



## Seid begrüßt Helden von Andor!

*Das Ende Andors* ist bereits sehr nah, wenn die Helden nicht bald einschreiten! Sie befinden sich vor der Rietburg und erleben eine böse Überraschung, welche die Helden sprachlos macht. Helft ihnen dabei ihre Aufgaben zu erfüllen, damit sie für den Endboss gerüstet sind, um Andor zu retten!

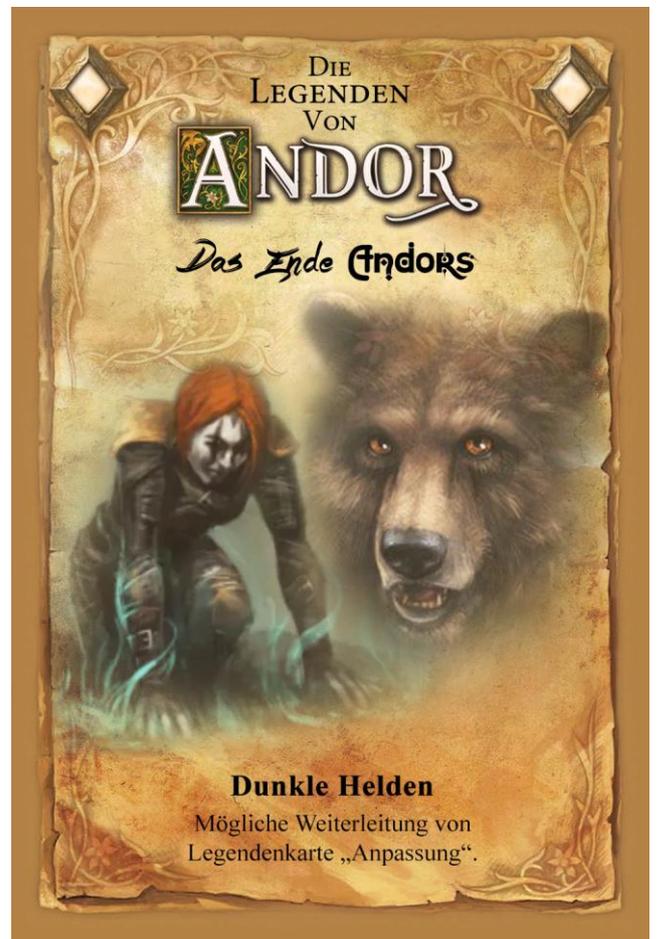
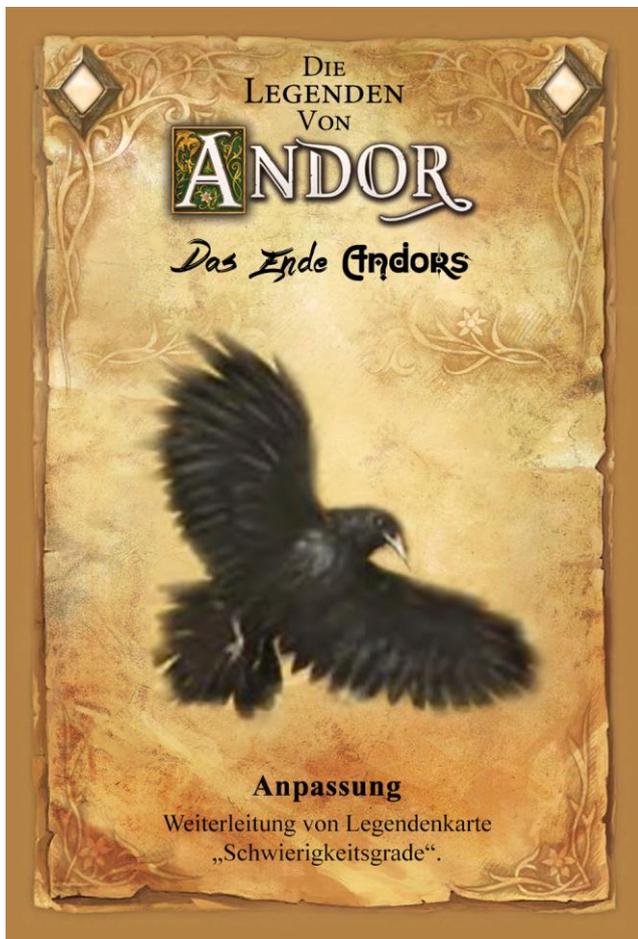
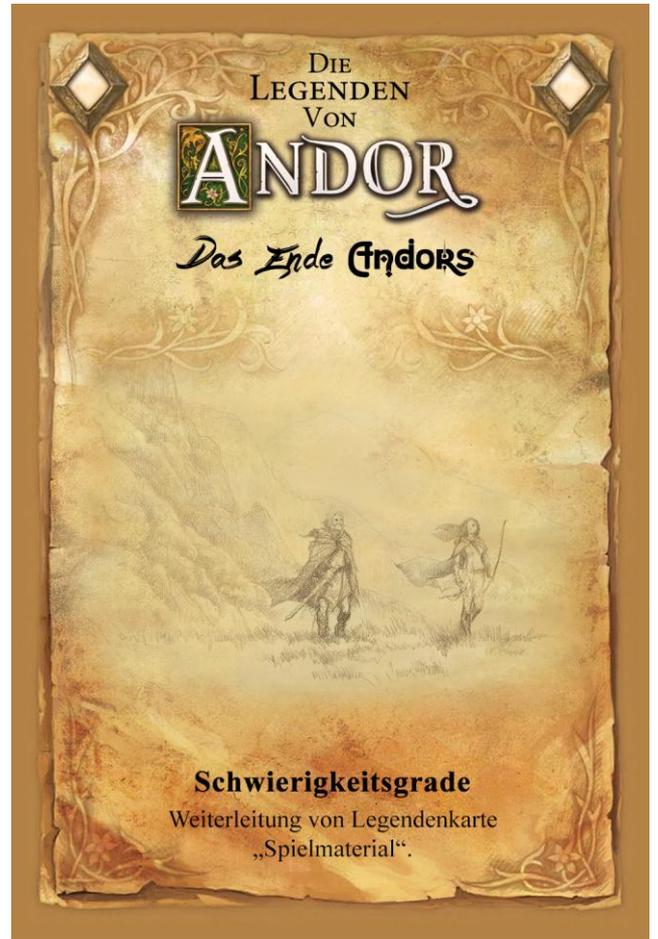
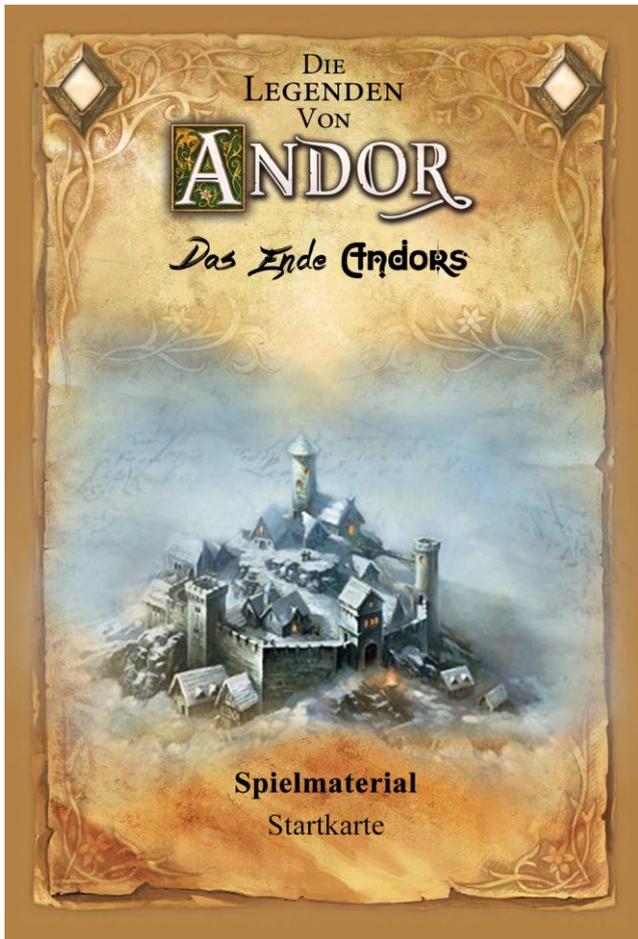
Gespielt wird auf der Vorderseite des Andor Spielplans aus dem Grundspiel. Diese Legende ist frei erfunden und spielt nicht vor, zwischen, während oder nach den originalen Legenden, welche dem Spiel beiliegen. Ich empfehle die Legende erst zu spielen, wenn man als Minimum Legende 5 abgeschlossen hat. Besser wäre jedoch, wenn man alle 10 Legenden aus dem Original Spiel + Erweiterung + Sternenschild geschafft hat.

Benötigt wird das Grundspiel "Die Legenden von Andor", die "Sternenschild Erweiterung", "Neue Helden Erweiterung (nicht zwangsweise, wäre jedoch besser)" und die "Reise in den Norden Erweiterung".

**Schwierigkeitsgrade:** Leicht (beim ersten Mal dringendst empfohlen), Mittel, Schwer, Experte, Legendar (4 Helden empfohlen) und Andorischer Halbgott (4 Helden empfohlen) verfügbar.

**Spieleranzahl: 2-4**

Fan-Legenden-Erfinder: Manuel



Wählt nun den **Schwierigkeitsgrad** der Legende:

#### Leicht:

- Nach dem ersten Tag werden alle Bewegungen der Kreaturen auf dem Sonnenaufgangsfeld übersprungen.
- Besiegte Gors lassen den Erzähler nicht voranschreiten.
- Jeder Miniboss hat 4 Stärkepunkte weniger als angegeben. (Alle Kreaturen außer den normalen Gors, Skralen, Trollen und der Troll mit Grenolin)
- Die Zauberer des Feuers und der Drache haben jeweils 7 Stärkepunkte weniger.

#### Mittel:

- Besiegte Gors lassen den Erzähler nicht voranschreiten.
- Jeder Miniboss hat 2 Stärkepunkte weniger als angegeben. (Alle Kreaturen außer den normalen Gors, Skralen, Trollen und der Troll mit Grenolin)
- Die Zauberer des Feuers und der Drache haben jeweils 4 Stärkepunkte weniger.

#### Schwer:

- Keine Besonderheiten.

#### Experte:

- Verwendet die ersten drei schwierigeren Varianten auf der Karte **Anpassung**.

#### Legendär:

- Benutzt alle schwierigeren Varianten auf der Karte **Anpassung** und keine der leichteren auf allen anderen Legendenkarten.

#### Andorischer Halb-gott:

- Verwendet auf jeder Legendenkarte alle schwierigeren und keine der leichteren Varianten.
- Die Zauberer des Feuers haben bei 4 Spieler immer 4 schwarze Würfel, anstatt den üblichen 3.
- Auf Legendenkarte 1 rückt der Erzähler kein einziges Feld zurück! (anstatt der üblichen 2 Felder)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Anpassung**. 



#### Grundspiel:

- Vorderseite des Spielplans, Brunnenplättchen, Erzähler, 2 - 4 Helden inkl. Zubehör, Ausrüstungsgegenstände, Trank der Hexe, Sternchen, Gold, 3 rote Würfel, roter Holzstein, rote Holzscheibe, 4 große schwarze Würfel.
- Gors, Skrale, Wärdraks, Trolle, Drache.
- Die goldenen Ereigniskarten, Schicksalskarten.
- Hexe Reka, Gift, Pergamente, Runensteine, Heilkräuter, Edelsteine, Nebelplättchen, 1 Bauernplättchen, 2 rote X.

#### Neue Helden Erweiterung:

- Der Trunkene Troll, die Schwarzen Herolde, Bruderschild, 2 schwarze Holzscheiben.

