

*Etwas regte sich im Rietland. An vielen Orten mehrten sich Geschichten von unheimlichen Erscheinungen, welche Angst unter den Bewohnern verbreiteten. Zu gut erinnerten sich viele Andori an die Zeit nach dem Sieg über den Drachen, als die Helden von Andor mithilfe der aus dem Westen gekommenen Tulgori die zerstörten Bauernhöfe wieder aufgebaut, den Arbaks Einhalt geboten und eine weitere Bedrohung für das Land besiegt hatten.*

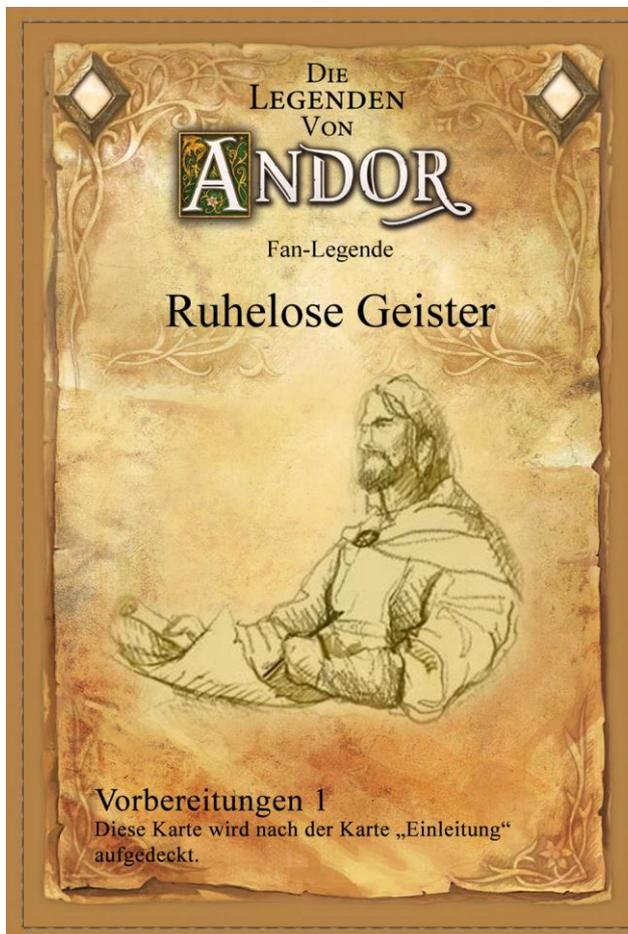
*Doch nun standen weitere dunkle Zeiten bevor. Wald- und Erdgeister erschienen ein weiteres Mal, und es gingen Gerüchte um, dass sich im Süden im Grauen Gebirge überlebende Kreaturen aus den Kämpfen der letzten Tage unter einem neuen Anführer zusammenrotten würden. Niemand konnte sagen, ob diese Gerüchte der Wahrheit entsprachen. Aber sie sorgten zumindest dafür, dass sich die Bewohner des Rietlandes um ihre Sicherheit sorgten. Und dieses Mal standen die Helden von Andor nicht zur Verfügung.*

*Diese waren wenige Tage zuvor nach Cavern aufgebrochen, nachdem ein unheilvolles Beben in den Bergen von einem bevorstehenden neuen Schrecken gekündet hatte. Und niemand vermochte zu sagen, wie lange sie an diesem Ort verweilen würden und was ihnen überhaupt bevor stand.*

*So stellten sich viele Bewohner des Rietlandes die Frage, wer ihnen dieses Mal zu Hilfe kommen sollte. Und da begann eine Geschichte ganz besonderer Art:*

*Vier nicht ganz so gewöhnliche Menschen machten sich auf, ihrem Land zu helfen...*

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorbereitungen 1“.**



Diese Legende spielt zeitgleich während der Ereignisse in der Legende „**Die steinernen Drei**“ (aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden: Alte Geister“). Sie spielt auf der Vorderseite des Spielplans („Rietland“) und benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterungen „**Die Reise in den Norden**“ und „**Die verschollenen Legenden**“.

**Wichtig:** In dieser Legende werden keine der sonst üblichen Helden (oder auch Fan-Helden) verwendet. Statt dessen kommen bis zu 4 „neue“ Helden zum Einsatz.

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

- Jeder Spieler wählt **1 der 4 Helden Gilda, Grenolin, Melkart oder Merrik** und erhält zuerst die zu seinem Helden gehörenden **Heldenkarten**, die er laut vorliest. Anschließend erhält er neben der **Heldenfigur** in der ihm zugeordneten Farbe **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**.
- Legt die **Brunnenplättchen** mit der braunen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Legt **alle Würfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt **alle Goldmünzen** und die Ausrüstungstafel bereit und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.

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



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Ruhelose Geister



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

- Stellt **alle Kreaturen** und die Figur **Hexe Reka** und aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden“ die Figuren **Shron** und **Tulgori** sowie die **4 Arbaks** bereit.
- Legt die Karte „**Tulgorischer Handel**“ offen neben den Spielplan und legt die passenden Gegenstände darauf.
- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Mischt die **Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder (Kreise).
- Legt die **6 Pergamente**, **3 Heilkräuter**, **15 Kreaturenplättchen**, aus der Erweiterung „Die Reise in den Norden“ die **3 Fässer** und aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden“ den **roten** und den **dunklen Markierungsring**, die **5 Rietgrasblüten**, **3 Erd-** und **4 Feuerplättchen**, das **Floß**, das „**Lager der Tulgori**“, die **4 Kartographiemarker** und die **9 Maasavi** bereit.
- Legt **alle Bauernplättchen** bereit.
- 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 C** und **N**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „A1“. →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Ruhelose Geister

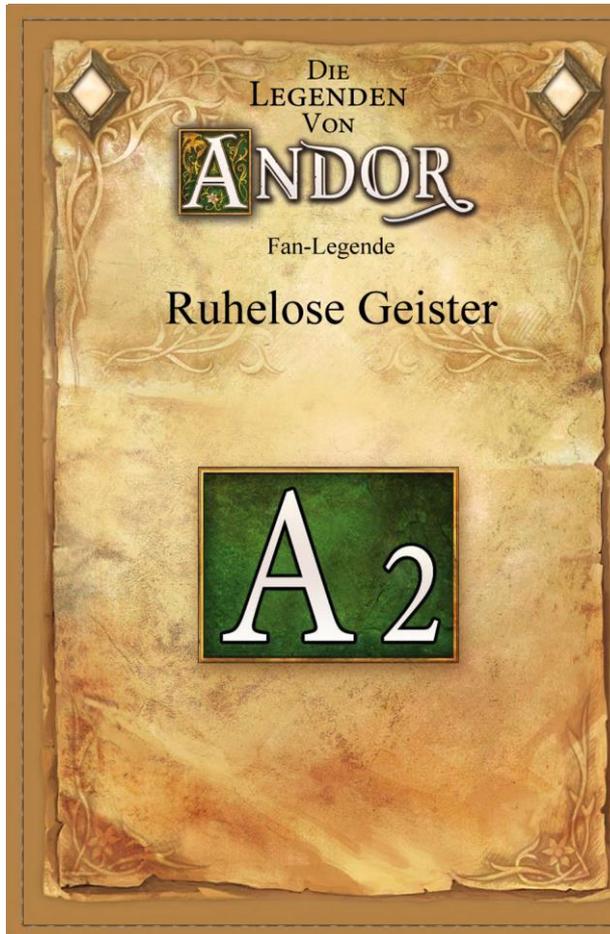
A1

Diese Legende besteht aus den Legendenkarten A1, A2, A3, C, N1, N2, Einleitung, Vorbereitungen 1&2, Heldenkarte Gilda 1&2, Heldenkarte Grenolin 1&2, Heldenkarte Melkart 1&2, Heldenkarte Merrik 1&2, Ein Floß voller Fässer 1&2, Ein Wald in Flammen 1&2, Die Seelen des Waldes 1&2, Die Maasavi 1-3, Druug 1&2

