kräuter aus den unterschiedlichsten Teilen des Landes helfen würden, das Volk der Bewahrer zu heilen.

Deckt nun nacheinander die 3 Karten "Das Heilkraut" auf und führt die Anweisungen darauf aus.

Aufgabe:

Die Helden müssen die 3 Heilkräuter einsammeln und zum Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder (Feld 57) bringen. Sobald die 3 Heilkräuter auf Feld 57 liegen, wird der Erzähler auf den Buchstaben "N" der Legendenleiste vorgerückt.

Wichtig: Sobald das erste Heilkraut eingesammelt wurde, wird die Karte "Varkurs Zorn" aufgedeckt.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölñir

Das Heilkraut

Karte 1 - 9

Am Besten vor der Legende auswürfeln, welche Karten verwendet werden und Nummer sowie Reihenfolge notieren.

— **A1** —

— **C** —

— **D** —

— **F** —

— **G** —

— **N** —

Der Rat der Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5

— **1** —

— **2** —

— **3** —

— **4** —

— **5** —

— **6** —

— **7** —

— **8** —

— **9** —

Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

Varkurs Zorn
Karte 1 - 5

Am Besten vor der Legende auswürfeln,
welche Karte verwendet wird und
Nummer notieren.

— 1 —

— A1 —

— C —

— D —

— 2 —

— 3 —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

— 4 —

— 5 —

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5

Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Das Volk der Bewahrer



Das Heilkraut
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Eins der Heilkräuter, das helfen kann, das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder zu heilen, wächst nur am Ufer des Flusses Narne.



Legt ein Kräuterplättchen (Wert beliebig) auf **Feld 12** und stellt einen **Gor** dazu. Der Gor muss besiegt werden, ehe das Plättchen eingesammelt werden kann. Bei Sonnenaufgang bewegt der Gor das Kräuterplättchen mit sich.

Die Legende ist verloren, wenn der Gor mit dem Kräuterplättchen die Rietburg (Feld 0) erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Heilkraut sammeln und zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

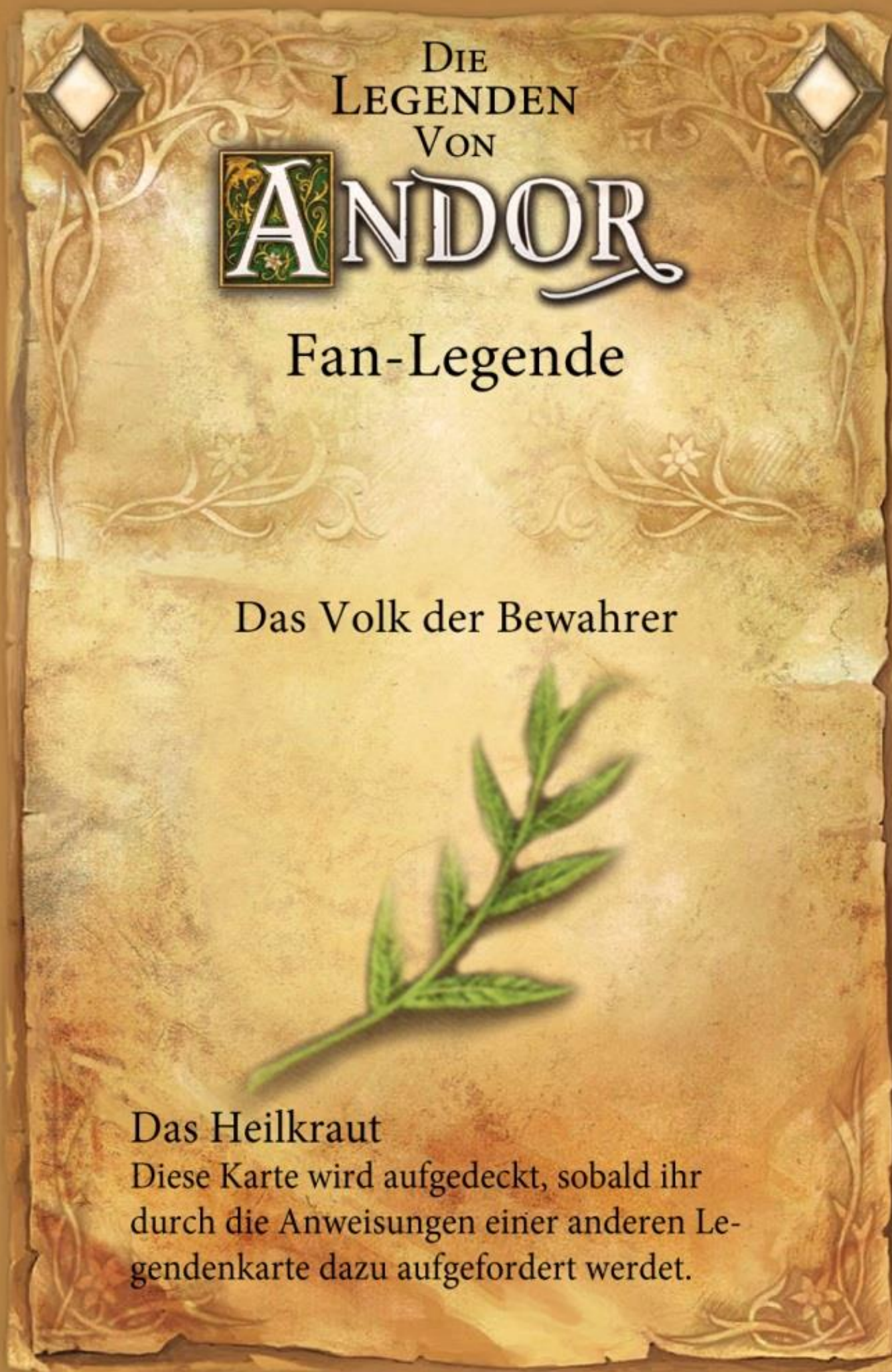
— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Eins der Heilkräuter, das helfen kann, das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder zu heilen, wächst nur an der Ruine des alten Wehrturmes.



