



Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil II

Die Wiederherstellung

# A1

Diese Legende besteht aus 25 Karten:

A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, C, F, N,  
Die Schildrune, Baum der Lieder 1 und 2, Wächter  
besiegt 1, 2 und 3, 3 Karten Geschichten von anti-  
magischer Kraft, 6 Karten Dunkler Zauber.

Diese Legende wird auf der **Vorderseite des Grundspielplans** gespielt. Es wird die Figur Khrader aus der Erweiterung „Der Sternenschild“ verwendet (kann auch ersetzt werden).

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste des Grundspieles** aus.

Legt zusätzlich alle Geröllsteine, die Hexe, Prinz Thorald, 1 goldenes Schild und je 1 grüne und gelbe Rune bereit.

Legt den Khrader aus der Erweiterung bereit.

Ein weiterer kleiner Heldenstein in einer nicht bereits verwendeten Farbe ist hilfreich, kann aber durch eine andere Markierungshilfe ersetzt werden.

Mischt die **Geröllplättchen** und legt zufällig 2 Plättchen verdeckt zur Seite. Verteilt den Rest zufällig und verdeckt auf den **Feldern 27, 30, 36, 37, 61 und 71**.

Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **C, F und N**.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.** →



Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil II

Die Wiederherstellung

# A2

*Krähen kreisten im fahlen Himmel und der Morgen nach der Schlacht hob ein Bild der Zerstörung aus den Schatten. Die geschlagenen Horden hatten sich in wilder Flucht im Land verstreut. das schwarze Schiff war am Horizont verschwunden, doch die Mauern der Burg lagen in Trümmern. So wartete eine ungewohnte Aufgabe auf die Helden von Andor. Es galt, die Burg wieder aufzubauen.*

Stellt alle Helden auf Feld 0 (Burg).

#### **Legendenziel:**

Repariert die Burg bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht.

Bringt dazu **Geröllplättchen im Gesamtwert abhängig von der Heldenanzahl zur Burg (Feld 0)**.

- Bei **4 Helden: Gesamtwert 22**
- Bei **3 Helden: Gesamtwert 20**
- Bei **2 Helden: Gesamtwert 15**

Ein Geröllplättchen gilt als **großer Gegenstand** und muss aus den entsprechenden Steinbrüchen **für je 3 Gold erworben** werden. Der Preis ist dabei unabhängig vom Wert des Plättchens.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.** →





Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil II

Die Wiederherstellung

# A3

Solange die Burg nicht repariert wurde, erhalten **Kreaturen**, die auf einem **an die Burg angrenzenden Feld** stehen, **mehr Stärke**.

Bei einem Kampf auf einem der angrenzenden Felder wird der **Stärkemarker auf das Feld der nächst stärkeren Kreatur** gestellt.

Legt, sobald die **Burg repariert** ist, ein **goldenes Schild** auf die Burg. Der Stärkevorteil der Kreaturen entfällt dann auch.

*Dem jungen König Thorald war es schlecht ergangen. Von dem Verrat an der Burg überrascht, war er nach kurzem Kampf überwältigt worden. Verletzt und ohne Nahrung hatte er tagelang im Kerker gelegen, bis die Helden ihn endlich befreiten. Lange würde er ohne die Hilfe der Bewahrer vom Baum der Lieder nicht mehr am Leben bleiben. Doch in diesem Zustand konnte er unmöglich allein reisen.*

#### Legendenziele:

Verteidigt und repariert die Burg.

Bringt die Figur Prinz Thorald zum Baum der Lieder (Feld 57) bevor der Erzähler den Buchstaben F erreicht.

Sobald ihr mit der Figur Prinz Thorald den Baum der Lieder erreicht, lest die **Legendenkarten Baum der Lieder vor**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➔



Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil II

Die Wiederherstellung

# A4

Legt jetzt die Figur Prinz Thorald auf die Burg. Um Prinz Thorald zu bewegen muss ihn **ein Held mit sich führen**. Dies kostet **eine zusätzliche Stunde** auf der Tagesleiste.

