



Nach dem erfolgreichen Sieg gegen den bösen Drachen Tarok und der Rettung der Rietburg kehrte vorerst Frieden in Andor ein. Es gab nur wenige Zwischenfälle mit Kreaturen. Nach einiger Zeit jedoch erreichte die Helden ein Brief des Prinzen, dass er alle Bewohner des Landes zur seiner Krönung in die Rietburg einlud.

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material bereit:

- Die Legendenkarten „Rettung der Schildzwerge“, „die Hexe“, die Figuren: Prinz Thorald, die Hexe, 4 Bauernplättchen
- Verdeckt und gemischt 13 Kreaturenplättchen (die Plättchen mit Wardracks werden aussortiert), 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 8 Geröllplättchen, 6 Pergamente
- legt das N-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf das N-Feld
- Legt ein Sternchen auf die Buchstaben auf den Buchstaben G
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 5 der 6 Runensteine und einem 1 Heilkraut
- Stellt den alten Wehrturm auf das Feld 17, gleiche Funktion wie bei Legende 5

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 ➡



Würfelt je ein Kreaturenplättchen pro Spieler aus und legt es auf die Erzählerleiste (max. 1 pro Feld)

Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten in der Burg, Feld 0

„Habt dank meine Helden meine lieben Freunde, für eure Tapferkeit und euren Mut“, sagte Prinz Thorald. Nach dem unser geschätzter König Brandor von uns gegangen ist, werde ich nun schweren Herzens an seine Stelle als König von Andor treten und für Recht und Ordnung im gesamten Reich sorgen.“ Als Dank für ihren Einsatz gab er jedem Helden einen Beutel voll Goldmünzen.

- **Jeder Held erhält 4 Goldmünzen**

Es war eine lange Nacht und alle waren fröhlich und heiter. Barden boten ihre neusten Lieder dar. Es wurde getanzt und getrunken. Bier und Wein floss in rauen Mengen

Jeder Held würfelt mit zwei Heldenwürfeln, die negativen Auswirkungen des Alkohols. Zieht die kleinere Zahl von der größeren ab und zieht das Ergebnis den Willenspunkten ab.

Die Bauernplättchen werden nun auf die Felder 24, 28, 40 und 64 gelegt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 ➡



Die Rache der Wardracks



Der Morgen graute, die Rietburg lag im dichten Nebel. Eine Katze lief über den Hof, in der Ferne bellte ein Hund. Alles war ruhig. Doch plötzlich wurden die Helden aus Ihrem verdienten Schlaf gerissen. Die ganze Burg war in Aufruhr. Ein Späher war zurückgekehrt. Im Osten lauerte eine Neue Gefahr. Einige Kreaturen wollten den Tod des Drachen rächen und versammelten sich, um die Schildzwerge für ihre Hilfe beim Kampf gegen den Drachen endgültig auszulöschen.

- **Deckt 5 Kreaturenplättchen auf und führt die Anweisungen sofort aus**

König Thorald wollte es selbst in die Hand nehmen den letzten Aufstand niederzuringen und ritt mit einer Schar seiner Besten verbliebenen Ritter aus um den Schildzwerge beizustehen. Doch in den Jahren hatten die Kreaturen gelernt, dass sie im gemeinsamen Kampf stärker sind...

Ab jetzt werden **gleiche Kreaturen**, die auf ein Feld ziehen würden, **zusammen auf das gleiche Feld** gestellt und bewegen und **kämpfen gemeinsam**, alle anderen Kreaturen bewegen sich wie gehabt. Die Helden können nur gegen beide gleichzeitig kämpfen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4



Die Rache der Wardracks



Regeln für den gemeinsamen Kampf von Kreaturen:

- Willen und Stärke addieren pro einzelne Kreaturenart (max.20 Willen) Bsp: 2x Gors -> 8 Willen, 4 Stärke
- 1 Würfel pro Kreatur, Würfelwerte werden addiert
- Alle Kreaturen kämpfen stets zusammen
- Mehrfacher Schatz
- Erzähler geht wie gewohnt auch beim mehrfach Sieg nur ein Feld weiter

Einen Tag und eine Nacht warteten die Helden auf eine Nachricht von ihrem König. Als am Morgen des zweiten Tages immer noch keine Meldung vorlag, beschlossen die Helden, selbst nach ihrem König zu suchen.

