





**Fan-Legende**

**Flucht vor den Wardrags -  
die wollen bloß spielen**

## A1

Die Legende spielt auf der Karte Andors (Basisspiel) und erfordert kein weiteres Zubehör; sie besteht aus den zehn Karten **A1 bis A6** und **I** und **N** sowie **„Thoralds Mauer“** und **„Es wird ernst!“**

„Nicht mit mir!“, verkündete Tarp und schlug mit der Faust gegen ihren Schild, sie war echt sauer. „Bauern berichten, sie hätten am Rand des Grauen Gebirges und am Fuß des Skralbergs erneut Wardrags gesichtet. Wir wissen ja nur zu gut, was das heißt: Nämlich dass sie es auf uns alte Schildzwerge abgesehen haben und uns zu ihren Jungen schleppen wollen. 'Die wollen bloß spielen' heißt es dann - und hinterher fehlt dir der halbe Bart, Kratzer an den Händen, Bisswunden am Ohr. Nein danke, mir reicht's! Sollen sie doch Gors einsammeln als Spielzeug für ihren Nachwuchs!“. „Oder noch besser junge Trolle, die sind flauschiger!“, warf Dvadi ein. „Meint ihr, die Helden Andors unterstützen uns dieses Mal?“. Tryre ging noch weiter: „He, vielleicht finden wir sogar Zuflucht in der Rietburg!“.

Führt zunächst alle Anweisungen der **Checkliste** aus und legt die **Hexe** bereit (wie immer, sofern alle Nebelplättchen im Einsatz sind ...).

Legt zu jedem der vier Brunnen (Felder 5; 35; 45; 55) einen **Trinkschlauch** und auf jeden Bauernhof (Felder 28; 40; 64) ein **Bauernplättchen**

**Leichter spielen:** ..und auf die Fischerhütte, Feld 32.

Stellt **Prinz Thorald** auf die Taverne (Feld 72) und die **Schildzwerge** auf Feld 71.

„Selbstverständlich könnt Ihr zur Burg kommen“, war König Brandurs Antwort an die Schildzwerge. „Macht Euch auf den Weg, ich schicke Unterstützung und werde Euch am Haupttor empfangen!“. Und er ließ alsbald Prinz Thorwald eine Nachricht zukommen und benachrichtigte die Helden von Andor.





**Fan-Legende**

**Flucht vor den Wardrags -  
die wollen bloß spielen**

## A2

An den Hängen unterhalb der Rietburg wird ein schwerer Rotwein angebaut; davon hatte Prinz Thorald am Vorabend mit Freunden reichlich genossen. Einen richtigen Brummschädel hatte er – da passte ihm die Anweisung seines Königs ganz und gar nicht, er solle zum Eingang der Schlucht ins Graue Gebirge eilen und dort eine Mauer errichten. Nun ja, vor vielen Jahren hatte er in Carcassonne einen Maurerlehrgang absolviert ...

Legt Geröllplättchen **2, 5 und 7** auf Feld **66**, die übrigen verdeckt auf die Felsen 12; 17; 21; 31; 61. Wenn Geröllplättchen auf Feld 66 liegen, können Kreaturen (und Helden!) dieses Feld nicht betreten; **einzig Prinz Thorald** kann sich da aufhalten und Geröllplättchen ablegen, um seine Mauer zu verstärken, und diese verteidigen.

**Thorald bewegen** kann jeder Held (bis zu 4 Felder mit 1 Lebensstunde oder 2 Willenspunkten). Die Helden und Thorald können beliebig viele Geröllplättchen einsammeln, auch im Vorbeigehen, und bei Kontakten (oder per Falke) austauschen.

Thorald war leicht benebelt vom Alkohol und hielt hin und wieder einen Gor für einen Zwerg und wollte mit ihm ein Würfelspiel machen oder einfach tratschen ...

Falls Thorald über ein **Feld mit einem Gor** läuft oder daran vorbei, stellt er sich zu diesem [hat er die Wahl, dann geht er zu dem mit der niedrigsten Feldnummer] und **bewegt sich fortan mit ihm!**

Thorald kommt von seinem **neuen Freund** nur los, wenn **EIN** Held diesen Gor besiegt (Thorald trägt zum Kampf 4 Stärkepunkte bei) oder wenn der Gor in die Rietburg gelangt ist.





Die Helden hatten sich auf ein ruhiges Wochenende gefreut, doch daraus wurde nun nichts. Wardrags bekämpfen, das kannten sie; aber - hatten sie den König richtig verstanden: sie sollten „Steinchen einsammeln“?

