



Fan-Legende: „Der letzte Kampf“

Fan-Legenden-Erfinder: Towa

Benötigtes Spielmaterial: Grundspiel, „Die Reise in den Norden“, „Die letzte Hoffnung“, „Die Bonus-Box“

Da nur 3 Figuren aus der Bonus-Box benötigt werden, ist diese nicht unbedingt notwendig.

Heldenanzahl: 4

Allgemeines zur Legende:

Diese Legende spielt auf 3 Spielplänen (Andor, Norden und Graues Gebirge).

Sie muss mit den vier Helden Bogenschützin, Zauberin, Krieger und Zwerg aus dem III. Teil gespielt werden.

Sie spielt nach Legende 17.

Spielen über 2 Pläne:

Ihr könnt ihr die Legende (fast die ganze Zeit) über nur je 2 Pläne spielen, ohne dass ihr dadurch irgendetwas verpasst:

Zu Beginn wird der Nord-Plan noch nicht ausgelegt. Er kommt erst bei A ins Spiel.

Der Plan „Graues Gebirge“ kommt bei A aus dem Spiel. Sollte dann noch ein Held dort stehen, lasst den Plan liegen, bis der Held ihn verlassen hat. Alles auf diesem Plan kommt dann aus dem Spiel. Normalerweise wird kein Held mehr auf diesen Plan zurückgehen, außer, wenn z.B. noch Sternkraut auf dem Plan liegt. Lasst ihn dann zur Sicherheit noch liegen.

Der Andor-Plan bleibt die ganze Zeit liegen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der letzte Kampf

a1

Diese Legende besteht aus 32 Karten:
a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8, e, g, j, n, A1, A2, A3, D, J, N, O, R, Z1, Z2, Heldenaufgaben, Abschied von den Agren, Wiedersehen mit Stinner, Ankunft in Klippenwacht, 2x Der Schwarze Herold, Die drei Mächte, Orfens Hilfe, Ereignisse, Checkliste

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte „**Checkliste**“ dieser Legende aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Figuren „**Trosswagen**“, „**Radan**“, „**Gonhar**“, „**Stinner**“, „**Tarok, der Drache**“, „**Varkur, der Dunkle Magier**“, „**Orfen, der Wolfskrieger**“, „**Melkart**“ und „**Schwarzer Herold**“.
- die 4 **Magischen Schilde** (Sternschild, Sturmschild, Bruderschild, Feuerschild), die **Rietgraskrone**, die **Holzbrücke**, das „-1“-**Plättchen** (Rückseite des „-4“-Plättchens), 2 **Bauernplättchen** aus dem III. Teil, 1 **roten Edelstein**, 2x **4er-Holzstämmen** und 1x **2er-Holzstamm** aus Teil III, 2x **2er-Holzstämmen** aus Teil II, 4 **Muscheln**, den **Streifenmarder**, den **Kompass**, die **Heldenwappen von Stinner und Orfen**, die 3 **Magischen Waffen** (Helm, Hammer und Schwert) und 5 **Portale**.
- das **Holzschiff**, den **Barden**, den **großen roten Würfel** und 2 **schwarze Holzsteine** für die „Gemeinsamkämpfen“-Leiste.

Weitere Vorbereitungen:

- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **e, g, j, n, A, D, J, N, O, R** und **Z**.
- Legt die **Holzbrücke** auf die Schlucht zwischen den Feldern 208 und 209. Sie wird als **neues Feld 206** behandelt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2. →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der letzte Kampf

a2

- Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von einem ungepflückten **Sternkraut**, indem ihr 220 zum gewürfelten Wert addiert.
- Stellt alle **Helden** und den **Trosswagen** auf Feld 212.

Die Helden von Andor hatten es geschafft! Sie konnten gerade noch fliehen, bevor Borghorn vollständig im Lavastrom versank. Sie schafften es bis zum Lager und ruhten sich dort erstmal einige Tage aus, bevor sie mit dem Tross nach Andor aufbrachen. In den ersten Tagen nach ihrem Sieg waren keine einzige Kreatur und kein Skelett mehr zu sehen. Doch seit wenigen Tagen tauchten sie wieder in der Nähe des Trosswagens auf und versuchten, die Andori anzugreifen. Jetzt, wo die Krahder besiegt waren, befahl eigentlich niemand die Kreaturen. Doch irgendwer musste dies doch tun! Von alleine würden die Kreaturen sie nicht angreifen, denn sie wussten, dass die Helden ihnen überlegen waren. Doch ihre Zahl stieg und nichts hielt sie von den Angriffen ab.

- Stellt je einen **Wargor** auf die Felder 255 und 265, je einen **Bergskral** auf die Felder 243, 253 und 266 und einen **Troll** auf Feld 267.

Hinweis: Im Grauen Gebirge sind immer die Trolle aus dem III. Teil gemeint und in Andor die aus dem Grundspiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3. →



Läuft eine **Kreatur** auf das Feld des Trosswagens, bzw. zieht der Trosswagen auf ihr Feld, wird sie auf einen **freien Schild der Karte „Die Goldenen Schilde“** für vier Spieler gestellt. Gibt es keinen freien Schild mehr, ist die Legende **verloren**.

Besiegte Kreaturen werden je nach Spielplan auf Feld 80, 90 oder 200 gestellt und der Erzähler geht weiter.

Eara versuchte, Portale zu erschaffen, damit die Helden schneller vorankommen würden. Diese konnten aber nur von einzelnen genutzt werden, nicht von einem ganzen Tross. Es kostete sie große Willenskraft. Ihre anderen Zauber würde sie nicht auch noch schaffen können.

