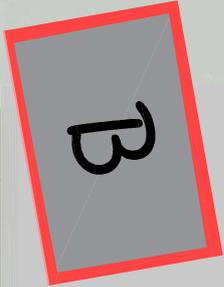


35

Ziel:
Erfriedigt 1 Auftrag pro Spieler.
Lest dann Aufgabe 36.



oder



Vorbereitung:
Legt 2 zufällige Aufträge aus dem Grundspiel aus und baut sie ganz normal auf.
Sonderregel:
Ihr könnt nur einen der beiden offenen Aufträge erfüllen. Habt ihr einen erfüllt, kommt der andere Auftrag sofort aus dem Spiel und es werden 2 neue Aufträge gezogen.

1 Seite - 35
Aufgabe 35 - Seite 2

Ihr behaltet den Schild für den Rest der Kampagne.

Mart ist zufrieden mit den Heiden. Die Ausbildung ist abgeschlossen. Er überreicht ihnen einen glänzenden Schild. "Nagt ihn mit Zorns und beschützt mit ihm das Land", sagt der Brückenwächter und geht wieder auf seinen Posten. Schon bald hörte man in Andor von Bogen schießenden Zwergen und von mit Fackeln kämpfenden Bogenschützen. Die Zeiten waren ungewöhnlich. Als die Heiden eines Tages zu einer neuen Aufgabe aufbrechen, steht Reka vor ihnen. Nicht, dass dies nicht ständig passieren würde, das Seltsame ist, dass sie nicht im Nebel steht.

"Es passiert wieder", sagt die Hexe mit hängendem Kopf. Als ihr euch umseht wisst ihr was sie meint. Ihr könnt weiter sehen als zuvor, der Nebel ist nur noch ein seichter Schimmer in der Luft. Das ist ungewöhnlich. Noch ungewöhnlicher ist jedoch, dass der Boden so weit das Auge reicht von schwarzen Schlieren überzogen ist. Langsam kriechen diese unförmigen, nebelartigen Schlieren an euch hoch und ihr merkt wie die Kraft aus euch weicht. Doch Mars-Ausbildung hat euch die Stärke gegeben solchen Kräften zu widerstehen.

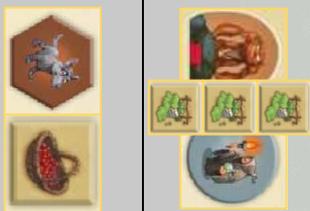
Entscheidet euch nun
für den Weg des Goldes oder den Weg der Weitsicht und nehmt euch die entsprechende Karte. Diese behaltet ihr für den Rest der Kampagne.

Lest nun Seite 2.

35

36

Ziel 1:
Bereit den Hohlengang vom Troll selbst mit einem Pfeilgespann lässt sich der zurücke Wortschatz in der Höhle zieren. Findet mindestens ein Wortschatz in der Höhle und legt es auf euren Beutel. Wie seine Feinden Nasse kann es vielerorts noch ein paar Beeren finden.



Ziel 2: Bereit den Hohlengang vom Troll selbst mit einem Pfeilgespann lässt sich der zurücke Wortschatz in der Höhle zieren. Findet mindestens ein Wortschatz in der Höhle und legt es auf euren Beutel. Wie seine Feinden Nasse kann es vielerorts noch ein paar Beeren finden. Nur ein Held mit Wortschatz kann Beeren stehlen. Geht zu einem Ort, den die Norenwälder zeigen. Verdeckt die Norenwälder und mischt sie. Deckt für jede Wortschatz im Besitz des Heiden ein Norenwälder Flächchen auf. Ist der Ort abgedeckt, habt ihr die Beeren gefunden. Legt sie auf euren Beutel. Ist der Ort nicht abgedeckt, dürft ihr dort in diesem Spiel nicht mehr suchen. Varnur diese mit einem beliebigen Schild Flächchen. Das Suchen der Beeren dauert immer den ganzen Tag. Entschleiert sich ein Held zu suchen, verliert er sofort alle Schmuckstücke die er noch hat. Wortschatz können unter in der Nacht wieder umgedreht und gemischt. Habt ihr Beeren gefunden, dürft mit ihnen zum Troll kommen. Ihr habt dann das Spiel sofort gewonnen. Lest dann Aufgabe 38 und nehmt euch die Karte Konsequenz Brunnens.

