



Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus und legt Sternchen auf C und N. Legt nun zusätzlich folgendes Material bereit:

- Die Legendenkarte „Die Hexe“, Prinz Thorald, Die Schildzwerge, den dunklen Magier Varkur, 4 Bauern, 1 Gegenstand Gift
- Verdeckt und gemischt: 6 Pergamente, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, die Schicksalskarten, 15 Kreaturenplättchen, die 11 Edelsteine, 8 Geröllplättchen

Würfelt nun 5 der 6 Runensteine, 2 Heilkräuter, Pergamente (bei 2 Helden: 2; bei 3 Helden: 3; bei 4 Helden: 4), 1 Gold und 2 Gold mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) aus.

Noch immer trauerte das Volk um den alten König Brandur. Erst ein Monat lag seit dem Kampf gegen den Drachen zurück und vor wenigen Tagen war Prinz Thorald zum neuen König gekrönt worden. Direkt war er losgeritten, um einen Rundgang durch sein Königreich zu machen. Doch aus einem unerklärlichen Grund war es zu einem Unglück gekommen und das Rietland war von einer Lawine heimgesucht worden.

Legt jetzt jeweils 4 Geröllplättchen verdeckt auf die Felder 18 und 72 und deckt sie auf.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →



Legt ein rotes X auf das Händlersymbol auf Feld 18 und ein Sternchen auf Feld 72. Für den Kampf gegen das Geröll wird kein Bogen benötigt. Geröll zu entfernen gilt als Aktion Kämpfen. Jeder Versuch, Geröll zu entfernen, kostet den Helden eine Stunde auf der Tagesleiste. Es können auch mehrere Geröllplättchen gleichzeitig entfernt werden. Erst wenn das Feld 18 frei ist, kann dort eingekauft werden. Wenn das Feld 72 frei ist, stellt Prinz Thorald darauf. Er kann wie üblich eingesetzt werden.

Hinweis: Wenn ihr mit dem „trunkenen Troll“ spielt, stellt ihn am Anfang auf das Feld 29. Legt 4 Bauern auf die Felder 33, 24, 41 und 47 und jeweils einen Trinkschlauch auf die Felder 28 und 64.

Sortiert das Kreaturenplättchen „1 Wardrak auf Feld 67“ aus. Stellt einen Troll auf Feld 49 und einen Gor auf Feld 43. Lest nun 3 Kreaturenplättchen nacheinander vor und würfelt aus, an welchem Buchstaben der Legendenleiste weitere Kreaturenplättchen vorgelesen werden:

- bei 2 Helden: 3
- bei 3 Helden: 4
- bei 4 Helden: 5

Hinweis: sollten eine Legendenkarte und ein Kreaturenplättchen gleichzeitig vorgelesen werden, hat das Kreaturenplättchen immer Vorrang. Es dürfen höchstens zwei Kreaturenplättchen auf einem Buchstaben liegen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 →



Jeder Held erhält nun eine Schicksalskarte und liest sie vor. (Leichtere Variante: Ein Held erhält keine Schicksalskarte. Ihr entscheidet, wer das sein soll.)

Sobald alle Schicksale erfüllt wurden, werden die Schildzwerge auf Feld 71 gestellt und können wie Prinz Thorald genutzt werden.

Vor langer Zeit hatten die Helden von einem Gift gehört, das so stark sein sollte, dass es Kreaturen in unglaublich kurzer Zeit den Tod bringen sollte. Nun suchten sie im ganzen Land nach den Resten des Rezeptes, um es der Hexe zu geben, da sie die größte Erfahrung im Brauen von Tränken hatte.

Wenn ihr die Hexe gefunden habt, könnt ihr alle Pergamente, die im Spiel sind, zu ihr bringen und die Karte „Die Hexe“ wird vorgelesen. Dort erfahrt ihr alles Weitere.

Die Helden hatten sich im Thronsaal versammelt und besprachen dort, was nun zu tun war.

Stellt eure Helden auf die Burg (Feld 0).
Jeder Spieler beginnt mit 2 Stärkepunkten.
Die Gruppe erhält 3 Stärkepunkte und Gold:

- Bei 2 Helden: 3
- Bei 3 Helden: 4
- Bei 4 Helden: 5

Ihr entscheidet gemeinsam, wer was bekommt. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



Ein Spähtrupp traf ein. Sie hatten die Ursache für die Lawine entdeckt und waren mit angstvollen Gesichtern zurück zur Rietburg geflüchtet. Varkur, der dunkle Magier, war zurückgekehrt - diesmal in Begleitung eines grausamen Wardraks, der ihn beschützen sollte.

Ein Held würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel.

Die Späher hatten Varkur am Fuße des Skralberges erspäht.

