



Was wohl in dem Turm war? Plötzlich sah der Held einen Skral auf dem Turm. "Er hat bestimmt etwas, dass wir brauchen", dachte er.

Stellt den Turm auf dieses Feld und einen Skral darauf.

Der Skral hat die normalen Kampfwerte.
Wenn er besiegt wird, gibt es statt der normalen Belohnung einen Humpen und der Erzähler wird auf Feld J der Legendenleiste versetzt.



Der Held sah den Bauern, der sich gerade am Flussufer ausruhte und erzählte ihm von dem Festessen. "Ich war lange nicht mehr in der Taverne und freue mich schon auf das Essen!", sagte der Bauer, "Ich kann euch Wein und Brot mitgeben."

Legt ein Bauernplättchen auf dieses Feld und ein Fass und ein Brot dazu.



Der Held sah die Bäuerin, die gerade ihre Felder bestellte. "Kann ich etwas für dich tun?", fragte sie.
"Gilda hat alle zu einem Festessen geladen, aber vorher muss noch die Taverne repariert werden.", antwortete er. "Der Wald ist ja gleich neben an! Ich kann euch also Holz geben. Außerdem habe ich frisches Brot aus meinem Getreide gebacken, dass ihr mitnehmen könnt."

Legt ein Bauernplättchen auf dieses Feld und ein Brot, einen 2er und einen 4er Holzstamm dazu.



Als der Held den Bauernhof betrat, kam die Bäuerin schon auf ihn zu. "Hallo! Schön, dich zu sehen! Gibt es etwas Neues?", fragte sie. "Gilda will ein Festessen veranstalten. Doch vorher müssen wir noch die Taverne reparieren!", sagte der Held. "Die Taverne muss wirklich repariert werden! Ich sehe sie ja jeden Tag!", antwortete die Bäuerin, "Ich kann euch Holz und Werkzeug geben, damit ihr es machen könnt."

Legt ein Bauernplättchen auf dieses Feld und ein Werkzeug und einen 2er Holzstamm dazu.



Als der Held den südlichen Wald betrat, sah er einen Bauern, der gerade einen Baum fällt. "Ein Festessen in der Taverne?", fragte der Bauer, als der Held ihm alles erzählt hatte, "Da komme ich gerne! Ich kann euch Holz geben, um die Taverne zu reparieren. Davon gibt es hier genug."

Legt ein Bauernplättchen auf dieses Feld und einen 2er und einen 4er Holzstamm dazu.



Der Held sah Melkart, den obersten Priester, und erzählte ihm vom Festessen. "Das ist eine schöne Idee", sagte der Bewahrer, "Ich kann euch dabei helfen, Pflanzen hier im Wald zu finden und euch sagen, ob sie giftig sind oder nicht."

Stellt Melkart auf dieses Feld.

Legt je ein verdecktes Heilkraut auf die Felder 49, 56 und 60 und je einen verdeckten Waldpilz auf die Felder 50, 53 und 62.

Nur wenn Melkart auf einem dieser Felder steht, kann der jeweilige Gegenstand aufgedeckt und eingesammelt werden. Wird das 3er Heilkraut oder der 2er Waldpilz aufgedeckt, ist dieser Gegenstand giftig und kommt aus dem Spiel.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Festessen

Der Fischer

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held auf Feld 32 steht.

Der Held klopfte an die Tür des Hauses. Sie wurde geöffnet. Dort stand Garz, der Handelszwerg. "Was machst du denn hier?", fragte der Held. "Ich passe auf das Haus und die Boote eines Bekannten auf. Natürlich nicht umsonst. Wieso?" "Gilda will ein Festessen veranstalten. Doch vorher müssen wir noch die Taverne reparieren und noch einiges dorthin transportieren." "Ein Festessen! Das hört sich gut an! Vielleicht kann ich euch helfen", sagte Garz, "Hier im Haus müsste noch etwas sein. Und draußen auch. Aber nicht alles ist kostenlos."

Stellt Garz auf dieses Feld und legt ein Werkzeug dazu. Legt die 3 Trinkschläuche und den Schild bereit. Wenn ein Held auf dem Feld von Garz steht, kann er diese Gegenstände für je 2 Gold kaufen. (Nur so gelangt ihr an Trinkschläuche!)

