

Die Helden waren nach ihrem letzten Abenteuer sicher auf der Rietburg angekommen. Doch noch während sie sich von ihren Strapazen erholten und ihren letzten Sieg feierten, erreichte sie die schreckliche Kunde: Der König wurde entführt!

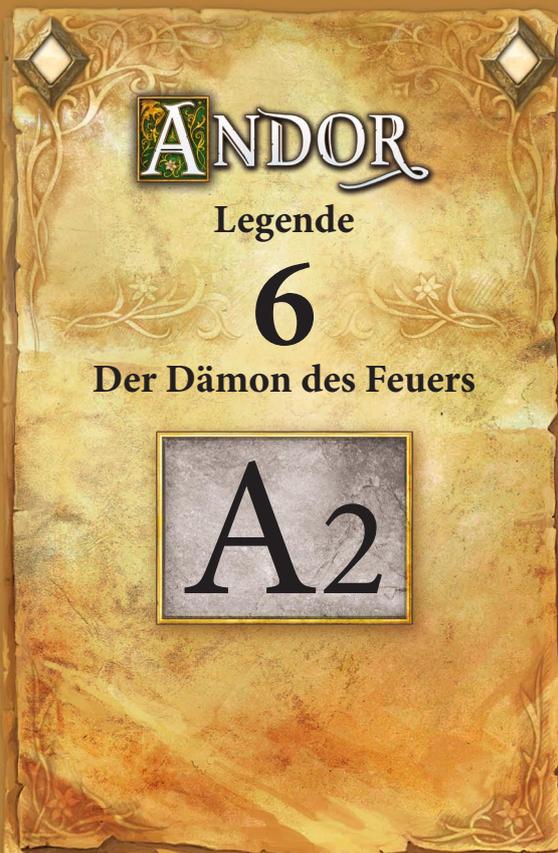
Außerdem erstand, wie von Geisterhand, der alte Wachturm am Fluss wieder aus seinen Ruinen. Für die Andorianer war dies ein Fluch, denn seit der Wachturm wieder in all seiner dunklen und trutzigen Pracht am Ufer stand, entflamten in der Nähe des Turms magische Feuer.

Zudem erschienen, wie sonst nie in letzter Zeit, mehr und mehr fürchterliche Kreaturen in Andor.

Extramaterial:

- Belagerungsturm (aus Erweiterung „Sternenschild“)
- Katapult (aus Erweiterung „Sternenschild“)
- Heldenkarte „Bragor“ inklusive Würfel und Holzplättchen (aus Erweiterung „Neue Helden“)
- 8 Feuerplättchen (aus Erweiterung „Sternenschild“)
- Der dunkle Tempel (aus Erweiterung „Sternenschild“)
- Der Wassergeist inklusive weißer Würfel (aus Erweiterung „Neue Helden“)
- Der Feuerdämon (aus Erweiterung „Sternenschild“)

Lest weiter auf Legendenkarte A2 →



- Stellt die Helden auf die Rietburg (Feld 0)
- Legt Bauern auf die Felder 24 und 28
- Stellt den Wachturm (dunkler Tempel) auf Feld 38
- Legt ein Feuerplättchen auf Feld 36
- Legt Sternchen auf die Felder der Legendenleiste B, D und G
- Sortiert die Nebelplättchen mit Ereigniskartensymbol und die Ereigniskarten aus. Sie werden nicht benötigt.

Felder mit Feuerplättchen können passiert werden. Ein Held, der darüber geht, verliert aber 4 Willenspunkte. Ein Held darf nicht darauf stehen bleiben. Kreaturen sind nicht von den Feuerplättchen betroffen.

- Stellt Gors auf die Felder 9, 13, 22 und 30 und Skrale auf die Felder 52 und 38

- Legt das große Teil des Katapults auf Feld 15 und das kleine Teil auf Feld 18 (Händler)

Bei jedem Sonnenaufgang wird, anstatt eine Ereigniskarte zu ziehen, ein neues Feuerplättchen auf den Spielplan gelegt. Würfelt die Positionen aus. Nutzt dazu einen roten Kreaturenwürfel als 10er und einen Heldenwürfel als 1er. Feuerplättchen dürfen jedoch nicht auf die Felder 15, 18, 28, 32, 36, 39, 40, 42 und 44 gelegt werden. Falls eines dieser Felder erwürfelt wird muss eine neue Position ermittelt werden.

