



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

Diese Legende besteht aus 21 Karten:

A1, A2, A3, A4, B,
C1, C2, C3, C4, C5, C6, E, H, N,
Die Belagerungsmaschine 1, 2, 3, 4 und 5,
Der Angriff auf die Burg 1 und 2

Diese Legende wird auf der **Vorderseite des Grundspielplans** gespielt. Es werden einzelne Elemente aus der Erweiterung „Der Sternenschild“ verwendet (diese können auch ersetzt werden).

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste des Grundspieles** aus.

Legt zusätzlich alle Edesteine, die 4 Bauern, die Hexe Reka und 1 grüne Rune aus dem Grundspiel bereit.

Legt den roten Ring, 2 Trolle und das Katapult aus der Erweiterung bereit.

Ein weiterer kleiner Heldenstein in einer nicht bereits verwendeten Farbe ist hilfreich, kann aber durch eine andere Markierungshilfe ersetzt werden.

Mischt die **Edelsteine** und legt sie **verdeckt auf die Nebelfelder** zu den Nebelplättchen dazu. Eine Ausnahme bilden die **Felder 16, 32, 42 und 44**. Diese erhalten **keinen Edelstein**.

Legt **3 Bauernplättchen** auf die **Felder 32, 40 und 64**.

Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **B, C, E, H und N**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

Sonderregel für Gors: In dieser Legende gibt es für das Besiegen eines Gor **keine Belohnung** und der **Erzähler wird keinen Buchstaben weiter** gesetzt.

Sollten die am Kampf beteiligten Helden die **Kampfstärke des Gors um 6 oder mehr übertreffen**, braucht für diesen Kampf nicht gewürfelt werden. Der Gor wird nach dem Wählen der Aktion Kampf und dem Weitersetzen der Stundenscheibe um eine Stunde (aller am Kampf beteiligten Helden) auf der Tagesleiste **direkt vom Spielplan** genommen.

Ein neuer Morgen fand die Helden in den Wäldern und Ebenen Andors. Der friedliche Spätsommertag ließ sie die vergangenen Strapazen vergessen. Fast schien es, als sei der Schrecken ein für alle Mal besiegt.

Jeder Held würfelt mit einem seiner Heldenwürfel und addiert seinen Rang. Stellt die jeweilige **Heldenfigur** auf das so bestimmte Feld.

Sollte auf einem Feld, auf das ein Held gestellt wurde, ein Nebelplättchen und eventuell ein Edelstein liegen, so werden diese erst aufgedeckt, wenn ein Held seinen Zug hier beendet.

Ein **Nebelplättchen** muss immer **zuerst aktiviert** werden, bevor der Edelstein vom entsprechenden Feld aufgenommen werden kann.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

A3

Ohne rechtes Ziel zogen die kampferprobten Helden übers Land, als Schreie durch die goldene Milde des Morgens gellten.

Erneut waren Gors nach Andor eingedrungen!

Doch dieses Mal schienen sie es nicht auf die Burg abgesehen zu haben. Statt dessen zogen sie sich am Fluß zusammen. Nur die Helden von Andor konnten dem Fischer jetzt noch zu Hilfe eilen.

Stellt jetzt **Gors** auf die **Felder 16, 32, 37** und **38**.

Legendenziel:

Rettet den Fischer. Bringt das Bauernplättchen von Feld 32 in die Burg, bevor der Erzähler den Buchstaben B erreicht.

Bauern können bewegt werden, indem ein Held sich auf das Bauernplättchen stellt und es während seiner Aktion Laufen mit sich mit zieht. Dies geht auch im Vorbeigehen.

Bevor ein Held das Bauernplättchen auf Feld 32 mit sich bewegen kann, muss hier zuerst der Gor besiegt werden. Der Fischer ist nur auf Feld 32 vor Kreaturen geschützt und wird aus dem Spiel genommen, sollte er auf einem anderen Feld mit einer Kreatur zusammen sein.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

A4

Alle Helden starten mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.

Verteilt jetzt zusätzlich je nach Heldenanzahl folgendes auf die Gruppe:

- Bei **4 Helden:** - 2 Stärkepunkte
- Bei **3 Helden:** - 2 Stärkepunkte
- 2 Trinkschläuche
- Bei **2 Helden:** - 4 Stärkepunkte
- 3 Trinkschläuche

Startheld ist der Held mit dem niedrigsten Rang.

