

DIE RÜCKKEHR

Mini-Legende für 2 Spieler

Für diese Legende benötigt ihr folgendes Material aus dem Grundspiel:



Figuren, Holzmaterial, Würfel und Heldentafel des Bogenschützen und Krieger



1x



4x



8x



2x

(weibliche)



1x



1x
(3er)



2x



1x



6x



1x



3x



1x

Für diese Legende benötigt ihr folgendes Material aus "Der Sternenschild":



1x



1x



1x

(der schwarze Wolf)

Für diese Legende benötigt ihr folgendes Material aus "Die Reise in den Norden":



1x



Außerdem benötigt ihr 4 Skelette. Diese 4 Skelette findet ihr auf der letzten Seite dieses PDFs.

Vorwort:

Anfang Oktober erscheint der dritte und letzte Teil der Andor-Trilogie: "Die Letzte Hoffnung".

Diese Mini-Legende soll euch das Warten etwas versüßen und kann als eine Art Prolog zu Legende 11 verstanden werden. Sie ist ausschließlich für 2 Spieler, die den Helden Bogenschützen und Krieger spielen, gestaltet und spielt auf dem Andor-Spielplan.

Viel Vergnügen wünschen euch
Michael Menzel und das gesamte ANDOR-TEAM.







DIE LEGENDEN VON **ANDOR**
Mini-Legende
 Die Rückkehr



Diese Legende besteht aus den Karten:
 A1, A2, A3, A4, A5, A6, N
 5x Ortskarten
 1x Ereignisse

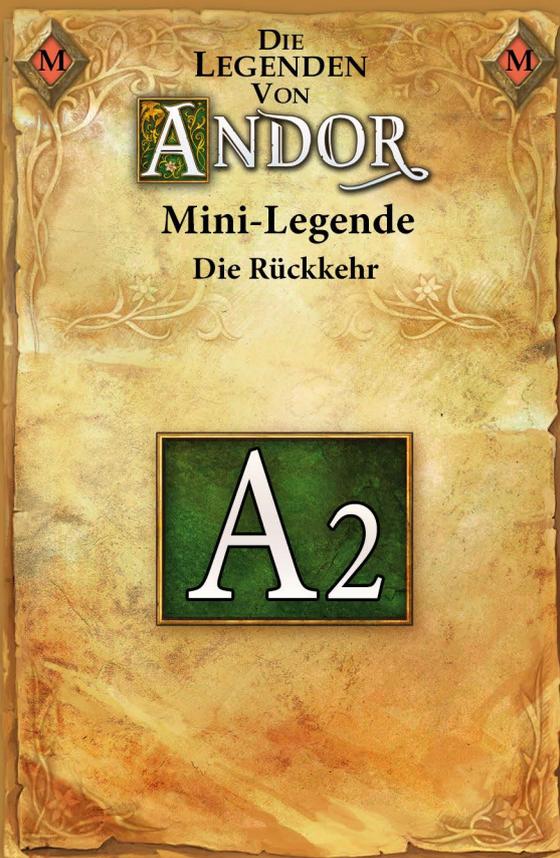
- Jeder Spieler wählt eine Heldentafel (Krieger oder Bogenschütze) mit der dazugehörigen Heldenfigur und erhält in der Farbe des Helden 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel.
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt den Sturmschild, den Markierungsring, den schwarzen Wolf und das Wolfssymbol bereit.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der Holzstein kommt auf **3 Stärkepunkte**, die zweite Holzscheibe auf **7 Willenspunkte**.
- Stellt die 4 Skelette neben dem Spielplan bereit.
- Legt 2 rote Würfel bereit und legt den roten Holzstein auf **2 Stärkepunkte** der Kreaturenanzeige.

Wenn ihr diese Legende **“Leichter Spielen”** wollt, legt den Holzstein auf **0 Stärkepunkte**.

