



Diese Legende wird auf der Vorderseite des Grundspielplans (in Andor) gespielt.

Sie ist nur mit 4 Helden spielbar!

Für diese Legende wird folgendes Material benötigt:

- Hexe
- Schildzwerge
- 2 Pergamente (Werte egal)
- Edelsteine
- Runensteine
- Heilkräuter
- Geröllplättchen
- 2 rote X
- goldene Ereigniskarten
- Nebelplättchen
- Brunnenplättchen
- Bauernplättchen
- Varkur

Zudem werden alle Ausrüstungsgegenstände auf der Ausrüstungstafel verteilt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



- Legt Sternchen auf die Buchstaben D, F, H und N der Legendenleiste.
- Sortiert alle schlechten Ereigniskarten (auf denen ein Schild abgebildet ist) und aus diesen noch die Nummern 15 und 22 heraus. Diese beiden kommen aus dem Spiel, der Stapel mit den übrigen schlechten Ereigniskarten kommt auf das Feld neben dem Sonnenaufgangsfeld. Die guten Ereigniskarten legt ihr neben dem Spielplan bereit.
- Legt ein rotes X auf das Brunnensymbol auf Feld 5. Die restlichen Brunnen werden auf die anderen Brunnensymbole (Felder 35, 45 und 55) gelegt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



- Verteilt nun alle Nebelplättchen auf die vorgesehenen Felder.
- Legt ein weiteres rotes X auf das Brunnensymbol am Sonnenaufgangsfeld. Dieses wird bis auf weiteres nicht ausgeführt.

Diese Legende begann an einem wunderschönen Frühlingsmorgen. Der Winter war vorbei und strahlender Sonnenschein weckte das Land. Tiere, Pflanzen und Menschen erfreuten sich am Wetterumschwung. Doch es war eine trügerische Idylle. Ihr Gemüt begann sich langsam zu ändern. Zuerst wurden die Tiere unruhig. Die Blumen verwelkten, ehe sie zu blühen begonnen hatten und die Menschen wurden argwöhnisch, neidisch und verlogen. Eine negative Energie hing über dem Land.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



Der König rief die Helden zu sich in die Rietburg.

Stellt nun die Helden zur Rietburg (Feld 0).

„Eine unheil drohende Stimmung liegt über Andor. Meine Späher berichten, dass die Brunnen vergiftet worden sind. Die Menschen brauchen Wasser! Geht, und säubert die Brunnen!“

- Dreht nun die 3 Brunnen auf den Feldern 35, 45 und 55 um.
- Legt die 3 Heilkräuter (Werte egal) auf die Felder 41, 58 und 66.

„Mit Hilfe der Heilkräuter können die Brunnen wieder gesäubert werden. Ihr müsst euch beeilen, denn diese dunkle Energie lockt böse Kreaturen aus ihren Verstecken, die sich auf dem Weg zur Rietburg machen.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



Die Heilkräuter müssen zu den umgedrehten Brunnen gebracht werden, um diese zu säubern. Sobald der erste Brunnen gesäubert ist, darf dieser umgedreht und verwendet werden. Allerdings wird dieser nicht wieder aufgefrischt, solange noch ein rotes X auf dem Brunnensymbol am Sonnenaufgangsfeld liegt.

Sobald alle 3 Brunnen gesäubert sind, wird die Legendenkarte „Klares Wasser 1“ vorgelesen.

„Los jetzt“, sprach der König. „Wir dürfen keine Zeit verlieren.“ Die Helden machten sich auf den Weg und als sie das Burgtor durchschritten, ließ sie ein ohrenbetäubendes Donnergraulen erstarren. Und urplötzlich waren im ganzen Land Kreaturen verteilt, die sich auf dem Weg zur Rietburg machten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.



Stellt Gors auf die Felder 27, 28, 31, 37 und 48.

Stellt Skrale auf die Felder 22, 32, 38 und 65.

Stellt einen Troll auf Feld 60 und einen Wardrack auf Feld 69.