*Es würde keine leichte Aufgabe, den geschwächten König sicher durchs Land zu geleiten. Die umherstreifenden Kreaturen würden keine Gelegenheit ungenutzt lassen, den verhassten Thronfolger endgültig zu erledigen.*

Stellt jetzt folgende Kreaturen auf:

- **Gors** auf die **Felder 9, 10, 14, 20, 25, 27, 39, 49, 59** und **66**
- **Skrale** auf die **Felder 3, 26** und **38**
- **Trolle** auf die **Felder 44, 55** und **58**

**Sonderregel für Gors:** In dieser Legende gibt es für das Besiegen eines Gor **keine Belohnung** und der Erzähler wird keinen Buchstaben weiter gesetzt.

Sollten die am Kampf beteiligten Helden die **Kampfstärke des Gors um 6 oder mehr übertreffen**, braucht für diesen Kampf nicht gewürfelt werden. Der Gor wird nach dem Wählen der Aktion Kampf und dem Weitersetzen der Stundenscheibe um eine Stunde (aller am Kampf beteiligten Helden) auf der Tagesleiste **direkt vom Spielplan** genommen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➔





Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie  
Teil II  
Die Wiederherstellung

# A5

*Im Angesicht der tödlichen Bedrohung für König Thorald ersannen die Helden eine List: Einer der ihren würde die Rüstung des Königs anlegen und die Aufmerksamkeit der Kreaturen auf sich lenken.*

Bestimmt einen der **Helden als verkleideten König**. Legt ein Sternchen auf seine Heldentafel um ihn als Auserwählten zu kennzeichnen.

Legt den zusätzlichen Heldenstein neben die **Zahl 3 der Tagesleiste**. Dieser markiert die **Aufmerksamkeit der Kreaturen**.

Zahlen auf der **Tagesleiste** markieren **„positive“ Aufmerksamkeit für den Prinzen**, Zahlen auf der **Heldentafel** **„negative“ Aufmerksamkeit**.

Der Stein wird **um ein Feld „höher“** gesetzt für **jedes Feld, dass die Figur Prinz Thorald bewegt** wird.

Das Feld wird um eine entsprechende Anzahl Felder **„niedriger“** gesetzt, wenn der **Auserwählte** an einem **Sieg gegen eine Kreatur beteiligt** war:

- Gor 1 Feld
- Skral 3 Felder
- Wardrak oder Troll 5 Felder

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. ➔



Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie  
Teil II  
Die Wiederherstellung

# A6

Aber Achtung: wenn sich die **besiegte Kreatur** auf einem zum **echten König benachbarten Feld** oder **auf dem Feld des Königs** befand, dann zählt die **gewonnene Aufmerksamkeit für den echten König**. Der Stein wird also um die entsprechende Anzahl **„höher“** gelegt.

Solange der Stein auf der Tagesleiste oder dem Sonnenaufgangsfeld (repräsentiert die 0) liegt, **verfolgen die Kreaturen König Thorald**.

Dies bedeutet, dass eine Kreatur die zu Beginn ihres Zuges auf einem zum **echten König benachbarten Feld** steht, **nicht entlang der Pfeile**, sondern **auf das Feld mit der Figur Prinz Thorald zieht**.

Der König kann solange auch nicht auf ein Feld mit einer Kreatur gezogen werden.

**Der König darf nicht verfolgt werden, wenn er den Baum der Lieder erreicht.**

**Sobald eine Kreatur auf dem Feld der Figur Prinz Thorald steht**, wenn dieser **mehr Aufmerksamkeit hat** als der verkleidete Held, zieht ihr den **Erzähler direkt zum Buchstaben N**.

