

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor  
Schrecken der Vergangenheit

E 1

Dieser Teil der Legende besteht aus den  
Legendenkarten E1, E2, E3, H1, H2, K, N1, N2, N3  
Der Feuerdrache 1&2, Bedrohte Bauern 1-4,  
3x Drachenkampf

Weitere Vorbereitungen:

- Nehmt alle Plättchen, die durch Heldenaufgaben ins Spiel kamen (z.B. Geröll, Baumstämme, Lichtplättchen), vom Spielplan.
- Entfernt das **rote X** vom Ereigniskarten-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Mischt die **20 neuen Ereignis-Karten** und legt sie als Stapel verdeckt neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt je nach Spielerzahl **Bauernplättchen** mit der **Schildseite nach oben** auf den **Baum der Lieder** (Feld 57):  
Bei **2 Spielern 2**, bei **3 Spielern 1 Bauernplättchen**.
- Dreht alle **Brunnenplättchen** auf die farbige Seite.
- Legt die **Zeitsteine** aller Helden auf das Sonnenaufgang-Feld. Mischt die **Heldenwappen** und deckt anschließend eines auf. Der so ermittelte Held legt seinen Zeitstein auf den Hahn auf dem Sonnenaufgang-Feld und beginnt den nächsten Tag.
- Nehmt **alle verbliebenen Gors** vom Spielfeld (auch von Feld 80) und stellt anschließend **drei Gors** auf die Felder **38, 43 und 46**. Stellt außerdem je einen **Skral** auf die Felder **49 und 65** und einen **Troll** auf das Feld **29**.

**Wichtig:** In dieser Legende müssen die Helden **den Baum der Lieder vor den Kreaturen schützen**. Dementsprechend laufen die Kreaturen bei Sonnenaufgang in der **vorgegebenen Reihenfolge** (das heißt: zuerst die Gors, dann die Skrale usw.) **nicht in Pfeilrichtung**, sondern **auf kürzestem Weg zum Baum der Lieder**. Gibt es dabei mehrere Wegmöglichkeiten, so läuft die Kreatur stets zu dem Feld mit der niedrigeren Feldzahl. Betritt eine Kreatur den Baum der Lieder, wird sie auf einen **freien Schild** gestellt. Sollte kein Schild mehr frei sein, ist die Legende **sofort verloren**. *Hinweis:* Bei 4 Spielern darf also zunächst keine Kreatur den Baum der Lieder betreten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E2. →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor  
Schrecken der Vergangenheit

E 2

*Der Halbskral schaute in die Flammen des Lagerfeuers vor ihm und war in Gedanken versunken. Als aber einer der großen Holzscheite im Feuer zusammenbrach, schreckte er aus seinen Gedanken auf, blinzelte kurz und richtete seinen Blick dann auf die am Feuer versammelte Gesellschaft. Sie waren schon ein merkwürdiger Haufen, der sich hier zusammengefunden hatte:*

*Ein blinder Seher, eine Beschwörerin, ein Hautwandler und er selbst. So sehr sie sich jedoch voneinander unterschieden, verbanden sie dennoch zwei Dinge. Zum einen gehörten sie nicht zu den Personen, auf die die Menschen mit Respekt und Ehrfurcht schauten, trotz ihrer bisherigen Taten. Sie alle wurden stattdessen mit Angst und Zweifel betrachtet, und der Halbskral konnte sich kaum vorstellen, dass sich daran jemals etwas ändern sollte. Zum anderen verband sie der Willen, dem Volk von Andor zu helfen, trotz des Misstrauens, das ihnen entgegen schlug. Das Land stand unter der Herrschaft eines grausamen Königs, der mit Gewalt und Schrecken regierte. Niemand wagte es, sich ihm entgegen zu stellen, so sehr fürchtete man ihn und den Feuerdrachen, der seinem Willen gehorchte und der jeden mit Feuer und Angst bestrafte, der sich dem Herrscher widersetzte. Dies alles musste ein Ende haben.*

