

Wer keine Erschöpfungskarten hat, zieht zufällig eine aus dieser Ergänzung.

Der Held verfluchte seine Unachtsamkeit. Er hatte nur für einen kurzen Augenblick nicht darauf geachtet, wo seine Füße ihn hinführten, und schon war er über den kleinen Handelskarren des Handelszwergs gestolpert. Schäden in Höhe von Dutzenden Goldstücken hatte Garz mit Tränen in den Augen beklagt – dabei besass der Held doch keinen müden Heller und sah in diesen kargen Landen auch keinen Weg, welchen zu verdienen. In der nächsten Zeit würde er tunlichst den Handelsweg meiden.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe** nicht erfüllt hast, kannst du das Lager nicht mehr betreten.

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und wirfle mit einem grossen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



Wer keine Erschöpfungskarten hat, zieht zufällig eine aus dieser Ergänzung.

Der Held schreckte zusammen, als ihm auffiel, dass seine Hände so stark zitterten, dass er sie kaum mehr seine Waffe zu halten vermochte. Die Anstrengungen der letzten Tage waren einfach zu viel gewesen. Ein gutes, nahrhaftes Mahl könnte ihn vielleicht wieder herrichten. Aber wo in dieser unwirtlichen Gegend sollte er auch genug Proviant für ein sättigendes Abendessen zusammentragen?

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe** nicht erfüllt hast, musst du **jeden Sonnenaufgang 2x Proviant (statt 1x) abgeben**. Kannst du bloss 1x Proviant abgeben, so verlierst du 4 Willenspunkte (statt 8).

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und wirfle mit einem grossen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.




14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14



Erschöpfungskarte

Wer keine Erschöpfungskarten hat, zieht zufällig eine aus dieser Ergänzung.

Ein Krampf in seinem Bein liess den Helden dazu, stehen zu bleiben. Nicht jetzt! Er musste nun stärker sein als sein Körper, sprach der Held zu sich. Doch als er sich wieder in Gang zu setzen versuchte, protestierte sein Körper. Der Held machte einen uneleganten Misstritt und fiel der Länge nach auf den harten, dreckigen Steinboden. Sein Schädel brummte jetzt auch noch. Er setzte sich langsam wieder auf, klopfte sich den Staub von seinem Umhang und tastete seine Knöchel ab. Gebrochen war nichts, das wäre auch allzu peinlich gewesen. Schnell vorankommen würde er in der nächsten Zeit allerdings auch nicht mehr.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kostet dich **jede Bewegung 1 Stunde zusätzlich auf der Tagesleiste**. Das gilt auch, wenn du dich mit dem Trinkschlauch bewegst. *Beispiel: Du bewegst dich 3 Schritte, dann kostet es dich 4 Stunden (3 + 1 = 4).*

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem grossen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.




14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14



Erschöpfungskarte

Wer keine Erschöpfungskarten hat, zieht zufällig eine aus dieser Ergänzung.

Prophetische Alpträume liessen den Helden nachts immer wieder schweisssgubadet aufschrecken. Er sah in seinen Träumen, wie ein anderer Held seine Waffen gegen die anderen Helden richtete. Doch konnte er nicht das Gesicht des Helden erkennen, welcher sich gegen die Andori stellte. Es war ihm klar: Der Held konnte niemandem mehr vertrauen. Es gab jemanden in ihrer Gruppe, der ihm bei passender Gelegenheit nur zu gerne ein Messer in den Rücken stossen würde. Und so weit würde er es nicht kommen lassen!

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du **nicht mehr gemeinsam kämpfen**.

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem grossen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14

Erschöpfungskarte

Wer keine Erschöpfungskarten hat, zieht zufällig eine aus dieser Ergänzung.

Düstere Kreaturen bewegten sich durch die eiskalten Nächte. Schon seit einiger Zeit hatte der Held eine gewisse Furcht vor der Dunkelheit an den Tag gelegt, sie jedoch immer wieder zu überwinden vermögen. Jetzt nicht mehr. Sie waren nur eine kleine Gruppe Fürsten, die sich mit einem Haufen kampfuntauglicher Bauern auf den Weg machten, die düsterste Macht dieser Welt zu bedrohen, eine Macht, die selbst die uralten Drachen vertrieben hatte. Dieses Wissen flösste dem Helden Angst ein. Und nachts war diese Angst noch viel grösser.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe** nicht erfüllt hast, kannst du keine Überstunden mehr machen.

