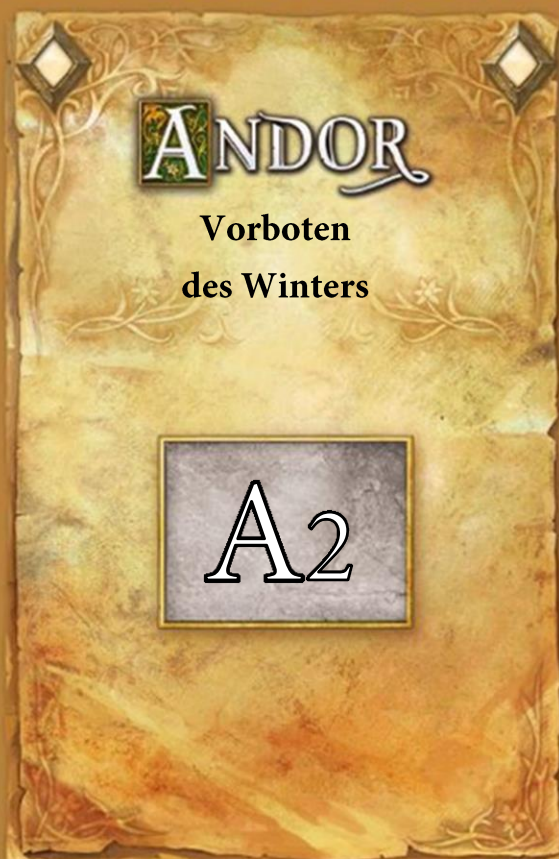


Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Den Helden Ijsdur/Ijsdora könnt ihr in dieser Legende nicht auswählen. Nehmt zusätzlich die Ereigniskarten 18, 21 und 27 aus dem Stapel.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material bereit:

- Die Bewahrer, die Hexe, die Schildzwerge, Siantari, drei Arbaks
- 13 Apfelnüsse, 19 Baumstämme (12\*2er, 6\*4er, 1\*6er), 8 Schattenplättchen, ein Überstundenplättchen 4, ein Eiskristallplättchen, ein Eisblitz, 8 Schneeplättchen, Schlange, ein Pergament, ein Erdplättchen, ein Edelstein, eine Rietgrasblüte, einen Knochenhelm, ein 14er Lichtplättchen, 6 Runensteine, 4 3-Willenspunkteplättchen, 1 2-Willenspunktequelle, 1 Nordbrunnen "Trinkschlauch", 2 Quellen "4Willenspunkte+1gold" "1Willenspunkt+2Gold", 2 Feuerplättchen mit Rauch, 10 Bauern, 2er und 5er Geröllplättchen und das Brückeplättchen Feld 73
- Verdeckt und gemischt: 10 Nordnebelplättchen (4\*-Willenspunkte, 4\*Gor, 2\*Gold), 8 Roteisensteinplättchen
- Legt die Plättchen „Brandurs Lager“ (Feld 0), „Erloths Stand“ (Feld 72) an die passenden Stellen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



Weitere Vorbereitungen:

- Stellt **Gors** auf die Felder **15, 30, 43, 53 Skrale** auf **17, 29, 41, 46, Trolle** auf **40, 52, 57, 65** und **Wardraks** auf **67 und 70**.
- Legt eine gelbe Rune offen auf Feld 18. In dieser Legende kann diese Rune **nicht** aufgesammelt werden. Ein Held, der alle drei verschiedenen Runen trägt, kann in dieser Legende **keinen schwarzen Würfel** einsetzen.
- Legt die beiden Feuerplättchen auf die Brücken zwischen den Feldern 38 und 39 und 16 und 48. Legt ein rotes X auf die Brücke zwischen den Felder 46 und 47. Im Gegensatz zu den Helden können die Kreaturen diese Brücken dennoch überqueren.
- Erwürfelt mit einem roten Würfel die Stelle der Pfeilkarte und legt sie mit dem Pfeil zu diesem Buchstaben dazu.

*Nachdem die Brunnen, während dem Aufbau Andors, versiegt, haben die Andori weitere Brunnen gebaut. Meres Zauber wirkten immer noch, denn im Brunnenwasser konnte auch Gold und andere ungewöhnliche Dinge gefunden werden. Unterdessen floss auch langsam wieder Wasser in den alten Brunnen.*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.





Legt die Willenspunktplättchen auf die Brunnenfelder und nehmt dort die Brunnen weg. Wenn ihr einen solchen Brunnen jetzt leert, legt ihr das Willenspunktplättchen auf das Sonnenaufgangfeld. Wenn bei Sonnenaufgang die Brunnen gefüllt werden, werden die Willenspunktplättchen wieder auf die freien Sechseckfelder verteilt. Legt zudem je einen Brunnen auf 13 und 60, den Nordbrunnen auf 15, die 2-Willenspunktequelle auf 28, die Quelle 4Willenspunkte+1 Gold auf 37 und die Quelle mit 1 Willenspunkt+2 Gold 69.

*Mit dem Anfang des Wintereinbruches wurden einige Orte düsterer und unberechenbarer.*

Legt ein Schattenplättchen auf Feld 48. Legt je ein Schattenplättchen auf I und K der Legendenleiste. Erwürfelt mit einem roten Würfel die restlichen fünf Schattenplättchen auf die Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, wird mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position der Schattenplättchen erwürfelt. Wenn ein Held seinen Zug auf einem Feld mit einem Schattenplättchen beendet, liest er eine Ereigniskarte vor. Das Schattenplättchen kommt dann aus dem Spiel. Die Schattenplättchen werden vor allem anderen ausgeführt. (vor Nebelplättchen, Brunnenplättchen, usw.)

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.**



*Nachdem die Helden die Arbaks mithilfe von Reka in ihre Bäume zurückgescheucht hatten, waren die Arbaks wieder ruhiger. Sie griffen jedoch manchmal immer noch Menschen aus ihren Bäumen heraus an.*

Stellt Arbaks auf 48 und 63. In dieser Legende wird die Bewegung des Helden erst unterbrochen, wenn er das Feld eines Arbaks betritt, dann verliert der Held einen Willenspunkt und kann seine Aktion weiterführen. Ein Held darf durch das Betreten eines Feldes mit einem Arbak nicht auf null Willenspunkte fallen.

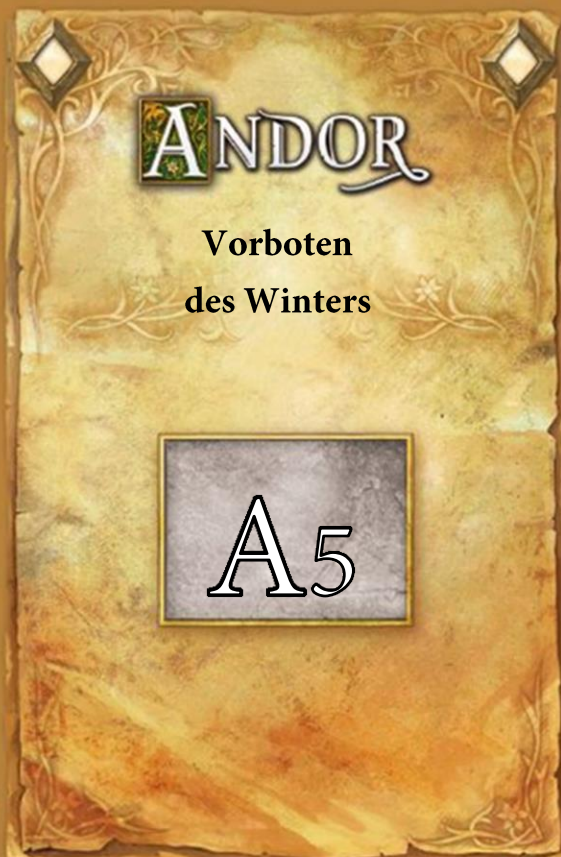
*Die Helden suchten Rekas Rat. Sie wollten wissen, warum die Arbaks manchmal immer noch Menschen angriffen.*

Die Helden müssen die Hexe finden, bevor der Erzähler Feld H auf der Legendenleiste erreicht. Lest dann die Karte "Rekas Magiekunde".

*Durch die nahende Winterskälte stieg vermehrt Nebel auf. Vor allem im südlichen Wald war der Nebel besonders undurchsichtig. Ein perfektes Versteck für Gors oder andere lästige Vieher.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.**





Legt die Nordnebelplättchen auf die Felder 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 31 und 34.

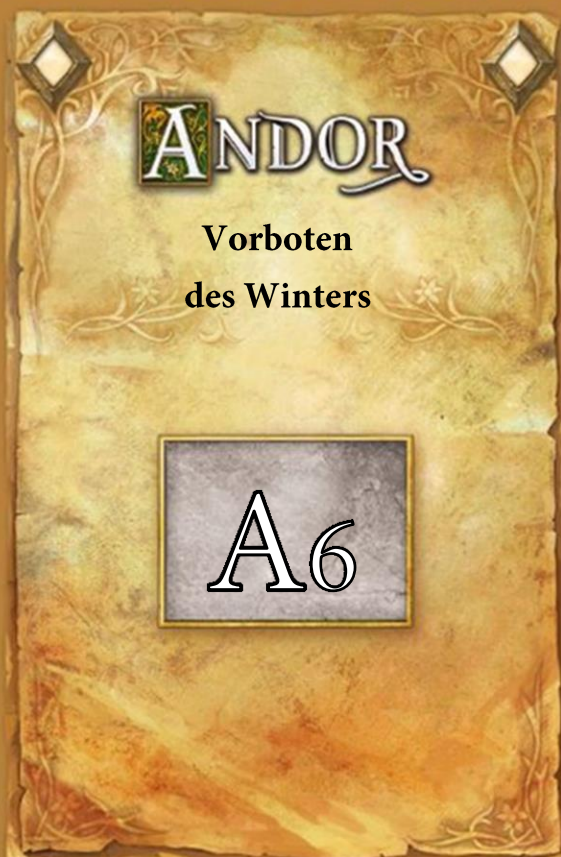
Legt Bauernplättchen auf 33, 36 und 64.

*Die stärkeren Herbstwinde, die in den letzten Tagen wüteten, wehten viel Holz von den Bäumen. Das kam den Helden beim Aufbau Andors sehr gelegen.*

Legt Holzstämme im Wert von zwei auf 47, 49 bis 56 und erwürfelt mit dem Pyramidenwürfel auf welches Feld im südlichen Wald kein Holzstamm gelegt wird, indem ihr 21 zum Würfelwert addiert. Legt die Holzstämme mit dem Wert vier auf die Felder 51 bis 56 und den längsten Baumstamm auf die Zwergeneiche (Feld 39). Um Holz aufzunehmen, muss hinter dem Stärkepunktwürfel genug Platz für den Baumstamm sein. *Beispiel: Thorn hat 5 Stärkepunkte. Jetzt kann er einen 4er-Baumstamm oder bis zu 2 2er-Baumstämme tragen.*

*Die Andori fanden einen vielversprechenden Rohstoff, um ihre Gebäude zu bauen im grauen Gebirge. Aber die Steinbrocken lösten sich nicht leicht.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.**

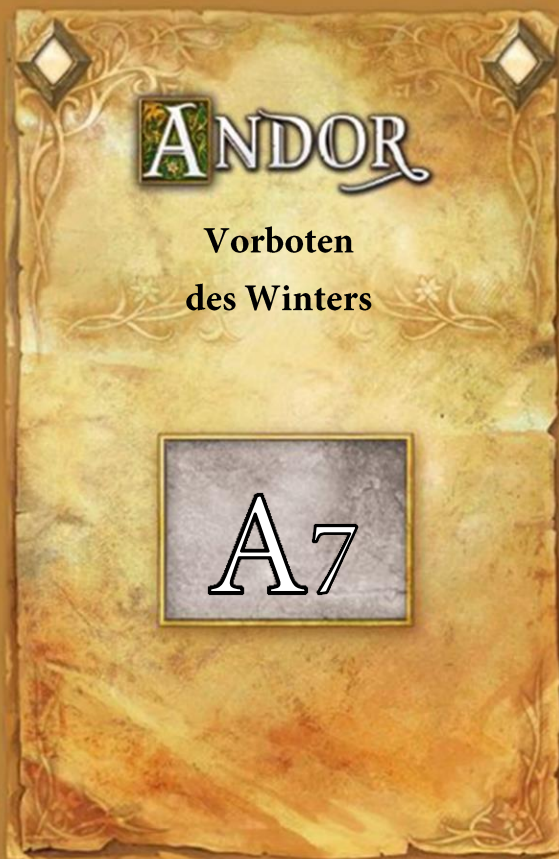


Legt je einen Roteisenstein verdeckt auf die Felder 66, 67, 68, 69 und vier Roteisensteine auf Feld sieben. Wenn ein Held ein Feld mit einem Roteisenstein betritt, wird er aufgedeckt. Man kann einen Roteisenstein auch von einem benachbarten Feld mit einem Fernrohr aufdecken. Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Roteisenstein steht, kann er die Aktion kämpfen für eine Stunde auf der Tagesleiste ausführen. Wenn sein Kampfwert den Wert auf dem Roteisensteinplättchen erreicht oder übertrifft, darf er das Plättchen eisammeln. Auf Feld 70 darf der Held vor seinem Würfelwurf wählen, welche Plättchen er bekämpfen will.

*Siantari kehrte gegen den Winterbeginn wieder zurück, jetzt aber um den Helden zu helfen. Auch wenn die Helden wussten, dass ihre Dämonische Magie auch viel Unheil anrichten kann, so schlossen sie die Möglichkeit nicht aus, dass Siantari ihnen eine Hilfe sein könnte.*

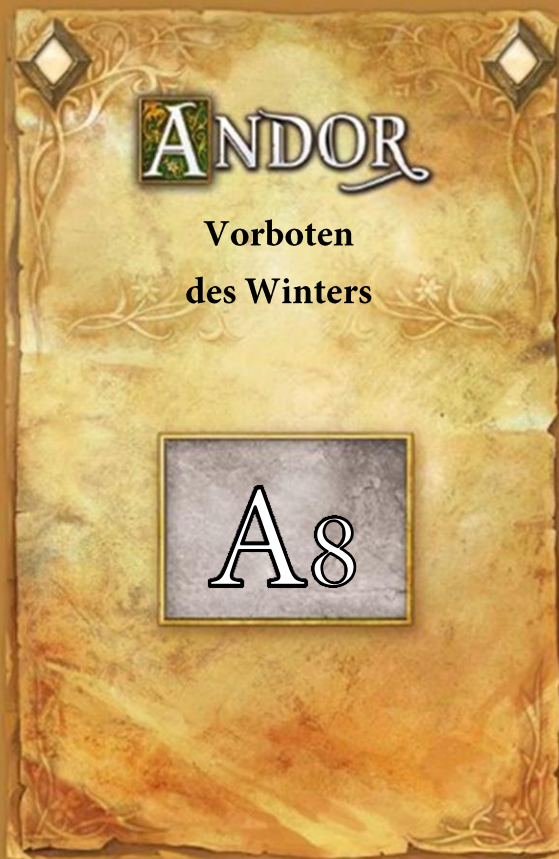
**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7.**





Stellt Siantari auf Feld 7 und legt den Eiskristall mit der blauen Seite nach oben auf das Sonnenaufgangfeld. Ihr könnt Siantari für eine Stunde auf der Tagesleiste bis zu vier Felder weit bewegen. Wenn der Eiskristall die blaue Seite zeigt, kann jederzeit eine Eisbrücke von Siantaris Feld aus gebaut werden. Dann wird der Eiskristall auf die orange Seite gedreht und mit dem schwarzen Punktwürfel gewürfelt. Legt dann entsprechend Schneepfättchen in folgender Reihenfolge auf die Felder 14, 36, 6, 53, 43, 61, 19 und 23. Wenn ein Held auf ein Feld mit einem Schneepfättchen läuft, wird er zuerst auf das Schneepfättchen gestellt. Von einem Schneepfättchen aus kann ein Held nicht kämpfen und nicht mit Helden oder Gegenständen auf dem Feld interagieren. Für eine Stunde kann er auf das Feld laufen (auch anschließend an das Betreten des Schneepfättchens). Wenn bei Sonnenaufgang der Eiskristall auf der orangen Seite liegt, wird mit einem roten Würfel gewürfelt und der Eiskristall auf die entsprechende Stunde der Tagesleiste gelegt. Sobald der erste Zeitstein (Nicht das Sternchen) diese Stunde erreicht, wird der Eisblitz und der Eiskristall neben den Spielplan gelegt. Wenn bei Sonnenaufgang kein Eiskristall auf dem Sonnenaufgangfeld liegt, wird der Eiskristall mit der blauen Seite nach oben auf das Sonnenaufgangfeld gelegt.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A8**



*Seit dem Angriff des Drachen konnten die Helden den Andori zwar helfen, die Bauernhöfe aufzubauen aber die Taverne, die Burg und der Turm sind immer noch beschädigt. Die Helden hatten in den letzten Tagen genug zu tun. Jetzt aber wollten sie den Andori helfen Vorräte für den Winter zu sammeln. Die Lager, in denen die Wintervorräte gelagert wurden, hatte der Drache auch zerstört.*

**Aufgabe:** Sammelt genug Nahrung in Form von Apfelnüssen für die Andori. Wenn ein Held auf einem Waldfeld steht, kann er die neue Aktion "Nahrung sammeln" wählen. Für eine Stunde auf der Tagesleiste kann, er mit einem roten Würfel würfeln. Bei einer 1 erhält der Held eine Apfelnuss, bei einer 2 erhält der Held zwei Apfelnüsse, bei einer 3 oder 4 passiert nichts, bei einer 5 verliert der Held 1 Willenspunkt und bei einer 6 würfelt er noch einmal. Ihr müsst bei **2 Helden 9**, bei **3 Helden 11** und bei **4 Helden 13 Apfelnüsse** in den Lagern unterbringen. Sobald genug Nahrung in den Speichern ist wird der Erzähler auf N versetzt. Lest dann die Legendenkarte N.

Lest jetzt die Legendenkarte «Die Bauten».

**Lest dann weiter auf Legendenkarte A9.**





*Die Tage wurden kälter und düsterer und manch einer verlor bei Mittag den Mut.*

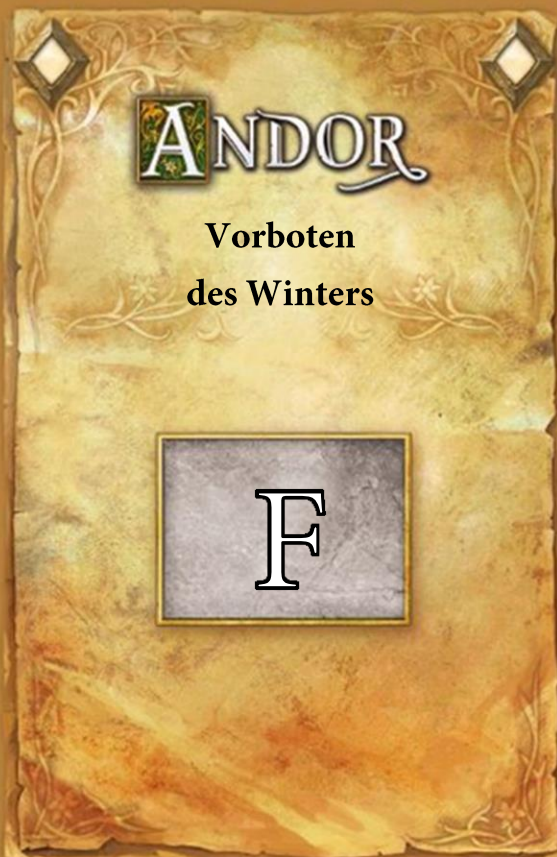
Legt das Überstundenplättchen 4.Stunde auf das vierte Feld auf der Tagesleiste. Die vierte Stunde kostet ab jetzt einen Willenspunkt. Sie kann nicht übersprungen werden.

*Als die Andori wieder angefangen haben den freien Markt aufzubauen stiegen die Preise.*

Alles auf dem freien Markt (Feld 18) kostet ab jetzt drei statt zwei Gold.

*Die Bewahrer und die Zwerge boten ihre Hilfe an.*

Entscheidet wessen Hilfe ihr annehmen wollt. Die die Bewahrer haben im Kampf drei Stärkekpunkte, kämpfen auch von einem Benachbarten Feld, und können pro Stunde auf der Tagesleiste bis zu **drei** Felder weit bewegt werden. Die Funktionsweise der Schildzwerge könnt ihr im Begleitheft nachlesen. Stellt diese Figur auf Feld 16.



*Es strömten weitere Kreaturen aus dem Süden nach Andor. Sie alle suchten frische Beute.*

Stellt einen Gor auf Feld 40, einen Skral auf Feld 25 und einen Troll auf Feld 41. Würfelt mit einem roten Würfel: bei einer 1, 2 oder 3 stellt ihr einen Gor auf Feld 33, bei einer 4, 5 oder 6 stellt ihr einen Gor auf Feld 35.





Wenn ihr die Hexe bis jetzt noch nicht gefunden habt, ist die Legende sofort verloren.

*Ein Bewahrer des wachsamten Waldes erreichte einen Helden: "Die Hexe wurde von einem Troll entführt. Wir haben zwar probiert ihn davon abzuhalten, aber wir konnten ihn weder besiegen noch ernsthaft verletzen. Er war in Richtung Osten unterwegs."*

Stellt die Hexe und einen Troll auf den verlassenen Turm (Feld 83). Legt die Schlange und einen Schild und den schwarzen Zeitstein dazu. Sobald ein Held Feld 83 betritt, wird der schwarze Zeitstein auf das Sonnenaufgangfeld gelegt. Er kann wie das Sternchen gebraucht werden, bis auf das der Zeitstein, wenn die Brunnen aufgefrischt werden, auf das Sonnenaufgangfeld gelegt wird.

Ein Held, der die Schlange trägt, kann sich nach einem erfolgreichen Kampf gegen einen Roteisenstein direkt auf ein angrenzendes Feld mit einem nicht abgebauten Roteisenstein bewegen (ohne eine Stunde zu brauchen). Dann wird sie auf die Rückseite gedreht. Bei Sonnenaufgang wird sie wieder auf die Vorderseite gedreht.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2.**



*Um die Gebäude wieder aufzubauen haben die Andori lauter loses Gestein von den Berghängen weggeschleppt. In der Nähe des verlassenen Turmes kamen stücke einer Brücke zum Vorschein. Sie führten wohl direkt in den Berg und von da aus vielleicht in den verlassenen Turm.*

Legt die Brücke (Feld 73) so auf den Spielplan, dass sie die Felder 65 und 83 verbindet und deckt die Zahl 73 mit einem roten X ab. Legt ein 5er und ein 6er Geröllplättchen auf die Brücke (Feld 73). Geröll kann in dieser Legende wie gewöhnlich abgebaut werden. Sobald die Brücke frei gelegt ist, könnt ihr von Feld 65 mit einer Stunde auf Feld 83 laufen und von Feld 83 ganz gewöhnlich mit der Hexe interagieren.





**Aufgabe:** Findet die Hexe bevor der Erzähler den Buchstaben H erreicht.

**Legendenziel:**

- Genug Nahrung muss in den Speichern liegen
- und die Burg muss verteidigt werden

Legt ein Sternchen auf das Sonnenaufgangsfeld. Die Helden können dieses Sternchen wie einen Zeitstein brauchen. Es wird jedoch nicht von der Tagesleiste entfernt. Es gibt den Helden über die ganze Legende 7+3 Stunden

Zwei Helden erhalten einen Stärkepunkt. Die Heldengruppe erhält zusätzlich 3 Gold, ein Schild, einen blauen und einen grünen Runenstein und 4 Willenspunkte. Diese können beliebig auf die Gruppe aufgeteilt werden.

Alle Helden starten auf Erloths Stand (Feld 72). Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.



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

...die Burg erfolgreich verteidigt ...

...und genug Nahrung in den Speichern liegt. (bei 2 Helden 9, bei 3 Helden 11 und bei 4 Helden 13)

*Dank der Hilfe der Helden von Andor wurden die Bauten wieder aufgebaut und genügen Vorrat an Essen gelagert werden.*

**Versucht es erneut!**

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...  
... die Hexe bei H noch nicht gefunden wurde  
... die Burg nicht verteidigt wurde oder...  
...die Bauten nicht aufgebaut wurden bevor der Erzähler N erreicht hat.



# ANDOR

## Vorboten des Winters



### Garz 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das **Nebenplättchen** mit dem **Trinkschlauch** aktiviert.

Ein Held kann ab jetzt bei Garz für zwei Gold mit einem roten Würfel würfeln. Bei einer ...

- 1) ...erhält der Held einen Edelstein. Der Held kann einen Edelstein auf jedem begehbaren Feld, auf dem seine Bewegung endet, ablegen. Wenn ein Edelstein benachbart zu einer Kreatur liegt, läuft sie bei Sonnenaufgang nicht entlang des Pfeils, sondern auf das Feld mit dem Edelstein. Der Edelstein kommt dann sofort aus dem Spiel.
- 2) ...erhält der Held eine Rietgrasblüte. Wenn er auf ein Feld mit einem Arbak läuft oder beim Vorbeigehen, kann er sie abgeben. Der Held verliert dann keinen Willenspunkt aber erhält einen Stärkepunkt. Die Rietgrasblüte kommt dann aus dem Spiel und der Arbak wird bis zum nächsten Sonnenaufgang hingelegt.
- 3) ...erhält der Held den Knochenhelm mit der roten Seite nach oben. Ein Held, der den Knochenhelm trägt nach jeder gewonnenen Kampfrunde, bei der er sich beteiligte, zwei Willenspunkte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte «Garz 3».

# ANDOR

## Vorboten des Winters



### Rekas Magiekunde

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das **Nebenplättchen** mit der **Hexe** aktiviert.

Der Held erhält den Trank der Hexe nicht wie üblich. Die Hexe wird jetzt auf das Feld gestellt, auf dem das Nebelplättchen „Hexe“ aufgedeckt wurde.

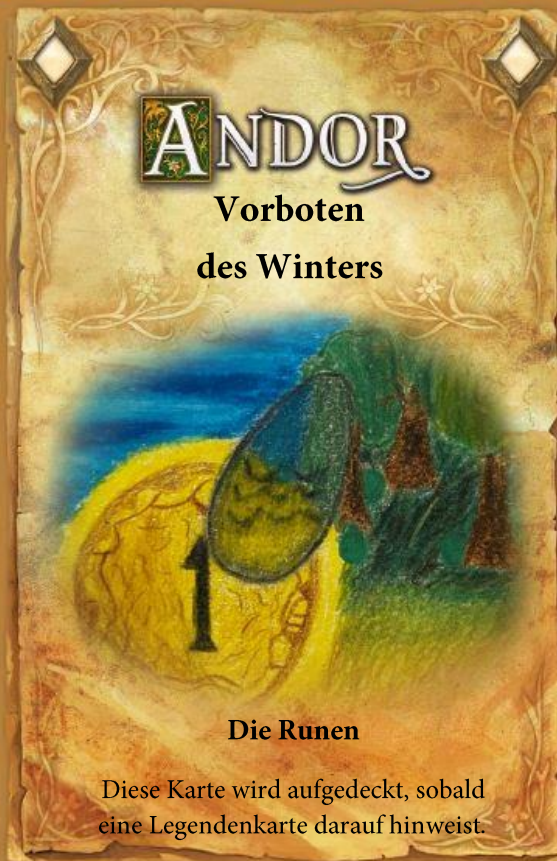
*Die Hexe begrüßte den Helden freudig und erkundigte sich über die Geschehnisse der letzten Tage. Der Held erzählte, dass die Arbaks immer noch hie und da einen Menschen aus seinem Baum angegriffen haben. Es wurde aber niemand ernsthaft verletzt. Die Burg wurde durch den Drachen geschwächt und nun greifen viele hungrige Kreaturen die Burg an wir müssen sie verteidigen. „Gegen die Arbaks kann ich nichts mehr tun, die müsst ihr jetzt wohl oder übel ertragen bis sie von allein ganz zurück in ihre Bäume kehren. Aber ich kann euch ein bisschen von meinem Trank geben.“*

Legt bei 2 oder 3 Helden, einen vollen und einen halb vollen Hexentrunk auf das Feld, bei vier Helden drei halb volle Hexentränke auf das Feld mit der Hexe.

*Danke vielmals für deine Hilfe, wir werden alles tun, um die Andori vor den Kreaturen zu schützen. Wir können aber nicht um jede Zeit an jedem Ort sein. «Bei diesem Problem kann ich versuchen zu helfen»*

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte «Die Runen».





Legt die drei übrigen Runen auf das Feld mit der Hexe.

Wenn ein Held in dieser Legende alle drei Runensteine bei sich trägt, darf er den schwarzen Würfel nicht benutzen.

Die Runen haben in dieser Legende eine andere Funktion:

- **Die grünen Runen** sind Waldrunen. Wenn eine der beiden grünen Runen auf einem Waldfeld liegt kann ein Held, der auf dem Feld mit der anderen grünen Rune steht oder die Rune bei sich trägt "Apfelnüsse sammeln". Dies ist eine Aktion und kostet eine Stunde auf der Tagesleiste.
- **Die gelben Runen** sind Handelsrunen. Ein Held, der auf dem Feld einer Rune steht oder die Rune bei sich trägt, kann mit dem Händler(-symbol) bei der anderen Rune handeln. *Beispiel: Wenn ein Held auf Feld 18 steht, und wenn die zweite Rune bei der Hexe liegt, kann der Held auf Feld 18 bei der Hexe einkaufen. Wenn die zweite Rune auf Feld 57 oder 71 liegt, kann ein Held auf Feld 18 alle Gegenstände der Ausrüstungstafel und Stärkekpunkte für nur 2 Gold.* Dies ist eine freie Handlungsmöglichkeit und kann jederzeit durchgeführt werden.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte «Die Runen 2».**



Um ein Gebäude zu bauen, werden die erforderlichen Materialien auf dem entsprechenden Feld benötigt. Ein Roteisenstein mit dem Wert 6 hat einen "Steinwert" von 6, ein Baumstamm mit dem Wert 4 hat einen "Holzwert" von 4.

- **Burg:** die Burg (Feld 0) kostet 40 Holz/Stein. Sie kann im Startzustand 4 Apfelnüsse speichern. Wenn ihr die Burg ausbaut, legt ihr einen Bauern auf Feld 64, entfernt das Plättchen "Brandurs Lager" und die Baumaterialien, die benötigt wurden. Die Burg hat jetzt eine Lagerkapazität von 9.
- **Turm:** der Turm (Feld 17) kostet 20 Holz/Stein. Er kann im Startzustand 0 Apfelnüsse speichern. Wenn ihr den Turm ausbaut, stellt ihr den Turm auf und entfernt die Baumaterialien, die benötigt wurden. Der Turm hat jetzt eine Lagerkapazität von 1. Ein Held, der auf dem Turm steht, hat im Kampf 3 Stärkekpunkte mehr und kann auch benachbarte Kreaturen angreifen. Pro Bauer, der auf Feld 17 liegt, hat der Held einen Stärkekpunkt mehr.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte «Bauten 2».**



# ANDOR

## Vorboten des Winters



### Bauten 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald eine Legendenkarte darauf hinweist.

- **Taverne:** die Taverne (Feld 72) kostet 30 Holz/Stein. Sie kann im Startzustand 2 Apfelnüsse speichern. Wenn ihr die Taverne ausbaut, legt ihr einen Bauer auf Feld 18 und auf Feld 72, entfernt das Plättchen "Erloths Stand" und die Baumaterialien, die benötigt wurden. Die Taverne hat jetzt eine Lagerkapazität von 4. Legt drei Fässer auf Feld 71. Ihr könnt sie dort für zwei Gold kaufen. Für jedes Fass, das auf Feld 72 abgelegt wird, legt ihr einen Bauern auf Feld 72. Das Fass kommt dann aus dem Spiel.
- **Taubrücke:** die Taubrücke kostet 4 Holz. Wenn ihr sie repariert, entfernt ihr das Feuerplättchen. Die Brücke ist von nun an wieder begehbar. Legt dafür das Holz auf die Felder 16 und/oder 48
- **Marktbrücke:** die Marktbrücke kostet 15 Stein. Wenn ihr sie repariert, entfernt ihr das Feuerplättchen. Die Brücke ist von nun an wieder begehbar. Legt dafür die Steine auf die Felder 38 und/oder 39.

# ANDOR

## Vorboten des Winters



### Die Runen 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald eine Legendenkarte darauf hinweist.

- **Die blauen Runen** sind Wasserrunen. Die Helden können sie auf Felder mit einem Brunnen oder einer Quelle ablegen. Ein Held der Auf einem Brunnen/Quelle mit einer blauen Rune steht kann den anderen Brunnen/Quelle auch leeren. Beispiel: Held A steht auf Brunnen A mit einer blauen Rune. Die zweite blaue Rune liegt auf Brunnen B. Held A kann jetzt wählen: er kann Brunnen A, Brunnen B oder beide Brunnen leeren, sofern sie noch nicht geleert wurden, und die entsprechenden Boni erhalten. Dann werden die entsprechenden Brunnen auf die graue Seite gedreht. Dies ist eine freie Handlungsmöglichkeit und kann jederzeit durchgeführt werden.



# ANDOR

## Vorboten des Winters



**Garz 3**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das **Nebenplättchen** mit dem **Trinkschlauch** aktiviert.

- 4) ...erhält der Held ein Erdplättchen. Ein Held kann ein Schneeplättchen mit Erde löschen, wenn er auf selbem Plättchen steht oder wenn er auf dem Feld mit dem Schneeplättchen steht. Dann kommt sowohl das Erde- wie auch das Schneeplättchen aus dem Spiel. Oder: Ein Held kann das Erdplättchen auf einem Feld ablegen. Sobald eine Kreatur dieses Feld verlassen will, wird sie auf das Erdplättchen gestellt. Beim nächsten Sonnenaufgang wird dann das Erdplättchen aus dem Spiel entfernt. Die Kreatur läuft nicht. Erst nach drei Sonnenaufgängen läuft die Kreatur entlang der Pfeile. Ein Feld, auf dem ein Erdplättchen mit einer Kreatur darauf ist, wird von anderen Kreaturen ganz normal übersprungen.
  - 5) ...erhält der Held ein Lichtplättchen. Ein Held kann ein Lichtplättchen einsetzen, um seine Willenspunkte auf den angegebenen Wert zu setzen. Dies ist eine freie Aktion und kostet keine Stunde auf der Tagesleiste.
  - 6) ...erhält der Held ein Pergament. Wenn ein Held auf dem Feld der Hexe steht und das Pergament abgibt (aus dem Spiel), werden sechs Gold auf die vierte Stunde der Tagesleiste gelegt. Solange dort Gold liegt, kostet die vierte Stunde keine Willenspunkte mehr. Jedes Mal, wenn ein Zeitstein die vierte Stunde erreicht, wird ein Gold von diesem Stapel entfernt.
- Wenn diese Zahl schon einmal gewürfelt wurde, wird noch mal gewürfelt. Demnach ist es nicht möglich mehr als 6 mal bei Garz einzukaufen.



# ANDOR

## Vorboten des Winters



**Garz**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das **Nebenplättchen** mit dem **Trinkschlauch** aktiviert.

Garz versteckte sich im Dickicht. Als der Held zu ihm trat, fragte er ganz höflich, was der Held dann bräuchte. Dieser antwortete, dass er es nicht genau wisse und zuerst schauen müsse was Garz anzubieten hätte. Der Held erhält einen Freiwurf. (relevant auf Garz 2)

Bei Sonnenaufgang bewegt sich Garz auf ein Feld, welches mit 3 zu seinem aktuellen Feld addiert wird.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte «Garz 2».**

# ANDOR

## Vorboten des Winters



### Berichte aus Andor

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

Es wurden weitere Arbaks gesichtet die den Holzfällern das Leben schwer machten. Stellt einen Arbak auf Feld 57. Er verhält sich wie die beiden anderen.

Auch Garz liess sich bei seinen Touren durch Andor manchmal blicken. Jedoch berichten alle etwas anderes. Stellt Garz auf Feld 21. Bei jedem Sonnenaufgang stellt ihr Garz auf das Feld mit der 11 höheren Feldzahl.