



HINWEIS: Im Spiel zu Zweit sind die Kombinationen Zauberer + Krieger sowie Zwerg + Waldläufer nicht spielbar. Zu dritt oder zu viert gibt es keine Einschränkungen.

Führt zunächst die Schritte auf der Check-Liste durch. Legt nun Sterne auf die Felder B, E und N.

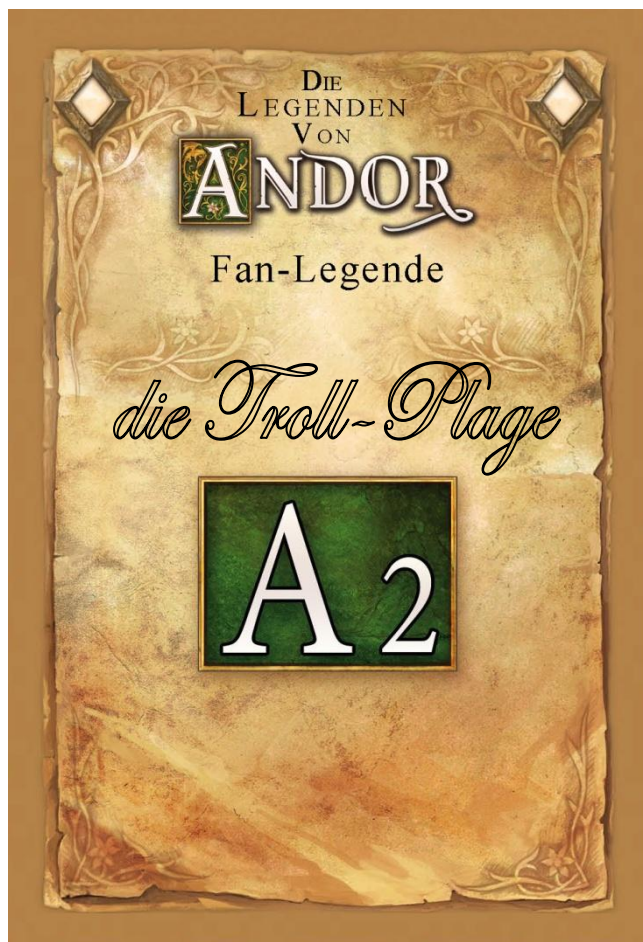
Legt die Karten „Die Hexe Reka“, „Pergamente für Reka“, „Pergamente für die Schildzwerge“, „Pergamente für den König“, „das Vermächtnis der Schildzwerge“ und „der Troll-Anführer“ neben dem Spielplan bereit.

Deckt die Karte „Die Hexe Reka“ auf, sobald ein Held Sie im Nebel gefunden hat.

Lege folgendes Material neben dem Spielplan: Die 6 Pergamente, die 3 Kräuter, den Turm, Prinz Thorald, die Schildzwerge, 7 Diamanten (je 3 vom Wert 2 und 4 und den Diamanten vom Wert 6), die 3 Kreuze die 4 Bauernplättchen.

Stellt die Helden wie folgt auf: Waldläufer auf Feld 57, Zwerg auf Feld 71, Krieger auf Feld 29, Zauberer auf Feld 9.

Lest nun weiter auf Legendenkarte A2 →



Auch wenn die Tage noch so friedlich waren, es gab immer etwas zu tun in Andor. Des Königs Sohn, Prinz Thorald, hatte auf seinen letzten Patrouille-Ritten bemerkt, dass die Brücken des Königreichs in die Jahre gekommen waren. Deshalb beauftragte König Brandur die Zwerge um den Schaden zu beheben.

Diese machten sich auf den Weg, doch fürchteten Sie sich. Wegen des schweren Wergzeugs hatten Sie ihre Waffen in den Mienen lassen müssen und verlangten nun Geleitschutz, da sie sich verfolgt fühlten.

Legt je ein Kreuz auf die 3 Brücken. Eine Brücke ist für Helden unpassierbar, solange ein Kreuz darauf liegt. Kreaturen des Feindes ist es egal, ob die Brücke reparaturbedürftig ist, oder nicht: Sie gehen auch über eine Brücke mit Kreuz.

