



*Viele Jahre nach dem Fall des Drachens war Andor erneut in Gefahr. Einige Kreaturen suchten das Land heim, aber man wusste nicht, woher sie kamen und für wen sie arbeiteten.*

Die Vorderseite des Spielplans wird benutzt.

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

- Mischt drei Runensteine mit unterschiedlichen Farben verdeckt und legt sie neben dem Spielplan bereit.
- Legt die Hexe bereit.
- Mischt die Pergamente und legt sie neben dem Spielplan bereit.
- Legt ein beliebiges Heilkraut bereit.
- Stellt einen Bauern auf Feld 40.
- Nehmt das Hexen-Nebelplättchen vom Spielplan. Legt dafür auf Feld 63 kein Nebelplättchen.
- Mischt alle Kreaturenplättchen verdeckt.
- Jeder Held hat 2 Stärkepunkte.
- Die Gruppe erhält einen Schild, einen Trinkschlauch, einen Helm und 3 Gold.
- Legt ein Sternchen auf N.

**Weiter auf Karte A2**



*Es verbreitete sich die Nachricht, dass ein Bauer, der von einem Gor angegriffen wurde, überlebt hatte und nun wusste, wer diesen Gor beauftragt hatte.*

- Stellt eure Figuren auf Feld 0.

*Der König schickte euch, um den Bauern zu holen, doch da sahtet man Kreaturen im Süden.*

- Deckt 5 Kreaturenplättchen auf und befolgt die Anweisungen.
- Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

---

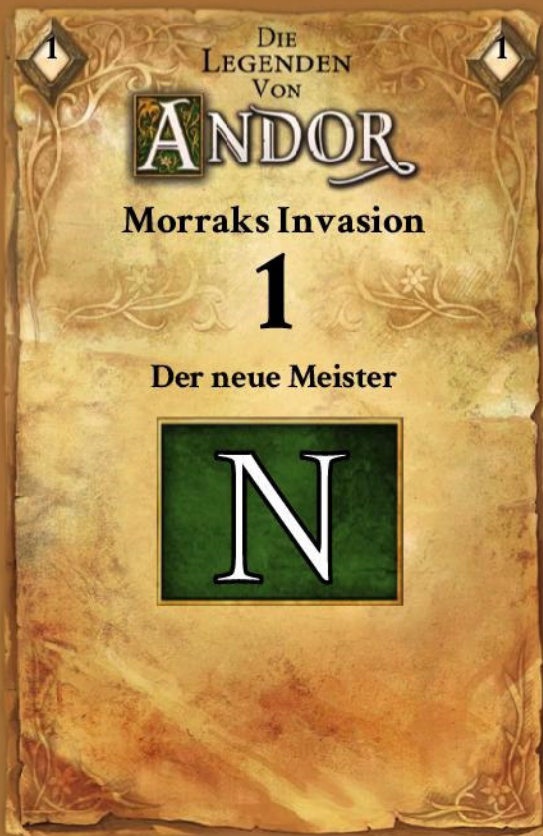
#### **Aufgabe:**

Verteidigt die Rietburg und bringt den Bauern in die Burg.

Wenn ihr den Bauern auf Feld 0 gebracht habt, lest weiter auf der Karte **"Die Krankheit"**

---





Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

**Kroskan besiegt**

und

**die Burg verteidigt wurde**

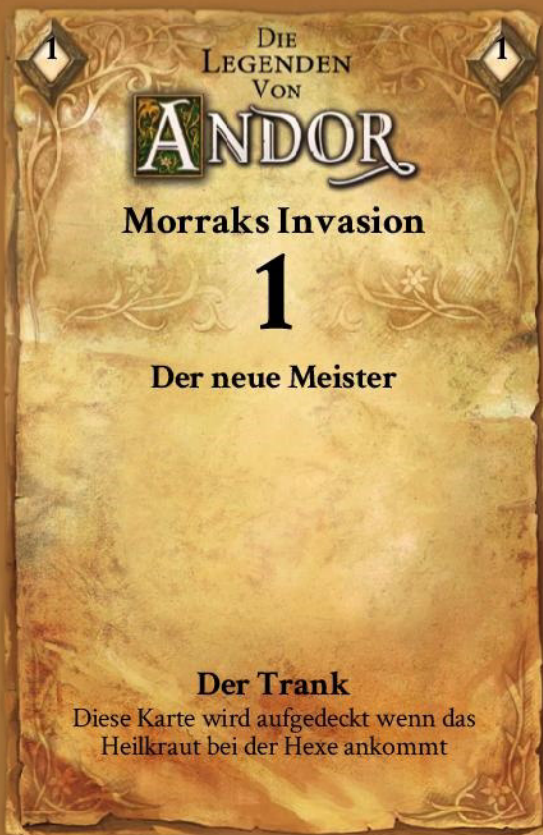
*Kroskans Handlanger wurden geschlagen, doch Kroskan selbst konnte entkommen. Man wusste auch immer noch nicht, wo sich Morrak befand und wann er erneut angreifen würde. Es schien so, als hätte das Abenteuer gerade erst begonnen.*

**die Burg nicht verteidigt wurde**

oder

**Kroskan nicht besiegt**

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...



