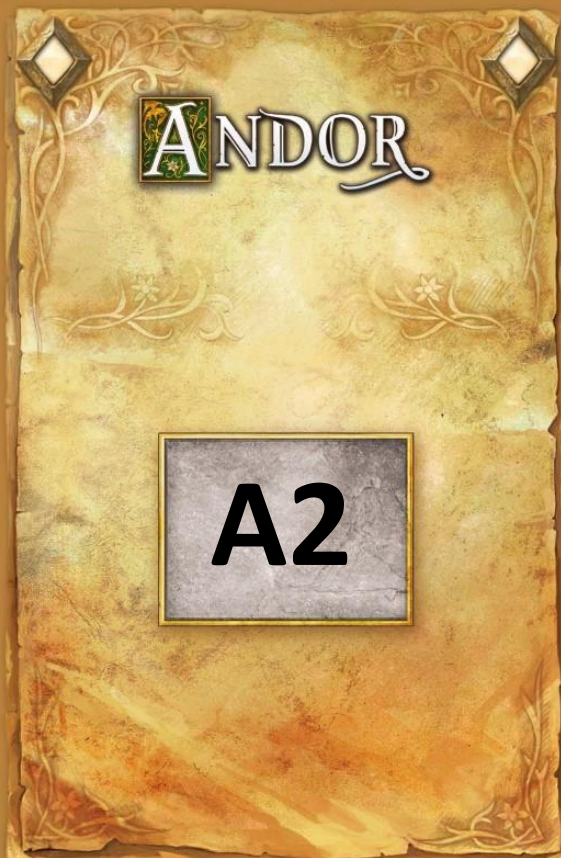


An einem nebligen Tag erreichte die bösartige Nachricht die Helden, dass das Volk Andor in großer Gefahr schwebte. Doch was sie dagegen unternehmen konnten würde wohl das Schicksal entscheiden. Viele boten euch ihre Hilfe an, doch seid vorsichtig: Nicht alle hatten die Absicht euch zu helfen.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 6 Runensteine
- 3 Heilkräuter
- 4 Bauernplättchen
- Pergamente
- Die Hexe
- Prinz Thorald
- Die Schildzwerge
- Kreaturenplättchen
- Schicksalskarten(außer 1,2,7, 8, 10)
- Geröllplättchen

Lest jetzt weiter auf der Karte A2



Weitere Vorbereitungen:

Jeder Held würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert 62 zum Würfelergebnis, um seine Startposition zu ermitteln. Der Held auf der niedrigsten Feldzahl beginnt.

Führt jetzt drei Kreaturenplättchen aus.

Erwürfelt wann drei weitere ins Spiel kommen. Stellt einen Troll auf Feld 65.

Jeder Held zieht jetzt eine Schicksalskarte und ließt sie vor.

Legt Sternchen auf die Buchstaben C, G und N.

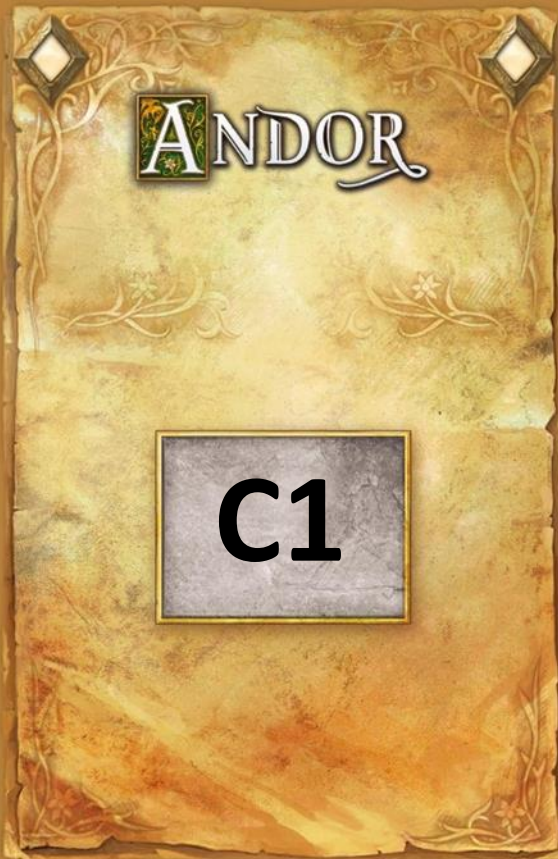
Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkt. Die Heldengruppe erhält außerdem 5 Gold und ein halbvollen Trinkschlauch. (bei drei Helden ist der Trinkschlauch voll)

Aufgaben: Verteidigt die Burg.