#### Sternenschild Erweiterung:

- Der Dunkle Tempel, Katapult, Belagerungsturm, Sternenschild, Feuergeist, Feuerplättchen, Waldpilze, 3 Wölfe, Wolfssymbol, Hornfalke, Andorische Flöte, Schlüssel, Markierungsring, Baumstämme.

#### Die Reise in den Norden Erweiterung:

- Nixe Irja, Vision, Grenolin, Arkteron, Kenvilar, Warx, Zauberer des Feuers, Barde, Silberzwerge, Fässer, Holz, Eisen, magischer Hammer, Streifenmarder, 3 Ewige Feuer, 5 weiße Würfel, 1 großer roter Würfel, 1 großer blauer Winter-Würfel, 2 schwarze Holzsteine.

#### Die Letzte Hoffnung (Optional):

- 4 große graue Würfel (In Kombination mit Dunkler Eara).
- 2 Sternenschildplättchen (anstatt 2 rote X).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte

**Schwierigkeitsgrade**. 

#### Drukil/Drukia:

- Beginnt mit 10 Willenspunkten.
- Erhält jetzt den Armreif. 
- Startet die Legende als Bär, falls ersehnt.
- Sobald der maximale Stärkewert das erste Mal erreicht wird (als Mensch 6 bzw. als Bär 10), zählen für den weiteren Verlauf der Legende auch als Mensch die Stärkepunktwerte über dem Holzstein.

*Der Hautwandler ist nun ganz Mensch, mit der Stärke eines Bären!*

Weiters verwandelt sich dann der Held sofort in einen Menschen zurück und kann sich nicht mehr in einen Bären verwandeln (auch nicht auf einem Waldfeld)!

- Erhält +6 Stärkepunkte gegen die Zauberer des Feuers, Wölfe und den Drachen. Platziert einen zusätzlichen Holzstein auf die 3 der Stärkepunktanzeige des Helden.

#### Leander/Leane:

- Darf einmalig pro Würfelwurf, falls gewünscht, den Wurf wiederholen.

#### Darhen/Darh:

- Hinweis: Müsste das Golem-Symbol auf der Legendenleiste über N hinaus platziert werden, so wird es natürlich auf dem Buchstaben N abgelegt.



Um den **Schwierigkeitsgrad** dieser Legende zusätzlich ein wenig anzupassen, gibt es hier einige Möglichkeiten.

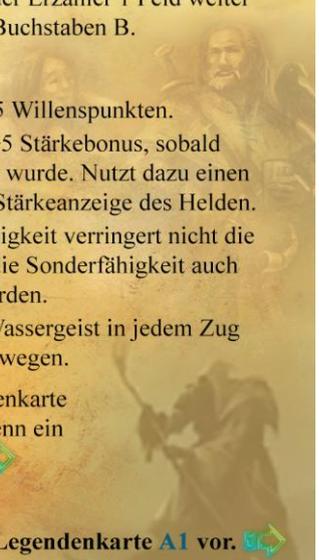
#### Schwierigere Varianten:

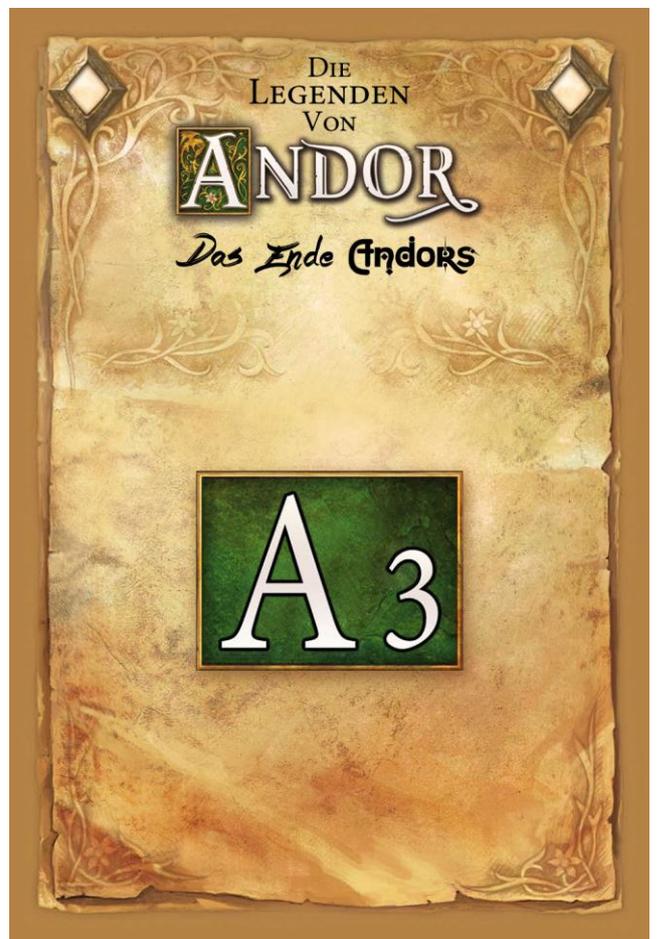
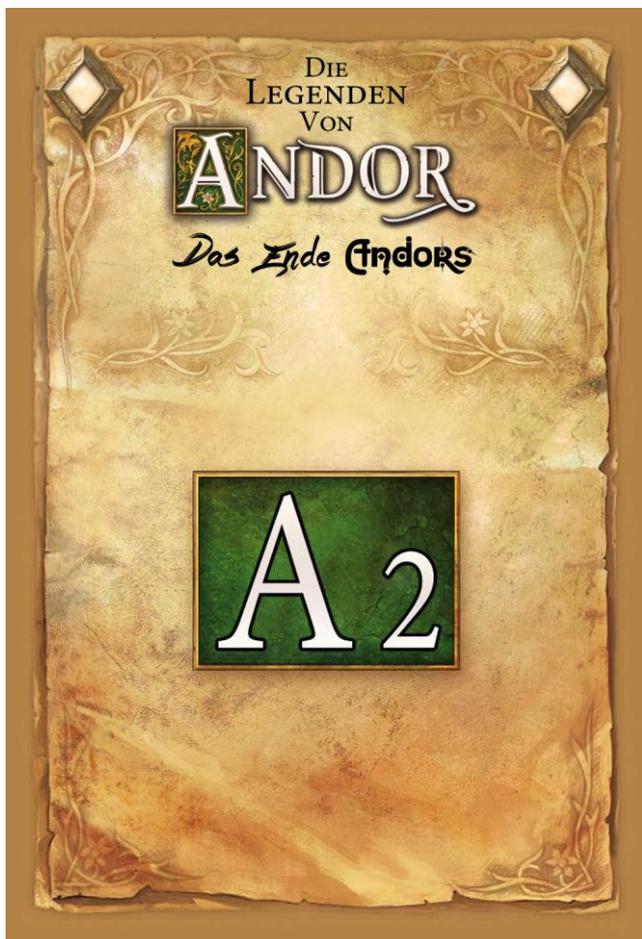
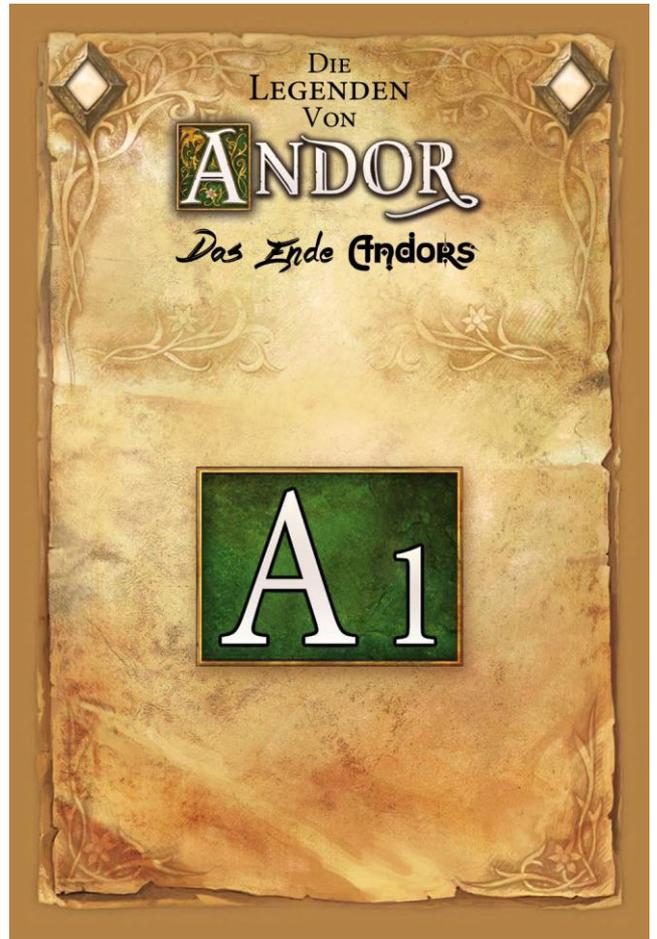
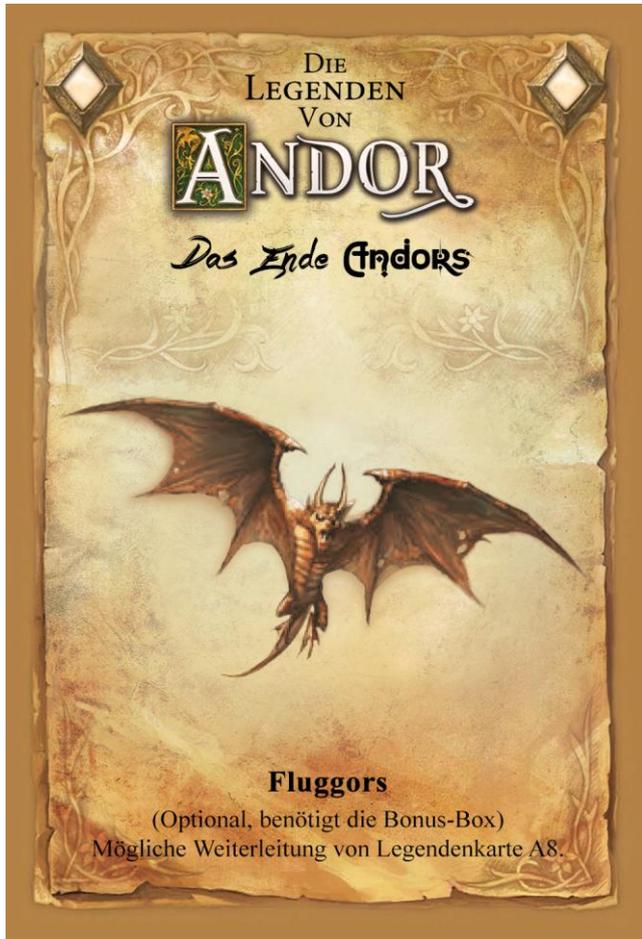
- Ein Held bekommt im Vorfeld Schicksalsaufgabe Nr. 3, anstatt sich eine auszusuchen.
- Der schwarze Herold +4 wird bei 3 Spieler und jener mit +8 bei 4 Spieler für den Drachen verwendet.
- Die Zauberer des Feuers haben 30 Willenspunkte.
- Nachdem alle Legendenkarten mit dem Buchstaben A vorgelesen wurden, rückt der Erzähler 1 Feld weiter und startet somit auf dem Buchstaben B.

#### Anpassung der Helden:

- Bragor/Rhega startet mit 15 Willenspunkten.
- Fenn/Fennah erhält einen +5 Stärkebonus, sobald eine Stärke von 10 erreicht wurde. Nutzt dazu einen zweiten Holzstein auf der Stärkeanzeige des Helden.
- Arbons/Talvoras Sonderfähigkeit verringert nicht die Belohnung. Weiters kann die Sonderfähigkeit auch gegen Trolle eingesetzt werden.
- Kheelan/Kheela darf den Wassergeist in jedem Zug einmalig 4 Felder gratis bewegen.
- Lest zusätzlich die Legendenkarte „**Dunkle Helden**“ vor, wenn ein Dunkler Held mitspielt. 

