



Ein schwarzer Rabe war König Brandur im Traum erschienen. Sollte dies ein Omen sein und bedeutete es die Rückkehr der Gors und Skrale? Der König wollte, ja brauchte Gewissheit. Er beauftragte die Helden die Hexe im Nebel zu finden und ihr von seinem Traum zu erzählen. Sie sollte den Traum deuten.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Hexe, 3 Bauernplättchen, 1 Pergament
- verdeckt und gemischt: 15 Kreaturplättchen, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter

Weitere Vorbereitungen:

- Bestimmt nun zufällig die Position von 5 der 6 verdeckten Runensteine und von 2 Heilkräutern. Dazu würfelt ein Held jeweils mit einem roten und einem Heldenwürfel. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle an, der Heldenwürfel die 1er-Stelle. Hinweis: In einem Feld können mehrere Runensteine oder Heilkräuter liegen.
- Legt Sternchen auf die Buchstaben E und K der Legendenleiste.
- Nehmt **so viele Kreaturenplättchen** wie Helden mitspielen, deckt sie einzeln nacheinander auf und führt die Anweisungen darauf jeweils sofort aus.

Lest jetzt weiter auf Legendekarte A2.



- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel nacheinander, an welche Buchstaben der Legendenleiste **5 weitere Kreaturenplättchen** verdeckt gelegt werden. Die Plättchen werden erst aufgedeckt, wenn der Erzähler den jeweiligen Buchstaben erreicht. **Wichtig:** Es dürfen nie mehr als 2 Plättchen an einem Buchstabenfeld liegen. Sollte das passieren, würfelt ihr einfach erneut.
- Legt **jeweils ein Bauernplättchen** auf die Felder **24, 28 und 33**.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Hexe Reka finden.

- bei 2 Helden startet jeder Held mit 3 Stärkepunkten und 2 Gold
- bei 3 und mehr Helden startet jeder Held mit 2 Stärkepunkten und 1 Gold
- Stellt eure Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben "N" auf der Legendenleiste erreicht hat und

...
... die Burg verteidigt wurde und ...
... der Endgegner "Prophezeiung" besiegt wurde.



Dunkle Vorboten

Lange Schatten erstreckten sich über Andor. Gerüchte über Kreaturen aus den Tiefen des Grauen Gebirges verbreiteten sich. Die Bauern flohen in die Rietburg. Die Soldaten des Königs schwärmten aus, um das Land zu schützen.

Stellt 3 Gors und 1 Skral auf.

Bestimmt nun zufällig die Positionen der Kreaturen. Ein Held würfelt dazu jeweils mit einem Heldenwürfel. Zu der jeweiligen Würfelzahl wird wie folgt addiert:

- Erster Gor: Würfelzahl plus 10
- Zweiter Gor: Würfelzahl plus 20
- Dritter Gor: Würfelzahl plus 30
- Skral: Würfelzahl plus 40

Stellt die Kreaturen auf die entsprechendne Felder.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld gestellt.



Dunkle Zeichen

Eine dunkle Macht hatte sich erhoben. Kreaturen aus dem Grauen Gebirge streiften umher und verheerten das Land. Die Helden stellten sich ihnen entgegen.

Stellt 3 Gors auf.

Bestimmt nun zufällig die Positionen der Kreaturen. Ein Held würfelt dazu jeweils mit einem Heldenwürfel. Zu der Würfelzahl wird wie folgt addiert:

- Erster Gor: Würfelzahl plus 10
- Zweiter Gor: Würfelzahl plus 20
- Dritter Gor: Würfelzahl plus 30

Stellt die Kreaturen auf die entsprechendne Felder.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld gestellt.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Burg erfolgreich verteidigt und ...
... der Endgegner besiegt wurde.

Die Helden berichteten König Brandur von dem Sieg über den Troll. Die Prophezeiung hatte sich nicht erfüllt. Der Untergang Andors war abgewendet worden.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Burg nicht verteidigt und ...
... der Endgegner nicht besiegt wurde.



Die Hexe im Nebel 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Nebelplättchen aktiviert hat, das den Trank der Hexe zeigt.

Die Prophezeiung

Der Held, der auf dem Feld der Hexe steht, aktiviert das Nebelplättchen und erhält damit kostenlos ihren magischen Trank. Stellt jetzt die Hexe auf dieses Feld. Ein Held, der auf dem Feld der Hexe steht, kann fortan ihren Trank kaufen. Der Preis richtet sich nach der Anzahl der Helden (siehe Ausrüstungstafel). **Wichtig:** Der Bogenschütze bezahlt immer 1 Gold weniger.

Die weise Hexe Reka empfing den Helden freundlich. Sofort erzählte der Held über den Traum des Königs. Rekas Blick schweifte in die Ferne. Sie erinnerte sich an eine Prophezeiung, niedergeschrieben auf altem Pergament und tief verschlossen im schwarzen Archiv im Baum der Lieder. Das Schicksal Andors lag nun offen vor ihrem geistigen Auge und sie sah den Untergang aller Andori. Reka bat den Helden das Pergament mit der Prophezeiung zu König Brandur in die Rietburg zu bringen. Der König sollte sich und seine Krieger auf die Schlacht vorbereiten.

Legt jetzt ein Pergament auf Feld 57. Ein Held, der dieses Feld betritt oder bereits dort steht, kann das Pergament aufnehmen und es auf eines der kleinen Ablagefelder auf seiner Heldentafel legen. Im Vorbeigehen geht das jedoch nicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Die Hexe im Nebel 2"



Der Traum des Königs



Die Hexe im Nebel 2

Aufgabe:

Ein Held muss ein Pergament vom **Baum der Lieder (Feld 57)** zur **Rietburg (Feld 0)** bringen. Erst dann dürft ihr die Karte "Die Prophezeiung" aufdecken. Dort erfahrt ihr, wer euer Endgegner ist. Je früher ihr wisst, mit wem ihr es am Ende aufnehmen müsst, desto besser.

Wichtig: Sollte sich das Pergament oder der Held, der das Pergament trägt, **mit einer Kreatur auf demselben Feld** befinden, ist die **Legende sofort verloren**. Das gilt auch, wenn der Held mit dem Pergament ein Feld mit einer Kreatur passieren würde.

Nicht vergessen: Der Pergament-Träger muss vorsichtig sein, da er nicht auf einem Feld stehen darf, auf das sich eine Kreatur bei Sonnenaufgang bewegt!



Der Traum des Königs



Die Prophezeiung

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Held das Pergament in die Rietburg gebracht hat.

Die Prophezeiung

Die Kraft der Prophezeiung durchzog die weiten Ebenen Anors. Dunkelheit hatte sich breit gemacht. In den Schatten hatten sich unbemerkt Kreaturen versammelt.

Nehmt **so viele Kreaturenplättchen** wie Helden mitspielen, deckt sie einzeln nacheinander auf und führt die Anweisungen darauf jeweils sofort aus.

Bestimmt nun zufällig die Position eines Troll und markiert diesen Troll mit einem Stern. Ein Held würfelt dazu jeweils mit einem roten und einem Heldenwürfel. Der rote Würfel gibt die 10-er Stelle an, der Heldenwürfel die 1-er Stelle. Sollte sich auf dem Feld bereits eine Kreatur befinden, wird diese aus dem Spiel genommen.

Aufgabe:

Der markierte Troll muss besiegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben "N" auf der Legendenleiste erreicht. Wenn er besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben "N" vorgesetzt.