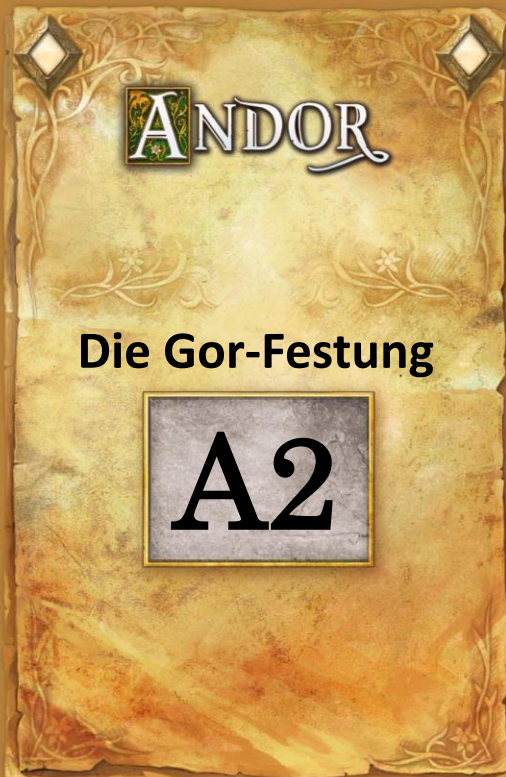


Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 1 Hexenfigur, die Schildzwerge, Prinz Thorald, 1 Turm, 2 Bauernplättchen, den dunklen Magier
- Verdeckt und gemischt: 3 Heilkräuter, 7 Kreaturenplättchen, 5 magische Runensteine

*Andor war in Gefahr! Die Zwerge erzählten sich Gerüchte, dass der dunkle Zauberer zurück gekommen ist und das Land endlich zerstören will. Nur mutige Helden können das Land jetzt noch retten.*

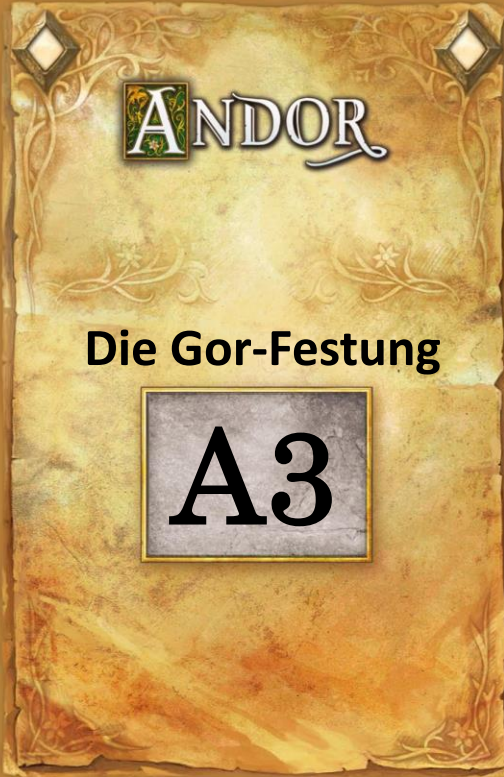
Lest jetzt weiter auf A2 →



Weitere Vorbereitungen:

- Markiert die Buchstaben **B** und **M** auf der Legendenleiste mit einem Sternchen
- Stellt **Gors** auf die Felder 15, 23 und 24
- Legt jeweils ein Bauernplättchen auf die Felder 19 und 21
- Erwürfelt die Position der 5 verdeckten Runensteine und 2 Heilkräutern
- Deckt 3 Kreaturenplättchen auf und führt die Anweisungen aus
- Erwürfelt mit einem Helden Würfel die Position von 4 weiteren Kreaturenplättchen.