Lest nun die Legendenkarte **A1** vor. 





Der Frühling zog in Andor ein. Es war der erste wunderschöne Tag nach einem eisigen Winter. Die Sonne wärmte zärtlich das Land, der Himmel war wolkenlos, gekleidet in einem angenehmen Blau und die Vögel stimmten freudig ihre Siegeshymnen nach diesem besonders kalten Winter.

Unsere Helden verließen gerade die Rietburg und hielten Ausschau nach feindlichen Kreaturen. Nichts! Es war ein unvergesslich schöner Morgen für alle bis auf einen.

“Mann, habe ich einen Hunger, ich könnte einen ganzen Wardrak verschlingen!”, brummte ein Held vor sich hin. Sein Bauch bestätigte dies mit einem kräftigen Knurren. Wo hatten sich die Wardraks versteckt?

Stellt alle **Helden** auf Feld **2** und **zwei Wardraks** auf Feld **24**. Die zwei Wardraks bewegen sich bei **Sonnenaufgang** nicht!

“Gib mir mal das Fernrohr.”, äußerte sich ein Held. “Weit und breit nichts zu sehen. Hm, über den Fluss kann ich mit dem Fernrohr leider nicht schauen.” “Natürlich kannst du das. Du musst nur den Zoom aktivieren.”, erwiderte einer der Helden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. 

Besonders seltene Kreaturen wurden am Himmel Andors gesichtet.

Stellt **Fluggors** auf die Felder **58** und **72**.

Sie bewegen sich bei **Sonnenaufgang** ein Feld in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld nach dem zweiten Wardrak Symbol und werden nicht auf Feld 83, oder durch das Aktivieren von Ereigniskarten versetzt. Weiters können keine Kreaturen transportiert werden.

Ein **Fluggor** hat **10 Stärkepunkte**, **7 Willenspunkte** und **3 rote Würfel. Pässe** werden addiert. Bei weniger als 7 Willenspunkten stehen dem Fluggor nur noch 2 rote Würfel zur Verfügung. 

Der Fluggor besitzt die **Sonderfähigkeit** „Helden würfeln schlecht“. Bei einem Pasch des Fluggors werden alle Heldenwürfel auf die niedrigere Seite gedreht (wie beim Magier, nur umgekehrt). Pässe haben immer Vorrang, selbst bei niedrigerem Wert. 

Besiegte Fluggors wandern zurück in den Vorrat, nicht auf Feld 80 und der **Erzähler** schreitet nicht voran. Die **Belohnung** beläuft sich auf 5 Gold. Weiters werden die **Zeitsteine** aller am Kampf teilgenommenen Helden jeweils um 1 Stunde zurückversetzt. 

Lest nach dem Auffrischen der Brunnen und vor der Bewegung des Erzählers beim ersten Sonnenaufgang die Legendenkarte „**Fluggor am Himmel**“ vor. 



Stellt den **Belagerungsturm** mit zwei **Trollen** auf Feld **70**. Steckt den **Holzbalken** mit der Zahl **6** oben in die kleine Öffnung des **Belagerungsturm** (Siehe Abbildung).

Der Belagerungsturm bewegt sich mit beiden Trollen bei **Sonnenaufgang** 2 Felder entlang der Pfeilrichtung, kann sich mit einer anderen Kreatur auf dem gleichen Feld befinden und überspringt sie nicht.

Die Trolle vom Belagerungsturm können nicht einzeln besiegt werden. Sie sind zusammen als alleiniger Kampfgegner zu betrachten. Sie haben **40 Stärkepunkte**, **7 Willenspunkte** und **immer 5 weiße Würfel. Pässe** werden addiert. 

Im Kampf kann der **Streifenmarder** und der **Hornfalke** nicht verwendet werden. 

Ist der Kampf gewonnen, gehen beide Kreaturen zurück in den Vorrat, nicht auf Feld 80 und somit schreitet der **Erzähler** auch **nicht** voran. Als **Belohnung** gibt es **12 Gold bzw. Willenspunkte** (wie immer frei aufteilbar).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. 

Der andere drehte am Fernrohr herum und aktivierte den Zoom. Langsam senkte der Held das Fernrohr. “S...Si...Sie sind überall!”

Stellt **Gors** auf die Felder **31**, **41**, **50** und **82**.

Stellt **Skrale** auf die Felder **40**, **45** und **48**.

Stellt **Trolle** auf die Felder **34**, **44**, **49** und **51**.

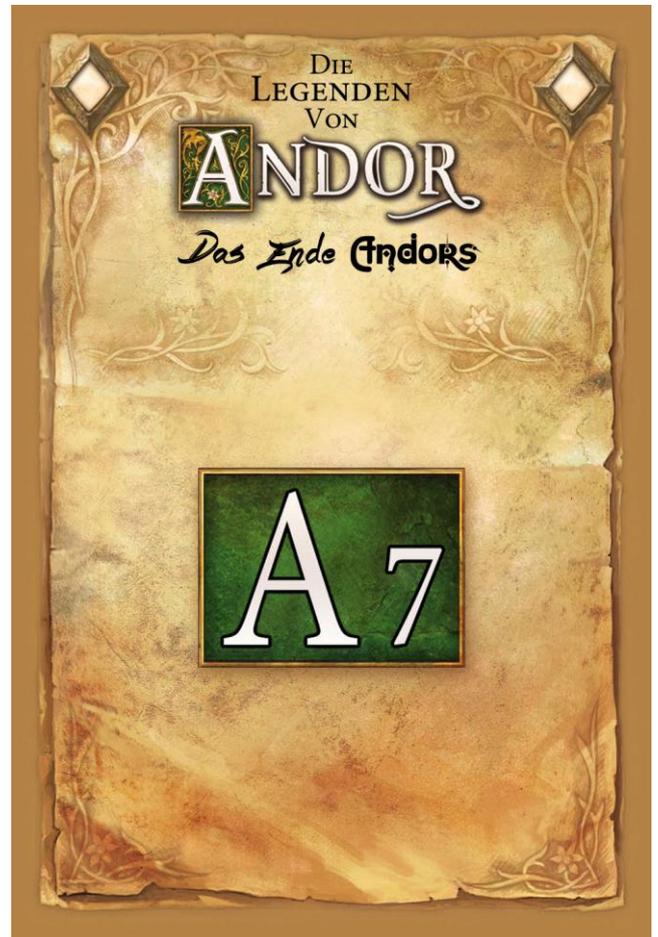
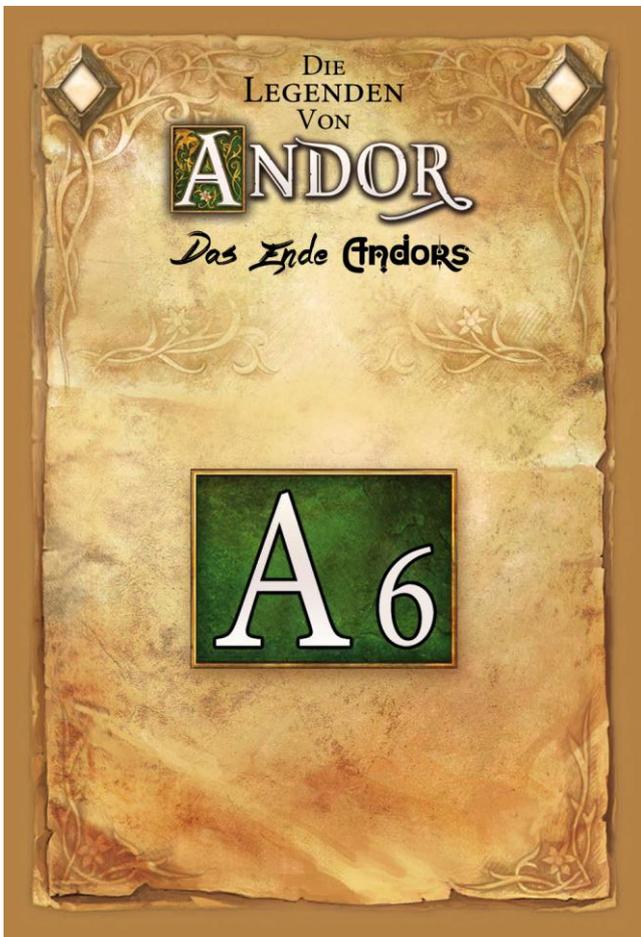
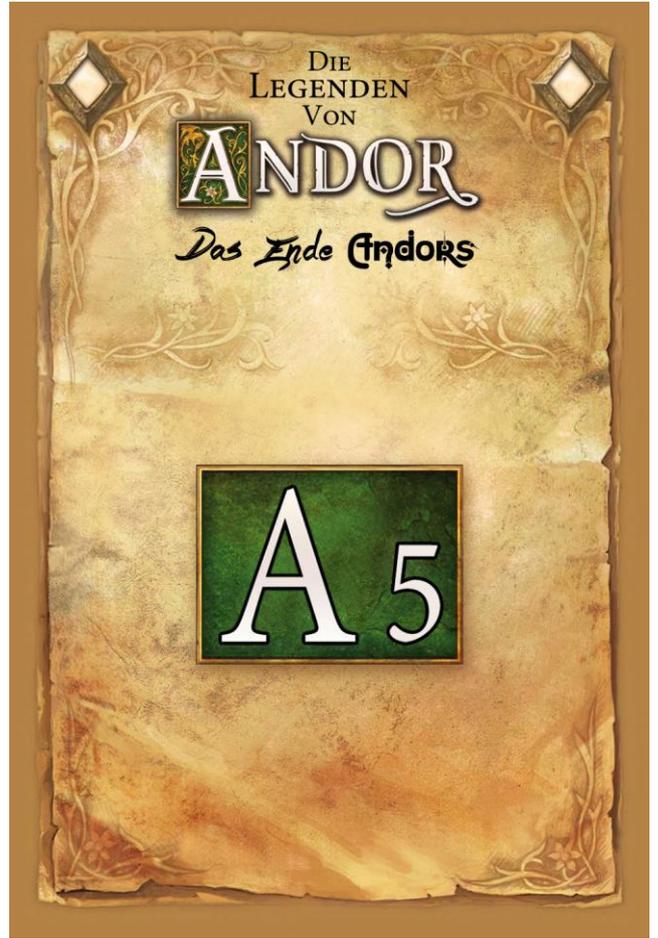
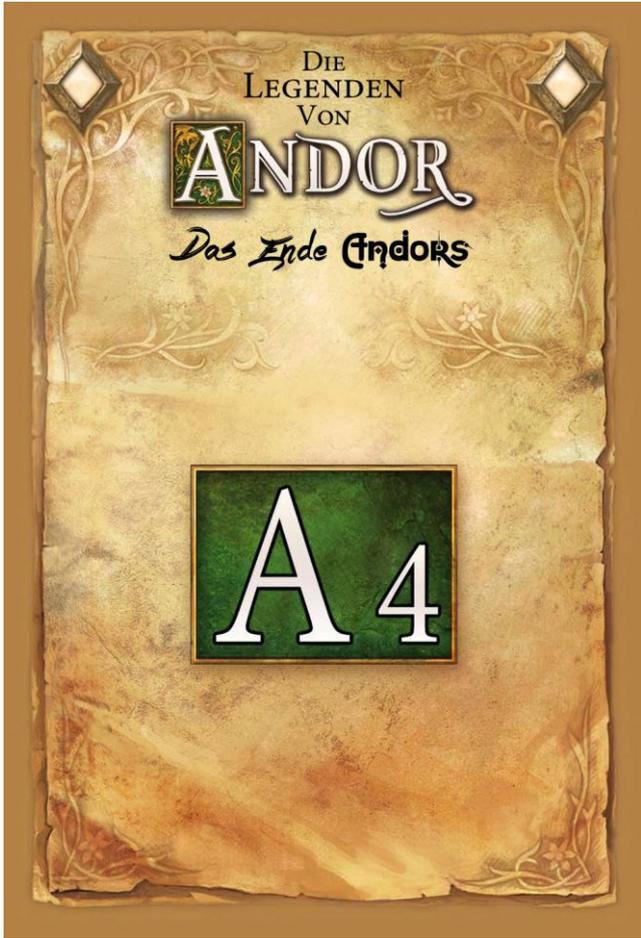
Einer der Helden darf das **Fernrohr** behalten. 

