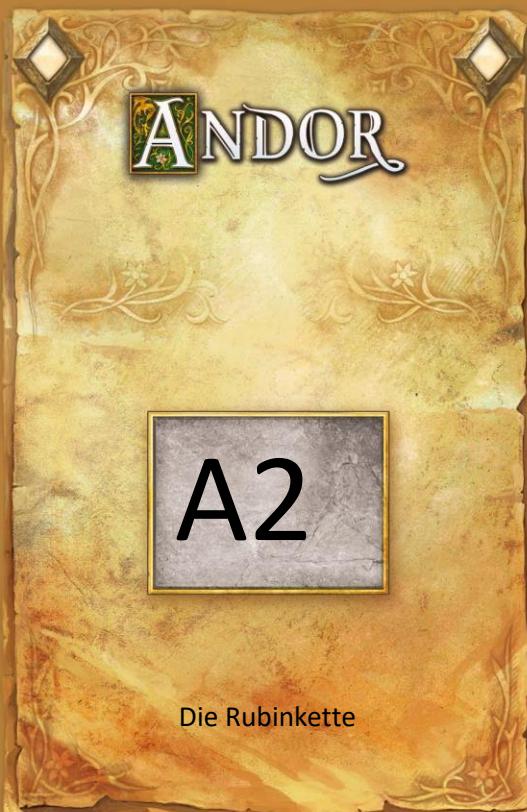


Legt Sternchen auf die Felder „B“, „E“ und „N“. Einer der Helden griff ein Troll an. Der Troll lief rückwärts in das Tor der Mine und das Tor ging kaputt. Legt ein Feuerplättchen auf Feld 71. **Aufgabe:** Kauft Werkzeuge (In dieser Legende kannst du bei jedem Händler ausser der Mine für 2 Gold 1 Werkzeug kaufen.) und sammelt Holz. Legt Holz auf die Felder 50-58. Um die Mine zu reparieren brauchst du 8 Holz und ein Werkzeug.

**Lest auf der Legendenkarte A2 weiter** ➡

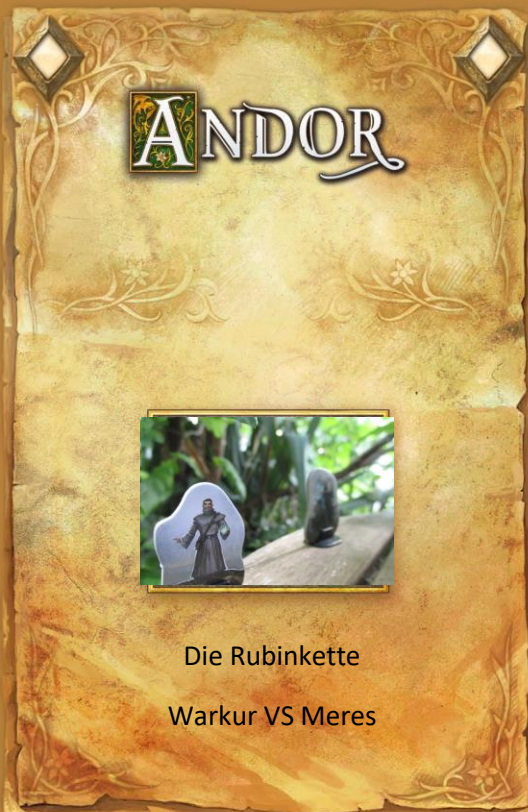


Legt Gors auf die Felder 43, 39 und 42. Legt den Held mit dem tiefsten Rang auf Feld 71. Legt die übrigen Helden auf Feld 84. Legt Gilda auf Feld 72. Bei ihr kannst du für 2 Gold 3 Willenspunkte kaufen. Sie kann nicht bewegt werden weder zum Kämpfen eingesetzt werden. Verteilt die Nebelplättchen. Legt Bauerplättchen auf die Felder 40, 24 und 28.

**Lest auf der Karte Meres VS Warkur weiter** ➡



# ANDOR



Die Rubinkette

Warkur VS Meres

*Warkur, der dunkle Magier und Meres, der Hexer griffen einander an. Am Anfang waren ihre Kräfte gleich stark. Doch schliesslich gelang es Warkur Meres in eine Ameise zu verwandeln. Ihr müsst Meres Heilen. **Aufgabe:** Reka, die Hexe muss gefunden werden bevor der Erzähler Feld „N“ erreicht. Sobald das Nebelplättchen mit der Hexe entdeckt worden ist bekommt der Held keinen Trank und die Karte Reka, die Hexe wird vorgelesen. Der Held der auf der Mine Stet beginnt.*



Die Rubinkette

Reka, die Hexe

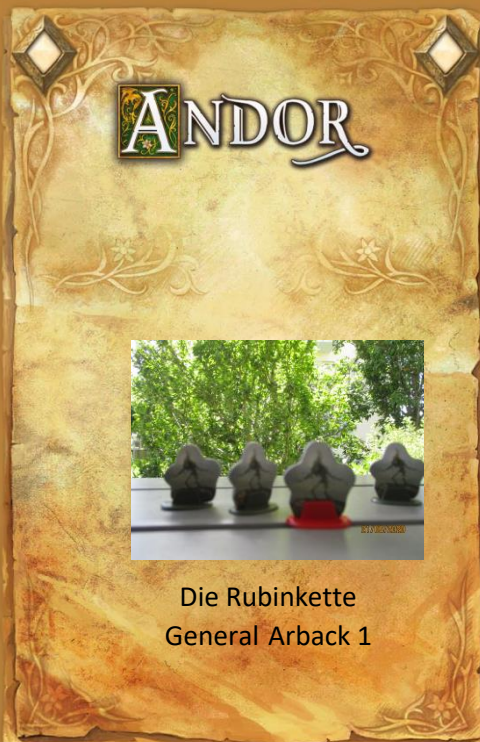
*Reka heilte Meres. Meres gab den Helden eine Belohnung. Verteilt: 2 Gold, 4 Stärkepunte, 3 Willenspunkte, 2 Falken und 3 Helme.*





