



Diese Legende spielt zwischen dem Prolog und dem Hauptteil der offiziellen Legende 9 der Andor-App „Das Geheimnis des Königs“. Die komplette Vorgeschichte erfahrt ihr in den App-Legenden 1–8.

Die Helden von Andor waren von ihren Nachforschungen im Grauen Gebirge zurückgekehrt und berichteten König Brandur von einem Nekromanten, der die verlassene Winterburg bezogen hatte. Sofort erkannte der alte König in diesem dunklen Magier einen Widersacher aus längst vergangenen Tagen, dem es sich nun ein für alle Mal zu stellen galt. Und so ließ er seine Kutsche vorbereiten, um dem stillen Ruf des Feindes ins Graue Gebirge zu folgen.

Doch der Nekromant – Hademar war sein Name – war nicht der Einzige, dessen Ruf in Andor vernommen wurde. Auch Karall, der einst von den Helden Andors besiegt worden war, hatte Instruktionen für seine Untergebenen ...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. →



Diese Legende besteht aus 27 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, N, Prolog, Andorisches Wegenetz, Bauernopfer, 2 x Begegnung im Nebel, Bewegungsverlauf, Blitz und Donner, Der alte Wehrturm, Der Handelsgor Zrag, Der Troll-Anführer, 2 x Der Tross des Königs, Der Verräter, Die Hexe Reka, Die Mine, Falsche Kleider, Held besiegt, Neue Befehle, Verräter besiegt

Lest zuerst die Karte „Prolog“.

Diese Legende spielt auf der Vorderseite des Spielplans. Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus mit folgenden Änderungen:

- Nehmt **silberne Ereigniskarten** statt goldene. Wenn ihr etwas leichter spielen wollt, könnt ihr stattdessen auch die **weißen Ereigniskarten** aus der Bonus-Box nehmen; sortiert dann die Karten mit den Nummern **03, 06, 07, 08, 09** und **13** aus.
- Sortiert 2 Nebelplättchen mit Ereigniskarten-Symbol aus. Legt die übrigen Nebelplättchen auf die Felder **28, 29, 32, 38–40, 42, 44, 46–49** und **56**.

In dieser Legende schlüpft ihr in die Rolle von Gors. Ersetzt eure Heldenfiguren durch Gors mit den Kunststoffhaltern eurer Helden statt roten Kunststoffhaltern. Wenn in dieser Legende von „Gors“ die Rede ist, seid ihr gemeint; wenn von „Helden“ die Rede ist, sind eure Gegner gemeint. Ersetzt beim Vorlesen von Ereigniskarten „Helden“ durch „Gors“ und umgekehrt.

Hinweis: Für euch gelten weiterhin alle Spielregeln, die normalerweise für Helden gelten. Regeln für Kreaturen, wie die Bewegung bei Sonnenaufgang, gelten für euch nicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



Führt die folgenden Anweisungen aus:

- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Gorwürfel (1er) die Positionen von **3 Heilkräutern**.
- Legt ein **rotes X** auf die Burg (Feld 0). Ihr könnt dieses Feld nicht betreten.
- Legt die **8 Geröllplättchen**, **4 Bauernplättchen**, **6 Runensteine**, **1 Pergament** (Wert beliebig) und das **Gift** bereit.
- Legt die **Hexe** und den **Dunklen Magier** bereit.
- Legt **6 beliebige Helden-Figuren** mit roten Kunststoffhaltern bereit.
- Legt **1 Figur für den Tross des Königs** bereit, z. B. den Trosswagen aus „Die letzte Hoffnung“ oder Prinz Thorald.

Die Helden suchten nach der Basis der Kreaturen ...

Stellt **Helden** auf die Felder 5, 35, 45 und 55. Dreht alle **Brunnenplättchen** auf die verbrauchte Seite.

