

11

DIE
LEGENDEN
VON

11

ANDOR

Legende

11

Das Graue Gebirge
Einführungsspiel



Heldenkarte

Die Schafhirtin

Markiert das Wargorsymbol auf der
Kreaturenanzeige mit ihrem **Heldenwappen**.
Sie **muss** alleine einen Wargor besiegen. Dann
darf sie diese Karte aufdecken und vorlesen.

Eines der Schafe stürmte vor und stieß den überraschten Wargor gegen eine Felswand.

Du erhältst jetzt **1 Stärkepunkt**.

Die Schafhirtin wusste, dass die verschwundenen Andori von einer Armee aus Skelett-Kriegern verschleppt worden waren – wortlosen, schneeweißen Kreaturen, die sich flink durch die karge Berglandschaft bewegen konnten ... Genau wie ihre Schafe!

Zweite Sonderfähigkeit:

Immer wenn der Zeitstein der Schafhirtin die 4. Stunde verlässt, erhält sie ein Bewegungsplättchen, welches sofort aufgedeckt wird. (In einigen Legenden werden die Bewegungsplättchen als Stapel auf die 4. Stunde der Tagesleiste gelegt – dann erhält sie wie gewohnt das oberste Plättchen von der Tagesleiste. Andernfalls erhält sie ein Plättchen aus dem Vorrat.) Dann darf sie, anstatt die Anweisungen auf dem Plättchen auszuführen, die Schafe den für Skelette angegebenen Wert an Feldern weit auf sich zu bewegen. Dabei zählen Schafe ohne weitere Schafe auf demselben Feld wie „einzelne Skelette“ und mehrere Schafe auf einem Feld wie eine „Horde“. Die Schafe können auch weniger als den angegebenen Wert an Feldern weit (oder gar nicht) bewegt werden.

11

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

11

Legende

11

Das Graue Gebirge
Einführungsspiel

Heldenkarte Der Fuhrwerker

Markiert das runde Symbol links oben auf der Ausrüstungstafel mit seinem **Heldenwappen**.

Er **muss** ein Nebel- oder Höhlenplättchen aktivieren, das einen Menschen mit grünlicher Hautfarbe und dieses Symbol zeigt. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Der Fuhrwerker hatte die Stelle erreicht, an welcher die Helden kurz zuvor einen der kleinen grünen Bergmenschen erspäht hatten.

Du erhältst jetzt **1 Stärkepunkt**.

Zwischen den Steinen fand der Fuhrwerker allerdings nur ein altes Rüstungsteil. Ob von einem Menschen, Zwerg, Bergskral oder Troll vermochte er nicht zu sagen. Aber eine Panzerung für Pferd und Wagen würde auch sein Gespann schlagkräftiger machen.

Zweite Sonderfähigkeit:

Wenn der Fuhrwerker mindestens 3 alte Waffen trägt, darf er im Kampf mit einem großen grauen Würfel anstelle seiner Heldenwürfel würfeln. Wenn er dadurch in einer Kampfrunde mit einem großen grauen Würfel würfelt, kann er in dieser Kampfrunde jedoch keine alten Waffen einsetzen.

Nur in Legende 11 wird jetzt und immer dann, wenn im weiteren Verlauf der Legende ein Nebel- oder Höhlenplättchen mit einem kleinen Bergmenschen aktiviert wird, 1 alte Waffe auf das Feld gelegt. Die individuellen Effekte der alten Waffen werden in Legende 12 eingeführt und können in Legende 11 noch nicht genutzt werden.

11

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

11

Legende

11

Das Graue Gebirge
EinführungsspielHeldenkarte
Der Braumeister

Markiert das Proviantssymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld mit seinem **Heldenwappen**.

