

Fanlegendewettbewerb 2026:

Diese Legende spielt auf der **Vorderseite des Spielplans aus das ferne Land** (die Seite mit dem See). Die Legende geht mit allen **Spielerzahlen von 2 bis 6**. Um diese Legende zu spielen benötigt ihr folgende Erweiterungen zusätzlich zu Legenden von Andor - das **ferne Land**: Das **Grundspiel**, die **letzte Hoffnung**, **dunkle Helden**, die **Reise in den Norden**, die vier Figuren „die **Trolle des fernen Landes**“ (zum Download verfügbar, für den Fanlegendewettbewerb 2026), die verschollenen Legenden - **alte Geister**, die verschollenen Legenden - **düstere Zeiten**, der **Sternenschild**, die **magischen Helden**.
Diese Legende ist die erste Legende in der Kampagne „das Vergessenspulver“. Weiter geht es danach in: Die Spur des Ruinengeistes. Die Legende kann aber auch ohne alles weitere gespielt werden.

*Hinweis: In dieser Legende können folgende Spielvarianten **nicht eingesetzt werden**: Das Experimentierpulver und selbstverständlich alle anderen Varianten, die auf dem Spielplan nicht gehen. Außerdem kann die Spielvariante „der Bruderschild“ nur eingesetzt werden, wenn ihr die Erweiterung „Bonus-Box“ auch besitzt.*

Hinweis: In dieser Legende wird zur besseren Verständlichkeit durchgängig der Maskulin benutzt. Es sind aber selbstverständlich auch immer Heldinnen gemeint.

Tipp: Die Legende ist etwas kompliziert. Haltet euch am besten immer alle Legendekarten, gerne nach eurer Meinung sortiert, bereit, um Dinge nachlesen zu können.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Wann diese Legende spielt, dass weiß keiner so genau. Nicht einmal die Helden erinnerten sich an die Geschehnisse. So kam es, dass keiner genau wusste was, oder wann es geschehen war. War ein riesieger Waldtroll aufgetaucht und hatte die Helden geplagt? Oder hatte ein riesiger Felstroll sie mit Steinen bombadiert? Diese Legende verläuft jedes mal anders!

Wenn ihr **einfacher spielen** wollt, führt einfach das aus, was unter „**Einfach:**“ steht. Wenn ihr **schwerer spielen** wollt, beachtet einfach immer das, was bei „**Schwer:**“ steht. Ihr könnt jedoch auch beides nicht tun und normal spielen (in dieser Legende entspricht normal dem Schwierigkeitsgrad **mittel-schwer**)! **Achtung**: Der Schwierigkeitsgrad kann mit viel Glück oder Pech aber auch **variieren**!

Das besondere an dieser Legende: Es ist eine sehr große, bei der viel passieren kann und geht nicht nur um die Trolle des fernen Landes, sondern auch um andere spannende Dinge! Diese Legende verläuft **jedes mal anders**!

Wo waren sie? Die Helden wachten auf, fühlten sich jedoch, als hätten sie zu wenig geschlafen. Langsam sahen sich die Helden um: Sie waren im fernen Land. Doch keiner vermochte sich zu erinnern, wie sie hierhergekommen waren!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Bereitet folgendes vor:

- Jeder Held würfelt jetzt mit einem roten Würfel und schaut auf der Karte „Anfang“ nach, wohin er demnach seine Heldenfigur stellt.
- Jeder Spieler wählt eine Heldentafel mit der dazugehörigen Heldenfigur und erhält **in der Farbe des Helden** 2 **Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel**.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Einigt euch, wessen Zeitstein auf den **Hahn des Sonnenaufgang-Feldes kommt**.
- Legt neben der **Kreaturenanzeige** den roten Holzstein für die Stärkepunkte und die rote Holzscheibe für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt die **Brunnenplättchen**, mit ihrer farbigen Seite nach oben, auf die Brunnenfelder.
- Platziert die **Ausrüstungstafel aus dem Grundspiel** neben dem Spielsplan und verteilt die Ausrüstung darauf.
- Stellt den **Erzähler** auf das Feld A der Legendenleiste.
- Legt **Sternchen auf die Felder B, C, D, E, G, und N** der Legendenleiste.
- Legt alles **Spielmaterial** aus den vorher genannten Erweiterungen und dem fernen Land bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



- Holt aus den Ereigniskarten des Grundspiels (den goldenen) folgende Karten heraus und legt alle anderen beiseite: **7, 11, 13, 17, 26, 28, 33**. Mischt diese Karten (die herausgesuchten) und legt sie neben den Spielplan, als verdeckten Stapel (sie werden **nicht wie üblich** bei Sonnenaufgang gezogen, es gibt ja auch kein Ereigniskartensymbol!).
- Legt ein **„N“-Plättchen** auf den Buchstaben „N“

Die Helden fühlten sich zwar schwach, doch sie waren stark. Als wären sie auf einen Kampf vorbereitet gewesen, bevor sie ihr Gedächtnis verloren hatten... Gleichzeitig waren sie aber auch einfach sehr müde, als hätten sie zu wenig geschlafen, was sie ja auch hatten, doch diese Müdigkeit sollte noch länger halten...

- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel die Startwerte: Der Holzstein kommt auf **4 Stärkepunkte**, die zweite Holzscheibe auf **11 Willenspunkte**.
- Legt je ein „X“ auf die Zahlen 1 und 2 auf der Tagesleiste. In dieser Legende stehen den Helden demnach **nur 5 (mit Überstuden bis zu 8) Stunden** zur Verfügung!

Leicht: *Entfernt das „X“ von der zweiten Stunde.*

Und manche Dinge an ihrer Ausrüstung kamen ihnen bekannt vor! Als hätten sie sich ein paar wenige Dinge aussuchen dürfen...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



- Die Heldegruppe darf sich jetzt 3 dieser 5 Gegenstände raussuchen:
  Der Hornfalke, die Kampfaxt, die andorische Flöte, das hadrische Stundeglas, eine blauer 4-er Edelstein.

Leicht: *Stattdessen dürft ihr euch 4 davon raussuchen.*
Schwer: *Sattdessen dürft ihr euch 2 davon raussuchen.*

Hinweis: Die Kampfaxt wird in dieser Legende nicht verbraucht, der nutzende Held kann sie beliebig oft einsetzen!

Einige Helden fühlten sich als hätten sie etwas besonderes getan, bevor sie nun hier waren. Das hatte sie verändert...

- Falls **Leander/Leane** mitspielt, darf er/sie bei seinem/ihrem Würfelwurf vor der Legende schon einen weiteren (jetzt 2 insgesamt) Würfel weglassen.
- Falls **Ijsdur/Ijsdora** mitspielt, erhält er/sie statt 1 zu Beginn der Legende 2 Eisblitze und einen Trinkschlauch.

Seltsame Dinge gingen hier vor! Noch während sie sich umsahen spürten sie eine fremdartige Aura. Doch sie konnten nicht genau bestimmen, ob sie gut oder böse war, sie war einfach nur seltsam...

- Mischt alle Karten **„Gutes und Schlechtes“** und legt sie neben dem Spielplan bereit.

Leicht: *Mischt die Karten „Gutes“ mit in den Stapel. Achtet aber beim mischen darauf nicht zu schummeln.*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.



Außerdem hatten sie das ganze Land etwas anders in Erinnerung. Seltsame Dinge waren hier nicht nur zugange, sondern auch handfest zu sehen!

- Nehmt von den 6 **Mystikplättchen** das mit der Hexe, das mit dem Gold und die zwei mit den Ereigniskarten und mischt sie. Legt verdeckt jeweils 1 auf die Felder **444, 445, 446 und 448**. Hinweis: Wenn ein Plättchen mit Ereigniskarte kommt, zieht eine **von den gemischten goldenen**!

Unter anderem war eine Art schwefeliger Dunst im Norden des Landes zu sehen...

- Legt jetzt jeweils ein Plättchen „Apfelnüsse“ auf jedes Feld von **406 bis einschließlich 417**. Und legt eines links neben den Gor auf das Sonnenaufgang-Feld. Sie haben **nicht ihre normale Funktion**. In dieser Legende symbolisieren sie **gute und schlechte Geschehnisse**. Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Apfelnussplättchen seinen Zug beendet, wird das Plättchen entfernt und die oberste Karte vom Stapel der Karten „Gutes und Schlechtes“ aufgedeckt, mit einem roten Würfel gewürfelt und das erwürfelte Ergebnis ausgeführt. Danach wird die Karte unter den Stapel geschoben. Bei **Sonnenaufgang wird das gleiche getan**, immer bevor die Gors sich bewegen oder sich bewegen würden. **Markiert das mit dem Zwergentürenplättchen**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7.



- In dieser Legende gibt es eine noch eine weitere Besonderheit: Kreaturen die besiegt werden, werden **nicht auf das Feld 400** gelegt, sondern kommen zurück in den Vorrat. Der Erzähler wird nicht vorgerückt, die Belohnung wird trotzdem erhalten. Legt ein **„X" auf Feld 400** um das zu markieren.

