

Lange hatte der Wolfskrieger einfach nur zugesehen wie die Helden von Andor ohne ihn handelten. Bislang hatte das treiben der Helden ihn wenig gestört, doch der letzte Entschluss der Helden gefiel ihm gar nicht. War es richtig, für ein paar Kräuter Andor zu verlassen?

Führe zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Verwendet die spezielle Checkliste für diese Legende.

Hinweis: Auf deiner Heldentafel steht "Im Kampf gegen einen Troll hast du diese sogar zusätzlich." Hier gilt das gleiche, jedoch nur mit **Steppenbüffeln** und **allem was stärker ist**.

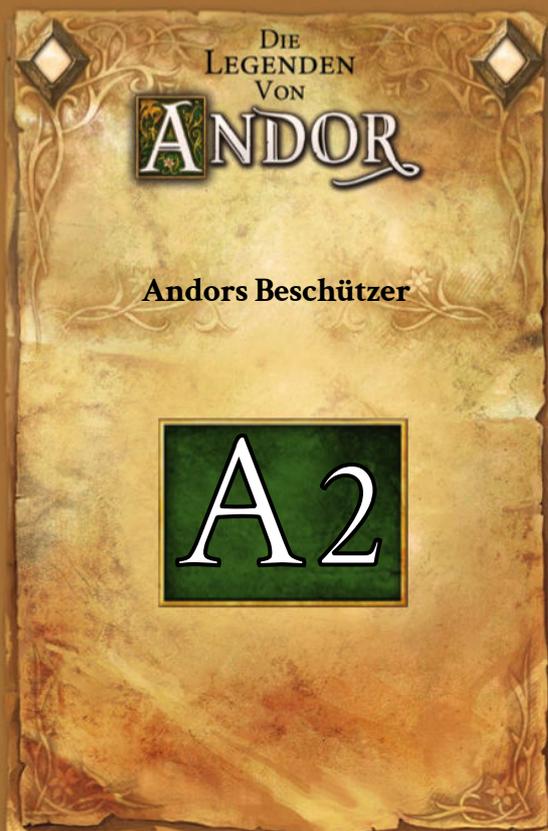
Zusätzlich benötigst du noch Folgendes Material: 3 Edelsteine, alle übrigen Feuerplättchen, 3 Zielmarker, die Figuren **Melkart** (bonus-Box), "**Shron**" und "**Grauskral**".

Weitere Vorbereitungen:

Lege **Sternchen** auf die Buchstaben B, E, G, H und N der Legendenleiste. Stelle deine Figur auf das **Feld 72**. Stelle **Gors** auf die Felder 37 und 55. Lege einen **Reiterhelm** auf Feld 62 und eine **Askimar-Klinge** auf Feld 68.

Der Wolfskrieger war ratlos. Wie sollte er alleine ganz Andor verteidigen? Er überlegte. Vielleicht könnte er in der Rietburg Verstärkung holen. Dort waren wenigstens ein Paar gute Kämpfer. Wenn jetzt noch schlimmeres als Gors kommen würde könnte er diese gebrauchen. Aber es gab ja auch noch die Bogenschützen vom Baum der Lieder. Vielleicht könnten sie ihm auch Helfen. Und die Schildzwerge. Diese waren auch prächtige Kämpfer. Er musste sich auf jeden Fall umschaun, wenn er jetzt wirklich alleine war. Aber wo sollte er anfangen?

Lesen Sie jetzt weiter auf **Legendenkarte A2**.



Lege aus der **Bonus Box 1 Axt, 1 Messer und 1 Seil** bereit.

Stelle die Figur "**Banator, der Steppenriese**" in einem grauen Standfuß (z.B. dem von Tranuk) bereit.

Nehme 3 Barbaren aus der **Bonus-Box**. Die restlichen grauen Standfüße (Flederfuchs, Orweyn, Groß.Yetohe Krieger) verwendest du für die **3 Barbaren**. Die orangenen Standfüße der 3 Barbaren verwendest du für **Die Feinde von Andor** Hraak, Greim und "Brut und Hella". Stelle anschließend den "**Grauskral**" in einem roten Standfuß (z.B. Myrk) bereit.

Markiere die Felder **0, 57 und 71** mit Sternchen.

