

Varkur hatte nach langem Sinnen eine neue Möglichkeit gefunden, Andor zu vernichten. Doch er überschätzte seine Kräfte. Zwar holte er Nehal und Kreatok, die Schmiede der vier großen Schilde aus der Vergangenheit, doch dabei gerieten auch die Kreaturen aus seiner Kontrolle und arbeiteten nun nur noch für sich selbst. Sie nahmen Kreatok und Nehal gefangen und schleppten aus allen Ecken Andors mächtige Edelsteine heran, um daraus weitere Schilde zu schmieden. Die Helden wussten, das keiner dieser Edelsteine ankommen durfte.

ACHTUNG! Diese Legende ist nur mit 4 Spielern spielbar! Der Held Zwerg kann in dieser Legende nicht eingesetzt werden. Es wird also ein fünfter Held benötigt!

Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zunächst die Anweisungen auf der Checkliste aus.

Stellt den Drachen, den Zwerg, einen Troll und die Wardraks auf **Feld 61**. Stellt je einen Troll auf **Feld 65**, **Feld 57** und **Feld 48**. Legt zum ersten Troll (Feld 65) einen **grünen Edelstein**, zum zweiten (Feld 57) einen **blauen** und zum letzten Troll einen **roten Edelstein**. Der erste (grüner Edelstein) hat 20 Stärkepunkte, der zweite (blauer Edelstein) 30 und der dritte (roter Edelstein) 40 Stärkepunkte. Willenspunkte und Würfel bleiben gleich.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A2 →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Mächte aus alter Zeit

- Der Schmied -



Diese Legende besteht aus 9 Karten:

A1, A2, B, H, N, Die Wachen,
Die Schilde 1-3

Bitte prüft nach, ob alle Karten vorhanden sind

Stellt einen Skral auf **Feld 26**. Bei Sonnenaufgang bewegt er sich 2 Felder auf kürzestem Weg zum nächsten Helden. Ein Held auf seinem Feld verliert **6 Willenspunkte**.
Alle Helden starten auf der Mine (Feld 71).
Jeder Held startet mit **4 Stärkepunkte**.
Die Heldengruppe erhält **2 Stärkepunkte** und **3 beliebige Gegenstände** von der Ausrüstungstafel.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Mächte aus alter Zeit

- Der Schmied -

A square icon with a dark purple background and a gold border. The letters 'A' and '2' are written in a white, serif font.

Im Moment wird der Erzähler nur bei Sonnenaufgang vorgesetzt.

Die Heldengruppe erhält **5 Gold**. Wenn der letzte Troll mit Edelstein besiegt wurde, lest die Legendenkarte "Die Wachen". Erwürfelt jetzt mit einem Heldenwürfel (10er) und einem Kreaturenwürfel (1er) die Position von 5 der 6 Runensteine und 3 Heilkräutern.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Mächte aus alter Zeit

- Der Schmied -



Als der Wächter erkannte, dass er unterlag, stieß er einen schrillen Schrei aus. Er gellte dem Helden noch in den Ohren, als sich plötzlich Nebel vor den Augen des Helden ausbreitete. In dem Nebel wurde er Varkurs ansichtig, der seinen Zauberstab schwang und eine Zauberformel murmelte. Die Edelsteine schwebten aus dem Beutel des Helden und in Varkurs Hand. Dann wirkte er einen mächtigen Zauber. Nehal und Kreatok verschwammen vor den Augen der Helden und stattdessen sahen sie in ein Leuchten, wie von einem Schmiedefeuer. Dann war alles wie vorher, doch die Helden wussten, dass nun drei neue Schilde in Varkurs Besitz waren. Er verteilte die Schilde über Andor und bestimmte drei Trolle zu ihren Wächtern. Dann löste er sich in Luft auf.