1 Seite - 36
Aufgabe 36 - Seite 2

36

Reka hat schlimmes heraus gefunden. Varnur, der böse Magier ist wieder in Andor. Noch hat er es nicht geschafft eine feste Form anzunehmen, doch die schwarzen Schlieren über dem Boden Andors sind ein Vorbote seiner Gestalt. Mittlerweile ist der Nebel nicht mehr zu sehen und auch Reka ist verschwunden. Nicht, dass dies seltsam wäre, schließlich verbringt ihr die Hälfte eurer Zeit, damit sie zu suchen. Diesmal habt ihr allerdings das Gefühl, dass Varnur den Gors gefolgt hat die Hexe verschwinden zu lassen.

Ein Bote des Königs findet euch und berichtet von 2 Problemen die es zu lösen gilt. Zum Einen sind alle Brunnen des Reiches verschmutzt und zum Anderen verstopft ein besonders großer, schlafender Troll den Eingang zu den Höhlen. Den Heiden ist klar, dass die Brunnen von Varnur ungenießbar gemacht wurden um das Volk Andors zu schwächen. Nur Reka kann euch verraten wie man die Brunnen wieder säubern kann. Das Schicksal des Trolls ist aber wohl eher dem Beerenschmups geschuldet, von dem er ein ganzes Fass getrunken hatte.

Vorbereitung:
I legt den Troll auf die Höhe ohne Nummer. I legt die verschmutzten Brunnen-Plättchen auf die Brunnen, nicht die normalen runden Brunnenplättchen. Legt die Nebelplättchen verdeckt neben den Spielplan. Legt die Norenwälderplättchen und die Beerenplättchen bereit. Die Mine wird normal aufgelegt. Drache und Gors werden den Grundregeln entsprechend eingesetzt.

Sonderregeln:
Findet ihr jetzt ein Fernrohr, dürft ihr euch 2 Nebelplättchen unter einem Gor ansehen.
Lest nun Seite 2.

Sonderregeln:
Findet ihr jetzt ein Fernrohr, dürft ihr euch 2 Nebelplättchen unter einem Gor ansehen.
Lest nun Seite 2.

Lest nun Seite 2.

37

Reka hat euch gezeigt wie man die Brunnen säubert. Es ist wieder Magie im Spiel. Magie von der schlechten Sorte. Die Rietburg muss sich für eine vielleicht kommende Schlacht gegen Yarkur vorbereiten, aber die Gors haben alles an sich genommen was im Kampf nützlich sein kann. Nur die Helden können helfen.

Konsequenz:

Ihr könnt die Brunnen wieder normal benutzen. Die Höhlen bleiben euch jedoch für den Rest der Kampagne verschlossen.

Vorbereitung:

Die Nebelplättchen werden verdeckt gemischt und nicht ausgeteilt. Die Mine muss nicht aufgebaut werden.

Lest nun Seite 2.

1 Seite - 43 abgeflur
Aufgabe 37 - Seite 2

37

Sonderregel:

Die Mine ist frei zugänglich. Kommt ein Gor in der Nacht ins Spiel bekommt er so viele Nebelplättchen wie Schwert auf dem Feld abgebildet sind + einen Wurf mit dem Drachenuwurf. Wird der Gor also auf einen Wald gesetzt, und mit dem Drachenuwurf wird eine 2 gewürfelt, bekommt der Gor 4 verdeckte Nebelplättchen.

Wird der Gor vertrieben, erhalten die Spieler alle Nebelplättchen. Gors werden normal eingesetzt, für den Drachen wird normal geworfen.

Ziel:

Helft dem König seine Männer zu bewahren.
Bring 1 Schwert pro Spieler in die Burg.
Lest dann Aufgabe 40

Ziel:

Helft die Rietburg stärker zu befestigen.
Bring 1 Holz pro Spieler in die Burg, dann habt ihr sofort das Spiel gewonnen. Nehmt euch dann die Karte Konsequenz Befestigung 2.
Lest danach Aufgabe 41.



38

Der Troll schnuppert mit der Nase und wacht auf. Erst dann merkt er dass er fest steckt. Mit markerschütterndem Gebrüll zappelt er jedoch so lange bis er sich befreit hat. Ihr gebt den Beerenkorb einem Reiter in die Hand, der so schnell wie möglich los reitet. Der Troll rennt dem Reiter hinterher. Bald ist der Troll nicht mehr zu sehen. Ruhe kehrt ein. Nun müsst ihr aber Reka suchen.

Konsequenz:

Ihr könnt die Höhlen wieder normal benutzen. Die Brunnen bleiben jedoch für den Rest der Kampagne verschmutzt und dürfen nicht benutzt werden. Sortiert jetzt Reka aus den Nebelplättchen aus, sie bleibt verschwunden und kommt anfangs nicht ins Spiel.

