

Diese Legende ist eine Fortsetzung der fünf legenden des Grundspiels, wird mit dem ersten Grundspiel gespielt und benötigt KEIN extra Material.

Schwierigkeitsgrad:

Die Schwierigeren Karten sind braun markiert. Wenn ihr mit diesen Karten Spielt ist das Spiel SEHR SCHWER

Wenn ihr mit den grün markierten Karten spielt dann ist das Spiel MITTEL

A1

Es waren goldene Zeiten für Andor. Der Drache war besiegt und keinerlei Bedrohung war in Sicht.

Legt die Karten „Feier verpasst“, „Brüllen aus der Tiefe“ und „Mächtige Freunde“ bereit.

Legt die Kreaturen und deren Plättchen bereit, und erwürfelt ihre Position sich dürfen sich nicht doppeln und nicht auf 1 gelegt werden.

Bis Legende C werden keine Karten aufgedeckt, wenn man ein Nebelplättchen mit einer Karte oder einem Gor aufdeckt kommt dies aus dem Spiel

Achtung: In diesem Spiel können bereits benutzte Gegenstände wiederverwendet werden. (besiegte Monster erneut aufs Spielfeld setzen, bereits beseitigtes Geröll an einen anderen Ort legen)

Verteilt vier Runensteine (Achtung seht nach, dass alle drei Farben vorhanden sind.) Erwürfelt die Position von ihnen indem ihr mit einem Keraturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) Würfelt.

Verteilt auch zwei Heilkräuter nach demselben Schema

Stellt den Turm auf Feld 17, dies ist wie in Legende 5: Wenn ein Held auf ihm steht und einen Bogen hat kann er an die angrenzenden Felder schießen und hat dann 2 Stärkepunkte mehr

Verteilt fünf Gold und zwei Bögen

Jeder bekommt zwei Stärkepunkte und sieben Willenspunkte.

Achtung: In dieser Legende können Falken über Geröll fliegen

Alle Helden starten auf der Burg

Es kann nur ein Bauer gleichzeitig von einem Helden getragen werden

Lies jetzt weiter auf Karte A2 →

-

A1

Es waren goldene Zeiten für Andor. Der Drache war besiegt und keinerlei Bedrohung war in Sicht.

Legt die Karten „Feier verpasst“, „Brüllen aus der Tiefe“ und „Mächtige Freunde“ bereit.

Legt die Kreaturen und deren Plättchen bereit, und erwürfelt ihre Position sich dürfen sich nicht doppelnd und nicht auf 1 gelegt werden.

Bis Legende C werden keine Karten aufgedeckt, wenn man ein Nebelplättchen mit einer Karte oder einem Gor aufdeckt kommt dies aus dem Spiel

Achtung: In diesem Spiel können bereits benutzte Gegenstände wiederverwendet werden. (besiegte Monster erneut aufs Spielfeld setzen, bereits beseitigtes Geröll an einen anderen Ort legen)

Verteilt vier Runensteine (Achtung seht nach, dass alle drei Farben vorhanden sind.) Erwürfelt die Position von ihnen indem ihr mit einem Keraturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) würfelt.

Verteilt auch zwei Heilkräuter nach demselben Schema

Stellt den Turm auf Feld 17, dies ist wie in Legende 5: Wenn ein Held auf ihm steht und einen Bogen hat kann er an die angrenzenden Felder schießen und hat dann 2 Stärkepunkte mehr

Verteilt fünf Gold und zwei Bögen

Jeder bekommt zwei Stärkepunkte und sieben Willenspunkte.

Achtung: In dieser Legende können Falken über Geröll fliegen

Alle Helden starten auf der Burg

Lies jetzt weiter auf Karte A2 →

A2

Doch der Friede hielt nicht lange. Man munkelte, dass die wachen des neu errichteten Wehrturms einen Schatten erblickten, der, die ebenfalls neu errichtete Hängebrücke überquerte. Auch verdunkelten Wolken die prachtvolle Burg. Ein Schatten ging um! Doch die Sorge der Bevölkerung war noch fern da der Sieg erst vor wenigen Monaten Einzug gehalten hatte. Immer wieder luden die Königreiche Bauern aus weiter Ferne zu Festen ein. Die Helden wurden ausgesandt um die Bauern sicher zu der Taverne (Feld 72) zu bringen. Denn auch ohne den Drachen der das Land mit Monstern überzog war Andor nur mit größter Vorsicht zu durchqueren.

Lege Bauernplättchen auf die Felder 24;32;40 und 64

Der Drache hatte in Andor Spuren hinterlassen. Legt jetzt drei geröllplättchen auf die Steinbrücke und die Holzbrücke. Bis das Geröll beseitigt wurde sind sie nicht begeh- oder passierbar.

Bringt die Bauern in die Taverne auf Feld 72

Sobald der Erzähler c erreicht und nicht alle Bauern auf Feld 72 sind wird die Karte „Feier verpasst“ aufgedeckt und vorgelesen

-

B1

Oh nein, ein Räuber nutzte die neu errichtete Brücke um die Bewohner Andors zu bestehlen.

