



Diese Legende wird auf der Vorderseite des Andor-Spielplans gespielt. Sortiert als erstes ein **Nebelplättchen** aus, auf dem eine Ereigniskarte abgebildet ist. Legt die verbliebenen Nebelplättchen in den Wachsam Wald; die Felder 57 und 58 bleiben leer. Führt dann die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- verdeckt und gemischt: **Edelsteine, Runensteine, Heilkräuter und Pergamente**
- **Bauernplättchen**
- **Prinz Thorald, Thorn** und die **Barbaren**

Weitere Vorbereitungen:

- **Thorn** tritt in dieser Legende als nichtspielbare Figur auf; es spricht aber nichts dagegen, Mairen zu spielen. Um Verwechslungen vorzubeugen, ersetzt ihr in diesem Fall am besten den blauen Kunststoffhalter von Thorns Figur durch einen grauen.
- Entfernt die **Fernrohre** von der Ausrüstungstafel. Fernrohre sind in dieser Legende nicht erhältlich.
- Legt die Ausrüstungstafel und die Gegenstände aus der Bonus Box bereit. Die weißen Ereigniskarten können in dieser Legende nicht verwendet werden.
- Legt **Sternchen** auf **F und N** der Legendenleiste.
- Legt **Sternchen** (und ersatzweise Geröllplättchen) auf die **Felder 3, 15, 16, 18, 25, 28, 32, 38, 40, 46, 57, 58, 64, 69, 71 und 72**. In dieser Legende gibt es Legendenkarten mit Feldzahlen. Wenn ein Held seine Bewegung auf einem dieser Felder beendet, deckt die Legendenkarte mit der entsprechenden Feldzahl auf.

**Lest jetzt die Legendenkarte A2 vor.**



**Wichtig:** Der Effekt von den meisten dieser Legendenkarten hängt von der Position des Erzählers auf der Legendenleiste ab. Lest nur den entsprechenden Abschnitt auf der Legendenkarte vor (z. B. "C – E", falls sich der Erzähler auf C, D oder E befindet). Entfernt anschließend das Sternchen und die Legendenkarte aus dem Spiel (jede Legendenkarte wird nur einmal vorgelesen).

- Legt je ein **rotes X** auf die drei Brücken. Ein Held, der eine Brücke überqueren will, muss seine Bewegung zunächst auf dem Feld vor der Brücke beenden und die entsprechende Legendenkarte vorlesen. (Die Brücken sind somit momentan nur aus einer Richtung passierbar.) Kreaturen können sich normal über die Brücken bewegen.
- Legt die 5 Nebelfeld-Legendenkarten nebeneinander über die Tagesleiste. Wenn ein Held ein Nebelplättchen aktiviert, lest (sofern vorhanden) die Legendenkarte für das entsprechende Nebelfeld vor. Entfernt anschließend die Legendenkarte aus dem Spiel.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **5 der 6 Runensteine**, indem ihr zu dem Ergebnis **20 addiert**. Falls das erwürfelte Feld nicht existiert (73) oder unerreichbar (83) ist, würfelt noch einmal. Falls auf dem erwürfelten Feld bereits ein Runenstein oder ein Sternchen liegt, verschiebt den Runenstein solange auf das Feld mit der nächstkleineren Feldzahl, bis er auf einem Feld ohne andere Runensteine oder Sternchen liegt. Überspringt dabei nonexistent und unerreichbare Felder.

**Lest jetzt die Legendenkarte A3 vor.**





• Sortiert das **Kreaturenplättchen** "1 Wardrak auf Feld 67" sowie die 4 Kreaturenplättchen, auf denen Trolle erwähnt werden, aus. Führt anschließend die Anweisungen auf 4 zufällig gewählten der verbliebenen Kreaturenplättchen aus, wobei ihr zu allen angegebenen Feldzahlen **20 addiert**. Die restlichen Kreaturenplättchen werden nicht benötigt. Stellt bei **4 Spielern** außerdem einen **Gor** auf **Feld 15**.

*Die Rietburg war befreit, der Drache Tarok war besiegt. Die verbliebenen Kreaturen waren in die hintersten Winkel Andors geflohen. Das Rietland erstreckte sich ruhig und friedlich bis zur Narne und darüber hinaus. Die Andori waren guter Dinge.*

*Nur einer fand keine Ruhe. Prinz Thorald saß gedankenverloren in seiner Kammer. Sein Vater, König Brandur, war tot – ehrenhaft gefallen bei der Verteidigung der Rietburg. Das Königreich Andor hatte keinen König mehr. Die Bewohner der Rietburg hatten Thorald schon bald nach Brandurs Beisetzung dazu gedrängt, die Thronfolge anzutreten. In zwei Wochen sollte die offizielle Krönung stattfinden. Doch war er die Rietgraskrone wert? Im Kampf gegen Tarok war er verwundet worden und frühzeitig aus dem Kampf ausgeschieden. Es waren vier tapfere Helden gewesen, die den Sieg für Andor errungen hatten – nicht er.*

