



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die dunkle Bedrohung

1

Schiffbrüchig

A1

Diese Legende besteht aus 17 Karten:
A1, A2, A3, B1, B2, B3, I1, I2, N, 3 Karten
„Merrik“, Merriks Botschaft 1 – 2, Das
Katapult, Unerwartete Begegnung 1 - 2

Die Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans gespielt. Ihr benötigt neben dem Grundspiel die Erweiterung „**Der Sternenschild**“. Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Legendenkarten „Merriks Botschaft 1 - 2“, „Das Katapult“, „Unerwartete Begegnung 1 - 2“, 3 beliebige Pergamente und die Hexe
- verdeckt und gemischt: 3 Heilkräuter, 8 Geröllplättchen und 3 Legendenkarten „Merrik“ und aus der Erweiterung „Der Sternenschild“
- 5 Baumstämme, Merrik, den Kartographen, das Katapult, den Hornfalken und den Markierungsring

Weitere Vorbereitungen:

- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **B, I** und **N**.
- Die Legendenkarte „Unerwartete Begegnung 1“ wird ausgelöst, sobald die erste Kreatur besiegt wurde. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** auf **Feld 80**.
- Erwürfelt mit einem roten Würfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **2 Heilkräutern**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A2. ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die dunkle Bedrohung

1

Schiffbrüchig

A2

Die Helden Andors, unterwegs auf Bitten von König Brandur, kehrten nun endlich in die Heimat zurück. Die Raue See hatte die Aldebaran der Helden deutlich in Mitleidenschaft gezogen. Der Fockmast wurde bis zur Untauglichkeit beschädigt, der Rumpf des Schiffes hatte mehrere Löcher und nicht zuletzt hatte auch das Steuerruder etwas abbekommen. Die Helden brachten ihre letzten Kräfte auf, um mit dem Schiff an Land zu geraten. Mit geballter Kraft und Heldenmut gelang es ihnen, die Aldebaran an Land zu bringen. Es glückte den Helden, nur einen Bruchteil ihrer Ausrüstung zu sichern. Zu viel ging auf offener See verloren.

Stellt eure **Helden auf Feld 9**.
Jeder Held startet mit **3 Stärkepunkten**. Die **Gruppe erhält 2 Stärkepunkte, 4 Gold und 2 beliebige Ausrüstungsgegenstände** von der Ausrüstungstafel (Außer den Trank der Hexe).

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte A3. ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die dunkle Bedrohung

1

Schiffbrüchig

A

3

Am Ufer angekommen mussten sich die Helden nun auf die Suche nach langen, starken Holzstämmen begeben, um die Aldebaran wieder seetauglich zu bekommen. Sie versuchten somit in der Rietburg Auskunft über den Aufenthalt besagter Holzstämme zu bekommen. Nach einiger Zeit erblickten sie die Rietburg, der Zustand ließ die Helden kurz innehalten. In solch üblem Gewand haben die Helden die Burg schon lange nicht mehr gesehen. In den Köpfen der Helden machten sich Vorwürfe breit, nicht schon früher zurück gekehrt zu sein. Der Anblick war ein weiterer Grund für die Helden, die Rietburg noch schneller zu erreichen. Auch war der Tag schon weit voran geschritten. Die Helden mussten sich beeilen, noch am selbigen Tag, vor Einbruch der Dunkelheit, die Rietburg zu erreichen.

Aufgabe:

Alle Helden müssen die **Rietburg erreichen**, bevor der **Erzähler B** erreicht.

Verschiebt nun alle Holzscheiben vom Sonnenaufgangsfeld vor auf die **5. Stunde**. Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die dunkle Bedrohung

1

Schiffbrüchig

B

1

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn sich jetzt einer der Helden **nicht** auf der Rietburg befindet. Befinden sich alle Helden auf der Rietburg, lest jetzt weiter.

Die Helden erreichten die Burg. Es stand außer Frage, dass König Brandur sie sofort sprechen wollte. Als die Helden anfangen wollten ihrem König von der Reise und der zermürbenden Heimkehr zu berichten, wurden sie prompt von König Brandur unterbrochen. Er sprach, dass sich schwere Kämpfe zugetragen haben, im ganzen Lande Andors. „Mehrere Angriffswellen auf die Burg wurden bereits abgewehrt“, fuhr der König fort. Nun wussten die Helden, dass der Zustand der Burg Folge jener Angriffe war. Ferner berichtete der König, dass bereits weitere Kreaturen gesichtet wurden, welche sich der Burg nähern. Die Rietburg habe jedoch nichts weiter entgegen zu bringen. Bauern verließen ihre Häuser und auch der Händler des freien Markts zog von dannen, um nicht Opfer der Kreaturen zu werden. Auch aus den Tiefen des wachsam Waldes bereiten sich Kreaturen auf einen Angriff vor. „Zu allem Überfluss haben die Kreaturen auch noch die Marktbrücke zerstört, um Bauern an der Flucht zu hindern“ sprach Brandur zornig.

