

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Schrecken der Winterburg



Die Helden hatten die Bauern befreit und Borghorn zerstört. Nach einiger Zeit hatten sich die, welche von den Kradhern gefangen genommen wurden erholt und sie traten die Rückkehr nach Andor an. Der Frühling hielt Einzug und die Sonne kam hinter den Wolken hervor. So entschlossen sie sich die Chance zu nutzen und das Graue Gebirge zu erkunden. Ein Held würde beim Lager bleiben um es zu schützen.

Diese Legende ist eine **Sololegende**.

Es gelten sonst die Regeln für 2 Spieler, Außer es wird extra erwähnt. Falls du Thorn/Mairen gewählt hast wird die Fähigkeit auf der Heldentafel dadurch ersetzt das Überstunden dich keine Willenspunkte kosten.

Die Legende findet im **Grauen Gebirge** statt.

Legt das „-1“ Willenspunkt Plättchen auf die Überstunden, jede Überstunde in dieser Legende kostet nur einen Willenspunkt. Führt dann die Anweisungen auf der Checkliste „Graues Gebirge“ aus.

- Legt die Brücke bereit.
- Legt jeweils auf die Felder **246** und **256** ein **2er** und ein **4er Holzstamm**.
- Stellt das Lager und deine Heldenfigur auf Feld **208**.
- Legt drei verschiedenfarbige Runensteine und den Gegenstand Gift aus dem Grundspiel bereit.
- Legt ein ungepflücktes Sternenkrautplättchen auf Feld **240**.
- Mische verdeckt die Karten „Schrecken der Winterburg“ und lege eine davon bereit.
- Mische dann verdeckt die Karten „Hilfe“ und lege eine davon bereit.

Die Skelette und Kradher waren besiegt, nicht aber die Kreaturen.

Stellt Wargors auf die Felder **246**, **255** und **258** und **Bergskrale** auf die Felder **251**.

Lies jetzt weiter auf **a2**

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Schrecken der Winterburg

a2

Die Stimmung im Lager war seit die Helden die Bauern befreit hatten nicht mehr so gedrückt und manchmal sogar fröhlich. Jetzt da die Strapazen hinter ihnen lagen und sie auf dem Weg in ihre Heimat waren.

Wenn du während des Sonnenaufgangs auf dem Lager oder Trosswagen stehst, erhältst du einen Stärkepunkt.

Aufgabe:

Der Held muss bis Feld **e** auf der Legendenleiste **4 Holz** auf Feld **209** ablegen sonst ist die Legende sofort verloren.

Der Held startet mit **3 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Außerdem erhält er den **Sturmschild**, einmal **Apfelnüsse** und das **Fernrohr**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Der Schrecken der
Winterburg



Nur wenn jetzt nicht 4 Holz auf Feld **207** ist die Legende nicht verloren.
Lege jetzt das Brücken Plättchen zwischen die Felder **205** und **207**.

Tausche jetzt das Lager durch den **Trosswagen** aus.

„Na dann, auf nach Andor!“ rief der Held.

Aufgabe:

Der Held muss den Trosswagen bis Feld n auf der Legendenleiste zu Feld **201** gebracht haben. Markiere das Feld zur Erinnerung mit einem Sternchen. Das Mitbewegen des Trosswagens kostet, den Helden für jedes Feld, **zwei Stunden** auf der Tagesleiste. Wenn der Trosswagen zum **ersten Mal** um ein Feld bewegt wurde, musst du deinen Zug unterbrechen und die Karte „Schrecken der Winterburg“ lesen.

Als die Kreaturen merkten das ihre Beute ihnen zu entkommen drohte, wurden sie rasend.

Stellt Wargors auf die Felder **245** und **256**, Bergskrale auf **223** und **218** und einen Troll auf **237**.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Schrecken der Winterburg

n

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn
... das Lager verteidigt wurde und ...
... der Trosswagen sich auf Feld 201 befindet und ...
... der Schrecken der Winterburg besiegt wurde.