Legt ein Kräuterplättchen (Wert beliebig) auf **Feld 17** und stellt einen **Skral** dazu. Der Skral muss besiegt werden, ehe das Plättchen eingesammelt werden kann. Bei Sonnenaufgang bewegt der Skral das Kräuterplättchen mit sich.

Die Legende ist verloren, wenn der Skral mit dem Kräuterplättchen die Rietburg (Feld 0) erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Heilkraut sammeln und zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9


Vorkurs Zorn
1-5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Das Volk der Bewahrer



Das Heilkraut
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Eins der Heilkräuter, das helfen kann, das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder zu heilen, wächst nur im Schatten dunkler Bäume.



Legt ein Kräuterplättchen (Wert beliebig) auf **Feld 22** und stellt einen **Gor** dazu. Der Gor muss besiegt werden, ehe das Plättchen eingesammelt werden kann. Bei Sonnenaufgang bewegt der Gor das Kräuterplättchen mit sich.

Die Legende ist verloren, wenn der Gor mit dem Kräuterplättchen die Rietburg (Feld 0) erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Heilkraut sammeln und zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9


Vorkurs Zorn
1-5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Das Volk der Bewahrer



Das Heilkraut
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Eins der Heilkräuter, das helfen kann, das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder zu heilen, wächst nur im Schatten dunkler Bäume.



Legt ein Kräuterplättchen (Wert beliebig) auf **Feld 31** und stellt einen **Gor** dazu. Der Gor muss besiegt werden, ehe das Plättchen eingesammelt werden kann. Bei Sonnenaufgang bewegt der Gor das Kräuterplättchen mit sich.