Lest jetzt weiter auf A3 →



- Die Helden Starten auf den Feldern, die ihrer Rangzahl entsprechen.
- Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**, außerdem werden **2 Gold** und **5 Trinkschläuche** auf die Heldengruppe verteilt
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel wann die Karte „**Hilfe der Hexe**“ ins Spiel kommt und legt sie an die Position der Legendenleiste.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



*An diesem nebligen Tag kamen gleichzeitig Boten aus der Zwergen Mine und vom Baum der Lieder zur Burg. Sie überbrachten die Nachricht von einer Festung des Magiers aus der jeden Tag neue Gors kommen.*

Stellt den Turm auf **Feld 46** und stellt den dunklen Magier darauf. Ab jetzt wird beim Sonnenaufgang **jedes mal** als letztes ein **Gor** neben den Turm auf **Feld 44** gestellt . Sollten keine Gors mehr übrig sein stellt ihr stattdessen einen **Skral** auf das Feld. Sollte es auch keinen Skral mehr geben, oder das Feld besetzt sein passiert nichts.

**Lest nun weiter auf B2 →**



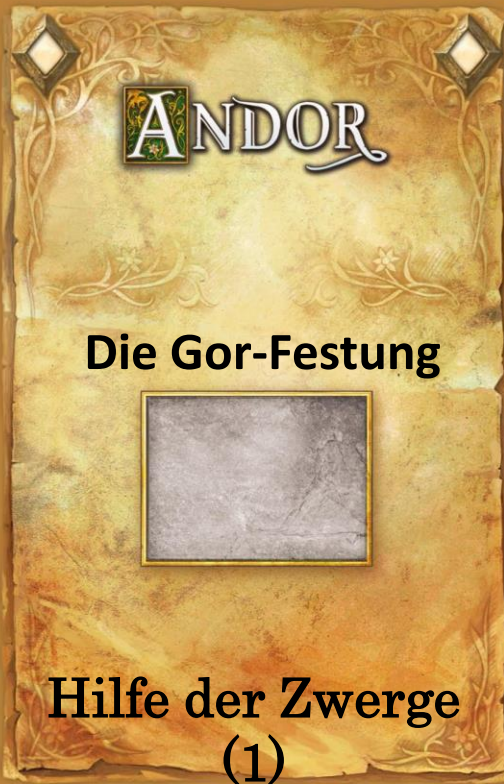
Legt ein Sternchen an den rechten Rand des Sonnenaufgangsfelds zur Erinnerung daran.

*Sowohl der Baum der Lieder, als auch die Zwerge boten ihre Hilfe an, auch wenn beide verschiedene Wege eingehen wollten. Der Baum der Lieder schlug vor die südliche Steinbrücke zum einstürzen zu bringen, somit könnten die Gors die Burg nicht mehr erreichen. Die Zwerge hingegen wollten gegen den Magier kämpfen, damit er keine neuen Gors mehr aussenden könnte.*

Lest nun weiter auf B3 →



Ihr könnt euch entscheiden wessen Hilfe ihr annehmen wollt, doch ihr könnt nur die Hilfe einer der beiden annehmen. Sobald einer der Helden den Baum der Lieder (Feld 57) erreicht lest die Karte „**Hilfe vom baum der Lieder (1)**“. Wenn ihr die Zwerge Mine (Feld 71) erreicht lest die Karte „**Hilfe von den Zwergen (1)**“.

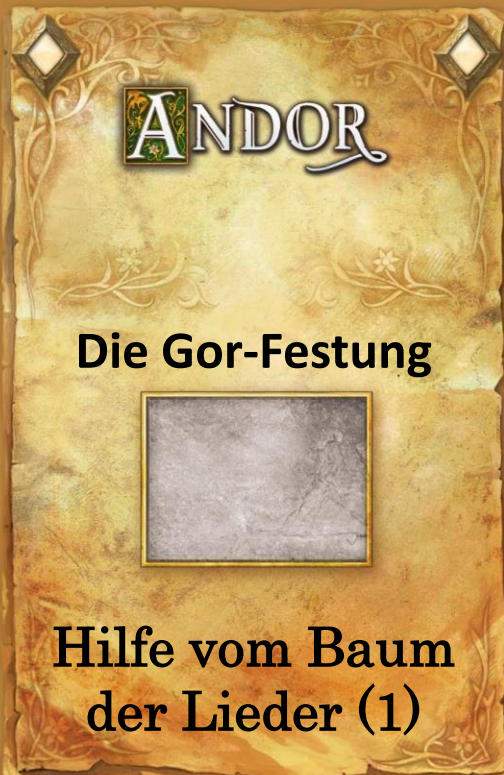


*Die Zwerge rüsteten die Helden für einen Kampf aus.*

Verteilt auf die Heldengruppe:

- 1 Schild
- 1 Trank der Hexe
- 1 Helm

Lest Weiter auf „Hilfe der Zwerge (2)“ →



*Schon von weitem hörten die Helden lautes Geschrei. „Ein Wadrak!“*

Stellt einen Wadrak auf Feld 60.

