


DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



**Heldenauftrag**



### Reparatur des Lagers



„Das Lager, das wir für euch errichtet haben, wurde in den letzten Tagen bei einem Sturm stark beschädigt“, berichtete der Älteste. „Wir benötigen etwas Holz, um es wieder aufzubauen und zu einem sicheren Unterschlupf zu machen.“

Legt einen **2er-Holzstamm** auf das Feld **256**, einen **4er-Holzstamm** auf das Feld **246**, und einen **2er-** und einen **4er-Holzstamm** zusammen auf das Feld **220**.  
**Um diesen Auftrag zu erfüllen, muss der Held Baumstämme im Wert von mindestens 6 einsammeln und zum Lager auf dem Feld 236 bringen.**


Holzstämme werden auf die Stärkepunkteleiste der Heldentafel gelegt - und zwar so, dass sie links neben den Holzstein passen, der die Stärkepunkte anzeigt.  
Ein Held kann mehrere Stämme gleichzeitig tragen, wenn alle diese Stämme neben den Holzstein auf seiner Stärkepunkteleiste passen.  
Andere Helden dürfen die Holzstämme ebenfalls einsammeln. Allerdings darf **nur der Held, der diesen Auftrag erhalten hat**, sie auf dem Feld 236 ablegen. Die Stämme müssten also vorher noch übergeben werden.

Liegt genügend Holz auf dem „Sonnenfleck“, darf der Held seine Karte „Heldenauftrag“ umdrehen, zum Zeichen, dass er bereits erfüllt wurde.

Lest **nach Erfüllung des Auftrags** weiter auf der Legendenkarte „Heldenauftrag erfüllt: Die geheime Brücke“.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



**Heldenauftrag**



### Ein Kessel für ein Festmahl




„Einer der Bergskral hat den großen Kessel gestohlen, den wir benötigen, um bei besonderen Anlässen ein Festmahl zu veranstalten“, berichtete der Bergbewohner. „Könntet ihr ihn für uns zurückholen? In diesen Tagen gibt es zwar noch nicht viele Gelegenheiten für feierliche Anlässe, aber wenn wir all das überstanden haben, würden wir uns freuen, euch zu Ehren ein Fest auszurichten. Der Bergskral hält sich, soweit wir wissen, im Nebel verborgen.“

Sobald ein Held ein Nebelplättchen, das einen **Bergskral** zeigt, aufdeckt und aktiviert, wird ein Bergskral auf das entsprechende Feld gestellt und mit einem **Sternchen** gekennzeichnet.  
Dieser Bergskral bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht** und wird von anderen Kreaturen übersprungen.  
Er besitzt die üblichen Werte, die unten auf der Kreaturenleiste angegeben sind. Wenn der Held den Bergskral besiegt, erhält er die übliche Belohnung (1 Stärkepunkt oder 6 Willenspunkte) und außerdem den Gegenstand **Kessel**, den er auf eines seiner kleinen Ablagefelder legen kann. Der Bergskral wird anschließend auf das Feld 200 gestellt.  
Andere Helden dürfen ihn im Kampf unterstützen.  
**Der Held, der diesen Auftrag erhalten hat, muss jedoch an dem Kampf beteiligt sein und den Kessel anschließend zurück zum „Sonnenfleck“ bringen.**  
Wenn der Held den Kessel auf Feld 236 abgelegt hat, darf er seine Karte „Heldenauftrag“ umdrehen, zum Zeichen, dass er bereits erfüllt wurde.

Lest **nach Erfüllung des Auftrags** weiter auf der Legendenkarte „Heldenauftrag erfüllt: Ein Kessel für einen speziellen Trank“.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



**Heldenauftrag**



### Ein ganz besonderer Edelstein



*„Einst besaßen wir ein Schmuckstück, welches unserem Volk Glück brachte“, erzählte der Älteste der Agren. „Dieses wurde uns vor einiger Zeit gestohlen. Wir wissen nicht, wo es sich jetzt befindet oder wer es uns geraubt haben könnte. Aber wenn ihr für uns nach einem Edelstein Ausschau halten würdet, könnten wir einen Ersatz herstellen. Es muss jedoch ein Edelstein in einer ganz besonderen Farbe sein.“*

**Um diese Aufgabe zu erfüllen, muss der Held einen Edelstein zum Lager auf dem Feld 236 bringen. Dabei darf es sich jedoch nur um einen Edelstein in einer violetten Farbe (mit der Zahl 3) handeln, nicht in einer anderen.**

Der Edelstein kann nur in einer der Höhlen gefunden werden.


Andere Helden dürfen den Edelstein ebenfalls einsammeln. Allerdings darf **nur der Held, der diesen Auftrag erhalten hat**, ihn auf dem Feld 236 ablegen. Der Edelstein müsste also vorher noch übergeben werden. Er darf allerdings auch mit einem Falken verschickt werden.

