

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



### Vorbereitungen 1

Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem Spieldaufbau beginnt.

Diese Legende spielt zeitlich lange nach Legende 17 („Die letzte Hoffnung“) und nur wenige Wochen nach „Zorn der Elemente“ und basiert auf Ereignissen, die sich während der „Düsteren Zeiten“ zugetragen haben. Die Legende spielt auf der **Vorderseite** des Spielplans („Graues Gebirge“) und benötigt neben dem Spiel „**Die letzte Hoffnung**“ die Erweiterung „**Der Sternenschild**“ sowie „**Die verschollenen Legenden: Düstere Zeiten**“.

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**.
- Der **Krieger** erhält zusätzlich den **weißen Holzstein** und legt ihn auf die **3 seiner Stärkepunkteanzeige**.
- Der **Bogenschütze** erhält den Gegenstand **Kessel**.
- Der **Zauberer** erhält die **3 Zauberbücher** und legt sie mit der geschlossenen Seite nach oben auf die **speziellen Ablagefelder** auf seiner Heldentafel.
- Legt **verdeckt** die **Heldenwappen** in den Farben der Helden bereit, die am Spiel teilnehmen.
- Legt die **3 roten** und **4 großen grauen Würfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holz-scheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorbereitungen 2“.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



### Vorbereitungen 2

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

- Stellt alle **Wargors**, **Bergskrale** und **Trolle** bereit.
- Stellt **2 Wachtrolle** und die Figur **Radan** und aus den „Verschollenen Legenden: Düstere Zeiten“ die Figuren **Mart**, **Kjall** und **Thogger** sowie den **Riesentroll** und den **Berserkertroll** neben das Spielfeld.
- Legt **alle Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Mischt die **22 Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder (Kreise).
- Legt die **Ausrüstungstafel** neben das Spielfeld und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Legt die **3 Quellenplättchen** mit ihrer grauen Seite auf die Quellenfelder (Sechsecke) und dreht sie dann auf ihre farbige Seite.
- Legt verdeckt **6 Höhlenplättchen** auf die Höhlenfelder und den Rest als Vorrat bereit.
- Legt beide **Brücken**, das **Fernrohr**, den **Feuerschild** und die **2 Feuerplättchen**, die **Ereigniskarten** und außerdem den **roten Markierungsring**, aus der Erweiterung „Sternenschild“ die **Waldpilze** und den Gegenstand **Fackel** und aus den „Düsteren Zeiten“ das **Thogger-Plättchen**, **6 Zwergentüren**, das **Zwergentüren-Plättchen**, **8 Roteisensteine**, die **3 Drachenknochen**, die „Gaben der Schildzwerges“ **Roteisenschild**, **Spitzhacke**, **Eule** und **Zwergentiefel** sowie die **Schildkrone** bereit.
- Legt alle „**Alten Waffen**“ und die **4 Edelsteine** bereit.
- Stellt den **Trosswagen** neben den Spielplan.
- Legt die Karte „**Die Goldenen Schilde**“ bereit.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „a“** der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorbereitungen 3“.





DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



**Vorbereitungen 3**  
Diese Karte wird nach der Karte „Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **a1**, **a2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **n2**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben b, c, e, g und n**.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte** „Die Geschichte geht weiter... 1“.

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



**Die Geschichte geht weiter... 1**  
Diese Karte wird nach der Karte „Vorbereitungen 3“ aufgedeckt.

*Immer wieder stellten sich die Helden die Frage, wie sie sich eigentlich zu dieser Expedition hatten überreden lassen können. Die ständigen Streitereien der Zwerge zehrten immer mehr an ihren Nerven. Und es gab nicht nur einen Moment, wo sie die Expedition am liebsten verlassen hätten und ins Rietland zurückgekehrt wären. Dabei hatte alles so harmlos begonnen...*

*Die Zwerge waren bei einem Treffen in der Taverne „Zum Trunkenen Troll“ (die nach dem Angriff der Elemente dank vieler fleißiger, hilfreicher Hände so weit wieder aufgebaut worden war, dass Gilda wieder Gäste bewirten konnte) auf sie zugekommen und hatten sie gefragt, ob sie Interesse daran hätten, sich ihnen auf einer Expedition - genauer gesagt einer Schatzsuche - ins Graue Gebirge anzuschließen, wo sie nach verschollenen Relikten aus der Zeit suchen wollten, als noch ihre Vorfahren in den Bergen gelebt hatten. Es gäbe eine ganze Reihe wertvoller Schätze und Artefakte, die nur darauf warteten, gefunden zu werden.*

*Die Zwerge hatten einen kompetenten Eindruck gemacht und ihre Erklärungen und Beschreibungen sehr überzeugend geklungen. Nichts hatte auf die Schwierigkeiten hingedeutet, welche die Helden bald erwarten würden.*

*Natürlich hatten diese gefragt, was denn der Lohn dabei wäre, wenn sie sie auf die Schatzsuche begleiteten. Auch wenn nach dem Kampf gegen die Elementare Frieden herrschte, so war dieser, wie das Land es immer wieder zu seinem Leidwesen erfahren musste, trügerisch. Und den Helden war nicht wohl dabei, erneut in einen anderen Teil Andors aufzubrechen.*

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte** „Die Geschichte geht weiter... 2“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Die Geschichte geht weiter... 2

Diese Karte wird nach der Karte  
„Die Geschichte geht weiter... 1“ aufgedeckt.