Basis der Kreaturen

Legt 3/2/1 **Bauernplättchen** bei 2/3/4 **Spielern** mit der Schildseite nach oben auf Feld **60**. Dort befindet sich eure Basis, die ihr gegen die herannahenden Helden verteidigen müsst. Sobald ein Held Feld **60** erreicht, wird er auf einen goldenen Schild gestellt. Ist dort kein Schild mehr frei, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben **N** der Legendenleiste vorgesetzt und die Legende ist verloren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



Bewegung der Helden

Bei Sonnenaufgang werden alle Helden versetzt, beginnend bei dem Helden auf dem Feld mit der höchsten Feldzahl. Um die neue Position (Feldzahl) eines Helden zu ermitteln, würfelt mit **1 schwarzen Würfel** und addiert den Würfelwert zu der aktuellen Feldzahl. Im Wachsam Wald kommen die Helden langsamer voran; würfelt hier mit **1 roten Würfel** statt 1 schwarzen. Falls die ermittelte Feldzahl größer als 60 ist, wird der Held auf Feld **60** versetzt. Ein Held kann nicht mit anderen Helden oder anderen eurer Gegner auf einem Feld stehen. Wenn ein Held auf ein Feld versetzt wird, auf dem bereits einer eurer Gegner steht, wird der Held erneut nach den beschriebenen Regeln versetzt. Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Brunnenplättchen stehen bleibt, wird es auf die verbrauchte Seite gedreht und der Brunnen wird bei diesem Sonnenaufgang nicht aufgefrischt.

Stärke der Helden

Legt den **roten Stärkepunkte-Anzeiger** auf **2 Stärkepunkte**. Helden haben zu Beginn der Legende die gleichen Werte und Würfel wie Gors (gleiche Würfelwerte werden addiert). Helden auf einem Feld mit einem Brunnen haben **3 Willenspunkte** zusätzlich (und dadurch 3 rote Würfel). Lest die Karte „Held besiegt“ vor, sobald ihr den ersten Helden besiegt habt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➔







Nebelplättchen

Wenn ein Nebelplättchen mit Gor-Symbol aktiviert wird, wird kein Gor auf das Feld gestellt. Lest stattdessen jeweils eine der Karten „Begegnung im Nebel“ vor.

Lest die Karte „Die Hexe Reka“ vor, sobald das Nebelplättchen aktiviert wird, auf dem die Hexe abgebildet ist.

Händler

Gors sind bei Händlern nicht willkommen. Auf den Feldern mit Händler-Symbol könnt ihr vorerst **keine** Stärkepunkte oder Gegenstände erhalten.

Erwürfelt mit einem Gorwürfel, welche Karte an den Buchstaben C gelegt wird. Bei einer  oder  wird die Karte „Der Handelsgor Zrag“ an den Buchstaben C gelegt; bei einer  oder  wird die Karte „Der Troll-Anführer“ an den Buchstaben C gelegt. Legt die Karte „Blitz und Donner“ an den Buchstaben L.

Stellt alle Gors auf Feld 60.

Es sah für die Gors so aus, als stünde ihnen ein weiterer ereignisloser Tag in der Basis bevor, als sie zu ihrem Hauptmann – einem grimmig dreinschauenden Skral – gerufen wurden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➔



„Hört her! Karall, der Riesengor und Häuptling aller Kreaturen, hat mir eine Nachricht aus dem Grauen Gebirge geschickt, von wo der Hexenmeister Hademar einen Überfall auf das Rietland plant. König Brandur wird in Kürze aus seiner Festung hervorkommen, um gegen Hademar ins Gebirge zu ziehen. In Brandurs Tross werden sich vermutlich einige Krieger, der halbe Hofstaat und nicht zuletzt eine beträchtliche Menge Proviant, Rüstzeug sowie Gold aus der königlichen Schatzkammer befinden. Das ist die perfekte Gelegenheit für einen Angriff. Auf freiem Feld werden sie Angreifer jedoch schon von Weitem kommen sehen und abwehren können. Eure Aufgabe ist es also, den Tross in eine Falle zu locken und auszurauben. Womöglich braucht ihr dafür Sprengstoff oder Geröll für eine Blockade, also findet heraus, wo ihr solche Sachen besorgen könnt. Karall hat mir weitere Informationen zur wahrscheinlichsten Route des Trosses geschickt, doch ein Verräter aus unseren Reihen konnte sie stehlen und mit ihnen entkommen. Ihr müsst ihn schnappen, bevor er die Rietburg erreicht und unseren Plan verraten kann!“

Legt **Sternchen** auf die Felder 17 und 71. Lest die Karte „Der alte Wehrturm“ oder „Die Mine“ vor, sobald ein Gor auf dem entsprechenden Feld steht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. ➔



Steckt ein **Sternchen** in einen roten Kunststoffhalter und stellt es auf Feld **16**. Der Verräter (das Sternchen) bewegt sich jeden Sonnenaufgang ein Feld entlang der Pfeile. Legt ein Sternchen auf das **2. Wardrak-Symbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld. An dieser Stelle wird der Verräter bewegt; anschließend werden die Helden bewegt. Lest die Karte „Der Verräter“ vor, sobald ein Gor auf dem Feld des Verräters steht.

