

Aus der Erweiterung „**Verschollene Legenden-Alte Geister**“:

- **3x „Werkzeug“**
- Alle „**Holzstämme**“
- **Merastein-Boot**

Am nächsten Morgen kam einer der Grehon in die Zeltstadt zu den Helden und der Schamanin. „Südlich der toten Festung ist eine riesige Kreatur aufgetaucht. Sie ist auf dem Weg in die Höhle! Ich bitte euch die Höhle zu verschließen, bevor die Kreatur sie erreicht, sich verwandelt und das Land der Steppe vernichtet.“

Das Gesicht der Schamanin verfinsterte sich. „Die Kreatur heißt Banator. Er ist ein Steppenriese, welcher vor vielen Jahren in der toten Festung eingeschlossen und mit einem Schlafzauber belegt wurde. Vermutlich hat ihn jemand befreit und zur Höhle geschickt.“ sagte sie.

Stellt alle **Helden** in die **Zeltstadt** (Feld 401).

Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **E, G, J, N**.

Legt das Plättchen „**Brücke**“ mit der „**Holz-Seite**“ nach oben auf Feld **455**, sodass die Felder **455** und **460** verbunden sind.

Die Brücke kann von den Helden benutzt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➡

Nachdem die Helden, Orweyn besiegt haben, betrat eine Gestalt die Kerker der toten Festung. Sie öffnete eine der Türen und betrat den Raum. Dort lag eine große Kreatur. Sie sah aus wie ein Skral, aber war so stark wie ein Troll. Die Gestalt sprach einen Zauber und sofort stand die Kreatur auf und verließ die Festung.

Die Legende spielt nach Legende 3 aus der „**Ewigen Kälte**“ auf dem Barbarenland-Spielplan und benötigt die „**letzte Hoffnung**“, die „**Bonus-Box**“ und die Erweiterung „**Verschollene Legenden-Alte Geister**“.

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte **Checkliste** aus.

Legt zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

Aus der „**Ewigen Kälte**“:

- „**Geheimgang**“-Plättchen
- **2 „Iquar“**-Plättchen
- Die Figur „**Banator, der Steppenriese**“

Aus der „**letzten Hoffnung**“:

- Das Plättchen „**Brücke**“

Aus der „**Bonus-Box**“:

- **4x** Figur „**Krieger**“
- **1x** Figur „**Häuptling**“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➡

Aufgabe:

Die Spieler müssen je nach **Anzahl** der Helden **Holzstämme** und **Werkzeug** auf Feld **416** ablegen, bevor der **Erzähler** den Buchstaben **E** erreicht:

bei **2 Helden** = **1 Werkzeug** und **Holzstämme** im Wert von **4**

bei **3 Helden** = **2 Werkzeug** und **Holzstämme** im Wert von **6**

bei **4 Helden** = **3 Werkzeug** und **Holzstämme** im Wert von **8**

Sobald die **geforderten** Materialien auf Feld **416** liegen, kann einer der **dort stehenden** Helden die Aktion „**Tor bauen**“ nutzen und **1 Stunde** zahlen. Anschließend werden alle **Plättchen** auf dem Feld entfernt und das **Merastein-Boot** wird auf Feld **414** platziert.

Legt nach der Reparatur ein **rotes Kreuz** auf das **Höhlensymbol** auf dem **Sonnenaufgangsfeld**. Dieses **Symbol** wird dann **nicht** mehr ausgeführt.

Hinweis: Da die Höhle verschlossen ist, können die Kreaturen sich nicht mehr verwandeln. Wenn eine Kreatur die Höhle erreicht, wird sie nicht hingelegt, sondern bewegt sich beim Sonnenaufgang weiter, aber es können sich dort immer noch Kreaturen versammeln.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➡

Legt das Plättchen „**Geheimgang**“ zwischen die Felder **442** und **436**.

Jedoch war der Steppenriese nicht das einzige Problem. Am Ufer des Ava erschien eine Horde von Kreaturen.

Stellt je einen **Gor** auf die Felder **407**, **419** und **452**.

