

Die Sonne schien durch die hohen Fenster des Thronsaals, als König Brandur vor den Helden stand und ihnen mitteilte, dass er den Weg zum Baum der Stille auf sich nehmen würde. Den Helden war klar, dass die Audienz keine Höflichkeit war. Der König erwartete, dass die Helden ihn begleiten, um seine Sicherheit zu gewährleisten. Dieser Entschluss war nicht einfach, aber die bösen Kreaturen, die die Rietburg bedrohten, waren schon lange nicht mehr gesehen worden. Der Ritt zum Baum der Stille war unbeschwert und ereignislos.

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

- Die Legendenkarten "Die zerstörte Gorbrutstätte", "Die Schildzwerge", Die Schildzwerge, die Figur, die Hexe, den Turm, 4 Bauernplättchen

- verdeckt und gemischt: **15 Kreaturenplättchen**, **6 Runensteine**, **3 Heilkräuter**.

- legt das **N-Plättchen** auf das **Feld N**, legt ein Sternchen auf das Feld H

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2

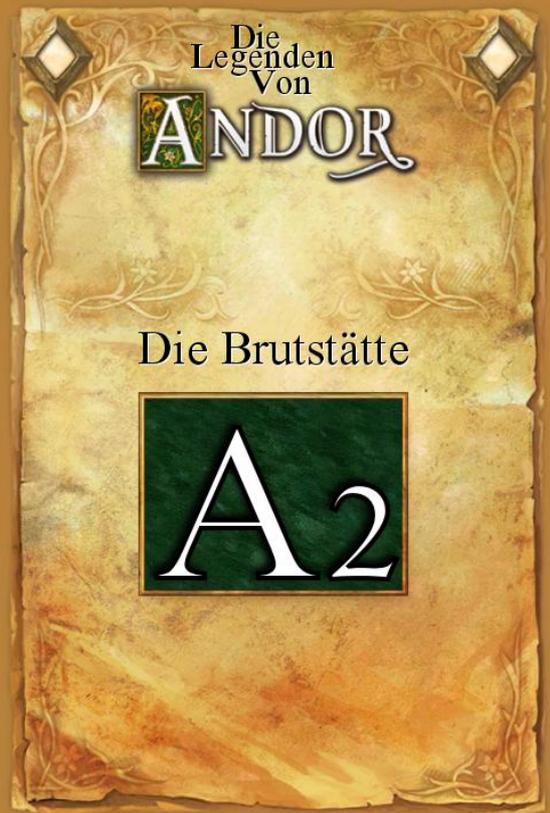
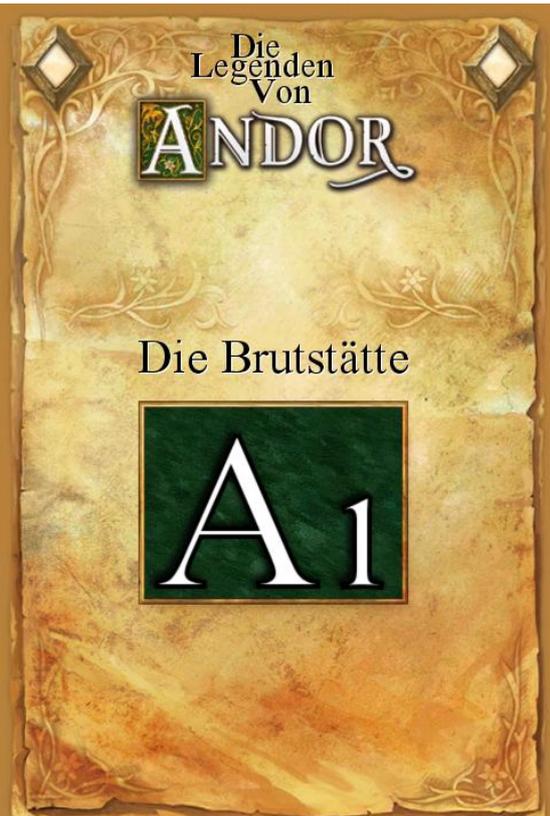
Weitere Vorbereitungen:

- Legt Sternchen auf H
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **5 der 6 Runensteine** und von **2 Heilkräutern**.
- Stellt den **Turm** auf **Feld 30**.
- Stellt einen **Skral** auf den Turm.
- Stellt **Gors** auf die **Felder 2, 14, 18, 28 und 29**.
- Legt **6 Pergamentplättchen** verdeckt als Stapel auf die Burg (Feld 0)
- Jeder Held würfelt mit einem Heldenwürfel, addiert **50** zu dem Wert und stellt seine Figur auf das entsprechende Feld.

Hinweis: Sollte ein Held auf einem Feld mit Nebelplättchen starten, entscheidet er, ob er das Nebelplättchen vor seiner ersten Aktion aktiviert. Dasselbe gilt für den Brunnen.

- Es kommen **5 Kreaturenplättchen** ins Spiel. Erwürfelt mit einem Heldenwürfel nacheinander, an welche Buchstaben der Legendenleiste die Kreaturenplättchen verdeckt gelegt werden (nie mehr als 2 Plättchen an einen Buchstaben).
- Deckt 2 Kreaturenplättchen auf und führt die Aktionen sofort aus.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3



Die Studien des Schwarzmagiers über die dunklen Künste versetzten den Magier in die Lage die Kreaturen zu kontrollieren. Als die Helden zusammen mit dem König in den Wald aufbrachen, begann er die Monster zu zähmen. Es gelang ihm eine Gorbrustätte (Feld 30) zu errichten. Diese Brutstätte brachte bei jedem neuen Sonnenaufgang einen Gor zum Vorschein.

Wenn der Erzähler auf Grund eines abgeschlossenen Tages ein Feld nach vorne geht, wird ein **Gor** auf **Feld 29** gesetzt. Sollte es keine Gors mehr geben, werden **Skrale** verwendet.

Fallen die Willenspunkte eines Helden auf 0 wird seine Figur hingelegt und er setzt aus. Ein anderer Held kann diesen Held wiederbeleben, indem er im selben Feld steht und ihm einiger seiner Willenspunkte gibt. Wie viele Willenspunkte ist dem helfenden Helden überlassen.

Nur jede zweite getötete Kreatur lässt den Erzähler ein Schritt laufen. Legt dazu ein Sternchen bereit. Wenn eine Kreatur besiegt wurde, stellt ihr es wie gewohnt auf Feld 80 und legt das Sternchen dazu. Dann bewegt sich der Erzähler nicht. Sollte bereits das Sternchen auf Feld 80 liegen, nehmt es herunter und der Erzähler macht einen Schritt nach vorne.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4

Die Gors aus der Brutstätte stürmen die Burg. Jede Kreatur, die an der Burg steht: **Feld 1, 2, 4, 5, 6, 7** oder **11** greift die Burg an, wenn sie in die Burg laufen würde. Dazu wird das oberste Pergamentplättchen umgedreht. Der Kampf einer Kreatur gegen ein Pergament, läuft so wie der Kampf zwischen den Helden und einem Geröllplättchen. Sollte die Kampfstärke der Kreatur höher sein als die Zahl, die das Pergament angibt, wird das Pergament aus dem Spiel genommen und das nächste wird umgedreht. Sind keine Pergamente mehr auf der Burg, ist das Spiel verloren. Anders als üblich dürfen um die Burg (**Feld 1, 2, 4, 5, 6, 7** und **11**) mehr als eine Kreatur in einem Feld stehen.