Er **muss** nach dem Proviantabgeben mindestens 1x Apfelnüsse besitzen. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

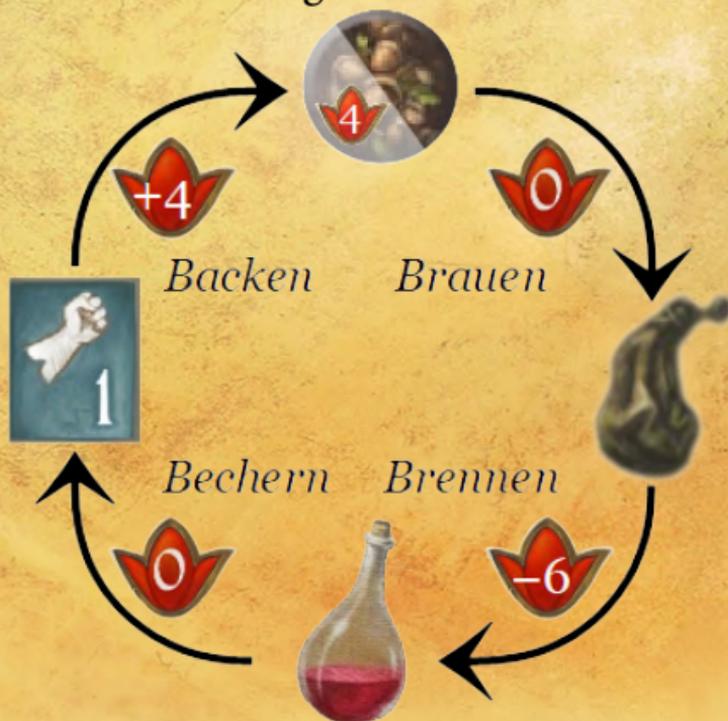
Der Braumeister hatte noch einige Apfelnüsse übrig.

Du erhältst jetzt **1 Stärkepunkt**.

Die Andori buken Apfelnüsse gern in Brote ein. Doch nur wenige verstanden sich wie der Braumeister auf die Kunst, sie zu Most oder Wein zu verarbeiten.

Zweite Sonderfähigkeit:

Während der Aktion „Passen“ kann der Braumeister bis zu 2 der 4 Verarbeitungsschritte „Backen“, „Brauen“, „Brennen“ und „Bechern“ durchführen (siehe Abbildung). Dabei darf er in jedem Schritt auch das Doppelte der angegebenen Menge verarbeiten. Weitere Erklärungen stehen auf der Karte „Die Verarbeitungsschritte des Braumeisters“.



11

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

11

Legende

11

Das Graue Gebirge
Einführungsspiel

Heldenkarte

Die Speerfischerin

Markiert die **Felder 245, 247 und 248** mit ihrem **Heldenwappen** und den beiden Sternenschildplättchen. Sie **muss** auf einem dieser Felder stehen. Dann darf sie diese Karte aufdecken und vorlesen.

Die Speerfischerin hatte einen Aussichtsturm erklommen.

Du erhältst jetzt **1 Stärkepunkt**.

Seit vielen Monden hatte die Speerfischerin ihre Heimat nicht mehr gesehen. Aber jetzt war sie zurückgekehrt und sie wusste genau, an welchen Stellen sie nach den verborgenen Schätzen – aber auch den Gefahren – des Grauen Gebirges Ausschau halten musste.

Zweite Sonderfähigkeit:

Wenn die Speerfischerin ihre Aktion auf einem Feld ohne Nebel- oder Höhlenplättchen beendet, kann sie ein beliebiges Nebel- oder Höhlenplättchen auf einem benachbarten Feld aufdecken. Aktiviert wird das Plättchen aber erst, wenn ein Held das Feld betritt.

11

DIE
LEGENDEN
VON

11

ANDOR

Legende

11

Das Graue Gebirge
Einführungsspiel



Die Verarbeitungsschritte des
Braumeisters

Brauen

Der Braumeister gibt $\frac{1}{2}x$ Apfelnüsse ab, um $\frac{1}{2}$ Trinkschlauch zu erhalten.

Doppelte Menge: Der Braumeister gibt 1x Apfelnüsse ab, um 1 Trinkschlauch zu erhalten.

