





Fan-Legende

Uralte Gefahr

A1

Diese Legende besteht aus 12 Karten:
A1, A2, A3, A4, B, D, G1, G2, N, Zu
Hülf! Teil1, Zu Hülf! Teil 2 und Die
Hexe weiß Rat

A1


Den Helden wurde eine Schatzkarte überreicht, die zu einem legendären Schatz führt. Magische Gegenstände aus den Tagen der Vorfahren sollen darin enthalten sein. Man sagt, dass es einst die Gegenstände waren, die Andor in ein goldenes Zeitalter geführt hatten, als die Bewohner Andors in großer Not waren. Doch dies ist schon lange her und die Existenz der Gegenstände ist bei Vielen in Vergessenheit geraten.

Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Ihr benötigt die Erweiterung **Der Sternenschild**.

In dieser Legende gibt es kein Feld 61. Markiert es mit einem roten X. Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Erwürfelt anschließend mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 5 der 6 Runensteine, sowie 2 der 3 Heilkräuter. Sollten Plättchen auf Feld 61 gelegt werden, so ist der Würfelwurf zu wiederholen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2





Fan-Legende

Uralte Gefahr

A2

A2

Legt Sternchen auf die Buchstaben B, D, G und N auf der Legendenleiste.

Erwürfelt die Positionen von Pergamentplättchen (verdeckt):

bei 2 Spielern = 1 Pergament

Würfelwurf + 10

Bei 3 Spielern = 2 Pergamente

Würfelwurf + 10 und

Würfelwurf + 20

Bei 4 Spielern = 3 Pergamente

Würfelwurf + 10 und

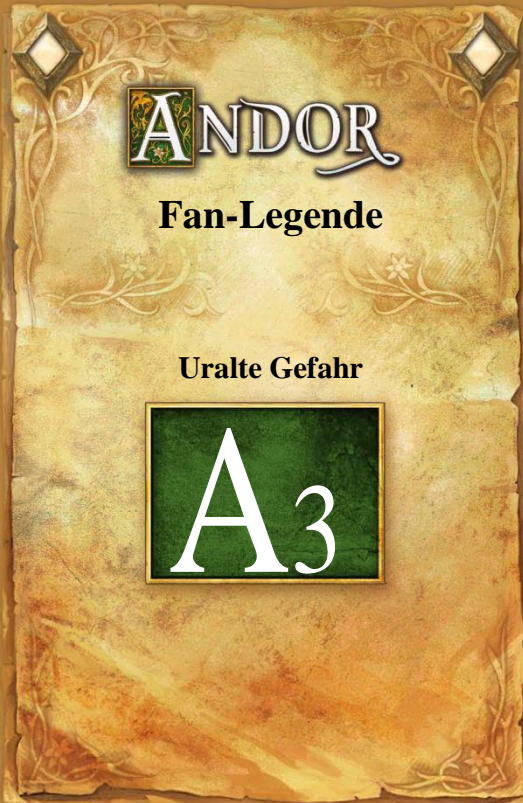
Würfelwurf + 20 und

Würfelwurf + 30

Die Helden müssen alle Pergamentplättchen aufdecken und ihre Werte addieren. Die Summe aller Zahlen ergibt die Zahl des Feldes auf dem sich der Schatz befindet.

Sobald ein Held das Feld mit dem Schatz erreicht, darf sich die Heldengruppe 3 der 4 „Gaben der Andori“ nehmen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3

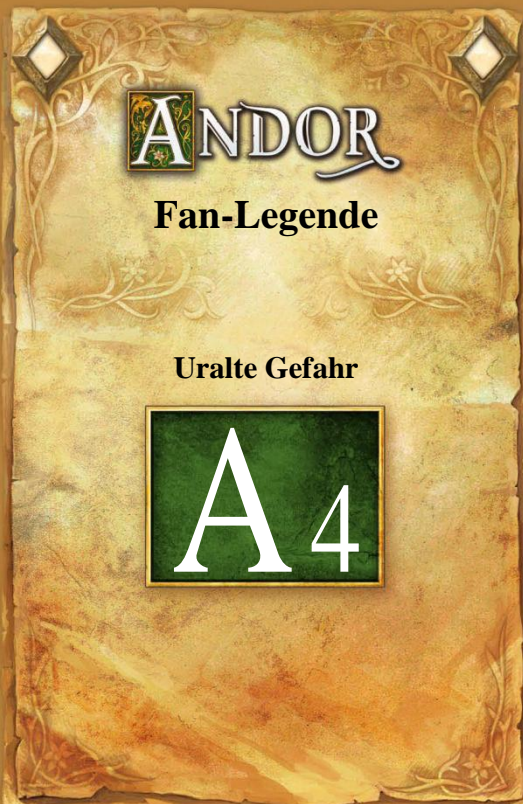


A3

Doch ehe sich die Helden auf die Suche nach dem legendären Schatz machen konnten, bat König Thorald einen Späher aus den Fängen einer Gruppe Gors zu befreien. Er sollte eine dringende Nachricht überbringen. Aber lange würde er wohl nicht mehr durchhalten können, zumal weitere feindliche Gruppen gesichtet worden waren.

