

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

Vorbereitungen 1

Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem
Spelaufbau beginnt.

Dies ist der sechste Teil der Kampagne um die **Feinde von Andor** und spielt inhaltlich **vor den Geschehnissen** in den ersten fünf Teilen. Die Legende spielt auf der **Vorderseite** des Spielplans („Rietland“) und benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterungen **„Sternenschild“** und **„Dunkle Helden“**.
Hinweis: Diese Legende ist **ausschließlich** für die Dunklen Helden geschrieben worden. Die Helden des Grundspiels können - ebenso wie die Neuen Helden oder auch Fan-Helden - **nicht verwendet werden**.

Führt die Anweisungen auf der unten stehenden **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler wählt einen der **Dunklen Helden** und erhält dessen **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** sowie in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**. Der **Hautwandler** erhält zusätzlich die **Bären-Figur**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holzscheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Legt **alle Kreaturen** neben dem Spielplan bereit.
- Legt die **3 roten** und die **4 schwarzen Würfel** des Grundspiels sowie aus der Erweiterung „Dunkle Helden“ den **schwarzen Augenwürfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Verteilt die **4 Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Legt **alle Goldmünzen** und die Ausrüstungstafel neben den Spielplan und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 2“.**



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

Vorbereitungen 2

Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Legt den Gegenstand **Armreif** und das **Golem-Symbol** (aus der Erweiterung „Dunkle Helden“) bereit.
- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Legt die **Nebelplättchen** neben das Spielfeld.
- Stellt den **Drachen**, den **Dunklen Magier**, die Figur **Narraven**, aus der Erweiterung „Dunkle Helden“ den **Knochen-Golem** und von den „Feinden von Andor“ die Figur **Der Eiserne König** bereit.
- Legt den **Turm**, **alle Bauernplättchen** und **alle Geröllplättchen**, **2 Pergamente** (Wert beliebig), **3 Heilkräuter**, das **Gift**, aus der Erweiterung „Sternenschild“ **alle Lichtplättchen** und **sechs Feuerplättchen**, die **Baumstämme**, die **4 Gaben der Andori** und aus der Erweiterung „Dunkle Helden“ die **sechs Sporne-Plättchen** bereit.
- Legt verdeckt die **Heldenwappen** in den Farben der Helden bereit, die am Spiel teilnehmen.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „A“** der Legendenteile.
- Sortiert die Legendenkarten nach dem Alphabet und legt sie und alle Legendenkarten ohne Buchstaben in **zwei getrennten Stapeln** bereit. Der **erste Stapel** besteht aus **allen „A“-Karten** sowie aus den Karten **„Vorgeschichte“**, **„Heldenaufgaben“** und **„Die vier Schätze“**. Den **zweiten Stapel** bilden **alle übrigen Karten**. Dieser beginnt mit der Karte **„E1“** und endet mit der Karte **„N2“**.
- Legt ein **Sternchen** auf den **Buchstaben E**.



Hinweis: Diese Legende ist zweigeteilt. Sie besteht aus einem ersten Einführungs- und einem zweiten Hauptteil, in dem die Helden ihre eigentliche Aufgabe bewältigen müssen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorgeschichte 1“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

Vorgeschichte 1

Diese Karte wird nach der Karte
„Vorgeschichte 2“ aufgedeckt.

Malikor, der oberste Bewahrer, stand auf einer Plattform an der Ostseite des Stammes des Baumes der Lieder und schaute in Richtung des Grauen Gebirges. Dort in einiger Entfernung lag der nördliche Eingang zur Mine der Schildzwerge, in der in den letzten Tagen so erbittert gekämpft und nur unter großen Verlusten ein Sieg errungen worden war.

Seit seiner Ernennung zum obersten Priester war soviel Leid über die Bevölkerung des Rietlandes gekommen - zuerst die Dunklen Schwestern und der zerstörerische Hraak, dann diese Finsteren Seelen und nun auch noch der Eiserne König, der sich anschickte, mit einer Flotte das Land anzugreifen und in Besitz zu nehmen - dass er sich spontan fragte, ob sich dies auch alles ereignen hätte, wenn Melkart seinen Rücktritt nach der Rückkehr aus Krahd nicht erklärt hätte. Aber ob es nun tatsächlich daran lag, dass er - Malikor - dem Lande Unglück brachte, vermochte er nicht zu sagen. Doch er wollte alles tun, um zu verhindern, dass weiteres Unheil geschah.