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem grossen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14

Erschöpfungskarte

Wer keine Erschöpfungskarten hat, zieht zufällig eine aus dieser Ergänzung.

Hatte er sich mit einer Bergkrankheit angesteckt? Ein Durst brannte im Helden, ein Durst, welcher nicht das grösste Fass Wasser aus dem Lager, gefüllt mit dem frischesten Quellwasser aus dem Grauen Gebirge, stillen konnte. Wenn bloss die Hexe Reka noch auf der Seite der Helden wäre. Sie hätte gewusst, was man in diesem Falle tun sollte. Aber Reka war nicht mehr, gefallen im Angriff der Krahder, und der Held sah keinen Grund, warum es ihrem Tross nicht bald gleich ergehen sollte.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe** nicht erfüllt hast, erhältst du keine Willenspunkte mehr, wenn du eine Quelle leerst.

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem grossen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14

Erschöpfungskarte

Wer keine Erschöpfungskarten hat, zieht zufällig eine aus dieser Ergänzung.

Früher hatte der Held immer diejenigen belächelt, die Furcht vor der Höhe hatten. Schliesslich war es nicht schwerer, stabil auf zwei Beinen zu stehen, wenn man sich hoch oben auf einem Berggipfel befand, als weit unten in einem Tal. Der Held hatte ohne Probleme oben an der Klippen von Sidra stehen und in die Tiefe blicken können. Doch nun war etwas anders. Nun war ihm selbst mulmig, wenn er am Rande einer Schlucht stand und in die Tiefe blickte. Seine Haltung versteifte sich. Was war bloss los mit ihm? War dies düstere Hexerei?

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kostet es dich **6 Willenspunkte, ein Sprungfeld zu nutzen**. Die Willenspunkte muss du erst **nach** dem Sprung abgeben.

Genesung:

Decke die Karte **“Genesung“** auf und würfle mit einem grossen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14

Erschöpfungskarte

Wer keine Erschöpfungskarten hat, zieht zufällig eine aus dieser Ergänzung.

Totale Hoffnungslosigkeit machte sich im Lager der Andori breit. Andori, ehemalige Barbaren, einige Bewahrer und Schildzwerge, sowie einige Aussenseiter – und nicht einem fiel ein, wie man die Stimmung ins Bessere kippen könnte. Der Held wandte sich ab und unterdrückte ein Schluchzen. Was hatten sie sich bloss dabei gedacht? Kraftlos liess er sich zu Boden sinken.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, **verlierst du ab dem nächsten Sonnenaufgang zu Beginn jedes Tages 1 Stärkepunkt**. Solltest du nur noch 1 Stärkepunkt haben, verlierst du stattdessen 2 Willenspunkte.

Genesung:

Decke die Karte **“Genesung“** auf und würfle mit einem grossen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



Wer keine eigene **Geschenkaufgabe** hat, wählt oder erwürfelt jetzt eine Geschenkaufgabe. Keine zwei Helden können dieselbe Geschenkaufgabe haben.

Ihr müsst eure Geschenkaufgaben jeweils erfüllen, **während ihr auf Feld 219 steht, solange der Erzähler auf dem Buchstaben "K" steht.**



Ich werde dafür Sorge tragen, dass die Trinkvorräte nicht ausgehen werden.

Geschenkaufgabe: Lege 1 vollen und 1 halbvollen Trinkschlauch ab.



Ich werde helfen, das Festmahl zuzubereiten.

Geschenkaufgabe: Lege 2x Proviant ab.



Ich werde den Agren einen Edelstein zeigen, den man in den Minen der Schildzwerge nicht finden kann.

Geschenkaufgabe: Lege den violetten Edelstein ab.



Ich werde der Gesellschaft meine Stärke demonstrieren. Wie viele Agren ich wohl gleichzeitig hochzustimmen vermag?

Geschenkaufgabe: Besitze mindestens 4 Stärkepunkte.



