



*Die Helden wurden von König Brandur um Hilfe gebeten. Die Kreaturen haben die Händler gefangen genommen und die Helden sollen sie retten.*

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.  
Weitere Vorbereitungen:

- Legt die Hexe, die Schildzwerge, Prinz Thorald, den dunklen Magier, 4 Bauernplättchen und die Karte „Der entführte Händler“ bereit.
- Verdeckt und gemischt: 6 Runensteine, 3 Heilkräuter.
- Erwürfelt die Positionen von 5 der 6 Runensteine und 2 Heilkräutern.
- Legt je ein „X“ auf die drei Händlersymbole und stellt je einen Skral auf diese Felder. Makiert die Skrale mit einem Stern.  
Ihr könnt beim Händler erst etwas kaufen, wenn der jeweilige Skral besiegt ist. Diese Skrale bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.
- Stellt Gors auf die Felder 15, 16, 21, 48 und einen Troll auf Feld 29.
- Legt Bauernplättchen auf die Felder 24, 28, 40.
- Legt Sternchen auf die Felder C, G und N der Legendenleiste.
- Stellt eure Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen.

Lest nun weiter auf Legendenkarte A2->



#### **Ausrüstung:**

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.  
**5 Gold** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt.

#### **Aufgabe:**

Die drei Skrale müssen besiegt werden, bevor der Erzähler das Feld N auf der Legendenleiste erreicht.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt jetzt.





*Gerüchte gingen um, dass einer der Händler vom dunklen Magier Varkur entführt wurde. Doch welcher war es?*

- Stellt einen Gor auf Feld 42, einen Skral auf Feld 43 und einen Troll auf Feld 23.

#### Aufgabe:

- Bei 2 Spielern: Würfelt mit einem Heldenwürfel. **1, 2,3:** Ein Held muss im Laufe des Spiels auf Feld **18**, der andere auf Feld **57**. **4,5,6:** Ein Held muss auf Feld **18**, der andere auf Feld **71**.
- Bei 3 Spielern: Ein Held muss im Laufe des Spiels auf Feld **18**, ein Held auf Feld **57** und ein Held auf Feld **71**.
- Bei 4 Spielern: Ein Held muss im Laufe des Spiels auf Feld **0**, ein Held auf Feld **18**, ein Held auf Feld **57** und ein Held auf Feld **71**.

Alle Helden müssen zur **selben** Zeit auf den jeweiligen Feldern stehen. Wenn dies der Fall ist **und** mindestens **zwei** der drei Skrale besiegt wurden, lest die Karte „Der entführte Händler“ vor.



*Die Kreaturen erfuhren, dass die Helden die Händler befreien wollten. Deshalb kamen neue Kreaturen, die die Burg stürzen wollten.*

- Stellt Gors auf die Felder 24 und 50, einen Troll auf Feld 36 und einen Wardrak auf Feld 51.

*Doch es gab noch Hoffnung!*

- Bei 2 Spielern: Würfelt mit einem Heldenwürfel: **1, 2,3:** Die Helden erhalten insgesamt **3** Stärkepunkte; **4,5,6:** Ein beliebiger **Gor** wird vom Spielplan genommen (Nicht, wenn er schon in der Burg ist).
- Bei 3 Spielern: Die Helden erhalten insgesamt **2** Stärkepunkte.
- Bei 4 Spielern: Die Helden erhalten insgesamt **1** Stärkepunkt. Stellt einen **Gor** auf Feld 9.





Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
 ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und ...  
 ... die drei Skrale besiegt wurden und ...  
 ... der Händler auf Feld 57/71 ist.

*Die Helden hatten das Land Andor wieder einmal gerettet! Die Händler bedankten sich und konnten ihren Geschäften wieder nachgehen.*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
 ... die Burg **nicht** erfolgreich verteidigt wurde  
 oder ...  
 ... die drei Skrale **nicht** besiegt wurden oder ...  
 ... der Händler **nicht** auf Feld 57/71 ist.



## Die Rettung der Händler

### Der entführte Händler

Um es den Helden schwerer zu machen, zerstörten die Kreaturen zwei Brücken.

- Legt je ein „X“ auf die Hängebrücke und die Steinbrücke.
- Bei 2 Helden: stellt Prinz Thorald auf Feld 72 und die Schildzwerge auf Feld 71.
- Bei 3 Helden: stellt Prinz Thorald auf Feld 72.
- Stellt den Dunklen Magier und das vierte Bauernplättchen (=Händler) auf Feld 70. Der dunkle Magier muss besiegt werden, dann kann der Händler wie ein Bauer mitgenommen werden.
- Würfelt mit einem Heldenwürfel:  
**1,2,3:** Der Händler muss auf Feld 57 gebracht werden.  
**4,5,6:** Der Händler muss auf Feld 71 gebracht werden.

#### Legendenziel:

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...  
 ...die Burg verteidigt wurde und...  
 ...die drei Skrale besiegt wurden und...  
 ...der Händler auf Feld 57/71 ist.

**Stärkepunkte:** Bei 2 Helden 6, bei 3 und 4 Helden 10.

**Willenspunkte:** 20

**1 schwarzer Würfel**

Varkur bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.