Um die Schwierigkeit etwas zu senken könnt ihr die 3 Heilkräuter mit 2 Würfeln (10er und 1er Stelle) einwürfeln.

Zur Erinnerung: Ein Held, der das Nebelplättchen aktiviert, das den Trank der Hexe zeigt, erhält sofort 1 Trank der Hexe. Stellt dann die Figur Hexe Reka auf das Feld des Nebelplättchens. Ein Held, der auf diesem Feld steht, darf dann den Trank der Hexe kaufen.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

B

Bei Fehlschlag: Die Legende ist verloren. Startet doch gleich noch einmal.

Bei Erfolg:

Der Fischer schien etwas befangen, als die Helden in der Sicherheit der Burg von ihm Abschied nahmen.

„Vielen Dank für die Rettung“, sagte er. „Den Rest schaffe ich allein.“ Und er drückte den Helden 2 Goldmünzen in die Hand.

Die Gruppe erhält jetzt 2 Gold.

Gerade wollten die Helden mit ihrem Lohn in die Taverne ziehen, als aufgeregte Bauern die Nachricht brachten, dass weitere Gors ins Land vordrangen.

Die Helden beschlossen, dem ein für alle Mal ein Ende zu bereiten und diesmal alle Gors noch vor Sonnenuntergang zu vernichten.

Stellt jetzt **Gors** auf die **Felder 36 und 48**.

Legendenziel:

Besiegt alle Gors bevor der Erzähler den Buchstaben C erreicht.

Bei einem Fehlschlag ist die Legende aber noch nicht verloren.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

C1

Bei Fehlschlag:

Enttäuscht mussten die Helden feststellen, dass sie doch etwas aus der Übung waren.

Sollte noch mindestens 1 Gor auf dem Plan stehen, muss die Gruppe nun Willenspunkte in Höhe der Heldenanzahl abgeben.

Bei Erfolg:

Siegestrunken sangen die Helden Balladen, die von ihren geschlagenen Schlachten erzählten.

Die Gruppe erhält (nachdem ihr alle Legendenkarten „C“ gelesen habt) je nach Heldenanzahl:

- Bei 4 Helden: 6 Willenspunkte.
- Bei 3 Helden: 8 Willenspunkte und 1 Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe)
- Bei 2 Helden: 10 Willenspunkte und 1 Gegenstand wie oben

Doch es blieb nicht viel Zeit, dieser Stimmung nachzuhängen. Unglaubliche Nachricht erreichte die Helden.

Der Fischer hatte die Helden, die Burg und ganz Andor verraten!

Er hatte das Schlupftor geöffnet und Feinde in die Burg gelassen.

Stellt jetzt einen **Troll** auf das **Feld 0**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie
Teil I
Ein Gor kommt selten allein

C₂

Nehmt jetzt das Bauernplättchen von der Burg aus dem Spiel und legt statt dessen ein rotes X auf die Burg. Solange **das rote X auf der Burg** liegt kann diese **nicht von Helden betreten** werden.

Sollte bereits ein weiteres Bauernplättchen in der Burg sein, bestimmt mit einem Heldenwürfel die Zahl des Feldes auf das der Bauer flieht.

Kreaturen, die die Burg betreten, werden auf die goldenen Schilder gestellt. Es steht 1 Schild weniger zur Verfügung - **legt ein rotes X auf eines der goldenen Schilder.**

Wenn kein Platz mehr auf einem goldenen Schild ist, wird die Kreatur auf Feld 0 gestellt.

In der Burg kann eine beliebige Anzahl an Kreaturen stehen. Kreaturen die in der Burg stehen **addieren ihre Kampfstärke** zu einer gemeinsamen Summe.

Bei einem Kampf gegen die Burg stehen den Kreaturen die 3 roten Würfel des Trolls zur Verfügung. Sollte mindestens ein Wardrak in der Burg stehen, die 2 schwarzen Würfel. Durch den Schutz der Burgmauern zählt der geworfene **höchste Würfelwurf** im Kampf **noch einmal dazu.**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C3. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie
Teil I
Ein Gor kommt selten allein

C₃

Die Burg durfte nicht in der Hände der Feinde bleiben. Die Helden mussten sie zurückerobern.