- Legt die Sternchen und 3 rote X bereit.
- Legt die 4 Brunnenplättchen mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Legt folgende Gegenstände bereit:
2x Trinkschlauch, 1x Trank der Hexe, 1x Helm, 1x Falke, 1x 3er Heilkraut.
- Legt die 6 Pergamente verdeckt bereit.
- Stellt den Erzähler auf das Feld A der Legendenleiste.
- Legt das “N”-Plättchen auf den Buchstaben D der Legendenleiste.
- Legt die 5 Ortskarten dieser Legende neben dem Spielplan bereit.
- Legt 2 weibliche Bauernplättchen bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →





DIE LEGENDEN VON **ANDOR**
Mini-Legende
 Die Rückkehr



*Die beiden Helden waren zurück in Andor. Wie ihnen die Andori in einem Brief geraten hatten, gingen sie im Norden des Wachsamens Waldes an Land (siehe abenteuer-andor.de)
 Bald schon trafen sie auf einen monströsen schwarzen Wolf, der sich als ihr alter Weggefährte Lonas, der Königswolf, entpuppte.
 Gemeinsam erreichten sie den Baum der Lieder.*

Stellt eure beiden Heldenfiguren und den schwarzen Wolf auf das Feld 57.

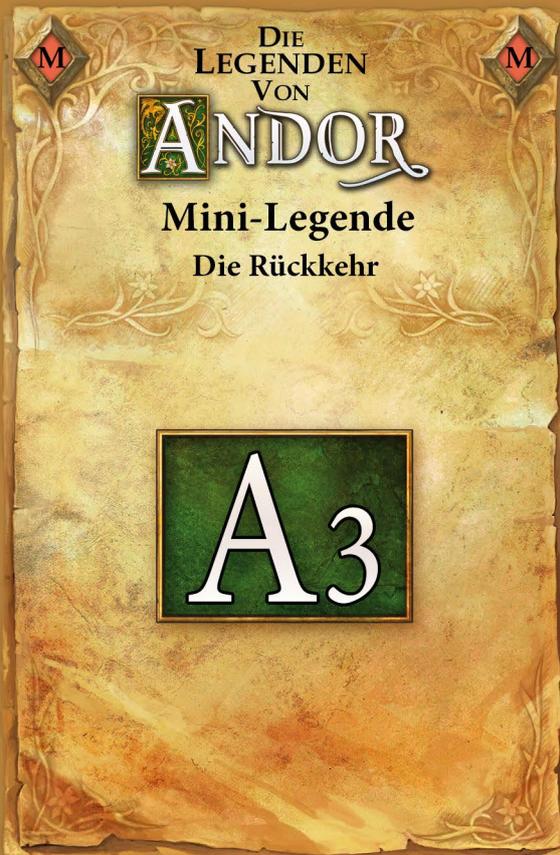
Schlimmes erwartete sie dort. Denn auch hier hatten die Krahler gewütet und viele Bewahrer gefangen genommen. Unter ihnen war auch Melkart, der Oberste Priester.

Ausrüstung:

Der **Krieger** erhält den Sturmschild. Jede Seite des Sturmschildes kann einmal eingesetzt werden, um a) ein negatives Ereignis für die ganze Heldengruppe abzuwehren oder b) nach einer Kampfrunde den Verlust von Willenspunkten für den Träger des Schildes abzuwehren.

Der **Bogenschütze** legt das Wolfssymbol über das Klötzchen auf seiner Stärkepunkteleiste und markiert damit die Stärke des Wolfes. Steht der Wolf im Kampf im Feld eines Gegners, zählen seine 3 Stärkepunkte zusätzlich für die Helden. Seine Stärkepunkte verändern sich nicht, auch wenn der Stärkewert des Bogenschützen steigt oder fällt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Wolfsbewegung:

Der Held Bogenschütze kann Lonas den Wolf frei bewegen, indem er, wenn er am Zug ist, die neue Aktion "Wolf bewegen" nutzt. Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste kann er Lonas bis zu **4 Felder** weit bewegen. Er kann Lonas auch mehrfach bewegen, ehe der andere Held am Zug ist.

