

ANDOR

A1

Diese Legende besteht aus 7 Karten

A1, A2, C1, C2, F, N, Rat der Hexe

*Still leuchtet die Rietburg in der Sonne Andors und die Helden sammelten Kraft für ein neues Abenteuer.*

*Ein freudiges Fest stand bevor, Prinz Thorald heiratete seine Auserwählte.*

Führt alle Anweisungen auf der Checkliste aus. Legt folgendes Material neben den Spielplan bereit:

- Prinz Thorald
- 4 Bauernplättchen
- Hexe
- Heilkraut
- 5 Runensteine
- 5 Kreaturenplättchen
- 1 Pergament
- 1 Edelstein

*Die Auserwählte Prinz Thoralds ist am Hochzeitstag plötzlich verschwunden.... Vielleicht weiß die Hexe rat ?*

Der Brunnen auf Feld 35 ist ausgetrocknet, das Brunnenplättchen kommt aus dem Spiel.

Lest weiter auf Legendenkarte A2

ANDOR

A2

Jeder Held bekommt einen zusätzlichen Stärkepunkt und die Gruppe erhält 5 Gold.

Der Zwerg startet auf Feld 7, der Krieger auf Feld 27, der Bogenschütze auf Feld 23 und der Magier auf Feld 57.

Stellt einen Gor auf Feld 13,43 + 41.

Stellt einen Skral auf Feld 10,16 + 46.

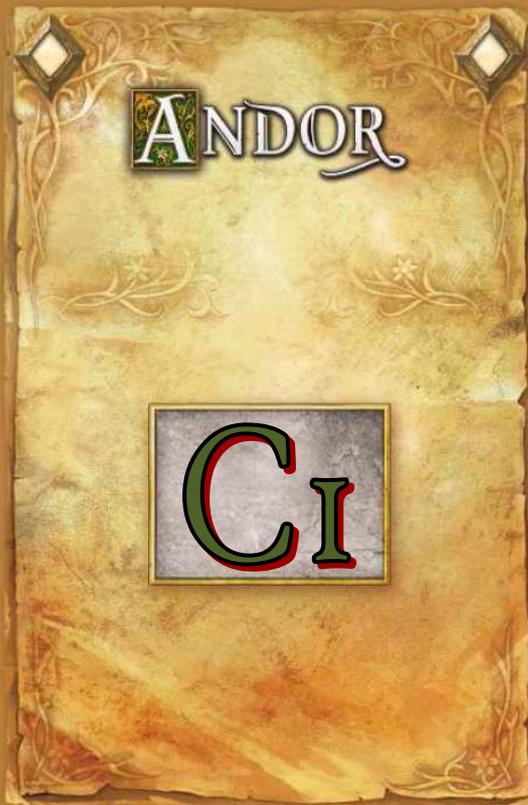
Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die 4 Kreaturenplättchen und legt ein zusätzliches auf Feld J.

Legt das Heilkraut auf Feld 37 und einen Bauern auf Feld 36+24.

Erwürfelt die Felder für die Runensteine mit einem Heldenwürfel und einem Kreaturenwürfel. ( Held 1er, Kreatur 10er STelle)

*Prinz Thorald verlor allen Mut und war nicht im Stande die Burg zu verteidigen.*

**Aufgabe:** Findet die Hexe im Nebel und beschützt die Rietburg.

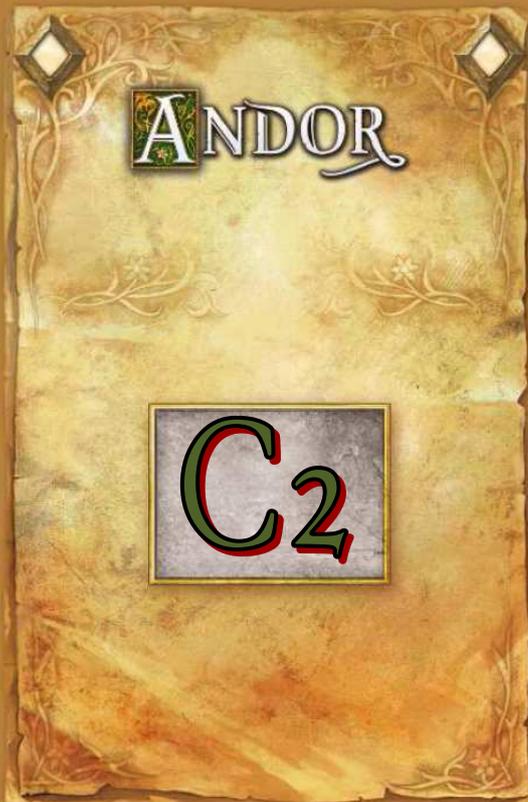


*Ein Aufschrei ging durch die Taverne, neue Kreaturen waren auf dem Weg zur Rietburg.*

Stellt einen Gor auf Feld 20, und einen Skral auf Feld 65.

