





Fan Legende

Bedrohung aus dem Wald

A1

Diese Legende besteht aus 11 Karten:
 A1, A2, A3, C, D, F, N,
 1 Karte Das Wolfsrudel,
 1 Karte Befreiung der Taubücke,
 1 Karte Der fleißige Gor,
 1 Karte Die große Gefahr.

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.

Für diese Legende werden folgende Sonderkarten benötigt:

„Das Wolfsrudel“
 „Befreiung der Taubücke“
 „Der fleißige Gor“
 „Die große Gefahr“

Aus der Erweiterung „Die Ära des Sternenschildes“
 Wolfskarte: Der Wolfskampf und Wolfsfreund (zum Nachlesen)

Nun legt ihr zusätzlich folgendes Material bereit:

- 5 Runensteine
- 2 Heilkräuter
- 1 Pergament
- 7 Lichtsteine
- 1 rotes X
- die Sterne
- den Wehrturm
- die Gegenstände der Andori
- die Geröllplättchen

Die Helden und Andor wähten sich in Frieden. Die Burg war befreit und es war ruhig geworden. Ein jeder ging seinen Tätigkeiten nach und so verteilten sie sich über das Land. Doch dann brachte ein Bote beunruhigende Nachrichten vom Baum der Lieder. Es waren viele Kreaturen tief im Wald gesichtet worden. Ihr Ziel schien westlich des Flusses zu liegen. Die Rietburg war wieder in Gefahr. Schnell verbreitete sich die schlechte Nachricht und die Helden Andors zogen los, die Bedrohung aus dem Wald zu bekämpfen, bevor sie die Felder und die Rietburg erreichen konnte. Die ersten Bauern und Fischer waren schon am überlegen ihr Gehöft zu verlassen um in den Mauern der Rietburg Schutz zu suchen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔





Fan Legende

Bedrohung aus dem Wald

A2

Ein Fischer (Bauernfigur) und ein Bauer werden auf die Felder 32 und 40 gelegt.

- Setze Gors auf die Felder 52, 60, 61, 62 und 65
 In dieser Legende wird der Erzähler für besiegte Gors nicht weiter gesetzt, sie geben trotzdem noch die halbe Belohnung.

Zu allem Übel haben die Kreaturen die Taubücke (zwischen Feld 16 und 48) schon erreicht und diese besetzt. Ein Skral verteidigt den Übergang.

- Setze einen Skral auf Feld 48. Die Taubücke ist bis zu seinem Tod nicht mehr passierbar, markiere sie mit einem roten X. Legt einen Stern an den Skral. Ist die Brücke passierbar wird sofort die Sonderkarte „Befreiung der Taubücke“ gelesen und ausgeführt.

Jäger haben im südlichen Wald Spuren von Wölfen entdeckt. Es scheint dort ein Wolfsrudel umher zu streifen. Die Bauern bangen um ihr Vieh. Wenn die Helden Andors sich auch dieser Bedrohung widmen könnten, wären die Bauern der Region ihnen zu Dank verpflichtet.

Lege den Wolfsmarker auf das Feld 23. Wird dieses Feld von einem Helden betreten deckt die Sonderkarte „Das Wolfsrudel“ auf.

Aufgabe und Ziele:

Verteidigt die Rietburg gegen die Kreaturen
 Hebt die Belagerung der Taubücke zwischen Feld 16 und 48 auf.
 Optionales Ziel: Entdeckt das Wolfsrudel und zählt den Leitwolf

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



Legt ein Sternchen auf die Felder C, D, F und N.

Die Heldengruppe verteilt untereinander 1 Gegenstand der Andori. Das Sternenschild können sie nicht wählen. Außerdem können sie 3 Willenspunkte in der Gruppe aufteilen.

Jeder Held startet auf dem Feld, das seiner Rangzahl entspricht. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Besonderheit:

Wenn ihr die Legende schon gespielt habt oder den Grad der Schwierigkeit erhöhen möchtet legt das N-Plättchen der Erzählerleiste auf L.

Und so machten sich die Helden auf den Weg in den Wald der Lieder. Mit vereinten Kräften wollten sie erneut den Kampf gegen die Kreaturen antreten.