Einmalige Entscheidung: Egal ob ihr auf einfach oder schwer spielt, dürft ihr euch jetzt das Spiel einen guten Teil einfacher machen! Wenn ihr das wollt: Legt zwei Eisblitze als Eisbrücke von Feld **453 auf Feld 446** und legt ein Sternchen daneben. Diese Eisbrücke hat zwei Besonderheiten im Gegensatz zu normalerweise: Sie **schmilzt nie**! Und um sie zu betreten muss man **mindestens 12 Willenspunkte** besitzen!

Hinweis: Dadurch ist, wenn er mitspielt, der Vorrat an Eisblitzen von Ijsdur/Ijsdora beschränkt. Das ist allerdings keine große Einschränkung und sollte in den meisten Fällen nicht stören.

Doch manche Dinge waren auch gewohnt: Die Iquar wollten wieder zum Greifenfels, und wenn sie erst einmal dort wären, könnten sie auch eine Unterstützung bei der Verteidigung leisten.

- Legt jeweils ein Iquar-Plättchen auf die Felder 3 und 6 in der Schachtel (wie immer **erreichbar über das Feld 453**). Sie können wie normal zum Greifenfels gebracht werden und unterstützen die Helden mit **jeweils einem Schild**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A8 (einer der 5 verschiedenen).



Zu verteidigen gab es jedoch auch einiges:

- Stellt **Gorlots** auf die Felder **407, 415, 417, 438 und 446**.
- Stellt je einen **Kreideskral** auf die Felder **412 und 435**.

Hinweis: Vergesst nicht die Fähigkeit der Gorlots: Wenn sie nicht in einer Kampfrunde besiegt werden, dann rücken sie sofort ein Feld vor (entlang der Pfeile) und der Kampf ist sofort beendet.

Wenn ihr zu zweit spielt, entfernt einen beliebigen Gegner.
Leicht: *Entfernt einen beliebigen Gegner.*
Schwer: *Stellt einen Kreideskral auf das Feld 405.*

Aufgabe:
Die Helden müssen den Greifenfels verteidigen und dafür sorgen, dass je nach Spielerzahl nicht zu viele Kreaturen zum Greifenfels gelangen (siehe Schilde am Greifenfels).

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A9 (einer der 5 verschiedenen).



Zu verteidigen gab es jedoch auch einiges:

- Stellt **Gorlots** auf die Felder **414, 417, 424, und 448.**
- Stellt je einen **Kreideskral** auf die Felder **443 und 410**.

Hinweis: Vergesst nicht die Fähigkeit der Gorlots: Wenn sie nicht in einer Kampfrunde besiegt werden, dann rücken sie sofort ein Feld vor (entlang der Pfeile) und der Kampf ist sofort beendet.

Wenn ihr zu viert spielt, stellt noch einen Kreideskral auf das Feld **415**.
Leicht: *Entfernt einen beliebigen Gegner.*
Schwer: *Stellt einen Kreideskral auf das Feld 405.*

Aufgabe:
Die Helden müssen den Greifenfels verteidigen und dafür sorgen, dass je nach Spielerzahl nicht zu viele Kreaturen zum Greifenfels gelangen (siehe Schilde am Greifenfels).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A9 (einer der 5 verschiedenen).



Zu verteidigen gab es jedoch auch einiges:

- Erwürfelt die Position von **2 Kreideskralen**, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und 442 addiert (sollte das Feld schon besetzt sein, verschiebt den Kreideskral wie immer auf das nächste Feld entlang des Pfeils). Setzt außerdem noch zwei auf die Felder **448 und 449**.
- Stellt **Gorlots** auf die Felder **429, 433, 437 und 438**.

Hinweis: Vergesst nicht die Fähigkeit der Gorlots: Wenn sie nicht in einer Kampfrunde besiegt werden, dann rücken sie sofort ein Feld vor (entlang der Pfeile) und der Kampf ist sofort beendet.

Wenn ihr zu zweit spielt, entfernt einen beliebigen Gegner.
Leicht: *Entfernt einen beliebigen Gegner.*
Schwer: *Stellt einen Kreideskral auf das Feld 405.*

Aufgabe:
Die Helden müssen den Greifenfels verteidigen und dafür sorgen, dass je nach Spielerzahl nicht zu viele Kreaturen zum Greifenfels gelangen (siehe Schilde am Greifenfels).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A9 (einer der 5 verschiedenen).



Zu verteidigen gab es jedoch auch einiges:

- Stellt **Gorlots** auf die Felder **415, 428, 430, 432, und 438**.
- Stellt einen **Kreideskral** auf das Feld **439**, es sei denn, ihr spielt zu zweit, dann stattdessen einen Gor.
- Stellt **Kreideskrale** auf die Felder **406 und 407**.

Hinweis: Vergesst nicht die Fähigkeit der Gorlots: Wenn sie nicht in einer Kampfrunde besiegt werden, dann rücken sie sofort ein Feld vor (entlang der Pfeile) und der Kampf ist sofort beendet.

Leicht: *Entfernt einen beliebigen Gegner.*
Schwer: *Stellt einen Kreideskral auf das Feld 405.*

Aufgabe:
Die Helden müssen den Greifenfels verteidigen und dafür sorgen, dass je nach Spielerzahl nicht zu viele Kreaturen zum Greifenfels gelangen (siehe Schilde am Greifenfels).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A9 (einer der 5 verschiedenen).



Zu verteidigen gab es jedoch auch einiges:

- Stellt **Gorlots** auf die Felder **415, 428, 430, 432, und 438**.
- Stellt **Kreideskrale** auf die Felder **405 und 406**.

Hinweis: Vergesst nicht die Fähigkeit der Gorlots: Wenn sie nicht in einer Kampfrunde besiegt werden, dann rücken sie sofort ein Feld vor (entlang der Pfeile) und der Kampf ist sofort beendet.

Wenn ihr zu zweit spielt, entfernt einen beliebigen Gorlot.

Leicht: *Entfernt einen beliebigen Gegner.*
Schwer: *Stellt einen Kreideskral auf das Feld 410.*

Aufgabe:
Die Helden müssen den Greifenfels verteidigen und dafür sorgen, dass je nach Spielerzahl nicht zu viele Kreaturen zum Greifenfels gelangen (siehe Schilde am Greifenfels).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A9 (einer der 5 verschiedenen).



Im Norden hatte ein Nomadenvolk ein Lager aufgeschlagen. Doch sie kannten sich nicht aus und benötigten Hilfe! Die Helden wussten zwar nicht, warum sie hier waren und was ihre Aufgabe sein mochte, doch sie fühlten sich verpflichtet ihnen wenigstens ein wenig zu helfen.
Stellt jetzt das aufgebaute Lager auf das Feld 412. Es hat nicht seine normale Funktion!

Aufgabe:
Wenn der Erzähler Feld „N“ erreicht, müssen folgende Gegenstände beim Lager sein:
Bei 2 Spielern: 1 Mystikplättchen, 1 Hoffnungstein und ein unbenutzter Schild.
Bei 3 Spielern: 2 Mystikplättchen, 1 Hoffnungstein und ein unbenutzter Schild.
Bei 4, 5 oder 6 Spielern: 2 Mystikplättchen, 2 Hoffnungssteine und ein unbenutzter Schild.

Hinweis: Die Hoffnungsteine werden im Verlauf der Legende auf den Plan kommen!

Hinweis: In dieser Legende werden ab jetzt Mystikplättchen, wenn sie aufgedeckt werden, nach dem Ausführen des Effektes in den Bereich gelegt, wo auch Gold und Edelsteine, etc. hinkommen. Sie können auch auf ein Feld abgelegt werden und so weiter.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, fängt an!



Der See diente vielen Leuten als Nahrungsgrundlage, vor allem den Fischern. Aber an vielen Stellen blubberte es und es waren schon zwei Fischer spurlos verschwunden. Die Helden fürchteten, dass es die Seeschlange Takota sein könnte, die aus irgendeinem Grund jetzt auch Jagd auf Menschen machen würde. Doch egal was es war, die Helden mussten helfen!

Mischt alle **Kreaturenplättchen aus dem Grundspiel**. Verteilt jetzt beliebig auf dem See um Feld 453 herum Kreaturenplättchen (verdeckt, die Vorderseite wird ignoriert), genauso viele, wie es Spieler gibt, aber **maximal 4**.

Aufgabe:
Ihr müsst alle Kreaturenplättchen einsammeln. Legt sie danach neben den Spielplan. Und ihr müsst das Geheimnis gelüftet haben.

Hinweis: Wie ihr die Kreaturenplättchen einsammeln könnt, erfahrt ihr noch!

Legt ein Sternchen auf den **Steinhügel auf Feld 402**. Wenn ihr dieses Feld betretet, lest die Karte „das Geheimnis“ vor.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, fängt an!



Jeder der Helden fühlte sich zu einem anderen Ort im Süden des Landes hingezogen. Dort wartete auf die Helden anscheinend etwas, was es zu holen sich lohnen würde. Doch leider ist sich keiner mehr sicher was es gewesen sein könnte, dass die Helden da so magisch angezogen hatte...