Aufgabe:

Suche Verstärkung! Du kannst in der **Mine** (Feld 71), in der **Rietburg** (Feld 0) oder im

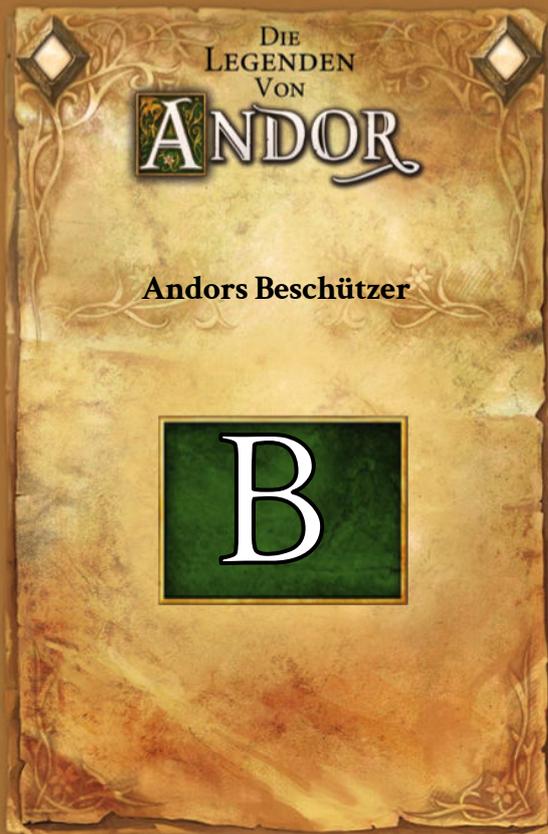
Baum der Lieder (Feld 57) suchen. Lege die Karten "In der Mine", "In der Rietburg" und

"Am Baum der Lieder" bereit. Wenn du auf einem der mit Sternchen markierten Feldern stehst darfst du die **entsprechende** Legendenkarte Vorlesen. Das muss bei allen 3 Orten getan sein, bevor der Erzähler **G** erreicht.

Hinweis: Die Verstärkung wird dir im Kampf gegen die Kreaturen helfen.

Du startest mit **3 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Du erhältst einen Trinkschlauch und 1 Feuerholz.

Beginne jetzt den Tag!



*Der Wolfskrieger hatte recht. Es war wirklich noch schlimmeres unterwegs zur Rietburg. Die Gors waren nur eine Art Späher. Und sie berichteten das die Helden **Alle** weg seien. Doch da täuschten sie sich!*

Stelle einen **Gor** auf das Feld 59.

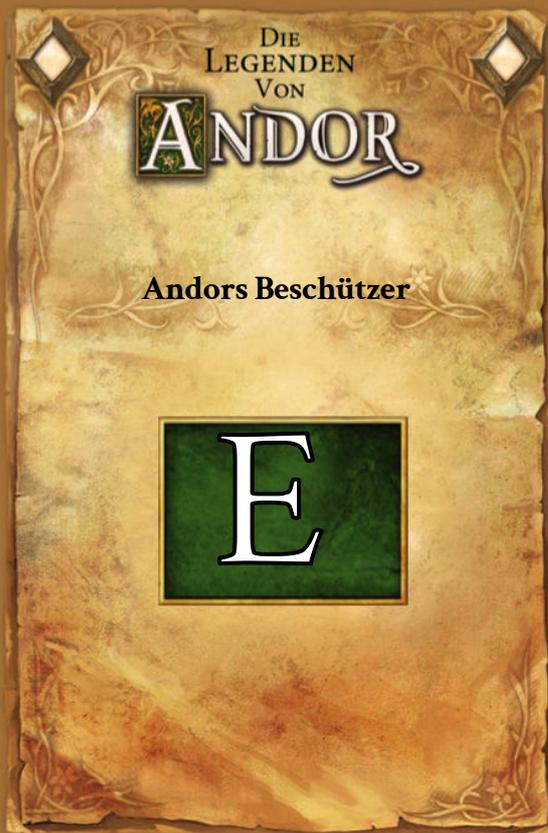
Stelle **Wargors** auf die Felder 60, 61 und 67.

Stelle einen **Steppenbüffel** auf das Feld 65.

Hinweis: *Decke den goldenen Schild für 4 Spieler mit dem roten X ab. Alle restlichen Schilde stehen dir zur Verfügung.*

Tipp:

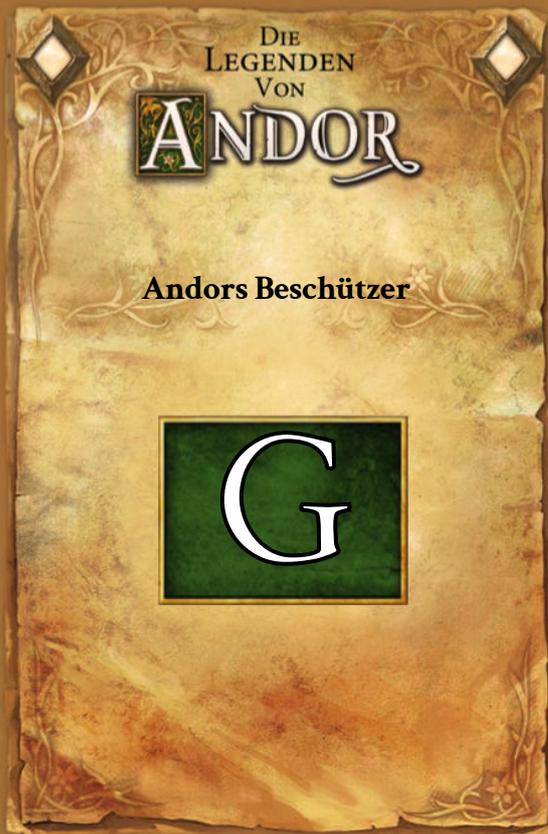
Da jetzt so viele Kreaturen auf dem Spielplan sind, gibt es nun einen Grund mehr, die Verstärkung zu suchen.



