



ANDOR

Legende

113

Zwergen-Hochzeit

Zusatzgeschichte
Als Hintergrundinformation

Früher waren die Schildzwerge und die Drachen noch verbündet. Die Zwerge bauten für die Drachen die Minen aus, sodass die Drachen diese als Heimstätte nutzen konnten. Dafür lernten die Drachen den Zwergen die Geheimnisse des Feuers.

Zu dieser Zeit schmiedete der junge Schildzwerg Kreatok mit einem jungen Drachen namens Nehal, temperamentvoll und stark, einige sehr mächtige Schilde wie den Sternenschild, der seinem Träger Hoffnung verlieh, egal wie ausweglos die Situation auch zu sein schien.

Inzwischen ist das Bündnis zwischen den Zwergen und den Drachen zerbrochen. Die Zwerge waren zu gierig, bauten Feuerwaffen und die Drachen wurden erfüllt mit Angst und Zorn.

Ein Krieg in den Minen brach aus, bis nur noch wenige Zwerge und Drachen überlebt hatten.

Mit der Zeit erholten sich die Zwerge, die meisten Drachen jedoch starben aus oder versteinerten.



ANDOR

Fan-Legende

Legendentitel

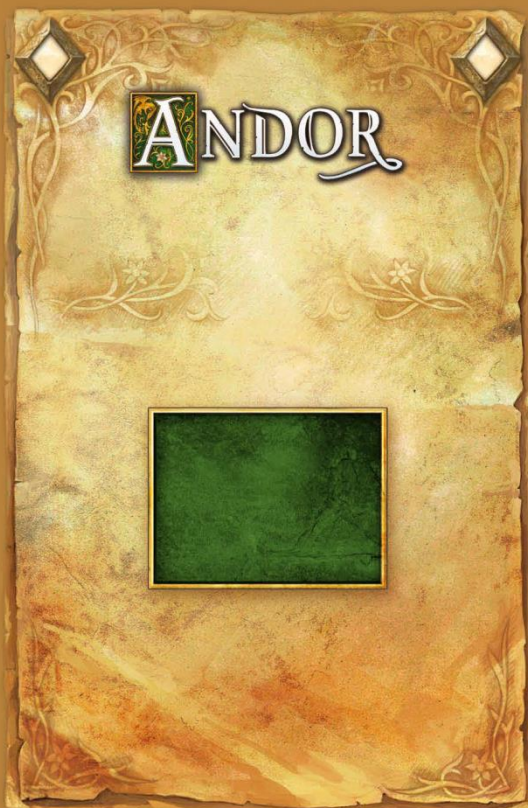
N

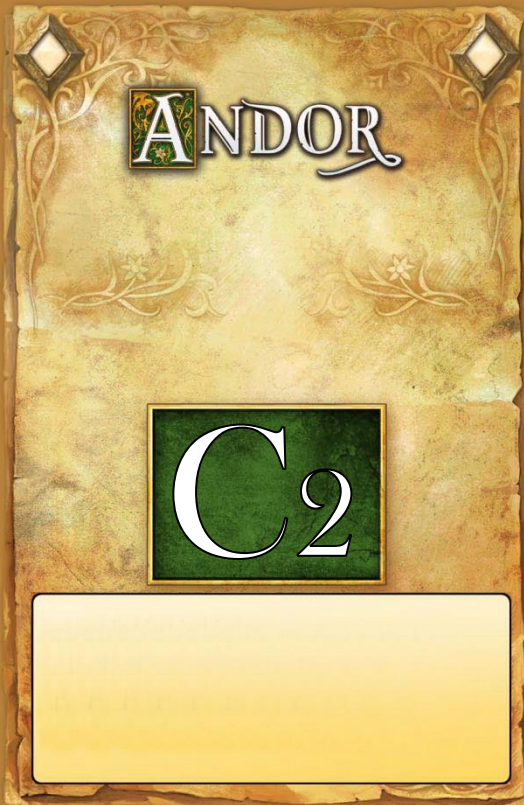
Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
...die Burg verteidigt wurde und...
...die Kreaturen auf den Feldern 58 und 59 besiegt wurden und...
...Nada und das Pergament sicher zur Hochzeit gebracht wurden und...
...alle Helden bei der Hochzeit anwesend sind.

