



A1

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Sortiert als erstes aus den Nebelplättchen die beiden aus, auf denen **Gors** abgebildet sind. Führt dann die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Die Felder 8 und 11 bleiben dabei ohne Nebelplättchen. Anschließend legt ihr folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

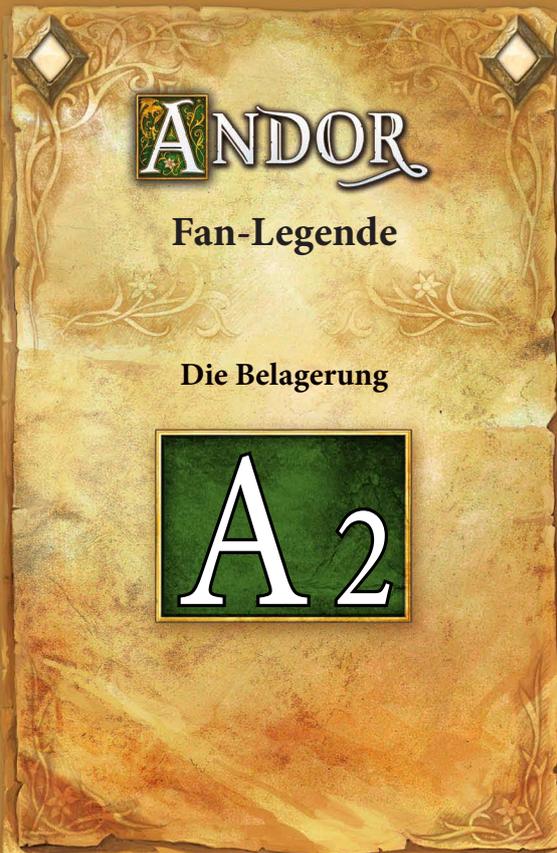
- die Hexe
- verdeckt und gemischt: 6 Runensteine

Weitere Vorbereitungen:

- Legt **Sternchen auf E, G und N**.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einen Heldenwürfel (1er) die Position von **5 der 6 Runensteine** und von den **2 Heilkräutern**, die mit einer 4 beschriftet sind.

Achtung: Wenn die Willenspunkte eines Helden auf 0 sinken ist er besiegt und muss in dieser Legende vom Plan genommen werden. Er ist dann nicht mehr im Spiel. Sein Gold und seine Ausrüstung werden dann auf dem Feld abgelegt, auf dem er zuletzt stand.

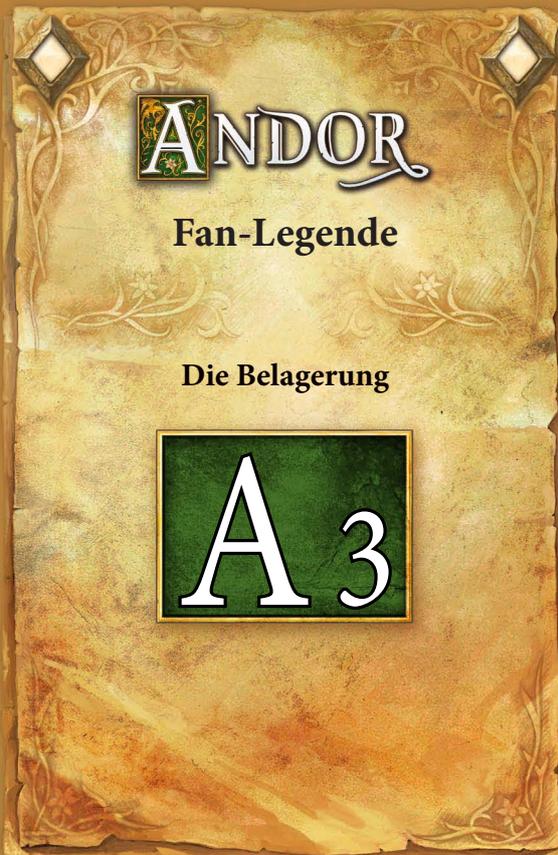
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