Liegt der **Stein auf der Heldentafel des Auserwählten**, **ignorieren die Kreaturen die Figur Prinz Thorald**. Er kann dann Felder mit Kreaturen gefahrlos passieren und alle Kreaturen ziehen regulär entlang der Pfeile.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7. ➔





Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil II

Die Wiederherstellung

# A7

Alle Helden starten mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

Verteilt jetzt zusätzlich je nach Heldenanzahl folgendes auf die Gruppe:

- Bei **4 Helden**: - 2 Stärkepunkte  
- 2 Gold
- Bei **3 Helden**: - 2 Stärkepunkte  
- 2 Gold  
- 1 Trinkschlauch  
- 1 Gegenstand nach Wahl  
(nicht den Trank der Hexe)
- Bei **2 Helden**: - 4 Stärkepunkte  
- 2 Gold  
- 3 Trinkschläuche  
- 1 Gegenstand nach Wahl (s.o.)

Die Gruppe erhält die grüne Rune. Lest jetzt die Karte **Die Schildrune**.

Um die Schwierigkeit etwas zu senken könnt ihr die 3 Heilkräuter mit 2 Würfeln (10er und 1er Stelle) einwürfeln.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

**Zur Erinnerung:** Ein Held, der das Nebelplättchen aktiviert, das den Trank der Hexe zeigt, erhält sofort 1 Trank der Hexe. Stellt dann die Figur Hexe Reka auf das Feld des Nebelplättchens. Ein Held, der auf diesem Feld steht, darf dann den Trank der Hexe kaufen.



Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil II

Die Wiederherstellung

# C

*Als witterten sie die Schwäche Thoralds strömten weitere Feinde ins Land.*

Würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel und stellt Kreaturen entsprechend des Resultates auf.

•

•

Stellt jetzt:

**Gors** auf die **Felder 29** und **60**  
einen **Wardrak** auf das **Feld 33**.

•••

•••

Stellt jetzt:

- einen **Gor** auf das **Feld 34**
- einen **Skräl** auf das **Feld 31**
- einen **Wardrak** auf das **Feld 60**.







Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie  
Teil II  
Die Wiederherstellung



Baum der Lieder  
Karte 1

Die Helden hatten den jungen König Thorald zum Baum der Lieder eskortiert und die Bewahrer leisteten Unglaubliches. Der König kam rasch wieder zu Kräften und sprang voller Tatendrang auf sein Pferd.

Aus Dank für seine Rettung und zur Unterstützung der Helden gab König Thorald ihnen alles Gold, das er mitführte.

Der Held auf Feld 57 erhält jetzt 2 Gold.

Jetzt wollte er den Kreaturen zeigen, wer der Herr von Andor war und so schnell wie möglich zur Burg zurückkehren.

Stellt jetzt die Figur Prinz Thorald aufrecht hin. Ab jetzt gibt er einen Bonus von **4 Stärkepunkten für einen Kampf** gegen eine Kreatur auf dem Feld, auf dem er steht.

Jeder Spieler kann die Figur Prinz Thorald ab jetzt in seinem Zug als Aktion beliebig oft um bis zu **4 Felder für jeweils 1 Stunde auf der Tagesleiste bewegen**.

#### Legendenziele:

Verteidigt und repariert die Burg.

Bringt König Thorald zur Burg (Feld 0) bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht. Die Burg muss repariert sein, bevor der König sie betritt.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Baum der Lieder - Karte 2.**



Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie  
Teil II  
Die Wiederherstellung



Baum der Lieder  
Karte 2

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die Nachricht von Thoralds Genesung im Land. Die Tarnung der Helden war jetzt nicht mehr notwendig.

Legt jetzt den Markierungsstein für die Aufmerksamkeit wieder zur Seite. Aufmerksamkeit wird ab jetzt nicht mehr berechnet.

Als der Feind erkannte, daß er getäuscht worden war, änderte er in maßlosem Zorn seinen Plan. Er würde alles daran setzen, den König von der Rietburg abzuschneiden.

**Alle Trolle** die jetzt auf **einem Feld neben einer Brücke stehen (Felder 16, 38, 39, 46, 47 und 48)**, bleiben stehen und blockieren den Überweg. Sie **bewegen sich beim Sonnenaufgang nicht mehr**.