Gerüchte gingen um, die Skrale seien zurück. Den Wolfskrieger verwunderte dies, denn die Skrale waren Kältescheu. Sie zogen sich in ihre Höhlen zurück und blieben auch dort. Wenn sie sich jetzt tatsächlich nach Andor zurückkamen, bedeutete das Nichts gutes. Der Wolfskrieger musste der Sache auf den Grund gehen.

Lege einen **Zielmarker** auf das Feld 17. Mische die Karten "**Die Skrale**" und lege eine davon neben dem Spielplan bereit. Die andere kommt aus dem Spiel. Lege 2 weitere Zielmarker auf die Buchstaben F und G. Wenn der Erzähler diese Buchstaben erreicht, werden die Zielmarker ebenfalls auf Feld 17 gelegt. Wenn du auf dem Feld 17 stehst, kannst du jederzeit alle darauf liegenden Zielmarker aufdecken. Das kostet **keine** Stunden auf der Tagesleiste. Sollte sich der grüne Zielmarker darunter befinden, musst du sofort die bereitgelegte Karte "**Die Skrale**" lesen.

- **Tipp:** Je früher du die Karte "Die Skrale" liest, desto besser.



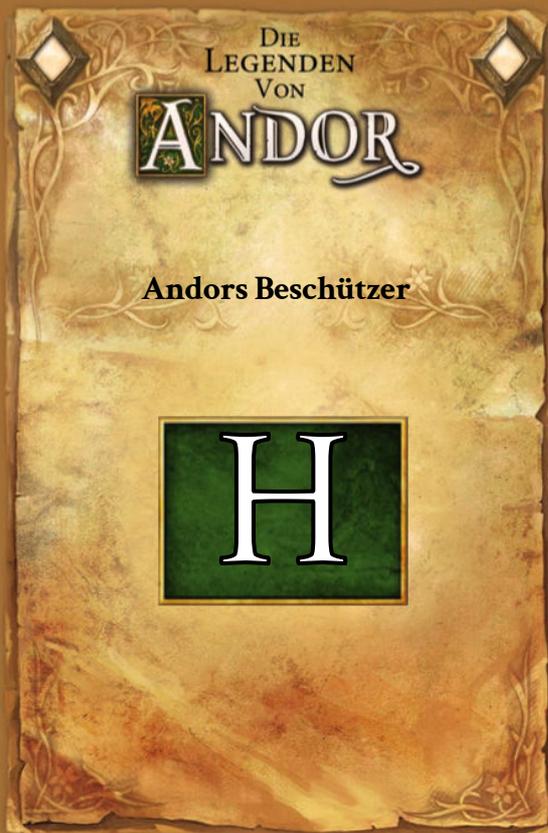
Nur wenn bis jetzt die 3 Karten vorgelesen wurden ist die Legende nicht verloren.

Der Wolfskrieger hatte nun viel Verstärkung bekommen. Er war bereit gegen die Skrale anzutreten. Doch auch er spürte wie ihn die Kälte belastete. Er überlegte wer Andor verteidigen könnte, wenn er nun auch in den Eisschlaf fallen würde. Wie dem auch sei, er musste bis zu seinem Erstarren auf jeden Fall die Skrale besiegt haben. Aber dafür musste er sie erstmal finden.

Aufgabe:

Finde die Skrale! Die Skrale sind gefunden wenn die Karte "Die Skrale" vorgelesen wird. Das muss getan sein, bevor der Erzähler **den Buchstaben J** auf der Legendenleiste erreicht.

Nur wenn du den grünen Zielmarker schon aufgedeckt hast, darfst du **jetzt** auf der Karte "Die Skrale" weiterlesen.

