



## Die Rettung des Helden

**Inhaltsangabe:** Einer der Helden wird entführt. Nur die Bewahrer des Baumes der Lieder sehen, wo er hingbracht wird und wie man dort hin kommt. Die Aufgabe der Helden ist es den entführten Helden zu retten.

**Schwierigkeitsgrad:** mittel



**Hinweis:** Diese Legende ist nur für 2-3 Spieler geeignet.

*Die Helden hatten mehrmals bewiesen, dass sie es würdig waren, das Land Andor vor den bösen Kreaturen zu beschützen und zu verteidigen. Umso mehr erschütterte es das Volk, als an einem friedlichen Morgen die Nachricht verbreitet wurde, dass einer der Helden entführt worden sei.*

Erwürfelt mit einem schwarzen Würfel den Helden, der entführt worden ist:

bei einer 6 = der Zauberer

bei einer 8 = der Zwerg

bei einer 10 = der Bogenschütze

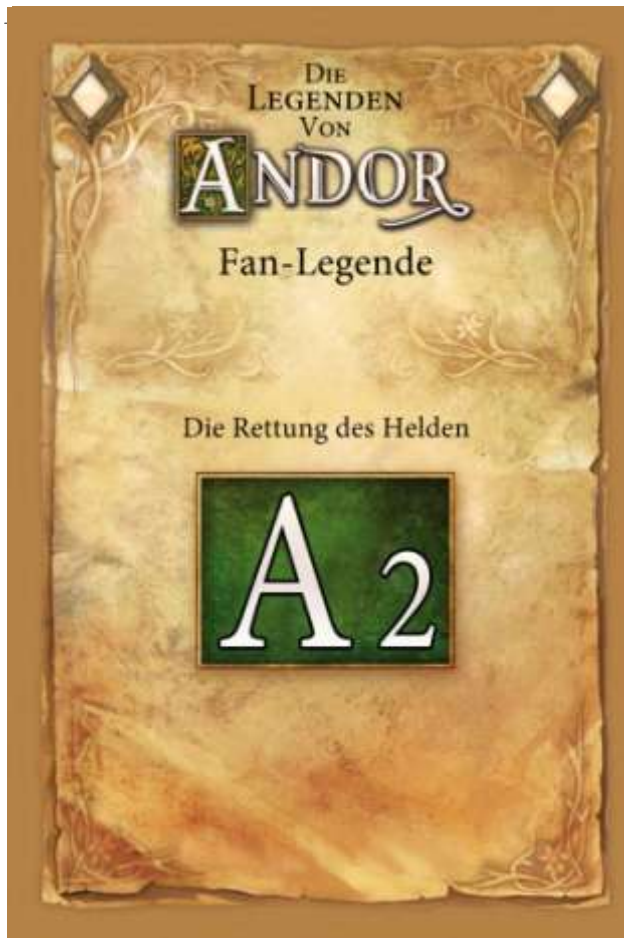
bei einer 12 = der Krieger

Führt nun die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Nun legt ihr zusätzlich folgendes Spielmaterial bereit:

- die Hexe, Magier Vakur, 2 Bauernplättchen, das „N“-Plättchen
- verdeckt und gemischt: 15 Kreaturenplättchen, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, die Geröllplättchen, die Edelsteine, 8 Schicksalskarten (ohne 3 und 5) und 4 große Karten „Der Schlüssel zur Rettung“

**Lest nun weiter auf Legendenkarte A2.**



Weitere Vorbereitungen:

- Legt das „N“-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben „N“ der Legendenleiste.
- Stellt **Gors** auf die **Felder 15, 19, 31, 49**, einen **Skral** auf **Feld 16** und einen **Troll** auf **Feld 30**.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel nacheinander, an welchen Buchstaben der Legendenleisten **5 Kreaturenplättchen** verdeckt gelegt werden.

