

Jeder Spieler wählt eine Heldentafel mit der dazugehörigen Heldenfigur und erhält in der Farbe des Helden **2** Holzscheiben, **1** Holzstein und die Würfel. Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgang-Feld.

Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte:

Der Holzstein kommt auf **2** Stärkepunkte, die zweite Holzscheibe auf **7** Willenspunkte.

Legt alle Kreaturen neben dem Spielplan bereit.

Legt die drei roten und die vier schwarzen Würfel bereit, außerdem legt ihr neben die Kreaturen Anzeige den roten Holzstein für die Stärkepunkte und die rote Holzscheibe für die Willenspunkte der Kreaturen. Diese Legende wird ohne Ereigniskarten und Nebelplättchen gespielt.

Legt das Gold, die Sternchen, und alle Bauernplättchen neben den Spielplan. Legt alle Brunnenplättchen aus. Verteilt alle Gegenstände auf der Ausrüstungstafel. Stellt den Erzähler auf Feld A und Sortiert die Legendenkarten nach Alphabet. Zum Schluss legt ihr Sternchen auf die Buchstabenfelder **C, G, J, K & N** der Legendenleiste.



Die Helden kamen gerade über das Hadrische Meer zurück nach Andor gesegelt, als sie von einer neuen Bedrohung erfuhren. Ein alter Erzfeind von König Brandur, Skral General Muerte, suchte Andor mit seiner gefürchteten Armee auf und stürzte das Land in tiefste Finsternis. Nichts und niemand waren mehr sicher in Andor.

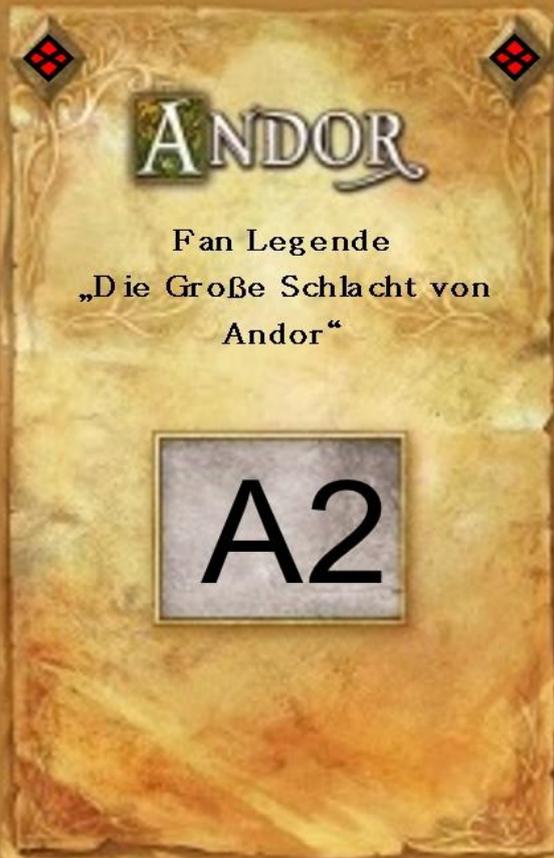
*Prinz Thorald erfuhr ebenfalls von dieser Bedrohung und machte sich sofort auf dem weg. **(Optional mit Legendenkarte „Waffen“)***

Würfelt jetzt mit **einem Heldenwürfel** wann Prinz Thorald ins Spiel kommt. Legt jetzt die Legendenkarte „**Prinz Thorald**“ an den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste.

Stellt eure Helden auf die Felder, **Bogenschütze** auf Feld **8**, **Krieger** auf Feld **7**, **Zauberer** auf Feld **9** und **Zwerg** auf Feld **15**. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 

Diese Legende besteht aus 18 Karten:
A1, A2, C, G, J, K & N, „1x Prinz Thorald“, „3x Gegnerische Armee 1-3“, „1x Trolle“, „1x Waffen“, „4x Die Helden“, „1x Der General“



Viele Bauern baten um Hilfe und wollten hinter den hohen Mauern der Rietburg Schutz suchen.

Legt

bei **1** Held ein Bauernplättchen auf Feld **13**,

bei **2** Helden auf Feld **13** und **24**

bei **3** Helden auf Feld **13**, **24** und **28**

bei **4** Helden auf Feld **13**, **24**, **28** und **72**.