*Und aus diesem Grund hatten sie sich hier am Südrand des Wachsamens Waldes versammelt. Um zu überlegen, wie sie die Herrschaft des Königs beenden und dem Volk Frieden und Sicherheit bringen sollten. Das Einzige, was ihnen im Moment allerdings einfiel, war, zum Baum der Lieder zu reisen und die Bewahrer um Hilfe zu ersuchen. Der Baum der Lieder galt als einer der wenigen Orte im Lande, der sich dem König wenigstens teilweise widersetzte, da der dichte Wald den Bewahrern Schutz bot.*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte E3. →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor  
Schrecken der Vergangenheit

E 3

*Aber die Kreaturen des Königs rückten näher und näher, und es würde nicht mehr lange dauern, bis auch dieses letzte Bollwerk schließlich fiel. Doch solange der Feuerdrache über seinen Herren wachte, würde es unmöglich sein, den König zu besiegen.*

Versetzt **alle Helden** auf das Feld 47. Der Hautwandler beginnt wieder in seiner menschlichen Gestalt.

Legt ein **Sternchen** auf den **Baum der Lieder** (Feld 57). Sobald ein Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „Bedrohte Bauern 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Stellt die Figur des **Eisernen Königs** auf die Burg (Feld 0), den **Turm** auf das Feld 17 und den **Drachen** darauf.

Ermittelt die Positionen von **2 der 3 Heilkräuter**, in dem ihr mit einem roten Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) würfelt.

**Aufgaben** (Legendenziele):

- Um Hilfe von den Bewahren zu erhalten muss mindestens ein Held das Feld 57 erreichen.
- Die Helden müssen den Baum der Lieder verteidigen.
- Damit der Eisernen König vertrieben werden kann, müssen die Helden den Drachen besiegen. Wurde der Drache besiegt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste versetzt.

Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben H, K** und **N**.

Jeder Held beginnt mit **7 Willenspunkten** und mit den **gleichen Stärkepunkten**, die er am Ende des ersten Teil der Legende besessen hat.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Feuerdrache 1“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor  
Schrecken der Vergangenheit

H 1

*Mit einem Mal breitete der Drache seine mächtigen Schwingen aus und erhob sich in die Lüfte. Er flog aber nicht sehr weit, sondern ließ sich nur wenig später mit einem schaurigen Gebrüll auf der Taverne „Die Vier Fässer“ nieder. Es glich einem Wunder, dass sich der Wirt und auch die Gäste der Schenke noch rechtzeitig in Sicherheit bringen konnten, bevor das Ungetüm das Gebäude dem Erdboden gleich machte.*

*Wie die Helden nur wenig später erfuhren, hatte wohl einer der Tavernengäste im trunkenen Zustand damit geprahlt, dass es mit der Herrschaft des Königs bald zu Ende gehen würde. Und nachdem dieser davon erfahren hatte, schickte er seinen Drachen aus, um diese „Brutstätte des Widerstands“, wie er es nannte, auszumerzen.*

Stellt den **Drachen** auf die **Taverne** (Feld 72) und verschiebt die **Feuerplättchen** auf die Felder rund um die Taverne (Felder 18, 19, 23, 28, 29 und 34). Das rote X auf dem Freien Markt bleibt liegen.

Kreaturen, die auf Feld 72 stehen, kommen aus dem Spiel. Sie werden **nicht** auf Feld 80 gelegt und der Erzähler geht dabei **nicht** weiter.

Helden, die sich auf dem Feld 72 aufhalten, werden auf ein beliebiges, angrenzendes Feld versetzt und verlieren durch die Feuerplättchen 4 Willenspunkte. Ebenso verlieren Helden Willenspunkte, die sich auf einem der entsprechenden Felder aufhalten, wenn die Feuerplättchen verschoben werden.

Ein Bauernplättchen auf Feld 72 wird **sofort geschlagen**.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor  
Schrecken der Vergangenheit

H<sub>2</sub>

*Die Anwesenheit des Drachens hatte dem Wachturm im Südosten der Rietburg so großen Schaden zugefügt, dass die Helden sich nicht trauten, ihn zu benutzen. Wahrscheinlich würde es eine lange Zeit dauern, bis er wieder aufgebaut werden sollte. Und wohl dann, wenn Andor erneut in große Gefahr geraten würde.*

Nehmt den **Turm** vom Spielplan.

