





\*\*\* Fan Legende\*\*\*

**Der Wiederaufbau**

A<sub>0</sub>

Die Legende besteht aus folgenden Karten:  
A0, A1, „Die Rietburg 1-6“, „Stern-Ereignis“,  
4 Zerstörungen-Karten, 9 Kreaturenkarten,  
Hexe Reka, 1x „Wiederaufbau Teil1“ 4x  
Wiederaufbau Teil2“, 3x „Suche nach Glen“,  
Karte N

**Vorbereitung:**

Führt zuerst die Checkliste aus.

**Weiteres Material:**

- 8 Geröllplättchen
- 1 Runenstein (Farbe egal)
- 1 Edelstein mit Wert 2

**Außerdem benötigt Ihr aus der Sternenschilderweiterung:**

- 3 Lichtblättchen (Wert egal)
- 4 Holzstücke (Wert egal)
- Merrik den Kartographen


**Legt nun das Spielmaterial zu dieser Legende bereit:**

- 4 Zerstörungen der Rietburg
- Das Zugpferd
- Den Transportwagen
- Die Legendenkarten zu dieser Legende

**Hinweis:** Wird die Hexe Reka gefunden, lest die Karte „Hexe Reka“ vor.

Lest nun weiter auf Karte A2 →





\*\*\* Fan Legende\*\*\*

**Der Wiederaufbau**

A<sub>1</sub>

*Andor durchlebte bereits viele dunkle Zeiten. Eine der dunkelsten war wohl, als die Bastion der Zuflucht – die Rietburg – von den Kreaturen geschliffen wurde.*

*Eiligst machte die Kunde über die Zerstörung die Runde und als die Helden davon erfuhren, machten Sie sich auf um die Rietburg wieder aufzubauen.*

Addiert zu der Rangzahl des Helden die Zahl 11; die Summe entspricht dem Startfeld des jeweiligen Helden (z.B. beginnt Thorn diese Legende auf Feld 25)

**Ausrüstung:**

- die Helden starten mit je 2 Stärkepunkten
- 5 Gold werde auf die Gruppe verteilt
- die Heldengruppe darf sich 2 Gegenstände außer Trank der Hexe aussuchen.

**Aufgabe:** Mindestens 1 Held muss die Rietburg am ersten Tag erreichen (Feld 0). Lest dann die Legendenkarte „Die Rietburg“ vor.

Der Spieler mit dem höchsten Rang beginnt **JETZT**





*König Brandur stand inmitten der Trümmer der Burg. Sein Blick starr auf die Verwüstungen gerichtet.*

Würfelt 2x mit einem schwarzen Würfel und nimmt die entsprechende Zerstörungskarte zur Hand:



= zerstörter Nordturm



= zerstörtes Haupttor



= zerstörte Mauer



= zerstörter Ostturm

Befolgt nun die Anweisungen dieser 2 Karten.

Lest danach weiter auf „Die Rietburg 2“ →



*„Seht Euch die Burg an! Was ein Jammer“ stöhnte König Brandur, „Ihr müsst die Burg wieder aufbauen – so schnell wie möglich.“*

*„Die Händlerkarawane hat Hilfe angeboten und wird Euch einen Wagen nebst Pferd geben.“*

Stellt nun den Transportwagen und das Pferd auf Feld 18.

*Auf einmal stürmte ein Bote auf den König zu und rief halb außer Atem „Herr! Gors griffen die Händler an und vertrieben die Pferde!“*

Würfelt nun mit einem Kreaturenwürfel und addiert 20. Auf dieses Feld wird nun das Pferd gestellt. Der Wagen bleibt auf Feld 18 stehen. Stellt außerdem Gors auf die Felder 28 und 36.