Die Zwerge sahen sich daraufhin an und beugten sich anschließend nach vorne, so dass die Helden es ihnen gleich tun mussten, um ihre Worte zu verstehen.

„Mit Sicherheit könnt ihr euch noch an die magische Sphäre erinnern, mit der ihr vor einiger Zeit in die Vergangenheit in die Ära der Trollkriege gereist seid.“

Die Helden brauchten nicht lange, um sich an diese Erlebnisse zu erinnern, auch wenn sie für sie schon eine ganze Weile zurücklagen.

„Wisst ihr, es wurde damals in Cavern nicht nur eine Sphäre erschaffen.“ Jetzt wurden die Helden besonders hellhörig.

„Es existiert noch mindestens eine weitere, die jedoch mit einem anderen Zauber versehen wurde. Während die erste Sphäre ein Portal in die Vergangenheit öffnen konnte, vermag diese eine Person - oder auch mehrere - in die Lage zu versetzen, sich von einem Ort an einen beliebigen anderen zu bewegen, ungeachtet der Entfernung.“

Die Helden dachten an die magischen Portale, auf die sie in Hadria schon das eine oder andere Mal gestoßen waren. Hier durfte es sich wohl um etwas Ähnliches handeln, wenn auch mit einer deutlich größeren Reichweite.

Die Zwerge verrieten ihnen, dass sie genügend Anhaltspunkte besaßen, um sich auf die Suche nach dieser Sphäre zu begeben. Allerdings würde sie sie nicht sonderlich interessieren. Sie waren mehr versessen auf die übrigen Relikte, die sie im Grauen Gebirge finden würden. Und die Sphäre wäre dann die Bezahlung für den Schutz, den die Helden der Expedition zukommen lassen würden.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**

„Die Geschichte geht weiter... 3“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Die Geschichte geht weiter... 3

Diese Karte wird nach der Karte  
„Die Geschichte geht weiter... 2“ aufgedeckt.

Der Gedanke an diesen wertvollen magischen Gegenstand war letzten Endes der Auslöser dafür, dass die Helden in den Vorschlag einwilligten. Zum einen würden sie (sofern die Zwerge recht behielten und es diese Sphäre wirklich gab) damit eine Möglichkeit haben, sich von nun an viel schneller von einem Ort an einen anderen zu bewegen, wenn wieder einmal eine dunkle Bedrohung über Andor schwebte.

Zum anderen aber war ihnen auch klar, dass die Zwerge auf jeden Fall ins Graue Gebirge aufbrechen würden, ob mit ihrer Hilfe oder ohne sie. Und sollte es ihnen dabei tatsächlich gelingen, diese Sphäre zu finden, so müsste sie umgehend in Sicherheit gebracht werden.

Sollte sie einer finsternen Kreatur oder einem anderen bedrohlichen Wesen (von denen die Helden in ihren unzähligen Abenteuern schon einigen begegnet waren) in die Hände fallen, dann würde sie zu einer furchtbaren Waffe werden.

Also schlugen die Helden in die Abmachung ein. Gemeinsam mit den Zwergen verließen sie mit einem Trosswagen bald darauf die Taverne und reisten ins Graue Gebirge. Und dort begannen die Schwierigkeiten...

Es fing allein schon damit an, dass sich die Zwerge von Anfang an nicht einigen konnten, wer von ihnen eigentlich der Anführer oder Leiter der Expedition wäre. Und jeder hatte ein Argument, das ihn für diese Position bestimmte.

Dann wurde darüber diskutiert, auf welchem Weg sie Richtung Süden reisen wollten. Es musste am Ende von den Helden entschieden werden. Andernfalls wären sie wohl nicht weit gekommen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**

„Die Geschichte geht weiter... 4“.





DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Die Geschichte geht weiter... 4

Diese Karte wird nach der Karte

„Die Geschichte geht weiter... 3“ aufgedeckt.

Auch was die Ausrüstung anbelangte, die sie für ihre Expedition benötigten, waren sie sich uneins. Und es stellte sich recht bald heraus, dass sie sich wirklich nicht ausreichend darauf vorbereitet hatten. Als die Expedition schließlich das Graue Gebirge erreichte, mussten die Helden erkennen, dass die Zwerge zwar genügend Proviant eingepackt hatten, aber überwiegend jeder für sich, so dass die Helden in naher Zukunft gezwungen sein würden, sich immer wieder selber um Nahrung während der Reise durch die Berge zu kümmern.

Und um an die vergrabenen Schätze zu gelangen, stand lediglich eine einzige Spitzhacke zur Verfügung, die der Besitzer auch nicht freiwillig aus der Hand geben wollte.

Die Zwerge waren so sehr zerstritten untereinander und in so vielen Dingen uneins, dass die Helden beschlossen, dass sich von nun an nach Möglichkeit nie mehr als einer von ihnen auf einem Fleck befinden sollte. Oder wenn dann nur in Begleitung eines Helden, der darauf aufpassen sollte, dass sie sich nicht gegenseitig an die Kehle sprangen.