Stellt je einen **Wargor** auf die Felder **408** und **446**.

Stellt je einen **Steppenbüffel** auf die Felder **422**, **448** und **449**.

Stellt je einen **Felltroll** auf die Felder **412** und **451**.

Stellt **Banator** auf Feld **440**.

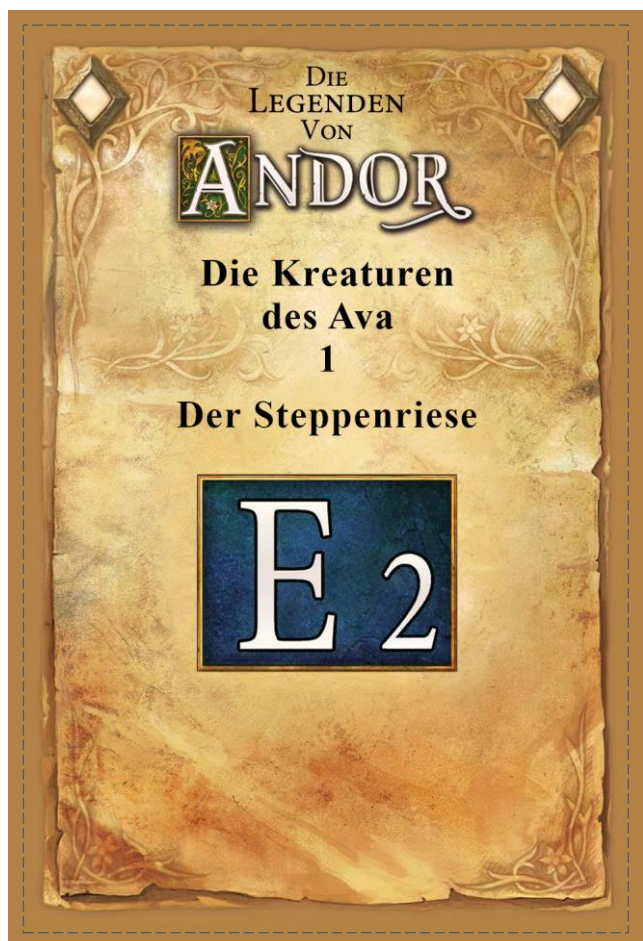
Banator bewegt sich bei jeder **Erzählerbewegung** zwei Felder **entlang der Pfeile** und ignoriert alle **Plättchen** und **Figuren**.

Ihr müsst die Höhle verschließen. Sonst würde Banators Verwandlung ein Dunkles Zeitalter der Steppennomaden einläuten.“ sagte Ellin zu den Helden.

Würfelt mit einem **Heldenwürfel** und **addiert** die **Summe** zu **420**, um die **Position** von **4 2er-Holzstämmen**, **1 4er-Holzstamm** zu ermitteln.

Wiederholt diesen Vorgang, aber **addiert** zu der **Summe** die Zahl **430** und ermittelt somit die **Position** von **3x Werkzeug**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➡



Als Banator die Höhle erreichte, sah er das Tor und stieß einen lauten Schrei aus. Voller Zorn machte er sich auf den Weg zum Greifenfels. Die Grehon sahen den Steppenriesen schon von weitem. Ihr König verfasste schnell eine Botschaft und schickte sie mit einem Falken an die Helden.

Sobald der **Erzähler** den Buchstaben **G** erreicht, wird **Banator** auf Feld **425** gestellt.

Einer der Helden nahm die Botschaft des Falken an und las sie durch.

*Liebe Helden von Andor,
unsere Späher konnten Banator ausfindig machen.
Durch das Verschließen der Höhle wurde Banator wütend
und ist nun auf dem Weg zum Greifenfels. Wir brauchen
eure Hilfe, um alle Grehons zur Zeltstadt zu eskortieren.
Wir hoffen auf eure Hilfe*

König der Grehons

Stellt je nach **Anzahl** der Helden „**Krieger**“ auf die Felder **423, 424, 425, 427**.

Sie stellen die **Grehon** dar.