*„Was muss denn noch alles passieren?“ tobte der König und an die Helden gewandt „Sucht das Pferd und beschafft die Materialien für den Wiederaufbau“.*

Lest weiter auf „Die Rietburg 3“ →







\*\*\* Fan Legende\*\*\*

*Der Wiederaufbau*

**Die  
Rietburg 3**

## Aufgaben:

- ❖ Findet das Pferd und bringt es zurück zum Wagen. (Das Pferd wird gemäß den Regeln zur Bauernplättchen-Bewegung behandelt.)
- ❖ Beschafft die benötigten Materialien für den Wiederaufbau der Burg **BEVOR** der Erzähler den Buchstaben M erreicht.  
-> Legt ein Sternchen auf den Buchstaben M.  
(Lest nun die Karte „Wiederaufbau Teil1“)

## Hinweis:

Sobald das Pferd das Feld einer Kreatur betritt oder eine Kreatur auf das Feld des Pferdes gelangt ist die Legende **SOFORT** verloren - auch wenn sich ein Held mit dem Pferd auf dem Feld befindet. Betritt das Pferd ein Feld mit einem Nebelplättchen und befindet sich ein Gor darunter ist die Legende ebenfalls verloren.

Lest nun weiter auf „Die Rietburg 4“→





\*\*\* Fan Legende\*\*\*

*Der Wiederaufbau*

**Die  
Rietburg 4**

*Doch die schlechten Nachrichten rissen nicht ab. Ein fliegender Bote vom Baum der Lieder erreichte die Helden. Der Falke landete auf König Brandurs Arm. Er entnahm das Pergament der Transportrolle und las die Nachricht vor:*



Lest weiter auf „Die Rietburg 5“ →





#### Bei 2-3 Spielern:

- Stellt auf alle Holzlagerstätten einen Skral
- Stellt auf alle Steinlagerstätten (außer Feld 61) einen Skral.
- Stellt auf Feld 61 einen Troll, wenn auf diesem Geröllplättchen liegen.

#### Bei 4-6 Spielern:

- Stellt auf alle Holzlagerstätten einen Skral
- Stellt auf alle Steinlagerstätten einen Troll

#### Hinweis:

Die Kreaturen auf den Lagerstätten bewegen sich bei Sonnenaufgang **NICHT!** Holz und Stein können erst transportiert werden, wenn die Kreatur auf dem entsprechenden Feld besiegt wurde.

#### Entscheidung:

Die Spieler können entscheiden ob;  
die besiegten Kreaturen wir gewohnt eine:  
Belohnung abwerfen und eine Erzählerbewegung auslösen oder ... (weiter auf „Die Rietburg 6“)



- **KEINE** Belohnung abwerfen aber dafür **KEINE** Erzählerbewegung auslösen.

Diese Entscheidung gilt dann für die gesamte Legende!

*Die Lage schien aussichtslos. Und trotzdem blieb ein Funken Hoffnung den die Helden zum glühen bringen wollten.*

Legt jetzt je ein Sternchen auf Feld 48 und 39. Sobald ein Held dieses Feld betritt, wird sein Zug unterbrochen und die Karte „Stern-Ereignis“, vorgelesen.

**Beachtet von jetzt an auch die Sonderregeln zur „Kreaturenbewegung“ und „Bewegen des Transportwagens“.**

## SONDERREGELN ZUR BEWEGUNG

### KREATURENBEWEGUNG

In dieser Legende werden die Kreaturen – solange nichts anderes gesagt wird – wie folgt bewegt:

Die Kreaturen bewegen sich **IMMER** auf dem kürzesten Weg Richtung Pferd. Die Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang gemäß der Reihenfolge auf dem Sonnenaufgangsfeld. Es wird die Kreatur zuerst bewegt, welche sich am nächsten beim Pferd befindet. Sind mehrere Kreaturen gleichweit vom Pferd entfernt, darf man sich aussuchen welche Kreatur zuerst gezogen wird. Ein Überspringen der Kreaturen sollte hierbei vermieden werden.

Die Kreaturen bewegen sich **NICHT** auf/über die Rietburg, außer das Pferd befindet sich dort.

Gelangt eine Kreatur auf das Feld mit dem Pferd ist die Legende **SOFORT** verloren, auch wenn sich ein Held mit dem Pferd auf demselben Feld befindet. Auch das Schild kann dies nicht verhindern. Lediglich der „Runenstein der Verschleierung“ – siehe Legendentext im Laufe der Legende – kann die Niederlage abwenden.

