


Solltet ihr nicht alle Helden ausdrucken wollen, so könnt ihr gezielt nur die entsprechenden Seiten auswählen:

Arbon: 1-4

Bragor: 5-7

Fenn: 8-10



DIE LEGENDEN VON ANDOR
Das Lied des Königs
Arbon

A1

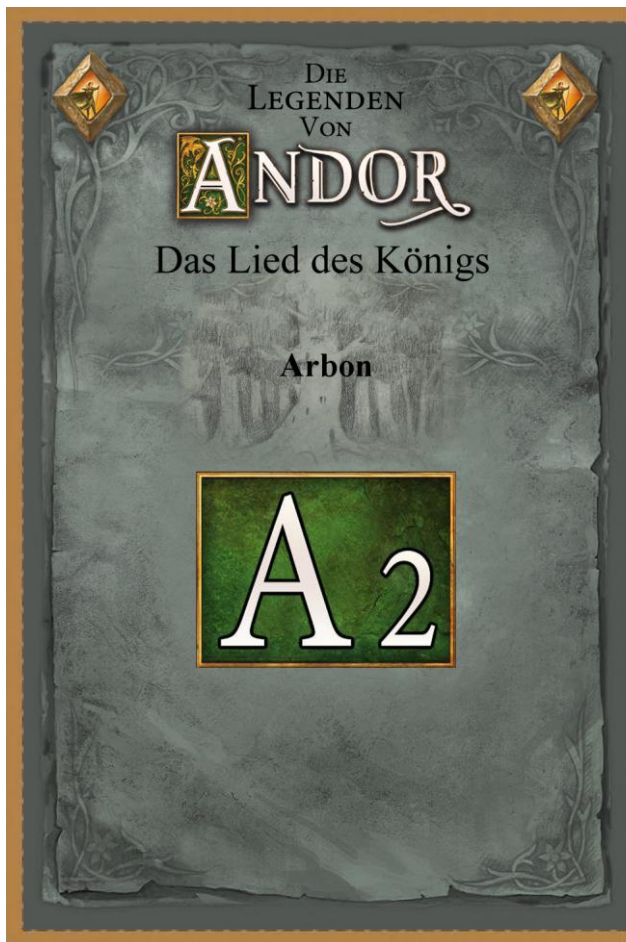
Dieser Held besteht aus 7 Karten:
A1, A2, B, N, "Das geheime Pergament",
"Der Oberste Bewahrer - 1 & 2"

Zusätzliches Material: 2 Figuren Bogenschützen;
6 Pergamente, 7 Lichtplättchen; N-Plättchen
Lege 1 **Sternchen** auf den Buchstaben B und die Karten
„Das geheime Pergament“ und „Der Oberste Bewahrer -
1 & 2“ neben dem Spielplan bereit.

*Einsam war das Leben im Wachsam Wald für Arbon
den Waldläufer. Doch dann geschah etwas, was sein
Leben für immer verändern sollte. Mehrere Kreaturen
eilten an seiner Hütte vorbei mit Pergamenten in den
Klauen. Noch nie hatte er davon gehört, dass Kreaturen
des Schreibens mächtig wären und so kam nur ein
Ursprungsort in Frage. Doch dies bedeutete: Der Baum
der Lieder wurde angegriffen! Entschlossen, den
Bewahrern beizustehen, machte Arbon Jagd auf eine der
Kreaturen.*

Stelle Arbon auf Feld 60. Seine **Sonderfähigkeit**,
Kreaturen zu schwächen, steht ihm derzeit **nicht zur
Verfügung**.
Lege die Pergamente **verdeckt** auf die Felder 55, 53, 47,
46, 64 und 61 und stelle einen **Skräl** auf das erste davon
(Feld 55). Der Skral **ignoriert** andere Kreaturen und kann
nicht angegriffen werden. Ein Bauer, der mit diesem Skral
auf einem Feld steht oder darüber zieht, kommt dennoch
aus dem Spiel. Die **Pergamente** können nicht aufgedeckt
werden.
Würfle mit einem **Heldenwürfel** und lege ein
Lichtplättchen auf die entsprechende **Stunde der
Tagesleiste** und ein weiteres über das **Brunnensymbol** des
Sonnenaufgangfeldes.

Lies jetzt weiter auf Arbons Karte A2. ➔

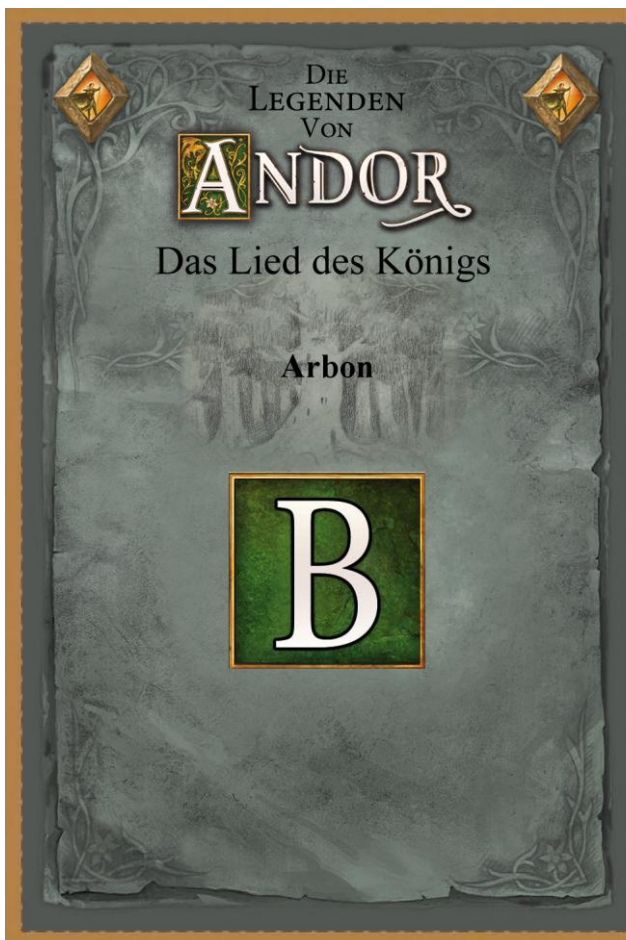


Bei Sonnenaufgang (Brunnen auffrischen) und **immer**, wenn Arbons Zeitstein ein Lichtplättchen erreicht, **bewegt sich der Skral** auf das nächste Pergament. Das verlassene Pergament kommt zurück in den Vorrat und ein **weiteres** Lichtplättchen wird auf die Tagesleiste gewürfelt (max. 1 pro Stunde).