Hinweis: „ $\frac{1}{2}x$ Apfelnüsse abgeben“ bedeutet 1x Apfelnüsse abgeben und 4 Willenspunkte erhalten. „ $\frac{1}{2}$ Trinkschlauch erhalten“ bedeutet a) 1 halbvollen Trinkschlauch erhalten oder b) 1 halbvollen Trinkschlauch auf die volle Seite drehen. „1 Trinkschlauch erhalten“ bedeutet a) 1 vollen Trinkschlauch erhalten oder b) 2x $\frac{1}{2}$ Trinkschlauch erhalten. Beim „Trinkschläuche abgeben“ ist es entsprechend umgekehrt. Die gleichen Regeln gelten für Tränke der Hexe.

Brennen

Der Braumeister gibt $\frac{1}{2}$ Trinkschlauch und 6 Willenspunkte ab, um $\frac{1}{2}$ Trank der Hexe zu erhalten.

Doppelte Menge: Der Braumeister gibt 1 Trinkschlauch und 12 Willenspunkte ab, um 1 Trank der Hexe zu erhalten.

Bechern

Der Braumeister gibt $\frac{1}{2}$ Trank der Hexe ab, um 1 Stärkepunkt zu erhalten.

Doppelte Menge: Der Braumeister gibt 1 Trank der Hexe ab, um 2 Stärkepunkte zu erhalten.

Backen

Der Braumeister gibt 1 Stärkepunkt ab, um $\frac{1}{2}x$ Apfelnüsse und 4 Willenspunkte (= 1x Apfelnüsse und 0 Willenspunkte) zu erhalten.

Doppelte Menge: Der Braumeister gibt 2 Stärkepunkte ab, um a) 1x Apfelnüsse und 8 Willenspunkte oder b) 2x Apfelnüsse zu erhalten.

14

DIE
LEGENDEN
VON

14

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung der Schafhirtin

Die Schafhirtin machte sich zunehmend Sorgen um ihre Herde. Anscheinend waren die Tiere von einer Krankheit oder schlechtem Futter geplagt. Zum Glück war noch kein Schaf verendet. Doch wie lange mochte das noch so bleiben?

Erschöpfung:

Stelle eines deiner Schafe auf den Buchstaben 3 Felder vor dem Erzähler auf der Legendenleiste. Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, steht dir dieses Schaf nicht mehr zur Verfügung. Wenn der Erzähler den Buchstaben mit dem Schaf erreicht, verlierst du sogar noch ein weiteres Schaf. Wenn du deine Genesungsaufgabe erfüllt hast, werden die verlorenen Schafe wieder auf dein Feld gestellt.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.

14

DIE
LEGENDEN
VON

14

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung der Schafhirtin

Der Schädel der Schafhirtin dröhnte, als sie eine große, im letzten Kampf erworbene Beule betastete. Mehr schlecht als recht hatte sie ihren Kopf mit einem Verband umwickelt. Weitere Kämpfe würden ihren Zustand sicher verschlechtern.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, musst du ein rotes X auf deiner Helm-Ablage tragen und vor jeder Kampfrunde 1 Willenspunkt abgeben.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.

14

DIE
LEGENDEN
VON

14

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung des Fuhrwerkers

Der Fuhrwerker musste mittlerweile genauso ausgezehrt aussehen, wie er sich fühlte. Ob er sich bei einem Mitreisenden angesteckt hatte oder einfach nur das raue Wetter nicht vertrug – viel unterschied ihn sicher nicht mehr von einem der wandelnden Skelette, denen sie hier überall begegneten. Einigen der Agren bereitete seine Erscheinung Unbehagen und sie mieden ihn.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, erhältst du bei den Agren nur 1 Gegenstand von der Ausrüstungstafel. Außerdem kannst du auch in der vierten Reihe deiner Willenspunkteanzeige nur die einfache Anzahl an Gegenständen tragen.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.