*Da der König sah, dass es Unruhe im Volk gab, und er ahnte, dass dieser Widerstand nur vom Baum der Lieder ausgehen konnte, schickte er weitere Kreaturen los, das Heim der Bewahrer anzugreifen.*

Stellt einen **Skräl** auf das Feld 13 und einen **Wardrak** auf das Feld 67.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor  
Schrecken der Vergangenheit

K

*Ein weiteres Mal erhob sich der Drache und verließ das wenige, was von der Taverne übrig geblieben war. Diesmal jedoch flog er zur Burg des Königs. Der Herrscher hatte erfahren, dass die Unruhen im Lande anwuchsen, und so wollte er dafür sorgen, dass er in seiner Burg sicher war. Für die Helden spielte es allerdings kaum eine Rolle, ob sie dem Drachen dort oder an einem anderen Ort entgegen traten. Die Anwesenheit des Ungetüms hatte jedenfalls viele Soldaten aus der Burg vertrieben, so dass es für sie nicht mehr so schwer werden würde, hinein zu gelangen.*

Stellt den Drachen auf die **Rietburg** (Feld 0) und verschiebt die Feuerplättchen auf die Felder rund um die Burg (Felder 1, 2, 4 bis 7 und 11). *Hinweis:* Da nun sieben Felder betroffen sind, wird ein weiteres Feuerplättchen benötigt.

Das rote X auf Feld 18 bleibt liegen, auch wenn der Drache nun aus dessen Nähe verschwunden ist.

Das **Brunnenplättchen** auf Feld 5 wird jetzt vom Spielplan genommen.

Die Helden können den Drachen in der Burg angreifen. Er besitzt dort keinerlei Vorteile.

**Wichtig: Den Eisernen König können die Helden nicht angreifen.**



DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Bonus-Legende

## Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

N1

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
... der Baum der Lieder erfolgreich verteidigt wurde ...  
... und die Helden den Feuerdrachen besiegt haben ...  
... und alle Nebelplättchen aufgedeckt und alle Nebelplättchen, die ein Goldmünzen-Symbol zeigen, aktiviert wurden.

*Nach dem Sieg über den Feuerdrachen begann ein großer Aufstand. Das Volk versammelte und bewaffnete sich und zahlreiche Soldaten des Königs schlossen sich den Bewohnern des Rietlandes an. Sie alle waren von der Furcht vor dem Drachen befreit und gemeinsam mit den Dunklen Helden gelang es ihnen, der Herrschaft des Tyrannen ein Ende zu setzen.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2.**

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...  
... der Baum der Lieder nicht verteidigt wurde oder ...  
... die Helden es nicht geschafft haben, den Feuerdrachen zu besiegen, oder ...  
... nicht alle Nebelplättchen aufgedeckt und alle Plättchen, die ein Goldmünzen-Symbol zeigen, aktiviert wurden.  
Mit der Niederlage gegen den Feuerdrachen verschwand auch noch der kleinste Rest an Tapferkeit, und die wenigen Menschen, die noch einen letzten Funken Hoffnung gehabt hatten, flohen vor der grausamen Rache des Königs. Nie wieder, so schwor er, würde es jemanden geben, der seine Herrschaft in Frage stellen oder es wagen sollte, sich gegen ihn aufzulehnen.

DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Bonus-Legende

## Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit

N2

„Und damit wäre ich auch schon am Ende meiner Geschichte“, sagte Malikor zu den gespannt lauschenden Helden.

„Nach dem Sieg über den Drachen erhob sich das Volk und vertrieb den Eisernen König. Er floh aus seiner Burg an die Küste des Hadrischen Meeres, wo er sich ein Fischerboot unter den Nagel riss und damit in den Norden entkam. Vorher soll er aber noch gerufen haben, dass er zurückkommen werde. Und wenn das hundert Jahre dauern würde. Nun, mittlerweile sind mehr als hundertfünfzig Jahre vergangen, aber jetzt ist dieser Zeitpunkt wohl gekommen.“

„Wie konnte der König so lange Zeit am Leben bleiben, wenn er wirklich vor mehr als hundert Jahren gelebt hat?“ fragte einer der Helden.