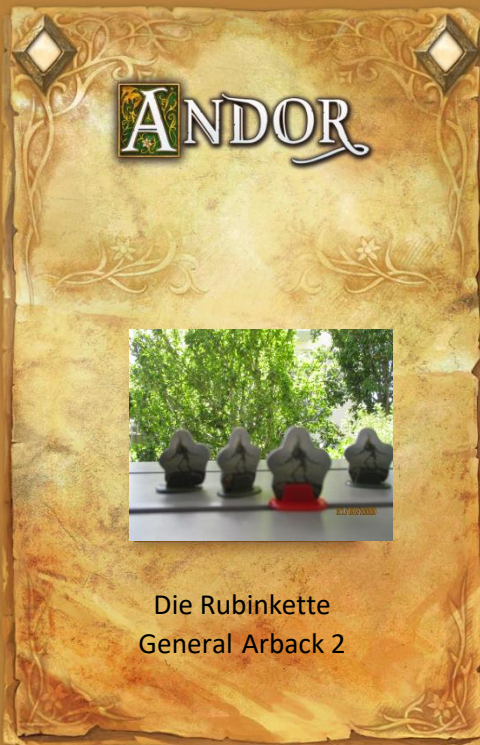
„Oh... oh...“ sagte Zift( Ein Schüler von Melkart.)  
 „General Arbak!“ „Wer ist das?“ fragte ein Held.

**Lest auf der Karte General Arbak 1 weiter**

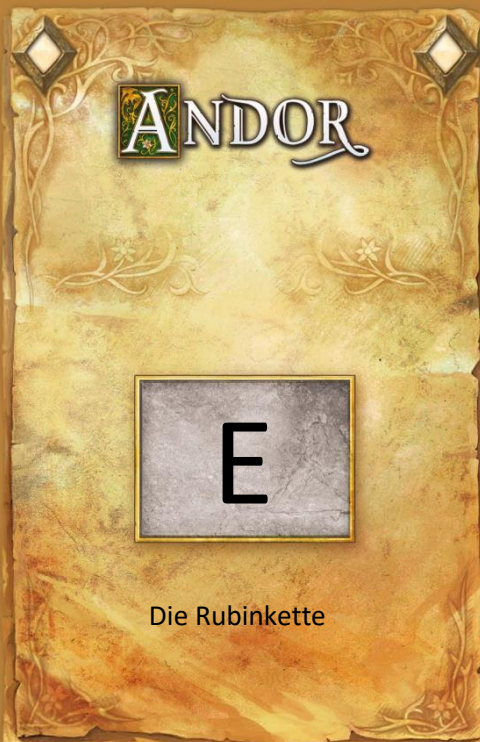


„Das ist ein Arbak der den anderen Kreaturen hilft.“ antwortete Zift. Legt einen Arbak mit rotem Unterteil auf Feld 48. **Aufgabe:** General Arbak muss besiegt werden bevor der Erzähler Feld „N“ erreicht. Er hat 10 Stärkepunkte und 10 Willenspunkte. Dazu kann man sein Feld nur betreten wenn man eine Riedgrasblüte einsetzt. **Lest auf der Karte General Arbak 2 weiter** ➡



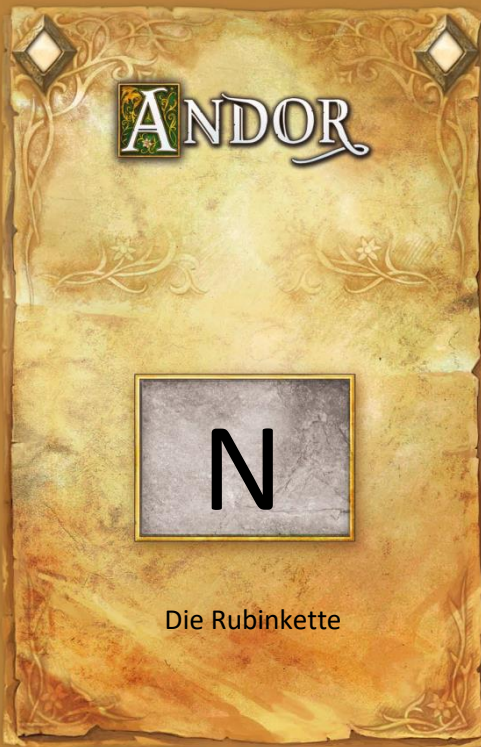


Auf den Felder neben General Arbak verliert man wenn man keine Riedgrasblüte einsetzt 3 Willenspunkte. Legt Riedgrasblüten auf die Felder 24 und 57.



Legt die Rubinkette (Die Kraft des roten Mondes) auf Feld 84. Sie muss geholt werden bevor der Erzähler Feld „G“ erreicht. Wird sie gefunden kommt der Erzähler auf Feld „N“.





Die Legende nahm ein gutes Ende wenn...

...die Burg verteidigt wurde und...

...die Mine repariert wurde und...

...Meres geheilt wurde und...

...General Arbak besiegt wurde und...

...die Rubinkette gefunden wurde.

Die Legende nahm ein schlechtes Ende wenn...

...die Burg nicht verteidigt wurde oder...

...die Mine nicht repariert wurde oder...

...Meres nicht geheilt wurde oder...

...General Arbak nicht besiegt wurde oder...  
...die Rubinkette nicht gefunden wurde.