Wichtig: Wenn der Verräter die Burg erreicht, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben N der Legendenleiste vorgesetzt und die Legende ist verloren.

Aufgaben:

- Verteidigt die Basis der Kreaturen.
- Besiegt den Verräter, bevor er die Burg erreicht.
- Besorgt die nötige Ausrüstung für einen Hinterhalt.

Ausrüstung:

Jeder Gor startet mit **2 Stärkepunkten** und **4 Willenspunkten**. Ihr habt eure gewohnten Sonderfähigkeiten und die Anzahl eurer Würfel richtet sich wie gewohnt nach euren Willenspunkten (*Gors sind diverser als man denkt!*). Außerdem hat jeder Gor automatisch die **Helm-Fähigkeit**, im Nahkampf gleiche Würfelwerte zu addieren. Ihr könnt euch zur Erinnerung mit Helmen ausrüsten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7. ➔



Jeder Spieler liest jetzt einmal den Namen auf seiner Helden- bzw. Gortafel rückwärts vor. Das ist der Name seines Gors.

Beispiel: Aus „Chada“ wird „Adahc“.

Der Gor mit dem höchsten Rang beginnt.





Die Legende nahm ein **gutes Ende**:

- Die Basis der Kreaturen wurde verteidigt.
- Der Verräter wurde rechtzeitig besiegt.
- 20 Gold wurden zur Basis der Kreaturen gebracht.
- Je 5 Gold wurden auf die Felder 36, 41 und 50 gebracht.
- Das Pergament wurde zum Troll-Anführer auf Feld 24 gebracht.
- Ein Gor hat Feld 84 vor dem Tross des Königs erreicht.

Wie die Geschichte weitergeht, erfahrt ihr in den offiziellen App-Legenden 9–12.

- Die Legende nahm ein **böses Ende**:
- Die Basis der Kreaturen wurde nicht verteidigt.
 - Der Verräter wurde nicht rechtzeitig besiegt.
 - Es wurden keine 20 Gold zur Basis der Kreaturen gebracht.
 - Es wurden nicht je 5 Gold auf die Felder 36, 41 und 50 gebracht.
 - Das Pergament wurde nicht zum Troll-Anführer auf Feld 24 gebracht.
 - Kein Gor hat Feld 84 vor dem Tross des Königs erreicht.



Legt diese Karte neben den Spielplan!



Die Zahlen in den gelben Knoten geben die Entfernung zu Feld 84 an, vorausgesetzt dass der Weg nicht blockiert ist.

Legt diese Karte neben den Spielplan!

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

— Das Geheimnis des Königs —
Der Ruf der lebenden Toten



Bauernopfer

Diese Karte wird zusammen mit der **roten** Karte „Der Tross des Königs“ aufgedeckt.

Die Garde des Königs leistete furchtlos Gegenwehr.

Legt ein Bauernplättchen, das beim Kampf gegen den Tross des Königs aus dem Spiel kommt, auf ein freies Ablagefeld dieser Karte und lest sofort die jeweilige Auswirkung für die kämpfenden Gors vor:

Ein Gardist stürmte vor und landete einen Volltreffer.

Ein Gor verliert 1 kleinen Gegenstand oder zwei Gors verlieren jeweils 4 Willenspunkte.

Der Kampf zog sich dahin und die Kräfte der Gors schwanden.

Jeder Gor verliert 1 Stärkepunkt. Sollte ein Gor nur 1 Stärkepunkt haben, geschieht ihm nichts.

Vor Überlastung barst einer der neu gekauften Bögen entzwei.

Ein Gor (nicht der Bogenschütze) verliert seinen Bogen. Der Gor scheidet aus dem Kampf aus.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

— Das Geheimnis des Königs —
Der Ruf der lebenden Toten



Begegnung im Nebel

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Nebelplättchen aktiviert wurde, auf dem ein Gor abgebildet ist.

Aus dem Nebel tauchte ein weiterer Gegner auf, der die Basis der Kreaturen suchte.

