

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Rogars Rache



Vorbereitungen 1
Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem Spelaufbau beginnt.

Diese Legende spielt zeitlich nach den Geschehnissen in der Kampagne um die „Die Feinde von Andor“, nach den „Chroniken der Dunklen Helden“ und im Anschluss an die Legende „Die verschwundenen Schiffe“.

Vorwissen aus diesen Legenden wird jedoch nicht benötigt. Die Legende spielt auf der Vorderseite des Spielplans („Rietland“) und benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterungen **Der Sternenschild** und **Neue Helden** sowie die **Andor-Bonus-Box**.

Führt die Anweisungen auf der unten stehenden **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler wählt **1 Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holz-scheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holz-scheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holz-scheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Legt die **Brunnenplättchen** mit der braunen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Legt **alle Würfel** des Grundspiels sowie die **orangenen Barbaren-Würfel** (aus der „Bonus-Box“) bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holz-scheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt **alle Goldmünzen** und die **Ausrüstungstafel** bereit und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Legt zusätzlich auch die **Ausrüstungstafel** aus der „Bonus-Box“ bereit und verteilt ebenfalls **alle Gegenstände** auf der Tafel.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Rogars Rache



Vorbereitungen 2
Diese Karte wird nach der Karte „Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Stellt **alle Kreaturen**, die Figur **Hexe Reka**, aus der Erweiterung „Neue Helden“ den **Trunkenen Troll**, aus der Erweiterung „Der Sternenschild“ den **Belagerungsturm** und aus der „Bonus-Box“ **1 Fluggor** und **alle Barbaren (König, 3 Häuptlinge, 5 Krieger)** neben den Spielplan.
- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Mischt die **Nebelplättchen** und verteilt sie auf den Nebelfeldern (Kreise).
- Legt **alle goldenen** und (aus der „Bonus-Box“) **weißen Ereigniskarten**, **3 Heilkräuter**, **4 Bauernplättchen**, aus der Erweiterung „Der Sternenschild“ **alle 2er- und 4er-Holz-stämme**, den **roten Markierungsring** und die **4 Gaben der Andori** und aus der „Bonus-Box“ die **8 Humpen**, **alle Barbaren-Kampfkarten** sowie die **3 Karten „Tücke der Kreaturen“** bereit.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „A“** der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **A1, A2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **N**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt ein **Sternchen** auf den **Buchstaben N**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Weitere Erzählungen... 1“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache



Weitere Erzählungen... 1

Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

Rogar, König des Stammes der „Donnerklauen“, stand auf dem höchsten Turm der Rietburg, lehnte sich an die Brüstung und schaute von dort aus hinab auf seine Männer, die sich rund um die Burg verschanzt hatten und auf die Rückkehr der Helden warteten. Jetzt endlich hatte sich sein sehnlichster Wunsch erfüllt. Die Zeit der Rache war gekommen. Und er hatte lange darauf warten müssen...

Viele Jahre zuvor, vor der Zeit, die als „Die Tage des Widerstands“ in die Geschichte eingegangen war, hatte es bereits einen Angriff auf das Rietland gegeben. Damals waren die Barbaren vom Wachsamem Wald aus auf die Burg zugestürzt, und es hatte alles nach einem glorreichen Sieg ausgesehen. Wenn nur nicht die Helden von Andor gewesen wären, die - wieder einmal - das Land vor einer Gefahr beschützt hatten. Nach zahlreichen Kämpfen war es ihnen gelungen, über die Barbaren zu triumphieren. Und der damalige König - dieser Narr (Rogar wollte seinen Namen gar nicht erst aussprechen) - hatte nach seiner Niederlage törichterweise sogar zugelassen, dass sein Stamm Freundschaft mit den Bauern schloß und sich im Rietland niederließ. Sie hatten sie sogar im Kampf gegen die Kreaturen unterstützt, statt jede sich bietende Gelegenheit dazu zu nutzen, einen neuen Angriff zu starten und das zu beenden, was sie einst begonnen hatten.

Der kampfeshungrige Rogar war wegen seiner Ansichten vom Stamm verstoßen worden, genauso wie eine kleine Handvoll seiner Getreuen, die daraufhin gemeinsam in den Osten gezogen waren. Und dort hatten sie sich neu formiert. Hatten eine Armee aus angriffslustigen Barbaren aufgebaut, um erneut im Rietland einzufallen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Weitere Erzählungen... 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache



Weitere Erzählungen... 2

Diese Karte wird nach der Karte
„Weitere Erzählungen... 1“ aufgedeckt.

Dann allerdings waren die Dunklen Schwestern aus der Unterwelt aufgetaucht, so wie später auch der berühmte Eiserne König, und Rogar wollte erst einmal abwarten, was geschah. Die Bedrohung durch die Dunklen Hexen hatte sogar ihm Angst bereitet und er wollte ihnen lieber nicht entgegentreten. Doch nun war dieses Kapitel der Andorischen Geschichte Vergangenheit, das Land friedlich geworden.

