



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III

Der Sturm auf die Burg

A1

Diese Legende besteht aus 34 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, B1, B2, B3, C, F, H, N,
Die Schildrunen, Die Rune der Antimagie,
Auftauchen der Gors, Anführer vertrieben 1 und 2,
Ein Sieg 1 und 2, Lager der Feinde, Ein weiteres
Lager 1 und 2, Der letzte Kampf 1 und 2, Rekas
Mission, 9 Karten Dunkler Zauber

Diese Legende wird auf der **Vorderseite des Grundspielplans** gespielt. Es wird die Figur Khrader und der rote Ring aus der Erweiterung „Der Sternenschild“ verwendet (kann auch ersetzt werden).

Führt - mit Ausnahme der Nebelplättchen - zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste des Grundspieles** aus.

Nehmt das **Nebelplättchen**, das die Hexe zeigt und **5 weitere zufällige Nebelplättchen**. Mischt diese und legt sie verdeckt auf die **6 Nebelfelder im Rietland** (8 bis 32). Verteilt die übrigen Nebelplättchen zufällig auf die restlichen Nebelfelder.

Legt zusätzlich die Bauernplättchen, die Hexe Reka, den Turm und jeweils 1 grüne, gelbe und blaue Rune und verdeckt 2 zufällig bestimmte Pergamente aus dem Grundspiel bereit.

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

Legt ein rotes X auf den Buchstaben D.

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.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III

Der Sturm auf die Burg

A2

Seit die Helden ins Antlitz des finsternen Hexenmeisters geblickt hatten, war der Mond wieder voll geworden. Groß und rund und rot wie Blut ging er am Horizont auf. Wenn das kein böses Omen war! Unruhe ergriff die Bauern, die schon von jeher abergäubig waren. Wild entschlossen, die Burg nie wieder in Trümmern zu sehen, griffen sie zu Sense und Flegel.

Legt **3 Bauernplättchen** auf die **Felder 24, 28 und 64**. Das 4te Bauernplättchen kann zur Erleichterung auch mit ins Spiel gebracht werden (siehe Legendenkarte A4).

Bauernplättchen, die in die Burg gebracht wurden, stärken die Kampfkraft der Helden die in der Burg stehen. **Jedes Bauernplättchen** in der Burg (Feld 0) gibt einen **Bonus von +2 Kampfstärke**, wenn mindestens **ein Held aus der Burg heraus eine Kreatur angreift**.

Bauernplättchen in der Burg können auch **als zusätzliche goldene Schilder benutzt** werden. Sie werden dann aber umgedreht und aus der Burg gelegt und geben **keinen Vorteil in einem Kampf** mehr.

Solange die Bauernplättchen sich noch auf ihrem Startfeld befinden sind sie vor den Kreaturen in Sicherheit und werden nicht aus dem Spiel genommen, wenn eine Kreatur auf dem gleichen Feld steht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg

A3

Doch nicht nur der Mond kündigte Unheil an - mehr Gors als je zuvor dragen ins Land ein und marschierten auf die Burg.

Stellt jetzt **Gors** auf die **Felder 5, 10, 16, 17, 19, 20, 32, 36, 38**.

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

Achtung! In dieser Legende werden alle Gors die vom Spielplan genommen werden auf das Sonnenaufgangsfeld gestellt und nicht zum Vorrat zurückgelegt. Was es damit auf sich hat erfahrt ihr beim Spielen der Legende.

Sollten die am Kampf beteiligten Helden die **Kampfstärke eines 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.

Legendenziel:

Bis der Erzähler Buchstaben B erreicht, darf **kein Gor in die Burg gelangen**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg

A4

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

Nehmt je nach Heldenanzahl folgende Gegenstände:

4 Helden: 1 Trinkschlauch und 1 Gegenstand nach Wahl (nicht den Trank der Hexe).

3 Helden: 1 Gegenstand nach Wahl (wie oben).

2 Helden: 2 Trinkschläuche und 2 Gegenstände nach Wahl (wie oben).

Je nach Heldenanzahl spielt ihr mit folgenden Möglichkeiten bzw. Besonderheiten:

Bei 4 Helden:

- Zieht die Figur Prinz Thorald je 1h auf der Tagesleiste um bis zu 4 Felder weit.

