



Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 4 Bauernplättchen
- 4 Kreaturenplättchen (verdeckt)
- 5 Runensteine, 3 Heilkräuter (verdeckt)
- 5 Geröllplättchen (verdeckt)
- 1 Figur Dieb aus *Der Sternenschild* (optional könnt ihr auch eine Heldenfigur mit grauem Fuß nutzen)
- Prinz Thorald

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt einen **Gor** auf **10** und einen **Wadrak** auf **66**.
- Führt **2 Kreaturenplättchen** aus.
- Legt Sternchen auf die Buchstaben **C, G, J** und **N**.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine** und **2 der 3 Heilkräuter**.
- Platziert Bauern auf Feldern **9, 28, 40** und **64**.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Position von **2 Kreaturenplättchen** auf der Legendenleiste (nie mehr als **ein** Plättchen pro Buchstabe).
- Jeder Held erwürfelt seine Position. Nutze dazu die Formel **Schwarzer Würfel minus Heldenwürfel plus 10**.

Lest jetzt weiter auf der **Karte A2**



Still und ruhig lag die Riedburg im leichten Nebel der Nacht, und nur die Wachen auf den Wehrtürmen gingen langsam auf und ab. Da ertönte ein lauter Schrei: "Haltet den Dieb! Haltet den Dieb! Er hat mein magisches Schwert gestohlen!" schrie Prinz Thorald in die Nacht. Sofort war die ganze Burg in Aufruhr, und alles wurde durchsucht. Aber das Schwert war nirgends zu finden.

König Brandur bestellte die Helden ein. "Schon oft seid ihr uns zu Hilfe geeilt, in Andors dunkelsten Stunden, und habt schon so viel für unser Land getan. Und wieder rufe ich euch: Ein feiger Dieb hat Prinz Thoralds Schwert gestohlen und sich hinfort geschlichen. Findet ihn und bringt das Schwert zurück."

Wo sollten die Helden suchen gehen? Eine der Wachen sprach: Ich habe den Dieb noch gesehen, wie er Richtung Taverne aufgebrochen ist. Fragt doch dort mal nach.

Aufgabe:

Geht zu der Taverne **Zum Trunkenen Troll** (Feld 72). Sobald ihr dort ankommt, lest die Karte **Der Trunkene Troll** vor.

Jeder Held beginnt mit **3/2/1 Stärkepunkten** bei **2/3/4 Spielern**.

Die Gruppe erhält **5/4/3 Gold** bei **2/3/4 Spielern**.

Lass uns losziehen! rief einer der Helden. *"Fangen wir den Dieb und bringen wir Thoralds gestohlenes Schwert wieder zurück!"*

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



Eine Nachricht vom Baum der Lieder erreichte die Helden: "Wir werden angegriffen! In den Tiefen der östlichen Wälder haben unsere Späher unnatürlich viele Kreaturen beobachtet, die sich rasend schnell auf uns zubewegen." Der oberste Bewahrer Melkart atmetete tief durch. "Bitte helft uns, alleine können wir uns nicht verteidigen!"

Stellt einen **Gor** auf Feld **60** und einen **Skral** auf Feld **61**.

Aufgabe:

1. Verteidigt die Burg
2. Besiegt alle Kreaturen, die sich auf den Baum der Lieder zubewegen. Wenn eine Kreatur den Baum der Lieder (Feld 57) erreicht, ist die Legende sofort verloren.

Sobald der Skral und der Gor im Wachsamem Wald besiegt wurden, wird die Karte **Der Baum der Lieder** vorgelesen.

Markiert zur Erinnerung den Skral und den Gor mit einem Sternchen.

Würfelt mit einem **Heldenwürfel**, addiert **50**, und legt das letzte **Heilkraut** dorthin.



Mit schnellem Schritt und klarem Plan waren die Helden unterwegs, als sie am Wegesrand ein sonderbares Geräusch hörten. Was war denn das? Plötzlich trat ein junger Mann aus dem Gebüsch hervor, müde und von großem Leid gezeichnet. Außer Atem stammelte er: "Wachsamer Wald... Kreaturen... schnell!" Erst als die Helden ihm zu trinken gegeben hatten, fasste er sich klarer und sprach: "Weitere Kreaturen sind im Osten gesichtet worden, und sie bewegten sich wieder auf den Baum der Lieder zu. Wir glauben, es ist sogar ein Troll dabei!" Da waren die Helden alarmiert. Unter keinen Umständen durfte der Baum der Lieder in die Hände der Kreaturen fallen.

