



„Späher berichteten von seltsamen Energiekugeln, die über ganz Andor verstreut auftauchten. Man munkelte, dass es sich um eine weitere Zauberei des Dunklen Magiers Varkur handelte. Die Geschichten sind wohl wahr, dass Varkur einen Pakt mit Dämonen der Unterwelt Hadrias geschlossen hatte.“

Erwürfelt jetzt mit einem Helden (1er) und einem Kreaturen (10er) Würfel die Position von 3 Energiekugeln.

Die Helden müssen die Kugeln zerstören, um die wahre Identität der Bedrohung erkennen zu können.

Jede Kugel hat 6/10/14 **Stärkepunkte** bei 2/3/4 Spielern und würfelt nicht. D.h. um eine Kugel zu zerstören müssen die Helden nur deren Stärkewert übertreffen.  
Der Effekt auf der Rückseite der Energiekugeln kann ignoriert werden.

Sobald **alle 3 Kugeln** zerstört wurden, deckt die Karte **Canthra** auf.

**Lest hier erst weiter, sobald ihr die Karte Canthra gelesen habt.**

Solltet ihr Canthra nicht innerhalb eines Tages besiegen, so regeneriert sie pro nicht geleerten Brunnen 3 WP. Die anderen Ereignisse bei Sonnenaufgang werden aber trotzdem ausgeführt. Canthra bewegt sich nicht bei Sonnenaufgang.

**Aufgabe:** Die Helden müssen Canthra besiegen, bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht hat.



„Und schon erschien Canthra die Dämonin aus der Unterwelt, eine Dienerin Varkurs.“

Stellt die Figur Canthra auf Feld 39.

Der Kampf gegen Canthra funktioniert etwas anders, als normal. **Canthra hat einen Rüstungswert**, den die Helden übertreffen müssen um ihr Willenspunkte in Höhe der Differenz abzuziehen. Nachdem die Helden zugeschlagen haben würfelt Canthra mit 1 **schwarzen Würfel**, zu dem noch 8 **dazugerechnet** wird, und macht **jedem Helden**, der bis zu 3 **Felder entfernt** steht, diesen Schaden. Die **aktuellen Willenspunkte** eines Helden sind sein **Rüstungsschutz**, der von dem erwürfelten Schaden abgezogen wird.  
Bsp: Canthra würfelt 6 (+8) -> Jeder Held 14 Schaden.

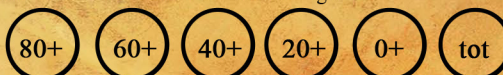
Der erste Held hat 12 WP -> er verliert 2 WP.

Der zweite Held hat 14 WP -> kein WP Verlust.

Außerdem hat jeder Held die Möglichkeit auszuweichen, wenn er mit mindestens einem seiner verfügbaren Heldenwürfel eine 6 würfelt. Ein Held kann die **Aktion Verteidigungsstellung**, statt kämpfen, wählen um den Schaden für sich alleine abzufangen. Das muss er vor der Kampfrunde ansagen. Außerdem kann Canthras Angriff durch **einen Schild** für jeden Helden abgeblockt werden.

Canthra hat einen **Rüstungswert** von 20/30/40 (leichte Variante) oder 30/44/58 (schwere Variante) bei 2/3/4 Spielern und 100 WP.

Um die 100 WP darzustellen legt eine Scheibe hier auf die Karte und eine andere Scheibe auf die WP Anzeige.



Sobald der Stein auf die 40+ und auf die 0+ Anzeige wandert, lest die entsprechende Karte vor. Legt dort Sternchen als Erinnerungen hin. Lest jetzt den zweiten Teil der Bedrohungskarte.





„Plötzlich tauchten weitere Energiekugeln auf, die sich rasant auf Canthra zubewegten.“

Legt je eine Energiekugel verdeckt auf die Felder 17, 37 und 46.

Die Energiekugeln bewegen sich nach jeder Kampf-  
runde ein Feld in Richtung Canthra.  
Sobald eine Kugel Canthra erreicht, so deckt sie auf  
und führt den Effekt aus (Spielerzahlabhängig).

Um die Energiekugeln zu bekämpfen muss ein Held  
zu ihr laufen und sie zerstören. Ein Held kann die  
**Aktion Laufen während des Kampfes** wählen und  
somit 1 Feld pro Kampfrunde (mit Trinkschlauch  
oder Heilkraut sogar bis zu 5 Felder) laufen.

Achtung: Ein Held bekommt solange Schaden von  
Canthra, wie er noch bis zu 3 Felder entfernt zu ihr  
steht.

Hier nochmal der Hinweis zur **Aktion Verteidigungs-  
stellung** bei der ein Held den Schaden auf sich selbst  
begrenzt, d.h. nur er bekommt den erwürfelten Schaden.

Die Energiekugeln haben 6 (leichte Variante) bzw. 10  
(schwere Variante) **Stärkepunkte** und keine Würfel.



„Plötzlich bäumte sich Canthra auf und stieß  
einen fürchterlichen Schrei aus. Dann  
explodierte sie und zersprang in tausende  
Fetzen. Die Helden flogen mehrere Meter  
weit zurück und verletzten sich. Doch so  
plötzlich wie Canthra explodierte, so setzte  
sie sich wieder zusammen und begann vor  
Wut zu brüllen. Bald war sie besiegt, doch  
würden die Helden das noch überleben?“

Stellt eure Helden zwei Felder weiter  
entfernt von Canthra und würfelt jeder für  
sich mit einem Heldenwürfel den WP  
Verlust aus.

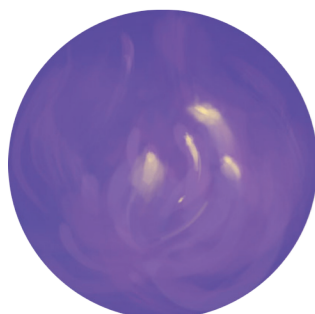
Um Canthra weiterzubekämpfen müssen die  
Helden erst wieder auf Canthras Feld bzw  
angrenzend laufen. Bis dahin schlägt Canthra  
nach jeder Kampfrunde (in der die Helden  
entweder ein Feld laufen oder ein Held in  
Verteidigungsstellung stehen bleibt) zu.






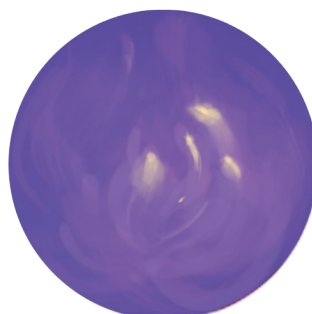
Canthra





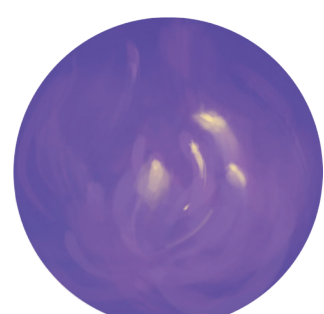
# Energiekugeln



Canthra  
2  +3  
3  +6  
4  +10  
Rüstungs-  
wert



Canthra  
2  +5  
3  +10  
4  +15  
Willens-  
punkte



Jeder Spieler  
-2  
Willenspunkte