





**Fan-Legende**

**Flug der Hexe**



Die Legende besteht aus 12 Karten:  
**A1 – A3, D; E; G; I; K; N;**  
**„Rekas Hütte“ und „Rekas Hilfe“**  
**sowie „Troll-Wut“**

*Graue Wolken zogen über Andor hinweg, brachten Nebel und kalten Regen. Für solches Herbstwetter war es viel zu früh im Jahr, das Getreide stand noch auf den Feldern, Äpfel waren noch nicht geerntet. Die Menschen waren auch aus anderen Gründen verängstigt: an Flussufern fand man Abdrücke von Klauen-Füßen; aus den Wäldern hörte man Brüllen und Heulen, kaum noch Vogelgesang; und immer öfter verschwand Vieh spurlos von den Weiden.*

*Die Beunruhigung wurde verstärkt durch Gerüchte vom königlichen Hof: König Brandur sei krank und schwach, wirke arg verwirrt und habe die Fenster in seinen Räumen verdunkeln lassen: um seine Augen an Dunkelheit zu gewöhnen, behauptete er; und des Nachts rief er immer wieder nach einem „Freund“.*

Führt alle Anweisungen der **Checkliste** aus. Legt auf der Legendenleiste **Sternchen** auf **D, E, G, I, K**.

Benötigt werden die Figuren **Hexe Reka**, **Dunkler Magier** und **Prinz Thorald**; zudem verdeckt und gemischt **Edelsteine** (*einen davon mit Wert 4* vorher aussortieren), **Heilkräuter** und **Runensteine**.

Würfelt für **5 der 6 Runensteine** die Positionen aus (roter Würfel mal 10 plus grüner Würfel).

Legt **Bauernplättchen** auf Felder **24, 40 und 46**.





**Fan-Legende**

**Flug der Hexe**



*Prinz Thorald war außer Landes; daher beauftragte der königliche Rat die Helden, sich des Königs anzunehmen, Heilkundige aufzusuchen und um Rat zu fragen – vorrangig die Hexe Reka; der Schutz der Rietburg durfte dabei natürlich nicht vernachlässigt werden – erste boshafte Kreaturen waren in Andor gesichtet worden, wenn auch noch fern der Burg ...*

Stellt **Gors** auf die Felder 26, 27, 37, 60 und 61 und einen **Skräl** auf Feld 62.

Legt als Symbol für **König Brandur** ein **Sternchen** auf die Burg. Wird er mitgeführt, dann steckt es an die Heldenfigur, damit der Held nicht vergisst: **die Legende ist sofort verloren**, falls sich eine Kreatur auf dem gleichen Feld befindet wie der König !

Jeder Held kann Brandur (auch im Vorbeigehen) aufnehmen / absetzen und mitbewegen (dann aber kein Kreaturen-Feld betreten od. überqueren; und kämpfen nur mit Bogen vom Nachbarfeld aus !).

Jeder Held hat **7 Willenspunkte** und **1 Stärkepunkt** und startet in der Taverne oder an der Zwergenmine.

Die Heldengruppe erhält von der Ausrüstungstafel **2 Gegenstände** (Trank der Hexe zählt nicht dazu !) und **(4 minus Anzahl männlicher Helden [#]) Stärkepunkte**, jeder männliche Held [#] **3 Willenspunkte**.  
 [#] männliche Pappfiguren, nicht menschliche Spieler !





Reka war im ganzen Land bekannt und beliebt und hatte durch ihre Heilkünste schon vielen Menschen geholfen. Würde ihr das auch beim König gelingen? Könnte die Hexe erspüren, ob er krank war oder in der Gewalt dunkler Geister, ihn davon befreien?

Als bald die Hexe aufsuchen – das war der Plan der Helden; aber zunächst mussten sie sie suchen: Reka hatte ja keine feste Bleibe sondern bewohnte mal die eine, mal die andere Hütte am Fluss. Im Zuge dieser Suche wollten die Helden außerdem die Bauern und Fischer beruhigen - einige meinten nämlich, nachts eine dunkle Stimme vernommen zu haben: „Deine Einladung nehme ich gerne an, mein Freund!“

Findet zunächst die Hexe unter einem der Nebelplättchen; legt die Legendenkarte **Rekas Hütte** bereit und lest sie, wenn ihr Reka gefunden habt !

