



Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Zusätzlich legt folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Santa Gor
- Dunkler Magier Vakur
- Alter Wehrturm
- 3 Heilkräuter
- 6 Runensteine
- 4 Bauernplättchen

Legt Sternchen auf Felder der Legendenleiste
In ein paar Tagen ist Weihnachten. Bauern, Ritter und Helden warteten sehnlichst auf den Santa Gor. Viele Bewohner Andors hatten sich schon in der Rietburg (Feld 0) versammelt. Einige Bauern feiern das Fest bei sich am Hof und einige wurden von den Helden zur Burg begleitet. Plötzlich kam völlig außer Atem ein Späher bei den Helden an. Er sagte er habe gesehen dass der Santa Gor entführt und gefangen genommen wurde. Die Helden machten sich unverzüglich auf den Weg um den Santa Gor zu befreien.

Erwürfelt die Position von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern.



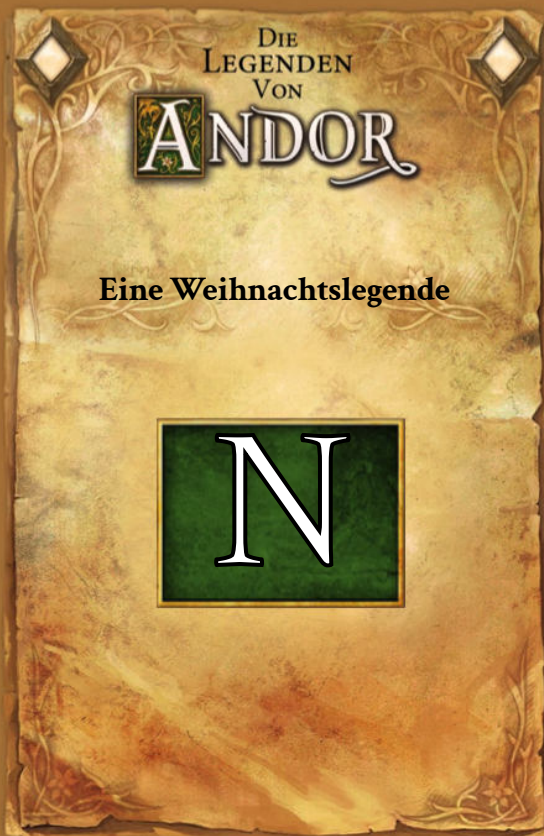
Stellt den Turm auf Feld 61 und einen Skral auf den Turm. Der Skral hat 8 Stärkepunkte und 8 Willenspunkte. Stellt Gors auf den Felder 64, 63, 58 und 62. Diese Gors bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Die Skralfestung kann nur betreten werden wenn alle Gors besiegt wurden, die auf den Feldern 64, 63, 62 und 58 stehen. Wenn die Gors besiegt wurden, werden sie nicht auf Feld 80 gestellt und man erhält auch keine Belohnung. Stellt Gors auf die Felder 27, 36, 42 und 54 sowie einen Skral auf Feld 37.

Aufgabe:
 Der Skral auf dem Turm muss besiegt werden:

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. 3 Stärkepunkte werden auf die Heldengruppe verteilt.
 Legt Bauernplättchen auf die Felder 24, 28, 32 und 40.



*Der Durst nach Blut treib die Kreaturen an.
Stellt Gors auf die Felder 52 und 40 und einen Troll auf
Feld 28 sowie eine Skral auf Feld 32.*



*Die Legende nahm ein gutes Ende wenn,...
... die Burg verteidigt..
...die Geschenke des Santa Gor abgegeben.
... die Dunkelheit besiegt wurde..
Endlich konnte Weihnachten gefeiert werden und alle
lachten und tanzten.*

*Die Legende nahm ein böses Ende wenn,...
... die Burg nicht verteidigt..
... der Santa Gor die Geschenke nicht abgab,
.. die Dunkelheit nicht besiegt wurde...*



*Von dem Plateau aus konnten die Helden die dunkle Gestalt erkennen.
 Vakur. Er führte gerade ein Schattenritual aus. Wie aus dem nichts erschuf Vakur eine Kreatur die aussah als wäre sie aus Nebel.*

Stellt Vakur auf Feld 83 und legt eine Nebelplättchen auf Feld 66. Die Dunkelheit (das Nebelplättchen) hat bei 2 Spielern 10 Stärkekpunkte, bei 3 Spielern 30 Stärkekpunkte und bei 4 Spielern 40 Stärkekpunkte.
 Die Dunkelheit hat 10 Willenspunkte und 2 schwarze Würfel
 . Vakur 8 Stärkekpunkte, 2 rote Würfel und 8 Willenspunkte, aber man muss ihn nicht besiegen. Man kann Feld 83 von Feld 65 betreten wenn man 2 Stunden abgibt. Wenn man Vakur besiegt bekommt man den Gegenstand Gift.



*Die Bauern hatten von der Bedrohung durch Vakurs neuen Zauber gehört und kamen dem Helden zu Hilfe.
 Legt alle Bauern die in die Burg gebracht wurden rund um die Helden.
 Die Bauern haben 3 Stärkekpunkte, einen Willenspunkt sowie zwei Heldenwürfel
 Man kann ab jetzt auch mit den Bauern kämpfen. Wenn die Bauern besiegt wurden kommen sie wieder in die Burg und werden auf die Rückseite gedreht.*



Aufgabe:
Die Dunkelheit muss besiegt werden

Der Santa Gor bedankt sich bei den Helden. Nun musste er rasch die Geschenke verteilen*
Stellt den Santa Gor auf Feld 61 und legt eine Zeitstein auf die Zeitleiste.

Die Spieler dürfen entscheiden wann sich der Santa Gor bewegt. Er muss auf jedes Gebäude einen Gegenstand, und auf die Burg 3 Gegenstände legen. Aber der Santa Gor darf auf keine Fall auf das Feld einer Kreatur, weil die Legende sonst verloren ist.

Legendenziel
Legende ist gewonnen wenn, ...
.. die Burg verteidigt,...
... die Geschenke ausgeliefert,...
.. die Dunkelheit besiegt wurde.



Die Dunkelheit trieb die Kreaturen an den Santa Gor zu töten. Solange die Dunkelheit nicht besiegt wurde verfolgen die Kreaturen den Santa Gor und gehen nicht entlang der Pfeile.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Eine Weihnachtslegende

Eine Dunkle Gestalt

Diese Karte wird umgedreht und
vorgelesen wenn die Gors auf den Felder
62, 63, 64 und 58 besiegt wurden.

*In der Dämmerung sahen die Helden eine dunkle Gestalt auf
dem Turm des Schwarzen Archives. Wer konnte das nur sein ?*