

Es war zu der Zeit als Reka die Hexe beim großen Hexen Sabbat war. Ihre Schülerin Meya drängte nach Macht und nutzte die Schwäche des Landes. Prinz Thorald suchte nach der Adeptin um sie von ihrem Weg abzubringen, doch sie war schon mächtiger als er dachte und blieb verschwunden. So war es wieder einmal daran Helden auszusenden um Andor zu befrieden.

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Anschließend legt Ihr folgendes Material bereit:

Legendenkarte "Die Hexe taucht auf", Die Hexenfigur, Prinz Thorald Figur, ein Bauernplättchen, ein rotes X, ein Heilkrant

Weiters werden alle Nebelplättchen in den Nebelwald verrschoben (nur 57 bleibt frei)
A2>>>>



Meya versteckte sich im Wachsamem Wald und schickte ihre Kreaturen plündernd durchs Land.

Legt ein rotes X auf den Händler auf Feld 18. Der Laden wurde von den Trollen zerstört und kommt in dieser Legende nicht vor. Stellt nun einen Troll auf die Brücke zwischen 16 und 48 und markiert ihn mit einem Sternchen. Der Troll bewegt sich nicht bei Sonnenaufgang oder Ereigniskarten und kann nur von den beiden angrenzenden Feldern mit Bögen angegriffen werden. Er läßt keine Helden über die Brücke bis er besiegt wurde. Kreaturen können die Brücke normal passieren.

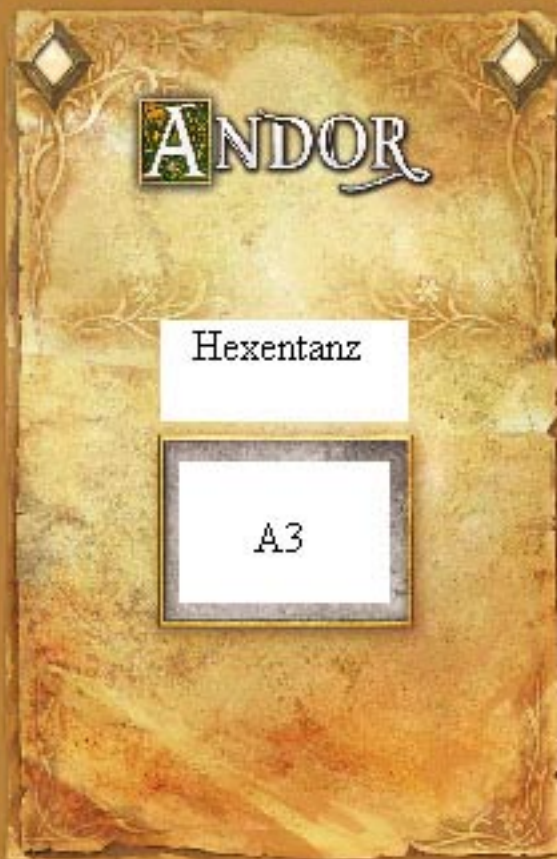
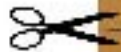
Stellt nun Kreaturen auf die Taverne (72):

4 Spieler: 2 Trolle

3 Spieler: 1 Troll 1 Skral

2 Spieler: 1 Troll und ein Gor

A3>>>>>



Die Helden zogen hinaus um dem Wirt der Taverne beizustehen, doch jemand mußte auch die Burg verteidigen!

Die Kreaturen auf der Taverne bewegen sich niemals von Feld 72 weg und kämpfen gemeinsam. Heißt Ihre Stärke wird addiert und zu den beiden höchsten Würfelwürfen gezählt. Wenn sie unterliegen verlieren alle Kreaturen die Willenspunkte.

Die Helden starten auf Feld 0, haben 1 Stärke und 7 Willen. Dazu erhält jeder Held 2 Gold. Stellt nun einen Gor auf Feld 9 und einen auf Feld 21. Einen Skral auf 18

Legt ein Bauernplättchen auf Feld 40.