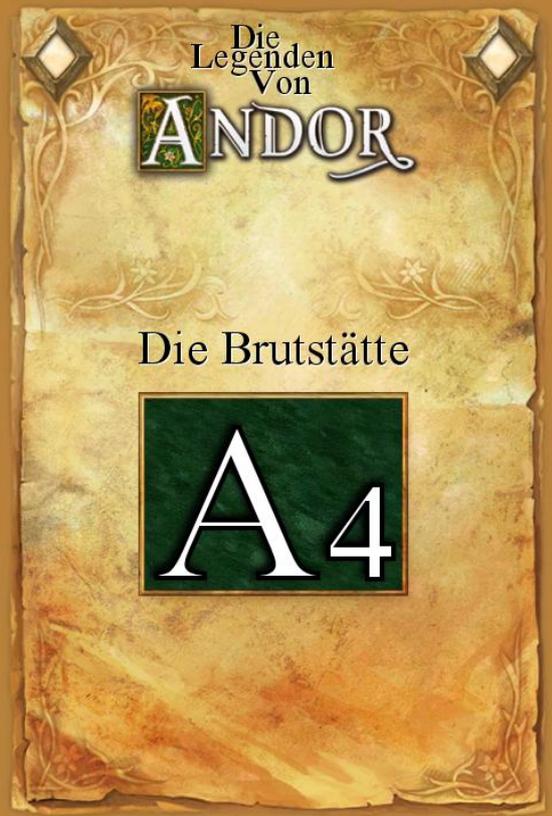
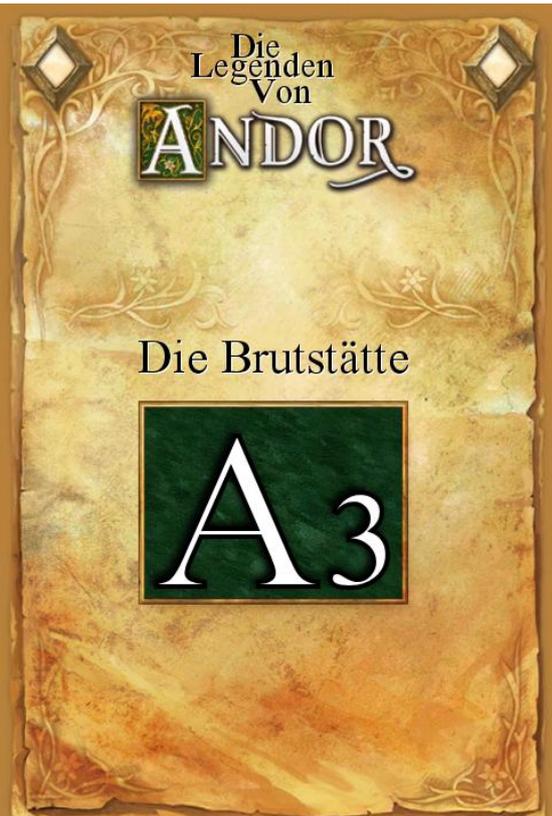
Laufen aus einem Feld gleichzeitig mehrere Kreaturen in die Burg, dann greifen sie gemeinsam an.

---

**Aufgabe:**

- Die Burg darf nicht eingenommen werden.
  - Die Gorbrustätte muss zerstört werden.
- 

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5



Die Gorbrutstätte hat 10 Willenspunkte und  
Bei zwei Helden: 20 Stärkepunkte  
Bei drei Helden: 30 Stärkepunkte  
Bei vier Helden: 40 Stärkepunkte

*Der König, der mit den Helden zum Baum der Stille gereist war, befahl den Helden: "Ich selber muss hier noch verweilen und diplomatische Angelegenheiten regeln. Zieht ihr los und macht diesem Schwarzmagier und seiner Brutstätte ein Ende. Bei Sonnenaufgang des siebten Tages will ich Nachricht erhalten, dass die Brutstätte vernichtet wurde!"*

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.  
Die Gruppe erhält **5 Gold** und **1 beliebigen Gegenstand** von der Ausrüstungstafel (außer dem Trank der Hexe).