Weitere Vorbereitungen:

- Sortiert die **goldenen Ereigniskarten** mit den Nummern 20, 21 und 25 aus und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Karten und legt sie als Stapel verdeckt neben das Sonnenaufgang-Feld.
  - Sortiert aus den **Kreaturenplättchen** das Plättchen „Ein Heilkraut verdeckt auf Feld 61“ sowie die drei Plättchen, auf denen die Bewegungen von Gors, Skralen und Trollen angezeigt werden, aus und legt sie beiseite. Mischt die übrigen 11 Plättchen, deckt 3 von ihnen auf und führt die Anweisungen darauf sofort aus. Anschließend werden alle verbliebenen Kreaturenplättchen (auch die vier aussortierten) gemischt. Legt zuletzt je 1 Kreaturenplättchen an die Buchstaben C und E und je 2 Kreaturenplättchen an die Buchstaben D und G der Legendenleiste.
- Hinweis:** Wenn der Erzähler einen Buchstaben erreicht, für den es sowohl eine Legendenkarte, als auch Kreaturenplättchen gibt, haben die Kreaturenplättchen immer Vorrang.
- Legt das **Lager der Tulgori** auf Feld **18** und stellt die Figur „Tulgori“ darauf. Die Helden können auf Feld 18 **Stärkepunkte** und die tulgorischen Gegenstände für **je 2 Gold** kaufen.  
Ein Held kann die „Tulgori“ einfach mit seiner Figur mitbewegen (auch im Vorübergehen). Die „Tulgori“ unterstützen die Helden im Kampf mit **2 zusätzlichen Stärkepunkten**, wenn sie auf dem Feld eines **am Kampf beteiligten Helden** stehen.
  - Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **2 der 3 Heilkräuter**.
  - Legt je ein **weibliches Bauernplättchen** auf die Felder 24 und 40.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



- Stellt die Helden auf die folgenden Felder, welche gleichzeitig auch ihrer Rangzahl entsprechen: **Gilda** auf 72, **Grenolin** auf 15, **Melkart** auf 57 und **Merrik** auf 30.

In dieser Legende variieren die Legendenziele je nachdem, welche Helden und wieviele von ihnen am Spiel teilnehmen:

- Wenn **Gilda** an der Legende teilnimmt, kommen jetzt die Karten „Ein Floß voller Fässer 1&2“ ins Spiel und müssen laut vorgelesen werden.
- Wenn **Grenolin** an der Legende teilnimmt, kommen jetzt die Karten „Ein Wald in Flammen 1&2“ ins Spiel und müssen laut vorgelesen werden.
- Wenn **Melkart** an der Legende teilnimmt, kommen jetzt die Karten „Die Seelen des Waldes 1&2“ ins Spiel und müssen laut vorgelesen werden.
- Wenn **Merrik** an der Legende teilnimmt, kommen jetzt die Karten „Die Maasavi 1-3“ ins Spiel und müssen laut vorgelesen werden.

---

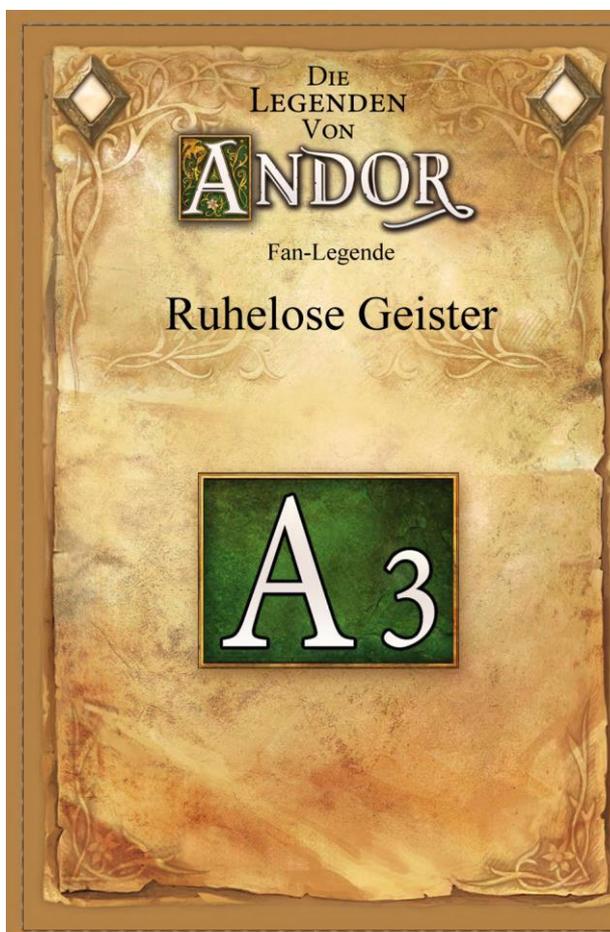
**Aufgaben** (Legendenziele):

Alle Helden müssen die den jeweiligen Helden zugeordneten Aufgaben erfüllen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendeneiste erreicht.

Die Helden müssen die Rietburg verteidigen.

---

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.** →



Die Legendenziele können **von allen Helden** erfüllt werden, auch wenn sie nur einem jeweiligen Helden zugeordnet sind. *Beispiel: Wenn Gilda und Merrik an der Legende teilnehmen, können sowohl Gilda als auch Merrik die Fässer zur Taverne bringen.*

Stellt einen **Skral** auf das Feld 44.

**Wichtig:** In dieser Legende ist das „Lager der Tulgori“ vor den Kreaturen sicher. Auch wenn sich eine Kreatur auf einem Nachbarfeld befindet, so läuft sie wie gewohnt bei Sonnenaufgang (oder durch ein Kreaturenplättchen) in Pfeilrichtung weiter und **nicht** auf das Feld 18.

Die Helden haben daher **nicht** die Aufgabe, das Lager vor den Kreaturen zu schützen.

Eine Kreatur **darf** ohne Weiteres das Feld 18 betreten.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. **1 Stärkepunkt** und **3 Gold** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.



DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

## Ruhelose Geister

C

Eine mächtige Gestalt kam die Hänge des Skralbergs hinab. In der Hand hielt sie eine wehende Standarte, das Zeichen einer Kreatur, das den Andori gut bekannt war. Es war einst das Banner von Shron, dem Sohn des Hark, der Tage zuvor mit einem Heer aus Kreaturen gegen die Rietburg gezogen war. Nur durch den mutigen Einsatz der Helden war der Angriff abgewehrt und Shron besiegt worden. Sein Heer war zerschlagen in die Berge geflüchtet, so schien es. Doch nun zeigte sich, dass einige seiner Untergebenen nicht weit genug geflohen waren. Denn es war Druug, ein Kriegsherr und treuer Untergebener des Skral-Häuptlings, der den Berg hinabstieg und die Ebene im Süden des Rietlandes betrat. Und er schwor den Helden Rache für den Sieg über Shron. Auch Druug rief die Kreaturen zu sich. Glücklicherweise waren es nicht mehr viele, in erster Linie die Skrale, die seinem Ruf folgten. Aber es würde reichen, um die Rietburg erneut in große Gefahr zu bringen, wenn ihm nicht schnell Einhalt geboten wurde.

Stellt **Druug** (die Figur „Shron“) auf das Feld **41**.

### Legendenziel:

Druug muss besiegt werden, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht oder bevor er die Rietburg betritt. Haben die Helden Druug besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben „N“ vorgerückt.

