



*Prinz Thorald war aufgebrochen und hatte nahe dem Baum der Lieder einen Vorposten gegen Varkurs Kreaturen errichtet. Doch die Kreaturen schlugen mit solch einer Kraft zurück, dass der Prinz schließlich den Posten aufgeben musste. Und noch schlimmere Kunde erreichte die Helden: Varkur hatte Prinz Thorald gefangen genommen.*

Kämpft als Helden gegen dunkle Mächte und finstere Kreaturen, sucht Rat bei Reka und steht Prinz Thorald zur Seite.

Autor: Lukas Miller (13), Oberwiera (Sachsen)

Schwierigkeitsgrad: 4 von 5



Prinz Thorald war aufgebrochen und hatte nahe dem Baum der Lieder einen Vorposten gegen Varkurs Kreaturen errichtet.

Doch die Kreaturen schlugen mit solch einer Kraft zurück, dass der Prinz schließlich den Posten aufgeben musste. Und noch schlimmere Kunde erreichte die Helden: Varkur hatte Prinz Thorald gefangen genommen.

Sortiert aus den Nebelplättchen das Plättchen aus, das den Trank der Hexe zeigt. Führt dann die Anweisungen auf der **Checkliste** aus; das Feld 63 erhält kein Nebelplättchen. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

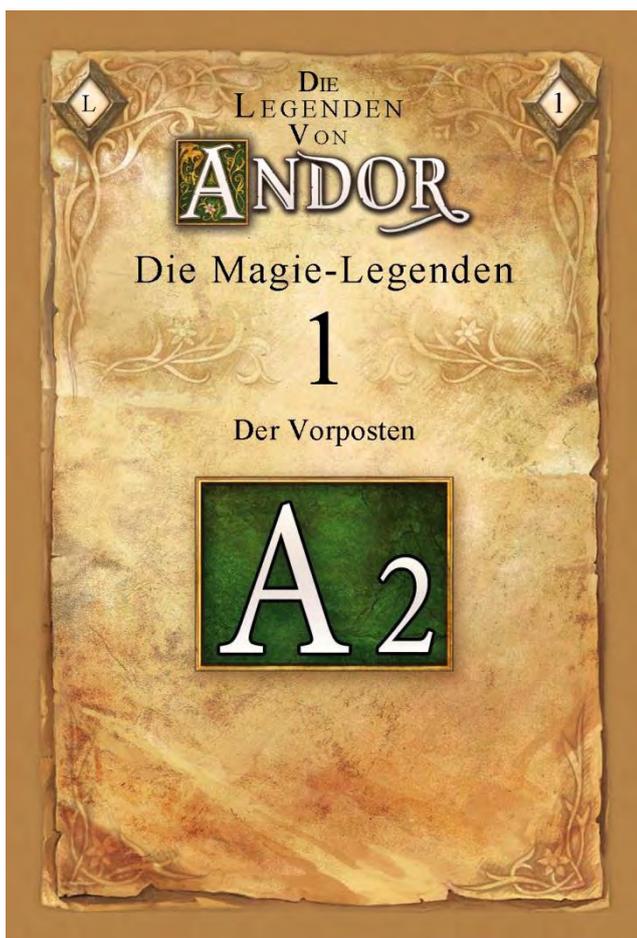
- die Legendenkarte "Die Brücken" und die 3 Karten „Der Rat der Hexe“, 3 Heilkräuter, 6 Runensteine, 1 Phiole Drachenblut (Giftplättchen)
- die 9 Karten „Die Kreaturen des Dunklen Magiers“ mischen und verdeckt 5 davon bereitlegen; die 4 übrigen Karten kommen aus dem Spiel

Stellt die **Hexe** auf Feld 70. Stellt den **Turm** auf Feld 60 und Varkur auf den Turm.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen Thoralds Vorposten zurückerobern und den Prinzen befreien. Dazu muss die **Hexe erreicht** werden. Sie weiß Rat in dieser dunklen Stunde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



Wenn ein Held die Hexe (Feld 70) erreicht, würfelt dieser Held mit einem Spielerwürfel und deckt die entsprechende Karte „Der Rat der Hexe“ auf und liest sie vor. Der Spieler erhält **keinen** Trank der Hexe.