14

DIE
LEGENDEN
VON

14

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung des Fuhrwerkers

Beinahe fiel der Fuhrwerker von seinem Wagen, als der über einen Stein holperte. Er war müde und durstig, doch seinen Trinkschlauch hatte er verlegt oder verloren. Durch die Entbehrungen der Reise konnte er sich immer schwerer daran erinnern, wo er seinen Proviant hingesteckt oder einen Gegenstand abgelegt hatte. Und immer dann, wenn er endlich etwas wiedergefunden hatte, war ihm die nächste Sache abhanden gekommen.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, musst du jedes Mal, nachdem du 1 oder mehrere Gegenstände (auch Apfelnüsse, Sternkraut oder Edelsteine) auf deine Heldentafel gelegt hast, mit einem roten Würfel (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) ein Feld ermitteln und 1 Gegenstand von deiner Heldentafel auf dieses Feld legen.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.

14

DIE
LEGENDEN
VON

14

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung des Braumeisters

Über die wenigen Wasserstellen konnten sich Krankheiten leicht im Tross der Andori ausbreiten. Ob sich auch der Braumeister angesteckt hatte?

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du beim Leeren einer Quelle keine Stärkepunkte „herstellen“. Außerdem wird jede Quelle, nachdem du sie geleert hast, mit einem Sternchen markiert. Wenn ein Held eine markierte Quelle leert, muss er mit einem roten Würfel würfeln. Bei einer geraden Zahl erhält er die Willenspunkte der Quelle und das Sternchen wird entfernt. Bei einer ungeraden Zahl verliert er stattdessen die Willenspunkte der Quelle und das Sternchen bleibt liegen. Wenn du selbst eine markierte Quelle leerst, bleibt das Sternchen immer liegen, auch wenn du eine gerade Zahl gewürfelt hast.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.

14

DIE
LEGENDEN
VON

14

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung des Braumeisters

Der Braumeister blickte sich um und als er niemanden sah, nahm er schnell einen Schluck aus einer kleinen Phiole, die er unter seinem Wams versteckt hielt. Er wollte ja stark sein – er hatte es wirklich versucht – aber der Stress in der letzten Zeit hatte ihm zu sehr zugesetzt. Inzwischen konnte ihn nur noch sein heimlich zubereiteter Stärketränk auf den Beinen halten.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, musst du jeden Sonnenaufgang $\frac{1}{2}$ Trank der Hexe (statt Apfelnüsse oder Sternkraut) als Proviant abgeben. Dies zählt nicht als Verarbeitungsschritt „Bechern“ (du erhältst dafür keinen Stärkepunkt).

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.

14

DIE
LEGENDEN
VON

14

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung der Speerfischerin

Schreckliche Furcht ergriff die Speerfischerin, sobald die Sonne untergegangen war. Das nächtliche Heulen, Klappern und Getrappel der umherstreifenden Kreaturen ließen sie kaum ein Auge zudrücken. In diesem Abschnitt des Tages wollte sie nur noch die Wolldecke über den Kopf ziehen und auf den Sonnenaufgang warten.

Erschöpfung:

Lege das „-4“-Plättchen so auf die Überstunden 8, 9 und 10, dass die „-4“ oberhalb und die „-2“ unterhalb der Stundenzahl zu sehen ist. Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kostet dich jede Überstunde 4 Willenspunkte. Wenn du deine Genesungsaufgabe erfüllt hast, wird das „-4“-Plättchen wieder entfernt.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.

14

DIE
LEGENDEN
VON

14

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung der Speerfischerin

Wenn du bisher kein Nebelplättchen auf das unterste kleine Ablagefeld auf deiner Heldentafel gelegt hast, musst du das nächste Nebelplättchen, auf dessen Feld du stehen bleibst, auf dieses Ablagefeld legen. Lies hier weiter, sobald dort ein Nebelplättchen liegt.