- Erleichterung: Ein weiterer Bauer auf Feld 40.

Bei 3 Helden:

Wie bei 4 Helden und zusätzlich:

- Die Figur Prinz Thorald kann auch mit einem Helden zusammen bewegt werden (wie Bauer).

- Bei jedem Sonnenaufgang wird als erstes ein Gor vom Sonnenaufgangsfeld entfernt.

Bei 2 Helden:

wie bei 3 Helden und zusätzlich:

- Die Kampfstärke der Figur Prinz Thorald zählt auch auf zu ihm benachbarten Feldern.

- Verteilt 2 zusätzliche Stärkepunkte.

- Erleichterung: Bauer auf Feld 32 statt Feld 40.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg

A5

Nicht nur die Bauern waren wild entschlossen, die Burg zu verteidigen. Auch der junge König Thorald selbst schlug alle Sorgen seines Hofstaats in den Wind und ließ sein Schlachtross satteln, um mit den Helden gegen den Feind zu ziehen.

Stellt alle Helden und die Figur Prinz Thorald in die Burg (Feld 0).

In dieser dunklen Zeit drang auch eine Kunde zu den Helden, die ihnen Hoffnung gab. Die Hexe Reka war in der Nähe der Burg gesehen worden. Sicher konnte sie die verbrauchte Rune der Antimagie wieder aufladen.

Die Gruppe erhält die grüne Rune mit der farbigen Seite nach oben. Lest jetzt die Karte **Die Schildrune**.

Die Gruppe erhält die gelbe Rune mit der grauen Seite nach oben. Lest jetzt die Karte **Die Rune der Antimagie**.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Um die Schwierigkeit etwas zu senken könnt ihr die 3 Heilkräuter einwürfeln.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg

B1

Der Blutmond hatte viel Blut gefordert. Doch es war das Blut der Gors, dass den Boden tränkte.

Verteilt jetzt 2 Gold auf die Gruppe.

Doch auch wenn der erste Angriff abgewehrt war, war dies doch nur die Vorhut der einfallenden Truppen gewesen.

Stellt jetzt folgende Kreaturen auf:

Gors auf die Felder **8, 15, 25, 55** und **66**.

Skrale auf die Felder **26, 27, 33** und **51**.

Trolle auf die Felder **54** und **65**.

Auch der Hexenmeister zeigte sich, um seine Truppen in den Kampf zu treiben...

Würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel und stellt die **Figur Khrader** auf das so bestimmte Feld:

	Feld 8
	Feld 9
	Feld 15

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **B2**. →



Die Helden ahnten, dass die Schlacht nur zu gewinnen war, wenn sie den Hexenmeister besiegten.

Legendenziel: Vertreibt den Hexenmeister bevor der Erzähler den **Buchstaben D** erreicht, sonst ist die Legende sofort verloren.

Die Helden konnten sich noch an die dunkle Magie des Anführers erinnern.

Der Hexenmeister hat eine **Stärke von 10, 7 Willen** und würfelt mit **2 schwarzen Würfeln**, wie ein Wardrak.

Vor jedem Kampf gegen ihn wirkt er aber einen **Dunklen Zauber**. Zieht und lest bei Kampfbeginn zufällig eine der verbleibenden **Legendenkarten „Dunkler Zauber“**. Nach dem Kampf wird diese Karte „Dunkler Zauber“ dann abgelegt.

Der Anführer ist **vertrieben**, wenn die **Helden es schaffen in einer Kampfrunde einmalig eine höhere Stärke** als der Hexenmeister zu erreichen. Die Figur wird dann auf das Sonnenaufgangsfeld gestellt und das rote X vom Buchstaben D entfernt.

Lest, sobald ihr den Khrader vertrieben habt, die **Legendenkarte „Anführer vertrieben 1“**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte B3. →



Der Anblick, den der fahle Morgen aus der Dunkelheit hob war geeignet, Verzweiflung in die Herzen der Helden zu sähen. Es schien, als füllten sich die Lücken, die sie in die Reihen der Feinde geschlagen hatten über Nacht - ganz gleich, wie schlimm die Verluste waren, die die Gors erlitten hatten.