Bei dem Gedanken an Melkart drehte er sich um und schritt durch eine Öffnung im Stamm ins Archiv der Bewahrer hinein, wo die Helden von Andor gemeinsam mit Melkart und dessen ehemaliger Schülerin Josella zusammen saßen. Malikor hatte seinen Vorgänger darum gebeten, ihm bei der Geschichte des Eisernen Königs zu helfen, da sich dieser wesentlich intensiver damit beschäftigt hatte. Nun setzte er sich zu ihnen und brachte sein Wissen mit ein, da die Helden über die Vergangenheit genauestens Bescheid wissen sollten.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorgeschichte 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

Vorgeschichte 2

Diese Karte wird nach der Karte „Vorgeschichte 1“
aufgedeckt.

„Der Eiserne König war ein Tyrann“, war Melkart gerade dabei zu erzählen, „der nur wenige Jahre herrschte. Zum Glück, sollte man sagen, denn er regierte mit Schrecken und Grausamkeit, so dass seine Zeit als ein Dunkles Kapitel in die Geschichte eingehen sollte.“

„Wie war denn sein Name?“ wollte einer der Helden wissen. „Ich kann mir kaum vorstellen, dass er nur Eiserner König genannt wurde.“

„Natürlich hatte er einen Namen“, erklärte Melkart. „Aber seine Herrschaft war so grausam und unerbittlich, dass die Schreiber beschlossen, seinen Namen aus der Geschichte zu tilgen. In allen Aufzeichnungen wurde sein Name unkenntlich gemacht, so dass er fortan nur noch als der Eiserne König bekannt werden sollte, der für seine Härte und Gnadenlosigkeit berüchtigt war.“

Jeder, der seinem Willen nicht gehorchte, wurde in den Kerker seiner Burg geworfen, die Häuser und Höfe niedergebrannt. Und über all dem schwebte ein Feuerdrache, den die Menschen mehr als alles andere fürchteten, und der jedem Befehl des Königs gehorchte. Er war auch der Grund, warum sich lange Zeit niemand gegen ihn erhob.“

„Und wie kam es dann, dass er doch zu Fall gebracht wurde?“ fragte diesmal Josella, die wie so oft gebannt an den Lippen ihres ehemaligen Mentors hing.

„Es war eine Gruppe aus seltsamen Gestalten, die ihm die Stirn bot. Menschen oder Halbmenschen, die wir auf den ersten Blick wohl niemals als Helden einstufen würden. Sie begannen den Widerstand, und bald schon folgte ihnen das Volk.“

„Was genau ist passiert?“ fragte einer der Helden.

Malikor räusperte sich kurz und dann ergriff er das Wort. Dies war ein Teil der Geschichte, mit dem er sich auskannte. „Um das zu erzählen, muss ich am Anfang beginnen...“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



Dieser Teil der Legende besteht aus den Legendenkarten
A1, A2, Vorbereitungen 1&2, Vorgeschichte 1&2,
Heldenaufgabe Darh 1-3, Heldenaufgabe Drukil 1&2,
Heldenaufgabe Forn 1-3, Heldenaufgabe Leander 1&2,
Die vier Schätze 1&2

Weitere Vorbereitungen:

Deckt das **Ereigniskarten-Symbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld mit einem **roten X** ab. Solange das X dort liegt, wird bei Sonnenaufgang keine Ereigniskarte gezogen.

Stellt **Gors** auf die Felder **21, 29, 32** und **55**.

Hinweis: In diesem Teil der Legende können Kreaturen ohne Weiteres die Burg betreten. Die Helden haben nicht die Aufgabe, sie am Betreten der Burg zu hindern. Auf Feld 0 können beliebig viele Kreaturen stehen.