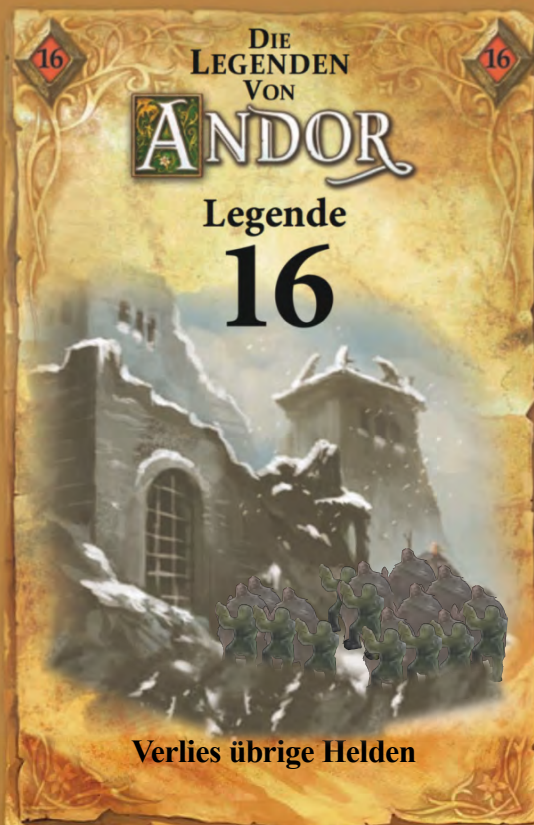
Am Fest der Agren will ich zeremoniell eine Kriegsaxt aus uralten Zeiten begraben. Wir werden eine neue Ära des Friedens zu diesen Landen bringen.

Geschenkaufgabe: Lege die alte Waffe "Axt" ab.



Ich werde mich einer Mutprobe stellen.

Geschenkaufgabe: Befinde dich in deiner untersten Willenspunktereihe.



Die meisten Helden von Andor waren bereits ins Verlies gestürzt. Einige waren jedoch zurückgeblieben, um den allzu verwundbaren Trosswagen zu schützen und betrachteten nun argwöhnisch das kalte Gemäuer von aussen. Einst war die Winterburg als Burg Karulzar bekannt gewesen, doch ihre glorreichen Tage waren eindeutig vorüber, verfallen und vermodert, wie sie nun war. Hatten die Krahder Fallen im Innern der uralten Festung platziert? Hielten sich noch weitere Skelettkrieger dort versteckt, bereit, sich den Eindringlingen zu stellen? Oder ein weiterer Geist, der Macht über einen Helden übernehmen könnte? Ein grosses Unwohlsein überkam die draussen Wartenden. Morar, der Rabe, kreiste weit oben am Himmel. Auch von ihm war kein Laut zu hören. Doch da! Eine, zwei, nein, immer mehr Personen traten aus dem Verlies wieder ins Tageslicht – der Krieger hatte die Bewohner seines Dorfes gefunden! Ein Raunen ging durch die Reihen der Andori. Dann stürzten sie los, stützten die frisch Befreiten und boten ihnen Apfelnüsse und Met an. Familien fielen sich nach so langer Zeit endlich wieder in die Arme. Langsam tauchten immer mehr Helden wieder aus den feuchten Verliesen auf und die meisten wurden begleitet. Die Bewahrer jauchzten, als der Bogenschütze den Obersten Priester Melkart ins Freie geleitete. Einige Schildzwerge jammerten, als der Zwerg eine Sammlung grimmig dreinblickender Zwerge zu ihnen führte und erklärte, ihre Verbannung sei aufgehoben, und man solle ihnen schleunigst Decken und Wasser besorgen. Langsam ebte der Strom der geschwächten Andori ab. Einige Familienmitglieder sackten wieder in sich zusammen, als ihnen klar wurde, dass ihre Liebsten sich nicht hier befanden. Doch alles in allem war die Stimmung im Lager ausgelassen. Die Helden hatten einen grossen Sieg erzielt. Nun hatte man die zahlreichen Neuzugänge im Tross zu pflegen, aufzupäppeln, und auf den neusten Stand zu bringen. Und dann würden sie weiterziehen. Das grosse Finale ihrer Reise lag vor ihnen. Die Krahder würden keine Chance gegen ihre Gemeinschaft haben!



16

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
16

Verlies Zauberer

Ersetzt die ursprüngliche Verlieskarte mit dieser, wenn ihr mit
Orfen, dem Wolskrieger, (nicht Marfa) spielt.