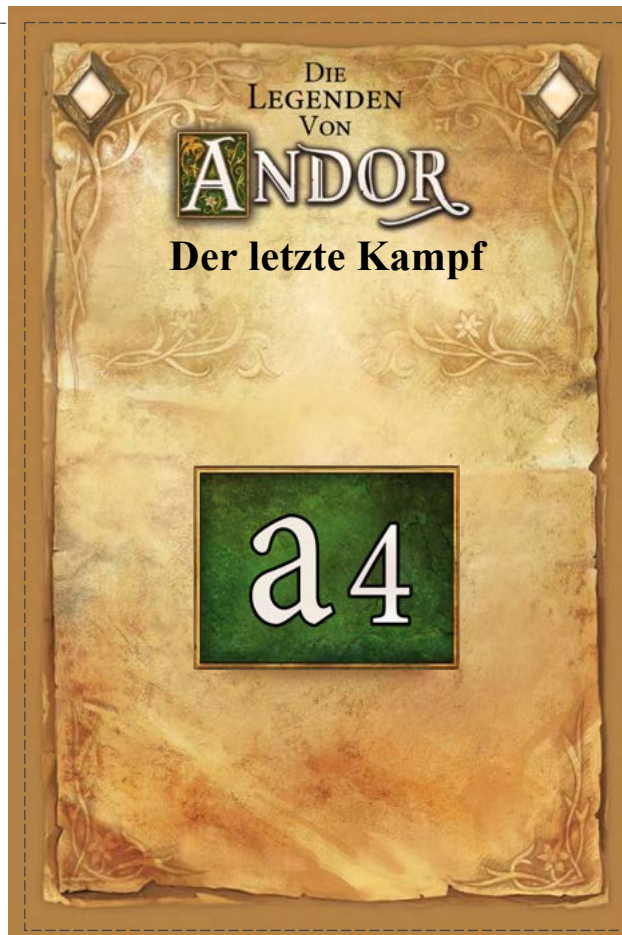
Portale:

Auch in dieser Legende haben die Helden ihre **zweite Sonderfähigkeit**.

Nur die Heldin „**Zauberin**“ hat eine **andere** als sonst. Anstatt der Zauberbücher hat sie nun Portale:

- Legt je ein **Portal** auf die **drei Ablagefelder für Zauberbücher** auf ihrer Heldentafel.
- Legt außerdem **Portale** auf die Felder **17 und 207**. Sie kann die **neue Aktion „Portal erschaffen“** nutzen. Das kostet sie **eine Stunde** auf der Tagesleiste und **5 Willenspunkte**. Dann kann sie ein **Portal** von ihrer Heldentafel auf ihrem aktuellen **Landfeld ablegen**. Es bleibt dort die ganze Legende liegen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4. →



Hinweis: Später muss sie ein Portal auf dem Nord-Spielplan erschaffen.

Ein **Held**, der auf einem **Feld mit einem Portal** steht oder darauf läuft, kann seine **Figur** für **eine Stunde** auf der Tagesleiste auf ein **anderes Feld mit einem Portal** setzen. Danach kann er weiterlaufen. Er kann dabei **keine** anderen Figuren mitnehmen (auch nicht der Krieger). Die Portale bleiben auch nach der Nutzung dort liegen.

Seitdem Kram ihm verziehen hatte, half Radan den Helden, wo er nur konnte.

Radan:

Stellt die Figur „**Radan**“ auf Feld 212. Der Held „**Zwerg**“ kann die **Aktion „Radan bewegen“** nutzen. Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste darf er **Radan bis zu 4 Felder weit** bewegen. Radan kann Sprungfelder und Portale nutzen. Er kann keine Plättchen aktivieren. Wenn er **zusammen mit einem Helden auf demselben Feld** steht, bringt er **4 Stärkepunkte zusätzlich** für die Helden.

Der Trosswagen bewegte sich stetig in Richtung Andor. Die Andori wollten zur Taverne „Zum Trunkenen Troll“, da sie dort eine Unterkunft für die ersten Tage finden würden. Doch damit sie bis dorthin kommen konnten, musste eine neue Brücke errichtet werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a5. →




Wichtig: Die Felder **81** und **201** gelten als **benachbart**.

Der Trosswagen:

Jedes Mal, wenn sich der **Erzähler** bewegt, bewegt sich der **Trosswagen 1 Feld weiter**. Zuerst bewegt er sich entlang der Zwergenstraße bis Feld 201. Dann geht er auf Feld 81 und von dort aus entlang der Pfeile bis Feld 38. Dann geht er auf Feld 28 und dann auf die **Taverne** (Feld 72). Sobald er dort angekommen ist, bewegt er sich **nicht** mehr.

- Stülpt zur Erinnerung einen **Markierungsring** über den Erzähler.

Sobald der **Trosswagen** Feld **208** erreicht hat, kann ein Held auf diesem Feld für eine Stunde auf der Tagesleiste die **Aktion „Brücke abreißen“** nutzen. Dann wird die Holzbrücke zurück neben den Spielplan gelegt und **2x 4er-Holzstämme** und **1x 2er-Holzstamm** aus Teil III kommen auf Feld **208**. Wenn dieses Holz im Wert von 10 auf Feld **207** liegt, kann ein Held auf diesem Feld für eine Stunde auf der Tagesleiste die **Aktion „Brücke errichten“** nutzen. Dann wird die Holzbrücke auf die Schlucht zwischen den Feldern **208** und **209** gelegt und das Holz kommt aus dem Spiel. Steht der Trosswagen auf Feld 207, bewegt er sich erst wieder, wenn die Brücke aufgebaut ist.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a6. 



Aufgabe:


Der **Trosswagen** muss bei **n mindestens bis Feld 102** gekommen sein. **Bis N** muss er **auf der Taverne** (Feld 72) stehen.

Die Gruppe kann auch darauf **verzichten**, den **Trosswagen zu bewegen** (z.B. damit eine Kreatur ihn nicht erreicht). Um die Aufgabe zu schaffen, darf er dies aber im Grauen Gebirge höchstens **1 Mal** und im gesamten Spiel höchstens **2 Mal** tun.

Der Proviant wurde langsam knapp, da nach der Rettung der Bauern mehr hungrige Mäuler zu füllen waren. Die Helden mussten neuen beschaffen.