Läuft ein Held mit einem Bauern in das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Bauern, ist dieser Bauer sofort geschlagen und kommt aus dem Spiel. Die Helden können die Bauern jederzeit auf einem Feld zurücklassen. Durch gerettete Bauern kann eine Kreatur mehr in die Burg eindringen.

Aufgabe:

Bei **1** Held muss ein Bauer gerettet werden, bei **2-4** Helden müssen mindestens zwei Bauern gerettet werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte

„Gegnerische Armee 1“



Der Skral General Muerte, war ein alter Gegner von König Brandur. Die Wege des Königs und dem General kreuzten sich in vergangenen Tagen und Legenden des Öfteren.

Doch der General hatte oft das nachsehen bei den Begegnungen. Er schwor Rache zu nehmen, und wollte Andor und die Rietburg zerstören. Er baute sich eine neue Armee auf und fiel in Andor ein.

Aufgabe:

Verteidigt die Rietburg und

bei **1** Held muss ein Bauer gerettet werden,

bei **2-4** Helden müssen mindestens zwei

Bauern gerettet werden. Sollten die Bauern

nicht gerettet werden, ist die Legende sofort

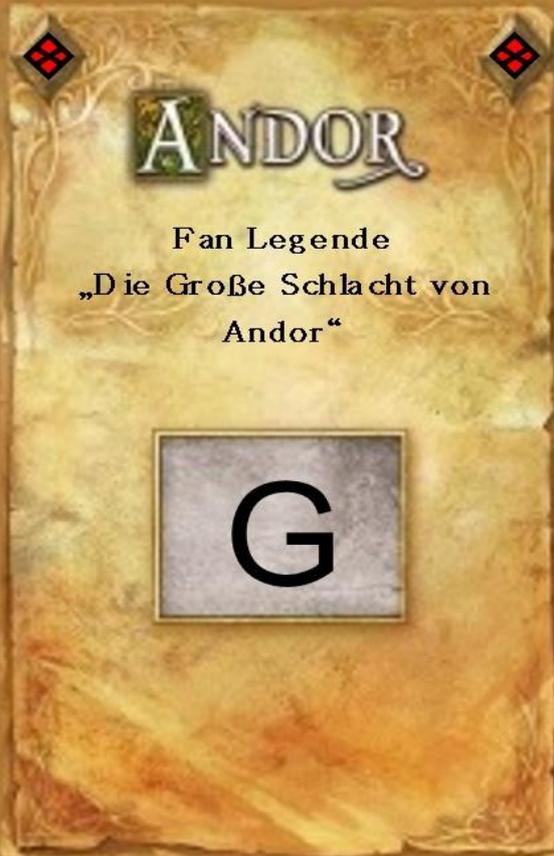
verloren. Der Erzähler geht sofort auf Feld „N“

der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte

„Gegnerische Armee 2“





Es herrschte Chaos und Verzweiflung in Andor, so eine Schlacht hatte es noch nie gegeben. Kundschafter des Königs haben weitere schlechte Nachrichten für die Helden/ den Held. Eine erdrückende Armee stand vor den Toren der Rietburg. Außerdem gehen Gerüchte herum, das General Muerte Trolle in die Schlacht schickt. Noch haben sich die Gerüchte nicht bestätigt.

Aufgabe:

Legendenziel...

Verteidigt die Rietburg vor den Kreaturen die in General Muerte Armee dienen.

Besiegt General Muerte für alle male.

Bevor der Erzähler das Feld „N“ der Legendenleiste erreicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte

„Gegnerische Armee 3“ und anschließend die Legendenkarte „Der General“



Variante 1

Prinz Thorald wurde im Kampf verwundet. Er ist nicht mehr in der Lage die Helden im Kampf zu unterstützen. Nimmt **Prinz Thorald** aus dem **Spiel**. Spielvariante für **2-4 Helden**.

Würfelt mit einem Heldenwürfel; Bei **1, 2** oder **3** trifft Spielvariante 1 auf euch zu.

Variante 2

Prinz Thorald hat sich verletzt. Er kann mit dieser Verletzung nicht mehr am Kampf teilnehmen und den/ die Held/ Helden unterstützen. Lasst ihn einfach stehen wo er ist. Spielvariante **1-4 Helden**. Würfelt mit einem Heldenwürfel; Bei **4, 5** oder **6** trifft Spielvariante 2 auf euch zu.

