

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- das **N-Plättchen**
  - die **Hexe**
  - die Figur "**dunkler Magier**"
  - zwei **Bauern**
  - den **Turm**
- Verdeckt und gemischt:
- die **Heilkräuter**
  - die **Runensteine**
  - die **8 Geröllplättchen**
  - die **15 Kreaturenplättchen**

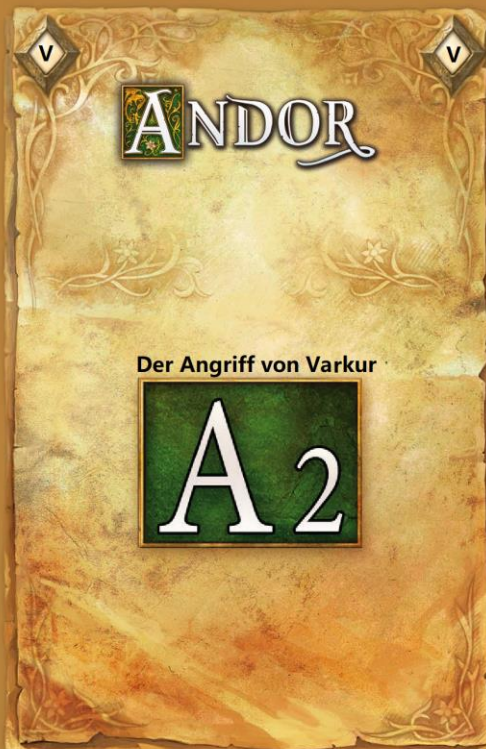
Weitere Vorbereitungen:

-Legt das **N-Plättchen** mit der **grünen Seite** nach oben auf folgenden Buchstaben:

- 2 Spieler = N
- 3 Spieler = M
- 4 Spieler = L

-Erwürfelt mit einem **Heldenwürfel** die Positionen von **7 Kreaturenplättchen** auf der **Legendenleiste**.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2-->**



-Erwürfelt außerdem mit einem **roten Würfel (10er)** und einem **Heldenwürfel (1er)** die Position von **5 der 6 Runensteine** und von **2 Heilkräutern**.

-Stellt **Gors** auf die Felder **22, 23, 33, 35, 41, 44, 49** und **63**, **einen Skral** auf **45** und **einen Troll** auf **37**.

-Legt **Sternchen** auf **C, E** und **H** auf der **Legendenleiste**.

**Aufgabe:**

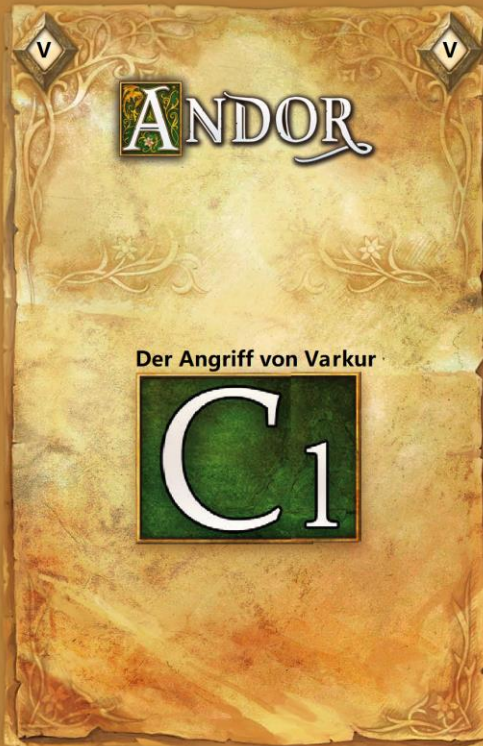
Die Helden müssen verhindern, dass zu viele Kreaturen in die Burg gelangen.

Stellt eure **Heldenfiguren** auf die **Burg (Feld 0)**.

**Ausrüstung:**

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Außerdem werden **2 Stärkepunkte, 4 Gold, 2 Trinkschläuche** und **ein Fernrohr** auf die Gruppe verteilt.

**Lost auf irgendeine Weise aus, welcher Held beginnt (zum Beispiel mit den Heldenwappen aus "die Reise in den Norden")!**



*Der dunkle Magier Vakur benutzte eine neue Hexerei, die nur von oben durchbrochen werden konnte. Und er trieb die Kreaturen an, wo er konnte.*

Legt ein **Sternchen** (oder den Markierungsring, wenn ihr ihn habt) auf das **Brunnensymbol** auf dem **Sonnenaufgangfeld**.  
Stellt **Varkur** auf **Feld 19**.