Erwürfelt das Feld für den Edelstein ( Heldenwürfel 1er, Kreaturenwürfel 10er Stelle)

Lest weiter auf der Legendenkarte C2



*Bei dem Magier tauchte ein Rabe mit einer schlechten Botschaft auf.*

*„Auf der Rietburg ist eine Seuche ausgebrochen. Um die Seuche zu Bekämpfen muss das heilige Elixier verabreicht werden für dessen Zusammensetzung man das Magische Pergament benötigt“. Den geheimen Aufenthaltsort des Pergaments kennt nur die Hexe Reka, und diese gibt die Information nicht umsonst raus.*

**Aufgabe an den Magier:**

Bring einen Edelstein zur Hexe

Wenn das erfolgt ist, erwürfelt der Magier das Feld wo das Pergament sichtbar wird.

( Heldenwürfel 1er, Kreaturenwürfel 10er-Stelle)



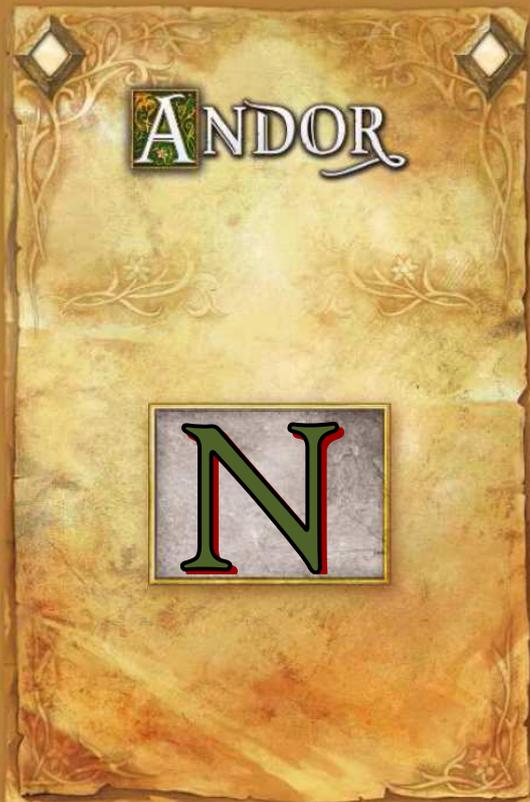
*Prinz Thorald hat sich wieder im zaum, und schließt sich den Helden auf der Suche nach seiner Auserwählten an.*

Stellt Prinz Thorald auf die Rietburg ab jetzt ist er im Spiel.

*Im Wachsamem Wald wurden Kreaturen entdeckt...*

Stellt Gors auf die Felder 48, 53 und 51.

Jeder Held der auf einem Flussangrenzendem Feld steht bekommt einen Trinkschlauch.



Die Legende Nahm ein gutes Ende, wenn:

- Die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde
- Das magische Pergament vom Magier in die Rietburg gebracht wurde
- Die Braut (Bäuerin) sicher in die Rietburg gebracht wurde

bevor der Erzähler Feld N erreicht.

Die Legende Nahm ein böses Ende, wenn:

- Die Rietburg nicht erfolgreich verteidigt wurde
- Das magische Pergament nicht vom Magier in die Rietburg gebracht wurde
- Die Braut (Bäuerin) nicht sicher in die Rietburg gebracht wurde

bevor der Erzähler Feld N erreicht.

ANDOR

## Rat der Hexe

Kommt ins Spiel wenn das  
Nebelplättchen „Trank der Hexe“  
aktiviert wurde

Die Hex Reka blickt in die Zukunft und sah den Tod.

Die Helden mussten sich beeilen um die Braut zu retten, Reka sah in Ihrer Vision, dass die Trolle sie Tief in die Berge verschleppt hatten.

Legt das Bäuerinnenplättchen auf das Feld 78, Einen Troll auf Feld 67 und einen Troll auf Feld 66.

Besonderheit: Diese Trolle bewegen sich nicht bei Sonnenaufgang und müssen besiegt werden bevor man auf Feld 68 kommt.

**Aufgabe:** Bringt das Bauernplättchen in die Rietburg.

ANDOR