Legt ein Stern auf das Feld (vor der Brücke)

*Doch der Räuber hatte keine Ahnung das die Brück heute von den Helden überquert werden würde.
Es wurde ein kurzer Kampf indem sich der Räuber eingestehen musste das ihre Kräfte nicht
ausreichen um die Helden Andors zu überwältigen*

Der Räuber muss in den Wachturm gebracht werden.

C1

Es war eine ausgelassene Feier wie sie Andor noch nie erlebt hatte. Auch die Helden genehmigten sich eine Auszeit, in der sie sich mit dem ebenfalls anwesenden Prinz Thorald befreundeten. Draußen tobte der Sturm und sorgte so für eine gemütliche Atmosphäre in dem Würzhaus. Doch plötzlich lies ein Aufschrei die Menge zusammenzucken. Es wurden Schatten am Waldrand gesehen. Schnell eilten die Helden zu den Fenstern. Tatsächlich 2 Wadracks, und nicht nur das auf ihnen saßen Skrale, die es nicht erwarten konnten ihre Klingen mit dem Blut von unschuldigen Menschen zu denken.

Stellt nun Wardaks auf die Felder, 29 und 34. Und setze Skale auf ihren Rücken.

Sterke der Wadrackreiter:

Sie besitzen 12 Stärkepunkte und 7 Willenspunkte und kämpfen mit drei roten Würfeln.

Bei Sonnenaufgang bewegen sie sich 2 Felder. (nach dem Wadrack Schema)

Sie töten Bauern auch im vorbeigehen

Als Belohnung erhalten die Helden 7 Gold / 7 Willenspunkte

Wenn die Reiter erlegt wurden geht der Erzähler nur ein Feld auf der Legenenleiste vor. Setze jetzt 1 Bauern auf das Feld 28 und zwei auf Feld 72

Bringe die Bauern auf die Burg und nehme dich der Wadrackreiter an.

Stelle Prinz Thorald auf Feld 72



← Wadrackreiter

D1

Es schien als wäre das böse zurückgekehrt.

Stelle nun Gors auf Feld 9;22;24 und 62

Einen Skral auf Feld 32

Und einen Troll auf Feld 30

Eine Erschreckende Nachricht machte die Runde, es war ein dunkler Magier der versuchte das Leben der Bewohner Andors schwer zu machen. Botschafter des Wachsammen Waldes beobachteten ein treiben in der alten Trollfestung (Feld 83). Eine Armee machte sich bereit für den Marsch. In nur wenigen Tagen würde Andor voll mit Skalen, Gors und Trollen sein. Es wird vermutet das der Magier in der Festung residiert und die Kreaturen mit seiner Magie antreibt. Da die Zwerge die nächsten zu der Festung sind galt es zunächst sie zu warnen, um den Vertrag Andors aufrecht zu erhalten.

Lege ein Pergament in die Burg dieses müsst ihr in die Zwerge Mine (Feld 71)

Prinz Thorald kann das Pergament nicht tragen.

Markiere das Feld 71. Sobald dieses Feld betreten wird, wird die Karte „starke Verbündete“ aufgedeckt.

-

„Feler verpasst“

Das Böse streift jetzt durch die Lande Andors. Von den Bauern angezogen strömen noch mehr Monster aus dem Gebirge. Ohne den Schutz der Helden werden die Bauern keine großen Chancen haben. So war es auch:

Stelle für jeden Bauer der nicht in die Taverne gebracht wurde einen Skal für ihn auf das Spielbrett.

Nehmt die Bauern aus dem Spiel.

Stellt Gors auf alle begehbaren Brücken.

„Starke Verbündete“

Die Schild Zwerge waren beunruhigt, immer öfter spürten sie, das die Hitze aus den Tiefen der Berge heißer wurde. Sie waren nicht alleine im Gebirge. Es musste noch eine geben, noch eine dunkle Magie die das böse am Leben hält, bis sie bereit waren um Andor erneut mit schwarzem Ruß überziehen. Der 1. Krieg des 2ten Zeitalters war nicht mehr fern. Fürst Hallegard wollte nicht untätig zusehen wie Andor am Staub erstickt. Auch er wollte seinen Teil des Vertrages einhalten.

Stellt nun die Schildzwerge auf Feld 71

Sie können wie Prinz Thorald bewegt werden und haben 4 Stärkepunkte.

Schnellen Schrittes eilten Zwei Zwerge herbei. Die Armee vor dem Turm war losgezogen um Andor für immer in Dunkelheit zu stürzen.

Stelle nun den Magier auf Feld 83 und 5 Geröllplättchen davor

Außerdem einen Troll auf Feld 65, dieser bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht!

Setze einen Skral 64 einen Gor auf 66 und einen auf 54.

Lege ein Bauernplättchen auf 38 und eins auf 39.