**Lest jetzt die Legendenkarte A4 vor.**



*Während Thorald so dasaß, steckte einer besagter Helden – Thoralds langjähriger Freund und Waffenbruder Thorn – den Kopf durch die Tür. "Was bedrückt dich, Thorald? Hast du Angst vor dem bevorstehenden Papierkrieg?", scherzte er. "Ich habe Angst, dass ich mein Volk nicht schützen kann, wenn es mich braucht", erwiderte Thorald ernst. "Na, dann komm", sagte Thorn und zog Thorald durch die Tür. "Gerade braucht es dich nicht. Und ich weiß genau, was du jetzt brauchst." Es dämmerte schon, da die beiden hinaus durch das Burgtor schlüpfen, und ein Sommergewitter ließ einen kühlen Regenschauer auf sie herab. Thorald musste sich als Anführer beweisen – weniger vor den Andori als vor sich selbst –, das war Thorn klar. Doch dazu musste er erst einmal etwas lockerer werden ...*

*Beim gemeinsamen Frühstück diskutierten die Helden eifrig darüber, welche die schönste Runensteinfarbe sei. "Thorn würde sicherlich für Blau plädieren – wo steckt er überhaupt?", fragte einer der Helden und sie bemerkten, dass Thorn gar nicht bei ihnen war. Die Helden hätten sich nichts weiter dabei gedacht, wenn sie nicht wenige Augenblicke später von Meister Mähnzl aufgesucht worden wären: "Wisst ihr, wo Thorald ist? Ich wollte heute einige Formalien wegen der bevorstehenden Zeremonie besprechen, aber kann ihn nirgends finden. Die Wachen haben nur gesehen, wie er und Thorn gestern die Burg verlassen haben, aber nicht, dass sie wieder gekommen wären." Mit etwas leiserer Stimme fügte er hinzu: "Thorald war in den letzten Tagen großem Stress ausgesetzt. Ich befürchte, dass er versuchen könnte, dem zu entfliehen, indem er wieder wochenlang durchs Land streift. Wenn er zur Krönung in zwei Wochen nicht hier ist, wäre das eine Katastrophe!"*

**Lest jetzt die Legendenkarte A5 vor.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Thorald und Thorn oder Ein Abenteuer-Trip durch Andor**

**A5**

"Keine Sorge", sagten die Helden und erhoben sich. "Wir finden die beiden schon und bringen sie rechtzeitig zur Krönung zurück. Und wenn wir schon unterwegs sind, können wir auch für jeden einen Runenstein in seiner Lieblingsfarbe suchen."

Stellt alle Helden auf die Rietburg (**Feld 0**).

**Aufgaben:**

- Findet Thorald und Thorn.
- Findet drei verschiedenfarbene Runensteine.

Jeder Held startet mit ...

- **3 Stärkepunkten** bei **2 Spielern**.
- **2 Stärkepunkten** bei **3 Spielern**.
- **1 Stärkepunkt** bei **4 Spielern**.

Die Gruppe erhält **6 Gold**. Bei **2 Spielern** erhält die Gruppe außerdem **1 Rucksack**.

Jeder Held würfelt mit einem Heldenwürfel. Der Held mit dem niedrigsten Würfelwert beginnt.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Thorald und Thorn oder Ein Abenteuer-Trip durch Andor**

**F1**

Ein Falke erreichte die Helden mit üblen Nachrichten. Vor lauter Trubel um das Verschwinden des Prinzen und die bevorstehende Krönung hatte man völlig übersehen, wie sich der Burg aus südlicher Richtung eine Bande Plünderer genähert hatte. Erst als die Plünderer die Grenze des südlichen Waldes erreichten, waren sie von den Wachen bemerkt worden.

Erwürfelt mit einem roten Würfel der Reihe nach für jedes der **Felder 22, 23, 24 und 25** einen Gegner (die Plünderer):

- ☐ Gor
- ☐ Skral
- ☐ oder ☐ Barbaren-Krieger
- ☐ Barbaren-Häuptling
- ☐ Wardrak

Würfelt erneut, falls sich für den erwürfelten Gegner bereits alle Figuren auf dem Spielplan (einschließlich Feld 80) befinden.

Barbaren-Krieger haben 3 Stärkepunkte und würfeln mit 2 orangefarbenen Würfeln. Barbaren-Häuptlinge haben 7 Stärkepunkte und würfeln mit 3 orangefarbenen Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Jeder Barbar erhält außerdem für jeden Barbaren-Krieger auf einem benachbarten Feld +3 Stärkepunkte. Barbaren sind besiegt, wenn ihr Kampfwert einmal übertroffen wurde. Stellt einen besiegten Barbaren auf Feld 80 und bewegt den Erzähler ein Feld weiter auf der Legendeneiste. Barbaren bewegen sich als erste Sonnenaufgangaktion ein Feld entlang des Pfeils, zuerst die Krieger und dann die Häuptlinge (legt ein Sternchen vor das Ereigniskarten-Symbol auf dem Sonnenaufgangsfeld).