Alle waren auf dem wunderschön geschmückten Hof versammelt. Nada und Kreatok schworen sich die ewige Treue. Die Zeremonie war herzergreifend und bescherte allen eine kleine Auszeit im Kriegsgeschehen. Die Unruhen zwischen den Zwergen konnten **vorerst** besänftigt werden.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
...die Burg nicht verteidigt wurde oder
...die Kreaturen auf den Feldern 58 und 59 nicht besiegt wurden oder
...Nada und das Pergament nicht zur Hochzeit kamen oder

ANDOR





Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben "N" auf der Legendenleiste erreicht und...

...die Burg verteidigt wurde und...

...die Kreaturen auf den Feldern 58 und 59 besiegt wurden und...

...Nada und das Pergament sicher zur Hochzeit gebracht wurden und...

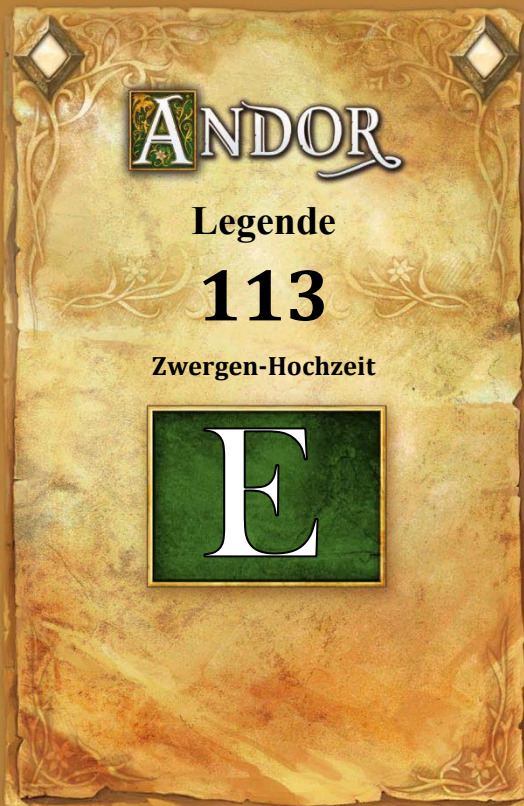
...alle Helden bei der Hochzeit anwesend sind.

Beachtet: Der Held, der Nada trägt, kann keine Kreaturen angreifen und keine Felder mit einer Kreatur passieren. Er kann allerdings angrenzende Felder benutzen.

Info: Der Wert auf einem Heilpflanzenplättchen kann auf drei Arten genutzt werden:

1. Als Aktion "Laufen" ohne den Zeitstein bewegen zu müssen.
2. Zur Auffrischung der Willenskraft.
3. Zur Stärkung des Kampfwertes.

Das Heilkraut ist dabei nur einmalig nutzbar und kann nicht aufgeteilt werden. (z.B. bei einem Wert von 4 auf 2 Willenskraftpunkte und 2 Schritte)



Prinz Thorald musste sich von den Helden vorerst verabschieden und ritt vor zum Ort der Hochzeit. (Feld 64).

Doch die Skrale gaben nicht so leicht auf. Durch die Ablenkung in Cavern wogen sie sich zudem im Vorteil.

Stellt einen **Skräl** auf Feld 3.

Stellt einen **Gor** auf Feld 14.



ANDOR

Legende

113

Zwergen-Hochzeit



Die I achtwache der Rietburg hat Alarm geschlagen: Im Süden wurden weitere schemenhafte Gestalten gesichtet. Hatten sich die Skrale mit den Wardraks verbündet oder mussten die Bewohner des Rietlandes noch weitaus Schlimmeres befürchten?

Ein Held würfelt mit seinem Würfel.
Bei einer 1-3: Stellt einen **Wardrak** auf das Feld 26.
Bei einer 4-6: Stellt einen **Troll** auf das Feld 29.
Stellt zusätzlich **Gors** auf die Felder 4, 18, 20 und 21.