Die Helden waren im ganzen Land verstreut, nicht ahnend, dass ihr Schicksal bald mit ganz Andor verbunden sein würde und dass sie kurz davor standen, sich den Titel Helden überhaupt erst zu verdienen.

Jeder Spieler erhält jetzt die zu seiner Heldenfigur gehörenden Karten „Heldenaufgabe“ und liest sie laut vor. So erfährt ihr, welche Aufgabe jeder Held hat und welche Gabe der Andori er dabei finden kann.

Jeder der Spieler hat solange Zeit, seine Aufgabe zu erfüllen, bis der Erzähler den **Buchstaben „E“** auf der Legendenleiste erreicht.

Sollte zu diesem Zeitpunkt einer der Helden seine Heldenaufgabe *nicht* erfüllt haben, so müssen die Helden den zweiten Teil der Legende ohne die betreffende Gabe der Andori absolvieren.

Hinweis: Sobald alle Helden ihre Aufgabe erfüllt haben, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben „E“ vorgesetzt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



Hinweis: Wenn im Text von den Helden gesprochen wird, sind damit natürlich auch dessen männliche/weibliche Gegenparts gemeint. Ändert den Text dementsprechend, sollte einer der entsprechenden Helden an der Legende teilnehmen.

Wichtig:

Das Erfüllen der Heldenaufgaben ist kein Legendenziel.

Jeder Held beginnt mit **2 Stärkepunkten**. Deckt jetzt eines der Heldenwappen auf. Der so ermittelte Spieler legt seinen Zeitstein auf den Hahn auf dem Sonnenaufgang-Feld, zum Zeichen, dass er den Tag beginnt.

Mischt das Wappen anschließend wieder unter die anderen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

Helden- aufgabe Darh 1

Diese Karte
wird aufge-
deckt, wenn
die Heldin
Darh an der
Legende teil-
nimmt.



Darh, die Beschwörerin, betrachtete zuerst ihre Hände und schaute dann hinab auf ihr Spiegelbild im Wasser des Flusses vor ihr. Ihre helle Haut und ihr fremdartig anmutendes Aussehen rief jedes Mal Misstrauen bei den Menschen hervor, auch wenn sie alles versuchte, um wie eine der ihren zu wirken. Letzten Endes war es aber nicht ihr Äußeres, was ihre Mitmenschen in Angst versetzte. Vielmehr war es ihr immer wiederkehrender Begleiter, der sie furchtsam zurückweichen ließ. Der angsteinflößende Knochen-Golem, den herbeizurufen sie die Gabe besaß, hatte ihr schon viele Male geholfen und im Kampf zur Seite gestanden. Aber die Menschen verstanden nicht, dass Darh ihn vollständig unter Kontrolle hatte und sie ihn nur herbeirief, um mit seiner Mithilfe die Kreaturen zu besiegen, die das Land heimsuchten. Jedes Mal, wenn er an ihrer Seite stand, fürchteten sich die Menschen vor ihr. Und da sie gezwungen war, eine Kreatur zum Leben zu erwecken, um ihn herbeizurufen, sorgte das noch mehr für Misstrauen. Es wirkte so, als würde sie den Feinden helfen. Aber sie war auf ihn angewiesen, ihren mächtigen Begleiter, und alles Misstrauen konnte sie nicht davon abhalten, ihn zu rufen, wenn sie seine Stärke benötigte.

In diesem Moment hörte Darh, wie jemand ihren Namen rief. Sie wandte sich von ihrem Spiegelbild im Fluss ab und schaute sich um. Wilbur, auf dessen Bauernhof sie untergekommen war - der einzige, der sich traute, sie aufzunehmen - kam auf sie zuge laufen und wirkte sehr besorgt.