Wichtig: Solange der **Trosswagen** auf dem „**Graues Gebirge**“-Spielplan ist, muss **bei jedem Sonnenaufgang 1 Proviant** für ihn abgegeben werden. Entweder macht das ein **Held auf seinem Feld** (der Zwerg kriegt dafür keinen Bonus) oder es **liegt auf dem Feld** des Trosswagens. Ansonsten **verliert** die Gruppe **12 Willenspunkte**. Helden auf dem Feld des Trosswagens müssen weiterhin **keinen** Proviant abgeben. Auf anderen Spielplänen müssen sie das ebenfalls nicht.

- Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** auf das „Proviant abgeben“-Symbol.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a7. 



Tagesleisten, Sonnenaufgang und Ausrüstung:
Jeder Held benutzt die **Tagesleiste des Spielplans**, auf dem er **gerade steht** (der Zeitstein wird dann auf einen anderen Plan versetzt, wenn der Held ihn betritt). Nur der **erste Held**, der seinen Tag beendet, legt seinen Zeitstein auf den **Hahn** (nicht auf jedem Spielplan 1).


Bei **Sonnenaufgang** werden **alle Sonnenaufgang-Felder** ausgeführt (egal, in welcher Reihenfolge. Ereignis aber vor Windkarte; Erzähler zum Schluss.). Mehrfach vorkommende Symbole nur **1x** ausgeführt. Statt eine Ereigniskarte vorzulesen, wird mit einem **roten Würfel** gewürfelt und das entsprechende Ereignis auf der **Karte „Ereignisse“** ausgeführt.

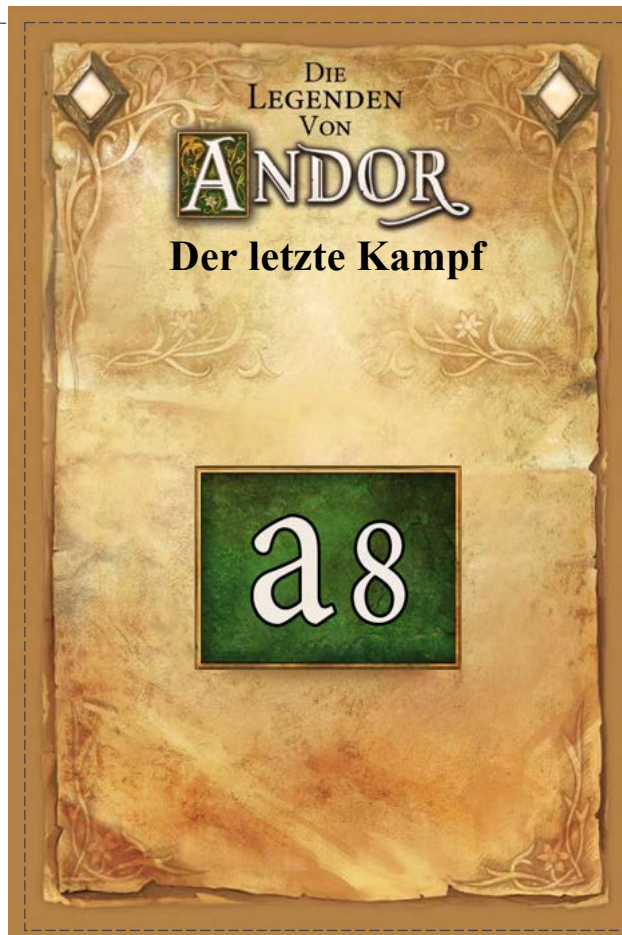
Erhalten die Helden **Gegenstände im Grauen Gebirge**, werden sie von der **Ausrüstungstafel des III. Teils** genommen. In **Andor** oder im **Norden** von der des **II. Teils** (den Trank der Hexe immer von der des **III. Teils**).

Die Helden hatten den Agren viel zu verdanken. Sie wollten sich noch von ihnen verabschieden, bevor sie das Graue Gebirge verließen.

Aufgabe:

Bevor der Erzähler **n** erreicht, muss ein **Nebel- oder Höhlenplättchen** mit einem **Agren** aktiviert werden. Lest dann die **Karte „Abschied von den Agren“** vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a8. 



Wichtig: Der **Andor- und der Nord-Spielplan** sind noch **nicht betretbar**. Die Symbole auf den beiden Sonnenaufgang-Feldern werden vorerst **ignoriert**.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt** und **7 Willenspunkten**. Zusätzlich werden **2 Stärkepunkte auf die Gruppe verteilt**. Die **Heldengruppe** erhält außerdem **1x Apfelnüsse** und ein **Fernrohr**.
Hinweis: Ein Held muss mindestens 5 Stärkepunkte haben, um einen 4er-Holzstamm zu tragen.

Chada hatte als Königin nun die Verantwortung für ihr Volk. Als Symbol dafür trug sie nun die Rietgraskrone. Außerdem waren die vier Magischen Schilde endlich wieder vereint! Die Helden wollten sie zur Verwahrung in die Rietburg bringen.

Die Heldin „**Bogenschützin**“ erhält die **Rietgraskrone**. Die Krone hat in dieser Legende keine Funktion. Die Bogenschützin kann sie **nicht absetzen!**
Jeder Held erhält **einen der 4 Magischen Schilde**. Sie haben in dieser Legende **keine Funktion**.

Aufgabe:

Alle 4 Magischen Schilde müssen auf der **Burg** (Feld 0) liegen, **bevor** der Erzähler **Z** erreicht.

„Auf geht’s!“, sagte einer der Helden. „Bringen wir die Andori heil nach Andor!“

Ein beliebiger Held beginnt!



Die Helden freuten sich schon auf Andor. Doch auch dort wurden Kreaturen gesichtet!

- Stellt einen **Gor** auf Feld 27, einen **Skrall** auf Feld 26 und einen **Troll** auf Feld 40.

Ab jetzt ist der **Andor-Plan** betretbar!
Ab dem nächsten Sonnenaufgang werden auch die **Symbole des Andor-Sonnenaufgang-Feldes** ausgeführt.