**Weder der Prinz noch die Helden können die betroffenen Brücken passieren.** Legt zur Anzeige der blockierten Wege jeweils ein **rotes X auf alle entsprechenden Brücken**.

Der Prinz kann die Helden unterstützen, wenn er das Feld mit einem Troll erreichen kann.

Alle anderen Kreaturen überspringen die Felder der Trolle wie üblich entlang der Pfeile.

Helden mit Bogen können von jeder Seite der Brücke auch die andere Brückenseite angreifen.

Wenn ihr **einen der Trolle besiegt habt**, lest sofort die **Legendenkarte „Wächter besiegt - Karte 1“**.





Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie  
Teil II  
Die Wiederherstellung

**F**

Solltet ihr die Legendenkarten **Baum der Lieder** bis jetzt **noch nicht vorgelesen** haben, so ist die Legende verloren. Zieht **den Erzähler direkt zum Buchstaben N**.

*Der junge König Thorald erlag seinen Verletzungen, bevor die Bewahrer vom Baum der Lieder ihm helfen konnten.*

*Dank ihrer List war es den Helden gelungen, König Thorald rechtzeitig zum Baum der Lieder zu bringen.*

*Doch es gab nicht nur Anlass zu Freude, denn immer neue Kreaturen drangen nach Andor vor.*

Stellt jetzt Kreaturen wie folgt auf:

- **Gors** auf die **Felder 41** und **57**
- einen **Skrak** auf das **Feld 63**
- einen **Wardrak** auf das **Feld 26**



Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie  
Teil II  
Die Wiederherstellung

**N**

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

...die Burg repariert wurde...  
...der finstere Khrader vertrieben wurde und...  
...Prinz Thorald zur Burg zurück gekehrt ist.

*Mächtig und stark erhoben sich die Mauern der Burg wieder über Andor. Auf den Zinnen stand König Thorald, bereit dem Hexer die Stirn zu bieten, sollte dieser wieder Truppen nach Andor führen. Denn allen war klar, dass hier nur eine Schlacht gewonnen worden war, und der entscheidende Kampf noch bevor stand.*

Der Abschluß der Runen-Triologie erfolgt in „Teil III - Der Sturm auf die Burg“.

Idee, Text und Gestaltung  
Oliver und Katinka

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...  
...die Burg nicht repariert wurde oder...  
...der Khrader nicht vertrieben wurde oder...  
...Prinz Thorald die Burg nicht erreicht hat.





*Der Troll brach zusammen und stürzte von der Brücke in die Fluten. Der Weg zur Burg war wieder frei!*

**Entfernt die roten X von allen Brücken.** Die Brücken können jetzt wieder überquert werden. Alle verbleibenden **Trolle bewegen sich ab jetzt wieder normal** entlang der Pfeile.

*Beflügelt von ihrem Sieg eilten die Helden und König Thorald das Ufer hinauf. Doch als sie sich zur Brug wenden wollten, erhob sich auf dem nahen Berggipfel eine bedrohliche Gestalt. Sie kam ihnen seltsam bekannt vor. Konnte es sich um den Anführer der einfallenden Horden handeln, der nach der Schlacht um die Burg auf dem schwarzen Schiff entkommen war?*

*Die Gestalt wirkte einen Dunklen Zauber und die Niederungen zu Füßen des Berges versanken in einem undurchdringlichen Nebel.*

Stellt jetzt die **Figur Khrader** auf **Feld 36**.

Legt jeweils ein **rotes X** auf die **Felder 16 und 38**. Die **Figur Prinz Thorald** kann diese Felder **nicht betreten**. Die Helden können diese Felder ohne Einschränkungen passieren.

Stellt jetzt **Gors** auf die **Felder 40 und 49**.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte  
Wächter besiegt - Karte 2.**



*Der Hexenmeister würde den König nicht kampfflos passieren lassen, doch wie sollten die Helden den Nebel durchbrechen, der ein Weiterkommen unmöglich machte.*

Legt ein **Sternchen** auf **Feld 36**. Dieses kann **nicht von Helden betreten** werden.