Der Zauberer stieg die Stufen zum Turm empor. Nirgendwo stiess er auf ein Lebenszeichen. Dann fand er einige übel zugerichtete leblose Gestalten. Langsam setzte er seinen Weg fort, als er an eine Art Folterkammer kam. Und dort, in einer stählernen Apparatur, hing ein Körper. Vorsichtig näherte sich der Held, als der Mensch in dem Gerät trocken hustete. Schnell reichte der Zauberer der Gestalt Wasser und murmelte leise Segenssprüche aus seiner Heimat. Da blickte sie auf. „Marfa!“, entfuhr es dem Zauberer. „Ja die bin ich, oder viel mehr das, was von ihr übrig ist.“ Die Wolskriegerin lächelte schief. „Komm, ich hol dich hier raus“, sagte er und befreite Marfa, „Da draussen ist jemand, den es sehr freuen wird, das, was von dir übrig ist, endlich wiederzusehen.“



16

DIE
LEGENDEN
VON

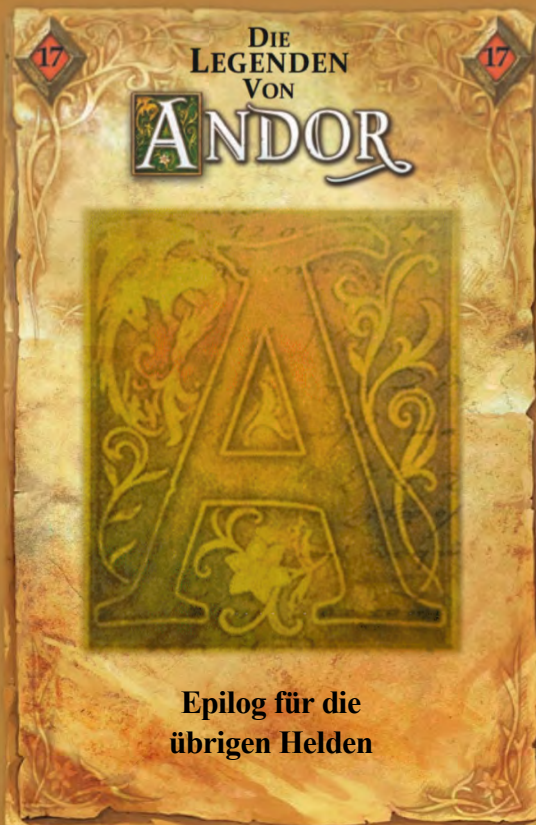
ANDOR

Legende
16

Verlies Dunkler Magier

Ersetzt die ursprüngliche Verlieskarte mit dieser, wenn ihr mit
Orfen, dem Wolskrieger, (nicht Marfa) spielt.

Der Dunkle Magier schritt Stufe um Stufe empor. Hier und da sah er einen leblosen Körper am Boden liegen. Sein Zorn auf den Bleichen König wuchs und dichter grauer Nebel umgab ihn. Langsam setzte er seinen Weg fort, als er an eine Art Folterkammer kam. Und dort, in einer stählernen Apparatur, hing ein Körper. Vorsichtig näherte sich der Held, als der Mensch in dem Gerät trocken hustete. Dann blickte die Gestalt auf und rief mit glühenden Augen: „Du? Was tust du hier?“ Der Dunkle Magier wich einen Schritt zurück. Doch die Gestalt bleckte die Zähne in dem blutverschmierten Gesicht und rief erneut: „Was hast du hier zu suchen, Varkur?“ Der Dunkle Magier begriff nun. Die Gestalt hielt ihn für Varkur. War er ihm schon so ähnlich geworden? Eilig reichte er der Gefangenen seinen Trinkschlauch und flüsterte: „Ich bin nicht Varkur, ich ...“ Und dann erkannte er seinerseits die Gefangene. „Marfa! Du lebst! Erkennst du mich denn gar nicht?“ Endlich begriff die Wolskriegerin und trank begierig das dargebotene Wasser. Das Gesicht tropfnass und wieder hustend lächelte Marfa anschliessend schief. „Ja, ich bin Marfa. Oder zumindest war ich das einmal. Nun, ich denke wir beide haben uns verändert, was?“ Der Dunkle Magier nickte traurig. „Komm, ich hol dich hier raus“, sagte er und befreite Marfa, „Da draussen ist jemand, den es sehr freuen wird, dich endlich wiederzusehen.“



Epilog für die übrigen Helden

Und unsere übrigen Helden? Nun, es ist nicht überliefert, ob alle rechtzeitig die Festung verlassen konnten und was hernach aus ihnen wurde.

Liess sich der Wolfskrieger ein für alle mal glücklich im Grauen Gebirge nieder?

