
 <p>ANDOR</p> <p>Der große Sturm</p> <p>O1</p> <p>Diese Legende besteht aus 16 Karten: O1,O2,O3,R,T1,T1,V,W,Z, Flucht nach Nordgard1&2, Der Sturm zieht sich zurück1&2&3 Der Kampf gegen Warx1&2</p>	<p>Führt zuerst die Anweisungen auf der Seite 4 der Losspielanleitung aus. Legt zusätzlich noch die Figur „Warx, der König der Nerax“ bereit. Wichtig: die Schneeplättchen sollen noch nicht aufs Spielfeld gelegt werden! In dieser Legende dürft ihr Feuerholz nicht einsetzen! <i>Den Schreck über die Offenbarung Varkurs saß bei den Helden tief. Voller Schrecken rannten sie zur Aldebaran, um nach Andor aufzubrechen. Gerade hatten sie die Segel gesetzt, um aufzubrechen, als es plötzlich anfang zu Donnern. Vor den Helden bildete sich eine riesige schneeweiße Sturmfront! Einer der Helden bemerkte als er sich umsah, dass der Sturm nicht nur von einer Seite kam, sondern ganz Hadria zu verschlingen drohte. Aus allen Kehlen erscholl es wie im Chor: „Lauft!!“ Doch wohin sollten die Helden sich wenden?</i> Lest nun weiter auf Legendenkarte O2. →</p>
 <p>ANDOR</p> <p>Der große Sturm</p> <p>O2</p>	<p><i>Gerade als sich die Heldengruppe zu verlieren drohte, loderte in Nordgard eine meterhohe Flamme empor.</i> <i>Einer der Helden rief:</i> <i>„Los, das ist unsere einzige Rettung!“</i> <i>Doch als die Helden gerade wieder Hoffnung schöpften stand plötzlich eine Armee Gors vor ihnen.</i> Jeder Held beginnt mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Die Heldengruppe erhält 3 Gold, 2 Stärkepunkte und das hadrische Stundenglas Die Aldebaran steht voll ausgebaut am Steg an Feld 131 und der Sturmschild und der Kompass liegen auf den entsprechenden Felder an Bord. Die Helden stehen auf Feld 131. Ein Gor mehr als Spieler teilnehmen stehen auf Feld 131. In dieser Legende dürfen mehrere Kreaturen auf einem Feld stehen. Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3 →</p>



Legt ein **rotes X** auf die Symbole mit den **Schneeplättchen** und den **Windkarten**. Die Schneeplättchen werden erst zu einem späteren Zeitpunkt ins Spiel kommen, und es liegt immer die Start-Windkarte aus.

Einer der Helden bemerkte: „Wir müssen die Gors jetzt besiegen! Wir werden so schnell hier nicht mehr hierherkommen und sonst könnte es eng werden!“

Aufgaben:

Der Barde darf nicht auf **0 Ruhm** sinken. Vor dem nächsten Sonnenaufgang, müssen **alle Gors besiegt** sein und die Helden müssen in Nordgard auf dem **Feld 135** stehen. Lest anschließend die Legendenkarte „**Flucht nach Nordgard**“ vor. Anderenfalls ist die Legende sofort verloren

Legt Sternchen auf die Felder **R, T, V, W** und **Z**. Der Held mit dem **niedrigsten Rang** beginnt.







Erschöpft stürzten die Helden nach Nordgard. Sie waren gerettet!



Entfernt nun die **Gors** die evtl. auf dem **Ablagefeld unterhalb der Legendenleiste** stehen.



Einer der Zauberer des Feuers rannte auf sie zu. „Willkommen! Wie ich sehe konntet ihr euch vor dem Sturm retten. Wir hatten schon Sorge um euch. Wir Zauberer sind es die das Feuer gemacht haben. Es ist unsere einzige Hoffnung den Sturm von uns abzuhalten. Seht! Der Sturm schließt sich um uns, jedoch kommt er nicht bis nach Nordgard hinein!“ Stell nun die Figur „**Zauberer des Feuers**“ auf **Feld 135**.

Die Helden atmeten glücklich auf. Die eine Gefahr war vorerst gebannt. Jedoch wartete schon eine weitere auf sie. Aus dem Sturm kamen Horden von Monstern die sich um Nordgard herum positionierten.



