

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Totenfeuer



**Vorbereitungen 1**  
Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem Spieldaufbau beginnt.

Dies ist der vierte Teil der Kampagne um die **Feinde von Andor** und schließt inhaltlich an die Geschehnisse in den ersten drei Teilen („Schattenjagd“, „Schwarze Blitze“ und „Dunkle Schwingen“) an. Die Legende spielt auf der **Rückseite** des Spielplans („Krahd“) und benötigt neben dem Spiel „**Die letzte Hoffnung**“ die Erweiterungen „**Der Sternenschild**“ und „**Die Reise in den Norden**“.

**Hinweis:** Wenn ein Spieler einen der „Neuen Helden“ spielt, so erhält er zusätzlich die entsprechende Karte mit dessen Sonderfähigkeit, die in der Legende „Dunkle Schwingen“ zu finden ist.

Führt die Anweisungen auf der unten stehenden **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler spielt mit **der Figur** weiter, die er bereits in den ersten drei Teilen der Kampagne ausgewählt hat. Er erhält die dazugehörige **Heldenfigur** und in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holzscheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Der **Krieger** erhält zusätzlich den **weißen Holzstein** und legt ihn auf die **3 seiner Stärkepunkteanzeige**.
- Der **Bogenschütze** erhält den Gegenstand **Kessel**.
- Der **Zauberer** erhält die **3 Zauberbücher** und legt sie mit der geschlossenen Seite nach oben auf die **speziellen Ablagefelder** auf seiner Heldentafel.
- Legt **verdeckt die Heldenwappen** in den Farben der Helden bereit (für die „Neuen Helden“ aus der Erweiterung „Reise in den Norden“), die am Spiel teilnehmen.

Lest jetzt weiter auf der **Legendenkarte** „**Vorbereitungen 2**“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Totenfeuer



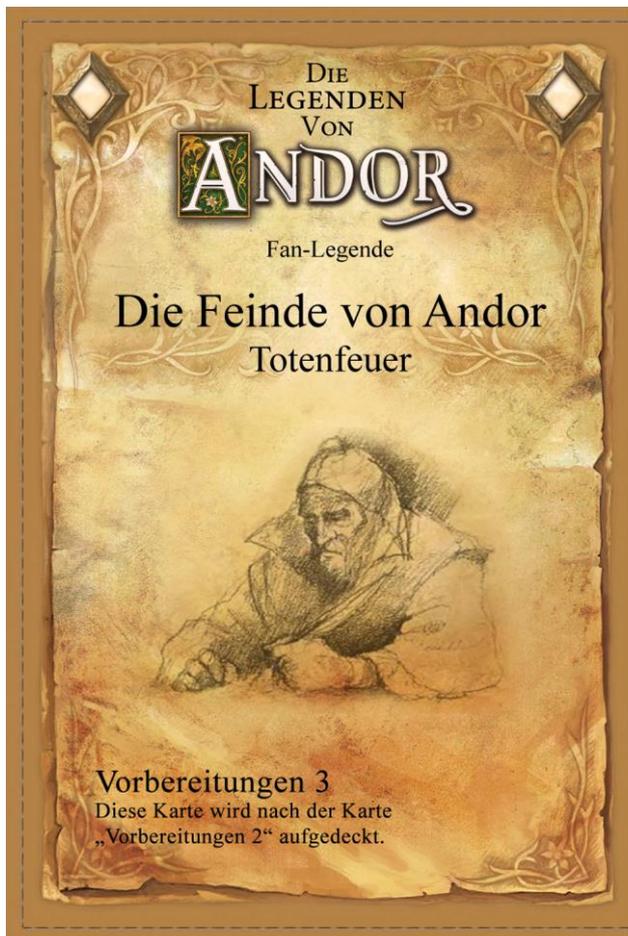
**Vorbereitungen 2**  
Diese Karte wird nach der Karte „Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Legt **alle Würfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Stellt **alle Skelette**, **3 Wachtrolle**, die Figuren **Gonhar** und **Corion** (Krahd), den **Bleichen König**, **Radan**, aus der Erweiterung „Sternenschild“ den **Feuergeist** und den **Krahd**, aus der Erweiterung „Reise in den Norden“ **4 Neraxe** sowie von den „Feinden von Andor“ eine der Figuren der **Drei Schwestern** bereit.
- Legt **alle Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Mischt die **22 Nebelplättchen** und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.
- Legt **alle vier Schilde** sowie die **2 kleinen Sternenschild-** und die **2 Feuer-Plättchen** bereit.
- Legt **6 Bauernplättchen**, die **3 Quellenplättchen**, den **roten Markierungsring**, aus der Erweiterung „Sternenschild“ die **Waldpilze** und **4 Feuerplättchen** und aus der Erweiterung „Reise in den Norden“ den **Nixenstaub**, das **Hadriscche Stundenglas** und die **4 Karten „Feuerzauber“** bereit.
- Legt die **Ausrüstungstafel** neben das Spielfeld und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Legt **4 Höhlenplättchen verdeckt** auf die Höhlenfelder und den Rest als Vorrat bereit.
- Legt die **Brücke mit der Knochenseite nach oben** neben den Spielplan.
- Legt die **5 Plättchen „Alte Waffen“** und die **4 Edelsteine** bereit.
- Stellt das **Lager** bereit und legt die Karte „**Die Goldenen Schilde**“ neben den Spielplan.



