

Legt außerdem bereit:

- Bauernplättchen, Runensteine und Heilkräuter
- die Figuren Hexe (Reka), Dunkler Magier (Varkur) und Schildzwerge
- Die **Endgegner** und deren Material, das ihr auf den entsprechenden Karten mit Würfelsymbol findet
- Legt alle Endgegnerkarten bereit, die mit den Würfelsymbolen zuoberst
- **Sternchen** auf die Buchstaben D, F, H, I, L und N

Jeder Held hat **weiteres eigenes Material**. Dieses findet ihr auf den entsprechenden **A-Karten der Helden**.

Einige Materialien können **mehrfach** bei Helden und Endgegnern auftauchen.

Es waren unruhige Zeiten im Lande Andor. Überall im Land wimmelte es von Kreaturen. Einige dieser Bestien lockten König Brandur auf seinem Weg zum Baum der Lieder in einen Hinterhalt. Dabei wurde die Taubbrücke, ein wichtiger Übergang vom Wald in das Rietland zerstört. Doch auch die Bewahrer am Baum der Lieder hatten ihre Mühe, sich gegen den Angriff feindlicher Kreaturen zu behaupten. Viele der Bauern waren verunsichert und wagten es nicht, ihre Höfe zu verlassen. Sie waren auf die Hilfe der Helden angewiesen, um Schutz zu finden. Doch welcher Held würde kommen? Und wohin würde er sie bringen?

Legt **Bauern** auf die Felder 24, 40 und 64.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➡

Wichtig:

Lest die DIN A4-Seiten zur Legende, **bevor** ihr mit dieser Karte beginnt! Sie enthalten unter anderem auch Erklärungen für bestimmte Mechanismen, ohne die diese Legende **nicht spielbar** ist!

Viele Legenden ranken sich um das Land Andor und nur bei einer Legende sind sich die Geschichtsschreiber einig, wie es damals gewesen sein muss. Keine der Legenden aus Andor ist so eindeutig, wie die Geschichte von Thorn, dem Krieger aus der Rietburg, Kram, dem Zwerg aus den Tiefminen, Chada, der Bewahrerin vom Baum der Lieder und Eara, der Zauberin aus dem fernen Hadria und den Anfängen der Helden von Andor. Doch was kaum jemand weiß: nicht nur diese vier Helden beschützten das Land in diesen unruhigen Zeiten. Von Helden und Heldinnen, die eher im Verborgenen agierten zu jener Zeit, berichtet diese Legende, die allabendlich in der Taverne zum Trunkenen Troll erzählt wird.

Führt nun die Checkliste aus. **Besonderheiten:**

- **Zur Auswahl stehende Helden:** Arbon, Bragor, Fenn, Forn, Kheela und Orfen.
- **Startwerte:** 1 Stärke- und 7 Willenspunkte.
- Die **Heldenlegendenkarten** mit Buchstaben werden zu den allgemeinen Legendenkarten sortiert. Heldenlegendenkarten werden dabei **immer** erst nach den allgemeinen gelesen.
- Sortiert die heldenspezifischen **Ereigniskarten 5 und 14** aus (oder zieht stattdessen eine neue).
- Legt das **Nebelplättchen** von Feld 64 auf Feld 9.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➡

Im Verlauf der Legende erhält jeder Held eine **Hauptaufgabe**, die entsprechend gekennzeichnet ist.

Wenn ein Held seine Hauptaufgabe **nicht** erfüllen kann, **scheidet er aus** und kann nicht mehr in das Geschehen eingreifen. Des Weiteren werden alle seine Gegenstände und sein Gold auf sein aktuelles Feld gelegt. Dies kann von anderen Helden aufgesammelt werden. Anmerkungen zur Spielerzahl (z.B. Endgegner) ändern sich dadurch **nicht**! Sollten **alle Helden ausgeschieden** sein, ist die Legende verloren und der Erzähler wird sofort auf N versetzt.

Sollte eine **Anweisung mehrfach** von verschiedenen Karten gegeben werden (z.B. *Sternchen auf einen Buchstaben*), wird diese immer nur einmal ausgeführt.

Lest jetzt die A-Karten eurer Helden und verteilt anschließend insgesamt 5 Gold und 3 Stärkepunkte auf die Heldengruppe.

Der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahnensymbol liegt, beginnt den ersten Tag!