**Lest jetzt die Legendenkarte F2 vor.**





Ein beliebiger Held erhält einen Falken. Der Falke kann heute nicht mehr benutzt werden.

*Als Prinz Thorald von den Plünderern erfuhr, die auf die Rietburg zuhielten, wollte er sofort aufbrechen: "Mein Volk braucht mich! Ich muss sofort zurück zur Burg und diese Bande Unholde vertreiben!"*

#### Legendenziele:

- Besiegt mindestens einen Plünderer gemeinsam mit Prinz Thorald.
- Verteidigt die Rietburg.
- Befreit die Gegend um die Rietburg von Gegnern.

Wenn bei Tagesanbruch alle Felder zwischen 1 und 21 frei von Gegnern sind, wird der Erzähler statt auf den nächsten Buchstaben auf den Buchstaben N auf der Legendenleiste vorgesetzt und die Legende endet.

**Wichtig:** Dies geschieht erst, nachdem alle dem Erzähler vorangehenden Aktionen auf dem Sonnenaufgangsfeld (einschließlich der Kreaturenbewegungen) ausgeführt wurden.

Entfernt das rote X zwischen den Feldern 16 und 48. Die Brücke kann von einem Helden ohne Unterbrechung und von Kreaturen wie gewohnt passiert werden.



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
 ... die Rietburg verteidigt wurde,  
 ... Prinz Thorald gefunden und geheilt wurde,  
 ... Thorn geheilt oder in die Burg gebracht wurde,  
 ... der Wardrak im Wachsamem Wald besiegt wurde,  
 ... mindestens ein Plünderer mit Prinz Thoralds Hilfe besiegt wurde **und**  
 ... die Felder 1 bis 21 von Gegnern befreit wurden.

*Als Prinz Thorald und die Helden in die Rietburg zurückkehrten, wurden sie von jubelnden Andori empfangen. Der Frieden im Rietland war wieder sicher und der Sieg über die Plünderer verlieh Thorald neue Zuversicht. Er würde alle Regierungsaufgaben meistern können – und vielleicht blieb ja auch hin und wieder etwas Zeit für einen kleinen Umtrunk ...*

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn es den Helden nicht gelungen war ...  
 ... die Rietburg zu verteidigen,  
 ... Thorald und Thorn zu finden,  
 ... Thorald zu heilen,  
 ... Thorn zu heilen oder in die Burg zu bringen,  
 ... den Wardrak im Wachsamem Wald zu besiegen,  
 ... mindestens einen Plünderer mit Prinz Thoralds Hilfe zu besiegen oder  
 ... die Felder 1 bis 21 von Gegnern zu befreien.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Thorald und Thorn oder Ein  
Abenteuer-Trip durch Andor**

**Feld 3**

**A – B**

Die Helden hielten einen Moment inne, um zu überlegen, wo Thorald und Thorn hingegangen sein könnten. "Vielleicht haben sie einen ihrer gemeinsamen Freunde besucht? Wir könnten es einmal bei Garz, Gilda oder Reka versuchen." – "Falls wir sie finden. Gilda ist vermutlich in der Taverne zum Trunkenen Troll wie immer, aber die Hexe Reka taucht gefühlt nie zweimal am selben Ort aus dem Nebel auf und der Handelszwerg Garz könnte sich sonst wo in Andor herumtreiben, vom weit entfernten Grauen Gebirge bis hin zum Freien Markt direkt vor unserer Nase."

**C – E**

Etwas abseits des Weges trafen die Helden auf Casimir, den Hoffalkner. "Die Falken verteilen die Einladungen für die Krönungszeremonie im ganzen Land und bringen jeden Tag neue Antwortschreiben", erklärte er. "Noch hat sich das Verschwinden des Prinzen nicht herumgesprochen. Ich hoffe, dass ihr Thorald rechtzeitig findet ... Nun, seid so gut und holt etwas Wasser für die Falken aus dem Brunnen."

Der Held auf Feld 3 muss in seinen nächsten Zügen ohne Umwege zum Brunnen auf Feld 5 und zurück auf Feld 3 laufen. Der Held darf seinen Tag zwischendurch beenden und auch den Brunnen leeren.

**F – N**

Die Bewohner der Rietburg waren in Aufruhr ob der Kreaturen vor den Mauern, doch Prinz Thorald und die mutigen Helden von Andor formten eine eiserne Verteidigungslinie vor der Burg.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Thorald und Thorn oder Ein  
Abenteuer-Trip durch Andor**

**Feld 15**

**A – B**

Der Boden der alten Ruine war gesäumt von Zweigen und Exkrementen von Seevögeln, die aber alle ausgeflogen waren oder sich vor den Helden versteckten. Und keine Spur von Thorald oder Thorn.

**C – E**

Das hadrische Meer war friedlich und der Strand war leer. Nur einen kaputten Schild hatte die Flut angespült.

Der Held auf Feld 15 erhält 1 Schild, der nur noch einmal einsetzbar ist.

