





Fan-Legende

Der letzte Feind

A1

Die Legende besteht aus 30 Karten: A1, A2, A3, A4, A5, A6, C, N, 4x Die Suche nach dem Geist, Ein erster Sieg 1 & 2, Lonas, Melkarts Rat 1 & 2, Der letzte Kampf, 8x Der Wiederaufbau, 3x Die drei Schwestern, Die Entscheidung

A1

Die Rietburg war zurückerobert, doch Andor war noch immer ein zerstörtes Land. Die Helden mussten beim Wiederaufbau helfen, wo sie nur konnten. Außerdem tauchten schon neue Kreaturen auf und versuchten, die Burg zurückzuerobern.

Die Legende spielt auf dem **Andor-Spielplan**. Ihr benötigt zusätzlich Material aus „**Teil III – Die letzte Hoffnung**“ und „**Der Sternenschild**“.

Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** des Grundspiels aus. Benutzt dafür nur Material des Grundspiels (außer ihr benutzt andere Helden). Beachtet bei der Checkliste aber folgende Änderungen:

- Spielt diese Legende mit den **Helden**, die ihr in der Legende „Rückkehr nach Andor“ benutzt habt.
- Sortiert die **Ereigniskarten**, die schon in der Legende „Rückkehr nach Andor“ abgelegt wurden, aus. Legt Ereigniskarten, die am Ende der Legende auf dem Spielplan lagen, wieder auf den Spielplan (außer Karten, die nur einen Tag lang aktiv sind).
- Entfernt das **Nebelplättchen** mit der Hexe und legt kein Nebelplättchen auf Feld 44.

Legt zusätzlich folgendes Material bereit:

- aus dem **Grundspiel**: die Schildzwerg, die Bauernplättchen; verdeckt und gemischt: die Kreaturenplättchen, die Runensteine, die Heilkräuter, die Pergamente, die Geröllplättchen

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.





Fan-Legende

Der letzte Feind

A2

A2

- aus „**Die letzte Hoffnung**“: die Rietgraskrone, die magischen Schilde, die Sternenschildplättchen, die Feuerplättchen, die Holzplättchen, zwei Apfelnüsse, die Skelette, die weißen und grauen Würfel, einen Bergskral, den Trosswagen, die alten Waffen; verdeckt und gemischt: die Bewegungsplättchen
- aus „**Der Sternenschild**“: den Leitwolf (schwarzes Fell) und das Wolfssymbol (alternativ Prinz Thorald und ein Sternchen als Ersatz)
- **zusätzlich** die Bonus-Figuren „Die drei Schwestern“ in grauen Standfüßen, das Sonnenaufgang-Feld und die Karten „Kreatur-Skelette“ und „Die magischen Schilde“

Legt Sternchen auf C und N. Stellt einen **Gor** auf **Feld 30** und einen **Troll** auf **29**. Deckt **vier Kreaturenplättchen** auf und führt sie aus. Erwürfelt mit einem roten Würfel, an welche Buchstaben der Legendenleiste **fünf weitere Kreaturenplättchen** gelegt werden. Dabei dürfen an jedem Buchstaben höchstens zwei Plättchen liegen. Legt außerdem je ein **Kreaturenplättchen** an C und G. Legt das **Sonnenaufgang-Feld** über das des Grundspiels und über das Ablagefeld für Ereigniskarten. (Legt die Ereigniskarten neben dem Spielplan bereit.) Deckt das Kreaturenplättchensymbol und das Apfelnussymbol mit roten X ab; sie werden in dieser Legende nicht benötigt.

Aufgabe

Die **Burg** muss verteidigt werden. Kreaturen, die auf Feld 0 ziehen, werden in dieser Legende wieder wie üblich auf einen goldenen Schild gestellt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



Fan-Legende

Der letzte Feind



A3

Für diese Legende benötigt ihr möglicherweise sechs Skrale, obwohl nur fünf Skrale im Grundspiel enthalten sind. Nehmt dann den Bergskral aus Teil III als zusätzlichen Skral. Er verhält sich genau wie die anderen Skrale und hat dieselben Kampfwerte.

Normalerweise waren die Kreaturen nicht so organisiert, sondern griffen auf eigene Faust und in kleinen Gruppen an. Es war, als hätte ihnen jemand ihnen einen Befehl gegeben. War es wieder der mysteriöse Geist, den die Helden aus der Burg vertrieben hatten? Sie mussten ihn suchen, um es herauszufinden.

Möglicherweise wussten die Andori, die den Krahdern entkommen waren und sich seitdem vor den Kreaturen versteckt hatten, mehr über ihn zu berichten. Viele hatten in der Taverne „Zum Trunkenen Troll“ Zuflucht gefunden. Andere waren in die Wälder oder zu den Schildzwergen geflohen. Vielleicht hatten ihn einige auch bei seiner Flucht beobachtet und wussten, wo er sich jetzt versteckte.

Mischt die **Karten „Suche nach dem Geist“** und legt sie als Stapel bereit. Legt je ein **Bauernplättchen** mit der Schildseite nach oben auf die **Felder 35, 44, 52 und 72**. Wenn ein Held auf einem Feld mit Bauernplättchen **steht**, darf er es umdrehen. Lest dann die oberste Karte vom Stapel „Suche nach dem Geist“ vor. Erst danach darf das Bauernplättchen bewegt werden. Bauernplättchen können nicht auf eine andere Art umgedreht werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



Fan-Legende

Der letzte Feind



A4

Auch Bauernplättchen, die mit der Schildseite nach oben liegen, können durch Skelette oder Kreaturen entfernt werden. Dann kann es passieren, dass ihr die Legende nicht mehr gewinnen könnt!