Stellt einen **Troll** auf **61**.

Aufgabe:

Keine Kreatur darf den Baum der Lieder erreichen, sonst ist die Legende **sofort** verloren.

Die Heldengruppe erhält **1** Trinkschlauch.

Als Thorald hörte, das die Bewohner vom Baum der Lieder Hilfe benötigten, sagte er: "Auch ohne mein Schwert bin ich ein guter Kämpfer. Ich werde euch bei eurem Kampf unterstützen!"

Stellt **Prinz Thorald** auf den alten Wehrturm (Feld 17).

Sonderregel: Prinz Thorald bringt in dieser Legende nur **+3 Bonus**, nicht +4.



Die Kreaturen hatten davon gehört, dass die Burg gerade unbewacht war und starteten einen Großangriff. Dabei nutzten sie zum ersten mal die Formation der **Kreaturengruppe**.

Stell **einen Skral** und **drei Gors** zusammen auf **Feld 37**. Diese Gruppe wird ab jetzt **Kreaturengruppe** genannt.

Ab jetzt bewegen sich die Kreaturen der Kreaturengruppe **normal**. (Beispiel: Am nächsten Sonnenaufgang bewegen sich die Gors auf die Felder **41, 40** und **39** und der Skral steht dann auf **38**.)



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... Der Baum der Lieder erfolgreich verteidigt wurde
 ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde
 ... der Dieb sich auf der Burg befindet.

Es war den Helden zu verdanken, dass der Dieb und Thoralds Schwert den Weg zurück zur Burg gefunden hatten. König Brandur bedankte sich überschwänglich dafür. "Er wird seine gerechte Strafe erhalten! Jetzt kann Thorald unser geliebtes Andor wieder mit Herz und Hand verteidigen."

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... Der Baum der Lieder **nicht** erfolgreich verteidigt wurde
 ... die Burg **nicht** erfolgreich verteidigt wurde
 ... der Dieb sich **nicht** auf der Burg befindet.
 Wenn ihr den Schwierigkeitsgrad der Legende etwas ändern wollt, spielt doch einfach besser.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das magische Schwert



Der Bauernhof
(Feld 40)

Als die Helden ankamen, und nach dem Dieb fragten, druckste die Bäuerin herum: "Also...Äh... Weiß ich...Ähm... gar nicht." Den Helden kam das sehr merkwürdig vor, und sie fragten nochmal, dies mal etwas strenger. "Also...Na gut. Ich geb's zu. Ich habe dem Dieb Unterschlupf gegeben. Aber er hat mir auch 10 Goldstücke gegeben!", gab die Bäuerin zu. Ein Held erwiderte: "Wir tun dir nichts, solange du uns erzählst, wo er jetzt ist." Da sagte die Bäuerin: "Er ist gleich oben. Ihr könnt ihn mitnehmen."

Stellt **die Figur Dieb** auf **Feld 40**.

Lest jetzt die Karte **Der Dieb** vor.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das magische Schwert



Der Bauernhof
(Feld 64)

Als die Helden ankamen, und nach dem Dieb fragten, antwortete der Bauer: "Er war gestern hier, aber ich wollte nicht mit einem Dieb unter'm selben Dach schlafen. Aber ich hab' vorhin einen Teil seiner Beute gefunden! Hier, nimm es, ich brauche es nicht. Aber ihr könnt natürlich schon bei mir übernachten!"

Der Held, der auf diesem Feld steht, erhält einmahlig **3 Goldstücke**.

Wenn ein Held am **nächsten** Sonnenaufgang noch auf diesem Feld steht, erhält er **einen Helm**.



Der oberste Bewahrer Melkart bedankte sich persönlich bei den Helden: "Vielen Dank, dass ihr uns von den Monstern befreit habt! Aber wieso seid ihr überhaupt hier, so weit weg von der Rietburg? Die Helden erzählen ihm von dem Dieb, den sie suchten. Darauf erwiderte Melkart: "Ich glaube, wir haben etwas entdeckt, was ihm gehört."

Würfelt mit einem **roten** (10er) und einem **Heldewürfel** (1er) die Position von **Hinweisen** (Geröllplättchen) aus. Die Anzahl von Hinweisen hängt von der Spieleranzahl ab:

- **2 Spieler: 3 Hinweise**
- **3 Spieler: 4 Hinweise**
- **4 Spieler: 5 Hinweise**

Nehmt dazu verdeckte Geröllplättchen her. Diese müssen nach den normalen Regeln bekämpft werden, um den Hinweis zu erhalten.

