

10

Der schwarze Weibe zittert etwas, aber als er dich sieht erkennt er seine Rettung. Er begleitet dich ab sofort und an deiner Seite findet er Mut und Kraft.

Belohnung:

Ein Held kann für den Rest der Kampagne, den schwarzen Weiben ein Mal pro Tag wie ein Schwert-Nebelplättchen benutzen. Der Weibe liegt offen auf dem Beutel des Helden, wird er benutzt, wird er auf ein Schwert-Symbol eines Gors gelegt. Wenn die Würfel in der Nacht wieder zu den Helden gelegt werden, wird auch der Weibe wieder in den Beutel gelegt.

Nehmt euch nun die kleine Karte mit dem entsprechenden Tierbegleiter.

Der König hat einen neuen Auftrag für euch, verspricht euch jedoch auch bald den Orden auszuhandigen. Jeder von euch soll einen Gor fangen. Der König will sie genauer untersuchen lassen, um ihre Schwachstellen herauszufinden.

Lest nun Seite 2.

1. Seite - 01 abgeflurA

Aufgabe 10 - Seite 2

Vorbereitung:

Legt beim Spieldaufbau alle Norenbücher auf den Baum der Lieder.

Sonderregeln:

Erreicht ihr den Baum, deckt ihr ein Plättchen auf, dieses verrät wo man Beeren finden kann. Legt ein Beerenplättchen auf das entsprechende Feld. Ein Held kann dies für je eine Stunde auch mehrfach tun. Die Norenbücher werden in der Nacht wieder umgedreht und gemischt.

So kann man wieder neue Beeren finden.

Einen Gor fängt man, indem ein Beeren-Plättchen abgibt wenn man auf dem Feld des Gors steht, den man fangen möchte.

Dann hat man diesen Tag Zeit genau ein Schwert weniger zu werfen, als man braucht um ihn zu vertreiben. Vertreibt man ihn, muss man es bei einem anderen Gor versuchen. Ein Blitz des Magiers zählt wie ein Schwert. Nebelplättchen mit Schwertem dürfen nicht benutzt werden. Der Gor bekommt bei Erfolg einen Farbsockel des Helden. Es kann zusammen gekämpft werden. Es müssen nicht alle Würfel auf einmal geworfen werden.

10

Ziel:
Jeder Held muss einen Gor fangen und in die Riebung bringen. Dann habt ihr das Spiel sofort gewonnen. Lest dann Karte 12



11

Der Falke flattert sofort in der Höhle herum. Als er deine Fackel sieht, setzt er sich sofort auf deine Schulter. Er wird dein treuer Begleiter.

Belohnung:

Ein Held kann den Falken für den Rest der Kampagne, ein Mal pro Tag benutzen um ein Nebelplättchen auf einem angrenzenden Feld aufzudecken. Das Nebelplättchen wird dadurch nicht ausgelöst. Der Falke liegt offen auf dem Beutel des Helden. Wird er benutzt, wird er umgedreht. Wenn die Brunnen in der Nacht wieder aufgefüllt werden, wird auch der Falke wieder aktiviert.

Nehmt euch nun die kleine Karte mit dem entsprechenden Tierbegleiter.

Der König hat einen neuen Auftrag für euch, verspricht euch jedoch auch bald den Orden auszuhandigen. Jeder von euch soll einen Gor fangen. Der König will sie genauer untersuchen lassen, um ihre Schwachstellen herauszufinden.

Lest nun Seite 2.

1. Seite - 11 abgeflurA

Aufgabe 11 - Seite 2

Vorbereitung:

Legt beim Spieldaufbau alle Norenbücher auf den Baum der Lieder.

Sonderregeln:

Erreicht ihr den Baum, deckt ihr ein Plättchen auf, dieses verrät wo man Beeren finden kann. Legt ein Beerenplättchen auf das entsprechende Feld. Ein Held kann dies für je eine Stunde auch mehrfach tun. Die Norenbücher werden in der Nacht wieder umgedreht und gemischt.

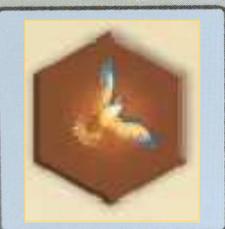
So kann man wieder neue Beeren finden.