Und als ein Späher ihm die Nachricht überbrachte, dass die von ihm verhassten Helden in den Norden zu den Nebelinseln aufgebrochen waren, weil es dort Vorkommnisse mit vermissten Schiffen geben sollte, sah er seine Chance gekommen. Er nutzte die Abwesenheit der Helden und griff mit seiner Horde die Rietburg an. Die Abwesenheit der Königin war der entscheidende Faktor bei der Eroberung gewesen. Ihre Truppen waren weniger gut aufgestellt und daher für ihn leicht zu besiegen. Und seine Mannen waren begierig darauf, das Land zu plündern.

Nun stand Rogar auf dem Turm der Rietburg und hatte sein Ziel erreicht. Die Rietburg gehörte ihm, und seine Barbaren hielten das Umland besetzt. Er konnte sich nicht vorstellen, wie die Helden, die bald aus dem Norden zurückkehren würden, ihm jetzt noch gefährlich werden konnten...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Rogars Rache

A1

Diese Legende besteht aus den Legendenkarten
A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, N
Vorbereitungen 1&2, Weitere Erzählungen... 1&2,
Die Unterstützung der Hexe, Die Hilfe der Zwerge,
Ein Werkzeug des Krieges 1&2, In der Taverne 1&2,
Eine wohlschmeckende Bestechung 1&2, Epilog, Teil IV

Weitere Vorbereitungen:

- Mischt die **weißen Ereigniskarten** und legt sie als Stapel verdeckt neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Mischt die **goldenen Ereigniskarten**, zieht verdeckt eine davon und legt sie oberhalb des Sonnenaufgang-Felds. Die übrigen Ereigniskarten kommen wieder zurück in die Schachtel.
- Stellt den **Barbaren-König** auf die Rietburg (Feld 0), die **Häuptlinge** auf die Felder 2, 4 und 6 und die **Krieger** auf die Felder 3, 5, 11, 13 und 14.
Wichtig: Die Barbaren bewegen sich in dieser Legende **nicht**. Die Helden verlieren keine Willenspunkte, auch wenn sich noch Barbaren auf dem Spielfeld befinden.
Kreaturen ignorieren die Barbaren.
- Mischt die **5 Krieger-Kampfkarten** und legt sie als Stapel mit der Kampfkraft nach oben bereit. Macht das Gleiche mit den 3 Kampfkarten der **Häuptlinge** und legt die Kampfkarte des **Königs** darunter.
- Würfelt mit einem roten Kreaturenwürfel und zählt **10** zu dem Wurfresultat hinzu. Stellt einen **Gor** auf das so ermittelte Feld.
- Würfelt zweimal mit einem roten Kreaturenwürfel und zählt jeweils **20** zu dem Wurfresultat hinzu. Stellt je einen weiteren **Gor** auf die so ermittelten Felder.
- Mischt die 3 „Tücke der Kreaturen“-Karten und legt zwei von ihnen offen mit dem Pfeil an die Buchstaben **C** und **F** der Legendenleiste.
- Stellt einen **Skral** und einen **Troll** auf die Ablagefelder der ersten Tücke-Karte beim Buchstaben **C** und einen **Troll** und einen **Wardrak** auf die Ablagefelder der zweiten Tücke-Karte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Rogars Rache

A2

Erreicht der Erzähler eine dieser Karten, werden die beiden Kreaturen nacheinander ins Spiel gebracht. Dazu würfelt ihr mit einem roten Würfel und addiert den auf der Karte angegebenen Wert. Das ergibt die Feldzahl, auf die die Kreatur gestellt wird.

- Deckt jetzt die übrig gebliebene Tücke-Karte auf und stellt **zwei Skrale** gemäß der Anweisung auf der Karte auf.
- Für alle eingewürfelten Kreaturen gilt: Sollte das Feld bereits durch eine andere Kreatur besetzt sein, wird die neue Kreatur entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld versetzt.

Die Helden von Andor erreichten das Rietland. Die Fahrt nach Süden von den Nebelinseln aus konnte ihnen nicht schnell genug gehen, nachdem sie von der Eroberung der Rietburg durch die Barbaren erfahren hatten.

Bereits am Steg nördlich des Wachsamens Waldes wurden sie vom Obersten Bewahrer Malikor empfangen, der ihnen sofort die gegenwärtige Lage beschrieb, in der sich das Land befand. „Die Barbaren haben sich rings um die Burg verschanzt und weichen nicht von ihren Posten“, fügte Malikor anschließend hinzu. „Sie scheinen nur auf euch zu warten. Es wird schwer werden, sie wieder zu vertreiben. Ihr kennt die Burg nur zu gut und wisst, wie schwierig es ist, sie zu erobern.“

„Dann brauchen wir alle Hilfe, die wir kriegen können“, meinte einer der Helden.