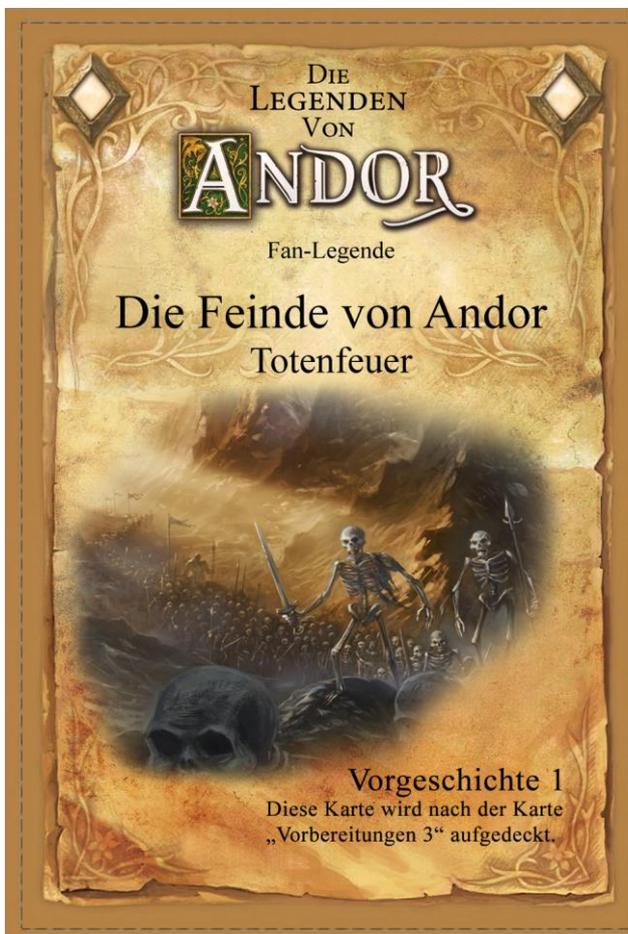
Lest jetzt weiter auf der **Legendenkarte** „**Vorbereitungen 3**“.





- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „a“** der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **a1, a2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **n2**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben b, e, h** und **n**.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorgeschichte 1“.** →



*Langsam ließen die Helden das Graue Gebirge hinter sich und drangen in das ferne Krahd vor. Ein weiteres Mal betraten sie das Land der Sklavenschinder, mit dem sie nur wenige gute Erinnerungen verbanden. Lediglich der Gedanke daran, dass sie schon einmal an diesem Ort das Böse siegreich bekämpft hatten, brachte sie dazu, weiter in das öde Land vor ihnen vorzustossen.*

*Wie schon bei ihrem letzten Besuch hier war die Luft stickig und voller Rauch und der Himmel von einem rötlichen Glühen überzogen. Die Wärme der Lavaströme, die rings um die Feste Borghorn vorbeiflossen, war sogar bis hierher zu spüren. Und dieses Mal, dessen waren sich die Helden bewußt, wurden sie erwartet. Irgendwo in diesem unwirtlichen Landstrich lauerte die letzte der drei Dunklen Schwestern auf sie, der es mit Sicherheit nach Rache gelüstete. Nur wo sie zu finden war, das mussten sie erst noch herausfinden.*

*Als die Helden das Ende der alten Zwergenstraße erreichten, sahen sie in einiger Entfernung eine kleine Gestalt, die auf einem einsamen Findling am Wegesrand saß. Unverkennbar handelte es sich um den Zwerg Radan, der schon auf ihre Ankunft gewartet hatte.*

*„Na endlich! Ich dachte schon, ihr würdet gar nicht mehr kommen und der Greim hätte euch den Garaus gemacht. Aber gut, jetzt wo ihr hier seid...“*

*Radan stand von dem Felsen auf und schaute zuerst die Helden an. Dann richtete er den Blick nach Krahd hinein.*

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorgeschichte 2“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Totenfeuer



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

„Während ihr mit dieser Kreatur gekämpft habt, habe ich mich in Krahd etwas umgesehen. Leider kann ich euch nicht viel berichten, da es unglaublich schwer ist, sich unbemerkt zu bewegen. Wie ich befürchtet habe, sind die Skelette der Dunklen Schwester nach Krahd gefolgt. Und es sind Horden von ihnen. Überall scheinen sie herumzuwandern. Dazu hat man das Gefühl, für jedes besiegte Skelett tauche sofort ein neues auf. Außerdem sind sie widerstandsfähiger, als wir sie kennen. Es genügt nicht, sie niederzuschlagen, um an ihnen vorbei zu kommen. Wir müssen die Skelette besiegen, um sie passieren zu können. Irgendwo muss jemand sein, der sie kontrolliert. Ich kann mir kaum vorstellen, dass die Dunkle Schwester sie lenkt. Aber ich weiß nicht, wer das sein könnte.“

„Und was ist mit der Schwester selbst? Weißt du, wo wir sie finden können?“ fragte einer der Helden.