„Wer weiß schon, welchen Pakt er mit den Dunklen Mächten einging, um sein Leben so weit zu verlängern“, antwortete Melkart anstatt des obersten Bewahrers.

„Und diese Dunklen Helden? Was wurde aus ihnen?“ wollte Josella wissen.

„Trotz ihres heldenhaften Einsatzes für das Land und seine Bewohner wurden sie nie als wahre Helden gesehen, so wie dies bei euch geschehen ist“, sagte Melkart und blickte in die Runde der Helden hinein. „Recht bald verschwanden sie aus dem Rietland und wurden seitdem lange Zeit nicht mehr gesehen. Aber jetzt hört man immer wieder von Gerüchten, dass sie gesehen worden wären, um erneut für das Wohl von Andor zu kämpfen.“

„Und diese vier Schätze waren tatsächlich die Gaben, die wir damals bei der Suche nach dem Sternenschild von den Andori erhalten hatten?“ fragte ein Held.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N3.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor  
Schrecken der Vergangenheit

N<sub>3</sub>

„Ja! Die Dunklen Helden überließen sie dem Volk, denn in den Händen der tapferen Bürger, die für ihre Freiheit gekämpft hatten, sollten sie sicher sein. Sie wurden von Generation zu Generation weitergereicht, bis sie schließlich in euren Händen landeten.“

Die Helden hatten genug erfahren und angesichts dieses düsteren Kapitels aus Andors Geschichte ihre Entschlossenheit noch weiter gestärkt. Der Eiserner König durfte niemals wieder der Herrscher über Andor werden.

Diese Kampagne wird nun mit der Legende „Die Rückkehr des Eisernen Königs“ fortgesetzt.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor  
Schrecken der Vergangenheit



Der Feuerdrache 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen auf einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Der Feuerdrache, soviel hatten die Helden bereits gerücheweise erfahren, gehörte nicht zu den mächtigsten Vertretern seiner Art. Aber ihn umgab eine fast unerträgliche Hitzeaura, die nur wenige Lebewesen auszuhalten vermochten. Leider schienen die Kreaturen des Königs nicht von der Hitze beeinflusst zu werden, denn sie bewegten sich wie selbstverständlich durch sie hindurch. Die Helden hingegen mussten auf der Hut sein, wenn sie dem Feuerdrachen zu nahe kamen.

Sein Sitz war der Wachturm nahe der Burg, und von dort aus blickte er hungrig über das Land und dessen Bewohner.

Und auch die Händler, die sich für gewöhnlich auf der Ebene trafen, um ihre Waren anzupreisen und Geschäfte zu tätigen, waren vor der Hitze und wegen der Angst vor dem Drachen geflohen.

Verteilt **Feuerplättchen** auf den Feldern **6, 13, 14, 16, 18** und **36**. Jeder Held, der eines dieser Felder betritt, muss seinen Zug auf diesem Feld beenden und verliert dabei **4 Willenspunkte**.

Die Plättchen bleiben auf diesen Feldern liegen und können von den Helden **nicht entfernt werden**.

Mit jeder Seite eines **Schildes** kann sich ein Held einmalig vor dem Willenspunktverlust schützen.

