



Der Hunger trieb Arbon. Er war kein Fischer, aber vielleicht hatte er am Ufer der Narne etwas Glück und ihm ging einer der fliegenden und leicht fangbaren Fische ins Netz?

Arbon kann diese Aufgabe erfüllen, indem er **2 Nebelplättchen** aufdeckt. Wenn keine Nebelplättchen mehr vorhanden sind, kann diese Aufgabe erfüllt werden, indem Arbon vier aufeinanderfolgende Uferfelder (inkl. Startfeld) entlang der Pfeile am Flussufer entlang läuft (nicht zwingend in derselben Aktion).

Bei **3 Jägern** im Spiel:

Arbon konnte einen der Fische bei einem Bauern gegen ein wenig Gold tauschen.

Arbon erhält **1 Gold**.

- 1 -



Langsam gingen Arbon die Vorräte zur Neige. Konnte er im Wachsamem Wald einige Waldpilze finden?

Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem Arbon auf einem Feld im **Wachsamem Wald** (nordöstlicher Wald) 1 Stunde lang **passt**, während sich kein Jäger auf seinem Feld befindet.

Bei **3 Jägern** im Spiel:

Die Waldpilze stärkten die Willenskraft Arbons.

Arbon erhält **3 Willenspunkte**.

- 2 -



Ein Glas Milch und ein Dach über dem Kopf für eine Nacht. Mehr war es nicht, was sich Arbon auf der Flucht wünschte. Würde er auf einem Bauernhof im Stall unterkommen können, ohne verraten zu werden?

Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem Arbon bei Sonnenaufgang auf einem Feld mit einem **Bauernhof** (20, 28, 40 oder 64) steht.

Bei **3 Jägern** im Spiel:

Arbon verbrachte eine ruhige Nacht auf dem Bauernhof. Gestärkt machte er sich wieder auf den Weg.

Arbon erhält dauerhaft **5 Willenspunkte** und für diesen Tag **2 Stärkepunkte**.

- 3 -



Noch ging es Arbon gut. Doch wie lange würde das so bleiben? Ein Heilkraut musste her. Wo konnte er es gefahrlos finden?

Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem Arbon auf einem Feld mit einem **Heilkraut** steht. Nehmt dann alle Heilkräuter vom Spielplan.

Bei **3 Jägern** im Spiel:

Das Heilkraut gab Arbon Kraft und Zuversicht.

Die Heilkräuter neben dem Spielplan werden verdeckt gemischt und Arbon erhält nun eines der Heilkräuter. Es kann wie gewohnt eingesetzt werden (nicht zum Rangeln).

- 4 -



Durst war Arbons schlimmster Feind. Wenn er doch nur einige Brunnen leeren könnte, ohne gefasst zu werden. Konnte er es riskieren?

Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem Arbon **zwei verschiedene Brunnen** leert (nicht zwingend am selben Tag).

Bei **3 Jägern** im Spiel:

Das Glück war Arbon hold. Wie in einem der Wunschbrunnen der alten Zeiten schimmerte es golden am Grunde der Wasserquelle.

Arbon erhält **2 Gold**.

- 5 -



Ein Leben auf der Flucht ist anstrengend. Das musste auch Arbon feststellen. Immer in der Angst, dass er von jemandem verraten würde. Konnten ein paar Münzen das Risiko senken?

Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem Arbon **3 Gold** abgibt, während er auf einem **Händlerfeld** steht (ohne Effekt).

Bei **3 Jägern** im Spiel:

„In Ordnung. Ich werde dich nicht verpfeifen“, murzte der Händler. „Hier. Wird dir bestimmt nützlich sein...“

Arbon erhält einen **Helm**.

- 6 -



Trotz Durst, Hunger und einem Leben auf der Flucht war Arbon tief in seinem Herzen noch immer ein Bewahrer aus dem Wachsamem Wald. Das Leid der Natur ließ ihn nicht kalt. Doch war es klug, dem vertrockneten Baum ein wenig Wasser zu spenden?

Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem Arbon auf einem Nicht-Wald-Feld mit einem **Baum** (10, 14, 20, 38, 39, 40, 46) steht und einen **halben Trinkschlauch** (kein Effekt) ausgibt.

Bei **3 Jägern** im Spiel:

Zum ersten Mal seit langer Zeit hatte Arbon wieder das Gefühl, Gutes getan zu haben. Dies gab ihm innere Stärke zurück

Arbon erhält **1 Stärkepunkt**.

- 7 -



Die Zufluchtsorte im Rietland wurden immer weniger. Konnte Arbon im Grauen Gebirge ein Versteck finden? Er musste es versuchen.

Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem Arbon auf einem **Gebirgsfeld** (Felder 37, 61 oder 66-70, 81+) 1 Stunde lang **passt**, während sich kein Jäger auf seinem Feld befindet.

