

Verhängnisvoller Diebstahl

A1

Diese Legende besteht aus folgenden Karten:
 A1, A2, A3, A4, A5, N, Legendenkarten „Rat und Hilfe“ 1 & 2 und Legendenkarte „Der geheime Zugang“


Für diese Legende wird die Erweiterung 'Der Sternenschild' benötigt

Es war Spätsommer in Andor. Es schien als sei Frieden eingekehrt als die Helden zum Baum der Lieder gerufen wurden. Sie hofften auf gute Neuigkeiten, doch stattdessen berichteten die Bewahrer von einem Diebstahl, welcher das Land erneut in Gefahr bringen würde...

- Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus
 - das Brunnenplättchen von Feld 5 wird auf Feld 32 verschoben
 - Sortiert aus den Nebelplättchen die beiden Gors aus. Auf die Felder 11 und 32 wird kein Nebelplättchen gelegt
- Legt zusätzlich folgendes Material bereit:
Grundspiel: die Hexe, den Dunklen Magier, den Turm, 2 Bauernplättchen, das N-Plättchen
 Verdeckt und gemischt: 5 Runensteine, 3 Heilkräuter, 15 Kreaturenplättchen
Sternenschild: 8 Feuerplättchen, 4 Gaben der Andori, den Dunklen Tempel, den Schlüssel
 Verdeckt und gemischt: 7 Lichtplättchen, 3 Waldpilze

→ Lest jetzt auf A2 weiter...





Verhängnisvoller Diebstahl

A2

Melkart trat auf die Helden zu und sprach: „Während Eurer Abwesenheit nutzte Varkur die Gelegenheit, um uns zu überfallen. Bevor wir ihn aufhalten konnten war er bereits wieder verschwunden und mit ihm zwei der wertvollen Gaben der Andori - die Fackel von Cavern und das Hadrische Stundenglas.“ Die Angst stand Melkart ins Gesicht geschrieben. „Er hat bereits die Rietburg erreicht und eingenommen. Zu seinem Schutz setzte er mit Hilfe der Fackel das an die Burg angrenzende Gebiet in Brand. Auch die Macht der Zeit, die ihm das Stundenglas verleiht, wird er gegen Euch nutzen“

- weitere Vorbereitungen:
 - Stellt Varkur auf die Rietburg (Feld 0) und legt das Stundenglas und die Fackel dazu
 - Legt verdeckt Feuerplättchen auf die Felder 1, 2, 4, 5, 6, 7 und 11
 - Legt ein Feuerplättchen auf die 7. Stunde der Tagesleiste, sodass die -4 nach oben zeigt
 - Den Helden stehen zunächst nur 6 Stunden pro Tag zu Verfügung. Diese können wie üblich genutzt werden. Die 7. Stunde kann wie eine Überstunde genutzt werden, kostet jedoch 4 statt 2 Willenspunkte; die 8., 9. und 10. Stunde kosten wie üblich je 2 Willenspunkte
 - Legt die Waldpilze auf die Felder 23, 24, 25
 - Erwürfelt die Positionen von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern

→ Lest jetzt auf A3 weiter...



Auch die Kreaturen standen Varkur zur Seite und waren bereits auf ihrem Weg in Richtung Rietburg.

- Deckt nacheinander 4 Kreaturenplättchen auf und führt die Anweisungen darauf aus
- Legt je 1 Kreaturenplättchen an die Buchstaben B, D, E und H und 2 Kreaturenplättchen an den Buchstaben F der Legendenleiste

→ Für die Kreaturen gelten die üblichen Einsetzregeln. Die Kreaturen sind von den Feuerplättchen nicht betroffen und können Felder mit diesen ungehindert betreten und passieren. Kreaturen, die auf einem Feld mit einem Feuerplättchen stehen, können nur mit einem Bogen angegriffen werden (Ausnahme siehe A4). Wenn sie die Burg erreichen werden sie auf die goldenen Schilde gestellt. Wenn es für eine Kreatur, die die Burg betritt keinen freien Schild mehr gibt, wird der Erzähler sofort auf Feld N versetzt und die Legende ist sofort verloren!