Der Schrecken war besiegt und kurz darauf trafen auch die anderen Helden wieder ein. Sie hatten jetzt die letzten Ausläufer des Grauen gebirges erreicht und in der Ferne lies sich der Wachsame Wald ausmachen, daneben das riedland und so weit weg, das es fast schon einbildung war, den Bergfried der Rietburg. Dies war ihre Heimat. Dies war Andor.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn
... das Lager nicht verteidigt wurde oder ...
... der Trosswagen sich nicht auf Feld 201 befindet oder ...
... der Schrecken der Winterburg nicht besiegt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Schrecken der
Winterburg



Hilfe

Die Helden hatten den Hilferuf erhalten und kamen so schnell es ging zurück zum Lager.

Stellt drei beliebige nicht genutzte Heldenfiguren auf das Feld des Trosswagens. Sie können für jeweils eine Stunde auf der Tagesleiste vier Felder weit bewegt werden. Sie bringen im Kampf +5 **Stärkepunkte**, wenn sie auf dem Feld des Gegners stehen.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Schrecken der
Winterburg



Hilfe

Der Falke ließ sich auf den Arm des Helden nieder und dieser las die Botschaft die ihm ans Bein gebunden wurde. „Es tut mir leid, doch wir sind selbst zurzeit in Bedrängnis und können dir jetzt nicht helfen. Doch dies haben wir in einer Felsspalte gefunden.“

Der Held erhält jetzt den Gegenstand Gift. Du kannst das Gift einmal pro Seite vor einer Kampfrunde einsetzen. Der Gegner würfelt in dieser Kampfrunde nicht und verliert in den nächsten vier Kampfrunden jeweils einen Willenspunkt zusätzlich (Auch, wenn der Held die Kampfrunde verliert, verliert der Gegner einen Willenspunkt. Der Effekt ist nicht stapelbar.)

S

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

S

Schrecken der Winterburg



Ein Späher erreichte den Helden als sich der Tross in Bewegung setzte. Schwer atmend berichtete er: „Bei der Winterburg, Herr, etwas Großes. Ihr müsst es euch ansehen!“. Der Held und Melkart folgten dem Boten zur Klippe. Die Winterburg war schon halb verfallene gewesen als der Held sie zuletzt erblickte. Doch jetzt war noch eine Mauer in der Nähe der Verliese eingebrochen. „Was...“ weiter kam der Held nicht denn mit lautem Krachen sackte der Boden neben der Treppe ab und eine große Staubwolke erhob sich. Melkart keuchte erschrocken auf „Die unterirdischen Verliese!“. Der Held runzelte die Stirn „Was ist damit?“. „In den Tiefen der Winterburg sind schreckliche Kreaturen gefangen.“ Erklärte Melkart „Die Verliese haben sie in Schach gehalten doch als Borghorn einstürzte muss die Erschütterung die Ketten gelockert haben, die sie fesselten.“ Der Held blickte zurück zur Feste. Etwas Großes bewegte sich in der Staubwolke. Flügel durchwirbelten den Staub und ein unmenschlicher Schrei ertönte. „Wenn ich mich nicht irre ist das der Greim“ sagte Melkart leise. „Um ihn zu töten muss man etwas höchst Magisches bei sich tragen.“

Der Held muss um den Greim töten zu können, den blauen Runenstein tragen während du gegen ihn kämpfst.

„Gegen eine solche Kreatur benötigen wir Hilfe.“ Sagte der Held. „Ich werde einen Falken meinen Freunden schicken.“

Legt den Falken vier Felder weiter vom Erzähler auf die Legendenleiste. Wenn der Erzähler den Falken erreicht ließ die Karte „Die Hilfe“. Stelle den Greim jetzt auf die Winterburg (Feld 268). Er bewegt sich jedes Mal, wenn die Trolle bewegt und die Skelette neu aufgestellt werden. Von der Winterburg nutzt er das Sprungfeld zwischen den 267 und 249 und bewegt sich dann wie die Wargors. Er Ignorier Kreaturen du kann mit ihnen auf demselben Feld stehen. Wenn er den Trosswagen erreicht ist die Legende sofort verloren. Er hat 10 Stärkepunkte und 10 Willenspunkte. Er würfelt mit zwei weißen Würfeln. Wenn er weniger als 7 Willenspunkte hat, würfelt er nur noch mit einem.