Lest weiter auf Legendenkarte A3 →



**ANDOR**  
**Legende**  
**6**  
**Der Dämon des Feuers**

**A3**

*Ein Bote kam in die Rietburg und berichtete, gequälte Schreie aus dem Verlies unter dem Wachturm gehört zu haben. Die Helden waren sich sicher, dass es der König war, der dort gefangen gehalten wurde.*

*Doch wie sollten sie in den wehrhaften Turm gelangen? Strategen des Königs schlugen vor, mithilfe eines Katapults den Turm zu zerstören und den König zu befreien. Doch alle Kriegsmaschinen in der Rietburg waren zerstört. Die Helden machten sich auf die Suche, um eine solches Gerät in Andor zu finden.*

Katapultteile können durch stehenbleiben auf dem Feld eingesammelt werden. Sie dürfen nicht im Vorübergehen mitgenommen werden. Katapultteile kosten nichts. Wenn ein Held beide Teile des Katapults besitzt, darf er das Katapult auf einem an den Wachturm angrenzenden Feld aufbauen. Das Katapult darf nicht auf einem Feld mit Feuerplättchen aufgebaut werden, sonst verbrennt es und die Legende ist verloren.

Kampf mit dem Katapult: Ein Held bedient das Katapult und muss auf demselben Feld stehen. Es darf zusammen gekämpft werden. Das Katapult hat die Stärkepunkte des/der kämpfenden Helden. Der Turm hat die Stärkepunkte der im Land verteilten Feuerplättchen x4 und nutzt 3 rote Würfel. Der Turm besitzt 10 Willenspunkte. Es gelten die üblichen Kampfregeln. Wenn der Turm besiegt wurde, lest die Karte **Leuchfeuer zerstört** laut vor.

**Lest weiter auf Legendenkarte A4 →**



**ANDOR**  
**Legende**  
**6**  
**Der Dämon des Feuers**

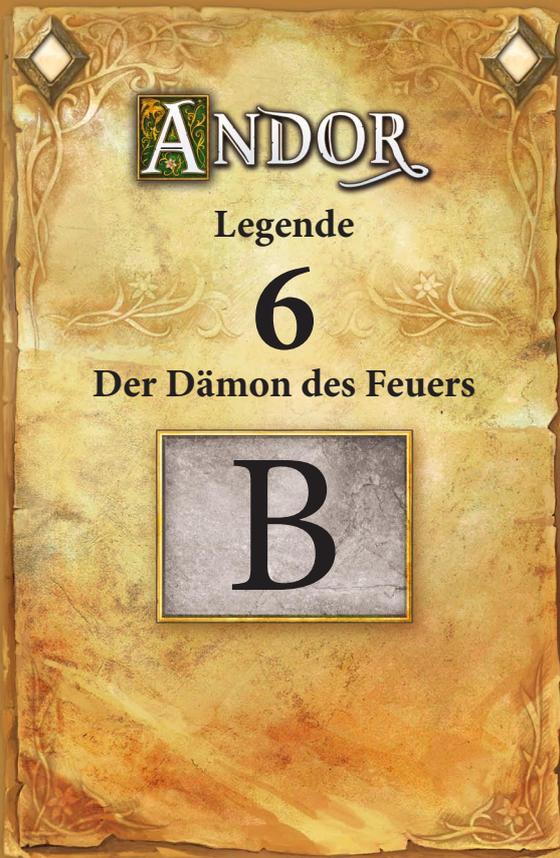
**A4**

**Legendenziele:**

1. Rettet den König und bringt ihn zurück in die Rietburg.
2. Zerstört den Wachturm.
3. Verteidigt die Rietburg gegen die Kreaturen.

- Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten
- Die Heldengruppe erhält 5 Gold, einen Trinkschlauch und einen Schild



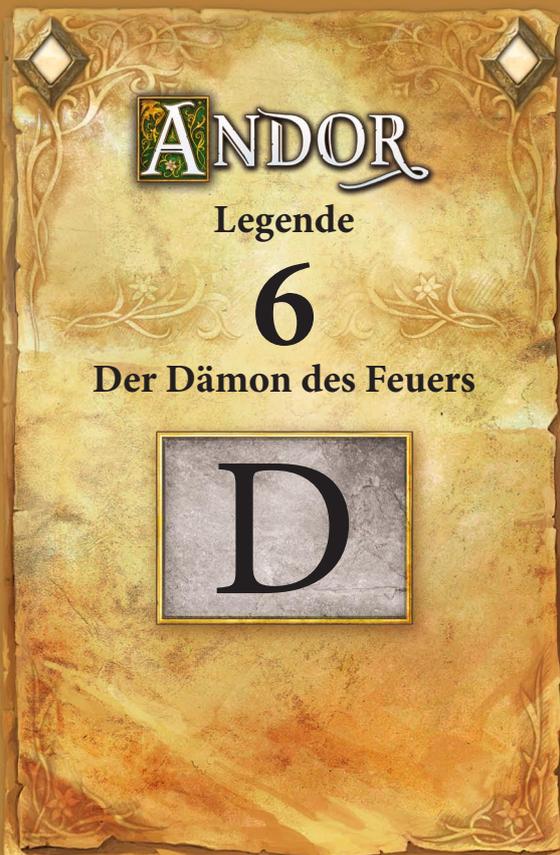


*Eine Botschaft vom Baum der Lieder erreichte die Helden: Waldgnome hatten eine Tarus aus Sturmtal gefangen genommen. Die Gnome waren dafür bekannt, dass sie gierig nach Edelsteinen verlangten. Vielleicht könnten die Helden diesen unschuldigen Tarus freikaufen, so dass er sie im Kampf unterstützen kann.*

Erwürfelt die Position von sechs Edelsteinen (1x Wert 6, 2x Wert 4 und 3x Wert 2)

Stellt die Figur des Tarus auf Feld 53. Wenn die Helden Edelsteine im Wert von 10 auf diesem Feld ablegen, ist der Tarus befreit und kann als zusätzlicher Held benutzt werden.

Der Tarus startet mit 4 Stärkepunkten und bekommt einen eigenen Stundenanzeiger auf der Tagesleiste.



*Zwerge flohen aus der Mine! Ein Troll bedrohte die Heimat der Zwerge. Wundersamerweise aber verließ er die Mine nach kurzer Zeit. Aber auch das brachte Unheil: Er bedrohte nun die Gefilde Andors. Ermutigt von einem solch starken Wesen krochen weitere Kreaturen aus ihren Löchern.*

- Stellt nun Skrale auf Feld 42 und 65 und einen Troll auf Feld 71
- Legt ein rotes X auf Feld 71. An der Zwergenmine darf ab jetzt nicht mehr gehandelt werden.





**ANDOR**  
 Legende  
**6**  
 Der Dämon des Feuers

Sonderkarte 1

**Leuchtfeuer zerstört!**

Als die Helden den Turm mit einem gut gezielten Schuss zerstören wollten, erlebten sie eine Enttäuschung: Nur die Spitze des Turms, das Leuchtfeuer, war zerstört worden. Die Strategen des Königs hatten jedoch erneut eine Idee. Mit einem Belagerungsturm könnte man in den Turm einfallen und den König befreien. Die Helden beschloss, einen Turm der Kreaturen zu stehlen, damit sie kein großes Aufsehen erregten, wenn sie in die Nähe des Wachturms kommen würden.

- Nehmt das Leuchtfeuer des Turms und das Katapult jetzt aus dem Spiel. Der Erzähler wird auf der Legendenleiste **nicht** vorgesetzt.
- Stellt den Belagerungsturm mitsamt eines Trolls auf Feld 26

Der Belagerungsturm bewegt sich bei jedem Sonnenaufgang gleichzeitig mit den Trollen um 1 Feld vor. Falls er die Burg (Feld 0) erreicht, ist die Rietburg zerstört und die Legende verloren. Wenn der Troll jedoch besiegt wird, kann der Turm von einem Helden mitgenommen werden. Es kostet keine Extrastunde, den Turm mit einem Helden mitzubewegen. Wenn der Turm über ein Feld mit Feuerplättchen bewegt wird, ist er zerstört und die Legende verloren. Um mit dem Belagerungsturm angreifen zu können, muss er auf Feld 38 abgestellt werden. Es gelten die gleichen Kampfregeln wie beim Kampf mit dem Katapult. Wenn die zweite Ebene des Turms mit dem Belagerungsturm zerstört wurde, lest die Karte **2. Ebene zerstört** laut vor.