Die Legende ist verloren, wenn der Gor mit dem Kräuterplättchen die Rietburg (Feld 0) erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Heilkraut sammeln und zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

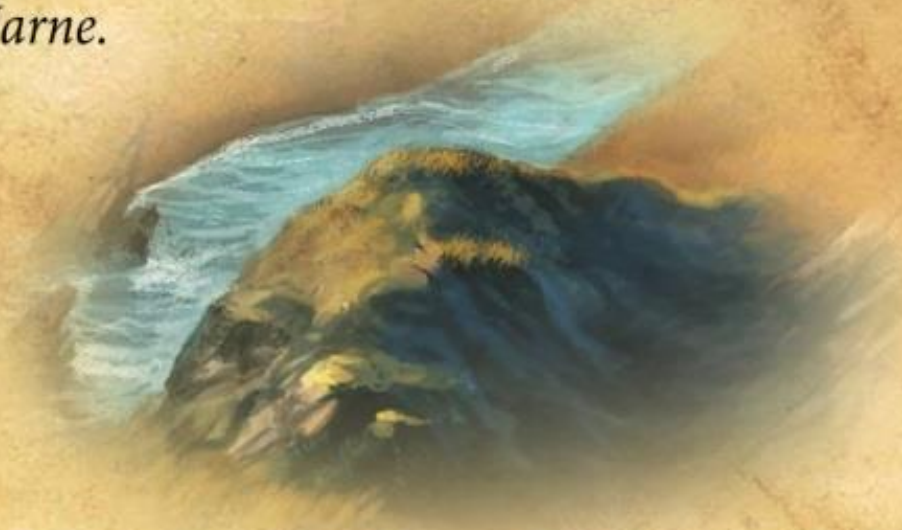
Fan-Legende

Das Volk der Bewahrer



Das Heilkraut
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Eins der Heilkräuter, das helfen kann, das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder zu heilen, wächst nur am Ufer des Flusses Narne.



Legt ein Kräuterplättchen (Wert beliebig) auf **Feld 37** und stellt einen **Gor** dazu. Der Gor muss besiegt werden, ehe das Plättchen eingesammelt werden kann. Bei Sonnenaufgang bewegt der Gor das Kräuterplättchen mit sich.

Die Legende ist verloren, wenn der Gor mit dem Kräuterplättchen die Rietburg (Feld 0) erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Heilkraut sammeln und zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9


Vorkurs Zorn
1-5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Das Volk der Bewahrer



Das Heilkraut
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Eins der Heilkräuter, das helfen kann, das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder zu heilen, wächst nur am Ufer des Flusses Narne.



Legt ein Kräuterplättchen (Wert beliebig) auf **Feld 38** und stellt einen **Gor** dazu. Der Gor muss besiegt werden, ehe das Plättchen eingesammelt werden kann. Bei Sonnenaufgang bewegt der Gor das Kräuterplättchen mit sich.

Die Legende ist verloren, wenn der Gor mit dem Kräuterplättchen die Rietburg (Feld 0) erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Heilkraut sammeln und zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9


Vorkurs Zorn
1-5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Das Volk der Bewahrer



Das Heilkraut
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Eins der Heilkräuter, das helfen kann, das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder zu heilen, wächst nur in engen Gebirgsspalten nahe des nördlichen Mineneingangs.



Legt ein Kräuterplättchen (Wert beliebig) auf **Feld 61** und stellt einen **Gor** dazu. Der Gor muss besiegt werden, ehe das Plättchen eingesammelt werden kann. Bei Sonnenaufgang bewegt der Gor das Kräuterplättchen mit sich.

Die Legende ist verloren, wenn der Gor mit dem Kräuterplättchen die Rietburg (Feld 0) erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Heilkraut sammeln und zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