Nun ja, zunächst mal suchten sie Händler auf, um ihre Ausrüstungen zu vollständigen.

Jeder Held hat **1 Stärke- und 7 Willenspunkte** und würfelt mit einem Heldenwürfel seine Startposition aus: Feld 18 bei 1|2; Feld 57 bei 3|4; sonst Feld 71.

Die Gruppe erhält **fünf Goldstücke**.

**Leichter spielen:** Jeder sucht sich einen Händler als Startfeld aus, nachdem die Felder für Kreaturen, Runensteine und Heilkräuter ermittelt wurden.

Würfelt die Felder aus für

- **fünf** verdeckte **Runensteine** (ROTER Würfel mal 10 + GELBER Würfel);
- **zwei Heilkräuter** im Wachsam Wald (42 plus Wert eines SCHWARZEN Würfels);
- auf keinem Feld sollte mehr als eines der Objekte Bauer; Geröllstein; Runenstein; Heilkraut liegen.

Stellt die beiden **Wardrags** auf die Felder 82 und 67 in der Schlucht im Grauen Gebirge;

stellt je einen **Skrall** auf Felder 33 und 63;

und **Gors** auf die Felder 17; 37; 46; 49 - das Feld für den fünften ermittelt Ihr mit einem Heldenwürfel: Feld 26 bei gerader Augenzahl, sonst Feld 59;

legt einen **Troll** auf den Buchstaben I der Leiste.



Die Schildzwerge waren erfreut über König Brandurs Einladung und machten sich reisefertig. „Arg flink sind wir Alten zwar nicht, aber in acht Tagen sollten wir es zur Rietburg schaffen“ rief Tetch, „wenn nix dazwischen kommt...“. Kontakte mit Kreaturen wollten die vier Reisenden unter allen Umständen vermeiden!

**Die Schildzwerge können die Rietburg nur vom Feld 2 aus (Hauptportal) betreten. Sind sie dort sicher, wenn der Erzähler den Buchstaben N auf der Leiste erreicht, ist die Legende gewonnen.**

An jedem Morgen bewegen sich die Schildzwerge **um ein Feld weiter**; der jüngste Held entscheidet, ob in Pfeilrichtung oder zu einem anderen Nachbarfeld. **Wichtig:** Markiert mit Sternchen auf der Karte den tatsächlichen Weg der Schildzwerge; die Wardrags werden dieser Fährte folgen ...

Die Bewegung erfolgt bei Tagesanbruch **NACH** Ausführen der Ereigniskarte und **VOR** Bewegen des ersten Gors; markiert mit einem X diese Stelle im Sonnenaufgangsfeld.

Wenn **Wardrag** und Schildzwerge zusammentreffen, kämpfen diese mit Stärke +4 (siehe Legendenkarte **Es wird ernst!**). Allen **anderen Kreaturen** gehen sie aus dem Weg; landet eine durch einen Zug oder eine Karte bei Sonnenaufgang auf dem Feld der Schildzwerge, werden diese entlang ihres Pfades **sofort zurückversetzt** zum nächsten Feld ohne Kreatur (Sternchen der Pfadmarkierung entsprechend korrigieren!).





Im Grauen Gebirge verließen zwei Wardrags ihre Höhle neben der Knochengrube und bewegten sich geschmeidig und kraftvoll durch die Schlucht Richtung Andor. Zur Zeit war ihnen Erobern der Rietburg viel weniger wichtig als Spielzeug für die Jungen zu besorgen ...

Jeder Wardrag ist ja bei Tagesanbruch zweimal aktiv, einmal vor und einmal nach den Trollen, und bewegt sich dabei jeweils ein Feld in Pfeilrichtung; es sei denn ...

- ... Geröllsteine auf Feld 66 versperren den Weg; lest hierzu die Karte Thorwalds Mauer.
- ... der Wardrag hat eines der Sternchen erreicht, die von den Schildzwergen abgelegt wurden, und **Fährte aufgenommen**: Ab da folgt er nicht mehr den Pfeilen sondern dieser Spur (Sackgassen oder Kehren kürzt er ab). Sollten andere Kreaturen auf dem Weg stehen, werden sie übersprungen;
- ... er gelangt auf ein gemeinsames Feld mit den Schildzwergen; was dann geschieht, das sagt Euch die Legendenkarte Es wird ernst!