A2

Wichtig: In dieser Legende bewegen sich die Kreaturen **nicht**. Legt deswegen ein rotes X auf die Kreaturen in der Sonnenaufgangsleise. Weiterhin können Helden in dieser Legende nicht einfach an Kreaturen vorbei laufen. Steht ein Held auf dem gleichen Feld wie eine Kreatur kann er es erst wieder verlassen, wenn er einen Kampf gewonnen hat. Auch werden Kreaturen nicht auf Feld 80 gestellt. Sie bleiben einfach stehen und müssen erneut bekämpft werden wenn das Feld betreten wird. Dafür wird der Erzähler nach dem Sieg über eine Kreatur nicht weiterbewegt. Der Bogenschütze kann Kreaturen weiterhin von angrenzenden Feldern angreifen, muss diese Kreatur aber wenn er sie passieren will erneut besiegen. Belohnungen erhalten die Helden wie gewohnt. Gegenstände können ebenfalls jederzeit aufgenommen oder fallen gelassen werden, auch wenn die Kreatur noch nicht besiegt wurde. Ereigniskarten, die Kreaturen bewegen werden ignoriert. Sollte allerdings ein weiterer Effekt auf dieser Ereigniskarte stehen wird dieser wie gewohnt ausgeführt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



A3

Es war schrecklich! Die Bewohner von Andor waren nach einem harten und anstrengenden Tag zu Bett gegangen nur um am nächsten Morgen von Geschrei geweckt zu werden. Es war eine Invasion! Irgendwie hatten sich die Kreaturen zu einer Armee zusammengerottet und die Rietburg über Nacht umzingelt.

Stellt **Gors** auf die **Felder 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 13, 14, 17, 19, 20, 21** und **Skrale** auf **11, 16** und **38**.

Alle Hoffnung lag jetzt auf den Helden, die sich in der Burg versammelt hatten um etwas zu besprechen. Sie mussten sich durch die Armee der Kreaturen kämpfen um herauszubekommen, was sie zu dieser Tat veranlasst hatte. Vielleicht wussten die fahrenden Händler auf dem freien Markt mehr.

Der freie Markt befindet sich auf **Feld 18**. Wenn ein Held dieses Feld betritt lest die Legendenkarte "Die Information des Händlers 1" vor.

Stellt jetzt eure Helden auf die **Rietburg (Feld 0)**. Jeder Held startet mit **3 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält **1 Schild** und **1 Falken**.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



E

Eine schreckliche Nachricht erreichte die Helden. Der freie Markt war überrannt worden. Kreaturen waren gekommen und hatten bei Nacht alles verwüstet was noch übrig geblieben war, die verbliebenen Händler waren geflohen. Nichts zeugte mehr von dem einst so glücklichen Platz, an dem man bequem seine Waren ein- und verkaufen konnte.

Der freie Markt ist nun nicht mehr zugänglich. Legt daher ein **rotes X** auf **Feld 18**. Hier könnt ihr in dieser Legende nicht mehr einkaufen.

Stellt außerdem **Gors** auf die Felder **18** und **22**.

Wichtig: Sollten die Helden es nicht geschafft haben dem Händler auf dem Markt **5 Gold** zu geben ist die Legende **verloren!**



ANDOR

Fan-Legende

Die Belagerung

G

Ein Kreischen ließ die Helden aufblicken. Dort, am Himmel! Einer der prächtigen Falken der Rietburg kam auf sie zugeflogen, mit einer Nachricht. Später berichteten, dass die Kreaturen zunehmend ein Eigenleben entwickelten und begannen, auch ohne Befehle zu agieren. Das hatte die Bewohner der Burg in Sorge versetzt, doch sie hatten einen Plan! Reka, die Kräuterhexe Andors, die den Helden bereits oft geholfen hatte. Es hieß sie hätte ein äußerst potentes Gift gegen die Kreaturen. Allerdings brauchte sie die Hilfe der Helden um durch den Monsterring zu kommen und die Soldaten der Rietburg mit diesem Gift zu versorgen. Es war ihre letzte Hoffnung!

Aufgabe:
 Findet die Hexe unter den Nebelplättchen.
 Wenn ihr sie gefunden habt, lest die Karte "Rekas Problem 1" vor.