*Der älteste der Helden erinnerte sich an eine alte Legende, halb vergessen im Strom der Zeit. Sie erzählte vom Zirkel der Hüter, der eine Rune erschaffen hatte, die antimagische Kraft in sich barg. Wenn die Helden diese Rune finden konnten, könnten sie den Nebelzauber vielleicht brechen...*

Zieht jetzt zufällig **eine** der **3 Legendenkarten Geschichten von antimagischer Kraft** und lest diese vor.

#### **Legendenziele:**

Verteidigt und repariert die Burg.

Breht den Nebelzauber und vertreibt dann den Khrader.

Bringt danach die Figur Prinz Thorald zur Burg.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte  
Wächter besiegt - Karte 3**







Der Khrader hat die **gleichen Kampfwerte wie ein Wardrak** und verwendet **2 schwarze Würfel**.

**Zieht vor dem Kampf zufällig** eine der **Legendenkarten Dunkler Zauber** und folgt deren Anweisungen.

Um den Khrader zu vertreiben, reicht es **einmalig einen höheren Kampfwert** zu erreichen.

Durch das Vertreiben des Khraders wird der **Erzähler nicht weitergezogen**.

Zieht den Erzähler direkt zum Buchstaben N, sobald die Figur Prinz Thorald die Burg (Feld 0) erreicht hat. Der König kann die Burg aber erst betreten, wenn diese repariert wurde.



*Inmitten der Schlacht um die Burg hatten die Helden eine schimmernde grüne Rune gefunden und ihre Magie entschlüsselt. Jetzt konnten sie diese alte Kraft für sich einsetzen.*

Die **grüne Rune** gilt als **Schildrune** und kann aktiviert werden um:

- den **Verlust von Willenspunkten** nach einer Kampfunde **für alle am Kampf beteiligten Helden zu verhindern**. Hierzu muss der Träger der Rune auch am Kampf beteiligt sein.
- ein **Ereignis abzuwenden**.

Dazu wird die Rune vom Träger **von der farbigen auf die nicht farbige Seite gedreht**.

Die Rune kann erst dann wieder eingesetzt werden, wenn sie **aufgeladen und auf die farbige Seite gedreht wurde**. Dies kann der Träger **gegen 2 Gold** bei der **Hexe Reka** tun.







Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil II

Die Wiederherstellung



Geschichten von  
antimagischer Kraft

*Der Legende nach hatte der Zirkel der Hüter den Eingang zur finsternen Schlucht bewacht. Noch heute zeugte dort ein alter Turm von ihrem Wirken. Ein Tunnel führte in die Finsternis unter dem Berg - und wer weiß, welche namenlosen Schrecken dort lauern.*

*Die Hüter hatten ihre Feste nicht nur durch Mauern geschützt sondern auch einen mächtigen Zauber gewoben und eine lähmende Furcht packt jeden, der sich ihr nähert.*

Legt jetzt die **gelbe Rune** auf **Feld 83**. Dies ist die Rune der Antimagie.

Feld 83 kann nur **von Feld 61 aus** von einem Helden, der zu diesem Zeitpunkt **mindestens 10 Willenspunkte** hat, betreten werden.

**Aktiviert die Rune auf einem der vom Nebel verdeckten Felder (Felder 16 und 38), um den Nebelzauber zu brechen.** Dreht die Rune dann auf die dunkle Seite.

Nehmt dann alle Markierungen vom Plan. Die Helden und die Figur Prinz Thorald können dann wieder alle Felder betreten.



Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil II

Die Wiederherstellung



Geschichten von  
antimagischer Kraft

*Der Zirkel der Hüter war mächtig gewesen - doch nicht mächtig genug. Ein Dämon der Khrader machte Jagd auf die Hüter und verschlang einen nach dem anderen. Zuletzt blieb nur ein Paladin des Zirkels, der unter dem Schutz der Rune den Dämon am Fuß der Berge zum Kampf stellte. So sehr der Dämon auch tobte, es gelang ihm nicht, den Paladin zu besiegen und in seiner blinden Wut riss er den Gipfel des Berges ein, der beide unter seinen Felsen begrub.*

Legt jetzt die **gelbe Rune** auf **Feld 37**. Dies ist die Rune der Antimagie.

