



Wichtig: In dieser Legende muss ein Zauberer (I.iphardus oder Kheelan) mitspielen. Dazu werden zwei Spielmaterialien aus der Sternenschild-Erweiterung benötigt.

Führt zunächst alle Punkte der **Checkliste** aus.

Legt anschließend folgendes Material bereit: Ken Dorr, Varkur, Prinz Thorald, Hexe, Schildzwerg, vier Bauernplättchen, den Turm, 1 Markierungsring, das Gift, 15 Kreaturenplättchen, 5 rote Sternchen, das N-Plättchen

Verdeckt und gemischt: 3 Heilkräuter, 5 Runensteine, 6 Pergamente

Erwürfelt mit einem Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 Runensteinen, 2 Heilkräutern und vier 1er-Goldmünzen. **Wichtig:** Sollte **Feld 64** gewürfelt werden, wird der Wurf wiederholt.

Legt je ein **Kreaturenplättchen** an B,C und E. Legt je ein rotes Sternchen an B, E, G und J.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.

Legt das **N-Plättchen** bei zwei Spielern auf „N“. Je nach Spielerzahl wird das N-Plättchen nach unten verlegt (bei 3 Spielern auf M, bei 4 auf L, bei 5 oder mehr auf K).

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A2**.



Nach dem Sieg über den Drachen hatten sich die Helden von Andor im Thronsaal der Burg versammelt und stießen mit Starkbier auf den Frieden an. „Auf Andor“, rief der Zwerg, und leerte seinen Humpen in einem Zug. Nach und nach trafen auch die neuen Helden ein, nur einer fehlte. Als die Feier schon weit fortgeschritten war, öffnete sich knarzend die große Eingangstür und Arbon hechelte herein, gezeichnet von einem langen Marsch. „Hört auf zu trinken“, rief er, „das Dorf Kronor im Osten Andors ist von einem böartigen Troll namens Fangun besetzt worden.“ Er erzählte davon, dass Prinz Thorald, der eigentlich auch beim Fest weilen wollte, bei dem Versuch, das Dorf zu befreien, vom Troll gefangen genommen wurde.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A3**.



ANDOR

Fan-Legende

Gefangen in Kronor



Das Dorf Kronor auf Feld 64 wurde vom **Troll-König Fangun** besetzt. Die Bauern sind verängstigt und schweben in Lebensgefahr.

Die Helden waren in großer Sorge. Hatte etwa Varkur, der sich wahrscheinlich in der Nähe des Dorfes aufhielt, etwas damit zu tun? Am nächsten Morgen stand eine Gruppe Gors vor den Toren der Burg. Der Anführer der Gruppe teilte Thorn seine Botschaft mit: „Wir kommen von Fangun. Das Dorf Kronor ist in unserer Gewalt. Von nun an erstreckt sich das Gebiet Andors nur noch bis zu den Flüssen – und nicht weiter.“

Fangun und seine Anhänger haben Ost-Andor besetzt. Nur noch den Westen bis zu den Flüssen haben die Helden unter Kontrolle. In allen anderen Teilen Andors bewegen sich alle Kreaturen in der Nacht **doppelt** so schnell (z.B. Wardraks 4 Felder, also zwei Mal vor und nach dem Troll).

„Akzeptiert dies“, so der Gor. „Wenn nicht, wird Fangun nach und nach Bauern töten. Und zum Schluss Thorald.“ „Niemals werden wir dies akzeptieren“, sagte Thorn zornig.

Stellt einen Troll und Prinz Thorald und alle Bauernplättchen auf Feld 64. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Aufgabe: Die Helden müssen Thorald befreien, bevor er vom Troll-König getötet wird.

Gegen das Töten von Bauern können die Helden in dieser Legende nichts ausrichten. Die Bauern können also von den Helden nicht in die Burg bewegt werden. Wird ein Bauer vom Troll-König getötet, wird das N-Plättchen ein Feld nach unten verschoben.

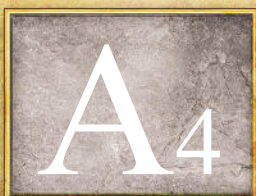
Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



ANDOR

Fan-Legende

Gefangen in Kronor



Um zu erfahren, wie stark Fangun ist, muss ein Held **Feld 64** betreten.

„Fangun weiß, dass ihr kommen wollt“, so der Gor weiter. „Aber wir werden euch angreifen und eure Burg einnehmen“. Dann beendete der Gor seine Rede und verschwand mit seinem Gefolge in den Weiten Andors.

Stellt Gors auf die Felder 8, 17 und 24. Stellt einen Skral auf Feld 28. Führt anschließend Kreaturenplättchen aus: Bei 2 Spielern 2 Plättchen, bei 3 Spielern 3 Plättchen, bei 4 oder mehr 4 Kreaturenplättchen.

