

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Unerwartete Hilfe 1

Diese Karte wird nach der Karte „Begegnung mit dem Feind 2“ aufgedeckt.

Stellt die Figur **Gonhar** auf das Feld **320**. Gonhar bleibt vorerst auf dem Feld stehen und wird bei Sonnenaufgang **nicht** bewegt.

„Ich habe in der Tat wichtige Informationen für euch“, sagte Gonhar. „Wenn ihr diesen unheilvollen Zauber, der den Baum umgibt, brechen wollt, dann benötigt ihr einen ebenso mächtigen Zauber. Und einen solchen können nur die magischen Schilde erzeugen.“

„Die vier Schilde? Bist du sicher?“

„Was glaubt ihr denn, warum wir sie damals geraubt haben. Ihr habt noch nicht einmal ansatzweise herausgefunden, wozu sie imstande sind. Wenn es euch gelingt, so viele zusammen zu bringen, wie ihr tragen könnt, dann kann ihre Macht den Zauber brechen.“

„Wo finden wir denn die übrigen Schilde? Seit unserem letzten Besuch hier ist uns nur der Sturmschild geblieben.“

„Der Feuerschild liegt in der Ruine von Borghorn, aber es ist kaum möglich, bis zu ihr vorzudringen. Sucht diesbezüglich Corion auf. Er kann euch weiterhelfen und hält sich nahe den Überresten der Wurfmaschine Zera auf.

Den Sternenschild findet ihr in der Schmiede. Ein mächtiger Feuergeist ist dort jedoch aus den feurigen Tiefen gestiegen und verhindert jeglichen Zutritt zu ihr. Er kann nicht besiegt werden. Wahrscheinlich werdet ihr ihn irgendwie aus der Schmiede locken müssen.

Und den Bruderschild hat ein abtrünniger Krahder gestohlen. Er hält sich in einer Höhle hinter einem Wasserfall verborgen. Aber ich weiß nicht, hinter welchem der drei.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Unerwartete Hilfe 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Unerwartete Hilfe 2

Diese Karte wird nach der Karte „Unerwartete Hilfe 1“ aufgedeckt.

Legt den **Sternenschild** auf das Feld **350** und stellt den **Feuergeist** dazu. Solange der Feuergeist auf diesem Feld steht, können die Helden und auch die Skelette es **nicht betreten**. Wie die Helden an den Sternenschild gelangen können, erfahren sie im Laufe der Legende.

Hinweis: Bei der Bestimmung der Sichtweite für die Skelette wird das Feld 350 als „nicht vorhanden“ betrachtet, genauso wie dies beim Schwarzen Baum (Feld 340) der Fall ist. Lest dazu auf der Karte „a4“ nach.

Legt ein **Sternchen** auf das Feld **360**. Wenn ein Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „An der Kriegsmaschine 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Verteilt nun die **Quellenplättchen** verdeckt auf den Feldern **319**, **325** und **344**. Wenn ein Held eines dieser Felder betritt, wird die Quelle **aufgedeckt** und ein Sternchen dazu gelegt, zum Zeichen, dass sie bereits erforscht wurde.

Bei jeder der Quellen kann der Held entscheiden, ob er von ihr trinken möchte. Dann wird sie wieder umgedreht und kann bei Sonnenaufgang **wieder aufgefrischt** werden. Das rote X wird in diesem Fall vom Quellen-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld entfernt.

Wenn das „**4 Willenspunkte**“-Plättchen gefunden wird, werden **alle noch verdeckten** und nicht mit einem Sternchen gekennzeichneten Quellen aufgedeckt und bei den bereits erforschten Quellen die Sternchen entfernt. Ab jetzt werden alle Quellen wie gewohnt aufgefrischt.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Unerwartete Hilfe 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Unerwartete Hilfe 3

Diese Karte wird nach der Karte „Unerwartete Hilfe 2“ aufgedeckt.

Bei der „4er-Quelle“ hält sich der abtrünnige Krahder auf. Sobald die Quelle gefunden wurde, wird die Legendenkarte „Der Kampf um den Bruderschild“ aufgedeckt und vorgelesen.
Hinweis: Kheelas Wassergeist kann ebenfalls Quellen aufdecken.

Aufgabe (Legendenziel):

Um den Zauber des Stundenglases zu brechen, muss jeder Held einen der vier Schilde in seinen Händen halten, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Wenn die Gruppe Schilde in der Anzahl der am Spiel beteiligten Helden in den Händen hält, wird der Zauber des Stundenglases gebrochen. Es ist dafür nicht erforderlich, dass die Helden auf demselben Feld stehen. Es ist bei weniger als 4 Spielern auch nicht wichtig, welche der vier Schilde sie besitzen.

Wenn **jeder Held einen Schild in seinen Händen** hält, wird die Legendenkarte „Die Macht der Schilde“ aufgedeckt und vorgelesen.

Hinweis: Der Held Bragor/Rhega kann einen Schild auch auf zwei nebeneinanderliegenden, freien Ablagefeldern auf seiner Heldentafel ablegen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Unerwartete Hilfe 4“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Unerwartete Hilfe 4

Diese Karte wird nach der Karte „Unerwartete Hilfe 3“ aufgedeckt.