Es gab letzten Endes nur einen einzigen Grund, warum die Helden die Zwerge im Grauen Gebirge nicht ihrem Schicksal überließen, angesichts der vielen Streitereien und einer Schatzsuche, die alles andere als glücklich und hoffnungsvoll begann: die magische Sphäre und deren unglaublichen Nutzen für sie. Beziehungsweise ihre schreckliche Gefahr, die sie in den falschen Händen bedeuten konnte. Also verbissen sich die Helden ihre Kommentare zu den Streitereien und versuchten dafür zu sorgen, dass ihr neues Abenteuer im Grauen Gebirge zu einem versöhnlichen Ende fand.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a1.



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Diese Legende besteht aus den Legendenkarten a1, a2, a3, a4, a5, b1, b2, b3, c1, c2, e, g, n1, n2, Vorbereitungen 1-3, Die Geschichte geht weiter...1-4, Mitglieder der Schatzsuche, 5x Relikte aus alter Zeit, Epilog, Teil VI

### Weitere Vorbereitungen:

- Sortiert die **Ereigniskarten** mit den Nummern 232, 237 und 238 aus und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Karten und legt sie als Stapel verdeckt neben das Sonnenaufgang-Feld.

- Stellt **alle Helden** auf das Feld **201** und bei **2 Spielern** die Figuren **Radan** und **Kjall**, bei **3 Spielern** zusätzlich die Figur **Mart** und bei **4 Spielern** auch noch die Figur **Bait** auf das gleiche Feld.

(Tauscht bei Bait den gelben Standfuß mit einem grauen aus. Sollte Bait als Heldin an der Legende teilnehmen, nutzt statt dessen die Figur Kram.)

Dies sind die Zwerge, die an der Expedition teilnehmen. Jeder Held kann maximal einen der Zwerge mit seiner Figur mitbewegen. Das kostet keine Stunde auf der Tagesleiste. Es dürfen mehrere Zwerge auf einem Feld stehen, allerdings nur, wenn sich mindestens ebenso viele Helden auf dem gleichen Feld befinden.

Helden können die Zwerge jederzeit stehen lassen und wieder „mitnehmen“. Das geht auch im Vorbeigehen.

**Wichtig:** Helden in Begleitung eines Zwergs aus der Expedition können mit der Aktion „Laufen“ **keine Überstunden** machen.


Wenn der Held Thorn/Mairen seine Sonderfähigkeit einsetzt, kann er nur entweder einen anderen Helden oder einen der Zwerge mit seiner Figur mitbewegen.

Wenn die Heldin Eara/Liphardus den Portalzauber einsetzt, darf sie entweder einen Helden oder einen der Zwerge mit ihrer Figur auf das Feld des Trosswagens versetzen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2.







DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Vergrabene Relikte

a2

Deckt jetzt die Karte „Mitglieder der Expedition“ auf und legt sie neben das Spielfeld. Dort erfahrt ihr, welche Zwerge an der Schatzsuche teilnehmen und wie sie die Helden unterstützen können. Lest anschließend auf dieser Karte weiter.

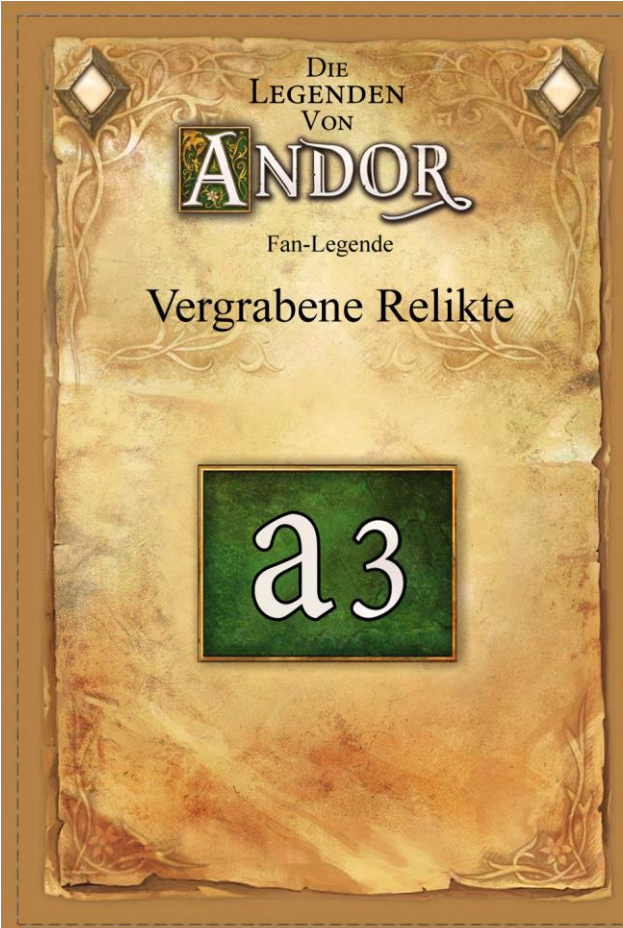
- Stellt den **Trosswagen** auf das Feld **201** und legt den **roten Markierungsring** über das Symbol des Erzählers auf dem Sonnenaufgang-Feld.  
Bei Sonnenaufgang können die Helden den Trosswagen **1 Feld auf der Zwergerstraße** in eine beliebige Richtung bewegen, müssen dazu aber nicht auf dem gleichen Feld stehen. Helden oder Zwergefiguren, die bei Sonnenaufgang auf dem Feld des Trosswagens stehen, werden dabei mitbewegt.  
Auch in dieser Legende gilt: Helden, die bei Sonnenaufgang auf dem Feld des Trosswagens stehen, müssen **keinen Proviant** abgeben.
- Sortiert aus den **Roteisensteinen** die Plättchen mit den Werten 4, 5 und 6 aus und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Plättchen und legt je ein Plättchen verdeckt auf die Felder **222, 237, 244, 253 und 262**.
- Mischt die **5 Karten „Relikte aus alter Zeit“** und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.