Aufgabe

Die Helden müssen herausfinden, wohin der unheimliche Geist geflohen ist. Das steht auf einer der **Karten „Suche nach dem Geist“**.

Überdeckt das **Händlersymbol** auf **Feld 57** mit einem Sternchen. Dort dürfen in dieser Legende **keine Bögen** gekauft werden. Legt außerdem ein **rotes X** auf das **Händlersymbol** auf **Feld 18**. Dort kann noch nichts eingekauft werden.

Die Helden können aber weiterhin auf **Feld 72 einkaufen**, wenn sie zusätzlich zu den Kosten **Edelsteine abgeben**. Der Wert eines Edelsteins gibt an, wie viele Stärkekupunkte und/oder Gegenstände ein Held damit kaufen kann. Die Stärkekupunkte und Gegenstände können auf mehrere Helden aufgeteilt werden, die auf Feld 72 stehen, müssen aber gleichzeitig gekauft werden. Die bezahlten Edelsteine kommen aus dem Spiel. Edelsteine können auch benutzt werden, um Kreaturen abzulenken. Sie dürfen aber nicht wie Gold zum Einkaufen eingesetzt werden.

Mischt die **Karten „Die drei Schwestern“** und bildet aus ihnen einen verdeckten Stapel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



Fan-Legende

Der letzte Feind



A5

Wo die Helden Kreaturen besiegten, tauchten immer noch ihre Skelette auf und verfolgten sie. Die Helden wussten immer noch nicht, ob dies das Werk der Krahder war. Doch wie sollten diese Riesen die Andori unbemerkt verfolgt haben? Oder hatte sie der unheimliche Geist erschaffen, nach dem die Helden suchten?

Nehmt **drei Gors** und **zwei Skrale** und steckt sie in **weiße Skelett-Standfüße**. Das sind **Kreatur-Skelette**. Würfelt für jedes dieser Kreatur-Skelette mit einem roten Würfel. Das Ergebnis gibt die 10er-Stelle des Feldes an, auf das das Skelett gestellt wird. Die 1er-Stelle ist immer 1. Die Regeln für Kreatur-Skelette könnt ihr auf der **Karte „Kreatur-Skelette“** nachlesen.

Hinweis: „Kreaturen“ sind alle Gors, Skrale, Wardraks und Trolle (nicht aber Kreatur-Skelette). Als „Gegner“ werden in dieser Legende alle Figuren bezeichnet, die von den Helden bekämpft werden können und sich verteidigen (also auch die Skelette und die drei Schwestern). Alle Kreaturen sind also auch Gegner, aber nur besiegte Kreaturen werden auf Feld 80 gestellt und nur dann geht der Erzähler ein Feld weiter.

Ermittelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine**.

Jeder Held würfelt mit einem Heldenwürfel und stellt seine Heldenfigur auf das Feld, dessen Zahl dem Würfelwert entspricht.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A6**.



Fan-Legende

Der letzte Feind



A6

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und so vielen Willenspunkten, wie er am Ende der Legende „Rückkehr nach Andor“ hatte. Die Heldengruppe erhält alle **Gegenstände** (außer Apfelnüsse und Runensteine) und **Edelsteine** (nicht aber Gold), die sie am Ende der Legende „Rückkehr nach Andor“ besaß oder die am Ende der Legende auf Feld 0 lagen. Diese Gegenstände dürft ihr beliebig unter den Helden verteilen. Gegenstände, die kein Held nehmen kann oder möchte, werden auf Feld 0 gelegt. Die Rietgraskrone bekommt der Held, der sie auch in „Rückkehr nach Andor“ getragen hat.

Legt **Gegenstände** (außer Apfelnüsse und Runensteine) und **Edelsteine** (nicht aber Gold), die am Ende der Legende „Rückkehr nach Andor“ auf dem Spielplan lagen, auf das Feld zurück, auf dem sie lagen. Achtet darauf, alle Gegenstände im richtigen Zustand (benutzt/unbenutzt) ins Spiel zu bringen.

Die Regeln für die magischen Schilde könnt ihr auf der **Karte „Die magischen Schilde“** nachlesen.

Wichtig: In dieser Legende kann auch ein Held ohne großes Ablagefeld einen magischen Schild **tragen**. Er kann ihn aber nicht einsetzen und auch keine anderen großen Gegenstände tragen.

Ermittelt zufällig, welcher Held beginnt.



Die Kreaturen hatten die viel Schaden angerichtet und die meisten Dörfer zerstört. Nun lag es an den Helden, den Andori beim Wiederaufbau ihrer Häuser, der Beschaffung von Vorräten und der Versorgung der Kranken zu helfen, um Andor wieder zu der Heimat zu machen, die sie alle kannten.

Mischt alle **Karten „Der Wiederaufbau“**. Legt an die nächsten Buchstaben der Legendenleiste insgesamt so viele Karten, wie Helden mitspielen. Legt dabei an jeden Buchstaben eine Karte. Nehmt die übrigen Karten aus dem Spiel.

Beispiel: Bei drei Spielern legt ihr jeweils eine Karte an die Buchstaben D, E und F.

Wenn der Erzähler den jeweiligen Buchstaben erreicht, lest die Karte vor (nach eventuellen Kreaturenplättchen).

Aufgabe

Die Helden müssen alle Aufgaben auf den aufgedeckten Karten „**Der Wiederaufbau**“ erfüllen, bevor der Erzähler Feld „N“ der Legendenleiste erreicht.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... Burg verteidigt wurde und ...
... alle Aufgaben „Der Wiederaufbau“ erfüllt wurden und ...
... die drei Schwestern zusammen besiegt wurden.