Betritt Arbon das Feld des Skrals, wird das Pergament aufgedeckt. Dies hat **Vorrang** vor allen anderen Ereignissen auf diesem Feld (z.B. *Brunnen, Nebel*). Hat Arbon **mindestens** so viele Willenspunkte wie der Wert auf dem Pergament, darf er es aufnehmen und auf ein kleines Ablagefeld legen. **In jedem Fall** bewegt sich der Skral ein Pergament weiter und ein **weiteres** Lichtplättchen kommt auf die Tagesleiste. Sollte Arbon das Skralfeld betreten, das dieser gleichzeitig durch die **Zeitsteinbewegung** verlassen würde, darf Arbon das Pergament aufnehmen, wenn er genug Willenspunkte hat. Der Skral bewegt sich trotzdem nur ein Feld.

Verlässt der Skral das **letzte** Pergament, kommt er zurück in den Vorrat und Arbon kann die Pergamente nicht mehr retten. Die Karten „Das geheime Pergament“ und „Der Oberste Bewahrer - 1 & 2“ kommen dann **aus dem Spiel**. Entferne außerdem **alle** Lichtplättchen.

Sobald Arbon **zwei Pergamente** hat, lies die Karte „Das geheime Pergament“.



Weiteren Kreaturen gelang es, den Bewahrern Pergamente zu stehlen!

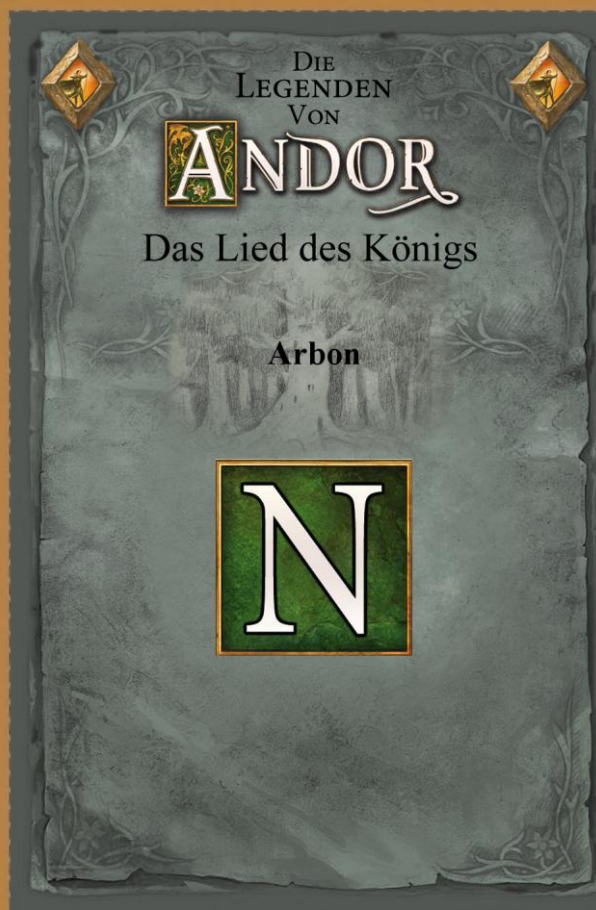
Die **nächsten 6 Kreaturen**, die auf dem Spielplan erscheinen (Trolle ausgenommen, Kreaturen **aus anderen Heldenaufgaben** ausgenommen), erhalten je ein Pergament, das sie mit sich mit bewegen.

Hauptaufgabe:

Arbon muss den Kreaturen die Pergamente entreißen.

Um ihnen die Pergamente zu entreißen, muss Arbon sie bekämpfen. Erreicht er **mindestens** deren Kampfwert, war er erfolgreich. Es gibt **keine Belohnung** und keine Erzählerbewegung, die Kreatur **bleibt im Spiel**. Die Willenspunkte der Kreatur werden nicht berücksichtigt, er selbst verliert aber durchaus welche, wenn er unterliegt (vgl. Barbaren). Andere Helden können ihm dabei helfen. Wird eine Kreatur mit Pergament **normal** besiegt und auf Feld 80 gelegt, gilt das Pergament als **verloren**.

Pergamente, die mit Kreaturen auf ein goldenes Schild gestellt werden, gelten ebenfalls als verloren. Sammle die **verlorenen Pergamente** neben der Willenspunkt-Anzeige der Kreaturen. Für jedes verlorene Pergament erhalten alle Kreaturen (auch Endgegner) **+1 Willenspunkt** zusätzlich. Lege das **N-Plättchen auf 1**. Jedes Mal, wenn Arbon einer Kreatur ein Pergament abnimmt, wird es auf die untere linke Ecke von Arbons Heldentafel gelegt und das N-Plättchen rückt ein Feld hoch. Wenn der Erzähler das **N-Plättchen** erreicht, kommt es aus dem Spiel und Arbon scheidet aus. **Lies dann Arbons Karte N**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Lied des Königs