Hat der Held den violetten Edelstein zum Lager gebracht, darf er seine Karte Heldenauftrag umdrehen, zum Zeichen, dass er bereits erfüllt wurde.

Lest **nach Erfüllung des Auftrags** weiter auf der Legendenkarte „Heldenauftrag erfüllt: Gierige Kreaturen“.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



**Heldenauftrag**



### Hilfe in den Ruinen



*„Vor langer Zeit lebten Zwerge in den Festungen, die sich an vielen Orten im Gebirge erheben“, sagte der Agren.*


*„Nun sind diese verlassen und verfallen und zeugen nur noch vereinzelt von ihrer einstigen Pracht. Aber es gibt Gerüchte, dass in einigen von ihnen noch Überlebende aus den Kriegen gegen Drachen und Riesen leben sollten. Schaut einmal nach, ob diese Gerüchte der Wahrheit entsprechen. Vielleicht sind die Zwerge, sofern sie wirklich noch leben, ja bereit, uns ein weiteres Mal zu helfen, so wie schon ihre Vorfahren viele, viele Jahre zuvor. Versucht es am besten zuerst in der Ruine im Süden. Sie ist von allen Festungen noch am eindrucksvollsten erhalten geblieben.“*

Stellt die Figur **Radan** auf die „Winterburg“ (Feld 268). **Der Held, der diesen Auftrag erhalten hat, muss dieses Feld betreten, um seinen Auftrag zu erfüllen.**

Steht der Held auf dem Feld 268, wird die Legendenkarte „Winterburg“ aufgedeckt und vorgelesen. Sollte ein anderer Held dieses Feld betreten, so geschieht nichts.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge**



**Heldenauftrag**



### Wasser aus den Quellen

*„Das Wasser der Quellen hier im Grauen Gebirge ist sehr erfrischend und ein Labsal für uns alle“ meinte der Älteste der Agren. „Etwas Vergleichbares werdet ihr nur schwer finden. Doch um auch noch herauszufinden, welche der Quellen am wohlthuendsten ist, müssten wir einen Vergleich haben. Bringt uns etwas Wasser von jeder der drei Quellen.“*



Nehmt **alle Trinkschläuche** von der Ausrüstungstafel (und gegebenenfalls von einer Heldentafel) und legt sie mit der halbvollen Seite nach oben auf die Quellenfelder **229, 251 und 265**. Die Trinkschläuche sind für die Helden vorerst **nicht mehr verfügbar** und können bis zum Beenden des Auftrags nicht mehr gewählt werden, wenn zum Beispiel ein Agren-Plättchen aufgedeckt wurde und ein Held einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel erhalten würde.


Sollte ein Held ein Nebel- oder ein Höhlenplättchen, das einen Trinkschlauch zeigt, aufdecken und aktivieren, so erhält er statt des Trinkschlauchs 4 Willenspunkte.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Wasserquellen“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge**



**Heldenauftrag**



### Türme voller Bücher

*„In den alten Türmen liegen mächtige Zauberbücher“, sagte der alte Bergbewohner. „Wenn ihr uns einige von ihnen bringen könntet, können wir euch zeigen, wie sie einzusetzen sind. Sie werden euch bestimmt sehr von Nutzen sein. Und habt keine Bedenken: Manche von ihnen sind auch von Nichtzaubern zu gebrauchen.“*



Verteilt die **drei Zauberbücher** zufällig auf den „Alten Bron“ (Feld 245), den „Sporneturm“ (Feld 247) und den „Königsturm“ (Feld 248).

**Der Held, der diesen Auftrag erhalten hat, muss mindestens zwei der Bücher einsammeln und sie zum „Sonnenfleck“ (Feld 236) bringen.**

Jedes Buch wird auf ein freies, kleines Ablagefeld auf der Heldentafel gelegt. Um ein Buch einzusammeln, muss der Held auf dem Feld mit dem Buch stehen bleiben. Das geht nicht im Vorbeigehen.

Andere Helden können die Bücher ebenfalls einsammeln. Allerdings darf **nur der Held, der diesen Auftrag erhalten hat**, sie auf dem Feld 236 ablegen.

Die Bücher können mit einem Falken verschickt werden.


**Wichtig:** Die Zauberbücher können **nicht gelesen und eingesetzt** werden, bevor der Held den Auftrag nicht erfüllt hat.

Liegen **mindestens zwei Bücher** auf dem Feld 236, darf der Held seine Karte „Heldenauftrag“ umdrehen, zum Zeichen, dass er bereits erfüllt wurde.