Stellt die Schildzwerge auf Feld 66.

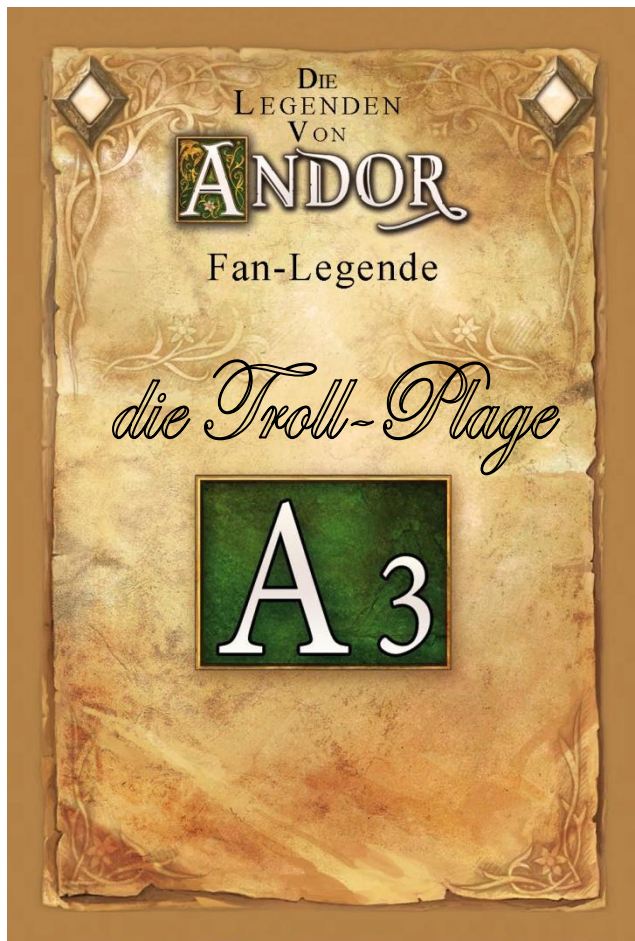
Stellt einen Gor auf Feld 84.

Stellt einen Skral auf Feld 82.

Stellt einen Troll auf Feld 81.

Die Schildzwerge funktionieren nicht so, wie in den üblichen Spielen. Sie können sich nicht alleine bewegen. Ein Held muss sie immer mitnehmen und gemeinsam laufen (wie bei Bauern).

Lest nun weiter auf Legendenkarte A3 →



Da sie unbewaffnet sind, können sie im Kampf auch nicht helfen.

Stehen die Schildzwerge zusammen mit einem Helden auf einem Feld, dass an eine Brücke grenzt (d.h. Feld 16, 38, 39, 46, 47 oder 48), so kann der Held die Aktion „Brücke reparieren“ statt Laufen oder Kämpfen nutzen, wenn er am Zug ist. Dazu setzt er seinen Zeitstein um eine Stunde vor, stellt seinen Helden und die Schildzwerge auf die andere Seite der Brücke und entfernt das Kreuz. Die Brücke ist nun wieder normal nutzbar.

Aufgabe: Die Helden müssen alle Brücken reparieren und die Schildzwerge in die Miene (Feld 71) begleiten, bevor der Erzähler das Feld N erreicht.

Deckt die Karte „Das Vermächtnis der Schildzwerge“ auf, wenn die 3 Brücken repariert sind und die Schildzwerge die Miene (Feld 71) erreicht haben. Legt zur Erinnerung einen Stern auf die Mienen.

Lest nun weiter auf Legendenkarte A4 →



Auch im Westen des Landes war keine Ruhe eingelehrt. Es waren Gors und Skrale gesichtet worden, einige drohten schon die Länderrein der Bauern zu verwüsten. Dies versetzte König Brandur in Bereitschaft: Er beauftragte die Helden die Burg zu schützen und alles dafür geben um die Bauern zu retten. Er ließ zudem einen Boten schicken um nach Prinz Thorald zu rufen, der unterwegs war. Doch dieser war noch nicht aufgetaucht...