„Geht schnell zur Burg!“, befahl Melkart. „Ihr müsst das Feuer löschen und verhindern, dass die Kreaturen die Rietburg einnehmen! Diese Gegenstände sollen Euch bei Eurer Mission helfen“, sagte er und übergab den Helden die beiden verbliebenen Gaben und mehrere Trinkschläuche.

→ Lest jetzt auf A4 weiter...



- Die Heldengruppe erhält nun die Andorische Flöte und den Hornfalken. Außerdem erhält jeder Held einen Trinkschlauch


- Markiert diese Trinkschläuche mit einem Sternchen. Für sie gelten folgende Regeln:

- Ein Held kann nur mit einem vollen Trinkschlauch ein Feld mit einem Feuerplättchen betreten. Dieses Feuerplättchen kommt dann aus dem Spiel und ein Held kann jetzt auch ohne einen Bogen eine Kreatur auf diesem Feld bekämpfen.
- Der Trinkschlauch wird auf die andere Seite gedreht und muss an einem Brunnen aufgefüllt werden. Dies kostet einen Helden 3 Willenspunkte.
- Die Sonderfähigkeit des Kriegers bleibt erhalten und er erhält beim Auffüllen seines Trinkschlauches zusätzlich 2 Willenspunkte.
- Feuerplättchen können nur mit den mit Sternchen markierten Trinkschläuchen gelöscht werden.
- Sobald das letzte Feuerplättchen entfernt wurde, muss einer der Helden die Rietburg betreten. Bis zu diesem Zeitpunkt dürfen die Helden nicht auf Feld O.

- Wenn einer der Helden auf der Burg steht, wird die Legendenkarte „Rat und Hilfe“ 1 vorgelesen.

→ Lest jetzt auf A5 weiter...





Verhängnisvoller Diebstahl

A5

Aufgabe:
Die Helden müssen die Rietburg verteidigen und das Feuer um die Burg löschen!

- Je nach Anzahl der Spieler legt ihr jetzt das N-Plättchen auf folgenden Buchstaben:
Bei 2 Spielern: N
Bei 3 Spielern: M
Bei 4 Spielern: L
- Stellt alle Helden auf Feld 57
- Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten
- Die Heldengruppe erhält zusätzlich 2 Stärkepunkte und 4 Gold

„Meine Freunde, ich wünsche Euch viel Erfolg“, sagte Melkart. „Die Zukunft Andors liegt jetzt in Euren Händen!“

- Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt





Verhängnisvoller Diebstahl

N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde,
- alle Feuerplättchen um die Burg entfernt wurden
- der Dunkle Tempel vernichtet wurde

Die Helden hatten erneut bewiesen, wie sehr ihnen die Sicherheit Andors am Herzen lag. Die Bewohner und auch der König waren für die Rettung sehr dankbar und wussten, dass sie auch in Zukunft immer auf ihre Helden setzen konnten!

Autoren: Fuchs und Luchs

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...

- die Rietburg nicht erfolgreich verteidigt wurde,
- Feuerplättchen um die Burg nicht entfernt wurden
- der Dunkle Tempel nicht vernichtet wurde





Verhängnisvoller Diebstahl



Legendenkarte
„Rat und Hilfe“ 1

Als einer der Helden die Burg betrat erblickte er den Dunklen Magier, welcher von schwarzem Rauch umgeben war. Und ehe er sich versah war Varkur auch schon verschwunden. In seiner Eile hatte der Magier nicht auf die Gaben geachtet, so dass der Held sie in Besitz nehmen konnte.