Prinz Thorald kämpft tapfer an der Seite des Helden. Er unterstützt den Held im Kampf nicht mehr mit **4** Stärkepunkten sondern mit **6** Stärkepunkten. **Spielvariante für Solo-Spiel**.





Die Befürchtungen haben sich bestätigt. General Muerte schickte Trolle in die Schlacht. Es waren Leidbringende Geschöpfe, jede ohne Mitgefühl oder Mitglied. Sie kannten nur eins, Zerstörung & Chaos.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Trolle“

Optional:

Je nach Schwierigkeitsgrad, leicht, mittel oder schwer.

Leicht **mit** den Legendenkarten „Die Helden“
Mittel **mit** den Legendenkarten „Die Helden“
aber nicht alle Fähigkeiten.
Schwer, **ohne** die Legendenkarten „Die Helden“



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
... die Burg erfolgreich verteidigt und...
... der Endgegner der „General Muerte“ besiegt und die Bauern gerettet wurden.

Die Helden haben ihr Schicksal erfüllt und Andor vor der Bedrohung des Generals abgewehrt.

Legenden-Autor Dr.No

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
... die Burg nicht verteidigt oder...
der Endgegner der „General Muerte“ nicht besiegt oder die Bauern nicht gerettet wurden.

Die Helden konnten die Bedrohung nicht abwehren, Andor stürzt in Chaos. Die friedlichen Tage sind gezählt. Probiert es erneut, Andor braucht euch.



ANDOR

Fan Legende
„Die Große Schlacht von
Andor“



Prinz Thorald
Diese Karte wird Aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Prinz Thorald eilt den Helden zur Hilfe. Stellt Prinz Thorald auf das **Feld 57** beim Baum der Lieder.

Wenn der Prinz in demselben Feld wie eine Kreatur steht, zählt er im Kampf gegen diese Kreatur **4** zusätzliche **Stärkepunkte** für die Helden.

Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „**Kämpfen**“ oder „**Laufen**“ jetzt auch die **Aktion „Prinz bewegen“** wählen. Das kostet ihn **1** Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er den Prinzen bis zu **2** Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für **2** Stunden den Prinzen bis zu **4** Felder bewegen). Danach ist der nächste Held an der Reihe.

Achtung:

Prinz Thorald kann **keine** Plättchen einsammeln und **keine** Bauern bewegen.



ANDOR

Fan Legende
„Die Große Schlacht von
Andor“



„Gegnerische Armee 1 von 3“

Die **1. Einheit** von **General Muerte** hat Andor erreicht. Stellt **einen Skral** und **drei Gors** auf das Feld **29**.

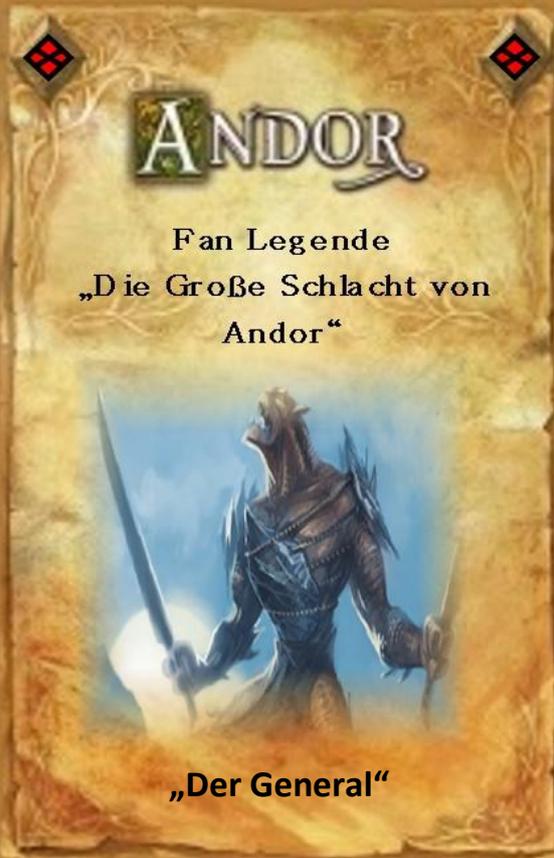
Die Einheit marschiert bei Sonnenaufgang **gemeinsam** ein Feld in Pfeilrichtung weiter.

