





Fan-Legende

Phönix aus der Asche

A1

Diese Legende besteht aus den Karten:
 A, B, D, N, „Rückkehr des Königs“,
 „Der Fürst vor den Trümmern“,
 „Stärke der Gemeinschaft“

A1

Der alte Feind Andors war besiegt. Der mächtige Drache Tarok war gefallen und die Zeiten in Andor schienen sich zu bessern. Doch was nach außen hin als Chaos unter den nun führerlosen Kreaturen erschien, offenbarte sich nur wenig später als Neuordnung ihrer Hierarchie. Tief in den Bergen im Osten brodelten neue Mächte auf. Die Nachricht von Taroks Tod machte unter den Kreaturen schnell die Runde und einige versuchten diese Gegebenheit zu ihrem Vorteil auszunutzen. Währenddessen glaubten die Andori auf Zeiten des Friedens zuzusteuern und begannen mit dem Wiederaufbau ihres Landes. Nur wenige Kreaturen waren zu dieser Zeit noch anzutreffen. Überbleibsel der großen Schlacht, ziellos zogen sie ihre Bahnen...

Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Sortiert aus den **Kreaturenplättchen** die Plättchen „1 Gor auf Feld 50, 1 Wardrak auf Feld 51“, „1 Gor auf Feld 43, 1 Skral auf Feld 42“, „1 Gor auf Feld 41, 1 Skral auf Feld 32“, „1 Troll auf Feld 36“ und 1 Heilkraut verdeckt auf Feld 61“ aus und legt sie in den Karton zurück.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →





Fan-Legende

Phönix aus der Asche

A2

A2

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- König Thorald, die Hexe, die Schildzwerge, 2 Bauernplättchen
- Verdeckt und gemischt: die übrigen 10 Kreaturenplättchen, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 6 Pergamente, 11 Edelsteine, 8 Geröllplättchen
- Die Legendenkarten „Rückkehr des Königs“, „Der Fürst vor den Trümmern“ und „Stärke der Gemeinschaft“

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Gors** auf die **Felder 12, 36 und 40**.
- Legt Sternchen auf die **Felder B, D und N**.
- Bestimmt nun zufällig die Positionen von 5 der 6 verdeckten Runensteine und von 2 Heilkräutern. Dazu würfelt ein Held jeweils mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er).
- Legt je nach Spielerzahl **Kreaturenplättchen** in folgender Anordnung an die Legendenleiste:
Bei 2 Helden: Jeweils 1 zu **F, G, H, I und J**
Bei 3 Helden: Jeweils 1 zu **G und I** sowie jeweils 2 zu **F, H und J**
Bei 4 Helden: Jeweils 2 zu **F, G, H, I und J**.
- Legt ein **Bauernplättchen** auf das **Feld 28**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



A3

Während viele Menschen noch ihren Verlusten nachtrauerten, war es nun an Thorald, dem neuen König Andors, nach vorne zu blicken und den Frieden in seinem Land zu erhalten. Hierfür bedürfte er starker Verbündeter. Deswegen pflegte er gute Verhältnisse zu den Bewahrern des Baumes der Lieder, den Schildzwergen und natürlich den Helden, welche dem Land stets zu Dienste standen. Gerade war König Thorald dabei mit Fürst Hallgard, dem Oberhaupt der Schildzwerg, den Wiederaufbau zu organisieren.

Stellt nun König Thorald und die Schildzwerg auf die Burg (Feld 0). Sie können zunächst weder bewegt noch im Kampf eingesetzt werden. (Die Figur der Schildzwerg dient in dieser Legende als Fürst Hallgard.)

Wie auch unsere Helden, waren beide geschwächt von der Schlacht und benötigten jede verfügbare Hilfe. Und auch in dieser Legende standen die Helden trotz ihrer Schwächung den Andori zur Seite.

- Legt **5 Gold** auf das **Feld 17** und legt **4 Geröllplättchen** offen auf das Gold.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



A4

- Legt die übrigen **4 Geröllplättchen** offen auf das **Feld 41**. (Sollten sich bereits Gegenstände auf den Feldern mit dem Geröll befinden, werden diese 1 Feld entlang des Pfeils versetzt.)
- Legt **1 Schild, 1 Bogen, 1 Helm, 1 Trinkschlauch, 1 Trank der Hexe** und das übrig gebliebene **Heilkraut** (verdeckt) auf **Feld 37**.
- Legt zudem jeweils **1 Gold** auf die **Felder 15, 19, 26, 32 und 33**.

König Thorald erzählte den Helden von der Schatzkammer, welche während dem Kampf gegen den Drachen unter den Trümmern des alten Wehrturms verschüttet wurde. Außerdem hatte Fürst Hallgard von einer furchtbaren Schlacht zu berichten, welche während dem Drachenkampf am westlichen Rand des Gebirges stattgefunden haben musste. Beide rieten den Helden die Augen nach Überresten, welche sich beim Wiederaufbau Andors als nützlich erweisen könnten, offen zu halten.