Die Helden ahnten, dass es nicht die einzige Aufgabe bleiben würde, dass sie in der nächsten Zeit etliche Schwierigkeiten überwinden mussten und auch in Kämpfe verwickelt würden, ehe der König geheilt war und sicher in der Burg - und die Legende erfolgreich beendet...

Es beginnt, wer zuletzt Geburtstag hatte (bei Gleichstand: nach zunehmendem Rang laut Heldentafeln).



Stellt den **Dunklen Magier** auf Feld 83.

Aufmerksame Beobachter hätten am Morgen rund um die Brunnen Steinsplitter bemerken können, die am Vortag noch nicht dort lagen; aber die wenigen Menschen, die bei Tagesanbruch unterwegs waren, hatten anderes im Sinn: sie standen unter Schock !

In der letzten Nacht hatte eine dicke Wolkenschicht Mond und Sterne verborgen. In dieser tiefschwarzen Dunkelheit hörte man überall im Land eine zornige Stimme (sogar in den Vorhallen von Cavern war sie vernehmbar): „Wie könnt Ihr es wagen ! Euer König hat mich eingeladen, und Ihr hintertreibt das ! Ich will Freundschaft - und was tut Ihr ? Stört diese Beziehung, zerstört sie. DAS lass ich mir nicht bieten ! Stoppt sofort Rekas Hexereien und bringt Brandur zu mir in den Verlassenen Turm !!! Sonst zeige ich Euch, wozu ein mächtiger Magier fähig ist !!!“

Wenn Ihr es theatralisch mögt: verdunkelt den Raum und lasst den Magier die Brunnen 35; 45 und 45 anfliegen, um dort Edelsteine zu verteilen, ehe er jeweils zum Verlassenen Turm zurückkehrt ...

Verteilt die verdeckten **Edelsteine** wie folgt: Felder 23; 31; 34; 43; 64; 65; 51 bis 54 (4 Stück).

Nehmt **alle Fernrohre** aus dem Spiel.

Die Edelsteine lassen sich also nicht aufdecken. Und falls ihr getrödeln habt bei der Suche nach Reka und Zeit mit Geplänkeln verschwendet: es wird ab jetzt schwieriger !





Die Helden machen weiter, oder ? Sie bringen König Brandur nicht zum Verlassenen Turm und überlassen ihn nicht dem Dunklen Magier !  
ansonsten wäre diese E-Karte das N-de der Legende

*Der erzürnte Magier setzte seine Kreaturen ein: „Ich bin kein mächtiger Krieger, aber ein sehr mächtiger Magier. Kämpfen lasse ich andere für mich, meine Kräfte nutze ich auf meine geniale Art !“*

Der **Brunnen auf Feld 55** versiegt (wird entfernt).

Die Edelsteine rund um diesen Brunnen werden aufgedeckt: **Jede 2 wird ein Gor, jede 4 ein Skral; und der Edelstein mit der 6 wird ein Troll.**

Diese Kreaturen ziehen und kämpfen nach den üblichen Regeln.

#### Hinweise:

Denkt daran, dass **die Legende sofort verloren ist**, falls sich der König auf dem gleichen Feld befindet wie eine Kreatur (auch bei Mitbewegen des Königs darf ein Held kein Kreaturen-Feld betreten !).

Wenn eine Kreatur eingesetzt werden soll und das Feld belegt ist durch eine andere Kreatur, wird die neue Figur entlang der Pfeile auf das nächste freie Feld gestellt.



*Der Dunkle Magier war natürlich sehr erbost, dass die Helden seine Forderungen nicht erfüllten; dass sie den König abschirmten gegen Dunkle Einflüsse, so weit sie konnten, und den Ratschlägen der Hexe Folge leisteten; und dass sie seinen Kreaturen entgegen-traten, mit Willenskraft und guter Ausrüstung. Da ersann er weitere boshafte Magie, die Helden einzuschüchtern und zur Aufgabe zu bewegen.*

Die Heldengruppe verliert (Anzahl der Helden x 3) **Willenspunkte**; jeder Held mindestens zwei.

Der **Brunnen auf Feld 45** versiegt (wird entfernt).

Die Edelsteine rund um diesen Brunnen werden aufgedeckt: **Jede 2 wird ein Gor, jede 4 ein Skral; und der Edelstein mit der 6 wird ein Troll.**

*Aber es gab auch erfreuliche Nachrichten: Thorald's Schiff wurde gesichtet, bald würde der Prinz zurück sein von seiner Fahrt über das Hadrische Meer.*

Erwürfelt, wann Thorald **auf Feld 8** an Land geht, und stellt seine Figur entsprechend auf die Legendenleiste: bei ②③⑤⑥ **I** und bei ①④ **H**.