Die beiden Helden wollten sich aufmachen und Fürst Kram in Cavern, dem Reich der Schildzwerge, aufsuchen, um zu beraten, was zu tun sei. Doch zuvor wollten sie die Lage im Land mit eigenen Augen sehen.

- Legt 6 Sternchen auf folgenden Felder: 0, 24, 40, 61, 71, 72

Aufgabe:

Alle Ortskarten müssen von den Helden aktiviert werden. Wenn ein Held auf einem Feld mit Sternchen **steht**, darf er die zugehörige Ortskarte aufdecken und vorlesen.

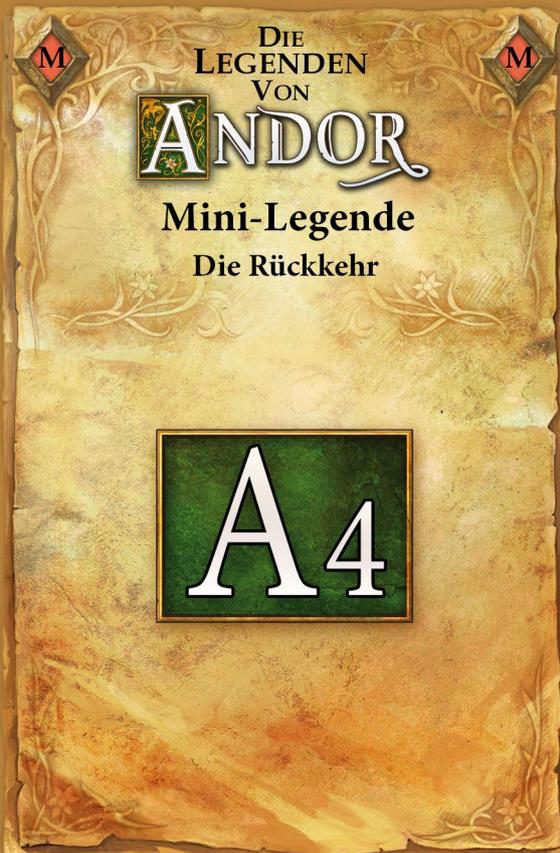
Legendenziel:

Beide Helden müssen, **nachdem** sie alle Ortskarten aktiviert haben, auf dem Feld 71 stehen, bevor der Erzähler das "N"-Plättchen erreicht.

Stehen **beide** auf dem Feld 71 wird der Erzähler sofort auf das "N"-Plättchen versetzt.

Hinweis: Der Wolf muss am Ende nicht auf dem Feld 71 stehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



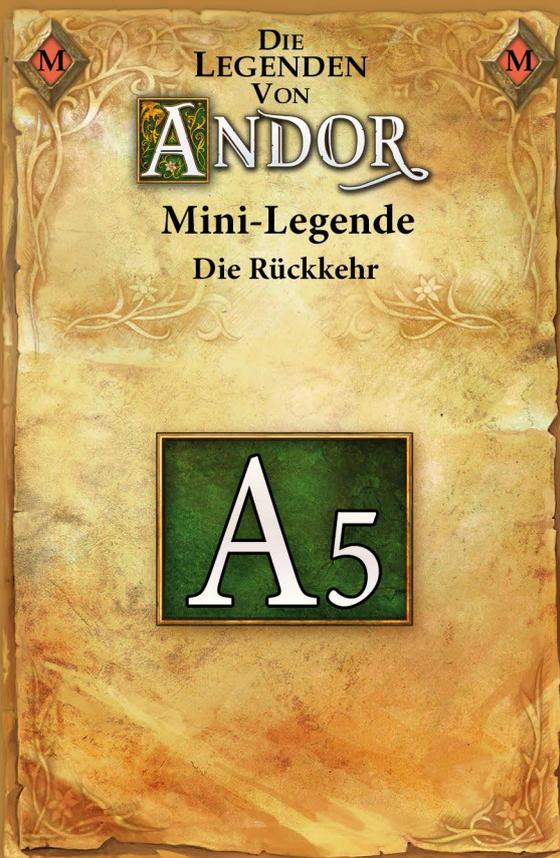
Die verbliebenen Bewahrer warnen die Helden: "Die Aufgabe wird nicht leicht. Denn auch wenn die Kräher fort sind, hie und da sind immer noch ihre Skelette im Land! Und sie werden euch jagen!"

