



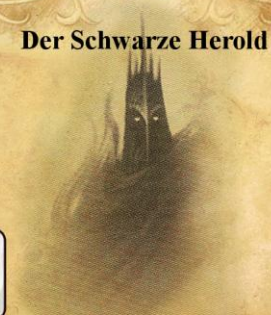
DIE
LEGENDEN
VON


ANDOR

Das Lied des Königs

Endgegner

Der Schwarze Herold





Dieser Endgegner besteht aus 1 Karte.
Benötigtes Material:
Schwarzer Herold



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Endgegner

Der Trollfürst





Dieser Endgegner besteht aus 1 Karte.
Benötigtes Material:
Troll mit schwarzem Standfuß als Krone



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Endgegner

Kreaturengruppe





Dieser Endgegner besteht aus 2 Karten.
Benötigtes Material:
Markierungsring




DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Endgegner

Kreaturengruppe - 2



In den Wirren des bevorstehenden Kampfes war es einem der Trolle gelungen, den Oberbefehl über eine Gruppe Trolle zu erlangen und sich von der Streitmacht der Kreaturen abzusetzen. Er hatte diesen ekligen Speichelleckerskral Varkurs beobachtet, wie er aus der Mine abgezogen war. Dort wollte er die Basis für sein neues Fürstentum gründen.

Stellt den Trollfürst auf **Feld 40**. Er bewegt sich wie ein normaler Troll, kann aber **nicht abgelenkt** werden. Erreicht er **Feld 71**, bleibt er dort stehen. Ab dann haben **alle Trolle** im Spiel **20 Willenspunkte**. Außerdem kann dann auf Feld 71 nicht mehr gehandelt werden. Deckt zur Erinnerung das **Händlersymbol** mit einem **roten X** ab. Die Legende ist **verloren**, wenn der Erzähler N erreicht und der Trollfürst nicht besiegt wurde.

Kampfwerte:

- **9 Stärkepunkte** pro Held plus **2 Stärkepunkte** für jeden weiteren Troll im Spiel (ohne Feld 80 und Schilde)
- Beispiel: 3 Helden und 2 Trolle = 27 SP + 4 SP = 31 SP*
- **12 Willenspunkte**; auf Feld 71: 20 Willenspunkte
- **3 rote Würfel**, bei weniger als 7 WP nur noch 2

Wurde der Trollfürst **besiegt**, ist die Legende **gewonnen** und der Erzähler wird auf N versetzt.

Der Drache konnte es spüren. Demnächst war seine Zeit gekommen. König Brandur war schwach. Bald. Schon ganz bald konnte er seine Rache bekommen! Doch noch war nicht der richtige Zeitpunkt gekommen. Er musste Gewissheit haben. Sein Schwarzer Herold musste ihm den Weg ebnen!

Stellt den Schwarzen Herold auf **Feld 65**. Bei Sonnenaufgang bewegt sich der Herold **ein Feld für jede Kreatur** im Spiel (Kreaturen auf Schilden, auf Feld 80 oder aus Heldenaufgaben zählen nicht) entlang der Pfeile **in Richtung Burg**. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** über das Ereigniskartensymbol. Erreicht der Herold **die Burg**, ist die Legende sofort **verloren** und der Erzähler wird auf N versetzt.

Kampfwerte:

- **9 Stärkepunkte** pro Held (*3 Helden = 27 SP*)
- **1 Schwarzen Würfel**

Jedes Mal, wenn sein Kampfwert **erreicht** oder **übertraffen** wird, geht er **3 Felder zurück** in Richtung Feld 84. Alle am Kampf beteiligten **Helden auf seinem Feld** nimmt er dabei mit! Erreicht oder überschreitet er **Feld 70**, ist die Legende **gewonnen** und der Erzähler wird auf N versetzt.

Es können **einzelne** Kreaturen der Gruppe angegriffen werden. Dafür gelten die **normalen** Regeln: Die besiegte Kreatur kommt auf Feld 80, es gibt eine Belohnung und der Erzähler wandert vorwärts.

Kampfwert der Gruppe:

- **20 Willenspunkte**
- **3 rote Würfel**, bei weniger als 7 WP nur noch 2
- Die Stärke entspricht der **Gesamtstärke** der einzelnen Kreaturen der Gruppe zum Zeitpunkt des Kampfes
- Beispiel: bei 2 Gors und 1 Skral: 2x 2SP + 6 SP = 10 SP*

Wurde die Gruppe besiegt, ist die Legende **gewonnen** und der Erzähler wird auf N versetzt.

