



Die Flucht
aus Krahd
von adlerauge xy



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd

a1

Diese Legende besteht aus 33 Karten:
a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, b, d, e, i, n

Je 2 Karten von: Veränderungen der Fähigkeiten der Helden, Der Schrei, Böse Magie, Eine riesige Staubwolke, Garz der Handelszwerg, Das Lager, Heil oder Verderben.

Je 1 Karte von: Licht im Dunkeln, Mutiger Angriff, Magischen Schilde und Gift, Die magischen Waffen.
3 Kampfkarten „Brut und Hella“

Der Legende nach gelang den Helden die gefangenen Bauern aus Krahd zu befreien und Borghorn, die Feste der Krahder, zu zerstören. Doch es gibt Überlieferungen, in denen die Helden, bevor sie Krahd verlassen konnten, aufgehalten wurden. Die Rückkehr zum Lager stellte sich als große Herausforderung dar, da das Land in sich zusammenzustürzen drohte. Feuersalven brachen aus der Erde empor und der Donner grollte fürchterlich.

Diese Legende erzählt die Flucht aus Krahd, dem Land der Krahder und spielt auf der **Rückseite des Grauen Gebirges Spielplans** (Krahd-Spielplansseite).

Die Legende kann mit **2 bis 4 Helden** gespielt werden. Die Handlung spielt unmittelbar nach Legende 17, deswegen sollte man auch alle Legenden aus Andor III bereits gespielt haben.

In der Legende braucht ihr **Material aus allen 3 Andor-Teilen**.

Das **meiste Material** benötigt ihr aus **Andor III**. Folgend wird aufgelistet was ihr aus dem ersten und zweiten Teil Andors benötigt.

Aus Andor I benötigt ihr: alle Nebelplättchen (**außer die Hexe und 2 x Gor**), die 8 Geröllplättchen und ein rotes X.

Aus Andor II benötigt ihr: alle Nebelplättchen (**außer + 1 Ruhm, 4 x Gor**), die 3 magischen Waffen, die Figur Garz den Handelszwerg, die Figur der unbekannte Krieger, das hadrische Stundenglas und den großen roten Würfel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „a2“ →



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd

a2

Führt nun die Anweisungen auf der Karte **Checkliste „Krahd“** (siehe Legende 17) aus Andor III aus.

Hinweis: Die Punkte mit den Legendenkarten, die Hoffnungskarten und Ortskarten werden nicht beachtet!

Die Knochenbrücke wird in dieser Legende nicht benötigt.

Des Weiteren braucht ihr **folgendes Material aus Andor III** und macht entsprechende Vorbereitungen:

- Legt die Figuren Brut und Hella, 6 Skelette, 2 Wargors, 2 Bergskrale, Undavahr (gelb), Tuavahr (blau) und Corion (grün), Gonhar (rot), **6 Bauernplättchen**, die **4 magischen Schilde**, die **Bewegungsplättchen**, den **Markierungsring**, die **4 Heldenwappen** und den Gegenstand **Krone** neben dem Spielplan bereit.
- Legt ein **rotes X** auf die **ersten 3 Symbole des Sonnenaufgang-Feldes**: „Borghorn“, „Gitter“, „Wurfmaschine“.
- **Nur bei 4 Spielern**: Legt das „-4“-Plättchen oberhalb den Überstundenbereichs (8., 9. und 10. Stunde)
- Legt die **Ereigniskarten aus Andor III** neben dem Spielplan bereit. Diese werden nur beim Aktivieren von Nebelplättchen vorgelesen. Von den Ereigniskarten aus Andor III benötigt ihr lediglich die Karten **mit den Nummern**: 213, 214, 220, 224, 230, 232, 235, 237, 238, 239, 241, 242.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben: **b, d, e, i, n**
- Legt außerdem getrennt alle Nebelplättchen aus Andor III zu den Nebelplättchen der anderen Andor-Teile.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „a3“ →



Borghorn, die Feste der Krahder war zerstört und ging in den Lavamassen unter.

Die geretteten Bauern saßen erschöpft, aber dennoch mit Hoffnung, auf den kahlen, kalten und steinigen Boden neben dem Abgrund der zerstörten Feste der Krahder.

Die Helden hatten es geschafft: Die Bauern waren befreit und die Krahder besiegt. Jetzt war es an der Zeit aufzubrechen, Krahd so schnell wie möglich hinter sich zu lassen und nach Hause zurückzukehren.

Doch plötzlich fiel ein massiver Felsbrocken vom Hang in der Nähe der Helden herab. Weitere Steine schlugen ein und Krahd durchzog es mit dichtem Staub.

Zum Glück waren alle unverletzt, doch man sah die Hand vor Augen nicht mehr.

Im Norden war der Weg nicht mehr passierbar, ein riesiger Felsen versperrte den Helden den Weg.

Legt ein rotes X auf Feld 343.

Dieses Feld kann nicht von Helden, Kreaturen, Skeletten und Krahdern betreten bzw. überschritten werden.

In der Nähe der Helden kam es zu einer mächtigen Explosion. Die Schmiede der Krahder ging in Flammen auf.

Legt auch auf das Feld 350 ein rotes X.

Auch dieses Feld ist von Helden, Kreaturen, Skeletten und Krahdern nicht mehr passierbar bzw. kann nicht überquert werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „a4“ →



- Würfelt jetzt mit **einem roten und einem Heldenwürfel**, um die Felder zu ermitteln, auf die jeweils eine **alte Waffe** verdeckt gelegt wird. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle der Feldzahl an und der Heldenwürfel die 1er-Stelle. Anschließend müsst ihr **noch 300 dazu addieren**.