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

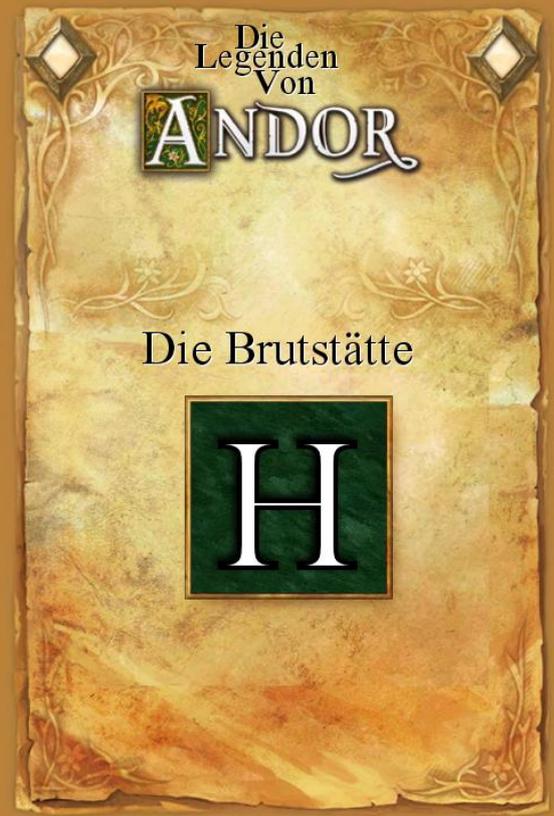
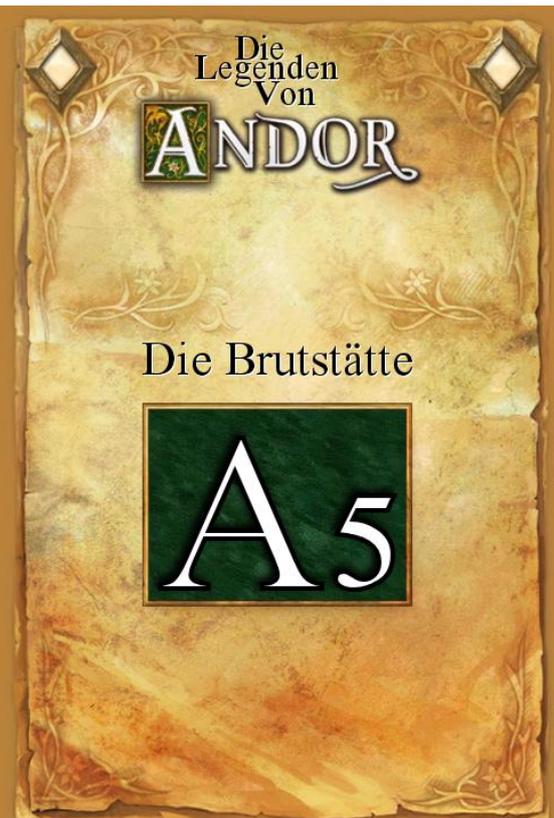
Ist die Gorbrutstätte zerstört?

**Nein:** Lest weiter bei "Der letzte Schrei".

**Ja:** Als Belohnung, dass ihr dem Befehl des Königs genüge getan habt, erhält die Gruppe 5 Gold. Außerdem können sich die Helden alle verbleibenden Kreaturenplättchen angucken und eine auswählen, die aus dem Spiel genommen wird.

#### **Der letzte Schrei**

Der Schwarzmagier fokuzierte seine restliche Energie und ließ weitere Kreaturen erscheinen.  
Deckt **5 Kreaturenplättchen** auf und führt die Aktionensofort aus.



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

- ... die Gorbrutstätte zerstört wurde.
- ... der König sicher in der Rietburg ist.
- ... die Rietbrug verteidigt wurde.

Mit vereinten Kräften haben die Helden es geschafft. Der Schwarzmagier wurde zwar nie gefunden, aber seine Bemühungen waren gescheitert. Die Kreaturen wurden eine lange Zeit nicht mehr gesehen. Ist jetzt die Zeit des Friedens gekommen?