Legt ein **rotes X** auf die **Taubbrücke** zwischen Feld 16 und Feld 48. Diese Felder sind **nicht benachbart**. Kreaturen auf Feld 16 ziehen auf Feld 38.

Würfelt und stellt entsprechend Kreaturen auf:



Gors auf 4, 37, 39, 68; **Skrale** auf 7, 20; **Trolle** auf 8, 67



Gors auf 26, 37, 39, 46; **Skrale** auf 16, 44; **Trolle** auf 13, 20

Bestimmt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 5 Runensteinen und 2 Heilkräutern.

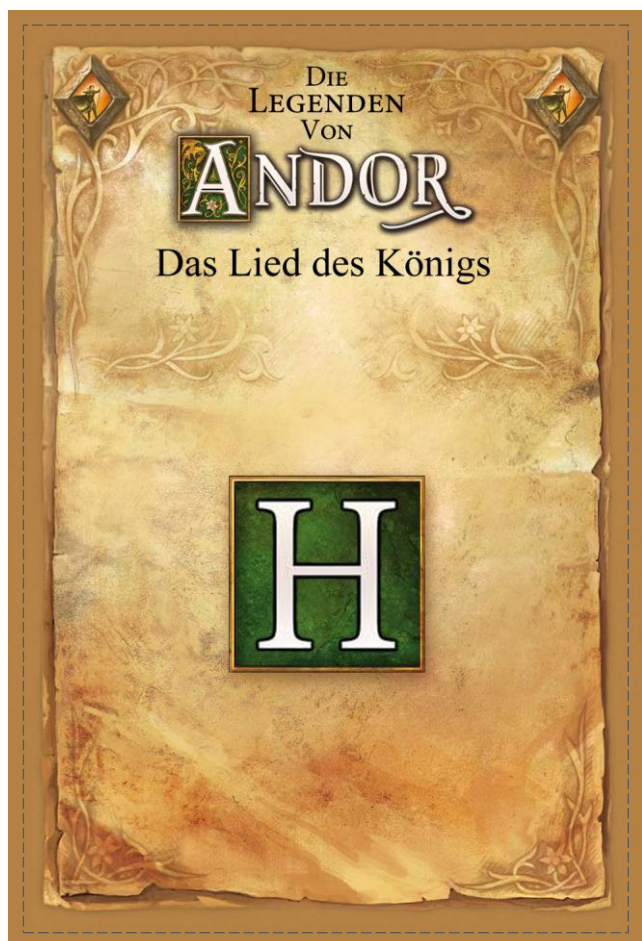
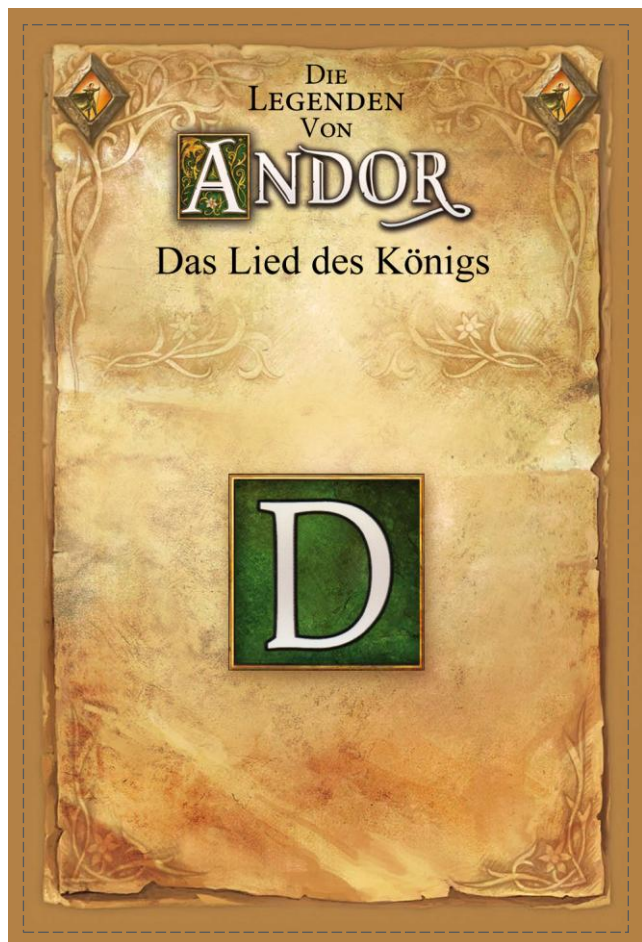
Jeder Held würfelt mit einem Heldenwürfel. Der Held mit dem **höchsten** Würfelwert legt seinen Zeitstein auf das **Hahnensymbol** und beginnt die Legende, sobald **alle** A-Karten gelesen wurden!