Lest **nach Erfüllung des Auftrags** weiter auf der Legendenkarte „Heldenauftrag erfüllt: Mächtige Zauber“.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge**



**Heldenauftrag**



### Der Geist des Waldes

„In den Wäldern streift seit einigen Tagen ein unheimliches Geisteswesen herum“, berichtete der Agren.  
„Es gibt jedoch verschiedene Berichte, so dass wir nicht wirklich sagen können, wo genau es sich aufhält. Mal scheint es in diesem Wald aufzutauchen, in der nächsten Nacht in einem anderen. Ihr werdet es suchen müssen, denn so trauen wir uns nicht in die Wälder hinein. Und bringt uns einen Beweis, wenn ihr das Wesen besiegt habt!“



Würfelt mit einem roten Kreaturenwürfel und stellt ein **Skelett** auf das Feld mit dem entsprechenden Würfelsymbol. Bei **jedem Sonnenaufgang** wird erneut gewürfelt und das Skelett auf das so ermittelte Feld gestellt. Wird dabei das Feld erwürfelt, auf dem das Skelett bereits steht, so würfelt erneut.


**Der Held, der diesen Auftrag erhalten hat, muss das Skelett alleine besiegen.** (Ausnahme: Der Knochen-Golem, sofern die BeschwörerIn am Spiel teilnimmt, darf den Helden im Kampf unterstützen.) Das Skelett besitzt die üblichen Werte, die unten auf der Kreaturenleiste angegeben sind. Nach einem Sieg über das Skelett wird die Figur auf ein freies Ablagefeld auf der Heldentafel gestellt und muss anschließend zum Lager auf Feld 236 gebracht werden. Der Held erhält jedoch zunächst **keine Belohnung** für das Skelett.

Hat der Held das Skelett auf Feld 236 abgelegt, darf er seine Karte „Heldenauftrag“ umdrehen, zum Zeichen, dass er bereits erfüllt wurde.

Lest **nach Erfüllung des Auftrags** weiter auf der Legendenkarte „Heldenauftrag erfüllt: Ein ganz besonderer Dank“.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge**



**Heldenauftrag**



### Schmackhafte Nüsse

„Wir haben eine Vorliebe für Apfelnüsse,“ sagte der Älteste. „Unglücklicherweise haben sich ausgerechnet dort, wo die schmackhaftesten Nüsse wachsen, Kolonien von den gefürchteten Spornen ausgebreitet. Bringt uns einen kleinen Vorrat dieser speziellen Apfelnüsse, dann werden wir euch als Dank ein ganz besonderes Stück Proviant überreichen.“



Ermittelt mit einem Heldenwürfel (10er) und einem Kreaturenwürfel (1er) die Positionen der **sechs Sporne-Plättchen**, indem ihr jeweils 200 zu dem gewürfelten Wert addiert. Legt die Plättchen verdeckt auf die entsprechenden Spielplanfelder. **Wichtig:** Es darf sich immer nur eine Sporne auf einem Feld befinden und eine Heldenfigur darf dort nicht bereits stehen. Andernfalls wird eine neue Position erwürfelt.

Die Plättchen können nicht mit dem Fernrohr oder der Kapuze aufgedeckt werden. Der Held Leander/Leane jedoch kann seine Sonderfähigkeit einsetzen, um ein Plättchen aufzudecken.

**Um seinen Auftrag zu erfüllen, muss der Held mindestens drei Sporne besiegen, die Apfelnüsse einsammeln und sie auf dem Feld 236 ablegen.**


Wenn er eine Sporne besiegt hat, kann er wählen, ob er die Apfelnüsse auf das Feld für Proviant oder ob er sie statt dessen auf ein kleines Ablagefeld legt. Dann können sie allerdings nicht mehr als Proviant eingesetzt werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Sporne“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



**Heldenauftrag**



### Schattensuche



„Ein seltsames, schattenhaftes Wesen wandert durch die Berge“, berichtete der alte Bergbewohner. „Wir können nicht sagen, woher es kommt und was seine Absichten sind. Aber es verbreitet auf jeden Fall Angst unter uns Agren und wir wären daher froh, wenn ihr euch um dieses Wesen kümmern könntet. Die Schwierigkeit dabei ist jedoch, dass es kaum zu sehen ist. Ihr werdet daher ein besonderes Hilfsmittel brauchen, um es aufzuspüren und zu verfolgen.“


Der Schatten bewegt sich unerkannt durch das Gebirge. **Um ihn ausfindig machen zu können, muss der Held, der diesen Auftrag erhalten hat, die Kapuze tragen.**

Andere Helden, welche die Kapuze tragen, können sie auf normalem Wege einsetzen, sehen den Schatten allerdings **nicht**.