Bei **jedem Sonnenaufgang** werden nach dem Brunnensymbol **alle Gors, die auf dem Sonnenaufgangsfeld stehen, wieder auf den Plan eingewürfelt**. Legt als Erinnerung den roten Ring auf das Brunnensymbol.

Für den aktuellen Sonnenuntergang wird dies nun noch nachgeholt.

Der **erste Gor** wird **immer** auf das **Feld des Hexenmeisters** gestellt. Dieser kann mit einer Kreatur auf dem gleichen Feld stehen.

Für alle übrigen Gors wird mit **einem Helden- und einem Kreaturenwürfel geworfen** und das Feld, auf das der Gor gestellt wird, aus der Übersicht auf der **Legendenkarte „Das Auftauchen der Gors“** bestimmt.

Legt diese Legendenkarte jetzt offen aus.

Denkt daran, dass im Spiel mit 2 oder 3 Helden zuerst ein Gor aus dem Spiel genommen wird.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg



Als wäre der allmorgendliche Anblick der neuerstarkten Reihen der Gors nicht schlimm genug, schlossen sich nun auch noch weitere Trolle den feindlichen Truppen an.

Stellt jetzt **Trolle** auf die **Felder 34** und **37**.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg



Erneut fielen weitere Truppen in das Land ein. Es kam den Helden so vor, als müssten sie überall zugleich sein.

Stellt jetzt einen **Skral** auf **Feld 49** und einen **Troll** auf **Feld 57**.

Um den Helden in ihrem verzweifelten Kampf beizustehen machte die Hexe Reka sich auf die Suche nach einer dritten Rune der Hüter.

Stellt die Figur **Hexe Reka** auf **Feld 83**.

Falls ihr sie bereits gefunden hattet, legt das Nebelplättchen, das die Hexe zeigt, wieder auf den Platz, an dem die Hexe stand.

Würfelt jetzt die 2 Pergamente ein. Würfelt dafür jeweils mit **2 Kreaturenwürfeln** und **addiert 9 bzw. 40 zur Summe.** Legt die Pergamente auf die so bestimmten Felder.

Geleitet von alten Sagen und Schriften zog Reka durchs Land.

Legendenziel:

Zieht die Hexe Reka auf das Feld, dessen **Zahl der Summe der beiden Pergamente entspricht.** Für je 1h auf der Zeitleiste könnt ihr die Hexe 4 Felder weit bewegen.

Lest dann die Legendenkarte „Rekas Mission“.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg



Die Hoffnung, die die Helden beim Fund der Rune geschöpft hatten wurde auf eine harte Probe gestellt, als in den feindlichen Reihen nicht nur Trolle sondern sogar ein Wardrak auftauchte.

Stellt jetzt **Trolle** auf die **Felder 22 und 71** und einen **Wardrak** auf **Feld 61**.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
...die Burg verteidigt wurde und...
...alle Truppenlager vernichtet und der Hexenmeister besiegt wurde.

Dank der Macht der Runen konnten die Helden den Sieg über den Hexenmeister davon tragen. Im Siegestaumel durchfeierten sie die Nacht.

Am nächsten Morgen trat die Hexe Reka zu ihnen und forderte die Runen zurück, um sie in der Tradition der Hüter sicher zu verwahren.

Idee, Text und Gestaltung
OliverS und Katinka

Hätten die Runen die Macht dazu gehabt, die Helden hätte die Zeit zurück gedreht, um mit der gesammelten Erfahrung den Angriff des Hexenmeisters abzuwehren.

...der Hexenmeister nicht besiegt wurde.

...die Burg nicht verteidigt wurde oder...

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



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg



Die Schildrune

Inmitten der Schlacht um die Burg hatten die Helden eine schimmernde grüne Rune gefunden und ihre Magie entschlüsselt. Jetzt konnten sie diese alte Kraft für sich einsetzen.

Die **grüne Rune** gilt als **Schildrune** und kann aktiviert werden um:

- den **Verlust von Willenspunkten** nach einer Kampfrunde **für alle am Kampf beteiligten Helden zu verhindern**. Hierzu muss der Träger der Rune auch am Kampf beteiligt sein.
- ein **Ereignis abzuwenden**.

Dazu wird die Rune vom Träger **von der farbigen auf die nicht farbige Seite gedreht**.