Nach dem Sieg über die drei Schwestern herrschte endlich Frieden in Andor. Die Kreaturen hielten sich von dem Land fern und es gab eine ausgezeichnete Ernte. Es kam das Gerücht auf, ein guter Zauber liege über dem Land, und die Helden konnten nur vermuten, wer ihn aus Dankbarkeit geschaffen hatte...

Diese Legende wurde für den dritten Fan-Legenden-Wettbewerb erstellt.

Autor: UhrMensch

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Burg nicht verteidigt wurde oder ...
... nicht alle Aufgaben „Der Wiederaufbau“ erfüllt wurden oder ...
... die drei Schwestern nicht zusammen besiegt wurden.



Suche nach dem Geist

Die Bauern waren übergücklich, als sie den Helden sahen und hörten, dass die Burg wieder ein sicherer Zufluchtsort war. Sie baten den Helden, sie zur Burg zu eskortieren. „In den Dörfern ist es uns noch zu unsicher“, erklärten sie, „zu viele Kreaturen sind noch im Land. Wir warten lieber noch in der Burg, bevor wir nach Hause zurückkehren.“ Leider konnten sie den Helden nichts zu dem Geist aus der Rietburg sagen.

Ihr könnt das Bauernplättchen zur Burg bringen und erhaltet dann einen **goldenen Schild**.



Suche nach dem Geist

Der Held begegnete einer Gruppe von Händlern. „Wirklich, die Andori sind aus Krahd zurückgekehrt?“, fragten sie erstaunt. „Erst gestern ist uns ein komischer Handelszwerg begegnet. Darz hieß er, oder so ähnlich. Und er hat beteuert, sie seien ganz sicher noch nicht zurück und niemand wüsste, ob sie jemals zurückkommen würden. Der gemeine Schuft wollte nur selbst die besten Geschäfte machen! Aber selbstverständlich werden wir mit euch zum freien Markt kommen und ihn wieder eröffnen. Bei UNS werdet ihr faire Angebote bekommen.“

Markiert das Bauernplättchen mit einem **Sternchen**. Dieses Bauernplättchen kann ganz normal mit einem Helden mitbewegt werden und muss vor Kreaturen geschützt werden, es wird aber nicht auf die Schildseite gedreht, wenn es zur Rietburg gebracht wird.

Wenn ihr dieses Bauernplättchen zu **Feld 18** bringt, dürft es zusammen mit dem roten X aus dem Spiel entfernen. Dann könnt ihr auf Feld 18 wieder normal Stärkekpunkte und Gegenstände von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe) **kaufen**.

ANDOR

Fan-Legende

Der letzte Feind



Suche nach dem Geist

Lest die oberste Karte von dem Stapel vor, wenn ein Held auf einem Feld mit Bauernplättchen steht und ihr das Bauernplättchen auf die Vorderseite dreht.

Suche nach dem Geist

Einige Andori kamen dem Helden entgegen. Er erkannte sie sofort wieder: Sie hatten als Wachen auf der Rietburg gelebt. „Als die Krahder mit ihren schrecklichen Skeletten kamen, sind wir geflohen“, gaben sie zu. „Wir wissen, dass es feige und ehrlos war, aber es waren einfach so viele Skelette. Wir hätten keine Chance gehabt. Es gab ja noch nicht einmal einen Kommandanten, der Befehle gab. Die anderen sind auch alle geflohen, aber viele wurden gefangen genommen.“

Die Wachen waren heilfroh, als der Held ihnen versicherte, dass ihre Freunde wohlbehalten zurück nach Andor gekommen waren. Leider hatten sie unterwegs nichts von dem Geist bemerkt. „Ich weiß, ihr haltet uns bestimmt für ehrlos und vertraut uns nicht, aber wenn ihr erlaubt, werden wir euch gerne begleiten und euch beim Kampf gegen diesen Geist helfen“, bot eine der Wachen an. „Vielleicht können wir so unsere Ehre zurückerlangen. Diesmal werden wir auch ganz sicher nicht fliehen.“ Der Held nahm das Angebot gerne an.

Entfernt das Bauernplättchen aus dem Spiel. Der Held, der diese Karte aktiviert hat, erhält sofort **2 Stärkepunkte**.

ANDOR

Fan-Legende

Der letzte Feind



Suche nach dem Geist

Lest die oberste Karte von dem Stapel vor, wenn ein Held auf einem Feld mit Bauernplättchen steht und ihr das Bauernplättchen auf die Vorderseite dreht.

Suche nach dem Geist

Der Bauer kam dem Helden schon entgegengerannt. „Hier ist gerade ein furchteinflößender Geist vorbeigekommen“, erklärte er. „Könnt ihr mich bitte zur Rietburg zurückbringen? Wenn die Andori wirklich zurückgekehrt sind, sind wir dort vor diesem Geist geschützt.“ Er hatte den Geist vorher auch noch nie gesehen, konnte den Helden aber zumindest zeigen, wohin er geflohen war.

Ihr könnt das Bauernplättchen zur Burg bringen und erhaltet dann einen **goldenen Schild**.

Deckt eine Karte vom Stapel „Die drei Schwestern“ auf. Würfelt mit einem roten Würfel und **addiert** den Würfelwert zur Zahl des Feldes, auf dem das Bauernplättchen liegt. (Ausnahme: Wenn das Bauernplättchen auf Feld 72 liegt, addiert 20 statt 72 zu dem Würfelwert.) Stellt auf das ermittelte Feld diejenige der drei Schwestern, die auf der aufgedeckten Karte abgebildet ist.