Deckt einen der Schilde auf der Burg (je nach Spielerzahl) mit einem **roten X** ab. Im Spiel zu 2. Und zu 3. Darf nun eine Kreatur weniger in die Burg gelangen. Bei 4 Spielern darf keine Kreatur die Burg erreichen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte B2.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die dunkle Bedrohung

1

Schiffbrüchig

B₂

Legt ein **rotes X** auf den **Händler (Feld 18)**. Ab sofort kann hier nichts mehr gekauft werden.

Legt ein **rotes X** auf die **Marktbrücke** zwischen Feld 38 und 39. Diese beiden Felder sind von nun an nicht mehr benachbart. Kreaturen, die sich bei Sonnenaufgang auf Feld 38 bewegen würden, bleiben auf Feld 39 stehen.

Stellt **Gors** auf die Felder **10, 16, 20, 47, 49, 54** und **Skrale** auf die Felder **18, 55**.

Klagend entgegnete der König, dass er seit mehreren Tagen nichts von Merrik gehört habe. Die Botschaften des Kartographen wurden scheinbar abgefangen und seither ist die Verbindung unterbrochen. Der König habe Merrik los geschickt, um die Kreaturen und deren Vorhaben auszukundschaften. Seit Beginn der Angriffe wird gemunkelt, dass die Kreaturen etwas "Großes" in Besitz haben, um die Rietburg ein für alle Mal zu zerstören. Merrik war dem mysteriösen "Großen" wohl seit Tagen auf der Spur. Aufgrund der verloren gegangenen Botschaften wusste König Brandur jedoch nicht, um wen oder was es sich handelt, geschweige denn wo genau sich Merrik aufhielt. „Ihr müsst Merrik finden“ sprach der König vor lauter Verzweiflung. „An einem dieser Orte muss sich Merrik aufhalten“ fuhr der König fort und zeigte den Helden auf der Karte 3 Hütten entlang des Flusses.

Legt nun je ein **Pergament** auf die Felder **32, 40 und 64**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte B3. ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die dunkle Bedrohung

1

Schiffbrüchig

B₃

Aufgabe:
Die Helden müssen die **Burg verteidigen**. Die Helden müssen **Merrik finden**, bevor der Erzähler den Buchstaben **I** auf der Legendenleiste erreicht hat. Beendet ein Held seine Bewegung auf einem der Pergamente zieht zufällig eine der 3 Legendenkarten „Merrik“ und lest die Auswirkungen vor.

Vor lauter Aufregung und Angst um die Rietburg bemerkte König Brandur erst jetzt, den kargen Zustand der Helden. Auf Nachfrage erzählten die Helden ihre Geschichte. Zu guter Letzt fragten die Helden den König nach Holz für ihr Schiff. König Brandur entgegnete, dass nur am Baum der Lieder jenes Holz zu finden sei, welches die nötige Stärke für die Aldebaran der Helden bieten würde.

Legt nun **5 Baumstämme** auf **Feld 57**.

Aufgabe:
Die Helden müssen **Baumstämme** in Anzahl, der am Spiel beteiligten Helden, **zum Schiff (Feld 9)** bringen (Sonderfall 6 Spieler: 5 Baumstämme). Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 9. Die Größe des Baumstammes spielt dabei keine Rolle. Die Baumstämme werden links vom Stärkepunkt-Marker abgelegt. Um einen Baumstamm der Größe 4 tragen zu können muss der Held also mindestens 5 Stärkepunkte besitzen. Die Baumstämme können **nicht** mit dem **Falken** transportiert werden.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die dunkle Bedrohung

1

Schiffbrüchig

I 1

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn Merrik noch nicht gefunden wurde.
Wurde Merrik bereits gefunden, lest nun weiter.

Merrik reiste weiter. Erzählungen zufolge begab er sich auf den Weg zu den Schildzwerge, um weitere Informationen über die mehr und mehr stärker werdenden Kreaturen heraus zu bekommen.

Merrik kommt nun aus dem Spiel. Wurde der Hornfalke noch nicht aufgenommen, so kommt auch dieser nun aus dem Spiel.