Die Kreaturen auf dem Andor-Spielplan laufen **nicht entlang der Pfeile**, sondern immer **auf kürzestem Weg in Richtung Taverne**. Die Reihenfolge auf der Kreaturenleiste wird beibehalten. Innerhalb einer Kreaturenart geht immer zuerst die Kreatur, die **am nächsten** an der Taverne ist. Sind mehrere Wege gleich lang, gehen sie über das kleinere Feld. Erreicht eine Kreatur die Taverne, wird sie auf den goldenen Schild für vier Spieler bei der **Burg** gestellt. Gibt es keinen freien Schild mehr, ist die Legende **verloren**. Ruhm gibt es nur für Gors im Norden.

Die Helden wollten in der Taverne nachfragen, ob Gilda genaueres über die Rückkehr der Kreaturen wusste.

Aufgabe:

Ein Held muss auf der **Taverne** (Feld 72) stehen, **wenn** der Erzähler **g** erreicht.

Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 72 und den zweiten **Markierungsring** auf den Buchstaben **g**.



Die Legende ist verloren, wenn jetzt kein Held auf der Taverne (Feld 72) steht.

Endlich hatte der Held es geschafft! Er war in Andor und hatte die Taverne erreicht! Und da war Gilda! Sie schlossen sich in die Arme und der Held erzählte, was alles passiert war. Als er von den Kreaturen sprach, sah Gilda betrübt drein und erzählte ihrerseits von Angriffen auf die Taverne: „Nachdem euch alle Skelette in den Süden gefolgt sind, hatten wir erstmal Ruhe. Doch seit wenigen Tagen streifen wieder Kreaturen in unserem Land herum und greifen die Taverne an. Vor zwei Tagen formierten sie sich zu einem Großangriff. Da kamen wie aus dem Nichts einige Wölfe und griffen die Kreaturen an. Einer von ihnen hatte schwarzes Fell und schien ihr Leitwolf zu sein. Er kam bei einem Kampf gegen einen Troll ums Leben. Als der Angriff vorüber war, zogen die anderen Wölfe ihn mit sich in Richtung Wald. Seitdem sind sie nicht mehr aufgetaucht.“ „Aber jetzt sind wir ja da“, antwortete der Held. „Wir werden die Taverne beschützen!“

- Stellt je einen **Wargor** auf die Felder 221 und 242 und einen **Bergskral** auf Feld 228.

Wichtig: Kreaturen wechseln **nicht** den Spielplan. Die Kreaturen **dürfen** die Burg betreten.



Auch in Andor tauchten neue Kreaturen auf. Der Ansturm wollte gar nicht enden.

- Stellt je einen **Gor** auf die Felder **3** und **48** und je einen **Skral** auf die Felder **2** und **16**.
- Legt den **Markierungsring**, der auf **g** lag, auf **n**, zur Erinnerung, dass der Trosswagen bis dahin mindestens Feld 201 erreicht haben muss und ihr die Karte „Abschied von den Agren“ vorgelesen haben müsst.



Die Andori hatten es geschafft, sie waren sicher bis nach Andor gekommen!

Man hörte Jubel und Freudenschreie, die Menschen fielen sich gegenseitig in die Arme. In Andor ging es auch den Helden sogleich besser. Hier würde ihr Wille nicht so schnell gebrochen werden.

- Legt das „-1“-Plättchen auf die Überstunden 8, 9 und 10 des Andor-Plans. Auf diesem Spielplan kosten die Überstunden ab jetzt nur noch je 1 Willenspunkt.

Ab jetzt ist der **Nord-Plan** betretbar!
Ab dem nächsten Sonnenaufgang werden auch die **Symbole** des **Nord-Sonnenaufgang-Feldes** ausgeführt.

Manche Felder gehen über den **Andor- und Nord-Plan**. Passt auf, dass ihr das nicht überseht! Diese Felder werden generell zu Andor gezählt.

- Mischt die **Nord-Nebelplättchen** (außer Garz und Stärkepunkt) und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder des Nord-Plans. Nur die Felder 52 und 55 bleiben frei.
- Mischt die **3 Nord-Brunnen** verdeckt und legt sie dann offen auf die 3 Brunnenfelder des Nord-Plans (auch auf 59).
- Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Positionen von **4 verdeckten Muscheln** auf dem Nord-Spielplan.
- Legt **2x 2er-Holzstämme** aus Teil II auf Feld 59.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der letzte Kampf

A 2

- Stellt den **Barden** auf Feld 4 der **Ruhmeshalle**.
- Legt die **START-Windkarte** mit dem Punkt nach oben offen neben das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Stellt das **Holzschiff** auf den **Steg an Feld 55**.
- Legt die **Schiffstafel** bereit und stellt die Figur „**Stinner**“ darauf. Die Ausbauten werden mit dem Gold-Symbol nach oben eingelegt.

Ein Falke mit einer Nachricht von Stinner erreichte einen der Helden. Er schrieb von Meereskreaturen, die wieder aufgetaucht seien und wollte den Held am Ufer des Wachsamten Waldes treffen.

Aufgabe:

Ein Held muss auf dem **Schiff** stehen, **bevor** der Erzähler **D** erreicht.

Lest dann die Karte „**Wiedersehen mit Stinner**“ vor. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf das Holzschiff und den **Markierungsring**, der auf n lag, auf **D**.

Den Helden war klar, dass sie noch nicht außer Gefahr waren. Noch immer tauchten neue Kreaturen auf.

- Stellt einen **Gor** auf Feld 33, einen **Skrall** auf Feld 42 und einen **Troll** auf Feld 43.
- Stellt einen **Nerax** auf **I** und einen **Meerestroll** auf **IV**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A3**. →



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der letzte Kampf

A 3

Aufgabe:

Der **Barde** darf **nicht** auf **0 Ruhm** sinken.

Legt ein **rotes X** auf eines der beiden Einsetzfelder auf **Feld 90**. Der **Erzähler** geht für **jede besiegte Kreatur** weiter! Besiegte Nord-Kreaturen kommen anschließend wieder zurück in den Vorrat.