Erwürfelt die Position von 1 Skelett, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und 40 addiert. Erwürfelt auf die gleiche Weise die Position von einem weiteren Skelett und addiert 20 zum Würfelwert. Es können mehrere Skelette auf einem Feld stehen. Stellt außerdem 2 weitere Skelette auf die Felder 17 und 65.

Skelett-Bewegung:

- Skelette bewegen sich **nicht entlang der Pfeile**, sondern immer in die Richtung eines Helden, falls er nicht mehr als 3 Felder weit entfernt steht.
- Legt 1 Sternchen oberhalb der 4. Stunde der Tagesleiste.
- Immer wenn ein Zeitstein die **4. Stunde verlässt**, darf der Held die Aktion dieser Stunde noch zu Ende ausführen (z. B. 1 Feld weit laufen oder eine Kampfrunde bestreiten). Dann aber muss er unterbrechen und alle Skelette, die in Sichtweite zu einem Helden stehen, 1 Feld weit bewegen. Anschließend kann er seine Aktion fortführen (also z. B. weiter laufen oder weiter kämpfen).
- Ein Skelett, das keinen Helden in Sichtweite hat, bewegt sich nicht.
- Der Wolf wird von den Skeletten komplett ignoriert.
- Skelette betreten nie das Feld 71.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. →

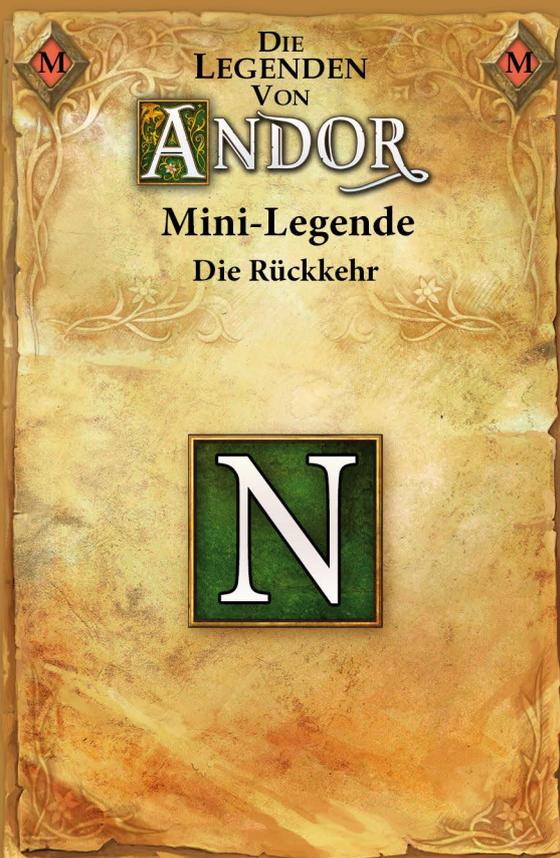


- Sollten mehrere Helden gleich weit entfernt sein, wählen die Skelette immer denjenigen, der auf der **kleinsten Feldzahl** steht.
- Sollten Skelette einen Helden nicht erreichen, also einen Zwischenstopp einlegen, und mehrere Felder gleich weit zum Helden entfernt sein, wählen die Skelette immer den Weg, bei dem sie auf dem Feld mit der **kleineren Feldzahl** auskommen.
- Ein Skelett, das mit einem Helden auf einem Feld steht, bewegt sich nicht mehr.
- Ein Held, der auf einem Feld mit einem Skelett steht, kann die Aktion „Laufen“ **nicht mehr** wählen.
- Ein Feld, auf dem ein Skelett steht, kann nicht passiert werden.