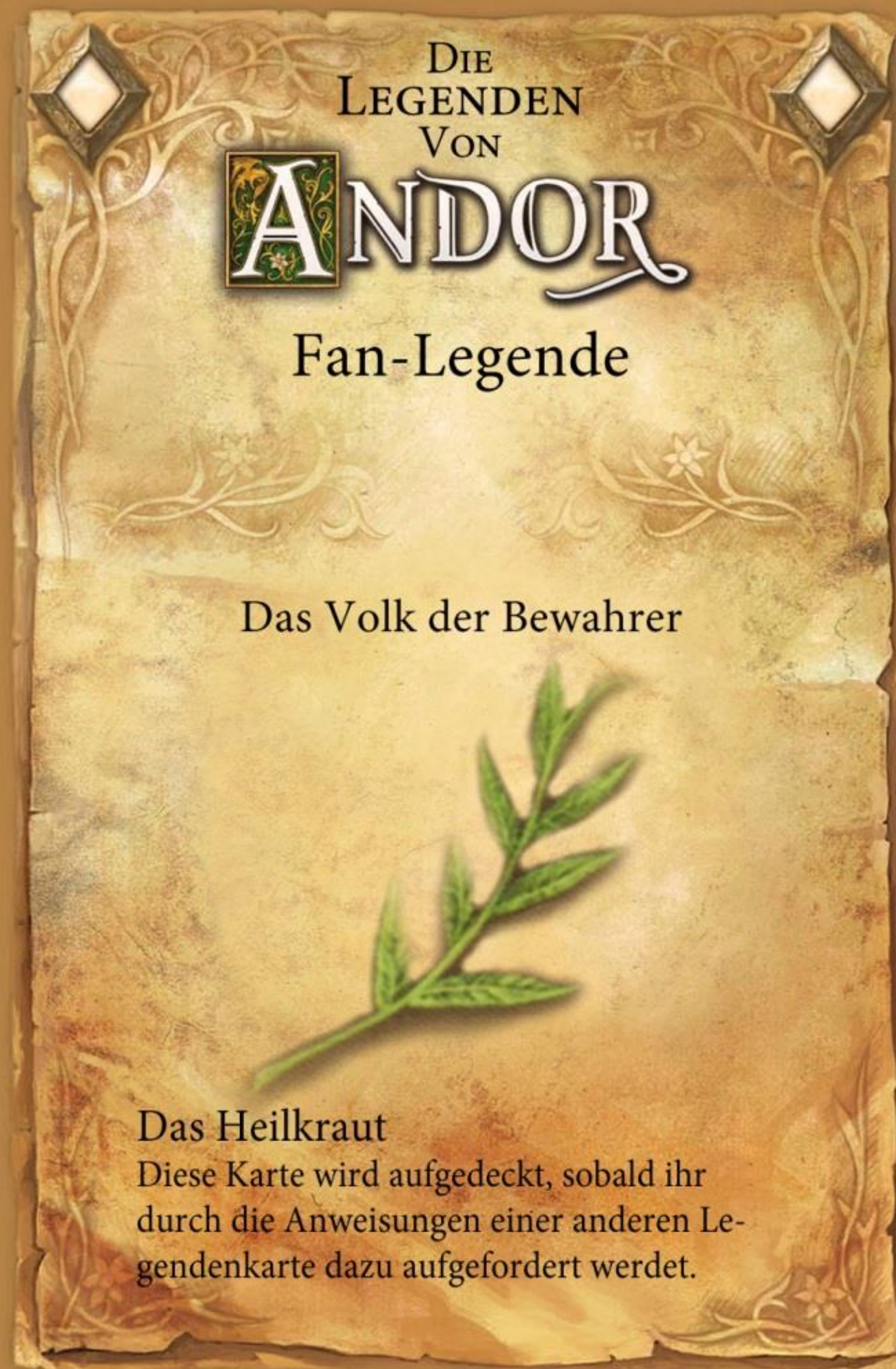
— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Das Volk der Bewahrer



Das Heilkraut

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Eins der Heilkräuter, das helfen kann, das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder zu heilen, wächst nur am Eingang der Mine der Schildzwerge.



Legt ein Kräuterplättchen (Wert beliebig) auf **Feld 71** und stellt einen **Skral** dazu. Der Skral muss besiegt werden, ehe das Plättchen eingesammelt werden kann. Bei Sonnenaufgang bewegt der Skral das Kräuterplättchen mit sich.

