



Ein Held muss Bragor spielen. Der Teil seiner Sonderfähigkeit, die sich normalerweise auf den Brunnen bezieht, kann er nun bei Sonnenaufgang einsetzen, wenn er auf dem Feld eines Feuers steht. Die anderen Helden, die Ihr zur Auswahl habt, sind Fenn und Barz.

Führt nun die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

Zum Ausdrucken: Triest <https://legenden-von-andor.de/feuerkrieger/> und die Kreaturen des Ava <https://legenden-von-andor.de/fan-legenden-wettbewerb-2023/>

Aus Neue Helden: Wassergeistwürfel, ein weißer Standfuß, ein weißer Stärke- und Willenspunktmarker. Aus Dunkle Helden: zwei braune Würfel, ein brauner Standfuß, ein brauner Stärke- und Willenspunktmarker, Golemsymbol

Aus Reise in den Norden: Varlion das Flammenschwert

Aus Düstere Zeiten: Ein beliebiger Roteisenstein.

Würfelt jetzt mit einem Heldenwürfel. Der Heldenwürfel gibt an, an welchen Buchstaben Ihr die Karte "**Triest**" legen müsst. Legt das Golemsymbol auf Feld 439.

Alle Helden starten mit 5 Stärkepunkten und 5 Willenspunkten. Legt die Karte "**Der Winterstein**" bei drei Spielern an B und bei zwei Spielern an C.

**Lest jetzt weiter auf der Karte A2.**



Banator bewegt sich bei Sonnenaufgang einen Schritt entlang der Pfeile, wenn sich die Felltrolle bewegen. Legt dafür einen Markierungsring auf den Felltroll im Sonnenaufgangsfeld. Helden, die angrenzend zu seinem Feld kämpfen, würfeln mit einem braunen Würfel zusätzlich. Helden, die auf seinem Feld kämpfen, werfen zwei braune Würfeln zusätzlich. Die Würfel können mit dem Reiterhelm kombiniert werden und von Barz für den Einsatz seiner Pulver genutzt werden.

---

#### Legendenziel (1)

Beschützt das Lager.

---

**Lest jetzt weiter auf der Karte A3.**





Zwei Kreaturen, der Tanghorn-Gor und der Grauskral, hatten den nördlichen Markt überfallen und waren mit ihrer Beute getürmt. Als das Chaos beseitigt war, stellte der Händler fest, dass die Askimarklinge und ein Schild verschwunden waren. Legt diese nun neben den Spielplan.

Der Tanghorn-Gor kämpft und bewegt sich wie ein normaler Gor, außer dass er seinen schwächsten Würfel erneut wirft. Dies gilt nicht, wenn er einen Pasch geworfen hat. Wenn Ihr ihn besiegt, erhaltet Ihr zur normalen Belohnung eines Gors zusätzlich die Askimarklinge.

Der Grauskral ist stark wie ein Steppenbüffel, aber er hat nur 6 Willenspunkte. In der ersten Kampfrunde, in der er unterliegt, nutzt er seinen Schild um den Angriff abzuwehren, d.h. er verliert keine Willenspunkte.

Stellt Bragor auf Feld 424, Fenn auf Feld 401, Barz auf Feld 460, Sabri auf 450, Tranuk auf Feld 401 und den großen Yetohe Krieger auf Feld 425.

*Die Helden stellten sich in Position und sahen mit Schrecken, dass alle Kreaturen auf einmal das Land heimsuchten.*

Stellt Gors auf die Felder: 404, 407, 408, 422, 431, 435, 440, 447, 448, 450

Stellt Steppenbüffel auf die Felder: 437, 452, 454, 455

Stellt den Tanghorn-Gor (roter Standfuß der Wargors) auf Feld 409, den Grauskral (roter Standfuß der Wargors) auf Feld 424, Banator (Brauner Standfuß von Drukil) auch auf Feld 424 und den Skelettkrieger (weißer Standfuß von Kheela) auf den Buchstaben C.