Fan-Legende „Bedrohung aus dem Wald“ - Autor: Gronnar



Verteilt 5/6 Runensteine. Sie werden mit einem Heldenwürfel ausgewürfelt. 2 Runensteine werden mit 40 addiert, 3 mit 50. Ebenfalls werden 2 Heilkräuter verteilt. Diese werden mit einem roten Kreaturenwürfel für die 10er Stelle und einem Heldenwürfel für die 1er Stelle ausgewürfelt und verteilt.

Die Kreaturen schwimmen in den Wald der Lieder, es scheint kein Ende in Sicht.

- 2 Gors kommen auf die Felder 49 und 63
- 2 Skrale erscheinen auf den Feldern 48 und 56
- 1 Troll erscheint auf Feld 59



Ein Erdbeben erschüttert das Gebirge. Eine Steinlawine poltert ins Tal. Ein Spalt in der Felswand wird frei, es hat sich ein altes Berglager von Jägern geöffnet. Doch dies ist nicht das Einzige. Das Erdbeben hat die Wardraks aus ihrer Höhle gelockt.

- 4 Geröllplättchen werden zufällig ausgewählt und aufgedeckt auf das Feld 66 gelegt.
- Stelle 2 Wardraks auf Feld 82 und 84
- Lege 1 Sternenschild, 2 Tränke der Hexe, 1 Bogen, 1 Trinkschlauch und 1 Helm auf Feld 68

Optionales Ziel:

Rüstet euch mit dem Sternenschild aus.

Wenn die Wardraks das Gebirge verlassen wird es zur Aufgabe die Wardraks zu töten, bevor sie die Rietburg erreichen.





Prinz Thorald rief nach den Helden Andors. Er hatte Nachricht erhalten das ein Kundschafter mit seinem Boot auf dem Fluss Narne verunglückt ist. Er hatte vielleicht ein wichtiges Pergament bei sich. Die Helden müssen das Pergament finden, um herauszubekommen was der Kundschafter eventuell erfahren hat.

- Legt verdeckt 7 Lichtsteine auf die Felder 26, 27, 29, 31, 33, 37 und 41

Die Helden müssen diese aufdecken indem sie das Feld betreten. Bei der aufgedeckten Zahl 14 finden sie das Wrack mit dem wichtigen Pergament. Lest dann sofort die Sonderkarte „Die große Gefahr“ vor.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...

- ... die Taubrücke wieder begehbar ist und die 3 Trolle die Rietburg nicht erreicht haben sondern besiegt wurden.
- ... das Pergament in die Rietburg zu Prinz Thorald gebracht wurde
- ... die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde
- ... (bei gestarteter Bonusmission) die 2 Wardraks besiegt wurden bevor sie die Rietburg erreichten

Mit vereinten Kräften hatten sie es geschafft! Wiedereinmal wurde die Rietburg erfolgreich verteidigt und der Vormarsch der Kreaturen gestoppt. Fast unmenschliche Kräfte waren nötig um die von allen Seiten heranstürmenden Kreaturen zu stoppen. Die schier unaufhaltsame Armee der Gors aus dem Wald der Lieder sowie die grässlichen Trolle aus dem Westen. Zu allem Überfluss waren auch noch die Wardraks aus ihrer Höhle aufgebrochen, doch auch diese Gefahr konnte gebannt werden. Die Helden hatten sich ein paar erholsame Tage in der Rietburg verdient, bis die nächste Legende erzählt wird...



Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...

- ... die Taubrücke noch besetzt ist oder die 3 Trolle die Rietburg erreichen
- ... das Pergament unterwegs verloren ging und nicht in der Rietburg ankam
- ... (bei gestarteter Bonusmission) die 2 Wardraks die Rietburg erreichten

Tipps für das nächste Mal:

- Besiegt erst ein paar Gors, dadurch könnt ihr Gold sammeln und euch stärken.
- Zähmt den Leitwolf und lasst die Wölfe mit euch gegen starke Kreaturen kämpfen.



„Das Wolfsrudel“

Ein Held entdeckte die Wolfsspuren im südlichen Wald und folgte der Fährte. Plötzlich raschelte es im dunklen Gebüsch und er sah sich im Dämmerlicht des Waldes zwei glühenden Augen gegenüber. Ein großer Wolf trat zähnefletschend hervor. Es schien der Leitwolf zu sein.