Plötzlich zog sich der Himmel zu. Von nun auf gleich brach Dunkelheit und Kälte in das Land Andor ein. Andori sprachen von einem riesigen, dunklen Troll, der am Rande des Wachsam Waldes gesichtet wurde. „Er hat es auf den Baum der Lieder abgesehen“ sprachen sie umher. Brunnen und Flüsse lagen plötzlich brach. Es schien als stärke sich der Troll von der Kraft des Wassers. Es musste etwas unternommen werden.

Stellt einen **Troll** auf **Feld 60**. Der Troll hat bei **2 Spielern 30**, bei **3 Spielern 40** und bei **4 Spielern 50** Stärkepunkte und **20 Willenspunkte**. Der Troll würfelt mit **3 roten Würfeln**. Fällt er unter 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln. Der Troll bewegt sich bei Sonnenaufgang in Pfeilrichtung, jedoch nur **bis Feld 57**. Der dunkle Troll zählt als Bedrohung.

Entfernt alle Brunnenplättchen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte I2. ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die dunkle Bedrohung

1

Schiffbrüchig

I 2

Flüsse können ab sofort durchquert werden. Alle von einem Fluss getrennten Felder sind nun benachbart. Kreaturen, die durch die zerstörte Steinbrücke aufgehalten wurden bewegen sich bei Sonnenaufgang entlang der Pfeile weiter.

Legendenziel
Die Helden müssen den **dunklen Troll besiegen** und die benötigte Anzahl **Baumstämme zum Schiff (Feld 9) bringen**, bevor der Erzähler Feld N erreicht. Die Helden müssen die **Burg verteidigen**. Wurde der trunkene Troll besiegt, wird der Erzähler sofort auf N gesetzt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die dunkle Bedrohung

1

Schiffbrüchig

*Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...
... die Burg erfolgreich verteidigt und ...
... die Baumstämme auf Feld 9 gebracht und ...
... der dunkle Troll besiegt wurde.*

Der Himmel wurde heller und auch die Brunnen und Flüsse füllten sich wieder mit Wasser. Merrik hatte eine geheime Entdeckung gemacht und war auf dem Weg zum König in die Rietburg. Doch was er ihm zu berichten vermag wird in einer anderen Legende erzählt.

Autor: LiSe

*Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...
... die Burg nicht erfolgreich verteidigt oder ...
... das Holz nicht am Schiff auf Feld 9 ist oder ...
... der dunkle Troll nicht besiegt wurde.*

Die Helden haben versagt. Der Troll zerstörte den Baum der Lieder und verschwand in der Tiefe des wachsamten Waldes. Das Land von Andor lag noch Jahre danach brach.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schiffbrüchig

Merrik

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald einer der Helden Merriks Standort erreicht hat

Der Held ging auf die Hütte zu. Mit dem Eintreten folgte die Ernüchterung. Die Hütte war leer. Nicht nur dies, es wirkte beinahe so, als hätte Gilda in der Taverne wieder ein Met zu viel ausgegeben. Tische und Stühle lagen, wie durch trunksame Gesellen, umgeworfen da. In der Hoffnung noch etwas zu finden ging der Held noch die Treppe hinauf zum Dachboden. Hinter etwas Heu entdeckte der Held...

... Merrik, den Kartographen, über einigen seiner Aufzeichnungen. Es schien, als hätte er hier Unterschlupf gesucht.

Stellt nun Merrik auf dieses Feld und entfernt alle Pergamente vom Spielplan.


Lest anschließend „Merrik’s Botschaft 1“ vor.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schiffbrüchig




Merrik

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald einer der Helden Merriks Standort erreicht hat

Der Held kam an der Hütte an und sah sich darin um. Die Hütte wirkte innerlich stark verwüstet. Frische Spuren, vermutlich von Merrik, waren noch zu sehen. Der Held wusste, dass Merrik nicht mehr hier war. Teller, mit Essensresten auf einem behelfsmäßig aufgestellten Tisch, unterstrich dies. Die Helden müssen sich weiter auf die Suche machen. In einem umgekippten Schrank entdeckte der Held dann doch noch etwas Nützliches.

Auch wenn sie Merrik hier nicht fanden schöpften die Helden neue Kraft für die Suche Merriks.

Die **Heldengruppe** erhält **1 Stärkepunkt**.
Der Held auf dem Feld mit dem Pergament erhält **3 Gold**.
Das Pergament kommt nun aus dem Spiel.






DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schiffbrüchig




Merrik

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald einer der Helden Merriks Standort erreicht hat

*Langsam ging der Held auf den Eingang der Hütte zu. Als er eintrat wirkte alles sehr verlassen. Doch plötzlich hörte der Held ein Geräusch. Es schien aus der Küche zu kommen. Behutsam ging der Held auf die Küche zu. Als er um die Ecke spähte, entdeckte er...
... einen Gor.*

Entfernt nun das Pergament und **stellt einen Gor auf dieses Feld**.






DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schiffbrüchig



Merrik's Botschaft 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisung einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet

Der Held grüßte den Kartographen, dieser war deutlich sichtbar erleichtert, dass es der Held war, der die Treppe hinauf kam. Der Held erzählte Merrik von der Sorge des Königs und den nicht erhaltenen Nachrichten. Merrik erwiderte, dass er immer wieder Zuflucht suchen musste um unentdeckt zu bleiben und sein Falke, welcher die Nachrichten überbrachte einen gebrochenen Flügel hat. Dieser ist jetzt bald wieder wohlauf. Merrik entgegnete „Nun seid ihr ja da, so brauche ich meinen Falken nicht mehr. Ich werde bald wieder zu König Brandur zurückkehren und ihm berichten. Ihr könnt den Falken gewiss dringender brauchen.“ Erst jetzt bemerkte der Held, dass es sich um einen der seltenen Hornfalken handelt.

Legt nun den **Hornfalken umgedreht** auf das Feld zu Merrik. Der Falke wird erst ab dem nächsten Tag auf die Gegenstandsseite gedreht.

Der Held, der auf demselben Feld, wie Merrik steht hat die Möglichkeit **3 Willenspunkte abzugeben** und dafür den **Hornfalken zu erhalten**. Geschieht dies noch am selben Tag bleibt der Hornfalken dennoch umgedreht und kann erst ab dem nächsten Tag genutzt werden.

Der Hornfalken funktioniert wie in „Die Ära des Sternenschildes“, entweder als gewöhnlicher Falke **oder 1 x in einer Kampfrunde** (eines beliebigen Helden) vor der Reaktion des Gegners. Die Kreatur würfelt dann in dieser Kampfrunde nur mit **einem Würfel**. Danach wird der Hornfalken auf die Rückseite gedreht. Der Hornfalken kann **nie** gegen „Bedrohungen“ eingesetzt werden.


Lest jetzt weiter auf „Merriks Botschaft 2“. ➔



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schiffbrüchig



Merrik's Botschaft 2

Diese Karte wird nach der Legendenkarte „Merrik's Botschaft 1“ aufgedeckt.

„Hört, was ich euch zu berichten habe“ fuhr Merrik direkt fort. Aus dem Süden nähern sich Kreaturen der Burg, und auch ein Katapult mit einem mächtigen Skral an dessen Seite rollt langsam in Richtung Rietburg. Merrik, noch immer über seinen Aufzeichnungen und Karten, wünschte dem Helden viel Glück auf seinen Reisen und wandte sich wieder seinen Blättern zu.

Stellt **Gors** auf **23, 25, 34** und **Skrale** auf **21, 72**.
Stellt das **Katapult** auf **Feld 30** und daneben einen **Skral**. Dieser zählt als Bedrohung.

Das Katapult bewegt sich bei Sonnenaufgang mit dem Skral zusammen, entlang der Pfeile, immer, wenn sich auch Skrale bewegen. Ist das Katapult auf **Feld 18 angekommen** bewegt es sich bei Sonnenaufgang **nicht mehr weiter**, auch der Skral bleibt beim Katapult. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** auf **Feld 18**. Danach schießt das Katapult bei jedem Sonnenaufgang, immer dann, wenn sich auch Skrale bewegen. **Würfelt** dafür mit einem **Heldenwürfel**. Jeder Held **verliert Willenspunkte**, in Höhe der **Augenzahl**. Dies kann **nicht** mit einem Schild **abgewehrt werden**. Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf das Skral-Symbol. Das Katapult kann unschädlich gemacht werden, hierzu muss der Skral besiegt werden, dieser hat eine **Stärke von 14 und 12 Willenspunkte** und würfelt mit **3 roten Würfeln**. Fällt er unter 7 Willenspunkte würfelt er nur noch mit 2 roten Würfeln. Für den Skral gibt es **keine Belohnung**, der **Erzähler geht nicht weiter**. Wurde das Katapult unschädlich gemacht, lest die Karte „Das Katapult“ vor.



Das Katapult wurde eingenommen und die Kreaturen sichtbar geschwächt. Die Helden bemerkten schnell, dass sie jenen Koloss zu ihrem Vorteil nutzen können. Schnell durchschauten sie die Handhabung des Katapults.