„Der Troll ist sehr stark“, sagte ein Held. Wir müssen sein Gefolge besiegen, um uns für den Kampf zu rüsten!“

Aufgabe: Die Helden müssen die Burg (Feld 0) vor den Kreaturen schützen.

Die Gruppe erhält 1 Fernglas, 1 Trinkschlauch, 1 Helm und das Gift (bereits zur Hälfte geleert).

Alle Helden starten in der Burg. Der Held mit der höchsten Rangzahl beginnt.



Schlimme Kunde erreichte die Helden: Fangun hatte einen Bauern getötet, weil sie nicht auf seine Forderung eingegangen waren.

Ein Bauernplättchen von Feld 64 kommt aus dem Spiel, das N-Plättchen wandert nach unten.

„Wir müssen das Morden irgendwie stoppen“ sagte ein Held. Aber sie wussten, dass Fangun sie sofort angreifen würde. Da kam einem Held eine Idee: „Ken Dorr“, knurrte er. Ken Dorr war ein Meisterdieb, der dem andorianischen Königreich zwar schon einige Probleme bereitet hatte, aber für etwas Geld oder Spaß auch manipulierbar war.

Dorr bewegt sich stets im Schatten und ist an jedem Tag auf einem neuen Feld zu finden. Allerdings befindet er sich bei **Sonnenaufgang** immer bei einem der Brunnen, um seine Trinkflasche aufzufüllen. Erwürfelt jetzt mit einem Heldenwürfel seine Position (bei 1 auf Feld 5, bei einer 2 auf 35, bei einer 3 auf 45, bei 4 auf 55. Bei einer 5 füllt er seine Trinkflasche beim Wasserfall auf (Feld 63), bei einer 6 befindet er sich an diesem Tag in seinem Versteck (Feld 15).

Markiert den Brunnen beim Sonnenaufgangsfeld mit dem **Markierungsring**. Immer dann wird Kens neue Position für den Tag erwürfelt.

Wenn ein Held auf demselben Feld mit Ken Dorr steht, liest die Karte „**Bodenloser Humpen**“ vor und erfährt, wie die Bauern doch aus Kronor befreit werden können, um als Bonus in die Burg gebracht werden zu können.



Wieder tötete Fangun einer der Bauern. Doch dann erschienen dem Zauberer die Schildzwerge.

Ein weiteres Bauernplättchen kommt aus dem Spiel und das N-Plättchen wandert nach unten. Stellt die Schildzwerge auf das Feld des Zauberers. Sie werden wie bereits in vorigen Legenden beschrieben eingesetzt.

„Von nun an kämpfen wir an eurer Seite. Aber wir haben eine schlechte Nachricht“, sagten die Zwerge. „Fangun ist nicht bei Sinnen, er wird von Varkur kontrolliert.“

Stellt den **Turm** auf **Feld 83** und **Varkur** oben drauf.

„Nur du, Zauberer, kannst Varkur in diesem verlassenem Turm bannen. Im düsteren Wald befindet sich ein alter Gor mit schwacher Kampfkraft. Er besitzt einen Zauber, mit dem du Varkur bannen kannst. Besiege den Gor und hole dir den Zauber.“

Aufgabe: Der Zauberer muss alleine den Gor mit dem Zauberpergament besiegen.

Würfelt mit zwei roten Würfeln und addiert 46. Dort steht der Gor. Legt ein Pergament dazu. Die anderen Pergamente kommen aus dem Spiel. Bei **Sonnenaufgang** bewegt sich der Gor nicht.



Wütend schnaubte Fangun in Kronor, als er erfuhr, dass die Helden sein Gefolge bekämpften. Er schnappte sich ein paar Bauern und tötete sie.

Wenn noch ein **Bauernplättchen** auf Feld 64 liegt, kommt dies nun aus dem Spiel. Das N-Plättchen wandert weiter nach unten. Gibt es keine Bauernplättchen mehr in Kronor, geschieht nichts.



Fangun wurde es zu bunt. Er verfiel in Raserei und tötete weitere Bauern.

Sollte noch ein **Bauernplättchen** auf Feld 64 liegen, kommt dies aus dem Spiel. Das N-Plättchen wandert weiter nach unten. Gibt es keine Bauernplättchen mehr in Kronor, geschieht nichts.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- ... die Burg vor den Kreaturen verteidigt wurde
- ... Fangun besiegt wurde
- ... Varkur vom Zauberer gebannt wurde.

Die Helden hatten es einmal mehr geschafft: Der Troll war getötet und Varkur auf dem verlassenen Turm gebannt.

Die Legende ist verloren, wenn...

- ... eines dieser Ziele nicht erreicht wurde, der Erzähler aber Feld N erreicht hat.