Stellt das **Katapult** mit **zwei Gors**, **einem Skral**, **einem Troll**, **Grenolin** und **5 Edelsteinen**, jeweils mit dem **Wert 2**, auf Feld **37** (unter Feld 41).

Bei **Sonnenaufgang** bewegt sich **vorherst** keine Kreatur von **Feld 37** weiter. Jeder Gegner auf diesem Feld kann lediglich einzeln besiegt werden. Nach dem Sieg über eine dieser Kreaturen, kann der Zug beendet werden, oder es beginnt direkt der nächste Kampf.

In beiden Fällen haben sie die üblichen Stärkepunkte, Willenspunkte und Würfel. Die Helden erhalten die auf dem Spielplan abgebildete **Belohnung**, die Kreatur geht zurück in den Vorrat, nicht auf Feld 80 und der **Erzähler** schreitet somit **nicht** voran. 

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. 



Sucht aus den **Nebelplättchen** das mit der **Hexe** und **drei** mit einem **Ereigniskartensymbol**. Legt jene mit der Ereigniskarte **aufgedeckt** auf die Felder **22, 23** und **25**. Das Plättchen mit der Hexe wird in dieser Legende nicht benötigt und kommt aus dem Spiel. Die restlichen Nebelplättchen werden gemischt und verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder platziert. Die Felder **16, 32, 48** und **64** bleiben dabei **leer**.

Platziert **fünf Runensteine verdeckt** auf die Felder **5, 35, 45, 55** und **67**.

Legt **ein Bauernplättchen** auf Feld **28**.

Zu guter Letzt schmückt ihr mit verdeckten **Waldpilzen** die Felder **52, 54** und **63**.

Sortiert die **Schicksalskarten** mit den Nummern **5** und **8** aus. Die Nummer einer Schicksalskarte ist links unten auf der Rückseite zu sehen.

*“Tretet eurem Schicksal entgegen, sonst werdet ihr versagen!”, forderte eine rätselhafte Erscheinung die Helden auf. Die Helden schauten einander verdutzt an. Was es wohl damit auf sich hatte? Doch bevor sie fragen konnten, war die Vision auch schon wieder verschwunden.*

Zieht **4 Schicksalskarten** aus dem gemischten Stapel. Nachdem ihr sie gelesen habt, sucht sich jeder Spieler eine von diesen vier Karten für seinen Helden aus. Bei **weniger als 4 Helden** legt ihr nach eurer Wahl, die nicht benötigten Karten wieder zurück.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. 

Stellt den dreiteiligen **Dunklen Tempel** auf Feld **83**. Verstaubt dort diagonal den **Bruderschild** und den **magischen Hammer** (siehe Abbildung).

Legt ein **Pergament** verdeckt unter den mittleren Teil des Tempels.



Der Dunkle Tempel hat **keine Auswirkungen** auf die Kreaturen.

Die Legendenkarte „**Der Dunkle Tempel**“ wird vorgelesen, sobald das Fernrohr auf eines der Felder, **61, 64, 65**, oder **66**, verwendet, oder der Rabe von Fenn bzw. Fennah auf das Feld **83** angewandt wird.

Legt **Sternchen**  auf die Buchstaben **E, F, I, L** und **N** der Legendenleiste.

Es werden die **goldenen Ereigniskarten** verwendet. Legt **drei Heilkräuter** auf die Felder **23, 53** und **67**.



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. 

- Die Karte „**Der Dunkle Tempel**“ muss am ersten Tag aufgedeckt werden, sonst ist die **Legende verloren**.
- Lest die Legendenkarte „**Sonnenaufgang in Andor**“ vor, sobald der erste Tag zu Ende gegangen ist.
- Besiegt alle Kreaturen am **Katapult**. Lest dann die Legendenkarte „**Das Katapult**“ vor. Das Katapult wird auf die Rietburg feuern!

Alle weiteren Aufgaben werden ausführlich auf den noch kommenden Legendenkarten beschrieben.

#### Lest diesen Absatz vor, falls kein Zwerg (Kram/Bait) in der Legende mitkämpft:

*Ein edler Zwerg kam vorbei. Er war bei den Zwergen sicher sehr angesehen. “Seid begrüßt verehrte Helden. Ich komme gerade von der Zwergenmine; froh bin ich bis zu euch durchgedrungen zu sein. Bei so vielen Kreaturen auf dem anderen Flussufer war das beinahe unmöglich zu schaffen. Ihr solltet diese Kreaturenflut wohl besser bändigen, aber das ist eure Sache. Ich habe eine frohe Botschaft für euch!”*

*Edel rollte der Zwerg sein Pergament aus und verkündete die guten Nachrichten: “Den Tränen war ich nah, als ich hörte, dass ihr Kram auch mal seine wohlverdiente Pause gönnt. Deswegen habe ich ein ganz besonderes Geschenk für euch. Ihr könnt nun bei allen Händlern und auch in der Taverne Stärkepunkte zum Sonderpreis kaufen.”*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A8. 

Wollt ihr eine **leichtere Variante** dieser Legende, so zieht nur eine **Schicksalskarte**, lest sie euch durch und entscheidet dann, welcher Held diese bekommt.

Stellt die **Vision**, wie auf dem Bild zu sehen, auf das Wasser neben den goldenen Kartenergebnisstapel, rechts von Feld 9 und über Feld 8.

In dieser Legende schreitet der **Erzähler** bei den Schicksalsaufgaben mit den Nummern **2, 4, 7 und 9** nach dem gewonnen Kampf **nicht** voran. Diese Kreaturen gehen dabei zurück in den Vorrat und nicht auf Feld 80.

Bei Vollendung aller erlangten Schicksalsaufgaben wird jeder Zeitstein auf der **Stundenleiste** jeweils um **drei Stunden zurückgesetzt**.

Der **Trunkene Troll** zählt auch bei den **Schicksalsaufgaben 6 und 10**.

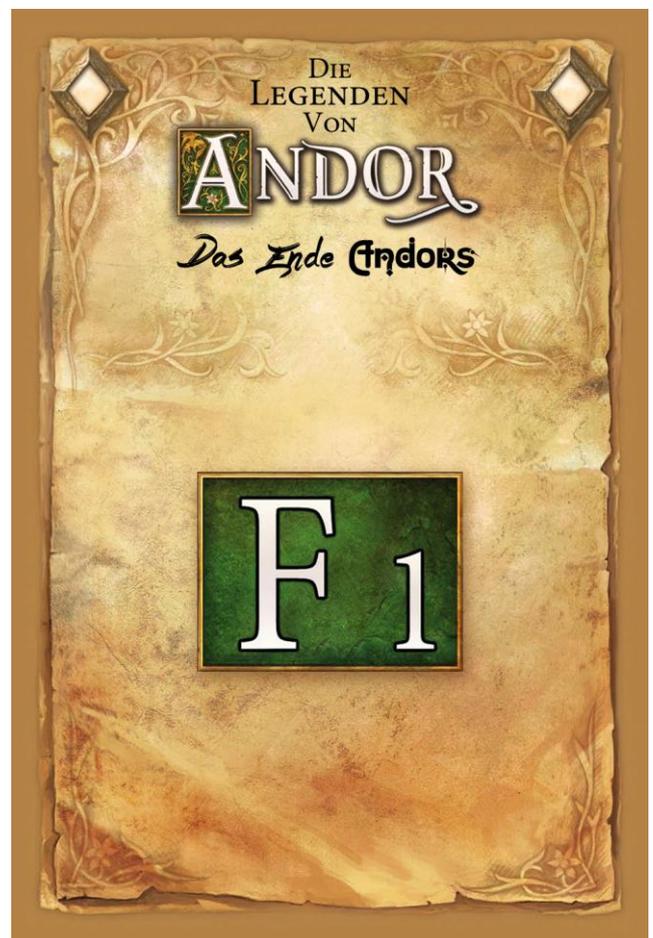
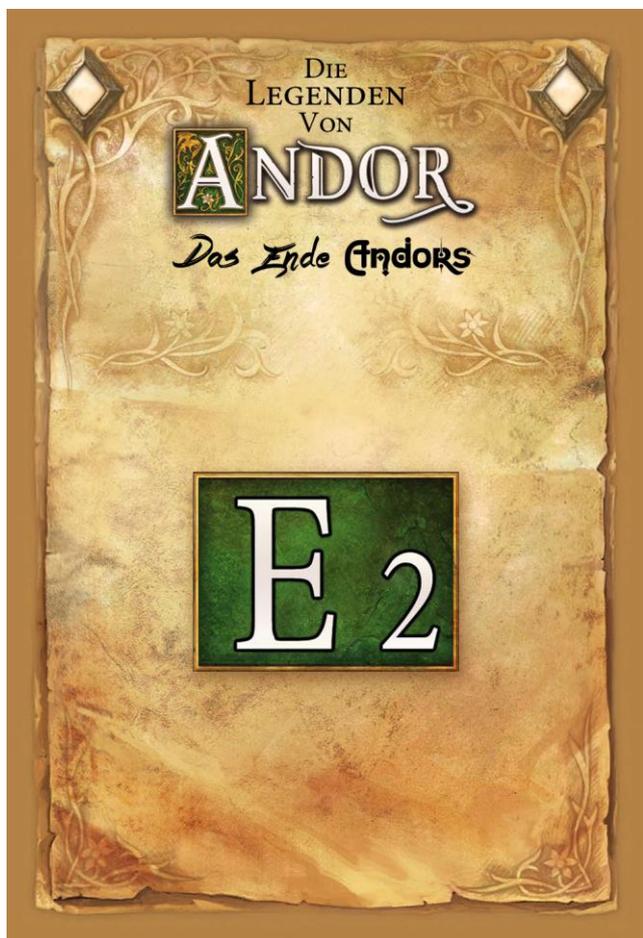
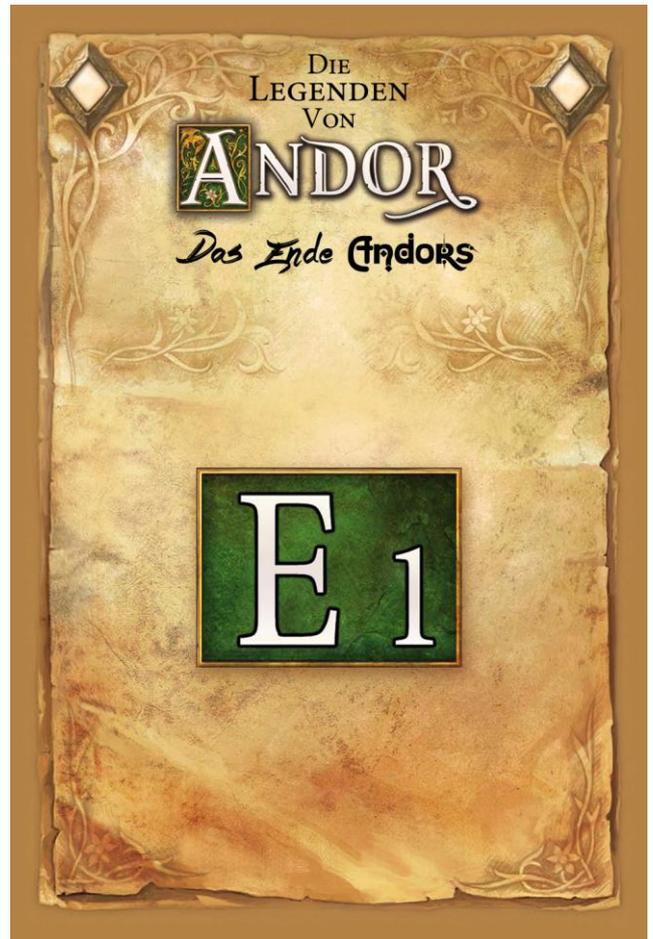
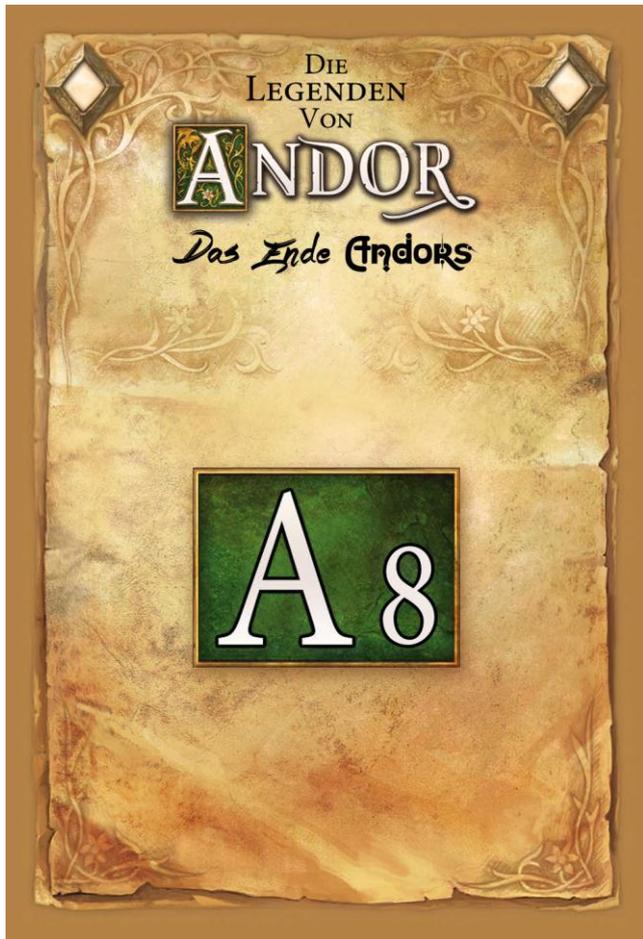
#### Ausrüstung:

Jeder Held startet mit 2 Stärke- und 7 Willenspunkten. Die Heldengruppe erhält zusätzlich 2 Stärkepunkte, 4 Gold, den Streifenmarder, den Hornfalken und die Andorische Flöte (an Tag 1 erhält jeder Held bei den Würfelergebnissen 1, 2 und 3 trotzdem 4 Willenspunkte).

#### Die ersten Aufgaben:

- Schaut euch genau an, wie sich die Kreaturen bei Sonnenaufgang bewegen. Überlegt euch daher gut, welche ihr ausschaltet. Die **Rietburg** muss verteidigt werden! Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7. 





Die Wölfe formierten sich und übertönten ganz Andor mit ihrem Gejale. Jetzt wusste selbst der letzte Troll, dass er sich in Sicherheit bringen musste. Die Jagdsaison war eröffnet!

Stellt die **drei Wölfe** auf Feld **25**. Platziert das **Wolfssymbol** auf dem Sonnenaufgangsfeld über der **Ereigniskarte**. Nachdem bei Sonnenaufgang die Ereigniskarte ausgeführt wurde, bewegt sich das **Wolfsrudel**, bestehend aus den drei Wölfen, gemeinsam ein Feld entlang der Pfeilrichtung, außer ein oder mehrere Wardraks stehen auf demselben Feld. Dann beginnt eine Kampfrunde einmal pro Sonnenaufgang.

Die **Wardraks** haben **20 Stärkepunkte** und **2 schwarze Würfel (Päsehe werden addiert)**.

Das **Wolfsrudel** hat **18 Stärkepunkte** und den **großen roten Würfel**.

- Bei Gleichstand oder einem Sieg der Wardraks, darf das Wolfsrudel nun einmalig pro Kampfrunde erneut würfeln, jedoch nur wenn die Wardraks keinen Pasch gewürfelt haben. Gewinnen die Wardraks erneut, so passiert nichts. Gewannen jedoch die Wölfe, so führt den nächsten Punkt aus.
- Siegte das Wolfsrudel, wird nicht erneut gewürfelt und ein Wardrak wird aus dem Spiel entfernt. Ist **kein Wardrak** mehr übrig, ist die **Legende verloren**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte E2**.

Insgesamt können **17 Stärkepunkte** bei allen Händlern zum Sonderpreis von **1 Gold pro SP** gekauft werden.

Dies gilt auch für die Taverne, dort können jedoch nur Stärkepunkte gekauft werden und keine anderen Händlerwaren. Ist dieses Sonderangebot-Kontingent aufgebraucht, so können keine Stärkepunkte mehr in der **Taverne** gekauft werden. Der Preis bei allen anderen Händlern beträgt dann wieder **2 Gold / Stärkepunkt**.

Stellt den **Barden** auf die **17 der Willenspunktanzeige der Kreaturen**. Jeder für 1 Gold gekaufte Stärkepunkt verschiebt den Barden dementsprechend. Bei 0 ist das Kontingent aufgebraucht.

**Lest diesen Absatz vor, falls der Zwerg (Kram/Bait) mitkämpft:**

*Kram zückte seine Axt und machte sich bereit, um loszulegen. Das Abenteuer konnte beginnen!*

**Welcher Held beginnt?**

Ein Held eurer Wahl jetzt fängt an, oder ein Spieler nimmt von jedem Helden, der mitspielt, einen Würfel und würfelt mit allen gemeinsam. Der Held mit der **höchsten Zahl beginnt**. Bei Gleichstand werden jene Würfel mit der höchsten Zahl erneut gewürfelt.

Lest die Legendenkarte „**Fluggors**“ vor. (Optional, benötigt die Bonus-Box)

Eine angenehme Stimme streifte durch die Luft. Die Helden hielten inne und lauschten.

„Hallo liebe Helden, ich bin die Nixe Irja. Leider habe ich schlechte Kunde für euch. Das Meer im Norden war in letzter Zeit sehr unruhig, ein Anzeichen auf ein bevorstehendes schlimmes Ereignis!“

Hier in Andor versuchen ungewöhnlich viele Kreaturen mit sehr schlechter Erfolgschance die Rietburg zu stürmen, sicherlich eine Ablenkung! Das kann nur bedeuten, dass der legendäre Erddrache Terra wieder auferstehen wird!

Einst, vor sehr langer Zeit brachte er totale Zerstörung über ganz Andor. Die Andori versuchten damals mit ihrem gesamten Heer und allen Helden den Drachen zur Strecke zu bringen. Ein gesamter Tag lang wurde ums Überleben gekämpft. Als die Kräfte sich dem Ende neigten und der Drache noch immer mit unglaublicher Stärke die Andori zurücktrieb, schloss Varkur den Drachen mit seiner Magie tief ins Erdreich ein. Jedoch krallte sich der Erddrache Terra den Magier und riss ihn mit unter die Erde.

Und heute steht an diesem Ort der Grausamkeit der als uns bekannte Baum der Lieder. Erinnerungen an dieses Unheil aus der damaligen Zeit wurden durch Lieder von Generation zu Generation weitergereicht, um an die tapferen, selbstlosen Andori zu gedenken.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte F2**.

**Aufgabe:**

Rettet einen Wardrak indem ihr das Wolfsrudel zur Strecke bringt. **Könnt ihr keinen Wardrak retten**, weil das Wolfsrudel oder ihr selbst den letzten Wardrak vernichtet habt, ist die **Legende verloren**.

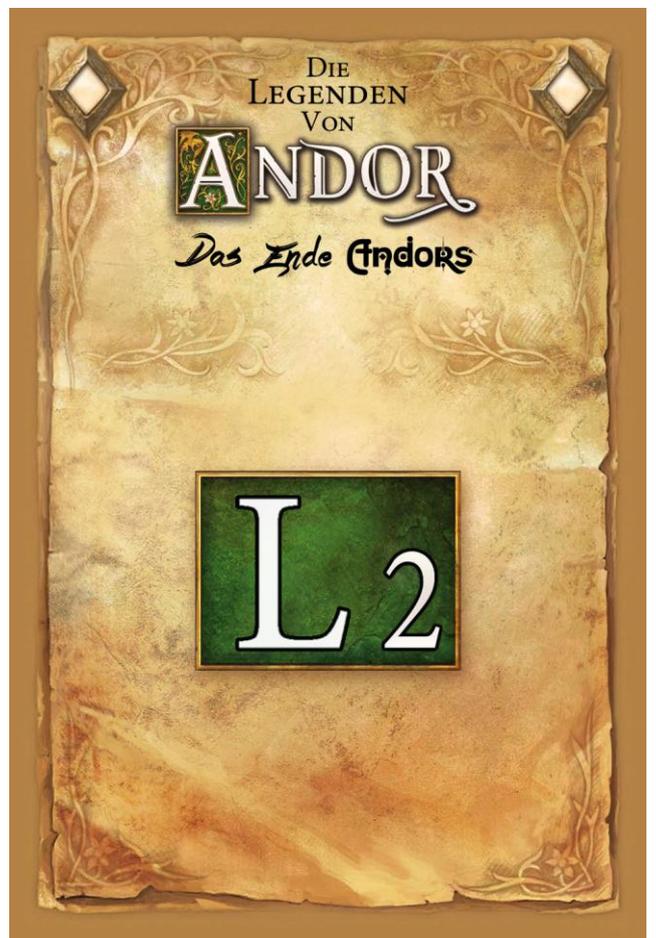
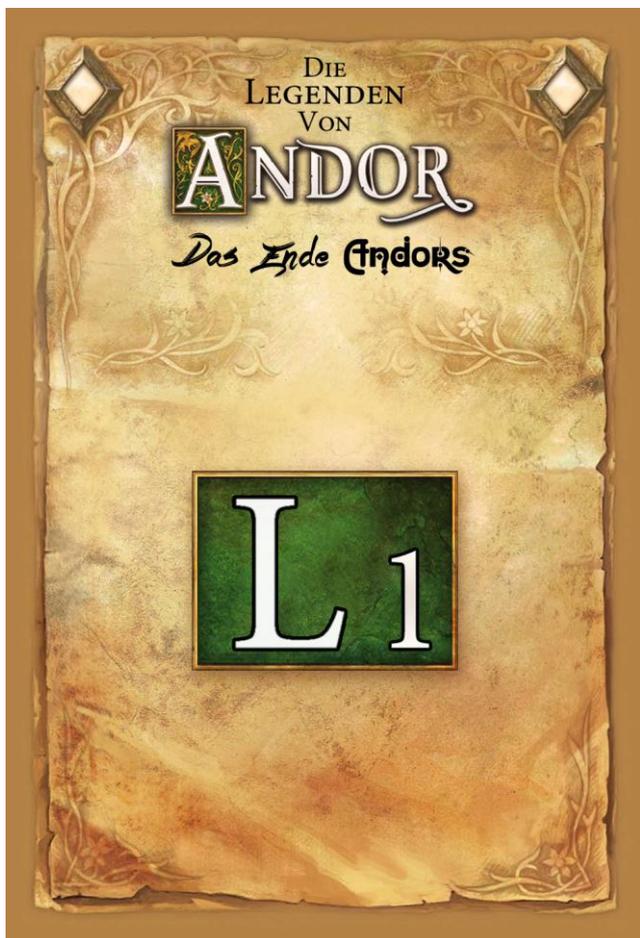
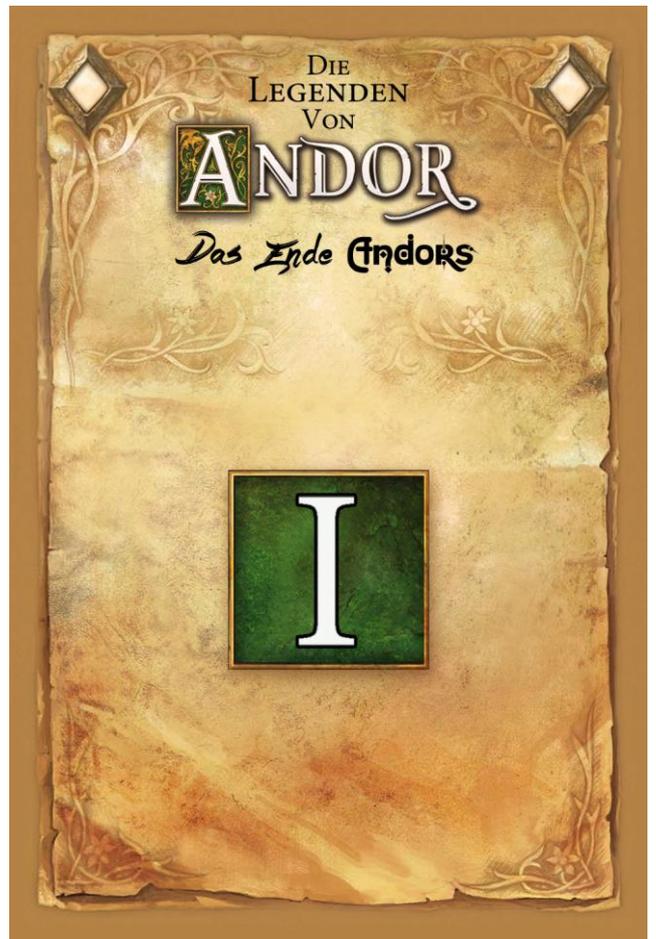
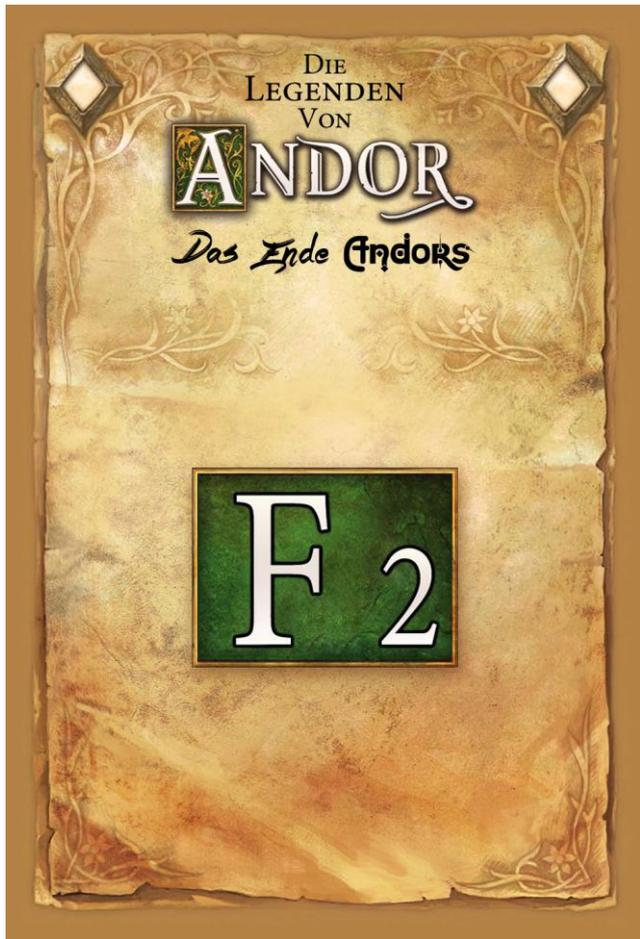
Falls beide Wardraks gerettet werden, so bleibt einer auf Feld 24 stehen. Er kann nicht angegriffen werden und bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Andere Kreaturen können nicht auf dem gleichen Feld stehen bleiben und werden entlang der Pfeilrichtung weiterverschoben.

