

*Es war Sommer in Andor. Die Hitze drückte auf die Gemüter aller. Im wachsamem Wald gab es schon lange keinen Nebel mehr, doch dafür legte sich der Dunst über das graue Gebirge.*

Führt zunächst die Anweisungen der **Checkliste** aus.

Legt nun folgendes Material zusätzlich neben den Spielplan:

- 4 Bauernplättchen
- Die Hexe, Prinz Thorald
- 3 rote x

Verdeckt und gemischt:

- Kreaturenplättchen
- 6 Runensteine
- 3 Heilkräuter

Sortiert nun die folgenden Nebelplättchen aus:

- 2x Gor
- Hexe
- Trinkschlauch

Die restlichen Nebelplättchen verschiebt ihr in das graue Gebirge (Felder 66-70,81,82) und in den südlichen Wald (Felder 22-25).

Legt jetzt ein Sternchen auf den Buchstaben C.

**Lest nun weiter auf Legendenkarte A2.** ➔



*Die Helden kamen gerade von einem Besuch in der Mine, als sie auch schon mit der schrecklichen Hitze auf der Ebene von Andor konfrontiert wurden. Die alte Hängebrücke war bereits verbrannt.*

Legt ein **rotes x** auf die **Hängebrücke**. Sie ist jetzt nicht mehr passierbar. Die Felder **48** und **16** sind jetzt nicht mehr miteinander verbunden. Kreaturen auf Feld 48 bleiben bei Sonnenaufgang einfach stehen.

Würfelt nun mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteinen** und von **2 Heilkräutern** aus.

Stellt nun folgende Kreaturen auf den Spielplan: Einen **Skral** auf Feld **33**.

**Gors** auf die Felder **37, 52, 57, 60, 65**.

*Die Helden hatten in der Mine bei Fürst Hallgard ausreichend Proviant und Ausrüstung bekommen, um der Hitze vorerst standhalten zu können.*

Zwei Helden erhalten einen **Trinkschlauch** von der Ausrüstungstafel. Jeder Held startet mit **2 Stärke-** und **7 Willenspunkten**.

Stellt eure Helden jetzt auf das **Feld 84** im Gebirge. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.





*Nun machte die Hitze auch den Helden zu schaffen, und sie merkten, dass die Brandgefahr im Wachsamen Wald stieg.*

Stellt alle Helden, die sich im Wachsamen Wald befinden, auf **Feld 71**. Bewegt alle Kreaturen, die sich im Wachsamen Wald befinden, ein Feld entlang der Pfeile nach dem Sonnenaufgangsprinzip weiter.

*Die Helden erreichte schreckliche Kunde: Die Bewahrer des Baumes der Lieder waren geflohen, da der Baum dem Feuer zum Opfer gefallen war.*

Legt nun ein rotes x auf das Händlersymbol des Feldes 57. Ein Held darf dieses Feld noch betreten, darf dort aber nicht mehr einkaufen. Legt jetzt die vier Bauernplättchen, die die Bewahrer des Baumes der Lieder darstellen, auf die Felder **49, 54, 60 und 63**. Wenn die Plättchen in der Burg sind, werden sie nicht als goldener Schild genutzt, sondern kommen aus dem Spiel.

#### **Achtung:**

Falls ihr die Ereigniskarte ‚Kranker Bauer‘ zieht, legt sie zur Seite und zieht eine neue.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2.** →



#### **Legendenziel:**

Die Legende ist gewonnen, wenn die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde und die vier Bauernplättchen sicher in derselben angekommen sind. Stellt dann den Erzähler sofort auf das Feld ‚N‘ der Legendenleiste und die Legende ist gewonnen. Sobald ein Bauernplättchen auf dem Feld einer Kreatur ist, wird der Erzähler sofort auf Feld ‚N‘ der Legendenleiste gesetzt und die Legende ist verloren.

*Die Kreaturen kamen aus allen Teilen Andors, um die Rietburg einzunehmen. Später sahen einige der Kreaturen, doch man vermutete, dass sich auch welche im Verborgenen aufhielten.*

Stellt jetzt **Gors** auf die Felder **16 und 23**. Deckt die obersten drei Kreaturenplättchen auf und führt sie aus.

Würfelt mit einem Heldenwürfel, wann vier weitere Kreaturenplättchen ins Spiel kommen. Bei einer **eins** würfelt ihr **noch einmal**. Es dürfen nicht mehr als zwei Kreaturenplättchen an einem Feld liegen.







## Reka, die Hexe



Diese Karte wird aktiviert, sobald das letzte Nebelplättchen aufgedeckt wurde.