Als die Schildzwerge im Rietland aufgetaucht waren, hatte Varkur mithilfe seiner Dunklen Magie sofort weiteren Kreaturen in seinem Versteck befohlen, zur Burg zu kommen. Sie sollten schnellstmöglich in den Kampf eingreifen und eine Entscheidung herbeiführen. Diese Gruppe von Kreaturen machte sich nun auf den Weg. Wenn sie die Rietburg erreichen würden, wäre dies das Ende Andors. Die Helden wussten, dass sie die Gruppe um jeden Preis aufhalten mussten!

Stellt eine Kreaturengruppe auf **Feld 64**. Die Zusammensetzung ist abhängig von der **Heldenzahl**:

- 1 Held:** 4 Gors, 2 Skrale
- 2 Helden:** 3 Gors, 2 Skrale, 1 Wardrak
- 3 Helden:** 3 Gors, 1 Skral, 1 Wardrak, 1 Troll
- 4 - 6 Helden:** 2 Gors, 2 Skrale, 2 Trolle

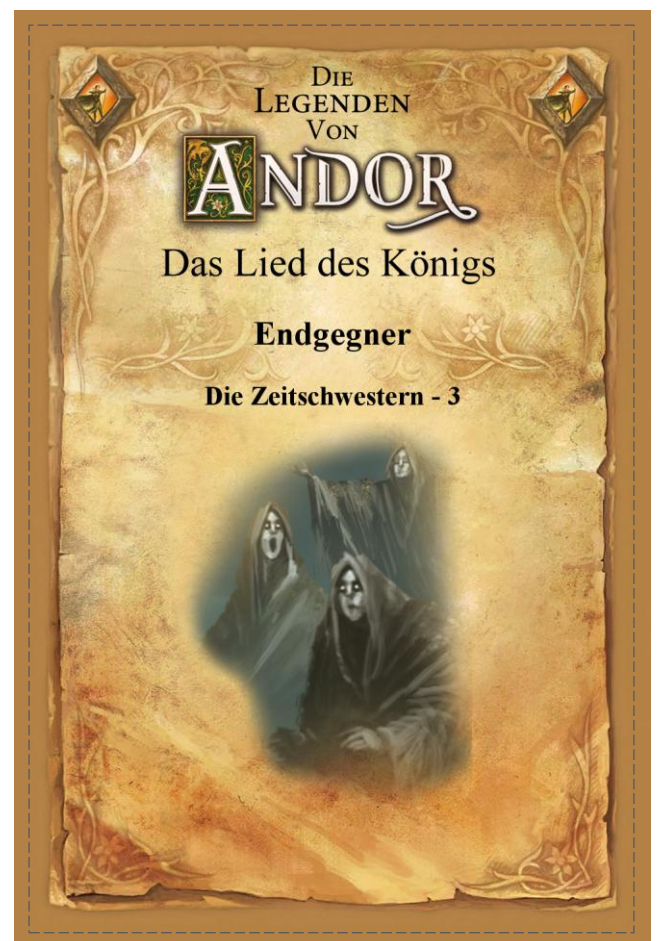
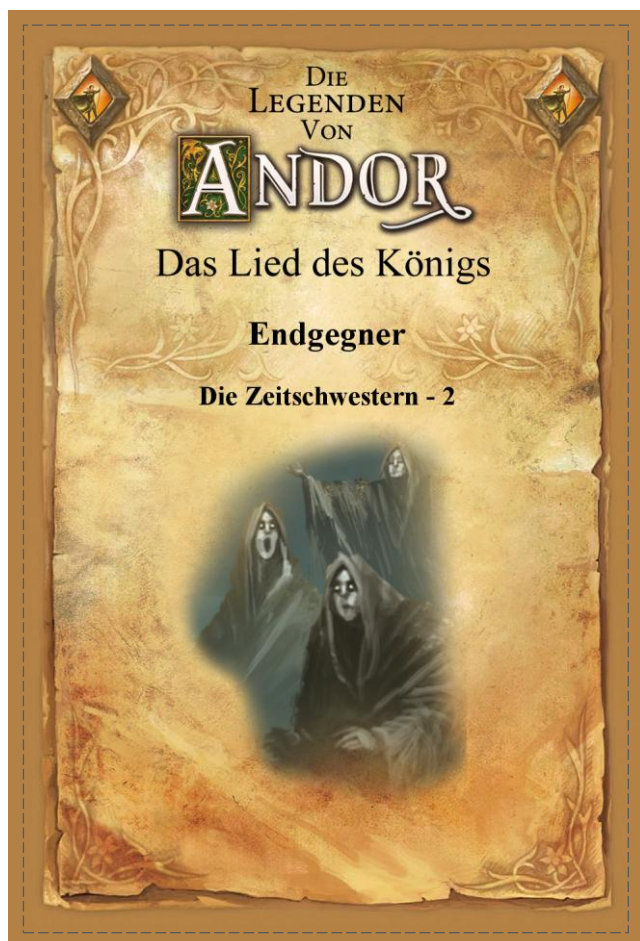
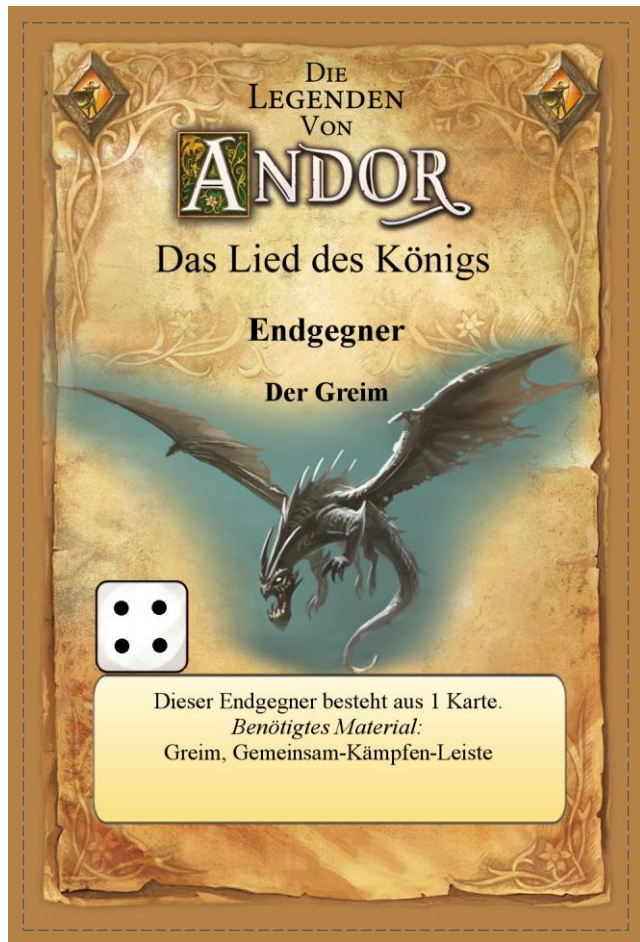
Die Kreaturengruppe bewegt sich bei jeder Erzählerbewegung entlang der Pfeile **in Richtung Burg**. Stülpt zur Erinnerung den **Markierungsring** über den Erzähler. Erreichen die Gruppe die Burg, ist die Legende **verloren** und der Erzähler wird auf N versetzt. Die **Anzahl der Felder** ist abhängig von der **Gruppengröße**:

- 6 oder mehr** Kreaturen: 1 Feld
- 5** Kreaturen: 2 Felder
- 4 oder weniger** Kreaturen: 3 Felder

Zieht eine Kreatur auf das Feld der Kreaturengruppe, oder zieht die Gruppe auf oder über ein Feld einer Kreatur, **schließt sich diese Kreatur der Gruppe an**. Dadurch bewegt sich die Gruppe eventuell ein Feld weniger weit.

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Kreaturengruppe - 2".





Achtung: Dieser Endgegner erfordert eine detaillierte Planung und kann daher zu sehr langen Diskussionen führen. Solltet das nicht eurem Geschmack entsprechen, wählt einen anderen Endgegner!

Lange Zeit irrte sie schon durch Andor. Es gab eine Zeit, als sie frei waren. Sie und ihre beiden Schwestern. Zeitgeister aus dem fernen Hadria. Frei und ungebunden waren sie durch das Land gestreift und bewirkten die kleinen Veränderungen im Laufe der Zeit. Doch die Magier Hadrias stellten ihnen eine Falle. Zwei ihrer Schwestern konnten sie habhaft werden. Doch sie entkam mit knapper Not. Nun endlich war es soweit. Sie spürte, dass eine ihrer Schwestern hier irgendwo in diesem verfluchten Land sein musste.

Stellt eine der Zeitschwester auf **Feld 48**.

Stellt die zweite Zeitschwester auf **K**. Sobald der Erzähler K erreicht, lest die Karte „**Die Zeitschwester: Die zwei Schwestern - 1**“

Merrik, ein junger Bewahrer aus dem Wachsamem Wald, hatte es sich zur Aufgabe gemacht, möglichst viele Orte in seinem Leben zu bereisen. Um sich darauf vorzubereiten, hatte er viele der Schriften am Baum der Lieder studiert. Als die Helden auf Merrik trafen, erzählte er ihnen Folgendes: „Zeitgeister stammen aus dem fernen Hadria. Sie können nur mit Hilfe eines speziellen Stundenglases gebändigt werden. Doch für dieses braucht es einen speziellen Sand...“

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Die Zeitschwester - 2".