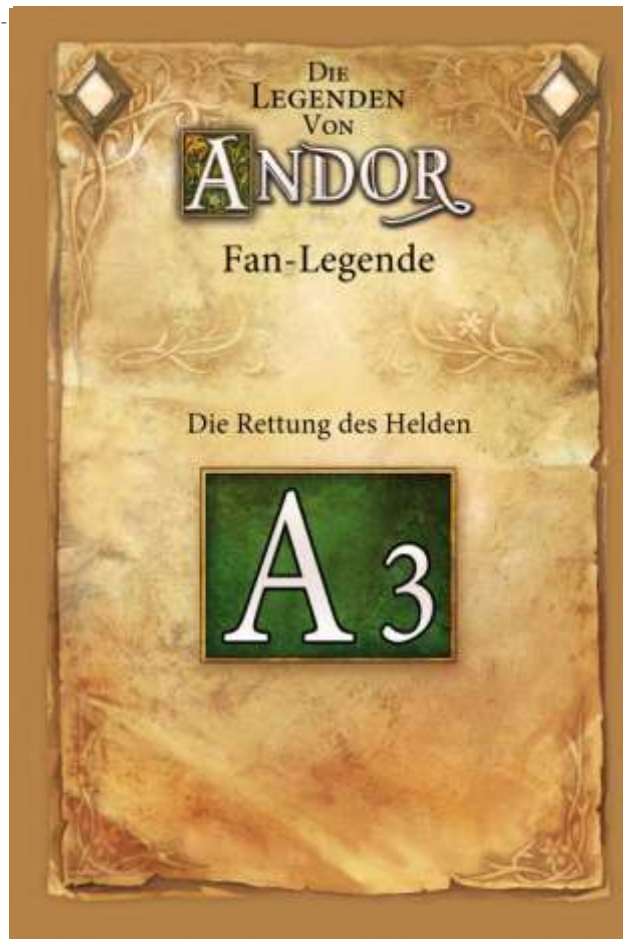
**Wichtig:** Es dürfen nie mehr als 2 Plättchen an einem Buchstabenfeld liegen.

- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine** und von **2 Heilkräutern**.
- Ein Held (bei 2 Spielern) beziehungsweise zwei Helden (bei 3 Spielern) erhalten eine Schicksalskarte.

**Lest nun weiter auf Legendenkarte A3.**







*Die Bauern packte die Angst, als sie von der beunruhigenden Nachricht hörten.*

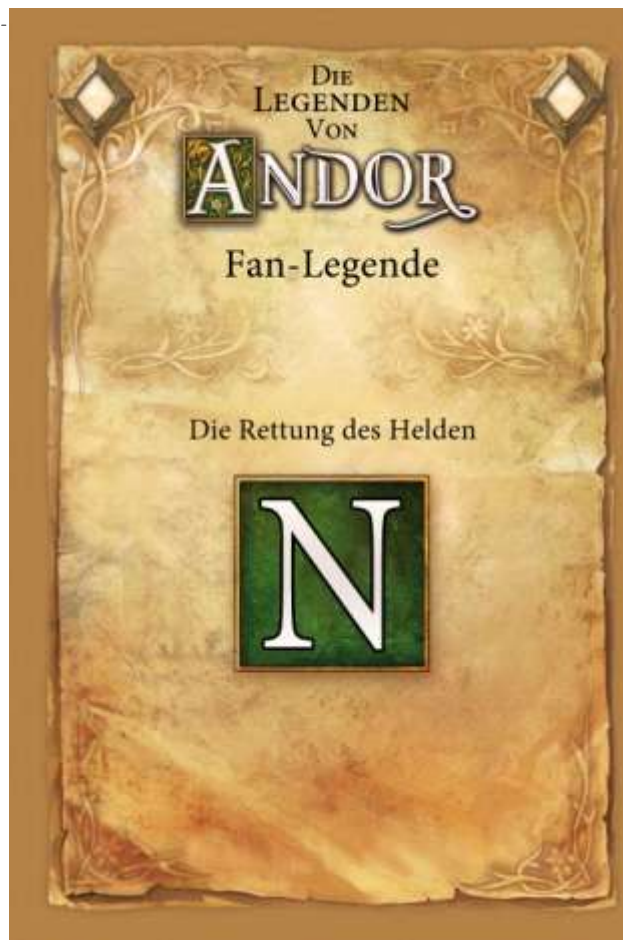
- Legt nun je ein Bauernplättchen auf die Felder 24 und 28.

*Eine neue Hoffnung keimte auf, als die Rietburg eine Nachricht der Bewahrer des Baumes der Lieder erreichte. Die Bewahrer berichteten, dass der verschwundene Held zum Verlassenen Turm (Feld 83) verschleppt worden sein.*

- Legt nun eine der 4 Karten „Der Schlüssel zur Rettung“ auf das Feld 57. Erst wenn ein Held dieses Feld erreicht, darf die Karte aufgedeckt werden.
- Stellt die Helden auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen.
- Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die **Gruppe** erhält **5 Gold** und ein **Schild**.
- Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

#### **Legendenziel:**

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das „N“-Plättchen auf der Legendenleiste erreicht hat und...  
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde und...  
...das/die Schicksal(e) erfüllt worden ist/sind und...  
...der Held gerettet ist.




Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...  
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde und...  
...das/die Schicksal(e) erfüllt worden ist/sind und...  
...der Held gerettet worden ist.