Diese Plättchen können weder in die Burg noch sonst wo hingbracht werden.

Der Magier kann nur von Feld 65;64 oder 61 Angegriffen werden. Die Kreaturen dürfen nicht beide Bauern Töten sonst ist das Spiel aus und die Legende verloren.

Es ist verboten den Magier anzugreifen während man auf dem Feld einer Kreatur steht

Stärke des Magiers:

Der Magier besitzt 40 Stärkepunkte und 18 Willenspunkte

Wenn er einen Kampf verliert wird ein Gor erschaffen, wenn er einen Kampf gewinnt ein Skral. Nehmt hierfür einen Heldenwürfel.

Er Würfelt mit 3 Schwarzen Würfeln. Ab 13 Willenspunkten mit 2, ab 6 mit 1nem schwarzen Würfel.

Bei einer 1/2 kommt der Skral auf Feld 65, bei einer 3/4 kommt die Kreatur auf Feld 64 und bei einer 5/6 kommt er auf Feld 61.

Doch damit nicht genug, während die Helden in der Mine waren verteidigte Prinz Thorald Die Burg und Brücken. Bei dem Versuch sich mit einem Skral anzulegen scheiterte. Zum Glück wurde das geschehen vom alten Wehrturmaus beobachtet und Prinz Thorald wurde sicher auf die Burg gebracht. Nun keine nur noch ein Wesen in ganz Andor helfen ...

Stellt einen Skral auf Feld (Hängebrücke)

Sucht die Hexe im Nebel sobald sie entdeckt wird lege ein Heilkraut auf die Ablage des Helden der die Hexe fand, dieser muss das Heilkraut auf die Burg bringen. Erst dann kommt Prinz Thorald wieder ins Spiel.

Stellt Prinz Thorald auf den Wachturm (Feld 17)

„Starke Verbündete“

Die Schild Zwerge waren beunruhigt, immer öfter spürten sie, das die Hitze aus den Tiefen der Berge heißer wurde. Sie waren nicht alleine im Gebirge. Es musste noch eine geben, noch eine dunkle Magie die das böse am Leben hält, bis sie bereit waren um Andor erneut mit schwarzem Ruß überziehen. Der 1. Krieg des 2ten Zeitalters war nicht mehr fern. Fürst Hallegard wollte nicht untätig zusehen wie Andor am Staub erstickt. Auch er wollte seinen Teil des Vertrages einhalten.

Stellt nun die Schildzwerge auf Feld 71

Sie können wie Prinz Thorald bewegt werden und haben 4 Stärkepunkte.

Schnellen Schrittes eilten Zwei Zwerge herbei. Die Armee vor dem Turm war losgezogen um Andor für immer in Dunkelheit zu stürzen.

Stelle nun den Magier auf Feld 83 und 5 Geröllplättchen davor

Außerdem einen Troll auf Feld 65, dieser bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht!

Setze einen Skral 64 einen Gor auf 66 und einen auf 54.

Lege ein Bauernplättchen auf 38 und eins auf 39.

Diese Plättchen können weder in die Burg noch sonst wo hingbracht werden.

Der Magier kann nur von Feld 65;64 oder 61 Angegriffen werden. Die Kreaturen dürfen nicht beide Bauern Töten sonst ist das Spiel aus und die Legende verloren.

Es ist verboten den Magier anzugreifen während man auf dem Feld einer Kreatur steht

Stärke des Magiers:

Der Magier besitzt 30 Stärkepunkte und 18 Willenspunkte

Wenn er einen Kampf verliert wird ein Skral erschaffen, wenn er einen Kampf gewinnt ein Gor. Nehmt hierfür einen Heldenwürfel.

Er Würfelt mit 3 Schwarzen Würfeln. Ab 13 Willenspunkten mit 2, ab 6 mit 1nem schwarzen Würfel.

Bei einer 1/2 kommt der Skral auf Feld 65, bei einer 3/4 kommt die Kreatur auf Feld 64 und bei einer 5/6 kommt er auf Feld 61.

Die Legende nahm ein gutes Ende Wenn:

-Die Burg erfolgreich verteidigt wurde

-Die Bauern geschützt- und der Magier besiegt wurde

Erneut hatten die Helden unterbeweisgestellt, dass sie nur zusammen das böse vernichtet werden kann. Die Bewohner Andors atmeten auf. Auch wenn allen klar war das in den Tiefen der Berge noch ein weitaus mächtigeres Wesen sein Unwesen trieb, feierte man den Sieg in ganz Andor.

...

Die Legende nahm ein schlechtes Ende, wenn:

-die Burg nicht verteidigt wurde,

-der Magier nicht besiegt- und die Bauern nicht geschützt wurden.

Die Menschen Andor verloren die Hoffnung immer mehr Kreaturen waren in Andor anzutreffen. Die Dörfer brannten unter dem Geschrei der Bauern. Andor war gefallen und es gab niemanden mehr des es retten konnte.