„Was ist passiert, Wilbur?“ fragte die Beschwörerin.
„Schnell! Du musst uns helfen!“ antwortete der Bauer.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Heldenaufgabe Darh 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

Helden- aufgabe Darh 2

Diese Karte
wird nach der
Karte „Helden-
aufgabe Darh 1“
aufgedeckt



„Im Süden ist am Gebirge ein schwerer Erdrutsch ins Tal gegangen und hat den Hof von Erran verschüttet. Wir müssen schnell zu ihm und schauen, ob er überlebt hat und ihn befreien.“

Ausgerechnet Bauer Erran, dachte Darh. Er und seine Frau, die auf dem Hof im Süden am Oberlauf der Narne lebten, hatten ihre Abscheu der Beschwörerin gegenüber nie verheimlicht und oft genug verdeutlicht, wie wenig es ihnen gefiel, dass sie unter den Menschen von Andor lebte. Einerseits fragte sie sich, warum sie ihnen überhaupt helfen sollte. Die beiden Bauersleute würden nicht zögern, sie zu verstoßen, wenn man ihnen diese Entscheidung überließ. Aber andererseits war dies eine ideale Gelegenheit, ihre guten Absichten zu zeigen und ihnen klar zu machen, dass ihnen das Wohl der Menschen durchaus am Herzen lag.

Als Darh jedoch Errans Hof von weitem erblickte und den gewaltigen Erdrutsch sah, der diesen bedeckte, da fragte sie sich für einen Moment, wie sie diesen Berg an Geröll überhaupt zur Seite schaffen konnten. Und dann fiel ihr nur eine Möglichkeit ein, die wahrscheinlich bei den Menschen nur wenig auf Zustimmung treffen würde. Sie brauchte die Hilfe ihres mächtigen Begleiters...

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Heldenaufgabe Darh 3“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

Helden- aufgabe Darh 3

Diese Karte
wird nach der
Karte „Helden-
aufgabe Darh 2“
aufgedeckt



Stellt **Darh** auf das Feld **64** und den **Knochen-Golem** auf das Feld **80**. Legt **Geröllplättchen** im Wert **von 14** auf das Feld **40**.

Aufgabe:

Darh muss das Geröll vom Bauernhof auf Feld 40 wegräumen, um die verschütteten Bewohner retten zu können, bevor der Erzähler den Buchstaben „E“ auf der Legendenleiste erreicht. In dem Schutt findet sie anschließend das Hadrische Stundenglas.

Hinweis: Helden können das Feld mit Geröll jederzeit betreten und wieder verlassen und müssen ihre Bewegung dabei nicht beenden.

Um das Geröll beiseite zu schaffen, muss Darh auf Feld 40 stehen und mit ihren Würfeln und ihren Stärkepunkten **in einer Runde** einen Kampfwert von **mindestens 14** erreichen. Sie kann die Geröllplättchen nicht einzeln entfernen. Jeder Versuch, Geröll wegzuräumen, kostet Darh **1 Stunde** auf der Tagesleiste.

Andere Helden dürfen Darh in ihrer Aufgabe **nicht** unterstützen. Sie kann jedoch den Knochen-Golem beschwören, der ihr tatkräftig zur Seite stehen wird. Steht der Knochen-Golem auf dem Feld des Gerölls, zählt er sechs Stärkepunkte zu Darhs Kampfwert hinzu.

Wenn die Beschwörerin den Bauernhof von Geröll befreit hat, kommt das Geröll anschließend aus dem Spiel und sie kann sich das **Hadrische Stundenglas** nehmen und auf ein kleines Ablagefeld auf ihrer Heldentafel legen.
Lest dann weiter auf der Karte „Die vier Schätze 2“.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

Heldenaufgabe Drukil 1

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Held Drukil an der Legende teilnimmt.



Drukil, der Hautwandler, schaute hinauf in die verdorrten Äste des Krähenstamms und betrachtete die Krähen, die sich dort niedergelassen hatten oder mit lautem Krächzen um ihn herumflogen. Er beneidete diese Tiere, die sich so frei und unbeschwert bewegen konnten, während er ein Gefangener seines Schicksals war. Die Bestie in ihm lauerte immerzu darauf, hervorzukommen und ihren Instinkten zu folgen. Und diese bedeuteten oftmals Unheil für die Bewohner des Landes, in dem er sich gerade aufhielt. So wie vor nicht langer Zeit geschehen...