„Und noch etwas... Wir wissen nun, wer die Skelette befehligt. Es ist ein Skelett mit einer Krone.“

„Der Bleiche König? Wir haben ihn doch vernichtet.“

„So leicht kann er nicht vernichtet werden. Solange der Tod existiert, wird wohl auch der Bleiche König weiter existieren. Und deswegen kehrt er auch immer wieder in die Welt der Lebenden zurück und führt seine Armeen der Toten gegen die Bewohner.“ Gonhar blickte nach Nordosten, als er weitersprach. „Er hält sich in der Ruine des dunklen Tempels auf. Wahrscheinlich werdet ihr ihn erneut besiegen müssen, damit die Skeletthorden auseinanderfallen. Er machte auf mich jedoch nicht den Eindruck, dass er dieses Mal leichter zu besiegen wäre.“

Stellt die Figur des **Bleichen Königs** auf das Feld 330. Wenn ein Held dieses Feld betritt oder vom benachbarten Feld mit dem Augensymbol (Feld 323) aus den Tempel beobachtet, wird die Legendenkarte „Herr der Toten I“ aufgedeckt und vorgelesen.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Bleichen König besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Der Held nickte dem Krahder nur kurz zu. Bedanken wollte er sich bei ihm nicht, trotz der Hilfe, die er ihnen bisher geben konnte. Dann drehte er sich um und verließ den Außenposten. „Nun denn, versucht euer Glück!“ rief Gonhar ihm hinterher. „Aber glaubt nicht, dass ich auch nur eine Träne vergießen werde, wenn ihr scheitert und euer Leben verliert.“

Etwas anderes konnte der Held von dem Krahder auch nicht erwarten...



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



An der Kriegsmaschine 1

Diese Karte wird aufgedeckt,
sobald ein Held auf
Feld 360 steht.



Schon von weitem konnte der Held die riesige Maschine sehen, die am Rand der Schlucht stand. Die Zerstörung der Feste Borghorn hatte auch an ihr ihre Spuren hinterlassen. Der einstmals stabile Bau, der an das Gerippe eines Riesen erinnerte, wirkte zerfallen. Es war kaum vorstellbar, dass mit der Wurfmaschine Zera, ohnehin schon die letzte ihrer Art, noch jemals ein Geschoss abgefeuert werden konnte.

Vor der Maschine stand ein einzelner Krahder, der nur auf die Ankunft des Helden zu warten schien: Corion.

Offenbar hatte Gonhar dem Hexenmeister bereits eine Nachricht wegen ihrer Ankunft zukommen lassen, auch wenn der Held sich nicht vorstellen konnte, auf welchem Weg er dies vollbracht hatte.

Corion wirkte nicht weniger wütend als der König der Krahder, als er den Helden erblickte und sich an das erinnerte, was die Helden von Andor seinem Reich angetan hatten. Aber auch er schien dieses überraschend schnell zu verdrängen.

Stellt die Figur **Corion** auf das Feld **360**. Corion bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

„Ich hätte nicht gedacht, einen von euch Menschen noch einmal hier in Krahd wiederzusehen“, sagte der Hexenmeister.

„Glaub mir! Wenn es nach uns gegangen wäre, wären wir auch nicht mehr zurückgekehrt. Aber wir haben ein Anliegen, das uns alle betrifft.“

„Ja, Gonhar hat mich darüber bereits informiert. Und er sagte, ich solle euch bei etwas unterstützen.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„An der Kriegsmaschine 2“.**



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



An der Kriegsmaschine 2

Diese Karte wird nach der Karte
„An der Kriegs-
maschine 1“
aufgedeckt.



„Wir müssen einen Weg nach Borghorn finden.“

„Nun, nach eurem letzten Besuch ist nicht mehr viel von der Feste übrig geblieben. Und man gelangt am ehesten über eine Brücke zu ihr. Nur die ist ebenfalls zerstört worden.“

„Genau deswegen bin ich hier“, sagte der Held. „Laut Gonhar könntest du uns dabei behilflich sein.“

„In der Tat! Ich kann euch eine Brücke beschaffen. Nur dazu benötige ich das entsprechende Material... Knochen!“

„Wo sollen wir so viele Knochen hernehmen, dass daraus eine Brücke gebaut werden kann?“ wollte der Held wissen.

„Die einzigen, die über so viele Knochen verfügen, sind die Skelette. Bringt mir zwei Skelette! Zusammen mit einigen Einzelteilen der Kriegsmaschine hier kann ich dank eines besonderen Zaubers eine Brücke für euch erschaffen.“

Damit Corion die Brücke über die Lavasee bauen kann, benötigt er Material in Form eines großen Haufens Knochen.

Aufgabe:

Die Helden müssen zwei Skelette besiegen und ihre Überreste zu Corion bringen. Wenn zwei Skelette auf Feld 360 „abgelegt“ wurden, wird die Knochenbrücke zwischen die Felder 351 und 364 gelegt. Sie wird dann als neues Feld 372 behandelt.