Hinweis: Wenn es nicht genug Krieger gibt, weil die Spieleranzahl unter 4 ist, bleiben die letzten Felder leer.

Die **Grehons** können wie normale **Bauernplättchen** bewegt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E2. ➔

Jeder Held startet mit **7 Willenspunkten**, **2 Stärkepunkten** und einer Karte „**Große Kräuterkunde**“.

Außerdem werden **2 zusätzliche Stärkepunkte** und **2 Trinkschläuche** oder **3 zusätzliche Stärkepunkte** und **1 Trinkschlauch** auf die Gruppe verteilt. Ihr entscheidet gemeinsam, wer was bekommt.

Der Held mit dem **höchsten** Rang beginnt.



Banator zerstörte die Zelte der Grehon und machte sich auf den Weg zu den Iquar. Die Helden mussten ihn aufhalten, bevor er die Siedlung erreichte.

Banator bewegt sich wieder **zwei** Felder pro **Erzählerbewegung** auf folgende Felder:
421-416-417-415-457-460

Die Helden mussten die Iquar in die Zeltstadt bringen, bevor Banator sie erreichte. „Wir könnten ihm eine Falle stellen, nachdem wir die Iquar gerettet haben.“ schlug einer der Helden vor. Die anderen Helden stimmten ihm zu und machten sich auf den Weg zu der Pfahlbausiedlung.

Legt zwei **Iquar-Plättchen** auf Feld **460**.

Aufgabe:

Die zwei **Iquar-Plättchen** müssen in die **Zeltstadt** (Feld 401) gebracht werden, bevor der **Erzähler** den Buchstaben **J** erreicht.

Sobald ein **Iquar-Plättchen** in der **Zeltstadt** (Feld 401) ankommt, wird es auf die **Schildseite** gedreht und neben die anderen **Schilde** gelegt. Somit gibt es **mehr** Platz für **Kreaturen**, welche die **Zeltstadt** (Feld 401) betreten.



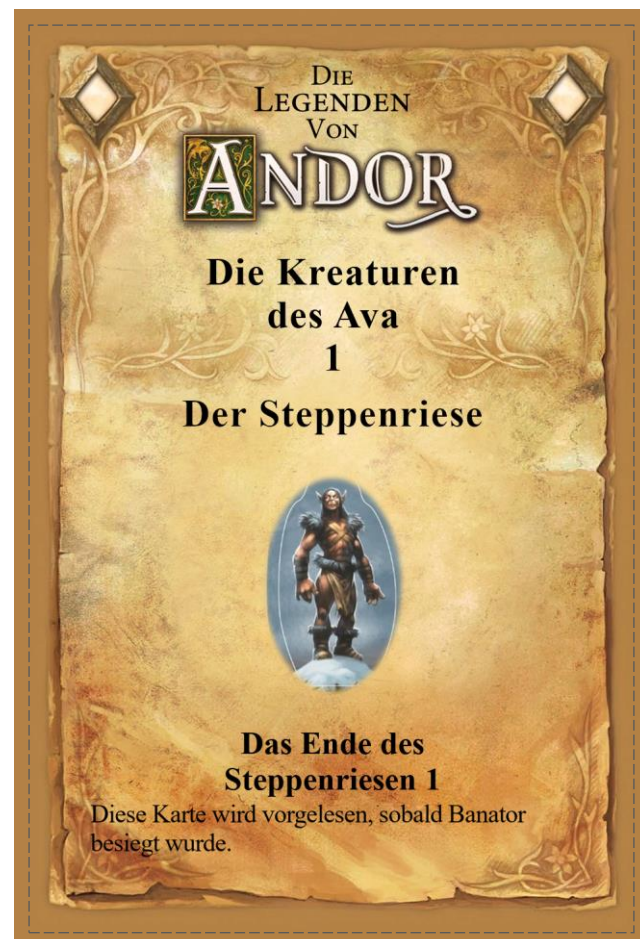
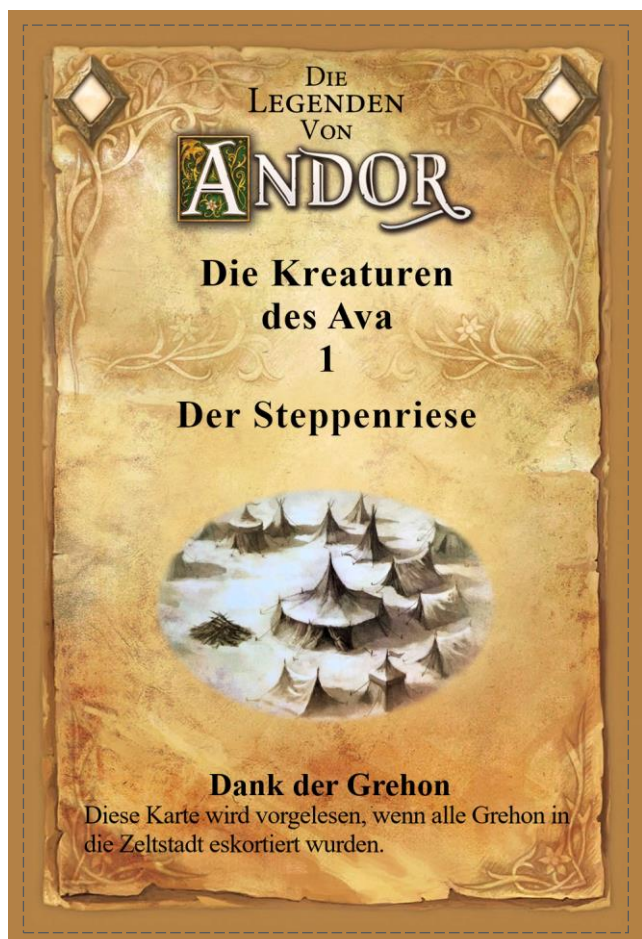
Aufgabe:

Die **Grehon** müssen zur **Zeltstadt** (Feld 401) gebracht werden, bevor der **Erzähler** den Buchstaben **N** erreicht.

Wichtig: Sollte der **Erzähler** den Buchstaben **G** erreichen, bevor **alle** Grehon die Felder **423-427** verlassen haben, ist die Legende **sofort** verloren.

Sobald **alle** Grehon in der **Zeltstadt** (Feld 401) sind, wird die Legendenkarte „**Dank der Grehon**“ vorgelesen.





Die Kampagne wird weitererzählt, wenn...
...die Mondseehexe besiegt und...
...die Zeltstadt erfolgreich verteidigt wurde.

Die Mondseehexe sank auf die Knie und sagte enttäuscht: „Ich habe das doch nur getan, weil der Schattenhäuptling meine Schwestern gefangen hält.“ Als die Helden dies hörten, verstanden sie sofort was passiert ist und beruhigten die Hexe: „Wir werden dir helfen, deine Schwestern zu retten, aber zuerst musst du uns sagen, warum du uns angegriffen hast.“ „Ich musste euch ablenken, damit Krallor, der Grauskral ungestört die vier Elementsteine finden konnte.“ „Was sind Elementsteine?“ fragte einer der Helden...

Legende entwickelt von: **Phönix**

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...Die Mondseehexe nicht besiegt oder...
...die Zeltstadt nicht verteidigt wurde.
Die Mondseehexe schickte weitere Kreaturen in die Zeltstadt. Nach einem langen Krieg gegen die Hexe, verloren die Steppennomaden und der Gebieter der Mondseehexe übernahm die Kontrolle. Sein nächstes Ziel war Andor!

Banator wollte schon das erste Haus zerstören, aber plötzlich hielt er inne. In der Ferne bemerkte er die Helden. Sofort verstand er, dass sie ihm eine Falle gestellt hatten. Das Eis war zu dünn, um zu fliehen. Deshalb bereitete sich der Steppenriese auf den Kampf vor.

Banator hat folgende **Kampfwerte**:

Würfel: 2 Schwarze Würfel

Willenspunkte: 7

Stärkepunkte: 10

Die **Stärkepunkte** von Banator steigen mit jeder **Erzählerbewegung** um 10.