„Im Süden, am Schwarzen Baum. Leider haben wir keine Möglichkeit, sie zu erreichen.“

„Was meinst du damit?“

„Ein unheimlicher Zauber umgibt den Baum, den wir nicht zu durchdringen vermögen. Jedenfalls wollte ich ihm nicht zu nahe kommen. Ich habe gesehen, wie sich ein einzelner Agren dem Baum genähert hatte. Bevor er ihn erreichen konnte, wurde er älter und älter und mit einem Mal zerfiel sein Körper zu Staub. Ich würde das Risiko nicht eingehen, dass mir vielleicht dasselbe passiert.“

„Aber wie sollen wir die Dunkle Schwester dann besiegen? Gibt es eine Möglichkeit, den Zauber zu brechen?“

„So ungern ich es auch zugebe, aber ich wüsste da keinen Rat!“ sagte Radan, hielt dann jedoch kurz inne. „Das heißt... einen wüsste ich schon. Doch ich wage kaum, ihn auszusprechen.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Vorgeschichte 3“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Totenfeuer



**Vorgeschichte 3**  
Diese Karte wird nach der Karte  
„Vorgeschichte 2“ aufgedeckt.

„Welchen Rat denn?“

„An dem alten Wachturm im Südwesten hat ein Bergbewohner einen der Krahder gesehen. Nach der Beschreibung König Gonhar, wenn ich ihn richtig verstanden habe. Er ist noch am Leben, trotz allem, was bei eurem letzten Besuch hier geschehen ist. Vielleicht weiß er eine Möglichkeit, er kennt sich in diesem Land besser aus als wir alle zusammen.“

„Wir sollen einen unserer Feinde um Hilfe bitten?“ fragte einer der Helden ungläubig.

„Glaubt mir! Ich würde nichts lieber tun, als dieser Kreatur meine Axt in die Eingeweide zu rammen. Aber möglicherweise ist er unsere einzige Hoffnung, wenn wir die Schwester vernichten wollen. Dazu kommt, dass wir nicht mehr viel Zeit haben. Jedenfalls weniger, als uns lieb wäre.“

„Was meinst du damit?“ wollte ein anderer Held wissen.

„Ihr seid noch nicht lange hier, darum ist es euch noch nicht aufgefallen. Etwas Seltsames geht mit diesem Land vor sich. Es scheint, als würden die Tage immer kürzer werden. Und damit meine ich nicht, dass die Abende länger werden oder die Sonne weniger Stunden scheint. Es ist, als ob jeder Tag weniger Stunden hat als der vorangegangene. Wie das sein kann, damit kenne ich mich nicht aus. Aber es hat bestimmt mit der Dunklen Hexe und dem Stundenglas zu tun, das ich in ihrem Besitz gesehen habe.“

„Sie hat also offenbar den Gegenstand gefunden, an den sie ihre Macht gebunden hat. Und nun beginnt sie, den Lauf der Zeit zu verändern“, meinte einer der Helden.

„Dann sollten wir also vielleicht wirklich den Krahder um Rat fragen“, schlug ein anderer vor. „Wer weiß, wieviel Zeit wir bräuchten, um selbst eine Lösung zu finden.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Vorgeschichte 4“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Totenfeuer



### Vorgeschichte 4

Diese Karte wird nach der Karte  
„Vorgeschichte 3“ aufgedeckt.

„Ich begleite euch auf eurer Mission. Wohin immer es uns auch verschlägt.“ Radan hielt kurz inne. „Oh! Und seht mal dort! Offenbar will nicht nur ich euch helfen.“ Er zeigte die Zwergenstraße entlang zurück zum Grauen Gebirge, wo ein kleiner Tross Andori heranrückte. Auch sie waren gekommen, um die Helden zu unterstützen.

„Wir schlagen hier unser Lager auf“, sagte einer der Andori zu den Helden. „Wenn ihr eine Weile rasten wollt oder etwas Nahrung benötigt, dann schaut vorbei. Wir haben zwar nicht unbegrenzt viel, trotz des großen Nachschubs, den ihr geholfen habt, herbeizuschaffen. Aber es reicht, um euch ein paar Tage mitzuversorgen.“

„Nun, dann lasst uns mal aufbrechen“, meinte einer der Helden, nachdem er sich bei den Andori für das Angebot bedankt hatte. „Wollen wir hoffen, dass wir die Geschichte um die Drei Dunklen Schwestern hier in Krahd zu einem siegreichen Ende bringen können.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a1. →

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Totenfeuer



Dieser Teil der Kampagne besteht aus den Legendenkarten  
a1, a2, a3, a4, a5, b1, b2, e1, e2, h, n1, n2, Vorbereitungen 1-3,  
Vorgeschichte 1-4, Magisches Saatgut, Begegnung mit dem Feind 1&2,  
Unerwartete Hilfe 1-4, An der Kriegsmaschine 1-3, Eine Brücke aus Knochen,  
Die Suche nach dem Feuerschild, Die Jagd nach dem Sternenschild 1&2,  
Der Kampf um den Bruderschild, Die Macht der Schilde,  
Der Regen des Verrats 1&2, Herr der Toten 1&2, Der Schwarze Baum 1&2,  
Der Zauber der Dunklen Schwester, Entdeckungen im Nebel, Ereignisse in Krahd

Stellt die Figur der **Dunklen Schwester** auf das Feld **340** und legt den Gegenstand **Hadrishes Stundenglas** sowie ein **rotes X** dazu. Dieses Feld kann von den Helden zurzeit **nicht** betreten werden.