**F – N**

Als die Helden die Ruine betraten, wehte ihnen ein fauliger Gestank entgegen. Zu spät bemerkten sie, dass sie in das Zuhause eines Gors eingedrungen waren, der sich nun wütend in Richtung Rietburg aufmachte.

Stellt einen Gor auf das Feld 15.





#### A – B

*Als die Helden den Fluss erreichten, mussten sie feststellen, dass die Hängebrücke fort war. "Vermutlich wurde sie beim letzten Unwetter fortgerissen. Die Bauern aus den umliegenden Dörfern werden einige Tage für die Reparatur brauchen ..."*

Die Brücke zwischen den Feldern 16 und 48 kann nicht passiert werden. Kreaturen aus dem Wachsamem Wald reihen sich gegebenenfalls in eine Warteschlange ein.

#### C – E

*Als die Helden an der Brücke vorbeikamen, sahen sie dort eine Gruppe Arbeiter am Werk. Ein stämmiger Mann trat vor und erklärte: "Die Brücke ist derzeit unpassierbar; ihr werdet einen anderen Weg finden müssen. Hier, nehmt diese Axt. Vielleicht werdet ihr sie brauchen."*

Der Held auf Feld 16 erhält 1 Kampfaxt. Die Brücke zwischen den Feldern 16 und 48 kann nicht passiert werden. Kreaturen aus dem Wachsamem Wald reihen sich gegebenenfalls in eine Warteschlange ein.

#### F – N

*Die Helden erreichten die Brücke und sahen, wie dort gerade eine Gruppe Arbeiter ihre Werkzeuge zusammenpackte. Nachdem die Helden von ihrer Mission erzählt hatten, trat nach einigem Zögern, doch nun umso entschlossener, eine junge Arbeiterin vor: "Ich will helfen. Gebt mir ein Schwert und ich werde die Burg mit meinem Leben verteidigen!"*

Legt 1 Bauernplättchen auf Feld 16. Falls sich dort eine Kreatur befindet, kommt das Plättchen aus dem Spiel.



Legt die Pergamente auf die Ausrüstungstafel. In dieser Legende könnt ihr bei allen Händlern 1 Honig (1 Pergament) für je 2 Gold kaufen. Honig kann die Willenspunkte eines Helden einmalig um 3 erhöhen.

#### A – B

*"Es war schon deutlich nach Mitternacht, als mich Thorald und Thorn geweckt haben, um sich die Humpen auffüllen zu lassen", berichtete einer der Händler den Helden. "Die hatten sich in Gildas Taverne schon einiges hinter die Binde gekippt, Mannomann. Und dann wollten sie noch etwas Honig – keine Ahnung, wofür."*

#### C – E

*Auf dem Markt herrsche geschäftiges Treiben wie immer. Die Händler begrüßten die Helden und boten ihre Waren feil.*

#### F – N

*Der Markt war leer; die Händler waren bereits vor den Plünderern in die Rietburg geflohen.*

Legt 1 rotes X auf das Händlersymbol auf Feld 18. Ab jetzt befindet sich der Händler von Feld 18 auf Feld 0.





#### A – B

*Die Helden trafen auf einen Skral, der ebenso überrascht von den Helden war, wie sie von ihm – doch der Skral fing sich schneller wieder und griff an.*

Stellt einen Skral auf Feld 25. Wenn der Held auf Feld 25 wieder an der Reihe ist, muss er einen Kampf gegen den Skral beginnen. Die anderen Helden können ihm in ihren Zügen noch zu Hilfe eilen.

*"Seltsam, dass sich ein einzelner Skral in den Südlichen Wald verirrt ...", dachte der Held bei sich, bevor er in den Kampf stürmte.*

#### C – E

*Als die Helden den Südlichen Wald durchsuchten, vernahmen sie plötzlich von einer Lichtung her ein tiefes Scharren. Als sie sich vorsichtig näherten, sahen sie, dass es sich bei den Lauten um das Schnarchen eines schlafenden Skrals handelte.*

Legt einen Skral auf Feld 25. Wenn die Helden den Skral heute angreifen, kämpft er in der ersten Kampfrunde nur mit seinen Stärkepunkten und würfelt nicht. Nach der ersten Kampfrunde (oder spätestens bei Sonnenaufgang) wird der Skral aufgestellt und kämpft ganz normal.

#### F – N

*Ein weiterer Plünderer stürmte an den Helden vorbei und schloss sich seiner Bande beim Angriff auf die Rietburg an.*

Stellt einen Skral auf Feld 24.