Die Rune kann erst dann wieder eingesetzt werden, wenn sie **aufgeladen und auf die farbige Seite gedreht wurde**. Dies kann der Träger **gegen 2 Gold** bei der **Hexe Reka** tun.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg



Die Rune der Antimagie

Die Helden hatten die gelbe Rune der Antimagie geborgen und ihre Magie entschlüsselt. Jetzt konnten sie diese alte Kraft für sich einsetzen.

Die **gelbe Rune** gilt als **Rune der Antimagie** und kann aktiviert werden um:

- einen **Dunklen Zauber zu brechen**, wenn der Träger der Rune am Kampf beteiligt ist. Der Dunkle Zauber hat dann keine Wirkung und wird direkt aus dem Spiel genommen.

Dazu wird die Rune vom Träger **von der farbigen auf die nicht farbige Seite gedreht**.

Die Rune kann erst dann wieder eingesetzt werden, wenn sie **aufgeladen und auf die farbige Seite gedreht wurde**. Dies kann der Träger **gegen 2 Gold** bei der **Hexe Reka** tun.





Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III

Der Sturm auf die Burg



Die dritte Rune

Die Hexe Reka hatte die letzte der drei Runen der Hüter gefunden und den Helden überreicht. Sie erklärte ihnen, dass sobald diese Rune aktiviert würde, die Helden an jedem Ort in Andor reisen könnten.

Die **blaue Rune** gilt als **Rune der Teleportation** und kann aktiviert werden um:

- **jeden einzelnen Helden** (und eventuell sich auf dem gleichen Feld befindende Bauern oder die Figur Prinz Thorald) **auf ein beliebiges Feld des Planes zu stellen**. Dabei ist es nicht von Bedeutung, welcher Held die Rune trägt, oder ob die Helden auf dem gleichen Feld stehen.

Dazu wird die Rune vom Träger **von der farbigen auf die nicht farbige Seite gedreht**.

Die Rune kann erst dann wieder eingesetzt werden, wenn sie **aufgeladen und auf die farbige Seite gedreht wurde**. Dies kann der Träger **gegen 2 Gold** bei der **Hexe Reka** tun.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III

Der Sturm auf die Burg



Das Auftauchen der Gors

Kreaturen-	Heldenwürfel	Feld des Gors
		Feld 26
		Feld 27
		Feld 31
		Feld 29
		Feld 30
		Feld 33
		Feld 52
		Feld 53
		Feld 55
		Feld 66
		Feld 67
		Feld 68



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg



Anführer vertrieben 1

Wütend drangen die Helden auf den Hexenmeister ein und selbst seine Dunkle Magie konnte sie nicht aufhalten. Doch bevor sie ihn endgültig stellen konnten, floh er auf sein schwarzes Schiff und verschwand in einer Wand aus Nebel, die aus dem Meer emporstieg.

Die Helden ließen ihren Zorn an den Überresten des Truppenlagers aus. Hier würden keine weiteren Truppen mehr anlanden.

Entfernt jetzt das rote X vom Buchstaben D und verteilt **6 Willenspunkte** auf die am Kampf beteiligten Helden.

Legt einen **Gegenstand eurer Wahl** (nicht den Trank der Hexe) auf das Feld, auf dem die Figur „Khrader“ stand.

Bei einer Heldenanzahl von 3 Helden nehmt jetzt 1 Gold.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Anführer vertrieben 2. →



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg



Anführer vertrieben 2

Der Triumph der Helden über die Flucht des Hexenmeisters schmeckte schal - ahnten Sie doch, dass der er wiederkehren würde.

Würfelt **beim nächsten Sonnenaufgang**, bevor ihr die Gors einwürfelt, mit **einem Kreaturenwürfel** und stellt die Figur Khrader dann auf das entsprechende Feld.

	Feld 26		Feld 27
	Feld 29		Feld 30
	Feld 31		Feld 33

Legendenziel:

Vertreibt den Hexenmeister auch von diesem Feld.

Sobald ihr ihn vertrieben habt, lest die **Legendenkarte „Ein Sieg“**.





Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg

Ein Sieg 1

Als er erkannte, dass er den Helden nicht gewachsen war, stieß der Hexenmeister eine schreckliche Verwünschung aus und verschwand in einem Strudel aus Schwärze. Die Helden hatten einen weiteren Sieg errungen, doch allen war klar, die Schlacht war noch nicht geschlagen.