*Botschafter vom Baum der Lieder rannten ihnen entgegen und baten die Helden um Hilfe. Als Gegenleistung würden sie dann auch den Helden Helfen.*

Lest weiter auf „Hilfe vom Baum der Lieder (2)“, wenn ihr den Wadrak besiegt habt.



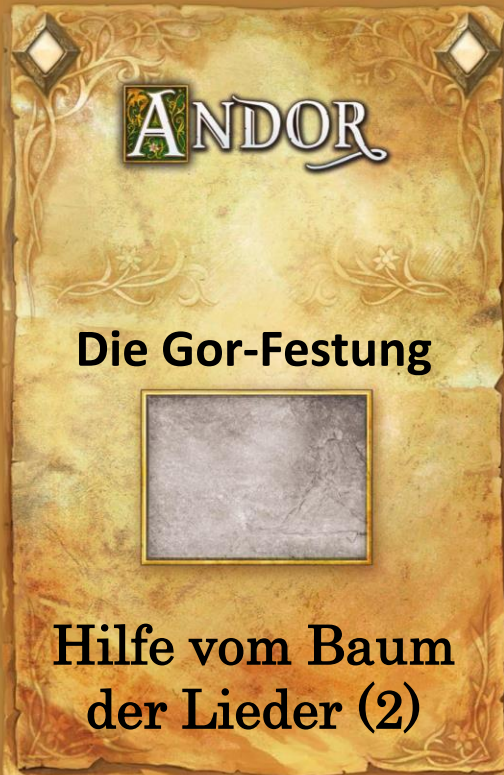
*Zum Schluss machten die Zwerge den Helden noch ein Angebot:*

Jeder Held kann nun einmal für 1 Gold einen Gegenstand/Stärkepunkt (nicht den Trank der Hexe) erwerben, egal auf welchem Feld er steht.

Ihr könnt jetzt gegen den Magier kämpfen. Er hat **10 Willenspunkte** und folgende **Stärkepunkte:**

**Bei 2 Helden = 10, bei 3 Helden = 20, bei 4 Helden = 30**

Wenn ihr den Magier besiegt hab lest ihr weiter auf „**Hilfe der Zwerge (3)**“.



*Die Bewohner waren den Helden sehr dankbar. Sie machten sich sofort auf den Weg und brachten die Brücke zum einstürzen.*

Legt ein rotes X auf die Brücke zwischen **Feld 38 und 39**. Sie kann nun nicht mehr betreten werden.

*Als der Magier sah das seine Armee nun nicht mehr zur Burg durchkommen konnte bewirkte er einen mächtigen Zauber. Der Magier und seine Festung verschwanden auf einmal und nur der Magier tauchte auf einmal im Gebirge wieder auf*

Stellt den Magier auf Feld 67  
Lest weiter auf „**Hilfe vom Baum der Lieder (3)**“ →



