
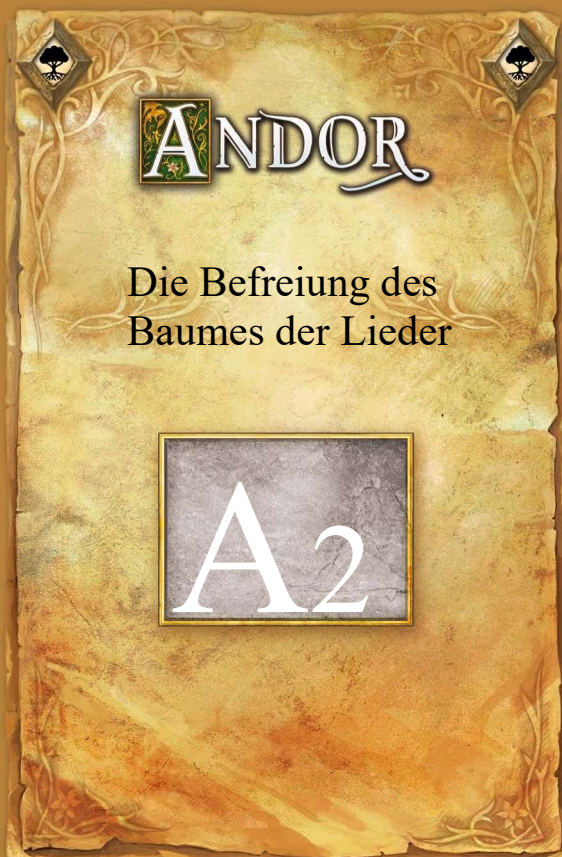




Diese Legende ist nur mit der Bonusbox spielbar.

- Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.
- Legt zusätzlich bereit: die 13 Kreaturplättchen, sechs Runensteine, drei Heilkrautplättchen, drei Edelsteine (Werte: 2,4,6) den Gegenstand Gift, drei Bauernplättchen, die Hexe Rheka, die Figur Schildzwerge, die Figur Schwarzer Herold, und die Figur Melkart.
- Legt Sternchen auf die Buchstaben C, G, H, N.
- Legt je eines der drei Bauernplättchen auf die Felder 24, 28 und 32.
- Erwürfelt mit einem roten (10 - er) und einem Heldenwürfel (1 - er) die Position von fünf der sechs verdeckten Runensteine und einem Heilkrautplättchen. Erwürfelt außerdem die Position von fünf Kreaturplättchen auf der Erzählerleiste.
- Legt die Karte „Die Befreiung Melkarts“ und die Karten „Die Hilfe der Zwerge“ neben dem Spielplan bereit.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 



*Nachdem die Helden den Drachen Tarok besiegt hatten, ließ König Thorald sie auf die Rietburg kommen. „Ihr habt dem Lande Andor gut gedient und Frieden ins Land gebracht. Deshalb habe ich euch rufen lassen. Ich möchte euch zu Fürsten vom Andor ernennen.“*

Stellt eure Heldenfiguren auf **die Burg** (Feld 0)

*Darauf folgte ein großes Fest mit einem überwältigenden Bankett und natürlich Gildas Met. Alle lachten und jubelten den Helden zu. Doch plötzlich stolperte ein vor Angst zitternder und schweißnasser Mann durch die Tür. „Hilfe!“ rief er. „Rettet uns!“ Dann brach er zusammen. Schnell wurde der Mann versorgt. Er war einer der Bewahrer vom Baum der Lieder. Als der Mann wieder zu sich gekommen war, fragte ihn einer der Helden, was passiert sei. „Der schwarze Herold!“ erklärte er. „Er ist gekommen um seinen Herrn, den Drachen Tarok zu rächen. Er hat mit einer riesigen Schar von Kreaturen den Baum der Lieder angegriffen und besetzt. Viele von uns sind im Kampf gefallen. Außerdem hat er Melkart entführt und will ihn zu Varkur ins Gebirge bringen.“*