Verteilt jetzt **6 Willenspunkte** auf die am Kampf beteiligten Helden.

Um den Angriff des Hexenmeisters endgültig zu stoppen, würde es notwendig sein, alle Truppenlager zu vernichten.

Deckt jetzt die **Legendenkarte „Lager der Feinde“** auf und legt sie als Übersicht parat. Legt jeweils ein **rotes X auf das Markierungsfeld, jener Felder, auf denen ihr den Hexenmeister bereits vertrieben habt.**

Falls ein Gor auf eines der Felder gestellt werden soll, die zu einem Truppenlager gehört, das bereits mit einem roten X markiert wurde, dann wird dieser Gor, aus dem Spiel genommen und nicht mehr eingewürfelt.

Legendenziel:

Vernichtet alle Truppenlager, indem ihr den Hexenmeister aus den entsprechenden Lagern vertreibt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Ein Sieg 2.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg

Ein Sieg 2

Würfelt **beim nächsten Sonnenaufgang, bevor ihr die Gors einwürfelt**, mit einem Kreaturenwürfel.

Je nachdem auf welchem Feld der Hexenmeister bereits vertrieben wurde, **stellt ihr dann die Figur Khrader auf das erwürfelte Feld.**

Bereits vertrieben auf Feld 26, 27 oder 31

	Feld 29		Feld 30
	Feld 33		Feld 52
	Feld 53		Feld 55

Bereits vertrieben auf Feld 29, 30 oder 33

	Feld 26		Feld 27
	Feld 31		Feld 52
	Feld 53		Feld 55

Legendenziel:

Vertreibt den Hexenmeister vom entsprechenden Feld und lest danach die **Legendenkarte „Ein weiteres Lager 1“**.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie
Teil III
Der Sturm auf die Burg

Lager der Feinde

		Truppenlager vernichtet
Truppenlager südliche Klippen	Felder 27, 27 oder 31	<input type="checkbox"/>
Truppenlager Flußufer	Felder 29, 30 oder 33	<input type="checkbox"/>
Truppenlager Wald	Felder 52, 53 oder 55	<input type="checkbox"/>
Truppenlager Gebirge	Felder 66, 67 oder 68	<input type="checkbox"/>

Zur Erinnerung: Gors die in ein vernichtetes Truppenlager eingewürfelt werden sollen, werden aus dem Spiel genommen.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie
Teil III
Der Sturm auf die Burg

Ein weiteres Lager 1

Ein dritter Sieg. Und doch schmeckte er bitter, denn der Ausgang der Jagd auf den Hexenmeister stand auf Messersschneide. Doch auch dem Hexenmeister begann die Entschlossenheit der Helden zuzusetzen. Noch als der finstere Wirbel ihn fort riss, zuckten wütende Blitze magischer Energie daraus hervor.

Verteilt jetzt **6 Willenspunkte** auf die am Kampf beteiligten Helden.

Die rohe Magie ließt die Luft um die Helden knistern.

Falls der Träger der Schildrunen am Kampf beteiligt war, dürft ihr diese jetzt einmalig auf die farbige Seite drehen, ohne dafür etwas zu bezahlen.

Würfelt **beim nächsten Sonnenaufgang, bevor ihr die Gors einwürfelt**, mit einem Kreaturenwürfel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Ein weiteres Lager 2.





Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg

Ein weiteres Lager 2

Je nachdem auf welchem Feld der Hexenmeister zuletzt vertrieben wurde, **stellt ihr die Figur Khrader auf das erwürfelte Feld.**

Vertrieben von Feld 26, 27, 29, 30, 31 oder 33

	Feld 52		Feld 53
	Feld 55		Feld 66
	Feld 66		Feld 67

Vertrieben von Feld 52, 53 oder 55

	Feld 27		Feld 29
	Feld 31		Feld 33
	Feld 66		Feld 66

Sollte das erwürfelte Truppenlager bereits vernichtet sein, stellt den Khrader auf Feld 66.

