



ANDOR

Fan Legende Trilogie
„Schatten über Andor“
Trilogie III
„Die Macht der Edelsteine“

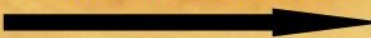
A1

Diese Legende besteht aus
13 Karten: A1-A5, D, G1-
G3, H1, H2, J & N

Es geschah, Varkur hatte Andor mit seiner gefürchteten Skral Armee erreicht. In der Finsternis kamen sie über das Ufer & machten sich auf dem Weg Richtung Rietburg wo sich die magischen Edelsteine befanden.

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte Checkliste aus.

Achtung: Alle Nebelplättchen kommen aus dem Spiel. Legt die Nebelplättchen zurück in die Schachtel. Die werden bei dieser Legende nicht benötigt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 



ANDOR

Fan Legende Trilogie
„Schatten über Andor“
Trilogie III
„Die Macht der Edelsteine“

A2

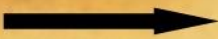
Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit.

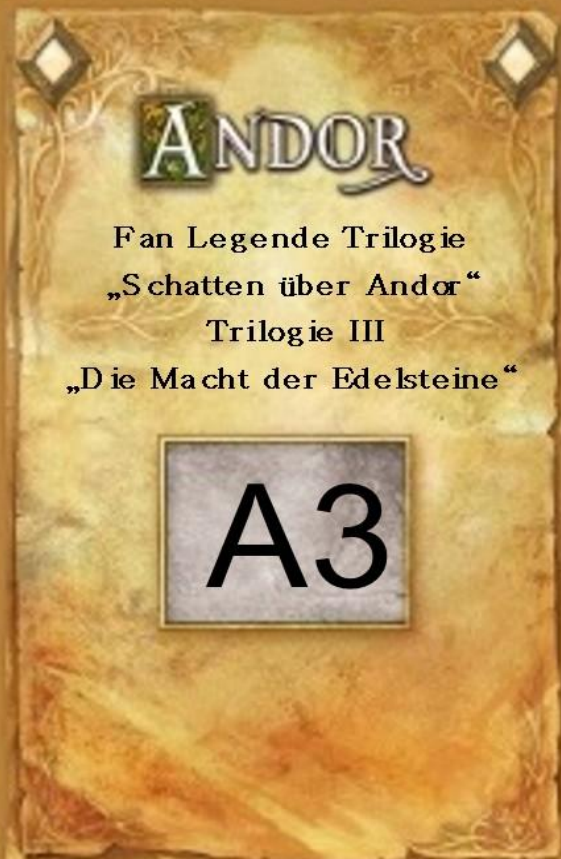
Alle Legendenkarten „Die Macht der Edelsteine“, 1 Reiterfigur „Prinz Thorald“, 1 Magierfigur „Varkur“, 1 Hexenfigur „Reka“ 6 Edelsteine, Zum Schluss legt ihr Sternchen auf den Buchstaben D, G, H, J, N der Legendenleiste. Stellt nun eure Helden auf die Felder, Krieger 11, Zauberer 12, Bogenschütze 20, Zwerg 21.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit je 2 Gold & 2 Stärkepunkten. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Lest jetzt weiter auf

Legendenkarte A3 



Stellt **Skrale** auf die Felder 26 , 28 , 31 , 32 & 33 , **Varkur** auf Feld 38 und stellt einen **Wardrak** zur Varkur ins Feld 38 dazu .

Die Helden mussten die Rietburg verteidigen. Kämen die Kreaturen in Besitz der magischen Edelsteine, wäre Andor am Ende.

Achtung: Varkur & der Wardrak bewegen sich bei Sonnenaufgang **nicht** & können **vorerst nicht angegriffen werden**. Varkur hat 20 Willenspunkte und bei 2 Helden 30, bei 3 Helden 40 und bei 4 Helden 44 **Stärkepunkte** . Wurde Varkur besiegt, geht der Erzähler sofort auf „N“ der Legendenleiste .

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A4**



Wichtig:

Varkur hatte Gors zu Skrale verzaubert. Besiegte Skrale werden auf das Feld 80 gestellt wie bisher . Der Erzähler bleibt jedoch stehen! Anschließend stellt ihr einen Gor auf das Feld wo zuvor der Skral besiegt wurde . Der besiegte Skral verwandelte sich zurück zu einem Gor . Die Gefahr ist also noch nicht vorüber . Wurde der Gor besiegt, wird dieser auf Feld 80 gestellt . Erst jetzt geht der Erzähler auf der Legendenleiste weiter . Die Kampfbelohnung erhalten die Helden für den Skral und den Gor .

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A5**



Wichtig:

Besiegte Skrale lassen bei „Varkur“ die Willenspunkte um -2 reduzieren z.B. Varkur hat 20 WP und es wurde ein Skral besiegt, verliert Varkur **sofort 2 WP** und hat somit nur noch **18 WP** usw. Ihr könnt also Einfluss auf Varkur nehmen in dem ihr alle Skrale besiegt (-10WP).

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Legendenziel:

Besiege Varkur oder schlage ihn in die Flucht.

Die Legende ist verloren, wenn es für eine Kreatur keinen freien Schild mehr gibt.



Prinz Thorald war zurück & strotzte nur so vor Kraft. Er verspürte eine Veränderung in sich, das ihn stärken werden ließ. Doch wusste er noch nicht, das die Kraft die er durch die magischen Steine erhalten hatte nicht für immer ist.