Wichtig: Thorald kann nach Landung nicht sofort mitkämpfen (Stärke 4), sondern will zunächst die Hexe aufsuchen und ihr danken. Wenn er bei ihr ist, wird die Legendenkarte **Troll-Wut** vorgelesen.





Wieder einmal ertönte in der Nacht die Stimme des Dunklen Magiers; nicht nur wütend klang sie jetzt - sie überschlug sich fast vor Selbstmitleid und Zorn: „Ich bin enttäuscht von Euch, Leute von Andor !! Euer König hatte mich eingeladen, eine grandiose Entscheidung !! Ich wollte Euch wieder großartig machen - und was macht Ihr !?! Unterstützt Typen, die sich dem widersetzen !?! M-I-R widersetzen !! Das lasse ich mir nicht gefallen !!!“

Jeder Held muss **einen Gegenstand** abgeben von seiner Heldentafel (Helm; rechteckiges oder ovales Plättchen) oder auf **2 Stärkepunkte** verzichten.

Der **Brunnen auf Feld 35** versiegt (wird entfernt).

Die Edelsteine rund um diesen Brunnen werden aufgedeckt: **Jede 2 wird ein Gor, jede 4 ein Skral; und der Edelstein mit der 6 wird ein Troll.**

*Doch damit nicht genug - der Magier wütete weiter: Am Morgen zog ein schweres Unwetter auf; über die baumlosen Ebenen südlich der Rietburg peitschten heftige Windböen, wirbelten Sand und Staub auf - und fegten die Zelte des offenen Marktes hinweg.*

Auf dem **Freien Markt** kann nicht mehr gehandelt werden, legt ein Rotes X auf das Händlersymbol von Feld 18.



**Hat Prinz Thorald die Hexe Reka aufgesucht ?**  
[war er auf Feld 32 oder befindet sich gerade dort ?]

**Falls NEIN:**

*Thorald hatte von seiner Reise in ferne Lande auch verschiedene Tiere und Pflanzen mitgebracht, die wurden nun ausgeladen an der Küste Sidra.*

Stellt einen **Wardrag** auf Feld 15 und einen **Troll** auf Feld 9.

**Falls JA:**

*Uff, da hat Thorald klug gehandelt. Vielleicht wird doch noch ein fähiger Politiker aus ihm, irgendwann.*

*Dem Dunklen Magier hatte es offensichtlich die Sprache verschlagen – seit Stunden gab es von ihm weder kurze noch neue Kommentare. Aufgegeben hatte er sicherlich nicht, seine Kreaturen strömten weiter Richtung Rietburg.*

Stellt **Gors** auf die Felder 10, 22 und 36.





## Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

... die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde und  
... alle Trolle aus Andor vertrieben wurden, so  
dass der König als geheilt gelten kann.

*Der Dunkle Magier war nicht endgültig besiegt aber fürs erste vertrieben ! Andor konnte aufatmen; die verbleibenden Kreaturen zogen sich rasch zurück; der Nebel riss auf – und die Sonne schien auf den Burghof, als die Hexe zu dem Ehrenplatz zwischen den Helden humpelte und der geheilte, aber noch geschwächte König vor sie trat und allen herzlich dankte im Namen des Volkes von Andor .*

## Die Legende nahm ein schlechtes Ende,

.. wenn die Rietburg verloren ging;  
.. wenn noch ein Troll in Andor oder gar auf der Rietburg stand, als der Erzähler „N“ erreichte;  
.. wenn König Brandur sich zusammen mit einer Kreatur auf einem Feld befand und so dem Dunklen Magier in die Hände fiel.

Tipps: Koordiniert Eure Aktionen, um Reka zu finden und Bauern in die Rietburg zu retten, unterbrecht Kreaturen-Ketten und sammelt fleißig Willenspunkte !