---

**Aufgabe 1:**  
Die Helden müssen bei **2 Helden 2**, bei **3 Helden 3** und bei **4 Helden 4 Roteisensteine** entfernen und die darunter vergrabenen Relikte einsammeln, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

---

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3.** ➔



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Vergrabene Relikte

a3

Sobald ein Held das Feld mit einem Roteisenstein betritt, darf er den Roteisenstein aufdecken. Um einen Roteisenstein zu entfernen, muss ein Held in Begleitung des **Handwerkers** auf dem gleichen Feld stehen und den Stein mit der **Aktion „Kämpfen“** unter Einsatz der Spitzhacke entfernen. Hierzu muss der Kampfwert **mindestens so groß** sein wie die Zahl auf dem Plättchen. Sobald der Roteisenstein entfernt wurde, kann der Held die oberste Karte des Stapels „Relikte aus alter Zeit“ aufdecken und sich den darauf abgebildeten Gegenstand nehmen. *(Den Zwergen genügt es, wenn die Helden ihnen die Relikte nach bestandenerm Abenteuer überliefern.)*

---

**Aufgabe 2:**  
Um die magische Sphäre zu finden, müssen **alle Zwerge aus der Expedition** (in Begleitung je eines Helden) in der **Winterburg** (Feld 268) stehen, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

---

**Stehen alle Zwerge auf dem Feld 268, wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgesetzt.**

- Würfelt jetzt mit einem roten und einem Heldenwürfel, um die Felder zu ermitteln, auf die **je eine alte Waffe verdeckt** gelegt wird (mehrere auf einem Feld sind möglich). Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle der Feldzahl an und der Heldenwürfel die 1er-Stelle. Anschließend müsst ihr noch 200 addieren.
- Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel die Position von einem **Sternkraut**, indem ihr 250 zu dem gewürfelten Wert addiert. Legt das Sternkraut mit der **ungepflückten** Seite nach oben auf dieses Feld.

---

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4.** ➔



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Unglücklicherweise gab es allerdings nicht nur die Schwierigkeiten innerhalb der Expedition. Es dauerte nicht lange, bis die Helden herausfanden, dass sich zur Zeit sehr viele Kreaturen in den Bergen herumtrieben. Und auch die Brücken über die Schluchten waren von Trollen bewacht, so dass es ein schwieriges Unterfangen werden würde, sie zu überqueren. Ob die Anwesenheit der Kreaturen nun allerdings mit dem Ziel dieser Expedition zu tun hatte, das war die Frage, die sich den Helden immer wieder stellte. Suchten sie vielleicht ebenfalls nach dieser magischen Sphäre? Oder bereiteten sie sich auf etwas Größeres vor, das bald bevorstand?

- Legt die beiden **Holzbrücken** auf die Schluchten zwischen den Feldern 205 und 207 sowie 208 und 209 und stellt jeweils einen **Wachtroll** darauf.  
Die Wachtrolle bewegen sich nicht. Andere Kreaturen können mit den Wachtrollen auf dem gleichen Feld stehen. Solange die Wachtrolle auf den Brücken stehen, können die Helden die Brücken nur betreten, aber **nicht überqueren**. Wachtrolle haben die gleichen Werte wie gewöhnliche Trolle. Nach einem Sieg über einen Wachtroll erhalten die Helden **keine Belohnung**. Die Wachtrolle werden dafür aber auch nicht auf das Feld 200 gestellt.
- Stellt **Wargors** auf die Felder **237, 244 und 253**, **Bergskrale** auf die Felder **217, 241 und 250** und **Trolle** auf die Felder **242 und 259**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a5. →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



**Wichtig:** Betritt eine Kreatur ein Feld, auf dem einer der Zwerge aus der Expedition steht oder lässt ein Held einen der Zwerge auf dem Feld einer Kreatur stehen und läuft ohne ihn weiter, kommt der Zwerg aus dem Spiel und die Legende ist **sofort verloren**.

*Ausnahme:* Solange ein Zwerg in Begleitung eines Helden ist, wird er von einer Kreatur **nicht** besiegt.

### Aufgabe 3:

Die Helden müssen die Zwerge aus der Expedition sowie den Trosswagen vor den Kreaturen beschützen und verhindern, dass zuviele Kreaturen das Feld mit dem Trosswagen betreten.

### Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Zusätzlich werden **2 Stärkepunkte auf die Gruppe verteilt**. Die **Heldengruppe** erhält außerdem **2x Apfelnüsse**, einen **Trinkschlauch** und die „Gabe der Schildzwerge“ **Eule**.