Lest nun weiter auf Legendenkarte „Flucht nach Nordgard 2“ →





 <p>Der große Sturm</p>  <p>Flucht nach Nordgard 2</p>	<p><i>Die Menschen schrien: „Eine Invasion! Zu den Waffen!“ Einer der Bewohner überreicht auch den Helden Waffen.</i></p> <p>Jeder Held (außer dem Bogenschützen) erhält nun einen Bogen.</p> <p>Wenn die Helden in der Gruppe auf Feld 135 kämpfen:</p> <p>bei 2 Spielern : +4 Stärkepunkte , bei 3&4 Spielern: +2 Stärkepunkte (nur solange sie in der Gruppe sind)</p> <p>Legt als Erinnerung daran ein Sternchen auf Feld 135.</p> <p>Stellt nun folgende Kreaturen auf :</p> <p>Feld 133: 2 Gor Feld 134: 2 Nerax Feld 136: 1 Meerestroll (bei 4 oder mehr Spielern 1Arrog)</p> <p><i>Es gab kein Durchkommen mehr, der Sturm wirkte wie eine Wand.</i></p> <p>Ihr könnt das Feld 135 momentan nicht verlassen.</p> <hr/> <p>Aufgabe:</p> <p>Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken</p>
 <p>Der große Sturm</p> 	<p><i>Es tauchten mehr und mehr Kreaturen aus dem Nebel auf.</i></p> <p>Stellt folgende Kreaturen auf den Spielplan:</p> <p>Feld 133: 1Nerax Feld 134: 1Meerestroll Feld 136: 1Arrog</p>

	<p><i>Der Sturm ließ ein bisschen nach, er hatte Hadria aber immer noch fest im Griff und es kamen immer mehr Kreaturen.</i></p> <p>Ihr könnt euch wieder frei auf dem Spielplan bewegen und das Feld 135 verlassen.</p> <p>Legt nun die Schneeplättchen auf die entsprechenden Felder, entfernt das rote X auf dem Schneeplättchensymbol und füllt die Plättchen auch bei Sonnenaufgang auf. Stellt diese Kreaturen auf:</p> <p>Feld 133: 1 Meerestroll Feld 134: 1 Nerax Feld 136: 1 Arrog (bei 4 oder mehr 1 Arrog+1 Meerestroll)</p> <p><i>Einer der Zauberer kam erneut auf die Helden zugeeilt: „Wir glauben zu wissen wie wir den Sturm vertreiben könnt: Ihr müsst die Ewigen Feuer finden und anzünden, dann können wir mithilfe ihrer Leuchtkraft den Sturm vertreiben.</i></p> <p>Lest weiter auf Legendenkarte T2 →</p>
	<p><i>Wir haben eine weitere Bitte an euch. Das große Feuer hat unseren ganzen Vorrat an Feuerholz aufgebraucht. Wir ohne es über kurz oder lang erfrieren. Könntet ihr uns bitte etwas Feuerholz bringen?“</i></p> <hr/> <p>Aufgaben:</p> <p>Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken Ihr müsst unter den Schneeplättchen finden: bevor der Erzähler Feld Y erreicht:</p> <p>ewige Feuer 2 und 3 Spieler: 3 Feuer 4 Spieler: alle 4 Feuer</p> <p>Wenn ihr die Feuer gefunden habt deckt die Karte „Der Sturm zieht sich zurück 1“ auf. bevor der Erzähler Feld Z erreicht:</p> <p>Feuerholz 2 Spieler: 5 Feuerholz 3 Spieler: 7 Feuerholz 4 Spieler: alle 9 Feuerholz</p> <p>Bringt das Feuerholz anschließend auf Feld 135. Wenn ihr dies gemacht habt erhaltet ihr 3 Gold, 3 Willenspunkte oder 3 Ruhm.</p>

 <p>ANDOR</p> <p>Der große Sturm</p> <p>Der Sturm zieht sich zurück 1</p>	<p><i>Die Feuer brannten! Und sie wurden heller und heller! Der Sturm wurde zunehmend schwächer! Nach und nach gab er immer mehr Teile des Landes frei, jedoch riss er auch im Verschwinden die Aldebaran mit sich. Entfernt die Aldebaran vom Spielplan. Helden, die sich auf ihr befinden, bleiben auf ihr. Fast alles war zerstört, aber den Menschen ging es gut. Sie hatten sich bis auf wenige Ausnahmen alle nach Nordgard retten können. „Was ist das?!“ rief einer der Helden überrascht aus. Der Sturm zog sich wie eine Mauer und die Festung Yra zusammen. Den Helden war klar: hier lauerte die Ursache des Sturms. Sie mussten zur Festung!</i></p> <p>Stellt die Figuren aller Helden (außer denen auf der Aldebaran) auf Feld 142.</p> <p>Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Der Sturm zieht sich zurück 2“ →</p>
 <p>ANDOR</p> <p>Der große Sturm</p> <p>Der Sturm zieht sich zurück 2</p>	<p><i>Einer der Helden bemerkte: „Seht dort schwimmt die Aldebaran! Der Wind muss sie mitgenommen haben!“ Wie durch ein Wunder war die Aldebaran fast unbeschädigt. Nur die Sachen, die sich auf ihr befunden haben, sind kaputt gegangen.</i></p> <p>Stellt die Aldebaran auf das Meeresfeld rechts neben Feld 142. Gegenstände, die sich auf ihr befanden, werden aus dem Spiel genommen. Helden, die sich auf ihr befanden, verlieren einen Stärkepunkt.</p> <p><i>Plötzlich erschallte ein scheußliches Geräusch und Warx erschien auf den Zinnen der Festung Yra.</i></p> <p>Stellt die Figur Warx auf das Feld 144</p> <p><i>„Ich habe den Sturm erschaffen!“ verkündete Warx. „Ihr hab ihn vielleicht kurzzeitig schwächen können, aber besiegt bin ich deswegen noch lange nicht, und der Sturm wird wiederkommen!“</i></p> <p>Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Der Sturm zieht sich zurück 3“ →</p>