„Wie schon gesagt, ich kann euch begleiten und im Kampf unterstützen“, sagte Radan zu den Helden. „Jedenfalls, so lange es mir möglich ist.“

In diesem Moment erkannten die Helden, dass der Zwerg eine blutende Verletzung an der Seite mit sich herumschleppte. „Eines der Skelette war doch schneller, als ich gedacht habe“, erklärte Radan, als einer der Helden auf seine Verletzung deutete.

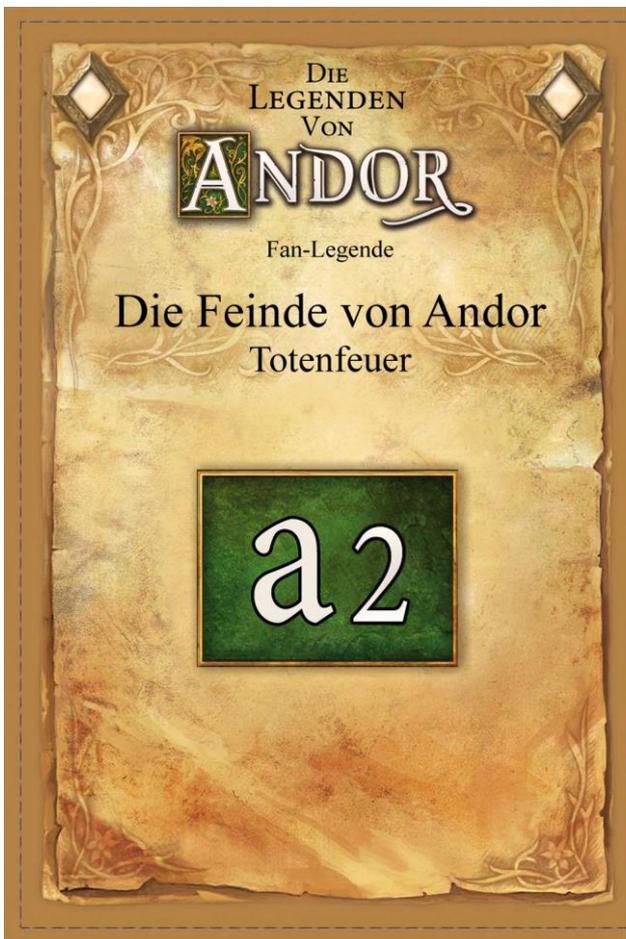
„Sollten wir uns nicht sicherheitshalber um deine Wunde kümmern?“ fragte einer von ihnen.

„Für den Moment wird es gehen. Macht euch keine Sorgen um mich!“ antwortete der Zwerg. Die Helden kannten seine Widerstandsfähigkeit und vertrauten darauf, dass er wusste, was er da tat.

Stellt **alle Helden** und die Figur **Radan** auf das Feld **302**. Radan bleibt bis zum Buchstaben „e“ bei den Helden. Ein Held kann **eine Stunde** auf der Tagesleiste einsetzen, um die Figur Radan **bis zu 4 Felder weit** zu bewegen. Radan kann Sprungfelder nutzen, aber keine Plättchen aktivieren. Wenn er zusammen mit einem Helden auf demselben Feld steht, bringt er **4 Stärkepunkte** zusätzlich für die Helden.

Skelette und Lava-Neraxe (siehe Karte „Entdeckungen im Nebel“) ignorieren Radan (und auch den Wassergeist, sollte der Held Kheela/Kheelan an dieser Legende teilnehmen).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2. →



Stellt das **Lager** auf das Feld **301** und legt die Karte „Die Goldenen Schilde“ offen neben den Spielplan.  
*Hinweis:* Ein Held, der bei Sonnenaufgang auf dem Feld des Lagers steht, muss **keinen Proviant abgeben**.

„In diesem Land gibt es nicht nur Sternkraut oder Apfelnüsse, die wir sammeln können“, meinte der Zwerg. „In den entlegeneren Gebieten wachsen auch essbare Pilze. Sie sind aber recht selten und nur schwer zu finden. Wir werden gut nach ihnen suchen müssen.“

Legt ein **ungepflücktes Sternkraut** auf das Feld **336** und je ein **Waldpilz-Plättchen** auf die Felder **312, 346** und **357**. Ein Held kann Waldpilze aufnehmen (das geht nicht im Vorbeigehen) und sie auf der Heldentafel auf den Bereich für Gold und Edelsteine legen. Sie können wie Proviant eingesetzt werden und kommen nach einem Einsatz aus dem Spiel. Die Zahl auf der Rückseite des Waldpilz-Plättchens hat in dieser Legende keine Bedeutung.

