

Es war die Zeit als ein schweres Fieber das Land überzog. Viele waren erkrankt und viele suchten Hilfe in der Burg, doch niemand wusste Rat und das Fieber breitete sich immer weiter aus. Die Helden wurden ausgesandt um die Hexe zu finden um von ihr Heilkräuter zu erbitten.

Führt alle Anweisungen auf der CHECKLISTE aus. Legt dann folgende Materialien bereit: 1 Geröllplättchen, den dunklen Magier, die Hexe, die 5 Runensteine, die Heilkräuter, die Sternchen, die Bauern, die Kreaturenplättchen, die Nebelplättchen. Stellt Gors auf 16, 25, 31, 44 und Skrale auf 23 und 43.

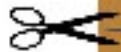
Jeder Spieler wirft ein 6 seitigen Würfel und stellt sich auf das Feld das der Zahl entspricht. Die Gruppe erhält 5 Gold welche sie beliebig verteilen können und jeder Spieler beginnt mit Stärke 2. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt. Lest jetzt A2>>>>>



Nebel zieht auf! Sortiert aus den Nebelplättchen folgende 5 aus: Die Hexe, 2 Gors, 2 Ereigniskarten. Legt diese 5 verdeckt und gemischt auf die Felder 42, 44, 46, 64 und 56. Die restlichen Nebelplättchen legt verdeckt auf Feld 80.

Immer wenn der Erzähler ein Feld weiter geht dürfen die Helden ein Plättchen ziehen und auf ein Feld ihrer Wahl legen, welches einen Kreis für ein Nebelplättchen vorgesehen hat. Felder in denen Helden stehen dürfen nicht ausgewählt werden. Auf keinem Feld dürfen gleichzeitig zwei Nebelplättchen liegen.

Würfelt nun mit einem 6seitigen Würfel und zählt 50 dazu. Stellt in das erwürfelte Feld einen Troll und legt einen Edelstein dazu. Markiert den Troll mit einem Sternchen, der Troll bewegt sich nicht von dem Feld weg. Ist der Troll besiegt können die Helden den Edelstein nehmen, lest dann die Karte "Der Edelstein" Lest nun A3>>>>>



Die Bauern schleppten sich zur Burg, aber das Fieber würde dort auch verheerenden Schaden anrichten.

Steckt zwei Bauernplättchen in zwei rote Kreaturenstandfüße und stellt sie auf Feld 28 und 32. Die kranken Bauern bewegen sich bei Sonnenaufgang ein Feld Richtung Burg. Wenn sie das Fieber dort einschleppen ist die Legende verloren. Die Bauern können mit einer Kreatur auf dem selben Feld stehen und überspringen keine besetzten Felder. Die Bauern können nicht bekämpft werden. Die Helden können im Feld der Bauern einen Wasserschlauch (voll oder nur halb voll) ablegen dann bewegen sie sich nicht in der nächsten Phase, der Schlauch wird dann entfernt.

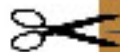
Legt je ein verdecktes Kreaturenplättchen auf I, J und K. Deckt diese auf und führt die Anweisungen aus wenn der Erzähler das Feld erreicht. Lest jetzt A4>>>



Die Helden hatten alle Hände voll zu tun die Hexe zu suchen, während sich die kranken Bauern und Kreaturenhorden der Burg näherten.

Würfelt mit einem Würfel und legt die Karte "Zwergenhandel" an das entsprechende Feld der Erzählerleiste!

AUFGABE:
Findet die Hexe
Verteidigt die Burg
Heilt die Bauern



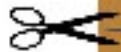
Der Strom der Kreaturen wollte nicht enden, und alle fragten sich was denn dahinter stecken könnte und wie er in Verbindung zum Fieber stand?

Stellt Gors auf 49 und 54 und einen Skral auf 39.



Auch die größten und gefährlichsten Kreaturen schlossen sich dem Marsch auf die Rietburg an!

Stellt einen Troll auf 30 und einen Wardrak auf 46.



Der Zwerg Garz war wieder zurückgekehrt und bot den Helden gleich einen dubiosen Handel an!

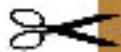
Der Zwerg kann den Helden die Fundorte von fünf Runensteinen sagen.

Die Helden entscheiden:

1) den Handel ablehnen und einfach weiterspielen.

oder

2) 5 Willen und 1 Stärke bezahlen und dafür fünf der sechs Runensteine auf Felder platzieren welche mit einem Kreaturenwürfel (zehner) und einem Heldenwürfel (einer) auf die jeweiligen Felder platziert werden.