**Wichtig:** Erreicht Druug die Rietburg, ist die Legende **sofort verloren**.

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

DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

## Ruhelose Geister

N1

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
... die Helden die erforderliche Anzahl Fässer zur Taverne gebracht ...  
... und/oder alle Feuer im Südlichen Wald gelöscht ...  
... und/oder die erforderliche Anzahl Arbaks besänftigt ...  
... und/oder die markierten Bauern vor den Kreaturen und den Maasavi geschützt und alle Maasavi besiegt haben ...  
... und die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde.

*Die Andori atmeten auf. Alle Ruhelosen Geister waren vertrieben und das Land vor Druug und seiner Horde geschützt worden.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2.**

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...  
... die Helden es nicht geschafft haben, die erforderliche Anzahl Fässer zur Taverne gebracht ...  
... und nicht alle Feuer im Südlichen Wald gelöscht ...  
... und nicht die erforderliche Anzahl Arbaks besänftigt ...  
... und nicht alle Maasavi besiegt und die markierten Bauern geschützt ...  
... und die Rietburg nicht verteidigt wurde.  
Druug triumphierte. Er hatte die Abwesenheit der Helden genutzt, um die Rietburg zu erobern. Und als diese aus der Mine zurückkehrten, bot sich ihnen ein Bild des Schreckens.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Ruhelose Geister

N<sub>2</sub>

Und was geschah mit den tapferen „Kämpfern“? Grenolin beschloss, wieder anderen Abenteurern zu folgen und Lieder auf deren Heldentaten zu dichten. Er spürte, dass die Geschichte von Andor noch längst nicht zu Ende erzählt war.

Merrick machte sich auf in Richtung des Grauen Gebirges. Er hatte von einer Legende um einen mächtigen Schild gehört, der im Land versteckt war. Und daher beschloss er, sich genauer mit dieser Geschichte zu befassen und bereit zu stehen, sollte jemand irgendwann diesbezüglich seine Hilfe benötigen.

Melkart reiste bald wieder zum Baum der Lieder. Er wusste, dass er sich nicht auf seinen Ruhmestaten, wie er sie selbst ansah, ausruhen durfte. Zu sehr war er in die Vorgänge bei den Bewahrern eingebunden und ihnen schon lange genug fern geblieben.

Und Gilda? Sie kehrte in die Taverne zurück, denn ihre lange Abwesenheit hatte dazu geführt, dass viel Arbeit stehen geblieben war. Innerlich hoffte sie, dass der Trunkene Troll die Zeit nicht ausgenutzt hatte, um sich in der Zwischenzeit über ihre Vorräte herzumachen. Und außerdem: wenn die Helden von Andor aus Cavern zurückkehrten, würde es bestimmt nicht lange dauern, bis sie bei ihr eintreffen würden, um von ihren Taten zu berichten. Und mit Sicherheit würden sie es sehr zu schätzen wissen, wenn zu diesem Zeitpunkt genug Met bereit stünde.

So kehrten sie alle wieder in ihr vorheriges Leben zurück. Aber die Erlebnisse in den vergangenen Tagen würden sie sicherlich niemals vergessen...

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Ruhelose Geister



### Heldenkarte Gilda 1

Deckt diese Karte auf, wenn Gilda an der Legende teilnimmt.

Gilda schaute durch eines der Fenster der Taverne auf die dunklen Wolken, die sich über dem Land zusammenbrauten. Und dabei handelte es nicht nur um ein möglicherweise heraufziehendes Unwetter. Die Sorgen und Ängste der Andori angesichts der wieder aufgetauchten Geister verbreiteten eine bedrohliche Stimmung, selbst hier im „Trunkenen Troll“. Und zu allem Überfluss hieß es, dass die Helden von Andor, die sich für gewöhnlich solcher Dinge annahmen, in die Minen von Cavern gereist waren, demzufolge daher nicht da waren, um zu helfen.

Gilda spürte, dass sie eine der wenigen Personen im Rietland war, auf denen nun die Last der Verantwortung lag. Und darum beschloss sie, wenigstens dieses eine Mal selber zur Waffe zu greifen, was viele Menschen angesichts ihres ansonsten so heiteren Gemüts, das sie von ihrer Mutter geerbt hatte, überraschte. Und das nicht zu Unrecht. Viel lieber hatte Gilda den Geschichten und Legenden der Abenteurer gelauscht, die in der Taverne erzählt wurden, als selbst Teil einer dieser Legenden zu werden. Doch dieses Mal, das wusste sie, hatte sie wohl keine andere Wahl, wenn sie die Welt, die sie so sehr schätzen und lieben gelernt hatte, retten wollte

Gilda nutzt die Heldentafel von Bait und deren gelbe Würfel sowie die gelben Holzscheiben und den Holzstein.

Die Figur Gilda findet ihr in der Erweiterung „Die verschollenen Legenden“.

Gildas Werte sind:

 bis zu **20**

 bis zu **14**

**Lest jetzt weiter auf der  
Heldenkarte „Gilda 2“.**

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Ruhelose Geister



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

Je nach Anzahl ihrer Willenspunkte nutzt Gilda:

Bei 1-6 Willenspunkten: 

Bei 7-13 Willenspunkten: 

Bei 14-20 Willenspunkten: 

Sie kann drei kleine und einen großen Gegenstand tragen und einen Helm benutzen.

**Sonderfähigkeit:** „Köstlicher Met“ 

Steht Gilda **bei Sonnenaufgang** auf der Taverne, erhält sie **bis zu zwei Trinkschläuche** von der Ausrüstungstafel.

*Ausnahme:* Bei Spielbeginn erhält sie noch keine Trinkschläuche, auch wenn sie auf dem Feld 72 steht.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Ruhelose Geister



**Heldenkarte Grenolin 1**  
Deckt diese Karte auf, wenn Grenolin an der  
Legende teilnimmt.

*Woher Grenolin stammte, wusste eigentlich niemand so genau. Ob er einst ein Bewohner des Nordens war oder aus dem Westen aus dem Land der Tulgori kam, war keinem Menschen bekannt. Er selbst hüllte sich diesbezüglich in Schweigen. Und er pflegte auf die meisten Fragen, die ihm gestellt wurden, stets mit einem neuen Lied zu antworten, um von seiner Antwort abzulenken. Jedenfalls tauchte er irgendwann im Rietland auf und begann damit, den Helden und anderen Abenteurern zu folgen, um mal heimlich, mal offen an ihren Erlebnissen teilzuhaben und anschließend ein Lied auf ihre Heldentaten zu dichten. Hin und wieder unterstützte er dabei die Menschen, denen er folgte. Meistens aber hielt er sich aus dem eigentlichen Ärger heraus, aus Vorsicht, damit später noch jemand da sein würde, der von den tapferen Taten berichten konnte. Nie kam es ihm in den Sinn, ein gefährliches Wagnis einzugehen und vielleicht selbst eine handelnde Person in seinen oder den Liedern eines anderen zu werden. Doch jetzt standen dunkle Zeiten bevor, in denen es kaum Aussicht auf Hilfe gab. Wer weiß, vielleicht war dies für ihn der Zeitpunkt, selbst einzugreifen. Vielleicht würde dann irgendwann ein anderer Spielmann einmal ein Lied auf seine Heldentaten singen...*

Grenolin nutzt die Heldentafel von Pasco und bis zu drei von dessen grünen Würfeln sowie die grünen Holzscheiben und den Holzstein.

Die Figur Grenolin findet ihr in der Erweiterung „Die Reise in den Norden“.

Grenolins Werte sind:

 bis zu **20**

 bis zu **14**

**Lest jetzt weiter auf der  
Heldenkarte „Grenolin 2“.**

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Ruhelose Geister



### Heldenkarte Grenolin 2

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

Je nach Anzahl seiner Willenspunkte nutzt Grenolin:

Bei 1-6 Willenspunkten:



Bei 7-13 Willenspunkten:



Bei 14-20 Willenspunkten:



Er kann drei kleine und einen großen Gegenstand tragen und einen Helm benutzen.