Hinweis: Wird eine gewellte Feldzahl erwürfelt (Borghorn), so wird nochmals gewürfelt.

- Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von **1 Sternkraut**, indem ihr **330** zu dem gewürfelten Wert addiert. Legt das Sternkraut mit der ungepflückten Seite auf dieses Feld.

Hinweis: Borghorn (die Felder mit den gewelltunterstrichenen Zahlen) kann nicht betreten werden.

Eine riesige Staubwolke durchzog das Land.

Die Nebelplättchen werden zunächst **getrennt gemischt und verdeckt** so auf der Karte verteilt:

Legt zuerst die bläulichen Nebelplättchen **aus Andor II** auf die Felder: 302, 303, 311, 312, 324, 326, 329, 335, 339, 342.

Die grauen Nebelplättchen **aus Andor I**: 304, 306, 308, 309, 310, 313, 321, 322, 327, 328, 336, 337.

Die grauen Nebelplättchen **aus Andor III** werden auf die freien restlichen Felder gelegt.

Hinweis: Die Felder mit grauen Würfelsymbol (320, 330, 340, 350), mit rotem X, mit einem Brunnenplättchen, mit einem Höhlenplättchen und die Felder 300, 301, 346, 348, 360 werden frei gelassen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „a5“ →



Stellt all eure Helden auf **Feld 348** und legt je nach Spielerzahl **Bauernplättchen** dazu:

Bei 4 Spieler: 3 Bauernplättchen.

Bei 3 Spieler: 2 Bauernplättchen.

Bei 2 Spieler: 1 Bauernplättchen.

Die Helden waren von der langen Reise geschwächt und viele litten unter großem Hunger.

Ausrüstung:

Bei 2 Spieler:

Jeder Held startet mit 5 Stärkepunkten und 5 Willenspunkten. Die Heldengruppe erhält außerdem zwei Trinkschläuche, den Sturmschild und den Sternenschild.

Bei 3 Spieler:

Jeder Held startet mit 3 Stärkepunkten und 5 Willenspunkten. Die Heldengruppe erhält außerdem zwei Trinkschläuche, den Sturmschild, den Feuerschild und den Sternenschild.

Bei 4 Spieler:

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 5 Willenspunkten. Die Heldengruppe erhält außerdem einen Trinkschlauch, den Bruderschild, den Sturmschild, den Feuerschild und den Sternenschild.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „a6“ →



Alle 4 magischen Schilde können auch zum Abwehren von Verlust von Willenspunkten bei Nebelplättchen eingesetzt werden.

Veränderung des Schwierigkeitsgrads:

Zum Erhöhen des Schwierigkeitsgrads nehmt ihr den Sternenschild aus dem Spiel!

Einfacher Spielen: Nehmt das Gift zur Ausrüstung hinzu!

Hinweis: Wenn ihr nicht mehr genau wisst, welche Funktionen die einzelnen Schilde und das Gift haben, lest auf der Karte „Die vier magischen Schilde und das Gift“ nach.

Sobald das erste Nebelplättchen **aktiviert** wird, wird die Legendenkarte „Eine riesige Staubwolke 1“ vorgelesen. Die Helden müssen, sobald sie ein Nebelplättchen erreichen, dort **stehen bleiben** und es **aktivieren**. Dann ist der nächste Held an der Reihe.

Aufgabe:

Alle Bauernplättchen müssen auf **Feld 302 bis „Buchstabe i“ gebracht werden**, dann wird die Karte „Das Lager 1“ vorgelesen. Legt auf Feld 302 ein Sternchen. Nehmt den Markierungsring und legt ihn auf „den Buchstaben i“.

Hinweis: Bauern auf Feld 302 sind vor Kreaturen/ Skeletten und Krahdern geschützt und nähern sich ihnen nicht mehr.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „a7“ →



Erklärung zu den Bauernplättchen:

Helden mit Bauer dürfen ein Feld mit Skelett oder Kreatur nicht passieren, betreten oder darauf stehen. Ist dies der Fall kommt das Bauernplättchen sofort aus dem Spiel. Wird ein Bauer geschlagen ist die Legende sofort verloren. Jeder Held darf ein Bauernplättchen tragen (kleines Ablagefeld).

Hinweis: Die **Kapuze** und das **Fernrohr** kommen bei dieser Legende **nicht** ins Spiel.

Zieht nun ein Heldenwappen, der gezogene Held legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgangfeldes.

Erinnerung: Wenn das erste Nebelplättchen aktiviert wird, lest die Karte „Eine riesige Staubwolke 1“ vor.

Lest nun die Legendenkarte „Die Veränderungen der Fähigkeiten der Helden 1“ vor!



Lest den jeweiligen Abschnitt des Helden nur vor, falls er am Spiel teilnimmt.

Chada, die Bogenschützin

Die goldene Rietgraskrone war schwerer geworden. Sie war das Erbe Brandurs. Sie sollte Andor regieren und Königin sein. Ihr fiel es zunehmend schwer dieses Schicksal zu akzeptieren. Konnten sie die befreiten Bauern aus Krahd bringen?

Die Bogenschützin erhält den Gegenstand **Krone**. **Nur** die Bogenschützin darf die Krone tragen. Wenn die Bogenschützin sie trägt und das Kronensymbol bei Sonnenaufgang aktiviert wird, erhält **nur sie 6 Willenspunkte hinzu** (andere Helden nicht).

