



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Die verlorenen Lieder

A 1

Diese Legende besteht aus 9 Karten:
A1, A2, B, N,
5 Karten "Andors Lieder"



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Die verlorenen Lieder

A 2



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Die verlorenen Lieder

B



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Die verlorenen Lieder

N

- Legt je **1 verdecktes Kreaturenplättchen** an die Buchstaben **D, E und H** sowie **2 Plättchen** an den Buchstaben **F** der Legendenleiste.

Hinweis:

Mit Ausnahme der Bauern dürfen sich Plättchen, die auf den Spielplan gelegt werden, und Kreaturen auf demselben Feld befinden. Steht eine Kreatur mit einem Bauern auf dem gleichen Feld, kommt das Bauernplättchen aus dem Spiel, und die Legende ist **sofort** verloren.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Rietburg verteidigen.

Stellt Eure Helden auf folgende Felder:

- Krieger / Kriegerin auf Feld 41
- Bogenschützin / Bogenschütze auf Feld 57
- Zauberin / Zauberer auf Feld 64
- Zwerg / Zwergin / Wolfskrieger / Wolfskriegerin auf Feld 71

Andere Helden beginnen das Spiel auf den Feldern, die ihrer Rangzahl entsprechen.

Steht ein Held jetzt auf einem Feld mit einem Nebelplättchen, so muss er dieses Plättchen aufdecken und aktivieren, sobald er am Zug ist.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält **5 Gold**. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

Die Geschichte Andors ist seit den Tagen von Brandurs Flucht über das Graue Gebirge erfüllt von großen Legenden. Geschichten von Heldenmut erzählen sich die Menschen im Schein der Lagerfeuer.

Doch vor langer Zeit verschwanden einige der Pergamente aus dem großen Archiv der Bewahrer, und viele Jahre nannte man sie nur noch "Die verlorenen Lieder".

Diese Legende wird auf der **Vorderseite** des Grundspielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- gemischt und verdeckt 5 Kreaturenplättchen, 3 Heilkräuter, 6 Runensteine
- 2 Bauernplättchen, 5 Edelsteine (Wert beliebig)
- die Hexe
- die 5 Karten "Andors Lieder" mischen und verdeckt 3 davon bereit legen; die 2 übrigen Karten kommen aus dem Spiel
- verdeckt und gemischt bei **2 Helden** die **Pergamente** mit den Werten **8, 10 und 11**; bei **3 Helden** die **Pergamente** mit den Werten **10, 11 und 14** und bei **4 Helden** die **Pergamente** mit den Werten **11, 14 und 17**.

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Gors** auf die Felder **2, 13, 18, 21 und 24** und **Skrale** auf die Felder **32 und 34**. Legt **Sternchen auf B und N**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

- ... die Aufgaben der drei Karten "Andors Lieder" erfüllt wurden und...
- ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Gemeinsam hatten die Helden einige der verloren geglaubten Lieder wiederfinden können und Andor ein Stück seiner Geschichte zurückgegeben.

Fan-Legende "Die verlorenen Lieder" - Autor: Mjöltnir

Trotz aller Anstrengungen war es den Helden nicht gelungen, die verlorenen Lieder zu finden, und für eine sehr lange Zeit blieben sie verschollen.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
 ... nicht alle Aufgaben der drei Karten "Andors Lieder" erfüllt wurden oder...
 ... die Burg nicht verteidigt wurde.

Gerüchte gingen um, die verschollen geglaubten Pergamente seien entdeckt worden. Die Helden machten sich auf den Weg, die verlorenen Lieder zu finden.

Legt die **Pergamente** auf die Felder **15, 26 und 49** und deckt sie auf. Ein Held kann ein Pergament aufnehmen, wenn er den Wert des Pergaments an Willenspunkten besitzt. Die Willenspunkte werden **nicht** abgegeben.