Um ein Skelett „einzusammeln“, muss es vorher nach den schon beschriebenen Regeln **besiegt** werden. Dann wird es auf eines der kleinen Ablagefelder auf der Heldentafel gestellt. Die Helden erhalten für die Skelette jedoch **keine Belohnung**.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„An der Kriegsmaschine 3“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



An der Kriegsmaschine 3

Diese Karte wird nach der Karte
„An der Kriegs-
maschine 2“
aufgedeckt.



Wenn die beiden Skelette abgelegt wurden, werden sie anschließend sofort auf das Sonnenaufgang-Feld gestellt und beim nächsten Sonnenaufgang wieder eingewürfelt.

Wichtig: Skelette können nicht übergeben oder mit einem Falken verschickt werden.

Wenn die Knochenbrücke errichtet wurde, wird die Legendenkarte „Eine Brücke aus Knochen“ aufgedeckt und vorgelesen.

Hinweis: Der Bau der Knochenbrücke ist für das Legendenziel nicht zwingend erforderlich. Statt dessen kann ein Held sich auch dafür entscheiden, die beiden Sprungfelder zu benutzen, um die Feste Borghorn zu erreichen. Sollte ein Held auf diesem Weg die Felder 365 oder 369 betreten, wird die Legendenkarte „Die Suche nach dem Feuerschild“ aufgedeckt und vorgelesen.

„Eine Frage hätte ich noch an dich: In der Schmiede haust ein mächtiger Feuergeist, der laut Gonhar unbesiegbar sein soll. Kennst du einen Weg, ihn aus der Schmiede zu vertreiben?“ fragte der Held.

„Die einzige Möglichkeit, die ich kenne...“, antwortete Corion, „...wäre der Feuerschild. Aber dazu müsstet ihr ihn erst einmal haben.“



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Eine Brücke aus Knochen

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn zwei Skelette zu Feld 360 gebracht und die Knochenbrücke zwischen die Felder 351 und 364 gelegt wurde.

Als der Held die Überreste der Skelette vor Corion ausbreitete, war dieser bereits in eine Art Trance versunken. Es dauerte nicht lange, da begannen sich die Knochen zu bewegen. Sie setzten sich aneinander und bildeten einen schmalen Steg, der sich nach und nach über der Lavasee spannte. Immer wieder brachen Einzelteile von der Kriegsmaschine ab und verbanden sich mit den übrigen Knochen. Nur wenig später war ein Weg nach Borg-horn geschaffen.

Der Hexer schlug die Augen auf. „Der Weg zur Feste steht euch jetzt offen“, sagte er ruhig.

Die Brücke wirkte stabil. Der Held vertraute darauf, dass Corions Zauber fehlerlos war. Andererseits würde er dem Krahder zutrauen, dass sich die Brücke auflöste, sobald er erst einmal über der Lavasee stand.

Lest weiter auf dieser Legendenkarte, wenn der Held sich dazu entschließt, die Brücke zu überqueren.

Bei den ersten Schritten auf der schmalen Knochenkonstruktion war der Held noch zögerlich. Doch dann raffte er seinen Mut zusammen und wagte den weiteren Weg. Seine Bedenken waren jedenfalls für diesen Moment grundlos, denn unbeschadet erreichte er das andere Ende der Brücke und stand vor den Überresten der Feste Borghorn.

Wenn ein Held das Feld 372 betritt, muss er dort stehen bleiben. Anschließend wird die Legendenkarte „Die Suche nach dem Feuerschild“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Die Suche nach dem Feuerschild

Diese Karte wird aufgedeckt,
sobald ein Held auf Feld
365, 369 oder 372 steht.



Die Fundamente der Feste ragten aus dem Lavasee heraus. Einstmals das Zentrum des Bösen war dieser Ort nur noch ein Schatten seiner früheren Bedrohung. Stand sie in vergangenen Zeiten noch für Unterdrückung, so bedeutete sie heute nur noch Vergänglichkeit.

Irgendwo zwischen den Ruinen lag der Feuerschild bei den sterblichen Überresten der Andori, die nicht rechtzeitig vor der Zerstörung Borghorns fliehen konnten.

Auf die Felder **364, 365, 368** und **371** werden verdeckt (mit der Gitterseite nach oben) **3 männliche** und **1 weibliches Bauernplättchen** gelegt. Bauernplättchen können aufgedeckt werden, wenn ein Held auf dem entsprechenden Feld **stehen bleibt**. Das geht nicht im Vorbeigehen.

Wenn ein Held das weibliche Bauernplättchen aufdeckt, findet er den **Feuerschild** und kann ihn sich zusammen mit den **2 zugehörigen Feuerplättchen** nehmen.

Der Feuerschild kann nach den üblichen Regeln (siehe Regelheft) eingesetzt werden. Er ist aber auch in der Lage, den Feuergeist aus der **Schmiede** (Feld 350) zu locken.

Wenn ein Held das Feld mit dem **Augensymbol** neben der Schmiede (Feld 357) betritt, wird die Legendenkarte „Die Jagd nach dem Sternenschild 1“ aufgedeckt und vorgelesen. Legt ein Sternchen auf das Feld 357, um an die Karte erinnert zu werden.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Die Jagd nach dem Sternenschild 1

Diese Karte wird aufgedeckt,
sobald ein Held auf Feld 357
steht.