Sucht für alle Helden ihre **Heldenwappen** (fortan zur besseren Verständlichkeit **als Wappen bezeichnet**) heraus und erwürfelt jeweils ihre Position, indem ihr mit einem **roten Würfel würfelt und 446 addiert**.

Aufgabe:
Es müssen, wenn der Erzähler das Feld „N“ erreicht, genau ein Wappen weniger als Spieler teilnehmen (aber maximal 3!) auf dem Greifenfels (Feld 425) liegen.

Um ein Wappen zu transportieren, wird es auf das **Feld für große Gegenstände** gelegt. Ein Wappen kann aber immer nur vom zugehörigen Helden transportiert werden. Eine weitere Besonderheit gibt es auch noch: Immer nachdem eine **Bewegung mit Wappen im großen Gegenstand-Feld abgeschlossen** wurde, auch wenn es direkt nach der Bewegung abgelegt wurde, muss der Held **1 Stärkepunkt abgeben**. Kann der Held dies nicht tun, wird das Wappen aus dem Spiel entfernt und der Held hingelegt (er kann erst am nächsten Tag wieder mitspielen). Sollte das bereits das zweite Wappen sein, welches aus dem Spiel entfernt wird, ist die **Legende sofort verloren**.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, fängt an!



Viele der Steppennomaden wurden von einer schlimmen Krankheit geplagt, der nur eins entgegenwirken konnte: Ein Heilmittel aus landwachsenden Muscheln, direkt in der Muschel mit anderen Ingredienzen zusammengebraut von der fachkundigen Hexe!

Legt je eine Muschel (die Seite mit der Zahl wird ignoriert) auf die folgenden Felder:
Bei 2 Spielern: 407 und 419.
Bei 3 Spielern: 407, 419 und 447.
Bei 4, 5 oder 6 Spielern: 407, 419, 438 und 447.

Stellt außerdem **rote Standfüße ohne Figur** auf die folgenden Felder:
Bei 2 Spielern: 412 und 425.
Bei 3 Spielern: 412, 425 und 445.
Bei 4, 5 oder 6 Spielern: 412, 425, 428 und 445.

Aufgabe:
Ihr müsst die Hexe finden (sie ist unter einem der Mystikplättchen) und mit ihr zusammen auf ein Feld mit einer Muschel gehen. Dann müsst ihr, die Muschel mitbewegend, auf ein Feld mit einem roten Standfuß gehen. Dann entfernt ihr beide aus dem Spiel. Ihr müsst alle Muscheln und roten Standfüße aus dem Spiel entfernt haben, bevor der Erzähler das Feld „N“ erreicht.

Hinweis: In dieser Legende könne die Muscheln nicht auf der Heldentafel mit sich geführt werden, sondern müssen mit sich mit bewegt werden.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, fängt an!



Eine Gruppe von Irrlichtern hatt sich in diese Gefilde verirrt. Sie ließen Menschen an unmöglichen Orten zurück und brachten sogar manche in den Tod. Es war an der Zeit, dass die willensstarken Helden sie einfingen und zum Greifenfels brachten, damit wenigstens die Alchemisten einen Nutzen aus ihnen ziehen konnten!

Je nachdem wie viele Spieler mitspielen:
Bei 2 Spielern: Legt Lichtplättchen auf die Felder 405, 419 und 448.
Bei 3 Spielern: Legt Lichtplättchen auf die Felder 405, 419, 429 und 448.
Bei 4, 5 oder 6 Spielern: Legt Lichtplättchen auf die Felder 405, 419, 429, 448 und das Feld 2 in der Schachtel (erreichbar wie immer über Feld 453).

Hinweis: Legt alle Lichtplättchen verdeckt hin, die Zahlen werden in dieser Legende ganz ignoriert.

Aufgabe:
Wenn der Erzähler Feld „N“ erreicht, müssen alle Lichtplättchen auf Feld 425 (dem Greifenfels) liegen.

Hinweis: In dieser Legende können Lichtplättchen getragen werden, als wären sie ein kleiner Gegenstand (in den eckigen Feldern). Um ein Irrlicht zu tragen, muss der jeweilige Held jedoch mindestens 12 Willenspunkte haben. Wenn er diese nicht hat, kann er das Irrlicht nicht aufnehmen und wenn er es zum Zeitpunkt des Verlustes des 12. Willenspunktes tragen sollte, wird es sofort fallen gelassen!
Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, fängt an!



Die Kreaturen waren gewiefter als sonst, doch es gab noch Hoffnung: In Form von Hoffnungststeinen!

Wenn ihr zu viert, fünft oder sechst spielt, stellt einen Troll auf das Feld 408.
Mischt die **Hoffnungssteine**, zieht zwei und legt jeweils einen verdeckt auf erwürfelte Felder (mit einem roten- und einem Heldenwürfel würfeln und so weiter und 400 addieren, wenn das Feld nicht existiert, nochmal).

Leicht: *Verteilt nach dem gleichen Prinzip noch einen dritten Hoffnungstein.*
Schwer: *Legt eine Sporne auf das Feld 428.*



Ein eigensinniger Kreideskral tauchte auf und bereitete den Helden Sorgen. Doch noch größere Sorgen machte ihnen ein Troll. Ein Troll des fernen Landes! Und ein Troll kam mit einem Belagerungsturm auf den Greifendels zu. Doch seine Truppe war bestechlich...

Würfelt mit dem grauen Augenwürfel:
1: Stellt einen Kreideskral auf das Feld 412.
2: Stellt einen Kreideskral auf das Feld 417.
3: Stellt einen Kreideskral auf das Feld 429.

Stellt den Belagerungsturm auf das **Feld 439**. Er ignoriert andere Kraturen. Stellt einen **gepanzerten Troll** (einen Troll aus die letzte Hoffnung) auf das Sonnenaufgang-Feld. Immer nachdem der Erzähler bewegt wurde wird der Belagerungsturm ein Feld entlang der Pfeile verschoben. Dies **kann verhindert werden**, indem die Heldengruppe 2 Gold abgibt. Wenn der Belagerungsturm nach dieser Bewegung auf dem Greifenfels (Feld 425) steht ist die **Legende sofort verloren**. Der Belagerungsturm kann allerdings **nicht angegriffen werden**.

Aufgabe:
Der Belagerungsturm darf den Greifenfels nicht erreichen.

Mischt jetzt die 4 Karten „der Troll des fernen Landes“ und zieht eine.

Lest die gezogene Karte nun nach dieser Karte vor!



Die Iquar wurden wieder zurück beoderdert, doch wer schon beim Greifenfels war, der blieb.

Wenn sich jetzt noch **mindestens ein Iquar** auf dem Spielplan (oder in der Schachtel) befindet, entfernt einen Iquar vom Spielplan (oder aus der Schachtel!).

Doch dann passierte etwas ganz absurdes: Drei Tiefminengolems tauchten plötzlich auf! Doch was taten diese Automaten soweit enfernt von ihrer Heimat? Sie taten nichts schlimmes, dennoch kam es den Helden so vor, als ob sie durch die bloße Anwesenheit der Golems noch müder und verwirrter wurden, wahrscheinlich kam dies jedoch eher von den bereits ertragenen Strapazen...

Legt alle **3 Golemkerne auf Feld 419**. Stellt je einen Tiefminen-Golem auf die Felder **407, 418 und 446**. Legt außerdem ein weiteres „X“ auf Feld 10 der Tagesleiste. Man kann also nur noch zweimal Überstunden machen! Markiert außerdem das Feld 9 mit einem „Willenspunkte-Plättchen“ aus „verschollene Legenden - alte Geister“. Bedeckt dabei die Anzeige mit den zwei Willenspunkten. Die **neunte Stunde kostet also ab jetzt 3 statt 2 Willenspunkten**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D2.



Soriert jetzt die Karten „Sturm!“ aus den **Windkarten** aus und mischt die übrigen. Legt als verdeckten Stapel:
Bei 2 Spielern: 2 Karten auf die Zeltstadt der Yetohe auf Feld 401 (als wäre dort ein Ablagefeld für Windkarten) und 2 Karten auf das kleine Waldstück auf Feld 424.
Bei 3 Spielern: 3 Karten auf die Zeltstadt der Yetohe auf Feld 401 (als wäre dort ein Ablagefeld für Windkarten) und 3 Karten auf das kleine Waldstück auf Feld 424.
Bei 4, 5 oder 6 Spielern: 4 Karten auf die Zeltstadt der Yetohe auf Feld 401 (als wäre dort ein Ablagefeld für Windkarten) und 3 Karten auf das kleine Waldstück auf Feld 424.

Wenn ein Held dieses Feld betritt, darf er, sofern die oberste Karte nicht aufgedeckt ist, die **oberste Karte aufdecken**. Davor muss er jedoch die **Windrichtung erahnen**. Dazu muss er, während er auf dem Feld steht, mit einem **roten Würfel würfeln**. Das kostet ihn **eine Stunde auf der Tagesleiste**. Er darf für jeweils eine weitere Stunde auf der Tagesleiste beliebig oft weiterwürfeln, wenn er zufrieden ist mit dem Würfelergebnis, deckt er die oberste Karte des Stapels auf:
Wenn sein erwürfeltes Ergebnis **kleiner** ist als die Zahl der Windstärke Richtung Norden (oben!), muss er eine weitere Stunde auf der Tagesleiste abgeben. Kann er dies nicht mehr, verfällt dies.
Wenn sein erwürfeltes Ergebnis **gleich** der Zahl der Windstärke Richtung Norden (oben!), erhält er 3 Willenspunkte. Wenn sie sogar **größer** ist, noch einen weiteren (4)!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D3.