Mit der Eule können beliebig viele **kleine Gegenstände** an einen anderen Helden **geschickt** werden, wobei die Eule die Heldentafel wechselt. Im Anschluss an die jeweilige Nutzung wird die Eule auf die Rückseite gedreht und bei Tagesbeginn wieder auf die Vorderseite.

Gegen Abgabe von 3 Willenspunkten kann sie schon vorher auf die Vorderseite gedreht werden.

Deckt jetzt eines der **Heldenwappen** auf. Der so ermittelte Spieler legt seinen Zeitstein auf den Hahn auf dem Sonnenaufgang-Feld und beginnt das Spiel. Mischt das Wappen anschließend wieder unter die anderen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Ein Gutes hatte die lange Reise in den Süden: Trotz der zahlreichen Meinungsverschiedenheiten der Zwerge untereinander gab es doch immer wieder Momente, in denen sie (oder zumindest einer von ihnen) den Helden etwas über ihre bisherigen Forschungen bezüglich alter Geheimnisse im Grauen Gebirge erzählten.

Unter anderem hatten sie herausgefunden, dass es in den Ruinen der Festungen alte Zwergentüren gäbe, ähnlichen denen, welche die Helden aus Cavern noch gut in Erinnerung hatten. Allerdings waren diese hier durch magische Portale miteinander verbunden und führten nicht wie in der Mine in ein Netz aus unterirdischen Gängen.

Sie dürften durchaus hilfreich sein bei der Bewältigung der großen Entfernungen in den Bergen und auch beim Überwinden der Schluchten, ohne sich mit den Wachtrollen auf den Brücken auseinander setzen zu müssen.

Mischt die **verdeckten Zwergentüren** und verteilt sie auf den folgenden Feldern: Zwergentüren mit Wassersymbol auf die Felder **228, 252 und 265**; Zwergentüren mit Feuersymbol auf die Felder **223, 245 und 247**.

Sobald ein Held auf einem Feld mit einer Zwergentür **steht**, kann er diese Tür umdrehen. Dies ist eine **freie Aktion** und kostet **keine Stunde** auf der Tagesleiste. Jeweils eine der Vorderseiten von Feuer- und Wassertür zeigt das gleiche Symbol. Liegen beide offen, gelten diese Felder als benachbart. Es kostet 1 Stunde, um von einer Tür zu der anderen zu laufen. Ein Held kann dies alleine oder auch in Begleitung eines Zwergs tun.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte b2.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



*Hinweis:* Alternativ zu der bisherigen Fähigkeit kann ab jetzt mit der Eule eine beliebige Zwergentür aufgedeckt werden. Die Eule wird anschließend auf die Rückseite gedreht.

Legt das **Zwergentüren-Plättchen** oberhalb des **Quellensymbols auf das Sonnenaufgang-Feld**. Kommt bei Sonnenaufgang das Quellensymbol an die Reihe, werden alle Zwergentüren wieder auf die **geschlossene Seite** gedreht. Steht ein Held auf dem Feld mit einer Zwergentür, bleibt diese geöffnet.

Während ihrer Reise durch die Berge stießen die Helden auf einen Agren, der ihnen von zwei mächtigen Trollen berichtete, die sich vom Nordwesten her auf die Zwergenstraße zu bewegten. Offenbar war die große Anzahl der Kreaturen doch kein Zufall und nun zeigte sich, wer sie anführte.

Es hatte alles den Anschein, als hätten sie es wirklich auf die Expedition abgesehen. Vielleicht, weil sie hofften, mit Hilfe der Zwerge in den Besitz der magischen Sphäre zu gelangen.

Stellt den **Riesentroll** auf das Feld **253** und den **Berserkertroll** auf das Feld **254**.

Beide bewegen sich gemeinsam mit den anderen Trollen, sobald das Troll-Symbol des Sonnenaufgang-Felds ausgelöst wird. Sie können mit anderen Kreaturen nicht auf einem Feld stehen.

**Wichtig:** Erreicht einer der beiden Trolle das Feld mit dem Trosswagen, ist die Legende **sofort verloren**.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte b3.**





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Wenn der **Berserkertroll** sich bewegt, wird außerhalb der Reihe für jede Kreatur, zu deren Feld er nun angrenzend steht, ebenfalls eine Bewegung entlang der Pfeile bzw. auf der Zwergenstraße in Richtung des Trosswagens ausgelöst. Es gilt die Reihenfolge des Sonnenaufgang-Felds. Kreaturen, die sich selbst auf ein Feld bewegen, das an das Feld des Berserkertrolls angrenzt, bewegen sich kein zweites Mal.

Kreaturen, die angrenzend zum **Riesentroll** stehen, haben im Kampf mehr Stärkekpunkte. Rückt im Kampf gegen sie den **Stärkekpunkte-Anzeiger 1 Feld nach rechts**.

**Wichtig:** Berserkertroll und Riesentroll haben aufeinander keinen Einfluss, können aber ebenfalls nicht auf dem gleichen Feld stehen.