Legendenziel:

Besiegt alle Kreaturen die auf Feld 0 stehen, bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht.

Doch wie sollten sie die starken Mauern überwinden?

Das konnte nur mit einem Katapult gelingen. Die zwergischen Handwerker konnten dabei sicher weiterhelfen.

Bringt, um Hilfe von den Zwergen zu erhalten, so schnell wie möglich **Gold und/oder Edelsteine** in einem **Gesamtwert abhängig von der Heldenzahl auf das Feld 71.**

- Bei **4 Helden: Summe 12**
- Bei **3 Helden: Summe 10**
- Bei **2 Helden: Summe 8**

Lest, sobald ihr dies geschafft habt, sofort alle **Karten „Die Belagerungsmaschine“** vor.

Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 71.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C4. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

C4

Stellt jetzt folgende Kreaturen auf:

- **Gors** auf die **Felder 15, 29, 31, 49** und **53**
- **Skrale** auf die **Felder 26, 28** und **48**
- einen **Wardrak** auf **Feld 37**
- einen **Troll** auf **Feld 22**

Würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel und führt die entsprechenden Anweisungen aus.



Stellt einen **Gor** auf **Feld 61** und einen **Troll** auf **Feld 60**



Legt eine **Münze im Wert 1** zum Sternchen auf dem Buchstaben **E**.



Stellt einen **Gor** auf **Feld 55** und einen **Troll** auf **Feld 52**



Legt eine **Münze im Wert 2** zum Sternchen auf dem Buchstaben **E**.

Legt das letzte **Bauernplättchen** auf **Feld 24**.

Ihrer Zuflucht beraubt flohen die Bauern in wilder Panik über das Land und drohten, den einfallenden Truppen zum Opfer zu fallen.

Das durften die Helden nicht zulassen.

Lest weiter auf Legendenkarte C5.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

C5

Legendenziel:

Mindestens 2 Bauernplättchen müssen noch im Spiel sein, wenn der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht.

Die Bauern bewegen sich ab jetzt zufällig auf dem Plan jedes Mal, **wenn der Erzähler sich bewegt**. Legt den Ring als Erinnerung über den Erzähler.

Legt ein **Sternchen** auf die **Stunde 4** der Tagesleiste. Wenn ein Held seinen Stein **zum ersten Mal an einem Tag** auf die 4te Stunde legt **werden die Bauern auch bewegt**. Legt dann das Sternchen neben die 4te Stunde. Durch andere Helden wird die Bewegung der Bauern an diesem Tag nicht mehr ausgelöst.

Legt das Sternchen **wieder** auf die **4te Stunde**, wenn ihr die **Brunnen** auffüllt. Legt dafür als Erinnerung ein Sternchen auf das Brunnen-symbol.

Wenn ein **Held** auf dem **gleichen Feld** wie ein **Bauernplättchen** steht, dann wird dieses Bauernplättchen **nicht zufällig bewegt**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C6.





Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

Bewegungstabelle

Würfelt zum **Bewegen aller Bauern** mit einem Heldenwürfel und lest das Resultat aus folgender Tabelle ab:

- 1** Bewegt die Bauern auf das benachbarte Feld mit der **niedrigsten Zahl**.
- 2, 3** Bewegt die Bauern auf das benachbarte Feld mit der **nächst niedrigeren Zahl**.
- 4** Bewegt die Bauern auf das benachbarte Feld mit der **nächst höheren Zahl**.
- 5, 6** Bewegt die Bauern auf das benachbarte Feld mit der **höchsten Zahl**.

Sollte auf einem der so bestimmten Felder eine Kreatur stehen, dann verbleibt das entsprechende Bauernplättchen auf dem Feld, auf dem es bereits liegt und wird nicht bewegt.

Falls ihr alle Gors besiegt hattet, vergesst nicht die Belohnung entsprechend Legendenkarte C1 zu verteilen.

Zusammenfassung der Legendenziele:

Befreit die Burg von allen Kreaturen, bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht.

Bringt dazu zuerst die geforderten Schätze zu den Zwergen in die Mine, um mit ihrer Hilfe ein Katapult für den Angriff zu bauen.

Mindestens 2 Bauernplättchen müssen noch im Spiel sein, wenn der Erzähler den Buchstaben N erreicht.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

Als witterte der Feind die Entschlossenheit der Helden, sandte er weitere Truppen nach Andor.