Im Grauen Gebirge lebte der Greim, ein entsetzliches Wesen, das sich von toten Kreaturen ernährte. Er trug dunkle Stacheln und lederne Schwingen, sein Gestank nach faulem Fleisch verpestete seine Umgebung für Jahre und sein schriller Schrei ließ das Blut in den Adern gefrieren. Auch der Greim hatte bemerkt, dass vor den Toren der Rietburg bald eine Schlacht geschlagen werden würde. Wenn er sich an deren Überresten vollfressen könnte, würde niemand ihn mehr bezwingen können.

Stellt den Greim auf **Feld 80**. Immer, wenn eine Kreatur auf Feld 80 kommt, wird der Greim auf das **vorherige** Feld der Kreatur gestellt und kann dort bekämpft werden. Bei **Sonnenaufgang** wird er zurück auf Feld 80 gestellt (Sternchen über Ereigniskartensymbol).

Kampfwerte:

- **7 Stärkepunkte** pro Held (3 Helden = 21 SP)

- **2 rote Würfel**

- so viele **Willenspunkte**, wie alle Kreaturen auf Feld 80 zusammen. **Der Greim regeneriert sich nicht!** Markiert seinen Wert auf der Gemeinsam-Kämpfen-Leiste. Kommt eine weitere Kreatur nach Feld 80, werden ihre Willenspunkte dazuaddiert.

- Nach einer **Kampfrunde** endet der Kampf und der Greim wird zurück auf Feld 80 gestellt

Hat der Greim keine Willenspunkte mehr, ist die Legende **gewonnen** und der Erzähler wird auf N versetzt.

Hinweis: Der Greim löst nie eine Erzählerbewegung aus!

Die Helden können Merrik mitbewegen. Sand, der **mit Merrik** gesammelt wird, **zählt doppelt**. Rückt der Wert über 20, wird mit dem zweiten Plättchen weiter gezählt (Beispiel: 25: ein Plättchen auf der 20, eines auf der 5).

Je nach **Anzahl der Helden (H)** muss folgende **Menge an Sand (S)** gesammelt werden:

1 H => 9 S, 2 H => 11 S, 3 H => 13 S,
4 H => 15 S, 5 H => 17 S, 6 H => 19 S.

Markiert **den entsprechenden Wert** mit der dritten Zeitschwester auf der Willenspunkt-Anzeige für Kreaturen.

Sie konnte es spüren! Jemand war auf der Suche nach dem Sand der Zeit! Sie wollten sie wieder einfangen. Das musste sie verhindern!

Die Zeitschwester sammelt den Sand, um nicht gefangen werden zu können. Würfelt dazu mit **zwei Kreaturenwürfeln** und legt die zwei schwarzen Zeitsteine auf die entsprechenden **Stunden der Tagesleiste**. Bei gleichem Wert wird ein Würfel erneut gewürfelt. Die Stunden werden **jeden Sonnenaufgang** neu erwürfelt. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** über das Brunnensymbol des Sonnenaufgangsfeldes. **Immer**, wenn ein Zeitstein durch eine **Heldenaktion** zu einem Schwarzen Zeitstein zieht, wird die Zeitschwester auf dem **kürzesten Weg** 1 Feld zum **nächstliegenden** Sand bewegt, im Zweifelsfall entscheiden die Helden, zu welchem Sand und über welche Felder der Zeitgeist läuft. Ein Held muss seine Aktion also **unterbrechen**, wenn sein Zeitstein einen schwarzen erreicht, darf dann aber mit der gleichen Aktion **fortfahren**.

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Die Zeitschwester - 4".



„... Ich meine mich daran zu erinnern, dass es ebenfalls zweier seltener Steine bedarf, um die entsprechende Magie wirken zu können. Des Weiteren braucht es einen wahren Meister seines Faches um ein solches Stundenglas fertigen zu können. Macht euch auf die Suche danach. Ich werde derweil meine Aufzeichnungen nach einem Hinweis durchsuchen, wie man einen Zeitgeist bändigen kann.“

Stellt Merrik auf **Feld 21**.

Die Helden müssen **beide** Zeitschwester in einem Stundenglas fangen! Dazu müssen sie genug Sand sammeln und ein Stundenglas bauen.

Stundenglas:

Legt ein **Sternchen** auf Feld 40. Ein Held muss dort **mit zwei gleichfarbigen** Runensteinen eine Nacht verbringen. Am nächsten Morgen kommen die Runensteine aus dem Spiel und der Held erhält das **Stundenglas** (graue Seite).

