



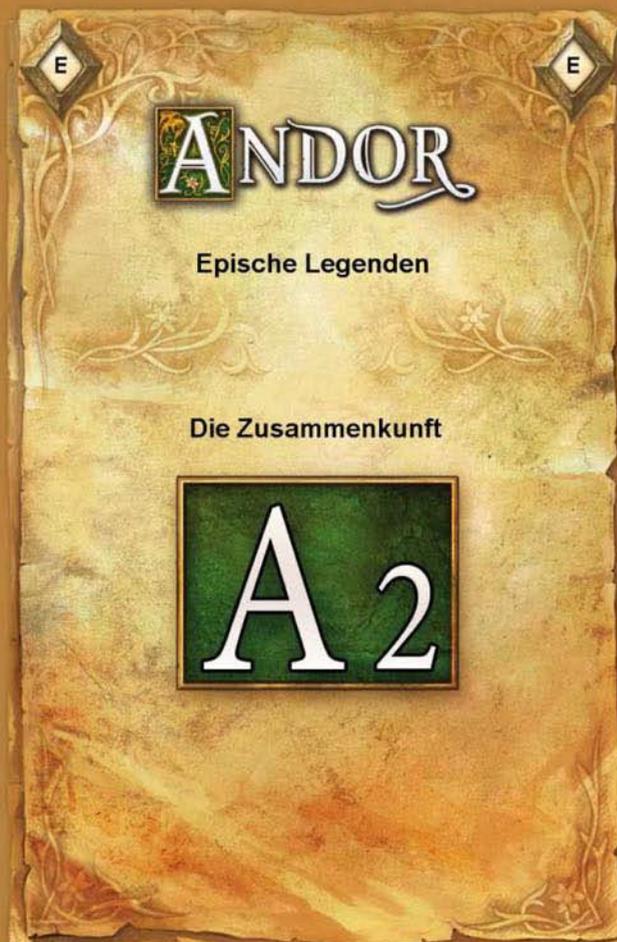
Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplanes gespielt. Führt zuerst die Anweisungen der Checkliste aus.

Anschließend legt ihr folgendes Spielmaterial neben dem Spielplan bereit:

- Legt die Figuren Hexe, Prinz Thorald, Dunkler Magier sowie den Drachen bereit.
- Legt 3 Runensteine (blau, gelb, grün) bereit.
- Legt 2 Bauernplättchen (beliebig) bereit.
- Legt Sternchen auf C und E der Legendenleiste und die übrigen Sternchen bereit.
- Zieht verdeckt eine der beiden Karten „Senoba, die Waldelfe“ und legt diese verdeckt neben den Spielplan. Die andere Karte wird für das Spiel nicht benötigt.
- Stellt Gors auf die Felder 17, 26, 38 und 52
- Zieht verdeckt 2 Kreaturenplättchen und legt je eins auf die Buchstaben F und G der Legendenleiste

Es war Herbst in Andor und das Königreich musste sich auf einen harten Winter vorbereiten. Alle Vorräte mussten gesichert werden und der Verteidigungswall gegen die Mächte des Bösen sollte bis zum ersten Schnee stehen. Prinz Thorald hatte daher alle Helden zu einer Zusammenkunft in die Taverne gerufen, um die letzten Vorbereitungen zu besprechen. Noch immer streifen Gors durchs Land, welche unbedingt von der Burg ferngehalten werden mussten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



- Setzt Prinz Thorald auf das Feld 72.

Prinz Thorald:

Thorald darf von jedem Spieler bewegt werden. Der Spieler investiert eine Stunde um Thorald bis zu 4 Felder zu bewegen. Der Spieler darf auch mehrere Stunden einsetzen, wenn Thorald die entsprechend längere Distanz zurücklegen soll. Der Prinz kann nur gemeinsam mit einem oder mehreren Helden kämpfen. Bei Angriffen muss Thorald im Feld des Gegners stehen und hat 4 Stärkepunkte, welche zum Kampfwert der Helden addiert werden.

Ausrüstung:

Für jeden teilnehmenden Spieler gibt es 2 Gold für die Gruppe.
Hinweis: Manche Helden stehen bereits auf einem Feld mit Händlersymbol. Bevor die eigentlichen Aktionen losgehen, darf eingekauft werden.