Wenn der Held, der diesen Auftrag erhalten hat, die Kapuze trägt, wird die Legendenkarte „Schattenjagd“ aufgedeckt und vorgelesen.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



**Heldenauftrag**



### Geleitschutz für den Einsiedler



„Ein menschlicher Einsiedler streift durch die Berge“, berichtete der Agren-älteste. „Er hat uns schon das eine oder andere Mal geholfen. Nun fürchten wir, dass er Schwierigkeiten haben wird, zu seinem Haus zurückzukehren. Kreaturen ziehen die Berghänge entlang und trachten ihm nach dem Leben. Er hält sich im Süden nahe der großen Festung auf. Sucht ihn und geleitet ihn sicher zu seiner Hütte.“

Stellt die Figur **Merrick** auf das Feld **262** und legt ein **Sternchen** zu „Nehals Stein“ (Feld **223**).

**Der Held, der diesen Auftrag erhalten hat, muss den Einsiedler bis zu seiner Hütte auf Feld 223 geleiten.** Ihn mitzunehmen kostet **keine Stunde** auf der Tagesleiste. Er kann jederzeit zurückgelassen und später wieder mitgenommen werden. Das geht auch im Vorbeigehen.

**Wichtig:** Steht der Einsiedler mit einer Kreatur auf demselben Feld, ist er geschlagen, und der Heldenauftrag kann nicht mehr erfüllt werden. Die Legende ist damit **sofort verloren**.

Steht der Einsiedler auf dem Feld 223, darf der Held seine Karte „Heldenauftrag“ umdrehen, zum Zeichen, dass er bereits erfüllt wurde.

Lest **nach Erfüllung des Auftrags** weiter auf der Legendenkarte „Heldenauftrag erfüllt: Ein hilfreicher Begleiter“.

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Die Chroniken der Dunklen Helden Ankunft im Gebirge



Heldenauftrag erfüllt:  
Die geheime Brücke

**Zur Erinnerung:** Haben jetzt alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt und statt dieser Karte die Legendenkarte „n1“ aufgedeckt und vorgelesen.

*„Ach, soviel Holz benötigen wir gar nicht“, sagte der Agren zu dem Helden, nachdem dieser seine schwere Last vor ihm ausgebreitet hatte. Nach dieser Aussage und der bisherigen Mühe, die er hinter sich gebracht hatte, wollte der Held schon eine scharfe Erwiderung von sich geben, als der Bergbewohner mit einem recht beschwichtigenden Vorschlag ankam.*

*„Aber wir könnten das Holz dazu nutzen, eine Brücke zu bauen. Nur für euch. Und wir werden sie so gut tarnen, dass die Kreaturen sie nicht entdecken werden.“*

*„Das hört sich doch gut an!“ meinte der Held.*

Legt die **Brücke** zwischen die Felder 205 und 207. Von jetzt an können Helden mit Hilfe der Brücke ohne weiteres die Schlucht überqueren.

**Wichtig:** Die Kreaturen ignorieren die Brücke und bewegen sich nach wie vor entweder in Richtung des Lagers oder in Richtung der nächstliegenden Höhle.



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Die Chroniken der Dunklen Helden Ankunft im Gebirge



Heldenauftrag erfüllt:  
Ein Kessel für einen  
speziellen Trank

**Zur Erinnerung:** Haben jetzt alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt und statt dieser Karte die Legendenkarte „n1“ aufgedeckt und vorgelesen.

*„Vielen Dank, dass ihr uns den Kessel zurückgebracht habt“, sagte der Agren. „Auch wenn es eigentlich noch viel zu früh dafür ist. Solange wir bedroht werden, ist es nicht die richtige Zeit für ein Festmahl. Aber in der Zwischenzeit könnten wir den Kessel ja für andere Dinge verwenden. Mit einem alten Rezept, das wir von einer Hexe erhalten haben, sind wir in der Lage, einen mächtigen Trank zu brauen, der euch im Kampf gegen die Kreaturen helfen wird.“*

Der Held kann den Kessel auf Feld 236 ablegen.

Wenn er oder ein anderer Held von jetzt an ein **Sternkraut** auf dem gleichen Feld ablegt, kann er mit Hilfe der Agren für **eine Stunde auf der Tagesleiste** einen **halbvollen Trank der Hexe** brauen.

Bringt er **zwei Sternkräuter** zu Feld 236, erhält er für **eine Stunde auf der Tagesleiste** einen **vollen Trank der Hexe**. Diese Aktion kann auch mehrfach durchgeführt werden



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



Heldenauftrag erfüllt:  
Gierige Kreaturen

**Zur Erinnerung:** Haben jetzt alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt und statt dieser Karte die Legendenkarte „n1“ aufgedeckt und vorgelesen.

*„Wir benötigen den kompletten Edelstein gar nicht“, sagte der Agren. „Es genügt uns ein Splitter von ihm, um unser Juwel fertigzustellen. Den Edelstein selbst könnt ihr ruhig behalten. Es wird euch freuen, zu hören, dass er sehr mächtig ist und die Kreaturen wie magisch in seinen Bann zieht. Keine Kreatur, die ihn besitzt, wird ihn wieder hergeben wollen.“*

Der Edelstein kann wie gewohnt zum **Ablenken einer Kreatur** genutzt werden. Dieses Mal jedoch kommt er **nicht aus dem Spiel**, wenn eine Kreatur auf sein Feld rückt. So lange der Edelstein auf diesem Feld liegt, **bewegt sich die Kreatur nicht mehr weiter**.

