



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

Der unbekannte Schrecken

**A1**

Diese Legende besteht aus 20 Karten: A1-A3, B, J1, J2, N, Die drei Schwestern, Torvens letzter Brief, Koraphs Brief, Koraph gefunden 1+2, Kirr gefunden 1+2, Das Gedicht 1+2, Torven gefunden 1+2, Der Schrecken, Zauberer des Turms



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

Der unbekannte Schrecken

**A2**



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

Der unbekannte Schrecken

**A3**



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

Der unbekannte Schrecken

**B**



## Aus Sternenschild:

- Den Sternenschild
- Die Lichtplättchen

## Aus Neue Helden

- Den Bruderschild

## Aus Reise in den Norden

- Den Sturmschild
- Die Figuren der drei Zauberer

## Aus eine neue Hoffnung

- Den Feuerschild
- Die alten Waffen: Axt, Messer, Handschuhe

## Alle „Feinde von Andor“

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und stellt die Figur Prinz Thorald auf den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste. Er kommt ins Spiel, wenn der Erzähler den Buchstaben erreicht (Kreaturplättchen und Legendenkarten haben Vorrang) und wir dann auf die Taverne (Feld 72) gestellt. Er kann dann wie üblich genutzt werden.

lest jetzt auf Karte A3 weiter ➔

*Überall in Andor sah man den Frühling näherkommen, es wurde wärmer. Im Rietland begannen die Blumen zu blühen und auch der Wachsame Wald stand in voller Blüte. Hier und da sah man sogar die ein oder andere Sternblume, die das Wappen von Andor zierte. Trotz wunderschöner Landschaft und fröhlich gestimmten Bewohnern rückten die Kreaturen vor.*

Dies Legende spielt auf der Vorderseite des Grundspiels, es wird Material aus **allen** Erweiterungen benötigt.

Führt die Anweisungen der Checkliste aus, sortiert vor dem mischen der Ereigniskarten die Nr. 21 aus und legt diese auf den Stapel. Wenn sie ausgelöst wird, kann sie **nicht** mit einem Schild abgewehrt werden.

Legt folgendes Material bereit:

- Die Runensteine und Heilkräuter
- Figur Prinz Thorald und Hexe
- Die Geröllplättchen
- Die Kreaturplättchen
- Die Edelsteine
- 2 Bauernplättchen
- zwei rote X

lest jetzt auf Karte A2 weiter ➔

*Gerüchte über einen unbekannten Schrecken kamen den Helden zu Ohren. War dies der Grund warum die Zauberer aus dem fernen Hadria hier waren? Die Helden beschlossen der Sache auf den Grund zu gehen.*

**Aufgabe:** Einer der Helden muss in den Südlichen Wald gehen (Felder 22-25) Sobald er diesen betritt, verliert er 4 Willenspunkte. Ein Schild schützt davor. Mit einem Fernrohr kann er benachbart stehen bleiben. In diesem Fall verliert er **keine** Willenspunkte.

Sobald ein Held eines der Felder betritt (oder mit Fernrohr benachbart stehen bleibt) lest die Karte „der Schrecken“ vor.

*Erschreckt von den Kreaturen wollten einige Bauern ihre Höfe verlassen.*

Legt je ein Bauernplättchen auf die Felder 21 und 32. Dies können wie üblich zur Burg gebracht werden.



*Die Helden erreichte die Nachricht von der Ankunft der Zauberer des Turmes, was sie in Andor wohl vorhatten?*

Deckt nun nacheinander 4 Kreaturplättchen auf und führt diese aus. Erwürfelt mit einem Heldenwürfel wann die restlichen ins Spiel kommen (nie mehr als 2 Plättchen auf einen Buchstaben. Das übrige kommt aus dem Spiel.) Kreaturplättchen haben Vorrang vor Legendenkarten.

Jeder Held startet auf dem Feld, dass seiner Rangzahl entspricht und hat 2 Stärkepunkte. Verteilt 5 Gold, 2 Stärkepunkte und den Sternenschild auf die Gruppe. Der Schild kann auch **je Seite** genutzt werden um bei Sonnenaufgang ein Symbol des Sonnenaufgang Feldes einmalig zu überspringen. Legt dann ein rotes X über das Symbol.

Legt Sternchen auf B, J und N

Jeder Held wirft jetzt zwei Würfel, der Held mit dem höchsten Wert beginnt

**Aufgabe:** Verteidigt die Burg









Die Helden entscheiden vor der Reaktion des Gegners ob und welche sie einsetzen.