#### A – B

*Auf der Suche nach Thorald und Thorn gelangten die Helden an einen Bauernhof: "Die tapferen Krieger waren gestern Abend hier, hihi", kicherte die Magd. "Und sie haben gesagt, dass sie mich bald wieder besuchen wollen ..."*

#### C – E

*Die Helden fragten eine Magd, ob Thorald und Thorn kürzlich hier gewesen waren. "Zwei volle Humpen haben sie gerne genommen, aber gemeldet haben sie sich noch nicht", beschwerte sich die Magd. "Typisch Krieger. Aber sie schreiben mir bestimmt bald ..."*

#### F – N

*"Wenn ich diese Halunken Thorald oder Thorn das nächste Mal sehe, sollten sie froh sein, wenn ich ihnen nicht die Gurgel durchschneide", sagte die Magd und fuchtelte zur Untermalung ihrer Aussage mit einem Messer herum. Die Helden beschlossen, dass sie es ihr wohl sicherheitshalber wegnehmen sollten.*

Der Held auf Feld 28 muss jetzt mindestens eine Runde gegen die Magd kämpfen. Die Magd hat 2 Stärkepunkte, 7 Willenspunkte und würfelt anfangs mit 1 roten Würfel. Bei weniger als 7 Willenspunkten würfelt sie mit 2 roten Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Wenn der Held die Magd besiegt, erhält er 1 Messer. Der Erzähler bewegt sich dadurch kein Feld weiter auf der Legendenleiste.





#### A – B

*In der Siedlung der Bootsbauer wurden die Helden freundlich begrüßt, doch Thorn oder den Prinzen hatte niemand gesehen. "Wir können leider nicht bei der Suche helfen, da wir einige Unwetterschäden aus den letzten Tagen beseitigen müssen. Wir können euch nur etwas Brot als Proviant anbieten."*

Der Held auf Feld 32 erhält 1 Brot.

#### C – E

*Die Siedlung der Bootsbauer war verlassen. Als einer der Helden durch ein Fenster spähte, entdeckte er zwei goldene Münzen auf der Fensterbank. Sie zu stehlen kam natürlich nicht in Frage – aber das Gold für einen guten Zweck zu leihen, wäre sicherlich in Ordnung. Nur einen Pfand müsste er wohl dalassen.*

Der Held auf Feld 32 kann 2 Gold erhalten, wenn er einen seiner Heldenwürfel auf das Feld legt. Die maximale Würfelfanzahl des Helden wird dadurch um einen Würfel reduziert. Auf dem Feld kann der Held jederzeit seinen Würfel für 2 Gold zurückbekommen.

#### F – N

*Die Helden gingen in die Siedlung der Bootsbauer, um sie vor den umherziehenden Plünderern zu warnen. Die Bootsbauer nahmen die Nachricht gefasst auf und machten sich sofort daran, ihre Flucht über den Fluss in den Wachsam Wald vorzubereiten. Einer der Männer trat auf die Helden zu: "Meine Frau ist beim letzten Ansturm der Kreaturen gefallen. Nehmt ihren Helm, möge er euch besser schützen als sie."*



*Einer der Helden griff abrupt nach seiner Waffe, als er einen Troll auf der Steinbrücke sitzen sah. "Sachte, das ist ein Brückentroll, der ist nicht auf Krawall gebürstet", sagte der Held, der der Brücke am nächsten war. "Ich werde mal mit ihm reden."*

*Nachdem der Held einige Worte mit dem Troll gewechselt hatte, fasste er zusammen: "Zwei 'Menschlingskrieger', er meint wohl Thorald und Thorn, haben die Brücke gestern passiert. Er will ein Glas Honig als Zoll, dann lässt er uns rüber."*

Ersetzt das rote X auf der Brücke durch einen Troll. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Um die Brücke zu passieren, müssen die Helden 1 Honig auf Feld 38 oder (von der anderen Seite kommend) auf Feld 39 ablegen. Der Honig kommt daraufhin aus dem Spiel und der Troll wird auf dem Spielplan hingelegt; dann ist die Brücke passierbar (auch für Helden mit Bauernplättchen). Beim nächsten Sonnenaufgang wird der Troll wieder aufgestellt und die Brücke ist wieder unpassierbar. Kreaturenbewegungen werden durch den Troll nicht beeinflusst.

Die Helden können den Troll auch bekämpfen, sowohl von Feld 38 als auch von Feld 39 (die Helden können dabei auf unterschiedlichen Feldern stehen; auch Bogenschützen müssen sich auf einem dieser Felder befinden). Falls die Heldengruppe den Troll besiegt, bleibt die Brücke dauerhaft passierbar.

*"Vielleicht können wir beim Händler etwas Honig kaufen", überlegte der Held. "Oder wir gehen außen rum und sparen uns das Gold", entgegnete sein Mitstreiter. "Oder wir hauen ihn weg und sparen uns das Gold und die Zeit!"*





#### A – B

Die Helden fragten einen Bauern, ob er Prinz Thorald oder Thorn gesehen hatte. "Prinz Thorald habe ich noch nie gesehen – weiß nicht mal, wie der aussieht –, aber als ich heute morgen die Kühe melken wollte, kamen hier zwei Kerle vorbei, die waren sternhagelvoll. Da drüben sind sie mir durch die Rüben gelaufen", sagte er und deutete auf ein großes Beet. "Wenn ihr mich zur Burg bringt, sage ich gerne als Zeuge für dieses Verbrechen aus."

Legt 1 Bauernplättchen auf das Feld 40.

#### C – E

Die Helden fragten einen Bauern, ob er Prinz Thorald oder Thorn gesehen hatte. "Keine Ahnung, wie Prinz Thorald oder dieser Ghorn aussieht, aber vor ein paar Tagen sind hier in aller Früh zwei Betrunkene vorbeikommen. Sind mir schön durchs Rübenfeld getrampelt und dann schnurstracks weiter in Richtung Zwergenmine. Leute gib't's, die gib't's ja gar nicht ..."

#### F – N

Als die Helden am Bauernhof vorbeiliefen, kam ihnen ein Bauer entgegengeilt: "He, Helden von Andor, mir ist eine Kuh ausgebüxt. Könnt ihr mir helfen, sie wieder einzufangen?"

Der Held auf Feld 40 verliert 1 Stunde auf der Tagesleiste. Der Held kann auch erst seinen Tag beenden und die 1 Stunde am nächsten Tag verlieren.



Als einer der Helden den morschen Steg betrat, gab das Holz unter seinen Füßen nach und der Held stürzte in den reißenden Fluss. Nur mit knapper Not konnte er sich aus den Fluten wieder an Land ziehen.

Der Held auf Feld 46 würfelt mit einem Heldenwürfel und dreht ihn auf die gegenüberliegenden Seite, falls sich der Würfelwert dadurch verkleinert. Der Held verliert das Ergebnis an Willenspunkten.

#### A – B

Addiert 10 zu dem Ergebnis, um die neue Position des Helden zu ermitteln. Die Brücke zwischen den Feldern 46 und 47 kann nicht von Helden passiert werden; Kreaturen können sich jedoch weiterhin von Feld 47 auf Feld 46 bewegen.

#### C – E

Addiert 45 zu dem Ergebnis, um die neue Position des Helden zu ermitteln. Die Brücke zwischen den Feldern 46 und 47 kann nicht von Helden passiert werden; Kreaturen können sich jedoch weiterhin von Feld 47 auf Feld 46 bewegen.

#### F – N

Addiert 46 zu dem Ergebnis, um die neue Position des Helden zu ermitteln. Entfernt das rote X von der Brücke zwischen den Feldern 46 und 47. Die Brücke kann in beide Richtungen überquert werden.





#### A – B

*Am Baum der Lieder herrschte geschäftiges Treiben. Die Bewahrer schafften Bänke und Fässer herbei und die Waldelfen stimmten ihre Instrumente ein. Thorald oder Thorn hatte niemand gesehen.*

#### C – E

*Rund um den Baum der Lieder war gerade jedermann damit beschäftigt, Bänke, Fässer und Instrumente wegzuräumen. Anscheinend hatte hier ein großes Fest stattgefunden. Melkart trat auf die Helden zu. "Falls ihr Thorald und Thorn sucht, sie sind aufgebrochen, um einen Wardrak zu jagen, der uns seit einiger Zeit das Leben schwer macht. Sie sind in diese Richtung", sagte er und deutete in den Nebel.*

Legt ein rotes X auf das Händler-Symbol auf Feld 57. Der Händler ist heute nicht verfügbar. Entfernt das rote X bei Sonnenaufgang.

#### F – N

*Als die Bewahrer am Baum der Lieder vom Angriff der Plünderer erfuhren, boten sie ihr handwerkliches Geschick als Hilfe an.*

Jeder Held kann jetzt einen zweimal einsetzbaren Gegenstand, der bereits einmal eingesetzt wurde, wieder auf die volle Seite drehen. Der Held muss sich dafür nicht auf Feld 57 befinden.



#### A – B

*Der Nebel teilte sich und die Helden standen vor dem nördlichen Eingang der Zwergenmine. Hier war schon seit Tagen niemand mehr vorbeigekommen und die gelangweilten Wachen boten den Helden ein Glücksspiel an.*

Legt vier Edelsteine verdeckt auf Feld 58. Die Helden können dort jeden dieser Edelsteine für je 3 Gold kaufen. Entfernt die übrigen Edelsteine bei Sonnenaufgang aus dem Spiel. Edelsteine können wie Gold verwendet werden und haben keine weitere Funktion.

#### C – E

*Die Helden erreichten den nördlichen Eingang der Zwergenmine. Eine der Zwergenwachen bestätigte, dass Thorald und Thorn tatsächlich erst gestern hier gewesen waren. Vom Baum der Lieder hatte laute Musik herübergeschallt und die beiden waren direkt in diese Richtung weitergezogen.*

#### F – N

*Die Helden erreichten den nördlichen Eingang der Zwergenmine. Die zwergischen Wachen waren neu und hatten bisher weder von Prinz Thorald noch von den Helden von Andor gehört. Aber sie waren auch sehr hilfsbereit und gaben den Helden eine Fackel mit, damit sie ihren Weg sicher durch den nebeligen Wald finden würden.*

Der Held auf Feld 58 erhält 1 Fackel (1 Fernrohr). Die Fackel kann wie ein Fernrohr verwendet werden.