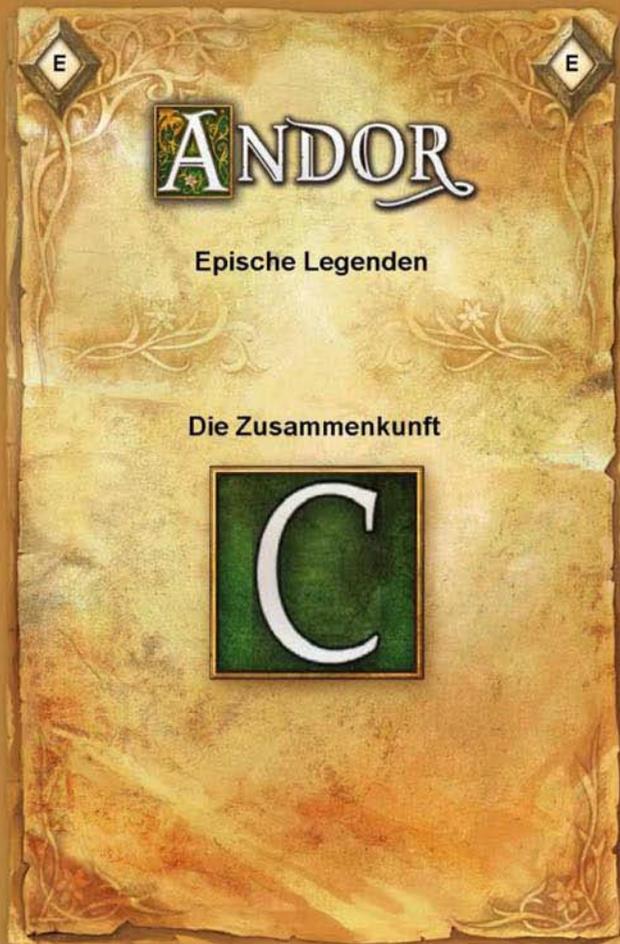
Jeder Spieler darf sich einen Gegenstand aus der königlichen Waffenkammer nehmen. Folgende Gegenstände stehen zur Auswahl: 1 Helm, 1 Fernrohr, 1 Bogen, 1 Schild, 1 Falken und 1 Hexentrank

Hinweis: Jeder Gegenstand ist nur 1x vorhanden. Es können also nicht mehrere Spieler den gleichen Gegenstand erhalten.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen und wenn der Erzähler den Buchstaben „C“ erreicht zusammen mit Prinz Thorald auf dem Feld 72 stehen.

Wird die Aufgabe nicht erfüllt, rückt der Erzähler auf „N“ vor und das Spiel nimmt ein „Böses Ende“.



Stehen alle Helden sowie Prinz Thorald auf Feld 72, so lest weiter, ansonsten stellt den Erzähler auf „N“ und das Spiel hat ein „Böses Ende“ genommen.

„Helden von Andor. Schön dass Ihr alle gekommen seid. Wir müssen ...“ Ein lautes Schreien unterbrach Thoralds Ansprache und verfinsterte die Stimmung. Ein Reisender stürzte in die Taverne und schrie: „Kreaturen! Es sind so viele! Sie haben die Taverne umstellt. Was sollen wir nur tun? Wir werden alle sterben...“

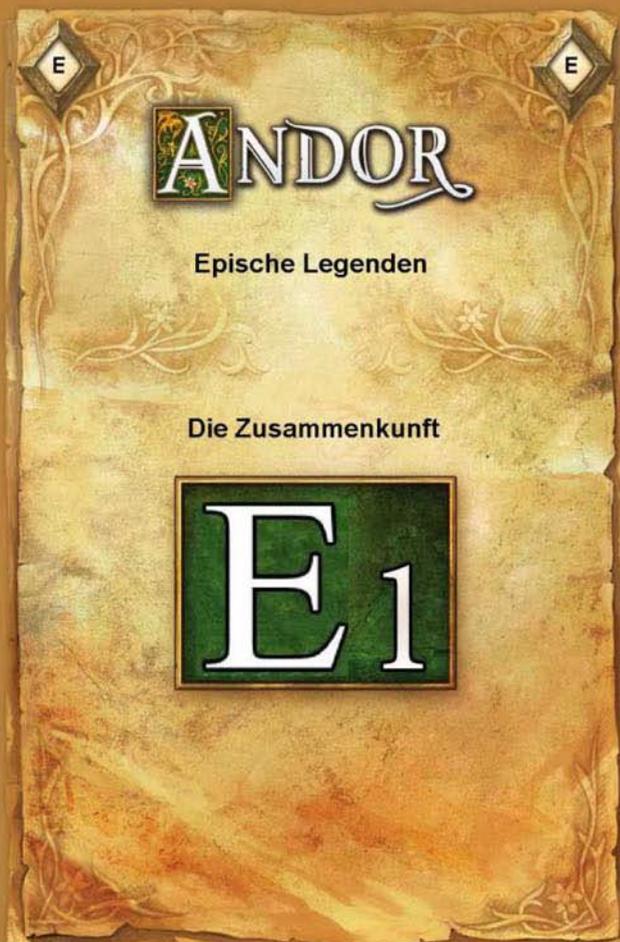
Stellt folgende Kreaturen auf das Spielfeld:

- bei 2 Spielern: Gors auf die Felder 18, 19, 23, 28, 29 sowie einen Skral auf Feld 34
- bei 3 Spielern: Gors auf die Felder 18 und 19, Skrale auf die Felder 23, 28, 29 sowie einen Wardrak auf Feld 34
- bei 4 Spielern: einen Gor auf Feld 18, Skrale auf die Felder 19, 23, 28, einen Wardral auf Feld 29 sowie einen Troll auf Feld 34

„Es ist eine Falle!“, rief Thorald. „Wir werden belagert. Sie versuchen uns von der Burg fern zu halten. Wir müssen uns gemeinsam den Weg freikämpfen.“

Wichtig!

Legt auf die eben mit Kreaturen besetzten Felder je ein Sternchen. Somit wird symbolisiert, dass sich bei Sonnenaufgang die Kreaturen nicht bewegen. Wenn diese Kreaturen besiegt werden, so werden sie nicht auf das Feld 80 gestellt. Sie kommen zurück in den Vorrat. Der Erzähler wird nicht vorgesetzt.



Ein Späher erreichte Prinz Thorald und übergab ihm ein Pergament. Vorsichtig öffnete er dies und las darin. Er hielt einen Moment inne und informierte dann die Helden. „Ein dunkler Zauberer wurde am Eingang zur Zwergenmine gesichtet. Sein Name ist Lafus. Er ist im Besitz eines mystischen Artefakts. Mit dessen Hilfe hat er ein Kraftfeld erschaffen, welches den Zugang zur Zwergenmine versperrt. Lafus befindet sich hinter dem Kraftfeld, welches es uns unmöglich macht, ihn anzugreifen.“

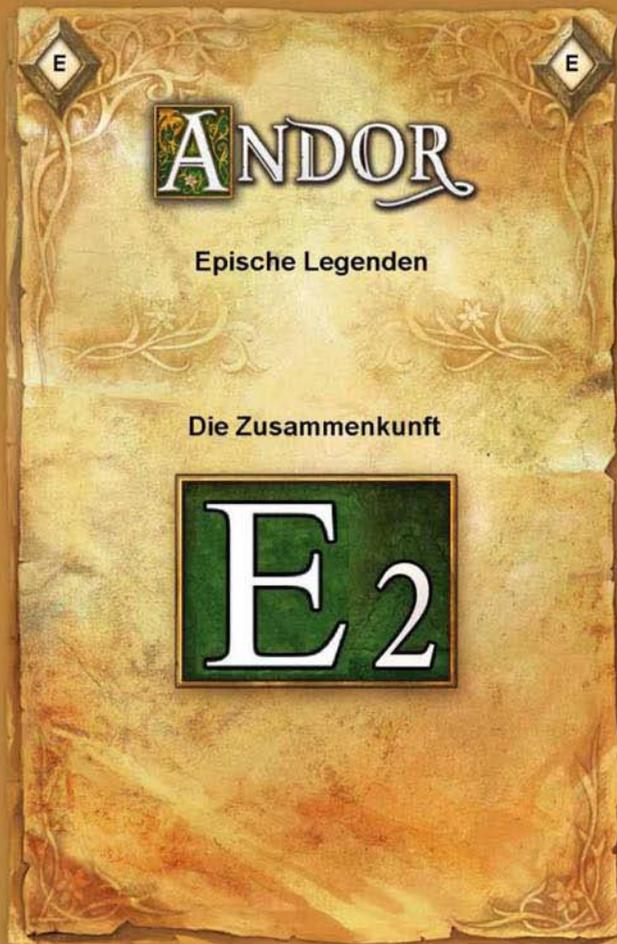
Setzt den Dunklen Magier sowie ein Rotes X auf das Feld 71. Dieses Feld kann solange nicht betreten werden, wie der Dunkle Magier auf dem Feld steht. Der Dunkle Magier selbst kann nicht angegriffen werden.

Der Zugang zur Mine wurde durch einen Vorposten der Gors bewacht.

