



So überraschend sie aus dem Nebel aufgetaucht war, so schnell brach Reka auch wieder auf. "Ich muss neue Kräuter suchen, meine Vorräte gehen zu Neige!" Sie sah den erschrockenen Ausdruck auf dem Gesicht ihres Gegenübers. "Keine Sorge Jungchen, ich bin alt, ich laufe Dir schon nicht davon," lachte sie mit krächzender Stimme. Noch lange hörte man ihre schlurfenden Schritte aus dem dichten Nebel.

Reka kommt wie gewohnt ins Spiel und auch beim Kaufen der Tränke ändert sich nichts. Legt das Nebelplättchen mit Reka nun offen auf die Box mit dem Hahn im Sonnenaufgangsfeld.

Würfelt jeden Tag bevor der erste Held seine erste Aktion ausführt mit einem Heldenwürfel (W6):

- 1/2 Die Hexe bewegt sich auf das angrenzende Nebelfeld mit der niedrigsten Nummer.
- 3/4 Die Hexe bewegt sich auf das angrenzende Nebelfeld mit der höchsten Nummer.
- 5/6 Die Hexe bleibt stehen

Wichtig

- * Die Hexe geht **niemals über eine Brücke**.
- * Das Feld mit der höchsten kann gleichzeitig auch das mit der niedrigsten Nummer sein (wenn nur ein Nebelfeld angrenzt).

Beispiel 1: Hexe steht auf Feld 48 (Andor Vorderseite)

1/2: Hexe auf 47 - 3/4: Hexe auf 49 - 5/6: Hexe bleibt stehen

Beispiel 2: Hexe steht auf Feld 47 (Andor Vorderseite)

1/2: Hexe auf 48 - 3/4: Hexe auf 56 - 5/6: Hexe bleibt stehen

Beispiel 3: Hexe steht auf Feld 8 (Andor Vorderseite)

1/2: Hexe auf 11 - 3/4: Hexe auf 11 - 5/6: Hexe bleibt stehen

Sonderfall Minenspielplan Feld 43

Befindet sich Reka auf dem Minenspielplan (Andor Rückseite) auf Feld 43, dann gelten die beiden Felder 44 und 50 als direkt angrenzend. Diese Ausnahme gilt nur für diesen Fall.

Steht Reka auf Feld 44 des Minenspielplans, dann ist Feld 46 das niedrigste benachbarte Feld und 55 das höchste.

Steht Reka auf Feld 50, dann sind es die Felder 44 bzw. 52.