Stellt jetzt folgende Kreaturen auf, je nachdem welche Goldmünze am Buchstaben E liegt:



- einen **Gor** auf **Feld 61**
- einen **Skral** auf **Feld 55**
- einen **Wardrak** auf **Feld 26**
- **Trolle** auf die **Felder 31** und **66**



- einen **Gor** auf **Feld 63**
- einen **Skral** auf **Feld 67**
- einen **Wardrak** auf **Feld 49**
- **Trolle** auf die **Felder 31** und **66**

Legt jetzt die Münze zum Buchstaben **H**.

Falls eine Kreatur auf einem Feld mit einem Bauernplättchen eingesetzt werden soll, so wird sie stattdessen auf dem benachbarten Feld mit der nächst höheren Zahl eingesetzt.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

H

Die Suche nach einem geeigneten Bauplatz gestaltete sich schwerer als gedacht. Und als sei dem nicht genug, tauchten weitere Monster auf.

Stellt jetzt folgende Kreaturen auf:

- **Gors** auf die **Felder 9, 26, 34, 55, 62, 64**
- einen **Troll** auf **Feld 27**

Führt jetzt folgende Anweisungen aus, je nachdem welche Münze am Buchstaben H liegt.



Stellt einen **Troll** auf **Feld 56**.



Stellt einen **Troll** auf **Feld 48**.

Legt jetzt die Münze zum Vorrat zurück.

Falls eine Kreatur auf einem Feld mit einem Bauernplättchen eingesetzt werden soll, so wird sie stattdessen auf dem benachbarten Feld mit der nächst höheren Zahl eingesetzt.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil I

Ein Gor kommt selten allein

N

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

- ...die Burg von allen Kreaturen befreit wurde...
- ...noch mindestens 2 Bauern im Spiel sind.

Die Helden hatten die Burg zurückerobert und Prinz Thorald aus dem Kerker befreit. Als die angreifenden Horden die Fahne von Andor über der Burg erblickten, stürmten sie in wilder Flucht davon. Nur das schwarze Schiff, das von der Küste ablegte und im Nebel verschwand, warf einen düsteren Schatten über den Sieg.

Die Runen-Triologie wird fortgesetzt in „Teil II - Die Wiederherstellung“.

Idee, Text und Gestaltung
OliverS und Katinka

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

- ...noch Kreaturen auf Feld 0 stehen oder...
- ...keine 2 Bauernplättchen mehr im Spiel sind.



Die Zwerge reichten den Helden die Pläne und erklärten ihnen alles Notwendige. Zum Bau eines Katapultes, das der Rietburg Schaden könnte, wurden viele Ressourcen benötigt.

Ihr könnt die Belagerungsmaschine **nur auf Feldern des Waldes um den Baum der Lieder (Felder 47 bis 63 ohne 61) und den angrenzenden Feldern 16, 46 und 64 bauen**. Auf welchem Feld könnt ihr selbst entscheiden und dieses auch nach Baubeginn ändern.

Bei **2 Helden** ist ein Bau auch **im südlichen Wald (Felder 22 bis 25)** möglich.

Legt, nachdem ihr mit dem Bau begonnen habt, zur **Anzeige des aktuellen Bauplatzes** ein **Sternchen** auf das entsprechende Feld.

Ohne die tatkräftige Unterstützung der Handwerker Andors konnte das Vorhaben nicht gelingen.

Um den Bau voranbringen zu können, kann ein **Held auf einem Bauernplättchen** auf dem Feld des Bauplatzes **als eigenständige Aktion je 2 Stunden auf der Tagesleiste** die Stärke des Katapultes **um 1 Stärkepunkt** anheben.

Ein Held kann sich dann auf ein Bauernplättchen stellen, wenn die Bildseite oben liegt.

Wenn der Held **nach dem Bauen** eine andere Aktion ausführt, wird er vom Bauernplättchen gesetzt und dieses **auf die Schildseite gedreht**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Die Belagerungsmaschine Karte 2 →



Genutzte Bauernplättchen werden von der Schildseite **auf die Bildseite gedreht, wenn die Brunnen aufgefüllt werden**.