ANDOR

Fan-Legende

Die Belagerung

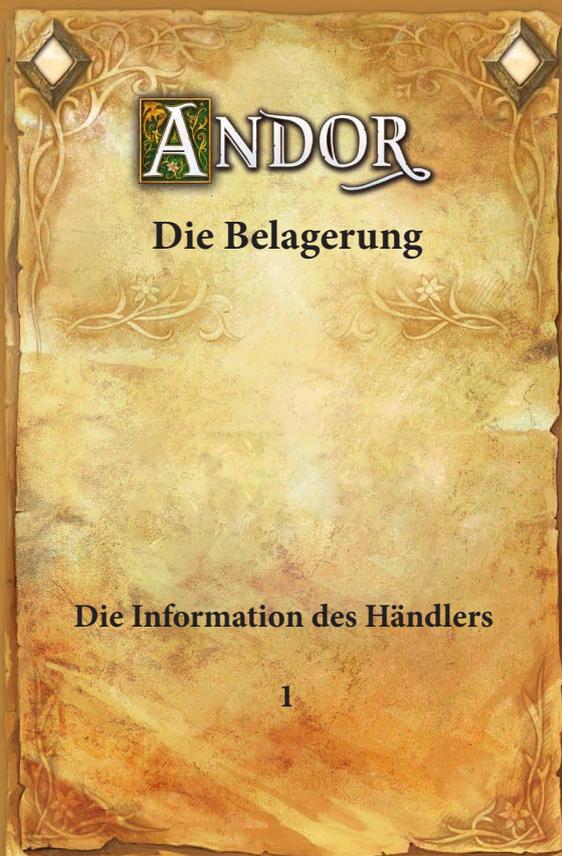
N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ... **N**
 ... jetzt die **drei Trolle besiegt** wurden und ...
 ... **Reka auf der Burg** (Feld 0) steht.

Die Helden hatten sich tapfer durch die Armee der Monster geschlagen um Reka sicher zur Rietburg zu bringen. Dort angekommen half sie den Kämpfern mit ihrem Mittel und schon bald war die Belagerung Vergangenheit! Die Bewohner Andors würden es den Helden sicher nie vergessen.

Autoren: Luna, Wurstpelle & ZimTis

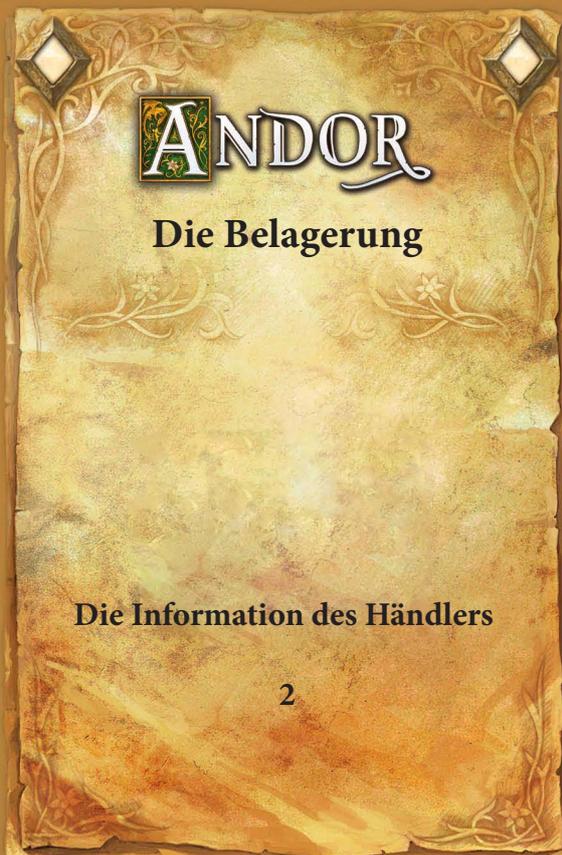
Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... jetzt nicht die drei Trolle besiegt wurden oder
 ... Reka nicht auf der Burg steht.
 Zu spät... die Helden hatten es nicht mehr
 rechtzeitig zur Burg geschafft, welche von den
 Kreaturen überrannt wurden war. Kein Mittel
 der Welt würde die verlorenen Leben zurück
 holen können und so mussten die Helden
 miterleben, wie ihr einst so prunkvolles Land
 langsam an den Monstern zerfiel...



Nach einem anstrengenden Kampf war einer der Helden endlich auf dem freien Markt angekommen. Die Händler wirkten nervös, ob der ganzen Kreaturen, viele waren gar bereits abgereist, auf zu ihren anderen Plätzen, weit weg von Andor mit seinen gefährlichen Kreaturen. Als der Held die Situation bereits als ausweglos betrachten wollte, hörte er eine Stimme. "Ihr da! Ihr sucht Informationen, nicht wahr? Ich hätte da etwas für Euch, aber das ist nicht ganz kostenlos..."

Einer der Händler bietet Informationen gegen Gold an. Sammelt 5 Gold und legt sie auf Feld 18 ab.

Wenn Ihr 5 Gold auf Feld 18 abgelegt habt, lest die Legendenkarte „Die Information des Händlers 2“ vor.