Weitere Runenstein Besonderheit:

Im Falle dass, während der Sonnenaufgangsphase, eine Kreatur das Feld des Pferdes betritt **UND** sich der Runenstein im Besitz eines Helden befindet der sich mit dem Pferd auf demselben Feld befindet, gilt die Macht des Runensteines für die gesamte Sonnenaufgangsphase. D.h. sollte ein Wardrak im ersten Zug das Feld mit dem Pferd betreten, geschieht nichts. Auch wenn der Wardrak erneut am Zuge ist, ist das Pferd nicht geschlagen. Der Wardrak bewegt sich aber auch nicht weiter.

Sollte bereits eine Kreatur auf dem vom Pferd besetzten Feld stehen kann keine weitere Kreatur dieses Feld besetzen. Die Kreatur bleibt einfach am angrenzenden Feld stehen.

### BEWEGEN DES WAGENS

Der Wagen kann **NUR** von dem Pferd gezogen werden. Pferd und Wagen bilden immer eine Einheit und können nicht getrennt werden – außer der Legendentext gibt hierzu andere Anweisungen.

Um das Gespann zu bewegen, muss sich ein Held auf dem Feld mit dem Pferd befinden.

**ACHTUNG:** Der WAGEN befindet sich gedanklich **IMMER** auf dem Feld auf dem sich das Pferd befindet.

Dies ist wichtig wenn es um Kämpfe etc. geht.

Sollte sich zum Beispiel eine Kreatur auf das Feld bewegen, auf dem sich **NUR** der Wagen befindet (z.B. weil das Feld nicht groß genug für das ganze Gespann ist), gilt die Legende **NICHT** als verloren!

Das Gespann kann pro Stunde 6 Felder weit bewegt werden.

Der Wagen kann maximal 3 Holz oder 2 Stein oder 2 Holz und 1 Stein transportieren.

Das auf-/abladen kostet **PRO** Holz oder Stein **EINE** Stunde! Zwei Helden die sich auf zusammen auf dem Feld mit dem Pferd befinden können sich auch die Stunden „teilen“.

Der Wagen kann **NUR** auf Feld 0 (Rietburg) entladen werden!!

Alternativ darf auch 1 Held auf dem Wagen mitfahren. Wenn ein Held auf dem Wagen mitfährt, kostet ihn das **KEINE** Stunden! Auch wenn sein Zeitstein bereits auf dem Sonnenaufgangsfeld liegt und sich die Heldenfigur auf dem Wagen befindet kann die Heldenfigur mit bewegt werden.

Das auf- und absteigen auf/vom Wagen kostet **KEINE** Stunden – gilt also als freie Aktion.

Ein Held auf dem Wagen kann auch kämpfen – allerdings nur mit einem Bogen. Da der Wagen etwas Schutz bietet, erhält der Held auf dem Wagen einen extra Stärkepunkt.

Der Wagen kann **NUR** die Steinbrücke (Felder 38 -> 39) passieren.





*Den Helden stürmte ein verängstigter Bewohner Andors entgegen. Als er die Helden sah, stoppte er und rief „Nehmt Euch in acht, edle Leut‘. Die Kreaturen sind überall und lauern auf ihre Chance Euch übel zu tun.“*

*„Hier nehmt dies, Ihr werdet es eher benötigen als ich“. Mit diesen Worten verschwand der Mann Richtung Rietburg.*

- Der Held, welcher diese Karte auslöste, erhält nun einen Edelstein mit Wert 2. Dieser kann ausschließlich bei dem Händler auf Feld 71 zu Gold oder in einen Gegenstand bzw. Stärkekpunkte getauscht werden.
- Mischt nun die 9 Kreaturenkarten und legt 3 Karten an die Buchstabenleiste, so dass der Pfeil der jeweiligen Karte an den Buchstaben D, F, und H anliegt. Hat der Erzähler einen dieser Buchstaben bereits passiert oder steht er auf einem dieser Buchstaben, werden JETZT die betroffenen Kreaturenkarten an diesen Buchstaben der Reihe nach ausgeführt.
- Nehmt nun das andere Sternchen (Feld 39 oder 48) aus dem Spiel.