**Sonderfähigkeit: „Beschwichtigender Gesang“**



Legt ein **rotes X** auf die Heldentafel von Grenolin. **Einmal am Tag** kann Grenolin ein Lied spielen, mit dem eine beliebige Kreatur auf dem Spielfeld besänftigt wird. Dies kostet ihn keine Stunde auf der Tagesleiste.

**Wichtig:** Grenolin muss mit der Kreatur auf einem Feld stehen.

Die besänftigte Kreatur wirft dann in einem Kampf einen Würfel weniger (aber mindestens 1).

Auf die Maasavi oder Endgegner hat das Lied **keinen** Einfluss.

Hat Grenolin an diesem Tag sein Lied gespielt, wird das X auf seine Sonderfähigkeit gelegt, zum Zeichen, dass es bereits gespielt wurde. Beim nächsten Sonnenaufgang wird das X wieder entfernt.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Ruhelose Geister



### Heldenkarte Melkart 1

Deckt diese Karte auf, wenn Melkart an der Legende teilnimmt.

*Melkart öffnete die längliche Truhe, die an der hintersten Wand stand, und schaute hinein. Unter einer roten Decke lag verborgen ein fein gearbeitetes Schwert, das ihm einst Harthalt, der Schwertmeister der Rietburg, geschenkt hatte - ohne dass Melkart überhaupt wusste, wozu ausgerechnet er, ein Bewahrer vom Baum der Lieder, es bräuchte. Er konnte sich noch gut an das letzte - und einzige - Mal erinnern, als er es gezogen hatte. Damals, als Orfen der Wolfskrieger den Schwarzen Herold und Vorboten des Feuers bekämpfte und die Einwohner Andors vor der Gefahr durch den Drachen gewarnt hatte. Und er - Melkart - war einer der wenigen gewesen, die Orfen zu Hilfe gekommen waren, da die Helden von Andor zur gleichen Zeit in Cavern gegen den Dunklen Magier Varkur gekämpft hatten. Und nun wiederholte sich die Geschichte. Zumindest teilweise. Genau wie damals waren die Helden vor wenigen Tagen in die Mine der Schildzwerge gezogen und hatten das Land nichtsahnend schutzlos zurückgelassen. Melkart fühlte sich verpflichtet, ein zweites Mal den Andori zu helfen. Und darum holte er das Schwert aus der Truhe. Doch zum Glück war er nicht allein in seinem Kampf.*

Melkart nutzt die Heldentafel von Stinner (aus der Erweiterung „Die Reise in den Norden“) und auch dessen beige Würfel sowie die beige Holzscheiben und den Holzstein.

Die Figur Melkart findet ihr in der „Andor-Bonus-Box“ sowie alternativ auf der letzten Seite des PDFs.

Melkarts Werte sind:



bis zu **20**



bis zu **14**

**Lest jetzt weiter auf der Heldenkarte „Melkart 2“.**

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Ruhelose Geister



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

Je nach Anzahl seiner Willenspunkte nutzt Melkart:

Bei 1-6 Willenspunkten:



Bei 7-13 Willenspunkten:



Bei 14-20 Willenspunkten:



Er kann zwei kleine und einen großen Gegenstand tragen und einen Helm benutzen.



**Sonderfähigkeit:** „Wissen ist Macht“

Bei Spielbeginn erhält Melkart die **sechs Pergamente**, die er mischt und verdeckt auf das Feld für Pergamente (das oberste der drei kleinen Ablagefelder) auf seiner Heldentafel legt.

**Einmal am Tag** kann Melkart **eine Stunde** auf der Tagesleiste einsetzen und dann das oberste Pergament aufdecken. Anschließend kann er die Holzscheibe auf seiner Willenspunkteanzeige **auf den angegebenen Wert** versetzen. Je nach vorherigem Stand der Willenspunkte werden diese somit erhöht oder gesenkt.

Das Pergament kommt anschließend bis zum nächsten Sonnenaufgang aufgedeckt auf den Stapel.

An diesem Tag kann Melkart kein zweites Pergament einsetzen.

*Hinweis:* Kommt Melkart durch den Einsatz seiner Fähigkeit in den Überstundenbereich, verliert er die Willenspunkte **nach** dem Einsatz seiner Sonderfähigkeit.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Ruhelose Geister



**Heldenkarte Merrik 1**  
Deckt diese Karte auf, wenn Merrik an der Legende teilnimmt.

*Merrick war kein Kämpfer. Seit seiner Jugend wusste er, dass er von seiner Statur her nicht dafür geschaffen war, Schwert und Schild zu tragen und sich wagemutig in die Kämpfe mit den finsternen Wesen zu stürzen, die das Land immer wieder heimsuchten. Statt dessen erlebte er Abenteuer ganz anderer Art, indem er ferne Länder erkundete und deren Besonderheiten detailgetreu in seinen Landkarten festhielt. Seine Wege führten ihn sogar bis ins entlegene Krahd, was außer ihm wohl kein anderer Mensch von sich behaupten konnte.*

*Und obwohl er schon viel gesehen und erlebt hatte, waren seine Neugier und sein Tatendrang nach wie vor ungestillt. Doch jetzt geschahen Dinge, die ihn dazu veranlassten, über seine Natur hinauszudenken. Bedrohliche Wesen streiften durch das Land, und da die Helden von Andor nicht zur Verfügung standen, wie sie es für gewöhnlich in gefährlichen Zeiten taten, lag es nun an anderen, sich für das Wohl der Andori einzusetzen. Und für ihn bedeutete es, vielleicht doch zum ersten Mal in seinem Leben zur Waffe greifen und die ihm lieb gewonnene Welt, die er schon so lange bereist hatte, zu verteidigen.*

Merrick nutzt die Heldentafel von Thorn und bis zu drei von dessen blauen Würfeln sowie die blauen Holzscheiben und den Holzstein.

Die Figur Merrik findet ihr in der Erweiterung „Die Reise in den Norden“ oder alternativ in der Erweiterung „Der Sternenschild“.

Merrick's Werte sind:

 bis zu **20**

**Lest jetzt weiter auf der Heldenkarte „Merrick 2“.**

 bis zu **14**

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Ruhelose Geister



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

Je nach Anzahl seiner Willenspunkte nutzt Merrik:

Bei 1-6 Willenspunkten:



Bei 7-13 Willenspunkten:



Bei 14-20 Willenspunkten:



Er kann drei kleine und einen großen Gegenstand tragen und einen Helm benutzen.

**Sonderfähigkeit:** „Die Stunde des Kartographen“

Verteilt die **4 Kartographiemarker** auf den Feldern **0, 48, 63** und **71**, entsprechend der Abbildungen auf ihrer Vorder- und Rückseite.



**Steht** Merrik auf einem dieser Felder, kommt der jeweilige Kartographiemarker aus dem Spiel und Merrik erhält wahlweise entweder **1 Stärkepunkt** oder einen **beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel** (außer Trank der Hexe).

Steht ein anderer Held auf einem dieser Felder, so geschieht nichts.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Ruhelose Geister



**Ein Floß voller Fässer 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Gilda an der Legende teilnimmt.

*Eine Ladung Fässer war aus dem Norden kommend auf dem Weg zur Taverne. Gilda erfuhr recht bald, dass sich die Mannschaft des Transportschiffes jedoch weigerte, die Narne hinab zu segeln. Zu sehr ängstigten die Erzählungen über die Alten Geister, die in den letzten Tagen im Rietland aufgetaucht waren, die abergläubische Mannschaft. Daher war es nötig, die Fässer eigenhändig zur Taverne zu bringen. Glücklicherweise stand zumindest ein Floß nahe der Mündung der Narne bereit, um die Fässer flussaufwärts zu befördern. Es würde jedoch nicht leicht werden, die Fässer bei der Strömung vom Floß zu nehmen. Die sicherste Möglichkeit würde sich wohl bei einer der beiden Brücken ergeben.*

Legt das **Floß** an das Feld **9** und legt **3 Fässer** darauf.