Aufgabe

Die Helden müssen die **erste Schwester besiegen**. Die Kampfwerte und speziellen Fähigkeiten stehen auf der aufgedeckten Legendenkarte.

Hinweis: Ihr könnt weiterhin die anderen Bauernplättchen aufsuchen und die übrigen Karten „Suche nach dem Geist“ aufdecken. Bauernplättchen dürfen auf das Feld mit der ersten Schwester bewegt werden.

Wenn die erste Schwester besiegt wurde, lest auf der Legendenkarte „Ein erster Sieg“ weiter.

ANDOR

Fan-Legende

Der letzte Feind



Ein erster Sieg 1

Diese Karte wird vorgelesen, wenn die Helden die erste der drei Schwestern besiegt haben.

Ein erster Sieg 1

Nach einem harten Kampf floh die Gestalt. Doch die Helden waren beunruhigt. Was war das für ein Geist? Er hatte im Kampf starke Magie gegen sie eingesetzt. Hatte er vielleicht die Skelette erschaffen? Als er sich zur Flucht wandte, schienen einige Kreaturen auf ihrem Weg zur Burg innezuhalten, als ob sie nicht mehr wussten, was sie tun sollten. Es schien, als ob der Geist wirklich die Kreaturen befehligte.

Die Helden verfolgten die Gestalt. Doch plötzlich sahen sie voller Schrecken, wie eine zweite Geist auftauchte. Die Helden mussten sich zurückziehen, denn gegen zwei solche Wesen waren sie noch nicht stark genug.

Deckt nach eurer Wahl ein **Bewegungssymbol** der Kreaturen auf dem Sonnenaufgang-Feld oder das **Skelett-Symbol** und mit einem **roten X** ab. Beim nächsten Sonnenaufgang wird das Symbol nicht ausgeführt. Danach wird das X wieder entfernt.

Würfelt mit zwei roten Würfeln. **Addiert** die Summe der Würfelwerte zur Zahl des Feldes, auf dem die erste Schwester stand, und stellt sie auf das so ermittelte Feld. Falls die Summe größer als 66 ist, subtrahiert vorher 20 von dem Wert. Deckt eine weitere Karte vom **Stapel „Die drei Schwestern“** auf. Stellt die zugehörige Figur zur ersten Schwester.

Aufgabe

Die Helden müssen **beide Schwestern besiegen**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein erster Sieg 2“



ANDOR

Fan-Legende

Der letzte Feind



Ein erster Sieg 2

Ein erster Sieg 2

Die beiden Schwestern kämpfen gemeinsam als **ein einziger Gegner**. Ihre Willens- und Stärkepunkte entsprechen der **Summe** der auf den beiden Karten angegebenen Werte. Sie benutzen **2 große graue Würfel**. Gleiche Werte werden addiert. Bei weniger als 7 Willenspunkten haben sie nur noch einen grauen Würfel. Außerdem benutzen sie alle auf den beiden Karten angegebenen offensiven und defensiven Zauber.

„Um die Zauber dieser Geister zu brechen, sollten wir uns selbst mit magischen Gegenständen ausrüsten“, erklärte einer der Helden.

Ein Held, der einen **magischen Schild** trägt, ist vor allen offensiven Zaubern geschützt. Dafür reicht es, den Schild zu **tragen**, der Held muss ihn nicht einsetzen. Auch Helden ohne großes Ablagefeld können sich mit magischen Schilden schützen. Ein Held, der einen **Runenstein trägt**, kann den magischen Schutz der Schwestern durchbrechen und ist von defensiven Zaubern nicht betroffen. (Der Runenstein kommt dadurch nicht aus dem Spiel.)

Ein Held kann zu Beginn des Kampfes den **Sturmschild einsetzen**, um **einen offensiven Zauber** den gesamten Kampf lang für alle Helden abzuwehren. Ein Held kann den **Feuerschild einsetzen**, um **einen defensiven Zauber** zu wählen, der in einem Kampf nicht angewandt wird. Falls der Schild dadurch entfernt wird, ist sein Träger aber nicht mehr vor offensiven Zaubern geschützt.

Wenn die Helden die beiden Schwestern besiegt haben, lest die Legendenkarte „Melkarts Rat“ vor.



Fan-Legende

Der letzte Feind

Lonas

Lonas

Dort lag Lonas, der Königswolf. Er war gesund und unverletzt und hatte wieder in seine normale Größe angenommen. Als er den Helden kommen hörte, lief er freudestrahlend auf ihn zu. Man konnte sehen, wie sehr er sich über die Rückkehr der Helden freute. Er würde ihnen sicher wieder im Kampf beistehen.

Stellt **Lonas** (den Leitwolf mit dem schwarzen Fell) auf **Feld 59**. Wählt einen Helden auf Feld 57 aus. Addiert die Werte aller Pergamente auf Feld 57 zusammen und legt das **Wolfssymbol** auf die Stärkekunteleiste des Helden über den Wert, der der **10er-Stelle der Summe** entspricht. Lonas' Stärke ändert sich ab jetzt nicht mehr. Nehmt alle Pergamente aus dem Spiel.

Der Held mit dem Wolfssymbol hat jetzt die neue Aktion „**Wolf bewegen**“. Für eine Stunde auf der Tagesleiste darf er Lonas bis zu 4 Felder weit bewegen. Er kann Lonas in einer Aktion auch mehrfach hintereinander bewegen.