Erwürfelt die Position mit **einem schwarzen Würfel** & stellt Prinz Thorald auf dieses Feld.

Der Prinz unterstützt die Heldengruppe **nicht mehr** mit seinen **4 Stärkepunkten**, sondern mit **einem schwarzen Würfel**. Addiert dieses Ergebnis zu eueren. Jeder Held kann jetzt auch Aktion „Prinz bewegen“ wählen. Für 1 Stunde bewegt sich der Prinz 1 Feld.



Noch weiß niemand wem die magischen Edelsteine gehören oder wer sie geschaffen hat. Doch das alles sollte sich jetzt ändern. Kundschafter des Königs wollten erfahren haben, dass die Edelsteine einst von einem Hexen Zirkel geschaffen worden sind. Nur Hexen alleine können die komplette Energie der Steine nutzen. Diese Macht der Energie ist bei normalen Menschen nicht übertragbar. Doch allerdings für eine kurze Zeit erreicht jeder der mit den Steinen in Berührung kam eine neue Ebene der Stärke.

Lest jetzt weiter auf
Legendenkarte G2



Auch die Helden nahmen bei sich eine Veränderung wahr. Sie kamen ebenfalls in Berührung mit den Edelsteinen. (Fan-Legende „Die Wiederbeschaffung der Edelsteine“).

Jeder Held würfelt ab jetzt im Kampf mit **einem schwarzen Würfel** und addiert seine Stärkepunkte dazu.

*Gerüchte gingen durch die Rietburg, man hätte die Hexe „Reka“ im nördlichen Wald gesehen. Würfelt jetzt mit **zwei Helden Würfeln** und addiert das Ergebnis. Dieses **hr** wiederum mit **50** addiert. Stellt nun die Hexe auf das entsprechende Feld.*

Weiter Legendenkarte G3



Aufgabe:

Da ihr jetzt wisst wem die Edelsteine gehören und wo ihr Reka findet, muss sofort ein Held zurück in die Rietburg laufen & die magischen Edelsteine holen. Bringt „Reka“ die 6 Edelsteine zurück **bevor der Erzähler den Buchstaben „J“ auf der Legendenleiste erreicht hat**. Welcher Held diese Aufgabe übernimmt ist egal. Der Held legt die Edelsteinplättchen auf das Ablagefeld der Heldentafel.

Achtung: Bei Sonnenaufgang bewegt sich der **Wardrak um 2 Felder in Pfeil Richtung**. Dieser darf die Burg nicht betreten, sonst ist die Legende **sofort** verloren.



Plötzlich tauchte ein Troll auf (Feld 24), es war derselbe wie in der Legende „Die Wiederbeschaffung der Edelsteine“. Dieser kam in Berührung mit den magischen Edelsteine und wurde stärker.

Der Troll hat 12 Willenspunkte & eine Grundstärke bei 2 Helden 20, 3 Helden 30 und bei 4 Helden 40 **Stärkepunkte**. Falls der Troll besiegt werden sollte, verwandelt sich dieser zu einem Gor zurück. Der Ablauf wie bei den Skralen.

Achtung: Varkur bewegt sich jetzt bei **Sonnenaufgang** um 1 Feld in Pfeil Richtung & kann angegriffen werden. Lest **jetzt weiter auf Legendenkarte H2**



Die Kräfte verließen Prinz Thorald zu einem ungünstigen Zeitpunkt. Thorald unterstützt die Helden im Kampf wie gewöhnlich mit 4 Stärkepunkte.

Wichtig: Optional 1

Sollte der Troll die Burg betreten, erhält Varkur sofort 4 Willenspunkte dazu.

Legendenziel: „Besiege Varkur“

Wichtig: Optional 2

Wird der Troll / Gor von den Helden besiegt, flüchtet Varkur aus Andor und die Legende ist gewonnen. Der Erzähler geht sofort auf „N“ der Legendenleiste.

Legendenziel: „Schlage Varkur in die Flucht“



Reka hat ihre magischen Edelsteine wieder. Zur Belohnung erhält der Held, der die Edelsteine zurück brachte, einen Hexentrank von ihr.

Jeder Held verliert seine neue Macht.

Die Helden würfeln wieder ganz normal mit ihren eigenen Heldenwürfeln. Die Anzahl der Kampfwürfel entscheidet sich wie gewohnt durch die Willenspunkte der Helden. Nimmt die Hexe jetzt aus dem Spiel. Sie wird nicht mehr benötigt.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...
die Rietburg verteidigt wurde und...
Varkur besiegt oder in die Flucht geschlagen wurde.
Die Helden & Prinz Thorald haben gemeinsam Andor gerettet.

Legendenautor Dr.No

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
die Rietburg nicht verteidigt wurde und...
Varkur nicht besiegt oder in die Flucht geschlagen wurde.
Andor stehen schreckliche Zeiten bevor.



Als „Varkur“ *besiegt* wurde **oder** die *Flucht* aus Andor Ergriff, riss der Himmel wieder auf und die ersten Sonnenstrahlen dringen durch.

Rasch lösten sich die restlichen Wolken auf und es schien wieder alles ganz normal.

Alle Abenteuer und Gefahren wurden gemeinsam überstanden. Das schmiedete ein Band zwischen den Helden.

Andor war vorerst in Sicherheit, aber für wie lange? Es gibt noch einige „Legenden“, die noch erzählt werden müssen.

„N“ gut, alles Gut :)

Legenden Autor Dr.No 02.2014