Als die Kreaturen den Trosswagen sahen, stürmten einige von ihnen auf ihn zu.

Wichtig: Die Kreaturen auf dem Andor-Plan bewegen sich **in Richtung Trosswagen**, wenn er **näher** für sie ist als die Taverne. Ist beides gleich weit entfernt, gehen sie in Richtung Taverne.

Sobald der Trosswagen auf Feld 72 steht, zählen die goldenen Schilde der Taverne und des Trosswagens für beide zusammen.

Aufgabe:

Jeder Held muss seine **Heldenaufgabe** erfüllen, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** erreicht.

Lest jetzt weiter auf der Karte „**Heldenaufgaben**“ →



Die Legende ist verloren, wenn die Karte „Wiedersehen mit Stinner“ noch nicht vorgelesen wurde.

Es kamen immer mehr Kreaturen.

- Stellt je einen **Gor** auf die Felder 32 und 54, einen **Skral** auf Feld 6 und einen **Troll** auf Feld 11.
- Stellt einen **Nerax** auf IV und einen **Meerestroll** auf I.
- Legt den **Markierungsring**, der auf D lag, auf N, zur Erinnerung, dass bis dahin alle Heldenaufgaben erfüllt sein müssen und der Trosswagen auf Feld 72 stehen muss.



Nun tauchte sogar ein Arrog aus dem Meer aus!

- Stellt einen **Gor** auf Feld 25.
- Stellt einen **Nerax** auf I, einen **Meerestroll** auf IV und einen **Arrog** auf II.
- **Erwürfelt** mit zwei weißen Würfeln die Position eines **Gors** auf dem Nord-Spielplan.



Eine Nachricht aus Klippenwacht erreichte die Helden. Sie sollten schnellstmöglich dorthin kommen. „Dann kann ich euch zeigen, wie prächtig Klippenwacht jetzt wieder aussieht!“, meinte Stinner. „Mithilfe der Silberzwerge und Taren wurde es wieder aufgebaut. Außerdem befinden sich dort die drei Magischen Waffen.“

Aufgabe:

Ein Held muss auf Feld **107** stehen, bevor der Erzähler den Buchstaben **R** erreicht.
Lest dann die Karte „Ankunft in Klippenwacht“ vor.
Dort erfahrt ihr euer Legendenziel.
Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 107 und den **Markierungsring**, der auf N lag, auf **R**.

Das letzte Mal, dass ein Wardrak in Andor umherstreifte, war schon lange her. Doch nun tauchte einer von ihnen wieder in Andor auf!

- Stellt einen **Wardrak** auf Feld **45**.
- Stellt einen **Arrog** auf **III**.



Die Legende ist verloren, wenn die Karte „Ankunft in Klippenwacht“ noch nicht vorgelesen wurde.

Es tauchten immer noch Kreaturen auf, doch waren es hoffentlich die letzten, da die Helden den Schwarzen Herold bald besiegen wollten.

- Stellt einen **Gor** auf Feld **25**.
- Stellt einen **Meerestroll** auf **III** und einen **Arrog** auf **II**.
- **Erwürfelt** mit zwei weißen Würfeln die Position eines **Gors** auf dem **Nord-Spielplan**.
- Legt den **Markierungsring**, der auf R lag, auf **Z**, zur Erinnerung, dass dann alle 4 Magischen Schilde auf Feld 0 liegen müssen und der Schwarze Herold besiegt werden muss.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der letzte Kampf



Heldenaufgaben

Einige der Bauern wollten zu ihren Höfen zurück, um zu sehen, was von ihnen noch übrig war. Der Krieger bot ihnen an, sie zu begleiten.

Legt die beiden **Bauernplättchen** auf das Feld, auf dem der Trosswagen steht. Der Trosswagen, bewegt sie mit sich. Nur der **Krieger** kann sie **mitbewegen**. Er kann nur **eines auf einmal** mit sich bewegen. Er muss je eines auf die Felder **32** und **40** bringen. Nur auf diesen Feldern und auf dem Feld des Trosswagens sind sie sicher. Auf allen anderen Feldern kommen aus dem Spiel, wenn sie sich auf demselben Feld mit einer Kreatur befinden.

Der Zauberin war klar, dass es ewig dauern würde, bis alle Helden im Norden wären. Sie musste dort ein Portal erschaffen, damit es schneller gehen würde.

Die **Zauberin** muss ein **Portal** auf dem **Nord-Spielplan** erschaffen (Nicht im Wachsamem Wald).

Der Zwerg wollte das Reich der Schildzwerge endlich wieder zusammenbringen und Radan mit seinem Gefolge wieder den Zutritt zu seinem Reich gestatten.

Der **Zwerg** und **Radan** müssen zur **selben Zeit** auf **Feld 71** stehen. Dann kommt Radan **aus dem Spiel**.

Melkart, der oberste Priester, wollte seine letzte aufgeschriebene Legende zum Baum der Lieder bringen. Dann würde er Gända, der treuesten der Bewahrer, sein Amt als Oberster Priester übergeben und sich im Wachsamem Wald, seiner Heimat, zur Ruhe setzen.

Stellt **Melkart** auf das Feld, auf dem der Trosswagen steht. Der Trosswagen, bewegt Melkart mit sich. Nur die **Bogenschützin** kann Melkart **mitbewegen**. Sie muss Melkart auf **Feld 57** bringen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der letzte Kampf



Abschied von den Agren

Dort war Grone, der Älteste der Agren. „Ich muss euch dafür danken, dass ihr die Krahder besiegt habt!“, sagte er mit seiner tiefen, knarrenden Stimme. „Wir Agren werden nun nach Süden gehen und schauen, wie es unseren Verwandten dort geht. Ich bin als letzter meines Volkes noch hier, um euch einige Geschenke zu geben. Darunter ist der letzte Edelstein, den die Kreaturen noch nicht an sich gerissen haben. Und ich soll euch noch herzlich von Jorn und Joss grüßen, die euch sicherlich vermissen werden!“, fügte Grone noch hinzu. „Vielen Dank für alles!“, antwortete der Held. „Wir werden euch sicher eines Tages besuchen kommen.“ Und dann ging Grone fort und der Held betrachtete dankbar die Geschenke.