Stülpt den Markierungsring über den Erzähler und legt das Floß auf den Fluss an Feld 32.

Immer, wenn der Erzähler bewegt wird, bewegt sich das Floß um ein Feld an der linken Flussseite flussabwärts. Wenn ein Held auf dem Feld steht, an dem sich das Floß befindet oder auf einem gegenüberliegenden Feld, kann er für eine Stunde auf der Tagesleiste beliebig viele kleine Gegenstände auf das Floß laden, vom Floß nehmen oder tauschen. Es dürfen danach aber nur noch höchstens 3 Gegenstände auf dem Floß liegen. Wenn das Floß Feld 8 erreicht, kommt es mit den daraufliegenden Gegenständen aus dem Spiel. Ein Held sinkt dann auf 1 Willenspunkt. Gegenüberliegende Felder: 30-41; 29-41; 28-40; 38-39+42; 32-44+46; 16-48; 13-49; 12-49

Garz fügte noch hinzu: "Von vier starken Personen könnte es aber wieder flussaufwärts gezogen werden." "Die Schildzwergel", rief der Held, "Die könnten das schaffen!"

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Festessen

Die Rietburg

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held auf Feld 0 steht.

In der Burg angekommen, sah der Held den König und seinen Sohn. Als er ihnen von dem Festessen erzählte, sagte der König, dass sie noch Weinfässer im Keller haben müssten.

Stellt König Brandur und Prinz Thorald auf dieses Feld und legt 2 Fässer dazu.

Die beiden würden gerne mitkommen. "Aber es muss immer jemand bei meinem Vater sein, damit ihm nichts passiert", sagte der Prinz, "Dafür kann ich euch helfen, etwas in die Taverne zu bringen."

Auf dem Feld des Königs muss immer mindestens noch eine andere Figur oder ein Bauer sein. Sonst ist die Legend e sofort verloren! Heldenfiguren zählen nicht.

Prinz Thorald zählt im Kampf **keine** Stärkepunkte für die Helden. Für eine Stunde auf der Tagesleiste kann er bis zu 3 Felder bewegt werden. Er kann dabei maximal 1 kleinen Gegenstand mitbewegen. Er diesen Gegenstand darf er nur wieder ablegen, wenn die Taverne repariert wurde. Er darf ihn dann nur auf der Taverne ablegen.



Das Festessen

Die Taverne

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held mit Gilda auf Feld 72 steht.

Die Taverne musste wirklich repariert werden! Vieles war zerstört. "Hier habe ich noch etwas für euch", sagte Gilda.

Legt den Rucksack auf dieses Feld.

Ein Held darf bis zu 2 kleine Gegenstände auf diesem großen Gegenstand ablegen. Sie stehen ihm aber nicht zur Verfügung. Der Held kann die Aktion "Umpacken" nutzen. Das kostet ihn eine Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er beliebig viele kleine Gegenstände aus seinem Rucksack entfernen oder gegen andere kleine Gegenstände auf seiner Heldentafel tauschen. Der Rucksack darf nicht auf der Taverne abgelegt werden. Auf allen anderen Feldern nur, wenn sich keine Gegenstände mehr auf ihm befinden.

Die Gegenstände, die in die Taverne gebracht werden müssen, müssen auf diesem Feld abgelegt werden.



Das Festessen

Die Zwergenmine

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held auf Feld 71 steht.

Dort sah der Held die Schildzwerge. Er erzählte ihnen vom Festessen. "Wir kommen sehr gerne! Und wir können euch etwas geben, dass euch die Reparaturen an der Taverne erleichtern wird. Außerdem sind wir stark und können euch bei etwas schwerem helfen", sagte Fürst Hallgard.

Stellt die Schildzwerge auf dieses Feld und legt zwei Werkzeuge und ein Messer dazu.

Die Schildzwerge zählen im Kampf **keine** Stärkepunkte für die Helden. Für eine Stunde auf der Tagesleiste können sie bis zu 2 Felder bewegt werden.

Wenn sie auf der Linken Flussseite, auf dem Feld, an dem das Floß gerade ist, stehen und an der linken Flussseite entlanggehen, können sie das Floß mitbewegen. Das Floß kann nicht weiter als Feld 30 gebracht werden.