„Die Hexe Andra wird euch sicher helfen, so wie sie es schon zu Zeiten der Dunklen Schwestern getan hat. Und auch die Zwerge werden euch nur zu gern beistehen“, sagte Malikor. „Aber ob das reichen wird, die Burg einzunehmen?“ fragte ein Held.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache

A 3

„Was ist mit dem alten Belagerungsturm?“ fragte ein anderer. Malikor runzelte die Stirn. „Wovon sprecht ihr?“

„Damals, während der Ära des Sternenschildes, wollten die Kreaturen mit Hilfe eines Belagerungsturms die Burg erstürmen“, erklärte der Held. „Damals gelang es uns nur mit großen Mühen, dieses zu verhindern.“

„Ja, ihr habt recht!“ meinte der Oberste Bewahrer. „Jetzt erinnere ich mich wieder. Den Turm gibt es wirklich noch. Er steht nordwestlich der Marktbrücke. Aber er ist bedingt durch sein Alter in keinem sehr guten Zustand mehr. Und außerdem wurde mir berichtet, dass auf seiner obersten Plattform ein Fluggor sein Nest gebaut haben soll. Ihr werdet den Turm mit etwas Holz reparieren und den Fluggor vertreiben müssen, bevor ihr ihn benutzen könnt. Fragt bei den Schildzwerge nach! Sie sind handwerklich sehr erfahren und können euch bei der Reparatur bestimmt behilflich sein.“

Stell den **Belagerungsturm** auf den Kreuzungspunkt der drei Felder **28**, **36** und **38** und stell einen **Fluggor** dazu.

Jedes Mal, wenn in dieser Legende bei Sonnenaufgang oder durch ein Nebel-Plättchen eine Ereigniskarte aktiviert wird, wird **vorher** der Fluggor versetzt. Und zwar zu der Kreatur, die auf der höchsten Feldzahl steht. Wenn eine Kreatur, auf deren Feld ein Fluggor steht, bei Sonnenaufgang bewegt würde, wird sie nicht entlang des Pfeils versetzt, sondern von dem Fluggor bewegt. Dazu würfelft ihr mit einem roten Würfel und addiert 10. Das ergibt die Feldzahl, auf die die Kreatur versetzt wird. Der Fluggor wird anschließend wieder zu dem Belagerungsturm gestellt.

Wichtig: Barbaren werden von dem Fluggor **nicht** bewegt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache

A 4

Der Fluggor hat die gleichen Kampfwerte und Würfel und bringt die gleiche Belohnung wie ein normaler Gor.

Wichtig: Solange der Fluggor noch auf dem Belagerungsturm sitzt, kann er zunächst nicht bekämpft werden.

Würfelft für jedes **2er-** und **jedes 4er-Holzplättchen** mit einem roten Würfel und addiert 50 zu dem Ergebnis, um die Feldzahl zu ermitteln, auf die jeweils ein Holzstamm gelegt wird. Es können mehrere Holzstämmen auf einem Feld liegen.

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Stamm steht, kann er ihn einsammeln. Die Stämme werden auf die Stärkepunkteleiste der Heldentafel gelegt - und zwar so, dass sie links neben den Holzstein passen, der die Stärkepunkte anzeigt.

Ein Held kann mehrere Stämme gleichzeitig tragen, wenn alle diese Stämme links neben den Holzstein auf seiner Stärkepunkteleiste passen.

Aufgabe 1:

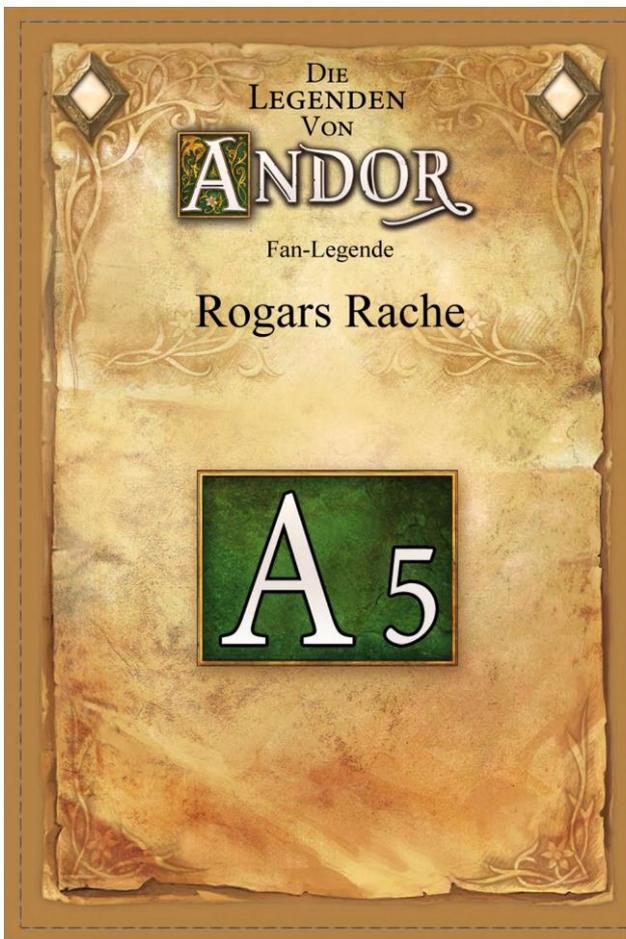
Um den Belagerungsturm bewegen zu können, müssen die Helden ihn reparieren. Dazu müssen sie Holzstämmen im **Wert von 6** einsammeln und auf dem Feld 28, 36 oder 38 ablegen.