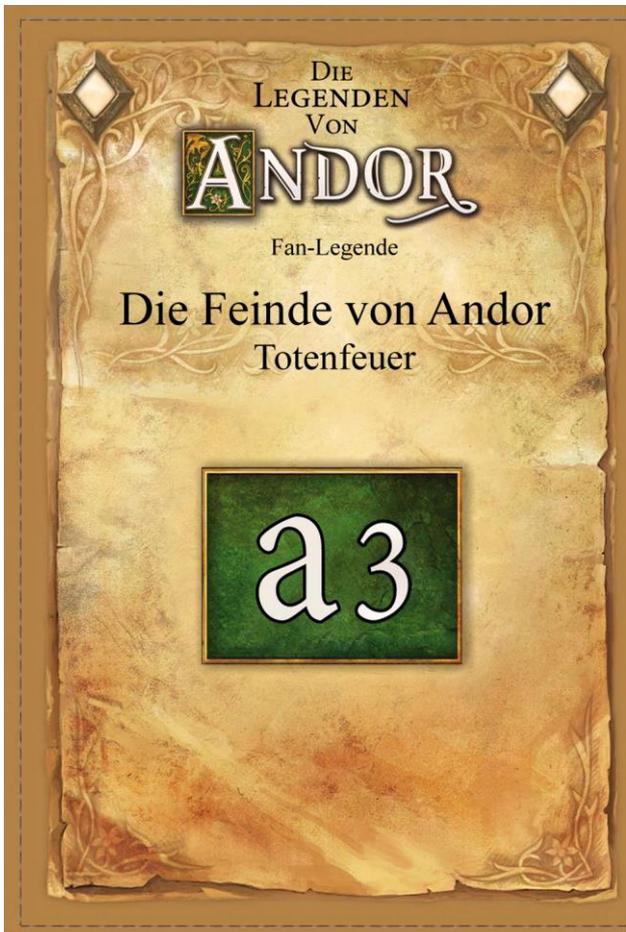
**Aufgaben** (Legendenziele):

Die Helden müssen den Zauber des Stundenglases brechen, um den Schwarzen Baum betreten und die Dunkle Schwester besiegen zu können, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Um mehr über den seltsamen Zauber zu erfahren, muss mindestens ein Held das Feld 320 betreten und König Gonhar um Hilfe bitten.

Legt ein Sternchen auf das Feld **320**. Wenn ein Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „Begegnung mit dem Feind 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3. →



Als die Helden sich im Land weiter umschaute, stellten sie fest, dass Radan nicht übertrieben hatte. Überall streiften Skelette herum und schnitten ihnen die Wege ab. Sie machten auch wirklich nicht den Eindruck, als könnten die Helden leicht an ihnen vorbei gelangen.

Stellt je ein **Skelett** auf die Felder **313, 326, 331** und **333**. Mischt die **Bewegungsplättchen** und legt sie als verdeckten Stapel auf die 4. Stunde der Tagesleiste.

Die Skelette bewegen sich in dieser Legende nach den **gleichen Regeln**, wie sie im Regelheft oder in Legende 12 („Der Bleiche König“) beschrieben werden.

*Hinweis:* Skelette laufen nicht absichtlich in die Richtung des Lagers, sondern in die Richtung der Helden. Sollten sie jedoch das Feld, auf dem das Lager steht, betreten, werden sie wie Kreaturen auf die goldenen Schilde gestellt (pro Skelett 1 Schild).

Skelette würfeln mit **2 weißen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sie haben **9 Willenspunkte** und **3 Stärkepunkte**. Haben sie **weniger als 7 Willenspunkte**, kämpfen sie **nur noch mit 1 weißen Würfel**.

- Ein Held kann immer nur ein Skelett nach dem anderen angreifen. Ist der Kampf beendet, ist der im Uhrzeigersinn nächste Held an der Reihe.
- Der Kampf gegen Skelette funktioniert fast genauso wie der Kampf gegen Kreaturen. Hat das Skelett einen höheren Kampfwert (Stärkepunkte + Würfelwert), verliert der Held die Differenz an Willenspunkten. Bei Gleichstand geschieht nichts.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4. →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer

a4

**Wichtig:** Die Skelette können in dieser Legende **nicht überwunden** werden. Helden, die auf dem Feld eines Skeletts stehen, **müssen es besiegen**, um die Aktion „Laufen“ wieder ausführen zu können.

Um ein Skelett zu besiegen, muss seine **Willenskraft auf den Wert 0** gebracht werden. Anders als in den bisherigen Regeln haben die Helden dafür jedoch **mehr als eine Kampfrunde** Zeit und müssen dies nicht in der ersten Kampfrunde vollbringen.

Für besiegte Skelette gilt Folgendes:  
Der Held, der das Skelett besiegt hat, legt es **immer auf das Sonnenaufgang-Feld**. Der **Erzähler** geht dabei **nicht weiter**. Dafür wird das Skelett beim kommenden **Sonnenaufgang** (7. Symbol) mit einem roten Würfel **wieder eingewürfelt** und auf das entsprechende Feld mit rotem Würfelsymbol gestellt.

Für ein besiegtes Skelett erhalten die Helden eine **Belohnung**, nämlich **1 beliebigen Gegenstand** von der Ausrüstungstafel (außer Sternkraut oder Trank der Hexe).

**Hinweis:** Solange das rote X auf dem Feld 340 liegt, können Skelette es **nicht betreten**. Bei der Bestimmung der Sichtweite für die Skelette wird das Feld 340 als „nicht vorhanden“ betrachtet.

*Beispiel: Ein Skelett steht auf dem Feld 317 und ein Held auf dem Feld 336. → Das Skelett bewegt sich nicht auf den Helden zu, da dieser 4 Felder (rund um den Baum) entfernt steht.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a5.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer

a5

Legt eine der „Alten Waffen“ verdeckt auf das Feld **310**. Würfelt nun mit einem **großen grauen Würfel** und addiert den gewürfelten Wert zur Feldzahl 310. Legt eine zweite „Alte Waffe“ auf das ermittelte Feld. Würfelt nun für jede weitere „Alte Waffe“ und addiert jeweils die gewürfelte Zahl zu dem zuletzt ermittelten Feld.

