



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Untold Legends

a1

Diese Legende besteht aus 8 Karten:
a1, a2, a3 e1, e2, e3, i, n



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Untold Legends

a2



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Untold Legends

a3



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Untold Legends

e1

Die Figur Radan stellt in dieser Legende Mart dar. Im Folgenden wird sie auch immer als Mart bezeichnet. Du kannst Mart für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen. Mart gibt im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte.

Erwürfel mit einem roten Würfel die Position von einem **Sternkraut**, indem du 240 zu dem gewürfelten Wert addierst. Leg das Sternkraut mit der **ungepflückten** Seite nach oben auf dieses Feld.

Würfel mit einem roten Würfel.
Lies anschließend die Auswirkungen vor.



Leg den **Falken** auf Feld **256**.



Leg den **Falken** auf Feld **246**.

Nur weil der Drache besiegt war hieß das nicht, dass es gut um Andor stand. Schon wenige Tage nach dem Ablegen der Aldebaran verschwanden Menschen aus Andor. Nur weil Kram nun Fürst war hieß das nicht, dass er sich um solche Angelegenheiten nicht mehr zu kümmern braucht. Sein innerer Trieb nach Abenteuern ließ ihn solche Aufgaben stets selbst bewältigen. Und so kam es, dass er sich auf die Suche machte. Stets zu seiner Seite nahm er sich Mart zur Hilfe. Und so machten die beiden sich auf nach den Vermissten zu suchen.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a3. →

Die Legenden wurden bereits erzählt, in denen die Helden Andors das Graue Gebirge passierten um ins Land Krahd vorzustößen und die verschleppten Andori zu retten. Für einen der Helden war dies jedoch kein Neuland mehr. Fürst Kram verschlug es schon einmal in diese Gegend. Es geschah, während die Helden im Norden zugange waren. Die Geschichten um Fürst Kram blieben verschwiegen... bis jetzt.

Dies ist eine **Sololegende**, die speziell für den Helden Kram ausgelegt ist. Kram besitzt bereits Zugriff auf **beide Sonderfähigkeiten**. Wie bei zwei Spielern dürfen 3 Kreaturen das Lager betreten. Es ist möglich, dass dir in dieser Legende die Kreaturen ausgehen. Nimm in diesem Fall bitte ersatzweise Kreaturen von Feld 200 oder den goldenen Schilden und ersetze sie mit einem roten X.

Führ zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste „Graues Gebirge“** aus. Anschließend legst du zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die 6 Bauernplättchen.
- verdeckt und gemischt: die **8 Bewegungsplättchen**

Weitere Vorbereitungen:

- Leg **Sternchen** auf die Buchstaben auf **e, i und n**.
- Erwürfel mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **Schwertklinge und Griff**, indem du 200 dazu addierst.
- Stell das Lager auf Feld **201** und stell Kram und Radan daneben.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte a2. →

Die Legende ist verloren, wenn der Falke jetzt nicht auf der Heldentafel von Kram liegt.

Schreie ertönten aus dem Südwesten, menschliche Schreie. Sie waren entfernt aber doch gut zu hören. „Es kommt aus der Winterburg“ sprach Mart. Ein Blick durch das Fernrohr bestätigte die Aussage. Mit dem Falken informierten die Zwerge Andor. Man solle sich auf verletzte Andori bereithalten. Es bedurfte keiner Absprache und die Zwerge machten sich sofort auf den Weg. Es schien als konnten auch die Kreaturen die Schreie hören. Von überall her stürmten sie herbei, die Rettungsmission Krams zu vereiteln. Knochengebilde erhoben sich aus der Erde und schienen die Kreaturen bei ihren argen Machenschaften zu unterstützen. Um Andor zu informieren sandte Kram den Falken mit einer Botschaft zurück.

