

Diese Legende spielt auf der **Rückseite** des „Ewige Kälte“-Spielplans („Großer See“) und ereignet sich nach Legende 4 - „Die Pranken des Winters“.

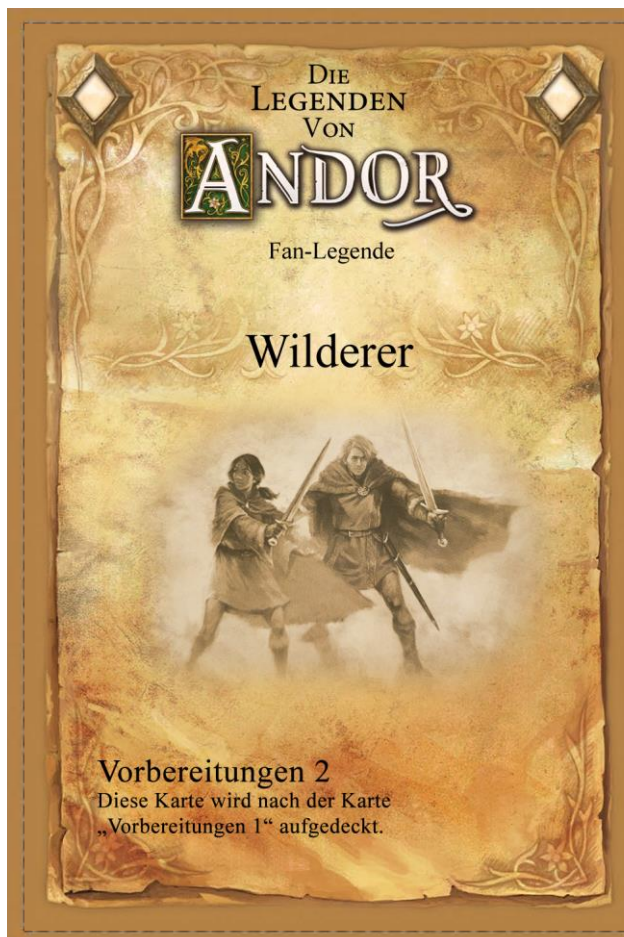
**Wichtig:** Das benötigte Material für diese Legende richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad, mit dem sie gespielt wird.

- Bei einem **normalen Schwierigkeitsgrad** werden neben „Die Ewige Kälte“ noch die Erweiterung „Der Sternenschild“ sowie die „Andor-Bonus-Box“ benötigt.
  - Soll die Legende **schwerer** gespielt werden, kommen außerdem noch die Erweiterungen „Die Reise in den Norden“ und „Die verschollenen Legenden: Düstere Zeiten“ ins Spiel.
  - Und für **sehr schwer** werden zusätzlich noch die Erweiterungen „Dunkle Helden“ und „Neue Helden“ benötigt.
- Hinweis:* Bei dieser Variante kann der Held Drukil/Drukia nicht verwendet werden.

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

- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holz-scheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das **Sonnen-aufgang-Feld**.
- Legt die **roten** und **schwarzen Würfel** sowie aus der „Bonus-Box“ die **orangenen Würfel** für die Barbaren bereit.
- Legt den **roten Holzstein** für die Stärkekpunkte und die **rote Holz-scheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen bereit.
- Legt die **2 schwarzen Holzsteine** auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste.

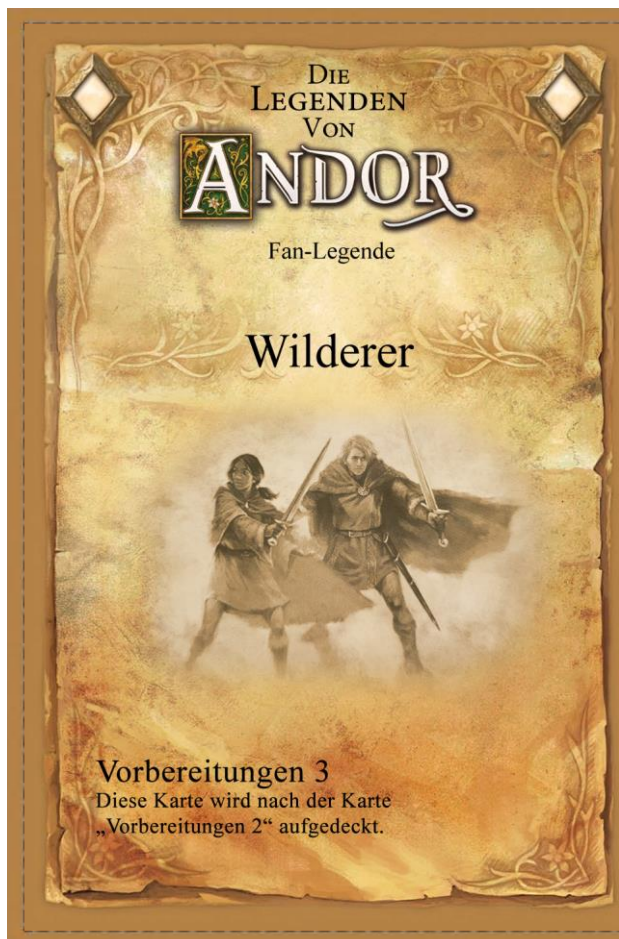
**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorbereitungen 2“.**