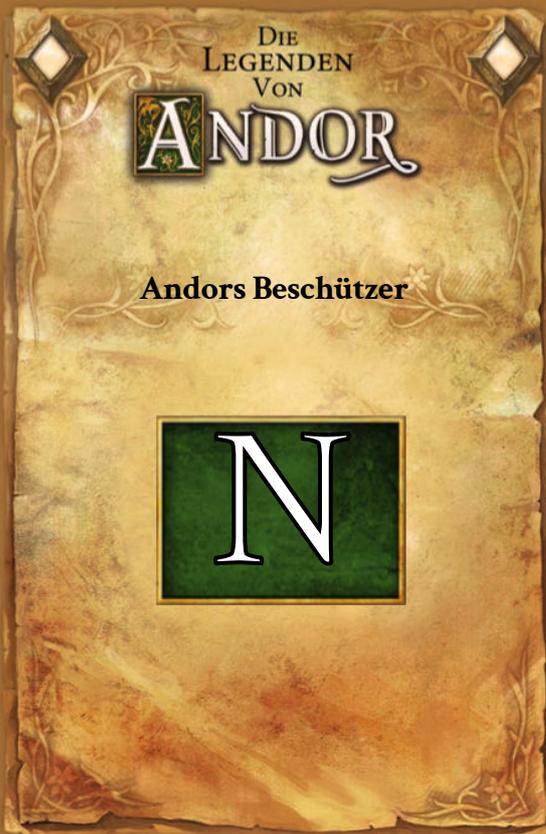


Die anderen Kreaturen hatten auch schon von der angeblichen Rückkehr der Skrale gehört. Sie jedoch trieb das für neue Attacken an!

Stelle **Gors** auf die Felder 26, 27 und 33.
Stelle **Wargors** auf die Felder 37 und 64.
Stelle einen **Steppenbüffel** auf Feld 49.

Jedoch gab es auch gute Nachrichten: Die gesamte Bevölkerung Andors wusste inzwischen von ihrem Ständigen Beschützer. Und so unterstützten sie ihn, so gut es nur ging.

Lege ein **brennendes Feuer** auf Feld 38.
Du erhältst jetzt **5 Willenspunkte** und **2 Stärkepunkte**.

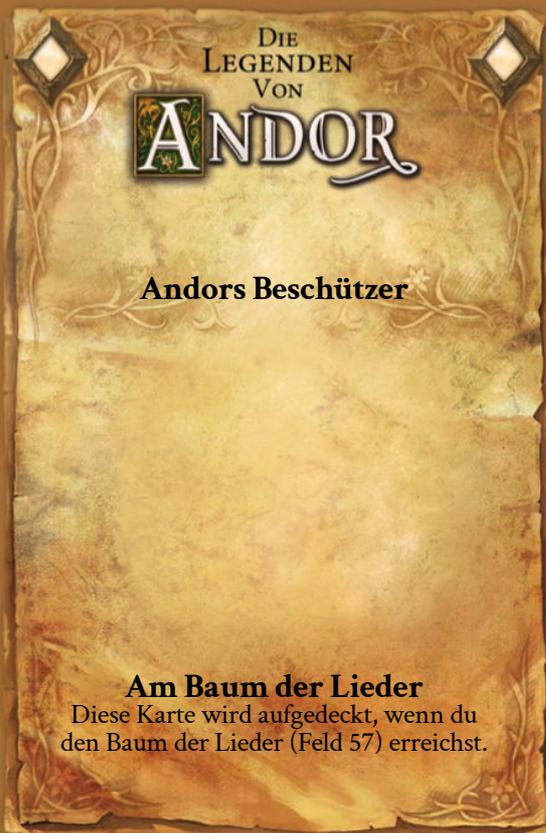


Die Legende nahm ein **gutes Ende** wenn...
Die Rietburg verteidigt wurde und ...
Der Skral besiegt wurde...

Mit einem letzten Stich erlegte der Wolfskrieger den Skral. Das schwarze Kreaturenblut ergoss sich im Schnee. Der Wolfskrieger sah gerade noch wie die anderen Kreaturen flohen, dann fiel auch er in den Eisschlaf. Er hörte noch wie jemand sagte "Andor ist gerettet!". Hoffentlich dachte der Wolfskrieger, und das war sein letzter Gedanke.

Lese jetzt weiter auf der Karte "Epilog".

Die Legende nahm ein **böses Ende** wenn...
Die Burg **nicht** verteidigt wurde oder...
Der Skral **nicht** besiegt wurde.



Andors Beschützer

Am Baum der Lieder

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn du den Baum der Lieder (Feld 57) erreichst.

*Als der Wolfskrieger sich dem Baum der Lieder näherte, erschrak er. Überall waren tote oder erfrorene Bewacher. Plötzlich hörte er laute Schritte. Er drehte sich um, und sah... einen Riesen! Seine Hand glitt langsam zum Schwertgriff, doch im gleichen Moment tauchte Melkart neben dem Riesen auf "Habe keine Angst Wolfskrieger" sagte er." **Banator** ist kein Krahdler, wie du vielleicht denkst. Wir wurden von Kreaturen angegriffen, und dann kam er aus dem Steppenland und rettete uns. Er ist auf unserer Seite, und bestimmt auch bereit, dich zu unterstützen."*

Entferne das Sternchen vom Feld 57.