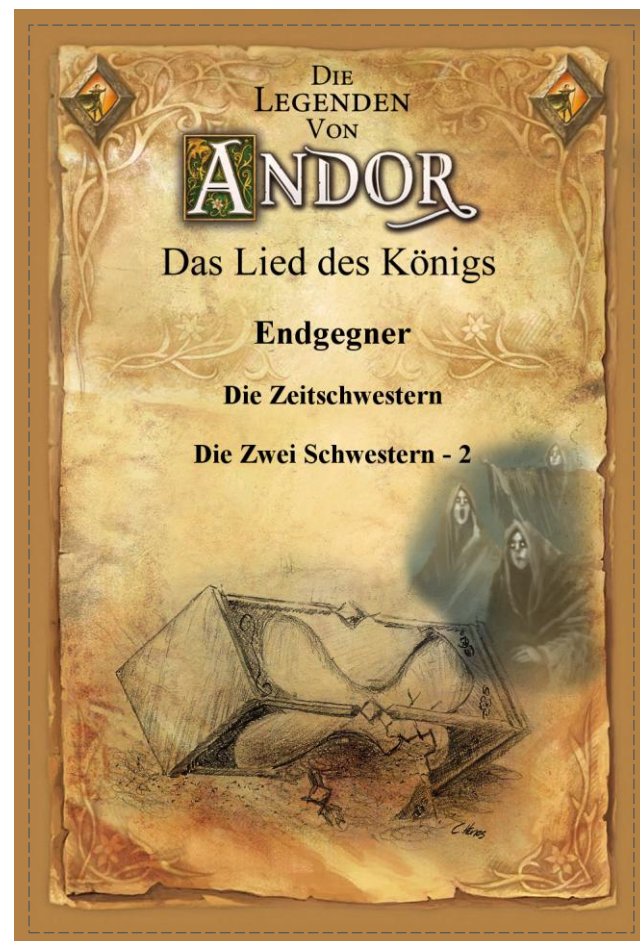
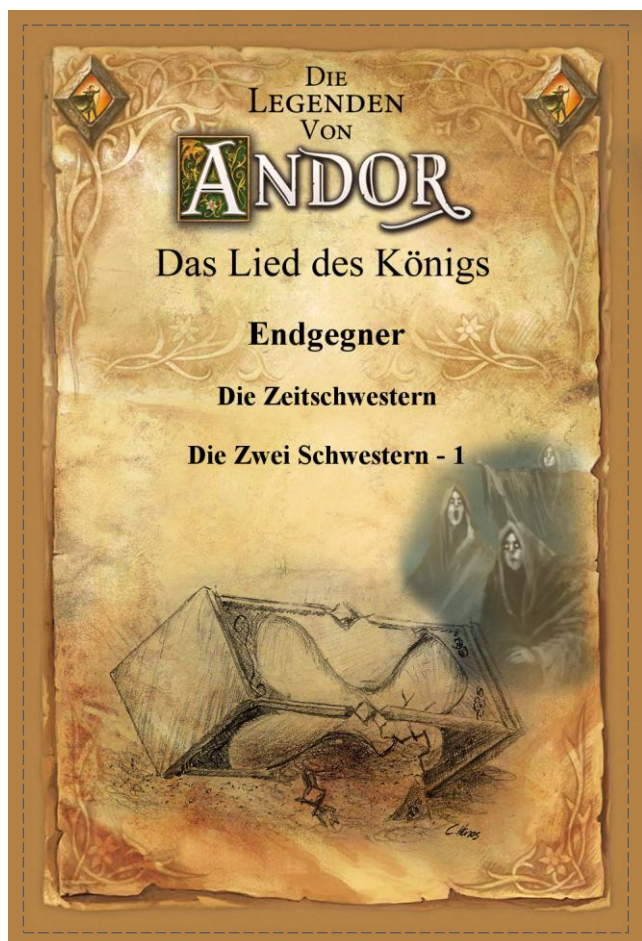
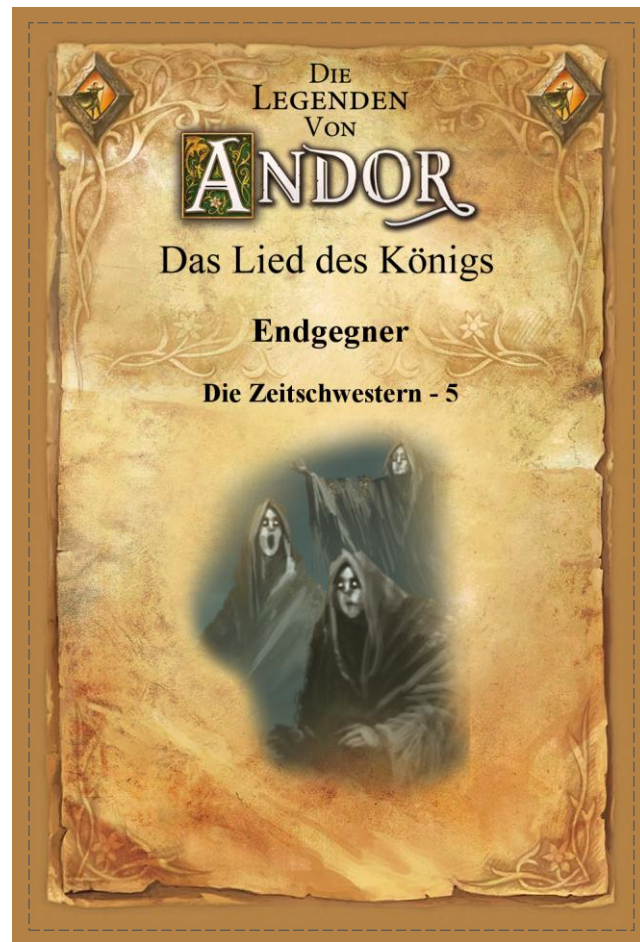
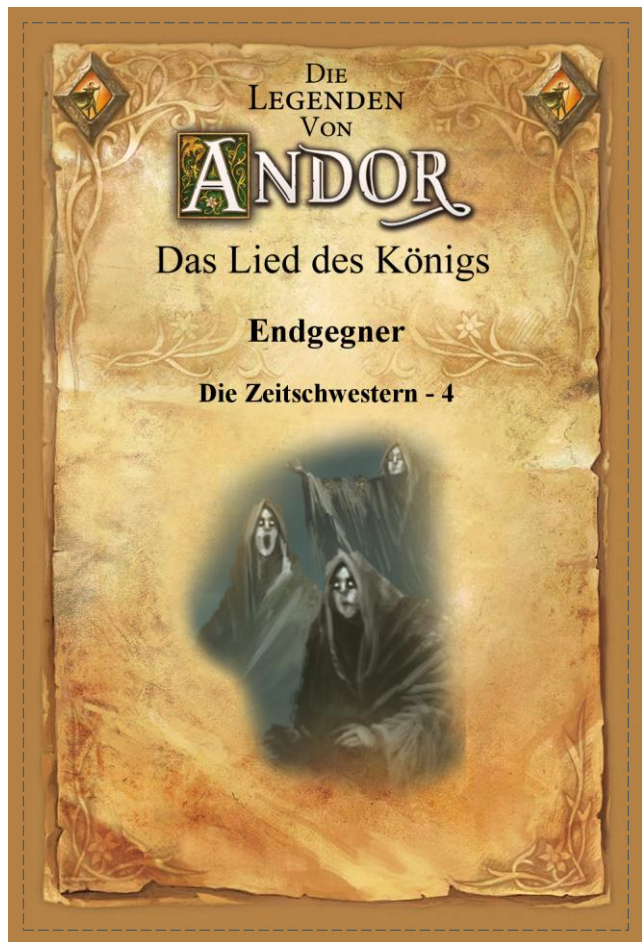
Sand:

Erwürfelt mit einen Helden- (1er) und einem roten (10er) Würfel die Positionen von **5 orangenen Standfüßen** (Sand). Befindet sich auf einem Feld bereits ein Held, ein Standfuß **oder** der Zeitgeist **oder** ist es **angrenzend** zum Feld des Zeitgeistes, wird erneut gewürfelt.

Legt ein **Geröllplättchen** auf die 0 der **Willenspunkt-anzeige für Kreaturen**. Für jeden Sand, den die Helden sammeln, wird das Geröll um 1 höher gerückt. Der Standfuß wird dann erneut eingewürfelt.

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Die Zeitschwester - 3".





Sollte **I** nicht durch den Sonnenaufgang ausgelöst worden sein, der **Tag ist also schon begonnen**, verläuft der Rest des Tages rückwärts.

Spiegelt dazu eure Zeitsteine auf der Tagesleiste zwischen der 3. und 4. Stunde (*1 auf 6, 2 auf 5, ..., 6 auf 1*).

Zeitsteine, die sich auf Stunde 7 **oder** im Überstundenbereich befinden, kommen auf das Sonnenaufgangsfeld, Zeitsteine, die auf dem Sonnenaufgangsfeld liegen, auf die 7. Stunde.

Anschließend können die Helden sich entscheiden, ob und **wie viele Überstunden** sie machen wollen (maximal 3), die entsprechenden Willenspunkte abgeben und ihren Zeitstein entsprechend **nach rechts** versetzen. Danach werden die Zeitsteine bei jeder Aktion nach links bewegt.

Erreicht die Zeitschwester einen der Standfüße kommt dieser sofort **aus dem Spiel**! Sollten mehrere Bewegungen gleichzeitig ausgelöst werden (gemeinsam Kämpfen), geht die Zeitschwester **maximal** bis zum nächsten Standfuß und beendet dort ihre Bewegung.

Für jeden Sand, den die Zeitschwester erreicht, müssen die Helden **2 Sand mehr** sammeln. Versetzt die dritte Zeitschwester entsprechende auf der **Willenspunkt-anzeige**. Bei Werten über 20 wird die 20 mit einem schwarzen Zeitstein markiert und die Zeitschwester beginnt wieder bei der 1.