- Mischt die **24 Schneeplättchen** und legt sie verdeckt auf die Schneefelder (Quadrate).
- Mischt die **13 Eisplättchen** und legt sie verdeckt auf die Kreisfelder (Kreise auf dem See).
- Legt **je 1 Feuerplättchen** mit seiner **erloschenen Seite** nach oben auf die Felder **431** (links) und **446** (rechts) und **1 Feuer-plättchen** mit der **Flammenseite** nach oben auf Feld **401** (oben).
- Legt mit **Ausnahme des Falken** die auf den beiden **Händler-feldern** (422 und 445) abgebildeten Gegenstände darauf ab.
- Legt das „Ewige Kälte“-Plättchen auf das Feld bei der Tagesleiste, das eurer Spielerzahl entspricht.
- Weiteres benötigtes Material:
  - aus „Die Ewige Kälte“: die **Karten „Große Kräuter-kunde“**, alle **Gors**, **Wargors** und **Felltrolle**, den **Fleder-fuchs** und alle übrigen **Plättchen** (auch den Falken)
  - aus „Die Andor-Bonus-Box“: **alle Barbaren** (5 Krieger, 3 Häuptlinge, 1 König), **zwei beliebige Häuptlings-Kampfkarten**, **zwei beliebige „Tücke der Kreaturen“-Karten** und mit Ausnahme der Humpen **alle Gegen-stände**, die auf der Ausrüstungstafel abgebildet sind
  - aus „Der Sternenschild“: die **3 Wölfe**, das **Wolfssymbol**, den **Hornfalken** und den **Roten Markierungsring**
  - aus „Die Reise in den Norden“: den **Streifenmarder**
  - aus „Düstere Zeiten“: die **Eule**
  - aus „Neue Helden“: den **Raben**
  - aus „Dunkle Helden“: die **Bären-Figur**

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorbereitungen 3“.**





- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „A“** der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **A1, A2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **N**. Gibt es **Legendenkarten ohne Buchstaben**, legt ihr sie neben dem Spielplan bereit.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben B, C, G, I, K** und **N**.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Geschichte nähert sich ihrem Ende... 1.“** →



Die Wächterin des Feuers eilte durch die Zeltstadt der Yetohe. Ihr sorgenvoller Blick ging durch jede Lücke zwischen den einzelnen Zeltreihen. Es war offensichtlich, dass sie nach etwas oder jemandem suchte. Plötzlich stieß sie mit einem der anderen Helden zusammen, der aus einem Zelteingang heraustrat.

„Tenaya! Was ist mit dir?“ fragte er. „Du siehst aus, als würde dir irgendetwas großen Kummer bereiten.“

„Flaps!“ antwortete die Wächterin direkt. „Sag, ist dir Flaps irgendwo begegnet? Er weicht sonst nur selten von meiner Seite. Aber nun habe ich ihn schon seit mehreren Tagen nicht mehr gesehen. Ich mache mir große Sorgen.“

„Nein! Es tut mir leid! Ich weiß auch nicht, wo er steckt. Lass ihn uns gemeinsam suchen!“ schlug der Held vor und Tenaya war erleichtert, Unterstützung bei ihrer Suche zu haben.

„Es ist ungewöhnlich für ihn, eine solch lange Zeit fern zu bleiben,“ sagte die Wächterin, kurz nachdem sie die nächsten Zelte passiert hatten. „Normalerweise hält er sich sonst nur...“, fing sie an, wurde aber sogleich von dem anderen Helden unterbrochen, der abrupt stehen blieb.

„Hörst du das? Klingt, als würde es einen Aufruhr geben.“ Die Wächterin horchte und konnte tatsächlich mehrere Stimmen vernehmen, die sich in der Nähe lautstark unterhielten. Die beiden eilten auf die Stimmen zu und sahen kurz darauf mehrere aufgebrachte Bewohner der Zeltstadt, die sich mit den anderen Helden vor dem Eingang des großen Zeltes in der Mitte des Lagers aufhielten.

„Was ist geschehen?“ fragte der Held an Tenayas Seite.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Geschichte nähert sich ihrem Ende... 2.“** →

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Wilderer



Die Geschichte nähert sich  
ihrem Ende... 2

Diese Karte wird nach der Karte „Die Geschichte  
nähert sich ihrem Ende... 1“ aufgedeckt.

„Pelzjäger! Wilderer!“ rief einer der Helden ihnen zu.  
„Die Yetohe berichten, dass zahlreiche Jäger in die Steppe  
eingedrungen sind und alle Tiere einfangen, derer sie habhaft  
werden können“, fügte ein anderer Held hinzu. „Wir müssen  
etwas gegen sie unternehmen, bevor sie die armen Tiere wer  
weiß wohin verschleppen!“  
Flaps! dachte die Wächterin des Feuers sofort. Hoffentlich  
haben sie nicht auch ihn eingefangen. Aber es würde zumindest  
sein Verschwinden erklären...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. ➔

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Wilderer



Diese Legende besteht aus den Legendenkarten  
A1, A2, A3, A4, A5, A6, B, C, G, I, K, N,  
Vorbereitungen 1-3, Die Geschichte nähert sich ihrem Ende... 1&2,  
Die Wölfe 1-3, Die Eule und der Streifenmarder,  
Der Bär und der Rabe 1&2, Bei den Iquar, In der toten Festung,  
Hilfreiche Ausrüstung, Epilog, Teil VIII

Weitere Vorbereitungen:

- Mischt die Gegenstände **Brote**, **Messer** und den **Schleifstein**, verteilt sie **verdeckt** auf den Feldern **403**, **439**, **452**, **453** und **455** und stellt jeweils einen **Barbaren-Krieger** darauf.
- Mischt die Gegenstände **Axt**, **Rucksack** und **Seil**, verteilt sie **verdeckt** auf den Feldern **405**, **415** und **429** und stellt jeweils einen **Barbaren-Häuptling** darauf.

*Hinweis:* Wenn in dieser Legende von den „Wilderern“  
gesprochen wird, sind damit sowohl die Krieger als auch die  
Häuptlinge gemeint.