Der Magen der Speerfischerin rebellierte und sie beugte sich über einen Eimer. Beim Essen hatte sie vermutet, dass der Fisch verdorben war, doch ihr Hunger war zu groß gewesen ... Eine neue Welle der Übelkeit überkam sie. Sie konnte sich wahrhaftig nichts Schlimmeres vorstellen, als die nächsten Tage in diesen Eimer zu starren.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, verlierst du ab dem nächsten Sonnenaufgang zu Beginn jedes Tages 1 Stärkepunkt. Solltest du nur noch 1 Stärkepunkt haben, geschieht dir nichts.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.

14

DIE
LEGENDEN
VON**A**NDOR

14

Legende

14**Genesung**

Diese Karte kann anstelle der Karte
„Genesung“ aus *Die letzte Hoffnung*
verwendet werden.



4

Genesungsaufgaben:

Du musst **als stärkster Held am Sieg über ein Skelett beteiligt sein**. Wenn du deine Genesungsaufgabe erfüllt hast, erhältst du zusätzlich 1 Stärkepunkt.



6.

Du musst **zu Beginn eines Tags deiner Wahl deine Höchstzahl an Willenspunkten besitzen und darfst an jenem Tag keine Willenspunkte verlieren**. Wenn du deine Genesungsaufgabe erfüllt hast, erhältst du zusätzlich 1 Stärkepunkt.



8

Du musst **3 verschiedene Nebelplättchen aktivieren**. Wenn du deine Genesungsaufgabe erfüllt hast, erhältst du zusätzlich 1 Stärkepunkt.



10

Du musst **bei 2 aufeinanderfolgenden Sonnenaufgängen deiner Wahl Sternkraut als Proviant abgeben**. Du darfst das Sternkraut freiwillig abgeben (z. B. auf dem Feld mit dem Lager). Wenn du deine Genesungsaufgabe erfüllt hast, erhältst du zusätzlich 1 Stärkepunkt.

15

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

15



Die Geschenke der
Einfachen Helden

Das Geschenk der Schafhirtin:

Ich werde ihnen mein zutraulichstes Schaf zeigen.

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, einmal mit einem Schaf auf dem Feld 219 stehen. Gib diese Karte an den Fuhrwerker weiter.

Das Geschenk des Fuhrwerkers:

Ich werde ein strahlendes Leuchtfeuer entfachen, welches ihnen und unseren Freunden den Weg weisen wird.

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, ein Feuerplättchen auf eines der Felder 215, 217 oder 221 legen und danach einmal auf dem Feld 219 stehen. Im Spiel mit 4 oder mehr Helden wird der Feuerschild auf die Ausrüstungstafel gelegt. Wenn sich ein Held einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel nehmen darf, kann er sich auch für den Feuerschild entscheiden. Gib diese Karte an den Braumeister weiter.

Das Geschenk des Braumeisters:

Ich werde mit ihnen auf unsere Freundschaft anstoßen.

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, einmal auf dem Feld 219 stehen und deine Stärkepunkte erhöhen. Gib diese Karte an die Speerfischerin weiter.

Das Geschenk der Speerfischerin:

Ich werde ihnen ein Würfelspiel beibringen.

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, einmal auf dem Feld 219 stehen und genug Willenspunkte besitzen, damit dir alle 3 deiner Heldenwürfel zur Verfügung stehen.

Alle Aufgaben müssen erfüllt werden, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht. Ihr könnt die Aufgaben nicht schon vorher erledigen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4.



16

DIE
LEGENDEN
VON

16

ANDOR

Legende

16



Verlies Schafhirtin

Die Schafhirtin saß auf dem verwahrlosten Überrest einer Mauer und sah zu, wie ihre Gefährten in der Winterburg verschwanden und wenig später die ersten geretteten Andori herausbrachten. Direkt unter ihr waren die drei Schafe damit beschäftigt, Grasbüschel zwischen den Mauersteinen ausfindig zu machen. Sie bemerkte, dass die Hörner der Schafe seit dem Tag, an dem sie die Hügellande verlassen hatten, mindestens auf die doppelte Länge gewachsen waren. Ganz so, als ob sie es ihrer Aufpasserin gleich tun wollten, die mittlerweile nur noch selten ohne Schwert und Helm anzutreffen war.