Arbon

N

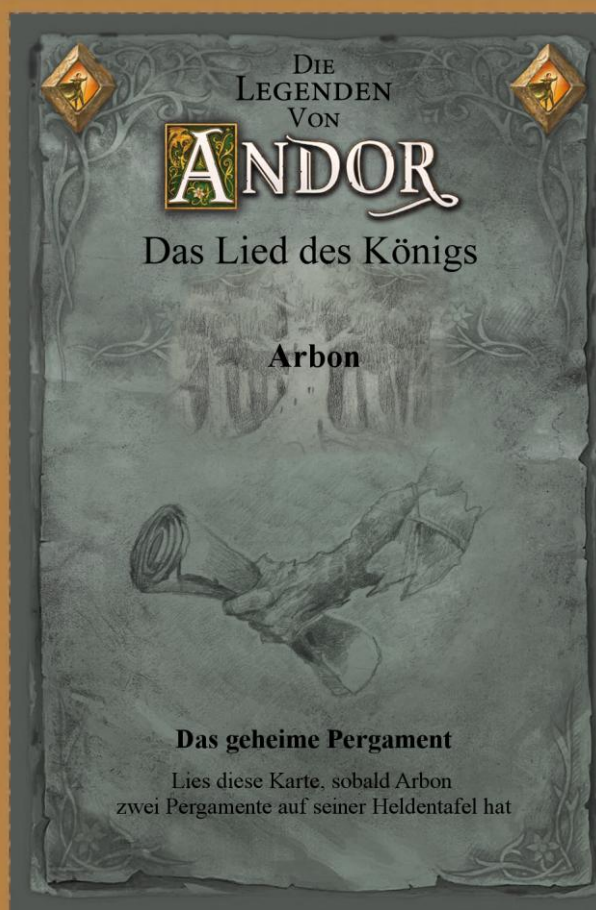
Die Legenden nahm ein gutes Ende:

Nach der Vertreibung Varkurs wurde Arbon zum Dank für seine Hilfe in die Reihen der Bewahrer aufgenommen und in allen Ehren zum ersten Bewahrer der Schwarzen Archive ernannt. Er hoffte, niemand werde von dem verbotenen Wissen erfahren, das er sich während der Jagd auf die verlorenen Schriften angeeignet hatte. Doch eines Tages lief Melkart mit wutverzerrtem Gesicht auf Arbon zu: „Du!“, rief er. „Ich habe auf dein Wort vertraut, als du sagtest, du könntest nicht lesen!“ Arbon wollte etwas erwidern, doch Melkart ließ ihn nicht zu Wort kommen: „Geh mir sofort aus den Augen und lass dich hier nie wieder blicken! Und wehe, du gibst dein Wissen irgendjemandem Preis!“ Enttäuscht wandte Melkart sich ab. Sofort richteten die anderen Bewahrer ihre Pfeile auf ihn und Arbon blieb nichts weiter übrig, als sich zurückzuziehen.

die Karte N.

Sollte Arbon der letzte Held gewesen sein, lies jetzt zusätzliche Willenspunkte für die Kreaturen werden. Verlorene Pergamente zählen weiterhin als bleiben im Spiel, können aber nicht mehr gerettet und nimm seine Figur vom Spielplan. Die Pergamente Lege alle seine Gegenstände auf sein aktuelles Feld N-Plättchen erreicht.

Arbon scheidet aus, wenn der Erzähler das



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Das Lied des Königs

Arbon

Das geheime Pergament

Lies diese Karte, sobald Arbon zwei Pergamente auf seiner Heldentafel hat


Der Walddläufer hatte es tatsächlich geschafft, einige der wertvollen Pergamente in seinen Besitz zu bringen. Nun galt es, die Papiere seinen wahren Eigentümern wieder auszuhandigen. Doch die Neugier siegte und Arbon blätterte in den Seiten:

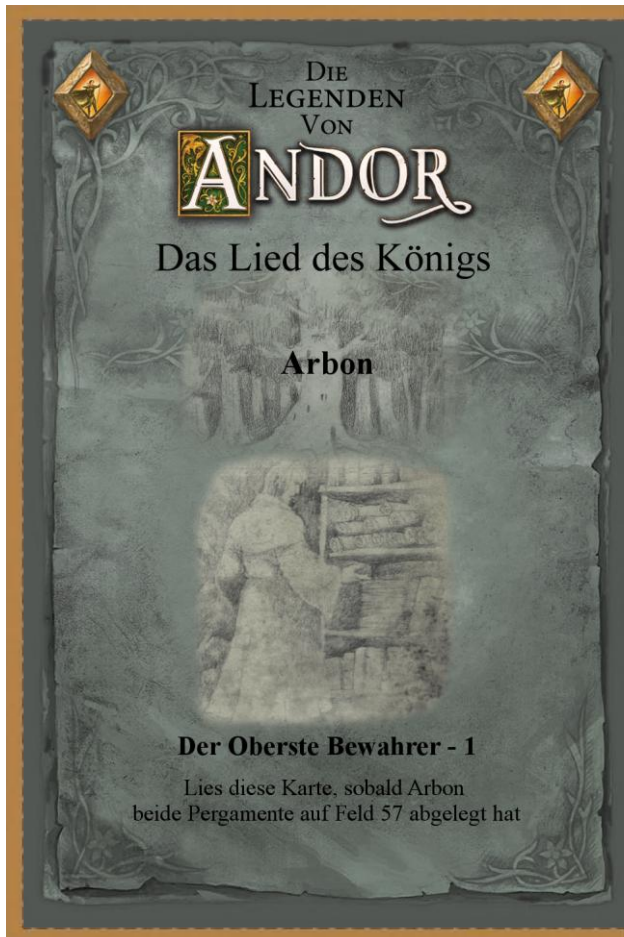
"Vor dem Kampf gegen Gors, Skrale und Wardraks (keine Endgegner) kann er den Stärkepunktanzeiger der Kreatur 1 Feld nach links verschieben."

Das Geschriebene verwirrte ihn, aber eines war klar: es durfte unter keinen Umständen in die falschen Hände gelangen! Schnellen Schrittes machte er sich auf den Weg zum Baum der Lieder.

Arbon erhält jetzt seine **volle Sonderfähigkeit!** Er kann sie allerdings **nicht nutzen**, wenn er selbst auf **Feld 57** steht. Der Skral und die Lichtplättchen kommen zurück in den Vorrat.

Sobald Arbon die Pergamente auf **Feld 57** abgelegt hat, lies die Karte „**Der Oberste Bewahrer - 1**“.