Ruoor - „Die Immerwütende“, so nannten die Krahder die Schmiede. Und auch jetzt noch nach der Zerstörung der Feste Borghorn umgaben sie schwarze Rauchwolken und eine beinahe unerträgliche Hitze, die von der ausströmenden Lava ausging. Doch jetzt vermochte sich niemand der Schmiede auch nur zu nähern. Der Feuergeist, den die Glut an diesem Ort angelockt hatte, verbreitete eine Hitze, die kein sterbliches Wesen auch nur ansatzweise ertragen konnte.

Um den Geist aus der Schmiede zu locken, brauchten die Helden eine mindestens ebenso starke Hitze. Und diese konnte wohl nur der Feuerschild erzeugen.

Der Feuergeist auf Feld 350 kann **nicht besiegt** werden. Mit Hilfe des Feuerschilds sind die Helden jedoch in der Lage, ihn für eine kurze Weile **heraus zu locken**.

Ein Held kann den Feuerschild einsetzen, wenn er auf einem der Schmiede benachbarten Feld steht. Dann wird **eines der beiden Feuerplättchen auf das Feld des Helden gelegt**. In diesem Fall wird das „-3“-Symbol auf dem Plättchen ignoriert. Der Held verliert also durch das Plättchen **keine Willenspunkte**. Andere Kreaturen oder Skelette behalten ebenfalls ihre volle Willenspunktezahl, wenn sie das Feld mit dem Feuerplättchen betreten. Das zweite Feuerplättchen wird auf das Symbol **Borghorn zerstört?** auf dem Sonnenaufgang-Feld gelegt.

Beim **nächsten Sonnenaufgang** verlässt der Feuergeist die Schmiede und läuft auf das Feld mit dem Feuerplättchen. Das Plättchen wird anschließend vom Spielplan entfernt. Beim **übernächsten Sonnenaufgang** kehrt er zur Schmiede zurück.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Die Jagd nach dem Sternenschild 2“.**





Steht der Feuergeist wieder auf der Schmiede, kommt auch das zweite Feuerplättchen aus dem Spiel.

Wichtig: Wenn dies passiert, dann kann das Feld 350 danach nicht mehr betreten werden.

Helden oder Skelette, die das Feld des Feuergeistes betreten oder auf dem Feld stehen, auf das der Feuergeist läuft, werden von ihm **kampflos** besiegt.

Besiegte Helden werden vom Spielplan entfernt. Ihre Ausrüstung bleibt aber auf dem Feld liegen und kann von anderen Helden aufgenommen werden. Bei der Bestimmung der benötigten Anzahl Schilde (für das Brechen des Stundenglas-Zaubers) zählt nun die jetzige Anzahl der am Spiel teilnehmenden Helden.

Besiegte Skelette werden auf das Sonnenaufgang-Feld gestellt und beim nächsten Sonnenaufgang wieder eingewürfelt. Die Helden erhalten für sie **keine** Belohnung.

Lava-Neraxe (siehe Karte „Entdeckungen im Nebel“) ignoriert der Feuergeist.

Beim Betreten der Schmiede erhalten die Helden den **Sternenschild** und die **2 dazugehörigen kleinen Sternenschildplättchen**. Er kann auf die gleiche Weise eingesetzt werden, wie sie im Regelheft oder auf der Karte „Die verlorenen Schilde“ in Legende 17 („Die letzte Hoffnung“) beschrieben wurde.

Hinweis: Die Helden behalten den Feuerschild, auch wenn sie ihn nach dieser Aktion nicht mehr auf normalem Wege einsetzen können, da sie über keine Feuerplättchen mehr verfügen. Damit unterscheidet er sich von den übrigen Schilden, die nach **zweimaligem Einsatz** aus dem Spiel kommen.



Wie Gonhar gesagt hatte gab es eine Höhle hinter einem der Wasserfälle. In dieser musste der Bruderschild zu finden sein. Doch im nächsten Moment dachte der Held daran, dass der Schild von einem abtrünnigen Krahder bewacht wurde, der ihn vor einiger Zeit gestohlen hatte. Also würde dieser ihn mit Sicherheit nicht auf einfaches Bitten hin herausrücken.

Nachdem der Held den Wasserfall passiert hatte, betrat er eine weitläufige Höhle, die größer war, als er es von außen vermutet hatte. Auf der anderen Seite der feuchten und mit leichtem Nebel erfüllten Kaverne erblickte er kurz darauf ein Lager aus Stroh, Decken, Werkzeugen, Waffen und Knochen. Und inmitten dieses Sammelsturms lag der Bruderschild. Doch bevor der Held weiterlaufen konnte, trat ein mächtiger Krahder aus einer Nische an der Höhlenwand hervor, der sich ohne Zögern auf ihn stürzte. So leicht wollte der Abtrünnige seinen „Schatz“ wohl nicht hergeben.

Stellt die Figur **Krahder** (aus „Der Sternenschild“) auf das Feld der Quelle und legt den **Bruderschild** dazu. Der Krahder besitzt die **gleichen Werte wie Undavahr**, die unten auf der Kreaturenleiste angegeben sind und würfelt **immer mit 2 grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und er kann Helden nicht festhalten. Bei einem Sieg über den Krahder erhalten die Helden die gleiche Belohnung wie bei einem Sieg über Undavahr. Der Krahder wird anschließend auf das Feld 200 gestellt und der Erzähler um ein Feld auf der Legendenleiste weiter bewegt.