Drukil senkte den Blick auf die Karte in seinen Händen. Er hatte sie einem toten Barden abgenommen, ein Opfer einer wütenden und hungrigen Bestie. Er brauchte nicht lange, um die Verletzungen des Mannes wiederzuerkennen. Ohne Zweifel hatte der Bär ein weiteres unschuldiges Opfer gefunden, das nun begraben im Westen des Landes lag. Das zumindest war Drukil dem Barden schuldig geblieben: Ein anständiges Begräbnis, damit er nicht zur Nahrung für die umherstreunenden Kreaturen wurde. Vorher hatte Drukil ihn noch kurz durchsucht und dabei ein altes Stück Pergament gefunden, das auf einen Ort im Wachsamem Wald deutete. Unter einer mächtigen Eiche nahe eines kleinen Wasserfalls musste etwas verborgen sein. Der Spielmann war offenbar auf dem Weg dorthin gewesen, als er dem Bären über den Weg gelaufen war. Drukil entschied, dem Barden eine letzte Ehre zu erweisen und für ihn auf die Suche nach dem Schatz zu gehen, sofern es sich wirklich um einen Schatz handelte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Heldenaufgabe Drukil 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

Heldenaufgabe Drukil 2

Diese Karte wird nach der Karte „Heldenaufgabe Drukil 1“ aufgedeckt.



Doch eine Sache beschäftigte den Hautwandler: Wenn, so wie es die Karte anzeigte, wirklich ein Baum auf dem Versteck wuchs, dann brauchte er höchstwahrscheinlich übermenschliche Kräfte, um ihn auszureissen und an das Vergrabene darunter zu gelangen. Und das würde bedeuten, wieder die Bestie zum Vorschein kommen zu lassen...

Stellt **Drukil** auf das Feld **10** und legt **Baumstämme im Wert von 12** auf das Feld **63**.

Aufgabe:

Um an den vergrabenen Schatz - die Andorische Flöte - zu gelangen, muss Drukil den Baum, der auf ihm wächst, mit **einem einzigen Wurf** ausreissen, bevor der Erzähler den Buchstaben „E“ auf der Legendenleiste erreicht.

Jeder Versuch, die Baumstämme auszureißen, kostet Drukil 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dazu würfelt er mit seinen Heldenwürfeln und muss bei einem seiner Versuche zusammen mit seinen Stärkepunkten einen Kampfwert von **mindestens 12** erreichen. Er kann nicht zuerst einen Baumstamm entfernen und anschließend den nächsten.

Wichtig: Drukil kann dies sowohl in seiner menschlichen als auch in seiner Bärengestalt versuchen. Um die Flöte aufnehmen zu können muss er jedoch seine Menschengestalt angenommen haben. Es genügt dabei allerdings, wenn er in Bärengestalt auf dem Feld 63 steht und der Erzähler anschließend auf den Buchstaben „E“ versetzt wird.

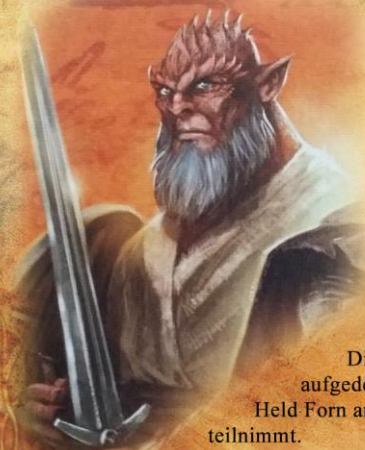
Lest dann weiter auf der Legendenkarte „Die vier Schätze 1“.

Andere Helden dürfen Drukil bei seiner Aufgabe **nicht** unterstützen. *Ausnahme:* Wenn die Beschwörerin an der Legende teilnimmt, darf sie Drukil den Knochen-Golem zuhelfe schicken.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



Heldenaufgabe Forn 1

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Held Forn an der Legende teilnimmt.