Stellt einen **Helden** auf das Nebelfeld.



Einer der Gors entdeckte einen verletzten Wardrak und versorgte seine Wunden. Zum Dank wich der Wardrak den Gors fortan nicht von der Seite.

Stellt einen **Wardrak** auf das Nebelfeld. Der Wardrak bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Wenn der Wardrak auf demselben Feld wie ein Gegner steht, zählt er im Kampf **4 Stärkepunkte** zusätzlich für die Gors. Ein Gor kann in seinem Zug anstelle von „Laufen“ oder „Kämpfen“ die Aktion „Wardrak bewegen“ wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er den Wardrak bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden den Wardrak bis zu 8 Felder bewegen).

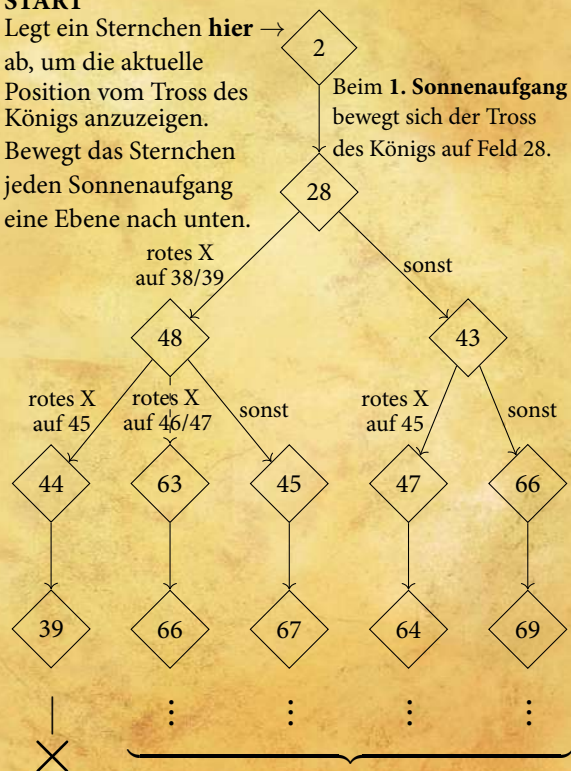


START

Legt ein Sternchen **hier** →

ab, um die aktuelle Position vom Tross des Königs anzuzeigen.

Bewegt das Sternchen jeden Sonnenaufgang eine Ebene nach unten.





In das Poltern von Brandurs Trosswagen stimmte ein tiefes Donnergerollen ein und wie aus dem Nichts brach in Andor ein heftiges Unwetter los. Im Grauen Gebirge lösten sich gewaltige Gerölllawinen und im Wachsam Wald stürzten jahrhundertalte, von Blitzen gefällte Bäume auf die Wege.

Falls der Tross des Königs Feld **69** noch nicht erreicht oder überquert hat, wird er jetzt auf Feld **69** versetzt.

Legt **2 der verbliebenen Geröllplättchen** verdeckt auf Feld **68** und **1 weiteres Geröllplättchen** auf Feld **48**. Gors und andere Figuren können keine Felder mit Geröll passieren oder auf ihnen stehen bleiben. Verschiebt alle Figuren, die jetzt auf einem Feld mit Geröll stehen, entlang der Pfeile.

Geröll kann von angrenzenden Feldern bekämpft werden. Geröllplättchen haben **keine Stärkepunkte** und **20 Willenspunkte** (der Wert eines Geröllplättchens spielt keine Rolle). Wenn ein Geröllplättchen „besiegt“ ist, wird es vom Spielplan entfernt. Dafür gibt es keine Belohnung und der Erzähler bewegt sich nicht weiter auf der Legendenleiste.


Frisches Regenwasser sammelte sich in Steinmulden und großen Blättern.


Bis zu zwei Gors erhalten jeweils **1 Trinkschlauch**.





Einer der Gors durchsuchte den alten Wehrturm, doch außer kaputten Waffen und einigen Münzen gab es hier nicht mehr viel zu holen.


Der Gor auf Feld **17** darf jetzt 2 mal mit einem seiner Gorwürfel würfeln und erhält jeweils ...


... bei einer : **1 Schild**.

... bei einer : **½ Schild und 1 Gold**.

... bei einer : **½ Schild und 1 Willenspunkt**.

... bei einer : **2 Gold**.