Die Helden beginnen mit 2 Stärke- und 7 Willenspunkten. Außerdem startet die Gruppe mit 4 Gold und einem Fernglas. Zusätzlich werden noch 2 Stärke- und 6 Willenspunkte auf die Gruppe verteilt. Der Held mit den größten Nasenlöchern beginnt.

Heldenaufgaben:

- Burg beschützen
- Brunnen reinigen



Entfernt zunächst das Sternchen von Feld D der Legendenleiste.

Erneut erschütterte lautes Donnernrollen das Land. Außerdem blies plötzlich ein eisig kalter Sturm und brachte so manchen Helden in arge Bedrängnis. Die Heldengruppe verliert jetzt 4 Willenspunkte (insgesamt, nicht jeder).

Doch dieses Wetter konnte dem Willen der Kreaturen nichts anhaben. Es wurden wieder neue Kreaturen gesichtet. Und langsam verließ auch die Bauern der Mut.

Stellt einen Gor auf Feld 37, einen Troll auf Feld 52 und einen Wardrack auf Feld 56.

Legt ein Bauernplättchen auf Feld 64.



Entfernt zunächst das Sternchen von Feld F der Legendenleiste.

Immer wenn die Helden glaubten, das Unwetter hätte seinen Höhepunkt erreicht, wurde das Land erneut von furchterregenden Blitzen und orkanartigen Stürmen heimgesucht. Doch es schien, als würde dieses Unwetter die Kreaturen mit blinder Raserei erfüllen. Wieder wurden neue Kreaturen entdeckt und ein weiterer Bauer machte sich auf den Weg zur Rietburg.

Stellt Gors auf die Felder 26 und 33, einen Troll auf Feld 30 und einen Skral auf Feld 27.

Legt ein Bauernplättchen auf Feld 28.



Entfernt zunächst das Sternchen von Feld H der Legendenleiste.

Langsam schien der Regen nachzulassen. An einigen Stellen konnte man bereits den blauen Himmel entdecken. Das Unwetter schien vorbei zu sei und die Helden schöpften neuen Mut.

Doch plötzlich gab es einen ohrenbetäubenden Knall, Blitze zuckten vom Himmel und der Sturm wurde mit jeder Sekunde stärker. Der Regen verwandelte sich in Hagel und den Helden setzte dies erneut stark zu.

Jeder Held, der jetzt nicht in der Burg (Feld 0), der Mine (Feld 71) oder der Taverne (Feld 72) steht, verliert jetzt 3 Willenspunkte. Ein Held mit Schild kann diesen Verlust für sich abwehren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2.



Plötzlich sah einer der Helden schwarzen Rauch aufsteigen. Varkur war zurück. Er schien für dieses Unwetterchaos verantwortlich zu sein.

Erwürfelt die Position von Varkur mit 2 schwarzen Würfeln (werden addiert). Varkur hat im Kampf 58 Stärkepunkte und 20 Willenspunkte. Er würfelt mit 2 schwarzen Würfeln.

Als sich der schwarze Rauch gelichtet hatte, konnten die Helden weitere Kreaturen und einen umherirrenden Bauer entdecken.

Stellt Trolle auf die Felder 37 und 55.
Legt ein Bauernplättchen auf Feld 36.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H3.



Varkur ignoriert Kreaturen und umgekehrt auch. Das heißt, Kreaturen und Varkur können auf einem Feld stehen.

Varkur muss besiegt werden, bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht.

Heldenaufgaben:

- Burg beschützen
- Varkur besiegen



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn...

- die Burg erfolgreich verteidigt wurde und
- Varkur besiegt wurde.

Nach scheinbar endlosen Mühen konnte das Land Andor befreit werden. Die Helden genossen die augenblickliche Ruhe, doch sie wussten, dass der Frieden in Andor nicht von ewiger Dauer sein würde.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...

- die Burg nicht beschützt werden konnte
- oder
- Varkur nicht besiegt werden konnte.

Die Helden konnten das drohende Unheil nicht abwehren. Andor lag in Trümmern.