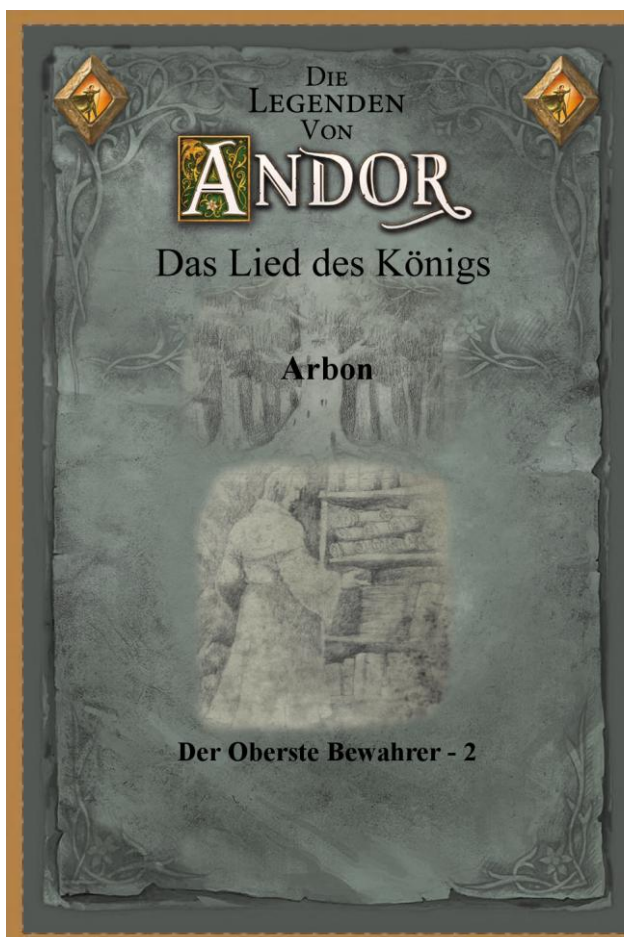




Als Arbon am Baum der Lieder ankam, eilte ihm ein Priester in wallender weißer Robe entgegen. „Was willst du hier?“, wollte Melkart, der Oberste der Bewahrer des Baumes der Lieder, von dem Waldläufer wissen. „Ist das ein Pergament in deiner Hand? Hast du es etwa gelesen?!“, bellte er den verdutzten Arbon an. Doch dieser erwiderte ruhig: „Ich kann nicht lesen.“ „Dem Himmel sei Dank!“, seufzte Melkart. „Wir schulden dir unseren Dank. Das sind wertvolle Schriften, die du uns zurückgebracht hast. Sie hätten nie in die Klauen der Kreaturen fallen dürfen. Nicht auszudenken, was alles hätte passieren können. Wir haben zwar nach den ersten Vorsichtungen unsere Wachen verstärkt, doch es scheint, dass dies nicht ausreicht. Wie ist dein Name?“ Aufmerksam folgte der Waldläufer den Worten des Obersten Bewahrers, bevor er antwortete: „Mein Name ist Arbon, Herr.“ „Arbon also. Ich werde deine Tapferkeit nicht vergessen. Von heute an sollst du am Baum der Lieder immer willkommen sein. Ich will dich nicht weiter aufhalten, nur eines noch: Diese Pergamente waren nicht die einzigen, die entwendet wurden. Solltest du noch weitere in Sicherheit bringen, so soll es dein Schaden nicht sein. Nun leb wohl! Ich bin mir sicher, wir haben uns nicht zum letzten Mal gesehen.“ „Ich fühle mich geehrt, Melkart. Schlimmes geht vor in Andor. Doch will ich mein Bestes tun, um das Land zu schützen und nach Möglichkeit weitere Schriften zu retten!“, sagte Arbon und verneigte sich.

Die zwei Pergamente kommen zurück in den Vorrat.


Lies jetzt weiter auf Arbons Karte
"Der Oberste Bewahrer - 2".



Würfle mit einem **großen schwarzen Würfel** und einen **Heldenwürfel** und addiere zur Summe **40**. Stelle einen Bogenschützen auf das Feld mit dieser Feldzahl (*Beispiel: SW: 8, HW: 3; 8+3+40=51 => Feld 51*). Mache das Selbe für den **zweiten** Bogenschützen.

Immer bei Sonnenaufgang werden **neue Felder** erwürfelt. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** über das Brunnensymbol des Sonnenaufgangfeldes. Die Bewahrer unterstützen im Kampf **auch angrenzend** zu Kreaturen mit +2. Um nicht aufzufallen, kann Arbon seine Sonderfähigkeit der Kreatureschwächung **nicht nutzen**, wenn er oder die kämpfende Kreatur **angrenzend** zu einem der Bewahrer oder auf Feld 57 steht.







DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Bragor





Dieser Held besteht aus 5 Karten:
A1, A2, C, N, "Die neue Taubücke"


Zusätzliches Material: Seil; andorische Flöte
 Lege 1 **Sternchen** auf den Buchstaben C und die Karte
 „Die neue Taubücke“ neben dem Spielplan bereit.

Wie im „Lied des Königs“ überliefert, kamen einst Eara, die Zauberin, und Garz, der Handelszwerg, nach einer windgepeitschten Überfahrt mit der Aldebaran nach Andor. Nur wenige wissen, dass sich auch ein Tarus aus Sturmtal an Bord befand, von Stinner angeheuert, um ihm gegen Seeräuber zu helfen. Beide waren gerade mit den Reparaturen der letzten Sturmschäden beschäftigt, als sie eine schreckliche Kunde erreichte: Die Taubücke über die Narne sei zerstört und vom König fehle jede Spur! „Ich kann ihnen helfen, die Brücke zu reparieren, falls sie mir in der Burg ein langes und starkes Tau geben können. Nach einem kräftigen Speerwurf ist das größte Problem der Weg zum anderen Ufer“, war sich Bragor, der Tarus, sicher. Stinner war nicht ganz so optimistisch: „Einen wie dich kennen sie hier nicht. Du wirst ihnen ein teures Pfand geben müssen, um das Tau zu bekommen.“

Stelle Bragor auf Feld 15, lege das Seil auf Feld 0 und je ein **Sternchen** auf die Felder 16 und 48. **Nur Bragor** kann das Seil aufnehmen, indem er es gegen einen seiner Würfel tauscht. Er würfelt dann mit **einem Würfel weniger** als gewöhnlich, bei weniger als 5 Willenspunkten folglich gar nicht.