Vorbereitung:

Aus den Nebelplättchen werden die Gors aussortiert. Bildet 2 verdeckte Stapel. Die Nebelplättchen werden nicht verteilt. Die Mine muss nicht aufgebaut werden und ist frei zugänglich.

Lest nun Seite 2.

1 Seite - 83 abgeflur
Aufgabe 38 - Seite 2

38

Die Gors haben wahrscheinlich Reka entführt. Beschafft Informationen um herauszufinden wo sich Reka befindet. Ein Gor schafft es bestimmt nicht alleine die zähe Hexe zu entführen. Es müssen mehrere sein.

Sonderregeln:

Kommt ein Gor in der Nacht ins Spiel bekommt er verdeckt so viele Nebelplättchen von dem Stapel ohne Gors, wie Schwert auf dem Feld abgebildet sind. Also im Wald 2 Stück. Zusätzlich bekommt er ein verdecktes Gor-Nebelplättchen. Vertriebt man einen Gor mit verdeckten Nebelplättchen, werden alle Nebelplättchen aufgedeckt.

Der vertriebene Gor wird dann mit dem aufgedeckten Nebelplättchen auf das angegebene Feld. Er verlässt also nicht das Spielfeld sondern springt auf eine neue Position. Gors mit solchen Gor-Nebelplättchen laufen nicht in der Nacht, können aber normal vertrieben werden. Laufende Gors überspringen Gors mit Nebelplättchen. Es können aber 2 Gors mit Nebelplättchen auf ein Feld gestellt werden. Der Blitz des Zaubers zählt so viele Schwert, wie auf dem Feld angegeben ist. Mit Ferngläsern könnt ihr 2 Nebelplättchen unter einem Gor ansehen.

Ziel:

Es müssen 2 Gors mit offenem Gor-Nebelplättchen auf einem Feld stehen. Sobald dies passiert, legt Reka dazu. Um zwei Gors auf einem Feld zu besiegen müsst ihr doppelt so viele Treffer erzielen, wie auf dem Feld angegeben ist. Wenn ihr das geschafft habt, lest Aufgabe 39.



39

Sonderregeln:

Für Gors die neu eingesetzt werden, und für die Gors die zu Spielbeginn eingesetzt werden wird zu der Drachenuhrzeit geworfen. Für jeden Punkt bekommt der Gor ein Nebelplättchen. Der Gor nimmt immer alle Nebelplättchen mit sich. Der Gor hat die Stärke Feld-+Nebelplättchen. Zu einem Gor im Wald mit 3 Nebelplättchen müssen also 5 Schwertler gelegt werden um ihn zu vertreiben. Die Nebelplättchen dürfen die Heiden behalten wenn sie den Gor vertreiben. Gors und Drache werden den Grundregeln entsprechend behandelt. Auf Marts Haus zählen die Blitze des Zaubers 3 Schwertler.
Abgesen von dem Gor auf dem Feld von Marts Haus haben die Gors die aufgedruckte Stärke. Zu dem Gor mit der 5 müssen also 5 Schwertler gelegt werden um ihn zu vertreiben. Wird ein Gor auf Marts Haus besiegt geht der Drache ein Feld zurück.
Es kann nur ein Gor auf einmal besiegt werden. Würde der 8er Gor besiegt, wird der nächste Gor aufgedeckt und kann nun bekämpft werden.
So lange Gors auf Marts Haus liegen, kann die Mine nicht bereten werden.
Der Blitz des Zaubers zählt als 3 Schwertler.
Stärke des 8er Gors: 2 Spieler - 8 ; 3 Spieler - 11 ; 4 Spieler 14
Findet ihr Reka, kann sie wie ein Nebelplättchen eurer Wahl eingesetzt werden.

Ziel:

Besiegt alle Gors auf Marts Haus, dann habt ihr das Spiel sofort gewonnen.
Lest dann Karte 42.



Aufgabe 39 - Seite 2

1 Seite - 66 abgeflur

39

Ihr schlagt die Gors in die Flucht. Reka wirkt erschöpft. Wir haben viel zu tun", sagt sie schwach und sinkt auf die Knie. "Wir müssen in die Mine. Ich habe den beiden Gors zugehört, die mich eingeführt haben. Sie werden gelenkt von einer dunklen Macht. Sie werden dazu gedrängt sich in der Mine zu sammeln, um einen Großen Angriff auf die Rietburg zu starten. Varkur hat diesmal nicht den Fehler gemacht sich nur eine Gestalt zu geben. Er kontrolliert den schwachen Geist aller Gors in Andor. Momentan wird die Brücke in die Mine bewacht. Wir müssen die Wachen vertreiben und die Streitmacht, die sich schon in der Mine versammelt mit allen Kräften Anders vertreiben."