Leg 6 Bauernplättchen auf Feld **268**.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte e2. →

Aufgabe:

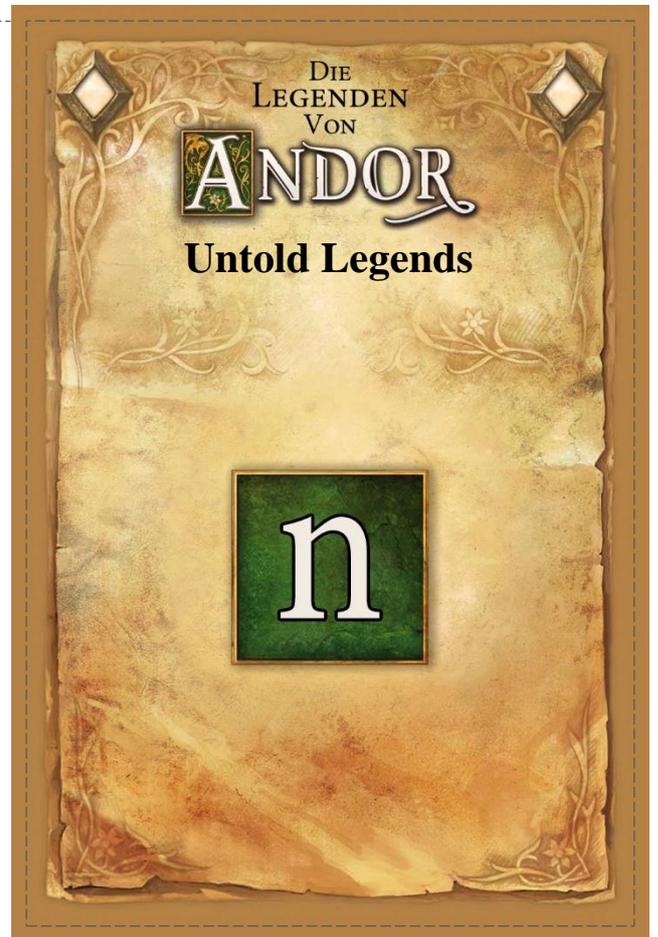
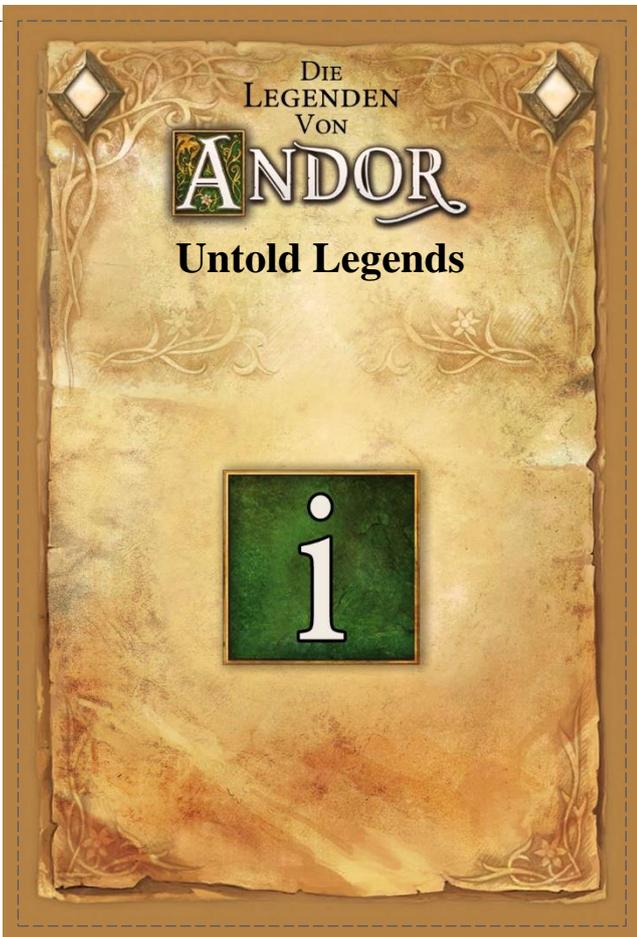