**Hinweis zum Bauernplättchen:**

Wird eine Kreatur auf das Feld mit dem Bauern durch eine Legendenkarte ins Spiel gebracht, dann verschiebt das Bauernplättchen auf ein angrenzendes freies Feld, anstatt es wie üblich aus dem Spiel zu nehmen.

Lest auf der Karte **Wolfskampf** weiter, sobald die Helden den Kampf gegen die Wölfe beginnen.



“Gut euch zu finden, bei all diesen Kreaturen war das gar nicht einfach. Ihr seid wie die Nadel im Heuhaufen!”, sprach eine mysteriöse und doch bekannte Stimme zu den Helden. Die Vision ...

“Ich überbringe gute Neuigkeiten. Mit meiner Vision könnt ihr kommende Ereignisse verhindern!”

Deckt jetzt die obersten **3 Ereigniskarten** auf und entscheidet, ob sie in der gleichen Reihenfolge wieder zurückkommen, oder aus dem Spiel entfernt werden.

“Ach ja, bevor ich es vergesse, weitere Gors versuchen die Rietburg zu stürmen!”

Stellt nun **Gors** auf die Felder **34, 46, 49 und 72**.

“Wie ich sehe, braucht ihr noch eine Weile, um eure offenen Angelegenheiten zu vollenden. Ich nehme mich dem Problem an und verschaffe euch mehr Zeit!”

Stellt den **Erzähler 2 Felder zurück** (Auf dem Schwierigkeitsgrad Andorischer Halbgott bleibt der Erzähler stehen und wird nicht zurückgesetzt). Erreicht der Erzähler erneut den Buchstaben **I**, so wird diese Legendenkarte **nicht erneut ausgeführt**.

“Vergesst nicht eure Schicksalsaufgaben zu erfüllen!”

#### Zur Erinnerung:

Nach Vollendung aller erlangten Schicksalsaufgaben werden die Zeitsteine aller Helden auf der Stundenleiste um drei Stunden zurückgesetzt.



Ich kann mit eurer Hilfe den Sternenschild erlangen. Es gibt insgesamt 5 Pergamente, die jeweils einen Hinweis des Aufenthaltsorts preisgeben. 4 davon kann ich euch bringen. Meine Helferinnen sind bereits am Werk. Gebt ihnen dafür ein bisschen Zeit. Das letzte Pergament müsst ihr selbst erlangen. Ich habe gehört, dass es sich im Dunklen Tempel befindet.

Legt nun verdeckt **4 Pergamente** auf die Buchstaben **G, H, J und K** der Legendenleiste. Sobald der Erzähler eines der genannten Felder erreicht, wird das Pergament aufgedeckt. Sobald alle **5** enthüllt wurden, wird die Karte „**Macht der Sterne**“ entschleiert und vorgelesen.

Stellt die **Nixe Irja** auf die Flusskreuzung, wie auf der Abbildung zu sehen.

Der Drache wird in naher Zukunft aus dem Erdreich emporsteigen. Greift an, solange er noch in dieser schwachen Phase ist. Vergiftet Terra am besten noch vor dem Kampf. In den Bergen gibt es eine Höhle, dort sollte noch immer etwas von einem uralten Gift gelagert sein. Ich empfehle einen Magier ohne Begleitung für diesen Auftrag.“ das waren Irjas Worte.

Stellt den **Trunkenen Troll** auf Feld **84**. Er bewegt sich bei **Sonnenaufgang** nicht. Deckt die Karte **Trollkampf** auf, sobald der Trunkene Troll angegriffen wird.



Bei **Sonnenaufgang** bewegt sich der Schwarze Herold **immer als letztes** ein Feld weiter. Bewegt sich eine Kreatur auf das Feld mit ihm, so wird sie weiterversetzt.

“Ich habe weitere Gors gesichtet! Sie kommen aus dem Süden.” sprach die Vision hektisch zu den Helden.

Stellt **Gors** auf die **Felder 27, 31, 33 und 34**.

Von der Rietburg wurden Schreie vernommen! Die Burg stand kurz davor gestürmt zu werden!

Stellt **Skrale** auf die **Felder 15 und 21**.

Stellt **Trolle** auf **12 und 26**.

Ein starkes Erdbeben erschütterte ganz Andor! Der legendäre Drache Terra stand kurz davor das Erdreich zu durchstoßen!

Legt ein **Sternchen** auf den **Buchstaben M** der **Legendenleiste**. Sobald der Erzähler dieses Feld erreicht, wird die Legendenkarte „**Die Legende erwacht**“ vorgelesen.

#### Aufgabe:

Erlangt den **Bruderschild**, **Sternenschild** und den **magischen Hammer**. Sind diese Gegenstände nicht bei Kampfbeginn gegen den legendären Drachen Terra im Besitz der Helden (erst ab dem Schwierigkeitsgrad Experte), so ist die Legende verloren.

**Bragor** bzw. **Rhega** darf den **Bruderschild** verwenden und wie Gold mitführen.



“Sie sind hier! Die Vorboten des Bösen sind in Andor eingetroffen! Sie haben die Brücken eingenommen!”, rief die Nixe den Helden zu.

Stellt **Arkteron**, **Kenvilar** und **Warx**, den König der Nerax, jeweils neben eine **Brücke** auf den **Fluss** (siehe Abbildung). Sie können nicht angegriffen werden. Brücken sind nur noch für **4 Willenspunkte** passierbar.