Deckt das Geröllplättchen auf, wenn ihr Feld 37 betretet. Um die Rune zu bergen muss die **Kampfstärke** aller Helden, die auf diesem Feld stehen, **zusammen mindestens die Höhe des Wertes des Geröllplättchens** haben.

Das Geröllplättchen kann ab jetzt nicht mehr erworben oder für die Burg verwendet werden.

Solltet ihr dieses Geröllplättchen **bereits erworben** haben, könnt ihr die gelbe Rune mit einer **Stärke von mindestens 6** aufnehmen.

**Aktiviert die Rune auf einem der vom Nebel verdeckten Felder (Felder 16 und 38), um den Nebelzauber zu brechen.** Dreht die Rune dann auf die dunkle Seite.

Nehmt dann alle Markierungen vom Plan. Die Helden und die Figur Prinz Thorald können dann wieder alle Felder betreten.





Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil II

Die Wiederherstellung



Geschichten von  
antimagischer Kraft

Schon lange vor der Zeit der Helden war der Zirkel der Hüter durch die Macht der Khrader zerschlagen worden. Alle Hüter waren tot. Ihr Erbe verloren und vergessen.

Oder gab es doch noch jemanden, der ihren größten Schatz hütete? Konnte es stimmen, dass die Rune von Auserwälfem zu Auserwälfem durch die Zeit weiter gereicht worden war. Und konnte es stimmen, dass die Hexe Reka die letzte Hüterin der Rune war?

Wenn dem so war, würde es sicher nicht leicht werden, sie davon zu überzeugen, die Rune aus der Hand zu geben.

**Würfelt mit 2 Heldenwürfeln und addiert 10 zur Summe.** Stellt die **Figur Hexe Reka** auf das so bestimmte Feld.

Wenn mindestens ein Held auf dem gleichen Feld wie die Hexe steht, können alle Helden zusammen **die Summe von 3 Willenspunkten je Held im Spiel abgeben.** Welcher Held dabei wieviel Willen abgibt entscheidet ihr. **Der Held bei Reka** erhält dann die gelbe Rune.

**Aktiviert die Rune auf einem der vom Nebel verdeckten Felder (Felder 16 und 38), um den Nebelzauber zu brechen.** Dreht die Rune dann auf die dunkle Seite.

Nehmt dann alle Markierungen vom Plan. Die Helden und die Figur Prinz Thorald können dann wieder alle Felder betreten.



Die  
Legenden  
Von

## ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil II

Die Wiederherstellung



Dunkler Zauber

### Die Beherrschung

*Ein Ruck ging durch den Helden, sein Blick bekam etwas stechendes, dann ging er ohne zu zögern auf seine Kampfgefährten los.*

Während des kompletten Kampfes gegen den Khrader wird **die Kampfstärke des stärksten am Kampf beteiligten Helden zur Kampfstärke des Hexenmeisters addiert.**

Wenn mehrere beteiligte Helden die gleiche Stärke haben, dann wird der Held, der aktuell mehr Willen hat beherrscht.

Diesem Helden stehen für diesen Kampf nur noch **seine Würfel zur Verfügung, seine Kampfstärke zählt nicht für die Helden.**







## Die Verwirrung

*Ein Stimme wisperte hinter der Stirn der Helden und trübte ihre Urteilsfähigkeit. Wer war hier Freund und wer war Feind?*

Während des kompletten Kampfes gegen den Hexenmeister werden **die ungeraden Ergebnisse der Heldenwürfel für den Feind gezählt**.

Die **geraden Würfelresultate** zählen regulär **für die Helden**. Sollte ein Würfelresultat gedreht oder neu gewürfelt werden, zählt das letzte Ergebnis.