Das Seil ist der **einzige große Gegenstand**, den er tragen kann!

Lies jetzt weiter auf Bragors Karte A2. ➔





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Bragor

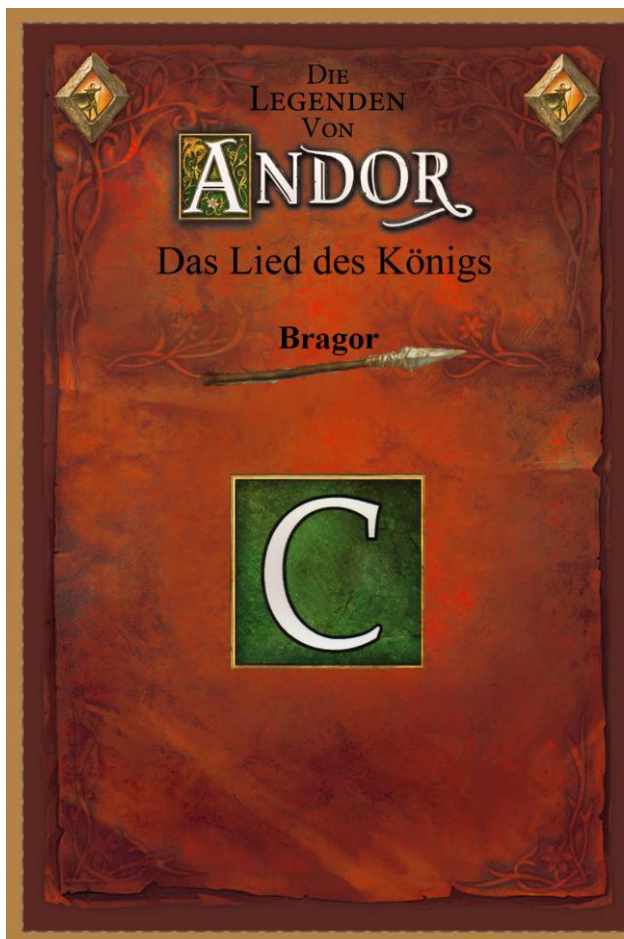




Hinweis: Der Würfel kann nur bis **einschließlich E** abgeholt werden, indem er ihn wieder mit dem Seil tauscht oder nach Beendigung dieser Aufgabe.

Um die Brücke zu reparieren, muss Bragor mit dem Seil die Sternchen auf den Feldern 16 und 48 einsammeln (auf das Seil legen). Das geht **nicht** im Vorübergehen. Sobald das **zweite** Sternchen eingesammelt wurde, lies die Karte „Die neue Taubücke“.





Die Kreaturen wussten, wie wichtig die Brunnen für die Andori waren und beschloßen daher, diese zu zerstören. Bragor erkannte die Gefahr und setzte alles daran, dies zu verhindern.

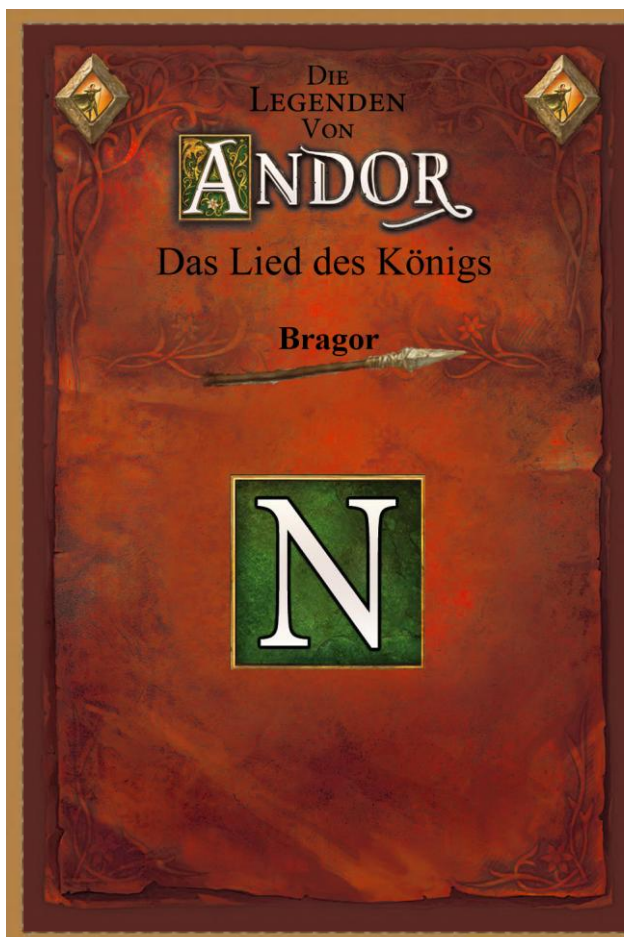
Immer, wenn eine Kreatur auf einem **Brunnenfeld** (5, 35, 45, 55) steht, kommt der Brunnen aus dem Spiel. Eine Kreatur die **benachbart** zu einem Brunnen steht, bewegt sich bei Sonnenaufgang auf das Feld mit dem Brunnen.

Hauptaufgabe:

Bragor muss die Brunnen verteidigen.

Für jeden Brunnen, der bei Sonnenaufgang **nicht intakt** ist, verliert Bragor **1 Willenspunkt**. Lege zur Erinnerung ein Sternchen über das **Ereigniskartensymbol** des Sonnenaufgangfeldes.