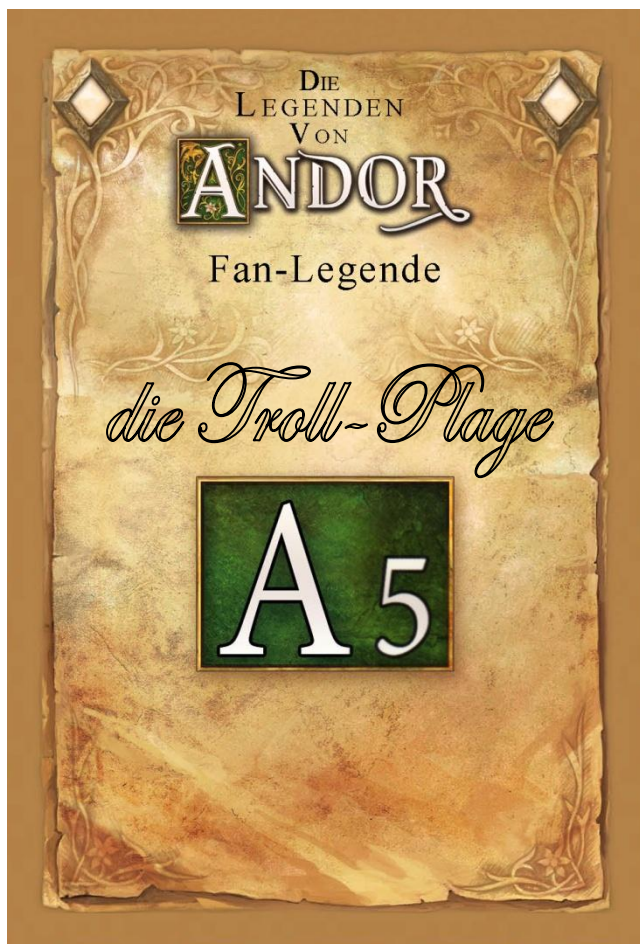
Stellt je einen Gor auf Feld 13, 15, 19 und 26.

Stellt zudem je einen Skral auf Feld 3 und Feld 25.

Legt die Bauernplättchen auf Feld 24, 28, 40 und 64.

Alle Helden starten mit 2 Stärkepunkten. Die Gruppe darf zudem 4 Gold, 2 Trinkschläuche und 2 beschädigte Schilde (Rückseite) unter sich aufteilen. Fehlt der Magier in diesem Abenteuer, so startet der Krieger mit 3 Stärkepunkten. (Und andersrum der Magier mit 3 Stärkepunkten, wenn der Krieger fehlt). Genauso startet der Zwerg mit 12 Willenspunkten, wenn der Waldläufer nicht mitspielt (und umgekehrt).

Lest nun weiter auf Legendenkarte A5 →



Ein Bote des Königs kam aufgeregt zur Burg. Prinz Thorald würde in Kürze eintreffen. Es sollte nicht mehr lange dauern, bis er den Helden zur Hilfe eilt. Allerdings hörte er auf seiner eiligen Reise zur Rietburg auch allerhand Weiteres. So sprachen Bauern über eine Troll-Plage, eine neue Fähigkeit der Hexe Reka sowie über eine geheime Schatzkammer der Zwerge in den Wäldern. Andere sprachen von magischen Kräutern, Diamanten und einem schwarzem Magier und ein alter Mann erzählte von längst vergangenen Tagen, schrecklichen Wölfen und Dokumenten jener Zeit. Doch was sich davon als wahr erwies und was nur erfunden war, erfuhren die Helden erst zu einem späteren Zeitpunkt...

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



Ein dunkler Abend war es gewesen, als ein weiterer Bote des Königs die Rietburg erreichte. Er war in höchster Eile aus dem Wald des Baumes der Lieder zur Burg geeilt um dem König die schlechten Neuigkeiten zu erzählen: Die Bauern hatten Recht behalten, es gab eine Trollplage! König Brandur beschloss sofort, dass dem getrotzt werden müsse und die Trolle in ihre Schranken gewiesen werden müssten.