Skelett-Kampfwerte:

- Die Skelette würfeln mit 2 roten Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Sie haben zu Anfang dieser Legende 2 Stärkepunkte (bzw. 0 wenn ihr die Legende auf „Leicht“ spielt).
- Ein Held kann immer nur ein Skelett nach dem anderen angreifen. Ist der Kampf beendet, ist der im Uhrzeigersinn nächste Held an der Reihe.
- Der Kampf gegen Skelette funktioniert fast genauso, wie der Kampf gegen Kreaturen. Hat das Skelett einen höheren Kampfwert (Stärkepunkte + Würfelwert), verliert der Held die Differenz an Willenspunkten. Bei Gleichstand geschieht nichts.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. →



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...
 ... alle Ortskarten aktiviert wurden und ...
 ... beide Helden jetzt auf dem Feld 71 stehen.

Die beiden Helden und Lonas traten in den kühlen Thronsaal Caverns und da saß er. Fürst Kram! Sein Bart war länger, auf dem Kopf trug er die Krone des Fürsten. Aber als er sie anlächelte, erkannten sie, dass die Jahre der Trennung nichts geändert hatten: Er war noch immer ihr Freund! Und schon bald saßen sie in einer Kammer beisammen, aßen und tranken und erzählten einander alles, was in den letzten Jahren geschehen war. Und dann, nach einigen Stunden, entschieden sie was zu tun sei.

Weiter geht es mit Legende 11:
 „Das Graue Gebirge“

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...
 ... nicht alle Ortskarten aktiviert wurden oder ...
 ... jetzt nicht beide Helden auf dem Feld 71 stehen.



Ein Held oder eine Heldengruppe, die in einer Kampfrunde einen höheren Kampfwert als das Skelett hat, hat das Skelett „überwunden“. Es wird sofort auf dem aktuellen Feld hingelegt.

- Der Erzähler geht für das Überwinden von Skeletten nicht weiter.
- Für überwundene Skelette gibt es keine Belohnung.
- Legt den Markierungsring vor das Ereigniskarten-Symbol auf dem Sonnenaufgangs-Feld. Zu allererst werden bei Sonnenaufgang alle liegenden Skelette wieder aufgestellt.
- Solange sie liegen, können Skelette komplett ignoriert werden.

Hinweis: Die Kreaturen-Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld werden in dieser Legende ignoriert.

Ein beliebiger Held beginnt!



Die Rietburg! König Brandur hatte sie einst zum Schutz für seine Untertanen errichtet. Doch nun war sie gefallen. Die Krahder hatten die Bewohner der Burg verschleppt.

Der Held suchte das Burginnere ab. Dann ging er zum Thronsaal. Hier hatte bis vor kurzem der Statthalter König Thoralds namens Ken Dorr geherrscht. Doch als der Held den Thronsaal betrat, war niemand dort. Er suchte den Raum ab. Hinter dem Thron fand er eine Geheimklappe. Sie war vollkommen leer. Die Hoffnung hier den Sternener oder Bruderschild zu finden hatte sich nicht erfüllt.

Deckt jetzt eines der verdeckten Pergamente auf.

7 = Der Held erhält 1 Trinkschlauch.

8 = Der Held erhält 1 Heilkraut.

Wurde eines dieser beiden Pergamente aktiviert, legt ihr jetzt das Sternchen, das Feld 0 markiert hat, über die vierte Stunde der Tagesleiste. Wenn der Zeitstein eines Helden die 4. Stunde der Tagesleiste verlässt, **bewegen sich alle Skelette pro Sternchen** über der 4. Stunde je 1 Feld.

10 = Der Held erhält 1 Stärkepunkt.

11 = Der Held erhält 1 Helm.

14 = Der Held erhält 1 Trank der Hexe.

17 = Der Held erhält 1 Stärkepunkt.