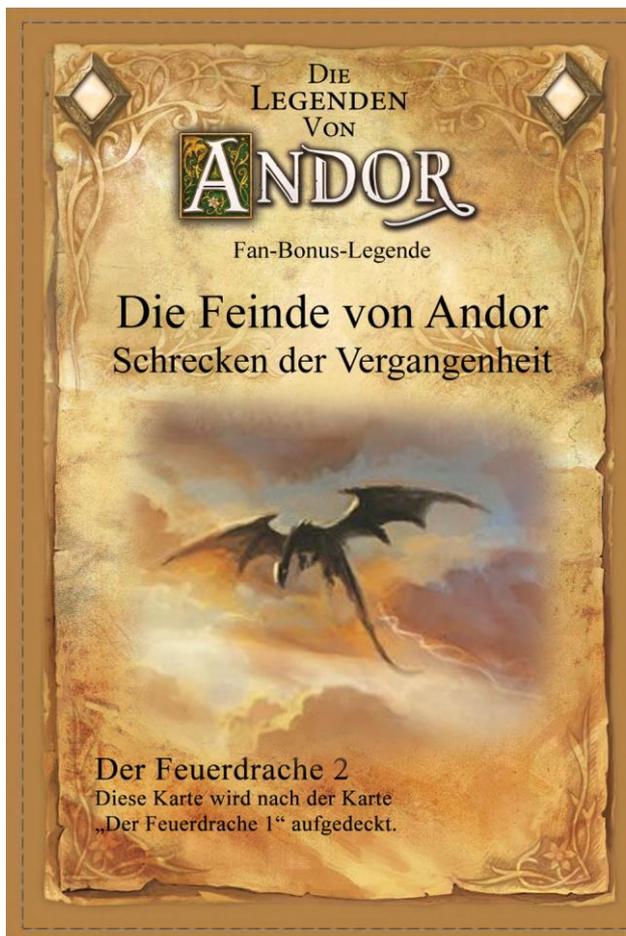
*Hinweis:* Kreaturen werden von den Feuerplättchen nicht beeinflusst und können auf den betreffenden Feldern stehen bleiben oder darüber hinweglaufen.

Legt ein **rotes X** auf den **Freien Markt** (Feld 18). Solange das X dort liegt, kann auf diesem Feld nicht gehandelt werden.

*Hinweis:* Auch wenn der Feuerdrache zunächst auf dem Turm steht, erhält er dadurch keinen Bonus auf seine Stärkepunktzahl.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Der Feuerdrache 2“.