Würfelt mit einem Heldenwürfel. Addiert 30 hinzu und stellt die Figur Thorald auf das Feld. Er kann jetzt wie gewohnt bewegt werden und bleibt bis zum Ende im Spiel.

Würfelt mit einem Heldenwürfel, wann die Karte „der Traum“ ins Spiel kommt und legt sie neben die Legendenleiste

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5





Würfelt nun mit einem Heldenwürfel:

Bei einer 1,2 oder 3: Die Hängebrücke ist immer noch zerstört
Bei einer 4,5 oder 6: Die Steinbrücke ist immer noch zerstört

Um die Brücke wieder nutzen zu können, muss ein Bauernplättchen auf ein angrenzendes Feld zu der zerstörten Brücke gebracht werden (Hängebrücke Feld 16 oder 48, Steinbrücke Feld 38 oder 39). Das Bauernplättchen wird auf die Brücke gelegt. Die Bauern benötigen **den kompletten nächsten Tag** (von Sonnenaufgang bis Untergang). Ab dem neuen Morgen ist die Brücke wieder für Helden und Kreaturen nutzbar. Die tatkräftigen Bauern werden später auf die Taverne gelegt und können wie gewohnt genutzt werden.

*Inzwischen erreicht euch eine Botschaft vom König:
„Wir sind in einen Hinterhalt der Wardracks geraten. Sie haben die Schildzwerge. Ich konnte fliehen. Findet die Hexe, sie weiß sicher Rat. Zudem versammeln sich Gors im Süden*

- Stellt Gors auf die Felder 26,27 und 33

-
- ➔ **Aufgabe: Findet die Hexe**
 - ➔ **Aufgabe: Repariert die Brücke**
-

Doch bevor das Neue Abenteuer losgeht, darf sich die Gruppe noch in der Waffenkammer der Burg mit 4 Ausrüstungsgegenständen eindecken

Dor Hold mit dem höchsten Rano beginnt



Plötzlich wurde es ganz ruhig um die Helden. Sämtliche Tiere des Waldes waren in ihren Höhlen, Erdlöchern und Nestern verschwunden. Eine seltsame Stille legte sich über Andor. Der Himmel verfinsterte sich. Dicke schwarze Wolken schoben sich vor die Sonne, es wurde dunkel, Nachtgleich. Doch dann regte sich etwas: Ein Sturm zog auf.

- ➔ Würfelt mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er, das Ergebnis -10) die Felder aus, in denen der Sturm Schaden anrichtet. Legt die 8 Schadensplättchen (Geröllplättchen) auf die entsprechenden Felder. Ein Durchqueren der Felder ist bis zur Beseitigung nicht möglich.
Ausnahme: Wardracks

Wenn ein Schadensplättchen auf ein Feld kommt auf dem sich Kreaturen befinden, bleiben diese dort stehen, verlieren die Hälfte ihrer Willenspunkte und können mit einem Bogen bekämpft werden. Wenn es auf ein Feld mit Helden trifft, würfelt mit einem Heldenwürfel wie viel Willenspunkte abgezogen werden. Ein Schild kann den Helden schützen.

Wenn das Schadensplättchen auf einen Gegenstand, Brunnen oder den alten Turm fällt, werden Diese aus dem Spiel genommen.



Plötzlich schreckt ihr auf. Laute Schreie und Flammen sind das erste, das ihr wahrnehmt. Ihr hört das Knurren von Wardracks und das Brüllen der Gors. Einfache Bauern, bewaffnet mit Mistgabeln und Speeren stellen sich dem Feind entgegen. Die ersten strohbedeckten Häuser brennen. Kinder weinen. Zu eurem Entsetzen stellt ihr fest, dass ihr nur hilflos zuschauen könnt.