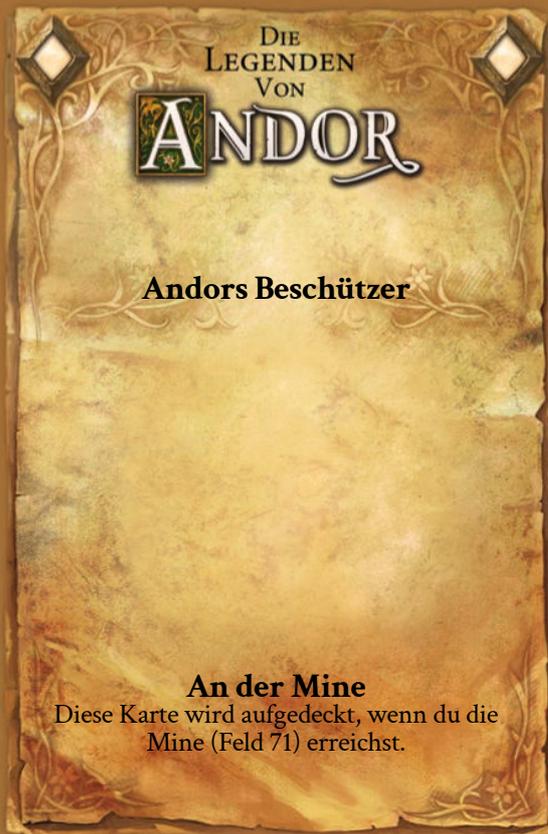
Stelle die Figuren **Melkart** und

Banator, Der Steppenriese auf Feld 57. Lege ein Sternchen über deinen aktuellen Stärkewert. Das ist Banators Kampfwert. Auch wenn du im Laufe der Legende Stärkekpunkte bekommst oder verlierst, bleibt Banators Kampfwert gleich.

Neue Aktion: Banator bewegen

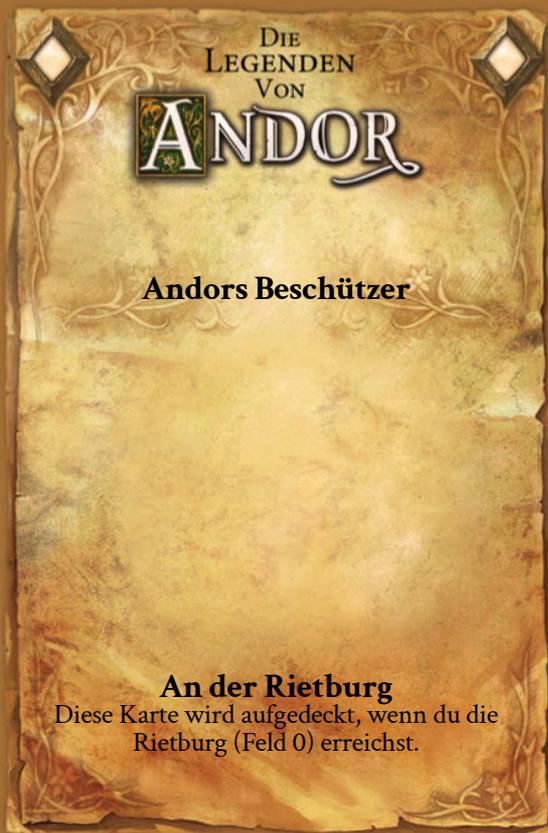
Für eine Stunde auf der Tagesleiste darfst du Banator bis zu 4 Felder weit bewegen. Im Kampf unterstützt er dich mit den markierten Stärkekpunkten.

Hinweis: Melkart bleibt vorerst stehen. Er kann nicht bewegt werden und bringt nichts.



Als der Wolfskrieger die Mine betrat, hörte er sofort laute Hammerschläge. Offenbar hatten die Schildzwerge noch nicht aufgegeben, den Winterstein zu zerstören. Da kam Mart, ein Freund Krams auf ihn zu. "Hallo Wolfskrieger" sagte Mart. "Ich habe gehört das du Verstärkung suchst. Wir haben leider keine Kämpfer da, die sind alle daran, diesen Klotz zu zerhauen. Aber in unserer Waffenkammer hätten wir Ausrüstung für dich."

Entferne das Sternchen vom Feld 71.
 Lege die Gegenstände **Axt**, **Seil** und **Messer** auf Feld 71.
 Du kannst die Gegenstände einsammeln. Die Funktionen dieser Gegenstände kannst du in dem Begleitheft der Bonus-Box nachlesen.