Als der Strom der Geretteten zunahm und die Schafhirtin die geschundenen Leiber und eingefallenen Gesichter erblickte, erhob sie sich und wandte ihren Blick nach Süden – zum Land der Sklavenschinder. Die Hand um ihren Schwertgriff versteifte sich und sie wusste, dass sie im Gegensatz zu den Krahdern keine Gefangenen machen würde.

16

DIE
LEGENDEN
VON

16

ANDOR

Legende

16



Verlies Fuhrwerker

Der Fuhrwerker war ganz vorne mit dabei, als die Helden von Andor die Winterburg durchkämmten und die Gefangenen befreiten. Außer seinen Landsleuten hatte er auch Zwerge aus den Kerkern geholt und sogar einige Tulgori, die sich während des Überfalls der Krahder wohl im Rietland aufgehalten hatten.

Der Fuhrwerker half ihnen allen hinaus, ließ sie auf der Ladefläche seines Wagens aufsitzen und verteilte Decken, Apfelnussbrot und frisches Quellwasser. Als alle versorgt waren, ließ er seinen Blick über das bunte Treiben schweifen: Neben den verschiedenen menschlichen Völkern – den Andori, Tulgori und Barbaren –, die das Lager befestigten und Vorräte heranholten, sah er Zwerge ihre Äxte schärfen und Agren Verwundete versorgen; und wenn ihn nicht alles täuschte, sah er auch einen blauhäutigen Narkonier, zwei gehörnte Taren und einen glitzernden Eisdämon in der Menge. Hier waren die freien Völker dieser Welt vereint und bereit für den Kampf!

16

DIE
LEGENDEN
VON

16

ANDOR

Legende

16



Verlies Braumeister

Auf der Suche nach Gefangenen stieg der Braumeister Treppe um Treppe hinab, bis ihm klar wurde, dass er den Bereich der Verliese verlassen hatte und sich nun in den weitläufigen Kellergewölben der Winterburg befand. Was es hier unten wohl für Schätze geben mochte? Er trat eine Gruftassel aus dem Weg und spähte vorsichtig durch eine marode Tür. Der Raum war voller Fässer! Einige sahen so alt aus, dass sie noch aus der Zeit stammen könnten, als die Zwerge von der Winterburg aus das Graue Gebirge regierten; andere hingegen recht neu, als ob sie erst vor ein paar Jahren hergeschafft worden wären.

Dem Braumeister fiel auf, dass die neueren Fässer mit „H.“ gekennzeichnet waren. Vielleicht ein weingeneigter Vorbesitzer der Burg? Wie dem auch sein mochte, die Fässer waren zu schwer, um sie allein die vielen Stufen hinaufzutragen. Er würde später – nach der Rückkehr aus Krahd – wiederkommen, um sie für die Siegesfeier zu holen. Er hoffte inständig, dass es zu einer Siegesfeier kommen würde.

16

DIE
LEGENDEN
VON

16

ANDOR

Legende

16



Verlies Speerfischerin

Kaum hatte die Speerfischerin die Winterburg betreten, stieß sie auf die ersten Andori in Verlieskammern. Ohne zu überlegen, befreite sie die Gefangenen, brachte sie nach draußen zum Lager und kehrte umgehend zurück in die Burg, um weiter zu suchen. Sie versuchte, sich ihre Anspannung nicht anmerken zu lassen – mit jedem Überlebenden, den sie nach draußen brachte, verließ sie mehr die Hoffnung. Dann schließlich, in der letzten Kammer des Gangs, hatte ihre Suche ein Ende.

