



*Die Helden erschrecken. Irgendetwas dunkles breitete sich aus. Nur was?*

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus, danach legt ihr folgendes bereit:  
Die Hexe, 10 Kreaturenplättchen, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, die Figur Schildzwerge und einmal den Gegenstand Gift.

Erwürfelt mit einem Helden- und einem Kreaturenwürfel die Position von sechs Runensteinen und drei Heilkräutern.

Stellt die Helden in die Rietburg(Feld 0).

*Es herrschte Unruhe, als die Helden die Rietburg betraten. König Brandur hatte eine schwere Verletzung. Es gab nur noch einen der ihm helfen konnte: Die Hexe Reka.*

**Aufgabe:**  
Die Hexe muss gefunden werden bevor der Erzähler N erreicht. Ist das getan, lest die Karte "Die Hexe".

Nur wenn ihr zu zweit spielt, lest die Karte A2.

Wenn ihr mit 3-4 Spielern spielt lest die Karte "Der Skral".



*Die Helden hatten keine leichte Aufgabe, denn die Kreaturen lauerten ihnen auf.*

Stellt Gors auf 50, 51, 35, 24, Skrale auf 64 und 66 und einen Wardrak auf 37.  
Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position der Karte "Die Trolle".  
Legt Sternchen auf C, F, J und N.

**Ausrüstung:**  
Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Die Gruppe erhält einen Schild, einen Bogen und 3 Gold.

**Besonderheit:** Spielt ihr mit dem Zwerg startet der Zwerg auf Feld 71.

Der Held mit dem Höchsten Rang beginnt.





*Ein Kampfschrei ertönte. Die Schildzwerge kamen!*

An diesem Tag hat jede Kreatur einen Stärkepunkt weniger. Stellt die Schildzwerge auf Feld 71. Jeder Held mit weniger als 2 Gold erhält jetzt 3 Gold

Deckt jetzt Kreaturen Plättchen auf. Zwei Spieler=2 Kreaturenplättchen, 3 Spieler=3 Kreaturenplättchen, 4 Spieler=4 Kreaturenplättchen.

Wenn ihr mit einem Helden aus der Ergänzung "Dunkle Helden" spielt lest die Karte "Der Verrat".

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



*Schrecken breitete sich aus. Mann munkelte, dass sich im Südlichen Wald ein Kreaturenlager befinde. Vielen Bauern entfloß der Mut. Länger wollten sie nicht bleiben.*

Legt je ein Bauernplättchen auf 32 und 40.

*Die Kundschafter des Königs brachten weitere schlechte Neuigkeiten: Die Taubücke wurde zerstört.*

Die Taubücke wird jetzt mit einem roten X abgedeckt. Die Felder 16 und 48 sind nicht mehr benachbart.

Deckt jetzt die Karte "Goldversteck" auf.





Nur wenn die Hexe jetzt in der Burg ist die Legende nicht verloren.

Deckt jetzt ein Kreaturenplättchen auf. Wenn der Skral, der das Goldversteck bewacht, noch nicht besiegt wurde, stellt einen Troll auf Feld 38. Stellt für jeden Helden mit 8 oder mehr Stärkepunkten einen Gor zum Goldversteck.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang erhält einen Edelstein und darf beginnen.



Die Legende nahm ein **gutes Ende** wenn...  
die Burg verteidigt wurde und...  
die Hexe in die Burg gebracht wurde und...  
der Skral, der das Goldversteck bewacht, besiegt wurde.

Lest jetzt die Karte N2 um zu wissen, wie die Legende ausgeht.

Die Legende nahm ein **böses Ende** wenn...  
die Burg **nicht** verteidigt wurde und...  
die Hexe **nicht** in die Burg gebracht wurde oder...  
der Skral, der das Goldversteck bewacht, **nicht** besiegt wurde.





*Die Helden hatten es geschafft! Ganz Andor jubelte und einer der Helden entdeckte im Inneren des Goldverstecks einen glänzenden Schild. Mann sah, dass es Zwergenhandwerk war. Die Helden sollten den Fund überbringen, doch das graue Gebirge war viel gefährlicher als sie dachten...*



*Die Helden hatten entdeckt, dass die Kreaturen ein Goldversteck angelegt hatten. Es konnte nicht weit weg sein. Es lag im Südlichen Wald. Aber es gab einen starken Wächter.*

Stellt einen Skral auf Feld 22 und legt 10 Gold dazu.

Aufgabe:

Der Skral, der das Goldversteck bewacht, muss besiegt werden, bevor der Erzähler N erreicht.

Die Werte des Skrals:

Stärkepunkte: (je nach Spielerzahl) 2 Spieler=10, 3 Spieler=14, 4 Spieler=20.

Willenspunkte: 7

Würfel: 3 rote Würfel. (gleiche Würfelwerte werden addiert)

**Wichtig:** Der verräterische Held unterstützt den Skral.





*Die Helden wussten, dass die Kreaturen den Standort der Hexe kannten*

Stellt einen Skral bereit. Sobald die Hexe gefunden wurde, wird der Skral auf das Feld gestellt, auf dem die Hexe steht. Solange der Skral nicht besiegt wurde, wird die Karte "Die Hexe" nicht vorgelesen und die Hexe kann nicht mitgenommen werden.



*Einer der Helden schloss heimlich einen Pakt mit den Kreaturen.*

Einer der dunklen Helden stellt seine Figur auf Feld 81 und legt eine Apfelnuss dazu. Dieser Held unterstützt die Kreaturen.





Deckt ein Kreaturenplättchen auf.

*Die Helden hatten die Hexe Reka gefunden.*

Der Held mit dem niedrigsten Rang erhält den Gegenstand Gift und legt seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgangfeld. Der Held mit den meisten Stärkepunken erhält den Trank der Hexe.

Aufgabe:

Die Hexe muss in die Burg gebracht werden, bevor der Erzähler J erreicht.

Die Hexe kann von einem Helden mitbewegt werden.



*Ein Gebrüll ließ Andor erzittern! Aus allen Ecken kamen Trolle und stellten sich den Helden in den Weg. Würden die Helden sie besiegen?*

Stellt Trolle auf 39, 19 und 51. Die Trolle zu besiegen, erbringt eine besondere Belohnung: 6 Gold, 6 Willenspunkte **oder** 3 Stärkepunte.

**Wichtig:** Die Bekämpfung der Trolle ist von Nutzen aber **keine** Aufgabe.