Der **Hauptmann** der Einheit (Skral), bekommt **zusätzlich** für jeden Gor Soldaten in seiner Einheit **2 extra Willenspunkte**. Das bedeutet, der Skral erhält für;

1 Gor = 2 WP extra	= 6 SP zu 8 WP
2 Gor = 4 WP extra	= 6 SP zu 10 WP
3 Gor = 6 WP extra	= 6 SP zu 12 WP

Wird ein Gor besiegt, **verliert** der Hauptmann (Skral) die **extra Willenspunkte** für den besiegten Gor Soldaten.

Die Armee von General Muerte können die Helden auch angreifen. Laufen sie in ein Feld in dem ein Held steht, greift einmal pro Tag die kleinste Einheit an.



Der **General** hat Andor mit seiner Armee erreicht. Stellt den **General (ein Skral)** auf den **Turm** in Feld 17.

Bei Sonnenaufgang bleibt der General auf seinem Turm und bewegt sich nicht.

Der General, erhält für jeden Hauptmann zusätzlich **2 extra Willenspunkte**. Das bedeutet, General Muerte erhält für;

1 Skral = 2 WP extra

2 Skrale = 4 WP extra

3 Skrale = 6 WP extra

Wird ein Hauptmann besiegt, **verliert** der General (Skral) **die extra Willenspunkte** für den besiegten Hauptmann. Der General auf dem Turm hat **14 Willenspunkte (ohne extra WP)** und folgende **Stärkepunkten**

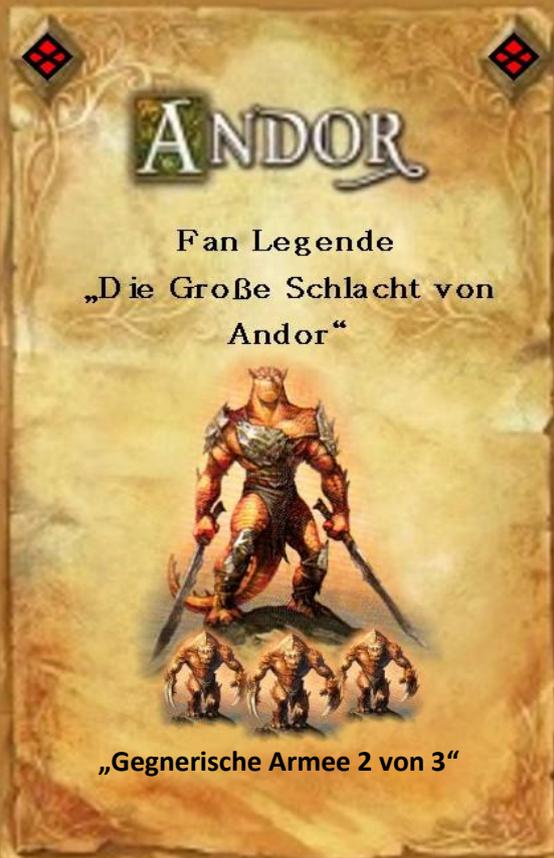
bei 1 Spieler = 14 SP,

bei 2 Spieler = 20 SP,

bei 3 Spieler = 30 SP,

bei 4 Spieler = 40 SP.

Markiert diese Stärkepunkte auf der Anzeige.



Die **2. Einheit** von **General Muerte** hat soeben den Fluss überquert. Stellt **einen Skral** und **drei Gors** auf das Feld 32.

Die Einheit marschiert bei Sonnenaufgang **gemeinsam** ein Feld in Pfeilrichtung weiter.