Beispiel: 25: Zeitstein auf 20, Zeitschwester auf 5.

Die Zeitschwester bringt außerdem durch ihre Präsenz den **Ablauf der Tagesleiste** durcheinander. Sie wird ab jetzt **rückwärts** gelaufen: Die Helden müssen sich am Morgen - *oder am Abend?* - entscheiden, ob und wie viele **Überstunden** sie an diesem Tag machen wollen und die Willenspunkte dafür **sofort abgeben**. Anschließend werden eure Zeitsteine auf die entsprechende Stunde gelegt: 7 für keine Überstunden, 10 für 3 Überstunden. Ein Held kann sich aber entschließen, seinen Tag **später zu beginnen** und seinen Zeitstein z.B. auf die 5. Stunde legen. Eine **Verschiebung der Zeitsteine**, egal aus welchem Grund, findet ab jetzt immer in die **entgegengesetzte** Richtung statt, in der Regel also nach links. Der Held, dessen Zeitstein zuerst das Sonnenaufgangsfeld erreicht, beginnt den nächsten Tag. **Die Tage können nicht vorzeitig beendet werden!** Im Zweifelsfall wird die Aktion **Passen** so lange gewählt, bis alle Zeitsteine wieder auf dem Sonnenaufgangsfeld liegen.

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Die Zeitschwester - 5".



Kampfwerte:

- 10 Stärkepunkte
- 2 rote Würfel

Der Kampfwert muss in einer Kampfunde **einmal erreicht** werden, um eine Zeitschwester zu fangen. **Unterliegt** der Held, bekommt er die Differenz von seinen Willenspunkten abgezogen. Die Waffe ist trotzdem verloren.

Wurde die **erste** Zeitschwester gefangen, wird das Stundenglas auf die **Vorderseite** gedreht.

Ab diesem Moment kann ein Held es **einmal am Tag** nutzen, um einen beliebigen Zeitstein eines Helden **drei** Stunden nach **rechts** zu schieben. Der Zeitstein muss sich dafür allerdings auf der **1. bis 4. Stunde** befinden.

Anschließend wird das Stundenglas auf die **Rückseite** gedreht.

Wurden **beide** Zeitschwester gefangen, ist die Legende **gewonnen** und der Erzähler wird sofort auf N versetzt.

Endlich war das Stundenglas, das sie einsperrte, zerbrochen! Sie spürte die Freiheit und die Anwesenheit ihrer Schwestern. Zusammen würden sie es schaffen aus Andor und der Knechtschaft zu entkommen.

Stellt nun die zweite Zeitschwester auf **Feld 0**. Für sie gelten dieselben Regeln wie für die erste. Würfelt außerdem **4 weitere** orangenen Standfüße ein.

Auch Merrik war nicht untätig geblieben und hatte Erfolg mit seinen Nachforschungen: „Es gibt einige Alte Waffen, die die Macht besitzen, die Zeitschwester wieder in das Stundenglas zu zwingen. Findet sie und ihr habt eine Chance! Viel Glück bei der Suche!“

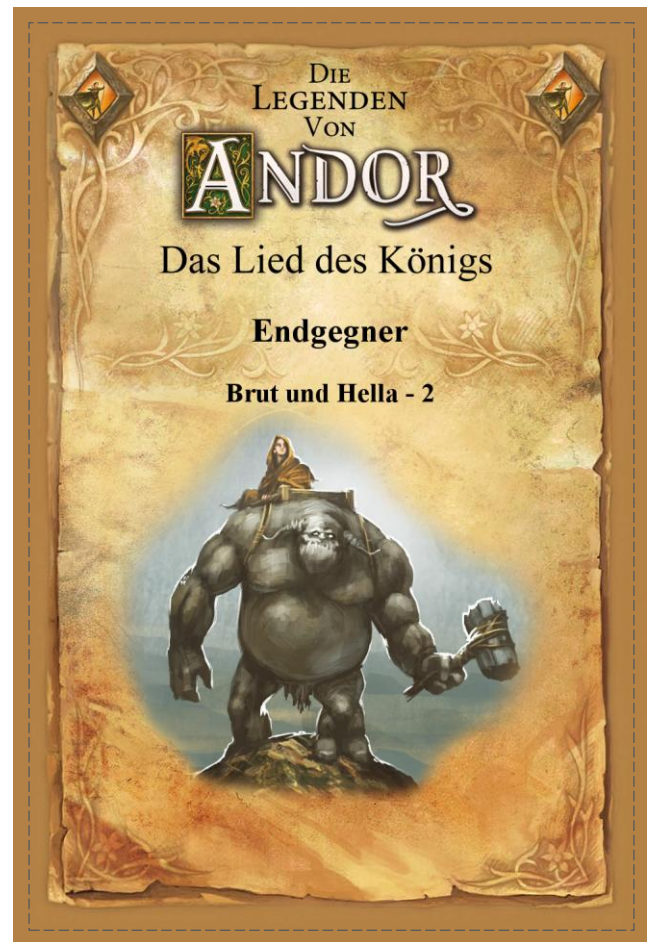
Mischt die **2 Messer** und den **Schleifstein** und bestimmt die Felder, auf die sie **verdeckt** gelegt werden, indem ihr für jeden der drei Gegenstände einmal mit einem Heldenwürfel würfelt und zum **ersten 30**, zum **zweiten 40** und zum **dritten 50** addiert. Legt außerdem die **Axt** auf **Feld 71**. Sie kann für **2 Gold** von den Zwergen erworben werden.