- Ein beliebiger Held erhält den **roten Edelstein**. Er kann auf **jedem** Landfeld eingesetzt werden (auch in Andor und im Norden). Sein Wert kann **nicht** als Gold zum Kaufen verwendet werden.
- Die Heldengruppe erhält jetzt **2x Apfelnüsse** und einen **beliebigen weiteren Gegenstand** von der Ausrüstungstafel des III. Teils (außer Sternkraut oder Trank der Hexe).
- Ein beliebiger Held erhält einen **Stärkepunkt**.
Hinweis: Denkt daran, dass ein Held mindestens 5 Stärkepunkte haben muss, um einen 4er-Holzstamm zu tragen.

Wichtig: Ab jetzt erhalten die Helden **nichts** mehr, wenn ein Nebel- oder Höhlenplättchen mit einem Agren aktiviert wird.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der letzte Kampf



Wiedersehen mit Stinner

„Wie ich schon geschrieben habe, sind seit wenigen Tagen wieder Kreaturen gesichtet worden“, erzählte Stinner dem Helden. „Ich wollte euch um eure Hilfe bitten, alleine schaffe ich das nicht. Ich werde euch natürlich so gut es geht unterstützen.“ Da sprang plötzlich ein kleiner Streifenmarder auf seine Schulter. „Und unser kleiner Freund hilft uns natürlich auch!“, sagte der Held, erfreut, den kleinen Helfer wiederzusehen. „Und wie ich sehe, hast du ein neues Schiff!“ „Ja“, antwortete Stinner, „von den besten Schiffsbauern aus Werfiheim. Ich habe es ‚Chada‘ genannt.“

- Der Held auf dem Schiff erhält jetzt **Stinners Wappen** und legt es zu seiner Heldentafel. Dieser Held hat nun zusätzlich zu seiner eigenen Fähigkeit auch die **Sonderfähigkeit von Stinner**.
- Der Held erhält den **Streifenmarder** und den **Kompass**. Sollte der Held nicht genügend Platz dafür haben, wird ein Gegenstand in die Kajüte gelegt und einer auf Feld 55.
- Sobald das Schiff den Ausbau Bug-Figur hat, kann Stinner auf diese Position gestellt werden und bringt im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte für die Helden. Dort darf dann **kein** anderer Held stehen.

Hinweis: Die Achter-Ballista und der Trank der Hexe sind kombinierbar.

Beispiel: Ein Held auf der Achter-Ballista würfelt eine 5 und eine 6. Er verdoppelt die 6. Er hat einen Würfelwert von 17 (6+6+5).



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der letzte Kampf



Die Legende geht **weiter**, wenn...

...der Trosswagen und die Taverne verteidigt wurden und...
 ...der Trosswagen jetzt auf Feld 201 oder Feld 81 steht und...
 ...die Karte „Abschied von den Agren“ vorgelesen wurde.

- Versetzt den **Erzähler** jetzt auf den Buchstaben **A** der Legendenleiste. Der **Trosswagen** wird auch ein Feld **weiterbewegt**.
- Für den **Trosswagen** muss jetzt **kein Proviant** mehr abgegeben werden.
- Lest jetzt die **Karte „A1“** vor.

Die Legende ist **verloren**, wenn...
 ...der Trosswagen oder die Taverne nicht verteidigt wurden oder...
 ...der Trosswagen jetzt nicht auf Feld 201 oder Feld 81 steht oder...
 ...die Karte „Abschied von den Agren“ nicht vorgelesen wurde.



Checkliste für die Legende „Der letzte Kampf“

Diese Legende spielt auf 3 Spielplänen (Norden, Andor und Graues Gebirge).

Sie muss mit den vier Helden Bogenschützin, Zauberin, Krieger und Zwerg aus dem III. Teil gespielt werden.

- Jeder Spieler wählt eine dieser **Heldentafeln** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Legt die drei **Spielpläne** passend nebeneinander (oben Norden, in der Mitte Andor und unten Graues Gebirge).
- Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld** des **Grauen Gebirges**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holzscheibe** kommt auf **7 Willenspunkte**.
- Der **Krieger** erhält zusätzlich den **weißen Holzstein** und legt ihn auf die **3 seiner Stärkepunkteleiste**.
- Die **Bogenschützin** erhält den **Gegenstand Kessel**.
- Legt die **Schiffstafel** bereit. Alle Ausbauten werden so eingelegt, dass sie die Seite mit dem Goldmünzen-Symbol zeigen.
- Mischt die **Windkarten** und legt sie verdeckt bereit. Legt die **START-Windkarte** verdeckt darauf.
- Legt alle **Kreaturen** (aus allen 3 Teilen) neben dem Spielplan bereit. →

- Legt **3 rote**, **5 weiße** und **3 große schwarze Würfel** bereit und neben die jeweilige Kreaturenanzeige je einen **Holzstein** und eine **Holzscheibe** (rot bzw. weiß).
- Legt das **Gold**, **alle Sternchen** und ein **rotes X** bereit.
- Verteilt **alle Gegenstände** des Grundspiels auf der **Ausrüstungstafel** „Nord-Spielplan“ – außer dem Trank der Hexe.
- Verteilt **alle Gegenstände** des III. Teils auf der **Ausrüstungstafel** des III. Teils.
- Mischt alle **Nebelplättchen des III. Teils außer 1x Agren** und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder des Grauen Gebirges. Nur Feld 266 bleibt frei.
- Mischt alle **Nebelplättchen des Grundspiels außer der Hexe** und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder des Andor-Plans. Nur Feld 32 bleibt frei.
- Legt alle **Nebelplättchen des II. Teils außer Garz und +1 Stärkepunkt** bereit.
- Mischt die **3 Quellenplättchen** verdeckt und legt sie dann offen auf die 3 Quellenfelder des III. Teils.
- Legt die **4 Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder des Andor-Plans.
- Legt die **3 Nord-Brunnen** bereit.
- Mischt alle **Höhlenplättchen außer den Edelsteinen** und legt 6 davon verdeckt auf die Höhlenfelder. Legt den Rest als Vorrat bereit.
- Legt die **zwei roten Markierungsringe** bereit.
- Legt die **Karte „Die Goldenen Schilde“** bereit.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach Alphabet, sodass oben „a1“ liegt und unten „Z2“. Gibt es Legendenkarten ohne Buchstaben, legt sie neben den Spielplan.
- Stellt den **Erzähler** auf **Feld „a“** der Legendenleiste.



