



Schimmernder Sonnenschein glänzte über dem Land Andor. Doch dunkle Wolken zogen auf: Varkur – der Dunkle Magier – und seine Armee! Es ist soweit! Kämpft, sonst ist es vorbei und der grässliche Varkur wird der neue Herrscher von Andor sein.

Führt zunächst die Anweisungen auf der Checkliste aus.

Legt zusätzlich folgendes Material bereit:

- 2 Bauernplättchen
- 3 Heilkräuter
- Die Figur „Prinz Thorald“

Stellt Gors auf die Felder 10, 28, 52, 48 und 13 und jeweils einen Skral auf die Felder 35 und 66. Die Helden starten auf den Feldzahlen ihres Ranges. Am Anfang bekommt jeder Held 2 Stärkepunkte und 8 Willenspunkte. Die Gruppe erhält einen Trinkschlauch und 5 Gold.



Die Position von drei Heilkräutern wird mit einem roten Würfel für die 10er Stelle und mit einem Heldenwürfel für die 1er Stelle erwürfelt. Legt zwei Bauernplättchen auf die Felder 28 und 40.

Teilt die Heldenaufgaben unter euch auf:

Ein Held muss ein Heilkraut auf Feld 57 bringen, dann erhält er zwei Stärkepunkte.

Ein Held muss am Kampf gegen eine verzauberte Kreatur beteiligt sein, dann bekommt er einen Trinkschlauch.

Ein Held muss an einem Tag zwei Brunnen leeren, dann bekommt er 10 Willenspunkte hinzu.

Ein Held muss zum Händler auf Feld 71 gehen und bekommt dort fünf Gold.

Versucht die Kreaturen zu besiegen, bevor der Erzähler N erreicht. Aber gebt Acht! Einige Kreaturen sind verhext! Sie bewegen sich bei Sonnenaufgang **zwei Felder** auf die Burg zu.



Der grausame Magier schickte neuen Schrecken ins Land. Drei verhexte Gors tauchen im dichten Nebel des Waldes auf.

Stellt sie auf die Felder 61, 55 und 14 und kennzeichnet sie mit einem Stern. Sie bewegen sich bei Sonnenaufgang zwei Felder vorwärts.

König Brandur schickte Prinz Thorald um die Heldengruppe zu unterstützen. Stellt Prinz Thorald auf Feld 72. Nach drei Feldern auf der Legendenleiste kommt er wieder aus dem Spiel.



Trübes Dämmerlicht schien durch den Wald. Die verfluchten Kreaturen schlichen sich langsam durch Andor.

Stellt zwei Skrals auf die Felder 29 und 48 und kennzeichnet sie mit einem Stern. Sie bewegen sich bei Sonnenaufgang zwei Felder vorwärts.

Prinz Thorald hatte noch eine Gabe für die Helden hinterlassen. Legt 7 Gold auf Feld 72.



Verzweifelt versuchten die Helden den verhexten Kreaturen Stand zu halten. Aber das nicht genug. Varkur, der Dunkle Magier, schickte seine stärkste Waffe in den Kampf um Andor für immer für sich zu gewinnen. Dem Fluss entstieg ein Troll – mächtiger und grausamer als alles bisher da gewesene.

Der Troll hat bei 2 Spielern 25 Stärkekpunkte und 16 Willenspunkte

Bei 3 Spielern 35 Stärkekpunkte und 16 Willenspunkte

Bei 4 Spielern 45 Stärkekpunkte und 16 Willenspunkte.

Bei einem Sieg über den Troll erhält der Held oder die Heldengruppe 8 Gold oder 8 Willenspunkte.

Auch der Troll wandert bei Sonnenaufgang **zwei** statt ein Feld weiter.

Besiegt den Troll und ihr besiegt Varkur!





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

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde
... die Helden ihre Aufgaben erfüllt haben
... der grausame Troll besiegt wurde.
Mit dem Sieg über den Troll haben die Helden Varkur in die Flucht geschlagen. Diesmal konnte Andor gegen die dunklen Mächte verteidigt werden. Fragt sich nur, wie lange?

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
... die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde
... die Helden ihre Aufgaben nicht erfüllt haben
... der grausame Troll nicht besiegt wurde.
Angst und Schrecken breitet sich aus in Andor. Varkur, der Dunkle Magler, hatte seine grausame Herrschaft über das Land angetreten. Die Helden sammelten neue Kraft. Würden sie sich erneut der Aufgabe stellen und Varkur besiegen?