Die **ungeraden Würfel** aller Helden können für den Hexenmeister immer **paschen** und werden dann zusammengezählt, egal ob ein Held einen Helm trägt oder nicht.

Für den Hexenmeister zählt so die **höchst mögliche Summe der ungeraden Würfel** aller Helden.

### Beispiel:

Thorn trägt einen Helm und würfelt mit 4 Würfeln. Er würfelt 4, 5, 3, 3. So wäre das Ergebnis eine 4 für die Helden und 6 für den Hexenmeister. Wenn Eara eine der 3er auf eine 4 dreht, ändert sich das Resultat wie folgt: 8 für die Helden und 5 für den Hexenmeister.



## Der finstere Schlag

*Schwarze Flammen brachen aus der Hand des Hexenmeisters und bissen sengend ins Fleisch der Helden.*

Während des kompletten Kampfes gegen den Hexenmeister wird **der höchste geworfene Würfelwert des Hexenmeisters noch einmal zu seinem Wurfergebnis addiert**.

### Beispiel:

Der Hexenmeister würfelt 8 und 8. Da 8 der höchste Wert ist, wird sie noch einmal hinzu addiert und das Ergebnis ist 24.







## Die Beschwörung

*Neben dem Hexenmeister erschien eine Wolke aus Finsternis, die pulsierte und sich krümmte und sich vor den gebannten Augen der Helden zu einer Gestalt verdichtete.*

Vor dem Kampf **beschwört der Hexenmeister die Kreatur mit dem höchsten Stärkewert**, die sich gerade auf dem Spielplan befindet, zu sich auf das gleiche Feld. Sollte es zwei gleich starke Kreaturen geben, so wird die Kreatur **vom Feld mit der höheren Zahl** beschworen.

Die Kreatur bleibt auf dem Feld, auf das sie beschworen wurde stehen, bis der Hexenmeister besiegt wurde und kann nicht alleine angegriffen werden.

Während des gesamten Kampfes wird **die Stärke der Kreatur zur Stärke des Hexenmeisters addiert**. Die Würfel des Hexenmeisters werden nicht verändert.

Wird der Hexenmeister vertrieben, ist auch die Kreatur besiegt. Für diese wird allerdings keine Belohnung vergeben und der Erzähler wird nicht vorgesetzt.



## Der Kraftspiegel

*Eine Kuppel aus flirrender Luft legte sich um den Hexer. Mit aller Wucht warfen sich die Helden dagegen. Blitze roher Energie zuckten über das Schild - umso wilder, je machtvoller die Helden ihre Waffen schwenkten. Und dann - ohne Vorwarnung, brachen die Blitze aus der Kuppel hervor und schlugen den Helden entgegen.*

Während des kompletten Kampfes gegen den Hexenmeister **zählt das Würfelergebnis der Helden für den Hexenmeister**, wenn die Helden einen höheren Wert erreicht haben, als dieser mit den 2 schwarzen Würfeln.

Bei den Helden wird weiterhin das höchste Ergebnis gewählt, wie in einem regulären Kampf.

Das **Würfelergebnis des Hexenmeisters zählt dann für die Helden**.

Wenn der Hexenmeister ein höheres Ergebnis mit seinen Würfeln hat als die Helden mit ihren, bleiben die Würfelergebnisse wie üblich verteilt.

### Beispiel:

Der Hexenmeister würfelt 6 und 10. Die Helden Würfeln zusammen einen 4er Pasch, zwei 5er und eine 6 und damit eine Summe von 24. Die 24 zählt für den Hexenmeister, die 10 für die Helden.





## Das Netz

*Feine blaue Fäden schossen aus der Hand des Hexers und hüllten die Helden in ein pulsierendes Netz. Wo es sie berührte, verschmolz es mit der Haut. Obgleich das Netz den Helden keinerlei Schaden zufügte, war ihnen, als griff eine eiskalte Hand nach ihren Herzen.*

Während des gesamten Kampfes erhält der Khrader **4 zusätzliche Stärke für jeden am Kampf beteiligten Helden.**