#### A – B

*Die Pferde grasten auf der Weide, die Ähren wogten sich im Wind, der Fluss rauschte in seinem Bett – keine Spur von Thorald oder Thorn. Doch da sah einer der Helden ein Messer auf dem Boden liegen. Soweit er das beurteilen konnte, gehörte es weder Thorald noch Thorn, und das freute den Helden immerhin etwas, denn das hieß, dass er es behalten durfte.*

Der Held auf Feld 64 erhält 1 Messer.

#### C – E

*Auf dem Gestüt hatte niemand Thorn oder den Prinzen gesehen. Doch da sah einer der Helden ein Messer auf dem Boden liegen. Soweit er das beurteilen konnte, gehörte es weder Thorald noch Thorn, und das freute den Helden immerhin etwas, denn das hieß, dass er es behalten durfte.*

Der Held auf Feld 64 erhält 1 Messer.

#### F – N

*Je weiter die Helden in den Westen gingen, desto spärlicher war das Rietland besiedelt. Die letzte Niederlassung vor dem Grauen Gebirge war ein Gestüt, zu dem sich nur selten Fremde verirren. Dennoch war die Gastfreundschaft hier ein hohes Gut. "Ihr müsst weit gereist und hungrig sein. Hier, esst und trinkt etwas."*

Der Held auf Feld 64 erhält 1 Brot.



#### A – B

*Die Helden trafen den Handelszwerg Garz. "Thorald und Thorn habe ich seit eurem Sieg über Tarok nicht gesehen", überlegte er. "Aber ich werde definitiv zur Krönung da sein!"*

#### C – E

*Im Grauen Gebirge fand einer der Helden einen Stein mit einer sehr ebenen, aber rauen Oberfläche.*

Der Held auf Feld 69 erhält 1 Schleifstein.

#### F – N

*Einer der Helden hatte sich zu weit von den bekannten Pfaden durchs Graue Gebirge entfernt und stürzte eine Geröllhalde hinunter.*

Der Held auf Feld 69 würfelt mit einem Heldenwürfel und verliert die gewürfelte Zahl an Willenspunkten.

*Wieso nur war er an diesen trostlosen Ort gekommen?*





Legt das Zwergenseil auf Feld 71. Ein Held kann es dort für 2 Gold kaufen.

#### A – B

*Die Zwergenmine war gut bewacht und sobald sich die Helden näherten, traten zwei Wachen vor den Eingang. "Prinz Thorald und sein Begleiter waren vor weniger als einem Tag hier und sangen ein wahres Loblied auf unser Zwergenbock. Fürst Hallgard hat den beiden daraufhin gestattet, die Zwergenbrauerei im Norden der Mine zu besuchen. Durch die Mine ist dies ein Marsch von 2 Tagen, aber außen herum ist man schneller. Ihr könntet versuchen, sie am nördlichen Mineneingang abzufangen."*

#### C – E

*Die Zwergenmine war gut bewacht und sobald sich die Helden näherten, traten zwei Wachen vor den Eingang. "Prinz Thorald und sein Begleiter waren vor zwei oder drei Tagen hier und sangen ein wahres Loblied auf unser Zwergenbock. Fürst Hallgard hat den beiden daraufhin gestattet, die Zwergenbrauerei im Norden der Mine zu besuchen. Am besten fragt ihr einmal beim nördlichen Mineneingang nach, ob sie da schon durchgekommen sind."*

#### F – N

*"Wenn ihr Prinz Thorald und seinen Begleiter sucht, seid ihr ziemlich spät dran", sagte eine der zwergischen Wachen am Mineneingang. "Die müsst die Mine schon vor ein paar Tagen durchquert und durch den nördlichen Mineneingang verlassen haben."*



#### A – B

*"Ja, Thorald und sein Saufkumpan Thorn waren gestern hier", antwortete die Wirtin Gilda, als die Helden sie nach dem Verbleib des Prinzen fragten. "Aber die Zeche sind sie mir schuldig geblieben. Als ich ihnen auf Mitternacht kein neues Zwergenbock nachschenken wollte, stürmten sie aus der Taverne, um sich, ich zitiere, 'das Bräu direkt aus der Quelle zu holen'. Ich beziehe es von einem Händler direkt nebenan, am besten fragt ihr da einmal nach – nachdem ihr die Schulden eurer Freunde beglichen habt, versteht sich."*

Der Held auf Feld 72 muss so lange auf dem Feld stehen bleiben (und in seinem Zug passen), bis 2 Gold oder ein gleichwertiger Gegenstand auf Feld 72 abgelegt wurden. Gold oder Gegenstand kommen dann aus dem Spiel.

#### C – E

*"Was darfs denn sein?", begrüßte Gilda die Helden und lächelte hinter dem Schanktisch hervor. "Für meine Lieblingsandori gibt's heute alles zum halben Preis!"*

Legt 1 Trinkschlauch, 1 halbvollen Trank der Hexe und 1 Humpen auf das Feld 72. Die Helden können dort jeden dieser Gegenstände für je 1 Gold kaufen. Entfernt die übrigen Gegenstände bei Sonnenaufgang aus dem Spiel. Humpen können wie Heilkräuter verwendet werden.

#### F – N

*Die Helden waren sehr erstaunt, die Taverne verschlossen vorzufinden. Von der Wirtin fehlte jede Spur; nur ein Schild mit der Aufschrift "Betriebsferien" hing an der Tür.*





*Im Wachsamem Wald wachsen viele wundersame Pflanzen, die goldwert sind...*

Der Held auf dem Nebelfeld erhält 1 Heilkraut statt 1 Gold. Dies gilt auch für weitere Nebelplättchen, auf denen eine Goldmünze abgebildet ist. (Wenn sich bereits alle drei Heilkräuter im Spiel befinden, erhält der Held nichts.)



*Plötzlich sprang ein Wardrak aus dem Dickicht, doch musste dieser erst vor kurzer Zeit in einen Kampf verwickelt gewesen sein, denn er hatte tiefe Wunden an seinen Pranken, die eindeutig von Schwertern stammten.*

Stellt statt einem Gor einen Wardrak auf das Nebelfeld und markiert den Wardrak mit einem Sternchen. Der verletzte Wardrak hat nur noch 6 Willenspunkte (und somit nur 1 schwarzen Würfel).

*"Wie gut, dass wir die Runensteine gesammelt haben", sagte einer der Helden. "Ohne ihre Magie würden wir selbst mit einem verwundeten Wardrak nicht so leicht fertig werden."*

Falls ein weiteres Nebelplättchen, auf dem ein Gor abgebildet ist, aktiviert wird, wird dort wie gewohnt ein Gor auf das Nebelfeld gestellt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Thorald und Thorn oder Ein Abenteuer-Trip durch Andor**

**Nebelfeld: Stärkepunkt**

Endlich! Zwischen den Bäumen entdeckten die Helden den Fetzen eines Umhangs und nicht weit davon entfernt fanden sie Thorald und Thorn an einen umgefallenen Baum gestützt. "Wir haben den Wardrak überrascht, doch er war zu stark für uns. Wir konnten ihn nur mit knapper Not verjagen", berichtete Thorald. "Hier im Wald gibt es Heilkräuter, die Thorald wieder auf die Beine bringen können", fuhr Thorn fort, obwohl er ebenso starke Verletzungen wie Thorald davongetragen hatte.

Stellt Prinz Thorald und Thorn auf das Nebelfeld und markiert beide mit einem Sternchen. Thorald kann durch den Einsatz eines Heilkrauts geheilt werden. Das Heilkraut muss sich dafür auf demselben Feld wie Thorald befinden und kommt danach aus dem Spiel. Anschließend könnt ihr das Sternchen von Thoralds Figur entfernen und sie wie gewohnt bewegen (bis zu 4 Felder weit für 1 Stunde auf der Tagesleiste) und zur Unterstützung im Kampf (+4 Stärkepunkte) verwenden. Solange Thorald verletzt ist, kann er nur 2 Felder pro Stunde bewegt werden und liefert keinen Stärkebonus im Kampf. Thorn kann ebenfalls geheilt und regelgleich zu Prinz Thorald verwendet werden.

**Legendenziele:**

- Heilt Prinz Thorald.
- Heilt Thorn oder bringt ihn in die Rietburg.
- Findet und besiegt den Wardrak im Wachamen Wald, bevor er die Rietburg erreicht.

Der Held auf dem Nebelfeld erhält keinen Stärkepunkt.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Thorald und Thorn oder Ein Abenteuer-Trip durch Andor**

**Nebelfeld: Trank der Hexe**

Die Helden fanden die Hexe Reka auf ihrer Hängematte zwischen zwei Bäumen liegen, die Kapuze tief ins Gesicht gezogen. "Thorald, Thorn und ich waren bei der großen Feier am Baum der Lieder. Die Elfen brennen das gute Zeug, das sag ich euch ... Bin immer noch nicht wieder richtig ausgekartet.

Ihr wollt noch einen Trank der Hexe<sup>TM</sup>? Schaut mal, ob hier irgendwo noch einer rumliegt. Wir haben nach der Feier die meisten meiner Spezialmischungen aufgebraucht." Mit diesen Worten zog sie sich die Kapuze noch etwas tiefer ins Gesicht.

Die Helden fanden tatsächlich noch einen kleinen Rest Zaubertrank. Mehr würden sie in diesem Abenteuer wohl nicht bekommen.

Der Held auf dem Nebelfeld erhält statt einem vollen nur einen halbvollen Trank der Hexe. Die Hexe wird nicht auf das Feld gestellt und verkauft in dieser Legende keine weiteren Tränke.





*Einer der Helden fand zwischen den Wurzeln eines alten Baumes einen mit Wein gefüllten Trinkschlauch. Thorald und Thorn mussten hier gewesen sein.*

Der Held auf dem Nebelfeld erhält statt einem vollen nur einen halbvollen Trinkschlauch.



**Thorald und Thorn oder Ein Abenteuer-Trip durch Andor**

**Zusätzliche Blanko-Karte**