Eara, die Zauberin

Eara, die Zauberin aus dem Norden war erschöpft, die ständigen Kämpfe gegen Kreaturen, die schreckliche Hitze der Lavamassen und das Verwenden der Zaubersprüche hatten ihr zugesetzt.

Eara, die Zauberin kann in dieser Legende den Zauberspruch „**Portalzauber**“ so verwenden, dass **nur** sie ihre Figur einmalig **zu einem anderen Helden versetzen** kann. Dabei kann sie ein Bauernplättchen oder Garz mitnehmen.

Lest nun auf der Legendenkarte „Die Veränderungen der Fähigkeiten der Helden 2“ weiter. →



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Die Veränderungen
der Fähigkeiten der Helden 2

Thorn, der Krieger

Ambra, der Schimmels Thorns war fest entschlossen die Helden aus Krahd rauszubringen.

Thorn, der Krieger darf 2 Bauernplättchen tragen. Thorn, der Krieger darf außerdem auch ein Bauernplättchen **und** einen Helden mit sich nehmen. Nur er darf auch im Vorbeigehen Bauernplättchen oder einen Held aufnehmen und ablegen.

Hinweis: Thorn, der Krieger erhält immer einen/den Trinkschlauch von der angegebenen Ausrüstung.

Kram, der Zwerg

Krams Fähigkeiten bleiben unverändert.

Erinnerung: Wenn das erste Nebelplättchen aktiviert wird, lest die Karte „Eine riesige Staubwolke 1“ vor.

Der Held, dessen Zeitstein nun auf dem Hahn des Sonnenaufgangfeldes liegt, beginnt.



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Die vier magischen Schilde
und das Gift

Die vier magischen Schilde und das Gift

Bruderschild: Der Held, der den Bruderschild trägt, kann eine Seite des Schildes einsetzen, um seine Stärkepunkte mit einem beliebigen anderen Helden zu tauschen. Die beiden Helden müssen nicht auf dem gleichen Feld stehen (kann 2x eingesetzt werden).

Sturmschild: Der Held, der den Sturmschild trägt, kann den Schild zum Abwehren von negativen Ereigniskarten anwenden und beim Kampf, um den Verlust von Willenspunkten abzuwehren. (kann 2x eingesetzt werden)

Feuerschild: siehe Begleitheft, Seite 6 (Andor 3)

Sternenschild: Der Träger des Sternenschildes kann den Schild 2x einsetzen. Bei Sonnenaufgang, ehe das erste Symbol ausgeführt wird, kann er ein rotes X auf eines der dort abgebildeten Symbole legen. Das abgedeckte Symbol wird dann nicht ausgeführt. Er kann auch beide Seiten des Schildes auf einmal nutzen und 2 Symbole mit X-en abdecken.

Das Gift (2x einsetzbar): Der Held setzt das Gift im Kampf nach dem Würfelwurf und vor der Reaktion der Kreatur ein. Es hat 2 Wirkungen:

1. Wenn die Kreatur unterliegt fällt sie sofort auf 0 Willenspunkte.
2. Es gibt keine Belohnung. Kreatur kommt aus dem Spiel und Erzähler geht kein Feld weiter.



Ganz Krahd war voller dichtem Staub. Die Sicht war sehr schlecht. Ein Held hustete: „Wir müssen hier raus!“ Die Helden blickten sich an und waren sich bewusst, dass es noch ein weiter Weg zurück war. Ein anderer Held schrie: „Wenn wir hier reingefunden haben, finden wir auch wieder hinaus aus dieser Gegend. Los kommt!“

Ein befreiter Bauer hinkte zu den Helden und räusperte sich: „Ich hab was mitbekommen, die Krahder haben etwas von einem Handelszwerg erwähnt, den sie hier aufspürten. Vielleicht ist er noch hier?“

Die Helden besprachen sich kurz. „Gut, wir müssen ihn suchen und auch ihn hier rausbringen, das sind wir ihm schuldig. Er hat uns schon oft aus der Patsche geholfen.“

Aufgabe:

Die Helden müssen **Garz**, den Handelszwerg, auf den Nebelplättchen bis „Buchstabe n“ finden und ihn wie die Bauernplättchen auf Feld 302 bringen.

Wird Garz auf den Nebelplättchen gefunden, wird die Karte „**Garz, der Handelszwerg 1**“ vorgelesen.

Hilfe: Garz, der Handelszwerg befindet sich auf einem bläulichen Nebelplättchen (Andor II).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Eine riesige Staubwolke 2“ →



Erklärung der Nebelplättchen:

Befindet sich auf dem aktivierten Nebelplättchen eine Kreatur, so hat diese folgende bekannte Werte:

Werte der Kreaturen

Wargor: 2 rote Würfel, 2 Stärkepunkte, 6 Willenspunkte; Belohnung: 3 Willenspunkte

Bergskral: 3 rote Würfel, 6 Stärkepunkte, 10 Willenspunkte; Belohnung: 6 Willenspunkte oder 1 Stärkepunkt

Wird eine solche Kreatur geschlagen, wird der **Erzähler um ein Feld weiterbewegt**.

Kreaturenbewegung:

Diese Kreaturen verfolgen die Helden und Bauern, wie Skelette. Sie bewegen sich, wenn sich auch Skelette bewegen (durch die Bewegungsplättchen). Kreaturen bilden mit anderen Skeletten eine Horde. Hat eine Kreatur einen Helden erreicht, kann dieser Held die Aktion „Laufen“ nicht mehr wählen.

Alle anderen Nebelplättchen haben dieselbe Funktion, wie im Begleitheft angeführt.