**Bragor beginnt jetzt.**



*Die Khrader suchten neue Krieger für Ihr Heer, also schickten sie einen Skelettkrieger aus, um einen Steppenriesen zu töten.*

Stellt den Skelettkrieger auf das Feld des Golemsymbols und legt das Golemsymbol nun auf den Kreis der Höhle der Verwandlung auf dem Sonnenaufgangsfeld. Falls im Lauf der Legende Kreaturen in die Höhle gelangen, verwandeln sie sich nicht.

Wenn beim Sonnenaufgangsfeld das Golemsymbol an der Reihe ist, wird der Skelettkrieger so viele Felder weiter gesetzt, wie die Zehnerstelle seines aktuellen Feldes es sagt. Beim nächsten Sonnenaufgang bewegt er sich also 3 Felder weiter. Zusätzlich bewegt er sich immer dann ein Feld weiter, wenn eine Kreatur besiegt wurde. Was passiert, wenn der Skelettkrieger auf den Riesen Banator trifft, erfahrt ihr auf der Karte "Das Aufeinandertreffen von Banator und dem Skelettkrieger"

---

Legendenziel: verteidigt das Lager und Banator darf nicht auf Null Willenspunkte fallen

---





Legendenziele:  
Das Lager muss verteidigt werden.  
Banator darf nicht auf Null Willenspunkte fallen.  
Alle Helden müssen maximale Willenspunkte haben.

*Die Mondseehexe hatte von den Helden gehört, die sie mit dem Ende der ewigen Kälte aus dem Eisschlaf erweckt hatten. Zum Dank wollte sie den Helden mit ihrer schönen Stimme vom See aus Hoffnung schenken.*

Stellt die Mondseehexe auf ein beliebiges Seefeld. Jeder Held der bei Sonnenaufgang benachbart zum See steht, erhält drei Willenspunkte.



Die Legende ist gewonnen wenn...  
...das Lager verteidigt wurde und...  
...die Höhlenschlange besiegt wurde und...  
...alle Helden bei ihrer maximalen Anzahl der Willenspunkte sind und...  
...Banator nicht auf Null willenspunkte gesunken ist.

*Die Helden hatten es geschafft; sie hatten den Steppenriesen beschützt und das Monster daran gehindert, unschuldige Menschen zu fressen. Sie genossen noch ein Weilchen den Gesang der Mondseehexe und fragte sich, welches Abenteuer sie als nächstes bestehen müssten.*

Die Legende ist verloren wenn...  
...das Lager nicht verteidigt wurde oder...  
...die Höhlenschlange nicht besiegt wurde oder...  
...nicht alle Helden ihre maximalen Willenspunkte haben oder...  
...Banator auf Null Willenspunkte gesunken ist.

Tipp fürs nächste Mal: nutzt in dieser Legende nicht die große, sondern die kleine Kräuterkunde, dadurch erhaltet Ihr zusätzliche Willenspunkte.





*Der Skelettkrieger hatte sein Ziel erreicht: hier würde ein Kampf auf Leben und Tod stattfinden. Die Helden wussten, sie müssen Banator beschützen.*

Sobald der Skelettkrieger und Banator auf demselben Feld stehen und einer sich bewegen müsste, tut er das nicht, sondern sie kämpfen eine Kampfunde. Dies funktioniert wie bei den Helden. Die Werte werden mit den bereitgelegten braunen und weißen Scheiben und Steinen markiert. Der Skelettkrieger hat 6 Stärkepunkte und 10 Willenspunkte. Er würfelt mit dem Wassergeistwürfel und benutzt die weißen Materialien. Banator hat 8 Stärkepunkte und 15 Willenspunkte, er würfelt mit zwei Würfeln und benutzt die braunen Materialien. Sobald die Kampfunde ausgeführt wurde, werden die Willenspunkte vom unterliegenden Kämpfer abgezogen. Nun wird die Legende weiter gespielt, die zweite (und jede weitere) Kampfunde findet erst statt, wenn einer der beiden sich wieder bewegen müsste. Beide können keine Willenspunkte zurückbekommen.