Wenn ein beliebiger Held einen Gegner angreift und Lonas auf dem Feld des Gegners steht, hat der Held für den Kampf so viele Stärkekuntepunkte zusätzlich wie das Wolfssymbol anzeigt.



Fan-Legende

Der letzte Feind

Melkarts Rat 1

Diese Karte wird vorgelesen, wenn die Helden die erste und zweite Schwester zusammen besiegt haben.

Melkarts Rat 1

Die Helden schafften es, die beiden Geister in die Flucht zu schlagen. Doch wenn noch mehr solcher Geister nach Andor gekommen waren, würden sie sie nicht besiegen können. Sie beschlossen, Melkart um Rat zu fragen. Auch wenn er nicht mehr der oberste Bewahrer war, wusste er trotzdem mehr irgendjemand anderes. Wenn jemand ihnen etwas über diese Wesen sagen konnte, dann er.

Würfelt mit zwei roten Würfeln. **Addiert** die Summe der Würfelwerte zur Zahl des Feldes, auf dem die beiden Schwestern standen und stellt sie auf das so ermittelte Feld. Falls die Summe größer als 66 ist, subtrahiert vorher noch 20 von dem Wert.

Aufgabe

Einer der Helden muss auf **Feld 57** stehen.

Erneut schien es, als ob die Kreaturen unentschlossen seien, was sie tun sollten. Die Helden waren sich jetzt einig, dass diese bösen Gestalten sie befehligen.

Deckt nach eurer Wahl ein **Bewegungssymbol** der Kreaturen auf dem Sonnenaufgang-Feld oder das **Skelett-Symbol** und mit einem **roten X** ab. Beim nächsten Sonnenaufgang wird das Symbol nicht ausgeführt. Danach wird das X wieder entfernt.

Wenn ein Held auf Feld 57 steht, lest die Karte „Melkarts Rat 2“ vor.



Melkarts Rat 2

Melkart hörte sich den Bericht der Helden an. „Es gibt viele böse Geister auf der Welt“, erklärte er. „Ich kenne nur sehr wenige und nach eurer Beschreibung wüsste ich nicht, welcher es ist. Aber wenn es zwei Geister sind, die genau gleich aussehen und zusammen kämpfen, kenne ich nur eine Möglichkeit. Dann müssen es zwei der drei Schwestern sein.“

So zumindest nannte Corion sie, der Hexenmeister der Krahder. Ich habe, als wir entführt wurden, manchmal gehört, wie er ihnen Befehle gegeben hat. Es sind drei Geister, die sehr mächtige Magie beherrschen. Jede der Schwestern beherrscht eine Art der Magie besonders gut. Außerdem besitzen sie die Möglichkeit, ihre magischen Fähigkeiten an andere weiterzugeben. Trotzdem haben die Krahder es irgendwie geschafft, sie zu unterwerfen, und auch sie zu ihren Sklaven gemacht. Seitdem müssen die Schwestern erst Nomion, dem ersten Hexer der Krahder, und dann seinen Schülern dienen und sie an ihren Fähigkeiten teilhaben lassen. Durch sie haben die Krahder ihre magischen Fähigkeiten bekommen und es geschafft, die Skelette zu erschaffen.

Die drei Schwestern sind den Krahdern sehr wichtig, denn wenn sie besiegt werden, verlieren die Krahder alle ihre magischen Fähigkeiten. Wenn die Krahder sie wirklich hierher geschickt haben, muss das ein letzter verzweifelter Versuch sein, die Andori aufzuhalten und ihre Helden zu besiegen, damit die Krahder erneut hier einfallen und sich ihre Sklaven zurückholen können.“

Lest weiter auf der Legendenkarte „Der letzte Kampf“.



Der letzte Kampf

„Wenn ihr die beiden Schwestern schon besiegt habt, werden sie wahrscheinlich versuchen, euch zu dritt zu besiegen. Ihr dürft nicht gegen sie verlieren, sonst war alles umsonst und Andor ist verloren! Doch wenn ihr sie besiegt, werden die Krahder es ohne Zauberei nie mehr wagen, Andor anzugreifen. Dann können wir hier in Sicherheit leben.“

Deckt die letzte Karte vom Stapel „Die drei Schwestern“ auf und stellt die letzte Schwester zu den anderen beiden Schwestern.

Die drei Schwestern kämpfen gemeinsam als **ein einziger Gegner**. Ihre Willens- und Stärkewerte entsprechen der **Summe** der angegebenen Werte auf allen drei Karten. Sie benutzen **große graue Würfel** entsprechend ihrer Willenspunkte:

bei **0 bis 6 Willenspunkten** einen grauen Würfel

bei **7 bis 13 Willenspunkten** zwei graue Würfel

bei **14 bis 18 Willenspunkten** drei graue Würfel

Gleiche Werte werden addiert. Außerdem benutzen sie alle auf den Karten angegebenen offensiven und defensiven Zauber. Helden können sich wieder mit Runensteinen und magischen Schilden davor schützen.

Legendenziel

Die Helden müssen die **Burg verteidigen**, alle Aufgaben auf den Karten „Der Wiederaufbau“ erfüllen und die **drei Schwestern besiegen**. Wenn ihr die drei Schwestern besiegt habt, lest die Karte „Die Entscheidung“ vor. Dann wird der Erzähler auf Feld „N“ der Legendenleiste gesetzt.