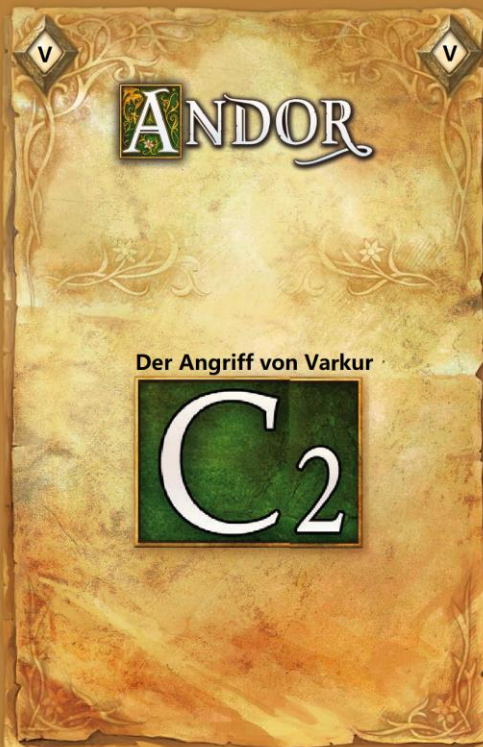
**Legendenziel:**

Varkur muss **besiegt** werden, bevor der Erzähler das **Feld N** auf der **Legendenleiste** erreicht. Wenn er besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf das Feld N versetzt.

Vakur kann nur bekämpft werden, wenn in **ersten Kampfrunde mindestens ein teilnehmender Held** auf dem **Turm** steht.

Der Turm kann mit **Geröllplättchen** gebaut werden. Legt verdeckt **je ein Geröllplättchen** auf folgende Felder: **12** und **22**. Legt verdeckt **je zwei Geröllplättchen** auf diese Felder: **4, 30** und **36**. Die Geröllplättchen funktionieren **nicht wie sonst**. Ein Held kann ein Geröllplättchen **aufdecken**, wenn er auf diesem Feld **steht**.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2-->**



Mit einem **Fernrohr** können die Geröllplättchen auch von einem **angrenzenden Feld** aus aufgedeckt werden. Ein Held kann Geröllplättchen mit seiner Heldenfigur **mitbewegen**, allerdings nur im **Wert von maximal 10**. Außerdem kostet ihn jedes Feld, das er mit Geröll geht **1 Willenspunkt**.

**Aufgabe:**

Je nach Spielerzahl müssen die Helden **Geröll** mit folgendem Wert auf **Feld 19** ablegen:

**2 Spieler = 14**

**3 Spieler = 20**

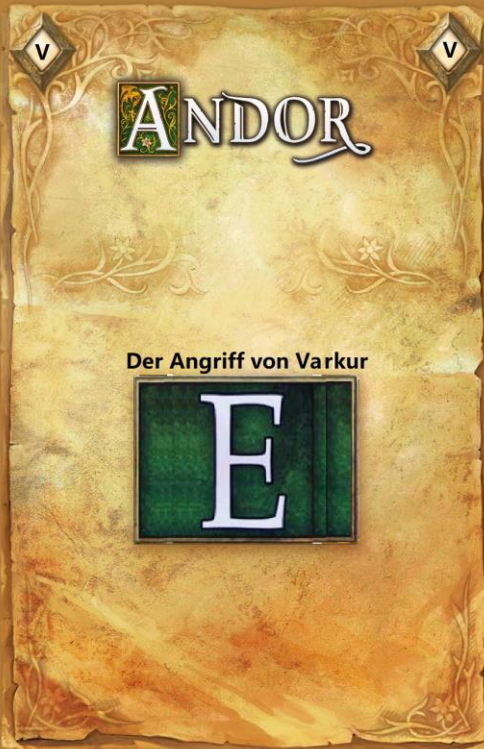
**4 Spieler = 25**

Lest dann die Karte "**Der Turm ist fertig**" vor.

Jedes Mal, wenn die Helden **eine Kampfrunde** gegen Vakur **gewinnen**, geht Vakur **ein Feld entlang des Pfeils** (wenn er nicht mehr auf Feld 19 steht, muss kein Held mehr vom Turm aus angreifen). Wenn Vakur auf **Feld 0** steht, ist er besiegt. Dann wird der Erzähler auf **N** versetzt.