Andere Kreaturen ignorieren den Edelstein, sollte sein Feld bereits von einer Kreatur besetzt sein.

Die Helden können den Edelstein wieder an sich nehmen, müssen dazu aber erst die Kreatur auf dem gleichen Feld besiegen.

Eine besiegte Kreatur wird nach dem Kampf wie gewohnt auf das Feld 200 gestellt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



Heldenauftrag erfüllt:  
Zwergenbeistand

**Zur Erinnerung:** Haben jetzt alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt und statt dieser Karte die Legendenkarte „n1“ aufgedeckt und vorgelesen.

*Wie der alte Zwerg in Tiefenfall es gesagt hatte, fanden die Helden tatsächlich noch eine einzelne Zwergin in den Ruinen der Drei Wasser. Und auch wenn sie ebenfalls nicht mehr zu den Jüngsten zählte, so war sie dennoch bereit, ihnen zu helfen. „Bevor auch ich aus dem Leben scheid“, meinte die Zwergin, „will ich noch etwas Gutes für die Bewohner der Berge tun. Entweder ich unterstütze euch im Kampf oder ich helfe euch, euer Lager im Osten gegen die Kreaturen zu verteidigen.“*

Für **eine Stunde auf der Tagesleiste** kann ein Held die Figur Marun **bis zu 4 Felder** bewegen. Dies kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden bis zu 8 Felder bewegen).

Marun kann Sprungfelder nutzen.

Steht Marun auf dem Feld einer Kreatur, zählt sie im Kampf **2 Stärkepunkte** für die Helden dazu.

Steht Marun auf dem Feld des Lagers und betritt eine Kreatur das Feld des Lagers, wird sie nicht, wie sonst, sofort auf einen goldenen Schild gestellt, sondern sie bleibt bei Marun stehen. Sollte eine Kreatur dieses Feld betreten, während bereits eine Kreatur bei Marun steht, wird diese neue Kreatur auf einen goldenen Schild gestellt.

Die Kreatur, die bei Marun steht, kann von den Helden angegriffen werden.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



Heldenauftrag erfüllt:  
Mehr Wasser als genug

**Zur Erinnerung:** Haben jetzt alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt und statt dieser Karte die Legendenkarte „n1“ aufgedeckt und vorgelesen.

*„Das Wasser, das ihr uns gebracht habt, reicht auf jeden Fall aus, um die Qualität der Quellen zu vergleichen“, meinte der Agren, nachdem er ein wenig des Wassers aus den Schläuchen in drei Steingefäße gefüllt hatte. „Was noch übrig bleibt, könnt ihr behalten. Es wird euch für eure weiteren Aufgaben stärken.“*

Der Held, der diese Aufgabe erfüllt hat, erhält jetzt **alle 3 Trinkschläuche** zurück, die er auf die kleinen Ablagefelder auf seiner Heldentafel ablegen und ab sofort einsetzen kann. Er kann sie auch an andere Helden übergeben.

Benutzte Trinkschläuche werden von jetzt an wie gewohnt auf die Ausrüstungstafel zurückgelegt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



Heldenauftrag erfüllt:  
Mächtige Zauber

**Zur Erinnerung:** Haben jetzt alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt und statt dieser Karte die Legendenkarte „n1“ aufgedeckt und vorgelesen.

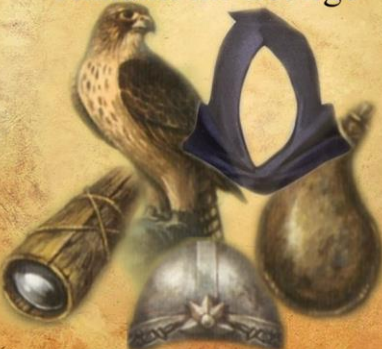
*„Eigentlich hatten wir selbst nach einem speziellen Zauber gesucht“, gestand der Agrenälteste, nachdem er die Bücher durchgeblättert hatte. „Aber dieser scheint in den Büchern nicht verzeichnet zu sein.“ Der Agren reichte dem Helden die Bücher zurück. „Damit eure Suche aber nicht vergeblich war, dürft ihr die Bücher, die ihr gesammelt habt, behalten. Einer unserer Weisen kann euch wie angekündigt eine Hilfe geben, wie ihr sie anwenden könnt. Ihr müsst also keine Zauberer sein, um sie einsetzen zu können. Es genügt, sie einmal vorzulesen, dann werden ihre Zauber aktiv.“*

Der Held, der diese Aufgabe erfüllt hat, erhält jetzt alle auf Feld 236 abgelegten Zauberbücher und legt sie zurück auf die kleinen Ablagefelder auf seiner Heldentafel. Er (oder ein anderer Held) kann nun für **eine Stunde auf der Tagesleiste** eines der Bücher lesen und umdrehen. Dann darf er den entsprechenden Zauber einmal im Spiel einsetzen. Sollte der Held statt der nötigen **2 Bücher alle 3 Bücher** abgegeben haben, erhält er alle drei zurück. Ebenso verhält es sich, wenn er bislang zwei Bücher abgegeben hat und zu einem späteren Zeitpunkt auch noch das dritte Buch zum „Sonnenfleck“ bringt.