Fan-Legende

Der letzte Feind





Der Wiederaufbau

Diese Karte wird vorgelesen, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Der Wiederaufbau

Die Rietburg war durch die Angriffe der Krahder und der Kreaturen schwer beschädigt worden. Das hatte den Helden die Rückeroberung leicht gemacht, aber jetzt wurden neue Steine benötigt, um die Mauern zu reparieren. Die Helden sollten den Arbeitern im Steinbruch helfen und die gehauenen Steine zur Burg bringen. Ein Karren zum Transport der Steine wartete schon im Steinbruch.

Legt vier **Geröllplättchen** auf **Feld 39** und deckt sie auf. Stellt den Trosswagen dazu. Markiert Feld 0 mit einem Sternchen.

Feld 39 kann weiterhin normal betreten werden. Helden auf Feld 39 können das Geröll wie üblich entfernen. Von einem benachbarten Feld geht das nicht, auch nicht mit einem Bogen. Die Helden können das Geröll auch zusammen entfernen. Wenn das gesamte Geröll entfernt wurde, können die Helden den Trosswagen wie Bauernplättchen mit sich mitbewegen. Gegner ignorieren den Trosswagen.

Aufgabe

Die Helden müssen erst das gesamte **Geröll** auf Feld 39 entfernen und dann den **Trosswagen** zur Burg bringen.

Lest erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt wurde.

Entfernt das Sternchen von Feld 0. Nehmt den Trosswagen aus dem Spiel. Ihr dürft sofort eine **Kreatur von einem goldenen Schild** nehmen (wenn dort schon eine steht) und erhaltet die normale Belohnung für sie, als ob ihr sie besiegt hättet. (Der Erzähler bewegt sich aber nicht.) Auf den goldenen Schild kann wieder eine Kreatur gestellt werden.





Fan-Legende

Der letzte Feind





Der Wiederaufbau

Diese Karte wird vorgelesen, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Der Wiederaufbau

Die Kreaturen hatten viele Dörfer und Höfe zerstört. Die Bauern wollten sie wieder aufbauen, doch dafür brauchten sie Holz aus dem Wachsamem Wald.

Verteilt die **Holzplättchen** im Wachsamem Wald, indem ihr für jedes Holzplättchen mit einem Heldenwürfel würfelt und 50 zum Würfelwert addiert. Markiert Feld 28 mit einem Sternchen.

Aufgabe

Die Helden müssen **Holzplättchen im Wert 8** zu Feld 28 bringen.

Die Holzplättchen können von den Helden wie üblich auf ihrer Stärkepunkteleiste links von dem Holzstein getragen werden.

Lest erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt wurde.

Die Bauern dankten den Helden. „Jetzt können wir unser Dorf wieder aufbauen. Nehmt diese alten Waffen zum Dank. Wir haben sie auf dem Rückweg im grauen Gebirge gefunden und mitgenommen. Vielleicht werden die euch noch behilflich sein.“

Entfernt das Sternchen von Feld 28. Nehmt alle Holzplättchen aus dem Spiel. Ein Held auf Feld 28 erhält **zwei alte Waffen** seiner Wahl.





Fan-Legende

Der letzte Feind





Der Wiederaufbau

Diese Karte wird vorgelesen, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Der Wiederaufbau

Die Bauern brauchten Saatgut, um ihre Felder neu zu bestellen. Gilda, die Wirtin der Taverne, hatte zum Glück einige Säcke Getreide für diesen Zweck aufbewahrt. Sie bat die Helden, das Saatgut zu den Bauern zu bringen.

Legt zwei **Sternkräuter** auf **Feld 72**. Sie stellen das Saatgut dar und gelten als große Gegenstände. Markiert die Felder 32 und 40 mit Sternchen.

Aufgabe

Die Helden müssen je einen Gegenstand **Saatgut** zu Feld 32 und zu Feld 40 transportieren.

Lest erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt wurde.

Die Bauern dankten den Helden. „Jetzt haben wir alles, was wir brauchen, um unser Leben hier weiterzuführen. Nehmt unsere Ersparnisse als Bezahlung und als Dank für unsere Hilfe. Wir wissen, dass ihr sie zu unserem Schutz und zum Wohl Andors einsetzen werden.“

Entfernt die Sternchen von den Feldern 32 und 40. Nehmt das Saatgut aus dem Spiel. Ein Held auf Feld 32 oder 40 erhält **6 Gold**.





Fan-Legende

Der letzte Feind





Der Wiederaufbau

Diese Karte wird vorgelesen, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Der Wiederaufbau

Die Andori waren nach der schweren Sklavenarbeit und der Flucht zurück durch das Gebirge entkräftet und hungrig, aber die Vorratslager der Burg waren leer. Auch in der Taverne wurden die Vorräte knapp. Viele Andori, die den Krahern entkommen waren, hatten hier Zuflucht gefunden und fast alle Vorräte gegessen. Außer Saatgut für die Bauern, das Gilda in weiser Voraussicht aufbewahrt hatte, war nicht mehr viel übrig. Fürst Kram stellte aber die Hilfe der Schildzwerge in Aussicht. Die Helden wurden gebeten, Nahrung von der Zwergenmine zu den Menschen zu bringen.

Legt zwei **Apfelnüsse** auf Feld 71. Helden können sie wie üblich aufsammeln und auf dem Ablagefeld für Gold und Edelsteine ablegen. Apfelnüsse dürfen mit dem Falken verschickt werden. Markiert die Felder 0 und 72 mit Sternchen.

Aufgabe

Je eine **Apfelnuss** muss auf Feld 0 und zu Feld 72 gebracht werden.

Lest erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt wurde.

Entfernt die Sternchen von den Feldern 0 und 72. Nehmt die Apfelnüsse aus dem Spiel. Die Heldengruppe erhält **2 Stärkekpunkte**.





