





Fan-Legende

Kriegsherren

A1

Diese Legende besteht aus A1, A2, A3, A4, A5, B, C, E, N, „Der Handelszwerg Garz“ mit Gift (aus Legende 5), „Sieg über einen Kriegsherren“

Nach dem Sieg über den Drachen Tarok und nach dem Verschwinden des dunklen Magiers Varkur entbrannte ein Streit zwischen den Kriegern der Finsternis. Aus dem Chaos der führungslosen Horde erhoben sich drei Kriegsherren. Mächtige Trolle, die gedachten, das Erbe ihrer Herren fortzuführen. Sie krochen aus den Tiefen und begannen ihren Rachefeldzug gegen die Helden von Andor ...

Diese Legende wird mit vier Helden auf der Rückseite des Spielplans gespielt. Feuerstöße werden bei jedem Tagesanbruch ausgeführt. Silberne Ereigniskarten und Karten des geheimen Sees kommen bei Nebelplättchen bzw. auf Feld 11 wie gewohnt zum Einsatz.

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste durch und legt folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- „Der Handelszwerg Garz“ mit Gift aus Legende 5
- Die Hexe, Thorald, die Schildzwerge, den dunklen Magier
- 2 Bauernplättchen, 4 Pergamente, Gift, 1 rotes X
- Verdeckt : 6 Runensteine, 3 Heilkräuter

Weitere Vorbereitungen:

- Legt ein Sternchen auf die **Buchstaben B, C, und E**
- Platziert die Karte „Der Handelszwerg Garz“ an dem **Buchstaben H**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarten A2. ➔





Fan-Legende

Kriegsherren

A2

Runensteine:

- Platziert 5 der 6 Runensteine verdeckt wie folgt: Je ein Runenstein wird auf die **Felder 16 und 23** gelegt. Für die restlichen drei Runensteine erwürfelt Ihr die Position mit einem Heldenwürfel und addiert zu dem Wurf Ergebnis 50.

• **Besonderheit bei Runensteinen:**

Die Gier der Zwerge verleitete sie zu seltsamen Schutzmaßnahmen. In einer Zwergenmine einen glänzenden Stein aufzuheben kann ungeahnte Folgen haben.

Markiert die Runensteine auf **Feld 16 und 23** mit einem Sternchen. Wenn ein Held einen dieser Runensteine aufhebt, löst er damit einen Feuerstoß aus.

Heilkräuter:

- Platziert 2 der 3 Heilkräuter verdeckt indem Ihr die Position mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) ermittelt.

Die finsternen Horden:

- Platziert je einen Troll auf den Feldern **6, 27 und 40** und markiert ihn mit einem Sternchen.
- Platziert je einen Gor und ein Pergament auf den **Feldern 0, 8, 14, und 24** (die Zahl auf der Pergamentrückseite und der Buchstabe N auf Feld 0 haben in dieser Legende keine Bedeutung).
- Platziert einen Skral auf **Feld 46**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



Von der Macht der Kriegsherren überrascht, wurden die Zwerge überrannt und gefangen genommen. Nur eine kleine Schar, darunter der Zwerg Kram, konnte entkommen. Nachdem Chada am Baum der Lieder seinen Bericht über die Trolle vernommen hatte, sandte sie einen Falken zur Rietburg, um Hilfe zu holen. Im Flüchtlingslager wurden Geschichten über die drei Trolle erzählt. Es hieß einer sei stärker als der andere.

- Stehen drei Trolle auf dem Spielplan, hat jeder von Ihnen **Stärke 14**. Ist der erste Troll besiegt, haben die übrigen beiden jeweils **Stärke 30**. Ist auch der zweite Troll besiegt, hat der dritte und letzte Troll **Stärke 44**.
- Unabhängig von seiner Stärke hat jeder Troll im Kampf **12 Willenspunkte**.
- Die Trolle sind gegen **Gift** immun.