Hinweis: Edelsteine können natürlich zum Versetzen von Kreaturen/Skeletten und Krahdern verwendet werden.

Erinnerung: Die Helden müssen, sobald sie ein Nebelplättchen erreichen, dort stehen bleiben und es aktivieren. Dann ist der nächste Held an der Reihe.

Legt diese Karte griffbereit an den Rand des Spielplans.



Nicht nur der dicke Staub sollte den Helden schwer zu schaffen machen, sondern nun richteten sich die zerschlagenen Skelette wieder auf, als würden sie von etwas Bösem angezogen werden und waren mächtiger denje. Sie hatten nur ein Ziel die Helden mit den Bauern aufzuhalten.

Legt die **Bewegungsplättchen** nun auf die **4. Stunde** der Tagesleiste.

Stellt 2 Skelette auf die Felder 317 und 331.

Erwürfelt außerdem **je nach Spielerzahl** weitere Skelette mit **einem roten Würfel** und stellt sie auf die jeweiligen Felder mit rotem Würfelsymbol.

Ausnahme: Wird eine **6** gewürfelt, wird **nochmals** gewürfelt. Auf dem Feld mit einem roten Würfelsymbol mit der Augenzahl 6 kommt somit kein Skelett gestellt.

4 Spieler: noch 4 Skelette

3 Spieler: noch 2 Skelette

2 Spieler: keine weiteren Skelette

Hinweis: Skelette verfolgen Helden sowie Bauernplättchen. **Skelette versperren Helden den Weg** und können somit nicht passiert werden.

Legt beim Sonnenaufgang-Feld auf den Erzählersymbol ein rotes Sternchen, sobald der nächste Tag beginnt und nachdem der Erzähler bewegt wird, lest die Karte „**Der Schrei 1**“ vor. Diese Karte wird vor einen anderen jeweiligen „Buchstaben – Legendenkarte“ vorgelesen.



Plötzlich hörte man einen grässlichen Schrei! Das war kein Schrei eines Menschen! Nein es war ein Krahder! Der König der Krahder hatte überlebt, denn er konnte sich am Vorsprung eines Felsen vor den Lavamassen retten. Die Helden dachten er sei mit Borghorn, der Feste der Krahder in den Lavamassen untergegangen. Er schrie ein zweites Mal und zog sich mit ganzer Kraft herauf. Da stand er nun, wütender denn je, schwang sein Schwert und ließ noch einen fürchterlichen Schrei von sich.

Die Helden mussten nicht nur aus Krahd entkommen, sondern hatten nun einen grausamen Feind hinter sich, der sie vernichten wollte.

Stellt nun Gonhar (rot), den König der Krahder auf **Feld 357**. Befindet sich dort ein Bauernplättchen ist das Spiel verloren.

Ausnahme: Ein Held kann zuvor noch **einen Trinkschlauch** für sich oder um Bauernplättchen zu retten bzw. bewegen, nutzen.

Sonderregel bei der Bewegung Gonhars (rot):

Gonhar (rot) verfolgt ab jetzt die Helden und **bewegt sich immer** sobald ein **beliebiges Bewegungsplättchen** ausgeführt wird um 1 Feld Richtung der Helden (es muss nicht sein Name darauf angegeben sein). Er bewegt sich **auch**, wenn die Helden/ Bauern **nicht in Reichweite** von 3 Feldern sich befinden.

Lest nun auf der Karte „**Der Schrei 2**“ weiter. →



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Der Schrei 2

Nachdem der König den Skeletten befahl die Helden anzugreifen, fing er an Wörter zu sprechen, es hörte sich an wie ein boshafter Zauberspruch. Doch die Helden hatten Wichtigeres zu tun, denn sie mussten mit den Bauern aus dieser Gott verlassenen Gegend heraus.

Hinweis: Wird Gonhar, der König der Krahder (rot) auf 0 Willenspunkte gebracht, lest die Karte „**Mutiger Angriff**“ vor.


Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn des Sonnenaufgang-Feldes liegt, beginnt nun den Tag.



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Mutiger Angriff

Die Helden wollten nicht davon laufen und entschieden sich den Krahder anzugreifen. Ein mutiger Schritt. Der Kampf war furchterlich, doch den Helden gelang es Gonhar in die Knie zu zwingen. Gonhar, der König der Krahder war besiegt.

Die Helden erhalten nun die Belohnung von Gonhar (rot). **Der Erzähler** geht aber **nicht** weiter!

Doch, was war das! Der Krahder stand wieder auf, als ob nix gewesen wäre. Er schüttelte sich und streckte seine Arme. Er sprach immer noch unbekannte Wörter, die unheimlich klangen.

Stellt Gonhar (rot) wieder auf das jeweilige Feld. Er kann nicht besiegt werden. **Die Belohnung** erhalten die Helden nur dieses **eine Mal**.



Die Erde bebte erneut. Felsbrocken flogen auf die Helden herunter. „Zieht eure Köpfe ein!“, schrie einer der Helden und die Helden aus Andor brachten sich sofort in Sicherheit.