## Die Gor-Festung

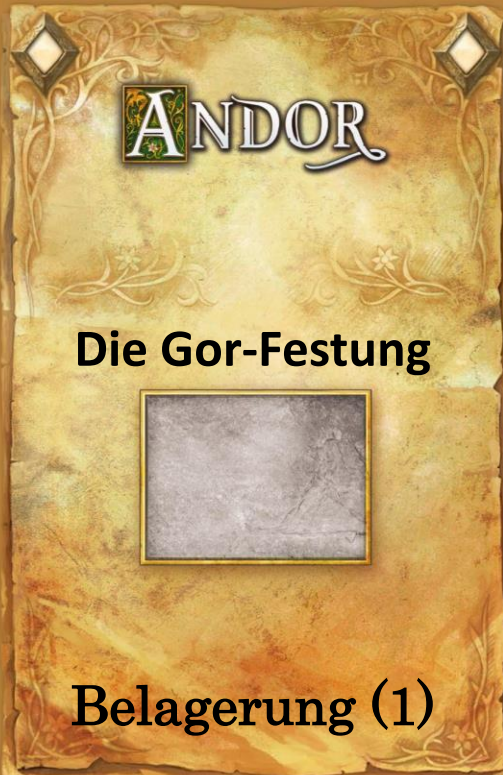


Hilfe der Zwerge  
(3)

*Es war ein harter Kampf, doch genau in dem Moment als der Zauberer merkte, das er verlieren würde, bewirkte er einen mächtigen Zauber. Der Magier und seine Festung verschwanden auf einmal und nur der Magier tauchte auf einmal im Gebirge wieder auf.*

Stellt den Magier auf **Feld 67**.  
Der Erzähler geht kein Feld vor

Lest Weiter auf „Belagerung (1)“ →



## Die Gor-Festung

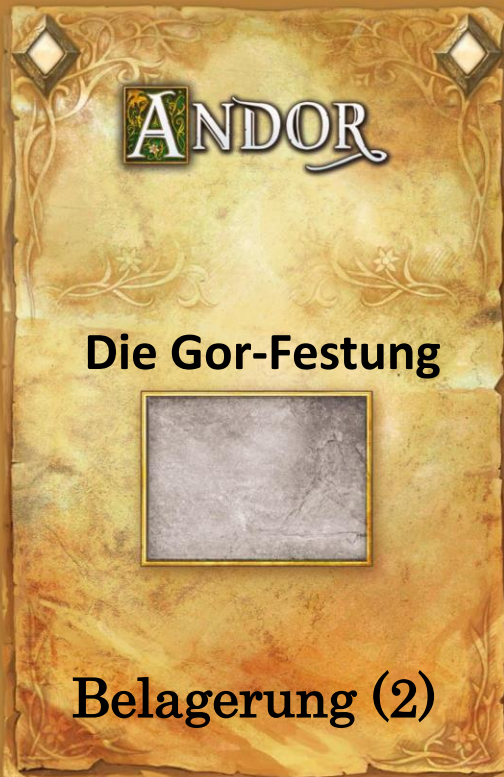


Belagerung (1)

*Eine Weile hörte man nichts mehr vom Magier. Doch dann kamen neue Gerüchte auf, dass er sich erholt habe und den Plan hatte König Brandur endgültig zu stürzen. Daraufhin entsandte König Brandur boten zu den Helden. Er bat die Helden erneut um Hilfe. König Brandur bat die Helden den Magier so schnell wie möglich endgültig zu besiegen, da er jeden Tag stärker werden würde. Als letztes packte jeder Bote noch 5 Gold aus und gab sie den Helden.*

Jeder Held erhält 5 Gold.

Lest weiter auf „Belagerung (2)“ →



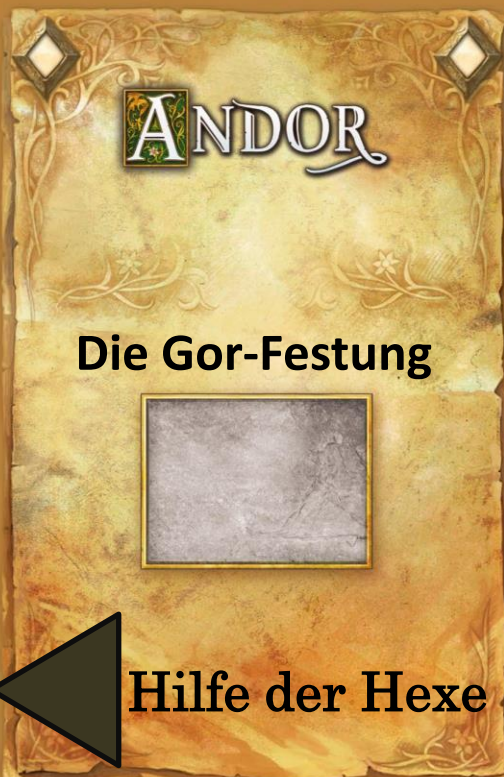
Der Magier hat nun **13 Willenspunkte** und kämpft mit **einem schwarzen Würfel** und **einem roten Würfel**.