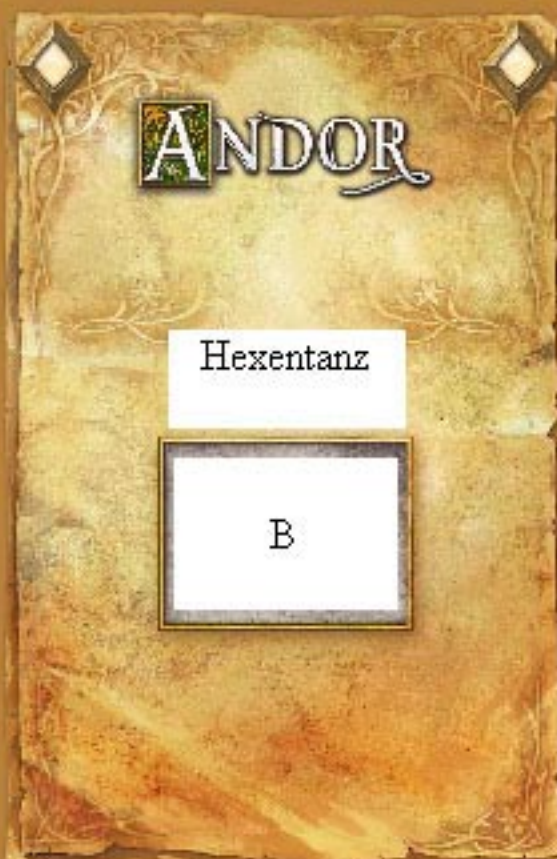
Aufgabe:

Besiegt die Hexe

Befreit die Taverne

Verteidigt die Burg

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt



Schlechte Kunde erreichte die Helden. Prinz Thorald war aufgetaucht. Er ritt über die Brücke aus dem Wachsam Wald. Ein Zauber der Hexe beherrschte ihn und er sollte für sie die Rietburg unterwerfen.

Stellt Prinz Thorald auf Feld 46.

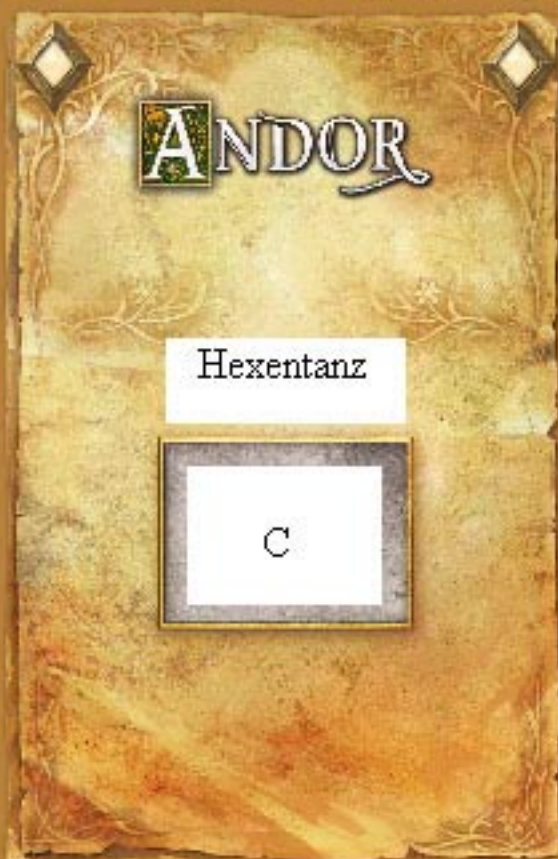
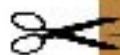
Prinz Thorald bewegt sich bei Sonnenaufgang immer wenn sich Wardraks bewegen, und kann nicht angegriffen werden.

Der Prinz bewegt sich nicht wenn ein Held bei Sonnenaufgang im selben Feld wie der Prinz steht.

Die Hexe besitzt ein Heilkraut das den Zauber vom Prinzen nehmen kann.