*Beispiel: Die erste Alte Waffe kommt auf das Feld 310. Der graue Würfel zeigt die Zahl 8 und die zweite Alte Waffe wird nun auf das Feld 318 gelegt. Der nächste Würfelwurf ergibt eine 6. Die dritte Waffe kommt auf das Feld 324, usw.*

**Wichtiger Hinweis zum Sonnenaufgang:**

Bei Sonnenaufgang werden die Symbole 1 (*Borghorn zerstört?*), 2 (*Gitterplättchen*), 3 (*Wurfmaschine*) und 6 (*Krone*) **nicht** ausgeführt.

Legt ein rotes X auf das **Quellen-Symbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld. Bei Sonnenaufgang werden die Quellen vorerst **nicht** aufgefrischt.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. **2 Stärkepunkte** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt. Die Helden erhalten den **Sturmschild**, **4x Apfelnüsse** und einen Beutel mit **magischem Saatgut** (der „Nixenstaub“).

Deckt nun eines der **Heldenwappen** auf. Der so ermittelte Spieler legt seinen Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Felds, zum Zeichen, dass er den Tag beginnt.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Magisches Saatgut“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer

b1

*Weitere Skelette tauchten zwischen den Felsen auf. An beinahe jedem Ort sah man sie nun durch das karge Land streichen.*

Erwürfelt die Position von **zwei Skeletten**, indem ihr jeweils mit einem roten Würfel würfelt und die Skelette auf die entsprechenden Felder mit roten Würfelsymbolen stellt. Es können mehrere Skelette auf einem Feld stehen. Mehrere Skelette auf einem Feld sind eine „Horde“.

*Die Helden spürten nun den seltsamen Zauber, der über dem Land lag, wie Radan es ihnen gesagt hatte. Es erschien ihnen wirklich so, als würden die Tage kürzer werden.*

Legt ein **rotes X** auf die **10. Stunde** der Tagesleiste. Am folgenden Tag kann **keine 10. Stunde** gemacht werden. Legt den **roten Markierungsring** über das Symbol des Erzählers auf dem Sonnenaufgang-Feld.

Jedes Mal, wenn der Erzähler **bei Sonnenaufgang** bewegt wird, wird das rote X auf der Tagesleiste **ein Feld nach links** geschoben. Dadurch haben die Helden jeden Tag eine Stunde weniger zur Verfügung. Sollte das Sternchen dabei die Stunde „1“ erreichen, ist die Legende **sofort verloren**.

**Wichtig:** Das rote X **kann nicht übersprungen werden**.

Ein Held kann sich also nicht dafür entscheiden, beispielsweise 8 Stunden einzusetzen, dann die 9. Stunde auszulassen (wo das rote X liegt) und bei Stunde 10 weiter zu machen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte b2.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer

b2

Wenn das rote X die **5. Stunde** auf der Tagesleiste erreicht, werden die Bewegungsplättchen ab diesem Zeitpunkt jedes Mal dann ausgeführt, wenn ein Held sich dazu entschließt, nach 4 Stunden seinen Tag zu beenden und seinen Zeitstein von der Stunde „4“ auf das Sonnenaufgang-Feld legt.

Erreicht das rote X die **4. Stunde** auf der Tagesleiste, bleiben die Bewegungsplättchen vorerst auf dem Feld liegen. Die Skelette werden dann vorübergehend **nicht mehr bewegt**.

**Aufgabe** (Legendenziel):

Jeder Held muss einen der vier Schilde in seinen Händen halten, bevor das rote X auf der Tagesleiste die Stunde „1“ erreicht. Nur so kann der Zauber des Stundenglases gebrochen werden.

*Hinweis:* Wie die Helden in den Besitz der Schilde gelangen können, erfährt ihr auf den Karten „Unerwartete Hilfe“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer

e1

*Mit einem Mal blieb Radan stehen und lehnte sich an einen nahen Felsen. Sein Gesicht unter dem dichten Bart war bleich geworden, das konnten die Helden nun sehen.  
„Ich fürchte, meine Verletzung ist zu stark“, sagte der Zwerg.  
„Ich werde mich für eine Weile ins Lager der Andori zurückziehen und meine Wunde versorgen lassen. Wenn es mir besser geht, werde ich zurückkommen und euch weiter helfen.“*

Stellt die Figur **Radan** auf das Feld **301**, wo sie vorerst stehen bleibt. Die Aktion „Radan bewegen“ kann vorübergehend nicht ausgeführt werden.

Ermittelt die Position von **2x Apfelnüssen**, indem ihr mit einem roten Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) würfelt und 300 zu dem erwürfelten Wert hinzuaddiert.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte e2. →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer

e2

*Ein plötzliches Beben ließ das Land erzittern. Die Lavamassen am Boden der Schluchten kochten und brodelten. Ganz Krahd schien unruhig zu werden.  
Dann stiegen Rauchwolken aus dem Lavafluss auf. In den undurchsichtigen Schwaden regten sich seltsame, feurige Gestalten, welche die Helden noch nie erblickt hatten.*

Verteilt nun die **Nebelplättchen** rund um den Lavafluss auf die Felder 323, 325, 328, 332, 334, 337, 339, 341, 347, 350 bis 352, 354 bis 360, 364, 365 und 367.