Die Legende ist verloren, wenn der Skral mit dem Kräuterplättchen die Rietburg (Feld 0) erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Heilkraut sammeln und zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9


Vorkurs Zorn
1-5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

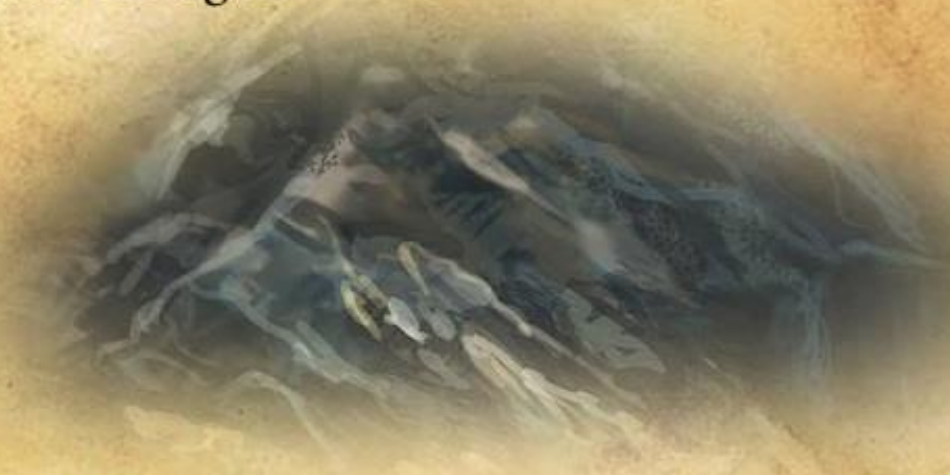
Fan-Legende

Das Volk der Bewahrer



Das Heilkraut
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Eins der Heilkräuter, das helfen kann, das Volk der Bewahrer des Baumes der Lieder zu heilen, wächst nur an den Pässen des Grauen Gebirges.



Legt ein Kräuterplättchen (Wert beliebig) auf **Feld 81** und stellt einen **Gor** dazu. Der Gor muss besiegt werden, ehe das Plättchen eingesammelt werden kann. Bei Sonnenaufgang bewegt der Gor das Kräuterplättchen mit sich.

Die Legende ist verloren, wenn der Gor mit dem Kräuterplättchen die Rietburg (Feld 0) erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Heilkraut sammeln und zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9


Vorkurs Zorn
1-5

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Das Volk der Bewahrer



Varkurs Zorn
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein
Held das erste Heilkraut gesammelt hat.

Die Helden hatten das erste Heilkraut gefunden. Beabend vor Zorn trieb Varkur mit magischen Kräften die Kreaturen voran.

Die Kreaturen auf den 2 verbliebenen Kräuterplättchen bewegen sich bei Sonnenaufgang **2 Felder** weit. Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die Kreatur mit dem Kräuterplättchen in Pfeilrichtung um 1 weiteres Feld vorgerückt.

Hinweis: Die Legende ist verloren, wenn eine Kreatur mit einem Kräuterplättchen die Rietburg (Feld 0) erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Die Helden hatten das erste Heilkraut gefunden. Beend vor Zorn zerstörte Varkur die Hängebrücke.

Deckt die Hängebrücke mit einem roten X ab. Die Brücke kann bis zum Ende der Legende nicht mehr betreten werden. Eine Kreatur, die Feld 48 erreicht oder bereits dort steht, bleibt einfach stehen.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Die Helden hatten das erste Heilkraut gefunden. Beband vor Zorn zerstörte Varkur die Bogenbrücke.

Deckt die Bogenbrücke mit einem roten X ab. Die Brücke kann bis zum Ende der Legende nicht mehr betreten werden. Eine Kreatur, die Feld 47 erreicht oder bereits dort steht, bleibt einfach stehen.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