**Legendenziel:**

Die Helden müssen je nach Spielerzahl bei **2 Spielern 1**, bei **3 Spielern 2** und bei **4 Spielern alle 3 Fässer** zur Taverne (Feld 72) bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste kann ein Held, der auf dem **angrenzenden linken Feld** steht, das Floß um **ein Feld** weiter flussaufwärts bewegen. Der Held selbst bewegt sich dabei jedoch nicht mit.

Um ein Fass vom Floß herunterzunehmen, muss ein Held ebenfalls auf einem angrenzenden linken Feld stehen und eine Stunde auf der Tagesleiste einsetzen. Das Fass wird anschließend auf das große Ablagefeld auf der Heldentafel gelegt.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein Floß voller Fässer 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Ruhelose Geister



**Ein Floß voller Fässer 2**  
Diese Karte wird nach der Karte „Ein Floss voller Fässer 1“ aufgedeckt.

Legt **Sternchen** auf die Felder **16** und **38**.

Ein Held kann ein Fass nur dann von dem Floß herunternehmen, wenn das Floß angrenzend zu einem dieser beiden Felder liegt.

**Wichtig:** Steht eine Kreatur auf einem auf der linken Seite angrenzenden Feld oder kommt sie durch ein Nebel- oder ein Kreaturenplättchen auf diesem Feld ins Spiel, so raubt sie eines der Fässer. Dieses wird vom Spielplan entfernt. Können die Helden dadurch nicht mehr die erforderliche Anzahl an Fässern zur Taverne bringen, ist die Legende **sofort verloren**.

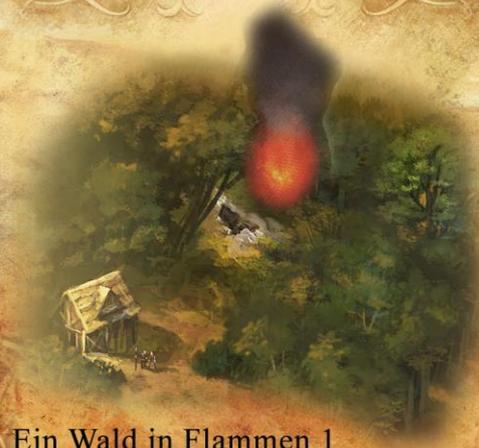
Für jedes Fass, das die Helden auf dem Feld 72 ablegen, erhalten sie als Belohnung wahlweise entweder einen **Stärkepunkt** oder einen **Gegenstand von der Ausrüstungstafel** (außer Trank der Hexe).

Dies gilt auch, wenn bei weniger als 4 Spielern mehr Fässer als nötig zur Taverne gebracht werden.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Ruhelose Geister



**Ein Wald in Flammen 1**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Grenolin an der Legende teilnimmt.

*Die Furcht vor den Arbaks hatte die Bauern der Höfe nahe des Südlichen Waldes dazu veranlasst, zu einer schrecklichen Maßnahme zu greifen. Um die Seelen des Waldes endgültig zu vertreiben, begannen sie damit, das Unterholz rund um die ersten Bäume südlich der Rietburg zu entzünden.*

*Doch diese Maßnahme würde nur dazu führen, sämtliches Leben aus dem Wald zu vertreiben, also durfte es niemals dazu kommen, dass irgendwann der gesamte Wald in Flammen stand.*

Legt ein **Feuerplättchen** auf das Feld **22** und den **roten Markierungsring** an den Buchstaben **C** der Legendenleiste. Sobald der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, wird der Markierungsring über das Symbol des Erzählers auf dem Sonnenaufgang-Feld gelegt. Dies ist das Zeichen, dass der Wald Feuer gefangen hat und sich das Feuer an jedem Tag weiter ausbreitet. Jedes Mal, wenn der Erzähler bei Sonnenaufgang um ein Feld auf der Legendenleiste nach oben bewegt wird, wird ein weiteres Feuerplättchen auf das benachbarte Feld mit der **kleinsten** Feldzahl gelegt. Sollten zu einem bestimmten Zeitpunkt **alle vier Feuerplättchen** auf den Feldern im Südlichen Wald liegen, ist die Legende **sofort verloren**.

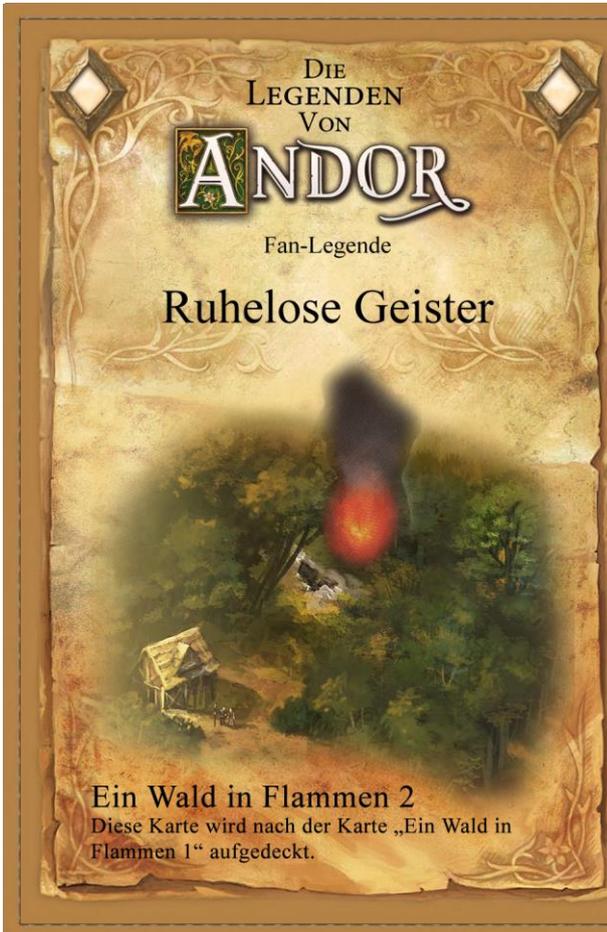
**Legendenziel:**

Um den Südlichen Wald vor den Flammen zu retten, müssen die Helden **an einem Tag alle Feuer löschen**, die im Wald wüten, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

*Hinweis:* Kreaturen werden von den Feuerplättchen nicht beeinflusst.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein Wald in Flammen 2“.**





Legt die **3 Erdplättchen** auf das Feld **37**.

Kreaturen können mit den Erdplättchen auf demselben Feld stehen.

Ein Held kann ein Erdplättchen einsammeln, wenn er auf dem entsprechenden Feld stehen bleibt. Das geht nicht im Vorbeigehen. Er legt es dann auf ein kleines Ablagefeld auf seiner Heldentafel.

**Wichtig:** Ein Held kann immer nur **ein Erdplättchen** gleichzeitig tragen.

Der Held darf das Erdplättchen jederzeit ablegen, und es kann von ihm oder einem anderen Helden anschließend wieder aufgenommen werden. Es darf jedoch **nicht** mit einem Falken verschickt werden.