Legt ein **Sternchen** auf das Feld 71. Sobald ein Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „Die Hilfe der Zwerge“ aufgedeckt und vorgelesen.

Aufgabe 2:

Ein Held muss das Feld 71 betreten und mit den Schildzwerge sprechen. Nur mit ihrer Hilfe ist es möglich, den Belagerungsturm zu reparieren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. →



Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **2 der 3 Heilkräuter**.

„Die Barbaren sind dabei, die Burg weiter zu befestigen“, sagte Malikor. „Viel Zeit bleibt euch nicht, sie zu erobern. Sollte euch dies nicht innerhalb der nächsten Tage gelingen, so fürchte ich, könnte die Burg für immer in ihren Händen bleiben.“

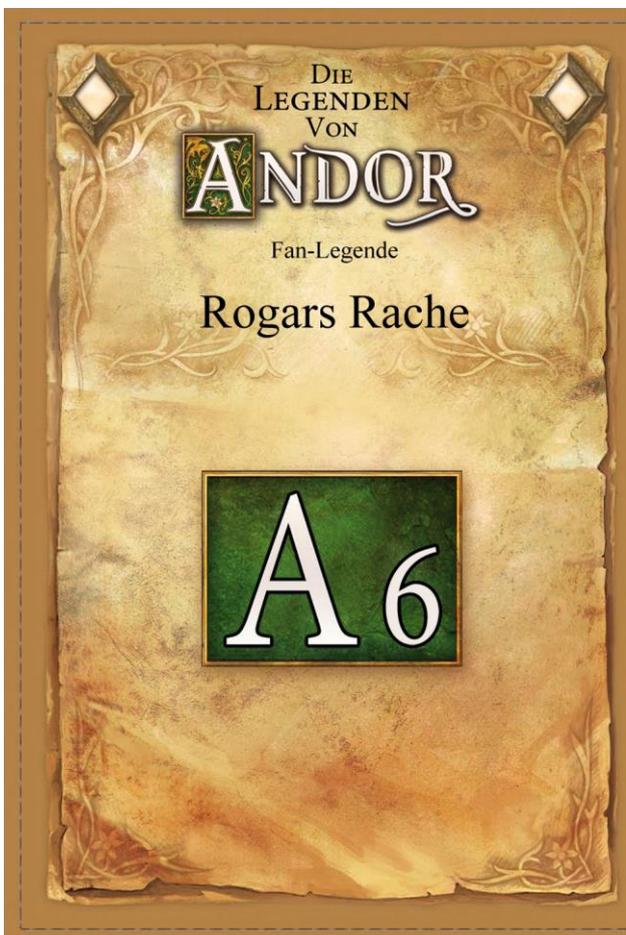
Nehmt alle Bauernplättchen, dreht sie auf die Schildseite und legt sie neben die Schildzahl an der Rietburg, die sich auf eure Heldenanzahl bezieht. (Beispiel: Bei 2 Spielern würden demnach jetzt 7 Schilde an der Rietburg liegen.)

Legt den roten Markierungsring über das Symbol des Erzählers auf dem Sonnenaufgang-Feld. Wenn der Erzähler bei Sonnenaufgang bewegt wird, wird zunächst eines der Schildplättchen von der Rietburg entfernt. Sind alle Plättchen entfernt, wird ab diesem Zeitpunkt statt dessen ein rotes X auf ein freies Schild-Symbol gelegt. Sollte der Erzähler bewegt werden und kein Schild-Plättchen mehr vorhanden und alle Symbole von einem roten X oder einer Kreatur verdeckt sein, ist die Legende **sofort verloren**.

Aufgabe 3 (Legendenziel):

Die Helden müssen die Rietburg erobern und den Barbaren-König besiegen, bevor bei einer Erzähler-Bewegung bei Sonnenaufgang kein Schild-Plättchen mehr entfernt oder kein Schild-Symbol mehr mit einem roten X abgedeckt werden kann und bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenseite erreicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. →



Kreaturen, welche die Rietburg betreten, werden wie üblich auf einen freien Schild gestellt. Sollte kein Schild mehr frei sein, ist die Legende **sofort verloren**.