- Die Heldengruppe erhält nun die Fackel und das Stundenglas
- Das Feuerplättchen auf der 7. Stunde wird entfernt und den Helden stehen wie gewohnt 7 Stunden am Tag zur Verfügung
- Der Dunkle Magier kommt jetzt aus dem Spiel
- Die mit Sternchen markierten Trinkschläuche kommen ebenfalls aus dem Spiel (zurück auf die Ausrüstungstafel). Die Brunnen können nun wie gewohnt genutzt werden.

Einen Augenblick später sah der Held die Berater des Königs auf sich zukommen. Dankbarkeit und Erleichterung standen in ihren Gesichtern, aber auch Sorge. Einer der Berater wandte sich dem Helden zu und sprach: „Varkur mag nicht länger die Burg bedrohen, doch er ist noch nicht besiegt. Vermutlich hat er sich in den Dunklen Tempel zurückgezogen, um seine Kräfte zu sammeln. Der Zugang ist nicht bekannt, jedoch besagt eine alte Legende, dass die Irrlichter zu einem verborgenen Schlüssel führen...“

- Lest jetzt auf „Rat und Hilfe“ 2 weiter...





Verhängnisvoller Diebstahl



Legendenkarte
„Rat und Hilfe“ 2

- Stellt den Dunklen Tempel auf Feld 83
- Legt die Lichtplättchen verdeckt auf die Felder 11, 31, 37, 38, 43, 55 und 66
- Die Heldengruppe muss eine bestimmte Anzahl an Lichtplättchen sammeln, um die Position des Schlüssels zu erfahren.
Bei 2 Spielern: 3 Lichtplättchen
Bei 3 Spielern: 4 Lichtplättchen
Bei 4 Spielern: 5 Lichtplättchen
- Wenn die Heldengruppe im Besitz dieser Lichtplättchen ist, addiert die Werte und legt den Schlüssel auf das entsprechende Feld
- Sobald einer der Helden den Schlüssel aufgenommen hat, lest die Legendenkarte „Der geheime Zugang“ vor

Der Berater fuhr fort: „Während Eurer Abwesenheit wollen wir Euch bei der Verteidigung der Rietburg unterstützen!“ Der Held nahm die Hilfe dankend an und machte sich wieder auf den Weg.


- Legt jetzt 2 Bauernplättchen als goldene Schilde neben die Rietburg. Dadurch können zwei weitere Kreaturen ungehindert die Burg betreten.

Aufgabe:
Sammelt die Lichtplättchen, die Eurer Spieleranzahl entsprechen und findet den Schlüssel!





Verhängnisvoller Diebstahl



Legendenkarte
„Der geheime Zugang“

- Nehmt die übrigen Lichtplättchen vom Spielplan

Als der Held den Schlüssel an sich nahm wurde ihm bewusst, dass dieser zur alten Steintür im Gebirge passt, welche - so schlussfolgerte er - zum Dunklen Tempel führt. Der Held rief seine Gefährten zusammen und berichtete ihnen von seinem Fund. Die Helden mussten so schnell wie möglich das Gebirge erreichen, um dann den Dunklen Tempel und Varkur endgültig zu zerstören.

- Ist die Heldengruppe im Besitz des Schlüssels, so können sie von Feld 61 aus zu dem Tempel auf Feld 83 vorrücken
- Jeder der drei Teile des Tempels muss zerstört werden, ehe der Erzähler das Feld N (N-Plättchen) erreicht
 - Ein Tempelteil kann zerstört werden, wenn die Helden in einer Kampfrunde je nach Spielerzahl folgenden Kampfwert erreichen oder übersteigen
- Bei 2 Spielern: 30
- Bei 3 Spielern: 44
- Bei 4 Spielern: 58
- Wenn der Dunkle Tempel zerstört wurde, wird der Erzähler sofort auf Feld N vorgesetzt und die Legende ist gewonnen

Legendenziel:
Erreicht den Dunklen Tempel und zerstört ihn!