Brut und Hella Kampfwerte sind:

**14 Willenspunkte** und pro Held **10 Stärkepunkte**.

Sie haben immer **zwei schwarze Würfel** (gleiche Werte werden addiert).

Stellt nun den Greim, Hraak und den Eisernen König auf die Felder **22,23** und **25** (es ist egal wen ihr wohin stellt).

Diese „Krieger“ müssen erst vertrieben werden bevor Brut und Hella angegriffen werden können.

Dazu braucht ihr die restlichen vier magischen Schilde. **Falls ihr eines oder mehrere der Schilde noch nicht gefunden hab**, deckt 5 Geröll (für Sturmschild) 4 Licht (für Feuerschild) oder/und 5 Edelsteine (für Bruderschild) auf, addiert den jeweiligen Wert und legt den entsprechenden Schild auf das Feld.

Wenn ein Held mit dem entsprechenden Schild ein Feld mit einem Krieger betritt, kommt dieser und der Schild aus dem Spiel.

Greim > Sturmschild

Hraak > Feuerschild

Eiserner König > Bruderschild

Alternativ kann auch je eine Seite des Sternenschildes genutzt werden.

*Hella schloss die Augen und strich sich das lange Haar aus dem Gesicht. Es war soweit. Die Zauberer des Turms würden ihr gehorchen. Brut richtete sich zu voller Größe auf und Hella streckte ihre Hände gen Himmel. Steingraue Blitze aus dunkler Magie durchzuckten den Himmel. Die Schwestern erschufen ein schwarzes Portal um ihre Brüder, die noch nicht von den Helden gefunden worden waren, zurück nach Hadria zu bringen. Dafür würden sie nun gegen die Helden kämpfen müssen.*

Nehmt zunächst Prinz Thorald aus dem Spiel. Stellt dann die „Schwestern“ der Zauberer, die noch nicht gefunden wurden, auf Feld **24**.

Koraphs Schwester ist die „gekrümmte“, Torvens die mit den erhobenen Händen und Kirrs die letzte. Legt nun die Karte „Zauberer des Turms“ neben den Spielplan. Hier seht ihr welche Sonderfähigkeit die Zauberer bzw. deren Schwestern haben. Stellt die von den Helden gefundenen Zauberer dazu. Die Schwester(n) unterstützen Brut und Hella, die Zauberer die Helden im Kampf. Jede Fähigkeit kann nur einmal eingesetzt werden. Brut und Hella setzen diese in der ersten Kampfrunde ein.

**Lest jetzt weiter auf J2** →

„Was wollt ihr von mir?“ fragte der Held.

„Wir sind die Schwestern der Zauberer des Turmes.

Zwar haben wir uns der dunklen Magie verschrieben, aber wir lieben unsere Brüder dennoch.“ Sprachten alle drei Schwestern im Chor.

„Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, diesen Troll und vor allem seine Herrin zu besiegen. Ihre Namen sind Brut und Hella.

Hella wurde von Varkur erschaffen. Sie entstand aus dem Leichnam seiner Schwester Nika und Varkurs dunkler Magie.

Hella kann allem und jedem ihren Willen aufzwingen. Brut ist ihre mächtigste Waffe.

Hella zauberte einen magischen Stein, den sie in Hadrias Unterwelt fand, in den Leib einer Trollfrau.

Unsere Brüder wollten euch um Hilfe bitten, doch sie sind sehr vorsichtig. Wer weiß, ob Hella euch nicht schon kontrolliert.

Sollte dies der Fall sein, seid ihr nicht imstande ihre Rätsel zu lösen.“ Eine der Schwestern überreichte den Helden einen Brief.

**Lest nun weiter auf „Koraphs Brief“**

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

- Die Burg erfolgreich verteidigt wurde und
- Brut und Hella besiegt wurden

*Brut wankte und fiel zu Boden. Währenddessen verwandelte sie sich zurück in den magischen Stein aus Hadria, der er einst gewesen war.*

*Hellas Körper fiel tot von seinem Rücken und aus ihren leblosen Augen entwich ein dunkler Nebelschleier. Die Feinde Andors waren besiegt*

**Autor: Silberträne**

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn

- Die Burg **nicht** verteidigt wurde
- Brut und Hella **nicht** besiegt wurden
- Die Zauberer an der falschen Stelle gesucht wurden

*Hella streckte ihre Hand gen Himmel, sie spürte wie ihr freier Wille von der dunklen Magie verdrängt wurde. Dann drehe sie sich in Richtung Burg, bereit Andor für immer zu unterwerfen.*





DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Torvens letzter Brief**  
Diese Karte wird aufgedeckt sobald eine andere Karte dazu auffordert.



