

Die Vorderseite des Spielplans wird benutzt.

Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus

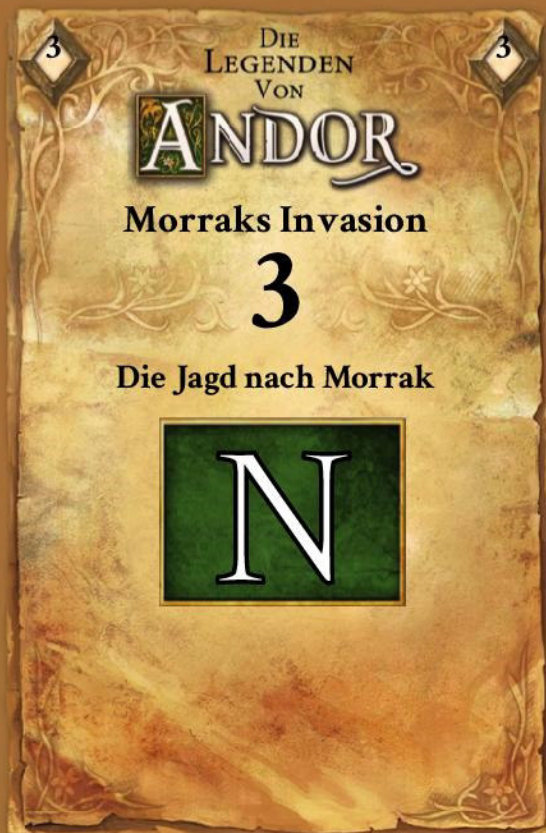
*Ihr hattet das Hauptquartier des Heerführers Ahrot erobert und ihr wusstet nun, dass Morrak sich in den Bergen befindet. Prinz Thorald wollte euch bei der Suche begleiten, doch noch ehe ihr aufbrach, schickte Morrak ein Heer Kreaturen zur Rietburg.*

- Stellt Thorald auf Feld 0.
- Nehmt 5 Kreaturenplättchen und führt sie aus
- Stellt die Helden auf Feld 0.
- Die Gruppe bekommt **3 Gold, 1 Schild, 1 Helm und 1 Trinkschlauch**
- Jeder startet mit **2 Stärkepunkten**
- Der Held mit dem **niedrigsten Rang** beginnt.

Ihr findet Morraks Burg so: Wenn ein Held (oder Thorald) ein Feld, das eine höhere Nummer als 65 hat, betritt und Morraks Festung noch nicht gefunden wurde, würfelt der Held (oder ein beliebiger Spieler für Thorald). Ist das Ergebnis 6, wird auf das Feld der Turm gestellt. Ist es nicht 6, passiert nichts. Wenn wieder ein Held das gleiche Feld betritt, würfelt er auch. Es wird so lange gewürfelt bis Morraks Burg gefunden wurde.

Verteidigt die Burg und findet Morraks Festung.

Wenn ihr sie gefunden habt, lest weiter auf der Karte "**Festung des Schreckens**"



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...der Turm bei der Mine betreten wurde

und

...die Rietburg verteidigt wurde.

*Im Turm war eine Tür, die in die Mine führte, wo sicherlich auch Morrak und Kroskan waren.*

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...  
...der Turm bei der Mine nicht betreten wurde,  
oder  
...die Rietburg nicht verteidigt wurde.





*Als ihr in der Burg wart, traf eine Nachricht der Schildzwerge ein. Sie wurden von Kreaturen aus ihrer Mine verjagt und festgenommen. Ihr vermutetet, dass vielleicht Kroskan dort sein Lager aufgeschlagen hatte und tatsächlich entdeckten Späher vor dem Mineneingang einen Wachturm.*

- Stellt den Turm auf Feld 71
- Legt auf Feld 43 alle Geröllplättchen verdeckt als Stapel

Betretet den Turm.

Lest dann weiter auf der Karte "N"



*In der Festung war keine Spur von Morrak oder irgendeiner Kreatur. Dafür fandet ihr eine Vorlage für einen Brief an Kroskan. Auf ihm stand:*

**An meinen Bruder Kroskan,**  
**Ahrot hat bei seinem Auftrag, Andor zu erobern, versagt. Ich fürchte, dass meine Festung des Schreckens entdeckt werden könnte und unsere Mission scheitert, weshalb ich so schnell wie möglich zu dir eilen werde. Der Meister hat verboten, dass ich mich in unnötige Gefahr begeben. Bereite dich auf meine Ankunft vor!**  
**Morrak**

*Ihr fragtet euch, wer denn der Meister von Morrak sein könnte, denn eigentlich war doch er der Anführer. Jetzt müsst ihr Kroskan aufsuchen, um Morrak abzufangen und zu besiegen. Doch dazu hattet ihr momentan keine Zeit, denn noch mehr Kreaturen marschierten auf die Rietburg zu.*

- Aktiviert 5 Kreaturenplättchen.

Verteidigt die Rietburg.

Wenn ein Held die Burg betritt, lest weiter auf der Karte "Die Erkenntnis"