### Aufgabe:

Die Helden müssen beide mächtigen Trolle besiegen, bevor diese auf das Feld mit dem Trosswagen gelangen und bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Beide Trolle haben folgende **Stärkekpunkte**:

**2 Spieler = 16    3 Spieler = 20    4 Spieler = 24**

Jeder von ihnen hat **14 Willenspunkte** und würfelt mit **3 großen grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Fallen sie auf **unter 7 Willenspunkte**, haben sie nur noch **2 große graue Würfel**.

Beide Trolle ignorieren Edelsteine. Die Gegenstände Fackel und Feuerschild sowie der Portalzauber können gegen sie nicht eingesetzt werden. Nach einem Sieg über einen der beiden Trolle erhalten die Helden **keine Belohnung**. Sie werden aber auch nicht auf das Feld 200 gestellt.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



*Und von noch etwas wussten die Zwerge den Helden zu berichten: Es hatte sich herumgesprochen, dass zur Zeit ein Druide durch die Wälder des Grauen Gebirges streifte, auf der Suche nach Kräutern, Pilzen und anderen Zutaten für seine Mixturen. Es hieß, dass er den Bergbewohnern wohlgesonnen wäre, also bestand durchaus die Möglichkeit, dass er auch den Helden helfen könnte - sofern sie etwas hatten, was ihm nutzen würde. Allerdings war Eile geboten, denn die Anwesenheit der mächtigen Trolle sorgte dafür, dass er sich in den Norden der Berge zurückzog.*

Stellt den **Druiden** (die Figur „Thogger“) auf das Feld **256** und legt das **Thogger-Plättchen** auf das Symbol für „Skelette einwürfeln“ auf dem Sonnenaufgang-Feld.

Wenn bei Sonnenaufgang das Thogger-Symbol an die Reihe kommt, bewegt sich der Druide **ein Feld entgegen der Pfeilrichtung**.

**Wichtig:** Steht er bereits auf dem Feld 258 und wird bei Sonnenaufgang das Symbol ein weiteres Mal ausgeführt, kommt er **aus dem Spiel**.

Erwürfelt jetzt die Positionen der drei **Waldpilze**, indem ihr jeweils mit einem roten Würfel würfelt und die Pilze auf die entsprechenden Felder mit roten Würfelsymbolen legt.

Erwürfelt mit einem großen grauen Würfel auf die gleiche Weise die Positionen der drei **Drachenknochen**.

*Hinweis:* Es dürfen nie mehr als 1x Waldpilze oder 1x Drachenknochen auf einem Feld liegen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte c2.**





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte

C2

Ein Held kann Waldpilze und Drachenknochen einsammeln, wenn er auf dem entsprechenden Feld **steht**. Sie werden dann auf den Bereich gelegt, auf dem auch Proviant und Edelsteine gelegt werden.

Wenn ein Held Drachenknochen oder Waldpilze auf dem Feld des Druiden ablegt, erhält er den Wert auf der Rückseite der Plättchen als **zusätzliche, dauerhafte Stärkekpunkte**. Anschließend kommen sie aus dem Spiel.

Waldpilze und Drachenknochen können mit einem Falken und der Eule verschickt werden. Ein Held kann sich auch dazu entscheiden, die Waldpilze bei Sonnenaufgang als **Proviant** einzusetzen.

*Noch mehr Kreaturen machten Jagd auf die Expedition. Die Anwesenheit der mächtigen Trolle trieb sie immer weiter voran.*

Stellt **Bergskrale** auf die Felder **218** und **233** und **Trolle** auf die Felder **231** und **243**.

Sollte eine Kreatur auf ein Feld gestellt werden, auf dem sich einer der Zwerge aus der Expedition befindet und dieser nicht in Begleitung eines Helden sein, so wird die Kreatur in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte

e

*Als die Sonne durch die Wolken brach, bemerkte einer der Helden ein helles Aufblitzen nicht weit von ihm entfernt, als würden die Sonnenstrahlen auf einen gläsernen Gegenstand fallen und reflektiert werden.*

*Der Held lief darauf zu und entdeckte ein Fernrohr, das wohl bei einem der früheren Abenteuer liegen gelassen worden war. Es war auf jeden Fall noch zu gebrauchen und daher nahm der Held es an sich.*

Deckt eines der Heldenwappen auf. Der so ermittelte Held erhält jetzt das **Fernrohr**.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



*Die Bedrohung durch die Kreaturen nahm langsam, aber sicher beängstigende Ausmaße an. Es war kaum noch möglich, sich ungefährdet durch die Berge zu bewegen.*

Stellt einen **Wargor** auf das Feld **234** und einen **Bergskral** auf das Feld **250**.

Sollte eine Kreatur auf ein Feld gestellt werden, auf dem sich einer der Zwerge aus der Expedition befindet und dieser nicht in Begleitung eines Helden sein, so wird die Kreatur in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
... die Helden vergrabene Relikte in der benötigten Anzahl gefunden haben...  
... und die beiden mächtigen Trolle besiegt ...  
... und der Trosswagen verteidigt wurde ...  
... und alle Zwerge aus der Expedition jetzt auf der Winterburg stehen.