Wichtig: Der König kann erst bekämpft werden, wenn **kein Häuptling** mehr auf dem Spielplan **steht** und wenn sich der Belagerungsturm auf einem Feld befindet, das an die Rietburg (Feld 0) angrenzt.

Der Kampf gegen Barbaren funktioniert wie der Kampf gegen Kreaturen. Ihre Felder können betreten und passiert werden. Es sind immer die Helden, die einen Kampf beginnen. Die Stärke eines Kriegers oder Häuptlings lest ihr einfach an der obersten Karte des jeweiligen Kampfkartenstapels ab. Um einen Barbaren zu besiegen, müsst ihr seinen Kampfwert nur einmal übertreffen. Bei Gleichstand geschieht nichts. Wenn ihr den Kampf gewonnen habt, müsst ihr die Kampfkarte aufdecken. Dort erfahrt ihr die Auswirkung. Falls es Belohnungen gibt, gelten die nur für den Helden oder die Heldengruppe, die am Kampf beteiligt waren. Sollte durch eine Karte ein Häuptling auf die Rietburg gestellt werden, so kommt er statt dessen aus dem Spiel. Krieger werden nach einem Sieg **immer** vom Spielplan genommen, unabhängig vom Text auf der Kampfkarte. Belohnungen oder Erzählerbewegungen werden dennoch ausgeführt.

Krieger unterstützen andere Barbaren, wenn sie benachbart zu ihnen stehen, mit ihren 3 Stärkepunkten.

Beispiel: Ein Krieger steht benachbart zu einem Häuptling. Dann hat dieser Häuptling im Kampf 3 zusätzliche Stärkepunkte ($7 + 3 = 10$).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache

A 7

Krieger unterstützen sich gegenseitig und auch den König. Häuptlinge unterstützen nicht.

Hinweis: Wenn das Nebelplättchen, das den Trank der Hexe zeigt, aufgedeckt und aktiviert wird, wird die Legendenkarte „Die Unterstützung der Hexe“ aufgedeckt und vorgelesen.

„Eine der Wachen der Rietburg hat bei ihrer Flucht - nachdem es schließlich keinen Zweifel mehr daran gegeben hatte, dass die Barbaren die Burg in ihre Gewalt bringen würden - es geschafft, wenigstens dies hier zu retten, bevor es in ihre Hände fallen konnte. Es wird euch bestimmt äußerst nützlich sein“, sagte Malikor und reichte den Helden ein Geschenk.

Stellt eure Heldenfiguren auf das Feld **49**. Verschiebt das Nebelplättchen von Feld 49 auf das Feld 39. Jeder Held startet mit **7 Willenspunkten** und **2 Stärkepunkten**. Die Heldengruppe erhält **4 Gold** und **1 der 4 Gaben der Andori**. Ihr entscheidet, wer wie viel bekommt. Die Funktionen der Gegenstände könnt ihr auf der Karte „Die Gaben der Andori“ aus der Erweiterung „Der Sternenschild“ nachlesen.

Die Befreiung der Rietburg konnte beginnen.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache

N

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... die Helden den Barbaren-König besiegt haben, bevor kein Schild in der Rietburg mehr frei bzw. vorhanden ist.

Die überlebenden Barbaren fielen vor den Helden auf die Knie, nachdem sie ihren König besiegt hatten. Mit Rogars Ende war auch die Wut erloschen, welche er in den Herzen der Krieger entfacht hatte, und sie baten um Gnade. Die Helden gewährten sie. Und wie schon die Stämme zuvor, dauerte es nicht lange, bis auch sie ein Teil der Andorischen Bevölkerung wurden.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... die Helden es nicht geschafft haben, den Barbaren-König zu besiegen oder ...
... kein Schild mehr entfernt oder mit einem roten X versehen werden kann.
Rogar hatte Recht behalten. Er hatte die Abwesenheit der Helden zur richtigen Zeit genutzt und seine Männer die Burg so sicher gemacht, dass niemand es mehr schaffen würde, ihn von dort zu vertreiben. Angesichts seines Triumphs schlossen sich ihm bald weitere Barbaren-Stämme an, und die Bevölkerung Andors hatte keine Chance mehr, sich gegen sie zu wehren.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache



Die Unterstützung der Hexe

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Nebelplättchen, das den Trank der Hexe zeigt, aktiviert hat.

Stell die Figur der Hexe auf das Feld mit dem Nebelplättchen.

Der Held wanderte durch den Nebel, als er die Anwesenheit einer anderen Person dicht in seiner Nähe spürte. Er schaute sich um und konnte die Hexe Andra sehen, die sich auf ihn zu bewegte. Seit dem Tod von Reka vor einigen Jahren hatte sich deren Schwester Andra als wertvolle Hilfe im Kampf gegen die Bedrohungen Andors herausgestellt. Und daher hoffte der Held, dass sie ihnen auch diesmal zur Seite stehen würde.