Aufgabe:

Die Legende ist verloren, wenn die Kreaturen die letzten Zufluchtsorte erobert haben.

Vergesst nicht, dass sich die Kreaturen in dieser Legende **anders als gewöhnlich** bewegen!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➡



Ein schauriges Gelächter schallte über die Ebene. Der Urheber stand auf den Zinnen der Rietburg. Die Kreaturen hatten die Burg fast kampfflos eingenommen und nun konnte er sich „Herr über Andor“ nennen!

Stellt den Dunklen Magier auf Feld 0. **Die Burg ist ab jetzt für die Helden gesperrt!** Helden, die auf Feld 0 stehen, würfeln mit einem Heldenwürfel. Bei einer 1 werden sie auf Feld 7 versetzt, mit jeder größeren Zahl ein Feld im Uhrzeigersinn weiter (bei einer 6 auf Feld 4). Sollte **Reka** auf Feld 0 stehen, verfährt mit ihr genau so. **Alles weitere** auf Feld 0 (z.B. Gegenstände) ist für den Rest der Legende **verloren**.

Stellt außerdem folgende Kreaturen auf:
ein **Gor** auf 64; ein **Troll** auf 6.



Viele Menschen hofften, in der Rietburg Schutz vor den Kreaturen zu finden. Doch Brandur war weit entfernt. Mit der Absicht, seinen Vater zurückzuholen, hatte sich auch Prinz Thorald auf den Weg nach Osten gemacht. Auf diesen Augenblick hatten die Kreaturen unter der Führung des Dunklen Magiers nur gewartet! Die Burg lag schutzlos vor ihnen.

Würfelt und stellt entsprechend Kreaturen auf:

☐☐☐☐ **Gors** auf 1, 61; ein **Skrall** auf 3

☐☐☐☐☐☐ **Gors** auf 30, 50; ein **Skrall** auf 49

Die Helden trafen bei ihren Streifzügen durch das Land immer wieder auf die Hexe Reka. Diese berichtete ihnen von einer schrecklichen Vision. Sie bat die Helden um Hilfe: „Viele der Hebel sind schon in Bewegung gesetzt. Noch gibt es eine Chance, die kommenden Ereignisse aufzuhalten. Doch dazu ist noch einige Vorarbeit von Nöten. Solltet ihr scheitern, ist alles verloren! Trefft mich beim alten Wehrturm. Dort habe ich weitere Informationen für euch.“

Aufgabe:

Die Hexe Reka muss zu **Feld 17** eskortiert werden. Sie kann dabei genau **wie Bauern** mitbewegt werden, auch auf und über **Felder mit Kreaturen**. Wenn der Erzähler **I** erreicht, müssen sich Reka und **mindestens ein Held** auf Feld 17 befinden. Auch die anderen Helden sollten zu diesem Zeitpunkt dort sein!

Würfelt und stellt entsprechend Kreaturen auf:

☐☐☐☐ **Gors** auf 1, 2, 51

☐☐☐☐☐☐ ein **Gor** auf 48, ein **Wardrak** auf 1

Sollte sich Reka jetzt **nicht** auf Feld 17 befinden, ist die Legende **sofort verloren** und der Erzähler wird auf N versetzt.

Gedankenverloren blickte Reka Thorn, Eara und Kram hinterher, die sich auf den Weg durch das Rietland machten. Als sie nicht mehr zu sehen waren, drehte sie sich um und erblickte die Helden, die hinter ihr standen. „Eine schwere Mission lastet auf ihren Schultern. Und Chada wird es am schwersten haben“, seufzte sie. „Doch sie brauchen eure Hilfe, wenn sie Erfolg haben sollen. Dazu ist es unerlässlich, dass ihr zusammenarbeitet! In der Burg lauert nicht die einzige Gefahr für Andor!“

Reka kann ab jetzt **nicht mehr** mitbewegt werden.