*Endlich waren die Helden wieder vereint. Gemeinsam kehrten sie frohgemut zur Rietburg zurück. Die gute Nachricht von der Rettung verbreitete sich wie ein Lauffeuer im ganzen Land und alle feierten die Helden.*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...  
...die Burg nicht verteidigt wurde oder...  
...das/die Schicksal(e) nicht erfüllt worden ist/sind oder...  
...der Held nicht gerettet worden ist.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Rettung des Helden

**Der Schlüssel zur Rettung**  
Diese Karte wird auf gedeckt, wenn ein Held  
den Baum der Lieder (Feld 83) erreicht.

Stellt nun die Figur des entführten Helden auf den Verlassenen Turm (Feld 83).

*Die Bewohner des Baumes der Lieder waren in heller Aufregung. Der dunkle Magier Vakur bewachten den Verlassenen Turm.*

- Stellt nun den **Dunklen Magier** auf das **Feld 83**.

---

**Aufgabe:** Der Dunkle Magier muss besiegt werden, bevor der Erzähler das „N“-Plättchen auf der Legendenleiste erreicht. Wenn er besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf das „N“-Plättchen vorgesetzt.

---

**Stärkepunkte:** bei 2 Spielern 6, bei 3 Spielern 10  
**Willenspunkte:** 10  
**Würfel:** immer 2 schwarze Würfel.  
**Besonderheit:** Würfelwerte werden immer addiert. Ist Vakur nach 5 (bei 2 Spielern)/ 4 (bei 3 Spielern) Kampfunden nicht besiegt, verwendet er 3 schwarze Würfel.

**Hinweis:** Den Verlassenen Turm erreicht man von den **Feldern 64 und 65**.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Rettung des Helden

**Der Schlüssel zur Rettung**  
Diese Karte wird auf gedeckt, wenn ein Held  
den Baum der Lieder (Feld 83) erreicht.

Stellt nun die Figur des entführten Helden auf den Verlassenen Turm (Feld 83).

*Die Bewohner des Baumes der Lieder hatten furchtbare Angst. Ein verhexter Troll bewachte den Verlassenen Turm.*

- Stellt einen **Troll** auf das **Feld 83**.

---

**Aufgabe:** Der Troll muss besiegt werden, bevor der Erzähler das „N“-Plättchen der Legendenleiste erreicht. Wenn er besiegt ist, wird der Erzähler sofort auf das „N“-Plättchen vorgesetzt.

---

**Stärkepunkte:** bei 2 Spielern 12, bei 3 Spielern 16  
**Willenspunkte:** 12  
**Würfel:** immer 3 rote Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Allerdings zählt immer der höchste Wert.  
**Besonderheit:** verlieren die Helden eine Kampfunde, verliert jeder die **doppelte Anzahl** an Willenspunkten.





Stellt nun die Figur des entführten Helden auf den Verlassenen Turm (Feld 83).

*Die Bewohner des Baumes der Lieder berichteten, dass man über die Berge (Feld 61) zum Verlassenen Turm gelangen würde. Jedoch müssten die Helden erst das Geröll entfernen, das ihnen den Weg versperrte.*

- Legt nun **6 Geröllplättchen** auf das **Feld 61**.

---

**Aufgabe:** Die Geröllplättchen müssen entfernt werden, bevor der Erzähler das „N“-Plättchen der Legendenleiste erreicht. Wenn sie entfernt sind, wird der Erzähler sofort auf das „N“-Plättchen vorgesetzt.

---

**Besonderheit:** Zu dem Wert auf dem Geröllplättchen werden bei jedem Versuch, das Plättchen zu entfernen, die Stärkepunkte der kämpfenden Helden addiert. Der Kampfwert der Helden muss mindestens genauso hoch sein.



Stellt die Figur des entführten Helden auf den Verlassenen Turm (Feld 83).

*Die Bewahrer des Baumes der Lieder berichteten, dass man durch die Mine zum Verlassenen Turm gelangte. Jedoch gehörte die Mine den Zwergen, die niemanden hineinließen, wenn man keinen angemessenen Preis dafür zahlte.*

---

**Aufgabe:** Bevor der Erzähler das Feld „N“ der Legendenleiste erreicht, müsst ihr Gold und Edelsteine im Wert von 25 (bei 2 Spielern)/ 35 (bei 3 Spielern) auf das Feld 71 legen, um Einlass in die Mine zu bekommen und den Verlassenen Turm zu erreichen.

---

*Vor langer, langer Zeit hatten die Zwerge einige ihrer wertvollsten Edelsteine versteckt. Nun aber wünschten sie, sie wieder zu besitzen.*

- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **6 der 11 Edelsteine**.