Neben der Belohnung können sich die Helden auch den **Bruderschild** nehmen. Er kann auf die gleiche Weise eingesetzt werden, wie sie im Regelheft oder auf der Karte „Die verlorenen Schilde“ in Legende 17 („Die letzte Hoffnung“) beschrieben wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Die Macht der Schilde

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald jeder Held einen der vier Schilde in den Händen hält.

Als der letzte „schildlose“ Held einen der vier Schilde an sich nahm, da verspürten die Schildträger eine mächtige Kraft, die von ihnen ausging. Sie durchströmte ihre Körper, gab ihnen neue Stärke und umhüllte sie wie einen undurchdringlichen Schutzschild. Dank der Schilde, die spürten sie nun, würde der Zauber des Stundenglases keinen Einfluss mehr auf sie ausüben.

Jeder Held erhält **1 Stärkepunkt**.

Entfernt die beiden roten X von Feld **340** und von der Tagesleiste. Von nun an können das Feld 340 wieder betreten werden und die Helden wie gewohnt bis zu 10 Stunden auf der Tagesleiste verbrauchen.

Wichtig: Sollte ein Held seinen Schild ablegen, so werden die roten X wieder auf die entsprechenden Felder zurückgelegt. (Merkt euch dazu, auf welcher Zahl der Tagesleiste das X lag.)

Wenn ein Held auf dem Feld 340 steht oder vom benachbarten Feld mit dem Augensymbol (Feld 335) aus den Schwarzen Baum beobachtet, wird die Legendenkarte „Der Schwarze Baum 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Bevor die Helden sich jedoch um den nun möglichen Kampf gegen die dritte der Dunklen Schwestern kümmern konnten, sahen sie einen der Andori aus dem Lager, der keuchend auf sie zu gelaufen kam. Er hatte einen weiten Weg durch wohl das ganze Land unternommen, um sie zu suchen und zu finden.

„Was ist passiert?“ fragten die Helden, als der Bote in ihren Armen zusammenbrach und kaum in der Lage war, seine Botschaft zu überbringen.

„Die Krahder... Die Krahder greifen an!“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Regen des Verrats 1“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Der Regen des Verrats 1

Diese Karte wird nach der Karte „Die Macht der Schilde“ aufgedeckt.

„Was genau ist geschehen?“ fragten die Helden, nachdem der Bote der Andori Luft geholt hatte.

„Der König der Krahder ist zwischen den Felsen aufgetaucht. In Begleitung des Hexers und einiger Wachtrolle. Sie nähern sich dem Lager unaufhaltsam und sehen nicht aus, als wollten sie uns einen Freundschaftsbesuch abstatten.“

„Wie wir befürchtet haben“, sagten sich die Helden. „Gonhar hat uns verraten. Er hat wohl nur darauf gewartet, dass wir für ihn den Zauber der Dunklen Schwester brechen. Und jetzt will er Rache.“

Stellt **2 Wachtrolle** auf die Felder **306** und **310** und versetzt die Figuren **Gonhar** auf das Feld **304** und **Corion** auf das Feld **322**. Stellt einen weiteren **Wachtröll** auf das Symbol der Krone (6. Symbol) auf dem Sonnenaufgang-Feld.

- Bei jedem **Sonnenaufgang**, wenn das Symbol der Krone ausgeführt werden sollte, bewegen sich die Wachtrolle und Krahder **ein Feld entlang der Pfeile** in Richtung des Lagers. (Hinweis: Der untere Teil auf den Bewegungsplättchen wird für die Bewegung der Krahder und Wachtrolle ignoriert.)
- Sowohl Krahder als auch Wachtrolle bewegen sich nach den üblichen Regeln für Kreaturen. Das bedeutet: Zuerst läuft die Figur, die auf der niedrigsten Feldzahl steht. Sowohl Wachtrolle als auch Krahder können nicht auf dem gleichen Feld stehen und überspringen sich. Wenn ein Krahder oder ein Wachtröll auf ein Feld laufen sollte, auf dem bereits ein Krahder oder ein Wachtröll steht, so wird die Figur in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt.
- Bewegen sie sich auf das Feld des Lagers, werden sie auf einen freien Schild gestellt. Sollte auf der Karte kein Schild mehr frei sein, so ist die Legende **sofort verloren**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Regen des Verrats 2“.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Der Regen des Verrats 2

Diese Karte wird nach der Karte „Der Regen des Verrats 1“ aufgedeckt.