Der **Hauptmann** der Einheit (Skral), bekommt **zusätzlich** für jeden Gor Soldaten in seiner Einheit **2 extra Willenspunkte**. Das bedeutet, der Skral erhält für;

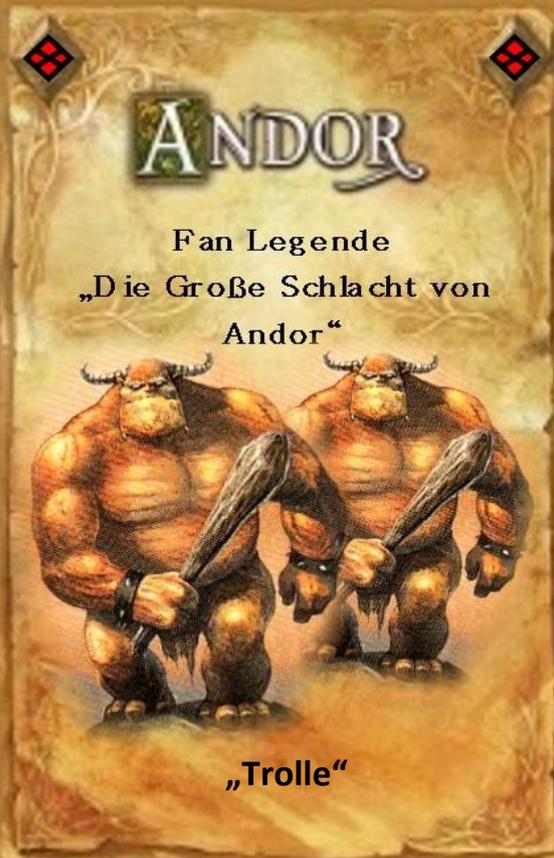
1 Gor = 2 WP extra = 6 SP zu 8 WP

2 Gor = 4 WP extra = 6 SP zu 10 WP

3 Gor = 6 WP extra = 6 SP zu 12 WP

Wird ein Gor besiegt, **verliert** der Hauptmann (Skral) **die extra Willenspunkte** für den besiegten Gor Soldaten.

Die Armee von General Muerte können die Helden auch angreifen. Laufen sie in ein Feld in dem ein Held steht, greift einmal pro Tag die kleinste Einheit an.



Auch Trolle dienen in General Muertes Armee. Sie besitzen erstaunliche Kräfte und dienen dem General sehr loyal.

Stell **einen Troll** auf Feld **22** und **einen Troll** auf Feld **23**.

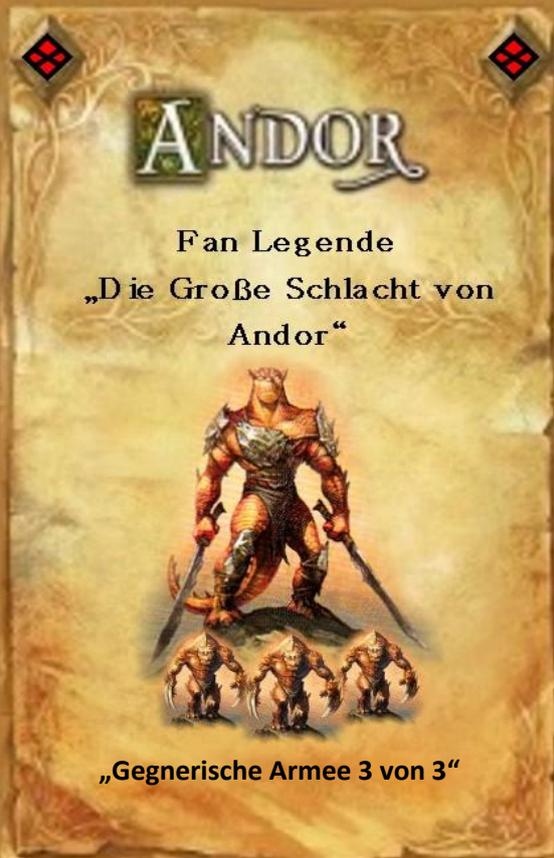
Bei Sonnenaufgang bewegen sich Trolle um ein Feld in Pfeilrichtung.

Generelle Einsatzregel für Trolle.

Läuft ein Troll in ein Feld, in dem bereits schon eine Kreatur sich befindet, wird die Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils in das daran angrenzende Feld gestellt.

Trolle besitzen **14 Stärkepunkte** und bei

- 1 Spieler = 10 WP**
- 2 Spieler = 12 WP**
- 3 Spieler = 14 WP**
- 4 Spieler = 16 WP**



Die **3. Einheit** von **General Muerte** hat den alten Wehrturm in Andor erreicht. Stell **einen Skral** und **drei Gors** auf das Feld **17**.

