

**Allgemeines zur Legende:**

Diese Legende stellt einen Teil 2 zur „Alternativ-Andor“ Reihe. Dabei gilt sie als Ersatz für Legende drei und weist, wie die „Ära des Widerstands“ drei variable Endgegner auf.

Benötigtes Spielmaterial: Das Grundspiel sowie die Schätze aus AA1 – Verborgene Schätze.

Schwierigkeitsgrade: leicht bis mittel, wobei manche Gegner schwerer und manche leichter sind

Spieleranzahl: 2-6, ich empfehle, mit den Grundspielhelden zu spielen, da ein Endgegner sich mit unterschiedlicher Heldenwahl verändert.

Fan-Legenden-Erfinder: Wachsender Walddläufer.

Besonderheiten: Dies ist eine der Legenden, die nach AA1 gespielt werden (=> AA2VM). Dabei muss man AA1 vorher gespielt werden, da man ein paar Gegenstände daher mitnimmt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

3

Verbotene Magie



Diese Legende besteht aus den Karten A1, A2, D, G, N und drei Karten "Verbotene Magie"

Die Helden standen vor den Rietlanden. Während ihrer Abwesenheit in der Mine waren wieder Kreaturen in Andor aufgetaucht, Horden. Entsetzt hatte sich in den Gesichtern der Helden bereit gemacht, und sie machten sich sogleich auf, König Brandur Bericht zu erstatten.

Führt die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Stellt **Gors** auf die Felder **25, 32, 34** und **64**.

Stellt **Skräle** auf die Felder **27, 28** und **44**.

Stellt **Trolle** auf die Felder **30** und **39**.

Legt die **Heilkräuter** und **Runensteine** verdeckt und gemischt bereit. Legt die **Schätze** verdeckt und gemischt bereit. Stellt die Figuren "Hexe", "Dunkler Magier" und "Prinz Thorald" bereit. Legt die Bauernplättchen, Geröllplättchen und zwei schwarze Standfüße bereit.

Verteilt die **Schätze** aus der vorigen Legende wieder auf die Helden. Ebenso mit den übrigen Pergamenten. Ein Held erhält ein zusätzliches Pergament.

In dieser Legende wird die **Nummer des Pergaments** zur **Rangzahl des Helden** addiert, um die Position des Schatzes zu bestimmen. Wenn das Pergament **übergeben wird**, **ändert** sich der Standort des Schatzes.

Legt ein rotes X auf die Hängebrücke. Sie kann weder von Kreaturen noch Helden passiert werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

3

Verbotene Magie



Würfelt mit einem Heldenwürfel und einem Kreaturenwürfel. Der Kreaturenwürfel entspricht der 10er-Stelle und der Heldenwürfel der 1er-Stelle. Würfelt auf diese Weise drei zufällige Runensteine und zwei Heilkräuter ein.

Aufgabe:

Ein Held muss auf **Feld 0** stehen, wenn der Erzähler "D" erreicht.

Die Heldengruppe erhält **2 Stärkepunkte** und **5 Gold**.

Ein **beliebiger Held** beginnt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

3

Verbotene Magie



*Der Held berichtete dem König von den Geschehnissen in der Mine. Wegen der Kreaturen war jedoch nun auch die Holzbrücke zerstört.
"Thorald, hilf den Helden!"*

Stellt die Figur "**Prinz Thorald**" auf Feld 0. Wenn Prinz Thorald auf dem Feld einer Kreatur steht, zählt er **4 zusätzliche Stärkekpunkte für den Helden**. Für eine Stunde kann neben "Laufen" und "Kämpfen" nun auch die Aktion "**Thorald bewegen**" gewählt werden, womit Prinz Thorald **vier Felder für eine Stunde** läuft.

Würfelt nun 2 **Runensteine** mit einem Kreaturenwürfel und Heldenwürfel ein.

Legt **Bauern** auf die Felder 40 und 72.

Bauern können zur Burg gebracht werden, dabei werden sie einfach mit der Heldenfigur mitbewegt. Wenn sie auf das Feld einer Kreatur kommen oder eine Kreatur auf ihr Feld zieht, kommen sie aus dem Spiel. Wenn ein Bauer die Burg erreicht, wird er umgedreht und zählt als zusätzlicher goldener Schild.

Stellt Gors auf die **Felder 50 und 55**.

Stellt einen Skral auf das **Feld 52**,

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

3

Verbotene Magie



Die Erde bebete. Etwas dunkles nahte heran. Die Reparatur der Holzbrücke war fertig, allerdings hatten Späher des Königs ein Wesen beobachtet, welches eine große Gefahr für Andor darstellte...

Entfernt das rote X von der **Holzbrücke**.

Deckt nun eine der drei Karten "**Verbotene Magie**" auf.

