



# ANDOR

## Fan-Legende

### Das große Fest



### Die Auskunft der Hexe II

Rev.1

Die Auskunft der Hexe II

*Zufrieden lächelte die Hexe den Helden an und verriet ihm, dass die Trolle ein Gift in der Mine versteckt halten, das sicherlich auch den Wardrak niederstrecken würde.*

Ein Held würfelt mit einem Heldenwürfel. Lest anschließend die Auswirkung vor:

- Legt das Gift auf Feld 6 (Schatzkammer).
- Legt das Gift auf Feld 27 (Waffenkammer).

---

#### Aufgabe:

Benutzt das Gift um den Wardrak zu besiegen.  
Bringt die Geschenke auf den Baum der Lieder (Feld 63).  
Wenn die Geschenke auf Feld 63 abgelegt werden, wird der Erzähler auf das N-Plättchen vorgesetzt.

---





Rev.1

Der Einsiedler

*Der Einsiedler schaute überrascht, als der unerwartete Besuch in seine Höhle stapfte.*

*Noch bevor der Held das Wort ergreifen konnte, fragte sie der Einsiedler nach Neuigkeiten von seinem Freund – einem anderen Einsiedler im Gebirge. Die Helden konnten ihm leider keine Auskunft geben, denn den zweiten Einsiedler hatten sie bisher nicht entdeckt.*

*Ohne viele Worte bat der Held den Einsiedler sie im Kampf gegen die Kreaturen zu unterstützen. Dieser erklärte sich dazu bereit, aber nur unter einer Bedingung: Wenn die Helden seinen Freund zu ihm brächten, dann würde er **zusammen** mit diesem mitkommen, um den Baum der Lieder (Feld 63) gegen die Kreaturen zu verteidigen.*

Legt einen weiteren **Einsiedler** auf **Feld 41**.

#### Aufgabe:

Bringt die beiden Einsiedler zum Baum der Lieder (Feld 63).

#### Hinweis:

Die **Einsiedler** funktionieren wie **Bauern**.



Rev.1

Der Wardrak

Wenn noch kein **Alarm** ausgelöst wurde, dann wird er jetzt ausgelöst!

*Als die Helden glaubten den Wardrak bezwungen zu haben, stand dieser wieder auf und setzte seinen Weg fort. Die Helden mussten einsehen, dass sie den Wardrak nicht stoppen konnten und waren ratlos. Doch einem der Helden kam die Idee. Bestimmt weiß die Hexe weiter!*

Von nun an bewegte sich der Wardrak nur noch **2 Felder pro Tag**. Allerdings **erhöhte sich seine Stärke**. Bei 2 Spielern auf 10 Stärke, bei 3 Spielern auf 20 Stärke, bei 4 Spielern auf 30 Stärke.

*Die Kreaturen reagierten erobert über den Angriff der Helden und schickten Verstärkung in den Wald.*

Stellt einen **Troll** auf **Feld 47**.

#### Aufgabe:

Sucht die Hexe im Nebel.

Deckt die Karte „Die Auskunft der Hexe I“ auf, sobald sich ein Held auf dem selben Feld mit der Hexe befindet.







## Fan-Legende

### Das große Fest



#### Alarm

Diese Karte wird aufgedeckt,  
sobald ein Held das Feld mit einer  
Kreatur (innerhalb der Mine) betritt  
oder den Wardrak angreift

Rev.1

Alarm

*Die Kreaturen hatten die Helden bemerkt! Überall in der Mine tauchten neue Kreaturen auf.*

Stellt **Skräle** auf die **Felder 10, 12, 19** und einen **Gor** auf **Feld 32**.





## Fan-Legende

### Das große Fest



#### Die Auskunft der Hexe I

Rev.1

Die Auskunft der Hexe I

*Die Hexe begrüßte die Helden und gab ihnen erst einmal einen heißen Gewürztee zum Aufwärmen.*

*Nachdem ihr die Helden von dem Vorfall mit dem scheinbar unbesiegbaren Wardrak berichtet hatten, dachte sie erst einmal lange nach.*

*Dann meinte sie: „Ich helfe euch natürlich gerne. Bringt mir 4 Gold oder Edelsteine, dann werde ich euch Auskunft geben.“*

Wenn ihr die Hexe bezahlt habt, lest weiter auf der Karte „Die Auskunft der Hexe II“.





1 Skral auf Feld 65



1 Troll auf Feld 59



1 Troll auf Feld 43

Faltet die Buchstabenplättchen  
und schneidet sie dann aus.