Wurde eines dieser 4 Pergamente aktiviert, legt ihr jetzt das Sternchen, das Feld 0 markiert hat, neben die Kreaturanzeige und schiebt den roten Holzstein 1 Feld nach rechts. **Alle Skelette haben nun diesen Wert als Stärkepunkte.**



Deckt jetzt eines der verdeckten Pergamente auf.

7 = Der Held erhält 1 Trinkschlauch.

8 = Der Held erhält 1 Heilkraut.

Wurde eines dieser beiden Pergamente aktiviert, legt ihr jetzt das Sternchen, das Feld 24 markiert hat, über die vierte Stunde der Tagesleiste. Wenn der Zeitstein eines Helden die 4. Stunde der Tagesleiste verlässt, **bewegen sich alle Skelette pro Sternchen** über der 4. Stunde je 1 Feld.

10 = Der Held erhält 1 Stärkepunkt.

11 = Der Held erhält 1 Helm.

14 = Der Held erhält 1 Trank der Hexe.

17 = Der Held erhält 1 Stärkepunkt.

Wurde eines dieser 4 Pergamente aktiviert, legt ihr jetzt das Sternchen, das Feld 24 markiert hat, neben die Kreaturanzeige und schiebt den roten Holzstein 1 Feld nach rechts. **Alle Skelette haben nun diesen Wert als Stärkepunkte.**

Betramshof lag verlassen da. Doch plötzlich hörte der Held eine vertraute Stimme: Es war Jutte. Eine hübsche junge Frau war sie geworden und hinter ihr kam ihre ältere Schwester Mata zum Vorschein. Anders als ihr Vater Betram hatten sie sich rechtzeitig vor den Krahdern verstecken können.

„Ich bringe euch in Sicherheit“, sagte der Held.

Legt die zwei Bauernplättchen mit der goldenen Schildseite nach oben auf Feld 24. Wenn der Held das Feld mit ihnen verlässt werden sie auf die Vorderseite gedreht. Von da an dürfen sie nicht mehr auf ein Feld mit Skeletten geraten.

Aufgabe: Beide Bauernplättchen müssen zum Feld 71 gebracht werden.



*Die Taverne von Andor! Noch immer waren ihre Fenster hell erleuchtet und noch immer hielten die tapferen Andori die Stellung! Alle waren da: Tassilo, fusssohle, Orweyn, MarkusW, Sachensucher, FamJu, theofanis, Nick, doro, Seekrieger, commander.adama, Pauli, Fenn-Fan, ChrisW, Ragnar, Vakur, Fenn, Jaska, Akita, Gwaihir, Lebin, Fennah, Schlafende Katze, Baldur, Manuel, Koraph, Stulle, before, Tapta, Antigor, Jeedai, Carsten, Caphalor, Namor, Troll, Luelbe, Tost, Wirano, Horus68 und viele, viele mehr. **Dank an die tolle Andor-Fan-Community auf legenden-von-andor.de/forum/** Und da war Gilda und schloss den Helden in ihre Arme!*

7 = Der Held erhält 1 Trinkschlauch.

8 = Der Held erhält 1 Heilkraut.

Wurde eines dieser beiden Pergamente aktiviert, legt ihr jetzt das Sternchen, das Feld 72 markiert hat, über die vierte Stunde der Tagesleiste. Wenn der Zeitstein eines Helden die 4. Stunde der Tagesleiste verlässt, **bewegen sich alle Skelette pro Sternchen** über der 4. Stunde je 1 Feld.

10 = Der Held erhält 1 Stärkepunkt.

11 = Der Held erhält 1 Helm.

14 = Der Held erhält 1 Trank der Hexe.

17 = Der Held erhält 1 Stärkepunkt.

Wurde eines dieser 4 Pergamente aktiviert, legt ihr jetzt das Sternchen, das Feld 72 markiert hat, neben die Kreaturenanzeige und schiebt den roten Holzstein 1 Feld nach rechts. **Alle Skelette haben nun diesen Wert als Stärkepunkte.**



Der Held betrat den verlassenen Hof. Krähen flatterten auf, als der Held sich näherte. Einige Tiere waren verendet aber es gab keine Spur von Menschen.