Doch auch eine weitere gute I achrict erteilte die Helden: Prinz Thorald hatte von der Zwergen-Hochzeit erfahren und ist auf dem Weg zurück, um die Helden zu unterstützen und dem großen Fest beizuwohnen. Er erinnerte die Helden auch an die alte Sage über die magischen Heilkräuter im wachsam Wald, die ungeahnte Kräfte hervorrufen können.

Stellt **Prinz Thorald** auf die **Taverne (Feld 72)** und markiert das Feld E auf der Legendenleiste mit einem roten X. Bis zu diesem Feld unterstützt der Prinz die Helden, danach reitet er vor in Richtung Hochzeit.

Legt zudem jeweils ein **Heilkräuterplättchen** auf das **Feld 51 und 52**.



ANDOR

Legende

113

Zwergen-Hochzeit



In der letzten I acht hatten die Helden ein mulmiges Gefühl und kamen kaum zur Ruhe. Eine düstere Stimmung lag über Andor.

Als die ersten Sonnenstrahlen das Land erleuchteten erreichte sie die furchtbare I achrict: Die Zwergin I ada wurde von Kreaturen entführt und im wachsam Wald versteckt. Die Zwerge von Cavern waren verzweifelt. Es herrschten Unruhen zwischen den Zwergen der Tiefminen und den Zwergen von Cavern und nun konnte die wichtige Hochzeit nicht stattfinden.

Stellt die **Zwergenfigur "Bait"** auf das Feld 60.
Stellt zudem einen **Skral** auf Feld 58 und einen **Wardrak/Troll** (entsprechend dem gewürfelten **Verbündeten** auf Legendenkarte B) auf Feld 59.
Diese beiden Kreaturen bewegen sich nicht bei Sonnenaufgang.

Lest weiter auf Legendenkarte C2.





Legende

113

Zwergen-Hochzeit

A1

Der Held „Die Zwergin“ ist in dieser Legende nicht als Spielfigur nutzbar

A1

Große Neuigkeiten erreichten die Helden! Die ehrwürdigen Zwerge aus Cavern gaben einen Grund zum Feiern! Kreatok, der Meisterschmied der Schildzwerge, sollte die Hochzeit mit Nada, der schönen Cousine des Fürsten von Cavern, feiern und auch die Helden sind zu diesem großen Fest hinter den Minen geladen.

Stellt den **Blumenbogen** auf Feld **64** und die Helden auf die Felder mit ihrer jeweiligen Rangzahl.


Die Helden waren erfreut von dieser frohen Kunde in den düsteren Kriegszeiten, doch mussten sie auf der Hut sein, denn der Kampf um die Rietburg und die Zukunft von Andor war noch nicht gewonnen. So erreichte sie die Botschaft von König Brandur, dass am Hadrischen Meer bereits neue Kreaturen gesichtet wurden.

Stellt **Gors** auf die Felder **8** und **15**.

Auch gab es Gerüchte, die Skrale hätten sich nach dem Sturz ihrer Festung mit grausamen Kreaturen aus dem Süden verbündet und wollten die Rietburg stürmen. Die Bauern aus dem Rietland hatten Angst um ihre Gehöfte.

Stellt **Skrale** auf die Felder **23** und **34** und legt Bauernplättchen auf die Felder **28** und **24**. Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.





Legende

113

Zwergen-Hochzeit

A2

A2

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält außerdem **6 Gold**, **1 Trinkschlauch** und **1 Schild**.

! och wurden erst zwei Skrale im Rietland entdeckt, doch die Helden wussten, dies war wie immer nur der Anfang.

König Brandur konnte die Rietburg unter diesen Umständen keinesfalls verlassen, doch wusste er die jahrelange Treue der Zwerge aus den Tiefminen und Cavern zu schätzen und bat die Helden darum, ein Geschenk von ihm zur Zwergen-Hochzeit zu überbringen.

Legt ein **Pergament** auf Feld **1**.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Pergament einsammeln und zur Zwergen-Hochzeit bringen. Außerdem muss die Rietburg geschützt werden.

Legt 5 der 6 Runensteine verdeckt auf dem Spielplan aus. Dazu würfelt ein Held mit einem Heldenwürfel und einem roten Würfel. Der rote Würfel gibt dabei die 1er-Stelle an.
z.B. Heldenwürfel eine 5 und roter Würfel eine 2: Feld 52.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt jetzt.