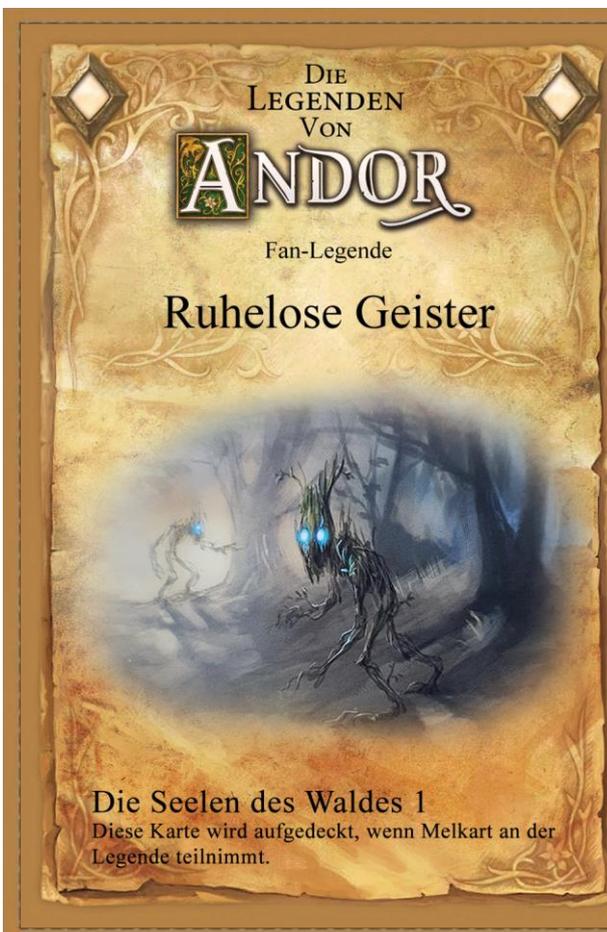
Um ein Feuer zu löschen, muss ein „erdtragender Held“ ein Feld mit einem Feuerplättchen betreten und darauf **stehen bleiben**. Dann wird das Feuerplättchen neben den Spielplan gelegt und das Erdplättchen kommt zurück auf das Feld 37.

Sollten an einem Tag nicht alle gleichzeitig wütenden Feuer auf diese Weise gelöscht worden sein, bricht bei Sonnenaufgang ein weiteres Feuer auf dem benachbarten Feld mit der **kleinsten** Feldzahl aus. Ein Held, der auf einem solchen Feld steht, verliert 4 Willenspunkte.

Somit ist es nötig, **alle Feuer an einem Tag** zu löschen, damit der Wald endgültig gerettet werden kann.

Ist dies geschehen, wird der rote Markierungsring vom Sonnenaufgang-Feld entfernt.

Die Gruppe erhält außerdem als Belohnung für das Löschen des Waldbrandes **12 Willenspunkte**, die beliebig unter den Helden verteilt werden können.



*Immer noch streifen Arbaks durch den Wachsam Wald, nachdem die Holzfällarbeiten für den Wiederaufbau der zerstörten Höfe sie aufgescheucht und Meres' Hexerkunst sie zeitweilig aus dem Wald vertrieben hatten. Die Mühen der Helden, sie mit den Rietgrasblüten zu besänftigen, hatte nur teilweise zum Erfolg geführt.*

*Um aber das Leben im Wald für die Andori wieder sicher zu machen, mussten die Helden dafür sorgen, dass auch noch der letzte Arbak wieder zur Ruhe kam. Und dafür benötigten sie weitere der Blüten, die aber zur Zeit nur noch etwas weiter entfernt vom Wald wuchsen, da die in der Nähe wachsenden Pflanzen mittlerweile fast alle gepflückt worden waren.*

Stellt je **1 Arbak** auf die Felder **49, 52, 53** und **60**.

Ein Held darf das Feld, auf dem ein Arbak steht, **nicht** betreten. (*Ausnahme:* Er hat eine Rietgrasblüte bei sich.)

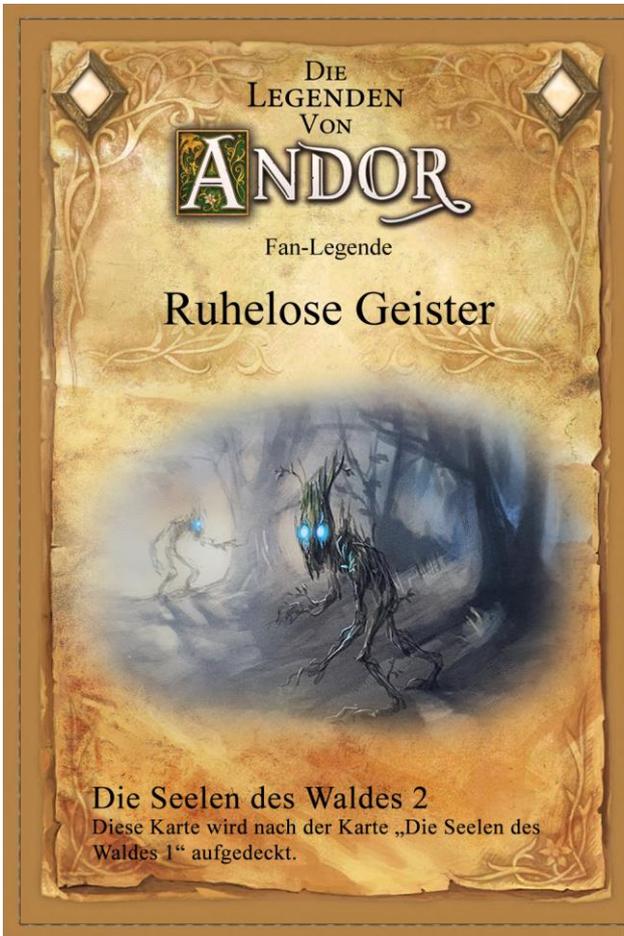
Betritt ein Held ein Feld, das zu einem Arbak **benachbart** ist, **muss** er seine Bewegung **beenden** und verliert sofort 3 Willenspunkte. Ein Held darf sich durch das Betreten eines solchen Feldes nicht auf 0 Willenspunkte bringen. Ein Held darf beim Betreten des Feldes 1 Schildseite einsetzen, um den Willenspunkteverlust abzuwehren.

**Steht** ein Held auf einem solchen Feld oder **verlässt** er es, verliert er keine Willenspunkte

Kreaturen können mit einem Arbak auf demselben Feld stehen. Eine Kreatur, die auf demselben Feld oder benachbart zu einem Arbak steht, hat zu Beginn eines Kampfes 3 Willenspunkte weniger.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Seelen des Waldes 2“.**





Würfelt jetzt einmal mit einem Kreaturenwürfel und zählt **30** zu dem Wert dazu. Legt eine **Rietgrasblüte** auf das so ermittelte Feld. Legt je 1 weitere Rietgrasblüte an die Buchstaben **B, C, D** und **E** der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler einen dieser Buchstaben, wird die Rietgrasblüte auf die gleiche Weise eingewürfelt. *Hinweis:* Es können mehrere Rietgrasblüten auf einem Feld liegen.

**Steht** ein Held auf dem Feld einer Rietgrasblüte, kann er sie einsammeln. Sie wird auf dem Bereich seiner Heldentafel abgelegt, auf den auch Gold gelegt wird. Im Vorbeigehen geht das nicht.