Wenn ein Held auf dem Feld eines Nebelplättchens stehen bleibt oder bereits dort steht, muss er es aufdecken. Schaut dann auf der Karte „Entdeckungen im Nebel“ nach. Dort erfahrt ihr, welche Auswirkung welches Nebelplättchen hat. Helden können die Felder mit Nebelplättchen **gefährlos passieren** und müssen nicht darauf stehen bleiben. Die Nebelplättchen können nicht mit einem Fernrohr oder Fenns Raben aufgedeckt werden.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer

h

*Hatte ihn da nicht jemand gerufen? Der Held drehte sich um und erblickte den Zwerg Radan, der durch die dichten Rauchschwaden über dem Land auf ihn zu gehumpelt kam. Seine Verletzung war offenbar immer noch nicht auskuriert, aber seine Willenskraft verhalf dem Zwerg dazu, sich auf den Beinen zu halten und die Helden im weiteren Kampf zu unterstützen.*

Stellt die Figur **Radan** auf das Feld des Helden, der am nächsten zum Lager auf Feld 301 steht.

Ein Held kann von jetzt an die Aktion „Radan bewegen“ wieder ausführen.

Ermittelt die Position von **2x Apfelnüssen**, indem ihr mit einem roten Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) würfelt und 300 zum Ergebnis hinzuaddiert.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer

n1

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
... die Helden das Hadrische Stundenglas zerstört und die letzte der drei Dunklen Schwestern vernichtet haben ...  
... und wenn der Bleiche König besiegt ...  
... und wenn das Lager verteidigt wurde.

*Das Hadrische Stundenglas zersprang in winzige Bruchstücke. Der Sand in seinem Inneren rieselte zu Boden. Dann kam mit einem Mal ein heftiger Wind auf, der den Sand aufwirbelte und die Helden und die Dunkle Schwester umhüllte.*

*Die Dunkle Schwester wurde in die Luft gehoben, ihr verzerrtes Antlitz verwandelte sich in eine grauenhafte Maske. Dann verblasste ihr Körper immer mehr, wurde zu einem konturlosen Schemen, und nur wenige Augenblicke später zeugte nichts mehr von ihrer Existenz...*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte n2.**

*Der Zauber des Stundenglases war stärker. So sehr die Helden sich auch bemühten, den Kampf gegen die letzte der Drei Schwestern zu gewinnen, es gelang ihnen nicht. Und als die Dunkle Hexe ein weiteres Mal einen mächtigen Zauberspruch auf die Helden aussprach, da unterlagen sie ihm. Im nächsten Moment spürten sie eine seltsame Kälte... und dann nichts mehr... Sie erfuhren nie, was danach in Andor geschah und ob der Kampf am Ende doch ein gutes Ende gefunden hatte...*

... oder das Lager nicht verteidigt wurde.  
... oder der Bleiche König nicht besiegt ...  
zu vernichten ...  
Stundenglas zu zerstören und damit die Dunkle Schwester ... die Helden es nicht geschafft haben, das Hadrische

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer



Den Helden wurde seltsam schwindelig. Vor ihren Augen erschienen Bilder aus vergangenen Tagen und von großen Erlebnissen: Der Kampf gegen den Drachen, die Entdeckung des Sternenschildes, die Begegnung mit dem Seeriesen, die Zerstörung des Kristalls im verborgenen Turm und noch manch anderes...

Gleichzeitig erschienen ihnen aber auch Visionen von Ereignissen, die ihnen fremd waren. Da gab es Bilder von dunklen Gängen, durch die ein riesiges, steinernes Wesen trottete... Sie sahen eine gewaltige Seeschlacht gegen Schiffe mit schwarzen Segeln...

Und einen Mann mit einer eisernen Krone, der einer Gruppe aus seltsamen Personen wie einem Halbskral und einem blauhütigen Mann, der eine Augenbinde trug, entgegen trat...

Sahen sie etwa in die Zukunft? Die Helden vermochten diese Bilder nicht zu deuten. Und als der Sand des Stundenglases wieder zu Boden gerieselst war, da verschwanden die Bilder und sie konnten den Schwarzen Baum verlassen.

Zunächst kümmerten sich die Helden nicht weiter um diese Visionen. Die Dunklen Schwestern waren endlich besiegt und ganz Andor von einer furchtbaren Gefahr befreit worden. Als sie ins Lager der Andori am Rande Krahds zurückkehrten und sich gemeinsam mit den Bewohnern für die Rückreise vorbereiteten, beschäftigten die Helden aber immer noch bestimmte Fragen: Wer hatte dafür gesorgt, dass die Dunklen Schwestern überhaupt aus der Unterwelt zurückkehren konnten? Wer hatte ein Interesse daran gehabt, sie auf die Welt loszulassen? Und warum?

Dann erreichte die Helden eine Nachricht aus der Mine der Schildzwerg...

Diese Kampagne wird nun mit der Legende „Finstere Seelen“ fortgesetzt.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer



**Magisches Saatgut**

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

Einer der Helden hielt den Beutel mit dem magischen Saatgut in den Händen und dachte an die Worte zurück, die ihnen Grone, der Älteste der Agren, bei ihrem Abschied mit auf den Weg gegeben hatte.