Kreaturenplättchen:

- Entfernt alle vier Kreaturenplättchen auf denen das Wort „Troll“ steht, aus dem Spiel.
- Legt nun vier zufällige Kreaturenplättchen auf die **Buchstaben B, C, D und E**.
- Lest vier weitere zufällige Kreaturenplättchen vor und führt die Anweisungen darauf aus.
- Drei weitere Kreaturenplättchen werden auf den **Feldern 7, 25 und 35** platziert. Diese Kreaturenplättchen werden beim Passieren der Felder ausgelöst.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➔



Die Kriegsherren hatten ihren Leibwachen strikte Befehle gegeben, ihren Posten unter keinen Umständen zu verlassen. Die Kreaturen plünderten nicht einmal die Behausungen in der Mine, so aufmerksam hielten sie nach Gefahren für ihre Herren Ausschau. Kein Held würde kampfflos an diesen Wächtern vorbeikommen.

Bewegung der finsternen Horden:

- Trolle und Kreaturen auf Feldern mit Pergament bewegen sich nicht.
- Kreaturen überspringen Felder mit Pergament, wenn dort bereits eine Kreatur steht (Ausnahme Feld 0).
- Ist ein Feld mit Pergament unbesetzt und wird von einer Kreatur betreten, so bewegt diese sich nicht weiter.
- Erreicht eine Kreatur das **Feld 0**, bleibt sie dort stehen.
- Auf **Feld 0** können beliebig viele Kreaturen stehen.
- Kreaturen die auf **Feld 0** stehen, müssen einzeln besiegt werden.
- **Besonderheit Felder mit Pergament:** Steht eine Kreatur auf diesen Feldern, können sie weder von Helden noch von Thorald oder den Schildzwerge passiert werden. Das Feld darf betreten werden. Doch wenn die Kreatur nicht besiegt wird, darf es nur in die Richtung wieder verlassen werden, aus der es betreten wurde. Kreaturen, die auf einem Feld mit Pergament besiegt werden, geben keine Beute! Pergamente können nicht eingesammelt oder entfernt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➔



Ausrüstung für die Helden von Andor:

- Platziert einen **Falken** auf **Feld 43** und jeweils einen **Trinkschlauch** auf **Feld 6, 27 und 40**.
- Platziert je ein Bauernplättchen auf **Feld 60 und 65**. Bauern können zu Feld 63 gebracht und dort auf die Schildseite gedreht werden. Sie erfüllen denselben Zweck wie in der Rietburg und bieten Platz für eine Kreatur, die Feld 63 erreicht.

Schon bald trafen Liphardus und Mairen aus der Rietburg ein, um Chada und Kram bei der Rückeroberung der Mine zu helfen. Sie brachten auch Kunde von Prinz Thorald, der zur Unterstützung des Baumes der Lieder aufgebrochen war.

Zwerg und Bogenschütze stehen zu Beginn auf **Feld 63**. Krieger und Zauberer stehen auf **Feld 69**.

Alle Helden beginnen mit zwei Stärkepunkten. Die Gruppe erhält 6 Gold, zwei Stärkepunkte und zwei beschädigte Schilde.

Der Bogenschütze beginnt.

Legendenziel:

- Die **drei Trolle** müssen besiegt werden, bevor der Erzähler das **Feld N** erreicht.
- Der **Baum der Lieder (Feld 63)** muss gegen die anstürmenden Horden verteidigt werden.



Von den Bewohnern des wachsamten Waldes hörten die Helden eine Geschichte über einen geheimen Minenzugang im Gebirge. Früher wurde der Weg als schnelle Handelsroute gemeinsam mit den Zwergen genutzt. Doch bald verschwanden zahlreiche Händler spurlos und es ging das Gerücht eines Hexenmeisters um, der das Gebirge heimsuche.

Der Hexenmeister

- Platziert nun den Hexenmeister (Spielfigur dunkler Magier) auf **Feld 53**.
- Der Hexenmeister bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.
- Der Hexenmeister wird im Kampf exakt wie ein Wardrak behandelt und gibt dieselbe Belohnung.
- **Besonderheit geheimer Weg:** Wenn der Hexenmeister besiegt wurde, gibt er den geheimen Weg in die Mine der Zwerge frei. Zwischen den **Feldern 53 und 37** besteht ab sofort eine Verbindung, die von den Helden beschriftet werden kann.



Von den besiegten Kreaturen hatten die Helden Andors erfahren, dass die Zwerge im Süden der Mine gefangen gehalten wurden. Inzwischen wussten die finsternen Horden bereits von den nahenden Helden. Sie würden es nicht zulassen, dass die Zwerge den Kampf zu Gunsten der Helden beeinflussen. Schnelles Handeln der Helden war erforderlich, wollte man die Zwerge vor ihrem furchtbaren Schicksal bewahren.