Katapult schieben

Ab sofort kann ein Held anstelle von laufen oder kämpfen auch die Aktion "**Katapult schieben**" wählen. Hierzu müssen jedoch immer **2 Helden** beteiligt sein. Die Helden müssen sich auf demselben Feld, wie das Katapult befinden und bewegen sich mit diesem. Hierbei wird vorgegangen, wie beim gemeinsamen Kämpfen. (ein Held leitet das schieben ein, der andere schließt sich an) Pro Feld benötigt **jeder beteiligte Held 2 Stunden** auf der Tagesleiste. Gegenstände, wie Trinkschlauch und Heilkraut, können für die Bewegung eingesetzt werden.

Katapult feuern

Zusätzlich kann ein Held ab sofort auch die Aktion "**Katapult feuern**" nutzen. Im Gegensatz zur Bewegung wird hierfür nur ein Held benötigt. Der Held muss sich auf demselben Feld, wie das Katapult befinden. Zu Beginn wird das Ziel ausgewählt. Es kann **jede Kreatur (auch Endgegner)**, die sich **maximal 2 Felder** vom Katapult **entfernt** befindet, angegriffen werden. Der Held würfelt mit **3 schwarzen Würfeln**. Gemeinsame Werte werden addiert. Gegenstände, wie der Trank der Hexe, können **nicht** eingesetzt werden. Die Stärkepunkte des Helden werden **nicht** zum Kampfwert addiert. Der Held, der mit dem Katapult schießt kann nicht zusätzlich mit den Heldenwürfeln angreifen. "Katapult feuern" kann auch beim gemeinsamen Kämpfen genutzt werden.



Geschafft vom Kampf atmete der Held erst einmal tief durch. Er steckte seine Waffe zurück ins Halfter und nahm einen kräftigen Schluck Wasser zu sich. Plötzlich hörte er ein leises rascheln. Es schien von dem kleinen Felsen direkt neben ihm zu kommen. Langsam näherte sich der Held dem Felsen und sah, dass sich unter ihm ein großer Spalt befand. Noch bevor der Held erkennen konnte, was sich darin verbarg, sah er, wie sich jemand darin bewegt. Der Held bemerkte schnell, dass es sich um einen Handwerksgesellen handelt. Der Held half ihm aus der Felsspalte heraus und fragte den Andori, was er hier mache. Er entgegnete, dass er sich hier vor den Kreaturen versteckt hält, vor denen er geflohen ist. Auf die Frage, warum er noch hier in Andor sei, sprach er: „Ich bin Steinmetz und habe unweit von hier frische Steine für die Rietburg vorbereitet. Gemeinsam mit einigen Helfern wollten wir sie hoch zur Rietburg bringen, um die Mauern zu verstärken, doch in dem Moment näherten sich Kreaturen. Ich hoffe, die anderen haben die Flucht geschafft. Ich konnte mich hier vor den Kreaturen verstecken. Zum Glück seid ihr gekommen.“ Der Held fragte sofort, wo sich die Steine befinden, und ob er denn helfen kann, sie zur Burg zu bringen. Der Steinmetz beschrieb dem Helden den Weg und sagte, dass der König wohl auch eine Entlohnung versprochen hat.

Lest jetzt weiter auf „Unerwartete Begegnung 2“.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Schiffbrüchig



Unerwartete Begegnung 2
Diese Karte wird nach der Legendenkarte
„Unerwartete Begegnung 1“ aufgedeckt.

Zieht nun zufällig 5 **Geröllplättchen** und legt sie offen auf **Feld 25**.
Ein Held kann Geröllplättchen aufnehmen, wenn er im **selben Feld** mit ihnen steht. Die Größe der Geröllplättchen, die der Held tragen kann entspricht dem **3-fachen seiner Stärkepunkte**. Bei 3 Stärkepunkten kann der Held somit Geröllplättchen in der Höhe 9 tragen, also z.B. ein 8er Plättchen oder ein 7er und das 2er Plättchen. Geröllplättchen werden auf den **kleinen Ablagefeldern** des Helden abgelegt. Pro Ablagefeld kann immer nur ein Geröllplättchen platziert werden. Erreicht der Held die Burg (Feld 0) kann er beliebig viele Geröllplättchen ablegen. Für jedes abgelegte Geröllplättchen erhält der Held **2 Gold oder 2 Willenspunkte**.
Legt zur Erinnerung das **Sternchen** von Feld 80 auf **Die Burg (Feld 0)**.