Forn lehnte am Stamm der Zwergeneiche und schaute auf die nicht allzu ferne Marktbrücke, über die gerade ein Ochsenkarren fuhr. Irgendein Bewohner des Rietlandes war offenbar auf dem Weg zum Freien Markt, um seine Waren anzubieten. Dieser normalerweise so alltägliche Anblick brachte in dem Halbskral wieder die Gefühle nach oben, die ihn an sein letztes Erscheinen auf dem Markt erinnerten. Wie die Menschen ihn voller Furcht und Misstrauen angestarrt hatten, als er durch die Reihen der Stände gelaufen war und dass es nicht lange gedauert hatte, bis eine kleine Gruppe Soldaten aufgetaucht war und ihn mit nicht besonders freundlichen Worten gebeten hatte, diesen Ort zu verlassen. Wann, fragte er sich, würden die Menschen begreifen, dass er nicht die Kreatur war, für die ihn so viele hielten. Aber das Erbe seiner Eltern ließ sich nun mal nicht leugnen. Er stand nun mal mit beiden Beinen in zwei Welten und das würde immer so bleiben.

Mit einem Mal vernahm er ein lautes Kreischen, das unverkennbar zu einem Greifvogel gehörte. Forn beugte sich nach vorne, um an den überhängenden Wipfeln der Zwergeneiche vorbei in den Himmel zu schauen, und sah einen Falken durch die Lüfte kreisen. Es war aber nicht nur irgendein Falke. Der majestätische Körper und das glänzende Gefieder und nicht zuletzt das gebogene Horn auf seiner Stirn gehörten unzweifelhaft zu einem edlen Hornfalken. Ein seltener Anblick, der dem Halbskral ein Lächeln abrang.

Er beobachtete das Tier, das sich kurz darauf in Richtung des Südlichen Waldes entfernte. Und in diesem Moment musste Forn daran denken, was er auf dem Markt gehört hatte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Heldenaufgabe Forn 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



Helden-
aufgabe
Forn 2

Diese Karte wird
wird nach der Karte
„Heldenaufgabe Forn 1“
aufgedeckt.

Im Südlichen Wald hatte sich vor einiger Zeit eine Kolonie Sporne niedergelassen. Kaum ein Bewohner des Rietlandes traute sich zur Zeit noch an diesen Ort. Wie die Sporne ihren Weg aus dem Grauen Gebirge her gefunden hatten, vermochte niemand zu sagen. Aber jetzt waren sie hier. Und wenn der Hornfalk nicht aufpasste, das wusste Forn, würde er schnell als Mahlzeit der gefräßigen Spinnentiere enden. Das durfte er nicht zulassen.

Der Halbskral erhob sich und verließ die Zwergeneiche. Schnellen Schrittes machte er sich auf in Richtung des Südlichen Waldes.

Stellt **Forn** auf das Feld 39.

Sortiert aus den **Sporne-Plättchen** je ein Plättchen mit der Zahl **0** und **5+Würfel** aus und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Plättchen und verteilt sie verdeckt (mit der Apfelnüsse-Seite nach oben) auf den Feldern **22** bis **25**.

Aufgabe:

Forn muss **alle Sporne-Plättchen** aufdecken und die Sporne besiegen, um den Hornfalken zu befreien, bevor der Erzähler den Buchstaben „E“ auf der Legendenleiste erreicht. Hat er dies geschafft, kann er sich den Hornfalken nehmen und auf das große Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Heldenaufgabe Forn 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



Helden-
aufgabe
Forn 3

Diese Karte wird
wird nach der Karte
„Heldenaufgabe Forn 2“
aufgedeckt.

Wenn Forn auf dem Feld einer Sporne steht, wird das Plättchen aufgedeckt und er kann die Sporne angreifen. Ihr Kampfwert ergibt sich aus dem abgebildeten Wert und einem Würfelwurf mit dem schwarzen Augenwürfel.



Hinweis: Bei der Sporne mit dem Wert 0 muss nicht gekämpft werden. Das Plättchen kommt nach dem Aufdecken aus dem Spiel.

Forn muss diesen Wert übertreffen. Bei Gleichstand oder einem niedrigeren Kampfwert geschieht nichts. Solange er die **Sporne nicht besiegt** hat, kann er die **Aktion „Laufen“ nicht mehr** wählen.