„Mutter, Vater, seid ihr es wirklich?“, fragte sie die beiden Gestalten, die sich in einer Ecke zusammengekauert hatten. „Mein Kind, was tust du hier?“, entgegnete die Frau und „Trägst du da unser Familienschwert?“, der Mann. Die Speerfischerin half ihren Eltern auf, brachte sie nach draußen und gab ihnen zu essen. Und sie erzählte ihnen die ganze Nacht, was sie erlebt hatte. Vom Kampf gegen Tarok, ihren Abenteuern auf den Nebelinseln, ihrem Besuch auf Hadria und der langen Reise zurück nach Andor und durchs Graue Gebirge.

17

DIE
LEGENDEN
VON**ANDOR**

Legende

17

Hoffnungskarte Schafhirtin

Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Erzähler den Buchstaben
mit ihrem Heldenwappen erreicht.

Die Schafhirtin hasste die Krahder und alle, die mit ihnen im Bunde standen. In blinder Raserei schlug sie um sich und trieb ihre Feinde in die Enge.

Von nun an kann die Schafhirtin im Kampf gegen Skelette, Krahder und Wachtrolle **in der ersten Kampfrunde mit einem großen grauen Würfel** anstelle ihres Heldenwürfels würfeln. Wenn sie dies tut, wird der Stärkepunkteanzeiger des Gegners sofort 1 Feld nach rechts verschoben (sofern er nicht bereits ganz rechts liegt). Damit kann auch die Belohnung steigen.

Setzt die Schafhirtin den grauen Würfel gegen ein **Skelett** ein, lässt es sich **in der ersten Kampfrunde nicht überwinden**, sondern kämpft, sofern es nicht besiegt wurde, auch nach dem Verlust von Willenspunkten weiter. In der zweiten Kampfrunde kann das Skelett nach den üblichen Regeln überwunden oder besiegt werden.

17

DIE
LEGENDEN
VON

17

ANDOR

Legende

17



Hoffnungskarte Fuhrwerker

Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Erzähler den Buchstaben
mit seinem Heldenwappen erreicht.

Als die Bauern sahen, wie sich ein einfacher Fuhrwerker gegen die Riesen stellte, schöpften sie neuen Mut und Kampfgeist. Diejenigen, die der Fuhrwerker ins Lager brachte, griffen sogleich nach den Waffen, um bei der Verteidigung zu helfen.

Von nun an kann der Fuhrwerker bis zu **2 Bauernplättchen** mitbewegen. **Außerhalb von Borghorn** kann er sogar bis zu **4 Bauernplättchen** mitbewegen. Für jedes Bauernplättchen, das vom Fuhrwerker ins **Lager** gebracht wurde, kann eine Kreatur mehr ins Lager eindringen, ohne dass die Legende verloren ist. Das Bauernplättchen wird einfach neben die **goldenen Schilde** gelegt, die der Anzahl der Spieler entspricht, und wie ein weiterer goldener Schild behandelt. Ein Bauernplättchen, das von einem anderen Helden ins Lager gebracht wurde oder bereits vor dem Aufdecken dieser Karte auf dem Feld mit dem Lager lag, wird neben die goldenen Schilde gelegt, sobald der Fuhrwerker auf dem Feld mit dem Lager steht. Bauernplättchen neben goldenen Schilden zählen weiterhin als gerettete Bauern.

Tipp: Auch wenn das Lager im Augenblick nicht angegriffen wird, kann es sich lohnen, Bauern frühzeitig in Sicherheit zu bringen.

17

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

17



Hoffnungskarte Braumeister

Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Erzähler den Buchstaben
mit seinem Heldenwappen erreicht.

Der Braumeister bewunderte die funkelnden Bergkristalle in seiner Hand. Er hatte herausgefunden, dass die farbigen Steine eine reinigende und verstärkende Wirkung besaßen.

Von den **Edelsteinen**, die aktuell neben dem Spielplan liegen, erhält der Braumeister die **drei mit den höchsten Werten**. (Sollten weniger als drei Edelsteine neben dem Spielplan liegen, erhält er für jeden fehlenden Edelstein 6 Willenspunkte.) Von nun an kann der Braumeister **beim Leeren einer Quelle** einen Edelstein abgeben. Dann erhält er sogar das entsprechende Vielfache des Edelsteinwerts an Willenspunkten.

