



Schimmernder Sonnenschein über dem Land Andor. Schon lange herrschte Frieden. Viel zu lange? Dunkle Wolken zogen auf. Gerüchte über eine grauenvolle Armee wurden erzählt. Eine unmenschlich starke Armee, angeführt und verzaubert von dem Dunklen Magier Varkur. Sie würden kommen, da war sich König Brandur sicher. Deshalb rief er die tapferen Helden Andors zusammen, damit sie das Land verteidigten. Kämpft, denn sonst ist es vorbei und Varkur wird der neue Herrscher von Andor. Beeilt euch!

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.



Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Legendenkarte „Skralsfestung“
- Die Figur „Prinz Thorald“
- Der Turm
- 3 Bauernplättchen
- 6 Runensteine
- 3 Heilkräuter

Würfelt mit einem Heldenwürfel, an welcher Stelle der Legendenleiste die Pfeillegendenkarte „Skralsfestung“ vorgelesen werden soll und legt die Karte dorthin.

Jeder Held zieht eine Schicksalskarte und liest sie laut vor. Wenn die Helden ihre Aufgaben erfüllt haben, erhalten sie folgende Belohnungen:

- Bogenschütze: 7 Willenspunkte
- Zwerg: 6 Gold
- Krieger: 3 Stärkepunkte
- Magier: 1 schwarzen Würfel



Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position der Runensteine und der Heilkräuter.

Legt die Bauernplättchen auf die Felder 10, 28, 40

Stellt Gors auf die Felder 5, 9, 17, 67 und 83

Stellt einen Wadrak auf Feld 30

Stellt einen Troll auf Feld 46

Alle Helden starten im Feld 18. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt das Spiel.

Jeder Held erhält 7 Willenspunkte und 2 Stärkepunkte. Die Gruppe erhält 5 Gold und einen Trinkschlauch und einen Bogen.



Es war finster im Wald hinter dem Fluss. Als der Morgen dämmerte wurde eine Skralfestung sichtbar.

Stellt den Turm auf Feld 53 und einen Skral obenauf. Bei jedem Sonnenaufgang wird ein Skral aus der Festung entlassen und auf Feld 47 gestellt. Sie dürfen die Burg nicht erreichen! Die Festung wird zerstört, wenn der Skral besiegt wird. Er hat 20 Stärkepunkte und 6 Willenspunkte. Bei einem Sieg gegen den Skral bekommen der Held oder die Gruppe 8 Gold oder 8 Willenspunkte.

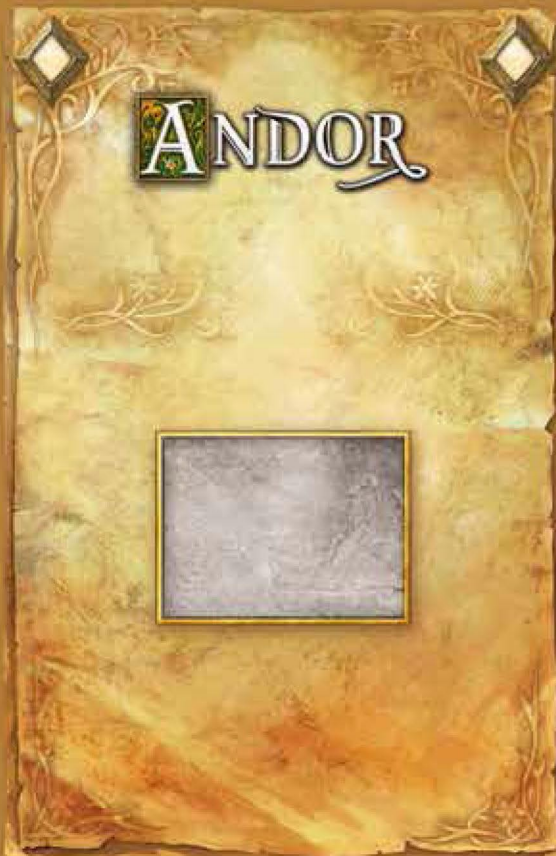
Prinz Thorald kommt zu Hilfe! Stellt ihn auf Feld 72 und nutzt seine Verstärkung für den Kampf! Wenn der Erzähler auf K ist, kommt Prinz Thorald wieder aus dem Spiel.



Es war neblig an diesem frühen Morgen, als aus dem dunklen Wald das Böse zum Vorschein kam. Varkur hatte den Drachen verzaubert. Er stand plötzlich wie aus dem Nichts da, auf Feld 60. Mit 20 Willenspunkten schien er unbesiegbar zu sein. Doch die mutigen Helden stellten sich dieser Herausforderung.

Bei 2 Spielern: 20 Stärkepunkte
Bei 3 Spielern 30 Stärkepunkte
Bei 4 Spielern 40 Stärkepunkte
Bei einem Sieg über den Drachen bekommen der Held oder die Gruppe 6 Gold oder 6 Willenspunkte.

Die Hexe kommt den Helden zu Hilfe und schenkt der Gruppe 2 Zaubertränke um den mächtigen Drachen zu besiegen. Der Drache geht bei Sonnenaufgang zwei Felder weiter. Er darf die Burg nicht erreichen!





Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...
... die Burg erfolgreich verteidigt wurde
... die Helden ihre Schicksale erfüllt haben
... der Drache besiegt wurde.
Wieder einmal hatten unsere tapferen Helden Andor vor dem Untergang gerettet. Sie hatten den dunklen Magier in die Flucht geschlagen. Doch für wie lange? Varkur würde neue Kraft sammeln und erneut Andor angreifen. Aber bis dahin feierten unsere Helden, der König und das ganze Volk den Sieg über Varkur und seine Schreckensarmee.



Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...
... die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde
... die Helden ihre Schicksale nicht erfüllt haben
... der Drache nicht besiegt wurde.
Schrecken breitet sich in Andor aus. Die Menschen leben in Angst vor der mächtigen Armee Varkurs. Würden die Helden einen neuen Versuch unternehmen, die grausamen Kreaturen aus Andor zu verjagen?