

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge

Vorbereitungen 1

Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem
Spelaufbau beginnt.

Dies ist der erste Teil der **Chroniken der Dunklen Helden** und schließt inhaltlich an die Geschehnisse in Legende 17 („Die letzte Hoffnung“) und der Kampagne um die „Feinde von Andor“ an. Die Legende spielt auf der **Vorderseite** des Spielplans („Graues Gebirge“) und benötigt neben dem Spiel **„Die letzte Hoffnung“** die Erweiterung **„Dunkle Helden“**.
Hinweis: Diese Legende ist in erster Linie für die Dunklen Helden geschrieben worden. Sie lässt sich aber auch mit anderen Helden spielen.

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

- Jeder Spieler wählt einen der **Dunklen Helden** und erhält dessen **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** sowie 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 **Hautwandler** erhält die **Bären-Figur** und den Gegenstand **Armreif**.
- Der **Beschwörer** erhält das **Golem-Symbol** und die Figur **Knochen-Golem**.
- Legt die **Heldenwappen** der Helden, die am Spiel teilnehmen, verdeckt bereit.
- Legt die **3 roten**, die **2 weißen** und die **4 großen, grauen Würfel** sowie aus der Erweiterung „Dunkle Helden“ den **schwarzen Augenwürfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge

Vorbereitungen 2

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

- Stellt **alle Wargors**, **Bergskrale** und **Trolle** neben das Spielfeld.
- Stellt **1 Skelett** und die Figuren **Radan** und den **Schatten** sowie aus der Erweiterung „Dunkle Helden“ die Figuren **Marun** und **Merrik** bereit. Nehmt die Figur des **Helden Kram** und verseht diese mit einem **grauen Standfuss**. Diese Figur wird ebenfalls benötigt.
- Mischt die **Ereigniskarten** und legt sie als Stapel neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Verteilt die **3 Quellenplättchen** mit der grauen Seite nach oben auf die Quellenfelder (Sechsecke) und dreht sie dann auf ihre farbige Seite.
- Legt verdeckt **6 Höhlenplättchen** auf die Höhlenfelder und den Rest als Vorrat bereit.
- Legt die **Ausrüstungstafel** neben den Spielplan und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Legt die **5 Plättchen „Alte Waffen“** sowie die **4 Edelsteine** bereit.
- Legt den Gegenstand **Kessel**, alle **Baumstämme**, die **Brücke**, das **Fernrohr**, den **roten Markierungsring**, alle **Nebelplättchen** und die **3 Zauberbücher** sowie aus der Erweiterung „Dunkle Helden“ alle **Sporneplättchen** und die **6 Apfelnüsse** bereit. (*Hinweis:* Diese Apfelnüsse werden gesondert bereit gelegt und kommen nicht zum Vorrat auf der Ausrüstungstafel).
- Stellt das **Lager** bereit und legt die Karte „Die goldenen Schilde“ neben den Spielplan.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „a“** der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 3“.




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der Dunklen Helden Ankunft im Gebirge



Vorbereitungen 3
Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

- 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 **c, d, g, j** und **n**.

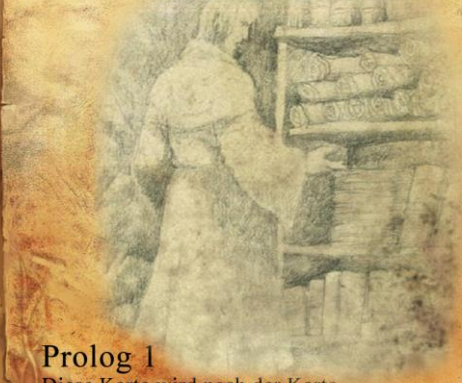
Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Prolog 1“. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der Dunklen Helden Ankunft im Gebirge



Prolog 1
Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 3“ aufgedeckt.

„Bitte! Erzähl uns noch eine Geschichte! Wir wollen noch mehr hören!“ riefen die Kinder im Chor.
Melkart schloss kurz die Augen und lächelte angesichts dieser Bitte. Etwas anderes hatte er nach den vergangenen Stunden auch nicht erwartet. Dann öffnete er seine Augen langsam wieder und schaute in die erwartungsvollen Gesichter der Jungen und Mädchen, die in einem engen Halbkreis um ihn herum saßen, knieten oder lagen und gebannt seinen Worten lauschten.

Die Gruppe hielt sich in einem kleinen, nur selten genutzten Seitentrakt des Archivs im Baum der Lieder auf, wo sie die Bewahrer nur geringfügig störten, die im Archiv ihren gewohnten Tätigkeiten nachgingen.