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Koraphs Brief**  
Diese Karte wird aufgedeckt sobald eine andere Karte dazu auffordert.



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Koraph gefunden 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt sobald ihr meint, dass ein Held auf dem richtigen Feld steht



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Koraph gefunden 2**  
Diese Karte wird nach Koraph gefunden 1 gelesen



## Koraphs Brief

*Auf der Schriftrolle stand geschrieben: „Ich heile den knochenbleichen Baum fern der Rietburg“ „Beeilt euch,“ sprach die eine Schwester. „Mein Bruder Korraph wartet. In wenigen Tagen wir Hella die Macht haben unsere Brüder gegen euch aufzuhetzen“ Und damit verschwanden die drei Schwestern*

Ab sofort können die Helden den südlichen Wald (**Felder 22-25**) nicht betreten. Alle Kreaturen die dort stehen, kommen nun aus dem Spiel. Ihr könnt die Zauberer suchen. Dazu habt ihr Zeit bis der Erzähler den Buchstaben **J** erreicht. Die Zauberer müssen **nicht** gefunden werden, aber sie erhöhen eure Chance auf einen Sieg. Korraph befindet sich auf einem bestimmten Feld, einen Hinweis auf welchem, findet ihr in seinem Brief. Wenn ein Held auf dem Feld steht von dem ihr meint, es sei das richtige, wird die Karte „Korraph gefunden“ vorgelesen. Doch Vorsicht, irrt ihr euch, ist die Legende verloren!



## Torvens letzter Brief

*In dem Brief war zu lesen: „Helden von Andor, es tut mir leid dass ich diesen Kampf nicht mit euch führen werde. Jedoch habe ich vollstes Vertrauen in euch und eure Fähigkeiten. Besiegt Hella und erlöst Nikas Seele, so dass sie in Frieden ruhen kann. Das Licht weist euch den Weg zum Feuerschild. Ihr werden ihn brauchen um den dunklen Geist des Hraak zu erleuchten.“*

Deckt nun 4 Lichtplättchen auf und addiert die Zahlen. Legt den Feuerschild auf das Feld welches der Zahl entspricht. Der Feuerschild wird im Kampf gegen Hella benötigt.

*Die Tränen des Helden erwischten langsam die Schrift auf dem Brief. Der Satz aus Torvens Gedicht ging ihm immer wieder durch den Kopf: „Ist man einmal in größter Not, die Helden von Andor bringen alles ins Lot.“*

*Plötzlich verwandelte sich seine Trauer in Wut und er war sich sicher, er würde Torven rächen und Nikas Seele erlösen.*



## Koraph gefunden 2

*Die Helden wollten keine Zeit verlieren, da erschien ihnen plötzlich eine der drei Schwestern und sprach: „Beeilt euch und sucht meinen Bruder Kirr. Falls ihr unsere Brüder nicht findet bevor Hella ihre Kraft entfaltet, werden wir uns für sie opfern und gegen euch kämpfen müssen“ Dann übergab sie den Helden eine weitere Botschaft und verschwand.*

*Die Helden entrollten das kleine Pergamentstück auf welchem nur ein einziger Satz stand: „Ich spiele mit Tarok“*

*Obwohl den Helden nach diesem Satz zum Lachen zumute war, blickten sie doch Sorgenvoll zum Grauen Gebirge. Dies würde ein harter Weg.*

Sobald ihr der Meinung seid, dass ein Held auf dem richtigen Feld steht um Kirr zu finden, lest die Karte „Kirr gefunden“



## Koraph gefunden 1

Wenn jetzt **kein** Held auf Feld **47** steht, ist die Legende verloren.

*Der Held starrte den alten Mann fragend an. „So mein guter, ich hoffe, ich konnte dir helfen.*

*„Koraph sprach zum bleichen Baum, als wäre es sein bester Freund. Dann wandte er sich an den Helden: „Du hast mich gefunden, dafür sollst du das hier bekommen.“*

Ein Held erhält die magische Waffe „Eiserner Handschuh“ mit ihm kann ein Held in einer Kampfrunde 2 Würfel addieren (Bogenschütze kann Handschuhe nicht benutzen) Nach dem Einsatz kommt der Gegenstand aus dem Spiel

*„Helden von Andor“, sprach Koraph. „Beeilt euch! Ich werde euch den Weg zum Sturmschild weisen. Den braucht ihr nämlich, um Greim, den fliegenden Wargor, zu vertreiben.“*

Deckt 5 Geröllplättchen auf und addiert die Zahlen. Legt den Sturmschild auf das Feld welches der Zahl entspricht. Der Schild wird im Kampf gegen Hella benötigt.