Aufgabe:

1. Verteidigt die Burg
2. Sammelt (besiegt) alle Hinweise (Geröllplättchen).
Sobald ihr alle besitzt, lest die Karte *Eine neue Spur*.

Lest jetzt weiter auf der Karte *Der Baum der Lieder 2*



"Natürlich habe ich auch eine Belohnung für euren mutigen Einsatz", sagte der oberste Bewahrer Melkart noch, dann entfernte er sich, und eine andere Person tauchte auf

Würfelt, wer es ist. Bei einer...
...1-2: Karladus, der Magier
Der Erzähler wird um **einen Buchstaben** zurück gesetzt.

...3-4: Krick, der Krieger
Die Heldengruppe erhält 4/3/2 **Stärkepunkte** bei 2/3/4 Spielern.

...5-6: Garz, der Handelszwerg
Die Heldengruppe darf sich 4/3/2 **beliebige Gegenstände** bei 2/3/4 Spielern (keinen Trank der Hexe) von der Ausrüstungstafel nehmen.

"Viel Glück auf eurer Suche nach dem Dieb!", sagte er noch, dann verschwand auch er.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das magische Schwert



Der Dieb

Diese Karte wird vorgelesen, wenn der Dieb gefunden wurde.

"Lasst mich doch in Ruhe!", das waren die ersten Worte, die der Dieb den Helden zuschrie. Darauf erwiderten die Helden: "Du bist ein Verbrecher und musst bestraft werden. Wir bringen dich jetzt zu König Brandur, er wird entscheiden, was mit dir geschieht." "Ich werde es euch nicht leicht machen!" sagte er unter zusammengebissenen Zähnen.

Legendenziel:

1. Verteidigt die Burg und den Baum der Lieder
2. Bringt den Dieb **zur Burg** (Feld 0)

Wichtig: Wenn der Dieb die Burg erreicht hat, wird der Erzähler sofort auf das Feld "N" gesetzt.

Man bewegt den Dieb wie folgt:

Der Dieb bewegt sich einfach mit einem Helden mit (wie Bauern), aber für **jedes** Feld, das er sich fortbewegt, muss mit einem roten Würfel gewürfelt werden, ob er flieht. Bei einer 6 flüchtet er und bewegt sich **2 Felder rückwärts** entlang der Pfeile.

- **Sonderfall 1:** Wenn **mehrere** Pfeile auf dieses Feld führen, dann entscheidet die Heldengruppe.
- **Sonderfall 2:** Wenn auf ein Feld **kein** Pfeil führt, kann er nicht fliehen. Er bleibt **stehen**.

Die Gegend um den alten Wehrturm darf nicht betreten werden, da dies seine Heimat ist und er sich dort auskennt. Legt **Kreuze** auf die Felder 17 und 36.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das magische Schwert



Der Trunkene Troll

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held die Taverne (Feld 72) erreicht.

Ihr betretet die Taverne, und fragt die Wirtin Gilda nach dem Aufenthaltsort des Diebes. Sie antwortet euch: "Ich weiß nichts, aber frag doch mal Olof den Troll", und zeigt auf einen betrunken aussehenden Troll, der mit einem Met in der Hand an einem der Tische sitzt. Ich gesellt euch dazu. "Weiß du was über den Dieb?" fragt ihr. "Ja mei, ich glaub' der kommt da vom alten Wachturm und ist da bei dem Liederbaum im Wald irgendwo, oder auch nicht." lallt er, und rülpste laut.

Jeder Held, der jetzt auf **Feld 72** steht, verliert **einen** Willenspunkt.

Gilda entschuldigt sich: "Olof ist ein lieber Kerl, aber er mag den Met halt sehr. Hier, nehmt diese stärkende Suppe."

Legt einen Trinkschlauch auf **Feld 72**.

Aufgabe:

Begeht euch zum **Baum der Lieder** (Feld 57) und wartet die weiteren Ereignisse ab.



Die Helden hatten alle Hinweise gefunden, und die Spur führte eindeutig zu einem der beiden Bauernhöfe im nahen Osten.

Legt Sternchen auf **Feld 40** und auf **Feld 64**.

Aufgaben:

1. Verteidigt die Burg!
2. Verteidigt **weiterhin** den Baum der Lieder!
3. Geht zu **beiden Bauernhöfen** und überprüft, ob der Dieb sich dort befindet.

Sobald ihr einen der Bauernhöfe betretet, lest die passende Karte vor.

Aber wir sollten uns beeilen, denn wir wissen nicht, wie lange er sich dort aufhalten wird.