7 = Der Held erhält 1 Trinkschlauch.

8 = Der Held erhält 1 Heilkraut.

Wurde eines dieser beiden Pergamente aktiviert, legt ihr jetzt das Sternchen, das Feld 40 markiert hat, über die vierte Stunde der Tagesleiste. Wenn der Zeitstein eines Helden die 4. Stunde der Tagesleiste verlässt, **bewegen sich alle Skelette pro Sternchen** über der 4. Stunde je 1 Feld.

10 = Der Held erhält 1 Stärkepunkt.

11 = Der Held erhält 1 Helm.

14 = Der Held erhält 1 Trank der Hexe.

17 = Der Held erhält 1 Stärkepunkt.

Wurde eines dieser 4 Pergamente aktiviert, legt ihr jetzt das Sternchen, das Feld 40 markiert hat, neben die Kreaturenanzeige und schiebt den roten Holzstein 1 Feld nach rechts. **Alle Skelette haben nun diesen Wert als Stärkepunkte.**

Mit schnellen Schritten verließ der Held diesen trauigen Ort. Heißer Zorn kochte in ihm. Auf die Krahder, aber auch auf Qurun, dieses Geschöpf, das ihn und seine Mitstreiter in den Norden in eine Falle gelockt hatte, damit die Krahder in Andor freie Bahn hatten! Doch plötzlich hörte er fernes Wiehern. Die Pferde des Rietlandes! Sie hatten überlebt und waren den Krahdern entkommen. Ein wenig Hoffnung breitete sich im Herzen des Helden aus.



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Mini-Legende
 Die Rückkehr



An der Ruine des Dunklen Tempels
 Diese Karte wird aktiviert, sobald ein Held auf Feld 61 steht.

Kaum hatte der Held die Stelle erreicht, an der die Ruine des Dunklen Tempels stand, da sah er sie: Drei tapfere Andori namens EdeBorger, Lampard und Mjólnir und Mart der Zwerg! Sie begrüßten einander und dann sah der Held, was sie bei sich trugen: Den Feuerschild!

Alle waren sich einig, dass Fürst Kram entscheiden musste, was aus dieser Waffe werden sollte, da er der rechtmäßige Besitzer war. Mart und die anderen würden diesen Schild zum Fürsten bringen und ihm ausrichten, dass die Helden ebenfalls nach Cavern unterwegs waren.

7 = Der Held erhält 1 Trinkschlauch.

8 = Der Held erhält 1 Heilkraut.

Wurde eines dieser beiden Pergamente aktiviert, legt ihr jetzt das Sternchen, das Feld 61 markiert hat, über die vierte Stunde der Tagesleiste. Wenn der Zeitstein eines Helden die 4. Stunde der Tagesleiste verlässt, **bewegen sich alle Skelette pro Sternchen** über der 4. Stunde je 1 Feld.

10 = Der Held erhält 1 Stärkepunkt.

11 = Der Held erhält 1 Helm.

14 = Der Held erhält 1 Trank der Hexe.

17 = Der Held erhält 1 Stärkepunkt.

Wurde eines dieser 4 Pergamente aktiviert, legt ihr jetzt das Sternchen, das Feld 61 markiert hat, neben die Kreaturenanzeige und schiebt den roten Holzstein 1 Feld nach rechts. **Alle Skelette haben nun diesen Wert als Stärkepunkte.**



DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Mini-Legende
 Die Rückkehr



Ereignisse
 Würfelt, wenn bei Sonnenaufgang ein Ereignis ausgelöst wird.


 Der Spätsommer war golden und mild. Alle Helden erhalten je 2 Willenspunkte.


 Unvermittelt senkte sich ein Falke auf den Arm des Helden herab. Ein zutrauliches und nützliches Tier. Ein beliebiger Held erhält jetzt 1 Falken.