Stellt folgende Kreaturen gemeinsam auf das Feld 43:

- bei 2 Spielern: 2 Gors
- bei 3 Spielern: 3 Gors
- bei 4 Spielern: 4 Gors

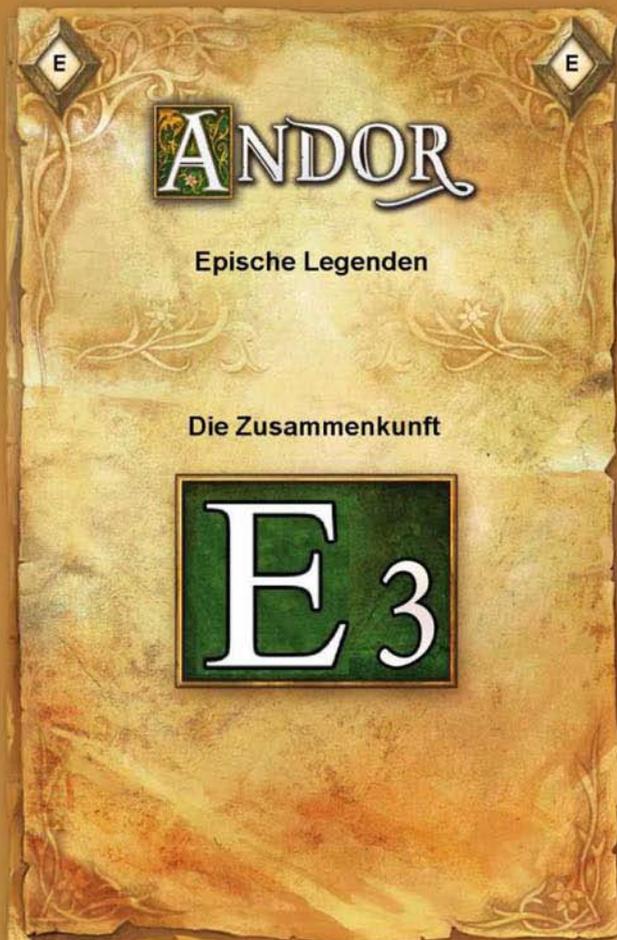
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E2.



- Zusätzlich wird auf das Feld 43 ein Sternchen gelegt. Alle Kreaturen auf diesem Feld haben folgende Eigenschaften:
- bei Sonnenaufgang werden die Kreaturen nicht bewegt.
 - Kreaturen, welche durch Bewegung bei Sonnenaufgang von Feld 45 kommen, werden zu den Kreaturen auf Feld 43 gestellt. Sie überspringen das Feld in diesem Fall nicht.
 - besiegte Kreaturen werden nicht auf Feld 80 gestellt. Sie kommen zurück in den Vorrat. Der Erzähler wird nicht vorgesetzt.
 - Es kann immer nur gegen eine Kreatur auf dem Feld gekämpft werden. Angreifende Helden einigen sich vor dem Kampf, gegen welche Kreatur gekämpft werden soll.
 - Die Anzahl der Kreaturen auf dem Feld erhöht deren Stärke. Je anwesende Kreatur bekommt die Kreatur +1 Stärke zu ihrem Kampfwert hinzu.

Beispiel: Es befinden sich 3 Gors auf dem Feld. Der erste Gor, der angegriffen wird hat nun einen Kampfwert von 7 (Standard = 4 + 3 Kreaturen auf dem Feld). Ist dieser besiegt, hat der nächste Gor nur noch einen Kampfwert von 6, da sich eine Kreatur weniger auf dem Feld befindet.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E3. →



„Wir müssen nachschauen, was bei der Mine vorgeht“, verkündete Prinz Thorald. „Diese Monster haben auch die Zugangsbrücken zerstört. Wir müssen einen anderen Weg zur Mine suchen.“
So beschlossen die Helden, sich auf den Weg zur Zwergenmine zu machen.

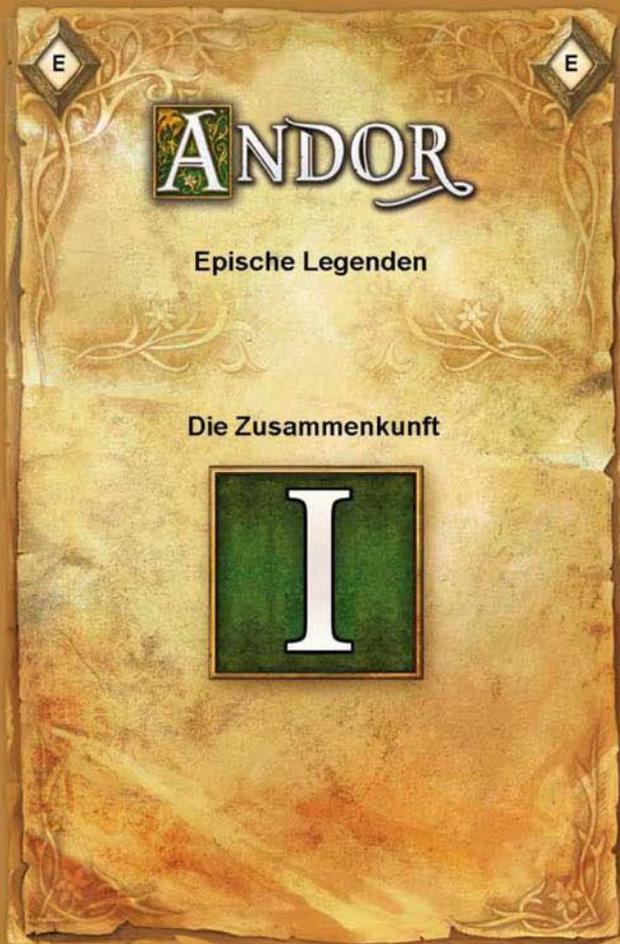
Stellt einen Skral auf Feld 38.