- ❖ 2 Gold auf Feld 10
- ❖ 1 Gor auf Feld 38
- ❖ 1 Skral auf Feld 68







\*\*\* Fan Legende\*\*\*

*Der Wiederaufbau*



**Kreaturenkarte**

Würfel mit einem Kreaturenwürfel:

- |   |   |   |
|---|---|---|
|  |  | EIN Held erhält einen<br>1nen Stärkepunkt   |
|  |  | 1 Skral auf Feld 32   |
|  |  | Alle Brunnen werden aufge-<br>frischt, auch wenn sich ein<br>Held darauf befindet |





\*\*\* Fan Legende\*\*\*

*Der Wiederaufbau*



**Kreaturenkarte**

❖ 1 Wardrak auf Feld 67

❖ 1 Heilkraut auf Feld 72







\*\*\* *Fan Legende* \*\*\*

*Der Wiederaufbau*



**Kreaturenkarte**



Erwürfelt mit einem Kreaturenwürfel =  
10er Stelle und einem Heldenwürfel =  
1ner Stelle, die Position von

- ❖ 2 Gors und
- ❖ 1 Skral





\*\*\* *Fan Legende* \*\*\*

*Der Wiederaufbau*



**Kreaturenkarte**



Der Gor der sich am nächsten beim Pferd  
befindet, wird nun 2 Felder Richtung  
Pferd bewegt.

Zieht der Gor dadurch auf das Feld des  
Pferdes und hat kein Held auf dem Feld  
mit dem Pferd den Runenstein (siehe  
Karte „Hexe Reka“) ist die Legende  
verloren.







\*\*\* *Fan Legende* \*\*\*

*Der Wiederaufbau*



**Kreaturenkarte**



- ❖ Würfelt mit einem Heldenwürfel. Der Würfelwert wird nun in Form von Gold und/oder Willenspunkte auf die Helden verteilt.
- ❖ Stellt einen Skral auf ein beliebiges Feld das an das Feld angrenzt auf dem sich das Pferd befindet





\*\*\* *Fan Legende* \*\*\*

*Der Wiederaufbau*



**Kreaturenkarte**



Erwürfelt mit einem Kreaturenwürfel (10er Stelle) und einem Heldenwürfel (1ner Stelle) die Positionen von:

- ❖ 2 Heilkräutern
- ❖ 2 Gors und
- ❖ 1nem Troll





**ANDOR**

**\*\*\* Fan Legende\*\*\***

*Der Wiederaufbau*



**Kreaturenkarte**



❖ 1 Troll auf Feld 54

❖ 1 Gor auf Feld 39



**ANDOR**

**\*\*\* Fan Legende\*\*\***

*Der Wiederaufbau*



**Kreaturenkarte**



❖ 1 Wardrak auf Feld 26

❖ 1 Schild auf Feld 17



# ANDOR





\*\*\* Fan Legende \*\*\*

**Der Wiederaufbau**



**HEXE REKA**

„Seid begrüßt Held von Andor. Ich hörte von Eurem Vorhaben die Rietburg wieder aufzubauen und habe einen besonderen Gegenstand für Euch – wenn Ihr ihn annehmen wollt!“

Ihr dürft Euch aussuchen ob ihr – wie gewohnt – den Trank der Hexe nehmt oder den besonderen Gegenstand.

**NUR** wenn Ihr Euch für den Gegenstand entscheidet. lest hier weiter:

„Eine weise Entscheidung edler Held! Hier; nehmt den Runenstein der Verschleierung. Er wird Euch gute Dienste leisten.“

Nehmt nun einen Runenstein (egal welche Farbe).  
**Erklärung:** EINMAL im Laufe der Legende kann sich das Pferd zusammen mit einer Kreatur auf einem Feld befinden. Hierzu muss sich der Held mit dem Runenstein auf dem Feld des Pferdes befinden. In diesem Fall ist die Legende nicht verloren aber der Runenstein kommt aus dem Spiel.





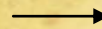
\*\*\* Fan Legende \*\*\*

**Der Wiederaufbau**



**zerstörter Nordturm**

Deckt nun den Nordturm mit dem Zerstörungsplättchen ab (Bild rechts):




„Der Nordturm wurde zerstört. Hier befand sich auch König Brandurs Thronsaal. Diesen wieder aufzubauen verlangte neben Holz und Stein auch Gold.“

- Legt 2 Holz auf Feld 50
- Legt 2 Geröllplättchen auf Feld 61

Zur Reparatur werden zusätzlich 4 Gold benötigt.








