





Diamanten-Legende

Die Suche nach dem Glücksdiamanten

A

Diese Legende besteht aus 6 Karten:
A, B, C, E, I, N

Die Aufregung war groß im Königreich Andor. Der große Glücksdiamant wurde vom dunklen Zauberer gestohlen. Niemand weiß genau wo sich der Turm vom dunklen Zauberer befindet. Eine Karte wird seit langer Zeit in der Drachenhöhle vermutet, doch die Höhle wird vom Drachen gut bewacht. Der König rief seine Helden in der Burg zusammen, mit der Bitte die Karte und schließlich auch den Glücksdiamanten zu suchen. Mit der Morgendämmerung begaben sich die Helden auf die spannende Reise....

Die Helden Starten in der Burg (Feld 0) mit jeweils 2 Stärkepunkten und 7 Willenskraft. Außerdem erhält jeder Held 2 Gold Startkapital.

Es werden die silbernen Ereigniskarten mit der grünen Startkarte genutzt.

Der Drache wird auf Feld 84 gestellt, ein beliebiges Pergament wird unter den Drachen gelegt.

Es werden alle Nebelfelder wie bei der Legende 1 genutzt.

Diese Legende startet mit dem Aufdecken der grünen Ereigniskarte.

Ziel: Sucht die Drachenhöhle auf. Plant euer Vorgehen gut, denn nur mit Besonnenheit und genügend Stärke sollte man in die Höhle gehen!





Diamanten-Legende

Die Suche nach dem Glücksdiamanten

B

Es gibt viele Legenden über die Drachenhöhle und den Drachen. Kein Bewohner von Andor weiß genau, was einem in der Drachenhöhle erwartet! Die Reise der Helden verläuft durch alle Gebiete von Andor. Dort lauern einige Gefahren, denn der dunkle Zauberer hat mitbekommen, daß die Suche nach dem Glücksdiamant begonnen hat.

Die Helden reisen durch Andor und sollten für zukünftige Ereignisse Erfahrung sammeln.



Gefahren lauern auf dem Weg durch Andor!

Stellt jetzt einen Skral auf das Feld 32.

Erfahrene Helden kämpfen gegen unbekannte Gegner zusammen und Stärken sich vor der Begegnung mit dem Bewohner der Drachenhöhle.



Die Drachenhöhle ist ein dunkler Ort in Andor. Nur erfahrene Helden haben sich in der sehr düsteren Vergangenheit in die Höhle getraut. Viele kamen nicht mehr zurück und die wenigen, die wieder den Weg zurück fanden, konnten nicht viel berichten. Was wird die Helden in der Drachenhöhle erwarten?

Der Drache besitzt 14 Stärkekpunkte und 20 Willenspunkte. Beim Kampf nutzt er einen schwarzen Würfel.

Wurde der Drache besiegt, kann die geheime Karte aufgenommen werden. Der Weg zum geheimen Turm vom dunklen Zauberer ist nun bekannt.

Der Turm wird auf Feld 83 gesetzt, ein beliebiger Diamant wird unter den Turm gelegt. Der dunkle Zauberer wird auf den Turm gestellt.

Der dunkle Zauberer kann nur von der gesamten Heldengruppe gleichzeitig bekämpft werden. Er hat genau so viele Willenspunkte, wie die Helden gemeinsam Stärkekpunkte beim Start des Kampfes besitzen (Maximal aber 20). Weiterhin besitzt er 20 Stärkekpunkte. Beim Kampf addiert er zu diesen Stärkekpunkten noch die Augenzahl von einem Würfel hinzu. Der Würfelwurf wird analog der Sondereigenschaft vom Held Zauberer ausgeführt. Wurde der dunkle Zauberer besiegt kann der Glücksdiamant aufgenommen werden. Der Held mit dem Glücksdiamanten muss zurück zur Burg. Er darf dabei keine Felder mit einem Gegner betreten. Entscheidet gut, wer diese Aufgabe übernimmt!



Der dunkle Zauberer erkennt die aufkommende Gefahr. Die Helden sind stärker als er es jemals vermutet hat. Es gelingt ihm weitere Kreaturen zu mobilisieren. Schon war der weitere Weg der Helden wieder mit neuen Gefahren verbunden.

Stellt Gors auf die Felder 36,56 und Skrale auf die Felder 54 und 64.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
... sich der Glücksdiamant wieder in der Burg (Feld 0) befindet.

Der gefahrenvolle Weg zur Burg wurde von den Helden erfolgreich zurückgelegt. Auch wenn der Diamant keine magischen Kräfte hat, sagt man ihm nach, daß er wichtig für den Verlauf der weitem Abenteuer in Andor ist.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn....
... der **Glücksdiamant nicht** wieder zurück zur **Burg** (Feld 0) gelangen konnte.

Ohne den Glücksdiamant war es schwierig sich den zukünftigen Abenteuern zu stellen. Stets hat der Glücksdiamant geholfen!