Vorbereitung:

Ihr müsst die Mine nicht aufbauen. Gors und Drache werden entsprechend der Spieleranzahl platziert. Sortiert nun alle Gor-Nebelplättchen aus. Legt das 8er Plättchen zur Seite. Mischt die restlichen Gor-Nebelplättchen verdeckt und legt pro Spieler 1 Plättchen verdeckt auf Marts Haus. Legt das 8er Gor-Plättchen offen oben auf die verdeckten Gor-Nebelplättchen.
Alle restlichen Nebelplättchen werden nun wieder mit den restlichen Gor-Nebelplättchen vermischt und kommen neben den Spielplan.

Lest nun Seite 2.

40

Sonderregeln:

Gegen den Troll auf dem Baum der Lieder wird mit Fackeln gekämpft. Statt Schwertlern, muss man Fackeln auf den Baum der Lieder legen. Dies geht nur wenn der Troll wirklich auf dem Baum der Lieder steht.
Liegt auf dem Feld 1 Fackel pro Spieler, nennt euch der Troll aus Angst vor dem Feuer den Standort eines Gors der Informationen über Varkurs Pläne hat.
Zieht dann ein Gor-Nebelplättchen, legt es auf das passende Feld und stellt einen Gor darauf. Auch dieser Gor bewegt sich in der Nacht. Wird ein Gor auf einem Nebelplättchen besiegt, zieht der Held mit verschlossenen Augen 2 Aufgabeplättchen und legen sie auf seinen Beutel. Passen 2 Plättchen, auch verschiedenen Heiden zueinander, oder ist es der Falke oder der Trank der Hexe müsst ihr die passende Aufgabe aus dem Grundspiel erledigen. Diese wird sofort ausgelöst. Nehmt dann wenn nötig alle restlichen passenden Plättchen und bereitet die Aufgabe entsprechend der Anleitung vor. Wird Aufgabe 20 ausgelöst, steilt ihr den Troll nach dem Abschluss der Aufgabe wieder auf den Baum der Lieder.
Beispiel: Der Krieger besiegt einen Gor auf einem Nebelplättchen und zieht ein Kräuterpplättchen und ein Schilbplättchen. Der Zwerg besiegt später auch so einen Gor und zieht das Falkenplättchen und ein Kräuterpplättchen. Also müssen die Heiden die Aufgabe 1 und die Aufgabe 2 aus dem Grundspiel erfüllen.
Jeder Gor der in der Nacht in Spiel kommt, erhält 3 Nebelplättchen von dem Stapel ohne Gors. Wird der Gor vertreiben, werden die Nebelplättchen aufgedeckt und den Grundregeln nach behandelt.

Ziel:

Erledigt je Spieler 1 Aufgabe.
Lest wenn ihr dies geschafft habt Karte 42.



Aufgabe 40 - Seite 2

1 Seite - 04 abgeflur

40

Die Rietburg liegt in feuchtem grauschwarzen Nebel gehüllt friedlich da. Die Heiden hatten reichlich Schwertler gesammelt um sich für den von Reka prophezeiten Kampf vorzubereiten. Alle Männer und Frauen die ein Schwert halten können stehen auf dem Hof der Burg bereit, als ein Reiter durch das Tor prescht. "Wir haben ihn! Wir haben ihn eingekesselt. Den Hauptmann der Gors. Also, den Troll. Am Baum der Lieder. Schnell!" Die Heiden verstehen und machen sich auf zum Baum der Lieder. Vielleicht können sie dem Troll ein paar Informationen entlocken. Trolle mögen kein Feuer... Schnell müssen die Heiden aber feststellen, dass nicht der Troll, sondern nur einige Gors die Pläne Varkurs kennen."

Vorbereitung:

Sortiert 1 Schwertplättchen pro Spieler aus den Nebelplättchen aus. Diese sehen euch in diesem Spiel nicht zur Verfügung. Sortiert alle Gors aus den Nebelplättchen heraus und macht einen verdeckten separaten Stapel. Mischt verdeckt alle restlichen Nebelplättchen und legt sie neben den Spielplan. Stellt den Troll auf den Baum der Lieder. Legt alle Aufgabepplättchen bereit. Wenn noch die Konsequenz Befestigung 1 oder 2 im Spiel ist, sortiert die Befestigungen aus.

Lest nun Seite 2.