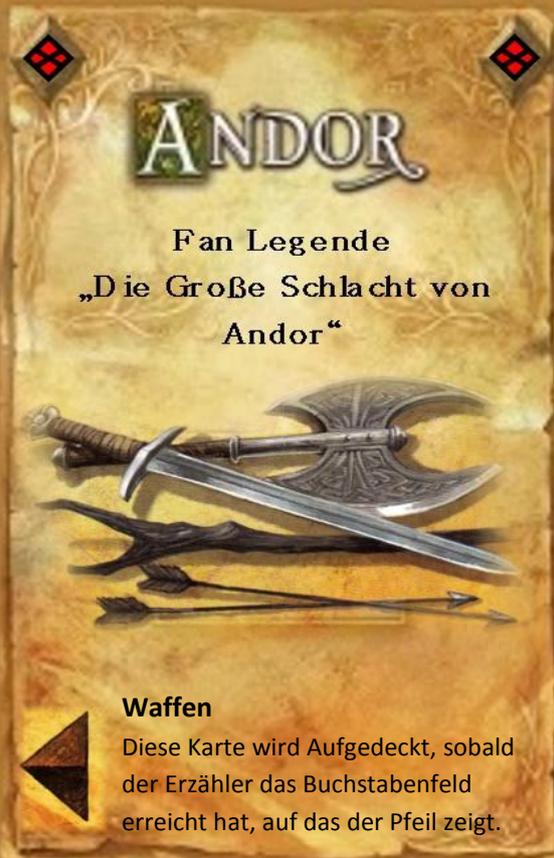
Die Einheit marschiert bei Sonnenaufgang **gemeinsam** ein Feld in Pfeilrichtung weiter.

Der **Hauptmann** der Einheit (Skral), bekommt **zusätzlich** für jeden Gor Soldaten in seiner Einheit **2 extra Willenspunkte**. Das bedeutet, der Skral erhält für;

- 1 Gor = 2 WP extra = 6 SP zu 8 WP**
- 2 Gor = 4 WP extra = 6 SP zu 10 WP**
- 3 Gor = 6 WP extra = 6 SP zu 12 WP**

Wird ein Gor besiegt, **verliert** der Hauptmann (Skral) **die extra Willenspunkte** für den besiegten Gor Soldaten.

Die Armee von General Muerte können die Helden auch angreifen. Laufen sie in ein Feld in dem ein Held steht, greift einmal pro Tag die kleinste Einheit an.



Alternativ Spiel zu Legendenkarte „Prinz Thorald“, tauscht einfach die Legendenkarte „Waffen“ mit der „Prinz Thorald“ Legendenkarte, um eine andere Spielvariante zu erleben.

Nach zahlreichen Abenteuern im Norden sind die Helden mit neuen Waffenfertigkeiten zurück nach Andor gereist.

Ab sofort erhalten alle Helden einen Waffenkampf-Bonus im Kampf. Dieser **Bonus** wird zur **grundstärke** und **Würfelwert addiert**.
z.B. Grundstärke **4** + Würfelwert **4** +
Waffenkampf-Bonus **4** = Kampfstärke **12**

Bogenschütze/in	=	Waffenbonus + 3
Krieger/in	=	Waffenbonus +3
Zauberer/in	=	Waffenbonus +3
Zwerg/in	=	Waffenbonus +3



Diese Fan-Legende Spielt auf der Vorderseite des Spielplans und spielt Zeitlich nach der Erweiterung „Die Reise in den Norden“. ;)

Zur Anpassung des Schwierigkeitsgrades benötigt ihr folgendes;

Leicht = Legendenkarten A1, A2, Prinz Thorald, C, G, bei G nur die General Legendenkarte.