Legt den zusätzlichen Heldenstein (oder eine andere Markierung) auf oder neben das entsprechende Stärkefeld eines beliebigen Helden, um die aktuelle Stärke des Katapultes anzuzeigen. Diese Stärke wird beim Angriff auf die Burg **zur Kampfstärke der Helden hinzugezählt**.

Das Katapult ist erst einsatzbereit, wenn es eine **Kampfstärke von mindestens 4** hat.

Wenn ihr den **Bau der Belagerungsmaschine** abschließt, **entfernt ihr das Sternchen**, das den Bauplatz anzeigt. Es kann dann nicht mehr auf einem anderen Feld weitergebaut werden.

Die Belagerungsmaschine beginnt mit einer Stärke abhängig von der Heldenzahl:

- **4 Helden: 0 Stärkepunkte**
- **3 Helden: 1 Stärkepunkt**
- **2 Helden: 2 Stärkepunkte**

Doch am Ende musste das Katapult zur Burg gebracht werden. Erst dann konnte der Angriff auf die Festung beginnen.

Um die begonnene oder fertige Belagerungsmaschine zu bewegen, muss ein Held diese mit sich ziehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Die Belagerungsmaschine Karte 3 →



Dies kostet bei der **Aktion Laufen je Feld eine zusätzliche Stunde Zeit** auf der Tagesleiste.

Solange ihr den Bau noch nicht abgeschlossen habt, **bewegt auch das Sternchen** für den Bauplatz mit, wenn ihr das Katapult bewegt.

Wenn das Katapult auf einem an die Burg (Feld 0) angrenzenden Feld steht, können alle Helden, die auf dem gleichen Feld stehen, die Burg angreifen.

Alle Helden attackieren dann als **Fernkämpfer** - d.h. sie Würfeln ihre Würfel nacheinander und nur der zuletzt geworfene Würfel zählt.

Helden mit einem Bogen können die Burg auch von einem anderen Feld aus angreifen. Es muss aber mindestens 1 Held beim Katapult stehen.

Lest zum Kampfbeginn die **Legendenkarte Angriff auf die Burg Karte 1**.

Die Kreaturen versuchten den Bau des Katapultes zu verhindern.

Kreaturen, die zu Beginn ihrer Bewegung auf einem benachbarten Feld zum Bauplatz stehen, **bewegen sich** nicht entlang der Pfeile, sondern **auf den Bauplatz (angezeigt durch das Sternchen)**. Falls hier mindestens ein Bauernplättchen liegt, wird **ein Bauernplättchen und die Kreatur aus dem Spiel genommen**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte Die Belagerungsmaschine Karte 4** →



Wird die Kreatur nicht aus dem Spiel genommen, so **bleibt sie auf dem Bauplatz stehen**, bis sie besiegt, oder der Bauplatz verlegt wurde. Sie bewegt sich dann entsprechend der Zugregeln weiter d.h. entlang der Pfeile oder auf einen benachbarten Bauplatz.

Es können **mehrere Kreaturen gleichzeitig** auf dem Bauplatz stehen. Diese müssen einzeln nacheinander besiegt werden, bevor der Bauplatz wieder genutzt werden kann.

Das **Katapult verliert einen Stärkepunkt, wenn eine Kreatur auf das Feld zieht auf dem sich das Katapult befindet** (und kein Bauernplättchen entfernt wurde). Dies gilt auch nach dem Abschluß des Baus.

Sollte die **Stärke des Katapults unter 4** sinken, nachdem es fertig gestellt wurde, wurde das Katapult zerstört und der **Erzähler wird auf den Buchstaben N** gezogen.

Legendenziel:

Baut und schützt das Katapult, um mit ihm die Burg anzugreifen.

Falls eine Kreatur auf dem Bauplatz des Katapults eingesetzt werden soll, so wird sie statt dessen auf dem benachbarten Feld mit der nächst höheren Zahl eingesetzt.

Lest weiter auf **Legendenkarte Die Belagerungsmaschine Karte 5** →



Die Pläne in der Hand war der Held schon bereit zum Aufbruch, als ein Zwerg mit Haut so verwittert wie Stein ihn am Arm ergriff.

„Einen Rat noch mein Freund“, raunte er geheimnisvoll, „die Monster sind blutdurstig, aber noch größer ist ihre Gier nach Edelsteinen.“

Wenn vor der **Bewegung einer Kreatur** auf einem benachbarten Feld ein offener Edelstein liegt, bewegt sich diese Kreatur **auf das Feld mit dem Edelstein** und nicht entlang der Pfeile oder auf den Bauplatz des Katapultes.