Bei **3 Jägern** im Spiel:

Arbon hatte mehr Glück als Verstand. In einer Felsspalte hatte sich tatsächlich ein halber Trinkschlauch verklemmt.

Arbon erhält einen **halben Trinkschlauch**.

- 8 -



Arbon fand ein Pergament mit einer Wegbeschreibung darauf. Ob es sinnvoll war, dieser nachzugehen, wusste er nicht. War es eine Falle der Jäger, oder wollte ihm jemand helfen?

Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem Arbon auf dem Feld steht, welches das verdeckte **Pergamentplättchen** angibt (nur Arbon darf sich dieses Pergament ansehen).

Bei 3 Jägern im Spiel:

Arbon näherte sich vorsichtig der angegebenen Stelle. Niemand wartete auf ihn und die Umgebung schien sicher. Hinter einem Busch unter Steinen versteckt fand Arbon eine Hand voll Gold. Dies konnte er zu seinem Vorteil einsetzen.

Arbon erhält **2 Gold**.

- 9 -



Arbon war am Ende seiner Kräfte. Die Flucht zehrte an ihm. Seine letzte Hoffnung bestand darin, Reka zu finden und um Hilfe zu bitten.

Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem Arbon auf dem **Feld der Hexe** steht.

Bei 3 Jägern im Spiel:

Auch wenn Arbon sich sicher war, dass die Alte ihn nicht erkannte, regte sich Mitleid in den Augen der alten Reka. „Hier, das wird dir helfen. Mehr kann ich nicht für dich tun“, sagte sie und reichte ihm einen ihrer Tränke.

Arbon erhält **einen Trank der Hexe**. Dieser kann entweder gegen Gors (2x) oder zur Abwehr scharfer Vogelaugen (einmalig) eingesetzt werden.

- 10 -



Obwohl Fenn und die Bewahrer Arbon fangen wollten, konnten sie doch nicht zusehen, wie die Bauern von den herumstreunenden Gors angegriffen wurden, wenn diese ihnen zufällig begegneten. Sie mussten eingreifen.

Diese Aufgabe ist erfüllt, sobald sich mindestens **zwei Bauern** als goldene Schilde an der Rietburg befinden.

- 1 -



Im Rietland waren Runensteine aufgetaucht. Sollten Arbon drei gleichfarbige Steine in die Hände fallen, hätten die Jäger keine Chance mehr. Sie mussten dies dringend verhindern!

Erwürfelt jetzt die Positionen von 5 der 6 **Runensteine** mit je einem Helden- und Kreaturenwürfel (1er- und 10er-Stelle). Die Runensteine haben bisher keinen Effekt. Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem ein Jäger zwei gleichfarbige Runensteine trägt. Arbon kann keine Runensteine aufheben.

Die Jäger spürten die Macht der Steine.

Ab jetzt gibt es für 3 verschiedene Runensteine einen schwarzen Würfel für den Kampf (kein Rangeln).

- 2 -



Die Schildzwergen hatten die Bewahrer um Hilfe gebeten. Sie brauchten dringend Steine aus dem Grauen Gebirge, doch konnten sich nicht selbst darum kümmern. Melkart stimmte zu und sandte Pago und Folla aus, um den Zwergen zu helfen. Zähneknirschend machten diese sich auf den Weg.

Legt **vier Geröllplättchen** offen auf Feld 67. In dieser Legende versperrt Geröll keinem Helden den Weg. Nur Jäger können das Geröll angreifen (vom gleichen oder einem angrenzenden Feld aus). Besiegtes Geröll kommt auf die Ablage für Gold und Edelsteine. Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem die Jäger Geröllplättchen im Wert von 14 zur Zwergenmine (Feld 71) bringen und dort ablegen.

*Die Zwerge belohnten die Helden großzügig mit **2 Gold** und **3 Willenspunkten**.*

- 3 -



Auf der Marktbrücke war der Schwarze Herold mit blank geputzten Stiefeln erschienen und unterhielt sich drohend dreinblickend mit einem Kutscher. Er war seit Jahren nicht mehr in diesen Landen gesehen worden. Seine Anwesenheit bedeutete nichts Gutes. Um die Bauern nicht zu beunruhigen, mussten die Jäger sich darum kümmern. Der Verräter musste erst einmal warten.

Stellt den **Schwarzen Herold** auf die Marktbrücke. Er hat 8 Stärkepunkte, kann von Feld 38 und 39 angegriffen werden und würfelt im Kampf mit dem weißen Wassergeist-Würfel. Diese Aufgabe ist erfüllt, sobald der Kampfwert des Schwarzen Herolds 1x übertroffen wurde.

Die Bevölkerung war den Helden dankbar.

Die Jäger erhalten **3 Gold**.