... bei einer : **1 Gold und 1 Willenspunkt**.

... bei einer : **2 Willenspunkte**.

Hinweis: ½ Schild ist ein auf die Rückseite gedrehter Schild.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

— Das Geheimnis des Königs —
Der Ruf der lebenden Toten



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

Unterwegs begegnete die Gruppe Zrag, dem Handelsgor. „Ich mache mich vom Acker, bevor Hademar mich noch in eine wandelnde Leiche verwandelt. Ihr solltet besser auch verschwinden. Nicht? Na dann, was euch nicht umbringt, macht euch stärker ... vielleicht habt ihr ja Interesse an etwas hiervon.“ Bei diesen Worten zog Zrag zwei Ampullen mit einer blauen Flüssigkeit hervor.

Die Gruppe kann jetzt einmalig **1 Trank der Stärke** (das Gift) kaufen. Jede **Hälfte** des Tranks kostet **2 Gold**.

Die Gruppe entscheidet, welcher Gor den Trank der Stärke erhält. Wenn nur für eine Hälfte des Tranks bezahlt wurde, wird er auf die halbvollte Seite gedreht.

Ein Gor kann den Trank der Stärke im Kampf nach seinem Würfelwurf und vor der Reaktion des Gegners einsetzen. Dann erhöht er den Kampfwert des Gors um **4 Stärkekpunkte** für diese Kampfrunde.

Wenn der Erzähler jetzt auf **C** steht, würfelt mit einem Gorwürfel und legt die Karte „Der Troll-Anführer“ an den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste. Bei einer ☐ wird die Karte an **G** (statt **B**) gelegt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

— Das Geheimnis des Königs —
Der Ruf der lebenden Toten



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

Der Skral-Hauptmann gab einem der Gors einen wichtigen Auftrag: „Eine Einheit aus Trollen und Kreaturen aus dem Grauen Gebirge sammelt sich im Südlichen Wald für den Überfall auf das Rietland. Bring ihrem Anführer diesen Angriffsplan!“

Stellt einen **Troll** auf Feld **24** und markiert ihn mit einem Sternchen. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Ein beliebiger Held erhält das **Pergament**.

Aufgabe:

Bringt das Pergament zu dem Troll auf Feld **24**, bevor der Erzähler den Buchstaben **N** der Legendenleiste erreicht.

Hinweis: Der Troll kann nicht angegriffen werden.

Wenn der Erzähler jetzt auf **C** steht, würfelt mit einem Gorwürfel und legt die Karte „Der Handelsgor Zrag“ an den entsprechenden Buchstaben der Legendenleiste. Bei einer ☐ wird die Karte an **G** (statt **B**) gelegt. *Tipp: Um zu handeln, benötigt man für gewöhnlich etwas Kleingold.*



Auf dem Feld mit dem Tross des Königs können keine anderen Figuren stehen bleiben, aber das Feld kann im Vorbeigehen passiert werden. Falls der Tross des Königs sich auf ein Feld mit einer anderen Figur bewegt, wird die Figur entlang des Pfeils auf ein angrenzendes Feld versetzt; falls das nicht möglich ist, wird die Figur auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Feldzahl versetzt. Der Tross des Königs kann nur im **Fernkampf** (mit Bögen) angegriffen werden.

Der Tross des Königs kann nur angegriffen werden, wenn er selbst und alle Angreifer sich auf **Waldfeldern** befinden. Er hat **keine Stärke- oder Willenspunkte**, sondern würfelt im Kampf mit **4 schwarzen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Legt vor der ersten Kampfrunde **1/2/3 Bauernplättchen** bei **2/3/4 Spielern** auf das Feld mit dem Tross des Königs. Wenn die Gors eine Kampfrunde gewinnen, wird eines der Bauernplättchen entfernt. Wenn die Gors eine Kampfrunde gewinnen und kein Bauernplättchen mehr übrig ist, haben die Gors den Kampf gewonnen. Wenn die Gors eine Kampfrunde verlieren, geschieht nichts. Wird der Kampf unterbrochen und später neu begonnen, startet der Tross des Königs wieder mit allen Bauernplättchen.

Nachdem die Gors den Kampf gewonnen haben, werden **20 Gold** auf das Feld mit dem Tross des Königs gelegt. Anschließend bewegt sich der Tross des Königs **3 Felder** weiter. Bei Sonnenaufgang setzt er seine Bewegung fort.