Stellt einen Gor auf Feld 58

Stellt einen Skral auf Feld 55

Stellt je einen Troll auf Feld 52 und 59

Aufgabe: Besiegt alle Trolle bevor der Erzähler Feld N erreicht. Besiegen die Helden einen Troll, so gibt es 2 Möglichkeiten: Entweder stellt man ihn ganz normal auf Feld 80 **oder** die Heldengruppe entscheidet sich den Troll auf Feld 83 zu stellen. Im 2. Fall geht der Erzähler keinen Schritt vorwärts, sondern bleibt einfach stehen.

Sobald ein Troll die Rietburg erreicht ist die Legende verloren.

Es gab aber auch gute Nachrichten. Prinz Thorald hatte sich beeilt und war bereits im Lande.

Stellt die Figur von Prinz Thorald auf die Taverne (Feld 72). Für ihn gelten die normalen Regeln. Prinz Thorald kann nicht über Brücken mit einem Kreuz gehen.



Prinz Thorald hatte erfreuliche Nachrichten: Die verschollenen Dokumente der alten Könige sind im Land verteilt aufgetaucht. Doch nicht nur der König, sondern auch die Hexe Reka und die Schildzwerge haben reges Interesse an den Pergamenten angemeldet und versprechen fürstliche Belohnungen und wertvolle Informationen, im Tausch gegen diese Pergamente.

Nehmt einen Heldenwürfel und würfelt für 5 der Pergament je einmal.

Addiere beim Ersten Würfel 10, beim Zweiten 21, beim Dritten 38, beim Vierten 47, beim Fünften 57.

Legt auf das Feld mit der jeweiligen Nummer ein verdecktes Pergament. Legt das 6. Pergament auf Feld 29.

Diese Pergamente können eingesammelt und in die Burg (Feld 0), zur Mine (Feld 71) oder zur Hexe Reka gebracht werden.

Wenn ihr **ein** Pergament zur Hexe Reka gebracht habt, deckt die Karte „Pergamente für Reka“ auf.

Wenn ihr **Zwei** Pergamente in die Miene gebracht habt, deckt die Karte „Pergamente für die Schildzwerge“ auf.

Wenn ihr eine **beliebige** Anzahl von Pergamenten in die Burg gebracht habt, deckt die Karte „Pergamente für den König“ auf.

Lest nun weiter auf Legendenkarte E2 →



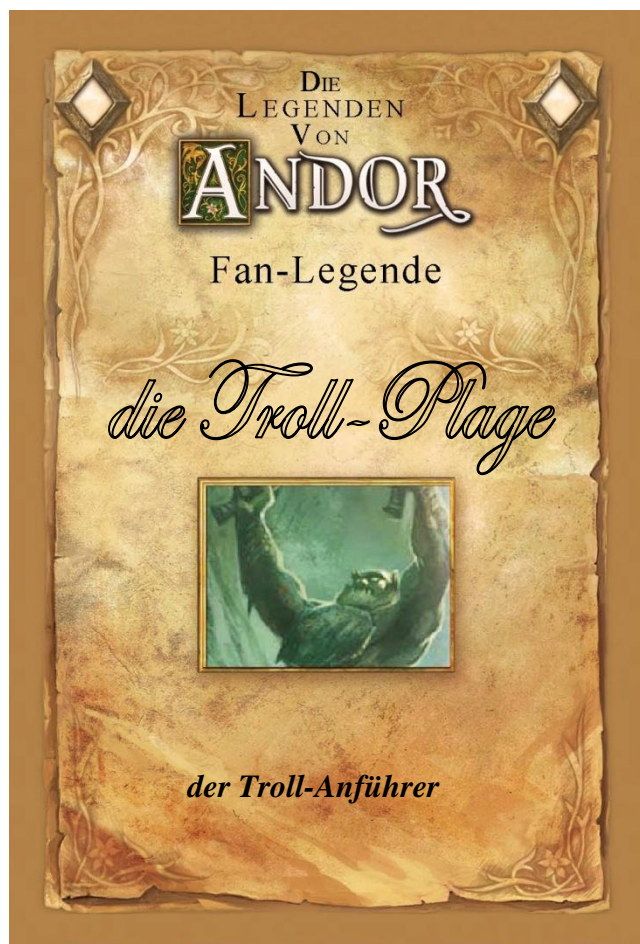
Die Pergamente können bei den Schildzwerge und in der Burg gelagert werden. Damit die entsprechende Karte aufgedeckt werden kann müssen aber genügend Pergamente und ein Held bei den Schildzwerge bzw. in der Burg (Feld 0) sein. (Man kann aber in der Burg warten, bis so viele Pergamente da sind, wie man möchte. Die Karte wird nicht automatisch aktiviert.)