\*\*\* Fan Legende\*\*\*

**Der Wiederaufbau**



**zerstörter Ostturm**

Deckt nun den Ostturm mit dem Zerstörungsplättchen ab (Bild rechts):



Der Ostturm wurde vernichtet. Somit ist der Rietburg der Möglichkeit beraubt nach Feinden aus-  
schau zu halten. Der Turm muss wieder aufgebaut  
und mit einem Fernrohr bestückt werden.

- Legt 2 Holz auf Feld 23
- Legt 3 Geröllplättchen auf Feld 61


Zur Reparatur wird zusätzlich 1 Fernrohr benötigt.





\*\*\* Fan Legende\*\*\*

**Der Wiederaufbau**



**Zerstörtes Haupttor**

Deckt nun das Haupttor mit dem Zerstörungsplättchen ab (Bild rechts):



Das Haupttor wurde in mitleidenschaft gezogen.  
Zum Glück hielt sich der Schaden hier in Grenzen.  
Dennoch sollte die Rietburg wieder in vollem  
Glanz erstrahlen.

- Legt 1 Holz auf Feld 60
- Legt 3 Geröllplättchen auf Feld 31







\*\*\* Fan Legende\*\*\*

**Der Wiederaufbau**



**zerstörte Mauer**

Deckt nun die Mauer mit dem Zerstörungsplättchen ab (Bild rechts):



Ein riesiges Loch klaffte in der Rietburg. Würde man dieses nicht schnellstens verschließen könnte der Feind ohne Mühen erneut die Rietburg stürmen.

- Legt 2 Holz auf Feld 25
- Legt 2 Geröllplättchen auf Feld 17 und 3 Geröllplättchen auf Feld 71





\*\*\* Fan Legende\*\*\*

**Der Wiederaufbau**



**Wiederaufbau Teil 1**

Es kann immer nur ein Teil der Rietburg auf einmal repariert werden. Erreicht die erste fuhrre Holz oder Stein die Rietburg muss entschieden werden welches Burgteil zuerst repariert werden soll. Die Entscheidung wird dadurch getroffen, dass die Fuhrre auf das gewünschte Burgteil gelegt wird (dies gilt auch für das Fernrohr oder das Gold). Befinden sich die benötigten Materialien – siehe Zerstörungskarte – auf dem Burgteil, werden die Baustoffe vom Spielplan entfernt und 2 Sternchen auf das Burgteil gelegt.

**Sobald die Materialien für das erste Burgteil vollständig vorhanden sind, lest bitte die Karten zu „Wiederaufbau Teil 2“ vor.**

Lest nun weiter auf Karte „Die Rietburg 3“







\*\*\* Fan Legende\*\*\*

**Der Wiederaufbau**



**Wiederaufbau Teil 2**  
**I**

König Brandur war hoch erfreut ob des Fortschritts der Helden. Doch war immer noch viel zu tun.

„Wo ist nur Baumeister Glen?“ fragte Brandur.

„Ohne ihn können wir die Reparaturen nicht abschließen“.

Baumeister Glen flüchtete anscheinend als die Rietburg angegriffen wurde. Es gibt widersprüchliche Nachrichten über Glens Aufenthaltsort.


Die einen wollen ihn an der Küste im Norden gesehen haben, andere in einem Gehöft nahe der Zweigenmine und wieder andere in der Taverne.

Legt jetzt je ein Lichtblättchen auf die Felder 9, 40 und 72 und mischt die 3 Karten „Glens Aufenthaltsort“.

Wenn ein Held ein Feld mit Lichtblättchen betritt wird die oberste Karte „Glens Aufenthaltsort“ vorgelesen. Wenn im Kartentext steht das Glen gefunden wurde, stellt die Figur von Merik auf das entsprechende Feld. Glen kann nun von dem Helden zurück zur Rietburg gebracht werden. Bewegt wird Glen wie ein Bauernplättchen.


*Lest weiter auf „Wiederaufbau Teil 2 II“*





\*\*\* Fan Legende\*\*\*

**Der Wiederaufbau**



**Wiederaufbau Teil 2**  
**II**

Ab jetzt, wenn sich der Erzähler während der Sonnenaufgangsphase bewegt hat, wird ein Sternchen von dem Burgteil entfernt auf dem die ersten Materialien gesammelt wurden. Wird das 2te Sternchen entfernt, ist die Reparatur fertig und das Zerstörungsplättchen wird vom Spielplan genommen.