Einen Gor fängt man, indem ein Beeren-Plättchen abgibt wenn man auf dem Feld des Gors steht, den man fangen möchte.

Dann hat man diesen Tag Zeit genau ein Schwert weniger zu werfen, als man braucht um ihn zu vertreiben. Vertreibt man ihn, muss man es bei einem anderen Gor versuchen. Ein Blitz des Magiers zählt wie ein Schwert. Nebelplättchen mit Schwertem dürfen nicht benutzt werden. Der Gor bekommt bei Erfolg einen Farbsockel des Helden. Es kann zusammen gekämpft werden. Es müssen nicht alle Würfel auf einmal geworfen werden.

11

Ziel:
Jeder Held muss einen Gor fangen und in die Riebung bringen. Dann habt ihr das Spiel sofort gewonnen. Lest dann Karte 12



12

*Ihr versteht die Gors jetzt besser. Sie lieben die Beeren die in der Nähe der Burg wachsen und leiden oft Hunger. Deshalb kommen sie in die Nähe der Menschen, welche Angst vor ihnen haben. So kam es oft zu Missverständnissen und Konflikten.
Der König lässt nun grobe Felder mit Beeren an der Grenze von Andor anpflanzen. Die Gors vermehren sich dort prächtig, doch keiner von ihnen wird aggressiv. Ein friedliches Miteinander zwischen Gor und Mensch ist möglich geworden und dies durch euren Mut.*

Belohnung:

Legt die 3 Beerenplättchen in die Berge. Ein Held kann sie dort aufsammeln. Steht der Held auf einem Feld mit einem Gor, kann er ein Plättchen abgeben und den Gor ohne Kampf vertreiben. Der Drache geht dann nicht zurück!

*Der König ist jedoch immer noch besorgt. Jetzt wo die Gors weg sind, trampelt ein Troll durch die Höhlen der Zwerge.
Den Troll zu verjagen soll eure letzte Aufgabe sein.*

Lest nun Seite 2.

1 Seite - 21 abgeflur
Aufgabe 12 - Seite 2

12

Vorbereitungen:

Macht einen normalen Spielaufbau. Die Mine ist frei zugänglich, hat jedoch keine Minenplättchen.

Stellt den Troll auf Höhleneingang 3 und legt 4 Schild-Plättchen daneben.

Ziel:

Bringt ein Holz und eine Fackel zu einem Höhleneingang. Damit macht ihr ein Feuer, um ihn für den Troll zu verschließen.

Kampf gegen den Troll: Es müssen in einem Wurf so viele Schwerter geworfen werden, wie Spieler teilnehmen +1. Stehen mehrere Spieler auf dem Feld mit dem Troll dürfen alle Würfel aller Helden auf einmal geworfen werden.

Dies kostet wie gewohnt alle Helden eine Sonnenscheibe. Es dürfen auch Schwertplättchen eingesetzt werden.

Ist der Wurf erfolgreich wird der rote Drachewürfel geworfen. Die Punkte geben an, zu welchem Höhleneingang der Troll flieht. Brennt an diesem Höhleneingang ein Feuer, verliert er einen Schild.

Verliert der Troll sein letztes Schild, habt ihr sofort gewonnen.

Lest erst dann Karte 13.



13

Das Land ist Dank euch sicherer geworden. Im Händlerzeit finden sich Menschen ein, die sich vorher nicht nach Andor getraut haben. Auch Reka bekommt öfter Besuch als vorher.

Zieht 2 Wohl-Karten und wählt eine davon aus. Wenn ihr die Kampagne in einem höheren Schwierigkeitsgrad spielt, dürft ihr diese Karte für die ganze Kampagne benutzen. Es dürfen nur so viele Wohl-Karten im Spiel sein wie Übel-Karten im Spiel sind.

Lest nun Seite 2

1 Seite - 13 abgeflur
Karte 13 - Seite 2

13

*Ihr wollt nach der Feier gerade den Festsaal verlassen, da wird das Tor erneut aufgeschlagen. Ein Bote stürmt zum König und flüstert ihm etwas ins Ohr.
Der König wird bleich.*

"Oh weh, das ist übel", sagt er und bittet euch erneut um Hilfe.