Aufgabe:

Banator muss besiegt werden, bevor der **Erzähler** den Buchstaben N erreicht.

Sobald Banator besiegt ist, wird die Legendenkarte „Das Ende des Steppenriesen“ vorgelesen.

Wichtig: Wenn Banator besiegt ist, wird der **Erzähler** nicht vorgerrückt.



Der Steppenriese wankte und fiel auf die Eisdecke des Ava. Das Eis zerbrach und Banator fiel auf den Grund des Sees. Seitdem hat ihn niemand mehr gesehen.

Stellt **alle** am Kampf **beteiligten** Helden auf die Felder **433-436**. Angefangen bei dem Helden mit dem **höchsten** Rang.

Beispiel: Es waren nur Tenaya und Thorn am Kampf beteiligt, d.h. wird Tenaya auf Feld 433 gestellt und Thorn auf Feld 434, weil er einen kleineren Rang hat.

Falls es auf den **jeweiligen** Feldern **Schneepüttchen** gibt, werden sie **ignoriert**. Sie werden erst **aktiviert**, sobald ein Held das Feld **wieder** betritt.

Als die Helden sich zurück in die Zeltstadt aufmachen wollten, überbrachte ein Falke eine Botschaft von Ellin.

Lest jetzt weiter auf "Das Ende des Steppenriesen 2".



Als die Grehon sicher in die Zeltstadt eskortiert wurden, dankte der Häuptling den Helden und überließ ihnen Rufus, den besten Krieger der Grehon.

Entfernt alle **Krieger-Figuren** und stellt die Figur „Häuptling“ in die Zeltstadt (Feld 401). Diese stellt **Rufus** dar, welcher für eine **Stunde** auf der Tagesleiste 4 **Felder** weit bewegt werden kann.

Rufus zählt im **Kampf** als 4 **Stärkepunkte** für die **Heldengruppe**, wenn er auf dem Feld mit einer **Kreatur** oder einem **Endgegner** steht.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Die Kreaturen
des Ava
1**

Der Steppenriese



**Das Ende des
Steppenriesen 2**

Diese Karte wird nach der Legendenkarte "Das
Ende des Steppenriesen 1" vorgelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

**Die Kreaturen
des Ava
1**

Der Steppenriese



**Das Ende des
Steppenriesen 3**

Diese Karte wird nach der Legendenkarte "Das
Ende des Steppenriesen 2" vorgelesen.

Um die **Mondseehexe** zu besiegen, müssen die **Helden** nur **einmal** ihren **Kampfwert** übertreffen.

Legendenziel:

Ihr müsst die **Mondseehexe** besiegen, bevor der **Erzähler** den Buchstaben **N** erreicht.

Sobald dies geschehen ist, wird der **Erzähler** auf Feld **N** vorgesetzt und die Legende nahm ein **gutes** Ende.



Liebe Helden von Andor,

ich habe herausgefunden, dass Banator von der Mondseehexe kontrolliert wird. Sie ist die jüngste der vier Schwestern, welche unser Land, nach dem Tod der drei Brüder beschützen sollten. Die drei ältesten Schwestern mussten jedes der drei Stämme schützen und die jüngste musste die tote Festung bewachen, wo die Feinde eingesperrt wurden.

Jedoch verschwanden sie vor ein paar Monaten, was sich niemand erklären konnte.

Ihr müsst die Mondseehexe besiegen, bevor sie weitere Kreaturen auf uns hetzt.

Ellin, die Stammesälteste

Stellt die Figur „**Mondseehexe**“ auf Feld **442**.
Die **Mondseehexe** hat folgende **Kampfwerte**:

Würfel: 2 Schwarze Würfel

Stärkepunkte: bei **2** Helden **15** Stärkepunkte
bei **3** Helden **25** Stärkepunkte
bei **4** Helden **35** Stärkepunkte

Lest jetzt weiter auf "Das Ende des
Steppenriesen 3".