Lege die Karte „Aufwinde“ an Feld k der Legendenleiste.

Erwürfle jetzt die Position der drei Runensteine indem du mit einem Heldenwürfel würfelst und 230 hinzuaddierst. Erwürfle dann die Position der alten Waffen indem du wieder mit einem Heldenwürfel würfelst und 250 hinzuaddierst.

S

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

S

Schrecken der Winterburg



Ein Späher kam auf den Helden zugelaufen als sich der Tross in Bewegung setzte. „Herr, da ist etwas das ihr euch ansehen müsst!“ Der Held blickte in die Richtung in die der Späher gedeutet hatte. In den Schatten der Winterburg regte sich etwas Großes. „Melkart“ fragte der Held, „was in der vier Schilder Namen ist das?“. Melkart blickte ebenfalls in Richtung der Winterburg. Das große etwas sprang jetzt von den Zinnen und war jetzt besser zu sehen. Der Bewahrer wurde bleich. „Dies“ setzte er mit leiser Stimme an „ist ein Ungeheuer, gezüchtet von den Kradhern, für die Jagt. Nicht um Menschen zu versklaven, sondern um sie zu töten. Es heißt der Hraak. Woher dieser Name kommt und was er bedeutet weiß ich nicht. Aber was ich mit Sicherheit weiß ist das es nicht mit herkömmlichen Mitteln zu besiegen ist. Es ist durch zahlreiche dunkle Zauber geschützt. Doch ich meine mich zu erinnern, in den Aufzeichnungen Brandurs gelesen zu haben wie man ihm Schaden kann.“

Der Held muss um den Hraak töten zu können must du den **gelben Runenstein** tragen während du gegen ihn kämpfst.

„Ich glaube alleine kann ich nicht gegen ihn bestehen.“ Sagte der Held zu Melkart „Ich schicke einen Falken zu meinen Freunden.“

Legt den Falken vier Felder weiter vom Erzähler auf die Legendenleiste. Wenn der Erzähler den Falken erreicht ließ die Karte „Die Hilfe“. Stelle den Hraak jetzt auf die Winterburg (Feld 268). Er bewegt sich jedes Mal, wenn sich die Wargors bewegen. Von der Winterburg nutzt er das Sprungfeld zwischen den **267** und **249** und bewegt sich dann wie die Wargors. Er Ignorier Kreaturen du kann mit ihnen auf demselben Feld stehen. Wenn er den Trosswagen erreicht ist die Legende sofort verloren. Er hat **8 Stärkekpunkte** und **10 Willenspunkte**. Er hat für jede Kreatur die auf seinem Feld oder angrenzend steht, **+1 Stärkepunkt**. Er würfelt mit **zwei weißen Würfeln**. Wenn er weniger als **7 Willenspunkte** hat, würfelt er nur noch mit einem.

Lege die Karte „Wütend“ jetzt an Feld k der Legenden leiste

Erwürfle jetzt die Position der drei Runensteine indem du mit einem Heldenwürfel würfelst und **230** hinzuaddierst. Erwürfle dann die Position der **alten Waffen** indem du wieder mit einem Heldenwürfel würfelst und **250** hinzuaddierst.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Schrecken der Winterburg

Aufwinde

Der Greim streckte seine Flügel und warme Luft hob ihn höher und immer höher. Die lange Zeit in den Verliesen hatte seinen Flügeln nicht gut getan doch jetzt war er wieder in seinem Element und hatte ein Ziel, dass es zu töten galt.

Der Greim bewegt sich jetzt jedes Mal um ein Feld zusätzlich in Richtung Trosswagen, wenn dieser sich bewegt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der Schrecken der Winterburg



Wütend

Der Hraak sah seine Beute verschwinden und jagte ihr, nach Blut gierend hinterher. Die langen Jahre in den Verliesen hatten seiner Ausdauer nicht geschadet.

Der Hraak bewegt sich jetzt jedes Mal um ein Feld zusätzlich in Richtung Trosswagen, wenn dieser sich bewegt.