„Wie hast du mich gefunden?“, fragte Ken Dorr mürrisch, und schaute auf sein leeres Glas. „Wie ich sehe, hast du Bier dabei“, sagte er, „lass uns spielen, wenn du gewinnst, stehe ich einmalig in deinen Diensten. Kennst du das Spiel Bodenloser Humpen?“

Damit Ken Dorr einen Bauern von Kronor in die Burg bringt, muss der Held gegen Dorr gewinnen. Dorr kann pro Tag nur einmal besiegt werden. Verliert der Held, kann er nochmal gegen Dorr antreten.

Zunächst würfelt der Held **dreimal**. Die Addition seine Würfe (außer 5er und 6er) ergeben seinen Trinkwert. Der **Zauberer** darf dabei jeden Wurf umdrehen. Dann würfelt Dorr (der linke Spieler) **dreimal** und errechnet seinen Trinkwert (bei ihm zählen nur 5er und 6er).

Bei einem Sieg des Helden wird Dorr **sofort** einen Bauern in die Burg bringen. Bei einer Niederlage muss der Held Dorr **zwei Gold** oder **zwei Willenspunkte** abgeben. Bei Gleichstand geschieht nichts.

Ein Spiel kostet den Helden **eine Stunde**. Stellt Dorr im Falle einer Rettung den restlichen Tag in die Burg. Sind alle Bauern gerettet, kommt Ken Dorr aus dem Spiel.





Fan-Legende

Gefangen in Kronor

Der alte Zauber

Lest die Karte vor, wenn der Gor mit dem Pergament besiegt ist

Der Gor kommt **nicht** auf Feld 80. Der Erzähler geht **kein** Feld weiter, der Zauberer erhält aber die Belohnung.

Der Zauberer hatte den Gor besiegt und sah auf die Leiche. Dort sah er in der Hand des Gors das Pergament und nahm es auf.

Das Pergament wird noch nicht umgedreht.

Dort stand, wie man Varkur im alten Gemäuer einsperren konnte. Dazu war allerdings das Blut des Gors nötig.

Von nun an schleppt der Zauberer die Leiche des Gors mit. Der Zauberer kann jetzt keine Überstunden mehr machen. Die 6. und 7. Stunde kosten ihn je zwei Willenspunkte. Markiert dies mit einem roten Sternchen.

Aufgabe: Nach dem Sieg gegen den Troll muss der Zauberer Varkur alleine bannen. Die Informationen gibt es nach dem Sieg gegen den Troll.





Fan-Legende

Gefangen in Kronor

Kampf gegen Fangun

Lest die Karte vor, wenn ein Held Feld 64 betritt

Fanguns Stärke: Bei 2 Spielern: 20 Punkte, bei 3 Spielern 30, bei 4 40, bei 5 sind es 50 und bei 6 Spielern 60 Stärkepunkte. Er kämpft immer mit **zwei schwarzen Würfeln**, die aber **nicht** kombiniert werden können. Er hat wie ein normaler Troll 12 **Willenspunkte**.

Gewinnen die Helden, wird Fangun hingelegt. Er kommt **nicht** auf Feld 80 und der Erzähler geht **nicht** weiter. Die Helden erhalten keine Belohnung.

Ist Fangun besiegt, muss sich der Zauberer samt der Leiche des Gors auf **Feld 61** bewegen, lest dann „**Varkurs Verbannung**“ vor. Der Zauberer muss ihn bannen, bevor der Erzähler Feld N erreicht.

Die restlichen Helden blieben zur Sicherheit in Kronor und wünschten dem Zauberer viel Glück.



Langsam näherte sich der Zauberer dem Turm von Norden, auf dem Varkur stand. „Was willst du hier?“, fragte er und feuerte einen Zauber ab. Der Held wich aus und schmierte das Blut des toten Gors an die Mauer des Turms und sprach seinen Zauber aus.

Das Pergament wird jetzt umgedreht.

Bei Wert 7 oder 8:

Der Zauberer würfelt einmal: Bei einer 1-5 ist Varkur gebannt.

Bei Wert 10 oder 11:

Der Zauberer würfelt dreimal. Die Addition der Würfelwerte muss höher sein als die Zahl des Pergaments, dann ist Varkur gebannt. Schafft er es nicht, kann er einmalig für drei Willenspunkte die Verbannung erneut versuchen.

Bei Wert 14 oder 17:

Ist der Wert kombiniert von Stärke- und Willenspunkten sowie eines Würfelwurfs des Zauberers höher ist als das Pergament, ist Varkur gebannt.

Ist Varkur erfolgreich gebannt, kann dieser den Turm nicht mehr verlassen und der Erzähler geht auf **Feld N** vor.