- Legt die beiden „**Tücke der Kreaturen**“-Karten offen so  
neben das Spielfeld, dass die Pfeile auf das Feld 400 zeigen.  
Die Texte auf den Karten werden für diese Legende ignoriert.
- Legt jetzt abhängig von der Spielerzahl bei **3 Spielern 1** und  
bei **2 Spielern 2 Häuptlings-Kampfkarten** neben das Spiel-  
feld. Die Texte auf den Karten haben in dieser Legende  
keine Bedeutung.
- Legt den **Falken** auf das Feld **436** und den **Hornfalken**  
auf das Feld **450**.
- Legt den **Roten Markierungsring** auf das „**Steppenbüffel**-  
Symbol“ auf dem **Sonnenaufgang-Feld**.

**Besondere Regeln zu den Wilderern:**

Die Wilderer ignorieren Edelsteine und können mit Edelsteinen  
nicht von ihrem Weg abgebracht werden.  
Die in „Angriff der Barbaren“ beschriebene Regel (-1 Willens-  
punkt für jeden Barbaren auf dem Spielfeld) gilt nicht für diese  
Legende.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



**Bewegung der Wilderer:**

Wenn bei Sonnenaufgang das „Steppenbüffel“-Symbol ausgeführt wird, bewegen sich statt dessen **alle Wilderer je 1 Feld** auf das **Tier** zu, das am nächsten zu dem jeweiligen Wilderer steht. (Tiere sind in dieser Legende beide Falken, die Wölfe, der Bär, die Eule, der Rabe und der Streifenmarder, sofern diese je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad im Spiel sind.) Die Gegenstände unter den Barbaren-Figuren werden dabei mitbewegt. Bei der Reihenfolge der Wilderer **beginnen stets die Krieger, dann folgen die Häuptlinge**. Es läuft immer zuerst der Wilderer, der auf dem Feld mit der niedrigsten Feldzahl steht. Gibt es bei seinem Weg mehrere Möglichkeiten und/oder auch mehrere Ziele, bewegt sich der Wilderer auf das Feld mit der höheren Feldzahl zu und wählt dabei den Weg über die Felder mit den höchsten Feldzahlen. Es können keine zwei Wilderer auf dem gleichen Feld stehen (*Ausnahme siehe unten*). Betritt ein Wilderer ein Feld, auf dem sich bereits ein anderer Wilderer befindet, wird er ein Feld weiter in Richtung des nächstbefindlichen Tiers versetzt.

**Wichtig:** Genau wie die Kreaturen betreten die Wilderer **niemals** die Felder des Großen Sees. Allerdings **können** die Wilderer die Zeltstadt betreten. Sie werden dann nicht auf einen Schild gestellt, sondern bleiben auf dem Feld stehen, bis sie sich bei Sonnenaufgang eventuell wegbewegen. Es können mehrere Wilderer auf dem Feld 401 stehen. Erreicht ein Wilderer ein Feld, auf dem ein **Tier** steht/liegt, so fängt er es und sperrt es in einen „Käfig“. Das Tier wird dazu auf eine **freie Kampfkarte** gestellt/gelegt. Ist kein Käfig/keine Kampfkarte mehr frei und sollte ein gefangenes Tier dorthin gestellt/gelegt werden, ist die Legende **sofort verloren**.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



Legt ein **Sternchen** auf das Feld **460**.

**Aufgabe 1:**

Die Helden müssen die Tiere vor den Wilderern beschützen und sie an einen sicheren Ort bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht. Der einzige sichere Ort zur Zeit ist die Pfahlbausiedlung der Iquar (Feld 460).

Die Helden müssen so viele Tiere wie möglich auf das Feld **460** bringen. Befindet sich keines der Tiere mehr auf dem Spielplan (*Ausnahme Feld 460*) oder auf einer Heldentafel, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgesetzt. Sobald ein Held zum ersten Mal ein Tier auf dem Feld 460 ablegt, wird die Karte „Bei den Iquar“ aufgedeckt und vorgelesen.

Um einen der Falken einzusammeln und mitzunehmen, genügt es, auf seinem Feld zu stehen und ihn vom Spielplan auf das große Ablagefeld auf der Heldentafel zu legen. Solange der Held den Falken bei sich hat, kann er ihn nach den üblichen Regeln einsetzen. Außerdem ist er dadurch vor den Wilderern geschützt. Er darf ihn allerdings nur dann auf dem Feld 460 ablegen, wenn er auf der **Vorderseite** liegt und an diesem Tag noch nicht eingesetzt wurde.

**Wichtig:** Die Falken können bei den Händlern **nicht** zum Tauschen von Gegenständen genutzt werden.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Wilderer



### Regelerinnerung zum Hornfalken:

Ein Held kann den Hornfalken wie einen gewöhnlichen Falken einsetzen. **Oder** er kann ihn **1x** in **einer Kampfrunde** (eines beliebigen Helden) nach dessen Würfelwurf und vor der Reaktion des Gegners nutzen. Dann würfelt die Kreatur in dieser einen Kampfrunde nur mit **einem Würfel**. Danach wird der Hornfalk auf die Rückseite gedreht.

Der Hornfalk kann auch gegen die Wilderer eingesetzt werden.

### Kampf gegen die Wilderer:

Die **Barbaren-Krieger** haben **je 3 Stärkekpunkte** und **5 Willenspunkte** und nutzen **2 orangene Würfel**.

Die **Barbaren-Häuptlinge** haben **je 8 Stärkekpunkte** und **7 Willenspunkte** und nutzen immer **3 orangene Würfel**.

Bei beiden Barbaren-Gruppen werden gleiche Würfelwerte addiert.

*Hinweis:* Das „+3“-Symbol auf den Figuren der Barbaren-Krieger wird in dieser Legende ignoriert. Die Wilderer unterstützen sich nicht gegenseitig.

Wurde ein Wilderer besiegt, kann sich ein Held den Gegenstand nehmen, der auf dem Feld liegt. **Wichtig:** Die Sonderfähigkeit von Kram/Bait (+1 Stärkekpunkt nach dem Sieg) kann **nicht** bei den Wilderern angewandt werden.