Alle Helden, die jetzt **nicht auf Feld 17** stehen, werden auf ihren Feldern **hingelegt**. Erst, wenn ein anderer Held oder eine von einem Helden gesteuerte Figur (zB.

Schildzwerge) auf ihr Feld **zieht**, wird die Figur wieder hingestellt. Solange müssen die Helden passen oder ihren Tag beenden, wenn sie am Zug sind.

Würfelt **jetzt** mit einem Heldenwürfel und legt die entsprechende Karte vom **Endgegnerstapel** bereit.

Legendenziel:

Der Endgegner muss besiegt sein, bevor der Erzähler den Buchstaben N erreicht!

Erinnerung: Scheitert ein Held an seiner Hauptaufgabe, **scheidet er aus**. Lest dazu ggf. nochmals die Karte A4.

Lest jetzt weiter auf eurer Endgegnerkarte. ➡

Die Tiere, die sich zu diesem Zeitpunkt im Rietland aufhielten, suchten ihr Heil in der Flucht, als ein Beben die Erde erschütterte. Doch die Menschen, die dem Beben gewahr wurden, schöpften neue Hoffnung. Seit Generationen wurden nur sehr selten Zwerge in Andor gesehen, doch am Horizont tauchte ein Banner mit vier Schilden auf und Rüstungen glänzten in der Sonne. Ein Heer der Schildzwerge hat sich aufgemacht, um den Menschen zur Hilfe zu eilen. Jede Kreatur, die ihren Weg kreuzte, machten sie unschädlich und doch verloren sie ihr Ziel nie aus den Augen!

Stellt die **Schildzwerge** auf **Feld 43**. Für eine Stunde können die Schildzwerge **bis zu 4 Felder** weit bewegt werden. Im Kampf unterstützen sie mit **4 Stärkepunkten**, wenn sie mit der Kreatur auf einem Feld stehen. **Bis L** können die Zwerge die Helden unterstützen, doch spätestens dann sollten sie sich auf einem **einstelligen Feld** befinden.





Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...

... die letzten Zufluchtsorte verteidigt wurden und
... der Endgegner besiegt wurde.

Die Schlacht war geschlagen, doch man hörte keine Jubelrufe. Zu groß waren die Verluste in der Schlacht um die Rietburg. Doch die Andori, die die Taten der Helden mitbekommen hatten, waren ihnen zutiefst dankbar für ihren Einsatz und erzählten die Geschichte häufig an ihren Lagerfeuern oder in der Taverne. Ohne den Einsatz dieser Helden wäre das Land Andor untergegangen.

Lest jetzt die N-Karten eurer Helden!

Federführend entwickelt von: Schlafende Katze, Troll und Boggart. Wir freuen uns über einen Kommentar zur Legende!

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
... die Kreaturen die letzten Zufluchtsorte erobert
haben, oder
... der Endgegner nicht besiegt wurde, oder
... alle Helden ausgeschieden sind.
Die Schlacht um die Rietburg war geschlagen, doch man konnte keine Jubelrufe vernehmen. Das Land Andor lag in Schutt und Asche. Die Helden konnten es nicht beschützen...

Die Schlacht vor den Toren der Rietburg schien aussichtslos. Die Trolle vor dem Burgtor setzten Prinz Thorald und seinem Reittier sichtlich zu und auch in der Burg war die Lage verzweifelt. Ohne Hilfe von außen würde die Schlacht bald verloren sein. Ein heller Ton durchbrach den Kampflärm und ließ die Kämpfenden kurz innehalten. Die glänzenden Rüstungen der Schildzwerges machten den Verteidigern neuen Mut und mit ihrer Hilfe stürzten sich die Kämpfenden erneut in die Schlacht.

Sollten die Schildzwerges jetzt **nicht** auf einem **einstelligen** Feld stehen, werden sie nun zum **nächsten** bewegt. Dafür wird **jedem Helden für jedes Feld**, das die Schildzwerges dafür passieren, **1 Willenspunkt** abgezogen (Beispiel: Die Zwerges stehen auf Feld 18 und müssen z.B. über Feld 14 auf Feld 2 => zwei Felder. Jeder Helden verliert also 2 Willenspunkte).

Die Schildzwerges können ab jetzt nur noch auf den **Feldern 1-11** bewegt werden.