Lest nun Korraph gefunden 2 ➡





DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Kirr gefunden 1**

Diese Karte wird aufgedeckt sobald ihr meint, dass ein Held auf dem richtigen Feld steht



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Kirr gefunden 2**

Diese Karte wird nach Kirr gefunden 1 gelesen



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Das Gedicht 1**

Diese Karte wird aufgedeckt sobald eine andere Karte dazu auffordert.



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Das Gedicht 2**

Diese Karte wird nach Das Gedicht 1 aufgedeckt



## Kirr gefunden 2

Deckt nun 5 der Edelsteine auf und addiert die Zahlen. Legt den Bruderschild auf das Feld welches der Zahl entspricht. Der Schild wird im Kampf gegen Hella benötigt.

*Als die Helden aus der Höhle traten, erschien eine graue Gestalt. Sie erhoben ihre Waffen, bereit jeglicher Gefahr zu trotzen. Doch sogleich bemerkten sie, dass es eine der Schwestern war. „Lasst die Waffen sinken, ihr wollt doch sicher niemanden verletzen? Hier nehmt dies Pergament und findet meinen Bruder Torven. Hela sucht nach ihm und will ihn zur Strecke bringen. Ich vertraue euch!“ Sowie die Gestalt gekommen war, war sie auch schon wieder verschwunden.*

*Ein Held öffnete das Pergament und las eines der schönsten Gedicht über Andor das er je gelesen hatte.*

Lest nun „**Das Gedicht**“ und findet die Hinweise wo Torven zu finden ist.



## Kirr gefunden 1

Wenn jetzt **kein** Held auf Feld **84** steht, ist die Legende verloren.

*Mit schweren Schritten trat der Held in die Höhle des grauen Gebirges, Auf einen Stein, in den das Auge Taroks eingeritzt war, saß Kirr mit seinem Hadriscen Stundeglas. Ihm macht es vermutlich Spaß, den Feuerfontänen zuzusehen, die in der Lava auf und absprangen. „Andor ist wirklich faszinierend,“ sprach Kirr „Hier ist es so warm und es gibt genügend Vorräte, um alle durch den Winter zu bringen. „Bevor Kirr anfangen konnte eine Lobrede über Andor zu halten, fragte der Held nach den Feinden Andors. „Ja, natürlich“ sagte Kirr. „hier, nimm. Das wird dir helfen.“*

Ein Held erhält die magische Waffe „die Axt“ mit ihr addiert ein Held in einer Kampfunde 2 Stärkekpunkte zum Kampfwert. Nach dem Einsatz kommt der Gegenstand aus dem Spiel

*„Nun verrate ich dir, wo du den Bruderschild finden kannst, denn die Brüderlichkeit der Menschen bringt sogar das Herz des Eisernen Königs zum Erweichen. Sieh dir die Edelsteine genau an.“*

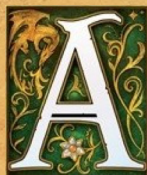
Lest nun Kirr gefunden 2 →

## Das Gedicht 2

*Ist man einmal in größter Not,  
die Helden von Andor bringen alles ins Lot.  
Der alte Wehrturm, stark wie er einst war,  
in der Nähe der Narne deren Wasser so klar.  
Die Zwergeneiche, so erzählt die Sage  
Ernährt die Zwerge über Wintertage.  
Doch im südlichen Wald ein Schrecken haust wild  
Den es nun zu besiegen gilt.  
Mit Magie und Stärke und mit Verstand.  
Doch der Ausgang der Schlacht liegt nicht in  
meiner Hand.*

Die Hinweise im Gedicht sollten euch helfen den Aufenthaltsort von Torven zu finden. Begeht euch dort hin.

Sobald ein Held auf dem „vermuteten“ Feld steht, lest die Karte „**Torven gefunden**“



## Das Gedicht 1

„**A**ndor

*Das Land ist weit, die Felder sind grün.  
Die Berge sind hoch, die Dörfer schön.  
Der wachsame Wald sanfte Natur.  
Doch all diese Bäume sind das nicht nur.  
Im großen Baum der Lieder man bewacht,  
Schriftstücke und Verse, Tag und Nacht.  
Im Grauen Gebirge die Schildzwerge wohnen.  
Ein Handel mit ihnen wird sich wohl lohnen.  
Nun nicht mit Garz, dem lustigen Wicht  
Abschiedsgeschenke verkauft man nicht!  
Das Wasser der Narne fließt bis ins Meer.  
Und von ganz oben, da komme ich her.  
**Nun sitze ich hier im grünen Gras.**  
**Die Narne spritz die Felsen nass.**  
**Das Gebirge legt seinen Schatten über mich.**  
Und in der **Ferne** trotzt königlich  
Die starke Rietburg aller Gefahr.  
Ob Kreatur, Geist oder Nachtmahr.*