Legendenziel:

Vertreibt den Khrader vom entsprechenden Feld und lest danach die **Legendenkarte „Der letzte Kampf 1“.**



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg

Der letzte Kampf 1

Obgleich der Hexenmeister auch diesmal entkommen war - die Helden schöpften Hoffnung. Endlich gab es nur noch eine Rückzugsmöglichkeit für den Anführer der Feinde.

Verteilt jetzt **6 Willenspunkte** auf die am Kampf beteiligten Helden.

Doch diesmal erwartete die Helden kein unbefestigtes Truppenlager. Die feindlichen Truppen hatten die Zeit der erfolglosen Jagd auf den Hexenmeister genutzt und eine Wehranlage errichtet.

Würfelt beim nächsten Sonnenaufgang, bevor ihr die Gors einwürfelt, mit einem Kreaturenwürfel.

Stellt die Figur Khrader dann auf das Feld, das dem Würfelwert im letzten verbleibenden Truppenlager auf der Legendenkarte „Auf-tauchen der Gors“ entspricht.

Stellt jetzt den **Turm auf dieses Feld** und die Figur Khrader darauf.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Der letzte Kampf 2.





Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg



Der letzte Kampf 2

Den Helden stand ein harter Kampf bevor, denn diesen Posten würde der Hexenmeister sicher bis aufs schwarze Blut verteidigen.

Je nach Heldenanzahl hat der Khrader folgende Kampfwerte:

Bei **4 Helden**: 24 Stärke, 14 Willen,
3 schwarze Würfel

Bei **3 Helden**: 20 Stärke, 13 Willen,
2 schwarze Würfel

Bei **2 Helden**: 14 Stärke, 13 Willen,
2 schwarze Würfel

Der Hexenmeister ist besiegt, sobald sein Willen auf 0 sinkt.

Natürlich wirkt er auch dieses Mal wieder einen Dunklen Zauber vor dem Kampf.

Legendenziel:

Besiegt den Hexenmeister ein für alle Mal.

Zieht den Erzähler direkt auf Feld N, sobald ihr ihn besiegt habt.



Die
Legenden
Von

ANDOR

Fan-Legende

Die Runen-Triologie

Teil III
Der Sturm auf die Burg



Rekas Mission

In der verzweifeltsten Stunde schenkte Reka Andor Hoffnung. Sie hatte die letzte der alten Runen geborgen und sie mit ihrer Kraft aufgeladen.

Nun kehrte sie zu ihrem Lager am Flußufer zurück - bereit, den Helden die dritte Rune zu übergeben.

Nehmt die Figur Hexe Reka vom Sielplan und stellt sie auf das Nebelplättchen, das die Hexe zeigt. Sollte dies noch nicht aufgedeckt sein, dann wird die Hexe Reka erst aufgestellt, wenn das Nebelplättchen gefunden wurde.

Wenn ihr die **Figur Hexe Reka aufstellt, legt die blaue Rune auch auf dieses Feld.**

Sobald ihr diese an euch genommen habt, lest die **Legendenkarte „Die dritte Rune“.**





Die Verwirrung

Ein Stimme wisperte hinter der Stirn der Helden und trübte ihre Urteilsfähigkeit. Wer war hier Freund und wer war Feind?

Während des kompletten Kampfes gegen den Hexenmeister werden **die ungeraden Ergebnisse der Heldenwürfel für den Feind gezählt**.

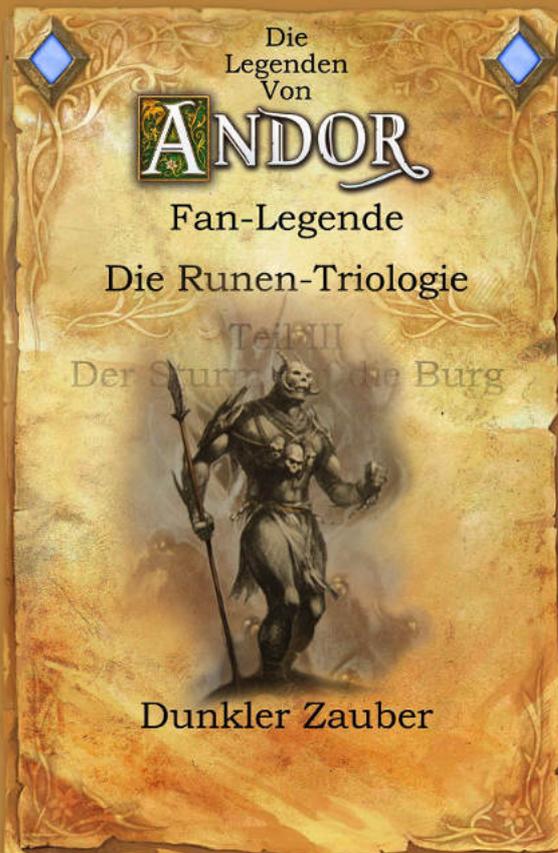
Die **geraden Würfelergebnisse** zählen regulär **für die Helden**. Sollte ein Würfelergebnis gedreht oder neu gewürfelt werden, zählt das letzte Ergebnis.