Der ehemalige oberste Priester besaß ein umfangreiches Wissen über die Geschichte des Landes, welches er im Laufe seines Lebens angesammelt hatte. Wie es dann dazu kam, dass er hier saß, um diese Erzählungen und Legenden zu verbreiten, wusste er schon nicht mehr. Aber es hatte sich dann doch schnell herumgesprochen, dass er bereit war, diese mit seinen Mitmenschen und ganz besonders den Kindern, die aus fast allen Ecken des Rietlandes zu ihm kamen, zu teilen.

Melkart schaute kurz durch eines der Fenster auf den Stand der Sonne und meinte dann: „Ja, für eine weitere Geschichte hätten wir noch Zeit. Eure Eltern wollen erst etwas später vorbei kommen und euch abholen.“

„Dann erzähl uns die Geschichte, wie die Helden den gefürchteten Drachen Tarok besiegt haben“, bat Jeram, ein Junge mit braunen, wuscheligen Haaren, der von einem Hof nahe der Rietburg stammte. Einige andere Kinder stimmten ihm zu.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Prolog 2“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge

Prolog 2

Diese Karte wird nach der Karte „Prolog 1“
aufgedeckt.

„Ach, diese alte Geschichte habt ihr doch schon so oft gehört“, seufzte Melkart kopfschüttelnd. „Die müsstet ihr doch mittlerweile bestimmt auswendig kennen.“ Er hielt kurz inne und dachte nach. Dann lächelte er. „Nein, ich wüsste da statt dessen von einer Begebenheit, welche in der hiesigen Bevölkerung eher weniger bekannt ist. Und auch mir ist diese Erzählung erst relativ spät zu Ohren gekommen.“

Die Mädchen und Jungen schauten gespannt zu ihm. Seine Ankündigung, jetzt etwas von ihm zu hören, was bislang noch kaum jemand kannte, erfüllte sie mit großer Vorfreude. Darum wollte Melkart sie auch nicht länger auf die Folter spannen und begann umgehend mit seiner Geschichte:

„Könnt ihr euch an die Dunklen Helden erinnern, die vor über hundert Jahren den Feuerdrachen besiegt und den gefürchteten Eisernen König aus dem Rietland vertrieben haben?“

„Jaaa!“ riefen einige der Kinder im Chor, und ein älteres Mädchen namens Melia fügte hinzu. „Das habe ich sowieso nie ganz verstanden. Diese Helden lebten doch vor über hundert Jahren. Aber auch jetzt ziehen sie durch das Rietland und helfen den Bewohnern. Wie konnten sie so lange am Leben bleiben?“

„Tja“, begann Melkart, „dies ist ein Geheimnis, das wir wohl niemals ergründen werden. Die Dunklen Helden umgibt scheinbar eine mysteriöse Kraft, die es ihnen ermöglicht, immer dann aufzutauchen, wenn sie gebraucht werden. Aber vermutlich werden wir das nie erfahren.“

Jedenfalls... Dies war nicht die einzige heroische Tat, die sie vollbracht haben. Vor einigen Jahren suchte eine Bedrohung das Graue Gebirge im Süden heim, die Angst und Schrecken unter den Bergbewohnern verbreitete.“

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



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge

Prolog 3

Diese Karte wird nach der Karte „Prolog 2“
aufgedeckt.

„Was war das für eine Bedrohung?“ wollte Jeram wissen.

„Das will ich euch zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht verraten“, sagte Melkart, und fügte gleich hinzu, nachdem er die leicht enttäuscht dreinschauenden Gesichter der Kinder bemerkt hatte:

„Die Geschichte soll doch ein gewisses Maß an Spannung behalten, oder?“

Die Bergbewohner suchten nach Hilfe gegen diese Bedrohung, aber es fand sich niemand, der bereit war, ihnen zu helfen. Zu sehr hatten die Bewohner des Rietlandes mit den Schwierigkeiten in ihrem eigenen Land zu kämpfen. Aber auf irgendeine Weise gelangte der Hilferuf der Agren doch noch zu den Dunklen Helden.