Fan-Legende

Der letzte Feind





Der Wiederaufbau

Diese Karte wird vorgelesen, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Der Wiederaufbau

Die Andori waren von der Sklavenarbeit geschwächt und auf dem Rückweg waren viele krank geworden. Die Heiler in der Rietburg benötigten dringend Heilkräuter.

Erwürfelt mit einem Kreaturen- (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von zwei **Heilkräutern**. Markiert Feld 0 mit einem Sternchen.

Aufgabe

Die Helden müssen **zwei beliebige Heilkräuter** zur Burg bringen.

Lest erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt wurde.

„Vielen Dank, dass ihr euch die Mühe gemacht habt“, sagte ein Heiler. „Manche der Heilkräuter können wir benutzen, um die Kranken zu heilen. Aber ihr habt auch einige Sorten Heilkräuter gebracht, die wir gerade nicht benötigen. Behaltet sie, sie werden euch im Kampf stärken.“

Entfernt das Sternchen von Feld 0. Nehmt ein beliebiges Heilkraut auf Feld 0 aus dem Spiel. Das andere dürft ihr **behalten** und wie üblich einmal einsetzen. Außerdem erhält die Heldengruppe **5 Willenspunkte**.





Fan-Legende

Der letzte Feind





Der Wiederaufbau

Diese Karte wird vorgelesen, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Der Wiederaufbau

Die Bewahrer mussten sich vor erneuten Überfällen der Kreaturen schützen. „Wir können euch **keine Bögen** verkaufen“, erklärten sie. „Wir haben selbst kaum noch Bögen und die brauchen wird, um uns selbst zu verteidigen.“ Sie baten die Helden außerdem, ihnen weitere Bögen zu liefern.

Aufgabe

Die Helden müssen einen **Bogen** zu Feld 57 bringen.

Markiert Feld 57 mit einem weiteren Sternchen. Denkt daran, dass ihr auf Feld 57 in dieser Legende **keine Bögen** kaufen könnt.

Lest erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt wurde.

Die Bewahrer dankten dem Helden. „Gestern hat einer unserer Kundschafter westlich von hier eine kleine Hütte entdeckt. Wahrscheinlich lebte Reka dort, wenn sie im Wald war. Es ist so schade, dass sie nicht mehr zu uns zurückkommen konnte. Aber sie würde bestimmt wollen, dass ihr alles, was sie dort noch gelagert hat, zum Wohl Andors einsetzt. Schaut einmal nach, vielleicht findet ihr dort noch etwas Nützliches.“

Entfernt das Sternchen von Feld 57. (Ihr dürft allerdings weiterhin keine Bögen dort kaufen.) Legt den Bogen zurück auf die Ausrüstungstafel. Legt einen **Trank der Hexe** auf Feld 51.





Fan-Legende

Der letzte Feind





Der Wiederaufbau

Diese Karte wird vorgelesen, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Der Wiederaufbau

Während die Helden im Süden gewesen waren, hatten die Kreaturen mehrmals den Baum der Lieder überfallen. Die wenigen Bewahrer, die noch dort gelebt hatten, hatten ihn nicht verteidigen können und waren in den Wald geflohen. Den Kreaturen war es gelungen, einige mächtige und gefährliche Zaubersprüche zu entwenden. Weil sie sie nicht benutzen konnten, hatten sie die Pergamente, auf denen sie geschrieben standen, wieder weggeworfen, doch in den falschen Händen konnten die Zauber sehr viel Schaden anrichten. Gerade jetzt durften die Helden das nicht zulassen.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von sechs verdeckten **Pergamenten**. Markiert Feld 57 mit einem weiteren Sternchen.

Aufgabe

Die Helden müssen mindestens **drei Pergamente** zu Feld 57 bringen.

Ihr dürft weiterlesen, wenn drei Pergamente auf Feld 57 liegen und ein Held dort steht. Ihr dürft aber auch warten und mehr Pergamente dorthin bringen.

Melkart dankte den Helden. „Schaut einmal, wer gestern zu uns gekommen ist“, sagte er. „Ihr werdet euch freuen, dass es ihm gut geht.“ Er führte den Helden ein Stück in den Wald hinein.

Entfernt das Sternchen von Feld 57. **Lest weiter auf der Karte „Lonas“.**





Fan-Legende

Der letzte Feind





Der Wiederaufbau

Diese Karte wird vorgelesen, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Der Wiederaufbau

Die Zwerge hatten Gerüchte gehört, ein gefährlicher Geist treibe sein Unwesen in Andor und greife die Menschen an. „Auch wir müssen uns vor der Magie des Geistes schützen“, erklärte Mart den Helden. „Dafür brauchen wir einen magischen Gegenstand. Könnt ihr uns bitte einen Runenstein bringen? Wir werden euch auch einige unserer besten Krieger zur Unterstützung schicken.“

Markiert Feld 71 mit einem Sternchen.

Aufgabe

Die Helden müssen einen beliebigen **Runenstein** auf Feld 71 ablegen.

Lest erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt wurde.

Entfernt das Sternchen von Feld 71. Nehmt den Runenstein aus dem Spiel und stellt die **Figur „Schildzwerge“** auf Feld 71. Die Schildzwerge dürfen wie üblich bewegt werden (4 Felder weit für eine Stunde) und bringen im Kampf 4 Stärkepunkte für die Helden, wenn sie auf demselben Feld wie der Gegner stehen.



Die drei Schwestern

Schwester der Dunklen Magie

Der Geist benutzte mächtige Dunkle Magie, um die Helden im Kampf zu schwächen.