Die **ungeraden Würfel** aller Helden können für den Hexenmeister immer **paschen** und werden dann **zusammengezählt**, egal ob ein Held einen Helm trägt oder nicht.

Für den Hexenmeister zählt so die **höchst mögliche Summe der ungeraden Würfel** aller Helden.

Beispiel:

Thorn trägt einen Helm und würfelt mit 4 Würfeln. Er würfelt 4, 5, 3, 3. So wäre das Ergebnis eine 4 für die Helden und 6 für den Hexenmeister. Wenn Eara eine der 3er auf eine 4 dreht, ändert sich das Resultat wie folgt: 8 für die Helden und 5 für den Hexenmeister.



Die Beherrschung

Ein Ruck ging durch den Helden, sein Blick bekam etwas stechendes, dann ging er ohne zu zögern auf seine Kampfgefährten los.

Während des kompletten Kampfes gegen den Khrader wird **die Kampfstärke des stärksten am Kampf beteiligten Helden zur Kampfstärke des Hexenmeisters addiert**.

Wenn mehrere beteiligte Helden die gleiche Stärke haben, dann wird der Held, der aktuell mehr Willen hat, beherrscht. Bei weiterem Gleichstand, der Held mit dem höheren Rang.

Diesem Helden stehen für diesen Kampf nur noch **seine Würfel zur Verfügung, seine Kampfstärke zählt nicht für die Helden**.





Die Beschwörung

Neben dem Hexenmeister erschien eine Wolke aus Finsternis, die pulsierte und sich krümmte und sich vor den gebannten Augen der Helden zu einer Gestalt verdichtete.

Vor dem Kampf **beschwört der Hexenmeister die Kreatur mit dem höchsten Stärkewert**, die sich gerade auf dem Spielplan befindet, zu sich auf das gleiche Feld. Sollte es zwei gleich starke Kreaturen geben, so wird die Kreatur **vom Feld mit der höheren Zahl** beschworen.

Die Kreatur bleibt auf dem Feld, auf das sie beschworen wurde stehen, bis der Hexenmeister besiegt wurde und kann nicht alleine angegriffen werden.

Während des gesamten Kampfes wird **die Stärke der Kreatur zur Stärke des Hexenmeisters addiert**. Die Würfel des Hexenmeisters werden nicht verändert.

Wird der Hexenmeister vertrieben, ist auch die Kreatur besiegt. Für diese wird allerdings keine Belohnung vergeben und der Erzähler wird nicht vorgesetzt.



Der finstere Schlag

Schwarze Flammen brachen aus der Hand des Hexenmeisters und bissen sengend ins Fleisch der Helden.

Während des kompletten Kampfes gegen den Hexenmeister wird **der höchste geworfene Würfelwert des Hexenmeisters noch einmal zu seinem Wurfergebnis addiert**.

Beispiel:

Der Hexenmeister würfelt 8 und 8. Da 8 der höchste Wert ist, wird sie noch einmal hinzu addiert und das Ergebnis ist 24.





Das Netz

Feine blaue Fäden schossen aus der Hand des Hexers und hüllten die Helden in ein pulsierendes Netz. Wo es sie berührte, verschmolz es mit der Haut. Obgleich das Netz den Helden keinerlei Schaden zufügte, war ihnen, als griff eine eiskalte Hand nach ihren Herzen.