Auf welche Weise - ob einer der Bergbewohner sie aufgesucht oder ihnen eine Nachricht hatte zukommen lassen - wissen wir nicht. Aber so oder so machten sich die Dunklen Helden auf den Weg in den Süden, um gegen die ihnen noch unbekannte Bedrohung zu kämpfen.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a1.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



Dieser Teil der Chroniken besteht aus den Legendenkarten
a1, a2, c1, c2, d, g, j, n1, n2, Vorbereitungen 1-3,
Prolog 1-3, Agren gefunden, Am Sonnenfleck 1&2,
10x Heldenauftrag, 10x Heldenauftrag erfüllt,
Winterburg, Tiefenfall, Wasserquellen, Sporne, Schattenjagd

Weitere Vorbereitungen:

Sortiert aus den **Nebelplättchen** bis auf eines alle Plättchen aus, die einen Agren zeigen, sowie diejenigen, durch die ein Wargor oder ein Bergskral ins Spiel kommen, und legt sie beiseite. Nehmt jetzt das übrige „Agren-Plättchen“ und mischt von den verbliebenen Plättchen sieben zufällig bestimmte dazu. Verteilt diese acht Plättchen auf den Feldern 213, 214, 216, 217, 221, 223, 224 und 228. Anschließend werden alle übrigen Plättchen (auch die aussortierten) gemischt und auf die noch freien Nebelfelder (Kreise) gelegt.

Mischt die **10 Karten „Heldenauftrag“** und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan. Legt zusätzlich die 5 Karten „Winterburg“, „Tiefenfall“, „Wasserquellen“, „Sporne“ und „Schattenjagd“ daneben.

„Die Dunklen Helden erreichten das Graue Gebirge über die alte Zwergenstraße“, fuhr Melkart mit seiner Erzählung fort. „Aber um den Agren zu helfen, mussten sie zuallererst überhaupt erst einmal einen der Bergbewohner finden. Durch die Bedrohung, die über ihnen schwebte, hatten sie sich in den Nebeln an den Hängen der Berge versteckt.“

Aufgabe:

Ein Held muss einen der Agren finden. Dazu muss er ein Nebelplättchen, das einen Agren zeigt, aufdecken und aktivieren.

Wenn ein Held ein Nebelplättchen, das einen Bergbewohner zeigt, aufdeckt und aktiviert, wird die Legendenkarte „Agren gefunden“ aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



Wichtig: Sollte einer der Helden zuvor schon einen Agren auf einem Höhlenplättchen entdecken, so erhält er dabei wie üblich einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel. Die Karte „Agren gefunden“ wird dabei jedoch **nicht** aufgedeckt. (Die Helden waren auf den einzigen Agren gestoßen, der nichts von dem Hilferuf der Bergbewohner wusste.)

Stellt einen **Wargor** auf das Feld **218** und **Bergskrale** auf die Felder **214, 217** und **225**.

Würfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel, um die Felder zu ermitteln, auf die je eine **alte Waffe** verdeckt gelegt wird. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle der Feldzahl an und der Heldenwürfel die 1er-Stelle. Anschließend müsst ihr noch 200 addieren.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und zählt 250 zu dem Wert hinzu. Legt ein **Sternkraut** mit der **ungepflückten Seite** nach oben auf das so ermittelte Feld.

Stellt **alle Helden** auf das Feld **201**.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. **2 Stärkepunkte** und **2x Apfelnüsse** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt.

Deckt jetzt eines der Heldenwappen auf. Der so ermittelte Spieler legt seinen Zeitstein auf den Hahn auf dem Sonnenaufgang-Feld und beginnt das Spiel.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge

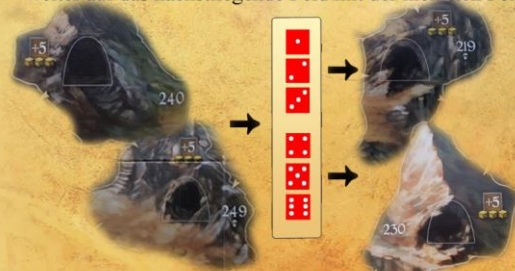


„Jenseits der Schluchten sah man weitere Kreaturen, die Jagd auf die Helden und die Agren machten. Ihr Ziel schienen aber nicht das Lager, sondern vielmehr die Höhlen zu sein, und die Helden fragten sich, welche Teufelei hinter ihren Absichten steckte.“

Stellt einen **Wargor** auf das Feld **243** und **Bergskrale** auf die Felder **250** und **252**.

Wichtig: Kreaturen jenseits der Schluchten, die auf normalem Wege das Lager nicht erreichen könnten, bewegen sich auf direktem Weg auf die ihnen **nächstliegende Höhle** zu. Sobald eine Kreatur das Feld mit einer Höhle betritt, bleibt sie zunächst darauf stehen. Beim folgenden Sonnenaufgang würfelt die Kreatur mit einem Kreaturenwürfel und wird auf das unten angegebene Feld gestellt.