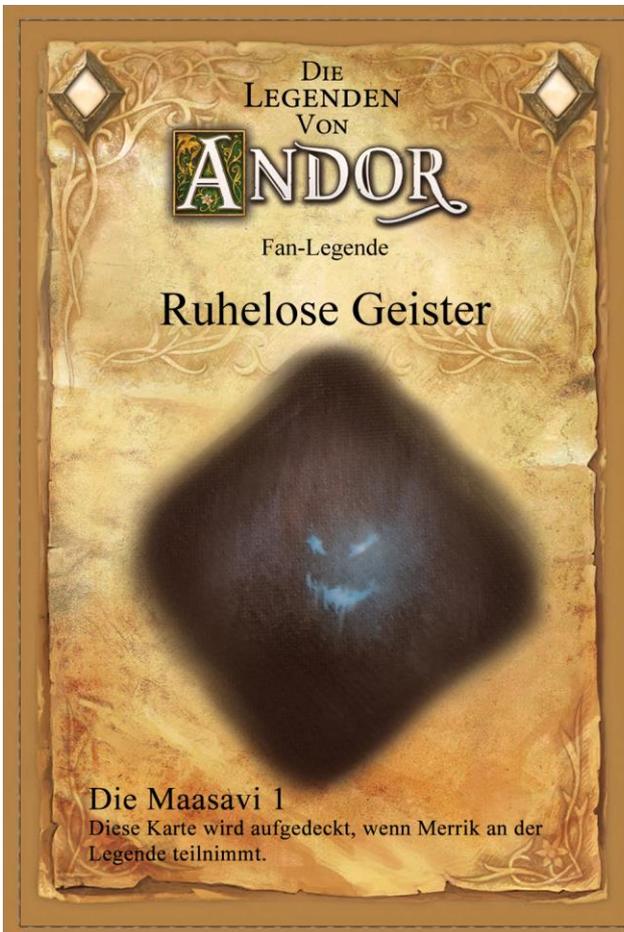
**Legendenziel:**

Die Helden müssen je nach Spielerzahl bei **2 Spielern 2**, bei **3 Spielern 3** und bei **4 Spielern alle 4 Arbaks** besänftigen und dazu die Rietgrasblüten einsammeln, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Ein Held, der mit einer Rietgrasblüte auf seiner Heldentafel ein Feld betritt, das zu einem Arbak benachbart ist, muss auch in diesem Fall seine Bewegung beenden, ist aber durch die Blüte vor dem Willenspunkteverlust geschützt. Der Arbak wird dadurch aber noch nicht besänftigt.

Betritt ein Held **mit einer Blüte** ein Feld mit einem Arbak, **muss** er die Blüte einsetzen, um den Arbak zu besänftigen. Die Blüte kommt aus dem Spiel und der Held erhält **1 Stärkepunkt**. Besitzt ein Held mehrere Blüten, gibt er nur eine davon ab.

**Wichtig:** Besänftigte Arbaks werden in dieser Legende nicht hingelegt, sondern kommen aus dem Spiel.



*Die Maasavi waren trotz des Sieges über Skuvar immer noch in Aufruhr und sie schwärmten durch das Rietland, um das Land vor denjenigen zu schützen, die ihm schaden.*

Mischt die **9 Maasavi**, deckt 4 von ihnen auf und legt sie auf die Felder des Spielplans, deren Zahl auf der Vorderseite angegeben ist.

Legt bei **2 Spielern** je **1 weiteren Maasavi** verdeckt an die Buchstaben **C** und **D** der Legendenleiste. Bei **3 und 4 Spielern** kommt **ein weiterer Maasavi** an den Buchstaben **E**. Und bei **4 Spielern** wird ein **vierter Maasavi** an den Buchstaben **F** gelegt.

Sobald der Erzähler einen Maasavi erreicht, wird dieser aufgedeckt auf das passende Feld des Spielplans gelegt. Übrige Maasavi kommen aus dem Spiel.

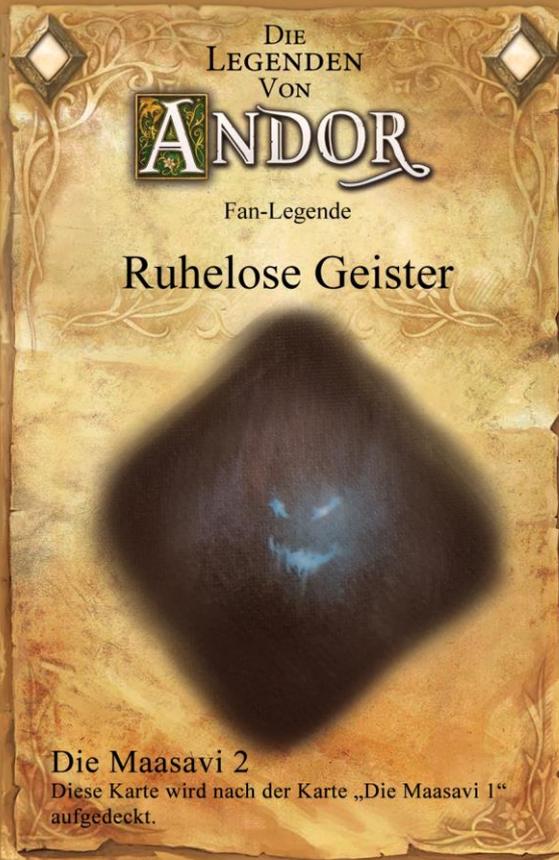
Legt je ein **männliches Bauernplättchen** zusammen mit einem **Sternchen** auf die Felder **28** und **64** und verschiebt das Nebelplättchen von Feld 64 auf das Feld 38.

**Wichtig:** Diese Bauern bleiben die gesamte Legende über auf ihren Höfen und können von den Helden **nicht** in die Rietburg gebracht und dann umgedreht werden.

*Hinweis:* Weibliche Bauernplättchen, die nicht mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, **können** mit einem Maasavi auf einem Feld liegen.

Für die männlichen Bauern gilt nach wie vor: Betritt eine Kreatur das Feld eines Bauern, kommt dieser aus dem Spiel. Wenn das passiert, ist die Legende **sofort verloren**.

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



#### Maasavi-Bewegung:

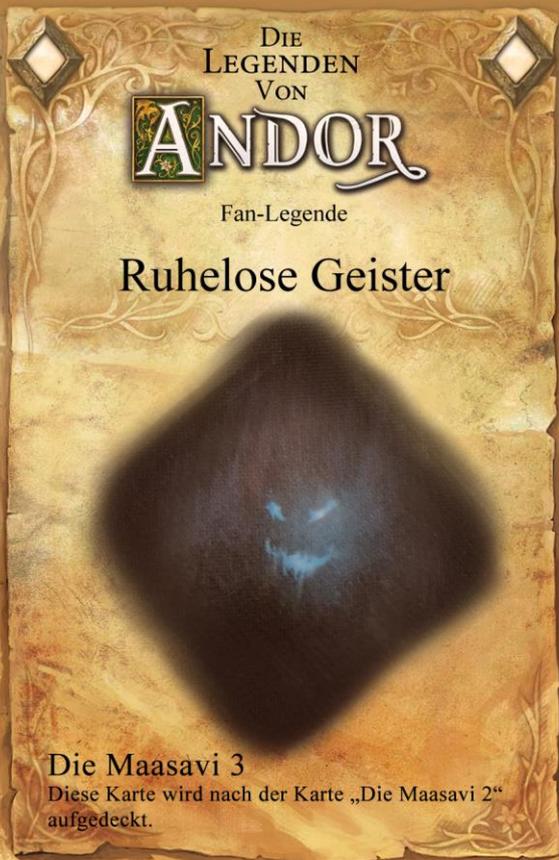
Die Maasavi bewegen sich nach jeder **Kampfrunde** gegen eine **Kreatur** auf das nächstliegende Feld zu, auf dem ein Bauernplättchen zusammen mit einem Sternchen liegt.

Gibt es dabei mehrere Wegmöglichkeiten, bewegt sich der Maasavi immer auf das Feld mit der **kleineren Feldzahl**. Sofort nach dem Würfelwurf der Kreatur wird überprüft, ob mindestens 1 Wert der roten Würfel auf den Maasavi abgebildet ist. Jeder Maasavi mit passendem Würfel bewegt sich genau 1 Feld weit (auch dann, wenn ein Maasavi 2 passende Würfel zeigt).

**Wichtig:** Erreicht ein Maasavi ein Feld, auf dem ein Bauernplättchen und ein Sternchen liegen, ist die Legende **sofort verloren**. Eine besiegte Kreatur wird erst **nach** der Maasavi-Bewegung auf Feld 80 gelegt.