Dies gilt nur **vom Startfeld der Kreatur aus**, nicht von Feldern über die sie eventuell gesprungen ist. Ein Wardrak hat während seiner Bewegung 2 Startfelder.

Sollten mehrere Edelsteine erreichbar sein, dann zieht die Kreatur zum Edelstein mit dem **höheren Wert** bzw. bei gleichen Werten zu dem Feld mit der **kleineren Feldzahl**.

Kreaturen die **auf dem Bauplatz stehen**, werden **nicht von Edelsteinen weggelockt**, solange sie sich nicht bewegen.

Hinweis und Beispiel: Es ist wichtig, dass die **Zugreihenfolge der Kreturen beachtet** wird.

Z.B. würde ein Gor (Feld 10) einem Troll (Feld 3) einen Edelstein auf Feld 14 wegschnappen, da beide auf einem zu diesem Edelstein benachbarten Feld stehen. Dies ist nicht der Fall, wenn der Edelstein auf Feld 20 läge, da das Startfeld des Gors hierzu nicht benachbart ist.



Im Schweiß ihres Angesichts schleppten die Helden das Katapult vor die Mauern der Burg. Der Sturm auf die Feste konnte beginnen.

Zur Erinnerung: Alle Helden die auf einem Feld mit dem Katapult stehen, können von diesem Feld aus **im Fernkampf die Burg angreifen** und würfeln ihre Würfel nacheinander. Die Burg selbst kann nicht betreten werden. Die Kreaturen, die in der Burg stehen, **addieren ihre Kampfstärke** zu einer gemeinsamen Summe. Dies ist die Kampfstärke der Burg. Den Kreaturen stehen entweder die **3 roten Würfel des Trolls**, oder die **2 schwarzen Würfel des Wardrak** zur Verfügung, sollte mindestens einer in der Burg stehen.

Der Kampf gegen die Burg läuft in 2 Phasen ab. In der ersten Phase müssen die Helden die Mauern der Burg überwinden, um danach die Kreaturen, die die Burg besetzen, zu bezwingen.

Angriffsphase 1: Durch den Schutz der Burgmauern zählt der geworfene **höchste Würfelwurf der Kreaturen im Kampf noch einmal dazu**, egal ob es sich dabei um einen Pasch handelt oder nicht - z.B. ergibt ein Wurf von 4, 4 und 6 eine Stärke von 14.

Um die Mauern zu überwinden, reicht es **die Kampfstärke der Burg einmalig zu übertreffen**. Lest danach sofort die **Legendenkarte „Der Angriff auf die Burg - Karte 2“**



Das Bersten der Mauer hallte noch in ihren Ohren, als die Helden durch die Bresche stürmten und einen dunklen Schatten zwischen den Ringmauern verschwinden sahen. Im Dunkel des Schattens blitze ein grünes Licht auf und ein kleiner Gegenstand fiel zu Boden. Die Helden fanden einen grünen Runenstein und erkannten, dass es sich um eine magische Schildrune handelte, die ihnen in dem bevorstehenden Kampf noch gute Dienste leisten könnte.

Entfernt jetzt das **rote X** von der Burg. Diese kann jetzt wieder betreten werden.

Legt die **grüne Rune** mit der farbigen Seite nach oben **auf das Feld 0**. Wenn ein Held diese Rune trägt, kann er sie in einem Kampf einsetzen. **Einmalig** wird dann der **Verlust von Willenspunkten für alle am Kampf beteiligten Helden abgewendet**. Dreht sie danach auf die dunkle nicht farbige Seite. Sie kann dann nicht mehr eingesetzt werden.

Angriffsphase 2: Zum Kämpfen können die Helden jetzt die **Burg betreten**, aber das **Katapult kann nicht eingesetzt werden**.

Die **Kampfstärke der Kreaturen** wird wie in **Angriffsphase 1** bestimmt. Es werden aber keine Würfel mehr verdoppelt. Die Kreaturen haben einen **gemeinsamen Willen von 12** und sind alle besiegt, sobald dieser auf 0 sinkt. Zieht dann den **Erzähler direkt auf N**