Legt nun die Geröllplättchen verdeckt auf die folgenden Felder:

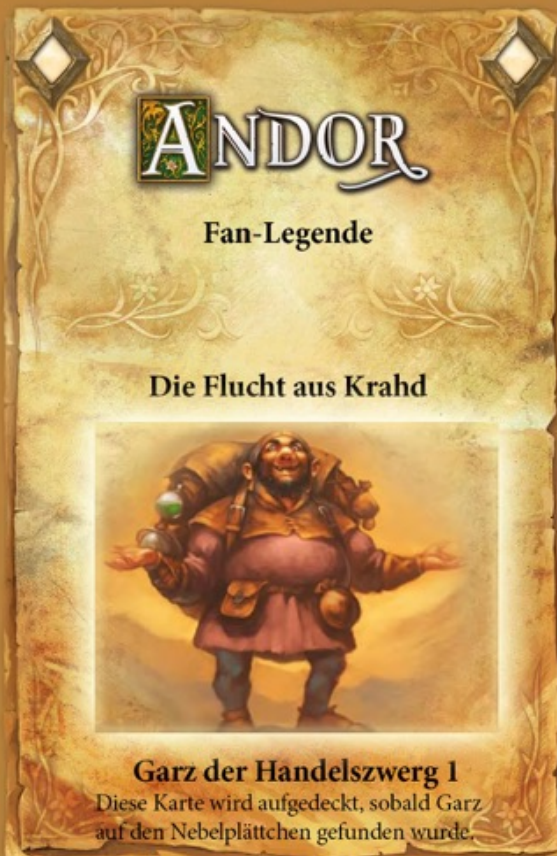
Verdeckt je 2 Geröllplättchen auf die Felder 354, 313, 310, 326.

Befindet sich zu diesem Zeitpunkt eine Kreatur, Skelett oder Krahd auf einem dieser Felder, dann wird sie auf die nächst kleinere Feldzahl versetzt. Helden verlieren hingegen 2 Willenspunkte und werden auf die nächstgrößte Feldzahl versetzt.

Die Geröllplättchen versperren den Helden, aber auch den Kreaturen/Skeletten und Krahdern den Weg. Felder mit Geröllplättchen können **nicht betreten/passiert** werden. Nebelplättchen werden erst nach dem Entfernen der Geröllplättchen aktiviert.

Die beiden Geröllplättchen auf den vier bestimmten Feldern werden **erst dann aufgedeckt**, sobald ein Held angrenzend zu einem solchem Feld steht.

Entfernung der Geröllplättchen: Die Helden müssen den zusammengezählten Wert auf den beiden Geröllplättchen beim Würfeln in einem Wurf („in der ersten Kampfrunde“) erreichen, dann kommen beide Geröllplättchen aus dem Spiel. Geröllplättchen entfernen kostet auf der Tagesleiste 1 Stunde für jeden beteiligten Helden.



Die Helden hatten Garz gefunden. Der Handelszweig lag regungslos und zusammengekauert neben einem Felsen. Ein Held warf sich zu ihm hin und rüttelte ihn am Körper: „Garz, komm schon, steh auf!“ Garz regte sich nicht. Der Held legte seine Hände auf ihm und betete. Garz zuckte mit den Augen und kam langsam zu sich. Er hustete: „Ihr seid es! Danke.“ Garz setzte sich auf und versicherte: „Mit den Krahdern mache ich so schnell keine Geschäfte mehr! Bitte nehmt das!“

Der Held, der Garz gefunden hat, erhält nun das „Hadrische Stundenglas“.

Garz grübelte: „Die Krahdern erzählten etwas von einem Troll, der anders war als die anderen. Nicht nur größer und stärker war dieser Troll, sondern es war auch noch jemand bei ihm. Jemand Mächtiges. Diese Macht ist euch bekampt. Ich hoffe wir treffen nicht auf das Wesen“, lachte Garz spitzbübisch. „Vielleicht ist das ja für den ganzen Staub und die Erdbeben hier verantwortlich?“, vermutete ein Held.

Der Held kann Garz nun mitnehmen, indem er ihn einfach mitbewegt. Das kostet dem Held keine zusätzlichen Stunden auf der Tagesleiste.

Die Helden können weiterhin entsprechende Bauernplättchen tragen, auch wenn Garz sie begleitet.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Garz, der Handelszweig 2“ →



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Garz der Handelszwerg 2

Gold und Edelsteine können nun bei Garz für Gegenstände und Stärkepunkten eingetauscht werden.
1 Stärkepunkt kostet 2 Gold/ 2 Edelsteine

Zudem können folgende Gegenstände erkaufte werden:

1 **Helm** kostet 2 Gold/ 2 Edelsteine

1 **Falke** kostet 2 Gold/ 2 Edelsteine

1 **Trinkschlauch** kostet 2 Gold/ 2 Edelsteine

Zur Erinnerung: Kapuze und Fernrohr sind in dieser Legende nicht vorgesehen.

Hinweis: Garz darf **nicht** auf demselben Feld mit Kreaturen/ Skeletten oder Krahdern stehen. Ist dies der Fall kommt er aus dem Spiel. Wird Garz geschlagen ist die Legende sofort verloren.

Die Kreaturen/ Skelette und Krahdern verfolgen **nicht** den Handelszwerg.


Zur Erinnerung: Garz muss, wie auch die Bauern, zum Feld 302 (Sternchen) gebracht werden. Dort ist auch er von Kreaturen/ Skeletten und Krahdern geschützt.



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Das Lager 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald alle Bauernplättchen auf Feld 302 liegen.

Die Helden erreichten mit den Bauern das Lager, von wo sie gestartet waren und ihre letzte warme Mahlzeit zu sich nahmen. Jedoch war niemand zu sehen, das Lager war verwüstet und zerstört. Einer der Helden schrie: „Wo seid ihr? Wir haben es geschafft! Kommt wir müssen hier weg!“

Doch niemand antwortete, niemand kam auf die Helden zu. Es war eine kalte Stille zu verspüren. Irgendetwas Fürchterliches war geschehen.