Markiert mit einem Roten X die zerstörten Brücken zwischen den Feldern 38 und 39 sowie 46 und 47. Die Brücken können solange sie zerstört sind, nicht benutzt werden.

Aufgabe:

Die Helden müssen weiterhin die Burg verteidigen. Findet einen Weg zum Eingang der Zwergenmine (Feld 71). Das Feld kann so lange nicht betreten werden, wie sich der Dunkle Magier dort befindet. Dieser kann nicht angegriffen werden. Ein Held muss auf Feld 71 stehen, bevor der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat.

Entfernt alle Sternchen um das Feld 72 (Taverne). Noch darauf befindliche Kreaturen bewegen sich ab sofort normal entlang der Pfeile und kommen, wenn sie besiegt werden auf Feld 80. Von den erhaltenen Sternchen legt ihr je eins auf die Felder I, J, K, N der Legendenleiste.



Ein Raunen ging durch Andor. In den Köpfen der Helden ertönte die Stimme des Dunklen Zauberers Lafus: „Ha, Ha, Ha! Eure kläglichen Versuche in die Mine einzudringen, werden scheitern. Meine Diener werden Euch solange aufhalten, bis ich mein Werk vollendet habe.“ Die Helden erschauerten bei diesen Worten. Weitere Kreaturen erschienen.

Stellt folgende Kreaturen zusätzlich auf das Feld 43:

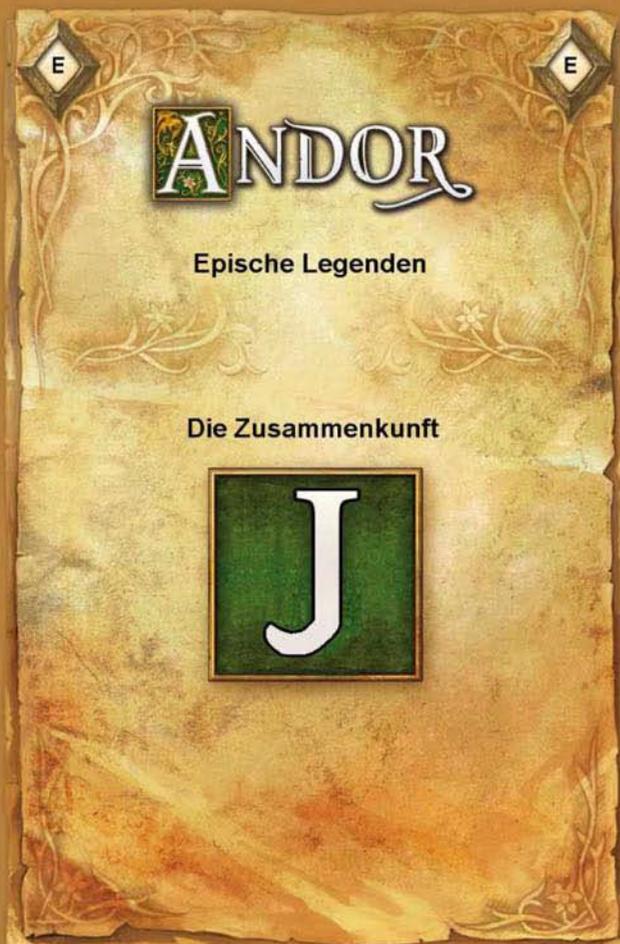
- bei 2 Spielern: 1 Gor, 1 Skral
- bei 3 Spielern: 1 Gor, 2 Skrale
- bei 4 Spielern: 1 Gor, 3 Skrale

(Achtung! Das Sternchen aus der Legendenkarte E2 gilt auch für diese Kreaturen)