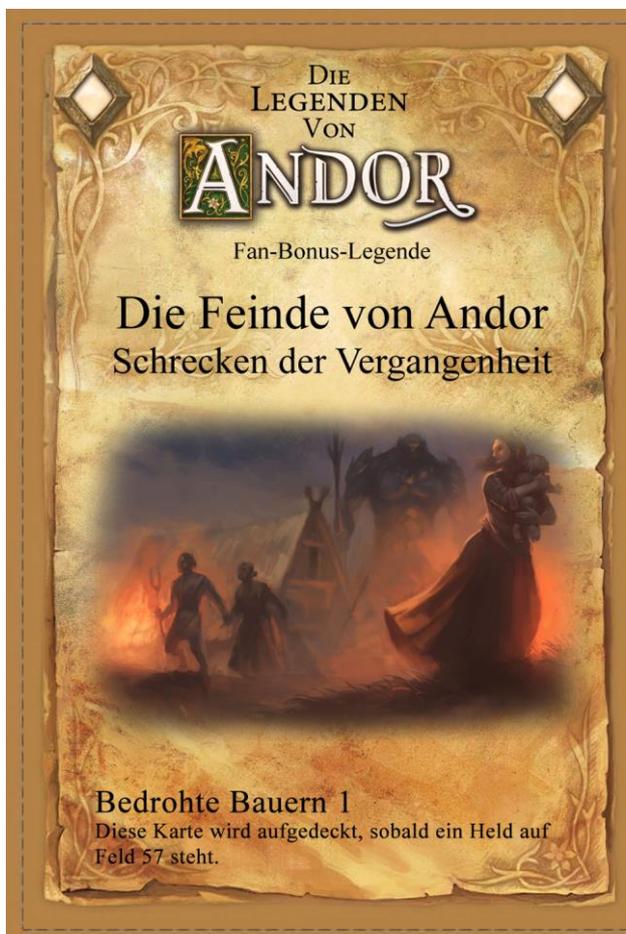




**Der Feuerdrache 2**  
Diese Karte wird nach der Karte „Der Feuerdrache 1“ aufgedeckt.

Helden, die auf dem Feld des Drachen stehen, können ihn zum Kampf herausfordern.  
Der Kampf gegen den Drachen verläuft nach denselben Regeln wie gegen die Kreaturen. Als Auswirkung einer Kampfrunde werden jedoch keine Willenspunkte abgezogen, sondern die oberste Karte vom Stapel „Drachenkampf“ wird aufgedeckt. Waren die Helden stärker (höherer Kampfwert), verliert der Drache anschließend diese Karte. Der Drache besitzt 3 Karten und ist besiegt, wenn er keine Karte mehr hat. Der Erzähler wird dann auf den Buchstaben „N“ versetzt und die Legendenkarte „N1“ aufgedeckt und vorgelesen.  
Bei Gleichstand oder einem niedrigeren Kampfwert verlieren die Helden die Kampfunde.

Der Drache hat **unabhängig von der Spielerzahl 20 Stärkepunkte**. Je nach Anzahl der Spieler würfelt er bei **2 Spielern mit 1**, bei **3 Spielern mit 2** und bei **4 Spielern mit 3 Schwarzen Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert.



**Bedrohte Bauern 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 57 steht.

*Der Held erreichte den Baum der Lieder, dessen mächtiger Stamm hoch in den Himmel empor und weit über die Wipfel der übrigen Bäume hinausragte. Ehrfurcht überkam ihn angesichts dieses Naturwunders. Aber er war nicht hergekommen, um sich an der Schönheit des Baumes zu ergötzen. Er suchte nach Hilfe im Kampf gegen den Drachen. Und er hoffte, dass er sie hier finden würde.*

*Die Bewahrer des Baumes der Lieder empfingen den Helden misstrauisch (was diesen nicht überraschte), wurden aber wesentlich freundlicher und hilfsbereiter, als er ihnen sein Anliegen offenbarte. Er wurde recht schnell ins Archiv zum obersten Priester Ulfar geführt, der ihm auch umgehend mit Rat zur Seite stand.*

*„Ich bin mir sicher, dass das Volk sich gegen den König erheben würde“, begann Ulfar. „Auch unter seinen Soldaten regt sich Widerstand, nicht mehr jeder von ihnen bleibt dem König treu. Sie alle würden sich ohne zu Zögern gegen ihn auflehnen. Aber sie haben Angst vor dem Drachen. Wenn ihr die Bestie besiegen würdet, dann, davon bin ich überzeugt, würde die Herrschaft des Königs ein schnelles Ende nehmen.“*

*„Den Feuerdrachen besiegen? Nichts leichter als das!“, witzelte der Held. „Wie sollen wir das denn anstellen?“*

*„Ihr benötigt sicherlich Hilfe, denn alleine werdet ihr kaum gegen ihn bestehen. Im Süden im Grauen Gebirge lebt ein Dunkler Magier, der sich mit der Kunst der Feuerzauberei befasst. Er besitzt ein magisches Elixier, das demjenigen, der es trinkt, Schutz vor Feuer gewährt. Er verfügt allerdings über keinen allzu großen Vorrat, daher wird er nur schwer dazu zu bringen sein, es euch auszuhändigen.“*

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Bedrohte Bauern 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Bonus-Legende

## Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



### Bedrohte Bauern 2

Diese Karte wird nach der Karte „Bedrohte Bauern 1“ aufgedeckt.

Übergebt ihm diese Pergamente. Er hat schon lange ein Auge auf sie geworfen und versucht, sie in seinen Besitz zu bringen. Wenn ihr sie ihm beschafft, wird er sich mit Sicherheit von dem einen oder anderen Elixier trennen.