Auf der Windkarte wird jetzt geguckt:
Wenn die Windstärke Richtung **Südosten (rechts unten!) größer** ist als die Richtung Südwesten (links unten!) dann zähle soviele Felder nach rechts unten und lege ein Sternchen auf dieses Feld.

Hinweis: Bei der Zeltstadt der Yetohe ist das entweder bei einer 2 das Feld 402, oder bei einer 3 das Feld 443. Bei dem Waldstück (Feld 424) ist das entweder bei einer 2 das Feld 414, oder bei einer 3 das Feld 417.

Wenn die Windstärke Richtung **Südwesten (links unten!) größer** ist als die Richtung Südosten (rechts unten!), dann zähle soviele Felder (immer 3 bei Südwesten) nach links unten und lege ein Sternchen auf dieses Feld.

Hinweis: Bei der Zeltstadt der Yetohe ist das das Feld 453 (der See zählt nicht als Feld). Bei dem Waldstück (Feld 424) ist das das Feld 427.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D4.



Wenn eines der Sternchen eingesammelt wird, wird es direkt **auf Feld 419 (das mit den Golemkernen) gelegt**. Dieses Feld kann **nur betreten werden**, wenn genauso viele **Sternchen auf dem Feld liegen wie Golemkerne**. Es kann allerdings durch Abgabe von 2 Willenspunkten auch ein **Golemkern entfernt** werden. Durch erneute Abgabe kann dies sogar auch ein zweites mal getan werden (ein **drittes jedoch nicht!**). Sobald ein Held das Feld 419 betritt, wird die Karte „die Tiefminen-Golems“ vorgelesen und es werden alle Windkarten aus dem Spiel entfernt.

Hinweis: Die Golemkerne zu entfernen ist ein guter Weg, wenn man sich sicher ist, dass man es nicht mehr schafft alle zu kriegen. Doch für den vollen Nutzen der Golems sollte man dies nach Möglichkeit vermeiden.

Tipp: Das wirkt vielleicht ein wenig überfordernd, aber arbeitet einfach alles von oben nach unten ab, dann ist es gar nicht so schwierig.

Hinweis: Dies alles ist keine verpflichtende Aufgabe. Die Legende kann auch gewonnen werden, obwohl alles über die Golems ignoriert wurde. Es ist jedoch ziemlich hilfreich etwas für die Tiefminen-Golems zu tun! Und es kann ja doch noch etwas passieren...



Die Helden spürten immer noch die Müdigkeit, die ihnen tief in die Knochen kroch. Doch sie durften jetzt nicht schlapp machen. Denn eine Horde Gors war im Anmarsch und ein Wardrak war in weiter Entfernung aufgetaucht.

Würfelt mit **einem roten Würfel** und lest die Auswirkung vor:
1 oder 2: Stellt einen Wardrak auf das Feld 444. Stellt Gors auf die Felder 433, 438 und 439.
3 oder 4: Stellt einen Wardrak auf das Feld 445. Stellt Gors auf die Felder 412, 438 und 439.
5 oder 6: Stellt einen Wardrak auf das Feld 444. Stellt Gors auf die Felder 405, 428 und 435.

Hinweis: Ein Wardrak hat 7 Willenspunkte, 10 Stärkepunkte und würfelt mit 2 schwarzen Würfeln. Wenn er besiegt ist ist die Belohnung entweder 6 Willenspunkte oder 6 Gold (oder aufteilen) und zu Beginn jeden Tages läuft er 2 Felder. Markiert das mit einem Sternchen (oder wenn ihr wollt mit dem Wolfssymbol) auf dem Sonnenaufgang-Feld, direkt nach dem Troll. Nehmt dieses Symbol gerne auch wieder weg, wenn der Wardrak besiegt wird, die Legende ist so schon genug verwirrend!

Leicht: *Verschiebt zwei beliebige Gegner jeweils ein Feld entgegengesetzt der Pfeilrichtung (wenn möglich).*
Schwer: *Würfelt solange mit einem roten Würfel, bis ihr eine Zahl habt, die nach dieser Karte nicht zur bereits ausgeführten Option führt. Führt dann von der erwürfelten Option alles bis auf den Wardrak aus. Entfernt dann eine beliebige Kreatur, die kein Troll ist.*



Überall im Land tauchten nun kryptische Schriften auf! Die Schriften konnten jedoch nur zusammen gelesen werden und das auch nur von Mernek dem Weisen der Yetohe. Doch es schien fast, als wollte jemand nicht, dass sie die Schriften in die Finger bekamen, denn es regnete immer stärker, an genau den Stellen, wo die Pergamente versteckt waren. Auch das kam jetzt noch dazu, wo sie doch nur noch müder wurden...

Legt je ein **verdecktes Pergament auf die Felder 410, 411, 414, 424, 440 und 442**. Die Pergamente können eingesammelt werden. Wenn **„Anzahl der Spieler + 1“** Pergamente in den Taschen der Helden oder auf Feld 401 liegen, wird die Karte „die Botschaft“ vorgelesen. Außerdem erhält ein beliebiger Held dann **das pinke Säckchen des Steppennomaden, das Vergessenspulver** und ihr enfernt alle Ortsplättchen aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Karte G2.



Im Südosten des Landes war eine geheimnisvolle kryptische Schrift aufgetaucht. Leider konnte nur Mernek der Weise der Yetohe diese Schrift entziffern. Doch was die Helden schnell merkten, war dass der Text eine Ortsbeschreibung war. Und, dass eine andere bösartige Macht auch hinter dem Etwas her war. Es hieß also schnell handeln!

Legt ein **zufälliges verdecktes Pergament auf das Feld 447**. Dieses Pergament muss zum Zeltlager der Yetohe (Feld 401) gebracht werden. Wenn dies geschehen ist, deckt noch 2 weitere Pergamente auf. Addiert **alle Zahlen auf den 3 Pergamenten und 400** und legt einen beliebigen (es ist egal) **Kartographie-Marker** auf das ermittelte Feld. Wenn dieses Feld betreten wird, wir die Karte „die Botschaft“ vorgelesen und der Held, der dieses Feld betreten hat, erhält **das pinke Pulver des Steppennomaden, das Vergessenspulver** und ihr enfernt alle Kartographie-Marker aus dem Spiel.
Legt auch einen Kartographie-Marker auf das folgende Feld der Legendenleiste:
Bei 2 Spielern: „K“.
Bei 3 Spielern: „J“.
Bei 4, 5 oder 6 Spielern: „I“.

Wenn dieser **Marker erreicht** wird, wird die Karte „Botschaft verloren“ vorgelesen und alle Pergamente und Kartographie-Marker werden **aus dem Spiel entfernt**.

Tipp: Man sollte es nicht so weit kommen lassen!

Lest jetzt nicht weiter auf der Karte G2! Spielt stattdessen einfach weiter!



Es waren 2 kryptische Pergamente in einem Versteck aufgetaucht. Doch eine andere Art dunkler Macht ertrebte sie ebenfalls. Die Helden wussten nicht warum, doch sie mussten ihr zuvorkommen!

Legt zwei zufällige verdeckte Pergamente auf das **Feld 433**. Wenn ein Held dieses Feld betritt, lest die Karte „der Dieb“ vor.
Legt außerdem ein **Schattenplättchen auf das Feld der Legendenleiste**, welches bei eurer Spielerzahl steht:
Bei 2 Spielern: „K“.
Bei 3 Spielern: „J“.
Bei 4, 5 oder 6 Spielern: „I“.

Wenn der Erzähler dieses Feld betritt, wird die Karte „Botschaft verloren“ aufgedeckt und vorgelesen. Dann kommen **folgende Gegenstände aus dem Spiel**: Die Karte „der Dieb“, alle Pergamente und alle Figuren, die auf Pergamenten standen (sofern vorhanden).

Tipp: Man sollte es nicht so weit kommen lassen!

Lest jetzt nicht weiter auf der Karte G2! Spielt stattdessen einfach weiter!



Ein Fischer hatte beim Wasserholen aus dem Brunnen ein kryptisches Pergament gefunden! Doch es wurde ihm von einer unsichtbaren Macht genommen. Trotzdem wusste der Fischer noch, wo das Pergament war und aus welchem Grund auch immer hatte es die unsichtbare Macht das Pergament noch nicht ganz geschafft an sich zu reissen...