- Stellt Gors auf 8, 10, 15 und 39.
Stellt Skrale auf 31 und 32
Stellt einen Troll auf 27
- Stellt einen Gor auf Feld 22. Dieser Gor-Hauptmann besitzt zusätzlich 4 Stärkepunkte. Der Hauptmann bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Ansonsten wird der Hauptmann wie ein normaler Gor gewertet – markiert ihn mit einem Plättchen.
- Sobald die Heldengruppe den Gor-Hauptmann besiegt hat, ist der Späher befreit und die Karte „Zu Hülfe! Teil 1“ wird vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4



A4

Legendenziel:
Wenn der Erzähler Feld „D“ erreicht, muss ...

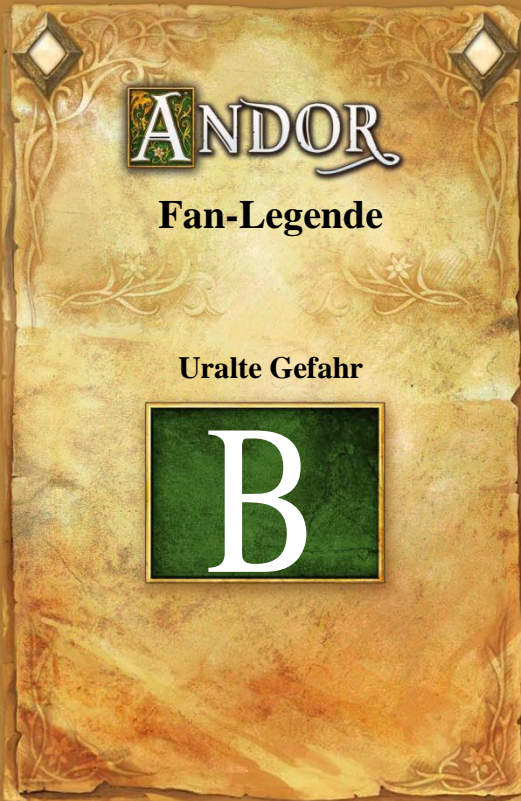
- ... der Späher befreit worden sein.

Wenn der Erzähler Feld „N“ erreicht, müssen...

- ... die legendären Gegenstände gefunden ...
- ... und die Burg verteidigt worden sein

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten. Die Heldengruppe erhält zusätzlich 2 Stärkepunkte und 3 Gold.

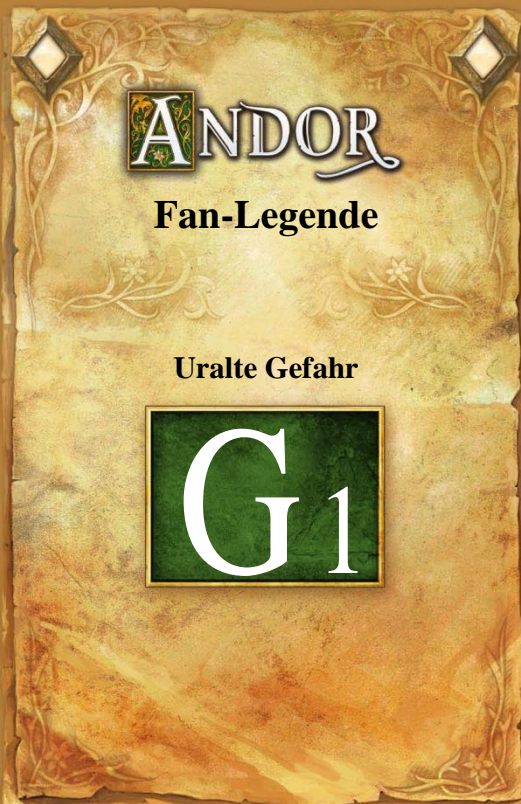
Die Helden starten auf den Feldern entsprechend ihrer Rangzahl. Der Held mit dem niedrigsten Rang legt sein Zeitstein auf das Sonnenaufgangsfeld und beginnt das Spiel.



B
Nicht unweit des Flusses konnten die Helden Rauchschwaden bei den Bauerhöfen erkennen.

Legt Bauernplättchen auf die Felder 28 und 40.

Stellt einen Troll auf das Feld 30 und einen Wadrak auf Feld 37.



G1
Ein Grollen fuhr durch das ganze Tal. Eine riesige Steinlawine löste sich von dem Berg im Süden und begrub komplett den Eingang zur Mine.

Das Feld 71 kann nun nicht mehr betreten werden. Legt ein rotes X auf dieses Feld.

Als der Staub sich legte, konnten die Helden eine schemenhafte Figur auf dem Gipfel erkennen. Antrok die Riesenspinne – ein totgegläubtes uraltes Untier.

Auf ihrer Suche nach frischem Fleisch ist sie bis in das nun ungeschützte Tal vorgedrungen.