• *Der Nebel lichtete sich ein wenig.*
Die Helden können 2 benachbarte Nebelplättchen aufdecken.

• *Die Helden fragten sich, ob der Kreaturenansturm jemals enden würde.*
Die Heldengruppe verliert 3 Willenspunkte.

• *Die Helden waren zuversichtlich, dass sie Angriffe der Kreaturen abwehren würden.*
Die Heldengruppe erhält 2 Willenspunkte.

• *Einer der Helden verlor etwas Gold.*
Die Heldengruppe verliert 1 Gold. Wenn sie keines hat, verliert sie 2 Willenspunkte.

• *Ein Held hatte keine wirkliche Hoffnung mehr, den Kreaturen Einhalt zu gebieten.*
Ein Held verliert 4 Willenspunkte, ein anderer Held erhält 1 Willenspunkt.

• *Sucht euch eine der beiden Möglichkeiten aus:*
1.: *Die Taten der Helden sprachen sich herum.*
Ihr erhaltet 1 Ruhm (erst ab A wählbar).
2.: *Einer der Helden sang leise das „Lied des Königs“.* Das stählte seinen Willen.
Ein Held erhält 2 Willenspunkte.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der letzte Kampf

Ankunft in Klippenwacht

Der Held erreichte Klippenwacht. Stinner hatte recht gehabt! Die ehemalige Seeburg König Varatans war die prächtigste Burg, die der Held je gesehen hatte. Einige Einwohner kamen schon auf ihn zu. Sie erzählten, dass sie eine schwarze Gestalt gesehen hätten, die die Kreaturen befehligte. „Das musste der Schwarze Herold sein“, dachte sich der Held. „Er ist der einzige, den wir noch nicht endgültig besiegt haben.“ Einer der Einwohner hielt ihm einige Gegenstände hin. „Die werdet ihr sicherlich gebrauchen können“, sagte er.

Legt die drei **Magischen Waffen** auf Feld 107. Ein Held kann sie einsammeln. Sie funktionieren genauso wie in Legende 10 (siehe Begleitheft des II. Teils, S. 6).

Wichtig: Ihre Nutzung kostet immer **1 Ruhm**.

*Hinweis: Varatans Helm der Macht und Varlion, das Flammenschwert, können **nicht** mit dem Trank der Hexe kombiniert werden! Die Magischen Waffen können überall benutzt werden.*

Legendenziel:

Der **Schwarze Herold** muss **besiegt** werden.

Tipp: Benutzt im Kampf gegen den Schwarzen Herold die „Gemeinsam-kämpfen“-Leiste.

Lest jetzt weiter auf einer der zwei Karten „Der Schwarze Herold“.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der letzte Kampf

Die Legende geht **weiter**, wenn...

- ...der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
- ...der Trosswagen und die Taverne verteidigt wurden und...
- ...der Trosswagen jetzt auf Feld 72 steht und...
- ...alle Helden ihre Heldenaufgaben erfüllt haben.

- Nehmt jetzt die Bauern und Melkart aus dem Spiel.
- Der Markierungsring, der über den Erzähler gestülpt wurde, kommt jetzt aus dem Spiel.
- Versetzt den **Erzähler** jetzt auf den Buchstaben **O** der Legendenleiste.
- Lest jetzt die **Karte „O“** vor.

Die Legende ist **verloren**, wenn...
 ...der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder...
 ...der Trosswagen oder die Taverne nicht verteidigt wurden oder...
 ...der Trosswagen jetzt nicht auf Feld 72 steht oder...
 ...nicht alle Helden ihre Heldenaufgaben erfüllt haben.



Der schwarze Herold hatte immer einem anderen gehorcht und ihn unterstützt. Er war jetzt zum ersten Mal sein eigener Herr. Doch in seinem Geiste lebten seine früheren Herrscher noch und er sog die gesamte Macht der drei mächtigsten seiner früheren Herrscher in sich auf. Dies waren Tarok, der Drache, der König Brandur töten wollte, Varkur, der Dunkle Magier, der sich später in Qurun verwandelte, und Gonhar, der König der Krahder, der viele andorische Bauern gefangen hielt, gewesen. Und die Helden von Andor hatten sie alle besiegt. Dem würde er jetzt ein Ende setzen. Er war so stark wie noch nie und die Kreaturen in seiner Nähe gaben ihm noch mehr Kraft. Er würde die Helden ein für alle Mal besiegen!

- Stellt den **Schwarzen Herold** auf das Meeresfeld mit der **schwarzen 8**.
- Stellt die Figuren „**Drache**“, „**Dunkler Magier**“ und „**Gonhar**“ in seiner Nähe auf den Spielplan (der genaue Ort ist egal). Sie können von den Helden ignoriert werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Die drei Mächte“.



Der Schwarze Herold tauchte aus dem Meer auf. Er schien um das Vielfache mächtiger geworden zu sein als er es bei ihrer letzten Begegnung gewesen war. „Habt ihr eine Ahnung, wie wir ihn besiegen könnten?“, fragte einer der Helden die anderen. „Bisher haben wir nie direkt gegen den Schwarzen Herold gekämpft, er hat immer nur unseren Gegner unterstützt.“ „Vielleicht kann Orfen uns helfen!“, meinte ein anderer Held. „Der hat doch schon einmal alleine gegen ihn gekämpft. Er wollte zwar erst Gilda helfen, die Andori zu versorgen, aber danach kommt er bestimmt so schnell wie möglich!“

- **Erwürfelt** mit einem **schwarzen Würfel** die Position des **Schwarzen Herolds** und stellt ihn auf das entsprechende Meeresfeld.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Orfens Hilfe“.