*Die Helden beschlich ein mulmiges Gefühl, und sie fragten sich, wo die Hexe sei. Sie hatten im Gebirge und im südlichen Wald nach ihr gesucht, doch sie war nirgends zu finden.*

Stellt die Figur der Hexe jetzt auf das Feld mit dem Helden, der die wenigsten Willenspunkte hat. Haben mehrere Helden gleich wenig Willenspunkte, kommt die Hexe zu demjenigen von ihnen, der den niedrigsten Rang hat. Ab jetzt kann bei ihr wie gewöhnlich eingekauft werden.

Besonderheit: Der Trank der Hexe kostet kein Gold, sondern Willenspunkte: Bei 2 Spielern: 3 Willensp.

Bei 3 Spielern: 4 Willensp.

Bei 4 Spielern: 5 Willensp.

Der Bogenschütze zahlt auch hier einen Willenspunkt weniger.

*Plötzlich stand die Hexe neben einem der Helden. „Es tut mir sehr leid, dass ich euch bisher nicht helfen konnte, doch ich war in der Mine der Zwerge und habe in den Wellen des geheimnisvollen Sees gelesen. Ich kann euch nicht sagen, was ich sah, doch ich möchte euch als Entschuldigung ein Geschenk machen.“*

Der Held, bei dem die Hexe steht, erhält wahlweise einen Trank der Hexe oder 3 Willenspunkte.





## Die Hilfe des Prinzen



Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der erste Bauer bei einem der Helden ist.

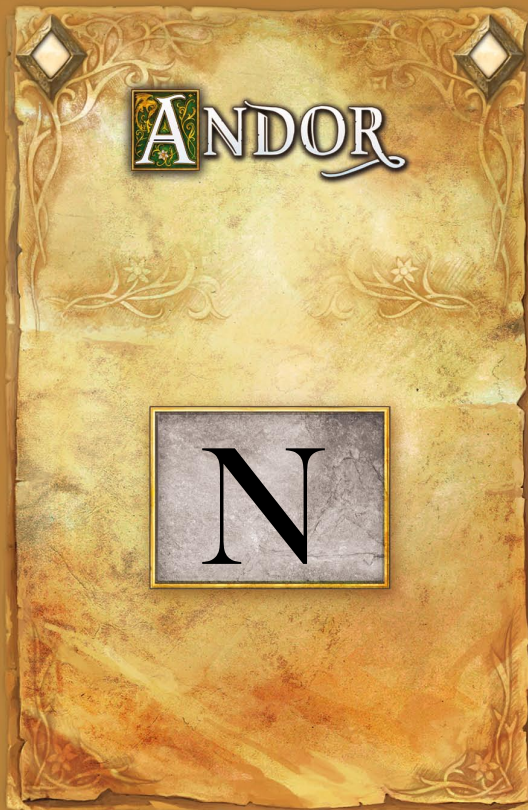
*Auch an Prinz Thorald ging nicht vorbei, dass es in Andor stetig heißer wurde und die Helden sowie die Bewahrer des Baumes der Lieder Hilfe benötigten. Er fasste den Entschluss, den Helden zu helfen, doch lange konnte er nicht bleiben.*

Stellt die Figur des Prinz Thorald jetzt auf die Taverne (Feld 72). Nehmt ein weiteres rotes x und legt es 4 Felder vom Erzähler entfernt auf die Legendenleiste. Bis zu diesem Buchstaben wird euch Prinz Thorald zur Verfügung stehen.

*Die Kreaturen wurden unsicher bei dem Anblick von dem Prinzen und ein paar von ihnen zogen sich ins Dunkle zurück.*

Nehmt ein beliebiges, noch verdecktes, an der Legendenleiste liegendes Kreaturenplättchen, ohne es euch anzusehen, aus dem Spiel.





Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...  
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde...  
...und die vier Bauernplättchen sicher in der Burg angekommen sind.

*Die Bewahrer des Baumes der Lieder dankten den Helden und sagten ihnen, dass auch der Baum sich bald wieder erholen würde. Sie würden den Sommer über in der Rietburg bleiben, doch gegen Anfang des Herbstes wieder in den Wald ziehen. Der Sommer neigte sich dem Ende zu, doch auf den Sommer folgte bekanntlich der Herbst, und dann mussten die Verteidigungswälle gegen die Mächte des Bösen errichtet und in der Mine bei Fürst Hallgard Unterschlupf gesucht werden. Doch das ist eine andere Legende.*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...  
...die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde...  
...oder die vier Bauernplättchen nicht sicher in der Burg angekommen sind.  
Die Bewahrer des Baumes der Lieder gerieten in die Fänge der Dunkelheit und die Mächte des Bösen überrannten die Rietburg. Die Bewohner Anders flohen in alle Richtungen, so das Andor zu einer großen Ödnis wurde.