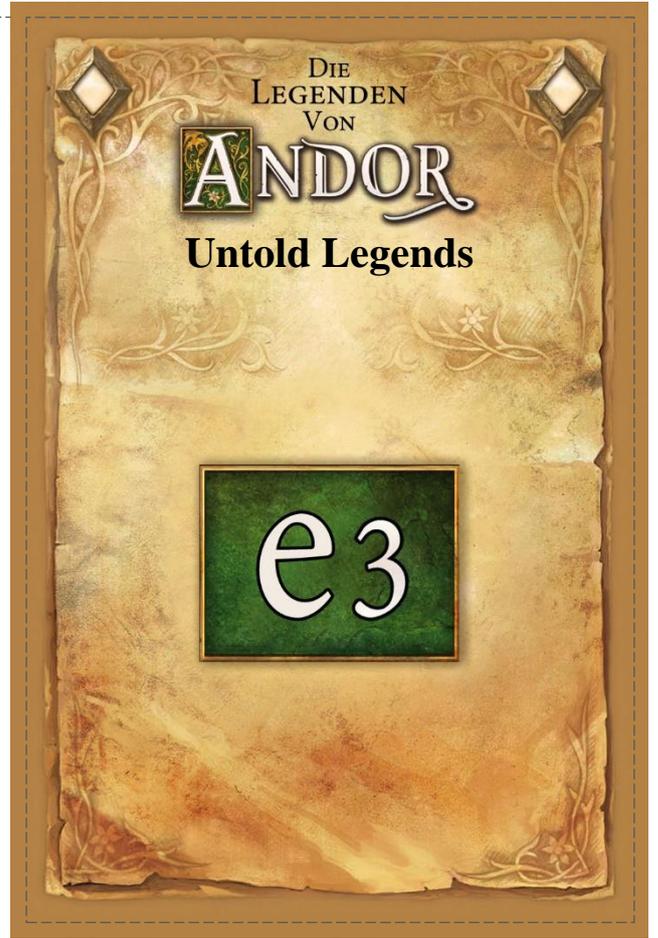
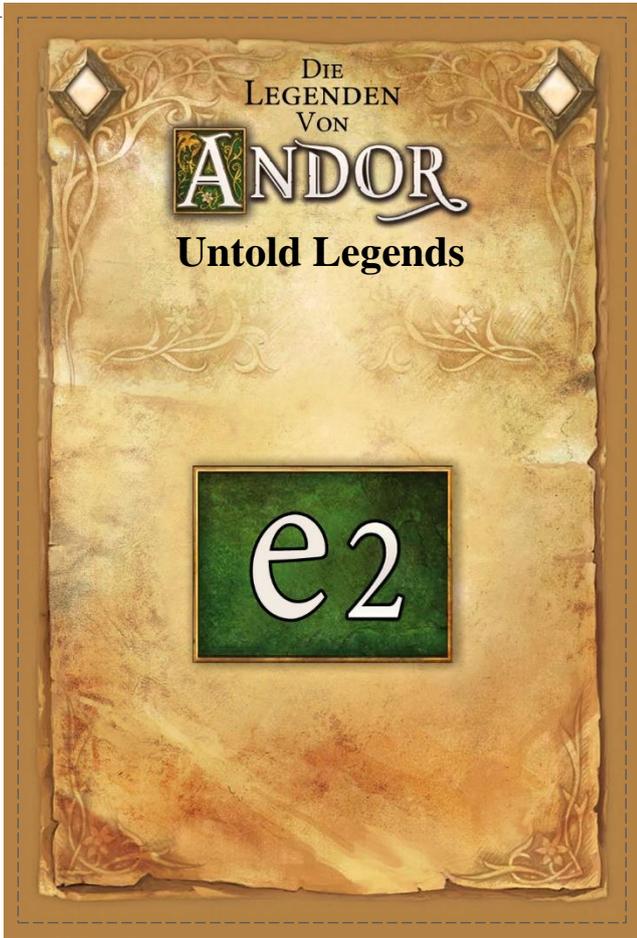
Kram muss den Falken auf seiner Ausrüstungstafel liegen haben, wenn der Erzähler den Buchstaben „e“ auf der Legendenleiste erreicht.