Hinweis: Nachdem der Tross des Königs besiegt wurde, kann er kein weiteres Mal angegriffen werden.

Lest die Karte „Neue Befehle“ vor, sobald sich alle Gors und **20 Gold** auf Feld **60** befinden.



Auf dem Feld mit dem Tross des Königs können keine anderen Figuren stehen bleiben, aber das Feld kann im Vorbeigehen passiert werden. Falls der Tross des Königs sich auf ein Feld mit einer anderen Figur bewegt, wird die Figur entlang des Pfeils auf ein angrenzendes Feld versetzt; falls das nicht möglich ist, wird die Figur auf das angrenzende Feld mit der kleinsten Feldzahl versetzt. Der Tross des Königs kann nur im **Fernkampf** (mit Bögen) angegriffen werden.

Der Tross des Königs kann nur angegriffen werden, wenn er selbst und alle Angreifer sich auf **Waldfeldern** befinden. Er hat **keine Stärke- oder Willenspunkte**, sondern würfelt im Kampf mit **4 schwarzen Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Legt vor der ersten Kampfrunde **1/2/3 Bauernplättchen** bei **2/3/4 Spielern** auf das Feld mit dem Tross des Königs. Wenn die Gors eine Kampfrunde gewinnen, wird eines der Bauernplättchen entfernt und auf die Karte „Bauernopfer“ gelegt. Wenn die Gors eine Kampfrunde gewinnen und kein Bauernplättchen mehr übrig ist, haben die Gors den Kampf gewonnen. Wenn die Gors eine Kampfrunde verlieren, geschieht nichts. Wird der Kampf unterbrochen und später neu begonnen, startet der Tross des Königs wieder mit allen Bauernplättchen.

Nachdem die Gors den Kampf gewonnen haben, werden **20 Gold** auf das Feld mit dem Tross des Königs gelegt. Anschließend bewegt sich der Tross des Königs **3 Felder** weiter. Bei Sonnenaufgang setzt er seine Bewegung fort.

Hinweis: Nachdem der Tross des Königs besiegt wurde, kann er kein weiteres Mal angegriffen werden.

Lest die Karte „Neue Befehle“ vor, sobald sich alle Gors und **20 Gold** auf Feld **60** befinden.



Die aktuelle Position des roten Stärkepunkte-Anzeigers gibt an, bei wem es sich um den Verräter handelt:

2 Stärkepunkte

Die Gors waren fassungslos – der Verräter war einer ihresgleichen!

Ersetzt das Sternchen durch einen (gewöhnlichen) Gor.

6 Stärkepunkte

Ein Skral hatte Sympathien für die Menschen entwickelt und wollte überlaufen.

Ersetzt das Sternchen durch einen Skral.

10 Stärkepunkte

Nur zu gern wollte Varkur Hademar scheitern sehen, um endlich wieder die Herrschaft über die Kreaturen zu erlangen.

Ersetzt das Sternchen durch den Dunklen Magier. Der Dunkle Magier ist in allen Belangen wie ein Wardrak, außer dass er sich bei Sonnenaufgang nur 1 Feld weit bewegt.

14 Stärkepunkte oder mehr

Ein Troll erhoffte sich eine fette Belohnung für die gestohlenen Informationen.

Ersetzt das Sternchen durch einen Troll. Die Werte des Trolls richten sich nach der aktuellen Position des roten Stärkepunkte-Anzeigers.

Lest die Karte „Verräter besiegt“ vor, sobald ihr den Verräter besiegt habt.

Wichtig: Solange der Verräter nicht besiegt wurde, dürft ihr keine anderen Gegner angreifen.



Als einer der Gors die Hexe Reka entdeckte, nahm diese gerade ein erfrischendes Bad in der Narne. Ihre Sachen hatte sie am Flussufer hinter einem Felsen abgelegt. In den Taschen der Hexe fand der Gor ein hochexplosives Gemisch, welches bei Kontakt mit Wasser reagiert.

Der Gor auf dem Nebelfeld erhält den **Trank der Hexe** für das Aktivieren des Nebelplättchens. Weitere Tränke können jedoch erst gekauft werden, nachdem die Karte „Falsche Kleider“ aufgedeckt wurde.

Der Trank der Hexe hat in dieser Legende eine zusätzliche Funktion. Er kann benutzt werden, um ...