Desweiteren hat Prinz Thorald erfahren, dass ein bössartiger Troll-Anführer gesichtet worden ist. Auch einen weiteren Troll hatte man im Süden entdeckt.

Stellt einen Troll auf Feld 41 und einen Skral auf Feld 37.

Würfelt einen Heldenwürfel und addiert 64. Stellt auf dieses Feld den Turm und platziert einen Troll auf den Turm. Dieser Troll bewegt sich nicht bei Sonnenaufgang. (Sollte sich noch eine Kreatur auf diesem Feld befinden, so sei dies für diesen Moment egal. Im Folgenden wird dieses Feld aber von Kreaturen übersprungen).

Deckt nun die Karte „der Troll-Anführer“ auf. Dort steht die Stärke des Trolls und eine Auflistung eurer Aufgaben.



Um die Stärke des Troll-Anführers zu bestimmen müsst ihr die Trolle auf Feld 83 zählen (zu dem Zeitpunkt, zu dem ihr angreift):

2 Spieler: Stärke 16 + 4 für jeden Troll auf Feld 83

3 Spieler: Stärke 24 + 6 für jeden Troll auf Feld 83

4 Spieler: Stärke 32 + 8 für jeden Troll auf Feld 83

Dieser Troll hat, wie üblich, 12 Willenspunkte und würfelt mit 3 roten Würfeln. Wenn seine Willenspunkte unter 7 sinken, würfelt er nur noch mit 2 Würfeln.

Aufgabe der Helden:

- Die Brücken müssen repariert sein.
- Die Karte „Das Vermächtnis der Schildzwerge“ muss aufgedeckt worden sein.
- Alle Trolle müssen besiegt werden.
- Der Troll auf dem Turm muss besiegt werden.
- Die Burg muss verteidigt werden.
- Kein Troll darf die Burg betreten haben.

Stellt den Erzähler auf Feld N wenn der Troll auf dem Turm besiegt wurde.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

... alle Trolle besiegt wurden.

... kein Troll die Burg betreten hat.

... die Karte „Das Vermächtnis der Schildzwerge“ aktiviert wurde.

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Durch den wagemutigen Einsatz der Helden konnte Andor besseren Zeiten entgegenblicken. Die Brücken des Landes konnten wieder sicher passiert werden und auch der Rest des Landes war vor der Troll-Plage befreit worden. König Brandur und Prinz Thorald waren zufrieden und das Volk Andors beruhigt. Doch die Helden wussten, dass dies nicht ihr letztes Abenteuer war!

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...

... ein Troll die Burg erreicht hat.

... Ein Troll überlebt hat.

... die Karte „Das Vermächtnis der Schildzwerge“ nicht aktiviert wurde. Oder...

... die Burg nicht verteidigt wurde.

Tipps für das nächste Mal:

- Überlegt gut, ob Trolle auf Feld 80 oder Feld 83 gestellt werden.

- Die Brücken sollten schnell repariert werden, da sie nur den Spielern schaden.

- Die Pergamente liefern sehr wertvolle Hilfen.



Die Hexe ist sehr erfreut über das alte Pergament und gewährt euch einen kostenlosen Hexentrank. Ist der Wert des Pergaments 11 oder höher, so erhält die Gruppe 8 Willenspunkte, die beliebig aufgeteilt werden können.



Stellt die Figur der Hexe auf das Feld, wo sie gefunden wurde. Die Hexe schenkt dem Helden einen ihrer Hexentranke. Ab nun können die Helden bei ihr den Hexentrank auch kaufen, nach den üblichen Regeln (siehe Ausrüstungstafel).