Jeder Held muss sein Schicksal erfüllen.

Eure weiteren Aufgaben erhaltet ihr im Laufe der Legende.

ANDOR



Die Helden bemühten sich darum, Andor vor dem Untergang zu bewahren. Doch bis jetzt waren sie noch nicht wirklich weitergekommen. Sie hatten schon viel Hilfe angeboten bekommen, doch nichts brachte sie wirklich weiter. Was sie brauchten war nicht nur Unterstützung, sondern ein Hinweis. Vielleicht wusste Prinz Thorald, der treue Begleiter der Helden, oder die Schildzwerg, mit denen die Helden schon oft gehandelt hatten, mehr.

Legt jetzt Sternchen auf die Taverne (Feld 72) und die Mine (Feld 71).

Lest jetzt weiter auf der Karte C2



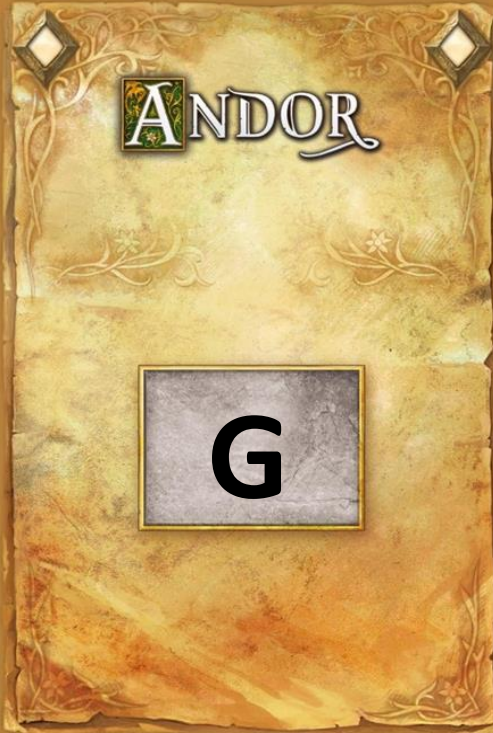
Wenn ein Held ein Feld mit einem Sternchen betritt, lest die Karte „Prinz Thorald“ (Feld 72) oder „Die Schildzwerg“ (Feld 71) vor.

Auch die Bauern bekamen es jetzt langsam mit der Angst zu tun und suchten Schutz in der Rietburg.

Legt jetzt Bauern auf die Felder 24, 28 und 64.

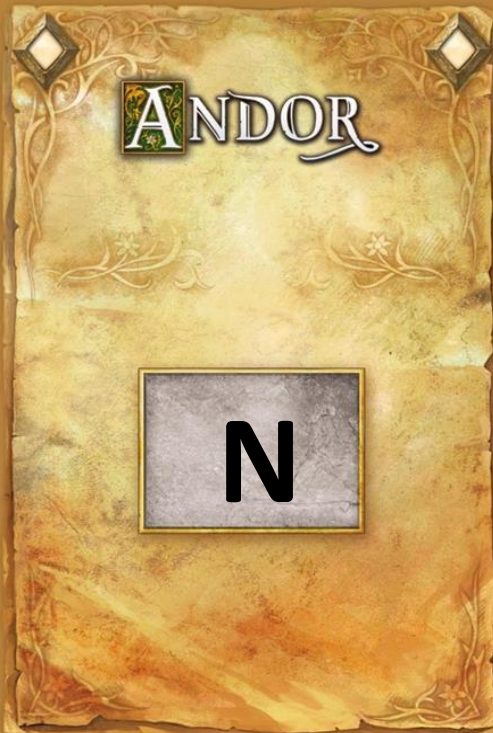
Sobald eine Kreatur ein Feld mit einem Bauern betritt kommt das Bauernplättchen aus dem Spiel und mit ihm ein beliebiges Heilkraut oder Runenstein, der noch auf dem Feld ist. Wenn es kein Heilkraut oder Runenstein mehr auf dem Feld gibt, verliert die Heldengruppe sofort 2 Stärkepunkte.

