



Es ist lange her, als der Magier Vakur besiegt wurde. Andor lebt seitdem jahrelang in Ruhe und Frieden. Doch die Stille war trügerisch. Es kam immer wieder, das Gerücht auf, dass Vladimir der Schlächter und Zwillingbruder von Vakur mit seiner Trollarmee die Niederlage seines Bruders rächen will. Doch er lebt weit weit weg von Andor im tiefen Süden.

Die Gerüchte verblasen immer mehr in den Jahren, und es stand der Geburtstag von Prinz Thorwald an. Die Vorbereitungen liefen im vollen Gange.

Die Legende wird auf der Vorderseite des Spielplanes gespielt.

Führt die Anweisungen auf der Checkliste aus.

Achtung:
Die Legende sollte mit vier Helden gespielt werden.

Prinz Thorwald kann normal eingesetzt werden.

Alle Skrale bewegen den Erzähler nicht.

Alle als Wächter eingesetzte Figuren bewegen den Erzähler nicht und sie selbst bewegen sich auch nicht. Man erhält nur die Belohnung.

Weiter auf A2



- **Stellt Prinz Thorwald in die Burg**
- **legt 3 Bauernplättchen bereit, auf 28, 40 und 72**
- **legt ein X auf die Bogenbrücke (Brücke vom Wald in den Süden)**
- **legt 5 Runensteine auf folgende Felder 20, 36, 41, 44 und 53**
- **Stellt den Turm auf 68**
- **legt je 1 Kreaturenplättchen auf D, G, J**
- **legt Sterne auf B, F, H**
- **Die Helden beginnen in der Burg**

- **Die Helden beginnen bei Stärke 4 und 10 Willenspunkte**

Weiter auf A3



Die Geburtstagsfeier des Prinzen ist im vollen Gange. Alles was Rang und Namen hat ist eingeladen.

Plötzlich kommt ein Bote völlig erschöpft in die Burg und schrei: "Mein Prinz sie kommen, die Kreaturen kommen, es geht wieder los."

- Stellt Gors auf die Felder 23, 26, 27, und 31
- Stellt Skrale auf 25, 30 und 35

Aufgabe:

Verteidigt die Burg

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



Vladimirs Rache

Der Himmel verdunkelt sich und plötzlich erschüttert ein Donnern ganz Andor. Vladimir der Schlächter erscheint mit seiner Trollarmee.

Er hat die Schildzwerge entführt und hält sie am Höhleneingang gefangen.

Sie sollen neue Waffen schmieden und entwerfen um Andor zu unterwerfen.

Stellt Trolle auf 16, 38, 39 und 48

Stellt den Magier auf den Turm 68

Stellt die Schildzwerge auf Feld 84 und den Feurgeist dazu.

Er ist der Wächter der Schildzwerge und hat die Werte:

Stärke 50 und 20 Willenspunkte

Er würfelt mit 2 schwarzen Würfeln.



Stellt zwei Wadraks auf Feld 57 und legt ein Pergament dazu.

Legt ein X auf das Sonnenaufgangsfeld und deckt den Troll damit ab.
Trolle bewegen sich nicht bei Tagesanbruch.

Ein Bote erreicht die Helden und erzählt Ihnen, dass ein Pergament im Baum der Lieder versteckt ist. Es handelt sich dabei um das Geheimnis der Flöte.

Die Wadraks sind Wächter

Neue Aufgabe:

- verteidigt die Burg
- befreit das Pergament bevor der Erzähler F erreicht hat, sonst ist Legende verloren.

Die Felder 66 bis 70 sind im Moment noch Tabu und dürfen nicht betreten werden.

Wenn ihr das Pergament habt geht der Erzähler auf F vor und das Kreaturenplättchen auf D kommt nicht zum Einsatz, sollte es nicht schon erledigt sein.



Die Flöte:

Ihr habt erfolgreich das Pergament gefunden und erobert. Es steht geschrieben:

Es gibt eine Flöte in Andor die aus Vulkanstein geschmiedet wurde und einen so hohen und seltsamen Ton erzeugt, das er Feuergeister schwächt. Sie ist tief in Andor in einem Turm versteckt und wird von einem Krahder als Wächter beschützt.

Ein Held der sie besitzt kann die einen Feuergeist auf Stärke auf 30 und den Willen auf 12 reduzieren.

- legt die Flöte auf Feld 83 und stellt einen Krahder dazu.

Er hat die Stärke 40 Willenspunkte 20 und würfelt mit 3 roten Würfeln.

Am Ende des Pergament steht noch folgendes:
Ein Krahder kann mit Pilzen geschwächt werde. Pro Pilz verliert er 5 Stärkepunkte
- legt Pilze auf die Felder 49, 52 und 66

Neue Aufgabe:

- verteidigt die Burg und befreit die Flöte



Vladimir's letzter Zug

Der Zwillingbruder baut jetzt seine letzte Verteidigung auf.

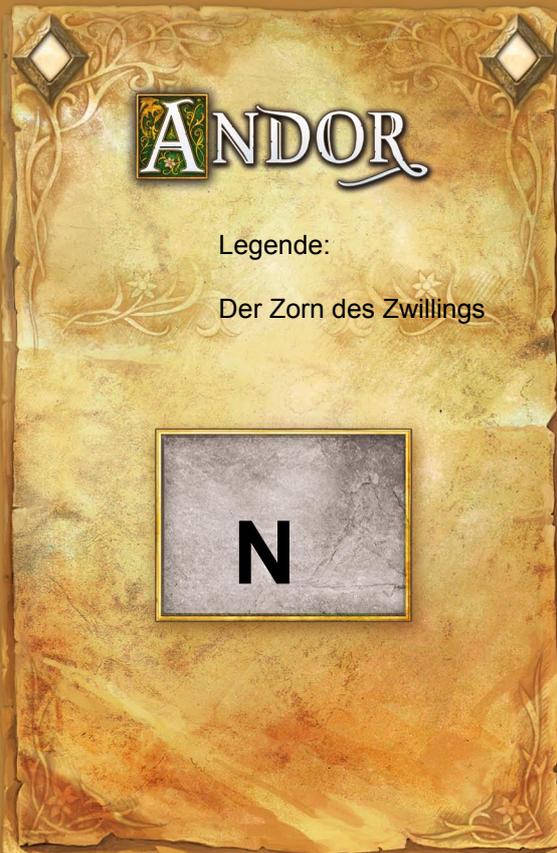
- **Stellt Trolle auf die Felder 66 und 67**
Diese Trolle bewegen sich nicht und auch nicht den Erzähler
- **Entfernt das X der Trolle auf dem Sonnenaufgangsfeld.**
Alle anderen Trolle gehen jetzt.

Vladimir hat die Werte eines Trolles, kann aber nur mit Bogen angegriffen werden. Nur wenn Vladimir und der Turm besiegt wurde können die Helden die nächsten Felder betreten. Er kann erst angegriffen werden, wenn die zwei Trolle besiegt wurden.

Neue Aufgabe:

- **verteidigt die Burg**
- **besiegt Vladimir**
- **befreit die Schildzwerge**

bevor der Erzähler das N erreicht.



Die Legende ist erfolgreich gewonnen:

- **Die Burg erfolgreich verteidigt wurde.**
- **Die Schildzwerge befreit wurden.**
- **Vladimir besiegt wurde**

Die Party kann weiter gehen.....

Die Legende gilt als verloren:

- **Ist die Burg nicht verteidigt**
- **Sind die Schildzwerge nicht befreit**
- **Vladimir nicht besiegt wurde.**