„Ich kann nicht lange bei euch bleiben“, sagte Andra mit sorgenvoller Stimme. „Dinge geschehen in der Welt, um die ich mich kümmern muss. Dinge, die keinen Aufschub dulden und die weit über die Entwicklungen hier im Rietland hinausgehen. Nehmt diesen kleinen Vorrat an Hexentränke, den ich für euch zubereitet habe. Das ist alles, was ich euch an Hilfe mitgeben kann. Es wird eine Weile dauern, bis wir uns wiedersehen werden. Viel Glück!“ Damit trat Andra zurück und verschwand in den dichten Nebelschwaden, ohne dass der Held noch etwas zu ihr sagen konnte.

Der Held, der das Nebelplättchen aktiviert hat, erhält jetzt **zwei Tränke der Hexe**.

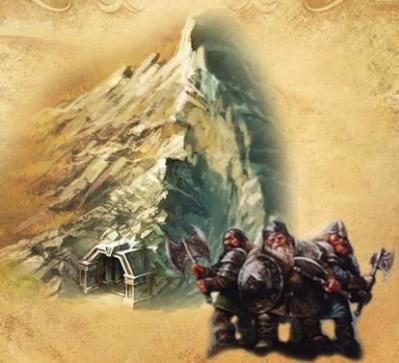
Nehmt die Figur der Hexe wieder vom Spielfeld und alle übrigen Hexentränke von der Ausrüstungstafel. Sie stehen euch in dieser Legende nicht mehr zur Verfügung und können nicht mehr gekauft werden.

Sollten beide erhaltenen Tränke aufgebraucht werden, kommen sie anschließend aus dem Spiel.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache



Die Hilfe der Zwerge

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held zum ersten Mal auf dem Feld 71 steht.

„Seit den Tagen des Eisernen Königs, als dieser die Finsternen Seelen auf die Mine losgelassen hat, haben sich unsere Streitkräfte noch immer nicht vollständig erholt“, sagte einer der Zwerge, nachdem er den Helden am Eingang der Mine begrüßt hatte. „Es wird noch etwas dauern, bis wir euch mit einer schlagkräftigen Armee zur Seite stehen können.

Aber wir haben erfahren, dass ihr plant, den alten Belagerungsturm nahe der Marktbrücke wieder instand zu setzen. Ein paar von uns, die sich auf Reparaturen spezialisiert haben, werden euch gerne dabei helfen.“

Stell die Figur **Schildzwerge** auf das Feld **71**. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann ein Held die Figur bis zu 4 Felder bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden die Zwerge bis zu 8 Felder bewegen).

Aufgabe:

Ein Held muss die Schildzwerge auf ein Feld bewegen, das an den Belagerungsturm angrenzt (Feld 28, 36 oder 38). Stehen die Zwerge auf einem dieser Felder und liegen Holzstämme im **Wert von 6** auf dem gleichen Feld, dann wird die Legendenkarte „Ein Werkzeug des Krieges I“ aufgedeckt und vorgelesen.

Wichtig: Solange der Belagerungsturm nicht repariert wurde, wird das „+4 Stärke-Symbol“ auf der Figur Schildzwerge ignoriert. Die Helden erhalten durch die Schildzwerge im Kampf also keine zusätzlichen Stärkepunkte.

Die Schildzwerge können mit Kreaturen und Barbaren auf dem gleichen Feld stehen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache

Ein Werkzeug des Krieges 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Schildzwerge auf einem Feld stehen, das an den Belagerungsturm angrenzt, und Holz im Wert von 6 auf dem gleichen Feld liegt.

„Wir brauchen auf jeden Fall starke Hände, um den Belagerungsturm zu bewegen“, meinte einer der Helden, als er mit seinen Gefährten neben dem hölzernen Turm stand, der gerade von einigen Zwergen wieder so weit instand gesetzt wurde, dass er bewegt und als Hilfsmittel für die Rückeroberung der Rietburg genutzt werden konnte.

„Nun, als er das letzte Mal bewegt wurde“, sagte ein anderer Held, „war, wenn ich mich recht erinnere, ein mächtiger Troll dazu nötig, ihn voranzuwuchten. Und ich glaube nicht, dass wir eine der Kreaturen dazu bringen werden, uns zu helfen.“

„Na ja.... Einen Troll vielleicht schon.“

Die anderen Helden sahen sich an. An diese Möglichkeit wollte eigentlich keiner von ihnen so wirklich denken. „Glaubst du wirklich, dass wir uns auf ihn verlassen können?“

„Wahrscheinlich bleibt uns keine andere Wahl. Alleine werden wir es niemals schaffen, den Turm zur Burg zu bringen.“

„Nur... wo finden wir ihn?“

„Er wird sicherlich unter irgendeinem Baum seinen Rausch ausschlafen. Fragen wir am besten Gilda in der Taverne. Sie könnte vielleicht etwas wissen“, schlug der erste Held vor.