Sobald ein Held ein Pergament **aufgenommen** hat, wird die oberste Karte "Andors Lieder" aufgedeckt und vorgelesen.

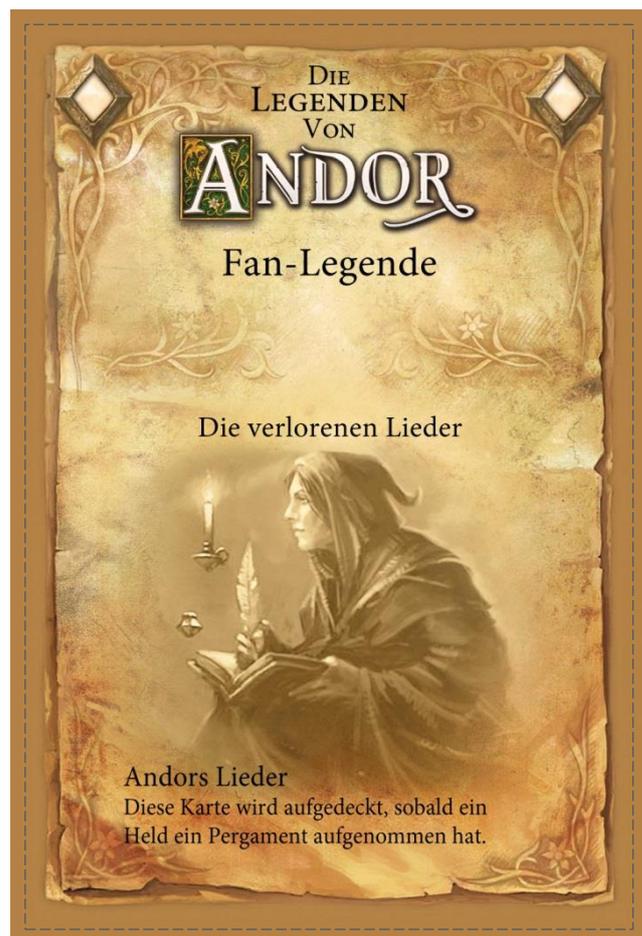
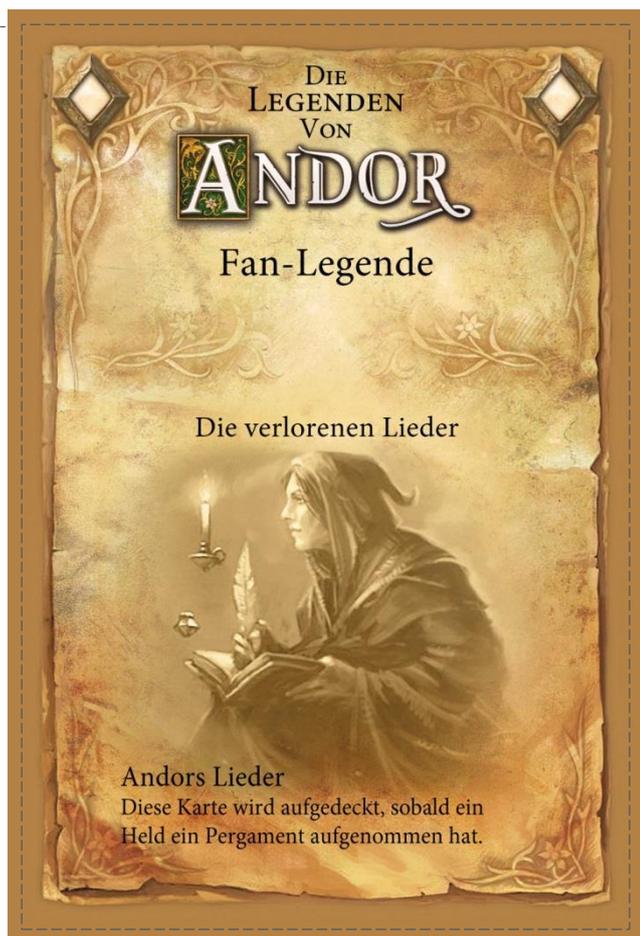
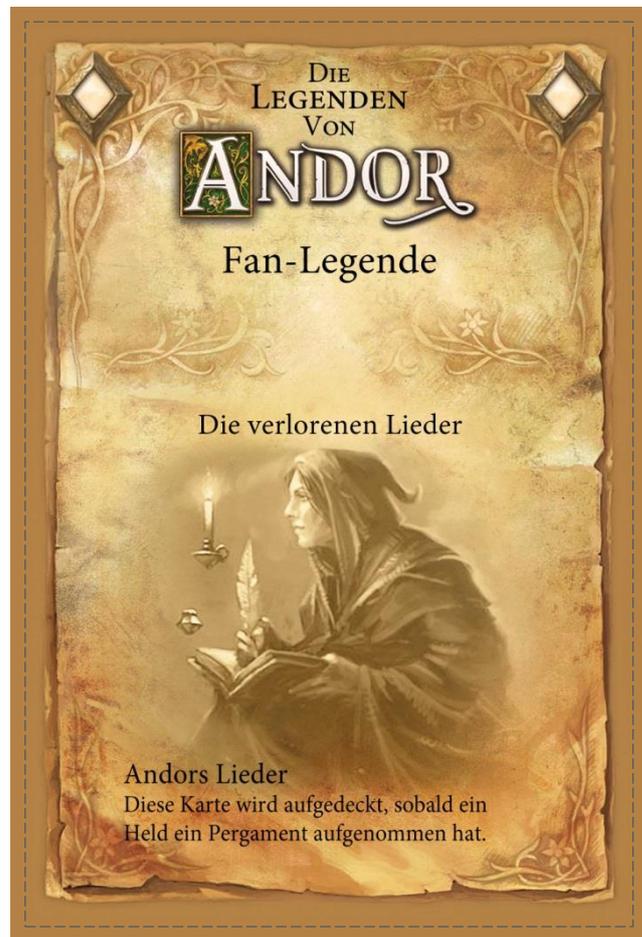