Varkur hat **13 Willenspunkte** und folgende **Stärkepunkte**: bei 2 Spielern = 20, bei 3 Spielern = 30, bei 4 Spielern = 40. Varkur würfelt **immer** mit zwei schwarzen Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

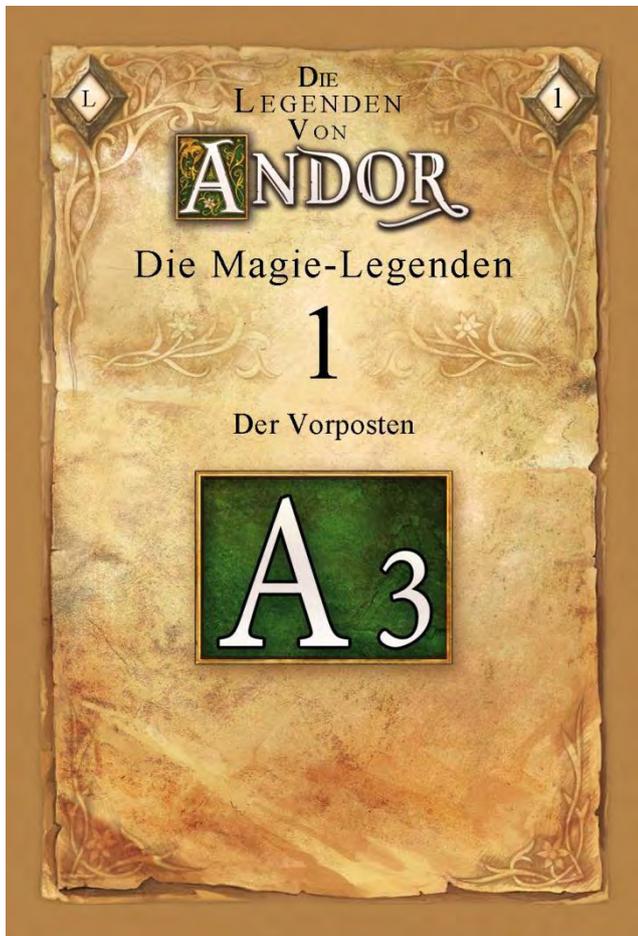
#### Aufgabe:

Varkur muss besiegt werden. Sobald er besiegt wurde, wird der Erzähler auf den Buchstaben N der Legendenleiste vorgeführt.

Weitere Vorbereitungen:

- Deckt die Hängebrücke und die Bogenbrücke mit je einem roten X ab. Die Felder 16 und 48 sowie 46 und 47 sind nun nicht mehr benachbart.
- Legt zwischen die Quelle des Flusses und den Buchstaben J der Legendenleiste **Geröllplättchen** verdeckt auf die Felder 61 und 63, sodass eine Barriere entsteht. Das Geröll kann nicht passiert und nicht entfernt und die Felder 61 und 63 nicht betreten werden.
- Nehmt alle Falken- und Fernrohrplättchen von der Ausrüstungstafel; sie stehen in dieser Legende nicht zur Verfügung.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



- Sortiert aus den **goldenen Ereigniskarten** die Karten **11, 18 und 27** aus und legt sie in den Karton zurück. Diese Karten werden nicht benötigt.
- Stellt **Gors** auf die Felder **2, 4, 15 und 19**. Legt ein **Sternchen** auf den Buchstaben **N**.

Sobald die erste Kreatur besiegt wurde, wird **sofort** die oberste Karte "Die Kreaturen des Dunklen Magiers" aufgedeckt, und die Anweisungen werden ausgeführt. Bei jedem weiteren Sieg über eine Kreatur deckt ihr sofort die jeweils nächste "Die Kreaturen des Dunklen Magiers"-Karte auf.

Stellt eure Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.

---

#### Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben **N** auf der Legendenleiste erreicht hat und...

...die Burg verteidigt wurde und...

...der Dunkle Magier Varkur besiegt wurde.

---



#### Der Rat der Hexe

Wenn ein Held die Hexe erreicht hat, würfelt er mit einem Heldenwürfel. Bei einer  oder  wird diese Karte aufgedeckt und vorgelesen.