#### Aufgabe:

- ❖ Glen muss zur Rietburg gebracht werden bevor das 2te Sternchen von dem ersten Burgteil entfernt wurde.
- ❖ Beschafft die benötigten Materialien für den zweiten Burgteil **BEVOR** der Erzähler den Buchstaben M erreicht.

Hinweis: Die Materialien für den zweiten Ausbau können beschafft werden während Glen gesucht wird.

*Lest weiter auf „Wiederaufbau Teil 2 III“*







\*\*\* Fan Legende\*\*\*

**Der Wiederaufbau**



**Wiederaufbau Teil 2  
III**

Die Kreaturen wollten den Wiederaufbau stören und sammelten sich für einen Angriff auf die Rietburg.

Stellt Gors auf die Felder 26,30 48 und 54. Ist eines der Felder belegt wird die Kreatur den Pfeilen entlang versetzt.

Bei 2 Spielern werden jetzt 2 der 3 Schilde der Burg mit einem roten X abgedeckt.

Bei 3 Spielern werden beide Schilde mit einem X abgedeckt und bei 4 Spielern das eine Schild.


Wenn der erste Ausbau abgeschlossen ist, wird ein X von den Schilden entfernt.

**ACHTUNG:**

Ab **JETZT** ändern die Kreaturen ihre Strategie. Alle Kreaturen die sich bis zu 2 Felder vom Pferd entfernt befinden, bewegen sich auf das Pferd zu. Alle anderen Kreaturen folgen den Pfeilen Richtung Burg.

*Lest weiter auf „Wiederaufbau Teil 2 IV“*





\*\*\* Fan Legende\*\*\*

**Der Wiederaufbau**



**Wiederaufbau Teil 2  
IV**

**Aufgaben:**

- ❖ Glen muss zur Rietburg gebracht werden bevor das 2te Sternchen von dem ersten Burgteil entfernt wurde.
- ❖ Beschafft die benötigten Materialien für den zweiten Burgteil **BEVOR** der Erzähler den Buchstaben M erreicht.
- ❖ Die Rietburg muss verteidigt werden.

Sobald sich Glen in der Burg befindet und die Materialien für den 2ten Burgteil beschafft sind und sich der Erzähler **nicht** auf Buchstabe M befindet, stellt den Erzähler auf den Buchstaben N und die Legende ist gewonnen.

Lest dann die Legendenkarte N vor.





## ANDOR

\*\*\* Fan Legende\*\*\*

*Der Wiederaufbau*



**DIE SUCHE NACH GLEN**

*Die Zeit drängte und die Helden suchten überall nach Glen.*

*An diesem Ort hielt er sich aber nicht auf.*

*Die Suche nach Glen ging weiter.*



## ANDOR

\*\*\* Fan Legende\*\*\*

*Der Wiederaufbau*



**DIE SUCHE NACH GLEN**

*Unermüdlich suchten die Helden nach dem Baumeister.*

*Aber hier war keine Spur von ihm zu finden.*

*Die Suche nach Glen ging weiter.*





*Endlich! Glen ward gefunden.*

*Die Helden konnten ihn überreden mit zurück auf die Rietburg zu kommen.*

Stellt nun Glen auf das Feld, welches diese Karte auslöste und bringt ihn zurück zur Rietburg.



## Die Legende war erfolgreich wenn:

- ❖ Alle Materialien beschafft,
- ❖ Sich Glen in der Burg befindet und
- ❖ Die Rietburg verteidigt wurde.

*„Ich wusste das auf Euch verlass ist.“ sprach König Brandur.*

*„Was ein schwarzer Tag für Andor.“ Sagte der König kopfschüttelnd und ging gesenkten Hauptes in Richtung was einst die Rietburg war.*

- ❖ Das Pferd verloren ist,
- ❖ Nicht alle Materialien beschafft,
- ❖ Sich Glen nicht in der Burg befindet oder
- ❖ Die Rietburg nicht verteidigt wurde.

Die Legende ist verloren wenn:



