

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische Erinnerungen



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

Diese Legende schließt an die Geschehnisse in den Legenden „Zorn der Elemente“ und „Vergrabene Relikte“ an (ereignet sich also lange nach Legende 17 - „Die letzte Hoffnung“).

Die Legende spielt auf der **Vorderseite** des Spielplans („Graues Gebirge“) und benötigt neben dem Spiel „**Die letzte Hoffnung**“ die Erweiterungen „**Magische Helden**“ und „**Die verschollenen Legenden: Alte Geister**“.

Hinweis: Diese Legende ist **ausschließlich** für die **Magischen Helden** geschrieben worden. Andere Helden können in dieser Legende nicht verwendet werden. Auch die Mini-Erweiterung „Die Magie von Chorانات“ kann nicht zum Einsatz kommen.

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

- Jeder Spieler wählt einen der **Magischen Helden** und erhält dessen **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** sowie in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, **eine der beiden Holzscheiben** auf **7 Willenspunkte**. Die **zweite Holzscheibe** jedes Helden wird vorerst neben den Spielplan gelegt.
- Die **Runenmeisterin** erhält die **Runenscheibe** und legt sie mit der Rückseite nach oben so an die Heldentafel, dass sie die Aussparung ausfüllt und der Hammer auf der Heldentafel auf die 2 (mit „Plättchen aufdecken“) der Runenscheibe zeigt. 
- Die **Takuri-Hüterin** erhält die Figur **Feuertakuri**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische Erinnerungen

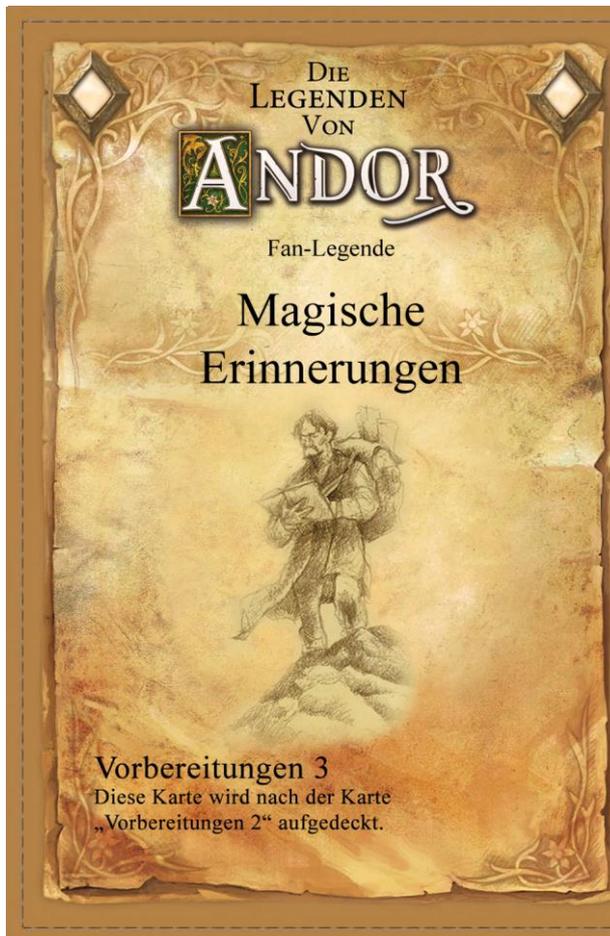


Vorbereitungen 2
Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Legt die **Heldenwappen** der Helden, die am Spiel teilnehmen, verdeckt bereit.
- Legt die **3 roten**, **2 weißen** und die **4 großen, grauen Würfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt die **Ausrüstungstafel** neben den Spielplan und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Stellt **alle Skelette**, **Wargors**, **Bergskrale** und **Trolle** neben das Spielfeld.
- Stellt aus der Erweiterung „Magische Helden“ die Figur der **Steppenechse** und aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden“ die Figuren **Skuvar** und **Tulgori** sowie die **4 Arbaks** bereit.
- Legt die **Ereigniskarten**, **alle Holzscheiben der Helden** aus „**Die letzte Hoffnung**“, die **Brücke**, das **Fernrohr**, den **Sturmschild**, die **Bewegungsplättchen**, den **roten Markierungsring** und alle **Nebelplättchen**, aus der Erweiterung „Magische Helden“ das **Bannfeuer** (vom „Bannkreis von Chorانات“), die **Mondbeeren** und die dazugehörige Karte „**Spielvariante**“, **zwei schwarze (neutrale) Holzscheiben**, die **Minus-Stärkeplättchen**, die **6 magischen Pulver** des Steppennomaden, die **tulgorische Steinflöte**, die **Takuri-Federn**, die **Spiegelscherben**, den **Kristall des Eis-Dämons** und **5 Eisblitze** sowie aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden“ die **Eis-Plättchen**, die **Rietgrasblüten**, das kleine **Arbak-Plättchen**, die **vier Feuerplättchen**, den **tulgorischen Hüter der Zeit** und den **Takuri-Spiegel** bereit.

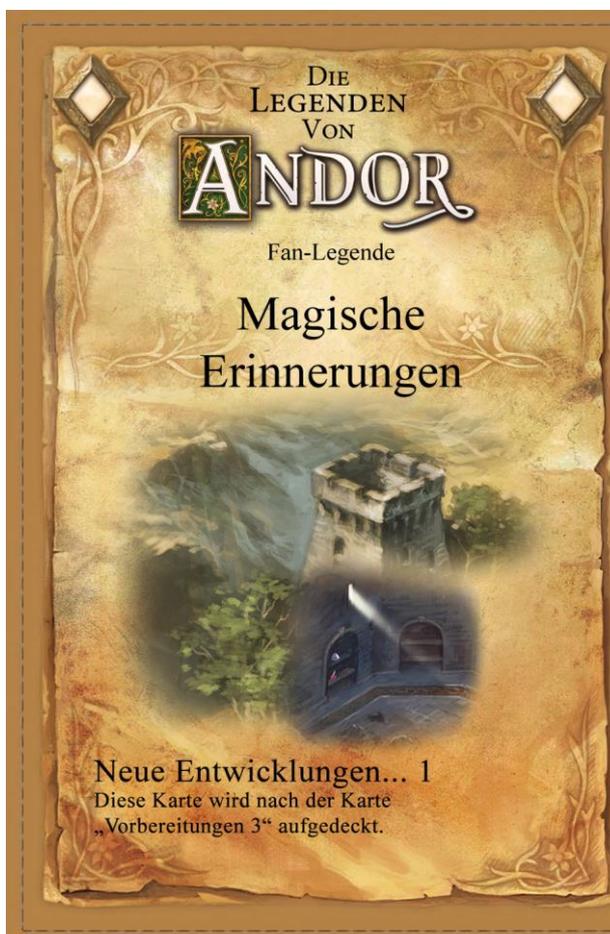
Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 3“.





- Legt verdeckt **6 Höhlenplättchen** auf die Höhlenfelder und den Rest als Vorrat neben den Spielplan.
- Verteilt die **3 Quellenplättchen** mit der grauen Seite nach oben auf die Quellenfelder (Sechsecke) und dreht sie dann auf ihre farbige Seite.
- Legt die **5 Plättchen „Alte Waffen“** sowie die **4 Edelsteine** bereit.
- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Legt die **9 Karten „Magische Ereignisse“** bereit.
- Stellt das **Lager** bereit und legt die Karte „Die goldenen Schilde“ aufgedeckt neben den Spielplan.
- 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 **n2**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **b, c, e, i** und **n**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Neue Entwicklungen... 1“.



Die Verbündeten hatten sich erneut versammelt. All ihre Pläne entwickelten sich genau so, wie sie es beabsichtigten. Die Vorbereitungen waren nahezu abgeschlossen und die entscheidende Phase des großen Kampfes rückte näher. Doch mindestens eine Angelegenheit gab es noch, um die sie sich kümmern mussten. Und darum waren sie an diesem Tag aus fast allen Winkeln des Landes zusammengelassen.

„Wir müssen etwas gegen diese Magischen Helden unternehmen“, meinte einer der Verbündeten. „Sie stellen für uns möglicherweise eine größere Bedrohung dar als all die anderen Kämpfer und Abenteurer, mit denen wir es bislang zu tun gehabt haben. Um unseren Plan nicht zu gefährden, wird es wohl nötig sein, dass wir von jetzt an zuerst speziell gegen sie vorgehen.“

„Wie wäre es, wenn wir ihnen ihre Fähigkeiten nehmen?“ schlug einer der anderen Anwesenden vor. „Dass wir sie vergessen lassen, wozu sie fähig sind? Und sie im Dunklen Turm einsperren?“

Dieser Vorschlag fand sogleich Zustimmung, das konnte man in den Gesichtern der Versammelten sehen.

„Doch wir müssen behutsam dabei vorgehen“, warf der nächste Verbündete ein. „Wenn sie zusammen sind, könnte es sein, dass es ihnen gelingt, sich wieder zu erinnern. Wir sollten sie trennen. Und dafür sorgen, dass es für sie unmöglich sein wird, dass sie ihre Fähigkeiten zurückerhalten.“

Die Verbündeten waren zufrieden. Das war ein Plan, der ganz ihren Vorstellungen entsprach. Sie vereinten ihre Kräfte und führten ihn bald darauf aus. Und so begann es...

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Neue Entwicklungen... 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische Erinnerungen



Neue Entwicklungen... 2
Diese Karte wird nach der Karte
„Neue Entwicklungen... 1“ aufgedeckt.

Der Held erwachte in einer dunklen Kammer. Ein Lichtstrahl aus einem höher liegenden Fenster spendete die einzige Helligkeit, so dass es ihm gelang, wenigstens ein wenig der Umgebung zu erkennen. Doch die Kammer beschäftigte ihn zunächst nur geringfügig.

Er erinnerte sich noch an seinen Namen, auch woher er stammte, aber darüber hinaus fehlte ihm viel an Wissen. Er wusste nicht, wo oder wie er hierher gekommen war - wo immer dieses hier auch sein mochte.

Und er fühlte eine Leere in sich, so als würde ihm ein Teil seiner Selbst fehlen. Er spürte, dass er Begabungen besaß, konnte sich aber nicht mehr daran erinnern, wie er sie einzusetzen hatte. Irgendwie musste es ihm gelingen, sie zurück zu bringen, um dieses seltsame Gefühl der Unvollständigkeit zu verlieren.

Aber zuerst musste er aus diesem Gefängnis entfliehen. Dank des wenigen Lichtes benötigte er nicht lange, um eine Tür zu ertasten. Glücklicherweise war sie nicht verschlossen und daher öffnete er sie. Wer auch immer ihn hierhergebracht hatte, schien sich wohl sehr sicher zu fühlen und hatte die Tür daher nicht verriegelt.

Auf der anderen Seite der Kammer betrat er einen kurzen Gang mit weiteren Türen, aber lief diese ignorierend bis ans Ende des Ganges, da er dort eine Art Tor ausmachen konnte. Es führte tatsächlich ins Freie.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Neue Entwicklungen... 3“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische Erinnerungen



Neue Entwicklungen... 3
Diese Karte wird nach der Karte
„Neue Entwicklungen... 2“ aufgedeckt.

Der Held betrat einen düsteren Wald, der ihn zur Eile antrieb, denn er wollte ihm so schnell wie möglich entfliehen. Als er den Rand des Waldes erreicht hatte, drehte er sich um. Bevor er sich zu weit entfernte, musste er unbedingt noch einen Blick auf sein Gefängnis werfen, um vielleicht damit einen Anhaltspunkt dafür zu haben, was das bisher Erlebte alles zu bedeuten hatte.

Sein ehemaliges Gefängnis war ein hoher dunkler Turm, der etwas Seltsames und Unheimliches an sich hatte. Es schien fast so, als würde der Turm langsam in die Höhe wachsen. Der Held konnte jedoch nichts sehen, was den Turm baute oder was dafür verantwortlich war, dass er immer weiter in die Höhe empor ragte. Aber recht schnell fasste er den Entschluss, sich nicht weiter darum zu kümmern.

Er musste versuchen, sich wieder an alles zu erinnern, was vor seiner Gefangennahme geschehen war und über welche magischen Kräfte er einst verfügte. Und er musste schauen, ob er die einzige Person war, die man verschleppt und ohne Erinnerungen zurückgelassen hatte...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a1.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische
Erinnerungen

a1

Diese Legende besteht aus den Legendenkarten
a1, a2, a3, a4, a5, b, c, e1, e2, i, n1, n2
Vorbereitungen 1-3, Neue Entwicklungen... 1-3,
Der Eis-Dämon 1&2, Die Runenmeisterin 1&2,
Der Steppennomade 1&2, Die Takuri-Hüterin 1-3,
Das verlassene Lager, Die Händler, Epilog, Teil VII

Weitere Vorbereitungen:

- Sortiert die **Ereigniskarten** mit den Nummern 217, 220, 221, 236 und 243 aus und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Karten und legt sie als Stapel verdeckt neben das Sonnenaufgang-Feld.
Legt zusätzlich die **9 Karten „Magische Ereignisse“** als weiteren Stapel verdeckt links daneben.
Wichtig: Sollte durch ein aktiviertes Nebelplättchen eine Ereignis-Karte gezogen werden müssen, zieht statt dessen eine der Karten „Magische Ereignisse“.
- 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 210 zu dem gewürfelten Wert addiert. Legt das Sternkraut mit der **ungepflückten** Seite nach oben auf dieses Feld.
- Legt die **Brücke** zwischen die Felder **205** und **207**.
- Sortiert aus den **Nebelplättchen** ein Plättchen aus, auf dem ein Bergskral abgebildet ist und legt es zurück in die Schachtel. Mischt die verbliebenen Nebelplättchen und verteilt sie auf den Nebelfeldern (Kreise). Nur das Feld 243 bleibt frei.
- Legt die Karte „**Spielvariante: Die Mondbeeren**“ mit dem Pfeil an die **5. Stunde der Tagesleiste**. Sobald der erste Zeitstein diese Stunde erreicht, wird die Karte aktiviert.
Wichtig: Kein Held darf seinen Tag vor der Aktivierung der Karte beenden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Magische
Erinnerungen

a2

(Hinweis zur Karte „Die Mondbeeren“: Die Beschreibung „Helden, die am Spiel teilnehmen“ bezieht sich auf **alle** Helden, nicht nur auf diejenigen, deren Figuren zum Zeitpunkt der Aktivierung der Karte auf dem Spielplan stehen.)

- Stellt **Wargors** auf die Felder **224** und **234**, **Bergskrale** auf die Felder **221**, **237** und **253** und einen **Troll** auf das Feld **257**.
- Legt den **Sturmschild**, **1 Rietgrasblüte** und **1x Mondbeeren** auf das Feld **207** und stellt das **Lager** dazu. Legt außerdem noch ein **Sternchen** auf dieses Feld. Sobald ein Held zum ersten Mal dieses Feld betritt, wird **sofort** die Karte „Das verlassene Lager“ aufgedeckt und vorgelesen.

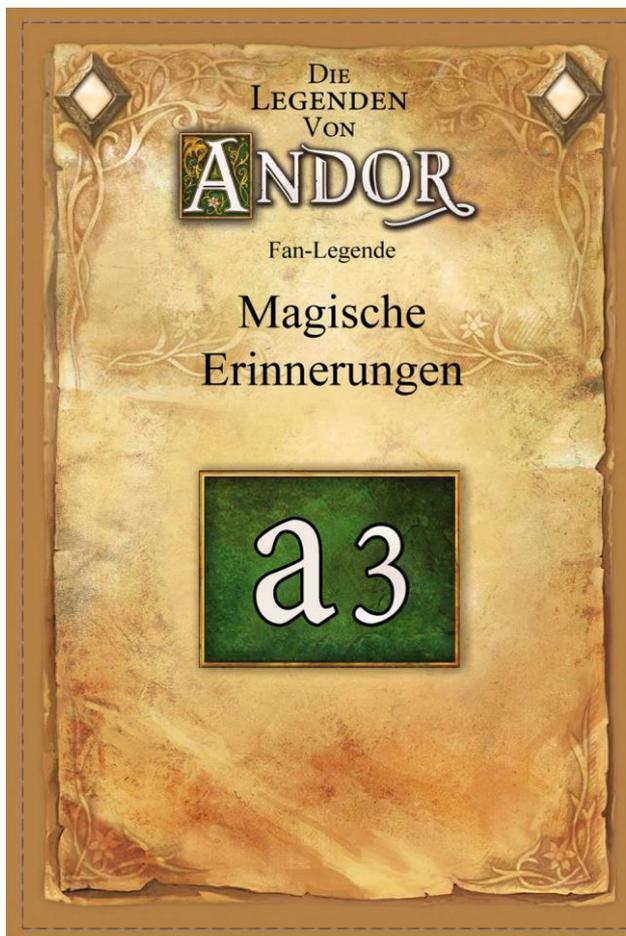
Aufgabe 1:

Die Helden müssen das Lager verteidigen. Kreaturen, die das Feld des Lagers betreten, werden auf einen goldenen Schild gestellt. Ist kein Schild mehr auf der Karte frei, ist die Legende **sofort verloren**.

Der Held entfernte sich rasch von dem Dunklen Turm und ließ auch sehr bald den Wald weit hinter sich. Er spürte förmlich, dass sich in dem unheimlichen Gehölz übernatürliche Wesen herumtrieben und wollte diesen nicht zu nahe kommen.

Legt einen **Arbak** auf das Feld **246** und legt das kleine **Arbak-Symbol** auf den **zweiten Wargor** auf dem Sonnenaufgang-Feld. In dieser Legende bewegen sich die Wargors nur **ein Feld** (statt der üblichen 2).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a3. →



Ein Held darf das Feld, auf dem ein Arbak steht, **nicht** betreten. Betritt ein Held ein Feld, das zu einem Arbak **benachbart** ist, **muss** er seine Bewegung **beenden** und verliert sofort 3 Willenspunkte.

Ein Held darf sich durch das Betreten eines solchen Feldes nicht auf 0 Willenspunkte bringen. Ein Held darf beim Betreten des Feldes 1 Schildseite des Sturmschildes einsetzen, um den Willenspunktverlust abzuwehren.

Steht ein Held auf einem solchen Feld oder **verlässt** er es, verliert er keine Willenspunkte.

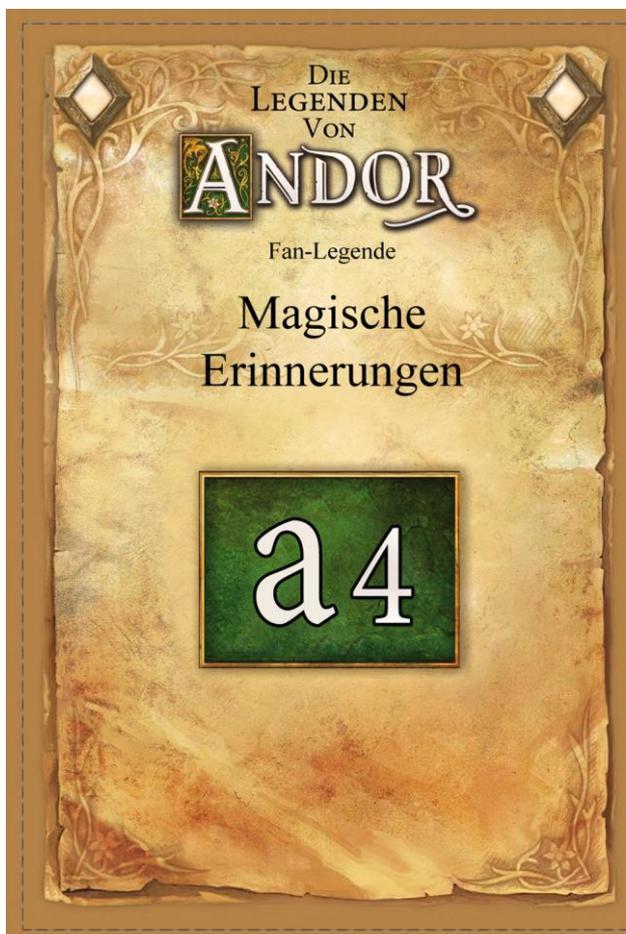
Ein Arbak und eine Kreatur können zusammen auf demselben Feld stehen. Eine Kreatur, die auf demselben Feld steht oder benachbart zu einem Arbak, hat zu Beginn eines Kampfes 3 Willenspunkte weniger.

Ein Held, der mit einer Rietgrasblüte auf seiner Heldentafel ein Feld betritt (oder dort steht), das zu einem Arbak benachbart ist, **darf** die Blüte einsetzen, um den Arbak zu besänftigen. Die Blüte kommt aus dem Spiel, und der Held verliert **keine** Willenspunkte. Besitzt ein Held mehrere Blüten, gibt er immer nur **eine** davon ab.

Der Held **erhält 1 Stärkepunkt**.

Der Arbak wird sofort **hingelegt** und bleibt bis zum Ende des Tages liegen. Das Feld eines **liegenden** Arbaks darf betreten werden. Auf angrenzenden Feldern muss ein Held nicht stehen bleiben und auch keine Willenspunkte abgeben. Die Kreaturen verlieren im Kampf ebenfalls keine Willenspunkte, solange der Arbak liegt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4. →



Sobald bei Sonnenaufgang das kleine Arbak-Plättchen im Sonnenaufgang-Feld an die Reihe kommt, werden alle **liegenden** Arbaks wieder aufgestellt.

Wichtig: Ein Held, der beim Aufstellen eines Arbaks **auf** dessen Feld steht und nicht sofort erneut eine Rietgrasblüte abgeben kann, um den Arbak zu besänftigen, wird vom Plan genommen. Die Legende ist damit **sofort verloren**.

- Mischt die **Heldenwappen** und verteilt sie verdeckt je nach Heldenanzahl auf den Feldern **245** (Alter Bron), **207** (Lager), **236** (Sonnenfleck) und **268** (Winterburg). Bei weniger als 4 Helden bleiben die letzten Felder frei.

Deckt jetzt das Heldenwappen auf Feld 245 auf und stellt die entsprechende Heldenfigur auf das Feld. Dieser Held beginnt die Legende und spielt zur Zeit alleine. Seine zweite Holzscheibe wird jetzt auf das Hahn-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld gelegt. Nehmt anschließend die **Legendenkarten**, die zu dem Helden gehören und lest sie laut vor.

Aufgabe 2:

Der erwachte Held muss zunächst einen der übrigen Helden finden und dazu ein Feld mit einem Heldenwappen betreten. Sobald der Held ein Wappen gefunden hat, wird das Wappen aufgedeckt und die dazugehörige Figur auf das entsprechende Spielfeld gestellt.

Der gefundene Held nimmt ab diesem Zeitpunkt ebenfalls an der Legende teil.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a5. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische
Erinnerungen

a5

Sobald eine Heldenfigur aufgestellt wurde, erhält der Spieler seine **zweite Holzscheibe** und legt sie auf die **1. Stunde** auf der Tagesleiste. Dann nimmt er sich die zu dem Helden gehörenden **Legendenkarten** und liest sie laut vor. Anschließend erhält er aus dem Vorrat **1x Apfelnüsse**.

(**Wichtig:** Die Spielreihenfolge wird beim Aufdecken des Wappens nicht verändert. Daher kann es durchaus sein, dass im weiteren Verlauf ein oder mehrere Spieler, deren Helden noch nicht gefunden wurden, bei der Reihenfolge „übersprungen“ werden. Ebenso ist es möglich, dass ein Spieler, dessen Heldenwappen soeben gefunden wurde, nicht sofort an der Reihe ist.)

Aufgedeckte Heldenwappen werden zunächst neben das Spielbrett gelegt.

Aufgabe 3 und 4: (sobald ein zweiter Held gefunden wurde): Die Helden müssen (falls vorhanden) alle noch verdeckten Heldenwappen aufdecken.

Alle Helden müssen ihre jeweilige Heldenaufgabe erfüllen, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Wichtig: Sobald der Held das Feld 245 verlässt, wird ein **rotes X** auf dieses Feld gelegt. Dieses Feld kann bis zum Ende der Legende nicht mehr betreten werden.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Zu Beginn der Legende erhält der erste Held **1 zusätzlichen Stärkepunkt**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische
Erinnerungen

b

Nicht nur unheimliche Naturgeistern, auch die schaurigen, wiederbelebten Überreste einiger vor langer Zeit Verstorbener erhoben sich und lauerten den Helden auf.

Erwürfelt die Positionen von **zwei Skeletten**, indem ihr jeweils mit einem roten Würfel würfelt und die Skelette auf die entsprechenden Felder mit roten Würfelsymbolen stellt.

Es können mehrere Skelette auf einem Feld stehen. Mehrere Skelette auf einem Feld sind eine „Horde“.

Mischt die **Bewegungsplättchen** und legt sie als verdeckten Stapel auf die 4. Stunde der Tagesleiste (sofern sie nicht schon bereits dort liegen).

Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel die Position von einer **Rietgrasblüte**, indem ihr 210 zu dem Würfelwert hinzu-addiert.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische
Erinnerungen



An den Hängen der Berge erschienen weitere Kreaturen, die sich unaufhaltsam dem Lager der Helden näherten. Ihre Anzahl nahm bedrohliche Ausmaße an. Auch in den übrigen Wäldern schienen unheimliche Naturgeister umherzustreifen, denen kein Bewohner des Gebirges zu nahe kommen wollte.

Stellt einen **Wargor** auf das Feld **214**, **Bergskrale** auf die Felder **244** und **255** und einen **Troll** auf das Feld **218**.

Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel die Position von einem **Arbak**. **Wichtig:** Es dürfen nie zwei Arbaks auf dem gleichen Feld stehen. Sollte auf dem erwürfelten Feld bereits ein Arbak stehen, so würfelt erneut.

Erwürfelt anschließend noch ebenfalls mit einem roten Kreaturenwürfel die Position von einer **Rietgrasblüte**, indem ihr 220 zu dem Würfelwert hinzuaddiert.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische
Erinnerungen



Ein mächtiger Erdgeist, der wie die Naturgeister von einer finsternen Macht beschworen worden war, kam von Norden her die Zwergenstraße hinab und schien nur ein Ziel zu kennen: Das Lager der Helden. Wenn er es erreichen würde, würde er es dem Erdboden gleich machen, dessen waren sich die Helden bewußt. Daher überlegten sie eiligst, wie sie den Erdgeist bloß von seinem Weg abbringen könnten, um genug Zeit zu haben, um sich auf den Kampf gegen ihn vorzubereiten.

Stellt den **Erdgeist** (die Figur „Skuvar“) auf das Feld **201** und legt den **roten Markierungsring** über die Erzählerfigur auf der Legendenleiste. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, bewegt sich der Erdgeist ein Feld entlang der Zwergenstraße auf das Lager zu. Erreicht der Erdgeist das Lager, ist die Legende **sofort verloren**.

Der Erdgeist kann mit anderen Kreaturen auf dem gleichen Feld stehen.

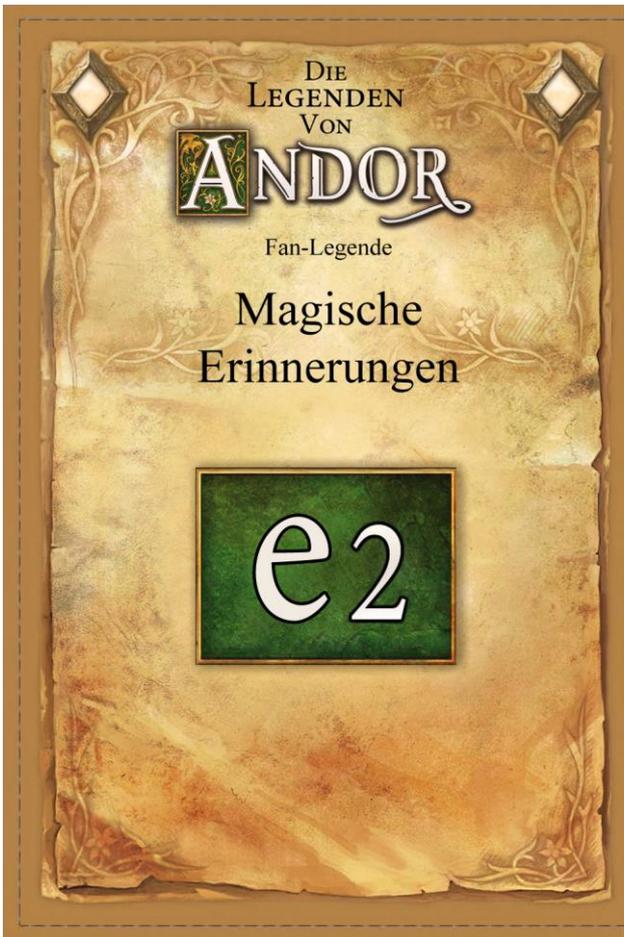
Liegt bei Sonnenaufgang jedoch eine **Mondbeere** auf einem Feld **neben** der Zwergenstraße, bewegt sich der Erdgeist dorthin anstatt die Zwergenstraße weiter.

Wichtig: Mondbeeren können nur auf ein Feld gelegt werden, das an die Zwergenstraße angrenzt.

Steht der Erdgeist bei Sonnenaufgang auf einem solchen Feld und liegt keine Mondbeere benachbart zu ihm, betritt er von dort aus das Feld auf der Zwergenstraße mit der höchsten Feldzahl.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte e2.





Der Erdgeist besitzt **13 Willenspunkte** und je nach Heldenzahl: bei **2 Helden = 16**, bei **3 Helden = 26**, bei **4 Helden = 36 Stärkepunkte**. Der Erdgeist würfelt **immer mit 3 großen, grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.)

Aufgabe (Legendenziel):

Der Erdgeist muss besiegt werden, bevor er das Lager betritt und bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht. Nach einem Sieg über den Erdgeist wird der Erzähler auf den Buchstaben „n“ vorgesetzt.

Der mächtige Erdgeist war aber nach wie vor nicht die einzige Bedrohung, die auf die Helden lauerte.

Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel die Position von einem **Arbak**. **Wichtig:** Es dürfen nie zwei Arbaks auf dem gleichen Feld stehen. Sollte auf dem erwürfelten Feld bereits ein Arbak stehen, so würfelt erneut.

Erwürfelt anschließend noch ebenfalls mit einem roten Kreaturenwürfel die Position von einer **Rietgrasblüte**, indem ihr 230 zu dem Würfelwert hinzuaddiert.

Und dann geschah auch noch etwas, mit dem die Helden nicht gerechnet hatten...

Deckt jetzt die oberste Karte des Stapels „Magische Ereignisse“ auf und führt den Text darauf sofort aus.



In der Zwischenzeit ereignete sich etwas Unvorhergesehenes...

Deckt jetzt die oberste Karte des Stapels „Magische Ereignisse“ auf und führt den Text darauf sofort aus.

Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel die Position von einem **Arbak**. **Wichtig:** Es dürfen nie zwei Arbaks auf dem gleichen Feld stehen. Sollte auf dem erwürfelten Feld bereits ein Arbak stehen, so würfelt erneut.

Erwürfelt anschließend noch ebenfalls mit einem roten Kreaturenwürfel die Position von einer **Rietgrasblüte**, indem ihr 250 zu dem Würfelwert hinzuaddiert.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische
Erinnerungen

n1

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... alle Helden ihre jeweilige Heldenaufgabe erfüllt
haben ...
... und der mächtige Erdgeist besiegt ...
... und das Lager verteidigt wurde.

Die Magischen Helden erinnerten sich wieder an ihre Fähigkeiten und Zauber und hatten ihre Verbündeten an ihrer Seite. Ihre Kräfte waren zurückgekehrt... und nichtsahnend hatten sie den Plan der dunklen Mächte vereitelt. Mit ihren wiedergewonnen Fähigkeiten konnten sie in den bevorstehenden Kampf um Andor eingreifen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte n2.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... die Helden ihre jeweilige Heldenaufgabe nicht erfüllt
haben...
... und der mächtige Erdgeist nicht besiegt ...
... und das Lager nicht verteidigt wurde.
Die Helden konnten sich nicht mehr an ihre Fähigkeiten
erinnern. Ohne ihre Kräfte waren sie kaum in der Lage,
in den bevorstehenden Kampf um Andor einzugreifen...

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische
Erinnerungen

n2

Die dunklen Verbündeten trafen sich erneut. Ihr Plan, die Magischen Helden auszuschalten und dafür zu sorgen, dass sie ihnen nicht mehr gefährlich werden konnten, war gescheitert. Sie hatten sich als widerstandsfähiger erwiesen als erwartet und ihre magischen Fähigkeiten zurückgewonnen. So wurden sie für sie zu einer Bedrohung, die sie nicht außer Acht lassen durften.

Nun blieb den Verbündeten nur noch die Möglichkeit, sich mit ihrem Vorhaben zu beeilen und alles soweit fertigzustellen, dass selbst die mächtigsten Helden nichts mehr gegen sie ausrichten konnten.

Jeder von ihnen reiste in den Landstrich, den er sich als sein neues Domizil auserkoren hatte und setzte seine jeweiligen Absichten in die Tat um, welche das Land und seine Bewohner wohl auf ewig verändern würden. Bald schon würden Botschaften im Rietland eintreffen, die von den unheilvollen Entwicklungen in Andor berichteten.

Es würde nicht mehr lange dauern, bis der Plan zu einem siegreichen Ende führen konnte...

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

**Magische
Erinnerungen**



Der Eis-Dämon 1
Diese Karte wird vorgelesen, sobald das Wappen
des Eis-Dämons aufgedeckt wurde.

Der Eis-Dämon erinnerte sich daran, dass er einst die Kraft besaß, Eisblitze zu erschaffen und sie gegen seine Feinde und als Brücken zu nur schwer erreichbaren Orten einzusetzen. Doch um diese Fähigkeit wiederzuerlangen, musste er tief in die Eisfelder auf einigen der höchsten Gipfel des Grauen Gebirges eintauchen. Dort würde er die Macht finden, seine Kräfte erneut ausspielen zu können.

Sortiert aus den **Eis-Plättchen** die Plättchen „1 Schatz der Tulgori besitzen“, „3 Gold abgeben“ und „14 Willenspunkte besitzen“ aus und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die verbliebenen Plättchen, verteilt sie verdeckt auf den Feldern **223, 228, 251, 258 und 269** und legt jeweils einen **Eisblitz** dazu.

Heldenaufgabe:

Um seine Aufgabe zu erfüllen, muss der Eis-Dämon **mindestens 3 Felder** mit Eis-Plättchen betreten, die Eis-Plättchen umdrehen und die jeweilige Bedingung auf der Rückseite erfüllen.

Sobald der Eis-Dämon ein Feld mit einem Eis-Plättchen **betritt**, kann er das Plättchen aufdecken. Kann er die Bedingung auf der Rückseite des Plättchens erfüllen, kommt das Eis-Plättchen aus dem Spiel und der Eis-Dämon erhält den **Eisblitz**, den er sofort auf ein freies Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen kann.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Der Eis-Dämon 2“.** →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

**Magische
Erinnerungen**



Der Eis-Dämon 2
Diese Karte wird nach der Karte
„Der Eis-Dämon 1“ vorgelesen.

Hinweis: Der Eis-Dämon kann beliebig viele Eisblitze einsammeln, aber nur maximal drei auf seiner Heldentafel lagern. Hat er kein freies Ablagefeld, darf er den Eisblitz auch sofort einsetzen.

Wichtig: Sobald der Eis-Dämon den **ersten Eisblitz** erhalten hat, wird der **Kristall** mit der blauen Seite nach oben oberhalb des 1. Symbols des Sonnenaufgang-Felds gelegt. Der Kristall wird immer zuerst ausgeführt und dann auf die andere Seite gedreht. Jeder Eisblitz, der bei Sonnenaufgang vom Spielfeld oder der Heldentafel genommen wird, wird als Vorrat neben das Spielbrett gelegt. Der Eis-Dämon kann diese Eisblitze bei Sonnenaufgang nach den normalen Regeln zurückerhalten.

Kreaturen ignorieren die Eis-Plättchen. Andere Helden können Felder mit Eis-Plättchen betreten und wieder verlassen und müssen nicht darauf stehen bleiben. Andere Helden können Eis-Plättchen **weder aufdecken noch entfernen**.

Eis-Plättchen können nicht mit dem Fernrohr oder der Sonderfähigkeit eines Helden aufgedeckt werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Erinnerungen



Die Runen- meisterin 1

Diese Karte wird vorgelesen, sobald das Wappen der Runenmeisterin aufgedeckt wurde.



Die Runenmeisterin trug immer noch ihre Runenscheibe bei sich. Ihre Entführer hatten sie entweder übersehen oder wussten, dass sie ihr zu diesem Zeitpunkt wenig bis gar nicht nutzen würde.

Sie musste sich im Lande umsehen und die Runen finden, die zu ihrer Scheibe gehörten, auf welche Weise auch immer sie sich manifestierten. Erst dann würde sie die Macht der Runen wieder entfesseln können.

Deckt mit Ausnahme des Feldes, auf das der Hammer jetzt zeigt, **alle Felder** auf der Runenscheibe mit den Holzscheiben der Helden aus „Die letzte Hoffnung“ zu.

Wichtig: Solange kein anderes Feld frei ist, kann die Runenmeisterin ihre Scheibe nicht drehen.

Heldenaufgabe:

Die Runenmeisterin muss **alle** verdeckten Felder auf der Runenscheibe aktivieren und die Holzscheiben entfernen. Um ein Runenfeld zu aktivieren, muss die Runenmeisterin bestimmte Felder betreten beziehungsweise bestimmte Gegenstände finden und besitzen.

Sobald die Runenmeisterin mindestens eines der Felder auf der Runenscheibe aktiviert und die Holzscheibe entfernt hat, kann sie ab diesem Zeitpunkt ihre Runenscheibe wieder drehen. Allerdings nur auf die Felder, die bereits **frei** von den Holzscheiben sind. Alle noch verdeckten Felder werden beim Drehen der Runenscheibe übersprungen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Runenmeisterin 2“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Erinnerungen



Die Runen- meisterin 2

Diese Karte wird nach der Karte „Die Runenmeisterin 1“ vorgelesen.



Sobald die Runenmeisterin aus einer **Quelle** getrunken hat, kann sie statt Willenspunkte zu erhalten einen der Zeitsteine, die auf einem Feld mit Quellen-Symbol liegen, entfernen. Um den zweiten Zeitstein zu entfernen darf sie allerdings **an einem Tag nicht zweimal** aus der gleichen Quelle trinken.



Um das zweite Feld mit dem **Auge** zu aktivieren, muss die Runenmeisterin das **Fernrohr** besitzen und damit ein **Nebelplättchen** auf einem benachbarten Feld aufdecken.



Hat die Runenmeisterin mindestens **zwei Edelsteine** (von denen einer der rote Edelstein sein muss) auf ihrer Heldentafel liegen, kann sie den Zeitstein, der auf dem entsprechenden Feld auf der Runenscheibe liegt, entfernen (oder auch mehrere, wenn sie mehr als zwei Edelsteine bei sich trägt). Die Edelsteine braucht die Runenmeisterin anschließend nicht zu behalten.



Um die Felder mit **2 bzw. 5 Willenspunkten** zu aktivieren, muss die Runenmeisterin **mit einer Aktion 2 bzw. 5 WP** erhalten. Dabei sind auch Kombinationen mit freien Handlungsmöglichkeiten erlaubt. **Ausnahme:** Willenspunkte, welche die Heldin durch eine Quelle erhält, können **nicht** genutzt werden. *Beispiel: Der Steppennomade setzt das Schwächungspulver gegen einen Wargor ein und gibt der Runenmeisterin 3 WP. Dann bekämpfen der Steppennomade und die Runenmeisterin den Wargor und besiegen ihn. Die Runenmeisterin erhält 2 und der Steppennomade 1 WP. Das 5 WP-Feld wird aufgedeckt, da sie nun insgesamt 5 Willenspunkte erhalten hat.*

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Erinnerungen

Der Steppen- nomade 1

Diese Karte wird
vorgelesen, sobald
das Wappen des
Steppennomaden
aufgedeckt
wurde.



Der Steppennomade sah an sich herunter. An dem Lederband, das er trug, hingen einst Beutel mit verschiedenen magischen Pulvern (so weit konnte er sich erinnern). Nur wo diese Pulver abgeblieben waren, das war für ihn ein Rätsel. Und gleichzeitig spürte er, dass es da draußen in den Bergen jemanden gab, der auf seine Hilfe angewiesen war.

Sobald ein Held das Nebelpättchen, das einen **Bergskral** zeigt, aufgedeckt und aktiviert hat, wird gleichzeitig auch die **Steppenechse** auf dieses Feld gestellt.

Wenn sich der Bergskral bei Sonnenaufgang bewegt, bewegt sich die Steppenechse mit seiner Figur mit.

Heldenaufgabe:

Der Steppennomade muss die Steppenechse aus der Gewalt des Bergskrals befreien und dazu am Sieg über den Bergskral **beteiligt sein**. Außerdem muss er **alle seine fünf magischen Pulver** finden und sie **gleichzeitig** einmal auf seiner Helden-tafel (3 Pulver) und bei Sabri (2 Pulver) liegen haben.

Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen der Steppennomade und Sabri nicht auf dem gleichen Feld stehen.

Sobald der Bergskral besiegt wurde, bewegt sich Sabri nach gewohnten Regeln bei jeder Bewegung des Erzählers ein Feld auf den Steppennomaden zu.

Der Steppennomade kann nach der Befreiung gefundene Pulver bei Sabri ablegen. Diese werden dann auf die Figur der Steppenechse gesteckt und von ihr mitgenommen und können jederzeit miteinander getauscht werden.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Der Steppennomade 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Erinnerungen

Der Steppen- nomade 2

Diese Karte wird
nach der Karte
„Der Steppen-
nomade 1“
vorgelesen.



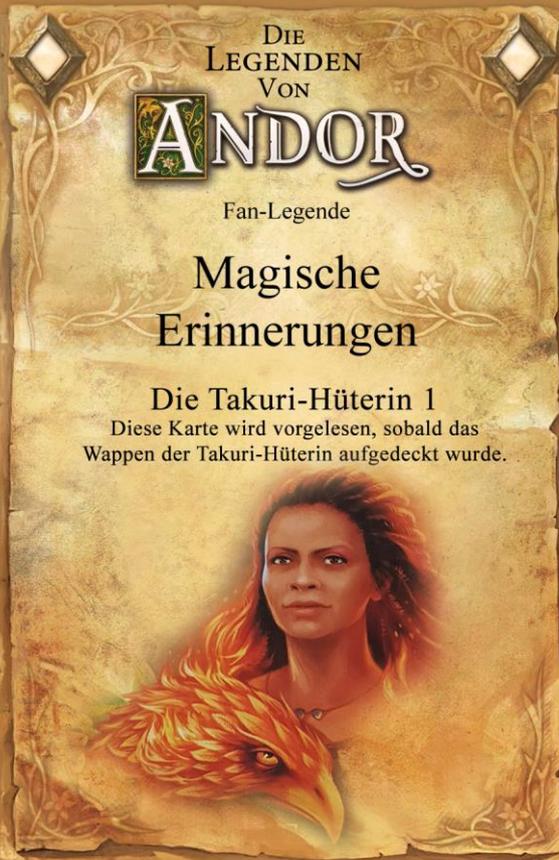
Legt die Karte „Die magischen Pulver“ aufgedeckt neben die Helden-tafel des Steppennomaden und legt mit Ausnahme des Experimentierpulvers alle Pulver auf die entsprechenden Felder.

Bei jedem **Nebel-** oder **Höhlen-Plättchen**, auf dem ein **Agren** zu sehen ist, erhält ein Held **ab jetzt** sowohl einen **beliebigen Gegenstand** von der Ausrüstungstafel (außer Sternkraut oder Trank der Hexe) als auch **das oberste der fünf magischen Pulver** auf der Karte.

Wichtig: Andere Helden können die Pulver nicht einsetzen, sie aber auf den kleinen Ablagefeldern auf ihren Helden-tafeln ablegen und auch mit einem Falken an den Steppennomaden schicken (bzw. dieser sie mit einem Falken zu sich holen). Sollten bereits vorher schon Nebel- oder Höhlenplättchen mit einem Agren-Symbol aktiviert worden sein, so legt für jedes aktivierte Plättchen das oberste der fünf Pulver zu der Figur der Steppenechse - unabhängig davon, ob diese bereits ent-deckt oder befreit wurde.

Der Steppennomade kann auch nur 3 Pulver zur gleichen Zeit tragen (auf den dafür vorgesehenen Ablagefeldern). Trägt er mehr als 3 Pulver bei sich, muss er die überzähligen auf dem Feld, auf dem er steht, ablegen.

Haben die Helden alle 5 Pulver eingesammelt, erhalten sie von da an bei allen noch verbliebenen Agren-Plättchen wie gewohnt einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel, aber keine Pulver mehr.



Die Takuri-Hüterin entdeckte nicht weit von sich einen kleinen Vogel, den eine kaum spürbare Hitzeaura umgab. Sofort erinnerte sie sich daran, dass dieser Vogel einst ein treuer Begleiter war. Aber er war noch sehr schwach und brauchte Feuer, um wieder ins Leben zurückzufinden. Glücklicherweise gab es im Osten und Norden des Gebirges seltsame feurige Erscheinungen, die immer wieder neu entflamten und erloschen, so als würde aus dem Inneren der Erde Feuer emporsteigen. Die Hüterin nahm den Vogel in ihre Obhut und machte sich auf die Suche nach diesen Flammen.

Legt den orangefarbenen **Takuri-Marker** auf das Feld „+0“ der Heldentafel und stellt die Figur „Feuertakuri“ auf das Feld der Heldin. Verdeckt die übrigen „+Stärkepunkte“-Felder auf der Heldentafel der Takuri-Hüterin mit den „Minus-Stärkeplättchen“ (Rückseite nach oben).

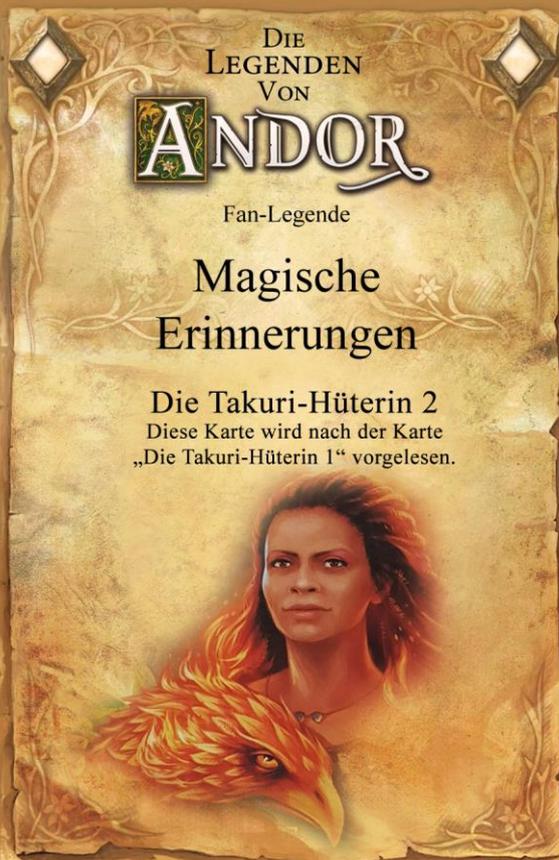
Wichtig: Solange der Takuri noch geschwächt ist (also keines der Plättchen auf der Heldentafel entfernt wurde), kann die Takuri-Hüterin ihn mit ihrer Figur mitbewegen. Das kostet sie keine Stunden auf ihrer Tagesleiste.

Heldenaufgabe:

Die Takuri-Hüterin muss dem Feuertakuri seine volle Stärke zurückgeben und dazu viermal Felder mit besonders hell brennendem Feuer betreten.

Verteilt die **4 Feuerplättchen** (aus „Alte Geister“) auf den Feldern, die mit einem grauen Würfelsymbol gekennzeichnet sind und stellt das **Bannfeuer** über das Symbol für „Sternkraut“ auf dem Sonnenaufgang-Feld.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Takuri-Hüterin 2“. →



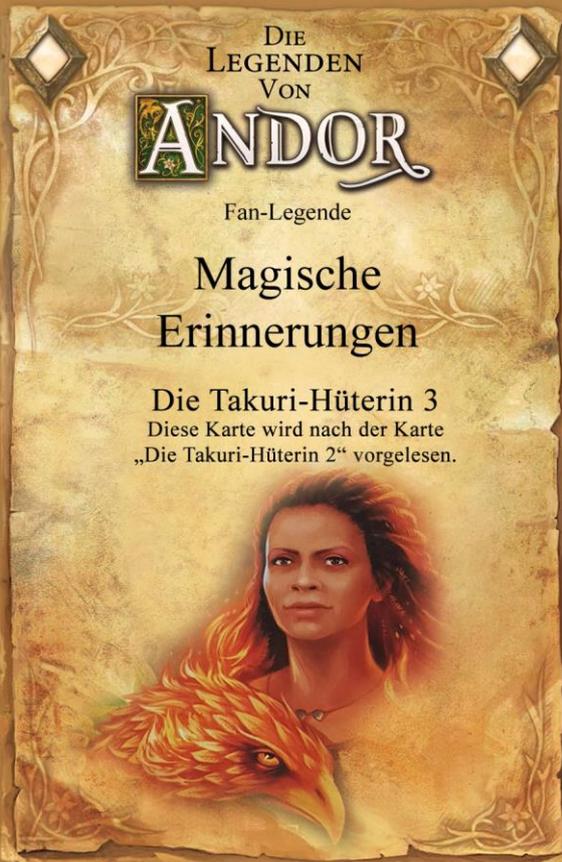
Beim **ersten Sonnenaufgang** nach dem Vorlesen dieser Karte wird mit einem grauen Würfel die Position des Bannfeuers ermittelt und das Feuerplättchen auf dem entsprechenden Feld mit dem Feuer ausgetauscht. Wenn die Takuri-Hüterin in Begleitung des Takuri auf dem Feld mit dem Bannfeuer steht oder mit Hilfe der Steinflöte den Takuri zu sich holt, wird das nächste „Minus-Stärkeplättchen“ auf der Heldentafel entfernt, der Takuri-Marker auf das frei gewordene Feld versetzt und das Bannfeuer wieder mit dem Feuerplättchen auf dem Sonnenaufgang-Feld ausgetauscht.

Beim nächsten Sonnenaufgang wird mit einem grauen Würfel die Position des Bannfeuers erneut ermittelt. Dabei kann es auch möglich sein, dass das Bannfeuer auf ein Feld gestellt wird, auf dem es bereits schon einmal stand.

Wichtig: Sobald das erste „Minus-Stärkeplättchen“ von der Heldentafel entfernt wurde, kann die Hüterin den Takuri nicht mehr mit ihrer Figur mitbewegen. Ab diesem Zeitpunkt benötigt sie die **tulgorische Steinflöte**, um ihn zu versetzen. Erwürfelt nach dem Vorlesen dieser Karte mit einem roten Kreaturenwürfel die Position von einem **Skelett** und legt die Steinflöte dazu. Sobald die Helden dieses Skelett **besiegen**, erhält ein am Kampf beteiligter Held die tulgorische Steinflöte und wie gewohnt auch noch einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (außer Sternkraut oder Trank der Hexe). Wird das Skelett lediglich **überwunden**, bleibt die Flöte in seinem Besitz. Das besiegte Skelett wird entweder auf Feld 80 oder auf das Symbol für „Skelette einwürfeln“ auf dem Sonnenaufgang-Feld gestellt.

Betrifft das Skelett das Feld mit dem Lager und ist noch im Besitz der Steinflöte, ist die Legende **sofort verloren**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Takuri-Hüterin 3“. →



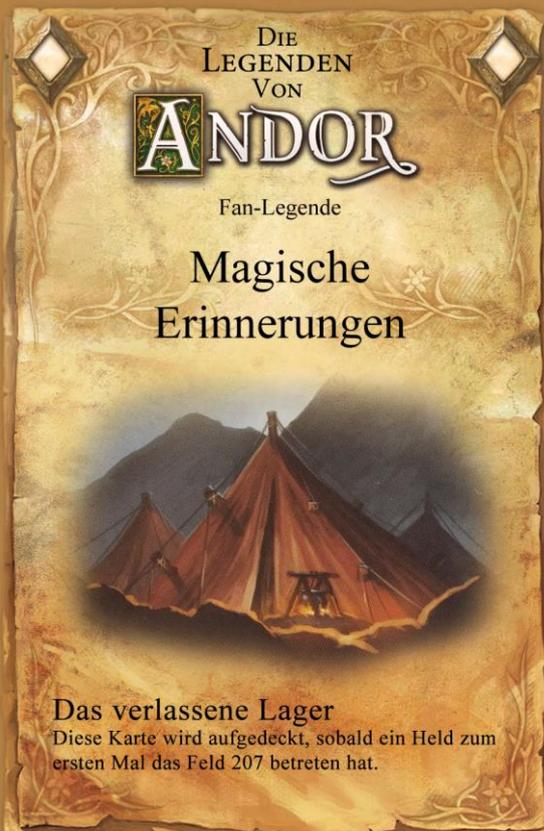
Mischt die **Bewegungsplättchen** und legt sie als verdeckten Stapel auf die 4. Stunde der Tagesleiste (sofern sie nicht schon bereits dort liegen).

Wichtig: Sobald alle Felder für den „Takuri-Marker“ **frei** sind, durchlebt der Takuri nach den üblichen Regeln seinen normalen Zyklus mit Tod und Wiedergeburt.

Einige Takuri-Federn schwebten in der Luft und wurden vom Wind hin und her getragen. Auch diese Erinnerung kehrte zu der Hüterin zurück und sie wusste daher: sollte sie eine davon fangen können, könnte sie ihre Kraft dazu nutzen, sich mit weniger Anstrengung zu bewegen.

Erwürfelt zweimal mit einem grauen Würfel die Positionen der beiden **Takuri-Federn**, indem ihr für jede Feder das Wurfresultat zu der Feldzahl addiert, auf der die Takuri-Hüterin gerade steht. Sollte dabei eine Zahl erwürfelt werden, die es auf dem Spielfeld nicht gibt, so subtrahiert die erwürfelte Zahl.
Beispiel: Die Takuri-Hüterin steht auf der Winterburg (Feld 268). Für die erste Feder wird die Zahl 8 erwürfelt. Da es das Feld 276 nicht gibt, wird statt dessen das Feld 260 ermittelt. Für die zweite Feder wird die Zahl 10 erwürfelt. Hier wird ebenfalls die erwürfelte Zahl von der Feldzahl subtrahiert, so dass sich die Position 258 ergibt.

Sobald bei Sonnenaufgang die Position des Bannfeuers ermittelt wurde, wird anschließend für jede noch nicht eingesammelte Feder mit einem grauen Würfel die neue Position jeder Feder ermittelt, wobei dieses Mal das Feld als Ausgangspunkt genommen wird, auf dem die jeweilige Feder liegt. Andere Helden können die Takuri-Federn **nicht** einsammeln.



Der Held erreichte das kleine Lager am Rand der alten Zwergenstraße, das aussah, als wäre es schon seit längerer Zeit verlassen. Daher vermutete er nicht, hier noch etwas Brauchbares zu finden. Aber als er sich genauer umschaute, konnte er doch noch einen alten Schild, ein paar Mondbeeren und einen kleinen Notvorrat an Apfelnüssen entdecken. Und darüber hinaus lag unter einer Zeltplane eine Gestalt, die ihm vertraut vorkam. So weckte er sie und als sich der andere Held etwas erholt hatte, berichtete dieser ihm von allem, woran er sich erinnerte.

Deckt jetzt das **Heldenwappen** auf dem Feld 207 auf, stellt die dazugehörige Heldenfigur auf das Feld und legt dessen zweiten Zeitstein auf die 1. Stunde der Tagesleiste. Dieser Held nimmt ab jetzt ebenfalls an der Legende teil. Er erhält zunächst **1x Apfelnüsse** aus dem Vorrat und anschließend die zu ihm gehörenden Legendenkarten, die er laut verliert.

Auch für diese Legende gilt: Helden, die auf dem Feld mit dem Lager stehen, müssen bei Sonnenaufgang **keinen Proviant** abgeben.

Als die beiden Helden das Lager verlassen wollten, trafen sie auf einen Agren. Dieser sah ihre doch etwas missliche Lage und meinte, dass sie nördlich von hier auf ein paar menschliche Händler stoßen könnten, die ihnen helfen würden.

Stellt die **Händler** (die Figur „Tulgori“) auf das Feld **215** und legt das **Fernrohr**, **2 Tränke der Hexe** und den **Takuri-Spiegel** sowie ein **Sternchen** dazu. Sobald der erste Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „Die Händler“ aufgedeckt und vorgelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Erinnerungen



Die Händler

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held zum ersten Mal das Feld mit den Händlern betreten hat.

In einer halbwegs versteckten Senke traf der Held tatsächlich auf eine kleine Gruppe tugorischer Händler, die an diesem Ort versuchten, mit den Bergbewohnern ein paar Tauschgeschäfte zu machen. Sie hatten einige auch für ihn sehr interessante Waren anzubieten und der Held überlegte gleich, was er ihnen für diese bloß überlassen könnte. Wie er schnell feststellte, freuten sich die Händler sehr über neue Kundschaft und sie waren bereit, jedem neu eingetroffenen Handelswilligen ein kleines Geschenk mit auf den Weg zu geben.

Sobald ein Held auf dem Feld 215 steht, kann er mit den Händlern beliebig viele der Gegenstände tauschen, die auf dem Feld liegen, muss dafür aber für **jeden** Gegenstand einen Gegenstand, der auf seiner Heldentafel liegt, entfernen und **aus dem Spiel** nehmen. (Einmal eingetauschte Gegenstände kommen also auch nicht zurück auf die Ausrüstungstafel.) Eintauschbar sind auch Alte Waffen oder bereits halb eingesetzte Gegenstände (wie zum Beispiel ein halbvoller Trinkschlauch), allerdings keine Apfelnüsse, Rietgrasblüten, Mondbeeren oder Sternkraut.

Sobald eine Heldenfigur auf dem Spielplan steht (ob jetzt oder später), wird ihr **Heldenwappen** zu den Händlern gelegt. Wenn ein Held, dessen Wappen noch bei den Händlern liegt, mit ihnen ein Tauschgeschäft durchführt, erhält er zusätzlich **1x Apfelnüsse** aus dem Vorrat. Das Wappen wird anschließend entfernt.

Die Händler bewegen sich nicht und werden von den Kreaturen ignoriert. Allerdings verteidigen sie ihr Hab und Gut gegen alle Kreaturen, die ihnen zu nahe kommen: steht ein Held auf dem Feld der Händler, geben sie zwei Stärkepunkte zum Kampfwert hinzu.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Magische Erinnerungen



Epilog, Teil VII

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

Eingehüllt in warme Mäntel traten die Helden durch das Burgtor in die schneebedeckte Landschaft. Eine der Wachen berichtete ihnen, dass der Neuankömmling nicht mehr davor stand, sondern sich auf eine Anhöhe etwas entfernt von der Burg zurückgezogen hatte und dass er dort auf sie warten würde. Sie verließen die Rietburg und liefen zu ihm. Sie waren etwas überrascht, als sie ihn in dem dichten Schneetreiben endlich sahen.

Es war ein Tiermensch in Gestalt einer aufrecht gehenden Ziege. Einen ähnlichen Vertreter dieser Art hatten sie bereits zu Taroks Zeiten bei der Befreiung der Rietburg angetroffen. „Was soll diese Forderung, dass wir das Rietland verlassen müssen?“ fragte einer von ihnen, direkt nachdem sie den Tiermenschen erreicht hatten. Für Förmlichkeiten war jetzt nicht die Zeit. „Und wo sollen wir überhaupt hingehen?“ „Meine Gebieterin hat mir, ihrem treuen Diener, aufgetragen, euch diese Anweisungen zu geben. Sie sagte, dass ihr Plan zur Eroberung dieser Welt kurz vor der Vollendung stünde. Und sie gibt euch die Möglichkeit, auf friedvollem Wege zu entkommen. Wohin ihr geht, bleibt euch überlassen. Aber ihr solltet vorher eure Waffen ablegen und schwören, nie mehr hierher zurück-zu kehren.“

Diese Forderung war so ungeheuerlich, dass die Helden für einen Moment gar nicht wussten, was sie darauf erwidern sollten. Dann aber fragte der Held, der am weitesten von dem Ziegenmenschen entfernt stand.

„Wer ist überhaupt deine Gebieterin? Mit wem haben wir es eigentlich zu tun?“

Statt zu antworten holte das Wesen eine Tasche hervor und zog einen Gegenstand heraus, den es ihnen entgegen warf. Es war eine eiserne Krone und sofort erinnerten sich die Helden an die Feinde von Andor...