



## ANDOR

Die  
wandernde

**Hexe**

*Die alte Reka lebte in den Wäldern, doch auch sie brauchte manchmal ein Dach über dem Kopf.*

Wenn die Hexe gefunden wurde, legt ihr ein Sternchen auf das 2. Wardrak-Symbol des Sonnenaufgangfeldes. Ab jetzt bewegt sich anstatt dem Wardrak die Hexe 1 Feld entlang des Pfeils. Wenn sie die Burg erreicht, erhält die Heldengruppe 2 volle Tränke der Hexe.



## ANDOR

Der  
Magier  
aus  
dem

**Norden**

*Ein Magier kam aus dem Norden und verzauberte einen Brunnen.*

Wenn ein Held das erste Mal einen Brunnen leert wird 1 verdecktes Pergament aufgedeckt. Der Held erhält die Zahl, die auf dem Pergament steht, als Willenspunkte.