Sein böses Lachen klang den Helden noch lange in den Ohren. Kreatok und Nehal aber waren befreit. Kreatok wandte sich an die Helden. Er erzählte ihnen, dass Varkur ihn gezwungen hatte drei neue, mächtige Schilde zu schmieden, aber dass er sie mit Nehals Hilfe zerstören könnte. Doch seine Begleitung würde anstrengend sein.

Stellt jetzt Trolle auf die **Felder 43, 38 und 13**. Legt zum ersten Troll (43) einen grünen, zum zweiten Troll (38) einen blauen und zum letzten Troll einen roten Edelstein. Bei jedem Sonnenaufgang führen sie eine Aktion mit ihrem Schild aus. Diese könnt ihr auf der folgenden Legendenkarte nachlesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR



Die Schilde (1)

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn alle Wächter besiegt wurden.



-grüner Edelstein:

Auf alle an das Feld des Trolls angrenzenden Felder wird bei Sonnenaufgang ein verdecktes Geröllplättchen gelegt. Steht ein Held auf einem Feld mit Geröllplättchen, kann er sich erst wieder von diesem Feld weg bewegen, wenn das Geröllplättchen entfernt ist.



-blauer Edelstein:

Der Brunnen auf Feld 45 wird bei Sonnenaufgang nicht aufgefrischt.



-roter Edelstein:

Jeder Held, der sich bei Sonnenaufgang auf einem Feld befindet, das sich bis zu zwei Felder weit entfernt vom Troll befindet, verliert zwei Willenspunkte.

Die Trolle können besiegt und die Schilde zerstört werden, indem ein Held mit Nehal und Kreatok auf deren Feld zieht. Ein Schritt mit dem Drachen und dem Zwerg kostet 3 Stunden und 8 Willenspunkte.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR



Die Schilde (2)

Führt die Anweisungen von 3 Kreaturenplättchen aus.

Versetzt den Erzähler jetzt auf **Feld H** der Legendenleiste. Hat der Erzähler diese Feld schon erreicht oder überschritten, ist die Legende verloren. Sollte dies nicht der Fall sein, erhält ein Held für jedes Feld, welches der Erzähler auf diese Weise bewegt wird, einen Stärke- oder 3 Willenspunkte.

Legendenziel: Die Trolle müssen besiegt und die Schilde zerstört werden. Die Burg muss verteidigt werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR



Die Schilde (3)

Die Trolle mit den Edelsteinen wurden aufgehalten. Um sicher zu gehen, dass die Kreaturen die Edelsteine nicht mehr bekommen würden, nahm ein Held sie mit.

Ein Held bekommt jetzt die drei Edelsteine. Ihr entscheidet, wer das ist.

Doch Kreatoks und Nehals Wächter mussten noch besiegt werden. Erst dann konnten die Kreaturen zurückgedrängt werden.

Die Wächter (die beiden Wardraks und der Troll) müssen besiegt werden. Jeder von ihnen hat **40** Stärkepunkte und unabhängig von ihren Willenspunkten **2 schwarze Würfel**. Wenn alle Wächter besiegt wurden, lest weiter auf der Karte "Die Schilde".

Legendenziel: Die Wächter müssen besiegt werden, bevor der Erzähler das **Feld H** der Legendenleiste erreicht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR



Die Wachen

Von nun an wird der Erzähler wieder nach den normalen Regeln vorgelesen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Mächte aus alter Zeit

- Der Schmied -



Die Legende ist gewonnen, wenn...

- Kein Troll mit Edelstein mehr auf dem Spielplan steht und
- die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Die Bedrohung war abgewandt und die Helden dankten Nehal und Kreatok. Nehal spie sein Feuer weit in den Himmel, so dass man es über ganz Andor sah. Dann verschwanden Drache und Zwerg.

Tipps fürs nächste Mal: In dieser Legende kommt es auf Schnelligkeit an. Bedenkt zudem genau, welche Kreaturen ihr besiegt und welche nicht.

Die Legende ist verloren, wenn...
-jetzt noch ein Troll mit einem Edelstein auf dem Spielplan steht oder
-die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Mächte aus alter Zeit

- Der Schmied -