Weiter auf „**Das Gedicht 2**“





DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Torven gefunden 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt sobald ihr meint, dass ein Held auf dem richtigen Feld steht



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Torven gefunden 2**  
Diese Karte wird nach Torven gefunden 1 gelesen



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**



**Der Schrecken**  
Diese Karte wird aufgedeckt sobald eine andere Karte dazu auffordert.



DIE  
LEGENDEN  
VON

**ANDOR**

**Fanlegende**

**Der unbekannte Schrecken**




**Zauberer des Turms**  
Diese Karte wird entsprechend der Angaben auf einer Legendenkarte eingesetzt



## Torven gefunden 2

*Torvens Schwester fing zu weinen an. Fast flüsternd sagte sie: „Es ist alles eure Schuld.“ Mit diesen Worten verschwand die Schwester und Torven der nie wieder ins Leben zurückkehren würde.*

Jeder Held der mehr als 5 Willenspunkte hat, setzt seine Holzscheibe auf 5 Willenspunkte.



Lest nun weiter auf „Torvens letzter Brief“

## Torven gefunden 1

Wenn jetzt **kein** Held auf Feld **37** steht, ist die Legende verloren.

*Torven lag leblos im Gras. Die Helden erschranken. Kamen sie zu spät? Sie liefen zu dem alten Mann hin und versuchten ihm zu helfen. Torven zeigte mit letzter Kraft auf einen Stein. Ein Held hob diesen auf und fand darunter einen Brief und ein Messer.*

Ein Held erhält die magische Waffe „das Messer“ mit ihm kann ein Held in einer Kampfunde einen eigenen geworfenen Würfel erneut werfen (Bogenschütze nur den letzten). Nach dem Einsatz kommt der Gegenstand aus dem Spiel

*Ein Held drehte sich um und sah nach Torven. Eine der drei Schwestern kniete über ihm. Sie kreischte: „Ich habe euch vertraut! Den Helden von Andor sollte man doch alles zutrauen können. Ich verfluche euch, ihr Helden, falls ihr denn überhaupt Helden seid! Ihr habt meinen Bruder nicht retten können!“*

Lest nun Torven gefunden 2 →

## Zauberer des Turms

Die gefundenen Zauberer kämpfen auf der Seite der Helden, die Schwester auf der Seite von Brut und Hella. Jede Fähigkeit/Figur kann nur einmal eingesetzt werden.

Brut und Hella setzten die Fähigkeit der Schwestern in er ersten Kamprunde ein. Danach kommen alle aus dem Spiel.

Die Helden entscheiden vor der Reaktion von Brut und Hella welche(n) Zauberer/welche Fähigkeit(en) sie einsetzen wollen. Danach kommen diese aus dem Spiel.

Die Fähigkeiten sind:

**Kir/Kirrs Schwester** > Eine Kampfunde kostet jeden Helden 2 Stunden(Schwester), Eine Kamprunde ist für jeden Helden kostenlos(Kirr).

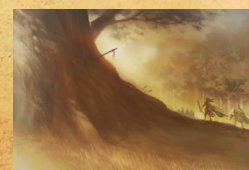
**Koraph/Koraphs Schwester** > Brut und Hella verlieren in dieser Kamprunde keine WP (Schwester) Die Helden verlieren in dieser Kamprunde keine WP (Koraph)

**Torvens Schwester** > Brut und Hella dürfen alle Würfel auf die höhere Seite drehen.

## Der Schrecken

*Die Helden blickten zwischen den blühenden Bäumen hindurch. Tief im Wald lag eine Hütte deren Besitzer das Weite gesucht hatte. Nun erkannten die Helden auch weshalb, ein riesiger grauer Troll lehnte an der Hauswand. Auf seinem Rücken saß eine Frau. Hatte der Troll eine Bewohnerin des südlichen Waldes gefangen? Einen Augenblick später umringten drei schwebende Gestalten die Helden und zogen diese aus dem Wald.*

Stellt jetzt die Figur Brut und Hella auf das Feld **24**. Verschiebt alle im Wald stehende Helden in Pfeilrichtung bis sie nicht mehr im südlichen Wald (Felder **22-25**) stehen.



Lest nun weiter auf „die drei Schwestern“