Legt ein **Sternchen** auf das Feld 72.

Aufgabe:

Ein Held muss zur Taverne (Feld 72) reisen und Gilda zum Aufenthaltsort des Trunkenen Trolls befragen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Wenn ein Held das Feld 72 betritt, wird die Legendenkarte „In der Taverne 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein Werkzeug des Krieges 2“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache

Ein Werkzeug des Krieges 2

Diese Karte wird nach der Karte „Ein Werkzeug des Krieges 1“ aufgedeckt.

Hinweis: Der Fluggor neben dem Belagerungsturm kann ab jetzt von den Helden bekämpft werden.

Von nun an unterstützen die Schildzwerge die Helden auch im Kampf. Stehen sie auf demselben Feld wie eine Kreatur oder einer der Barbaren, zählen sie im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte für die Helden.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache



In der Taverne 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held zum ersten Mal auf dem Feld 72 steht.

Als der Held die Taverne betrat, erwartete ihn eine Überraschung. „Gilda ist nicht da“, sagte ihr Vertreter Wolfhard, der mit einem Besen bewaffnet dafür sorgte, dass der Boden des unüblicherweise leeren Schankraums bei ihrer Rückkehr nicht zu schmutzig aussah. „Und ich weiß nicht, wann sie zurückkommt.“

„Kannst statt dessen du uns etwas Met geben?“ fragte der Held. „Wir brauchen es, um den Trunkenen Troll dazu zu bringen, für uns den Belagerungsturm in Richtung Rietburg zu schieben. Nur mit seiner Hilfe werden wir in der Lage sein, die Barbaren wieder aus der Burg zu vertreiben.“

„Auch wenn ich davon ausgehe, dass Gilda in diesem besonderen Fall nichts dabegeben haben wird, will ich das nicht über ihren Kopf hinweg entscheiden“, sagte Wolfhard. „Daher kann ich euch keinen Met überlassen. Jedenfalls nicht, ohne dafür zu bezahlen.“

„Dann kannst du uns doch bestimmt wenigstens einen Freundschaftspreis machen“, schlug der Held vor.

„Das dürfte wohl gehen“ meinte Wolfhard, stellte den Besen an den Schanktresen und ging hinter die Theke, um ein paar Krüge zu suchen. „Für 1 Münze gebe ich euch einen vollen Humpen.“

Deckt jetzt die **goldene Ereigniskarte** auf und führt zunächst das darauf stehende Ereignis aus. Legt anschließend den **Trunkenen Troll** auf das Feld mit der unten auf der Karte angegebenen Zahl.

Der Trunkene Troll bewegt sich zur Zeit nicht. Helden und Kreaturen können das Feld, auf dem er liegt, betreten und wieder verlassen. Kreaturen überspringen das Feld des Trolls nicht. Die Barbaren ignorieren den Trunkenen Troll.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „In der Taverne 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache



In der Taverne 2

Diese Karte wird nach der Karte „In der Taverne 1“ aufgedeckt.

Legt alle **Humpen**, die sich jetzt auf der Ausrüstungstafel befinden, auf die Taverne. Für **1 Gold** kann ein Held einen der Humpen kaufen. Er wird dann auf ein kleines Ablagefeld auf der Heldentafel gelegt.

Aufgabe:

Kauft Humpen und bringt sie auf das Feld des Trunkenen Trolls. Liegt mindestens ein Humpen auf seinem Feld, wird die Legendenkarte „Eine wohlschmeckende Bestechung 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Sollte durch eine Ereigniskarte ein Humpen aus dem Vorrat genommen werden müssen, nehmt statt dessen einen Humpen aus der Taverne.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache



Eine wohlschmeckende Bestechung 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held einen Humpen aus der Taverne auf dem Feld des Trunkenen Trolls ablegt.

Die Helden erreichten den Trunkenen Troll, der durch den Duft des Mets nicht lange benötigte, um aufzuwachen und sehnsüchtig auf den vollen Humpen in der Hand des Helden zu starren.

„Kannst du uns helfen und den Belagerungsturm in Richtung Rietburg schieben?“ fragten die Helden ohne Umschweife. „Du bekommst dafür auch etwas von uns.“

„Nicht jeder Met ist gleich gut!“ sagte der Troll.

„Dies hier ist Gildas Bester. Da wirst du nicht widerstehen können“, versprach der Held, der den Humpen in der Hand hielt. Wie als Bestätigung erhob sich der Riese ohne ein weiteres Wort und folgte dem Helden, während sein Blick wie gebannt an dem vollen Humpen festhing.