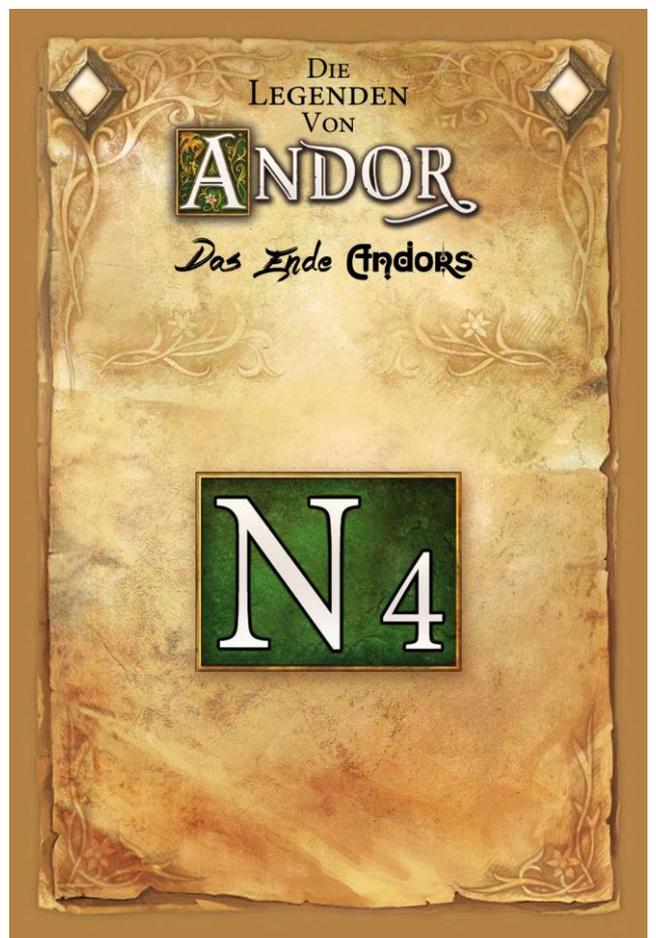
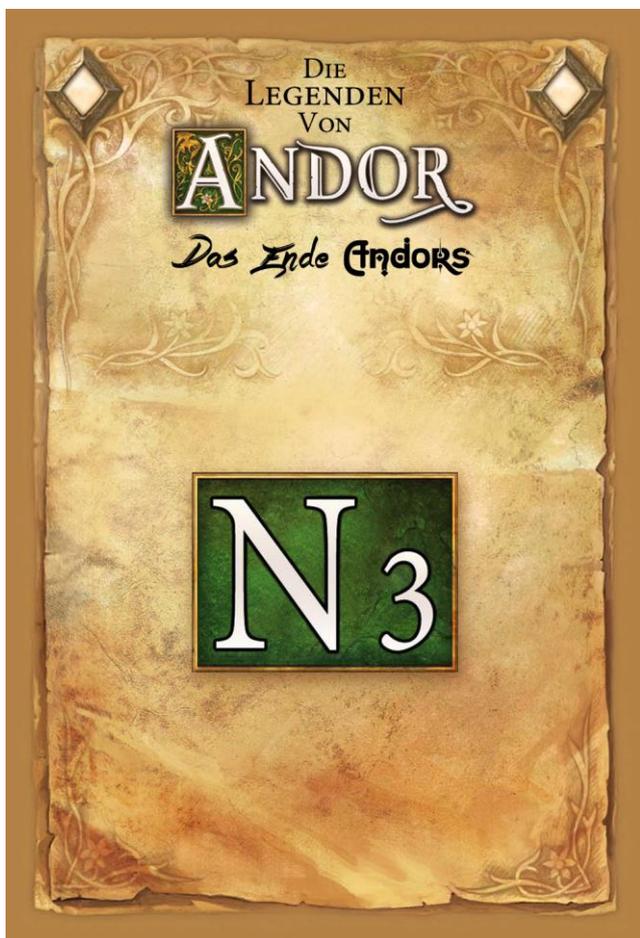
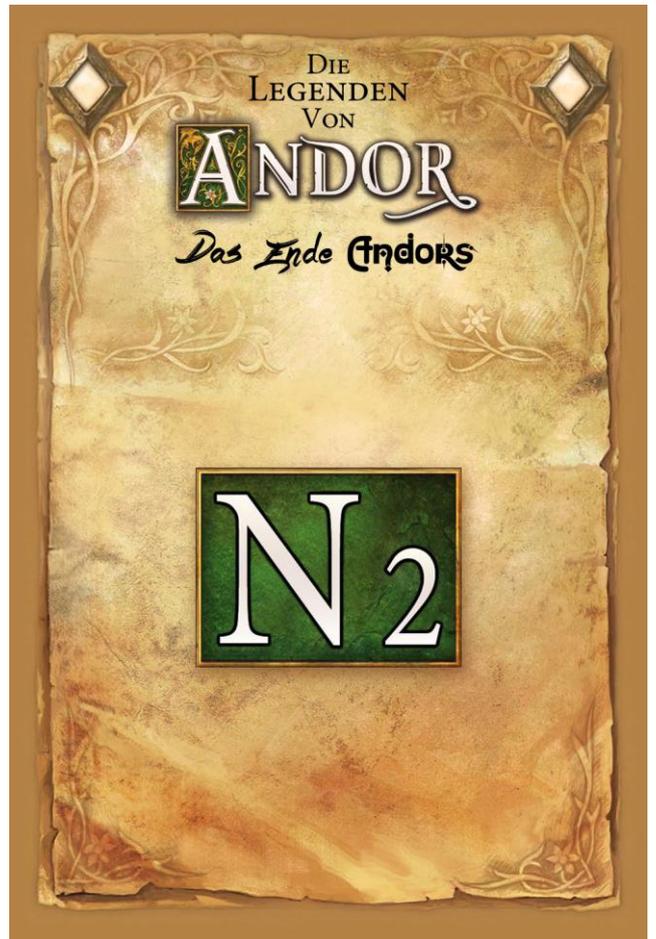
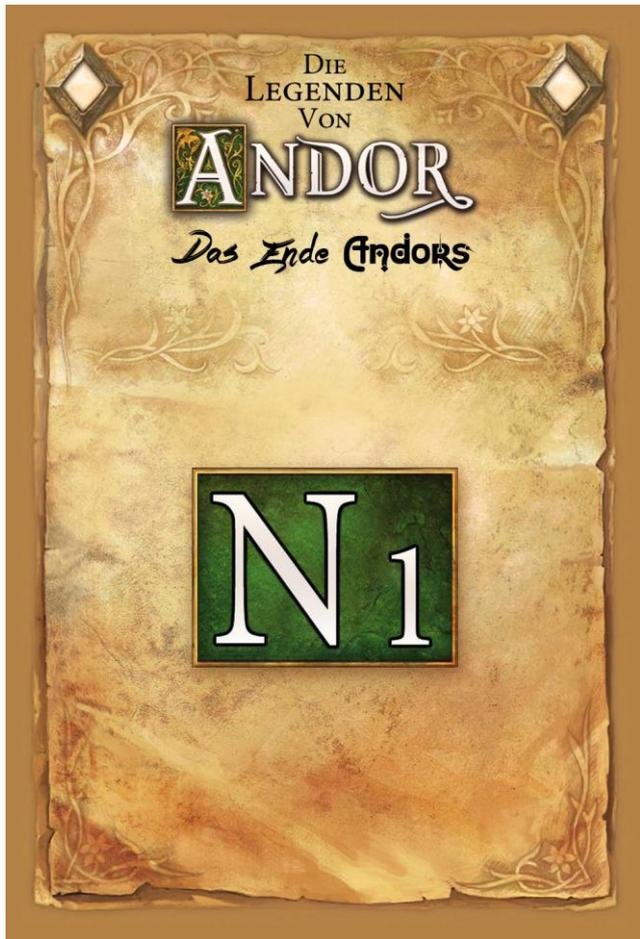
“Die Kreaturen überfallen die Bauern Andors!”, teilte die Vision den Helden mit.

Stellt **Gors** auf die **Felder 28, 40 und 64**.

Aus der Taverne waren Schreie zu hören! Sie wurde vom Schwarzen Herold überfallen.

Stellt den **Schwarzen Herold** auf **Feld 72**. Ist dieses Feld mit einer anderen Kreatur belegt, so geht er entlang der Pfeilrichtung weiter. Der Schwarze Herold kann nicht besiegt werden.

Lest jetzt die Legendenkarte **L2** vor.



Welch eine außergewöhnliche Kreatur dieser Drache doch war, unbeugsam, beinahe unaufhaltsam! Mit einer unglaublich zerstörerischen Macht konnte diese Schöpfung ganze Armeen problemlos vernichten!

Doch die Helden hatten es tatsächlich geschafft! Terra brach zusammen und sank zu Boden. Die Helden jubelten über diesen hart erkämpften Sieg. "Das war's! Wir haben gewonnen!", freute sich einer der Helden.

Unerwartet erstrahlte der Drache in grellem Licht. Die Helden hatten Schwierigkeiten die Augen auf das Geschehen zu richten. Seltsame Geräusche waren zu hören. Was ging da vor sich? Kurz darauf verließ das strahlende Licht den Drachen wieder. Terra richtete sich schnaubend auf und erhob sich in die Lüfte! "Unmöglich, das kann doch nicht sein!", rief einer der Helden. Es war eine unfassbare, überwältigende Machtdemonstration der göttlichen Legende! Terra gab sich nicht geschlagen! Der Drache war von den Ereignissen des Tages stark geschwächt und trat mit letzter Kraft den Rückzug an. Und so flog die Kreatur Richtung Norden davon. Den Helden fehlten jegliche Worte.

"Was ist passiert?," war von einer leisen Stimme zu vernehmen. Die Helden halfen dem geschwächten Andori, der aus dem Nichts kam, auf und antworteten, dass sie es selbst nicht wussten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N3. 

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

- ... die Rietburg verteidigt wurde.
- ... die Schicksalsaufgaben erfüllt wurden.
- ... der Wardrak gerettet wurde.
- ... die Zauberer des Feuers besiegt wurden.
- ... das Gift bei Kampfbeginn gegen den Drachen voll und im Besitz der Helden war (Zusätzlich noch der magische Hammer, Bruderschild und Sternenschild auf dem Schwierigkeitsgrad Experte und höher).
- ... der finale Kampf gegen Terra gewonnen wurde.

*Die Macht des legendären Drachen schwand dahin.*

Lest nun weiter auf der Legendenkarte N2. 

**Autor: Manuei**

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... die Rietburg nicht verteidigt wurde.  
... die Schicksalsaufgaben nicht erfüllt wurden.  
... kein Wardrak gerettet wurde.  
... die Zauberer des Feuers nicht besiegt wurden.  
... das Gift bei Kampfbeginn gegen den Drachen nicht bzw. nur halbvoll im Besitz der Helden war.  
... der finale Kampf nicht gewonnen wurde.  
*Die Helden waren den Aufgaben nicht gewachsen!  
Es war das Ende Andors!*  
Versucht die Legende auf leichterer Stufe. 

Die Helden konnten die komplette Zerstörung von ganz Andor gerade noch verhindern! Jedoch brachten die letzten Tage großes Unheil mit sich. An den Baum der Lieder wird man sich bald nur noch aufgrund von Erzählungen erinnern können. Was wird aus den Bewahrern des Wachsamen Waldes? Sie haben den Hauptsitz mit dem Baum der Lieder verloren. Ihr Archiv mit wertvollen Pergamenten und den Legenden von Andor wurde dabei zerstört! Viele Aufzeichnungen gingen für alle Ewigkeit verloren!

Es war *Das Ende Andors*, wie die Helden es einst kannten. Besonders schmerzhaft Verluste mussten hingenommen werden und Andor streifte sozusagen das Ende allen Seins, aber es gab noch Hoffnung, denn die Helden blieben am Leben!

Die letzten Tage hatten jedoch auch etwas Positives mitgebracht. Zwei neue Verbündete schlossen sich der Gruppe an. Und schon sehr bald stand eine neue Reise an, welche sich nach Norden richtete, wo ein neues Abenteuer auf unsere Helden von Andor bereits wartete!

In den Aufzeichnungen sind diese gefährlichen Erlebnisse unter dem Titel „**Hadrias Untergang**“ nachzulesen!

Doch diese Legende wird ein andermal erzählt.