Andere Helden dürfen kommen und Forn bei seinem Kampf unterstützen. Dies dürfen sie allerdings **nur bei den ersten drei Plättchen** tun. Das vierte und letzte Plättchen muss Forn **alleine** aufdecken und gegebenenfalls die Sporne bekämpfen.

Ausnahme: Der Knochen-Golem darf Forn jederzeit bei seiner Aufgabe helfen, sofern die Heldin Darh ebenfalls an der Legende teilnimmt.

Besiegte Sporne-Plättchen kommen aus dem Spiel. Die Helden erhalten für die Sporne keine Belohnung und der Erzähler wird auch nicht weiterbewegt. Das Zeichen für Apfelnüsse auf der Vorderseite hat für diese Legende keine Bedeutung.

Lest weiter auf der Karte „Die vier Schätze 2“, wenn Forn den Hornfalken befreit hat.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



Heldenaufgabe Leander 1

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Held
Leander an der Legende teilnimmt

Leander, der Seher, stand am Sommerfels und schaute nach Norden in die Richtung des Hadriscen Meeres. Er befand sich nun schon eine Weile hier im Rietland, dennoch vermisste er seine Heimat an der Nordküste des Wachsam Waldes, wo sein Bruder ihm damals geholfen hatte, eine Hütte zu errichten.

Doch diese Zeit lag lange zurück, und nun war er hier und es galt, seine Fähigkeiten zu erweitern. Die Gabe des Voraussehens, die er erworben hatte, während gleichzeitig sein Augenlicht immer schwächer wurde, bis es schließlich vollständig erloschen war, befähigte ihn dazu, seinen Blick in die Zukunft zu richten und Dinge zu sehen, die beinahe allen anderen verborgen blieben. Doch dies genügte ihm nicht länger und er forschte darum nach mehr...

Ein befreundeter Magier beschrieb Leander einen Weg, magischen Spuren mithilfe seiner Eingabe zu folgen. Diese würden ihn zu einem mächtigen Gegenstand leiten, der im Land versteckt war. Wenn er die magischen Spuren entdecken könnte, dann würde es nicht lange dauern, bis er an ihrem mächtigsten Punkt angelangte. Und dort sollte er den versteckten Gegenstand finden.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Heldenaufgabe Leander 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



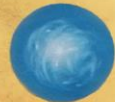
Heldenaufgabe Leander 2

Diese Karte wird nach der Karte
„Heldenaufgabe Leander 1“ aufgedeckt.

Stellt **Leander** auf das Feld 12.

Mischt die 7 **Lichtplättchen** und verteilt sie verdeckt auf den Feldern 15, 26, 29, 37, 42, 47 und 49.

Lichtplättchen können sich mit Kreaturen auf einem Feld befinden.



Aufgabe:

Leander muss Lichtplättchen im Wert von **mindestens 30** aufdecken und einsammeln, bevor der Erzähler den Buchstaben „E“ auf der Legendenleiste erreicht. Dann findet er die Fackeln von Cavern.

Leander kann seine Sonderfähigkeit einsetzen und für jede geworfene „1“ eines der Lichtplättchen aufdecken.

Sollte der Held Forn an der Legende teilnehmen, kann Leander dessen Sporne-Plättchen mit seiner Fähigkeit ebenfalls aufdecken.

Eingesammelte Lichtplättchen werden auf dem Bereich abgelegt, auf dem auch Gold und Edelsteine abgelegt werden.

Andere Helden dürfen Leander bei seiner Aufgabe unterstützen. Sie können Lichtplättchen ebenfalls aufdecken, sie aber **nicht einsammeln**.

Sobald Leander die geforderte Anzahl an Lichtplättchen eingesammelt hat, erhält er die Fackel und kann sie auf sein großes Ablagefeld legen. Die Lichtplättchen kommen anschließend aus dem Spiel.

Lest dann weiter auf der Legendenkarte „Die vier Schätze 1“.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



Die vier Schätze 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held die Andorische Flöte oder die Fackel von Cavern gefunden hat.