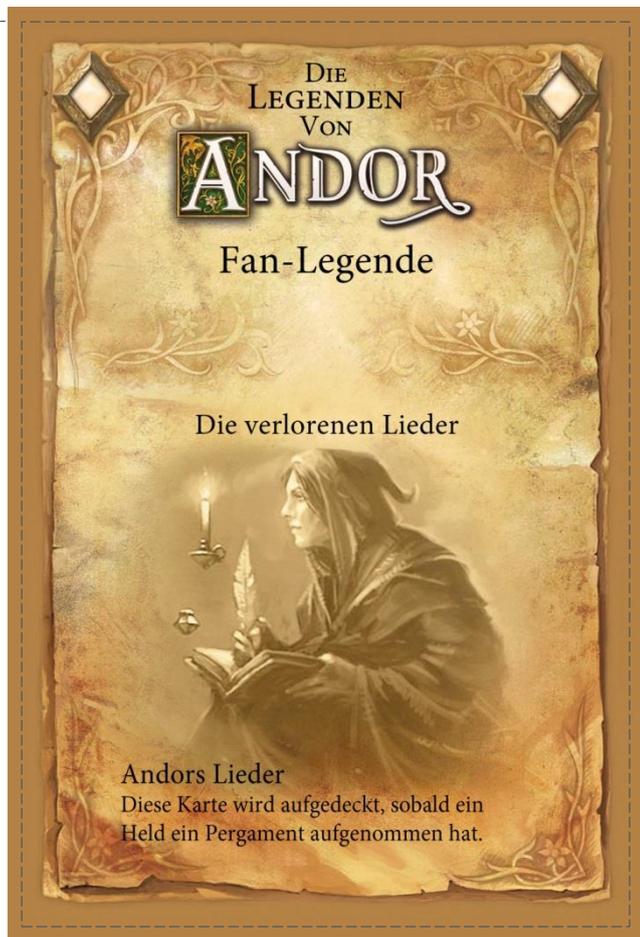
Legendenziel:

Alle Pergamente müssen erreicht und die Aufgaben der "Andors Lieder"-Karten erfüllt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** der Legendenleiste erreicht hat.