- Stell **Wargors** auf die Felder **218, 222, 235**.
- Stell **Bergskrale** auf die Felder **215, 221, 230**.

Ausrüstung:

Du startest mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Du erhältst **1 x Apfelnüsse**, den **Sturmschild** und das **Fernrohr**.





Skelette funktionieren in dieser Legende auf dieselbe Weise, mit zwei Ausnahmen: Sie bewegen sich immer auf die Felder mit Bauernplättchen und ignorieren Kram. Sobald ein Skelett ein Feld mit Bauernplättchen erreicht kommen das Skelett **und ein** Bauernplättchen aus dem Spiel. Zusätzlich zu den Bewegungsplättchen bewegen sich Skelette bei Sonnenaufgang, immer nachdem sie wieder eingewürfelt werden, ein Schritt in Richtung des nächstgelegenen Bauernplättchens. Der Abstand spielt hier keine Rolle. Sollten mehrere gleich weit entfernt sein, wählen die Skelette immer den Bauern, der auf der kleinsten Feldzahl steht. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf die Hand des Skeletts auf dem Sonnenaufgangsfeld. Nach wie vor werden Bauern durch Kreaturen geschlagen.

Legendenziel:

Bring mindestens **4 Bauernplättchen** zum Lager auf **Feld 201** bevor der Erzähler Feld n auf der Legendenleiste erreicht. Sobald die Bauern auf Feld 201 liegen wird der Erzähler auf n der Legendenleiste vorge setzt.



Würfel mit einem roten Würfel.
Lies anschließend die Auswirkungen vor.



Stell **1 Wargor** auf das Feld **246**
Und **1 Bergskral** auf das Feld **245**.



Stell **1 Wargor** auf das Feld **255**
Und **1 Bergskral** auf das Feld **254**.

Stell **1 Bergskral** auf **Feld 247**.
Stell **Wachtrolle** auf die Felder **209, 210, 267**.

Wachtrolle haben in dieser Legende 8 Stärkepunkte und würfeln mit einem großen grauen Würfel. Sobald Kram in einer Kampfunde einen höheren Angriffswert besitzt kommt der Wachtröll aus dem Spiel. Erwürfel jetzt die Position der **6 Skelette**, indem du jeweils mit einem roten Würfel würfelst und die Skelette auf die entsprechenden Felder mit den roten Würfelsymbolen stellst. Würfelst du eine Augenzahl, auf dessen Feld bereits 2 Skelette stehen, würfle erneut. Leg die Bewegungsplättchen als verdeckten Stapel **auf die 4. Stunde** der Tagesleiste.

Lies jetzt weiter auf **Legendenkarte e3**.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die geforderten Bauernplättchen im Lager sind...
... das Lager erfolgreich verteidigt wurde.

Kram konnte die verschleppten Andori retten. Außer Atem erreichte er mit ihnen das Lager. Gerade noch verfolgt von Kreaturen und Skeletten drehte er sich hastig um und bemerkte, dass auch die Kreaturen kehrt machten und zurück Richtung Krahd gingen. Erklären konnte sich dies selbst der Fürst nicht. Die geretteten Andori sollten nicht das letzte Mal erwähnt werden. Einige Zeit später schlossen sie sich den Helden an und bildeten somit den Tross der Andori.

Autor: LiSe

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... weniger als die geforderten Bauernplättchen im Lager sind ...
... das Lager **nicht** erfolgreich verteidigt wurde.
Die Rettung war nicht glücklich. Die Andori waren geschlagen und keiner weiß, wie lange es dauert, bis die nächsten verschwanden. Es schien, als sei dies eine Mission für mehr als nur zwei Zwerge.

Ein weiterer Ansturm auf das Lager stand bevor. Kram wusste, dass es nicht einfach werden würde aber mit einem solchen Aufgebot hatte selbst Fürst Kram nicht gerechnet. Es schien, als seien sie besessen, die Andori nicht mehr frei geben zu wollen.

Stell **1 Wargor** auf Feld **223**
und **Bergskrale** auf die Felder **218, 229, 237**.