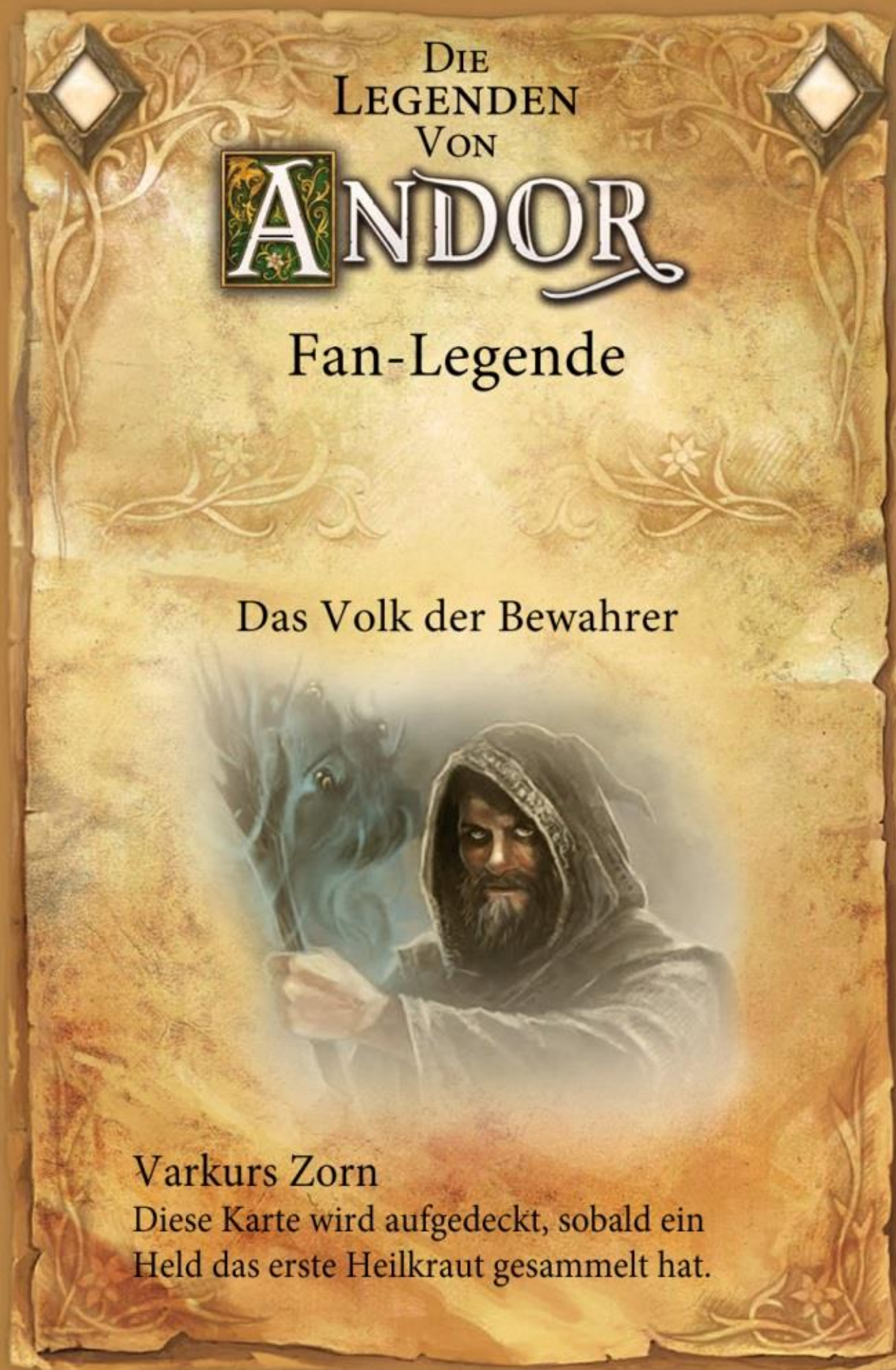
— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Die Helden hatten das erste Heilkraut gefunden. Beend vor Zorn stärkte Varkur den Troll mit seinen magischen Kräften.

Der Troll auf Feld 57 hat ab sofort **20 Stärkepunkte**.

Hinweis:

Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Troll noch nicht aufgestellt wurde, nehmt das Sternchen vom Buchstaben "D" der Legendenleiste und lest sofort die Legendenkarte "D" vor.