Stellt Antrok auf Feld 71. Jedes Mal, wenn der Erzähler ein Feld vorgeschoben wird, bewegt sich Antrok den Pfeilen entlang bis zur Burg. Setzt hierzu den Markierungsring auf den Erzähler.

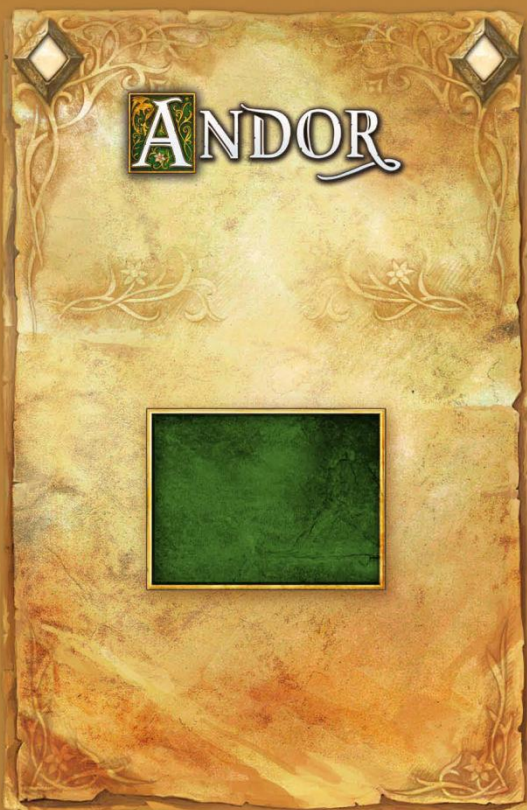
Antrok überspringt keine anderen Monster und sie wird auch selbst nicht übersprungen.

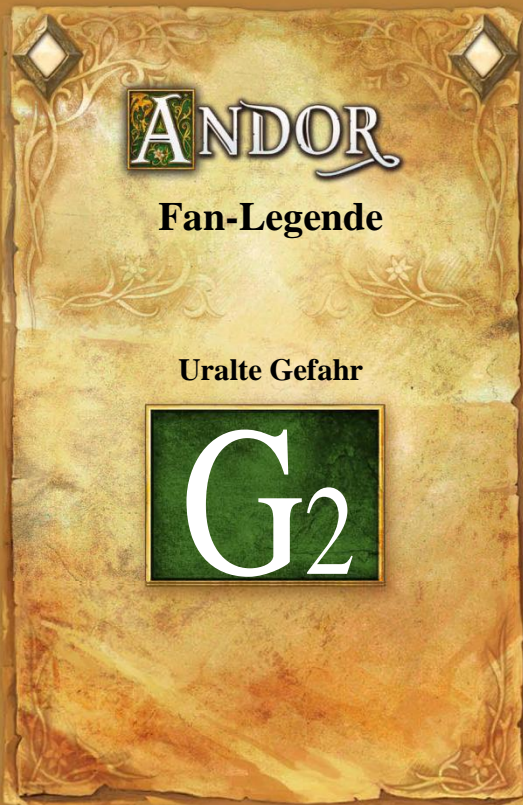
Jetzt geht es weiter auf Legendenkarte G2



Sollte der Späher nun nicht befreit worden sein, so ist die Legende verloren

D





G2

Die Riesenspinne besitzt folgende Eigenschaften:

- 2 Spieler = 20 Stärkekpunkte
- 3 Spieler = 30 Stärkekpunkte
- 4 Spieler = 40 Stärkekpunkte

Sie besitzt 10 Willenspunkte und würfelt mit drei roten Würfeln. Ab 7 Willenspunkte nur noch mit zwei roten Würfeln.

Legendenziel:

Wenn der Erzähler Feld „N“ erreicht, muss ...

- ... Antrok besiegt worden sein.

Sobald Antrok besiegt worden ist, stellt den Erzähler auf Feld „N“ der Legendenleiste.



N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

- die Burg verteidigt,
- der Schatz der Andori gefunden,
- das Spinnennest beseitigt und
- Antrok besiegt wurde.

Die Helden standen um Antrok und blickten auf ihre magischen Gegenstände. Es war wie in den Legenden: In der größten Not stehen diese Gaben dem Volk der Andori bei. Darin soll sich auch in Zukunft nichts ändern und so übergaben die Helden die Gegenstände ihrem rechtmäßigen Besitzer: dem Volk der Andori.

Diese Fan-Legende stammt aus den Federn von bubbleseye und elynator

Lautes Geheul hallte durch die Straßen der Rieburg. Antrok hatte die Brugnauern mühelos überwunden und stille seinen Hunger, bevor sie sich wieder in die Berge zurückzog. Doch wer weiß, wann sie wieder kommt?

- Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...
- Burg nicht verteidigt,
- der Schatz der Andori nicht gefunden,
- das Spinnennest nicht beseitigt oder
- Antrok nicht rechtzeitig besiegt wurde.