**ANDOR**  
 Legende  
**6**  
 Der Dämon des Feuers

**G**

Mit der Zeit beschlich die Helden Zweifel, ob sie den König mit dem Belagerungsturm befreien konnten. Zur Sicherheit wollten sie sich Hilfe besorgen - Magische Hilfe. An der Quelle des nördlichen Flusses konnte man einen Wassergeist beschwören, so hieß es. Also machte sich die Gruppe auf die Suche nach Runensteinen, die sie für die Beschwörung brauchten.

- Würfelt die Position von sechs Runensteinen aus. Benutzt das gleiche Verfahren wie bei den Feuerplättchen.

Besitzt ein Held drei Runensteine unterschiedlicher Farben, kann er auf Feld 63 den Wassergeist beschwören. Die Runensteine kommen dabei aus dem Spiel. Stellt die Figur des Wassergeistes zum Beschwörer. Ab jetzt folgt er ihm. Wenn der Wassergeist über ein Feld mit Feuerplättchen bewegt wird, kommt er aus dem Spiel und die Legende ist verloren. Im Kampf verwendet der Held in Begleitung des Wassergeists nun den weißen Würfel.





**ANDOR**  
 Legende  
**6**  
 Der Dämon des Feuers

Sonderkarte 2

2.Ebene zerstört

Als die Helden die Wachen im Inneren des Wachturms besiegt hatten, bemerkten sie mit Schrecken, dass es keinen Durchgang zum untersten Teil des Turmes gab. Die Helden versuchten, den Boden zu durchbrechen und so zum König zu gelangen. Doch plötzlich umgab sie eine Hitze, als stünden sie inmitten eines Feuersturms. In letzter Sekunde konnten sich die Helden vor dem sicheren Tod retten, bevor der obere Teil des Bauwerks einstürzte. Mit hämischem Lachen entsprang eine brennende Kreatur den Trümmern. Mit Schreck wurde den Helden bewusst, dass es sich um den sagenumwobenen Feurdämon handelte.

- Nehmt den Belagerungsturm und den mittleren Teil des Turms jetzt aus dem Spiel. Der Erzähler wird auf der Legendenleiste **nicht** vorgesetzt.
- Stellt den Feurdämon auf den unteren Teil des Wachturms (Feld 38)

Der Feurdämon darf nur angegriffen werden, wenn sich der Held mit dem Wassergeist auf demselben Feld befindet. Der Feurdämon hat 16 Willenspunkte. Ansonsten gelten die gleichen Kampfregeln wie in anderen Kämpfen gegen den Turm. Wenn der Dämon besiegt wurde, lest die Karte **Dämon vernichtet** laut vor.



**ANDOR**  
 Legende  
**6**  
 Der Dämon des Feuers

Sonderkarte 3

Dämon vernichtet!

Ein gellender Schrei erklang, als der Dämon unterging und alle Feuer im ganzen Land erloschen wie von Geisterhand. In den Trümmern des zerborstenen Wachturms fanden die Helden den gequälten König und bargen ihn. Er war durch seine Gefangenschaft und die erlittenen Unbilden sehr geschwächt und er benötigte dringend die Hilfe seiner Heiler in der Rietburg, um zu überleben.

- Nehmt den unteren Teil des Turms und den Feurdämon jetzt aus dem Spiel. Der Erzähler wird auf der Legendenleiste **nicht** vorgesetzt.
- Nehmt jetzt alle Feuerplättchen vom Spielplan
- Stellt den König (Figur von Prinz Thorald) auf Feld 38

Der König muss nun in die Rietburg (Feld 0) gebracht werden. Er kann von einem Helden, ohne zusätzliche Stunden zu verbrauchen, mitgenommen werden.

Wenn der König in die Rietburg gebracht wurde lest **Legendenkarte N** laut vor.



**ANDOR**  
Legende  
**6**  
Der Dämon des Feuers

**N**

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn der Wachturm zerstört, der König gerettet und die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde.

*Die Helden hatten es geschafft! Der König ward wohlbehalten in die Burg zurückgebracht und die Feuer waren gelöscht, so dass die Andorianer fortan ein friedliches Leben führen konnten.*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn der Wachturm nicht zerstört wurde, der König nicht gerettet und die Rietburg nicht erfolgreich verteidigt wurde.



**ANDOR**

**N**