ANDOR



Wenn die Hexe noch nicht aktiviert worden ist, kommt jetzt die Legendenkarte „Die Hexe“ ungelesen aus dem Spiel. Sobald ihr das Nebelplättchen die Hexe aktivieren würdet, kommt das Plättchen auch aus dem Spiel. Erwürfelt nun die Position von 5 der 6 Runensteine. Außerdem erwürfelt ihr die Position von zwei Heilkräutern indem ihr mit einem Heldenwürfel würfelt und zu dem ersten Wert 20 und zu dem zweiten 61 addiert.

Wenn die Hexe bereits aktiviert wurde, dann kommen jetzt alle Heilkräuter und Runensteine, egal ob auf dem Spielplan oder auf einer Heldentafel, aus dem Spiel.



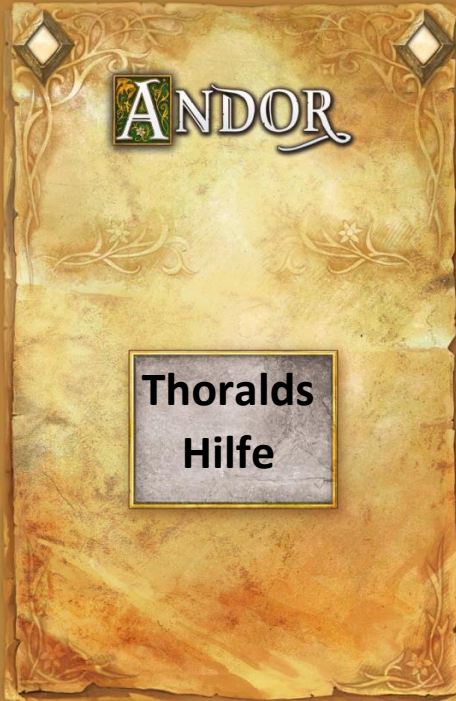
Die Legende nahm ein gutes Ende wenn,...

- Die Burg erfolgreich verteidigt wurde und
- Jeder Held sein Schicksal erfüllt hat und
- Alle 6 Pergamente zum Baum der Lieder gebracht wurden und
- Der Höhleneingang verschlossen wurde.

Die Helden waren froh, dass sie es wieder einmal geschafft haben.

Die Legende nahm ein schlechtes Ende wenn,...

Mindestens eine der oben genannten Aufgaben nicht erfüllt wurde. Die Kreaturen stürzten Andor und es herrschte auf ewig Krieg und Zerstörung.



Der Held, der jetzt in der Taverne steht, gibt 2 Stärkepunkte ab. Der Trinkschlauch kommt zurück auf die Ausrüstungstafel.

Prinz Thorald entschied sich, den Helden ausnahmsweise nicht im Kampf beizustehen. Als Dank für ihr Geschenk gab er ihnen einen Falken und 2 halbvolle Trinkschläuche, die ihr jetzt auf das Feld 72 legt.

Nehmt Prinz Thorald jetzt aus dem Spiel.



Der Gor wird jetzt sofort auf die höchste angrenzende Feldzahl gestellt. Der Erzähler wird jetzt sofort auf den Buchstaben **E** gestellt. Legt jetzt ein rotes X auf den Buchstaben G. Bis der Erzähler dieses Feld erreicht würfeln alle Gors mit einem schwarzen Würfel.

