



Die Vorderseite des Spielplans wird benutzt.

Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus

- Mischt die **Kreaturenplättchen** verdeckt.
- Mischt die **Runensteine** verdeckt.
- Mischt die **Heilkräuter** verdeckt.
- Stellt den **Turm** bereit.
- Mischt die **Geröllplättchen** verdeckt.
- Nehmt das **Hexen-Nebelplättchen aus dem Spiel**.
Legt dafür **kein Nebelplättchen** auf Feld 63
- Stellt **Prinz Thorald** bereit.
- Legt ein **Sternchen** auf N.

Nach Kroskans Fall kamen mehrere Wochen keine Kreaturen in das Land. Irgendwann hielt der König die Angst nicht mehr aus, dass eines Tages plötzlich Kreaturen auftauchen könnten und befahl, dass ihr die Kreaturen suchen sollt. Auf der Suche nach den Kreaturen trenntet ihr euch und genau darauf hatte Morrak gewartet, bevor er den Befehl zum Angriff gab.

Weiter auf A2



- Jeder von euch stellt seinen Helden nun auf folgendes Feld:

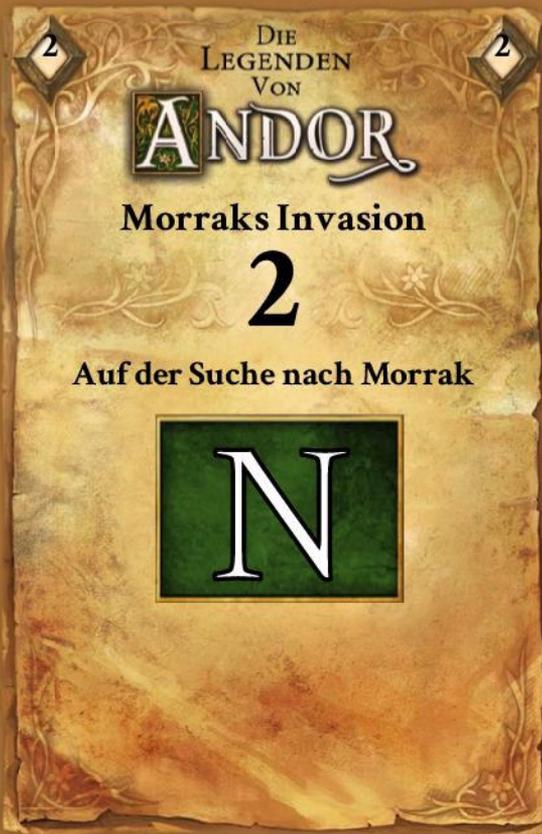
Der jüngste Held nimmt die Zahl der Helden, die vor ihm ihre Position ausgerechnet haben (also 0) plus 1 (0 + 1 ist 1). Das nimmt er Mal 10 (1 Mal 10 ist 10). Dazu addiert er einen Würfelwurf und stellt seinen Helden auf das Feld. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

- Nehmt nun 7 Kreaturenplättchen und führt sie aus
- Würfelt nun die Positionen der Runensteine aus
- Würfelt nun die Positionen von 2 Heilkräutern aus
- Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten
- Die Gruppe bekommt **1 Trinkschlauch, 1 Schild, 3 Gold und 1 Helm**
- Der Held mit dem **niedrigsten** Rang beginnt.

Um Morrak zu finden, müsst ihr einen seiner Späher im Nebel finden, der euch seinen Standort sagen kann.

Verteidigt die Rietburg und findet einen Gor im Nebel.

Wenn ihr einen Gor im Nebel aktiviert habt lest weiter auf der Karte "**Spähergor**"



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...Ahrot besiegt wurde und...

...die Burg verteidigt wurde.

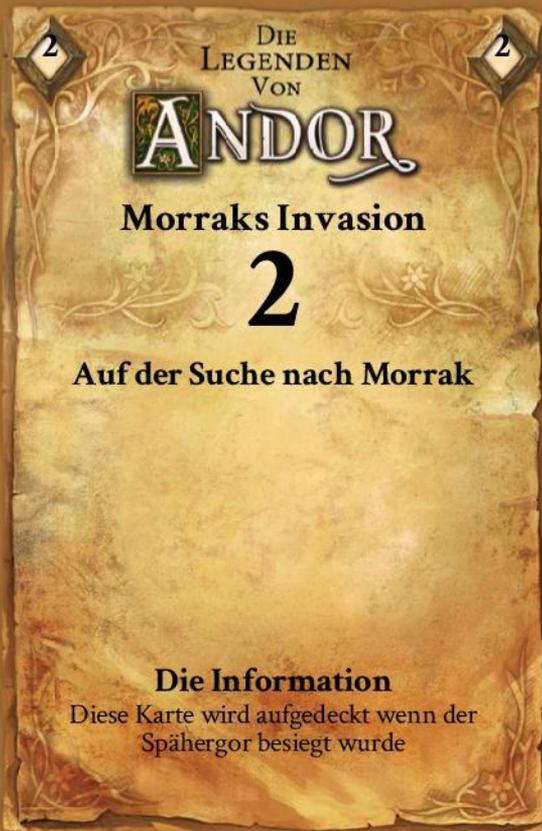
In Ahrots Hauptquartier fandet ihr einen Hinweis auf den Aufenthaltsort von Morrak.