In diesem Moment ertönte eine weibliche Stimme. Keiner wusste woher sie kam. Niemand war zu sehen. Es klang, als flüsterte der Wind:

„Es ist Eure Furcht, die das Artefakt stark macht. Diese Furcht manifestiert sich in den Kreaturen, die ihr am meisten fürchtet und hasst. Bezwingt diese Furcht und das Artefakt wird seine Kraft verlieren und den Weg freigeben. Sofern Ihr Hilfe benötigt sucht mich am nördlichen Ufer des Flusses Narne auf.“

Legt ein Sternchen auf das Feld 49. Hier befindet sich die geheimnisvolle Waldelfe Senoba. Erreicht ein Held das Feld wird die Karte „Senoba, die Waldelfe“ ausgespielt.

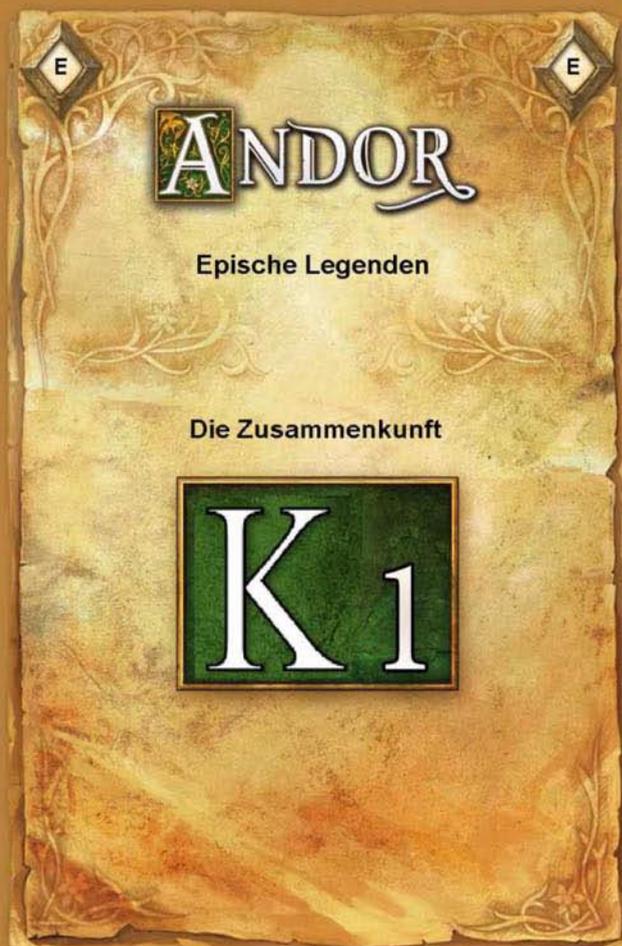


„Ihr werdet nie hinter mein Geheimnis kommen!“, dröhte es erneut in den Köpfen der Helden. Lafus aktivierte das Artefakt ein weiteres Mal und wieder stürmten Kreaturen aus der Zwergengrube und besetzten den Vorposten.

Stellt folgende Kreaturen zusätzlich auf das Feld 43:

- bei 2 Spielern: 1 Skral, 1 Troll
- bei 3 Spielern: 2 Skrale, 1 Troll
- bei 4 Spielern: 2 Skrale, 2 Trolle

(Achtung! Das Sternchen aus der Legendenkarte E2 gilt auch für diese Kreaturen)



Erneut ging etwas Seltsames am Eingang der Zwergenmine vor sich. Eine Projektion Lafus war zu sehen. „Gnahhh! Ihr habt es so gewollt. Mordras, der Verschlinger wird das Letzte sein, was ihr sehen werdet!“ Das Kraftfeld fing an zu flackern und man hörte in der Ferne ein lautes Kreischen, welches von mächtigen Flügelschlägen unterbrochen wurde. Über den Gipfeln der Berge war ein riesiger Onyxdrache zu sehen. Plötzlich spie er mit einer Feuerlanze aus seinem Rachen direkt auf den Vorposten. Die Hitze war unerträglich und versengte alles in diesem Bereich.

Alle Helden auf Feld 43 verlieren 3 Willenspunkte.

Der Drache setzte zur Landung an. Der Boden erzitterte als der mächtige Koloss auf dem Boden entlang schritt. Er labte sich an den verkohlte Überresten der Kreaturen.