Als der Held den letzten Brunnen gereinigt hatte, zuckten Blitze vom Himmel, Donnernrollen hallte durch die Luft und der Wind peitschte dem Helden den Regen ins Gesicht. Wenig später aber ließ das Unwetter etwas nach und der Held fand plötzlich eine Nachricht am Boden. Zu seiner Freude waren darauf durchwegs gute Nachrichten geschrieben. Ganz Andor wollte nun den Helden helfen! Er sah sich um und bemerkte, dass sich das Land verändert hatte. Nah und fern konnte er Geröll, Runen- und Edelsteine entdecken.

- Legt 2 Pergamente (Werte egal) auf die Rietburg (Feld 0).
- Entfernt das rote X vom Sonnenaufgangsfeld.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Klares Wasser 2“.



- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 8 Edelsteinen, 5 Geröllplättchen und von 5 der 6 Runensteine.

Wichtig:

Geröll und Edelsteine werden auf die Heldentafel auf den Platz abgelegt, wo das Gold abgelegt wird. Edelsteine sind **nicht** als Gold verwendbar. Kreaturen ignorieren Geröll und Edelsteine.

Die Helden spürten: nichts war mehr, als zuvor. Die Zeit schien still zu stehen und gleichzeitig rasant vorbeizuziehen. Der König schickte einem der Helden eine Nachricht. Darin schrieb er von Wasserknappheit auf der Rietburg. Er versprach, die Helden zu belohnen, wenn sie ihm reichlich Wasser brächten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Klares Wasser 3“.



Neue Regeln:

- Wenn bei Sonnenaufgang das Brunnensymbol ausgeführt wird, erhält ein Held auf einem Feld mit geleerten Brunnen einen vollen Trinkschlauch. (Nur ein Held pro Brunnen.) Der Brunnen wird aber nicht aufgefrischt. Wenn mehr Helden auf Brunnen stehen als Trinkschläuche vorhanden sind, bekommt der Held auf der kleinsten Feldzahl den ersten, der Held auf der zweitkleinsten Feldzahl den zweiten, etc.
- Wenn man einen vollen (oder 2 halbe) Trinkschlauch zur Rietburg (Feld 0) bringt, erhält der Held einen Stärkepunkt. Anschließend wird der Trinkschlauch wieder auf die Ausrüstungstafel gelegt.

Lest jetzt weiter auf Aufgaben für die Helden 1.



Der Held las die geheimnisvolle Nachricht weiter. Er hatte keine Ahnung, wie die Botschaft ihn gefunden hatte oder wer sie verfasst hat, doch alle Andori wollten helfen.

Die Helden können nun folgende Aufgaben bewältigen, um große Belohnungen zu erhalten:

- Edelsteine im Wert von 20 zu den Schildzwerge(Feld 71) bringen
- 20 Geröll zum Leuchtturm auf Feld 15 bringen
- 1 Runenstein zur Hexe bringen
- 1 Runenstein zur Taverne (Feld 72) bringen
- 1 Pergament zu den Bergmännern bringen (Feld 84)
- 1 Pergament zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Aufgaben für die Helden 2“.



Legt zur Erinnerung je ein Sternchen auf die Felder 15, 57, 71, 72 und 84.

Jedes Mal, wenn die Helden eine Aufgabe bewältigt haben, wird eine der folgenden (jeweils die entsprechende) Legendenkarte vorgelesen:

- Die Schildzwerge
- Die Hexe
- Die Taverne
- Der Baum der Lieder
- Die Bergmänner
- Der Leuchtturm

Die Helden blickten in den Himmel. Das Wetter spielte verrückt. Sonne, Wolken, Regen, Schnee, Hagel, Sturmböen, all das konnte man sehen und spüren. Das brachte das Zeitgefühl der Helden endgültig durcheinander.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Aufgaben für die Helden 3“.



Der Erzähler geht jetzt um einen Tag auf der Legendenleiste zurück.