Aufgabe 1:

Die Helden müssen mit Hilfe der Humpen den Trunkenen Troll auf ein Feld bewegen, das an den Belagerungsturm angrenzt. Anschließend können sie den Troll und den Turm gemeinsam bewegen und ihn den Turm zur Rietburg schieben lassen.

Wenn ein Held einen Humpen auf dem Feld des Trolls ablegt, wird dieser aufgedeckt. Die Zahl auf der Rückseite des Humpen-Plättchens gibt die Anzahl an Feldern an, die der Trunkene Troll bewegt werden kann. Erreicht dieser eines der Felder, die an den Belagerungsturm angrenzen und hat noch Felder übrig, verfallen sie zunächst.

Ab diesem Zeitpunkt werden für jeden weiteren Humpen auf dem Feld des Trolls der Troll und der Belagerungsturm gemeinsam um die entsprechende Anzahl Felder bewegt.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Eine wohlschmeckende Bestechung 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache



Eine wohlschmeckende Bestechung 2

Diese Karte wird nach der Karte „Eine wohlschmeckende Bestechung 1“ aufgedeckt.

Eingesetzte Humpen kommen zurück auf die Ausrüstungstafel. Sollten alle Humpen aus der Taverne aufgebraucht sein, mischt sie und legt sie erneut als Stapel auf das Feld 72.

Am Anfang haben die Helden die Wahl, auf welchem Weg sie in Richtung Burg ziehen wollen. Das heißt, sie bewegen den Turm von der „Felderkreuzung“ aus zuerst ein Feld weit entweder auf das Feld 28, 36 oder 38.

Ab dann wird der Belagerungsturm **in Pfeilrichtung** bewegt.

Wichtig: Der Belagerungsturm ist trotz der Reparatur alt und instabil. Er kann nicht auf ein Feld mit einem Barbaren oder einer Kreatur bewegt werden. Wird eine Kreatur auf das Feld gestellt, auf dem der Belagerungsturm steht, oder bewegt sich die Kreatur auf dessen Feld, ist die Legende **sofort verloren**.

Haben die Helden mit dem Turm eines der Felder angrenzend zur Rietburg erreicht, können sie die Rietburg **von diesem Feld aus** betreten und den Barbaren-König angreifen.

Aufgabe 2 (Legendenziel):

Die Helden müssen den Barbaren-König besiegen, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht oder bevor kein Schild neben der Rietburg mehr mit einem roten X abgedeckt werden kann.

Wird der König besiegt, wird der Erzähler sofort auf Feld „N“ der Legendenleiste versetzt.

Zur Erinnerung: Der Barbaren-König kann erst bekämpft werden, wenn kein Häuptling mehr auf dem Spielplan steht (Ausnahme Feld 80).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Rogars Rache



Epilog, Teil IV

Deckt diese Karte auf, nachdem ihr die Legende mit einem **guten Ende** abgeschlossen habt.

Und noch etwas geschah zur gleichen Zeit...

Der Agren kämpfte sich mühsam den Hang des Hügels hinauf. Zwar hatten sie ihn vor dem gewarnt, was er finden würde, dennoch trieb ihn die Neugier an und er wollte es mit eigenen Augen sehen.

Er erreichte den Gipfel des Hügels und schaute von dort aus gen Osten. In einiger Entfernung erhob sich weit über die Wipfel des Bronwaldes hinweg wie ein mahnender Finger ein schmaler, düsterer Turm, über dessen Spitze schwarze Wolken festgingen. Er schien auf den Grundmauern des Gebäudes errichtet worden zu sein, was die Menschen und Zwerge den „Alten Bron“ nannten. Von diesem war allerdings nichts mehr zu sehen.

Den Agren schüttelte es vor Angst. Es war ein furchterregender Anblick, der sich ihm bot, noch viel unheimlicher, als man es ihm beschrieben hatte. Keiner der Bergbewohner wusste, woher dieser Turm so plötzlich gekommen war oder wer ihn überhaupt errichtet hatte. Aber nun verbreitete er Angst unter den Bewohnern des Grauen Gebirges, mehr noch als es vor einigen Jahren der Urtroll oder der Greim getan hatten. Niemand konnte sich vorstellen, welche Schrecken sich im Inneren des Turms verbargen.

Während der Agren noch wie gebannt auf den Turm schaute, vollzog sich plötzlich ein Wandel. Seltsames violettes Licht strömte in mehreren Strahlen von der Spitze aus in den Himmel. Dann öffneten sich mehrere Fenster und Luken an den Außenwänden des Turms und ein Schwarm schwarzer, geflügelter Wesen kam aus ihm herausgeflogen.

Dieser Anblick war für den Agren zuviel und er eilte angsterfüllt den Hügel hinab. Sein Volk musste unbedingt erfahren, was soeben geschehen war.