Während des gesamten Kampfes erhält der Khrader **4 zusätzliche Stärke für jeden am Kampf beteiligtem Helden.**



Der Kraftspiegel

Eine Kuppel aus flirrender Luft legte sich um den Hexer. Mit aller Wucht warfen sich die Helden dagegen. Blitze roher Energie zuckten über das Schild - umso wilder, je machtvoller die Helden ihre Waffen schwingen. Und dann - ohne Vorwarnung, brachen die Blitze aus der Kuppel hervor und schlugen den Helden entgegen.

Während des kompletten Kampfes gegen den Hexenmeister **zählt das Würfelerggebnis der Helden für den Hexenmeister**, wenn die Helden einen höheren Wert erreicht haben, als dieser mit den 2 schwarzen Würfeln.

Bei den Helden wird weiterhin das höchste Ergebnis gewählt, wie in einem regulären Kampf.

Das **Würfelerggebnis des Hexenmeisters zählt dann für die Helden.**

Wenn der Hexenmeister ein höheres Ergebnis mit seinen Würfel hat als die Helden mit ihren, bleiben die Würfelerggebnisse wie üblich verteilt.

Beispiel:

Der Hexenmeister würfelt 6 und 10. Die Helden Würfeln zusammen einen 4er Pasch, zwei 5er und eine 6 und damit eine Summe von 24. Die 24 zählt für den Hexenmeister, die 10 für die Helden.



Die Schwächung

Eisige Kälte umhüllte den Hexenmeister, krallte sich in die Muskeln und griff nach den Herzen der Helden.

Vor dem Kampf **verliert jeder** am Kampf beteiligte Held **5 Willenspunkte**.



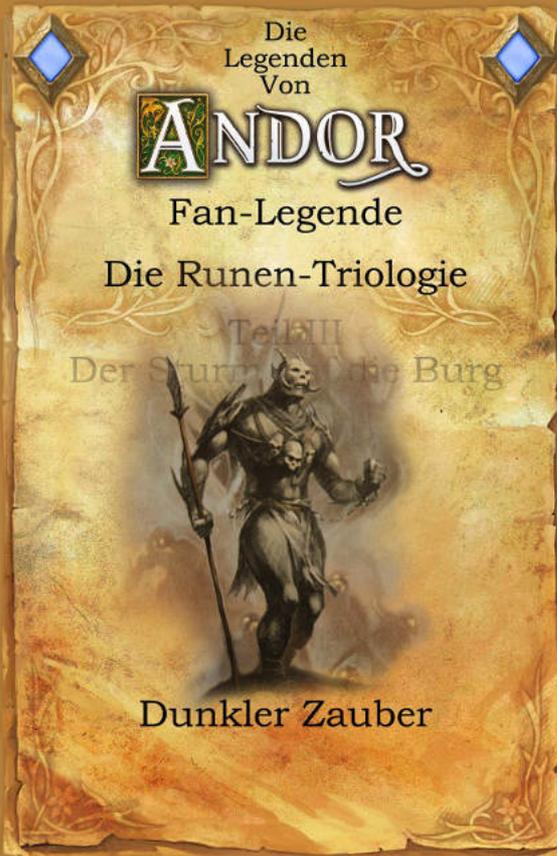
Der Kraftschild

Der Hexenmeister verschwindet beinahe hinter einem nebelgrauen Netz, das pulsiert wie die Adern eines gewaltigen Tieres. Der Anblick ist so abstoßend, dass sich den Helden die Nackenhaare stäuben.

Der Schild **wehrt einmalig den Verlust an Willenspunkten des Hexenmeisters ab**. Sobald die Helden einmalig einen höheren Kampfwert als der Hexenmeister erreichen, wird dieser Zauber aus dem Spiel genommen.

Der Kampf läuft danach normal weiter. Es wird kein neuer Dunkler Zauber gezogen.





Die Kraft der Erde

Der Hexenmeister breitete besitzergreifend die Arme aus und um ihn herum verdorrten die Pflanzen, bis ihre Blätter grau und aller Kraft beraubt zu Boden fielen.

Der Hexenmeister erhält **zusätzliche Stärkepunkte** in der **doppelten Höhe der Zehnerstelle des Feldes** auf dem er sich befindet.

Der Hexenmeister bekommt dabei mindestens 2 Stärkepunkte hinzu.

Beispiel: Findet der Kampf auf Feld 31 statt, so erhält der Khrader 6 zusätzliche Stärkepunkte.