Die Hexe Reka wusste zudem über die magische Wirkung der Heilkräuter Bescheid. Würfelt für jedes der Heilkräuter einmal. Multipliziert das erste Ergebnis mit 7, das zweite mit 9 und das dritte mit 11. Legt ein verdecktes Heilkraut auf diese Felder.

Ein Held kann diese Kräuter einsammeln und nach den üblichen Regeln verwenden.



Nach der langen Reise durch das Land mit den Helden, saß man am Abend in der Miene zusammen und genießt ein gemeinsames Abendessen am Lagerfeuer. Man begann alte Geschichten auszutauschen und nach dem einen oder anderen Kelch Wein erzählten die Zwerge von einer alten Legende über Diamanten, die ihre Ahnen für Notfälle einst in Andor versteckt hatten.

Lege einen verdeckten Diamanten auf Feld 21.
 Würfel einen Heldenwürfel und multipliziere das Ergebnis mit 8. Lege auf das Feld mit dieser Nummer einen der verdeckten Diamanten.
 Würfel einen weiteren Heldenwürfel. Dies ist die 10er-Stelle des Feldes auf den der 3. Diamant kommt. Die Einerstelle ist die 9.

Diamanten haben bei den Händlern den aufgedruckten Wert in Goldmünzen. Sie funktionieren also genauso, wie Geld.

Sollte die Heldengruppe nur aus 2 Helden bestehen, so greifen die Schildzwerge nun zu ihren Waffen und unterstützen die Helden. Es gelten die herkömmlichen Regeln, wie bei Prinz Thorald.

Im Spiel zu dritt oder viert werden die Schildzwerge aus dem Spiel genommen.



Die Schildzwerge sind sehr Dankbar für die Pergamente und revanchieren sich, indem sie das Versteck einer alten Waffenkammer im Norden verraten.

Würfelt einen Heldenwürfel und addiert 48.
 Hier befindet sich die Schatzkammer.
 Zählt die Werte der Pergamente zusammen und legt entsprechend folgende Gegenstände auf das Feld:

15 – 19: Ein Trinkschlauch, 2 verdeckte Diamanten und einen Helm.

21 – 25: 2 Trinkschläuche, 3 verdeckte Diamanten, ein Schild und ein Falke.

26 – 31: 2 Trinkschläuche, 4 verdeckte Diamanten, Ein Schild, ein Helm, ein Falke.

Sollten ein oder mehrere dieser Gegenstände nicht mehr auf der Ausrüstungskarte liegen, so legt stattdessen ein Gold für jeden fehlenden Gegenstand auf das Feld.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

die Troll-Plage



Pergamente für den König

*Diese Karte **DARF** aufgedeckt werden, sobald ein Held mit **beliebig vielen** Pergamenten auf der Burg (Feld 0) steht. Die Pergamente müssen nicht alle im Inventar des Helden sein. Sie können auch auf der Burg liegen und/oder im Inventar von 2 Helden sein.*

König Brandur ist hoch erfreut diese Dokumente seiner ehrwürdigen Ahnen in den Händen halten zu können und gewährt den Helden einige seiner kostbarsten Besitztümer und Hilfe durch seine Boten um die schwierige Aufgabe zu lösen, vor der das Land Andor und die Helden stehen.

Zählt die Werte aller Pergamente zusammen. Ihr erhaltet entsprechend dieser Wertigkeit Waren.

7- 14: Einen Trinkschlauch, 3 Gold.

15-21: 2 Trinkschläuche, Einen Bogen, 3 Willenspunkte.

22-31: 2 Trinkschläuche, Einen Schild, 4 Gold und einen Stärkepunkt.

Mehr als 31: 2 Trinkschläuche, Einen Schild, 4 Gold, 3 Stärkepunkte und 4 Willenspunkte.

Diese Gaben dürfen beliebig auf die Helden-Gruppe aufgeteilt werden. Sollten diverse Ausrüstungsgegenstände nicht mehr auf der Ausrüstungstafel liegen, so erhält die Heldengruppe für jeden fehlenden Gegenstand ein Gold zusätzlich. Gegenstände müssen nicht in das Inventar eines Helden passen! Sie können auch auf dem Feld abgelegt werden, auf dem ein Held steht, wenn sein Inventar bereits voll ist.