Fan-Legende
Das Volk der Bewahrer
(mittel) by Mjölmir

— A1 —

— C —

— D —

— F —

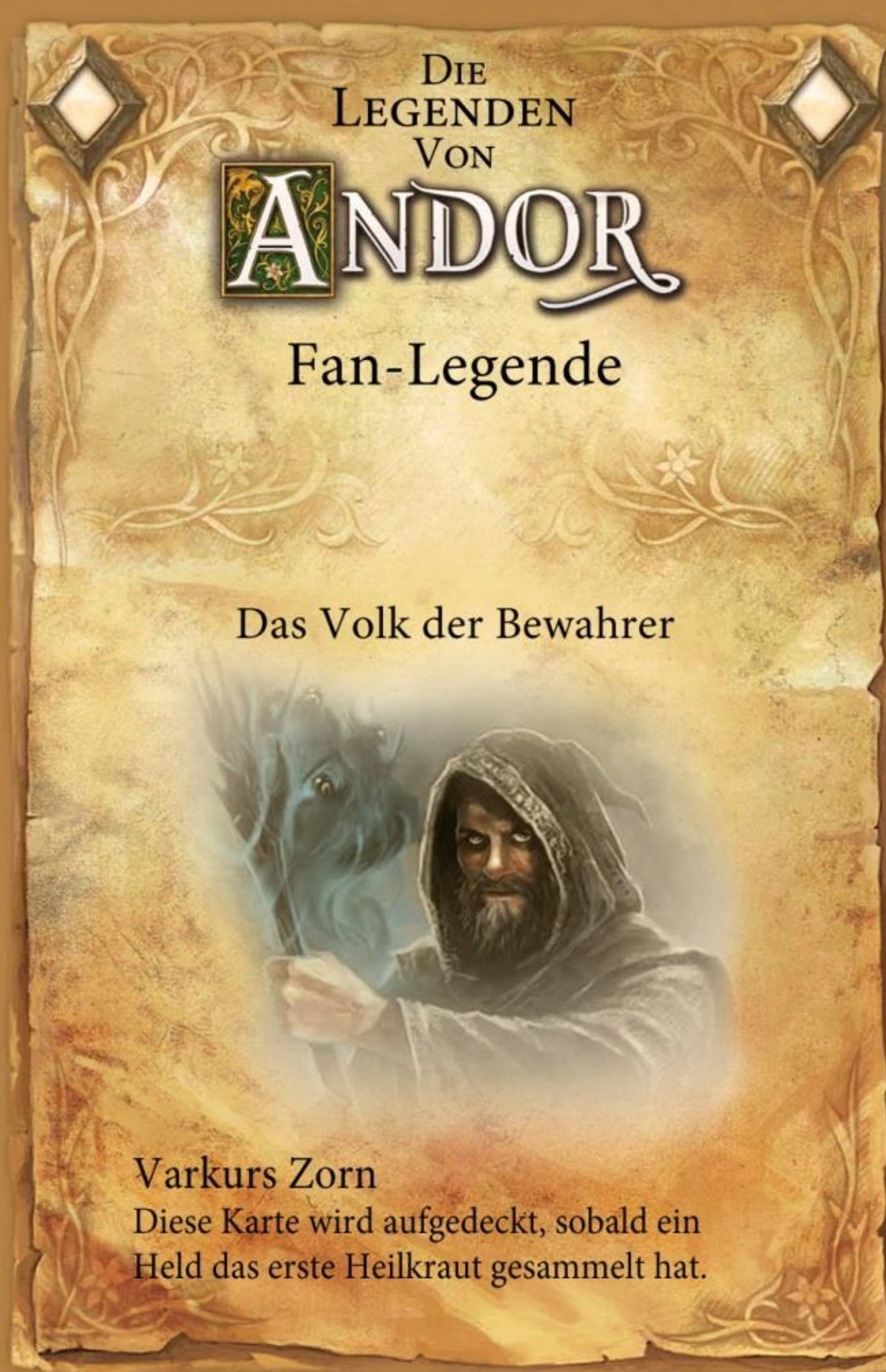
— G —

— N —

Der Rat der
Hexe

Das Heilkraut
1-9

Vorkurs Zorn
1-5



Die Helden hatten das erste Heilkraut gefunden. Beend vor Zorn stärkte Varkur die Gors mit seinen magischen Kräften.

Alle Gors haben ab sofort **6 Stärkepunkte**. Wird ein Gor besiegt, erhalten die Helden dennoch nur die Belohnung für einen besiegten Gor.