Die Bücher können auch von anderen Helden benutzt und mit einem Falken verschickt werden. Beides allerdings nur, solange sie noch nicht von einem der Helden gelesen beziehungsweise umgedreht wurden.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge**



Heldenauftrag erfüllt:  
Ein ganz besonderer Dank

**Zur Erinnerung:** Haben jetzt alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt und statt dieser Karte die Legendenkarte „n1“ aufgedeckt und vorgelesen.


*„Vielen Dank, dass ihr uns von dem Geist befreit und die Wälder wieder sicher gemacht habt“, sagte der Älteste der Agren. „Als Dank für eure Hilfe wollen wir euch zwei besondere Geschenke machen. Was möchtet ihr von uns haben?“*

Der Held, der diese Aufgabe erfüllt hat, kann sich jetzt **zwei beliebige Gegenstände** von der Ausrüstungstafel nehmen (außer Trank der Hexe). Dies können auch ein Sternkraut oder das Fernrohr sein.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge**



Heldenauftrag erfüllt:  
Proviant für schwierige Zeiten

**Zur Erinnerung:** Haben jetzt alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt und statt dieser Karte die Legendenkarte „n1“ aufgedeckt und vorgelesen.

*„Es ist schön, so viele schmackhafte Nüsse zu haben“, sagte der Agren mit einem strahlenden Lächeln im bärtigen Gesicht. „Aber ihr sollt auch nicht leer ausgehen. Nehmt euch einen Vorrat an Apfelnüssen und verteilt sie unter euch. Es wird bestimmt reichen, damit ihr euch einen ganzen Tag lang satt essen könnt.“*

Legt jetzt ein **rotes X** auf das Zeichen für „Proviant abgeben“ auf dem Sonnenaufgang-Feld. Beim nächsten Sonnenaufgang müssen die Helden **keinen Proviant abgeben**. Statt dessen wird das rote X wieder vom Sonnenaufgang-Feld entfernt.

Ab diesem Zeitpunkt müssen die Helden wieder Proviant abgeben, um einen Verlust von Willenspunkten zu vermeiden.

**Wichtig:** Helden, die bei Sonnenaufgang auf dem Feld des Lagers stehen, erhalten dadurch aber keinen zusätzlichen Proviant.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge**



Heldenauftrag erfüllt:  
Schattenbegleiter

**Zur Erinnerung:** Haben jetzt alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt und statt dieser Karte die Legendenkarte „n1“ aufgedeckt und vorgelesen.

*Nachdem der Held den Schatten besiegt hatte, geschah etwas Seltsames. Es hatte den Anschein als würde der fremde Schatten mit dem des Helden verschmelzen. Aber hin und wieder löste er sich auch von ihm und stand wie eine in schwarze Kleidung gehüllte Person vor ihm. So oder so schien der Schatten dem Helden zu folgen, und der Held hoffte, dass er ihm auch im Kampf gegen die Kreaturen zur Seite stehen würde.*

Der Held, der den Schatten besiegt hat, kann ihn ab jetzt mit seiner Figur mitbewegen. Das kostet ihn **keine Stunde** auf der Tagesleiste.

Steht der Schatten auf dem Feld einer Kreatur, verwirrt er ihre Sinne, so dass sie nicht mehr zwischen dem Helden und dem Schatten unterscheiden kann. Im Kampf würfelt diese Kreatur unabhängig von ihren Willenspunkten **nur noch mit einem Würfel**.

Der Schatten kann Sprungfelder mitbenutzen und auch das Lager betreten.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

**Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge**



Heldenauftrag erfüllt:  
Ein hilfreicher Begleiter

**Zur Erinnerung:** Haben jetzt alle Helden ihren Auftrag erfüllt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgerückt und statt dieser Karte die Legendenkarte „n1“ aufgedeckt und vorgelesen.

*„Ich will euch helfen“, sagte der Einsiedler, sichtlich dankbar für die Unterstützung des Helden. „Ich kenne die ergiebigsten Wasserquellen hier in den Bergen. Sie versiegen nicht so schnell und ihr werdet dort immer genügend Wasser vorfinden.“*

Der Held kann den Einsiedler mit seiner Figur mitbewegen. Das kostet ihn **keine Stunde** auf der Tagesleiste. Von jetzt an kann der Einsiedler mit Kreaturen auf einem Feld stehen.