*Die Zwerge entdeckten die Sphäre in einer verborgenen Kammer unter den Fundamenten der Winterburg und überreichten sie den Helden im Austausch für die Relikte, die sie zuvor gefunden hatten.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte n2.**

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...  
... die Helden vergrabene Relikte nicht in der benötigten Anzahl gefunden haben...  
... und die beiden mächtigen Trolle nicht besiegt ...  
... und der Trosswagen nicht verteidigt wurde ...  
... und nicht alle Zwerge aus der Expedition jetzt auf der Winterburg stehen.  
Die Helden vernachlässigten die mächtigen Trolle nicht aufzuhalten. Und als sie und die anderen Kreaturen den Trosswagen erreichten, zerstörten sie alles und verschleppten die Zwerge, damit die Helden niemals in den Besitz der Sphäre gelangen konnten.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Nicht zum ersten Mal beschäftigten die Helden die Überlegungen, ob hinter all diesen Ereignissen mehr steckte. Waren die beiden mächtigen Trolle und ihre Untergebenen tatsächlich alleine auf die Idee gekommen, die Zwerge anzugreifen? Waren sie wirklich auf der Jagd nach der Sphäre gewesen? Oder gab es doch jemanden, der im Hintergrund die Fäden zog und die Kreaturen so vorantrieb, wie er es beabsichtigte?

Sie erinnerten sich an mehrere Erlebnisse, die zum Teil lange zurücklagen: die Rückkehr der Schattenhexe; die lange Nacht, die sie erst mit dem Entzünden der mystischen Steine hatten beenden können; der Kampf gegen den Eisernen König und die Dunklen Schwestern zuvor; oder auch der Angriff der Elemente vor nicht allzu langer Zeit. Konnte die Häufigkeit all dieser Ereignisse wirklich nur ein Zufall sein?

Weitere Überlegungen jedoch wollten die Helden erst einmal nicht anstellen. Zunächst beschäftigte sie eine wichtige Frage: Sie hielten nun die magische Sphäre in den Händen, die ihnen die Zwerge nach dem Ende der Schatzsuche überlassen hatten. Sie leuchtete in einem grünen Licht, also anders als die Sphäre, mit der sie damals in die Zeit der Trollkriege gereist waren. Mit ihrer Hilfe sollte es ihnen möglich sein, sich von einem Ort an einen beliebigen anderen zu versetzen, ungeachtet der Entfernung der beiden Orte voneinander. Doch wie sollten sie das bewerkstelligen? Jetzt waren sie endlich im Besitz dieses magischen Gegenstands. Und hatten zunächst keine Idee, wie sie denn eigentlich funktionierte...

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



### Mitglieder der Expedition

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen auf einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Die Expedition besteht - je nach Anzahl der Helden - aus einem **Krieger** (die Figur „Radan“), einem **Handwerker** (die Figur „Kjall“), einer **Wache** (die Figur „Mart“) und einem **Forscher** (die Figur „Kram/Bait“).

Stehen der **Krieger** oder die **Wache** (oder beide) auf dem Feld eines oder mehrerer Helden, zählen sie im Kampf **2 bzw. 4 Stärkepunkte** hinzu.

Ein Held, der den **Handwerker** begleitet, erhält zusätzlich den Gegenstand **Spitzhacke**. Aber nur, solange der Zwerg auf dem Feld des Helden steht. Andernfalls wird sie neben das Spielfeld gelegt. Die Spitzhacke wird zu Beginn der Legende auf die **Rückseite** gedreht und kann nicht auf die Vorderseite gedreht werden. Sie gewährt im Kampf **dauerhaft +2 Stärkepunkte**. **Wichtig:** Nur mit der Spitzhacke lassen sich die Roteisensteine über den vergrabenen Relikten entfernen.

Der **Forscher** bietet einen zusätzlichen Ablageplatz für einen kleinen Gegenstand. Ein Held, der den Forscher begleitet, kann einen seiner Gegenstände auf dem Ablagefeld auf dieser Karte platzieren und ihn jederzeit wieder an sich nehmen bzw. ihn nutzen.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Relikte aus alter Zeit

*Ein alter Schild lag in einer Grube unter dem Roteisenstein. Er wirkte noch sehr brauchbar, auch wenn er von mehreren Brandspuren gezeichnet war. Offenbar schien er seinen Träger auch vor Feuer zu schützen.*

### Der Held erhält jetzt den Roteisenschild.



Der Roteisenschild kann in dieser Legende zweimal eingesetzt werden, um eine Ereigniskarte (mit einem Sturmschild-Symbol) abzuwehren.

Steht ein Held mit dem Roteisenschild auf dem gleichen Feld wie ein Held, der den Feuerschild einsetzt, so kann er eine Seite des Roteisenschildes einsetzen und damit **sich und alle anderen Helden auf dem gleichen Feld** vor dem Schaden durch das Feuerplättchen schützen.

Betrifft der Held später ein Feld mit einem Feuerplättchen, kann er ebenfalls eine Seite des Roteisenschildes nutzen, um sich vor dem Willenspunkteverlust zu schützen.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Relikte aus alter Zeit

*Unter dem Roteisenstein kamen ein paar leicht zerschlissen wirkende Stiefel zum Vorschein. Trotz ihres wohl hohen Alters waren sie jedoch alles andere als unbrauchbar und der Held wusste sogleich, dass sie magischen Ursprungs sein mussten. Andernfalls hätten sie wohl die vielen Jahrzehnte nicht überdauert.*



### Der Held erhält jetzt die Zwergenstiefel.

Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste kann sich ein Held **2 Felder** weit bewegen. Andere Figuren kann er dabei nicht mitnehmen.