Der Händler lächelte verschlagen als einer der Helden das Gold in seine Handfläche fallen ließ. "Man dankt. Die Information, die Ihr sucht, ist folgende: Die Kreaturen werden von Kommandanten angeführt. Man sagt, drei Troll-Brüder wären nach Andor gekommen um den Kreaturen zum Sieg zu verhelfen. Tötet die Trolle und die Belagerung wird sich leicht zerschlagen lassen." Damit verschwand er im Schatten von einem der Karren.

Stellt jetzt **Trolle** auf die Felder **40**, **57** und **64**. Diese Trolle haben je nach Spielerzahl:
 bei 2 Spielern: 20 Stärkepunkte.
 bei 3 Spielern: 30 Stärkepunkte.
 bei 4 Spielern: 40 Stärkepunkte.
 Markiert diesen Wert mit einem Sternchen auf der Kreaturenanzeige.

Aufgabe:

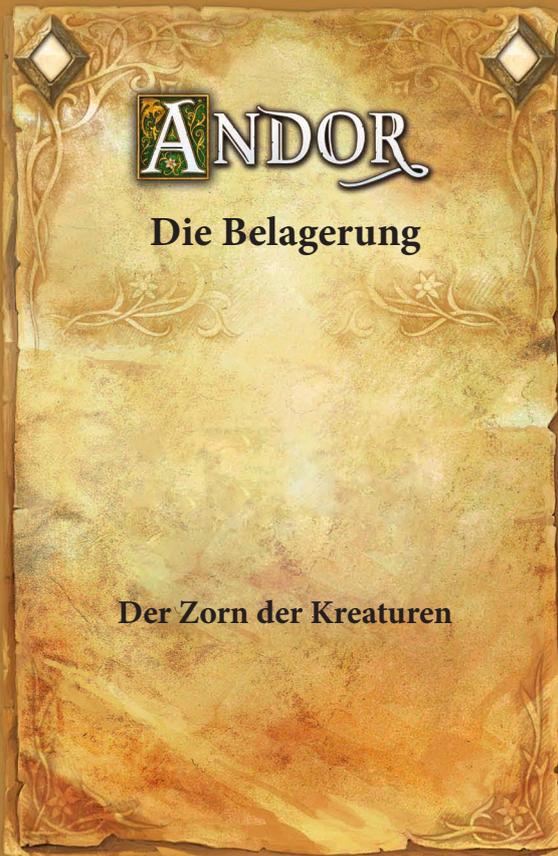
Die Helden müssen die drei Trolle besiegen, bevor der Erzähler Feld "N" auf der Legendenleiste erreicht.

Nach dem Sieg über einen Troll wird dieser auf Feld 80 gestellt und der Erzähler wird ein Feld weiter bewegt. Wenn ihr den zweiten Troll besiegt habt, lest die Legendenkarte "Der letzte Troll" vor.



Als der zweite der Troll-Brüder einen letzten Schrei ausstieß ertönte plötzlich in der Ferne ein weiteres, ähnliches Brüllen. Der letzte Troll musste etwas mitbekommen haben. Er würde sich nun sicher vorbereiten, aber er musste dennoch vernichtet werden!

Der letzte Troll hat nun 6 Stärkepunkte und 6 Willenspunkte **mehr**.
Addiert die Werte und legt diese Karte neben die Kreaturanzeige bis der Troll besiegt wurde.

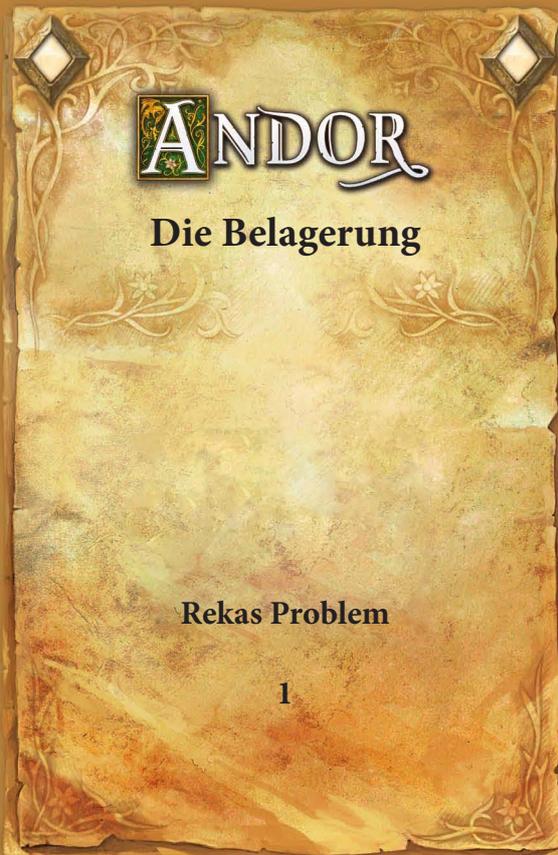


Eine Welle des Zorns ging durch die Kreaturen. Sie wussten, dass jemand sie vernichten wollte, aber sie waren in der Überzahl! Sie würden das Land erobern und keinen Stein mehr auf dem anderen lassen. Sie waren stark. Das war ihre Zeit!