Wenn der Einsiedler auf einem Feld mit einer **Quelle** steht und ein Held von dieser Quelle trinkt, wird das Plättchen **nicht** umgedreht. Der Held erhält aber dennoch die angegebenen Willenspunkte.

Um erneut von ihr zu trinken, müsste der Held das Feld jedoch zunächst verlassen und dann wieder betreten. Auch dann wird das Plättchen **nicht** umgedreht, so dass der Held beliebig oft von dieser Quelle trinken kann (sofern es die Stunden auf der Tagesleiste zulassen).

**Wichtig:** Der Einsiedler kann nie ohne einen Helden auf einem Feld stehen. Er kann aber an andere Helden übergeben werden, wenn diese auf dem gleichen Feld stehen.

*Hinweis:* Dies funktioniert auch in Kombination mit dem Heldenauftrag „Wasser aus den Quellen“. Ein Held kann also zuerst einen Trinkschlauch auffüllen und beim erneuten Betreten des Feldes von der Quelle trinken, um die Willenspunkte zu erhalten.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



**Winterburg**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Held, der den Heldenauftrag „Hilfe in den Ruinen“ erhalten hat, auf dem Feld 268 steht.

„Der Held betrat die düstere Winterburg, in der sich kein Leben mehr regte. Wenn die Zwerge hier einst gelebt hatten, dann waren sie schon lange fort. Auf einem alten Relief, das an einer Mauer der Burg zu sehen war, war jedoch eine andere Festung der Zwerge zu erkennen, die sich über eine der tiefen Schluchten spannte. Der Held meinte sich zu erinnern, dass er in der Nähe des Lagers der Agren die Überreste einer solchen Brücke gesehen hatte. Und er hoffte, vielleicht dort noch überlebende Zwerge zu finden. Auch wenn die Hoffnung angesichts der Ruinen nicht sehr groß war.“

Nehmt jetzt die Figur Radan vom Spielfeld und stellt statt dessen die Figur **Kram** auf das Feld 228 („Tiefenfall“).

Wenn der Held, der den Auftrag „Hilfe in den Ruinen“ erhalten hat, dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „Tiefenfall“ aufgedeckt und vorgelesen.

Sollte ein anderer Helden dieses Feld betreten, so geschieht nichts.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



**Tiefenfall**  
erste brückenfestung  
wurde noch vor der fertigstellung  
durch den irdroll zerstört

**Tiefenfall**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Held, der den Heldenauftrag „Hilfe in den Ruinen“ erhalten hat, auf dem Feld 228 steht.

„Es gab wirklich noch einen überlebenden Zwerg in Tiefenfall“, erzählte Melkart. „Er bezeichnete sich selbst als den letzten Wächter der Festung, war aber schon sehr alt und kaum noch in der Lage, den Helden und den Agren zu helfen.“

„Also war die ganze Sucherei der Helden vergeblich?“ fragte Melia.

„Nein, zum Glück nicht“, antwortete Melkart. „Denn der alte Zwerg berichtete dem Helden davon, dass in den Ruinen der Drei Wasser, eine weitere der alten Zwergenfestungen, noch eine Verwandte von ihm leben würde. Obwohl von dieser Feste nur noch wenig übrig geblieben war, verband sie mit ihr viele schöne Erinnerungen und darum konnte sie sich von diesem Ort nicht trennen. Sie wäre sicherlich noch bereit, den Helden zu helfen.“

Nehmt jetzt die Figur Kram vom Spielfeld und stellt statt dessen die Figur **Marun** auf das Feld 252 („Drei Wasser“).

**Wenn der Held, der den Auftrag „Hilfe in den Ruinen“ erhalten hat, dieses Feld betritt, darf er seine Karte „Heldenauftrag“ umdrehen, zum Zeichen, dass er bereits erfüllt wurde.**

Sollte ein anderer Helden dieses Feld betreten, so geschieht nichts.

Lest **nach Erfüllung der Auftrags** weiter auf der Legendenkarte „Heldenauftrag erfüllt: Zwergenbeistand“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge

**Wasserquellen**

Diese Karte wird nach der Karte „Heldenauftrag:  
Wasser aus den Quellen“ aufgedeckt.

**Um den Auftrag zu erfüllen, muss der Held, der diesen Auftrag erhalten hat, jede Quelle aufsuchen und das dazugehörige Feld betreten.**

Steht er auf einem der Felder, kann er wählen, ob er ganz normal von der Quelle trinken möchte und daraufhin die abgebildeten Willenspunkte erhält, oder ob er statt dessen **das Wasser von der Quelle abfüllt**. In beiden Fällen wird das Quellenplättchen auf die graue Rückseite gedreht und beim nächsten Sonnenaufgang wieder aufgefrischt. Hat er das Wasser abgefüllt, erhält er statt der Willenspunkte den Trinkschlauch, den er mit der vollen Seite nach oben auf eines seiner Ablagefelder legt.