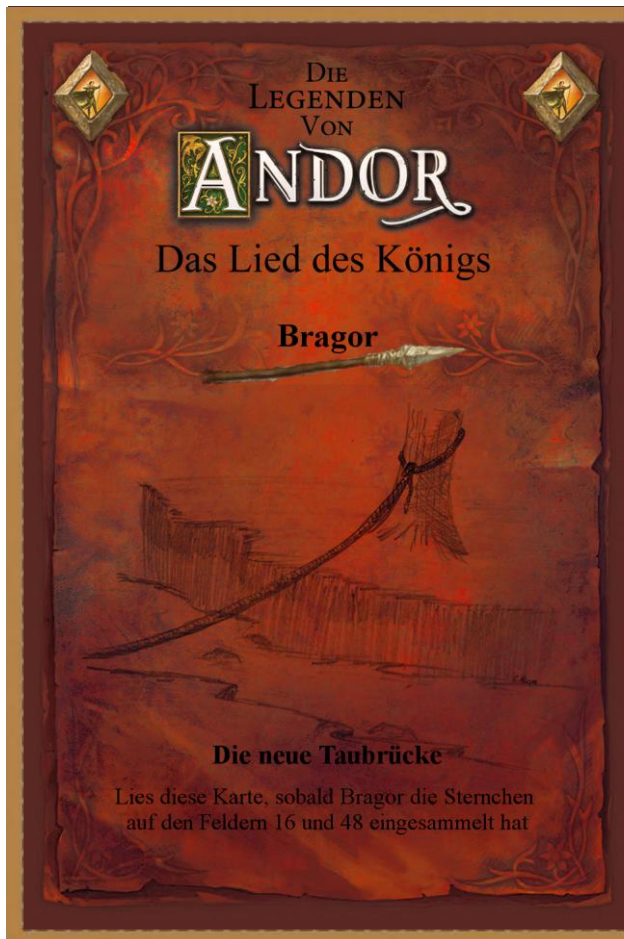
Sollten **alle** Brunnen zerstört sein, scheidet Bragor aus. Lies dann Bragors Karte N.



Die Legenden nahm ein gutes Ende:

Der Tarus fühlte sich wohl im Lande Andor. Mit seiner Stärke machte er sich bei den Händlern und Seefahrern schnell Freunde und einen Namen. Häufig traf man ihn am Hafen, dem Markt oder in der Taverne >Zum Trunkenen Troll<, wo er Gilda mit den schweren Fässern half. Wo immer seine Stärke benötigt wurde, war er zur Stelle, um der Bevölkerung zu helfen.

Bragor scheidet aus, wenn alle 4 Brunnen zerstört wurden. Dabei spielt es keine Rolle, wie dies geschah. Lege alle seine Gegenstände auf sein **aktuelles** Feld und nimm seine Figur vom Spielplan. Die Brunnen kommen **nicht** zurück ins Spiel. Sollte Bragor der **letzte Held** gewesen sein, lies jetzt die Karte N.



Wichtig: Um die Brücke zu reparieren, werden **zwei Stunden** benötigt. Sollte Bragor diese jetzt nicht einsetzen können oder wollen, lese erst weiter, wenn er dazu bereit ist **und** mit dem Seil auf Feld 16 oder 48 steht.

Bragor fand seinen Speer, befestigte das Tau an einem Baum und begann mit dem Rest des Taus in der Hand über den Abgrund zu balancieren. Am anderen Ufer angelangt überspannten nun zwei Seile die Narne: eines zum Balancieren, das andere zum Festhalten; eine provisorische Brücke!

Entferne das X auf der Brücke und lege stattdessen das **Seil** darüber. Versetze Bragor auf die **andere Uferseite** und seinen **Zeitstein** zwei Stunden weiter. Dabei kann er keine Figuren mit sich mitbewegen! Lege außerdem die **andorische Flöte** als Belohnung unter den Würfel auf Feld 0. Bragor kann nun seinen Würfel und die Flöte einsammeln.


Die Felder 16 und 48 sind nach wie vor **nicht benachbart**. Kreaturen und Endgegner können die Seilbrücke nicht betreten. **Helden** sowie von Helden gesteuerte Figuren (z.B. Schildzwerge oder Bauern) können sie überqueren, es kostet sie jedoch **zwei Schritte**, um von Feld 16 zu Feld 48 und umgekehrt zu gelangen. **Einzig Bragor** kann die Brücke in nur einer Stunde überqueren, jedoch nicht, wenn er andere Figuren (z.B. Bauern) mit sich mitbewegt.

Erinnerung Flöte: Einmal am Tag kann die Flöte von einem Helden genutzt werden. Dieser würfelt mit einem **Heldenwürfel**. Jeder Held, der auf demselben Feld oder angrenzend dazu steht, erhält den **Wert in Willenspunkten**. Anschließend wird die Flöte auf die Rückseite gedreht.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Fenn 

A1


Dieser Held besteht aus 6 Karten:
A1, A2, N, "Die Wirtin Gilda",
"Das Fluggornest - 1 & 2"

Zusätzliches Material: Je ein Geröllplättchen mit den Werten 2, 5, 6, 7, 8; Gift; 3 Fluggors; je ein Holz mit den Werten 2, 4, 6
 Lege die Karten „Die Wirtin Gilda“ und „Das Fluggornest - 1 & 2“ neben dem Spielplan bereit.

Seit Jahren handelten die Bewahrer vom Baum der Lieder mit den wilden Völkern des Ostens. Einer der barbarischen Händler war schon fast ein Freund und man tauschte mit Fenn, dem Fährtenleser, auch Informationen, wichtige wie belanglose. Dieses Mal berichtete er von Kreaturensuren, die einfach so endeten, ohne ein Zeichen, was passiert sein könnte. „Wir vermuten fliegende Kreaturen dahinter. Möglich, dass diese Biester auch nach Andor kommen.“ Die Bewahrer baten Fenn, diese Nachricht unter die Bewohner Andors zu bringen: „Am besten erzählst du der Wirtin der Taverne >Zum Trunkenen Troll< davon! Sollte sie nicht in der Taverne sein, such sie im südlichen Wald!“ Also machte Fenn sich auf, das Rietland zu entdecken.