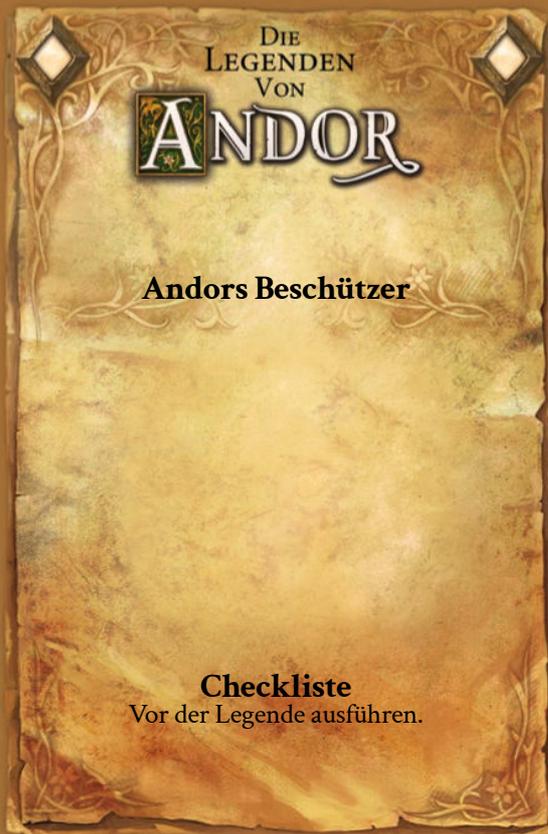
Als der Wolfskrieger die Rietburg erreichte, sah er das die steinernen Mauern doppelt bewacht waren. Ob sie ihm hier Verstärkung geben konnten? Das Tor wurde geöffnet und der Wolfskrieger sah sich um. Da sah er Harthalt, den Schwertmeister Brandurs, und den ersten Held Andors. Er lief zu ihm. "Wolfskrieger, ich habe gehört das du nun alleine Andor verteidigen musst. Gerne würde ich dir Andorische Krieger zur Verfügung stellen, aber ich kann nicht. Aber vor einiger Zeit sind ja die Barbaren eingefallen. Nun aber sind sie unsere Freunde. bestimmt sind sie bereit, dich zu unterstützen."

Entferne das Sternchen vom Feld 0.
 Stelle einen **Barbaren** auf Feld 0. Stelle 2 Barbaren auf Feld 72.

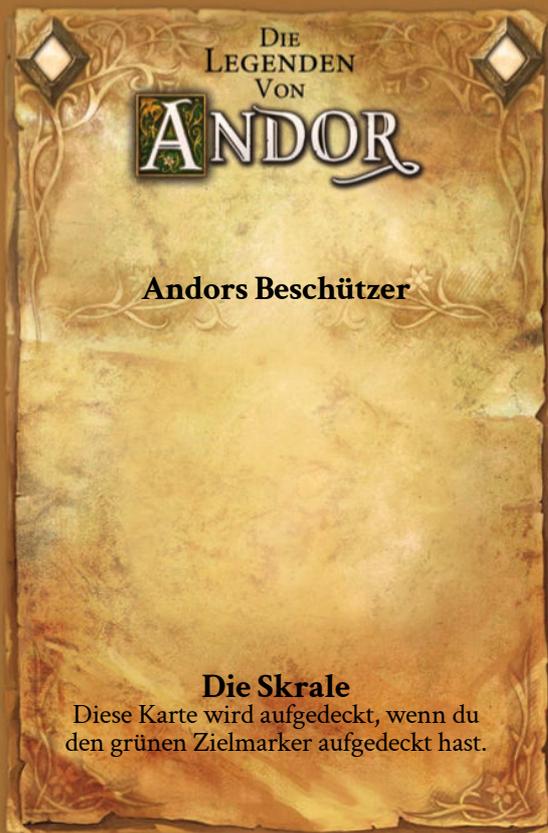
Neue Aktion: Barbaren bewegen

Du kannst die Barbaren für eine Stunde auf der Tagesleiste bis zu **4 Felder** weit bewegen. Im Kampf unterstützen sie dich mit 3 Stärkepunkten.
 Du darfst die Felder auch auf mehrere Barbaren verteilen.

Beispiel: Für 1 Stunde auf der Tagesleiste könntest du je einen Barbaren 1 Feld bewegen und einen noch ein zweites Feld (1+1+2=4)



1. Lege den Spielplan mit der **Seite, die das Land Andor zeigt**, auf den Tisch.
2. Nimm dir die Heldenafel des Wolfskriegers Orfen/Der Wolfskriegerin Marfa.
3. Nehme deine Heldenfigur, die 3 gelben/blauen/grauen Würfel und in deiner Farbe **2 Holzscheiben und 1 Holzstein**.
4. Lege 1 Holzscheibe auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
5. Lege alle **Kreaturen** neben dem Spielplan bereit.
6. Lege die roten Würfel bereit, und neben die Kreaturenanzeige die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen und den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte der Kreaturen.
7. Sortiere aus den **24 Schneepüttchen** die Plättchen aus die **Kräuter, Tafeln oder -2 Willenspunkte** zeigen.
8. Mische die übrigen **13 Schneepüttchen** und legt sie verdeckt auf die Schneefelder (Quadrate).
9. Lege je ein erloschenes **Feuerplättchen** auf die Felder 0 und 57.
10. Lege auf das Händlerfeld (**Feld 18**) die abgebildeten Gegenstände darauf ab.
11. Lege das **"Ewige Kälte"-Plättchen** auf das äußerste Feld der Tagesleiste.
12. Lege die **Sternchen, das rote X und die Ausrüstungs-Gegenstände** bereit.
13. Stelle den **Erzähler** auf den **Buchstaben A** der Legendenleiste.