- 4 -



Der Baum der Lieder war schon immer ein Warenumschlagsplatz im Wachsam Wald, was durch seine Nähe zur Anlegestelle am Hadrtschen Meer noch begünstigt wurde. Es war ein Tag, an dem Händler aus dem fernen Danwar an den Baum der Lieder kamen und Melkart darum baten, ihm das Gold für eine seltene Schriftrulle aus Danwar zu beschaffen. Dankbar nahmen sie den Auftrag an. Vielleicht gelang es ihnen auf dem Weg, Arbons habhaft zu werden.

Diese Aufgabe kann erfüllt werden, indem die Jäger **5 Gold** am Baum der Lieder (Feld 57) ablegen. Das Gold kommt daraufhin aus dem Spiel.

Melkart dankte den Jägern für ihre schnelle und unkomplizierte Hilfe.

Die Jäger erhalten einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (außer Trank der Hexe).

- 5 -



Immer wieder wurden vereinzelt Edelsteine in Andor entdeckt. Diese Glitzersteine zogen die Gors magisch an. Doch nicht nur die Kreaturen waren den Funkelsteinen verfallen. Auch die Händler am Freien Markt hatten Interesse und baten die Jäger, ihnen einige vorbei zu bringen.

Erwürfelt alle 11 verdeckten Edelsteine (nicht auf Felder mit Gors). Es müssen Edelsteine im Wert von 10 zu Feld 18 gebracht werden. Gors bewegen sich bei Sonnenaufgang und 4. Stunde zum benachbarten Edelstein auf der kleinsten Feldzahl.

Den Rest sollten sie behalten dürfen.

Die Jäger erhalten den niedrigsten Edelstein auf Feld 18 in Gold. Die verbleibenden Edelsteine können lediglich zur Ablenkung der Gors genutzt werden.

- 6 -



Die Gors wurden immer mehr und auf der Rietburg wurde der Ruf nach einer schnellen und effektiven Lösung laut. Ein Gift musste her. Und wer könnte die alte Reka besser finden als erfahrene Fährtenleser?

Besorgt bei Reka das Gift für 2 Gold und bringt es zur Burg.

„Warum bringt ihr das Gift zu mir?“, fragte Brandur. „Ihr selbst wisst es am besten zum Wohle Andors einzusetzen.“

Die Jäger erhalten den Gegenstand **Gift**.

- 7 -



Als hätten die Jäger mit den Gors und dem Aufspüren des Verräters Arbon nicht schon genug zu tun, torkelte jetzt auch noch der Trunkene Troll durchs Rietland. Der Troll musste aus dem Weg geschafft werden. Ein kühles Plätzchen am Fuße des Grauen Gebirges war genau das Richtige, um ihn auszunüchtern.

Stellt den Trunkenen Troll auf Feld 72. Er bewegt sich wie gewohnt. Ein Held kann ihn wie einen Bauern mitbewegen. Die Jäger müssen den Trunkenen Troll aus dem Rietland nach Feld 63 eskortieren. Er kann Felder mit Gors passieren, solange er von einem Jäger mitbewegt wird.

Der Troll ließ sich ins Gras fallen und bot eine Erfrischung an.

Die Jäger erhalten **2 halbe Trinkschläuche**. Der Trunkene Troll kommt jetzt aus dem Spiel.

- 8 -



„Ich weiß, dass ihr aktuell viel im Rietland unterwegs seid. Wie ihr mitbekommen habt, streifen gerade sehr viele Gors durch unser geliebtes Andor. Ich bitte euch, es wieder sicher zu machen. Es soll euer Schaden nicht sein!“, sprach Brandur zu Fenn und den Bewahrern, als sie auf der Rietburg rasteten.

Markiert mit Sternchen **6 beliebige Gors** auf dem Spielplan. Davon müssen 5 besiegt werden. Befinden sich weniger als 6 Gors auf dem Spielplan, werden alle markiert. Befindet sich höchstens 1 markierter Gor auf dem Spielfeld, gilt die Aufgabe als erledigt.

„Ihr habt die Gors erfolgreich vertrieben. Ich danke euch.“

Die Jäger erhalten **4 Gold**.

- 9 -



Entnervt verdrehten die Jäger die Augen. Gilda hatte sie gebeten, einen ihrer Gäste nach Hause zu begleiten. Wenn es sich dabei bloß nicht gerade um Thorald handeln würde, der zu seiner Geliebten gebracht werden wollte...

Stellt Prinz Thorald auf Feld 72. Dieser muss von dort zu Feld 64 mitbewegt werden (vgl. Bauer). Thorald darf nicht mit Gors zusammen auf einem Feld stehen. Ansonsten flüchtet er auf das nächste gorfreie Feld entlang des Pfeils.

„Ihr habt eurem Prinzen und eurem Land einen großen Dienst erwiesen. Ihr sollt dafür großzügig belohnt werden!“ Mit diesen Worten schüttelte Thorald den Jägern die Hände und entließ sie.

Die Jäger erhalten **6 Willenspunkte**.

- 10 -