Legt ein Bauernplättchen auf das **Feld 428**. Dieser Bauer funktioniert **nicht wie gewohnt** und kann nicht bewegt oder besiegt werden. Er wird fortan als **Fischer** bezeichnet. Wenn ein Held dieses Feld betritt, wird die Karte „der Fischer“ vorgelesen und der Fischer aus dem Spiel entfernt.
Legt außerdem ein **Schattenplättchen auf das Feld der Legendenleiste**, welches bei eurer Spielerzahl steht:
Bei 2 Spielern: „K“.
Bei 3 Spielern: „J“.
Bei 4, 5 oder 6 Spielern: „I“.

Wenn der Erzähler dieses Feld betritt, wird die Karte „Botschaft verloren“ aufgedeckt und vorgelesen. Dann kommen **folgende Gegenstände aus dem Spiel**: Die Karte „der Fischer“, alle Pergamente, alle Roteisensteine (falls vorhanden) und wenn noch da: Der Fischer.

Tipp: Man sollte es nicht so weit kommen lassen!

Lest jetzt nicht weiter auf der Karte G2! Spielt statdessen einfach weiter!



Sortiert von den Ortsplättchen die mit den Zahlen **33/34 und 67** aus und mischt die anderen verdeckt. Legt je eines von den gemischten auf die **Felder H und I der Legendenleiste**. Legt die übrigen zwei verdeckt auf **den Buchstaben „J“** der Legendenleiste. Immer wenn eines aufgedeckt wird, addiert 400 und nehmt das Pergament, welches auf diesem Feld liegt vom Spielplan. Wenn dort keines mehr liegt, dann nehmt ein Pergament, welches bis zu zwei Felder entfernt liegt (es sei denn, es ist auf Feld 401, dort ist es sicher) vom Spielplan, wenn es dort auch keines gibt, lasst diesen Schritt ganz aus. Wenn jetzt schon insgesamt…
bei 2 Spielern: …4…
bei 3 Spielern: …3…
bei 4, 5 oder 6 Spielern: …2…
…Pergamente entfernt wurden, lest die Karte „Botschaft verloren“ vor. Entfernt dann auch alle Pergamente die sonst noch irgendwie im Spiel sind und die übrigen, falls welche übrig sind, von den Ortsplättchen.

Tipp: Man sollte es nicht so weit kommen lassen!



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn…

1. der Greifenfels verteidigt und…
2. die Aufgabe vom Anfang erfüllt und…
3. der Belagerungsturm vom Greifenfels fern gehalten und…
4. der Troll des fernen Landes besiegt wurde.

Glückwunsch! Doch besteht ihr die Legende auch beim nächsten mal? Wenn ein anderer Troll euch konfrontiert und ganz andere Probleme euren Kopf zerbrechen? Diese Legende verläuft jedes mal ganz anders, spielt sie gerne noch mal!
Wenn ihr die Karte „die Botschaft gelesen habt, lest jetzt weiter auf der Karte „Ende - Sieg!“.
Wenn diese Karte aus dem Spiel entfernt wurde, lest jetzt weiter auf der Karte „Ende - Sieg?“

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn…

1. der Greifenfels nicht verteidigt oder…
2. die Aufgabe vom Anfang nicht erfüllt oder…
3. der Belagerungsturm den Greifenfels erreicht hat oder…
4. der Troll des fernen Landes nicht besiegt wurde.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Ende - Neustart?“



- **1**: Stelle deine Heldenfigur auf den Greifenfels (**Feld 425**).
- **2**: Stelle deine Heldenfigur auf das Zeltlager der Yetohe (**Feld 401**).
- **3**: Addiere deinen **Rang zu 400**. Stelle deine Heldenfigur auf das ermittelte Feld. Wenn dieses Feld nicht existiert, stelle deine Figur auf das Feld 1 in der Schachtel.
- **4**: Stelle deine Heldenfigur auf das **Feld 430**.
- **5**: Stelle deine Heldenfigur auf das **Feld 422**.
- **6**: Stelle deine Heldenfigur auf das **Feld 436.**



Die Botschaft war nun endgültig verloren und dunkle Wolken breiteten sich über dem ganzen Land aus, sie stärkten alle Feinde, die sich bedroht fühlten!

Bis zum Ende dieser Legende erhalten Gegner, wenn man **gemeinsam gegen sie kämpft** (im Kampf alleine nicht!), für jeden Helden der gegen sie kämpft die **Stärkepunkte aller mitkämpfenden Helden minus 3** zu ihren dazu!



Legt das Boot **auf den großen See**. Legt auf eines der Felder einen beliebigen **Runenstein**. Ab jetzt kann man auf das Boot gehen, auf das Boot kann jedoch immer **nur ein Held gleichzeitig**, der andere Teil des Bootes ist mit dem Runenstein (dem magischen Gegenstand) besetzt. Das Boot zählt als ein extra Feld, erreichbar über die gestrichelte Linie (man braucht **mindestens 12 Willenspunkte**). Wenn ihr mit der Eisblitzbrücke spielt: Darüber kann man das Boot nicht erreichen!

Während ein Held auf dem Boot ist steht ihm eine neue Aktion zur Verfügung: **Zaubern**. Dazu wird **eine Stunde auf der Tagesleiste verbraucht und es werden 4 Willenspunkte gezahlt**. Dann wird ein Kreaturenplättchen vom See ungesehen aus dem Spiel entfernt. Wenn das dann das letzte Kreaturenplättchen war, wird das **Geheimnis jetzt offenbart**. Legt dann ein **Sternchen auf das Feld 452**. Um es zu lösen (der zweite Teil der Aufgabe) müsst ihr nur auf dieses Feld gehen. Dann entfernt ihr das Sternchen und lest auf dieser Karte weiter. **Stoppt jetzt erstmal hier zu lesen!**

Seltsam... Es ging viel um „das Geheimnis“, doch was das genau war, daran konnte sich niemand mehr erinnern... Da stellt sich natürlich die Frage: Gab es überhaupt ein Geheimnis, oder war das alles, vom Blubbern bis hier, nur Ablenkung? Und wenn ja, von wem, von was?



Der Held wusste nicht einmal, warum er hier war. War es Intuition? Was es auch war, er wurde fündig! Er fand ein altes Boot, ausgestattet mit einem magischen Gegenstand, doch nicht einmal ein so erfahrener Held wusste was es war. Doch seltsamerweise wusste er, wie man ihn nutzte...

Legt das Boot auf den **übernächsten Buchstaben der Legendenleiste**. Wenn der Erzähler dieses Feld erreicht, lest die Karte „das Boot“ laut vor (**nach** allen anderen Dingen).

Leicht: *Verschiebt das Boot ein Feld nach unten.*



Das Vergessenspulver hat **folgende Funktionen**:

- Es kann insgesamt nur **zweimal genutzt werden**. Nachdem es das erste mal genutzt wurde, legt ein **Schattenplättchen zum Vergessenspulver**. Nach dem zweiten mal enfernt ihr beide Plättchen aus dem Spiel.
- Das Vergessenspulver wird da mit sich getragen wo zum Beispiel auch Gold oder Edelsteine verstaut werden.
- Wenn du es nutzt, das geht nur im Kampf, werden beim **Gegner die Willenspunkte auf 1 reduziert**.
- Wenn es schon einmal benutzt wurde, darfst du **1 Stärkepunkt oder 6 Willenspunkte bezahlen**, dann wird das Schattenplättchen wieder entfernt. Danach kann es dann ein **weiteres mal mehr genutzt werden**.



Der Held fand nur ein grob gehauenes Loch in einer Wand vor. Doch dann sah er in der Ferne einen Bergskral, der definitiv nicht von hier war, er kletterte auf die alte Festung...

Stellt einen Bergskral auf das Feld 442 auf ein verdecktes Pergament. Der Bergskral bewegt sich nie.
Sobald der **Bergskral besiegt** ist, lest die Karte „die Botschaft“ und einer der Helden, die ihn besiegt haben erhält **das pinke Pulver des Steppennomaden, das Vergessenspulver** und falls ihr zu viert spielt wird dann das Schattenplättchen von der Legendenleiste entfernt.

Tipp: Beeilt euch damit den Bergskral zu besiegen!

Erinnerung: Ein Bergskral hat 6 Stärkepunkte und 10 Willenspunkte. Wenn er besiegt ist ist die Belohnung entweder 6 Willenspunkte oder 1 Stärkepunkt.

Verschiebt das Schattenplättchen auf der Legendenleiste **ein Feld nach oben**, wenn ihr zu viert spielt. Wenn ihr zu zweit, dritt, fünft oder sechst spielt entfernt stattdessen das Schattenplättchen ganz aus dem Spiel!



Aufgabe:
Die Helden müssen den Felstroll besiegen, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht. Und sie müssen aufpassen, dass nicht zu viele Felsbrocken in der Pfahlbausiedlung landen.

Markiert den Buchstaben „H“ auf der Legendenleiste mit dem **dunklen Markierungsring**. Bis zu dem Zeitpunkt ist der **Felstroll unverwundbar** und kann nicht bekämpft werden. Wird der Felstroll vor dem Buchstaben „J“ besiegt, entfernt das Erdplättchen vom Buchstaben „J“.
Der Felstroll hat **12 Willenspunkte, würfelt mit 3 (danach dann 2 roten Würfeln) und hat folgende Stärkepunkte: 2 Spieler = 25, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 35**.