Zeigt der Sandzähler der Helden **mindestens** den Wert der Zeitschwester, kann **ein Held**, der das Stundenglas **und** eine der Waffen trägt, gegen eine Zeitschwester kämpfen. Der Wert der Waffe wird zu seinem Kampfwert **hinzuaddiert**, der Gegenstand kommt danach **aus dem Spiel**. Wird stattdessen der Schleifstein abgegeben, kann eine Waffe ein zweites Mal verwendet werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte

"Die Zeitschwester: Die zwei Schwestern - 2".





Kampfwerte:

- **10 Stärkekpunkte** pro angreifenden Held, jedoch mindestens 6 Stärkekpunkte pro mitspielenden
Beispiel: 3 Helden = mindestens 18 SP, greifen davon 2 Helden an = 20 SP

- **10 Willenspunkte** plus **4 Willenspunkte** für jedes Feuerplättchen im Wachsamem Wald

Beispiel: auf Feld 49 (1 Feuerplättchen) = 14 WP

- 1 roter Würfel

Zusätzlich wird jeweils der **zweithöchste** Würfelwert eines Helden zu ihrem Kampfwert addiert, unabhängig davon, ob dieser für die Helden zählt oder nicht. Sollte ein Held mit nur **einem Würfel** würfeln, so zählt dieser sowohl für Brut und Hella als auch für die Heldengruppe. Sollte ein Held mit einem **anderen Würfel** als seinen Heldenwürfeln würfeln (z.B. *Rumensteine*), wird dafür nichts zu Brut und Hella Kampfwert addiert.

Da das Feld von Brut und Hella nicht betreten werden kann, können nur **Fernkämpfer** oder Helden mit **Bogen** angreifen. Sie würfeln wie gewohnt nacheinander. Brut und Hella können auch angegriffen werden, wenn sie noch vor Feld 49 im Meer stehen, dann aber nur von Feld 49 aus.

Wurden Brut und Hella **besiegt**, ist die Legende **gewonnen** und der Erzähler wird auf N versetzt.

Triefend nass hob sich ein Koloss aus dem Wasser und näherte sich der Küste Andors. Solch ein Wesen hatte man hier noch nie gesehen. Es hatte Ähnlichkeit mit einem Troll, doch war es plumper und grau wie ein Fels. „Frierst du, Brut?“, erklang plötzlich ein Stimmchen. Oben auf dem Rücken des grauen Wesens saß eine Frau, eingemummt in Decken und trocken bis zum Rocksäum. „Lass das nur meine Sorge sein, mein Lieber. Wir machen uns ein Feuerchen und dann wird dir wieder warm. Hier im Wald soll es einen Baum voller Pergamente geben, der brennt bestimmt herrlich!“ So stapfte der Koloss ans Ufer und in den Wald hinein, während seine Reiterin das wärmende Feuer vorbereitete.

Stellt Brut und Hella an die Küste des hadrischen Meers **vor Feld 49**. Bei der **nächsten** Erzählerbewegung werden sie auf Feld 49 bewegt und ab da bei jeder **Erzählerbewegung** ein Feld Richtung **Baum der Lieder** (Felder: 49, 50, 52, 55, 57). Stülpt zur Erinnerung den **Markierungsring** über den Erzähler. Jedes Feld, dass sie betreten, wird mit einem **Feuerplättchen** markiert. Felder mit einem Feuerplättchen können **nicht mehr betreten** werden und alle Gegenstände und alle Figuren (*inkl. Helden, Kreaturen und Brunnen*) auf diesen Feldern kommen aus dem Spiel. Sollte ein Gegenstand oder ähnliches auf ein Feld mit Feuerplättchen **eingewürfelt** werden, wird erneut gewürfelt. Erreichen **Brut und Hella** den Baum der Lieder, ist die Legende **verloren** und der Erzähler wird auf N versetzt.

Lest jetzt weiter auf der Karte
"Brut und Hella - 2".