*Endlich hatte einer der Helden im Grauen Gebirge die Hexe erreicht! Er berichtete ihr von Varkurs Angriff, der Gefangennahme Prinz Thoralds und der Zerstörung der Brücken. Reka versprach den Helden, ihnen zu helfen und einen Zauber zu beschwören, der eine der Brücken wieder passierbar machte, wenn sie ihnen ein **Heilkraut der Stärke 4** und einen **gelben Runenstein** bringen würden.*

Legt **Runensteine** verdeckt auf die Felder **9, 16, 26, 37, 64 und 68**. Legt **Kräuterplättchen** verdeckt auf die Felder **20, 28 und 44** und stellt bei **2 Spielern** jeweils einen **Gor**, bei **3 und 4 Spielern** jeweils einen **Skral** dazu.

Die Kreaturen müssen besiegt werden, ehe die Plättchen eingesammelt werden können. Bei Sonnenaufgang bewegen die Kreaturen die Plättchen mit sich. Die Legende ist verloren, wenn eine Kreatur mit dem Plättchen die Rietburg erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

*"Außerdem", fuhr Reka fort, "benötige ich noch eine Phiolen mit Drachenblut. Geht zu den Zwergen, sie werden es Euch verkaufen. Habt Ihr alles Notwendige gesammelt, bringt es so schnell Ihr könnt zu mir. Ihr findet mich in der Taverne."*

Stellt die Hexe auf die Taverne (Feld 72). Legt das Drachenblut (Giftplättchen) auf den Eingang der Zwergenmine (Feld 71). Das Drachenblut kostet bei **2 Spielern** = **3 Gold**, bei **3 Spielern** = **4 Gold** und bei **4 Spielern** = **5 Gold**.

---

#### Aufgabe:

Ein **gelber Runenstein**, ein **Heilkraut (Wert 4)** und das **Drachenblut** müssen zur Hexe gebracht werden (Feld 72).

---



Endlich hatte einer der Helden im Grauen Gebirge die Hexe erreicht! Er berichtete ihr von Varkurs Angriff, der Gefangennahme Prinz Thoralds und der Zerstörung der Brücken. Reka versprach den Helden, ihnen zu helfen und einen Zauber zu beschwören, der eine der Brücken wieder passierbar machte, wenn sie ihnen ein **Heilkraut der Stärke 4** und einen **gelben Runenstein** bringen würden.

Legt **Runensteine** verdeckt auf die Felder 14, 25, 32, 39, 41 und 64. Legt **Kräuterplättchen** verdeckt auf die Felder 9, 33 und 69 und stellt bei **2 Spielern** jeweils einen Gor, bei **3 und 4 Spielern** jeweils einen **Skral** dazu.

Die Kreaturen müssen besiegt werden, ehe die Plättchen eingesammelt werden können. Bei Sonnenaufgang bewegen die Kreaturen die Plättchen mit sich. Die Legende ist verloren, wenn eine Kreatur mit dem Plättchen die Rietburg erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

“Außerdem”, fuhr Reka fort, “benötige ich noch eine Phiole mit Drachenblut. Geht zu den Zwergen, sie werden es Euch verkaufen. Habt Ihr alles Notwendige gesammelt, bringt es so schnell Ihr könnt zu mir. Ihr findet mich in der Taverne.”

Stellt die Hexe auf die Taverne (Feld 72). Legt das Drachenblut (Giftplättchen) auf den Eingang der Zwergenmine (Feld 71). Das Drachenblut kostet bei **2 Spielern** = 3 Gold, bei **3 Spielern** = 4 Gold und bei **4 Spielern** = 5 Gold.

**Aufgabe:**

Ein **gelber Runenstein**, ein **Heilkraut (Wert 4)** und das **Drachenblut** müssen zur Hexe gebracht werden (Feld 72).



Endlich hatte einer der Helden im Grauen Gebirge die Hexe erreicht! Er berichtete ihr von Varkurs Angriff, der Gefangennahme Prinz Thoralds und der Zerstörung der Brücken. Reka versprach den Helden, ihnen zu helfen und einen Zauber zu beschwören, der eine der Brücken wieder passierbar machte, wenn sie ihnen ein **Heilkraut der Stärke 4** und einen **gelben Runenstein** bringen würden.

Legt **Runensteine** verdeckt auf die Felder 9, 13, 22, 26, 37 und 46. Legt **Kräuterplättchen** verdeckt auf die Felder 28, 64 und 84 und stellt bei **2 Spielern** jeweils einen Gor, bei **3 und 4 Spielern** jeweils einen **Skral** dazu.