Sobald die dritte Aufgabe erfüllt wurde, wird der Erzähler auf den Buchstaben **N** der Legendenleiste vorgerückt.

Hinweis: Eine Aufgabe darf von verschiedenen Helden und in mehreren Zügen erfüllt werden, es sei denn, die Erfüllung durch **einen** Helden ist ein Teil der Aufgabe selbst.





Das Lied der Händler

*Im Schatten der Burg schallen die Rufe der Händler
und die Schreie der Falken weit übers Land.
Golden schimmernde Münzen
wandern von Hand zu Hand.*

*In Andors Legenden besungene Helden,
furchtlos zu allen Zeiten,
ziehen hinaus, den Trinkschlauch gefüllt,
die Gefahren erspät schon von weitem.*

*Am Wegesrand noch einmal verweilt,
gerüstet mit Helm, Schild und Bogen,
und mit Mut und neuer Stärke
sind sie in den Kampf gezogen.*

Aufgabe:

1 Held muss in einem Zug auf dem Freien Markt (Feld 18) Ausrüstungsgegenstände und/oder Stärkepunkte im Wert von **10 Gold bei 2 Helden, 12 Gold bei 3 Helden oder 14 Gold bei 4 Helden** kaufen.

Der Handel muss abgeschlossen und das Pergament, auf dem dieses Lied gefunden wurde, auf Feld 18 abgelegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.

Das Lied der Bauern

*Nach zahllosen Schlachten verbrannt ist die Erde,
vom Hunger schmal der Bauern Gesicht,
die Burg als Zuflucht mit Not nur erreicht
und gezeichnet von Leid und Verzicht.*

*In jedem Jahr neu die Äcker gepflügt
und über das Vieh auf den Weiden gewacht,
in eisigem Regen und brennender Sonne
klaglos die neue Saat ausgebracht.*

*Die Ähren sich wiegen golden im Wind,
bestellt ist in Andor das Land,
und bald schon werden sich füllen die Scheunen
durch der Bauern rastlose Hand.*

Aufgabe:

Legt je ein Bauernplättchen auf die Felder 40 und 64. Befindet sich eine Kreatur auf einem dieser Felder, wird sie in Richtung der Pfeile auf das nächste freie Feld vorgerückt. Die beiden Bauern und das Pergament, auf dem dieses Lied gefunden wurde, müssen zur Rietburg (Feld 0) gebracht und abgelegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.

Ein Bauernplättchen darf in der Burg auf die Schildseite gedreht werden, das zweite kommt aus dem Spiel.

Das Lied der Runensteine

*Zu deuten die Zeichen im Stein,
den Hexen und Heiler besessen,
der Zauberer Kraft und die alte Magie
bald schon werden vergessen.*

*Vor langer Zeit von jenseits des Meeres
aus Hadria einst nach Andor gebracht,
wird nun die Weisheit entschwinden
zu leisem Flüstern im Schatten der Nacht.*

*Verloren der Zauberer Schriften
und die Macht aus alter Zeit.
Das Geheimnis zu lange gehütet
aus Furcht vor Missgunst und Neid.*

*Schon bald gehen die magischen Kräfte
ins Reich der Legenden ein,
und Glück wird dem Letzten zuteil,
dessen Hand hält den Runenstein.*

Aufgabe:

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 der 6 Runensteine. 2 verschieden farbige Runensteine und das Pergament, auf dem dieses Lied gefunden wurde, müssen zur Hexe Reka gebracht und auf ihrem Feld abgelegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.