Der Fischer konnte dem Helden leider nur eine ungefähre Richtung weisen... Die Helden mussten wohl oder übel suchen!

Legt jeweils einen verdeckten Roteisenstein auf die Felder **417, 421 und 430**. Die Helden müssen zwei von diesen Steinen erreichen, dann werden sie beide, zusammen mit dem dritten unbesehen aus dem Spiel entfernt (sie müssen nicht gleichzeitig bei den Steinen stehen). Einer der Helden, die bei einem der Steine waren, erhält dann **das pinke Pulver des Steppennomaden, das Vergessenspulver**! Lest dann die Karte „die Botschaft“ laut vor.



Ein riesiger Waldtroll kam aus dem Osten gestampft und verbreitete weit wuchernde Wurzeln und Gestrüpp!

Stellt den **Waldtroll auf das Feld 444**. Er bewegt sich nie und er **ignoriert Kreaturen**. Markiert das Feld 6 der Tagesleiste mit dem **dunklen Markierungsring**. Ab jetzt, immer wenn eine Holzscheibe dieses Feld betritt, und jetzt auch einmal, wird nach folgendendem Prinzip ein **Plättchen auf ein Feld gelegt**:
Als erstes legst du dir einen **Pool zusammen** aus folgenden Plättchen (du lässt aber die weg, die schon auf dem Spielfeld liegen!): Die **4 Azturia-Plättchen**, mit ihrer **Stärkepunkteseite** nach oben, die andere Seite wird immer ignoriert und die **5 Stärkepunkteplättchen**. Wenn jetzt noch Azturia-Plättchen da liegen, nimm das Plättchen, mit der **höchsten Zahl**. Ansonsten nimm von den anderen das Plättchen mit der **niedrigsten Zahl**. Wenn gar keine Plättchen mehr da sind, ignoriere das alles hier. Das genommene Plättchen legst du jetzt, wenn eines davon frei ist (von Plättchen), in dieser Reihenfolge, auf eines dieser Felder: **444, 447, 443, 402**. Wenn keines dieser Felder frei ist, legst du es auf ein beliebiges Feld, auf welches mit einem Pfeil von einem der bereits belegten Felder gezeigt wird und welches zu denen gehört, welche **am wenigsten weit weg von Feld 444** sind. Es sei denn, es ist gar kein Plättchen mehr übrig, dann ignoriert einfach das alles.

Tipp: Das hört sich jetzt sehr kompliziert an, aber befolgt es einfach Schritt für Schritt, dann ist es gar nicht so schwer!

Lest jetzt weiter auf der Karte „der Waldtroll“.



Ein kleiner Zwergtroll war ganz im Südosten des Landes eingetroffen! Er wirkte zwar klein und zerbrechlich, doch er war gerissen und nutzte Tricks und Magie!

Stellt den **Zwergtroll auf das Feld 452**. Der Zwergtroll **ignoriert Kreaturen** und bewegt sich nicht.
Verschiebt das **„N“-Plättchen ein Feld weiter nach unten**.
Spielt ihr…
…**zu zweit**: Stellt einen Skral auf das Feld 453.
…**zu dritt**: Stellt einen Kreideskral auf das Feld 453.
…**zu viert, fünft oder sechst**: Stellt einen Troll auf das Feld 453.

Aufgabe:
Die Helden müssen den Zwergtroll besiegen, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht.

Der **Zwergtroll hat 13 Willenspunkte und würfelt mit drei roten Würfeln (kann sich ändern, wenn er Willenspunkte verliert, gleiche Würfelwerte werden addiert). Je nach Spielerzahl hat er folgende Stärkepunkte: 2 Spieler = 14, 3 Spieler = 21, 4 Spieler = 28.** Der Zwergtroll kann jedoch **nur angegriffen werden, wenn keine Kreaturen mehr auf dem Spielplan stehen** (er selbst zählt nicht, genauso wie alle Figuren auf den Schilden am Greifenfels und der feindliche Figuren ohne Standfüße!)!



Ein kräftig gebauter, furchteinflößender Felstroll tauchte plötzlich unweit des Sees auf! Er begann damit, riesige Felsbrocken auf die Pfahlbausiedlung der Iquar zu werfen! Doch was für Motive hatte dieser Troll? Egal wie: Der Troll musste besiegt und die Pfahlbausiedlung repariert werden.

Stellt den **Felstroll auf das Feld 418**. Der Felstroll **ignoriert Kreaturen** und bewegt sich nicht.
Legt jeweils ein Erdplättchen auf die **Buchstaben E, H und J der Legendeleiste**. Immer, wenn der Erzähler eines dieser Felder erreicht, würfelt ihr **zweimal mit einem roten Würfel** und lest auf der Karte „die Felsbrocken“ nach, welches Plättchen ihr nehmt. Dann würfelt ihr mit zwei roten Würfeln, addiert ihre Werte und legt das bestimmte Plättchen auf das entsprechende Feld in der Schachtel.
Wenn Plättchen im Gesamtwert von…
bei 2 Spielern: …30…
bei 3 Spielern: …24…
bei 4, 5 oder 6 Spielern: …18…
…in der Schachtel liegen, ist die Legende sofort verloren!
Um ein Plättchen zu entfernen, muss ein Baumstamm auf das Feld des Plättchens gebracht werden, der einen Wert hat, der mindestens der Hälfte des Wertes des Plättchens hat, dann werden beide entfernt (Plättchen und Baumstamm).
Legt je einen **vierer Baumstamm auf die Felder 416, 424 und 443**. Legt **sechser Baumstämme auf die Felder 415 und 432**.

Lest jetzt weiter auf der Karte „der Felstroll“.



Ein dunkler Troll so schwarz wie die Nacht hatte sich im Süden positioniert und fing an eine finstere Magie aufzuladen. Doch die Helden wussten nicht, wie sie diesen Troll bezwingen konnten, denn er war sehr mächtig. Vielleicht, so hofften die Helden, wüsste Mernek der Weise der Yetohe mehr über dieses Geschöpf.

Stellt den **Schattentroll auf das Feld 450**, er bewegt sich nie und **ignoriert Kreaturen**.
Markiert den Erzähler auf dem Sonnenaufgang-Feld mit dem **dunklen Markierungsring**. Ab jetzt, immer wenn der Erzähler beim Sonnenaufgang bewegt wird, legt ein **Pfeilplättchen auf das Feld 450**, so, dass es **auf den Schattentroll zeigt**.

Aufgabe:
Die Helden müssen den Schattentroll besiegen, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht.

Der Schattentroll kann jedoch **nicht angegriffen werden**, bis die Helden wissen, wie. Dazu muss ein Held Mernek befragen. Legt ein **Sternchen auf das Zeltlager der Yetohe** (Feld 401). Wenn ein Held seinen Zug auf diesem Feld beendet wird die Karte „Merneks Hinweis“ vorgelesen.



Wenn ein Held auf einem Feld mit einem dieser Stärkeplättchen (Gestrüpp) ist, kann er eines der folgenden Dinge bezahlen, um es zu entfernen: **3 Willenspunkte**, **1 Stärkepunkt** oder **zwei Stunden auf der Tagesleiste**.

Aufgabe:
Die Helden müssen den Waldtroll besiegen, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht.

Der Waldtroll hat **6 Willenspunkte und würfelt im Kampf mit einem schwarzen Würfel. Je nach Spielerzahl hat er folgende Stärkepunkte: 2 Spieler = 7, 3 Spieler = 10, 4 Spieler = 14.** Außerdem wird er durch **sein wucherndes Gestrüpp unterstützt**: Jedes Stärkeplättchen (auch jedes umgedrehte Azturia-Plättchen) gibt ihm **seinen Wert als Stärke im Kampf** dazu!



Die Helden hatten es geschafft! Sie hatten alle Pergamente gefunden und konnten sie durch Hilfe auch entziffern! Es ergab sich eine Art Zauberformel. Als einer der Helden sie nutzte, erschien plötzlich ein gleißendes Licht und vor den Helden lag ein pinkes Säckchen, gefüllt mit einer Art Sand. Eine Stimme sprach zu den Helden: „Ihr seid wirklich tapfer. Doch eine große Bedrohung steht Andor bevor! Ein mächtiger Zauberer hat es sich zur Aufgabe genommen, alles zu zerstören und neu zu formen. Man kennt ihn unter vielen Namen, doch ihr wahrscheinlich vor allem unter einem: Varkur!“ Die Helden schnappten nach Luft. Wo kam er denn jetz her? Sollte er nicht tot sein? Die Stimme fuhr fort: „Ich bin sein Bruder und versuche ihn aufzuhalten, doch er ist leider momentan stärker als ich.“ Seit wann hatte Varkur denn einen Bruder? „Ich kann euch leider nicht viel helfen, denn ich bin angekettet in Varkurs Festung am Rande der Welt. Dennoch bin ich mächtig genug, um euch wenigstens ein wenig zu helfen. Meine Kraft wird sehr bald erstmal auf null fallen, aber eines ist noch wichtig: Das Vergessenspulver! Varkur hat es hergestellt aus sehr seltenen und teuren Zutaten. Und es ist der Kern seines Plans! Ich weiß nicht, warum er alles zerstören will und ich weiß nicht, was er mit dem Pulver vor hat, aber ich weiß, dass er das Pulver keinesfalls wieder in die Finger bekommen darf.“ Die Stimme wurde langsam schwach und heiser. „Er ist mächtiger geworden. Er wird mit alle Mitteln versuchen, das Pulver wieder an sich zu reißen. Noch weiß er jedoch nicht, wo genau es hin ist. Ich kann euch bald wieder helfen, wenn ich erneut zu Kräften gekommen bin. Ach, und eine Sache hätte ich fast vergessen: Mein Bruder hat...“ Abrupt starb die Stimme ab. Doch jetzt wussten die Helden wenigstens, was ihre Mission war!