Auf einem Pergament stand:

"Morgen werde ich Morrak in den Bergen Bericht über den Sieg unserer Streitmacht erstatten und dann werde ich, Ahrot, Morraks rechte Hand werden und Kroskan ablösen!"

Zum Glück hatten die Kreaturen verloren und ihr schlussfolgert aus dem Pergament, dass Morrak irgendwo in den Bergen sein muss.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...Ahrot nicht besiegt wurde,
oder
... die Rietburg nicht verteidigt wurde.



Der Spähergor konnte euch das Versteck Morraks nicht verraten. Er wusste aber, dass ein Heerführer der Kreaturen einen Außenposten im Gebirge errichtet hatte und dort sehr wahrscheinlich Hinweise waren.

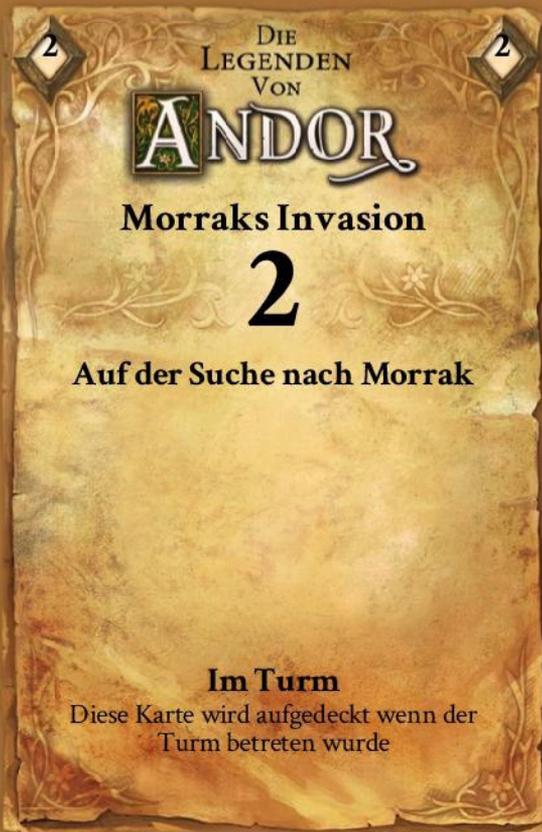
- Stellt den Turm auf Feld 70.

Ihr erfahrt auch, dass Geröll den Eingang des Turms blockiert und es zuerst beseitigt werden muss

- Legt alle Geröllplättchen verdeckt als Stapel auf Feld 69.
(Die Regeln zum Beseitigen von Geröll dürften bekannt sein)

Betretet den Turm

Lest dann weiter auf der Karte **"Im Turm"**



DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Morraks Invasion

2

Auf der Suche nach Morrak

Im Turm

Diese Karte wird aufgedeckt wenn der Turm betreten wurde

Ihr geht in den Turm. Er war verlassen und ihr findet keine Hinweise. Da kam eine noch größere Kreaturenhorde auf die Rietburg zu.

- Nehmt 8 Kreaturenplättchen und führt sie aus

Euch wurde bewusst, dass dies nur ein Ablenkungsmanöver war. Da eilte Prinz Thorald herbei. Er meinte, dass der besagte Heerführer sein Hauptquartier im südlichen Wald gebaut hatte und ein Skral war.

- Stellt den Turm auf Feld 25 und auf ihn einen mit Sternchen markierten Skral. Das ist der Heerführer Ahrot. Er hat 10 Stärkepunkte, 10 Willenspunkte und kämpft mit den schwarzen Würfeln.

Besiegt Ahrot und verteidigt die Rietburg.

Lest dann auf Karte "N"



DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Morraks Invasion

2

Auf der Suche nach Morrak

Spähergor

Diese Karte wird aufgedeckt wenn ein Gor im Nebel aktiviert wurde

Ihr findet den Spähergor, doch er wurde durch Magie verstärkt. Um ihn zum Reden zu bringen, müsst ihr ihn besiegen.

- Stellt einen Gor mit einem Sternchen markiert auf das Feld.

Der Spähergor hat insgesamt **6 Stärkepunkte** und **10 Willenspunkte**

Besiegt den Spähergor

und lest danach auf der Karte "**Die Information**" weiter.