... **eine Brücke zu sprengen**. Steht ein Gor mit **1 vollen**

Trank der Hexe auf einem Feld, das an eine Brücke grenzt, so kann der Gor in seinem Zug anstelle von „Laufen“ oder „Kämpfen“ die Aktion „Brücke sprengen“ wählen. Dazu setzt er seinen Zeitstein um 1 Stunde vor, stellt seine Figur auf die andere Seite der Brücke und legt ein rotes X auf die Brücke. Die Brücke ist dann nicht mehr nutzbar.

... **einen Brunnen zu sprengen**. Steht ein Gor mit **1 vollen**

Trank der Hexe auf einem Feld mit einem Brunnenplättchen, so kann der Gor in seinem Zug anstelle von „Laufen“ oder „Kämpfen“ die Aktion „Brunnen sprengen“ wählen. Dazu setzt er seinen Zeitstein um 1 Stunde vor, stellt seine Figur auf ein beliebiges angrenzendes Feld und ersetzt das Brunnenplättchen durch ein rotes X. Das Feld kann dann nicht mehr betreten werden. Figuren, die dort stehen oder sich bei Sonnenaufgang dorthin bewegen, werden entlang des Pfeils vom Feld bewegt.

Nachdem ein Trank auf diese Art eingesetzt wurde, kommt er aus dem Spiel.



Der Eingangsbereich zur Mine der Schildzwerge war verlassen – anscheinend hatten die Zwerge gerade andere Probleme. Die Gors würden unbemerkt ein paar große Steine mitnehmen können.

Legt je **2 Steine** (verdeckte Runensteine) auf die Felder **37, 61** und **71**.

Steine sind kleine Gegenstände und können benutzt werden, um **eine Brücke zu blockieren**. Steht ein Gor, der **3 Steine** trägt, auf einem Feld, das an eine Brücke grenzt, so kann der Gor in seinem Zug anstelle von „Laufen“ oder „Kämpfen“ die Aktion „Brücke blockieren“ wählen. Dazu setzt er seinen Zeitstein um 1 Stunde vor, stellt seine Figur auf die andere Seite der Brücke und legt ein rotes X auf die Brücke. Die Brücke ist dann nicht mehr nutzbar und die dafür eingesetzten Steine kommen aus dem Spiel.



Die Gors blickten auf den Helden hinab, den sie gerade überwältigt und seiner Wertsachen entledigt hatten. „Der Mantel könnte mir passen“, stellte einer der Gors fest. „Damit könnte ich glatt als Mensch oder Zwerg durchgehen.“ „Alleine würdest du trotzdem zu viel Aufmerksamkeit erregen,“ erwiderte ein anderer. „Wohl wahr, dann sollten wir noch ein weiteres Gewand erbeuten!“

Sobald mindestens 2 Helden auf Feld **80** stehen, könnt ihr auf den Feldern mit Händler-Symbol wie gewohnt Stärkekpunkte und Gegenstände erhalten. Auch Tränke der Hexe könnt ihr erst dann bei der Hexe kaufen, wenn diese Bedingung erfüllt ist.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

— Das Geheimnis des Königs —
Der Ruf der lebenden Toten



Held besiegt

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der erste Held besiegt wurde.

Wenn ihr einen Helden besiegt habt, erhaltet ihr die Belohnung entsprechend der Position des roten Stärkekpunkte-Anzeigers, der Held wird auf Feld **80** gestellt und der Erzähler wird ein Feld weiter auf der Legendenleiste bewegt.

Beispiel: Wenn ihr einen Helden von der Stärke eines gewöhnlichen Gors besiegt habt, erhaltet ihr als Belohnung 2 Gold oder Willenspunkte.

Mit der Erzählerbewegung für einen besieigten Helden wird außerdem der **rote Stärkekpunkte-Anzeiger** um **1 Position nach rechts** verschoben, wodurch sich die Werte, Würfel und Belohnung der Helden zu denen von Skralen, Wardraks oder Trollen ändern.

Verschiebt den roten Stärkekpunkte-Anzeiger jetzt um 1 Position nach rechts.

Legt die **5 Geröllplättchen** mit den Werten 6, 7, 7, 8 und 8 aufsteigend sortiert unter die Felder für 20, 30, 40, 44 und 58 Stärkekpunkte auf der Stärkekpunkte-Anzeige. Bei Helden ab 20 Stärkekpunkten entspricht die Höhe der Belohnung dem Wert des jeweiligen Geröllplättchens.