Stelle Fenn auf Feld 51. Lege je ein **Geröllplättchen verdeckt** auf die Felder 22, 23, 24, 25 und 72. Nur Fenn kann sie, auch mit seinem **Raben** oder einem **Fernrohr**, aufdecken, aktiviert werden sie aber erst, wenn Fenn auf dem entsprechenden Feld **steht**.


Auf **Feld 72** kann er einmal **einen** seiner Würfel werfen. Ist die **Summe** aus Würfelwert und Stärkepunkten **höher** als der Wert des Geröllplättchens, tritt die Auswirkung **nicht** ein.

Lies jetzt weiter auf Fenns Karte A2. 

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Fenn 

A2

Die **Geröllplättchen** lösen folgende Ereignisse aus:

- 2: **Fenn hat Gilda gefunden!** Lege das Plättchen auf Fenns Heldentafel. Lies die Karte „Die Wirtin Gilda“, wenn er das Plättchen auf **Feld 72** gebracht hat.
- 5: Fenn **verliert** 1 Willenspunkt
- 6: Fenn **verliert** 2 Willenspunkte
- 7: Fenn **verliert** 1 Stärkepunkt
- 8: Eine **Ereigniskarte** wird ausgelöst

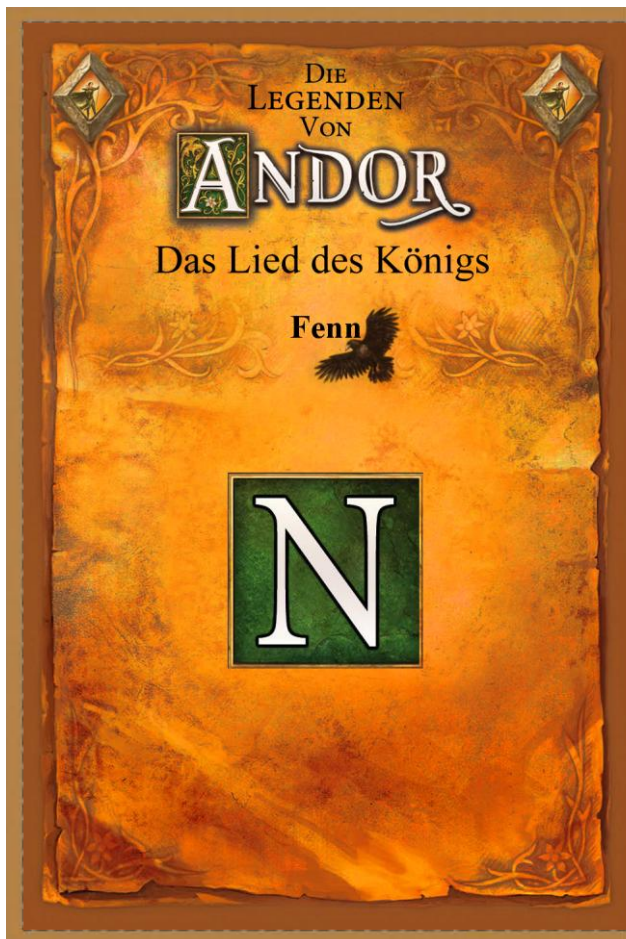
Stelle außerdem einen **Fluggor** auf Feld 83. Würfle mit einem Heldenwürfel, um den **Buchstaben** zu bestimmen, auf den ein **zweiter** Fluggor gestellt wird. **Wichtig:** Bei einer 1 wird der Fluggor auf C statt auf B gestellt. Sobald der **Erzähler** diesen Buchstaben erreicht, kommt der Fluggor auf Feld 83 und die Karte „Die Wirtin Gilda“ wird aktiviert.

Sobald der erste Fluggor **besiegt** wurde, lies die Karte „Das Fluggornest - 1“.

Immer, wenn eine Ereigniskarte vorgelesen wird, werden **davor** die Fluggors zu den Kreatur auf den Feldern mit der **kleinsten** Feldzahl versetzt (keine Kreaturen aus anderen Heldenaufgaben!). Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf den **Ereigniskartenstapel**. Wenn eine Kreatur, bei der sich ein Fluggor befindet, bewegt werden soll, wird sie vom Fluggor versetzt. Das Feld, auf das die Kreatur versetzt wird, wird mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) ermittelt. Der **Fluggor** wird anschließend wieder auf **Feld 83** versetzt.

Fluggors haben die gleichen Kampfwerte wie **Gors**.

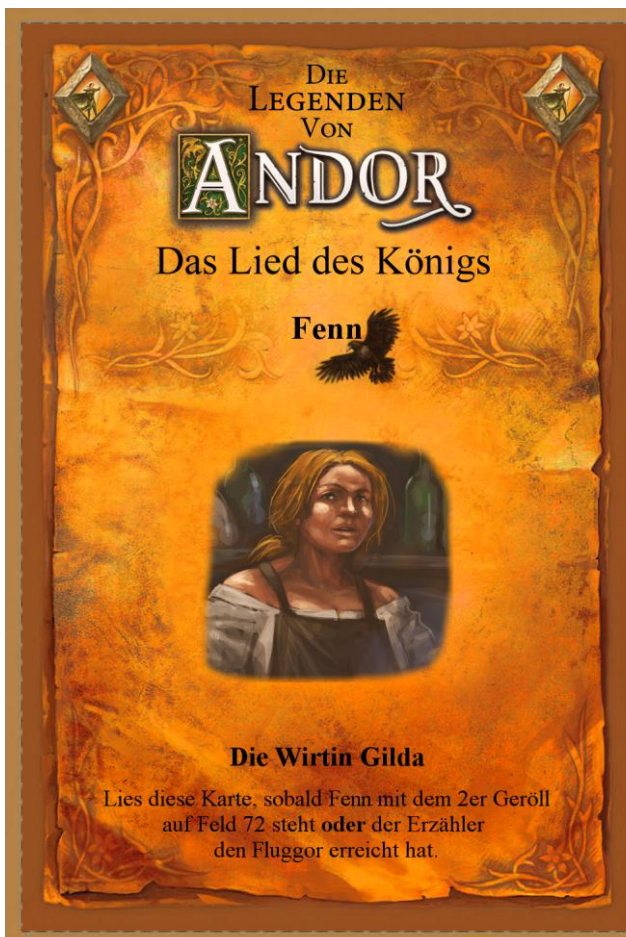




Die Legenden nahm ein **gutes Ende**:

Nachdem die Rietburg wieder in der Hand Brandurs war, kehrte Fenn in seine Heimat im Osten zurück, doch nur für kurze Zeit. Er wollte die Helden, an deren Seite er kämpfte, auch weiterhin unterstützen. Außerdem hatte er das Rietland mit seinen Wiesen und Wäldern lieb gewonnen. Besonders die Höhle, die Gilda ihm zeigte, hatte es ihm so sehr angetan, dass er darin schließlich seine Bleibe einrichtete. Als Jahre später die Barbaren Andor angriffen, stellte er sich auf die Seite seiner neuen Heimat, die ihn, und später auch seine Landsmänner, so herzlich aufgenommen hat.

Fenn scheidet aus, wenn der Erzähler den dritten Fluggor erticht und noch nicht beide Fluggors auf Feld 83 besiegt wurden.
 Lege alle seine Gegenstände auf sein aktuelles Feld und nimm seine Figur vom Spielplan. Der dritte Fluggor kommt aus dem Spiel. Die anderen Fluggors bleiben im Spiel, können aber weiterhin besiegt werden.
 Sollte Fenn der letzte Held gewesen sein, lies jetzt die Karte N.



Die Wirtin Gilda

Lies diese Karte, sobald Fenn mit dem 2er Geröll auf Feld 72 steht **oder** der Erzähler den Fluggor erreicht hat.

Wichtig: Lies den blauen Kasten nur, wenn diese Karte **nicht** über den Erzähler aktiviert wurde. Ansonsten überspringe ihn.

Gilda wirkte nicht halb so überrascht über Fenns Bericht, wie er gedacht hätte. „Ich habe schon von diesen Fluggors gehört, aber ich dachte, es seien nur Legenden! Danke dir. Ach, ich war gerade auf der Suche nach einem Gift in einer Höhle hier im südlichen Wald. Eigentlich wollte ich es für die Verteidigung der Taverne holen, vielleicht kannst du es aber für die Fluggors besser gebrauchen! Guck doch mal nach.“

Lege den Gegenstand **Gift** auf Feld 22. Nur Fenn kann es aufnehmen, er kann es aber dann auch an andere Helden weitergeben.

Erinnerung Gift: Ein Held kann das Gift direkt nach seinem Würfelwurf einsetzen. Unterliegt die Kreatur, fällt sie sofort auf 0 Willenspunkte und kommt ohne Belohnung und Erzählerbewegung aus dem Spiel.

Alle Geröllplättchen kommen zurück in den Vorrat.
 Lege den **dritten** Fluggor auf K.

Hauptaufgabe:

Beide Fluggors müssen besiegt werden, bevor der Erzähler den **dritten** erreicht. Andernfalls scheidet Fenn aus. **Lies dann Fenns Karte N!**

Vergiss nicht, den zweiten Fluggor auf Feld 83 zu stellen, wenn der Erzähler ihn erreicht und die Karte „Das Fluggornest - 1“ zu lesen, sobald das erste Mal ein Fluggor **besiegt** wurde!

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Das Lied des Königs

Fenn



Das Fluggornest - 1

Lies diese Karte, sobald ein Fluggor besiegt wurde

Mit letzter Kraft schwang sich die Kreatur in die Luft. Sie war geschlagen, aber nicht besiegt!

Stelle den Fluggor zwei Felder weiter, als der **Erzähler** jetzt steht. Erreicht der Erzähler ihn, kommt der Fluggor wieder auf Feld 83. Es gibt keine Belohnung und der Erzähler bewegt sich nicht weiter. Verfahre so **immer**, wenn ein Fluggor besiegt wird. Wird ein Fluggor mithilfe des **Gifts** besiegt, markiere ihn mit einem **Sternchen**. Er hat ab jetzt nur **1 Willenspunkt**. Wird er **endgültig** besiegt, gibt es für ihn keine Belohnung und keine Erzählerbewegung.

Lege den dritten Fluggor auf Feld K der Legendenleiste.

Hauptaufgabe:

Beide Fluggors müssen auf **Feld 83** besiegt werden, bevor der Erzähler den dritten Fluggor erreicht. **Andernfalls** scheidet Fenn aus. **Lies dann Fenns Karte N.**

Nur wenn ein Fluggor auf **Feld 83** besiegt wird, wird wie gewohnt verfahren (Belohnung eines Gors, Fluggor auf Feld 80, Erzählerbewegung; **Ausnahme:** Gift).

Um auf Feld 83 gelangen zu können, muss Fenn eine Brücke bauen. Dazu muss **Holz im Wert von 6** auf **Feld 61** gebracht werden. Ein Held kann **maximal** so viel Holz tragen, wie **links** von seinem Stärkestein Platz ist. Das Holz kann ohne Kosten bei den **Händlern** geholt werden.

Lies jetzt weiter auf Fenns Karte
"Das Fluggornest - 2".



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Das Lied des Königs

Fenn



Das Fluggornest - 2

Die Händler und ihr Holz:

Der Freie Markt (Feld 18): 2er Holz

„Wir haben nur noch Bruchstücke übrig...“

Am Baum der Lieder (Feld 57): 4er Holz

„Wir helfen dir, wo wir können, Freund!“

In der Zwergenmine (Feld 71): 6er Holz

„Bedien dich, wenn es dir nicht zu schwer ist!“

Sobald Fenn mit dem nötigen Holz auf Feld 61 **steht**, wird die Brücke errichtet. Lege dazu das Holz zwischen beide Felder. Die Felder 61 und 83 sind ab jetzt **benachbart**, jedoch können Kreaturen und Endgegner die Brücke nicht passieren.

Auch **andere Helden** können das Holz tragen oder die Fluggors auf Feld 83 besiegen, doch **nur Fenn kann die Brücke bauen!**