**Wichtig:** Der Held Thorn/Mairen kann die Zwergenstiefel **nicht** benutzen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Relikte aus alter Zeit

*Der Schild, den der Held zu Tage förderte, war in noch wirklich gutem Zustand und würde ihm im Verlaufe der weiteren Expedition bestimmt noch sehr nützlich sein.*

### Der Held erhält jetzt den Feuerschild.

Für jede Seite des Feuerschildes darf der Held, der ihn trägt, ein Feuerplättchen auf das Feld legen, auf dem er gerade steht (im Vorbeigehen geht das nicht). Dort bleibt es bis zum Ende der Legende liegen. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Feuerplättchen **steht** (passieren ist kein Problem), sinkt **auf 3 Willenspunkte** und kann in der restlichen Legende **nie mehr über 3 Willenspunkte** kommen. **Kreaturen sinken ebenfalls auf 3 Willenspunkte**, wenn sie auf einem Feld mit einem Feuerplättchen stehen, erlangen aber sofort ihre normalen Willenspunktwerte, wenn sie das Feld verlassen haben. Der Träger des Feuerschildes kann sich mit der verbliebenen zweiten Seite des Feuerschildes vor dem Willenspunkteverlust schützen.



Der Feuerschild kann außerdem genutzt werden, um nach einer verlorenen Kampfrunde den Verlust von Willenspunkten für den Träger des Schildes abzuwehren.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Relikte aus alter Zeit

*Es war eine Fackel, die der Held vergraben fand. Sie wirkte sehr vertraut und erinnerte ihn sehr an die Fackel, die sie damals während der „Ära des Sternenschildes“ erhalten hatten. Sie war auf jeden Fall mächtig genug, Feinde mit ihrem hellen Schein von sich fern zu halten.*

### Der Held erhält jetzt die Fackel von Cavern.

Ein Held, der auf dem Feld einer Kreatur steht, kann die Fackel einsetzen und diese Kreatur in ein **beliebiges angrenzendes Feld** versetzen. Allerdings muss dieses **Feld frei** sein, d. h. es darf keine Kreatur darauf stehen. Anschließend wird die Fackel auf die Rückseite gedreht.





# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



Relikte aus alter Zeit

*Der Held staunte nicht schlecht, als er unter dem Stein eine kleine Truhe entdeckte und diese öffnete. Darin lag eine alte Krone, die den Helden an die Krone erinnerte, die einst Kram während der Düsternen Zeiten getragen hatte.*



**Der Held erhält jetzt die Schildkrone.**

Mit der Schildkrone kann ein Held **einmal pro Tag** entweder zwei beliebige **Zwergentüren öffnen** oder die Plättchen von **2 Wasser- bzw. 2 Feuertüren miteinander tauschen**. Er muss dabei nicht auf dem Feld einer Tür stehen und es kostet ihn keine Stunde auf der Tagesleiste.

Nach dem Einsatz wird die Krone auf ihre Rückseite und bei Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite gedreht.

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Vergrabene Relikte



### Epilog, Teil VI

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

*Die lange Tafel in der Riethburg war voll besetzt. Die Helden saßen gemeinsam mit Melkart und dem obersten Bewahrer Malikor zusammen und berieten über die Ereignisse der letzten Tage. Es war nicht nur so, dass ihnen lediglich die Entwicklungen hier im Rietland - Schnee im Sommer und ein dunkler Nebel rund um den Alten Wachturm, der sich langsam ausbreitete - Sorgen bereiteten. Es waren auch die Berichte aus dem ganzen Land, die nach und nach in der Burg eintrafen: Die Ruinenstadt im Norden bei den Nebelinseln war von einem dicken Eispanzer bedeckt, und auf dem Meer rund um die Insel trieben unzählige Eisschollen, so wie die Helden es einmal bei ihrer Suche nach dem vermissten Grenolin vorgefunden hatten. Im Grauen Gebirge war ein dunkler Turm förmlich aus dem Nichts aufgetaucht. Niemand wusste, wer diesen Turm errichtet hatte und was sich alles in seinem Innern verbarg. Bis auf die Bestätigung, dass einige finstere geflügelte Wesen daraus hervorgeflogen waren und sich in den Bergen verteilten. Und außerdem mehrten sich die Gerüchte, dass sich die überlebenden Krahder unter einem neuen Anführer zusammengeschlossen hätten, mit dem Ziel, sich für alles zu rächen, was die Helden ihrer Meinung nach ihrem Land angetan hatten. Aber niemand vermochte zu sagen, wer dieser Anführer sein sollte. Langsam aber sicher waren die Helden dazu gezwungen, auf all diese Vorkommnisse zu reagieren. Da tauchte mit einem Mal einer der Wächter in ihrem Besprechungsraum auf. „Schnell, meine Königin!“ sagte er. „Kommt zum großen Burgtor. Draussen steht jemand, der euch sprechen möchte. Er sagt, es ginge um eine Kapitulation. Und dass ihr und eure Freunde das Land umgehend verlassen müsstet, sonst wäre ganz Andor dem Untergang geweiht!“*