- Ein Maasavi, der sich auf dem Feld eines Helden befindet, bewegt sich **nicht**.
- Ein Held, der ein Feld mit Maasavi betritt oder dort steht, kann die **Aktion „Laufen“ nicht mehr wählen**.
- Es dürfen mehrere Maasavi auf einem Feld liegen.
- Die Maasavi ignorieren Kreaturen und umgekehrt.
- Die Maasavi rücken auch auf Feld 18. Liegt ein Maasavi auf dem „Lager der Tulgori“, kann auf diesem Feld solange nicht mehr gehandelt werden, bis der Maasavi besiegt wurde.
- Maasavi werden von einem Arbak **nicht** beeinflusst.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Die Maasavi 3“.



#### Maasavi-Kampfwerte:

Der Kampf gegen Maasavi verläuft wie der Kampf gegen Kreaturen. Die Maasavi würfeln mit **1 schwarzen Würfel**. Sie haben **3 Willenspunkte** und je **1 Stärkepunkt für jeden Helden** eurer Gruppe.

Liegen mehrere Maasavi auf einem Feld, kann ein Held immer nur einen Maasavi auf einmal angreifen.

#### Auswirkung eines Maasavi-Kampfes:

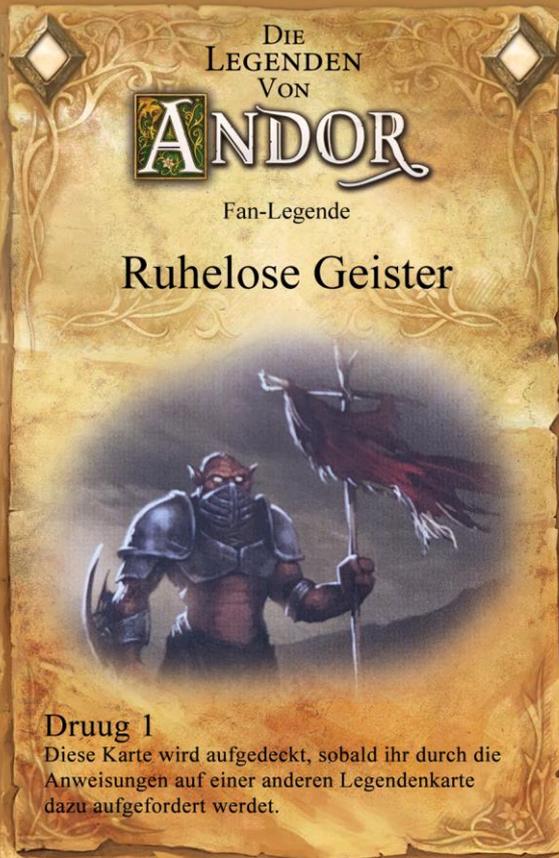
Sobald ein Maasavi auf 0 Willenspunkte sinkt, ist er besiegt und die Helden erhalten die auf dem Plättchen abgebildete Belohnung. Ein besiegter Maasavi kommt aus dem Spiel und wird **nicht** auf Feld 80 gelegt.

#### Legendenziele:

Die Helden müssen die markierten Bauern vor den Kreaturen und den Maasavi beschützen und verhindern, dass eine Kreatur oder ein Maasavi das Feld eines der Bauern erreicht. Die Helden müssen alle Maasavi besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

**Wichtig:** Haben die Helden **alle Maasavi** besiegt, bleiben die Sternchen dennoch auf den Feldern 28 und 64 liegen und die Bauern können nach wie vor **nicht** in die Rietburg gebracht werden.





Druug hat eine **Grundstärke** je nach Heldenzahl: bei **2 Helden = 10**, bei **3 Helden = 20**, bei **4 Helden = 30 Stärkepunkte**.

Im Verlauf der Legende können sich Skrale Druug anschließen. Dadurch wird seine Stärke wachsen, denn er erhält für jeden Skral, der sich ihm anschließt, zusätzliche Stärkepunkte.

Druug hat **15 Willenspunkte** und würfelt im Kampf mit **3 schwarzen Würfeln**. Hat Druug weniger als 14 Willenspunkte, würfelt er noch mit 2 schwarzen Würfeln. Hat er weniger als 7 Willenspunkte, benutzt er nur noch 1 schwarzen Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

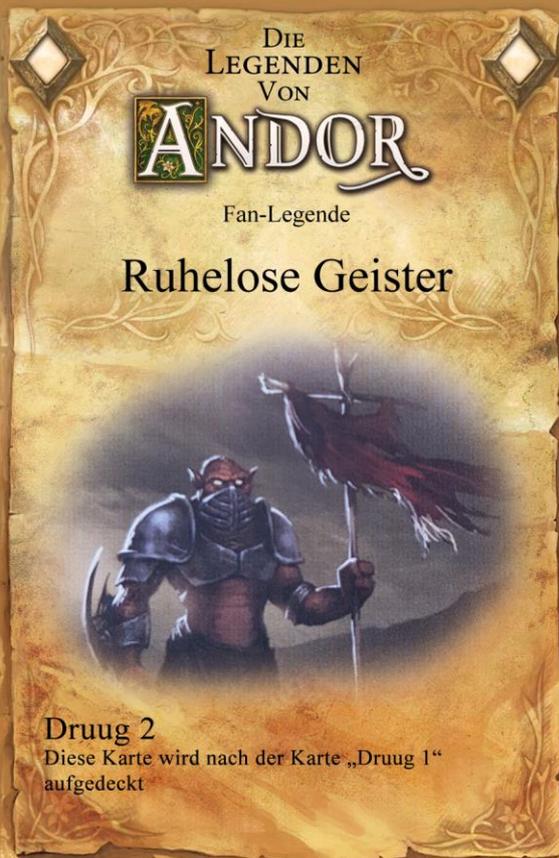
Der Kampf gegen Druug verläuft nach denselben Regeln wie gegen Kreaturen.

Legt den **dunklen Markierungsring** über das Skral-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld.

Bei **jedem Sonnenaufgang**, wenn sich die Skrale bewegen, bewegt sich auch Druug. Der Zeitpunkt seiner Bewegung richtet sich dabei wie bei allen übrigen Skralen nach der Feldzahl, auf der er steht.

Andere Kreaturen können mit Druug **nicht auf einem Feld** stehen. Erreicht Druug das Feld einer Kreatur, überspringt er diese. Betritt eine Kreatur Druugs Feld, wird sie in Pfeilrichtung auf das nächste freie, angrenzende Feld versetzt.

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



**Ausnahme:** Betritt Druug das Feld eines **Skral**s, kommt dieser aus dem Spiel und die Stärkepunkte von Druug werden unabhängig von der Spielerzahl um den **Wert 4** erhöht.

*(Tipp: Stellt den Skral über die Stärkepunkteanzeige der Kreaturenleiste, damit ihr immer wisst, wieviele Stärkepunkte Druug zusätzlich hat.)*

*Hinweis:* Druug bewegt sich auch durch ein Kreaturenplättchen, wenn er der Skral auf der höchsten Feldzahl ist.

**Wichtig:** Druug ruft alle Skrale zu sich. Diese bewegen sich daher bei Sonnenaufgang oder durch ein Kreaturenplättchen nicht in Pfeilrichtung, sondern auf direktem Wege zu dem Feld, auf dem er steht. Hat ein Skral dabei mehrere Wegmöglichkeiten, läuft er stets auf das Feld mit der niedrigeren Feldzahl. *Auch hier gilt:* Betritt ein Skral das Feld von Druug, kommt der Skral aus dem Spiel und Druugs Stärkepunkte werden um den Wert 4 erhöht.

Druug stiehlt **keine** Fässer vom Floß, auch wenn er auf einem benachbarten Feld steht.





Melkart