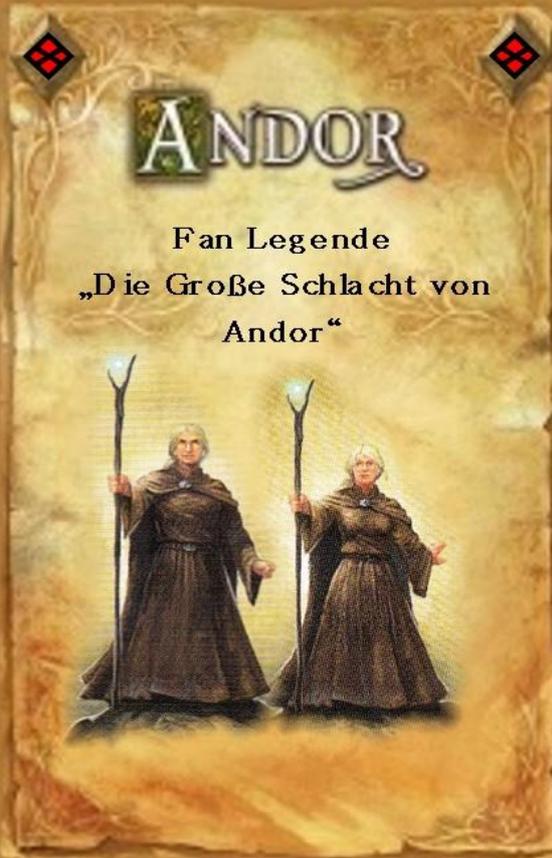
Ohne J und ohne K.

Mittel = Legendenkarten A1, A2, Prinz Thorald oder Waffenkarte, C, G, J nur wenn Prinz Thorald gewählt wurde und nicht die Waffenkarte, ohne K.

Schwer = Legendenkarten A1, A2, ohne Prinz Thorald oder Waffenkarte, mit C, mit G, ohne J, mit Trolle und 1-3 Armee Karten, mit K.

Sehr Schwer = Legendenkarten A1, A2, ohne Prinz Thorald oder Waffenkarte, mit C, mit G, ohne J, mit Trolle und 1-3 Armee Karten, ohne K.

Alternativ Spielvarianten & Solo-Spiel stehen auf den einzelnen Legendenkarten.



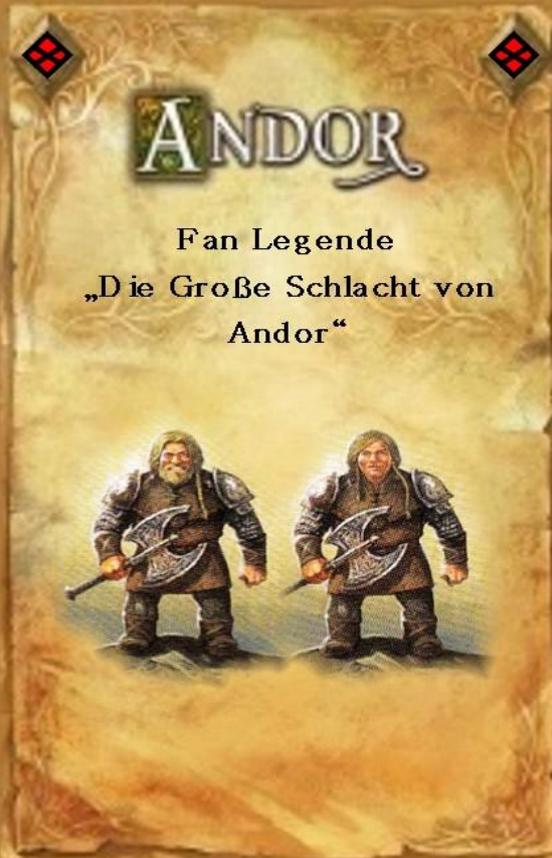
Fan Legende
„Die Große Schlacht von
Andor“

Als Eara/ Liphardus aus dem fernen Norden zurück nach Andor kamen, waren ihre/ seine Fähigkeiten als Zauberer/in stark verbessert. In dem Land der Magie konnten neue Zauberküste erlernt werden. Leider befinden sie sich noch im Novizen Stadium. Trotzdem besitzen sie neue Fertigkeiten.

Im Kampf kann 1 Willenspunkt bezahlt werden, um einmal pro Kampfrunde einen Wardrak zu beschwören. Dieser Wardrak unterstützt die Zauberin oder den Zauberer mit 3 Stärkepunkten. Stellt einen Wardrak auf das Feld der Zauberin oder des Zauberers. Nach der Kampfrunde kommt der Wardrak wieder aus dem Spiel.

Leicht = Fähigkeit kann 5-mal genutzt werden
Mittel = Fähigkeit kann 2-mal genutzt werden
Schwer = Fähigkeit kann für je -2WP nur einmal genutzt werden.

Klippt eine Büroklammer als Marker an die Seite.