Ein Held erkannte eine große Gestalt am Horizont. Die Helden machten sich kampfbereit. War dieser fürchterliche Krieger für alles hier verantwortlich? Der Unbekannte kam auf sie zu.

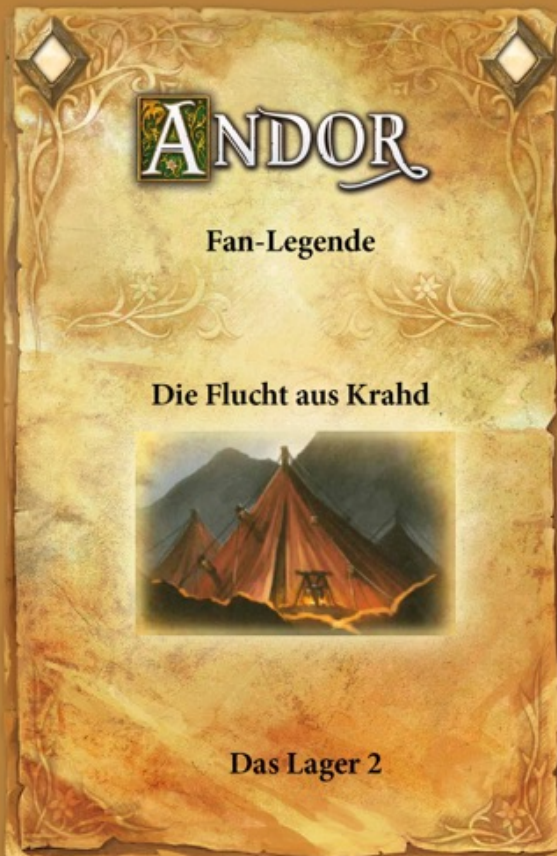
Es war der Unbekannte Krieger mit seiner mächtigen Rüstung. Die Helden waren froh ihn zu sehen, denn in dieser schrecklichen Stunde war jede Hilfe willkommen.

Der Unbekannte Krieger konnte gegen die Übermacht der Skelette nix ausmachen, deshalb blieb er im Hinterhalt. Alle anderen wurden entführt. Er hatte aber mitbekommen, dass sie die Gefangenen in bedeutende Orte der Krahdern bringen würden.

Stellt nun die Figur **Unbekannter Krieger zu den Helden** auf das **Feld 302**. Die Helden können den Unbekannten Krieger für 1 Stunde auf der Tagesleiste 4 Felder weitbewegen. Er hat im Kampf 2 **Stärkepunkte** und zwei **weiße Würfel**, wobei nur der **höchste Würfelwert** zählt.

Der Unbekannte Krieger aktiviert keine Nebelplättchen und kann nicht auf Felder bewegt werden mit noch nicht aktivierten Nebel- und Höhlenplättchen. Skelette, Kreaturen und Krahdern verfolgen diese Figur.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Das Lager 2“ →



Ein Held vermutete: „Ich glaub, ich weiß, wo sie die Gefangenen hinbringen!“ Ein anderer Held forderte die anderen entschlossen auf: „Na dann los! Kommt. Wir müssen alle hier rausbringen!“ Die anderen Helden zögerten nicht lange und folgten ihm.

Legt Bauernplättchen je nach Spielerzahl auf die Rückseite (Gitterseite) auf folgende Felder:

Bei 4 Spieler auf die Felder 320, 330 und 340.

Bei 3 Spieler auf die Felder 330 und 340.

Bei 2 Spieler auf das Feld 340.

Die Helden müssen auf dem jeweiligen Feld stehen, um das Bauernplättchen aufzunehmen.

Bauernplättchen auf der Rückseite werden von Kreaturen nicht verfolgt. Wird das Bauernplättchen aufgenommen, wird es auf die Vorderseite gelegt.

Die Helden müssen die Bauern auf Feld 302 bringen.

Zur Erinnerung: Bauern auf Feld 302 sind vor Kreaturen/Skelette und Krahder geschützt und können nicht mehr geschlagen werden.

Lest nun die Karte „Böse Magie 1“ vor.
Dort erfährt ihr euer Legendenziel.



Die Helden schöpften neuen Mut.

Nur bei 4 Spielern: Das „-4-Plättchen kommt nun aus dem Spiel. Die Überstunden kosten nun nur mehr 2 Willenspunkte.

Wichtig: Gonhar (rot) bewegt sich nun wie auf den Bewegungsplättchen angegeben.

Der Held mit dem höchsten Rang würfelt **mit einem Heldenwürfel** und liest anschließend die entsprechende Auswirkung vor:

Zeigt der Heldenwürfel die...

Augenzahl 1: Ein beliebiger Held erhält einen Stärkepunkt.

Augenzahl 2: Der Held mit dem höchsten Rang erhält 2 Willenspunkte.

Augenzahl 3: Der Held mit dem zweitniedrigsten Rang erhält einen Trinkschlauch.

Augenzahl 4: Die Heldengruppe erhält 3 Willenspunkte und kann diese auf sich aufteilen.

Augenzahl 5: Der Held mit dem niedrigsten Rang erhält 1x Apfelnüsse.

Augenzahl 6: Es wird sofort eine Ereigniskarte vorgelesen.



Wenn jetzt **nicht die entsprechende Anzahl von Bauernplättchen** (siehe Karte „a5“) auf **Feld 302** sich befinden, ist die **Legende sofort verloren**.

Die wahre Stärke der Helden war ihre Gemeinschaft. Die Helden spürten, dass jeder für den anderen da war.