Als Erinnerung für die Regeln zum Gebrauch der Gegenstände aus der Bonus-Box nimmt entweder das dort befindliche Begleitheft oder die zusätzliche Karte „Hilfreiche Ausrüstung“ zur Hand.

Alle diese Gegenstände können bei den Händlern zum Tauschen eingesetzt werden.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Wilderer



Sobald die Helden einen Wilderer (Häuptling oder Krieger) besiegt haben, wird er auf ein freies Feld **auf einer der beiden „Tücke“-Karten** gestellt. Es ist dabei auch möglich, zuerst je ein Feld auf beiden Karten zu besetzen, bevor beide Felder auf einer Karte besetzt werden. Sind beide Felder auf einer Karte besetzt, werden die Barbaren-Figuren auf das Feld 400 verschoben, die „Tücke“-Karte kommt aus dem Spiel und der Erzähler wandert **1 Feld nach oben**.

Wurden bereits beide „Tücke“-Karten entfernt, wird ab jetzt **jeder besiegte Wilderer direkt** auf das Feld 400 gestellt und der Erzähler bewegt.

*Die Helden schwärmten aus, um die Tiere vor den Wilderern zu schützen. Aber gleichzeitig mussten sie dafür sorgen, dass die Zeltstadt sicher war. Denn auch wenn die Anwesenheit der Jäger offenbar alle Büffel aus der Steppe vertrieben hatte, gab es dennoch genügend weitere Kreaturen, welche die Zeltstadt bedrohten. Und es hatte den Anschein, als würden sich die Jäger und die Kreaturen aus dem Weg gehen.*

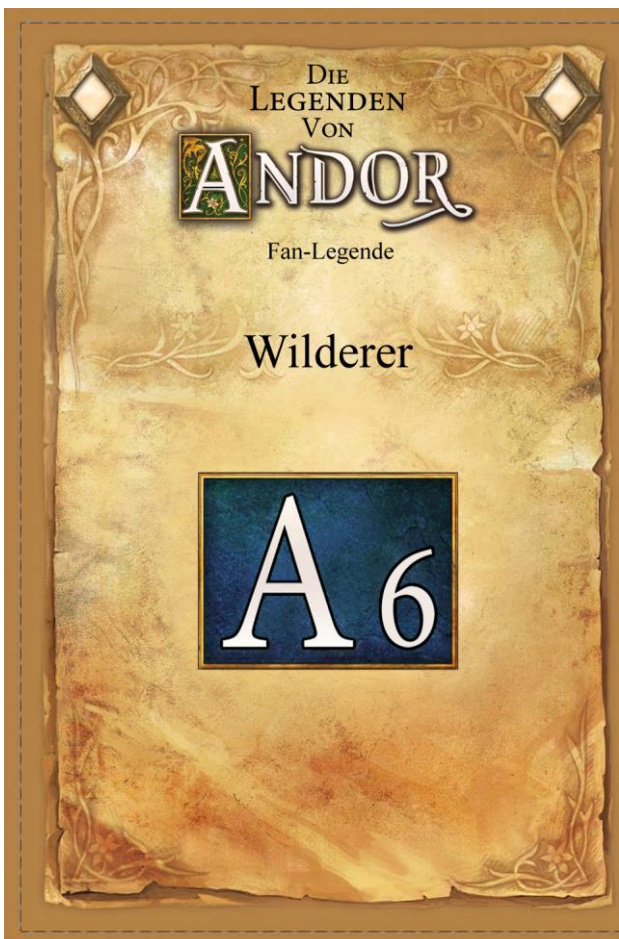
- Stellt **Gors** auf die Felder **420, 426, 430, 448** und **451**, **Wargors** auf die Felder **427, 434** und **444** und **Felltrolle** auf die Felder **413** und **446**. Kreaturen und die Wilderer können auf den gleichen Feldern stehen.

### Aufgabe 2:

Die Helden müssen die Zeltstadt der Yetohe gegen die Kreaturen verteidigen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.**





Stellt **alle Heldenfiguren** auf die Zeltstadt der Yetohe (Feld 401).

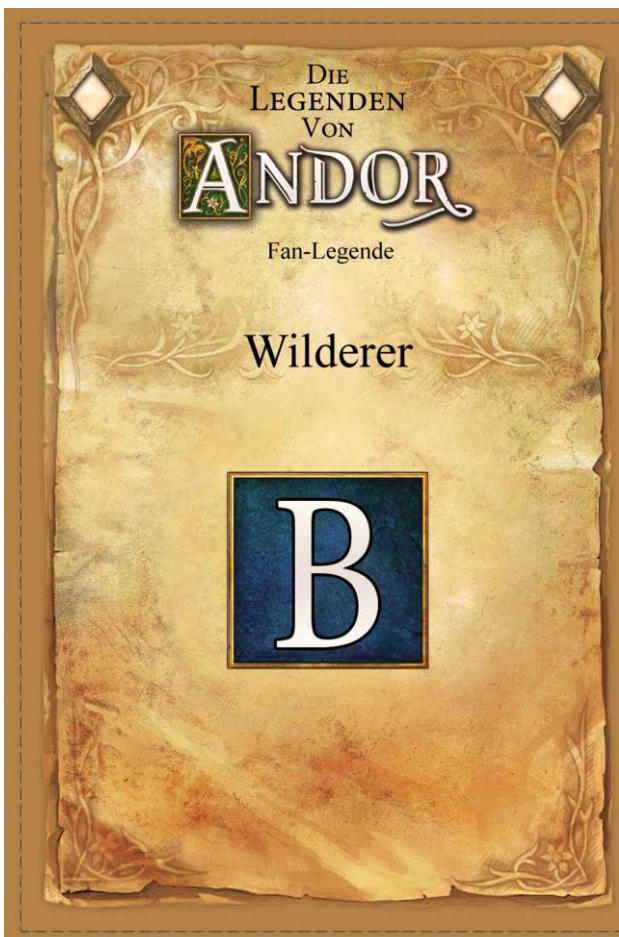
Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.

Die Heldengruppe erhält zusätzlich **2 Stärkepunkte**. Außerdem bekommt jeder Held eine Karte „**Große Kräuterkunde**“.

Unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad wird jetzt die Karte „Die Wölfe 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Soll die Legende **schwerer** werden, nehmt zusätzlich noch die Karte „Die Eule und der Streifenmarder“ zur Hand. Und wenn sie **sehr schwer** sein soll, wird außerdem auch noch die Karte „Der Bär und der Rabe 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Anschließend beginnt der Held mit dem **zweitniedrigsten** Rang.



*Ein Yetohe berichtete den Helden, dass Flaps bei den Höhlen im Westen gesichtet wurde. Er war in den Händen eines mächtigen Mannes, der auf einer wilden Steppenechse ritt. Es schien sich bei ihm um den Anführer der Wilderer zu handeln.*

Stellt den **Anführer der Wilderer** (die Figur „Barbaren-König“) auf das Feld 423 und den **Flederfuchs** dazu.

Der Anführer bleibt auf seinem Feld stehen und bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

**Wichtig:** Der Flederfuchs wird in dieser Legende zu den Tieren gezählt, welche die Helden in der Pfahlbausiedlung in Sicherheit bringen müssen. Allerdings wird er von den übrigen Wilderern ignoriert.

Um den Flederfuchs zu befreien muss der Anführer besiegt werden. Er hat **12 Willenspunkte** und bei **2 Helden 12**, bei **3 Helden 18** und bei **4 Helden 24 Stärkepunkte** und nutzt im Kampf **immer 3 orangene Würfel**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Hornfalke und Streifenmarder können gegen den Anführer nicht eingesetzt werden. Haben die Helden den Anführer besiegt, kommt seine Figur **aus dem Spiel** und wird **nicht** auf das Feld 400 gestellt.

Anschließend kann ein Held den Flederfuchs mit seiner Figur mitbewegen und im Kampf dessen 2. Fähigkeit einsetzen. Dies kostet ihn **keine Stunde** auf der Tagesleiste. (Die sonst übliche Aktion „Flederfuchs versetzen“ ist in dieser Legende nicht durchführbar.)

**Zur Erinnerung:** Befindet sich keines der Tiere (inklusive dem Flederfuchs) mehr auf dem Spielfeld (*Ausnahme Feld 460*) oder auf einer Heldentafel, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgesetzt.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



*Ungeachtet der Anwesenheit der Wilderer rückten weitere Kreaturen an und bedrohten die Zeltstadt.*

Stellt einen **Gor** auf das Feld 429, einen **Wargor** auf das Feld 437 und einen **Felltroll** auf das Feld 433.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



*Einer der Helden spürte leichte Erschütterungen, die auf das Herannahen eines mächtigen Wesens hindeuteten, und ging vorsichtshalber hinter einer Schneewehe in Deckung. Kurz darauf sah er einen Felltroll vorbeiziehen, der ihn glücklicherweise nicht bemerkt hatte.*

*Als der Held anschließend wieder aus seinem Versteck hervorkommen wollte, entdeckte er, dass er auf einem besonders schön gewachsenen Kraut gelegen hatte, das ihm bestimmt noch sehr von Nutzen sein würde.*

Stellt einen **Felltroll** auf das Feld 420.

Einer der Helden erhält jetzt das Plättchen mit den **schwarzen Nachtstacheln**.

Die Nachtstacheln können 1x eingesetzt werden.

Entweder mit der

- „Kleinen Kräuterkunde“: Dann erhält ein Held, der das Kraut auf seiner Heldentafel liegen hat, 2 Willenspunkte oder mit der

- „Großen Kräuterkunde“: Dann ersetzen die schwarzen Nachtstacheln einmalig ein beliebiges anderes Kraut.

In beiden Fällen kommt das Plättchen anschließend aus dem Spiel.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



*Bunte Lichter und Schleier tanzten während einer sternklaren Nacht über das Firmament. Die Helden schauten hinauf in den Himmel und genossen den wunderschönen Anblick, der sich ihnen bot. Angesichts dieses Erlebnisses ahnten sie schon, dass dies ein Vorbote sein musste zu einem ungewöhnlichen Tag.*

Die **Heldengruppe** erhält jetzt ein **rotes X**.

Die Helden müssen umgehend wählen, ob sie das rote X

- auf das Symbol für den „Winterstein“ (für „Die Tage werden kürzer“)
- oder lieber auf das Symbol des „Erzählers“ auf dem **Sonnenaufgang-Feld** legen wollen.

Bei Sonnenaufgang wird dann statt das Symbol auszuführen das rote X entfernt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



*Eine eisige Kälte erfüllte die Steppe. Die Helden hatten alle Mühe, ihr zu widerstehen. Dafür zeigte sich, dass ein Bereich des Großen Sees wieder von einer neuen Schicht Eis bedeckt wurde.*

**Jeder Held** verliert jetzt **2 Willenspunkte**.

**Mischt** die bereits aktivierten und neben dem Spielplan liegenden **Eisplättchen**. Nehmt dann **zwei** der Eisplättchen und legt sie verdeckt auf zwei beliebige Felder auf dem Großen See, auf denen kein anderes Eisplättchen liegt.

**Wichtig:** Sollten bereits die Eisplättchen mit dem Reiterhelm und der Askimar-Klinge aktiviert worden sein, so werden diese vorher aussortiert.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
... sich keine Tiere mehr auf dem Spielplan befinden  
(Ausnahme Feld 460) und höchstens so viele Tiere von  
den Wilderern gefangen wurden, wie es freie Käfige  
(Kampfkarten) gibt ...  
... und die Zeltstadt erfolgreich verteidigt wurde.

*Nachdem die Wilderer mit ansehen mussten, wie die  
Helden auch noch das letzte mögliche Beutetier zur  
Pfahlbausiedlung auf dem Großen See brachten, da  
dauerte es nicht lange, bis sie die Steppe verließen, um  
an einem anderen Ort auf die Jagd zu gehen.*

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...  
... die Helden es nicht geschafft haben, die Tiere vor den  
Wilderern zu beschützen und diese mehr Tiere einbringen  
als es Käfige (Kampfkarten) gab ...  
... und die Zeltstadt nicht verteidigt wurde.  
Die Wilderer jubelten. Sie hatten mehr Beute gemacht,  
als sie sich erhofft hatten. Und die Helden mussten  
tatenlos mit ansehen, wie sie die hilflosen Tiere in ihren  
Käfigen fortschleppten...

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



**Die Wölfe 1**

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

*Ein Rudel Wölfe wurde gesichtet, das durch die Steppe streifte.  
Und auch wenn sie als Raubtiere nicht ungefährlich waren,  
nahmen sich die Helden vor, etwas zu ihrem Schutz zu unter-  
nehmen. Vielleicht würden ihnen die Wölfe auch einmal im  
Kampf beistehen können, wenn es den Helden vorher gelänge,  
sie zu zähmen.*

Stellt den **Leitwolf** (schwarzes Fell) auf das Feld **416** und die  
beiden übrigen **Wölfe** (grauhes Fell) auf die Felder **432** und **447**.  
Die Wölfe bewegen sich in dieser Legende nicht. Kreaturen  
können mit ihnen auf den gleichen Feldern stehen.

Sobald einer der **Wilderer auf dem Feld** eines Wolfs steht,  
wird der Wolf auf eine **freie Huptlings-Kampfkarte** gestellt.  
Ist keine Karte mehr frei, ist die Legende **sofort verloren**.

**Aufgabe:**

Die Helden mussen die Wolfe (genau wie die ubrigen Tiere)  
vor den Wilderern beschutzen und sie in die Pfahlbausiedlung  
der Iquar (Feld 460) bringen, bevor der Erzahler den Buch-  
staben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Helden konnen die Felder mit den Wolfen betreten und wieder  
verlassen. Allerdings kann nur der **Wolfsfreund** einen der  
Wolfe bewegen.

Dazu muss ein Held zuvor **den Leitwolf besiegen**.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Die Wolfe 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



Die Wölfe 2

Diese Karte wird nach der Karte „Die Wölfe 1“ aufgedeckt.

Immer nur ein Held kann den Leitwolf angreifen. Dies gilt als Aktion „Kämpfen“. Der **Kampfwert** des Wolfs entspricht der Anzahl von **Stärkepunkten** des Helden **mal 4**. Zusätzliche Stärkepunkte (wie durch die Feuer) werden dabei nur beim Kampfwert des Helden berücksichtigt.

Besiegt wird der Wolf nur, wenn der Held **in einer Kampf-  
runde mindestens** den Kampfwert des Wolfes erreicht.

*Beispiel: Die Wächterin des Feuers steht auf dem Feld des Leitwolfs und hat bereits ein Feuer in ihrer Hand entzündet. Sie hat 2 Stärkepunkte. Also muss sie einen Kampfwert von 8 erreichen. Die Heldin würfelt mit einem Heldenwürfel eine 5 + ihre 2 Stärkepunkte + der zusätzliche Stärkepunkt durch das Feuer = Kampfwert von 8.*

Unterliegt der Held, verliert er die Differenz an Willenspunkten.

Wenn ein Held den Leitwolf besiegt hat, hat er ihn **gezähmt**. Ab dann kann der Held die Wölfe bewegen. Der Held, der den Leitwolf gezähmt hat, ist der **Wolfsfreund**. Er nimmt das Wolfssymbol und legt es oberhalb seines Stärkepunkt-Holzsteins auf seine Heldentafel. Er markiert damit die **Wolfsstärke** für den Rest des Spiels. Auch wenn seine Stärkepunkte noch zunehmen, bleiben die Wölfe auf diesem Stand.

Wenn ein Held (es muss nicht der Wolfsfreund sein) einen Gegner angreift und sowohl der Wolfsfreund als auch einer der Wölfe auf dem Feld des Gegners steht, zählt dieser Wolf so viele **zusätzliche Stärkepunkte**, wie das Wolfssymbol auf der Heldentafel des Wolfsfreunds anzeigt.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Die Wölfe 3“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



Die Wölfe 3

Diese Karte wird nach der Karte „Die Wölfe 2“ aufgedeckt.

**Wolfsbewegung:**

Der Wolfsfreund kann einen (und immer nur einen) Wolf mit seiner Figur mitbewegen. Dies kostet ihn keine zusätzliche Stunde auf der Tagesleiste. Er kann ihn jederzeit stehen lassen und ohne ihn seine Bewegung fortsetzen.

Es dürfen mehrere Wölfe auf einem Feld stehen.

**Wichtig:** Wird der Wolfsfreund durch einen Schneesturm versetzt, bleibt der Wolf auf dem Feld stehen und wird nicht bewegt. Lässt der Wolfsfreund den Wolf auf dem Feld eines Wilderers zurück, wird der Wolf gefangen und seine Figur auf einen freien Käfig/freie Häuptlings-Kampfkarte gestellt. Solange ein Wolf in Begleitung des Wolfsfreunds auf dem Spielplan steht, wird er von den Wilderern ignoriert. Weder laufen sie in seine Richtung, noch fangen sie ihn ein.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Wilderer



### Die Eule und der Streifenmarder

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

*Einer der Händler aus dem östlichen Lager berichtete den Helden, dass ein großer Marder mit gestreiftem Fell zwischen den Zelten dort umherstreunte. Er wäre wohl eine lohnende Beute für die Pelzjäger, also wäre es für die Helden ratsam, ihn in Sicherheit zu bringen.*

*Dazu sah der Händler im Morgengrauen eine einzelne Eule, die in die Richtung der toten Festung geflogen war. Und wenn die Wilderer schon Jagd auf die Falken machten, würden sie sich sicherlich nicht scheuen, auch dieses Tier einzufangen.*

Legt den **Diebischen Streifenmarder** auf das Feld **445**.

Wenn ein Held auf diesem Feld **steht**, kann er den Marder einfangen und ihn anschließend auf ein kleines Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen. Solange der Held den Streifenmarder bei sich hat, kann er ihn nach den gewohnten Regeln einsetzen und er ist vor den Wilderern geschützt.

Er darf ihn allerdings nur auf dem Feld 460 ablegen, wenn das Marder-Plättchen auf der **Vorderseite** liegt (der Streifenmarder an dem entsprechenden Tag also noch nicht eingesetzt wurde) und er kann bei einem Händler **nicht** eingetauscht werden.

#### Regelerinnerung zum Streifenmarder:

Ein Held kann den Streifenmarder **vor** einer Kampfrunde einsetzen. Dann würfelt die Kreatur (oder ein Wilderer) in dieser Kampfrunde mit einem Würfel weniger. Dieser Würfel steht stattdessen dem Helden **zusätzlich** zur Verfügung.

Anschließend wird der Marder auf die Rückseite gedreht.

Legt die **Eule** auf das Feld **442** und legt zusätzlich ein **Sternchen** dazu.

Wenn ein Held auf diesem Feld steht, wird die Karte „In der toten Festung“ aufgedeckt und vorgelesen.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Wilderer



### Der Bär und der Rabe 1

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

*Ein einzelner Rabe - möglicherweise ebenfalls ein Ziel der Wilderer - kreiste über den Wipfeln der Bäume des kleinen Wäldchens im Westen der Zeltstadt. Und dazu ging bei den Yetohe das Gerücht um, ein Bär hätte sich am Greifenfels niedergelassen. Gerade in Hinblick auf den Bären, dachten sich die Helden, würde es wohl nicht leicht werden, alle Tiere in Sicherheit zu bringen.*

Legt den **Raben** auf das Feld **410**. Wenn ein Held auf diesem Feld **steht**, kann er den Raben einfangen und ihn auf ein kleines Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen.

Solange der Held den Raben bei sich trägt, kann er ihn nach den unten beschriebenen Regeln einsetzen und er ist vor den Wilderern geschützt.

Er darf ihn allerdings nur auf dem Feld 460 ablegen, wenn das Raben-Plättchen auf der **Vorderseite** liegt (der Rabe an dem entsprechenden Tag also noch nicht eingesetzt wurde).

Wenn ein Held den Raben einsetzt, darf er **alle Plättchen** (auch Eisplättchen oder die Gegenstände unter den Wilderern) auf einem Spielplanfeld aufdecken. Sie bleiben dann offen liegen. Nach der Nutzung wird das Raben-Plättchen auf die Rückseite gedreht und bei Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite

Der Rabe kann **nicht** mit einem Falken verschickt und er darf bei einem Händler **nicht** eingetauscht werden.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Bär und der Rabe 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



Der Bär  
und der Rabe 2

Diese Karte wird nach der Karte „Der Bär und der Rabe 1“ aufgedeckt.

Stellt die **Bären-Figur** auf das Feld **425**.

Um den Bären einzufangen, benötigt ein Held das **Seil**. Hat ein Held das Seil auf seiner Heldentafel liegen, kann er den Bären mit seiner Figur mitbewegen. Dies kostet ihn **keine zusätzliche Stunde** auf der Tagesleiste.

**Wichtig:** Solange der Bär den Helden begleitet, kann der Held mit Ausnahme des Flederfuchses **keines** der anderen Tiere mit sich führen, weder als Figur noch auf seiner Heldentafel, und es dürfen auf dem gleichen Feld auch keine andere Tiere stehen oder auf einer Heldentafel liegen. (*Ausnahme: Feld 460*) Dafür ist der Bär vor den Wilderern geschützt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



Bei den Iquar

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald zum ersten Mal ein Held ein Tier auf das Feld 460 gebracht hat.

*Anders als damals vor der Rettung der eingefrorenen Bewohner war dieses Mal die Siedlung der Iquar von deutlich mehr Leben erfüllt. Und als der Held eines der Tiere zu einer der Hütten bringen wollte, trat einer der Iquar zu ihm und dankte ihm dafür, dass er sich der bedrohten Tiere annahm. Er versprach, dass sich die Bewohner der Siedlung gut um dieses und alle weiteren Tiere kümmern würden, welche die Helden zu ihnen brächten. Und darüber hinaus boten sie an, für sie die Zeltstadt mitzuverteidigen, da die Helden mit dem Kampf gegen die Wilderer weniger Zeit haben würden, sich um die Bedrohung durch die übrigen Kreaturen zu kümmern.*

Nehmt das **Sternchen** von Feld **460** und legt **zwei Iquar-Plättchen** darauf.

Ein Held kann die Iquar-Plättchen mit seiner Figur mitbewegen. Läuft ein Held mit einem Iquar auf das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Iquar, ist dieser Iquar geschlagen und kommt aus dem Spiel. Die Helden können die Iquar jederzeit auf einem Feld zurücklassen.

**Wichtig:** Die Wilderer ignorieren die Iquar.

Jeder Iquar, der in die Zeltstadt gebracht wird, wird auf seine Rückseite gedreht und neben die abgebildeten Schilde gelegt. Auf dem **See** kann ein Held **maximal 1 Iquar** mit sich bewegen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Wilderer



### In der toten Festung

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald zum ersten Mal ein Held das Feld 442 betritt.

