



Die Räuber aus dem Gebirge

1

Die Räuber und die Gors



Es war ein prachtvoller Spätsommertag, als diese Geschichte anfang. Die Tiere begannen langsam sich Vorräte für ihren Winterschlaf zu holen.

Führt die Anweisungen der Checkliste aus. Beachtet dabei folgende Änderungen:

1. Von den Kreaturen braucht ihr nur die Gors und die Wargors aus die letzte Hoffnung.
2. Auf Feld 45 wird kein Brunnen gelegt.

Legt zusätzlich folgendes Material bereit: Die Figur "Bewahrer vom Baum der Lieder", den Ausrüstungsgegenstand "Kapuze", 4 graue Würfel, Die Apfelnüsse und 1 Sternkraut (bei 4 Spielern)

Stellt die Helden auf folgende Felder:

Krieger: 4
Bogenschütze: 1
Zwerg: 2
Zauberer: 6

Die Wargors sind einfach ganz gewöhnliche Gors. In dieser Legende gibt es nur Gors.

Stellt Gors auf die Felder:

43, 40, 33, 51, 17 und 50. Bei 4 Spielern stellt ihr noch einen auf Feld 10.

Lest Jetzt weiter auf Legendenkarte A2



Die Räuber aus dem Gebirge

1

Die Räuber und die Gors



Legt Sternchen auf die Felder B,C,F, I und N.

den Helden war Klar das dies ein besonders kalter Winter werden würde. König Thorald hatte sie beauftragt Vorräte für das Volk zu holen.

Legt Apfelnüsse auf die Felder 30, 26, 27, 39, 48, 58, 65. Bei 4 Spielern legt ihr noch ein Sternkraut auf Feld 69.

Aufgabe: Jeder Held muss Mindestens 2 Stück Proviant zur Burg Bringen.

Als die Helden sich auf den Weg machten sahen sie eine riesige Gor Armee vor sich. das wird nicht Leicht.

Wenn ein Gor auf ein Feld mit einem Stück Proviant kommt bleibt er dort stehen. Erst wenn der Gor besiegt ist, kann das Proviant eigesammelt werden. Andere Gors überspringen Ihn.

Ausrüstung: Jeder Held hat 2 Stärkepunkte und 9 Willenspunkte. Außerdem erhält der Held mit dem niedrigsten Rang die Kapuze.

Der Älteste Held beginnt.



Stellt Gors auf 46, 56, 66.

Der Winter kommt Näher. Die Helden Mussten sich beeilen. Da Dachte Einer der Helden an Reka. Keiner wusste wo sie schlief und wo sie wohnte. in ihrem zerlumpten Gewand würde sie den Winter wahrscheinlich nicht überleben. sie mussten Reka finden.

Aufgabe: Findet Reka! Erst wenn ein Held Das Nebelplättchen mit Reka aufdeckt dürft ihr die Karte B2 lesen.



der Held begrüßte Reka. "es tut mir leid mein Freund." meint Reka. "Ich bin zu schwach um Tränke zu brauen." Dem Held war das egal. Er bat Reka an den Winter in der Rietburg zu verbringen. Reka willigte ein.

Von nun an kann ein Held Reka mitbewegen.

Aufgabe: Bringt Reka vor dem Buchstaben I in die Burg. Ist das getan wird die Karte "Reka ist am Ziel vorgelesen.



Stellt Gors auf die Felder 63 und 28.

Nicht nur in Andor wurden für den Winter Vorräte gesammelt. Auch die Zwerge sammelte fleißig. Und noch jemand sammelte...

Legt 5 Gold auf Feld 81.

Die Helden wussten das bald die Räuber aus dem Gebirge kommen werden. Auch sie wollten Nahrung haben. Die Helden beschlossen sich zu rüsten um den Räubern einhalt geben zu können. Aber noch etwas beunruhigte sie. Wozu brauchten die Gors Proviant? Sie aßen doch lieber Fleisch? Oder Nicht?

Nur zur Vorbereitung. Bald werden die Räuber kommen und auch etwas vom Proviant verlangen. Also rüstet euch! denn das wird nicht leicht.



Stellt einen Gor auf Feld 15.

Tatsächlich! Da kamen die Räuber. In Stämmen kamen sie über das Land her gefallen und verwüsteten Andor.