Wardrags stürmen erst dann in die Burg, wenn die Schildzwerge dort in Sicherheit sind, der Erzähler jedoch den Buchstaben **N noch nicht erreicht** hat.

Am Morgen weckten die Hähne die Bauern auf, Händler legten ihre Waren aus und die Helden begannen den ersten Tag der Legende - nach der Katzenwäsche - mit einem fröhlichen Lied, einem gesunden Frühstück und Grünem Tee; Prinz Thorald trank Schwarzen Kaffee - sehr stark, ohne Zucker „oh dieser Brummschädel ...“



Eigentlich könnt Ihr loslegen - hier noch ein paar Hinweise, damit keine Unklarheiten entstehen:

- Ereigniskarte 11 („... jede Kreatur 1 Stärkepunkt zusätzlich“) betrifft die Angriffe der Wardrags nicht, weder gegen Thoralds Mauer noch auf die Schildzwerge (Es wird ernst!), denn bei beiden Aktionen spielen Stärkepunkte keine Rolle.
- Ereigniskarte 27 („... Kreatur mit der höchsten Feldzahl ..“) bewirkt, falls *beide* Wardrags auf Feld 67 stehen: *einer* hat noch eine Aktion (EIN Würfel gegen die Mauer bzw. EIN Zug, wenn sie weg ist).
- Greifen Wardrags zu zweit die Mauer an, so ist das für beide die Aktion ‚vor (nach) den Trollen‘; fällt die Mauer ‚vor d.T.‘, wird sofort der Troll gesetzt und gezogen und als Aktion ‚nach d.T.‘ hat dann jeder Wardrag noch einen Bewegungszug.
- Bei Angriff eines Wardrags auf die Schildzwerge hat jeder unterstützende Held nur einen Heldenwürfel zur Verfügung, auch wenn er drei Runensteine besitzt; Tränke, Kräuter usw. zählen nicht - und Zauberer können keinen Würfel umdrehen.
- Der Falke kann „kleine Gegenstände“ zwischen Falkner u. einem anderen Helden befördern; auch Geröllplättchen. Diese kann er *in dieser Legende* auch **vom Falkner zu Thorald** bringen; der Falkner kann diese „freie Handlung“ jederzeit ausführen, solange sein „Zeitstein nicht auf dem Sonnenaufgangsfeld liegt“ - man kann Thorald also kein Geröll schicken, während Wardrags seine Mauer angreifen! (Zitate aus dem Begleitheft zum Basisspiel)





**Wenn der Erzähler bei I angekommen ist,** haben die Schildzwerge wohl den größten Teil ihrer Reise bewältigt. „Den Rest packen wir auch noch, die Rietburg ist ja schon in Sichtweite!“

Natürlich hatten sie in den letzten Tagen bemerkt, dass einige Kreaturen auch Richtung Burg strebten; ein paar seien bereits eingedrungen, hieß es. Aber sie vertrauten darauf, dass genügend Verliese frei waren in der Burg (der König nannte sie ‚güldene Plätze‘ – keiner wusste weshalb).

Sie hatten auch gehört, dass Prinz Thoralds Mauer gefallen sei und Wardrags in hohem Tempo ihrer Fahrt folgten. Aber sie vertrauten den Helden – die würden schon Sorge tragen, dass die Wardrags nicht zu rasch vorankämen und vor allem keine erfolgreichen Angriffe durchführen könnten.

„Vertrauen Sie mir!“ lautete ja seit den Zeiten ihres Urahns Oschla Olz das Zwergenmotto ....

Der **Troll**, der auf Feld I der Legendenleiste bisher auf der faulen Haut lag, wird nun eingesetzt: der Held mit den wenigsten (\*) Willenspunkten entscheidet, ob auf Feld 28 oder 32.

Wird ein **Troll besiegt**, solange der Erzähler auf I steht, so wird zwar die Belohnung ausgezahlt, der Erzähler rückt aber *nicht vor auf*! Das gilt auch bei Siegen über mehrere Trolle, aber nicht beim Sieg über andere Kreaturen.

(\*) Bei Gleichstand eine Runde Schnick-Schnack



**Die Legende ist gewonnen,** wenn der Erzähler das Feld N erreicht hat und

- die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde, also höchstens so viele Kreaturen in der Burg sind wie dort Goldene Schilde ausliegen;
- die Schildzwerge VOM HAUPTPORTAL AUS in der Burg gelangt sind und sich in ihren Betten von der anstrengenden Reise erholen können;
- die Helden ihre Wunden verarztet und sich ein Glas vom köstlichen Rebensaft genehmigt haben, der am Haardtrand angebaut wird (nicht nur unterhalb der Rietburg ...)