Um seinen Kampfwert zu berechnen werden die Werte der beiden Würfel **addiert**. Fällt der Magier unter 7 Willenspunkte, kämpft er nur noch mit **einem schwarzen Würfel**.

Er hat folgende **Stärkepunkte**:  
**Bei 2 Helden = 14, bei 3 Helden = 30, bei 4 Helden = 40**

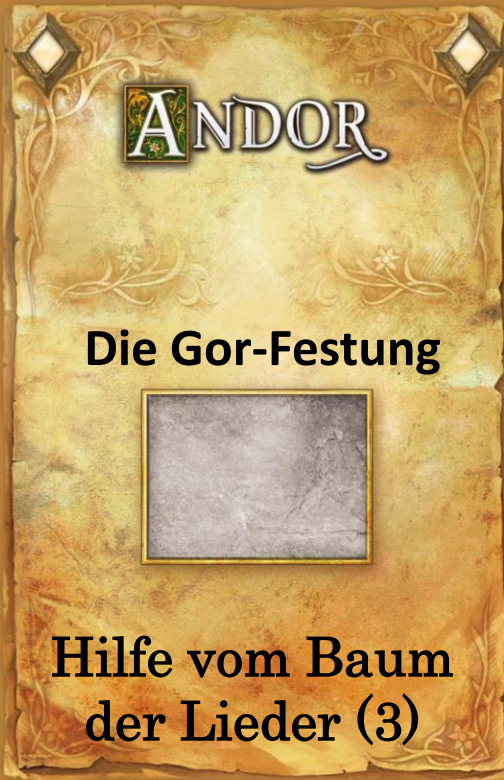
Der Magier bleibt bei Sonnenaufgang stehen.

Wenn der Magier besiegt ist, geht der Erzähler sofort zum Buchstaben N.



*Eine Briefftaube erreichte einen der Helden mit folgendem Brief:  
 „Liebe Helden,  
 Ich habe vor kurzem einen neuen Zauber gelernt, mit dem ich die Zeit kontrollieren kann. Die Zutaten die ich dafür benötige sind jedoch sehr selten und nur teuer zu erwerben. Wenn ihr meine Hilfe benötigt, müsst ihr zu mir kommen!  
 Die Hexe.“*

Ab jetzt kann bei der Hexe der Erzähler ein Feld zurück gesetzt werden. Das kostet **bei 2 Helden 5 Gold, bei 3 Helden 9 Gold und bei 4 Helden 15 Gold**.



*Als die Zwerge mitbekamen, dass der Magier immer noch eine Bedrohung ist, sanden sie sofort die die Schildzwerge zur Hilfe.*

Stellt die Schildzwerge auf **Feld 71**. Ihr könnt sie nun wie gewöhnt bis zum Ende des Spiels verwenden.

Lest weiter auf „Belagerung (1)“ →



*Als König Brandur merkte, dass die Zeit drängte, entsandte er, als letzte Hoffnung, seinen Sohn, Prinz Thorald, um den Helden zu Helfen. Dieser ritt sofort los und erreichte schnell den Ort des Kampfes.*

Stellt Prinz Thorald auf **Feld 67**. Ihr könnt ihn nun wie gewohnt verwenden.



**Die Legende nahm ein Gutes Ende, wenn:**

- Die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde.
- Der dunkle Zauberer endgültig besiegt wurde.

*König Brandur feierte ein großes Fest für die Helden. Nun war das Königreich für lange Zeit sicher, da der dunkle Zauberer besiegt wurde.*

**Die Legende nahm ein böses Ende, wenn:**

- Die Rietburg nicht verteidigt wurde.
- Der dunkle Zauberer nicht rechtzeitig besiegt wurde.