Stellt den Räuberstamm der Zwornier (Bewahrer vom Baum der Lieder) auf das Feld 65. Die Räuber bewegen sich entlang der Pfeile und zwar so viele Felder wie Helden am Spiel teilnehmen. Sie bewegen sich immer nach den Gors. Kommen sie auf ein Spielfeld mit einem Gor schließt sich der Gor ihnen an. Wenn die Räuber auf dem Feld mit einem Gor stehen dürfen dort auch mehrere Gors stehen. Gors die sich den Räubern anschließen bewegen sich mit ihnen mit. Im Kampf unterstützen die Gors dann die Räuber mit ihren 2 Stärkepunkten. Apfelnüsse die den Räubern in die Hände fallen gehen verloren. Dadurch kann es sein das ihr die Legende nicht mehr gewinnen könnt. Kommen die Räuber auf ein Feld wo ein Gor mit einer Apfelnuss steht geht die Apfelnuss verloren und der Gor schließt sich den Räubern an.

Lest nun die Karte F2 um zu erfahren wie man Räuber bekämpft.



Wichtig: In den folgenden Legenden wird der Räuberkampf nie wieder erklärt. Auch wenn ihr in den nächsten Legenden gegen andere Stämme kämpft werdet ihr immer diese Karte benötigen. Also wenn ihr den Räuberkampf nicht mehr so drauf habt: haltet diese Karte bereit. Bei anderen Stämmen werden sie zwar andere Stärkekpunkte haben aber der Kampf ist gleich.

Die Räuber können nie besiegt werden nur Vertrieben. Immer wenn der Kampfwert der Räuber übertroffen wurde gehen sie vier Felder zurück.

Die Kampfwerte der Zwornier sind:

Stärkekpunkte: 3

Willenspunkte: Die Räuber müssen ja nur einmal übertroffen werden um vier Felder zurück zu gehen.

Würfel: Die Zwornier benutzen so viele graue Würfel wie Helden am Spielteilnehmen.

Lest die Karte F3



Legendziele:

Es muss genug Proviant in der Burg sein

Reka muss in der Burg sein

Die Räuber müssen durch zurückjagen Hinter Feld 66 sein

Ist das getan wird der Erzähler auf N versetzt.



Stellt einen Gor auf Feld 12 und einen Gor auf Feld 3.

Nur wenn Reka in der Burg ist ist die Legende Nicht verloren.

Stellt die Zwornier auf Feld 38.

Die Helden machten sich sorgen. Was wenn ein großteil der Bevölkerung den Winter nicht überleben würden? Würden Die Kreaturen diesmal keinen Winterschlaf machen? Aber was wäre wenn diesen Winter ganz neue Kreaturen auftauchen würden. Sie wussten es nicht. Zweifel regte sich in ihren Köpfen. Doch da dachten Sie daran wer sie eigentlich waren. Sie waren keine hilflosen Bauern! Nein! Sie waren die Helden von Andor! Mit neuem Mut stürmten sie los um das böse zu vertreiben.

Die Gruppe erhält 6 Willenspunkte und 2 Stärkepunkte.



Die Legende nahm ein **gutes Ende** wenn...
Die Burg erfolgreich verteidigt wurde und...
genug Proviant in der Burg ist und...
Reka in der Burg ist und...
Die Räuber hinter Feld 66 stehen.

Fortsetzung folgt...

Die Legende nahm ein **böses Ende** wenn...
Die Burg **Nicht** verteidigt wurde oder...
Nicht genug Proviant in der Burg ist oder...
Reka **Nicht** in der Burg ist oder...
Die Räuber **Nicht** hinter Feld 66 stehen.



Erschöpft erreichten Reka und der Held die Burg. Reka fühlte sich sofort besser. Sie bekam ein Zimmer in dem sie überwintern kann. Sie dankte dem Helden

Ab jetzt kann man bei Reka wieder Tränke Kaufen.

Auch Prinz Thorald dankte dem Helden. "dank dir mein Freund wird unsere treue Hexe Reka weiterhin ihren mächtigen Trank brauen. Nimm mein Geschenk an."

Der Held erhält 5 Gold.

Dann ging der Held.

Stellt den Helden auf Feld 2.