**Ansonsten ist die Legende verloren** und Ihr solltet beim nächsten Anlauf beachten:

- Schildzwerge benötigen mindestens acht Tage bis zur Rietburg; Ihr dürft also höchstens fünf Kreaturen auf Feld 80 schicken;
- wirksame Entlastung resultiert, wenn mit vereinten Kräften frühzeitig einer der Wardrags ausgeschaltet wird, ehe sich beide gemeinsam ins Gewühle stürzen und attackieren;
- Heilkräuter, Runensteine und die Schätze unter den Nebelplättchen können sehr hilfreich sein;
- Bauern retten und sie als Goldene Schilde in der Burg ablegen ist sicher eine gute Idee.





Wardrags bleiben auf Feld 67 stehen (ausnahmsweise **auch zu zweit**!), solange Geröllplättchen auf Feld 66 liegen. Mit je einem **Schwarzen Würfel** greifen sie diese Mauer an (vor sowie nach Bewegen der Trolle). Der Würfelwert ist die Augenzahl bzw. bei zwei Würfeln deren Summe **vermindert um 4** - falls Prinz Thorald auf Feld 66 steht.

Geröllsteine werden entfernt bis zu diesem Wert, hochwertiges Geröll immer zuerst (also bei Geröll { 2 | 6 | 7 } mit dem Würfelwert 8 nur **7** beseitigen und nicht 2 + 6; mit Würfelwert 6 natürlich **6**).

**Wichtig:** Prinz Thorwald kann **keine neue Mauer** errichten, wenn alles Geröll einmal abgeräumt ist von Feld 66; dann kommen alle herumliegenden oder mitgeführten Geröllsteine aus dem Spiel und Thorald zieht sich zurück auf den Alten Turm (Feld 83), um seinen Rausch auszuschlafen ...

### Die Mauer ist gefallen :

*Ein einzelner Wardrag auf 67 hatte alle Steine auf Seite geräumt. Seine Partnerin ist begeistert ! Wenn sie nicht auf Feld 68 stand, rückt sie dorthin vor; und da sie als nächste dran ist, gleich auf 66 !*

*Wardrags hatten im Team die Mauer beseitigt, beide standen auf 67 und würfelten zu zweit. Einer zieht sofort auf Feld 66, der Partner auf 65.*

*Die Wardrags heulten frohlockend ob ihres Erfolges, das schreckte etliche Kreaturen auf: stellt **SOFORT einen Troll** auf Feld 64, einen **Skral** auf 40 sowie **Gors** auf 45 und 28 (falls dies Feld belegt ist: auf 29).*



*Kämpfe der Helden gegen Wardrags wurden in vielen Legenden besungen - und werden auch in dieser Legende erfolgen, nach den üblichen Regeln für Kämpfe gegen Kreaturen. Aber die Zeiten ändern sich ...*

... nun kommt Neues hinzu: Sollten durch Ziehen eines Wardrags bzw. Rückzug der Schildzwerge beide auf dem gleichen Feld landen, bei Tagesanbruch, bevor der Erzähler weiterrückt und Helden angreifen könnten, **angreift der Wardrag sofort** als Teil seines Zugs (nicht als getrennte Aktion).

Jeder anwesende Held (auch benachbarte Bogenschützen) **kann** die Schildzwerge (**4 Punkte**) unterstützen, benötigt dazu keine Zeitstunde und setzt **einen** Heldenwürfel ein; danach erst würfelt der Wardrag, mit **einem ROTEN** Würfel.

Liegt **4 plus Summe** der Helden-Würfe **unter** dem Wert des **ROTEN** Würfels, sind die Schildzwerge gefangen und der **Erzähler rückt sofort vor auf N**. Ansonsten wird der angreifende Wardrag entlang des Sternchen-Pfads **1 Feld** zurückversetzt (bzw. **2**, falls es belegt ist durch den anderen Wardrag oder eine sonstige Kreatur).

**Das Risiko:** Jeder helfende Held, dessen Würfel weniger Augen zeigt als der **ROTE**, weicht sofort zum nächsten Brunnen oder Händler zurück !

*Bedenket: Jeder Wardrag führt ja zu Tagesanbruch zwei Aktionen durch! Und: wenn einer beim Angriff scheitert und der zweite auf dem Nachbarmfeld steht, rückt er ja sofort nach und greift erneut an ...*