Ist das Feld mit der Höhle bereits von einer anderen Kreatur besetzt, so würfelt sie direkt und wird auf das ermittelte Höhlenfeld gestellt. Ist auch dieses bereits besetzt, rückt die Kreatur weiter auf das nächstliegende Feld mit der kleinsten Feldzahl.



Lest jetzt weiter auf Legendenkarte c2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



Beispiel:

Ein Bergskral läuft bei Sonnenaufgang auf das Feld 249. Beim darauf folgenden Sonnenaufgang würfelt er mit einem Kreaturenwürfel (3) und landet auf dem Feld 219. Da dort bereits ein Wargor steht, rückt der Bergskral auf das Feld 215 weiter. Sollte dort ebenfalls eine Kreatur stehen, rückt der Bergskral noch ein Feld weiter.

„Aber wie soll das denn möglich sein?“ fragte eines der Kinder.

„Die Höhlen waren doch durch die Schluchten getrennt? Wie konnten sie denn da auf die andere Seite gelangen?“

„Das will ich euch später erklären“, antwortete Melkart.

„Vorerst will ich euch nur erzählen, dass sie von Höhle zu Höhle ziehen konnten, die Helden aber nie wirklich sagen konnten, wo sie später dann auftauchen würden.“



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



„Es dauerte nicht lange bis der erste mächtige Troll erschien, um das Lager anzugreifen“, erzählte Melkart weiter. „Auch er nutzte die Wege durch die Höhlen.“

Stellt einen **Troll** auf das Feld **239**.

Auch dieser Troll bewegt sich auf direktem Wege auf die ihm nächstliegende Höhle zu.

„Also wie war das jetzt mit den Höhlen und den Schluchten?“ drängten die Kinder den ehemaligen obersten Bewahrer. „Wie genau sie das bewerkstelligt haben, bleibt ihr Geheimnis“, antwortete dieser. „Aber einige der Agren versuchten damals dieses zu lüften, indem sie sich in die Höhlen vorwagten.“

„Und?“
„Sie gelangten bis in die Nähe eines magischen Portals tief im Innern der Höhle, das die gesamte Breite des Tunnels einnahm. Bevor sie sich aber weiter umschauen konnten, tauchten mehrere Kreaturen aus dem Portal auf, und das veranlasste sie zu einer schnellen Flucht. Danach wagten sie sich nicht wieder in die Höhlen hinein. Offenbar gelang es den Kreaturen mittels dieser magischen Portale, die Schluchten durch die Höhlen zu überwinden. Wer aber für diese Übergänge verantwortlich war, das konnte zu diesem Zeitpunkt niemand sagen.“



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



„Immer mehr Kreaturen erschienen. Auch von weither begannen sie mit ihrem Angriff auf das Lager, selbst wenn sie noch mehrere der Schluchten davon trennten. Doch die Erfahrungen der letzten Tage hatte gezeigt, dass sie sich von diesen Abgründen nicht schrecken lassen würden.“

Stellt einen **Bergskral** auf das Feld **264** und einen **Troll** auf das Feld **261**.

Wichtig: Kreaturen, die sich im Südwesten rund um die Winterburg aufhalten, bewegen sich ebenfalls auf die Höhlen zu. Allerdings kommen sie erst auf der „mittleren Plattform“ heraus, bevor sie den Landstrich im Nordosten betreten.

Beispiel:

Ein Troll läuft von Feld 261 auf das Feld 260. Da dort bereits ein Bergskral steht, würfelt der Troll direkt mit einem Kreaturenwürfel (6) und wird auf das Feld 240 gestellt. Beim nächsten Sonnenaufgang würfelt er (sofern er sich noch auf dem Höhlenfeld befindet) ein weiteres Mal und erscheint auf Feld 219 oder Feld 230.

Sollte auf Feld 240 bereits eine andere Kreatur stehen, so rückt der Troll vorerst auf das Feld 238 weiter (das angrenzende Feld mit der kleinsten Feldzahl). Beim folgenden Sonnenaufgang rückt er wieder zurück auf das Feld 240.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



„Ganz im Westen oberhalb der Winterburg regten sich weitere Kreaturen.“

Stellt einen **Wargor** auf das Feld **265** und einen **Troll** auf das Feld **269**.