 <p>ANDOR</p> <p>Der große Sturm</p> <p>Der Sturm zieht sich zurück 3</p>	<p><i>Ein der Helden meinte: „Warx wird durch die Festung geschützt! Wir müssen sie zerstören!“</i></p> <p>Kampf gegen die Festung: die Festung würfelt nicht sie hat je nach Spielerzahl folgende Stärkepunkte:</p> <p>2 Spieler: 23 3 Spieler: 34 4 Spieler: 45</p> <p>Die Festung hat zwei Willenspunkte. Sobald ihr den Kampfwert übertrefft, kriegt sie einen Willenspunkt Abzug, egal wie viel höher euer Kampfwert als der der Festung ist. Wenn euer Kampfwert niedriger oder gleich ist, verliert ihr keine Willenspunkte, sondern ein Ruhm.</p> <hr/> <p>Aufgaben:</p> <p>Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken. Ihr müsst die Festung besiegen bevor der Erzähler das Feld Z erreicht hat. Wenn ihr die Festung besiegt habt lest weiter auf der Legendenkarte „Der Kampf gegen Warx“</p>
 <p>ANDOR</p> <p>Der große Sturm</p> <p>Der Kampf gegen Warx 1</p>	<p><i>Die Festung fiel. Warx stieß einen Schrei der Wut aus und erhob sich aus den Ruinen. „Es ist noch nicht vorbei!“ rief er und sprang ins Wasser.</i></p> <p>Stellt die Figur Warx auf das Feld III. <i>Einer der Helden rief: „Wir müssen ihn jetzt besiegen! Er sammelt jetzt nur seine Kräfte, um dann wiedergestärkt zuzuschlagen, wenn wir wieder in Andor sind!“</i></p> <p>Warx hat 6 Willenspunkte. Er würfelt mit einem roten und 2 Schwarzen Würfeln. (gleiche Würfelwerte werden addiert.) Er hat folgende Stärkepunkte:</p> <p>Bei 2 Spielern: 16 Bei 3 Spieler: 26 Bei 4 Spieler: 36</p> <p>Wenn euer Kampfwert niedriger oder gleich ist, verliert ihr keine Willenspunkte, sondern ein Ruhm.</p> <p>Lest nun weiter auf Legendenkarte „Der Kampf gegen Warx 2 “ →</p>

 <p>Der große Sturm</p>  <p>Der Kampf gegen Warx 2</p>	<p>Aufgaben:</p> <p>Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken. Ihr müsst Warx besiegen bevor der Erzähler das Feld Z der Legendenleiste erreicht.</p> <hr/> <p>Wenn ihr Warx besiegt habt, stellt den Erzähler sofort auf Feld Z der Legendenleiste und lest die entsprechende Legendenkarte vor.</p>
 <p>Der große Sturm</p> 	<p><i>Es tauchten jetzt auch außerhalb von Nordgard Kreaturen auf.</i></p> <p>Stellt einen Arrog auf III und erwürfelt mit dem Winterwürfel die Position eines Meerestrolls und eines Nerax.</p> <p><i>Die Menschen in Nordgard waren dankbar für die Unterstützung der Helden</i></p> <p>Jeder Held der Auf Feld 135, 133, 134 oder 136 steht erhält 1 Stärkepunkt und 2 Gold.</p>

 <p>Der große Sturm</p> 	<p><i>Der Winter machte den Helden zu schaffen. Jeder Held der nicht auf Feld 144, Feld 148, Feld 135 oder einem Feld mit einem ewigen Feuer steht, würfelt mit dem Winterwürfel und verliert die dementsprechende Anzahl an Willenspunkten.</i></p> <p><i>Weitere Kreaturen erschienen aus dem Sturm. Die Invasion war noch nicht zu Ende. Stellt einen Arrog auf II. Erwürfelt mit dem Winterwürfel die Position von:</i></p> <p>1 Meerestroll 2 Nerax.</p>
 <p>Der große Sturm</p> 	<p>Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...</p> <ol style="list-style-type: none">1. Der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und....2. Das Feuerholz abgeliefert wurde und...3. Warx besiegt wurde. <p><i>Warx ging langsame unter. Die Helden hatten ihn besiegt. Die Helden schauten zur zerstörten Festung Yra, als plötzlich die drei Zauberer des Turms aus den Ruinen krochen. Einer sprach: „Warx hat uns unserer magischen Kräfte beraubt, um damit den Sturm herbeizurufen. Danke, dass ihr ihn besiegt habt, so haben wir unserer Kräfte wiederbekommen.“</i></p> <p><i>Auch in Nordgard wurden die Helden gefeiert, sie hatten den Sturm überstanden und die Stadt mit Feuerholz versorgt.</i></p>

- Die Legende nahm kein gutes Ende, wenn...
1. Der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder...
 2. Das Feuerholz nicht gebracht wurde oder...
 3. Warx nicht besiegt wurde