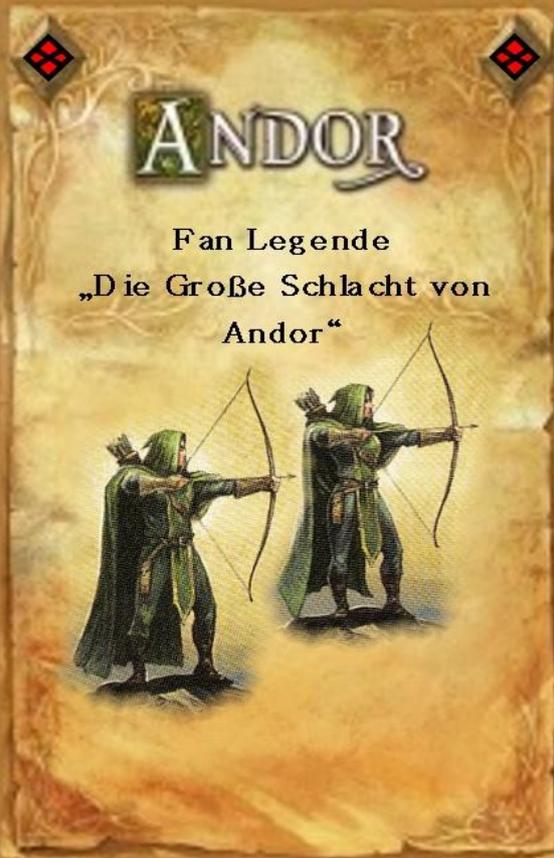
Fan Legende
„Die Große Schlacht von
Andor“

Als Bait/ Kram aus dem fernen Norden zurück nach Andor kamen, waren ihre/ seine Fähigkeiten als Zwerg/in stark verbessert. In dem Land der Magie konnten neue Zauberküste erlernt werden. Leider befinden sie sich noch im Novizen Stadium. Trotzdem besitzen sie neue Fertigkeiten.

Im Kampf kann 1 Willenspunkt bezahlt werden, um einmal pro Kampfrunde die magische Axt fliegen zu lassen. Mit der Zauberaxt kann vom angrenzenden Feld feindliche Kreaturen bekämpft werden.

Leicht = Fähigkeit kann 4-mal genutzt werden
Mittel = Fähigkeit kann 2-mal genutzt werden
Schwer = Fähigkeit kann für je -3WP 2-mal genutzt werden.

Klippt eine Büroklammer als Marker an die Seite.



Als Chada/ Pasco aus dem fernen Norden zurück nach Andor kamen, waren ihre/ seine Fähigkeiten als Bogenschütze/in stark verbessert. In dem Land der Magie konnten neue Zauberküste erlernt werden. Leider befinden sie sich noch im Novizen Stadium. Trotzdem besitzen sie neue Fertigkeiten.

Im Kampf kann 1 Willenspunkt bezahlt werden, um einmal pro Kampfrunde zwei Pfeile auf einmal abzuschießen. Damit erhält der Bogenschütze/ die Bogenschützin einen zweiten Kampfwürfel. Die Augen der Würfel werden addiert. Feindliche Kreaturen können vom angrenzenden Feld bekämpft werden.

Leicht = Fähigkeit kann 3-mal genutzt werden
Mittel = Fähigkeit kann 2-mal genutzt werden
Schwer = Fähigkeit kann für -2WP 1-mal genutzt werden.

Klippt eine Büroklammer als Marker an die Seite.



Als Mairen/ Thorn aus dem fernen Norden zurück nach Andor kamen, waren ihre/ seine Fähigkeiten als Krieger/in stark verbessert. In dem Land der Magie konnten neue Zauberküste erlernt werden. Leider befinden sie sich noch im Novizen Stadium. Trotzdem besitzen sie neue Fertigkeiten.

Im Kampf können 2 Willenspunkte bezahlt werden, um einmal pro Kampfrunde zwei Kampfwürfel zu nutzen. Mit dem Schwertzauber, wird die Klinge des Kriegers/ der Kriegerin extrem scharf. Die Augen der Würfel werden addiert.

Leicht = Fähigkeit kann 2-mal genutzt werden
Mittel = Fähigkeit kann 1-mal genutzt werden
Schwer = Fähigkeit kann für -3WP 1-mal genutzt werden.

Klippt eine Büroklammer als Marker an die Seite.