*„Ach, ich bekomme Besuch“, schmunzelte Reka und wandte sich dann wieder ihrer Beschäftigung zu: sie schärfte Messer. „Nur herein in die Hütte; eng, aber warm - das ist ganz gut bei dem scheußlich kalten Wetter, gell ? Ja, nehmt den Trank der Hexe mit; es ist leider der letzte. Ich hab mir nämlich den Fuß verstaucht und kann keine Kräuter mehr sammeln im Unterholz – fliegen kann ich dort ja nicht.“*

## Falls keiner der Besucher den König mitführt:

*„Ich soll w-a-s ? Zur Burg und den König .. ? Nee, geht nicht, wegen ‚Fuß verstaucht‘ und Flugverbot nahe der Burg. Brandur muss halt herkommen !“*

## Ein Held hatte Brandur zu Reka gebracht:

*Die Hexe betrachtete das ausgemergelte Gesicht des Königs, ergriff seine zitterigen Hände, sah ihm tief in die Augen und lauschte aufmerksam seinem wirren Gestammel. Sie holte Kräuter aus ihrem Rucksack - und stutzte: „Oh nein, keine Trollkirsche mehr da ! Die gibt's nur an zwei Stellen in Andor, am Baum der Lieder und im Hinterhof der Taverne !“*

Legt je **ein Heilkraut** auf die Felder 57 und 72 und zu jedem einen **Trinkschlauch**.

Wenn **beide** Heilkräuter bei Reka angekommen sind (**nur eines** beim Spiel mit zwei Helden ! ) ...

... dann lest weiter auf der Karte **Rekas Hilfe** .





„Toll, frische Trollkirschenblätter ! Bringt sie bitte mit, und natürlich den König, ich fliege schon mal voraus: für den Tee brauche ich nämlich das kleine Stövchen, das steht in meiner Hütte beim Fischer.“

Stellt **Reka** auf **Feld 32** (ein Nebelplättchen dort kommt es aus dem Spiel). **Weiter geht es**, wenn **Held(en)+Brandur** zu Feld 32 nachgerückt sind .

„So, dieser Tee wird dem König schmecken und vor allem wird er gut wirken !“, sagte Reka und reichte Brandur eine flache Tasse. Und wie er wirkte ! Der König blickte erstmals seit Wochen mit klaren Augen um sich, nickte den Helden zu – und schlief ein. „Er wird Tage brauchen, um sich zu erholen. Einer von Euch sollte stets in seiner Nähe sein, sich höchstens mal zwei Laufstunden weit entfernen. Bringt ihn keinesfalls zur Burg, der Dunkle wird ihn zuerst dort suchen. DER wird nicht so bald aufgeben und sicher Trolle einsetzen: solange ein Troll in Andor ist, wird Brandur nicht genesen ! Und a.l.l.e.s ist verloren, wenn ein Troll in die Burg eindringt ! Meine Freunde, Ihr werdet viel Kraft benötigen, vor allem starken Willen. Adieu !“

**Mitbewegen** des schlafenden Königs kostet ab jetzt **pro Feld 1 Willenspunkt** (zusätzlich zur Stunde) .



„Ach, welch netter Besuch !“ begrüßte die Hexe den Prinzen; dieser erkundigte sich nach Rekas Knöchel und holte aus der Satteltasche eine Flasche mit tiefrotem Inhalt. „Ein Mitbringsel von meiner Reise, als ‚Dankeschön‘ für die Behandlung des Königs“. Doch Thorald übergab die Flasche nicht, sondern öffnete sie sogleich; ‚TROLLINGER‘ stand auf dem Etikett. Reka las das, konnte das Unheil jedoch nicht mehr abwenden: Flaschengeist war ein mächtiger Troll ! Beiläufig zerstörte dieser die Hütte und schleuderte dann Reka über den Fluss. „Geflogen bin ich schon oft - aber noch niemals sooo !“, damit verlor sie das Bewusstsein. Und Thorald floh in Panik.

Stellt **die Hexe** am Flussufer gegenüber auf ein Feld ohne Nebelplättchen und den **Prinz** auf Feld 72.

Stellt auf das bisherige Feld der Hexe einen **Troll**.

Er hat **27 Willenspunkte** minus denen des willenschwächsten Helden in Andor, mindestens 15.

Er benutzt **immer 3** rote Würfel und es zählt **deren Summe**, plus **X Punkten pro kämpfendem Held** [ X = Anzahl geretteter Bauern in der Burg **plus 6** ] .

Wenn der Erzähler N auf der Leiste erreicht, muss dieser Troll - wie alle Trolle siehe ‚Rekas Hilfe‘ - **besiegt** sein (somit darf auch kein Troll in die Burg gelangen, selbst wenn Güldene Schilde frei sind !)