*Die Hexe gab euch einen Trank und ihr wolltet ihn zum Bauern bringen, da kam eine Horde Kreaturen auf die Rietburg zu.*

- Der Held bekommt einen Trank der Hexe
- Nehmt 5 Kreaturenplättchen und führt die Anweisungen darauf aus.

---

Bringt den Trank zur Rietburg (Feld 0).

**Wichtig:**

Der Trank der Hexe hat **keinen** Effekt und bei der Hexe kann **kein** Trank gekauft werden.

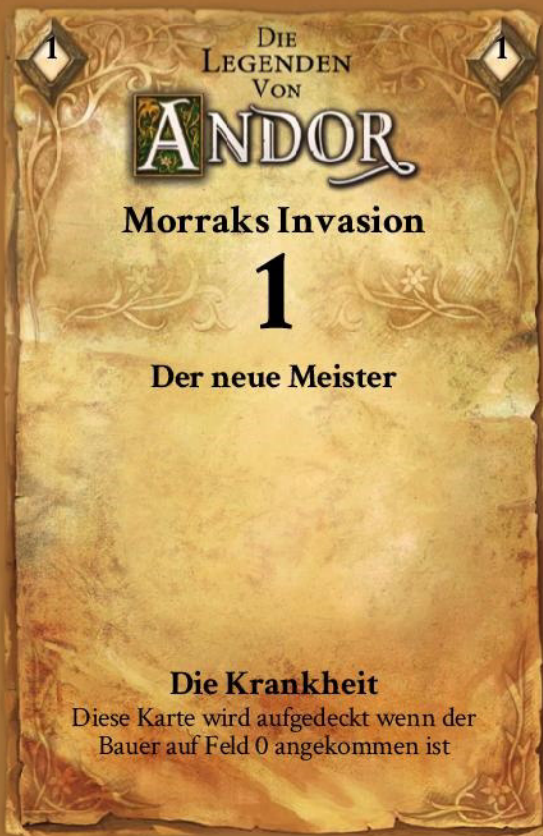
Lest dann die Karte "**Heilung**"

---

**Der Trank**

Diese Karte wird aufgedeckt wenn das Heilkraut bei der Hexe ankommt





Wie sich herausstellte, war der Bauer durch den Angriff des Gors vergiftet worden und er brauchte dringend ein Heilmittel.

- Würfelt mit einem roten Würfel (10er Stelle) und einem Heldenwürfel (1er Stelle) die Positionen der 3 Runensteine und legt diese dort hin.

*Um den Bauern zu heilen, müsste die Hexe kommen, doch diese war spurlos verschwunden. Um sie zu finden, bräuchte man die 3 Hexensteine.*

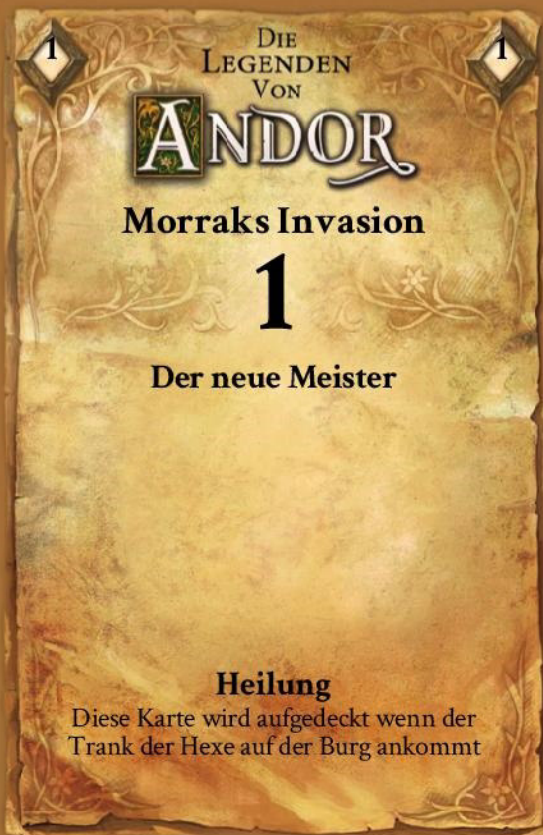
**Wichtig:**

Die Runensteine bringen **keinen** schwarzen Würfel ins Spiel und werden als Hexensteine bezeichnet.

---

Wenn **ein Held** alle drei Runensteine hat, lest weiter auf der Karte "**Hexenzeremonie**".