Ihr steht wie angewurzelt da. Ihr könnt nichts tun. Eure Hände wollen zwar zu euren Waffen greifen, aber sie greifen ins Leere. Zum Glück haben die Wardracks euch nicht bemerkt. Schließlich verstummen die Schreie. Auch die Wardracks und Gors ziehen wieder ab. Es ist wieder ganz still um euch.

Zitternd und schweißgebadet erwacht ihr aus eurem Traum. Um euch herum ist alles ruhig. Auch auf den umliegenden Höfen. Alles scheint normal. Zum Glück war alles nur ein böser Traum.

Würfelt:

- ➔ 1, 2 oder 3 die Gruppe bekommt einen schwarzen Würfel
- ➔ 4, 5 oder 6 die Gruppe bekommt bei 2 Spielern 4, bei 3 Spielern 3 und bei 4 Spielern 2 Zauberformeln (Pergamente). Jede kann einmal als Stärkekpunkte nach dem Heldenwurf eingesetzt werden



Die Rettung der Schildzwerge

Ihr habt es geschafft, die Schildzwerge sind befreit. Doch die Verletzungen der Zwerge konnten durch das Heilkraut vom Baum der Lieder nur zum Teil geheilt werden. Sie müssen von einem Helden zur Burg begleitet werden (so wie ein Bauernplättchen) und sie dürfen keiner Kreatur begegnen.

Als die Wardracks die Flucht bemerken, schlagen sie sofort Alarm und nehmen mit ihren Verbündeten die Verfolgung auf.

- Stellt Wardracks auf die Felder 64,65
- Stellt Gors auf die Felder 28, 44, 58 und 59
- Stellt einen Skral auf das Feld 46
- Stellt Trolle auf die Felder 55 und 63

➔ Aufgabe: Tötet die Wardracks; Stärke bei:

2 Spielern 10	}	je Wardrack
3 Spielern 15		
4 Spielern 20		



Die Rache der Wardracks

Die Hexe

Die Hexe hat im dichten Flussnebel schon auf euch gewartet: „Ihr kommt wegen der Zwerge, nicht wahr?“, fragte die Hexe. Erwartungsvoll schaut der Held die Hexe an. Sie schaut in ihre magische Kugel. Die Minuten vergehen und fühlen sich wie Stunden an. Doch endlich sah die Hexe auf und erzählte: „König Thorald ist mit den Zwerge in einen Hinterhalt geraten. Die Zwerge sind in den Wardrack Turm im Osten verschleppt worden. Sie sind schwer verwundet. Das Heilkraut vom Baum der Lieder wird ihnen helfen.“

- Stellt die Figur Schildzwerge auf Feld 83
- Legt das Heilkraut auf Feld 57. Das Heilkraut muss zu den Zwerge gebracht werden
- Das Heilkraut kann nur mit einem Falken zum Turm gelangen. Die Zwerge werden dann auf das Feld 61 flüchten

➔ **Aufgabe: Befreit die Zwerge und geleitet sie sicher zur Burg. Die Zwerge können nur mit einem Helden zusammen bewegt werden.**



Die Rache der Wardracks

N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn der Erzähler das N-Plättchen erreicht und

- Die Zwerge sicher in der Rietburg sind
- und die Wardracks besiegt wurden
- und die Brücke repariert ist
- und die Burg verteidigt wurde

Erneut haben die Helden durch ihren mutigen Einsatz das Königreich Andor verteidigt. Die Kreaturen wurden vernichtend geschlagen. Es folgten einige Jahre des Friedens.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn der Erzähler das N-Plättchen erreicht und

- mehr Kreaturen die Burg erreichten, als es freie Schilde gibt
- oder die Brücke nicht wieder aufgebaut wurde
- oder die Schildzwerge nicht in der Rietburg sind
- oder die Wardracks noch am Leben sind