Kehrte der Tarius voller neuer Eindrücke und Wissen über die umliegende Welt nach Sturmial zurück?

Konnte der Fährtenleser nach dem Niedergang der Krahder die alten Barbarenreiche im Osten wieder einnehmen?

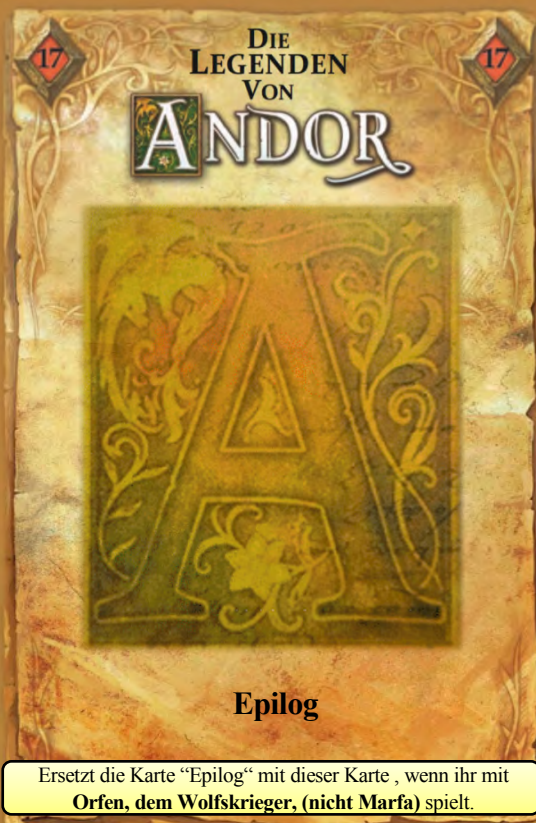
Rettete der Hüter der Flusslande seinen Sohn aus den Krahderkern?

Konnte der ehemalige Bewahrer aus den Schwarzen Archiven dem Obersten Priester Melkart endlich wieder unter die Augen treten?

Suchte Kirr, der Zeitzauberer, fortan eine neue Bestimmung abseits seiner Heimatinsel Hadria?

Fanden der Wassermagier und der Feuerkrieger aus Danwar das, weswegen sie ihre Heimat nun bereits vor langer Zeit verlassen hatten?

Und was wurde aus allen anderen Helden, die nie in einer Chronik erwähnt werden sollten, aber dennoch grosse Beiträge zum andorischen Erfolg lieferten?



Epilog

Es war der erste Abend seit dem Sturz der Krahder. Das Land hatte sich beruhigt. Ein grosses Lagerfeuer wurde entzündet und ein kräftiger Eintopf aus den letzten Vorräten zubereitet. Trotz des Sieges mochte noch niemand feiern. Zu viel hatte dieser Sieg gekostet. Und doch hörte man hier und da Freudenrufe, wenn sich Andori in die Arme fielen und einen lange vermissten Freund oder Verwandten wiedersahen.

Marfa, die Wolfskriegerin, war schon beinahe wieder die Alte und beriet sich mit einigen Bauern über den Rückweg. Sie waren guter Dinge. Denn nicht nur wegen des nahenden Frühlings, sondern auch weil die Krahder besiegt waren, würde diese Fahrt weit weniger gefährlich werden. Sie hofften noch bis Mittsommer wieder in Andor zu sein. Melkart sass am Feuer, noch immer geschwächt, aber geduldig den Berichten der Gefangenen lauschend. Er wollte nur noch diese letzte Legende von Andor vor dem Vergessen bewahren. Dann würde ein neuer oberster Priester seinen Platz einnehmen.

Und unsere Helden? Nun, es ist nicht überliefert, ob alle rechtzeitig die Festung verlassen konnten und was hernach aus ihnen wurde.kehrten der Krieger und sein Ross je ins Rietland zurück? Hatte der Zwerg endlich das Reich der Schildzwerge geeint? Entschied sich der Zauberer für die Dunkle Magie oder die Zauberei? Und kehrte ein König nach Andor zurück?

Was auch mit ihnen geschah, alle Chronisten sind sich einig, dass die Jahre, die nun folgten, eine lange Ära des Friedens und des Wohlstands einleiteten.

Ersetzt die Karte "Epilog" mit dieser Karte, wenn ihr mit **Orfen, dem Wolfskrieger, (nicht Marfa)** spielt.