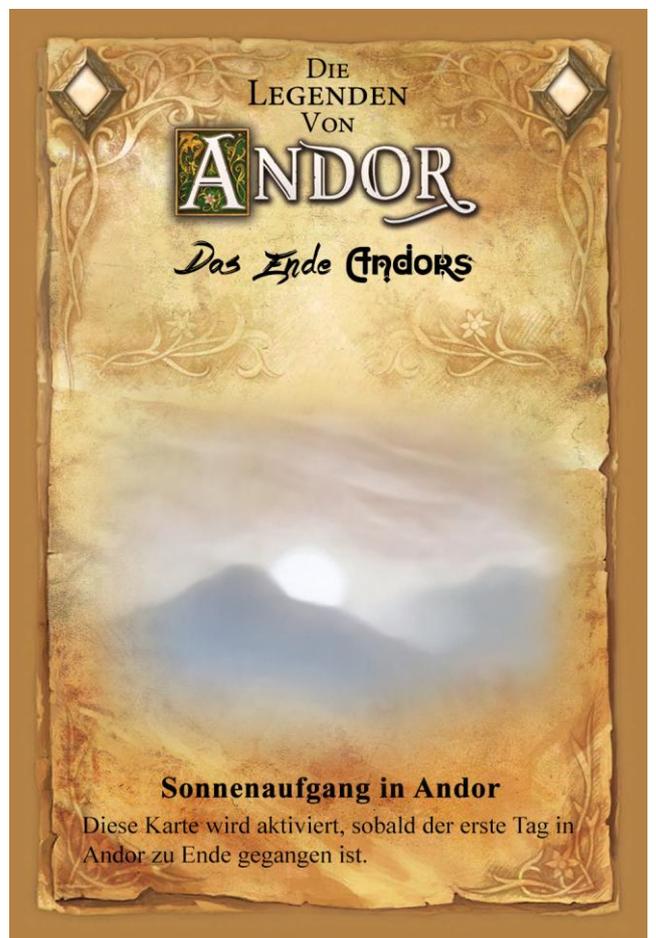
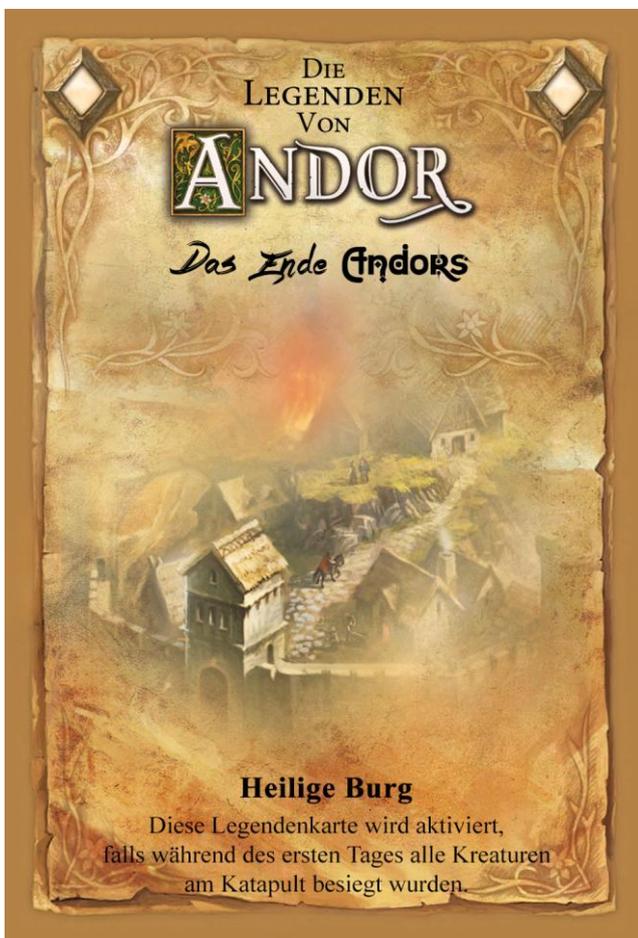
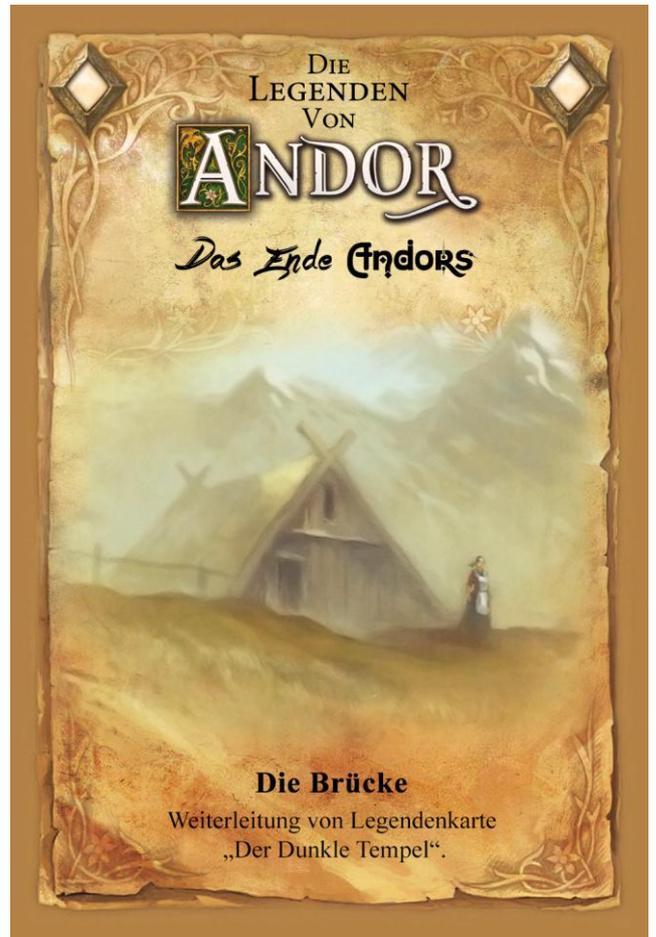
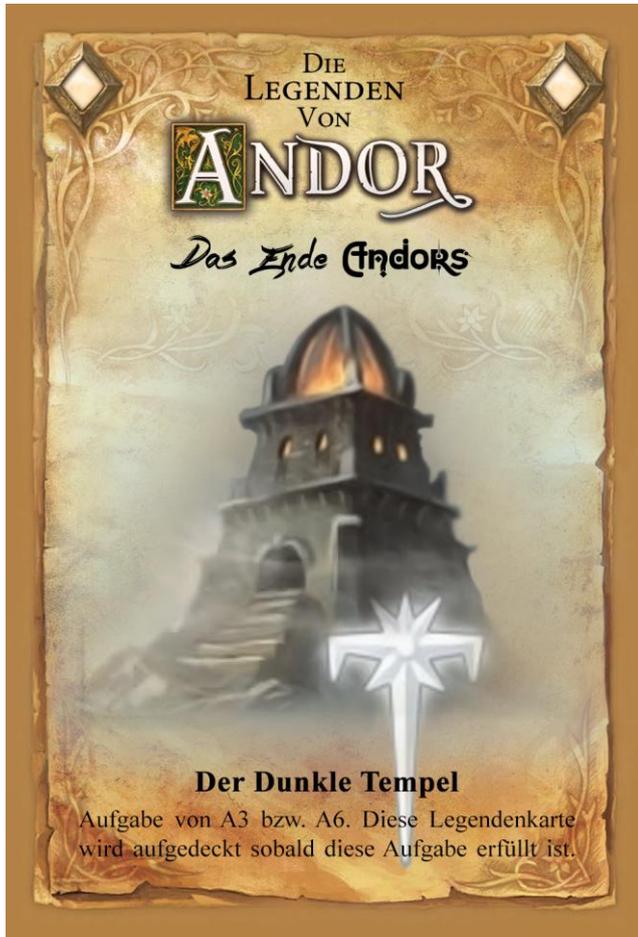
Nachdem die Helden dem Unbekannten die jüngsten Ereignisse schilderten, fügten sich die einzelnen Teile langsam zusammen.

"Meine Name ist übrigens Varkur.", offenbarte der bis dahin noch unbekannte Andori mit etwas entkräfteter Stimme, bevor er zu erzählen begann.

"Terra hat mich vor langer Zeit mit unter die Erde genommen. Ich war gefangen in meiner eigenen Falle, so entschloss ich mich mit dem Drachen zu verschmelzen, um am Leben zu bleiben. Ich machte ihn durch diese Verbindung zusätzlich schwächer. Als der Drache in eurem Kampf zu Boden ging und fast am Ende seiner Kräfte war, wurde meine Verbindung mit ihm aufgehoben. Der Drache konnte daher wieder auf seine letzten Reserven zugreifen! Nun, da Terra entkommen konnte, wird er sich komplett erholen. Bei der nächsten Begegnung werden wir sein wahres Kraftpotenzial zu spüren bekommen!

Natürlich werde ich euch begleiten um den Drachen aufzuhalten. Zu viel steht auf dem Spiel! Nur gemeinsam haben wir vielleicht eine Chance! Lasst mir ein wenig Zeit um wieder zu Kräften zu gelangen. Ich will mein besonderes Ass gegen Terra nutzen. Mir wurde vor sehr langer Zeit klar, dass ich in meiner menschlichen Gestalt stark begrenzt war. Die dunkle Magie erlaubt mir diese Grenzen bedeutungslos zu machen ...", das waren Varkurs Worte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N4. 



“Wenn wir den Schlüssel erlangt haben, ist noch eine Brücke zum Eingang des Dunklen Tempels nötig.”

“Das haben wir gleich, ein bisschen Holz von hier und da und fert... Hm, die Schildzwerge haben sicher noch ein wenig Eisen zum Verstärken übrig. Diese Brücke wird garantiert ein Meisterwerk!”

- Legt **2 Holzstücke** mit dem **Wert 4** auf die **Holzbrücke**. Sie können von Feld 46 und 47 aufgenommen werden.
- Platziert **2 Eisenstücke auf Feld 71**.
- Legt die **4 kleinen Holzstücke auf Feld 32**. Bei **2 Spielern** werden sie direkt auf Feld 65 platziert.

Um ein Holz- bzw. Eisenstück aufzunehmen, muss der Held auf dem jeweiligen Feld stehen. Diese werden auf der **Stärkepunktanzeige** des Heldentableaus platziert. Die Materialien können von den Helden auf Feld 65 abgelegt werden. Liegen alle Bauteile auf diesem Feld, so kann die **Brücke von Feld 65 zu Feld 83** errichtet werden (siehe Abbildung).



Neue Informationen wurden über den Dunklen Turm nach genauer Betrachtung eingeholt. Der Tempel besaß eine ominöse magische Aura. Hier war dunkle Magie im Spiel! Das verhiess nichts Gutes! Die Helden mussten ins Innere des Tempels, um zum Ausgang dieses Übels vorzudringen. Leider war das nicht so einfach, denn die Tür war verschlossen.

“Und der Schlüssel muss natürlich ganz oben sein.” seufzte ein Held.

Platziert den **Schlüssel** unter der **Turmspitze**.

“Das wird schwierig, um an den Schlüssel zu gelangen. Wie sollen wir auf die Spitze des Dunklen Tempels gelangen?” fragte sich ein Held.

“Trolle rollen einen Belagerungsturm aus dem Grauen Gebirge am Dunklen Tempel vorbei. Wir müssen nur im richtigen Moment zuschlagen, dann müssen wir ihn nicht weit schieben.” freute sich ein anderer.

#### Aufgabe:

- Erobert das Katapult, indem ihr alle Kreaturen auf Feld 37 im Kampf besiegt. Lest dann die Legendenkarte „**Das Katapult**“ vor.
- Gelangt in Besitz des Belagerungsturms, indem ihr dessen Trolle ausschaltet. Lest dann die Legendenkarte „**Der Belagerungsturm**“ vor. Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Die Brücke**. ➡



Wurde die Legendenkarte „**Der Dunkle Tempel**“ noch nicht vorgelesen, so ist die **Legende verloren**.

Der erste Tag war verstrichen. Die Helden versuchten die Kreaturwelle einzudämmen, jedoch nur mit mäßigem Erfolg. Sie wurde aktiv und marschierte unaufhaltsam Richtung Burg. Doch die Kreaturen waren nicht ihr alleiniges Problem. Das Katapult wurde begleitend von einem lauten knarrenden Geräusch aktiviert und feuerte auf die Rietburg!

Legt nun vom **Edelsteinstapel** von Feld 37 einen Edelstein auf einen **Schild der Rietburg**, wenn die Legendenkarte „**Heilige Burg**“ nicht aktiviert wurde. Diese verbesserte Munition des Katapults trifft immer und kann nicht abgewehrt werden.

Das Katapult feuert ab sofort **bei jedem zukünftigen Sonnenaufgang** auf die Burg. Platziert ein **Sternchen** auf dem Spielplan über dem Ereigniskarten-Symbol des Sonnenaufgangsfeldes. Nachdem die Ereigniskarte bei Sonnenaufgang abgehandelt wurde, feuert das Katapult auf die Rietburg!

Bei diesem Sonnenaufgang (welcher nach dem Lesen der Karte Grenolin beginnt) wird das Katapult nicht mehr aktiviert, da es bereits auf die Rietburg geschossen hat.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Grenolin**. ➡

Es war unglaublich! Niemand hatte damit gerechnet! Die Kreaturen am Katapult wurden förmlich abgeschlachtet! Sie hatten gegen die Helden nicht den Hauch einer Chance.

Die Legendenkarten „**Sonnenaufgang in Andor**“ und „**Grenolin**“ sind in diesem Fall hilflos und müssen nicht mehr vorgelesen werden.

Wurde die Legendenkarte „**Der Dunkle Tempel**“ noch nicht vorgelesen, so ist die **Legende verloren**.

Ein Held kann nun Grenolin mitführen und sich **bis zu zwei Felder pro Stunde** bewegen. Grenolin kann bei Bedarf auch an einen anderen Helden auf dem gleichen Feld übergeben werden und diesen Helden begleiten.

Verwendet der Held mit Grenolin zum Bewegen ein Heilkraut oder einen kompletten Trinkschlauch, so kann der Held dank Grenolin zwei Felder zusätzlich laufen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **Das Katapult**. ➡