Und dann gibt es da noch einen Alchimisten am Krallenfels am Oberlauf der Narne. Er ist sehr bewandert in der Trankbrauerei. Auch von ihm könntet ihr ein hilfreiches Elixier erwerben. Aber er ist mehr auf Gold aus. Ihn werdet ihr daher wohl oder übel für seine Tränke bezahlen müssen.“

Der Held auf Feld 57 erhält **zwei Pergamente**, die er auf den kleinen Ablagefeldern auf seiner Heldentafel ablegen kann. Stellt die Figur des **Dunklen Magiers** auf das Feld 69. Wenn ein Held ihm eines der Pergamente bringt, erhält er eine halbvolle Flasche des Feuerschutz-Tranks (der Gegenstand „Gift“). Bringt er ihm beide Pergamente, erhält er einen vollen Trank. Jede Seite des Tranks kann ein Held einsetzen, um sich bis zum **Ende der Legende** vor Feuer zu schützen. Ein Held, der von dem Trank trinkt (dies ist eine freie Handlungsmöglichkeit und kostet keine Stunde auf der Tagesleiste), legt ein Sternchen auf seine Heldentafel. Ab jetzt verliert er **keine Willenspunkte mehr**, wenn er **auf einem Feld mit einem Feuerplättchen** steht und muss auf einem der Felder **nicht mehr stehen bleiben**. Der Trank kann **zweimal** eingesetzt werden, also zwei Helden vor Feuer schützen. Danach kommt das Gift aus dem Spiel.

Stellt die Figur **Narraven** auf das Feld 30. Ein Held, der auf diesem Feld steht, kann bei dem Alchimisten einen „Trank der Hexe“ kaufen. Der Preis ist der gleiche, wie auf der Ausrüstungstafel unter der entsprechenden Heldenanzahl angegeben.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Bedrohte Bauern 3“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Bonus-Legende

## Die Feinde von Andor Schrecken der Vergangenheit



### Bedrohte Bauern 3

Diese Karte wird nach der Karte „Bedrohte Bauern 2“ aufgedeckt.

„Bevor ihr euch aber in den Kampf gegen den Drachen stürzt, hätten wir noch eine Bitte an euch. Wie ihr bestimmt schon gesehen habt, hat der König seine Kreaturen und auch den Drachen losgeschickt, um viele der Höfe und Häuser im Rietland niederzubrennen. Immer mehr Menschen aus dem Volk widersetzen sich seinen Anweisungen und dafür hat er sie bestraft, indem er ihnen ihr Hab und Gut zerstörte. Die meisten der Bewohner sind geflohen, als die Kreaturen anrückten, aber es ist möglich, dass einige von ihnen noch auf ihren Höfen waren, als das Unglück über sie hereinbrach. Bitte, schaut bei den Häusern nach, ob es nicht vielleicht doch noch Menschen dort gibt, die Hilfe benötigen. Jeden, den ihr findet, könnt ihr zu uns bringen, wir würden sie versorgen.“

Sortiert aus den **Nebelplättchen** folgende Plättchen aus: 1x Ereignis, 1x Gor, 1x 1 Gold und das Plättchen, das den Trank der Hexe zeigt, und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Plättchen und legt acht von ihnen verdeckt auf die Felder **2, 15, 19, 24, 28, 32, 40** und **64**. Die drei übrigen Plättchen kommen aus dem Spiel.

#### Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen **alle Nebelplättchen aufdecken**. Jedes Nebelplättchen, das ein **Goldmünzen-Symbol** zeigt, muss außerdem von einem der Helden **aktiviert** werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Bedrohte Bauern 4“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor  
Schrecken der Vergangenheit



**Bedrohte Bauern 4**

Diese Karte wird nach der Karte „Bedrohte Bauern 3“ aufgedeckt.

Helden können Felder mit Nebelplättchen passieren. Um sie aufzudecken und zu aktivieren, muss ein Held jedoch darauf stehen bleiben. Die Nebelplättchen können **nicht** mit einem Fernrohr aufgedeckt werden. Der Held Leander/Leane jedoch **kann** seine Sonderfähigkeit einsetzen, um eines oder mehrere Plättchen aufzudecken.

Wenn ein Held ein Nebelplättchen aufdeckt und aktiviert, wird dieses wie ein gewöhnliches Nebelplättchen behandelt. Das heißt: Zeigt das Nebelplättchen zum Beispiel einen Gor, dann wird ein Gor auf das entsprechende Feld gestellt. Zeigt das Nebelplättchen „+3 Willenspunkte“ an, erhält der Held die Willenspunkte.