- **Krahder** würfeln mit **großen grauen, Wachtrolle** mit **roten Würfeln** (je nachdem, in welcher Reihe sich ihre aktuellen Willenspunkte befinden). Die Würfelanzahl sowie ihre Stärke- und Willenspunkte könnt ihr auf der Kreaturenanzeige ablesen. Darunter seht ihr, welche Belohnung es für das Besiegen gibt.
- Der Kampf gegen Krahder und Wachtrolle funktioniert genauso wie der gegen Kreaturen. Hat der Krahder, der Wachtroll oder der Held einen höheren Kampfwert (Stärkepunkte + Würfelwert), verliert der Gegner die Differenz an Willenspunkten. Bei Gleichstand geschieht nichts.
- Nach einem Sieg über einen Krahder oder einen Wachtroll wird die Figur auf das Feld 200 gelegt und der Erzähler um ein Feld nach oben gesetzt.
- Der **Zauberer** darf seine Sonderfähigkeit (den „Lichtzauber“) auf die Krahder und Wachtrolle anwenden und der **Fallensteller** sein Messer zum Bauen einer Falle nutzen. Der **Bewahrer** darf seine Sonderfähigkeit auch gegen die Wachtrolle und Krahder einsetzen.
- Krahder ignorieren Edelsteine. Die Wachtrolle hingegen können durch Edelsteine von ihrem Weg abgebracht werden. Beide Gruppen halten die Helden **nicht fest**.

Aufgaben (Legendenziele):

Die Helden müssen das Lager beschützen.

Um die Dunkle Schwester bekämpfen zu können, müssen **alle Helden** auf dem Feld 340 stehen, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Hinweis: Das Besiegen von Gonhar oder Corion ist **kein Legendenziel**. Auch wenn eine der beiden Figuren das Lager erreicht, ist die Legende damit **nicht verloren**, es sei denn, es wäre zu diesem Zeitpunkt kein goldener Schild mehr frei.

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Herr der Toten 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 330 steht oder vom benachbarten Feld mit dem Augensymbol aus das Feld 330 beobachtet.



Der Tempel war bei der Zerstörung der Feste weit weniger beschädigt worden, als die Helden erwartet hatten. Das seltsame grüne Glühen, das für gewöhnlich aus den unteren Öffnungen des Tempels drang, hatte nun auch die Augen des großen Schädels erreicht, der auf der Spitze des Gebäudes thronte, und gab dem gesamten Bauwerk eine Aura des Unheimlichen und Bösen. Nur wirklich Tollkühne trauten sich noch, sich dem Tempel zu nähern.

Schon von weitem konnte der Held erkennen, wie Skelette in dem angsteinflößenden Gemäuer ein- und ausgingen. Ihre Zahl war so unglaublich, dass er sich kaum vorstellen konnte, einmal einen Augenblick zu erwischen, wo er das Bauwerk unbemerkt betreten konnte. Und selbst wenn ihm dies gelänge, so würde der Bleiche König, der im Tempel residierte, sicherlich sofort seine Horden zurückrufen, damit diese ihm in einem Kampf zur Seite stehen würden.

Aber die Helden würden sich ihm stellen müssen, wenn sie seine Armeen der Toten zerschlagen wollten.

Sobald ein oder mehrere Helden das Feld mit dem Bleichen König betreten, ruft dieser seine Truppen zu Hilfe. **Alle Skelette** auf dem Spielfeld, ob sie nun einzeln oder als „Horde“ unterwegs sind, bewegen sich nun **auf dem kürzesten Weg 3 Felder auf den Tempel zu**, unabhängig davon, wie weit sie von Feld 330 entfernt stehen. Erreichen sie dabei das Feld eines Helden, bleiben sie stehen und halten den Helden fest. Skelette, die bereits auf dem Feld eines Helden stehen, wenn der Bleiche König sie ruft, bewegen sich **nicht**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Herr der Toten 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Herr der Toten 2

Diese Karte wird nach der Karte „Herr der Toten 1“ aufgedeckt.

Der Bleiche König besitzt **10 Stärkepunkte** und bei **2 Spielern 14**, bei **3 Spielern 17** und bei **4 Spielern 20 Willenspunkte** und würfelt mit **drei großen grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Besitzt er weniger als 14 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit 2 grauen Würfeln. Besitzt er weniger als 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit einem grauen Würfel.

Für **jedes Skelett**, das auf dem Feld des Tempels steht, erhält der Bleiche König **3 zusätzliche Stärkepunkte**.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Bleichen König besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Nach einem Sieg über den Bleichen König wird die Figur **nicht** auf das Feld 200 gelegt und die Helden erhalten **keine** Belohnung.

Sobald der Bleiche König besiegt wurde, ist die Macht über die Skelette gebrochen. Von nun an werden besiegte Skelette **nicht mehr auf das Sonnenaufgang-Feld** gestellt. Nach einem Sieg über ein Skelett erhalten die Helden **keine Belohnung** mehr, aber dafür wird das Skelett **vom Spielfeld** genommen.

Skelette, die jetzt auf dem Sonnenaufgang-Feld stehen, werden noch einmal eingewürfelt. Sobald das letzte Skelett eingewürfelt wurde, wird ein rotes X auf das 5. Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld gelegt, zum Zeichen, dass es ab jetzt nicht mehr ausgeführt wird.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Totenfeuer



Der Schwarze Baum 1

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held auf Feld 340 steht oder vom benachbarten Feld mit dem Augensymbol aus das Feld 340 beobachtet.