„Ihr könnt dieses Saatgut jederzeit pflanzen. Es reicht, um jeden von euch satt zu kriegen. Aber bedenkt, dass es mindestens einen Tag braucht, um zu wachsen! Ihr solltet es deshalb früh einpflanzen!“

Ein Held, dessen Zeitstein **zu Beginn eines Tages** noch auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt, kann das Saatgut einpflanzen. Dies kostet **keine Stunde** auf der Tagesleiste. Am folgenden Tag wird nun **kein Proviant** benötigt. Legt das „Nixenstaub“-Plättchen auf das Symbol für Proviant auf dem Sonnenaufgang-Feld. Beim nächsten Sonnenaufgang wird das Plättchen entfernt und ab diesem Zeitpunkt müssen die Helden wieder Proviant abgeben, um einen Verlust von Willenspunkten zu vermeiden. Das Saatgut kommt anschließend aus dem Spiel.

**Wichtig:** Helden, die bei Sonnenaufgang auf dem Feld des Lagers (Feld 301) stehen, erhalten durch das Saatgut (da sie ja im Lager ohnehin keinen Proviant abgeben müssten) allerdings **keine zusätzliche Nahrung**.

**Hinweis:** Die Fähigkeit des Helden Kram/Bait wird auch beim Magischen Saatgut aktiv. Wenn bei Sonnenaufgang das „Nixenstaub“-Plättchen vom Sonnenaufgang-Feld entfernt wird, erhält Kram/Bait entweder 1 Stärkepunkt oder 6 Willenspunkte.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer



Begegnung mit dem  
Feind 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald  
ein Held auf Feld 320 steht.

*Langsam und vorsichtig näherte sich der Held dem Außenposten. Er konnte sich noch an das letzte Mal erinnern, als sie den schwarzen und düsteren Turm aufgesucht hatten und in einen Kampf mit den Wachtrollen der Krahder geraten waren. Dieses Mal jedoch schien das Gemäuer verlassen zu sein. Glücklicherweise waren auch keine Skelette in der Nähe zu sehen, so dass sich der Held zwar behutsam, aber mit einem sicheren Gefühl weiterbewegen konnte.*

*Als er das Innere des alten Wachturms betrat, fiel ihm auf der gegenüberliegenden Seite der Eingangshalle eine offene Tür auf, durch die hindurch er in einen weiteren Raum sehen konnte. Und darin erblickte er die kräftige Gestalt von König Gonhar, der auf einem schwarzen, ein wenig wie ein improvisierter Thron aussehenden Stuhl saß und vor sich hin ins Leere blickte. Es war kein Vergleich mehr zu der mächtigen Person, die einst über das Land Krahd geherrscht hatte.*

*Der Held näherte sich der Tür mit gezogener Waffe und öffnete sie. Gonhar schaute auf, und sofort zeigte sich Erkennen in seinem Gesicht. Er hatte die Helden nicht vergessen...*

*„Ihr? Dass ihr es noch wagt, hierher zurückzukommen, nach allem was ihr getan habt. Ihr habt unsere Feste Borghorn zerstört, habt unsere Schmiede und unseren Tempel...“*

*„Ihr habt unsere Landsleute geraubt und sie zu euren Sklaven gemacht“, entgegnete der Held nicht weniger wütend. „Wer weiß, wieviele von ihnen in euren Kerkern oder unter eurer Knute gestorben wären, wenn wir sie nicht rechtzeitig befreit hätten. Und ihr...“ Der Held hielt inne. Ihm war klar, dass dieser Streit niemandem von ihnen nutzen würde.*

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Begegnung mit dem Feind 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Totenfeuer



Begegnung mit dem  
Feind 2

Diese Karte wird nach der Karte  
„Begegnung mit dem Feind 1“ aufgedeckt.

*„Wir sind nicht zurückgekehrt, um erneut einen Kampf mit euch auszutragen“, fuhr er in etwas ruhigerem Ton fort. „Wir sind zurückgekommen, um gegen die Dunkle Schwester zu kämpfen, die sich hier in Krahd niedergelassen und einen unheilvollen Zauber auf das Land ausgesprochen hat.“*

*Gonhar schaute auf die Außenmauern des Wachturms, so als wollte er durch sie hindurch auf die Ödnis dahinter blicken.*

*„Ja, dieser seltsame Zauber ist mir nicht unbemerkt geblieben. Und warum seid ihr dann zu mir gekommen?“*

*Der Held zögerte erst, aber brachte dann die Worte heraus, von denen er glaubte, sie einem Krahder gegenüber niemals sagen zu müssen. „Wir brauchen deine Hilfe!“*

*„Meine Hilfe?“ Gonhar lachte kurz auf. „Dass ihr wirklich glaubt, ich würde euch helfen nach allem, was passiert ist...“*

*„Die Dunkle Schwester bedroht euch genauso wie uns. Und glaub mir, uns widerstrebt es ebenso, um Hilfe zu bitten. Aber wenn wir diesen Kampf gewinnen wollen, dann gelingt uns dies nur gemeinsam.“*

*Der König schaute auf den Helden und auf die Waffe, die dieser in den Händen hielt. Es war nicht ersichtlich, woran er in diesem Moment dachte und ob er vielleicht erwog, sich einfach auf seinen Feind zu stürzen. Dann aber sagte er: „Na schön! Ich will euch helfen!“*

*Der Held betrachtete Gonhar zunächst kurz verblüfft und dann mit leicht zusammengekniffenen Augen. Diese Zusage kam überraschend schnell, und er hoffte, dass er mit diesem Pakt keinen Fehler beging. Den Krahdern war nicht zu trauen.*

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Unerwartete Hilfe 1“.**