**Die angetriebene Kreatur:**

Jedes Mal, wenn bei **Sonnenaufgang** die **Brunnen aufgefrischt werden** geht die Kreatur, die am **nächsten zu Varkur** ist, ein **ein weiteres Feld** entlang des Pfeils.

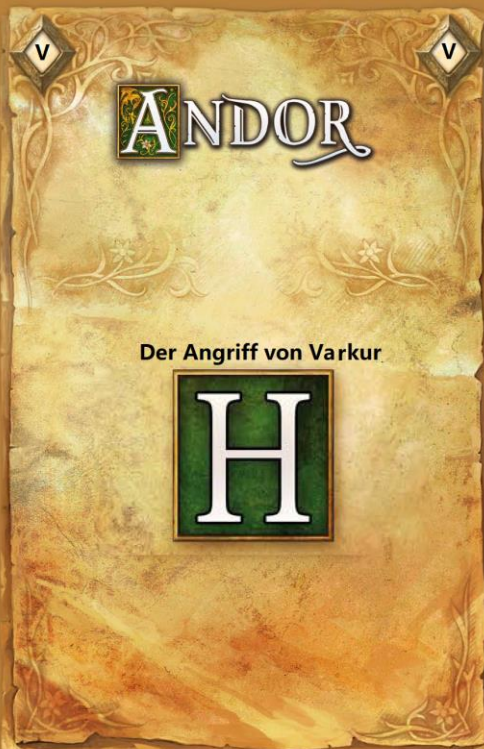


Ein mächtiger Troll aus dem Süden stapfte nach Andor und trampelte alles platt, was sich ihm in den Weg stellte.

Stellt einen **Troll** auf **Feld 37** und markiert ihn mit einem **Sternchen**. Dieser Troll hat **statt 14 20 Stärkepunkte** und bewegt sich **nicht**, wenn das **Trollsymbol** auf dem Sonnenaufgangfeld ausgelöst wird, sondern beim **Wardraksymbol** (also zwei Mal). Wenn er sich dabei auf das Feld einer **Kreatur** bewegt, kommt sie **aus dem Spiel**. Wenn er sich auf das Feld eines **Helden** bewegt, verliert der Held **4 Willenspunkte** und wird auf das daran angrenzende Feld versetzt, auf das **der Pfeil zeigt** (es kann also passieren, dass ein Held 8 Willenspunkte verliert und er 2 Felder weitergesetzt wird, weil er beide Male als der Troll bewegt wurde vor ihm stand).

*Die Bauern fürchteten sich.*

Legt **Bauern** auf **18** und **40**. Sollte eines dieser Felder von einer Kreatur besetzt sein, wird der Bauer auf ein **beliebiges angrenzendes, freies Feld** versetzt.



*Alarmhörner schallten über das Land.*

Ihr habt die Wahl:  
Setzt entweder das N-Plättchen zwei Felder nach unten oder führt sofort fünf der acht verbliebenen Kreaturenplättchen aus.



**ANDOR**

Der Angriff von Varkur

**N**

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn...

- die Burg verteidigt wurde und...
- Varkur besiegt wurde.

*Varkur floh richtung Mine. Alle anwesenden Andori lachten und in der nächsten Zeit war in Andor sehr ausgelassene Stimmung.*




Wenn ihr die Legende leichter spielen wollt, erwürfelt ihr zu Beginn nur die Position von 5 Kreaturenplättchen, nicht von 7.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...  
-die Burg nicht verteidigt wurde oder...  
-Varkur nicht besiegt wurde.



**ANDOR**

Der Angriff von Varkur



Der Turm ist fertig

Entfernt alles **Geröll** vom Spielplan. Stellt den **Turm** auf **Feld 19**. Ein Held der auf Feld 19 steht, kann seine Figur auf den Turm stellen. Erinnerung: in der ersten Kampfrunde gegen Varkur muss einer der beteiligten Helden auf dem Turm stehen.

**Varkurs Kampfwerte:**

**Stärkepunkte:**

2 Spieler = 20

3 Spieler = 30

4 Spieler = 40

**Willenspunkte:**

keine, bei gewonnener Kampfrunde wird er ein Feld entlang des Pfeils versetzt.

**Würfel:**

zwei Schwarze, gleiche Würfelwerte werden addiert. Besitzt Varkur weniger als 7

Willenspunkte, würfelt er nur noch mit einem schwarzen Würfel.