Beispiel: Der Braumeister leert die 3er-Quelle und gibt dabei den 4er-Edelstein ab. Dadurch erhält er sogar $3 \cdot 4 = 12$ Willenspunkte (statt 3 Willenspunkte).

Beim Einsatz eines Edelsteins kann der Braumeister außerdem die erhaltenen Willenspunkte auf alle Helden auf seinem Feld aufteilen. Es kann immer nur ein Edelstein auf einmal abgegeben werden.

Sollte im weiteren Verlauf der Legende ein **Höhlenplättchen aktiviert** werden, auf dem ein Edelstein abgebildet ist, der sich bereits im Spiel befindet, wird es durch ein neues Höhlenplättchen ersetzt und zurück in den Vorrat gemischt.

17

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

17



Hoffnungskarte Speerfischerin

Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Erzähler den Buchstaben
mit ihrem Heldenwappen erreicht.

Die Speerfischerin blickte entmutigt in die dampfende Lava ... Nein, sie hatte überall gefischt, wo man fischen konnte – in den vertrauten Schluchten des Grauen Gebirges, in der tosenden Narne, im vereisten Ava-See und sogar im hadrischen Meer. Sie würde auch an diesem trostlosen Ort etwas an Land ziehen!

Legt **3 Nebelplättchen** (Rückseite beliebig) auf den **Lavasee**, der Borghorn umgibt. Wenn die Speerfischerin auf einem Feld steht, das an einen Bereich mit Lava angrenzt, kann sie ein Nebelplättchen auf ein freies kleines Ablagefeld auf ihrer Heldentafel legen und den folgenden entsprechenden Effekt (anstelle des üblichen Effekts) nutzen:

- **Totholz:** Die Speerfischerin kann sich selbst und bis zu 1 anderen Helden oder Bauern auf ihrem Feld auf ein beliebiges Feld versetzen, das ebenfalls an einen Bereich mit Lava angrenzt.
- **Flaschengeist:** Die Speerfischerin erhält die 2 weißen Würfel, die ihr für den Rest der Legende unabhängig von ihren Willenspunkten als zusätzliche Heldenwürfel zur Verfügung stehen. (Skelette würfeln fortan mit 2 roten Würfeln.)
- **Feuerwels:** Die Speerfischerin erhält 2 Stärkepunkte und darf ein Feuerplättchen auf ihr Feld legen, ohne eine Seite des Feuerschildes zu verbrauchen. Die Speerfischerin darf mehrere Nebelplättchen im selben Zug nutzen.

17

DIE
LEGENDEN
VON

17

ANDOR



**Epilog für die
Einfachen Helden**

Es war schon nach Mitternacht, doch niemand schlief. Nachdem der letzte Krahder besiegt war, waren die übrigen Trolle geflohen und alle Skelette zu Staub zerfallen. Die Bauern durchsuchten bereits die leeren, riesenhaften Ruinen nach Brauchbarem für den Rückweg. Lange würde es nicht mehr dauern, denn niemand wollte länger als nötig in diesem Land bleiben. Zeit zum Feiern – und Trauern – würde später noch sein, wenn der Tross weit weg und die Heimat Andor schon in Sicht war.

Und unsere einfachen Helden? Nun, es ist nicht überliefert, ob alle rechtzeitig die Festung verlassen konnten und was hernach aus ihnen wurde.kehrte der Fuhrwerker je zum Fahlen Gebirge zurück? Legte die Schafhirtin ihr Schwert nieder oder aber trat sie gar der königlichen Wache bei? Bauten die Speerfischerin und ihre Familie ihr zerstörtes Zuhause wieder auf? Und konnte der Braumeister mit seinem Apfelnusswein das große Gold machen? Was auch mit ihnen geschah, alle Chronisten sind sich einig, dass diese einfachen Menschen wahre Heldentaten vollbracht hatten.