Die Helden können nun im Tausch für 3 Willenspunkte 1 Stärkepunkt erlangen.

Hinweis: Die 3 Willenspunkte muss der jeweilige Held selbst aufbringen. Der Held kann auch 6 Willenspunkte abgeben um 2 Stärkepunkte zu bekommen. Dieses Eintauschen der Willenspunkte in Stärkepunkte können auch mehrere Helden vollziehen.



Der König der Krahder murmelte schauerhafte Verse und schwang mit den Armen. Am Ende stampfte er auf den Boden und da... Den Helden stockte der Atem. Sie konnten es nicht glauben. Die besiegten Krahder standen wieder auf. Der König der Krahder, Gonhar hatte sie mit einem krahderschen Zauber wiederbelebt.

Nun war es an der Zeit nicht mehr weg zu laufen, sondern sich zu stellen, den Krahdern die Stirn zu bieten und sie ein für alle Mal zu vernichten.

Stellt nun die Krahder auf folgende Felder:

Undavahr (gelb) auf Feld 315, Tuavahr (blau) auf Feld 347 und Corion (grün) auf Feld 327.

Die Krahder verfolgen die Helden und Bauernplättchen. Sie bewegen sich **je nach Angabe auf den Bewegungsplättchen** und **nur wenn sie in Reichweite von 3 Feldern** sind!

Lest nun weiter auf der Legendenkarte „Böse Magie 2“.





Besiegt folgende Krahder:

Bei 4 Spielern: Die 4 Krahder müssen besiegt werden.

Bei 3 Spielern: Die 3 Krahder müssen besiegt werden: Undavahr (gelb), Tuavahr (blau), Gonhar (rot)

Bei 2 Spielern: Die 2 Krahder müssen besiegt werden: Tuavahr (blau), Gonhar (rot)

Wichtig: Wird ein Krahder besiegt, bekommen die Helden die entsprechende Belohnung und der Erzähler bewegt sich ein Feld weiter.

Die Karte „Mutiger Angriff“ kommt nun aus dem Spiel.

Hinweis: Gonhar (rot) kann nun „normal“ besiegt werden.

Legendenziel:

Befreit die gefangenen Bauern. **Alle Bauern**, die **Garz der Handelszweig** und alle **Helden** müssen auf **Feld 302** stehen und die entsprechende **Anzahl von Krahdern muss besiegt** werden, bevor der Erzähler „**Buchstabe m**“ erreicht. Legt als Erinnerung ein Sternchen auf den Buchstaben „m“.

Wurde die entsprechende Anzahl von Krahdern besiegt, lest die Karte „Licht im Dunkeln“ vor.

Lest die Karte „**Licht im Dunkeln**“ auch dann vor, wenn der **Erzähler Buchstabe „m“** erreicht und die **Krahder noch nicht** besiegt wurden.



Wenn der Erzähler Buchstabe „m“ bereits erreicht hat und die entsprechende Anzahl der Krahder noch nicht besiegt wurde, ist die Legende sofort verloren. Entfernt nun das Sternchen bei Buchstabe „m“.

Die Helden hatten es geschafft. Der König der Krahder war ein für alle Mal besiegt.

Die letzten Worte des Königs waren: „Hier kommt hier nicht lebend raus! Sie wartet bereits auf euch! Ihre Rache wird grausam sein!“

Ungewissheit kam in den Köpfen der Helden auf. Wer sollte sie erwarten?

Ein Held war besorgt: „Stimmt es also! Ich...ich...ich habe es befürchtet... Varkur... Varkurs Schwester...“

Plötzlich entdeckte einer der Helden in einer Ecke einer Höhle etwas Glänzendes. Er ging näher und konnte es kaum glauben. Da lagen die magischen Waffen: Orweyns Hammer, Varlion das Flammenschwert und Varatans Helm. „Stinner und die Zauberer aus Hadria schicken sie uns, ihnen gelang sicher ein zweites Portal“, freute sich ein Held.

Die Helden rüsteten sich und sahen sich strammen Mutes an. Mit den magischen Waffen in ihrem Besitz konnten sie jeder Herausforderung trotzen und machten sich auf den Weg.

Die Helden erhalten die **3 magischen Waffen** und können sie auf die Heldengruppe verteilen.


Lest nun weiter auf der Legendenkarte **„Die magischen Waffen“**. →



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Die magischen Waffen

Die magischen Waffen:

Trägt der Held **Orweyns Hammer** darf er nach seinem normalen Würfelwurf einen einzelnen normalen Heldenwürfel würfeln und diesen Wert zu seinem Kampfwert hinzuaddieren.

Trägt der Held **Varlion das Flammenschwert** kann er den großen roten Würfel anstatt seiner eigenen Würfel verwenden.

Trägt der Held **Varatans Helm** kann er die beiden letztgeworfenen Würfel zusammenzählen.

Hinweis: Chada, die Bogenschützin kann Varatans Helm zusammen mit der Rietgraskrone tragen.

Jedesmal, wenn die Helden im Kampf die magischen Waffen verwenden, müssen sie vor ihrem Würfelwurf **4 ihrer Willenspunkte abziehen**. Mit **3 oder weniger Willenspunkten** kann der jeweilige Held die magische Waffe nicht mehr verwenden.

Die magischen Waffen können **nicht in Kombination** mit dem „Trank der Hexe“ verwendet werden.

Legendenziel:

Alle Helden müssen zum **Feld 300** bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ erreicht. Sobald alle Helden dort sind, lest die Karte „Heil oder Verderben 1“ vor.