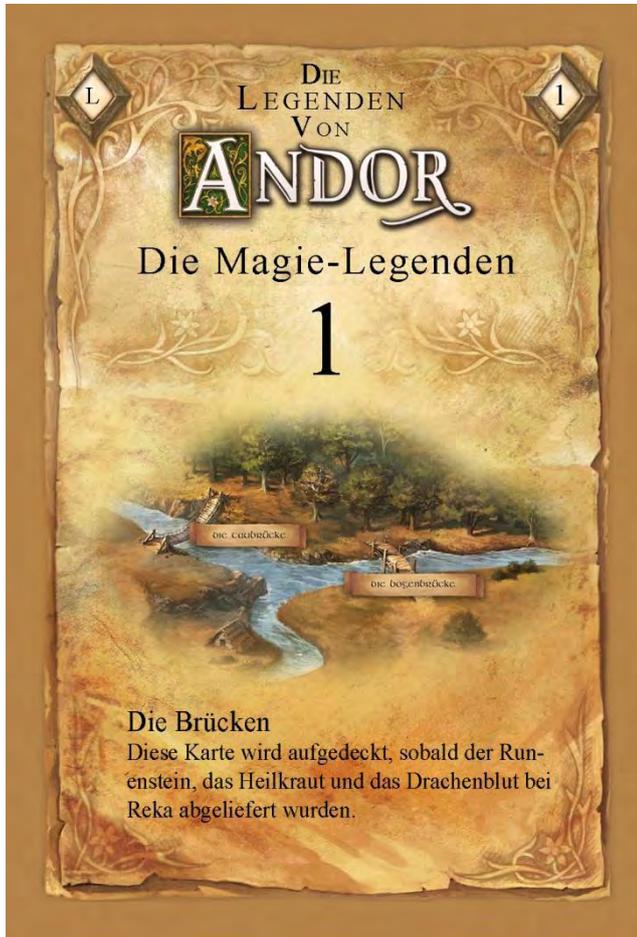
Die Kreaturen müssen besiegt werden, ehe die Plättchen eingesammelt werden können. Bei Sonnenaufgang bewegen die Kreaturen die Plättchen mit sich. Die Legende ist verloren, wenn eine Kreatur mit dem Plättchen die Rietburg erreicht, unabhängig davon, ob dort noch freie Schilde sind.

“Außerdem”, fuhr Reka fort, “benötige ich noch eine Phiole mit Drachenblut. Geht zu den Zwergen, sie werden es Euch verkaufen. Habt Ihr alles Notwendige gesammelt, bringt es so schnell Ihr könnt zu mir. Ihr findet mich in der Taverne.”

Stellt die Hexe auf die Taverne (Feld 72). Legt das Drachenblut (Giftplättchen) auf den Eingang der Zwergenmine (Feld 71). Das Drachenblut kostet bei **2 Spielern** = 3 Gold, bei **3 Spielern** = 4 Gold und bei **4 Spielern** = 5 Gold.

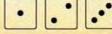
**Aufgabe:**

Ein **gelber Runenstein**, ein **Heilkraut (Wert 4)** und das **Drachenblut** müssen zur Hexe gebracht werden (Feld 72).



Die Helden haben Reka erreicht und ihr den Runenstein, das Heilkraut und das Drachenblut überlassen. Die Hexe beschwor einen mächtigen Zauber herauf, und eine Brücke war für kurze Zeit passierbar.

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel.  
Lest anschließend die Auswirkung vor:

 Entfernt das rote X von der Bogenbrücke.  
Die Felder 46 und 47 sind nun wieder benachbart, und die Brücke kann als Weg genutzt werden.

 Entfernt das rote X von der Hängebrücke.  
Die Felder 16 und 48 sind nun wieder benachbart, und die Brücke kann als Weg genutzt werden.

“Eilt Euch”, sagte die Hexe, “und möge Euch mein Trank Kraft geben in diesen dunklen Tagen.”

Die Gruppe erhält einen **Trank der Hexe**.



Der Dunkle Magier Varkur spürte, dass die Helden eine seiner Kreaturen geschlagen hatten. In rasender Wut beschwor er neue Kreaturen aus der Finsternis seiner magischen Kräfte herauf.

Stellt **Gors** auf die Felder 32 und 38.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils in das daran angrenzende Feld gestellt.