Die mit Geröll bedeckten Felder (17 und 41) können erst betreten werden, wenn das gesamte Geröll entfernt wurde. Das Geröll kann von allen angrenzenden Feldern wie üblich abgebaut werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. →



A5

Einige Soldaten kehrten in diesem Moment von einer Patrouille zurück. Sie erkundschäfteten den südlichen Wald, in welchen, nach Augenzeugenberichten, der besiegte Drache gestürzt war. Tatsächlich trafen die Soldaten auf Taroks leblosen Körper, welcher beim Sturz eine abgelegene Bauernhütte zertrümmert hatte. Die Soldaten wollten dem armen Bauern zu Hilfe eilen, jedoch hielt sie eine höhere Macht davon ab. Obwohl der Drache offensichtlich nicht mehr am Leben war, schien sein Geist, von rasendem Zorn getrieben, noch nicht verflogen zu sein. Die Soldaten konnten schwarze Schemen vor den Trümmern der Hütte erkennen gegen welche ihre Pfeile und Speere machtlos waren. Also eilten sie zur Burg, um ein weiteres Mal die Hilfe der Helden zu erbitten.

- Legt sowohl ein **Bauernplättchen** als auch den Gegenstand **Gift** auf das **Feld 24**.
- Stellt eine **Figur schwarzer Herold** (aus der Erweiterung „Neue Helden“) hinzu. Die abgezeichneten Stärkekpunkte spielen keine Rolle. (Sollten Sie nicht über diese Erweiterung verfügen, kann stattdessen auch die Figur des Dunklen Magiers benutzt werden.) (Sollten sich bereits Gegenstände auf dem Feld 24 befinden, werden diese 1 Feld entlang des Pfeils versetzt.)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. →



A6

Der Bauer kann befreit und das Gift erworben werden, indem der **schwarze Herold** besiegt wird. Er benutzt im Kampf nur 1 roten Würfel, hat **6 Willenspunkte** und folgende **Stärkekpunkte**: bei 2 Helden = 2, bei 3 Helden = 6, bei 4 Helden = 10.

Wichtig: Beim Sieg über den **Herold** wird nicht wie üblich verfahren. Die Figur kommt aus dem Spiel und wird nicht auf Feld 80 gelegt. Der Erzähler rückt nicht auf der Legendenleiste vor. Die Helden erhalten keine Belohnung in Form von Gold oder Willenspunkten.

Das Gift kann im Kampf wie üblich (nach dem eigenen Würfelwurf und vor der Reaktion der Kreatur) eingesetzt werden, um 2 Wirkungen zu erzielen:

1. Wenn die Kreatur unterliegt, verliert sie nicht nur die Differenz beider Kampfwerte, sondern fällt sofort auf 0 Willenspunkte.
2. Für eine mit Gift besiegte Kreatur gibt es keine Belohnung. Die Kreatur wird nicht auf Feld 80 gelegt, sie kommt aus dem Spiel. Der Erzähler geht keinen Buchstaben auf der Legendenleiste weiter.

Wichtig: Gegen Endgegner ist das Gift wirkungslos!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7. →



A7

Der König versammelte die Helden um sich. „Meine Freunde. Ganz Andor ist euch zu Dank verpflichtet. Geht nun und stärkt euch so gut es geht. Wir erleben dunkle Zeiten in Andor. Mir schwant, dass noch nicht alles Böse vertrieben wurde...“

- Stellt eure Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen.
- Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und ...
... die Burg verteidigt wurde.



B1

Plötzlich, als die Helden auf den Ebenen Andors umherstreiften, war gellendes Geschrei aus dem Gebirge zu hören. Weit im Osten waren Horden von Kreaturen zu erkennen, die auf das Land hinabstürzten.

- Stellt **Gors** auf die Felder **62** und **68**.
- Stellt **Skrale** auf die Felder **60**, **63**, **66**.
- Stellt **1 Wardrak** auf das Feld **69**.
- Legt verdeckt jeweils **1 Pergament** und **3 Edelsteine** auf den Baum der Lieder (Feld 57) und die Zwergenmine (Feld 71).

Wichtig: Sollte eine Kreatur den Baum der Lieder betreten bevor das Pergament und die Edelsteine aufgesammelt wurden, bleiben diese unversehrt dort liegen. Die Kreatur muss in diesem Fall besiegt werden, bevor die Gegenstände aufgesammelt werden können.

Es schien als wollten die Kreaturen nach dem Tod ihres Anführers einen letzten gesammelten Ansturm auf Andor starten, um das Land endgültig dem Erdboden gleich zu machen...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B2. →