Im Kampf hat die Schwester der Dunklen Magie **6 Willenspunkte** und wirft einen großen grauen Würfel. Sie hat bei **2 Spielern 8 Stärkepunkte**, bei **3 Spielern 12 Stärkepunkte** und bei **4 Spielern 16 Stärkepunkte**.

Außerdem benutzt sie im Kampf folgende Zaubers:



Defensiver Zauber: In jeder Kampfrunde wird der höchste Würfel jedes Helden auf die **gegenüberliegende Seite gedreht**, wenn der Kampfwert des Helden dadurch kleiner wird. Das passiert, nachdem die Helden Fähigkeiten und Gegenstände eingesetzt haben, um Würfel zu drehen. Wenn der Held seine Würfel nacheinander wirft, wird der letzte Würfel gedreht. Falls der Kampfwert des Helden durch einen Pasch zustandekommen ist, wird einer der beteiligten Würfel auf die gegenüberliegende Seite gedreht, falls der Kampfwert dadurch kleiner wird.

Offensiver Zauber: Zu Beginn des Kampfes **verliert** jeder Held, der am Kampf teilnimmt, **einen Stärkepunkt**. Helden mit nur einem Stärkepunkt dürfen nicht am Kampf teilnehmen.

Ausnahme: Wenn die Schwester der Dunklen Magie alleine kämpft, verliert nur ein einziger Held (eurer Wahl) einen Stärkepunkt.



Die drei Schwestern

Schwester der Heilenden Magie

Der Geist benutzte im Kampf heilende Zaubers, um sich zu schützen und seine Verletzungen zu heilen.

Im Kampf hat Schwester der Heilenden Magie **6 Willenspunkte** und wirft einen grauen Würfel. Sie hat bei **2 Spielern 8 Stärkepunkte**, bei **3 Spielern 12 Stärkepunkte** und bei **4 Spielern 16 Stärkepunkte**. Außerdem benutzt sie im Kampf folgende Zaubers:



Defensiver Zauber: Für jeden Helden, der am Kampf teilnimmt, **heilt** die Schwester der Heilenden Magie am Ende jeder Kampfrunde bis zu **2 Willenspunkte**, falls sie nicht besiegt wurde. Dabei kann sie nicht mehr Willenspunkte bekommen, als sie zu Beginn des Kampfes hatte.

Offensiver Zauber: Die Helden dürfen im Kampf gegen die Schwester der Heilenden Magie **keine Gegenstände** einsetzen. (Ausgenommen davon sind die Fähigkeiten bestimmter Gegenstände, die Zaubers der drei Schwestern abwehren.)



Der letzte Feind

Die drei Schwestern

Schwester der Stärkenden Magie

Der Geist stärkte sich im Kampf mit verschiedenen Zaubern.

Im Kampf hat die Schwester der Stärkenden Magie **6 Willenspunkte** und wirft einen grauen Würfel. Sie hat bei **2 Spielern 8 Stärkekpunkte**, bei **3 Spielern 12 Stärkekpunkte** und bei **4 Spielern 16 Stärkekpunkte**.

Außerdem benutzt sie im Kampf folgende Zaubern:

Defensiver Zaubern: Die Schwester der Stärkenden Magie hat im Kampf für jeden am Kampf beteiligten Helden **2 Stärkekpunkte zusätzlich**.

Offensiver Zaubern: Nach jeder Kampfrunde **verliert** jeder Held, der am Kampf teilnimmt, **2 Willenspunkte** (auch wenn der Kampf nach der Kampfrunde endet).

Die drei Schwestern



Der letzte Feind

Die Entscheidung

Diese Karte vorgelesen, wenn die Helden alle drei Schwestern gemeinsam besiegt haben.

Die Entscheidung

Die drei Schwestern kämpften erbittert gegen die immer verzweifelteren Helden. Doch plötzlich spürten die Helden, wie sich etwas änderte. Die Angriffe wurden schwächer und schließlich ergaben sich die drei Schwestern. Die Bindung an ihren Meister, den obersten Hexer der Krahder, war gelöst. Sie waren wieder frei und mussten seinen Befehlen nicht mehr gehorchen. Nun hatten die Helden die Möglichkeit, die Schwestern ihrem Willen zu unterwerfen und ihre mächtige Magie einzusetzen. Doch da wurde ihnen das traurige Schicksal dieser Geister bewusst: Jahrzehntelang hatten sie die Befehle der Krahder gegen ihren Willen ausführen müssen, waren gezwungen worden, anderen viel Unrecht und Leid anzutun. Sie waren die ersten Sklaven der Krahder gewesen und auch die letzten, nachdem die Helden alle anderen Sklaven befreit hatten. Die Helden konnten sie jetzt nicht einfach ihrem Willen unterwerfen, dann wären sie selbst Sklavenschinder und nicht besser als die Krahder. Außerdem hatten die Helden schon so viel erreicht. Sie waren sogar bis nach Krahd gelangt und hatten die Festung der Krahder zerstört, und jetzt hatten sie die Krahder ihrer mächtigsten Waffe, der Magie, beraubt. Brauchten sie jetzt wirklich noch die Hilfe der drei Schwestern?

Und so ließen die Helden die drei Schwestern frei. Die verschwanden sofort und die Helden sahen sie nie mehr wieder. Auch erfuhren sie nie, um was es sich genau bei diesen Geistern handelte und wie die Krahder sie unterworfen hatten.

Bewegt den Erzähler auf Feld „N“ der Legendenleiste und lest weiter auf Legendenkarte N.