**Wichtig:** Dieser Trinkschlauch kann nicht für Bewegungen eingesetzt werden.

*Hinweis:* Solange dieser Auftrag nicht erfüllt wurde, kann die **Ereigniskarte Nummer 239** ignoriert werden. Zieht in diesem Fall eine neue Ereigniskarte.

Der Held muss **alle drei Trinkschläuche auf Feld 236** ablegen, um seinen Auftrag zu erfüllen. Andere Helden können die Trinkschläuche ebenfalls einsammeln. Allerdings **darf nur der Held, der diesen Auftrag erhalten hat**, sie auf dem Feld 236 ablegen. Trinkschläuche können mit einem Falken verschickt werden.

Hat der Held alle Trinkschläuche zum Lager gebracht, darf er seine Karte „Heldenauftrag“ umdrehen, zum Zeichen, dass er bereits erfüllt wurde.

Lest **nach Erfüllung des Auftrags** weiter auf der Legendenkarte „Heldenauftrag erfüllt: Mehr Wasser als genug“.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge

**Sporne**

Diese Karte wird nach der Karte „Heldenauftrag:  
Schmackhafte Nüsse“ aufgedeckt.

Helden und Kreaturen können die Felder mit den Spornen ohne Probleme betreten und wieder verlassen und müssen nicht auf diesen Feldern stehen bleiben.

Wenn ein Held auf dem Feld einer Sporne stehen bleibt, wird das Plättchen aufgedeckt. Der Held kann die Sporne angreifen. Ihr Kampfwert ergibt sich aus dem abgebildeten Wert und einem Würfelwurf mit dem schwarzen Augenwürfel.

*Hinweis:* Bei den Spornen mit dem Wert 0 muss nicht gekämpft werden. Dann erhält der Held einfach 1x Apfelnüsse.

Der Held muss diesen Wert **übertreffen**. Bei Gleichstand oder einem niedrigeren Kampfwert geschieht nichts.

Andere Helden dürfen zu ihm kommen und mit ihm gemeinsam kämpfen. Wurde die Sporne besiegt, geht der Erzähler nicht weiter und der Held erhält **1x Apfelnüsse**.

Besiegte Sporne kommen aus dem Spiel.

Andere Helden dürfen die Apfelnüsse ebenfalls einsammeln.

Allerdings darf **nur der Held, der diesen Auftrag erhalten hat**, sie auf dem „Sonnenfleck“ ablegen.

Apfelnüsse können mit einem Falken verschickt werden.

Hat der Held drei Apfelnüsse von seinen Ablagefeldern auf Feld 236 abgelegt, darf er seine Karte „Heldenauftrag“ umdrehen, zum Zeichen, dass er bereits erfüllt wurde.

Lest **nach Erfüllung des Auftrags** weiter auf der Legendenkarte „Heldenauftrag erfüllt: Proviant für schwierige Zeiten“.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Chroniken der  
Dunklen Helden  
Ankunft im Gebirge



**Schattenjagd**

Diese Karte wird nach der Karte „Heldenauftrag:  
Schattensuche“ aufgedeckt.

Stellt die Figur **Schatten** auf das Feld **246** und legt den **Markierungsring** über die Erzählerfigur. Bei jeder Bewegung des Erzählers bewegt sich der Schatten immer **1 Feld** in Richtung „Winterburg“ entlang der Felder, auf denen unter der Feldzahl ein Totenschädel abgebildet ist. Erreicht er dabei die „Winterburg“, bleibt er auf diesem Feld stehen und bewegt sich von da an nicht mehr.

Um ihn zu besiegen, darf **nur der Held, der die Kapuze trägt und diesen Auftrag erhalten hat**, gegen ihn kämpfen und muss dabei einen höheren Kampfwert als der Schatten erzielen. (*Ausnahme:* Sollte die Beschwörerin an der Legende teilnehmen, darf sie den Knochen-Golem als Hilfe auf das Feld des Schattens schicken.)

Der Schatten benutzt im Kampf **einen großen, grauen Würfel**. Er besitzt so viele Stärkepunkte, wie auf der **10er-Feldzahl** des Feldes, auf dem er gerade steht, angegeben ist.

(*Beispiel: Steht der Schatten auf dem Feld 265, besitzt er 6 Stärkepunkte.*)

Wurde der Schatten besiegt, darf der Held seine Karte „Heldenauftrag“ umdrehen, zum Zeichen, dass er bereits erfüllt wurde.

Lest **nach Erfüllung des Auftrags** weiter auf der Legendenkarte „Heldenauftrag erfüllt: Schattenbegleiter“.