Beispiel: Ein Held mit 30 Stärkekpunkten hat eine Belohnung von 7 Gold oder Willenspunkten.

Helden mit 20 Stärkekpunkten oder mehr haben **20 Willenspunkte** (auch auf einem Feld mit einem Brunnen) und würfeln mit **roten Würfeln**.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Falsche Kleider“.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

— Das Geheimnis des Königs —
Der Ruf der lebenden Toten



Neue Befehle

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald sich alle Gors und 20 Gold auf Feld 60 befinden.

Der Hauptmann beglückwünschte die Gors zu dem gelungenen Hinterhalt und stellte eine Beförderung in Aussicht. „Jetzt geht los und verteilt das Gold auf unsere Stützpunkte. Und informiert Karall, dass Brandurs Tross in Kürze bei Hademar eintrifft.“

5 Gold auf Feld **60** kommen jetzt aus dem Spiel.

Legt Sternchen auf die Felder **36, 41** und **50**. Sobald ein Gor **5 Gold** auf einem dieser Felder ablegt, kommen das Sternchen und die 5 Gold aus dem Spiel.

Aus Angst vor weiteren Angriffen setzte der Tross des Königs seine Reise ohne Unterbrechung fort. Ein besonders starker Held bezog am Fuß des Gebirges Position, um mögliche Verfolger abzuwehren.

Stellt einen **Helden** auf Feld **65** und markiert ihn mit einem Sternchen. Der Held bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Solange der Held auf Feld **65** steht, könnt ihr die dahinterliegenden Gebirgsfelder nicht betreten.

Verschiebt den roten Stärkekpunkte-Anzeiger jetzt um 1 Position nach rechts.

Aufgaben:

- Bringt je **5 Gold** auf die Felder **36, 41** und **50**.
- Erreicht Feld **84**, bevor der Tross des Königs Feld **84** oder der Erzähler den Buchstaben **N** der Legendenleiste erreicht.

Sobald ein Gor oder der Tross des Königs Feld **84** erreicht, wird der Erzähler auf den Buchstaben **N** der Legendenleiste vorgesetzt und die Legende endet.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

— Das Geheimnis des Königs —
Der Ruf der lebenden Toten



Verräter besiegt

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Verräter besiegt wurde.

Die Gors hatten den Verräter rechtzeitig aufgehalten. Bei ihm fanden sie eine Karte des andorischen Wegenetzes.

Ihr erhaltet die Belohnung entsprechend der Position des roten Stärkepunkte-Anzeigers, der Verräter wird auf Feld **80** gestellt und der Erzähler wird ein Feld weiter auf der Legendenleiste bewegt.

Verschiebt den roten Stärkepunkte-Anzeiger jetzt um 1 Position nach rechts. Dadurch verändern sich die Werte, Würfel und Belohnung der Helden auf dem Spielplan zu denen der nächststärkeren Kreaturengruppe.

Stellt den **Tross des Königs** auf G/F/E der Legendenleiste bei 2/3/4 Spielern. Wenn der Erzähler den Buchstaben erreicht oder bereits erreicht hat, wird der Tross des Königs auf Feld **2** gestellt. Fortan bewegt er sich bei Sonnenaufgang nach den Helden **3 Felder** weit auf der kürzesten Route auf Feld **84** zu. Er kann allerdings nur die Wege benutzen, die auf der Karte „Andorisches Wegenetz“ eingezeichnet sind. Außerdem bewegt er sich niemals in die Richtung zurück, aus der er gekommen ist. – Wenn ihr euch unsicher seid, wie sich der Tross des Königs bewegt, könnt ihr die Karte „Bewegungsverlauf“ zu Hilfe nehmen.

Aufgaben:

1. Leitet den Tross des Königs in den Wachsam Wald um.
 2. Gewinnt einen Kampf gegen den Tross des Königs.
 3. Bringt 20 Gold an Beute zu eurer Basis.
-

Wichtig: Der Tross des Königs darf nicht davon abgehalten werden, Feld **84** zu erreichen. Sobald er Feld **84** erreicht, wird der Erzähler auf den Buchstaben **N** der Legendenleiste vorgesetzt und die Legende endet.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Tross des Königs“.