Wenn Helden auf dem Feld des Skelettkriegers stehen (oder als Fernkämpfer benachbart), dann können sie - auch gemeinsam - nach den normalen Regeln gegen ihn kämpfen, so dass er auch hier Willenspunkte verlieren kann.

Falls Banator besiegt wird, ist die Legende verloren und die Helden können nicht mehr gegen den Skelettkrieger kämpfen.



*Die Helden hatten einmal bereits den Winterstein im Land der Steppe in das Schwert Carlion verwandelt. Der andorische Winterstein war unterdes ebenfalls verwandelt worden. Allerdings konnte man es nicht sehen, aber die Kreaturen sollten es zu spüren bekommen.*

Ein beliebiger Held erhält jetzt den Winterstein. Damit kann er einmal in der Legende eine Kreatur aus dem Spiel nehmen. Dafür erhält er keine Belohnung und der Erzähler geht nicht weiter. Dann kommt der Winterstein aus dem Spiel.





*Plötzlich trat aus einem Feuer ein Mensch. Es erinnerte die Helden an die Kunst, die Jarid ihnen einmal gezeigt hatte und tatsächlich, der Mensch sprach zu ihnen: "Jarid hat mich gerufen, weil ihr einen Feuerstein braucht."*

Stellt Triest auf ein beliebiges Feld mit einem brennenden Feuer. (Sollte kein Feuer brennen, so wird er auf das Feld 424 gestellt.) Ein beliebiger Held kann ihn zwischen brennenden Feuern reisen lassen, dies kostet den Helden eine Stunde auf der Tagesleiste. Ihr könnt ihn auch für eine Stunde bis zu 4 Felder weit bewegen. Wenn ein Held mit ihm auf demselben Feld steht, erhält der Held den Roteisenstein. Sobald der Held mit dem Stein in der Höhle der Verwandlung (Feld 414) steht, muss er die Karte "In der Höhle" vorlesen.



Der Held in der Höhle legt den Roteisenstein jetzt ab und erhält dafür Varlion das Flammenschwert. Er kann es in einem Kampf einsetzen, dann erhält er 7 Willenspunkte, allerdings würfelt der Gegner mit einem Würfel mehr. Er kann das nur einmal pro Kampf nutzen. Stellt den Held in der Höhle jetzt auf Feld 430 und legt die Schlange so hin, dass ihre Zähne auf der Unterseite sind und dass sie mit ihrem Ende das Lila der Höhle vollständig bedeckt. Ihr Kopf sollte bis Feld 418 gehen.

*Eine riesige Schlange tauchte so plötzlich auf, dass der Held einen großen Satz rückwärts machte.*

Der Held wird auf Feld 430 gestellt.

---

---

Legendenziele (Alle)

Verteidigt das Lager.

Banator darf nicht auf Null Willenspunkte fallen.

Alle Helden müssen maximale Willenspunkte haben.

Die Höhlenschlange muss besiegt werden.

---

---

Die Höhlenschlange hat bei zwei Spielern 20 und bei drei Spielern 30 Stärkewerte und würfelt mit zwei schwarzen Würfeln, gleiche Würfelwerte werden addiert. Das Flammenschwert kann **nicht** gegen die Schlange eingesetzt werden. Ihr müsst sie zweimal im Kampf übertreffen. Nach ihr sie das erst Mal übertroffen habt, dreht das Schlangenplättchen auf die andere Seite, nach dem zweiten Mal wird der Erzähler sofort auf N versetzt und die Legende ist beendet.





Spielerzahl: 2-3  
Benötigt: Die ewige Kälte, Neue -Dunkle Helden, Die Reise in den Norden, Die verschollenen Legenden - düstere Zeiten  
Schwierigkeitsgrad: Einfach-Mittel  
Autor: Albus ehem. Vakurs Wardrack  
Spielplan: Land der drei Brüder