*Es war für den Helden nicht allzu schwer, die Eule in der toten Festung zu finden. Zwar war das Bauwerk nicht gerade klein, aber der Vogel war das einzige Lebewesen, das sich zur Zeit an diesem entlegenen Ort aufhielt.*

*Und als der Held die fein behauenen Steine sah und sich daran erinnerte, dass er und seine Gefährten bereits bei ihrem letzten Aufenthalt hier darüber nachgedacht hatten, ob die Festung möglicherweise das Werk von Zwergen gewesen war, da fiel ihm der versteckte Geheimgang ein, durch den er wesentlich schneller hinaus in die Steppe bis zum gefrorenen See gelangen würde.*

Ein Held, der auf dem Feld 442 **steht**, kann die Eule einfangen und sie auf das große Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen. Solange er die Eule bei sich hat, kann er sie (mit Ausnahme des Aufdeckens von Zwergentüren) nach den gewohnten Regeln nutzen und sie ist vor den Wilderern geschützt.

**Wichtig:** Der Held darf die Eule nur dann auf dem Feld 460 ablegen, wenn sie auf der **Vorderseite** liegt.

#### Regelerinnerung zur Eule:

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

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

Legt das **Plättchen „Geheimgang“** jetzt zwischen die Felder **442** und **436**. Durch dieses Plättchen gelten diese beiden Felder von nun an als benachbart.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Wilderer



### Hilfreiche Ausrüstung

**Brot:** Ein Held, der das Brot nutzt, erhält 2 Willenspunkte. Sollten mehrere Helden auf seinem Feld stehen, wenn er es nutzt, erhält jeder von ihnen pro Helden auf diesem Feld 2 Willenspunkte. Danach kommt das Brot aus dem Spiel.

**Kampfaxt und Messer:** Ein Held, der in einer Kampfrunde (nach dem Würfeln) einen oder mehrere dieser Gegenstände nutzt, erhält den darauf angegebenen Wert an Stärkepunkten zusätzlich. Danach kommt dieser Gegenstand aus dem Spiel.

**Rucksack:** Ein Held darf bis zu **2 kleine** Gegenstände (keine Tiere) auf diesem großen Gegenstand ablegen. **Wichtig:** Diese Gegenstände stehen ihm nicht zur Verfügung! Der Held kann die Aktion „Umpacken“ nutzen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er beliebig viele kleine Gegenstände aus seinem Rucksack entfernen oder gegen andere kleine Gegenstände auf seiner Heldentafel tauschen. Legt der Held den Rucksack ab, bleiben die kleinen Gegenstände, die er darauf trägt, auf dem Rucksack liegen.

**Schleifstein:** Ein Held, der Kampfaxt und/oder Messer nutzt **und** den Schleifstein auf seiner Heldentafel hat, darf Kampfaxt und Messer behalten. Er gibt stattdessen den Schleifstein ab, der aus dem Spiel kommt.

**Zwergenseil:** Ein Held, der auf dem Feld einer Kreatur steht, kann das Seil über die Kreatur stülpen. Wenn diese Kreatur beim nächsten Sonnenaufgang bewegt wird, wird statt ihrer Bewegung nur das Seil entfernt und kommt aus dem Spiel. Bewegen wird sich diese Kreatur erst wieder beim nächsten Sonnenaufgang. Wurde ein Seil angelegt, kann es von dem Helden nicht wieder entfernt werden.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Wilderer



Epilog, Teil VIII

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

Einer der Helden hielt die Eiserne Krone in den Händen, die das fremdartige Wesen ihnen zugeworfen hatten. Aber sie konnten es zunächst nicht glauben. Lebte der Eiserne König etwa noch? Sie hatten im Laufe ihres Heldendaseins schon allerdaher Seltsames erlebt und wussten mittlerweile, dass es kaum noch etwas gab, das nicht möglich war. Aber sie hatten den König sterben gesehen. Er war gegen sie im Kampf gefallen. Doch dann erinnerten sie sich daran, wie die Zauberin Hella den Körper ihres Ahnen in einer schwarzen Rauchwolke mit sich an einen unbekannten Ort mitgenommen hatte. Bislang dachten sie, damit sie ihn dort beerdigen könnte, wo es ihr am passendsten erschien. Aber vielleicht auch, um ihn ins Leben zurück zu rufen.

Dann jedoch fiel einem der Helden ein, dass der Ziegenmensch von einer Gebieterin gesprochen hatte. Und das konnte nur eines bedeuten: Die Zauberin Hella war zurückgekehrt. Sie schien für all das verantwortlich zu sein, was zur Zeit im Lande geschah. Und offensichtlich war sie nicht alleine...

Die Gedanken der Helden kreisten um ihre letzte Begegnung mit der gefürchteten Schattenhexe, die vor langer Zeit schon einmal das Land mit einem finsternen Nebel bedeckt hatte, so wie es jetzt rund um den Wachturm geschah. Und ihr alter Freund Melkart kannte eine alte Geschichte über den Kampf der Dunklen Helden gegen die Eisdienlerin Frostschwinge, welche das Graue Gebirge in eine Schneewüste verwandelt hatte. Bei ihr hatte es nie einen endgültigen Beweis gegeben, dass sie ihr Ende tatsächlich in einer der Schluchten des Gebirges gefunden hatte. Alles deutete daraufhin, dass sich die drei bösen Zauberinnen verschworen hatten und gemeinsam ihre Magie gegen Andor einsetzten. Nur so waren all die Vorkommnisse in den verschiedenen Teilen der Welt zu erklären.

Die Helden schauten auf und sahen den Ziegenmenschen entschlossen an: „Nein! Wir werden uns Hella niemals beugen!“