Die Andorische Flöte:

Nachdem er den Baum von der auf der Karte markierten Stelle entfernt hatte, benötigte Drukil nur wenige Momente, um in dem dabei entstandenen Erdloch zu graben. Er förderte eine vermoderte Holzkiste zutage, die er ohne Mühe aufbrechen konnte. Darin lag eine in alte Lumpen gehüllte, hölzerne Flöte, ein auf den ersten Blick sehr unscheinbar aussehender Schatz. Aber nachdem er der Flöte die ersten Töne entlockt hatte, wusste Drukil, dass er einen sehr hilfreichen Gegenstand gefunden hatte.

Ein Held, der die Flöte einsetzt, würfelt mit einem Heldenwürfel. Den Wert erhält der Held in Willenspunkten und alle Helden, die auf **demselben Feld oder angrenzend** dazu stehen.

Anschließend wird die Flöte auf die Rückseite gedreht.

Wichtig: Der Trank der Hexe kann nicht angewendet werden.

Die Fackel von Cavern:

Schon nach den ersten eingesammelten Lichtern spürte Leander die Kraft, die von ihnen ausging. Sie verstärkte sich noch, je mehr er aufspürte. Und als er schließlich das letzte Licht gefunden hatte, da ertastete er einen länglichen Gegenstand mit einer warmen Lichtquelle an dessen Ende. Der Seher spürte, dass diese Fackel mächtig genug war, seine Feinde von sich fern zu halten.

Ein Held, der auf dem Feld einer Kreatur steht, kann die Fackel einsetzen und diese Kreatur in ein **beliebiges angrenzendes Feld** versetzen. Allerdings muss dieses **Feld frei** sein, d.h. es darf keine Kreatur darauf stehen. Anschließend wird die Fackel auf die Rückseite gedreht.

Wichtig: Alle vier Schätze (die Gaben der Andori) können nicht eingesetzt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „E“ auf der Legendenleiste erreicht hat.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



Die vier Schätze 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Hadrische Stundenglas oder den Hornfalken gefunden hat.

Das Hadrische Stundenglas:

Erran und seine Frau lebten noch, als sie aus den Trümmern ihres Bauernhofs gerettet worden waren, und sie waren Darh dankbar für ihre Hilfe. Wohl immer noch etwas widerwillig, aber mehr als die Beschwörerin erwarten konnte. Als sie sich wieder umwenden wollte, entdeckte sie in dem Schutt aus Felsen und Geröll, der von den Bergen niedergegangen war, eine kleine Metallkiste, die darin verborgen gewesen war. Sie nahm sie rasch an sich, bevor einer der anderen Helfer sie bemerken konnte, und öffnete sie. Darin lag ein Stundenglas...

Ein Held, der das Stundenglas einsetzt, **kann** den **Zeitstein** eines **beliebigen Helden 3 Stunden** auf der Tagesleiste zurücksetzen. Anschließend wird das Stundenglas auf die Rückseite gedreht.

Der Hornfalken:

Nachdem Forn den Falken aus dem letzten Sporne-Netz befreit hatte, breitete dieser sofort seine Schwingen aus und erhob sich in die Lüfte. Es dauerte aber nicht lange, bis er zu dem Halbskral zurückkehrte, sich auf einem Ast vor ihm niederließ und ihn erwartungsvoll anstarrte. Ohne ein Wort wusste Forn, dass er nun einen treuen Freund gewonnen hatte, dessen Treue sich bestimmt auch auf dessen Nachkommen übertragen würde.

Ein Held kann den Hornfalken wie einen gewöhnlichen Falken einsetzen. **Oder** er kann ihn **1x** in einer **Kampfrunde** (eines beliebigen Helden) nach dessen Würfelwurf und vor der Reaktion des Gegners nutzen. Dann würfelt die Kreatur in dieser einen Kampfrunde nur mit **einem Würfel**. Danach wird der Hornfalken auf die Rückseite gedreht.

Wichtig: Alle vier Schätze (die Gaben der Andori) können nicht eingesetzt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „E“ auf der Legendenleiste erreicht hat.