Heldenaufgaben:

- Burg beschützen

Optional:

- Edelsteine im Wert von 20 zu den Schildzwerge bringen
- 20 Geröll zum Leuchtturm auf Feld 15 bringen
- 1 Runenstein zur Hexe bringen
- 1 Runenstein zur Taverne (Feld 72) bringen
- 1 Pergament zu den Bergmännern bringen (Feld 84)
- 1 Pergament zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen



Entfernt zunächst das Sternchen vom Höhleneingang (Feld 71) und alle übrigen Edelsteine vom Spielplan.

Der Held brachte die geforderte Anzahl an Edelsteinen zum Höhleneingang.

„Vielen Dank“, sagte einer der Zwerge.

„Wir werden euch nun helfen, die Bedrohung abzuwehren. Unsere Krieger könnten einen alten Zauberspruch anwenden, der ihnen jedoch jegliche Energie rauben würde. Oder sie kommen mit euch. Ihr müsst euch entscheiden.“

Die Helden müssen sich nun zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- die Schildzwerge kämpfen ab sofort nach den üblichen Regeln an eurer Seite

oder

- der Erzähler geht um zwei Felder zurück



Der Held brachte einen Runenstein zu Hexe. „Sehr gut“, sagte sie. „Jetzt kann ich einen meiner Zauber wirken lassen. Doch ihr müsst euch entscheiden, wie ich euch helfen soll...“

Die Helden müssen sich nun zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- die schlechten Ereigniskarten werden sofort gegen die aussortierten guten Ereigniskarten ausgetauscht

oder

- der Erzähler geht um zwei Felder zurück



Entfernt zunächst das Sternchen von der Taverne (Feld 72).

Der Held brachte den Runenstein in die Taverne. Gilda, die Wirtin, nahm in entgegen und sagte: „Ich habe einen alten Zauberspruch gefunden, doch dafür brauch ich diesen Runenstein. Doch du musst dich entscheiden, wofür ich den Runenstein einsetzen soll.

Die Helden müssen sich nun zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- der Held auf Feld 72 erhält 5 Gold
- oder
- der Erzähler geht um ein Feld zurück



Entfernt zunächst das Sternchen vom Baum der Lieder (Feld 57).

Als der Held mit dem Pergament bei den Bewohnern ankam, dankten sie ihm herzlich. „Zur Belohnung für eure Mühen werden wir euch beschenken. Wir bieten euch 2 Möglichkeiten. Entweder ihr nehmt Bogen, Falke und 2 Gold oder ihr seht unseren, seit Jahren nicht mehr verwendeten Zeitzauber.“

Die Helden müssen sich nun zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- der Held auf Feld 57 erhält einen Falken, einen Bogen und 2 Gold
- oder
- der Erzähler geht um ein Feld zurück



Entfernt zunächst das Sternchen vom Bergstolleneingang (Feld 84).

Nach tagelangen Märschen gelangte der Held endlich zum Stolleneingang und übergab den Bergmännern die Nachricht. „Vielen Dank“, sprach einer der Bergmänner, „wir werden euch reichlich für eure Mühen belohnen. Hier oben herrschen mystische Kräfte. Ihr bekommt von uns Gold, viel Gold. Wir könnten es aber auch einsetzen, um für euch die Zeit anzuhalten. Ihr müsst euch entscheiden.“

Die Helden müssen sich nun zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- der Held auf Feld 84 erhält 15 Gold

oder

- der Erzähler geht um drei Felder zurück



Entfernt zunächst das Sternchen von Feld 15 und alle übrigen Geröllplättchen vom Spielplan.

Der Held brachte die geforderte Anzahl an Steinen und Geröll zum Leuchtturm. „Vielen Dank für die Steine“, sagte einer der Arbeiter. „Endlich können wir den Leuchtturm fertig bauen. Zur Belohnung können wir euch 2 Dinge anbieten. Ihr müsst euch zwischen 2 Möglichkeiten entscheiden.“

Die Helden müssen sich nun zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- der Held auf Feld 15 erhält 4 Gold, einen Helm und einen Schild

oder

- der Erzähler geht um zwei Felder zurück