Als der Held den dunklen Baum betrachtete, kam ihm wieder der Vergleich mit dem Baum der Lieder in den Sinn. So fern schien dieser nun zu sein, wo er hier vor dessen krankem Spiegelbild stand. So fern war das willkommene und heimelige Gefühl, das den Helden beschlich, wenn er an das Archiv der Bewahrer zurückdachte. Und nun war er hier und ihn umgab ein Gefühl des Todes und der Vergänglichkeit. Dieser Baum schien all das Verderben der Welt in sich aufzunehmen, noch mehr, da nun die letzte der Drei Dunklen Schwestern sich in seinem Innern aufhielt und ihre finsternen Zaubern in der Welt verbreitete. Dies alles musste ein Ende haben.

In diesem Moment sah der Held die Dunkle Schwester auf einer Plattform stehen, die aus dem Stamm des Schwarzen Baumes herausragte. In ihren Händen hielt sie ein verwittertes Stundenglas, dessen Gläser trübe und gesprungen waren. Sie hatte den Gegenstand ihrer Macht also wahrhaftig gefunden, und nur mit seiner Hilfe war sie in der Lage, ihre mächtigen Zaubern auszusprechen, mit denen sie den Lauf der Zeit verändern konnte. Nur so war es erklärbar, dass die Tage immer kürzer und kürzer wurden.

Die Helden mussten sie aufhalten, bevor sie Krahd und auch Andor in eine Welt zeitlosen Schreckens verwandelte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Schwarze Baum 2“.



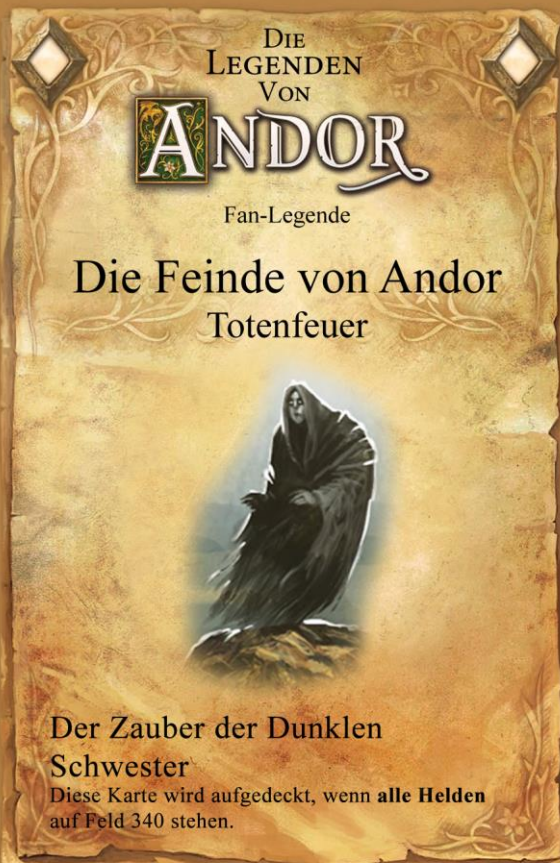


Ein Held, der auf dem Feld 340 steht, kann dieses **ohne weiteres** verlassen. Allerdings wirkt dann einer der Zauber der Dunklen Schwester auf ihn und sein Zeitstein wird **2 Stunden auf der Tagesleiste** weiter bewegt (zusätzlich zu der Stunde für die Bewegung).

Erreicht er dabei das **Überstunden-Feld**, kann der Held entscheiden, ob er seinen Tag statt dessen lieber vorzeitig beenden möchte.

Erreicht der Zeitstein dabei das **rote X** auf der Tagesleiste (sofern es durch die „Macht der Schilde“ nicht bereits entfernt wurde), so muss er seinen Tag **sofort beenden** und kann den Baum **nicht verlassen**.

Wenn **alle Helden** auf dem Feld 340 stehen, wird die Legendenkarte „Der Zauber der Dunklen Schwester“ aufgedeckt und vorgelesen.



Die Helden betraten den Schwarzen Baum. Und als sie die Dunkle Schwester gefunden hatten, begann der alles entscheidende Kampf.

Die Dunkle Schwester besitzt bei **2 Spielern 12**, bei **3 Spielern 16** und bei **4 Spielern 20 Stärkepunkte**. Sie würfelt **immer mit drei großen, grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sie besitzt **keine Willenspunkte**, sondern verfügt statt dessen über **drei Feuerkarten**. Zieht nun zufällig drei der vier kleinen Karten „Feuerzauber“.

Nach jeder Kampfrunde wird eine der Feuerkarten aufgedeckt und auf der unten stehenden Übersicht die Auswirkung nachgelesen. War die Kampfrunde für die Helden erfolgreich, kommt die Karte anschließend aus dem Spiel. Andernfalls wird sie wieder unter den Stapel gelegt. Besitzt die Dunkle Schwester **keine Feuerkarte mehr**, haben die Helden gewonnen und der Erzähler wird auf den Buchstaben „n“ gesetzt.



- 6.** Den Helden erschien es, als würde der Kampf ewig dauern. Die Zeitsteine der Helden werden eine Stunde weitergesetzt.
- 8.** Die Zeit frass sich wie Feuer in die Glieder der Helden. Die Heldengruppe verliert 6 Willenspunkte oder ein Held verliert 4 Willenspunkte.
- 10.** Der Sand der Zeit nagte an den Kräften eines Helden. Einer der Helden verliert einen Stärkepunkt.
- 12.** Die Zeit setzte der Ausrüstung der Helden zu. Ein Held verliert einen Gegenstand (außer einen der vier Schilde). Sollte dies nicht möglich sein, verliert ein Held seine Sonderfähigkeit. Diese wird mit einem roten X abgedeckt.