Das Lied der Heilkräuter

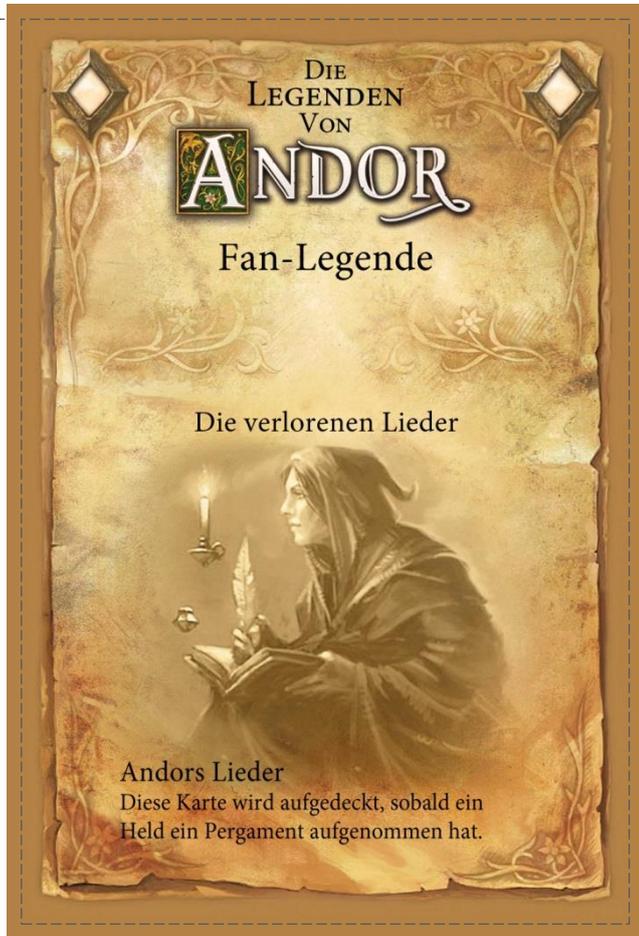
*Seit alter Zeit in Andor blühen Kräuter und gedeih'n,
im Wald des Südens hellem Schein,
wo Bäume groß und weit
die Kronen in den Himmel recken
vom Anbeginn der Zeit.*

*Am Ufer der Narne, die hell und klar das Leben bringt ins
Land,
ein Kraut, gesammelt von kundiger Hand,
das lindert Not und Schmerz,
und furchtlosen Helden im Kampf
stärken wird es das Herz.*

*Das heilende Kraut erblüht im Schatten Grauer Berge,
am Eingang zur Mine der Zwerge,
und an der alten Taverne,
wo trunken ist der Troll,
da leuchtet's im Schein der Sterne.*

Aufgabe:

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 2 der 3 Heilkräuter. Die beiden Heilkräuter und das Pergament, auf dem dieses Lied gefunden wurde, müssen zur Taverne (Feld 72) gebracht und abgelegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.



Das Lied der Zwerge

*Geschmiedet einst vier große Schilde
und ein Bündnis mit den Drachen
in den Minen von Cavern.
Fast vergessene Legenden
wissen noch von Schild und Stern.*

*Nur Schatten in der Dunkelheit,
wie bleicher Nebel auf dem See,
sind des alten Bundes Spuren,
und in den großen Felsenhallen
lauern nun die Kreaturen.*

*Blass glimmt noch das Drachenfeuer,
glänzen Edelstein und Gold,
und in finst' rer Mine weit
klingt das alte Lied der Zwerge,
schon seit Anbeginn der Zeit.*

Aufgabe:

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 Edelsteinen.

Die Edelsteine und das Pergament, auf dem dieses Lied gefunden wurde, müssen zur Mine der Schildzwerge (Feld 71) gebracht und abgelegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben N der Legendenleiste erreicht hat.

Die Edelsteine haben **nicht** die "Ablenkfunktion", die in Legende 5 beschrieben wird.