Wenn die Hexe bereits gefunden wurde erhält jeder Held jetzt 1 Stärke- und 2 Willenspunkte. Falls die Hexe noch nicht im Spiel ist erhält die Heldengruppe jetzt 5 Gold, ein Fernrohr und einen Trinkschlauch.

Diese Karte wird gelesen, sobald der 2. Gor im Nebel aktiviert wurde



Ihr erhaltet jetzt einen halbvollen Trank der Hexe.
Erwürfelt jetzt die Position von 5 der 6 Runensteine. Würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert für das erste Heilkraut 20 und für das zweite 60 zum Ergebnis.

Plötzlich durchdrang ein gellendes Lachen das Rietland. Die Kreaturen die sich mit der Hexe verbündet hatten, näherten sich bedrohlich der Burg.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Hexe 2“



Bewegt jetzt alle Kreaturen ein Feld entlang des Pfeils. Alle Kreaturen die jetzt in die Burg laufen würden, werden jetzt auf die höchste angrenzende Feldzahl gestellt.

Während die Hexe langsam im Nebel verschwand, rief sie den Helden zu: „Ihr seid verloren und könnt die Burg nicht mehr retten. Ganz Andor wird untergehen, weil ihr ungeschlauen Helden auf mich reingefallen seid!“



Als der Held die Mine betrat, waren die Schildzwerge sehr beschäftigt. Sie begrüßten den Helden und sagten, dass sie ihnen diesmal leider nicht im Kampf beistehen können, aber ihnen trotzdem helfen wollen.

Der Held, der in der Mine steht, kann jetzt einmalig einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe) für nur ein Gold erwerben.

„Übrigens“, sagte einer der Zwerge, „haben wir ein Stück eines alten Pergaments gefunden. Vielleicht weiß der König ja mehr darüber.“

Der Held auf Feld 71 erhält jetzt ein Pergament, das nicht verschickt werden darf.

Aufgabe: Bringt das Pergament in die Burg (Feld 0).



Der König erkannte, dass das Pergament sehr wichtig war. Er wusste, dass es noch 5 weitere Stücke gab, die es zu finden galt.

Legt jetzt jeweils ein Pergament auf die Felder 15, 31, 41, 50 und 68.

Alle 6 Pergament-Stücke müssen zum Baum der Lieder gebracht werden.

Lest dann die Karte „Das Pergament“ vor.

Achtung: Pergamente können nicht geschickt werden.

Aufgabe: Bringt alle 6 Pergamente zum Baum der Lieder.

ANDOR



Die Bewahrer des Baums der Lieder erkannten, dass sich daraus ein Schriftstück ergibt. Sie sagten es sei eine Warnung vor einer Kreaturenhöhle im Gebirge. Die einzige Möglichkeit zu verhindern, dass die Kreaturen Andor überrannten, war es die Höhle zuzuschütten. Die Bewahrer des Baumes der Lieder fanden heraus, dass die Summe aller Pergamente, das Feld zeigte, auf dem besonders große und schwere Steine zu finden waren, mit denen die Höhle verschlossen werden konnte, damit nicht noch mehr Kreaturen nach Andor gelangen konnten.

Stellt Gors auf die Felder 69, 70, 81, 82 und 84, sowie Skrale auf die Felder 65 bis 68.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Das Pergament 2“