Der Dschinn war den Helden dankbar für seine Befreiung und gewährte ihnen einen Wunsch!

Die Helden welche am Sieg über den Troll beteiligt waren dürfen sich einen der Wünsche aussuchen:

Ein Heilkraut auf 61 legen oder

Ein Held erhält sofort Stärke +2 oder

Einer der Helden wird auf ein beliebiges Feld teleportiert oder

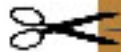
Eine Kreatur auf einem Feld mit einer Zahl von 1-9 entfernen (keine Belohnung) oder

Ein Held erhält sofort 6 Gold oder

sofort drei Nebelplättchen von Feld 80 ins Spiel bringen oder

Einen mächtigen Elfenbogen erhalten mit Sternchen markieren, schießt zwei Felder weit) oder

Zwei gesunde Bauern auf Feld 24 und 40 einsetzen.



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn...

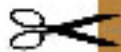
...die Bauern geheilt wurden,
...die Burg verteidigt wurde
...der Gestaltwandler besiegt wurde.

Wieder einmal hatten sich die Helden als wertvolles Schild gegen die Mächte des Bösen hervorgetan!

Die Legende nahm ein böses Ende wenn...

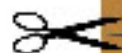
...die Bauern nicht geheilt wurden
...die Burg nicht verteidigt wurde
...der Gestaltwandler nicht besiegt wurde.

Das Fieber wütete in Andor und viele fielen ihm zum Opfer. Der Gestaltwandler herrschte lange über das Land und verbreitete Furcht und Schrecken.



Kaum hatte ein Held den Edelstein berührt fing der Stein an zu pulsieren und Rauch entwich ihm. Der Rauch formte sich zu einer Gestalt. Ein Dschinn sprach zu den Helden und er war dankbar das sie ihn aus dem Edelstein befreit hatten in den ihn eine böse Hexe gesperrt hatte. Bevor er davonflog erfüllte er den erstaunten Helden noch einen Wunsch!

Die Helden haben einen Dschinn befreit welcher im Edelstein gefangen war. Aus Dankbarkeit erfüllt er den Helden einen Wunsch. Lest nur die Karte "Wünsche"



Auch die Hexe sah nicht gut aus. Setzte Ihr das Fieber zu oder machte sie sich einfach Sorgen? Sie teilte den Helden mit das sie helfen können aber im Gegenzug ein Stück reines Erz aus der Mine haben wollte. Wenn die Helden dieses zu ihr bringen würden, könne sie ihnen im Gegenzug Kräuter gegen das Fieber machen.

Legt jetzt ein Geröllplättchen auf die Mine. Die Helden können dieses Plättchen erwerben: Es kostet:
bei 2 Spielern 2 Gold,
bei drei Spielern 3 Gold und
bei vier Spielern 4 Gold.

Wenn ein Held mit dem reinen Erz zur Hexe zurückkehrt lest die Karte "Hilfe der Hexe 2"



Kaum hatte die "Hexe" das reine Erz in der Hand verwandelte sie sich in den dunklen Magier. Er hatte die Helden getäuscht. Der Gestaltwandler konnte die Zwergenmine nicht betreten, also brachte er die Helden in Gestalt der Hexe dazu ihm das Erz zu besorgen. Nun konnte er das Amulett der Herrschaft, wofür er das reine Erz brauchte, in seiner geheimen Höhle in den Bergen schmieden. Sogleich teleportierte er sich dorthin. Stellt den Magier auf Feld 67, stellt einen Troll auf Feld 66. Der Troll bewegt sich nicht und muß besiegt werden. Er bewacht die Höhle. Es ist ein Bergtroll mit Stärke 20 und er hat 15 Willen. Sollte ein Held die Höhle (Feld 67) betreten flieht der Magier und seine Pläne sind vereitelt, stellt dann den Erzähler auf Feld N. Zur gleichen Zeit zeigte sich auch Reka. Stellt die Hexe auf Feld 32 und legt zwei Heilkräuter dazu. Sie überläßt den Helden welche sie aufsuchen die Kräuter, die Bauern werden damit geheilt wenn Bauern und Heilkräuter auf dem selben Feld sind. Die Bauern werden zu normalen Bauern, die Kräuter entfernt!