Stellt Varkur und einen Wardrak auf das Feld 40.

Varkur und sein Wardrak wurden im Wachsamem Wald beobachtet.

Stellt Varkur und einen Wardrak auf das Feld 52.

Am Krallenfels, nahe des Flusses, wurde der Magier gesichtet.

Stellt Varkur und einen Wardrak auf das Feld 30.

Varkur läuft mit seinem Wardrak immer ein Feld, bevor die Brunnen aufgefrischt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Rückkehr des dunklen Magiers

C₂

Diesmal wollte Varkur siegreich sein. Er wollte seine neue Macht klarstellen und so tötete er jede einzelne Kreatur, die ihm in den Weg lief.

Immer, wenn Varkur und sein Wardrak ein Feld betreten, auf der eine andere Kreatur steht, kommt diese aus dem Spiel.

Aufgabe:
Ihr müsst den dunklen Magier und seinen Wardrak besiegen, bevor der Erzähler Feld „N“ erreicht. Wenn das geschehen ist, wird der Erzähler auf „N“ vorgesetzt.

Bevor ihr gegen Varkur kämpft, müsst ihr den Wardrak besiegen. Das Gift (siehe Karte „Die Hexe“) ist gegen Varkur und seinen Wardrak nicht wirksam.

Der Wardrak hat die Kampfwerte eines ganz normalen Wardraks. Varkur hat 15 Willenspunkte und folgende Stärkepunkte:

- Bei 2 Helden: 15
- Bei 3 Helden: 20
- Bei 4 Helden: 25

Varkur würfelt mit zwei roten und einem schwarzen Würfel. Alle Werte werden addiert.

Legendenziele:

- Rietburg verteidigen
- Schicksale erfüllen
- Varkur und seinen Wardrak besiegen



DIE LEGENDEN VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Rückkehr des dunklen Magiers

N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- Die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde und...
- Alle Schicksale erfüllt wurden und...
- Varkur und sein Wardrak besiegt wurden.

Es gab ein großes Fest und das Volk feierte den Sieg über den dunklen Magier. Alle hatten sich während dem Kampf in ihren Hütten versteckt, doch nun kamen sie heraus und die Helden wurden laut bejubelt.

Autoren: Lennart und Yannik Witzens

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
- Die Rietburg nicht verteidigt wurde oder...
- Nicht alle Schicksale erfüllt wurden oder...
- Varkur und sein Wardrak nicht besiegt wurden.
Varkur lachte grimmig und zog mit seinem Wardrak in die Rietburg ein. Die Bevölkerung floh erschreckt und versteckte sich im Wachsamem Wald. Varkur krönte sich zum König der Andori und es folgten lange, schlimme Jahre unter der Regierung des dunklen Magiers, bis die Helden irgendwann zurückkehren würden und das Land befreien würden. Doch das ist eine andere Geschichte.



F

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

F

Fan-Legende

Die Rückkehr des dunklen Magiers



Die Hexe

Diese Karte wird vorgelesen, sobald ein Held das Nebelplättchen mit der Hexe aktiviert.

Gut versteckt entdeckte einer der Helden endlich die Hexe im Nebel. „Seid begrüßt“, sprach der Held zu ihr. „Wie ihr sicher wisst, gibt es eine Legende, die besagt, dass es ein verschollenes Rezept für ein starkes Gift geben soll. Wir haben dieses Rezept gefunden und bitten euch darum, uns dieses Gift - natürlich gegen einen vernünftigen Preis - zu brauen.“

Wenn der Held alle Pergamente und zwei Stunden auf der Tagesleiste abgibt, könnt ihr nun bei der Hexe das Gift kaufen. Das Gift kostet:

- Bei 2 Spielern: 4 Gold und / oder Willenspunkte
- Bei 3 Spielern: 6 Gold und / oder Willenspunkte
- Bei 4 Spielern: 8 Gold und / oder Willenspunkte

Das Gift kann vor einer Kampfrunde eingesetzt werden und hat zwei Wirkungen:

1. Unterliegt die Kreatur, verliert sie keine Willenspunkte, sondern kommt direkt aus dem Spiel.
2. Der Erzähler geht nicht weiter, allerdings gibt es für diese Kreatur auch keine Belohnung.

Als Dank für das Rezept verriet die Hexe dem Helden ein Geheimnis, nachdem man schnell zu großer Kraft kommen würde.

Zählt die Zahlen auf den Pergamenten zusammen und addiert 23. Legt nun verdeckt einen Edelstein auf das Feld mit dieser Feldzahl. Er kann eingesammelt werden und sein Zahlenwert kann in Stärkepunkte für die ganze Gruppe eingelöst werden (z.B. Wert 4 = 4 Stärkepunkte).



ANDOR