## Fan-Legende

### Das große Fest

A1

Die Legende besteht aus 10 Karten:

A1, A2, A3, B, N

„Alarm“, „Der Einsiedler“, „Der Wardrak“,

2 Karten „Die Auskunft der Hexe“

Rev.1

A1

Diese Legende wird auf der Rückseite des Spielplans gespielt.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Legt folgendes Material bereit:

- Die Hexe, die Schildzwerge, 4 Bauernplättchen, Gegenstand Gift, Buchstabenplättchen N, die Legendenkarten
- Verdeckt und gemischt: 5 Runensteine, 2 Heilkräuter, 4 Geröllplättchen, 3 Pergamente, 11 Edelsteine
- Verdeckt und gemischt: 11 silberne Ereigniskarten (sie ersetzen die goldenen Ereigniskarten), 10 Ereigniskarten „Geheimer See“

#### Vorbereitungen:

- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen der **Runensteine** und der **Heilkräuter**.
- Stellt einen **Skräl** auf **Feld 58**.
- Stellt **Gors** auf die **Felder 11, 28, 37, 47, 59 und 67**.
- legt die **Edelsteine** verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder (außer auf die Felder 0,2,3,4). Sie können wie Gold beim Händler eingesetzt werden.
- legt die **C/D/F/N-Plättchen** mit der grünen Seite nach oben auf die entsprechenden Felder der Erzählerleiste. Sie werden aufgedeckt und vorgelesen, wenn der Erzähler den Buchstaben erreicht.
- Legt ein **Sternchen** auf das **Feld B**.





## Fan-Legende

### Das große Fest

A3

Rev.1

A3

#### Hinweis:

**Alarm** wird ausgelöst, wenn ein Held innerhalb der Mine ein Feld mit einer Kreatur betritt. Wird eine Kreatur innerhalb der Mine mit einem Bogen angegriffen und nicht in der ersten Kampfunde besiegt, so endet der Kampf und der Alarm wird ausgelöst. Lest dann die Karte „Alarm“ vor.

*Es herrschte Winter im Lande Andor und die Kreaturen waren ausgehungert, was zu verstärkter Bewegung von Kreaturen im Wachsam Wald führte. Gleichzeitig war das Volk der Bewahrer mit den Vorbereitungen zum alljährlichen Großen Fest beschäftigt und konnten sich nicht alleine gegen die Kreaturen verteidigen. Deshalb riefen sie die Helden zu Hilfe.*

#### Aufgabe:

Die Helden müssen den Baum der Lieder (Feld 63) verteidigen. Bittet den Einsiedler um Hilfe gegen die Kreaturen.

Der Spieler, der am nächsten an Weihnachten Geburtstag hat, beginnt.







Rev.1

B

*Plötzlich ertönte ein Kreischen am Himmel und ein Falke stürzte im Steilflug auf die Gruppe der Helden zu. Er überbrachte eine Eilmeldung vom Baum der Lieder. Eine schreckliche, dunkle Kreatur hatte den Baum der Lieder überfallen und die Geschenke der Bewahrer des Baumes der Lieder geraubt.*

Stellt einen **Wardrak** auf das **Feld 69** und legt die Geschenke (3 beliebige Pergamente) zu ihm. Die Geschenke werden mit dem Wardrak bewegt und können erst aufgenommen werden, wenn der Wardrak besiegt ist. Da er es eilig hat seine Beute tief **hinein in den Stollen** zu bringen, läuft er **ein zusätzliches Feld** wenn die Brunnen aufgefrischt werden. Zu Beginn läuft er auf die Felder 29 und 25, danach folgt der den Pfeilen auf dem Spielplan. Der Wardrak besitzt bei 4 Spielern 20, bei 3 Spielern 10 und bei 2 Spielern 2 Stärke. Er würfelt immer mit 2 schwarzen Würfeln. Beim Wardrak wird erst **Alarm** ausgelöst, wenn er **angegriffen** wird.

#### Aufgabe:

Besiegt den Wardrak und bringt die Geschenke zum Baum der Lieder (Feld 63) zurück.

Wenn die Willenspunkte des Wardraks auf null sinken, lest weiter auf der Karte „Der Wardrak“.

*Die Helden bekamen unverhofft Hilfe, denn die Schildzwerge unterbrachen ihre Festvorbereitung.*

Stellt die Schildzwerge auf (**Feld 40**).



Rev.1

A2

- Legt ein Bauernplättchen (**Einsiedler**) auf **Feld 53**. Wenn ein Held ihn anspricht, dann lest die Karte „Der Einsiedler“ vor. Um das nicht zu vergessen, könnt ihr ein Sternchen zum Einsiedler legen.
- legt 4 zufällige **Geröllplättchen** auf das Feld vor die Waffenkammer (**Feld 68**).
- legt in die Waffenkammer (**Feld 27**) :  
1 Bogen, 1 Trinkschlauch, 1 Helm und 1 Schild
- Legt Bauernplättchen mit der Rückseite nach oben auf den Baum der Lieder (**Feld 63**):  
Bei 2 Spielern 2, bei 3 Spielern 1, bei 4 Spielern 0.  
Für jeden Bauern darf eine Kreatur den Baum der Lieder betreten, ohne dass die Legende verloren ist.
- Die Gruppe erhält **5 Gold** und **1 Schild**.
- Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**.
- Stellt alle Helden auf **Feld 60**.

#### Hinweise:

- Ein **Feuerstoß** wird immer zu Beginn eines neuen Tages sowie bei Aufnahmen eines Edelsteins ausgelöst. Falls ihr euch nicht mehr sicher seid, lest in Legende 4 nach.
- Wenn Kreaturen **Feld 0** erreichen, wird das N-Plättchen auf der Erzählerleiste ein Buchstabe weiter nach unten bewegt.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.**