 Ein violetter Funke glomm in den Augen der Skelettkrieger! Bewege jetzt das Skelett oder die Skelette auf der höchsten Feldzahl 1 Feld in Richtung des Helden, der am nächsten steht.




 Beide Helden liebten Andor, ihre Heimat. Ein beliebiger Held erhält 1 Stärkepunkt.

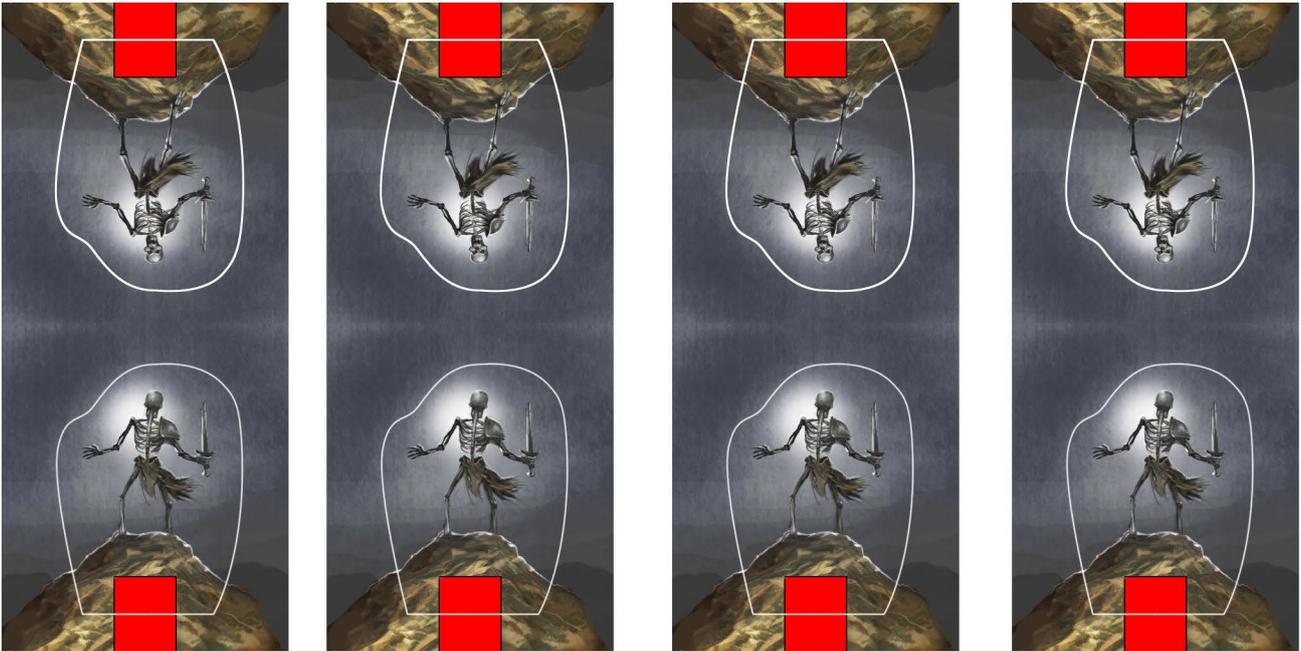

 Ein plötzlicher Wind peitschte auf und trug den Schnee des kommenden Winters mit sich. Die Heldengruppe verliert 4 Willenspunkte.




 Lonas hatte sich an einer Pfote verletzt. Wenn der Held Bogenschütze die Aktion "Wolf bewegen" nutzt, kostet es ihn von nun an 1 Willenspunkt zusätzlich zu der 1 Stunde.



Hinweis: Jedes Ereignis kann nur 1x ausgeführt werden. Deckt ein erwürfeltes Ereignis mit einem roten X ab. Wird es beim nächsten Sonnenaufgang erneut ermittelt, würfelt einfach noch einmal.



Wichtig: Den Skeletten werden unsere Helden auch in “Die Letzte Hoffnung” begegnen. Allerdings ist ihre **Funktionsweise dort deutlich anders** als hier in der Mini-Legende.