Lest hier weiter wenn die Karte "G" schon vorgelesen wurde

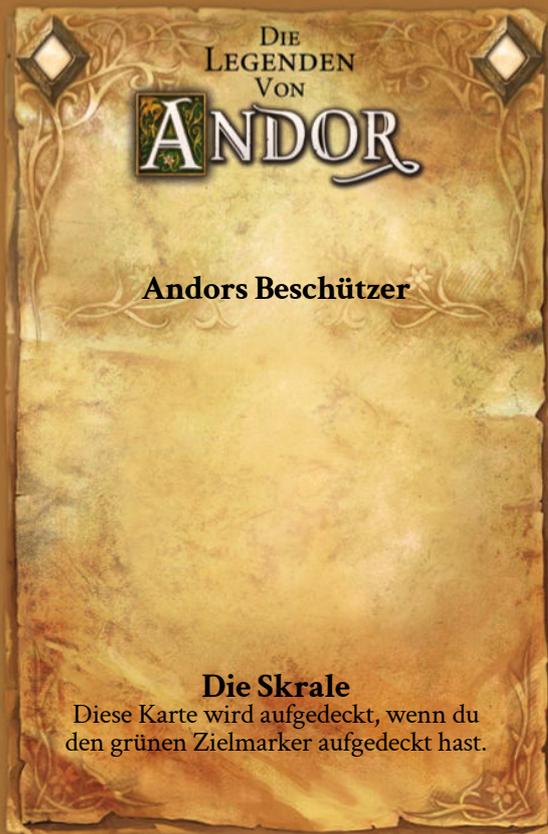
Tatsächlich an den Ausläufern des grauen Gebirges wurde ein Skral gesichtet. Jedoch sah er anders aus. Er war grau, und hatte einen Bart. Als Melkart das hörte erschrak er. "Das ist der Grauskral" sagte er. "Er ist schon alt und nicht mehr so stark, aber seine Willenskraft ist ihm geblieben. Er wird nicht alleine kommen. Seine Verbündeten Hraak, Greim, Brut und Hella sind bestimmt schon auf dem Weg!"

Stelle den **Grauskral** auf **Feld 82**.

Stelle den **Hraak** auf Feld 49, den **Greim** auf Feld 37 und die Figur **"Brut und Hella"** auf Feld 60.

Aufgabe: Der Grauskral muss besiegt werden! Er hat **2 Stärkepunkte** und **16 Willenspunkte**. Er benutzt 3 Rote Würfel. Fällt er unter 14 Willenspunkte sind es nur Noch 2. **Ganz Wichtig: Wenn du seine Stärkepunkte markierst, dann verwende die 2 vom Wargor.** Er bewegt sich mit den Steppenbüffeln.

Lese jetzt weiter auf der Karte **"Die Verbündeten"**



Lese erst weiter wenn die Karte "G" schon vorgelesen wurde!

Die Vermutungen stimmten! Die Skrale kamen. Aber es war kein gewöhnlicher Skral, Es Shron, der Sohn des Hark und der große Häuptling der Skrale. Er hatte den Baum der Lieder erobert und hielt nun Melkart gefangen. Das war ein schwerer Schlag für die Barbaren, denn Melkart war ihnen eine Art Lehrer gewesen.

Stelle Shron auf Feld 57. Lege die Figur Melkart hin. Lege **alle Barbaren** auf ihren Feldern hin (egal wo sie stehen).

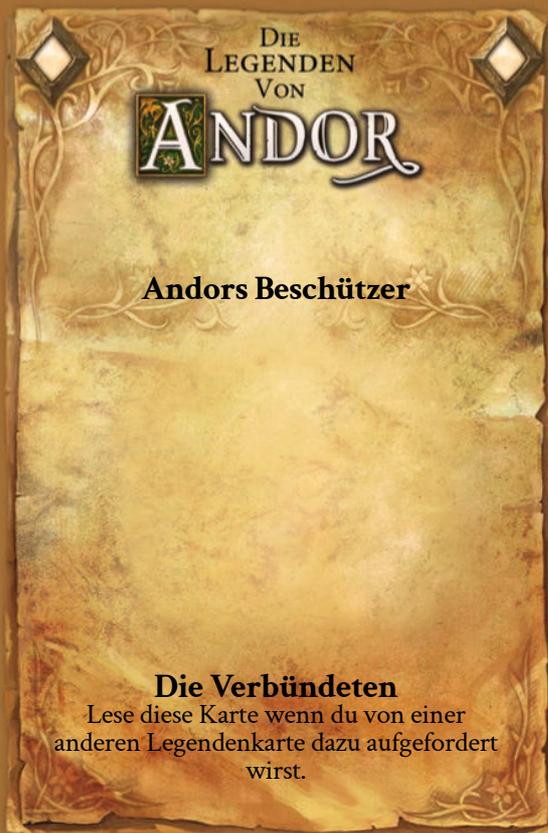
Auch Banator betraf es hart.