**Ausnahme:** Aktiviert ein Held ein Nebelplättchen, das ein Goldmünzen-Symbol zeigt, findet er einen überlebenden Bauern auf seinem Hof. Ein Bauernplättchen wird dann auf das Feld gelegt. Der Held erhält jedoch keine Goldmünze.

Jedes Bauernplättchen **kann** zum Baum der Lieder gebracht werden. Dort wird es auf die Rückseite gedreht und dient als weiterer Schild.

Betritt eine Kreatur das Feld eines Bauern oder wird der Bauer über ein Feld bewegt, auf dem eine Kreatur steht, ist der Bauer geschlagen und kommt aus dem Spiel.

Betritt ein Held, der ein Bauernplättchen mit sich führt, ein Feld, auf dem ein Feuerplättchen liegt, verliert der Held die doppelte Anzahl an Willenspunkten. (Es sei denn, er hat sich durch einen magischen Trank davor geschützt.)

*Hinweis:* Die Helden haben lediglich die Aufgabe, auf den niedergebrannten Höfen nach Überlebenden zu suchen. Diese zum Baum der Lieder zu bringen ist **kein Legendenziel**.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Bonus-Legende

Die Feinde von Andor  
Schrecken der Vergangenheit



**Drachenkampf**

Diese Karte wird aufgedeckt, um die Auswirkung des Kampfes gegen den Feuerdrachen zu erfahren.

**Kampfrunde gewonnen!**

*Der Feuerdrache spie große Flammen in die Richtung der Helden. Auch wenn sie es schafften, ihnen auszuweichen, so setzte ihnen die Hitze dennoch zu.*

Die Heldengruppe verliert 6 Willenspunkte oder ein Held verliert 4 Willenspunkte.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Drachenkampf“ gelegt.

Die Heldengruppe erhält Willenspunkte: bei 2 Helden = 4, bei 3 Helden = 3, bei 4 Helden = 2.

*Auch wenn der Kampf nicht gut für sie verlief, so blieben die Helden dennoch standhaft.*

**Kampfrunde verloren!**

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Bonus-Legende

**Die Feinde von Andor**  
Schrecken der Vergangenheit



**Drachenkampf**

Diese Karte wird aufgedeckt, um die Auswirkung des Kampfes gegen den Feuerdrachen zu erfahren.

**Kampfrunde gewonnen!**

*Als ein weiterer Flammenstoß auf die Helden zuraste und sie sich in Deckung begaben, da merkten sie, dass der Schild, den einer der Helden bei sich trug, doch wesentlich stabiler war als gedacht.*

Ein angeschlagener Schild kann jetzt wieder auf die Vorderseite gedreht werden.

**Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.**

**Kampfrunde verloren!**

*Der Kampf zehrte an den Kräften der Helden. Dennoch gelang es einem von ihnen, eine mögliche Schwachstelle in der schuppigen Haut des Feuerdrachens zu erkennen.*

Ein beliebiger Held verliert 2 Stärkepunkte. Dafür erhält er aber einen halbollen Trank der Hexe.

**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Drachenkampf“ gelegt.**

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Bonus-Legende

**Die Feinde von Andor**  
Schrecken der Vergangenheit



**Drachenkampf**

Diese Karte wird aufgedeckt, um die Auswirkung des Kampfes gegen den Feuerdrachen zu erfahren.

**Kampfrunde gewonnen!**

*Der Drache wich zunächst zurück. Seine Augen glühten vor Zorn über die Anmassung der Menschen, ihn besiegen zu wollen, und mit einem überraschenden Hieb fügte er den Helden großen Schaden zu.*

Die Heldengruppe verliert 2 Stärkepunkte.

**Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.**

**Kampfrunde verloren!**

*Die Hitze, die den Körper des Feuerdrachens umgab, beeinträchtigte auch die Waffen und Ausrüstung der Helden.*

Die Heldengruppe verliert einen beliebigen Gegenstand.

**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Drachenkampf“ gelegt.**



Narraven