Lest jetzt weiter auf der Karte „das Vergessenspulver“!



Die Golems fingen doch tatsächlich an auf die Helden zu hören, als diese die Golemkerne kontrollierten! Und sie würden gute Mitstreiter sein, doch sie hatten eine wankelmütige Aufladung.

Wenn bereits Golemkerne entfernt wurden, entfernt auch **so viele Golems aus dem Spiel wie Golemkerne** entfernt wurden. Alle übrigen **Golemkerne legt ihr zu jeweils einem Golem**.
Golembewegung: Jeder Golem kann einmal pro Tag bewegt werden. Der Golem darf dann **bis zu 12 Felder bewegt werden**, er darf jedoch den See in keinster Weise überqueren. Dann, um anzuzeigen, dass er schon bewegt wurde, legt „seinen" Golemkern an den Rand des Spielplans.
Legt den **Casamtuc ganz links an das Sonnenaufgang-Feld** (nur als Erinnerungssymbol, das soll **nicht der Casamtuc** sein): Beim Sonnenaufgang wird dann zu **jedem Golem auf dem Spielplan ein Golemkern** gelegt, jeder kann also wieder einmal bewegt werden.
Je nachdem wieviele Golemkerne entfernt wurden, haben die Golems **jeweils eine andere Stärke**, die sie im Kampf, wenn sie auf dem Kampffeld stehen den Helden dazugeben:
0 Golemkerne enfernt: 6 Stärkepunkte.
1 Golemkern entfernt: 4 Stärkepunkte.
2 Golemkerne entfernt: 2 Stärkepunkte.



Wenn ihr noch nicht „auf einfach" gespielt habt, probiert das mal! Der Schwierigkeitsgrad dieser Legende kann außerdem relativ stark variieren, wenn man besonders viel Pech oder Glück hat. **Beim nächsten mal klappt es bestimmt! Viel Glück!**

Tipp: Wenn ihr die ganze Legende noch einen großen Sprung einfacher bekommen wollt, legt wie am Anfang der Legende auf A7 beschrieben die Eisbrücke hin.

Das war Qwerts Beitrag zum Fan-Legendenwettbewerb 2026: Die Trolle des fernen Landes! Ich hoffe, es hat euch trotz des Verlierens Spaß gemacht!

Legende von Miro Kunze :) Danke fürs Spielen!



Doch lief es wirklich so? Und was war mit den Unstimmigkeiten? Und was war das für ein Troll? Es gibt mehrere Trolle des fernen Landes, warum kam nur einer? Was waren diese komischen Dämpfe, die manchmal aus dem See ausstiegen? Und warum erinnerte sich keiner der Helden genau an die Geschehnisse? Was hatte es mit Varkurs Bruder auf sich? Was hatte es allgemein mit Varkurs Plan suf sich? Und viele Fragen mehr, doch die wichtigste Frage: Was hatte es mit dieser unglaublichen Müdigkeit auf sich? Die Geschichte ist noch nicht zuende! Weiter geht das Rätsel um das Vergessenspulver und Varkurs Plan in der zweiten Legende dieser Reihe: Die Spur des Ruinengeistes! Diese Legende kommt allerdings erst noch... Die Geschichte mag ein wenig verworren erscheinen, aber es wird (irgendwann) noch alles aufgelöst... Irgendwann...

Das war Qwerts Beitrag zum Fan-Legendenwettbewerb 2026: Die Trolle des fernen Landes! Ich hoffe, es hat euch Spaß gemacht!

Legende von Miro Kunze :) Danke fürs Spielen!



Plötzlich sprach eine Stimme zu den Helden: „Das ist das wichtigste!“ Und vor den Helden tauchte ein pinkes Säckchen auf, in dem sich eine Art Sand zu befinden schien. Doch was hatte die Simme gemeint? Wer war sie überhaupt? Und was hatte es mit diesem „Sand“ auf sich?

Spielt die Legende gerne nochmal, wenn euch dieses Ende nicht befriedigt! Versucht beim nächsten Mal auch die kryptischen Schriften einzusammeln! Die Legende wird auch nicht langweilig, denn beim nächsten Mal werden euch ganz andere Aufgaben gestellt und ein ganz anderer Troll begegnen. Solltet ihr die nächste Legende in dieser Kampagne spielen (die Spur des Ruinengeistes, kommt auch noch irgendwann raus, vielleicht ist sie zu diesem Zeitpunkt sogar schon draußen) und die Geschichte schlüssig verstehen wollen, lest davor einfach die Karte „die Botschaft“ um mehr über das Vegessenspulver und die Umstände zu erfahren!

Das war Qwerts Beitrag zum Fan-Legendenwettbewerb 2026: Die Trolle des fernen Landes! Ich hoffe, es hat euch Spaß gemacht!

Legende von Miro Kunze :) Danke fürs Spielen!



Würfelt mit einem roten Würfel und führt das der Zahl entsprechende Ergebnis aus:
1: *Manch eine Kreatur war auch einfach zu feige um hart zu kämpfen.* Nehmt eine beliebige Kreatur die kein Troll ist aus dem Spiel

2: *Irgendwie fanden die Helden immer wieder goldene Dinge im Gras.* Die Heldengruppe erhält 3 Gold.

3: *Einer der Helden hatte eine Vision.* Beim nächsten mal, dass ihr von diesen Karten eine zieht dürft ihr zweimal würfeln und ein Ergebnis wählen. Mischt jetzt den Stapel dieser Karten (mit dieser!).

4: *Handelsbereite Leute waren überall. Und es war spannend, an was die armen Leute alles so drankamen.* Ein Held darf jetzt einen unversehrten Gegenstand gegen einen Trank der Hexe tauschen.

5: *Es war ein großer Tag. Der Kampf der Helden gegen das Böse erreichte seinen Höhepunkt.* Bis zur nächsten Erzählerbewegung erhalten Helden, die Kreaturen besiegen nicht Gold oder Willenspunkte (in seltenen Fällen nicht Willenspunkte und Stärkepunkte), sondern beides.

6: *Ein Schwung Mut erreichte einen der Helden.* Ein beliebiger Held erhält jetzt 8 Willenspunkte.



Würfelt mit einem roten Würfel und führt das der Zahl entsprechende Ergebnis aus:
1: *Die Helden waren ausdauernder als sie von sich selbst erwartet hätten.* Alle Helden erhalten 2 Willenspunkte.

2: *Der See war wunderschön.* Alle Helden, die auf einem Feld angrenzend zum See sind (alle Felder in der Schachtel zählen auch) erhalten jetzt 5 Willenspunkte.

3: *Die Händler taten das nicht immer froh, aber sie gaben auch Rabatte für Helden.* Die nächsten zwei Male, dass bei einem Händler eingekauft wird, muss der Held ein Gold weniger bezahlen.

4: *Keiner wusste so genau, was da passierte, aber die Kreaturen tauschten sich aus.* Tauscht, wenn möglich, eine beliebige „normale“ Kreatur gegen einen Gor aus.

5: *Die Helden konnten sich langsam wieder sammeln.* Die Gruppe erhält 4 Willenspunkte und einen Stärkepunkt.

6: *Die Händler boten immer besseres Sortiment an.* Die nächsten zwei Male wenn bei einem Händler eingekauft werden erhält der kaufende Held 3 Willenspunkte.



Würfelt mit einem roten Würfel und führt das der Zahl entsprechende Ereignis aus:
1: *Einer der Helden begnete einem seltsamen Wesen, die ihm einen interessanten Pakt anbot.* Einer der Helden kann jetzt einmalig 10 Willenspunkte zahlen um 2 Stärkepunkte zu erhalten.

2: *Die Helden waren im Zeltlager der Yetohe immer willkommen.* Legt jetzt einen Trinkschlauch auf das Feld 401.

3: *Manch ein Held verspürte neuen Mut.* Jeder Held, dessen Rang größer als 27 ist erhält jetzt 4 Willenspunkte.

4: *Beim Greifenfels herrschte eine trübe Stimmung, aber der Schmied hatte immer ein Geschenk auf Lager.* Legt jetzt einen Schild auf das Feld 425.

5: *Einer der Helden hatte eine Vision.* Beim nächsten mal, dass ihr von diesen Karten eine zieht dürft ihr zweimal würfeln und ein Ergebnis wählen. Mischt jetzt den Stapel dieser Karten (mit dieser!).