Die Schildzwerge

- Stellt nun die Schildzwerge auf **Feld 71**.
- Legt ein rotes X auf den **Buchstaben J**.
- Die Schildzwerge können Feld 71 nur verlassen, wenn auf Feld 0 keine Kreatur steht.
- Wenn der Erzähler den Buchstaben J erreicht, während die Schildzwerge noch auf Feld 71 **und** Kreaturen auf Feld 0 stehen, widerfährt den Schildzwergen Schreckliches und sie werden aus dem Spiel entfernt.
- Die Zwerge können nach ihrer Befreiung gemäß den üblichen Regeln bewegt und als Unterstützung im Kampf verwendet werden.



Prinz Thorald war endlich mit einer Schar tapferer Soldaten im wachsam Wald eingetroffen. Der harte Marsch von der Rietburg zum wachsam Wald hatte den Männern einiges abverlangt. Nur die pure Willenskraft, den Baum der Lieder zu erreichen, erlaubte es ihnen, ihren Weg fortzusetzen. Der Baum der Lieder durfte nicht fallen.

Prinz Thorald:

- Platziert nun Prinz Thorald auf **Feld 70**.
- **Besonderheit Bewegung:** Prinz Thorald wird in dieser Legende nicht durch Stunden auf der Tagesleiste bewegt. Für jedes Feld, dass er sich bewegt, muss die Heldengruppe stattdessen zwei Willenspunkte bezahlen.
- Seine Fähigkeit das Kampfergebnis der Helden um 4 Punkte zu steigern, kann nach wie vor genutzt werden.
- **Besonderheit Baum der Lieder:** Wenn Thorald den Baum der Lieder (Feld 63) erreicht, bleibt er dort stehen und kann nicht mehr fortbewegt werden. Kreaturen können den Baum der Lieder ab sofort nicht mehr betreten und bleiben auf den Feldern vor dem Baum stehen.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn
- der **Baum der Lieder** erfolgreich verteidigt wurde
- **und** die **drei Trolle** besiegt wurden.

Schwer getroffen taumelte auch der letzte Troll, ehe er vor den Helden zu Boden ging. Erneut hatte das Bündnis der guten Völker über die Horden der Finsternis gesiegt. Die übrigen Kreaturen wurden in alle Himmelsrichtungen vertrieben. Am Baum der Lieder und in den Höhlen der Zwerge wurde an diesem Tag noch lange gefeiert, ehe die Helden von Andor zu neuen Abenteuern aufbrachen.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn
- der Baum der Lieder **nicht** verteidigt wurde **oder**
- die Kriegsherren **nicht** besiegt wurden.
Bedrohlich ragte der mächtige Kriegsherr über den Helden auf. In die Ecke gedrängt und von Gorns eingekreist, gab es kein Hoffen mehr. Dieses Mal würden die finsternen Horden siegen. Die Mine und der Baum der Lieder waren verloren. Ein letztes Mal dachten die Helden an das Rietland, dem sie nun nicht mehr würden helfen können.



Sieg über einen Kriegsherren

Diese Karte wird jedes Mal aufgedeckt, wenn ein Troll besiegt wurde.

Es war vollbracht. Schwerfällig sackte der Troll zusammen. Mit vereinten Kräften hatten die Helden den Kriegsherren besiegt. Plunder war über den Boden der Kammer verstreut, doch in der hintersten Ecke glänzte etwas Wertvolles.

Würfelt nun, um herauszufinden, welchen Gegenstand ihr in der Kammer des Kriegsherren findet:



Ihr findet einen Trinkschlauch.



Ihr findet einen Helm.



Ihr findet einen Bogen.



Ihr findet einen Schild.



Ihr findet ein Fernrohr.



Ihr findet einen Trank der Hexe.

- Wenn der Zauberer am Kampf gegen den Troll beteiligt war und nicht frühzeitig ausgeschieden ist, darf er seine Sonderfähigkeit einsetzen und den Würfel auf die andere Seite drehen.
- Den Gegenstand erhalten die Sieger zusätzlich zur üblichen Belohnung für einen Sieg über einen Troll.
- Sollte der erwürfelte Gegenstand nicht mehr auf der Ausrüstungstafel liegen, erhalten die Sieger 2 Gold.