



**ANDOR**

Diese Legende besteht aus 7 Karten: A1, A2, E, I, K1, K2, N

**A1**

**Aus den Minen erhebt sich ein Schrecken**

*Fahles Dämmerlicht tauchte die Rietburg in Schatten. Gerüchte über verhexte Kreaturen versetzten die Bewohner Andors in Schrecken. Sollte Varkur, der Dunkle Magier zurückgekehrt sein, mächtiger und grausamer, als je zuvor?*

*Am Morgen des nächsten Tages hatte König Brandur Gewissheit. Ein Bauer hatte am Brunnen bei den Minen eine Gestalt, ähnlich einem Gor, aber mit der Stärke eines Skrals beobachtet. Da konnten nur Zauberkräfte im Spiel sein. Also rief der König die Helden zusammen, die schon einmal erfolgreich gegen Varkur in die Schlacht gezogen waren.*

Lest weiter auf Legendenkarte  
A2



**ANDOR**

**A2**

**Aus den Minen erhebt sich ein Schrecken**

Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Dann legt ihr folgendes Material neben den Spielplan:

- 5 Runensteine
- 3 Heilkräuter
- Figur „Dunkler Magier“
- Figur „Prinz Thorald“
- Drachen

Stellt Gors auf die Felder 57, 58, 32 und 37 und je einen Skral auf Feld 56 und Feld 3. Zwei Bauernplättchen liegen auf den Feldern 28 und 17. Legt Runensteine auf die Felder 28, 36, 48, 51, 66 und Heilkräuter auf die Felder 35, 60, 51. Die Gruppe bekommt ein Schild und einen Bogen. Bei 2 Spielern 3 Gold, bei drei Spielern 4 Gold und bei vier Spielern 5 Gold. Jeder Held hat 7 Willenspunkte und 3 Stärkepunkte. Die Helden starten auf den Feldern ihrer Rangzahl. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt das Spiel.



*Die Schildzwerge berichteten, sie haben unmenschliche Geräusche aus den Minen vernommen. Der dunkle Magier ist dort am Werk und verhext weitere Kreaturen, die aus den Minen auftauchen.*

Stellt einen Wadrak auf Feld 68 und zwei Gors auf 70 und 66 und einen Skral auf Feld 48. Kennzeichnet sie alle mit einem Stern. Denn sie sind verhext. Ihre Stärkepunkte sind jeweils einer höheren Kreatur gleich. Bei einem Sieg gegen die Kreaturen bekommen der Held oder die Heldengruppe auch die Belohnung der jeweils höheren Kreatur!



*Prinz Thorald hatte die verzweifelten Hilferufe der Helden gehört und kam ihnen zu Hilfe.*

Stellt den Prinz auf Feld 72. Nach vier Feldern auf der Legendenleiste kommt er wieder aus dem Spiel.



*Verärgert über die Siege der Helden, tauchte der Dunkle Magier plötzlich selbst aus dichtem Nebel im Wald auf.*

Er hatte einen verzauberten Drachen mit zwei Köpfen bei sich. Der Drache hat bei zwei Spielern 30 Stärkepunkte, bei drei Spielern 40 und bei vier Spielern 50 Stärkepunkte. Stellt den Drachen auf Feld 60. Besiegt ihn bevor er die Burg erreichen kann. Bei einem Sieg über den Drachen schlägt ihr gleichzeitig Varkur in die Flucht. Mit Varkur verschwinden alle verhexten Kreaturen.

Bei einem Sieg über den Drachen bekommt der Held oder die Heldengruppe 6 Willenspunkte oder 6 Gold.



*Die Helden waren erschöpft und mutlos. In der Taverne konnten sie sich ausruhen und neue Kraft schöpfen.*

Jeder Held, der von nun an die Taverne betritt, erhält 1 Stärkepunkt und kann seine Willenspunkte auf 10 auffüllen. Aus den Minen entliefen weitere verhexte Kreaturen. Stellt einen Gor auf Feld 26, einen Gor auf Feld 38 und einen Skral auf Feld 38. Denkt daran, sie haben alle die Stärke einer höheren Kreatur!



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

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde  
... der Drache besiegt wurde und Varkur damit in die Flucht geschlagen wurde.  
*Varkur hat sich zurückgezogen, seine Kreaturen konnten diesmal nichts ausrichten.*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... die Burg nicht verteidigt wurde  
... der Drache nicht besiegt wurde.  
*Varkur ist nun Herrscher über Andor.*