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...  
... die Gorbrutstätte noch immer exestiert.  
... die Rietburg eingenommen wurde.  
... der König nicht sicher in die Rietburg kam.  
Die brutale Kraft der Gors und Skrale hat die Burg in die Knie gezwungen. Ob das Land je wieder von Menschen bewohnt werden kann?

#### Die Schildzwerge

*Kaum war der Held in der Mine angekommen, kamen auch schon die vier Schildzwerge angelaufen. Wie immer wollten sie sich ebenfalls in das Abenteuer stürzen, welches vor den Helden lag. Doch wie die Natur der Zwerge nunmal ist, wollten sie einen Obolus dafür.*

Die Schildzwerge können angeheuert werden. Der Gruppe kostet das 2 Gold und 3 Willenspunkte. Wenn der Held, der diese Karte ausgelöst hat ein Zwerg ist, lest hier weiter. Ansonsten legt die Karte beiseite.

*Einer der Schildzwerge kam auf den Helden zu und sprach: "Von Zwerg zu Zwerg. Ein ordentliches Trickspiel hat noch niemanden geschadet. Solltet Ihr mich in dem Trinkspiel besiegen, helfen wir euch bei euren Abenteuern. Völlig kostenlos! Na was sagt ihr, Zwerg?"*

#### Nein, ich spiele nicht:

Legt die Karte beiseite.

#### Ja, ich spiele:

Der Held verliert 1 Willenspunkt und würfelt mit einem seiner Heldenwürfel. Zeigt der Würfel eine 1, 3 oder 5 kommen die Schildzwerge kostenlos mit.

## Die Legenden Von ANDOR

### Die Brutstätte



## Die Legenden Von ANDOR

### Die Schildzwerge



Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held die Mine (Feld 71) betritt.

### Die zerstörte Gorbrutstätte

*Den Helden war es gelungen die Gorbrutstätte zu zerstören. Die Mauern der Brustätte wurde von den Helden in Trümmer geschlagen und jedes Nest in dem noch Gors brüteten wurde vernichtet. Letztendlich stand nur noch eine Ruine da, die keineswegs soviel Furcht verbreitete wie einst die Gorbrutstätte.*

Die **Grobrutstätte** (Turm + Skral) kommt aus dem Spiel. Nehmt alle **Gors** auf den **Felder 2, 14, 18, 28** und **29** aus dem Spiel. Nehmt die restliche Pergamentplättchen von der Burg (Feld 0) und zählt diese. Die Gruppe erhält die Menge an Gold, wie Pergamente übrig geblieben sind.

*Die frohe Botschaft wurde überall im Reich kundgetan und es wurden Feste gefeiert. Auch einige Bauern trauten sich wieder auf ihre Felder, um die gewohnte Arbeit zu leisten.*

Legt nun je ein **Bauernplättchen** auf die Felder **28, 32** und **72**. Sollte sich auf einem dieser Felder eine Kreatur befinden, wird diese entlang der Pfeile verschoben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte zerstörte Gorbrutstätte II

*Auch der König erhielt die Nachricht des glorreichen Sieges der Helden. Sein Falke kam nur wenige Tage später an und seine Befehle waren klar formuliert. Er verlangte von den Helden in die belagerungsfreie Burg gebracht zu werden.*

Legt nun das vierte Bauernplättchen auf die goldene Seite auf Feld 57. Der König kann wie jedes Bauernplättchen bewegt werden. Wenn Bauernplättchen durch eine Kreatur aus dem Spiel genommen wird, schiebt das **N-Plättchen** einen Schritt nach vorne.

#### Legendenziel:

- Die Burg muss verteidigt werden, bis der Erzähler das Feld "N" erreicht.
- Der König muss in die Burg eskortiert werden, bevor der Erzähler das Feld "N" erreicht.