Schiebe das Sternchen, Das Banators Kampfwert zeigt, **2 Felder** Zurück.

Der Wolfskrieger war sich sicher: Er musste Melkart befreien!

Aufgabe: Befreie Melkart! Er ist befreit, sobald er sich mit dir zusammen auf einem Feld befindet, das nicht von Shron besetzt ist. Shron hält Melkart fest, und bewegt sich nicht weg. **AUßER** es liegt ein Edelstein benachbart. Dann bewegt er sich mit den Steppenbüffeln zum Edelstein, und nächsten Sonnenaufgang wieder zurück (außer ein weiterer Edelstein liegt benachbart zu ihm). Wenn Melkart befreit ist, lese **die Karte "Shron"**.

Du erhältst jetzt **1 Edelstein!**



Die Verbündeten des Grauskral:

Die Verbündeten bewegen sich jeden Sonnenaufgang mit den Wargors (also 2 mal) auf dem **schnellsten und kürzesten** weg zu dem Grauskral. Wenn sie das Feld des Grauskral erreichen, bewegen sie sich nicht mehr alleine, sondern mit dem Grauskral mit. Im Kampf wird **für jeden Verbündeten** auf seinem Feld sein Holzstein 1 nach **rechts** geschoben und **pro Verbündeter auf seinem Feld** ein orangener Würfel hinzugenommen.

Um das zu verhindern kannst du die Verbündeten besiegen.

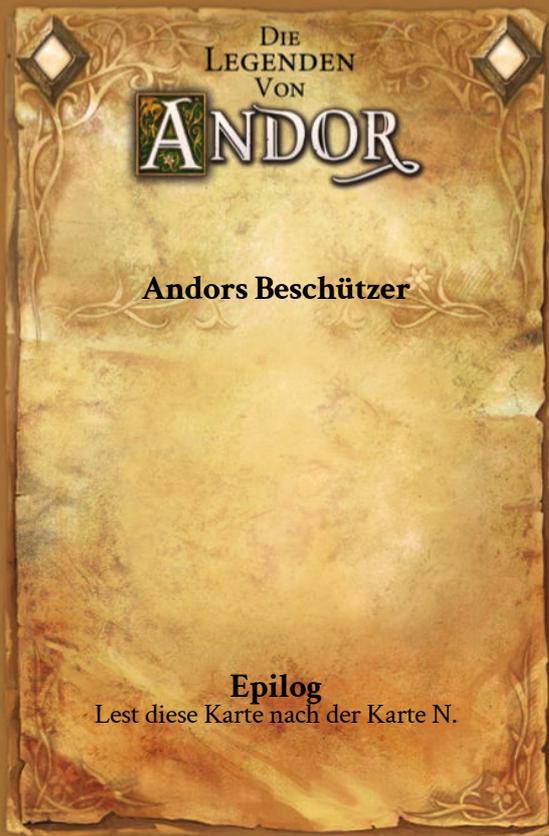
Kampfwerte:

Brut und Hella: 6 Stärkepunkte, 6 Willenspunkte, 1 Würfel orange.

Greim: 2 Stärkepunkte, 8 Willenspunkte, 2 Würfel orange, bei unter 7 Willenspunkte nur noch einer.

Hraak: 4 Stärkepunkte, 4 Willenspunkte, 1 Würfel orange.

Das geht auch noch wenn sie beim Grauskral stehen.



Auch der Wolfskrieger fiel nun auch in den Eisschlaf. Er hatte keine Zeit mehr gehabt, sich Gedanken zu machen, wer jetzt Andor verteidigte. Doch das übernahm Banator gerne. Tatsächlich kamen noch mehr Skrale nach Andor. Angeführt von den ehemaligen Verbündeten des Grauskral's. Sie stürmten den Baum der Lieder und nahmen den Wachsam Wald ein, doch Banator, verteidigte Andor Tapfer.

Später, viel Später, nachdem die Helden bereits den Winterstein verwandelt hatten, und sie wieder da waren, im Andor das nun wieder Grün und schön war, sahen sie das Schlamassel und halfen Banator. Dann verkündeten sie, dass es im Steppenland wieder Frühling wurde, kehrte er zurück in die Steppe. Auch dem Wolfskrieger ging es besser. Er war nun wieder voll in Takt und freute sich, dass seine Wölfe wieder da waren. So endet diese Legende doch noch gut, aber es war nicht das letzte Mal, wo der Wolfskrieger alleine Andor beschützte.

**Diese Legende wurde für den Fan-Legenden Wettbewern 2023 gemacht.
Autor:Kahru**