Eigenschaften von Mordras:

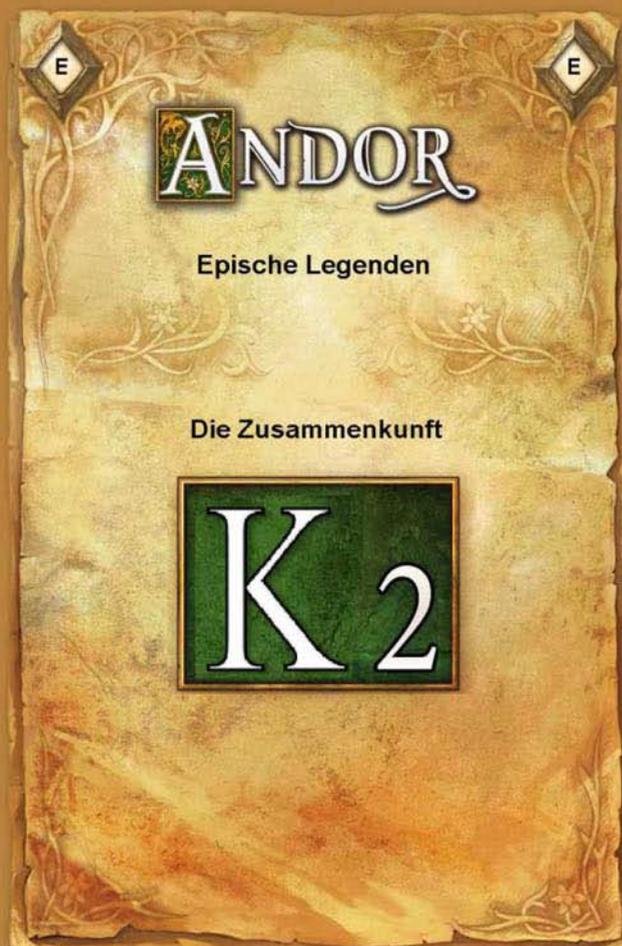
- Stärke: bei 2 Spielern (20), bei 3 Spielern (30), bei 4 Spielern (40).

Legt ein Sternchen zur Markierung auf das entsprechende Stärkefeld der Kreaturenübersicht.

- Willenspunkte = 11.

- Würfel: 1 schwarzen Würfel je Leiste der Willenspunkte (1-6 = 1 Würfel; 7-13 = 2 Würfel, ab 14 = 3 Würfel).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte K2. →



- Besonderheit: Bei der Landung hat Mordras alle auf Feld 43 befindlichen Kreaturen getötet und gefressen. Der Drache wurde mit jeder Kreatur mächtiger. Entferne jede Kreatur einzeln von Feld 43. Für jede entfernte Kreatur bekommt Mordras +3 Willenspunkte. Hat der Drache bereits volle 20 Willenspunkte und stehen immer noch Kreaturen auf Feld 43, so bekommt er für jede weitere entfernte Kreatur +1 Stärke (legt zur Orientierung des Stärkebonus einen roten Kreaturenwürfel mit dem Wert des Gesamtbonus an die Stärkemarkierung für den Drachen)

Beispiel: Auf Feld 43 stehen noch 6 Kreaturen. Für die ersten 3 bekommt der Drache +9 Willenspunkte. Da er nun 20 Willenspunkte (Maximum) hat, bekommt er für die 3 verbliebenen Kreaturen noch +3 Stärke, welche mittels eines roten Würfels (Zahl 3) an der Stärkemarkierung für die Drachenstärke gelegt wird.

Wieder flüsterte der Wind mit der Stimme Senobas: „Ihr müsst Euch ihm stellen. Er ist die Manifestation Eurer Furcht. Beswingt den Drachen und das Artefakt wir seine Kraft verlieren und der Weg zur Zwergenmine ist frei.“

Aufgabe:

Die Helden müssen weiterhin die Burg verteidigen. Besiegt Mordras! Habt ihr dies geschafft, wird das rote X sowie der Dunkle Magier von Feld 71 entfernt und der kampfausrufende Held auf das Feld 71 gesetzt. Der Erzähler rückt auf „N“ vor.

E

ANDOR

Epische Legenden

Die Zusammenkunft



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und ...
 ... nach dem Treffen mit Prinz Thorald der Eingang zur
 Zwergenmine auf Feld 71 erreicht wurde.