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Heil oder Verderben 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald alle Helden auf Feld 300 stehen.

Nur wenn der Erzähler Buchstabe „n“ bereits erreicht hat, ist die Legende sofort verloren.

Die Helden hatten es endlich geschafft. Doch dann bebte die Erde. Der Boden öffnete sich und ein Umriss eines Giganten stellte sich vor den Helden. Es war ein riesiger Troll, Brut wurde er genannt, der lange hier in Krahd hauste. Legenden erzählten von ihm, er war nicht allein, Hella, eine Magierin begleitete ihn stets. Sie war mächtig, denn sie war die Schwester eines alten Bekannten der Helden. Varkurs Schwester saß auf dem Troll, die unheimliche Kräfte hatte. Brut war nicht wie die anderen Trolle, er war kräftiger und konnte die Erde zum Beben bringen. Er besaß einen massiven Steinhammer mit den er alles zu Brei zerkleinern konnte. Hella war die Gebieterin des Trolls und war ihrem Bruder Varkur ähnlich. Nachdem sie gehört hatte, dass ihr Bruder unterlag, schwor sie sich, dass sie eines Tages die Helden von Andor vernichten und ihren Bruder rächen würde. Hella verbündete sich mit den Krahdern, da sie sich heimlich in Krahd zurückziehen und so auf die Helden von Andor warten konnte. Sie wusste, dass die Helden nach Krahd kommen und die gefangenen Bauern befreien würden.

Brut, der Gigant schlug seinen Hammer auf den Boden. Die Helden wichen zurück. „Ihr kommt hier nicht lebend raus, das ist euer Ende!“, war sich Hella sicher.

Lest nun auf der Karte „Heil oder Verderben 2“ weiter.





Stellt die Figur Brut und Hella auf Feld 300.
Brut und Hella haben insgesamt je nach Spielerzahl folgende Stärkepunkte:
bei 2 Spielern 35 Stärkepunkte
bei 3 Spielern 48 Stärkepunkte
bei 4 Spielern 60 Stärkepunkte

Sie würfeln mit 3 grauen Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Brut und Hella haben 3 **Kampfkarten**, wobei 3 Kampfunden erfolgreich gemeistert werden müssen.

Legendenziel:

Brut und Hella müssen besiegt werden, bevor der Erzähler Buchstabe „n“ erreicht.

Würden die 3 **Kampfkarten** von Brut und Hella aus dem Spiel genommen, wird „n“ vorgelesen.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
...alle Bauernplättchen auf Feld 302 liegen.
...Garz gefunden wurde und auf Feld 302 steht.
...die entsprechende Anzahl von Krahdern besiegt wurde.
...Brut und Hella besiegt wurde.

Hinweis: der Unbekannte Krieger muss nicht auf Feld 302 stehen.

Sobald Brut und Hella, das Monster aus der Hölle besiegt zu Boden fiel, begannen die Lavamassen zu brodeln und emporzu- steigen, Felsbrocken brachen herunter und Risse entstanden in der Erde. Das Land war dem Einsturz nahe. „Kommt, wir müssen hier weg!“, schrie einer der Helden. Die Helden hatten es endlich geschafft! Die Bauern waren be- freit und die Krahder wurden unter den Erdmassen begraben.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
...nicht alle Bauernplättchen auf Feld 302 liegen.
...Garz nicht gefunden wurde und auf Feld 302 steht.
...nicht die entsprechende Anzahl von Krahdern besiegt wurde.
...Brut und Hella nicht besiegt wurden.
Brut und Hella hatte den Helden schwer zugesetzt. Die Helden waren dem Ende nahe.



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Der Kampf
gegen Brut und Hella

Kampfrunde gewonnen

Nur unter großen Mühen hatten die Helden Bruts Kraft und Hellas mächtiger Magie getrotzt.

Die Heldengruppe verliert 2 Stärkepunkte.

Diese Karte kommt nun aus dem Spiel.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Kampf gegen Brut und Hella“ gelegt.

Die Heldengruppe erhält 3 Willenspunkte.

Brut schlug mit seinem massiven Steinhammer auf die Helden ein. „Wir dürfen nicht aufgeben!“ schrie einer der Helden.


Bei Gleichstand oder Kampfrunde verloren



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Der Kampf
gegen Brut und Hella

Kampfrunde gewonnen

Brut wich einen Schritt zurück. Hella sprach zuvor einen mächtigen Zauber.

Die Heldengruppe verliert eine magische Waffe.

Diese Karte kommt nun aus dem Spiel.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Kampf gegen Brut und Hella“ gelegt.

Ein Held kann einmalig einen beliebigen Gegenstand in 2 Stärkepunkte tauschen.

Das Erdbeben von Brut erschütterte die Helden!

Bei Gleichstand oder Kampfrunde verloren



ANDOR

Fan-Legende

Die Flucht aus Krahd



Der Kampf gegen Brut und Hella

Kampfrunde gewonnen

Brut war verletzt. Doch dann schlug er mit seinem Hammer gegen die Helden aus.

Ein Held verliert 5 Willenspunkte oder die Heldengruppe verliert 8 Willenspunkte.

Diese Karte kommt nun aus dem Spiel.

Bei Gleichstand oder Kampfrunde verloren
Brut schlug mit großer Wucht um sich und traf die
Helden. Hella attackierte die Helden mit einem mächtigen
Zauber.
In all dem Chaos passierte etwas Unvorhersehbares.
Die Heldengruppe bekommt einen halb vollen
Trank der Hexe.
Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel
„Der Kampf gegen Brut und Hella“ gelegt.