Auch diese Kreaturen bewegen sich nach den zuvor beschriebenen Regeln zunächst auf die Höhlen und später auf das Lager zu.

„Die Kreaturen stellten aber nicht das einzige dar, womit sich die Dunklen Helden in der nächsten Zeit befassen sollten“, erzählte Melkart weiter. „Während sie weiterhin damit beschäftigt waren, die letzten der Aufträge zu erfüllen, welche ihnen die Agren gegeben hatten, merkten sie, dass es um sie herum immer kälter wurde. Von Tag zu Tag sanken die Temperaturen, zwar noch nicht so weit, dass sie froren oder es ihnen Probleme bereitete, aber die angenehme Wärme, die sie zu dieser Jahreszeit in den Bergen umgeben sollte, war fast vollständig verflogen. Sie konnten sich aber nicht vorstellen, womit dieses Ereignis zu tun haben könnte, und hofften, dass es bald wieder enden würde.“



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... das Lager verteidigt wurde ...
... und jeder Held seinen Auftrag erfüllt hat.

„Die Agren bedankten sich bei den Helden dafür, dass sie ihnen bei den vielen noch zu bewältigenden Aufgaben geholfen hatten. Nun waren sie bereit, sich der Bedrohung zu stellen, die nach wie vor über ihren Köpfen schwebte.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte n2.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... die Helden es nicht geschafft haben, das Lager zu ...
... verteidigen ...
... oder nicht alle Helden ihren Auftrag erfüllt haben.
Die Aufgaben waren zuviel für die Helden. Das
unbekannte Gebiet des Grauen Gebirges stellte sie vor zu
große Herausforderungen, und so mussten sie den Agren
schmachtvoll eingestehen, dass sie nicht in der Lage
waren, ihnen zu helfen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



„So sehr sich die Agren und die Helden aber auch darüber freuten, dass alle Aufträge erfüllt waren, so gab es dennoch eine Sache, die sie alle beschäftigte: Der Schnee. Schon bei der Erfüllung der letzten Aufträge hatte die Kälte unangenehme Ausmaße angenommen. Um nicht zu frieren mussten sich die Dunklen Helden in warme, allerdings etwas muffig riechende Decken einwickeln, welche ihnen die Agren überließen. Und dann begann es zu schneien. Zunächst nur einzelne Flocken, aber dann steigerte es sich zu einem dichten Schneetreiben. Glücklicherweise gelang es den Helden, alle ihre Aufträge zufriedenstellend zu beenden, bevor der Schneefall so dicht wurde, dass sie kaum noch etwas sehen konnten.“

„Und welche Bedrohung erwartete jetzt die Helden?“ wollten die Kinder von Melkart wissen. Man merkte ihnen an, dass sie immer ungeduldiger wurden. Seine Geschichte hatte sie so sehr in seinen Bann gezogen, dass sie unbedingt wissen wollten, wie sie weiterging.

Melkart jedoch schaute wie schon zuvor zu Beginn seiner Erzählung durch das Fenster des Archivs und betrachtete die schon fast untergegangene Sonne.

„Das muss bis zum nächsten Mal warten“, sagte er, und innerlich bereute er dies, da die ihm zugewandten Gesichter nun Enttäuschung zeigten. „Eure Eltern werden jeden Moment hier im Baum der Lieder eintreffen, um euch abzuholen. Es ist schließlich schon spät, und manche von euch haben noch einen weiten Heimweg. Aber wenn ihr dann das nächste Mal wiederkommt, werde ich euch meine Geschichte zu Ende erzählen.“ Dieses Versprechen erhellte ihre Gesichter, und wie eine wilde Meute erhoben sie sich und umarmten ihn, so dass Melkart nicht anders konnte, als gerührt die Augen zu schließen...

Diese Geschichte wird mit der Legende „Dienerin des Eises“ fortgesetzt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



Agren gefunden

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held ein Nebelplättchen, das einen Agren zeigt, aktiviert hat.

„Der Agren war überrascht, die Dunklen Helden vor sich zu sehen. Dann aber erinnerte er sich daran, dass die Ältesten in der Tat nach Hilfe gerufen hatten. Daher bat er sie darum, gleich weiter zum Sonnenfleck, ihrer Festwiese im Südosten, zu ziehen, wo die Agren ein kleines, provisorisches Lager errichtet hatten und wo sie die erhoffte Hilfe willkommen heißen würden. Aber er fügte noch hinzu, dass sie auf die Kreaturen achten sollten. Sie würden von dem Lager angezogen werden und sehnten sich nach nichts anderem, als es zu zerstören.“

Stellt das **Lager** auf das Feld **236** und legt ein **Sternchen** dazu.