*Lafus verbarg sich im Schatten der Dunkelheit, als
 Mordras krächzend zu Boden ging. Die Helden
 stürmten zum Mineneingang. Das aufgestellte Artefakt
 hatte seine Kraft verloren. Welche dunklen
 Mächtschaften verbarg Lafus? Die Helden
 wollten dies herausfinden und betraten die Mine ...
 ... doch das ist eine andere Legende.*

Autor: Genu

*Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...
 ... die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde, oder ...
 ... das Treffen mit Prinz Thorald nicht zum
 vereinbarten Zeitpunkt in der Taverne stattfand, oder ...
 ... der Drache Mordras nicht bezwungen wurde, um das
 Feld 71 zu erreichen.
 Lafus konnte sein dunkles Werk vollenden und führte
 Andor in ein Zeitalter der Finsternis. Versucht es
 erneut, um dem bösen Treiben ein Ende zu setzen.*

E

ANDOR

Epische Legenden

Die Zusammenkunft



Senoba, die Waldelfe

Senoba I

*Als der Held entlang des Ufers lief, sah er auf einer
 Anhöhe, direkt am Waldesrand eine kleine Hütte. Eine
 zierliche Elfe mit weißem Haar stand vor der Tür und
 winkte den Helden herbei. „Ich bin Senoba, die Waldelfe.
 Euer Herz ist rein und Euer Wille stark. Dennoch steht Ihr
 vor einer harten Prüfung. Ihr müsst die Kreaturen
 zurückdrängen eh ganz Andor untergeht. Ich werde Euch
 helfen, doch in welcher Form weiß nur das Schicksal
 allein.“ Sie führte den Helden zu einer Truhe. „Öffnet Sie,
 und erwartet die Gabe des Schicksals!“*

Nehmt einen Heldenwürfel und würfelt einmal. (Der
 Zauberer kann seine Fähigkeit hier nicht anwenden)



*Ein heilender Windzug entwich der Truhe.
 Jeder Held erhält +5 Willenspunkte*



*Ein schimmerndes Horn lag in der Truhe. Der Held blies
 kräftig hinein, so dass es alle hörten.
 Jeder Held erhält +1 Stärke*



*In der Truhe lagen 3 Runensteine, welche der Held nahm.
 Legt 3 unterschiedlich farbige Runensteine auf die
 Heldentafel, oder bei Platzmangel auf das Feld 49.*



*Der Held fand einen Ziegelstein. „Der Ziegelstein
 symbolisiert die Mauern von Rietburg“, sagte Senoba.
 Legt 2 umgedrehte Bauernplättchen (Schilde) zur Rietburg.*



*Ein Kristall der Zeit pulsierte in der Truhe.
 Setzt die Erzählerfigur 2 Felder zurück. Bereits gestartete
 Ereignisse werden nicht noch mal ausgeführt.*



*Das Schicksal liegt in Euren Händen. Wählt selbst eine
 der oben aufgeführten Gaben des Schicksals.*

*Als die Truhe wieder zufiel, wurde es still und Senoba
 war verschwunden.*

E

ANDOR

Epische Legenden

Die Zusammenkunft



Senoba, die Waldelfe

Als der Held entlang des Ufers lief, sah er auf einer Anhöhe, direkt am Waldesrand eine kleine Hütte. Eine zierliche Elfe mit weißem Haar stand vor der Tür und winkte den Helden herbei. „Ich bin Senoba, die Waldelfe. Euer Herz ist rein und Euer Wille stark. Dennoch steht Ihr vor einer harten Prüfung. Ihr müsst die Kreaturen zurückdrängen eh ganz Andor untergeht. Ich werde Euch helfen, doch in welcher Form weiß nur das Schicksal allein.“ Sie führte den Helden zu einer Truhe. „Öffnet Sie, und erwartet die Gabe des Schicksals!“

Nehmt einen Heldenwürfel und würfelt einmal. (Der Zauberer kann seine Fähigkeit hier nicht anwenden)



Kugelblitze entweichten der Truhe und trafen 2 Kreaturen.
Entfernt 2 beliebige Kreaturen vom Spielfeld. Dies gilt nicht für auf Feld 43 oder in Rietburg befindliche Kreaturen.



Ein stärkendes Licht aus der Truhe ermutigte die Helden.
Alle Helden erhalten bis Sonnenaufgang +2 Stärke. Mit Tagesanbruch verschwindet der Effekt



Ein Stab der Schwächung lag in er Truhe und wurde genutzt.
Ersetzt (sofern vorhanden) zwei beliebige Skrale in zwei Gors. Dies ist auch auf Feld 43 möglich.



Ein Hammer war zu sehen, welcher sich erhob und wie von magischer Hand zu einer zerstörten Brücke flog.
Entfernt ein beliebiges Rotes X von einer Brücke.



Ein Hexentrank lag in der Truhe.
Der Held bei Senoba erhält einen Hexentrank.



Das Schicksal liegt in Euren Händen. Wählt selbst eine der oben aufgeführten Gaben des Schicksals.

Als die Truhe wieder zufiel, wurde es still und Senoba war verschwunden.