6: *Irgendwie schafften es die Helden auch in den härtesten Zeiten Frohsinn zu stiften.* Jeder Held erhält 2 Willenspunkte.



Würfelt mit einem roten Würfel und führt das der Zahl entsprechende Ereignis aus:
1: *Seltsame Geister spukten in den Nächten doch manch einer von ihnen war an einem Handel interessiert.* Die Gruppe darf jetzt 7 (Wenn ihr nur zu zweit seid, 5) Willenspunkte abgeben und erhält dann den Trank der Hexe. Oder die Gruppe gibt 7 Willenspunkte (Wenn ihr nur zu zweit seid, 5) ab und jeder Held erhält einen Trinkschlauch. Ihr müsst aber nichts davon tun.

2: *Es gab viele Wege Geld zu verdienen, doch nicht jeder war jedem angenehm.* Jeder Held darf jetzt einmalig 4 Willenspunkte abgeben um 2 Gold zu erhalten.

3: *Die Luft war klar und es gab viel Sonnenschein.* Jeder Held würfelt jetzt mit dem grauen Augenwürfel und erhält die Augenzahl als Willenspunkte dazu.

4: *Die Heldengruppe war über die vielen Abenteuer hinweg sehr eng zusammen gewachsen.* Jeder Held darf jetzt einmalig beliebig viele Willenspunkte an den Helden mit dem niedrigsten Rang abgeben. Jeder, der das tut (außer der mit dem niedrigsten Rang selbst) erhält 1 Willenspunkt.

5: *Die Helden entwickelten sich weiter.* Ein beliebiger Held erhält jetzt 1 Stärkepunkt.

6: *In der alten Festung gab es noch einige gute Waffen.* Legt ein Sternchen auf das Feld 442. Der nächste Held, der dieses Feld betritt erhält 1 Stärkepunkt.



Würfelt mit einem roten Würfel und führt das der Zahl entsprechende Ereignis aus:
1: *Die Helden waren stark in der Gruppe und halfen sich gegenseitig wo sie konnten.* Ein Held darf jetzt 1 Stärkepunkt zahlen. Wenn er das tut, erhalten alle anderen Helden jeweils 1 Stärkepunkt dazu

2: *Das Wasser des Sees war klar und an manchen Teilen auch trinkbar.* Jeder Held, der jetzt auf einem Feld steht, welches an den See grenzt (alle Felder in der Schachtel zählen auch) erhält einen Trinkschlauch.

3: *Die Müdigkeit war zwar noch da, doch wie durch eine unsichtbare Macht fühlten sich die Helden, denen es nicht ganz so gut ging, besser.* Jeder Held, der jetzt weniger als 12 Willenspunkte hat, erhöht jetzt seine Willenspunkte auf 12.

4: *Manch ein Held verspürte neuen Mut.* Jeder Held, dessen Rang kleiner als 27 ist erhält jetzt 4 Willenspunkte.

5: *Die Helden waren neuen Mutes.* Jeder Held erhält jetzt 2 Willenspunkte dazu.

6: *Nicht alle Dinge in diesem Land waren sonderbar, doch manche schon. Aber alle stärkten sie die Helden im Willen.* Jeder Held, der jetzt auf einem Feld mit irgendeiner Figur oder einem Plättchen steht, außer der Heldenfigur selbst, erhält jetzt 3 Willenspunkte.



Würfelt mit einem roten Würfel und führt das der Zahl entsprechende Ereignis aus:
1: *Nebel zog auf und die Helden waren gleich nicht mehr so gut drauf.* Jeder Held verliert 1 Willenspunkt.

2: *Nebel zog auf und die Helden waren gleich nicht mehr so gut drauf.* Jeder Held verliert 1 Willenspunkt.

3: *Die Iquar waren von einer Art Krankheit befallen, die jedoch nur in mit ärztlicher Fachhilfe zu heilen war.* Jeder Iquar, der jetzt auf dem Spielplan, aber weder in der Schachtel, noch beim Greifenfels liegt, wird sofort entfernt. Wenn ein Held bei ihm steht, kann dieser das verhindern, wenn er 4 Willenspunkte zahlt.

4: *Die Trockenheit war unerträglich.* Jeder Held, der weniger als 10 Willenspunkte hat verliert jetzt 1 Willenspunkt.

5: *Die bereits lange ertragenen Strapazen zehrten an den Kräften der Helden.* Wenn der Erzähler den Buchstaben „H“ schon erreicht oder überschritten hat, verliert einer der Helden jetzt einen Stärkepunkt.

6: *Eine Art giftiger Regen peitschte übers Land.* Jeder Brunnen, der jetzt gerade noch voll ist, wird auf die leere Seite gedreht.



Würfelt mit einem roten Würfel und führt das der Zahl entsprechende Ereignis aus:
1: *Manch ein Held hatten langsam genug von den Mühen die sie hier auf sich nahmen, obwohl sie nicht einmal wussten, warum sie hier waren.* Einer der Helden verliert jetzt 2 Willenspunkte.

2: *Aus dem See stiegen plötzlich schläfernde Dämpfe auf, keiner wusste genau, was diese waren.* Jeder Held, der jetzt auf einem Feld steht, welches an den See grenzt (alle Felder in der Schachtel zählen auch) verliert jetzt 2 Willenspunkte.

3: *Manche Kraturen fingen an zu merken, dass es den Helden nicht so gut ging.* Bis zur nächsten Erzählerbewegung hat jede Kreatur 2 Willenspunkte mehr. Markiert dies mit einem Sternchen bei den Willenspunkten der Kreaturen.

4: *Manche Kraturen fingen an zu merken, dass es den Helden nicht so gut ging.* Bis zur nächsten Erzählerbewegung hat jede Kreatur 2 Willenspunkte mehr. Markiert dies mit einem Sternchen bei den Willenspunkten der Kreaturen.

5: *Aus dem See stiegen plötzlich schläfernde Dämpfe auf, keiner wusste genau, was diese waren.* Jeder Held, der jetzt auf einem Feld steht, welches an den See grenzt (alle Felder in der Schachtel zählen auch) verliert jetzt 2 Willenspunkte.

6: *Die Kreaturen wurden von einer Art Tollwut befallen.* Verschiebt eine beliebige Kreatur ein Fald entlang des Pfeils.



Würfelt mit einem roten Würfel und führt das der Zahl entsprechende Ereignis aus:
1: *Aus dem See stiegen plötzlich schläfernde Dämpfe auf, keiner wusste genau, was diese waren.* Jeder Held, der jetzt auf einem Feld steht, welches an den See grenzt (alle Felder in der Schachtel zählen auch) verliert jetzt 2 Willenspunkte.

2: *Manch ein Held sehnte sich nach seiner Heimat.* Ein beliebiger Held verliert jetzt 3 Willenspunkte.

3: *Die dauerhafte Müdigkeit war schwer zu beschreiben, doch sie plagte die Helden auch mitten am Tag.* An diesem Tag kostet die 4. Stunde auf der Tagesleiste einen Willenspunkt. Markiert dies mit einem Sternchen.

4: *Die Helden fühlten sich nicht gut, vielleicht waren einige krank.* Jeder Held, der mehr als 13 Willenspunkte hat, reduziert seine Willenspunkte sofort auf 13.

5: *Eine Art giftiger Regen peitschte übers Land.* Jeder Brunnen, der noch voll ist, wird jetzt auf die leere Seite gedreht.

6: *Aus dem See stiegen plötzlich schläfernde Dämpfe auf, keiner wusste genau, was diese waren.* Jeder Held, der jetzt auf einem Feld steht, welches an den See grenzt (alle Felder in der Schachtel zählen auch) verliert jetzt 2 Willenspunkte.



Der Schattentroll wird in mehreren Geschichten erwähnt, um ihn zu besiegen braucht man das, woraus er besteht, ein Stück Finsternis! Das war alles, was Mernek ihnen sagen konnte, doch er gab dem Helden dann doch eine Art Flamme, sie war schwarz wie die Nacht und hatte eine bedrohliche Ausstrahlung.

Der **Held auf Feld 401 erhält ein Schattenplättchen** dorthin, wo auch zum Beispiel Gold und Edesteine hinkommen. Dieser Held muss am Kampf mit teilnehmen, dann **können die Helden den Schattentroll angreifen**.
Der Schattentroll hat **10 Willenspunkte und würfelt mit einem schwarzen Würfel, auch wenn er Willenspunkte verliert, das ändert sich nicht. Er hat folgende Stärkepunkte:**
Bei 2 Spielern:15 + 1 Stärkepunkt für jedes Pfeilplättchen welches auf ihn zeigt.
Bei 3 Spielern:25 + 1 Stärkepunkt für jedes Pfeilplättchen welches auf ihn zeigt.
Bei 4 Spielern:35 + 1 Stärkepunkt für jedes Pfeilplättchen welches auf ihn zeigt.
Bei 5 Spielern:37 + 1 Stärkepunkt für jedes Pfeilplättchen welches auf ihn zeigt.
Bei 6 Spielern:39 + 1 Stärkepunkt für jedes Pfeilplättchen welches auf ihn zeigt.