Wenn die Bedrohung **besiegt** wurde, lest die **blaue Seite** der Legendenkarte N.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

3

Verbotene Magie



Verbotene Magie

Ein dunkler Magier war am Fuße des Gebirges aufgetaucht. Er nannte sich Varkur, und forderte die Helden zu einem Kampf heraus. Mit dunkler, verbotener Magie stahl er Teile der Kräfte der Helden.

Varkur hat grundsätzlich **10 Willenspunkte** und würfelt mit schwarzen Würfeln nach seiner Willenspunkteanzeige.

Bei **2 Spielern** hat er **15 Stärkepunkte**, bei **3 Spielern 25** und bei **4 Spielern 35 Stärkepunkte**.

Wenn der **Krieger** gegen ihn kämpft, erhält er zusätzlich **5 Willenspunkte**.

Wenn der **Zwerg** gegen ihn kämpft, erhält er zusätzlich **4 Stärkepunkte**.

Wenn der **Zauberer** gegen ihn kämpft, dreht er maximal **einen Würfel auf die gegenüberliegende Seite, wenn diese höher** sein sollte.

Wenn der **Bogenschütze** mitkämpft, darf der Magier **seinen niedrigsten Würfel neu werfen**.

Wenn ein Held mitkämpft, der nicht in dieser Liste steht, bekommt Varkur **drei Stärkepunkte** und **2 Willenspunkte** für jeden dieser Helden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

3

Verbotene Magie



Verbotene Magie

Die dunkle, verbotene Magie verstärkte die ohnehin zähe Haut der Trolle um ein weiteres. Schwache Kämpfer kamen gar nicht gegen diesen Panzer an.

Legt nun das Geröll bereit. Wenn ihr den Kampf gegen einen Troll beginnt, wird je nach Heldenanzahl Geröllplättchen aufgedeckt:

Bei **2 Spielern 1 Geröllplättchen**, bei **3 Spielern 2 Geröllplättchen**, und bei **4 Spielern 3 Geröllplättchen**.

Die addierten Geröllplättchen sind der **Mindestwert** an Stärkepunkten, den die kämpfenden Helden zusammen haben müssen, um weiterzukämpfen.. Thorald wird dabei nicht hinzugezählt.

Es wird nach einer Kampfunde **KEIN** neuer Wert aufgedeckt.

Wenn ihr **nicht** genügend Stärkepunkte habt, geben alle Kämpfenden **dennoch** eine Stunde ab.

Der Wert der Trolle ist nicht fix - Wenn ihr es noch einmal versucht, werden neue Geröllplättchen aufgedeckt. Dabei werden immer alle zusammengemischt.

Um die Legende zu gewinnen, müssen **sämtliche Trolle** aus Andor **vertrieben** werden. In der Burg zählen sie als vertrieben.

Stellt bei 3 und 4 Spielern einen Troll auf Feld 56, und bei **4 Spielern** noch einen auf **Feld 39**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende
3
Verbotene Magie



Verbotene Magie

Dunkle, verbotene Magie verstärkten die Kräfte eines Gors und eines Skrales. Wie der Wind rasten sie über das Land, auf die Burg zu.

Stellt einen Gor mit schwarzen Standfuß auf Feld 66 und einen Skral mit schwarzen Standfuß auf Feld 60.

Diese beiden Kreaturen bewegen sich bei ihrer normalen Bewegung (Gor oder Skralsymbol) sowie wenn ein Wardraksymbol gezeigt wird.

Wenn eine der beiden die Burg erreicht, ist die Legende sofort verloren.

Der Gor hat 20 Stärkekpunkte und würfelt immer mit einem schwarzen Würfel, der Skral hat 30 Stärkekpunkte und würfelt immer mit 2 schwarzen Würfeln.

Bei 2 Helden muss nur der Gor besiegt werden, bei 3 Spielern nur der Skral, und bei 4 Spielern beide.

Sobald das erfüllt ist, versetzt den Erzähler sofort auf Feld N und lest die blaue Seite der Legendenkarte.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende
3
Verbotene Magie



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
... **die Burg** verteidigt wurde und
... **die Bedrohung** besiegt wurde.

*Die Zauberin besprach sich mit den anderen Helden.
"Diese dunkle Magie ist stark. Und wir sind Varkur
sicher nicht zum letzten Mal begegnet."*

Legende entwickelt von: Wachsender Waldläufer

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
... die Burg nicht verteidigt wurde oder
... die Bedrohung nicht besiegt werden konnte
Triumphierend lachte der Magier: *Distere Wolken
zogen über Andor herein...*

Legendenauswahl:

Habt ihr den Feuerjuwel gefunden?

Wenn ja, spielt die Legende „Die Macht des Juwels“

Habt ihr den Feuerjuwel nicht?

Dann spielt die Legende „Der Fluch“