Aufgabe:

Ein Held muss das Feld 236 betreten, um sich bei den Agren wegen der Bedrohung zu informieren und ihnen mitzuteilen, dass sie gekommen waren, um ihnen zu helfen.

Sobald ein Held das Feld 236 betritt, wird die Legendenkarte „Am Sonnenfleck 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Wichtig: Die Kreaturen bewegen sich ab jetzt nicht mehr in Pfeilrichtung, sondern auf kürzestem Weg auf das Lager zu. Gibt es dabei mehrere Wegmöglichkeiten, betritt eine Kreatur immer das Feld mit der kleinsten Feldzahl. Nach wie vor kann immer nur eine Kreatur auf einem Feld stehen.

„Als Dank dafür, dass sie ihrem Ruf gefolgt waren, überreichte der Agren den Helden schon einmal ein kleines Geschenk.“

Die Gruppe kann sich jetzt einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel nehmen (außer Sternkraut oder den Trank der Hexe). Dies kann auch das Fernrohr sein. Letzteres gilt ab jetzt auch für weitere Agren-Plättchen, welche die Helden aktivieren.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



sonnenFleck
Festwiese der Agren

Am Sonnenfleck 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der erste Held das Feld 236 betreten hat.

„Vielen Dank, dass ihr unserem Aufruf gefolgt seid. Auch wenn wir kaum noch damit gerechnet hatten, dass jemand kommen würde“, sagte der Älteste der Agren, nachdem die Helden den Sonnenfleck erreicht hatten und von den Bergbewohnern begrüßt worden waren. „Bevor wir euch jedoch in den Kampf gegen die Bedrohung schicken werden...“

„Wie? Haben die Agren den Helden denn nicht gesagt, was sie erwartet?“ fragte Melia ungläubig.

„Doch, natürlich!“ antwortete Melkart. „Aber ich will euch die Spannung nicht verderben, darum tun wir so, als wüssten sie noch nicht, gegen welche Bedrohung sie bald kämpfen müssten. Die Agren hatten nämlich noch andere Aufgaben für die Helden, die zuerst erledigt werden mussten.“

„Was waren das für Aufgaben?“

Und Melkart fuhr mit seiner Geschichte fort...

„Könntet ihr uns bei einigen Dingen behilflich sein, bevor ihr weiterzieht? Die Bedrohung hat dazu geführt, dass wir kaum in der Lage waren, uns um diese Dinge zu kümmern“, fuhr der Älteste fort.

„Natürlich!“ antworteten die Helden. „Welche Hilfe braucht ihr von uns?“

Aufgabe 1:

Jeder Held muss das Feld 236 betreten. Danach zieht er verdeckt eine der Karten **Heldenauftrag** und liest sie laut vor. Diese Aufträge sind zeitgleich die **Legendenziele** und müssen **von allen Helden erfüllt** werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte

„Am Sonnenfleck 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Chroniken der
Dunklen Helden
Ankunft im Gebirge



sonnenFleck
Festwiese der Agren

Am Sonnenfleck 2

Diese Karte wird nach der Karte „Am Sonnenfleck 1“ aufgedeckt.

Wichtig: Der Hautwandler kann seinen Auftrag nur in seiner **menschlichen Gestalt** erhalten und auch erfüllen. Das Feld 236 kann er in seiner Bären-Gestalt zwar betreten (sofern er über genügend Willenspunkte verfügt), aber nicht mit den Agren reden.

Übrige Auftragskarten kommen aus dem Spiel und werden erst in späteren Partien benötigt.

Haben alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt.

„Aber achtet vor allen Dingen auf die Kreaturen“ fügte der Älteste noch hinzu. „Jetzt, wo wir hier ein Lager errichtet haben, haben sie ein Ziel, auf das sie sich konzentrieren können. Und sie werden alles versuchen, um uns zu jagen, denn die Gier nach Fleisch stachelt sie unablässig an.“

Aufgabe 2:

Die Helden müssen das Lager verteidigen. Kreaturen, die das Feld des Lagers betreten, werden auf einen goldenen Schild gestellt. Ist kein Schild mehr auf der Karte frei, ist die Legende **sofort verloren**.

Auch in dieser Legende gilt: Helden, die auf dem Feld des Lagers stehen, müssen bei Sonnenaufgang **keinen Proviant** abgeben.