Aufgabe:

Findet das Heilkraut bei der Hexe. Sobald ein Spieler mit dem Heilkraut im selben Feld mit dem Prinzen steht fällt der Zauber ab und die Helden können Thorald normal bewegen und mit ihm kämpfen. Verhindert das der Prinz die Rietburg erreicht solange er noch beherrscht ist.



Die Kreaturen krochen aus ihren Löchern!

Der Held mit dem niedrigsten Rang wirft einen Würfel:

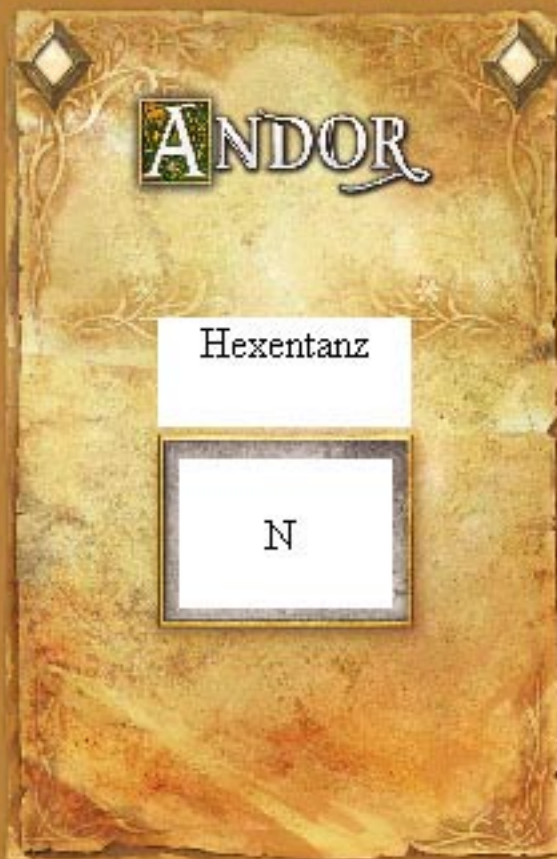
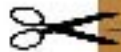
1-3: Stellt je einen Gor auf 30 und 39

4-6: Stellt je einen Gor auf 28 und 44



Als die Hexe bemerkte das Ihr Plan in Gefahr war sandte sie weitere Kreaturen.

Stellt einen Gor auf 19 und einen Skral auf 32.



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn....

...die Taverne befreit wurde
 ...die Hexe besiegt wurde
 ...der Fluch von Prinz Thorald genommen wurde
 ...die Burg verteidigt wurde
 Als Reka zurückkehrte war sie voller Scham über das Verhalten ihrer Schülerin und schwor dem Land und ihren Helden ihre Treue.

Die Legende nahm ein schlechtes Ende wenn...

...die Taverne nicht befreit wurde
 ...die Hexe nicht besiegt wurde
 ...der Fluch nicht von Prinz Thorald genommen wurde
 ...die Burg nicht verteidigt wurde
 Als Reka zurückkam traute sie ihren Augen nicht, und verließ das Land für immer.



Meyas Versteck war gefunden, aber sie wollte sich nicht kampflos ergeben!

Stellt die Figur der Hexe auf das Feld und legt ein Heilkraut darunter. Die Helden können das Heilkraut nehmen sobald die Hexe besiegt ist. Wenn das Heilkraut zum Prinzen gebracht wird fällt der Zauber von ihm ab und kämpft normal für die Helden.

In dieser Legende gibt es keine Tränke der Hexe!

Die Hexe hat 5 Willen und eine Stärke nach Größe der Heldengruppe: 4 Spieler 30, 3 Spieler 20, 2 Spieler 10 und verwendet einen schwarzen Würfel.

Anmerkung:

Wird die Hexe besiegt wird der Erzähler kein Feld weiterbewegt. Das gleiche gilt für den Troll auf der Brücke und für alle Kreaturen in der Taverne.

Diese Karte wird aufgedeckt sobald das Nebelplättchen mit der Hexe aufgedeckt wird!