Wird der Leitwolf gezähmt, bekommt die Heldengruppe 3 Willenspunkte die beliebig aufgeteilt werden können.

Wenn das Feld mit dem Wolfsmarker betreten wurde kommt das Wolfsrudel ins Spiel.

- Stellt den Leitwolf (dunkles Fell) auf Feld 25.

Die beiden anderen Wölfe (helleres Fell) werden mit einem Heldenwürfel aufgestellt. Addiert zu der geworfenen Augenzahl 30 hinzu.

Solltet ihr nicht mehr genau wissen wie der Leitwolf gezähmt wird und was danach passiert, lest nochmal die Sonderkarten aus der Erweiterung „Die Ära des Sternenschildes“
Wolfskarte: Der Wolfskampf und Wolfsfreund



„Befreiung der Taubücke“

Die Helden haben es geschafft, endlich wurde die Blockade an der Taubücke erfolgreich bekämpft. Doch nun wird langsam das Ausmaß der Bedrohung aus dem Wald der Lieder erkannt. Immer mehr Gors werden im Unterholz gesichtet.

- Stellt Gors auf die Felder 49 und 55
- Stellt 1 Troll auf das Feld 61

Atemlos kommt ein Bauer über die Brücke gelaufen. Er berichtet von einem Gor, der sich beim alten Wehrturm herum treibt und sich an der Ruine zu schaffen macht. Die Helden beschließen dem nachzugehen.

- Stellt einen Gor auf Feld 17, er wird beim Sonnenaufgang nicht weiter bewegt. Dieser Gor würfelt mit 1 schwarzen Würfel.

Besiegt ihr den Gor, lest die Sonderkarte „Der fleißige Gor“ vor.







Fan Legende

Bedrohung aus dem Wald



Wird gelesen wenn der Gor auf Feld 17 besiegt wurde.

Der fleißige Gor

„Der fleißige Gor“

Als sich die Helden der Ruine des alten Wehrturmes nährten, hörten sie schon von weitem das Klopfen und Hämmern. Der Gor war fleißig und hatte mit den alten Bruchsteinen schon einen guten Teil des Turmes wieder aufgebaut. Er sah die Helden kommen und verschanzte sich zwischen den Steinen im halb fertigen Turm. Es war ein harter Kampf, doch schließlich besiegten die Helden den Gor.

- Stellt den Wehrturm verkehrt herum auf das Feld 17.

Aus der Rietburg wurden Arbeiter herbeigerufen, diese sollten den alten Wehrturm nun vollends wieder aufbauen.

Legt einen Stern zwei Zeitfelder über den Erzähler, erreicht dieser den Stern ist der Turm fertiggestellt. Helden mit einem Bogen können nun hinaufgehen (immer nur einer an der Zahl). Dieser Held besitzt im Kampf 2 Stärkekpunkte mehr und kann auch Kreaturen in Nachbarfeldern bekämpfen.





Fan Legende

Bedrohung aus dem Wald



Wird gelesen wenn das Lichtplättchen 14 gefunden wurde.

Die große Gefahr

„Die große Gefahr“

Die Helden Andors waren durch das massenhafte eindringen der Kreaturen in den Wald der Lieder abgelenkt und auch das Königreich richtete seine Aufmerksamkeit dorthin, so dass aus dem Westen fast unbemerkt die Trolle anrücken konnten. Nur der Kundschafter hatte sie entdeckt und sich sofort auf den Weg gemacht die Rietburg zu warnen. Leider hatte er in den Stromschnellen die Kontrolle verloren und sein Boot war an spitzen Felsen zerschellt.

- Stellt 3 Trolle auf die Felder 24, 27 und 33
- Setzt 2 Gors auf die Felder 19 und 25

Legendenziele:

... Bringt das Pergament zur Rietburg und wehrt die Bedrohung der Trolle ab. Kein Troll darf die Mauern der Rietburg überwinden. Doch beachtet, diese Trolle sind besonders boshaft und stark. Sie würfeln mit schwarzen anstelle von roten Würfeln.
... verteidigt die Rietburg gegen die Kreaturen

Sind die 3 besonders boshaften und starken Trolle besiegt setzt den Erzähler sofort auf Feld N der Erzählerleiste.