Ab diesem Zeitpunkt sind die Kreaturen, die die Burg belagern stärker.
Ein Gor hat nun 6 Stärkepunkte und 6 Willenspunkte.
Ein Skral hat sogar 10 Stärkepunkte und 7 Willenspunkte.

Außerdem benutzen nun alle Kreaturen die **schwarzen Würfel**. Bei 7 oder mehr Willenspunkten 3 schwarze Würfel, bei 6 Willenspunkten oder weniger nur 2.

Die Helden mussten sich wappnen, der Zorn stärkte die Kreaturen. Aber sie hatten ihre Aufgabe, sie würden siegen! Für Andor!



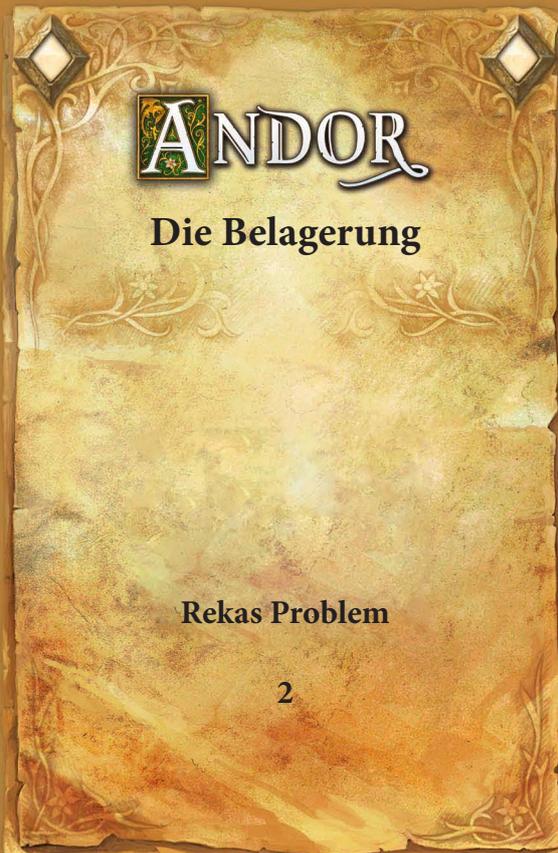
Die Helden hatten die Hexe gefunden und um Rat bitten können. Tatsächlich sprach Reka davon ihnen helfen zu können. Für ihr ganz besonderes Gift brauchte sie allerdings ein seltenes Kraut, welches nur tief im Grauen Gebirge wuchs. Und sie war bereits alt und nur noch selten in den Bergen. Einer der Helden würde es für sie finden müssen.

Legt jetzt das 3er Heilkraut auf **Feld 81**.

Aufgabe:

Bringt der Hexe das Kraut aus den Bergen.

Wenn das Kraut auf dem Feld der Hexe liegt, lest die Legendenkarte „Rekas Problem 2“ vor.



Reka nickte eifrig als sie das Kraut sah. "Genau das ist es. Gib her!" Sie hatte den Rest bereits vorbereitet und so konnte sie den Helden nun sofort in die Burg folgen, wo sie ihr Mittel herstellen und auf die Waffen der Krieger übertragen konnte.

Um Reka zu bewegen muss einer der Helden auf ihrem Feld stehen. Er kann sich dann dazu entschließen sie mitzunehmen während er sich bewegt. Er kann sie aber auch stehen lassen um ohne sie weiter zu ziehen.

Jede Kreatur, die ein Held, wenn er Reka dabei hat, besiegt, wird aus dem Spiel entfernt. Dafür gibt es allerdings auch keine Belohnung.

Wenn Reka auf der Burg steht wird der Erzähler sofort auf Feld "N" auf der Legendenleiste gesetzt.

Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler Feld "N" auf der Legendenleiste erreicht hat und...

... die drei Troll-Brüder besiegt wurden und...

... Reka auf der Burg steht.

Lest jetzt die Legendenkarte "Der Zorn der Kreaturen" vor.