Wenn ihr die Kampagne zum 2. Mal spielt, müsst ihr vor jedem Spiel eine zufällige Übel-Karte ziehen.

Wenn ihr die Kampagne zum 3. Mal spielt, müsst ihr vor jedem Spiel zwei zufällige Übel-Karten ziehen.

Diese Karten erschweren das Spiel.

Spielt ihr die Kampagne also zum 3. Mal habt ihr 2 Wohl-Karten und 2 Übel-Karten im Spiel. Dies macht das Spiel schön abwechslungsreich.

Schafft ihr die komplette Kampagne mit 2 Übel-Karten dürft ihr euch den Orden "Wahrer Held Andors" ausschneiden und umhängen.

Spielt nun Aufgabe 1, 2, 3 oder 4

Viel Glück.

ÜBEL

Rostige Schwerter

Die Schwerter die ihr in diesem Spiel im Nebel findet sind im Kampf nicht zu gebrauchen. Sie werden sofort ungebraucht abgelegt.

ÜBEL

Dichter Nebel

Das Aufdecken eines Nebelplättchens kostet eine Sonnenscheibe. Ein Held darf sich nicht auf ein Nebelfeld bewegen wenn er diese zusätzliche Sonnenscheibe nicht hat.

ÜBEL

Ungeschützte Burg

Erreicht ein Gor die Burg, haben die Helden sofort verloren.

WOHL

Söldner

Bei der Hexe Reka oder dem Händlerzelt darfst du 2 Gold abgeben um:

Einen beliebigen Gor zu vertreiben. Der Drache geht wie gewohnt ein Feld zurück.

WOHL

Späher

Bei der Hexe Reka oder dem Händlerzelt darfst du 2 Gold abgeben um:

4 beliebige Nebelplättchen aufzudecken.

WOHL

Kutsche

Bei der Hexe Reka oder dem Händlerzelt darfst du 2 Gold abgeben um:

Einen Helden sofort bis zu 4 Felder weiter zu bewegen, ohne dass er Sonnenscheiben abgeben muss.

ÜBEL

Trübes Glas

Finden die Helden ein Fernrohr, dürfen sie nur 1 angrenzendes Nebelplättchen aufdecken.

ÜBEL

Schnelle Gors

Erscheint ein Gor durch ein Nebelplättchen, läuft er sofort ein Feld weiter.

ÜBEL

Späher der Gors

Der Gor auf dem Feld mit der niedrigsten Zahl, geht in der Nacht 2 Felder weit.

WOHL

Fanfahre

Bei der Hexe Reka oder dem Händlerzelt darfst du 2 Gold abgeben um:

Alle Gors werden durch die Fanfahre ein Feld zurück getrieben. Der Gor auf Feld 8 kommt wieder vom Spielplan.

WOHL

Vermisster Gor

Bei der Hexe Reka oder dem Händlerzelt darfst du 2 Gold abgeben um:

Einen Gor zurück in die Spielschachtel zu legen. Dieser kann in dieser Partie nicht mehr ins Spiel kommen.

WOHL

Holzhändler

2 Holz sind ab sofort 1 Gold wert.

ÜBEL

Königliche Auflage

Die Helden müssen im Nebel Gors finden, deren Wert auf den Plättchen in Summe mindestens das dreifache der Spielerzahl ergibt. Wird dieses Übel in Aufgabe 1 gezogen, zieht ein neues Übel.

ÜBEL

Überraschungsangriff

Der erste Gor bei Nacht wird vor den Gor auf dem Feld mit der niedrigsten Zahl gesetzt. Erst der Zweite wird wie gewohnt auf Feld 8 gesetzt. Weitere werden ebenfalls normal eingesetzt.

ÜBEL

Späher der Gors

Der Gor auf dem Feld mit der niedrigsten Zahl, geht in der Nacht 2 Felder weit.

ÜBEL

Angepasste Gors

Gors im Wald brauchen auch 3 Schwerter um vertrieben zu werden.

ÜBEL

Mutige Schritte

Jeden Tag müssen so viele Nebelplättchen aufgedeckt werden, wie Helden teilnehmen.

ÜBEL

Dracheneile

Der Drache geht immer mindestens 2 Felder.