Der Held findet einen Trinkschlauch, ein Sternkraut bzw. 1x Apfelnüsse.



Der Held erhält 1 Stärkepunkt.



Der Held erhält oder verliert die angegebene Anzahl an Willenspunkten.



Lest auf der Karte „Ereignisse in Krahd“ nach.



Die Lavamassen am Boden der Schluchten entwickelten sich zu einem feurigen Inferno. Lavafontänen schossen heraus und überzogen das Land mit glühendem Gestein. Ein **Feuerplättchen** (aus „Der Sternenschild“) wird nun auf das Feld des Helden gelegt. Jeder Held, jede Kreatur und jedes Skelett, das auf diesem Feld stehen bleibt, verliert dauerhaft 4 Willenspunkte.

Ausnahme: Lava-Neraxe ignorieren die Feuerplättchen. Die Plättchen bleiben bis zum Ende der Legende liegen.

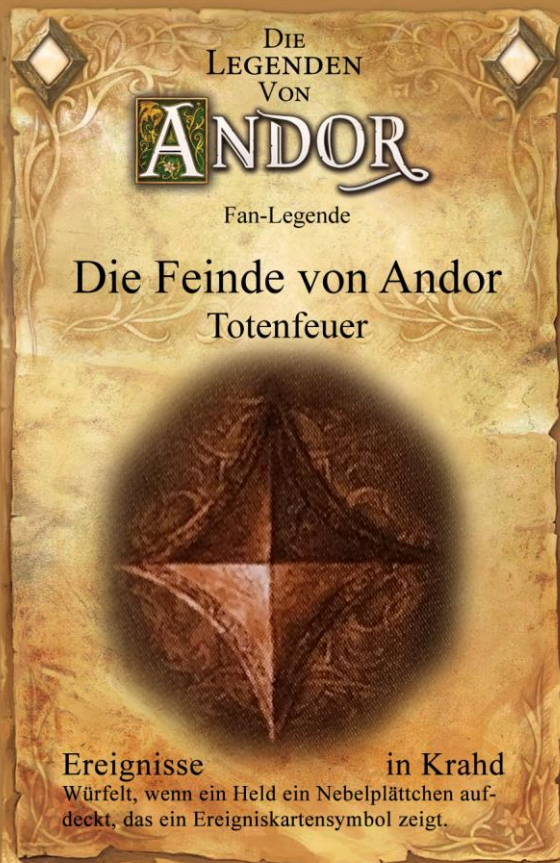


Ein feuriges Wesen, einem Nerax des Nordens sehr ähnlich, entstieg dem Lavastrom und griff den Helden an.



Ein **Nerax mit rotem Standfuss** wird nun auf das Feld des Helden gestellt. Der Lava-Nerax hält den Helden fest und muss besiegt werden. Er besitzt 8 Stärke- und 5 Willenspunkte und würfelt mit 3 roten Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Ein besiegter Lava-Nerax gibt keine Belohnung und der Erzähler wird nach einem Sieg nicht weiter bewegt. Andere Kreaturen und Skelette ignorieren die Lava-Neraxe.

Lava-Neraxe können durch Edelsteine und den „Lichtzauber“ nicht abgelenkt und der Feuerschild kann gegen sie nicht eingesetzt werden.



Eine kühlende, erfrischende Quelle wurde entdeckt. Ein beliebiger Held erhält 4 Willenspunkte.



Die Hitze im Land nahm immer mehr zu. Jeder Held verliert 2 Willenspunkte.



Ein Held stieß auf ein altes, verlassenes Lager und fand dort noch etwas Brauchbares.

Ein Held kann sich einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel nehmen (auch ein Sternkraut oder einen Trank der Hexe).



Eines der Skelette wurde auf den Helden aufmerksam. Das Skelett, das am nächsten zu dem Helden steht, der das Nebelplättchen aktiviert hat, wird auf das Feld des Helden gestellt. *Hinweis:* Dies betrifft nur ein einzelnes, „freies“ Skelett, kein „festhaltendes“ und keine Horde.



So lange in diesem unwirtlichen Land überlebt zu haben, stärkte einen der Helden immer mehr in seinem Bestreben, seine Aufgabe zu erfüllen. Ein beliebiger Held erhält 1 Stärkepunkt.



In der stickigen Luft Krahds verdarb der Proviant doch schneller als gedacht.

Ein Held muss 1x entweder Apfelnüsse, Waldpilze oder Sternkraut abgeben. Vermag dies keiner der Helden, verliert ein beliebiger Held 4 Willenspunkte.



Hinweis: Jedes Ereignis kann nur 1x ausgeführt werden. Deckt ein erwürfeltes Ereignis mit einem aufgedeckten Ereignis-Nebelplättchen ab. Wird es beim Sonnenaufgang erneut ermittelt, würfelt einfach noch einmal.