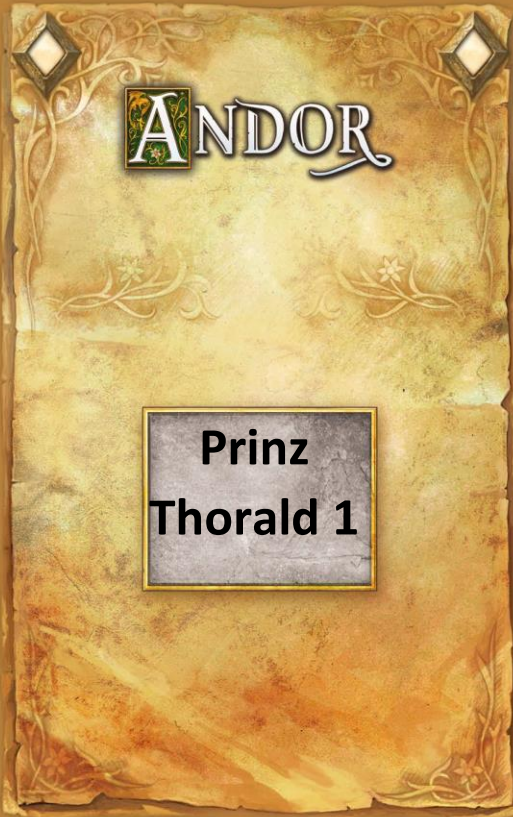


Legt jetzt alle acht Geröllplättchen auf das Feld. Welches sich aus der Summe der Pergamente ergibt. Die Geröllplättchen müssen zu erst nach den üblichen Regeln besiegt werden und dann auf Feld 84 gebracht werden, um die Kreaturenhöhle zu verschließen.

Achtung: Die Geröllplättchen kommen auf die Ablage für Gold und können nicht verschickt werden. Ein Held kann höchstens drei (bei drei Spielern vier) Geröllplättchen auf einmal tragen.

Aufgabe: Verteidigt die Burg. Erfüllt eure Schicksäle und bringt die acht Geröllplättchen zu Feld 84 bevor der Erzähler Feld N auf der Legendenleiste erreicht.

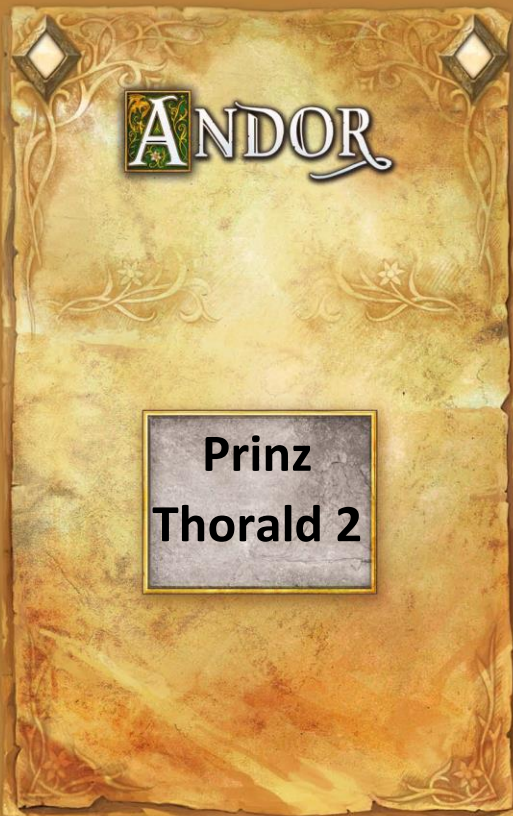
Sind alle Aufgaben erfüllt wird der Erzähler sofort auf Feld N der Legendenleiste gestellt.



Stellt jetzt Prinz Thorald auf die Taverne (Feld 72).

Als die Helden Prinz Thorald fanden, sprach er zu ihnen: „Ihr wollt also schon wieder meine Hilfe? Wie oft habe ich euch schon geholfen? Habe ich jemals eine Belohnung dafür bekommen? Warum sollte ich euch wieder helfen? Mal sehen ob ihr Andor auch ohne mich verteidigen könnt.“ Die Helden wanden sich schon schockiert zum Gehen, als Prinz Thorald sagte: „Für ein Geschenk könnte ich es mir vielleicht nochmal überlegen.“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Prinz Thorald 2“



Ihr entscheidet:

Ihr schafft es ohne Prinz Thoralds Hilfe. Er kommt jetzt aus dem Spiel.

oder

Ihr hofft weiterhin auf seine Hilfe. Als Geschenk bringt ihr ihm ein Trinkschlauch. Außerdem muss der Held, der den Trinkschlauch zur Taverne bringt, 2 Stärkepunkte abgeben.

Wenn ihr seine Hilfe wollt, muss noch heute das Geschenk zu ihm gebracht werden. Lest dann die Karte „Thoralds Hilfe“