---



Der Trank der Hexe wirkte und der Bauer wurde wieder gesund. Er erzählte euch, dass der Anführer der Kreaturen ein Troll namens Morrak ist. Dieser hatte den Befehl gegeben, ihn zu überfallen, da er einen Bogen mit magischen Kräften besessen hätte, welcher den verstärkt, der ihn trägt. Jetzt besaß ihn Morrak. Dieser schickte seinen Bruder Kroskan mit dem magischen Bogen los, um Andor einzunehmen.

- Stellt einen mit Sternchen markierten Troll auf Feld 84. Das ist Kroskan.
- Der magische Bogen verleiht 6 Stärkepunkte und 8 Willenspunkte.
- Kroskan hat also insgesamt 20 Stärkepunkte und 20 Willenspunkte.

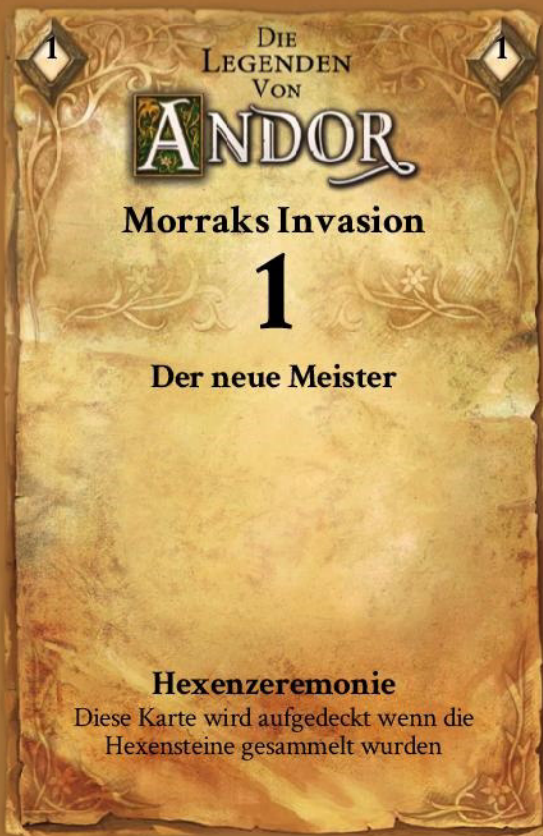
---

Besiegt Kroskan und verteidigt die Rietburg, bevor der Erzähler N erreicht.

Lest nach dem Sieg über ihn weiter auf der Karte "N".

---





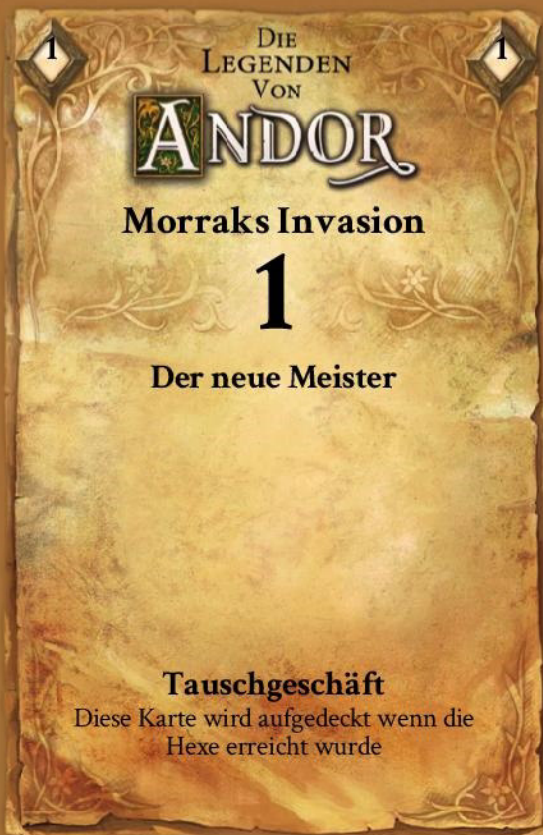
*Nachdem ihr die drei Steine aneinander gerieben hattet, erschien vor euch ein Pergament mit dem Aufenthaltsort der Hexe.*

- Nehmt euch ein Pergament und lest die Zahl.
- Nehmt die Runensteine aus dem Spiel.
- Stellt die Hexe auf das Feld mit der Zahl.

---

Wenn ihr zur Hexe gegangen seid, lest weiter auf der Karte "**Tauschgeschäft**"

---



*Die Hexe sagte euch, dass sie euch ihren Heiltrank nur geben kann, wenn sie ein Heilkraut bekommt, das eine erforderliche Zutat für den Trank war.*

- Würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert 40.
- Legt das Heilkraut auf das erwürfelte Feld.

---

Sammelt das Heilkraut und bringt es zur Hexe.

**Wichtig:**

Das Heilkraut hat **keinen** Effekt.

Lest dann die Karte "**Der Trank**"

---