Der Schwarze Herold hat **55 Stärkepunkte**. Er würfelt immer mit **drei schwarzen Würfeln**. Nur der **höchste** Würfel zählt (gleich Werte werden **nicht** addiert).

Wichtig: Für jede **Kreatur** auf dem Nord-Plan hat der Herold **2 Stärkepunkte** zusätzlich.

Übertreffen die Helden den Kampfwert des Herolds, wird eine der drei Figuren (Tarok, Varkur oder Gonhar) **aus dem Spiel** genommen. Unterliegen die Helden, geschieht **nichts**.

Wenn **alle 3 Figuren** aus dem Spiel sind, ist der Herold **besiegt**. Versetzt dann den Erzähler auf Feld **Z**.

Nach einer **gewonnenen** Kampfrunde wird der Herold auf das Meeresfeld mit der **höchsten** von ihm gewürfelten Zahl versetzt. Es ist möglich, dass er auf demselben Feld stehenbleibt. Für **jeden weiteren Würfel** wird ein **Nerax** (wenn es keine mehr im Vorrat gibt, ein Meerestroll) auf das Feld gestellt, auf das die gestrichelte Linie zeigt.

Beispiel: Der Herold würfelt 10, 10, 6. Er wird auf 10 versetzt. Je ein Nerax kommt auf I und IV.

Es können auch mehrere zur selben Zahl gesetzt werden (und werden dann evtl. entlang der Pfeile weiterversetzt).

Der Erzähler geht **nicht** weiter.

Zwischen zwei Kämpfen dürfen Kreaturen bekämpft werden.

Thorns weißer Holzstein zählt in jedem der 3 Kämpfe.



- Legt **Orfens Heldenwappen** auf den Buchstaben **V** der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, wird Orfen auf die **Taverne** (Feld 72) gestellt. Ein Held kann ihn mit seiner Heldenfigur **mitbewegen**. Das geht ausnahmsweise **auch durch Portale**.

Der Schwarze Herold hat **13 Willenspunkte** und **68 Stärkepunkte**. Er würfelt immer mit **zwei schwarzen Würfeln**. **Gleiche** Würfelwerte werden **addiert**.

Gewinnen die Helden eine Kampfrunde, verliert der Schwarze Herold die **Differenz an Willenspunkten**. Unterliegen die Helden, geschieht **nichts**. Sinkt der Herold auf **0 Willenspunkte**, ist der Kampf **gewonnen**.

Nach jeder **gewonnenen Kampfrunde** wird die Position des Herolds **neu erwürfelt**. Es ist möglich, dass er auf demselben Feld stehenbleibt.

Wenn die Helden dazwischen keinen neuen Kampf beginnen, erholt sich der Herold nicht und steigt **nicht** wieder auf 13 Willenspunkte.

Wichtig: Die Helden können nur gegen den Schwarzen Herold kämpfen, wenn **Orfen** mit **an Bord** ist.

Wenn der Schwarze Herold **besiegt** wurde, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben **Z** der Legendenleiste versetzt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der letzte Kampf

Z₂

Der Schwarze Herold löste sich wie in Luft auf und war weg. Die Helden hatten es geschafft! Sie hatten den Schwarzen Herold, der so oft ihre Feinde unterstützt hatte, endgültig besiegt! Nun war alles Böse aus der Welt vertrieben und das Gute hatte gesiegt! Zumindest vorerst...

Die Bauernhöfe und die Rietburg wurden in der nächsten Zeit wieder aufgebaut.

Das Reich der Schildzwerge war wieder geeint und sie lebten in Freundschaft zu den Andori und den Völkern des Nordens.

In die Taverne „Zum Trunkenen Troll“ kamen nun nicht mehr nur Andori. Auch bei den Schild- und Silberzwerge, den Taren und den anderen Einwohnern des Nordens war sie sehr beliebt.

Kram heiratete Marun, die tapfere Schildzwergerin, die ihn in den Süden begleitet hatte.

Eara war froh, dass es nun keinen Grund mehr gab, die Dunkle Magie zu nutzen, und sie wollte nun in Andor bleiben, wo sie immer in der Nähe ihrer Freunde war.

Chada wurde feierlich zur ersten Königin von Andor gekrönt. Sie heiratete den Thorn und sie bekamen eine Tochter und einen Sohn, die sie „Eara“ und „Kram“ nannten.

Thorns bester Freund Betram wurde zum neuen Schwertmeister ernannt und zog mit seiner Familie in die Rietburg.

Und Orfen? Der lebte eine Zeit lang in der Nähe des Grauen Gebirges, bis er eines Tages spurlos verschwand und niemand wusste, was mit ihm geschehen war...



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Der letzte Kampf

Z₁

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

- ...der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und...
- ...der Trosswagen und die Taverne verteidigt wurden und...
- ...alle 4 Magischen Schilde auf Feld 0 liegen und...
- ...der Schwarze Herold besiegt wurde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Z2.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
 ..der Barde auf 0 Ruhm gesunken ist oder...
 ..der Trosswagen oder die Taverne nicht verteidigt wurden oder...
 ..nicht alle 4 Magischen Schilde auf Feld 0 liegen oder...
 ..der Schwarze Herold nicht besiegt wurde.
 Der Schwarze Herold schlug so heftig gegen die „Chada“, dass sie kenterte und langsam im Meer versank. Die Helden hatten keine Zeit mehr, sich zu retten, und gingen zusammen mit dem Schiff unter. Nun hatte der Schwarze Herold freie Bahn und niemand würde sich ihm mehr in den Weg stellen. Nun konnte er Andor endlich komplett vernichten!