Stellt jetzt einen Gor und einen Troll auf **Feld 57**. Diese Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Legt außerdem ein rotes Kreuz auf das Händlersymbol. Dort kann nun nichts mehr gekauft werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 



**ANDOR**

Die Befreiung des  
Baumes der Lieder

## A3

„Varkur hat einen Zauber auf die Kreaturen gelegt, die den Baum der Lieder besetzen. Sie können erst angegriffen werden, wenn der schwarze Herold besiegt wurde.“

Stellt jetzt die Figur Schwarzer Herold mit der Figur Melkart auf das Feld 63. Diese Figuren laufen bei Sonnenaufgang nicht den Pfeilen nach, sondern zum nächsthöheren Feld.

Der schwarze Herold hat folgende Kampfwerte:

Bei 2 Spielern: 10 Stärkepunkte

Bei 3 Spielern: 14 Stärkepunkte

Bei 4 Spielern: 20 Stärkepunkte

7 Willenspunkte, würfelt mit zwei schwarzen Würfeln.

„Jetzt bewegen sich viele Kreaturen auf die Burg zu.“ erklärte der Mann, „Also müsst ihr auch die Burg verteidigen.“

Stellt jetzt Gors auf die Felder 10, 36, 42, 48 und einen Skral auf Feld 31.

„Das wird schwer!“ meinte einer der Helden.

„Bitte!“ flehte der Mann, „Bitte rettet Melkart und befreit den Baum der Lieder!“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4



**ANDOR**

Die Befreiung des  
Baumes der Lieder

## A4

**Aufgabe:** Die Helden müssen den Schwarzen Herold besiegen und Melkart befreien, bis der Erzähler den Buchstaben „G“ erreicht hat, oder der Schwarze Herold sich auf Feld 67 befindet.

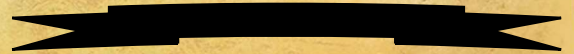
Sobald Melkart befreit wurde, lest die Karte „Die Befreiung Melkarts“ vor.

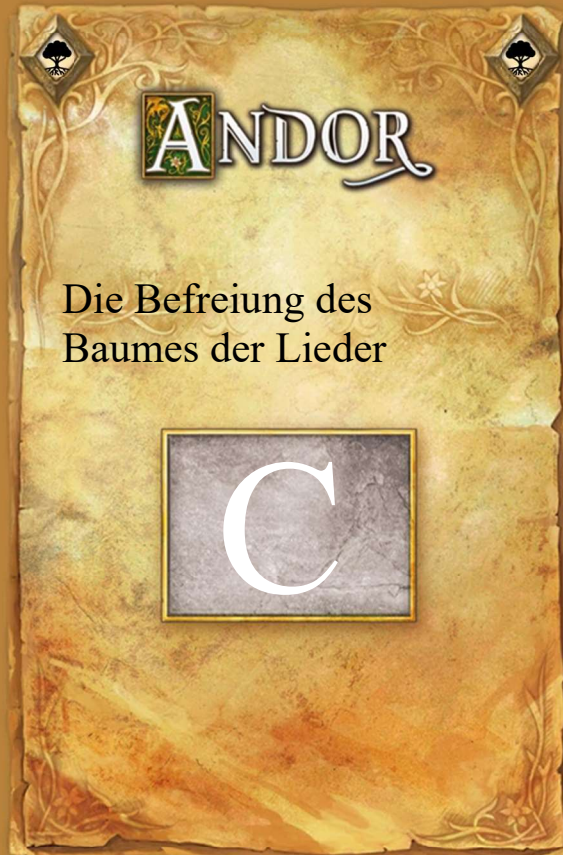
Ausrüstung:

Jeder Held startet mit drei Stärke - und 7 Willenspunkten. Die Gruppe erhält 3 beliebige Gegenstände von der Ausrüstungstafel (außer dem Trank der Hexe) und 5 Gold.

Es war ein strahlender Morgen, als die Helden aufbrachen. „Auf geht’s!“ rief einer der Helden. „Lasst uns den Baum der Lieder retten!“

Der Held mit dem zweitniedrigsten Rang beginnt.





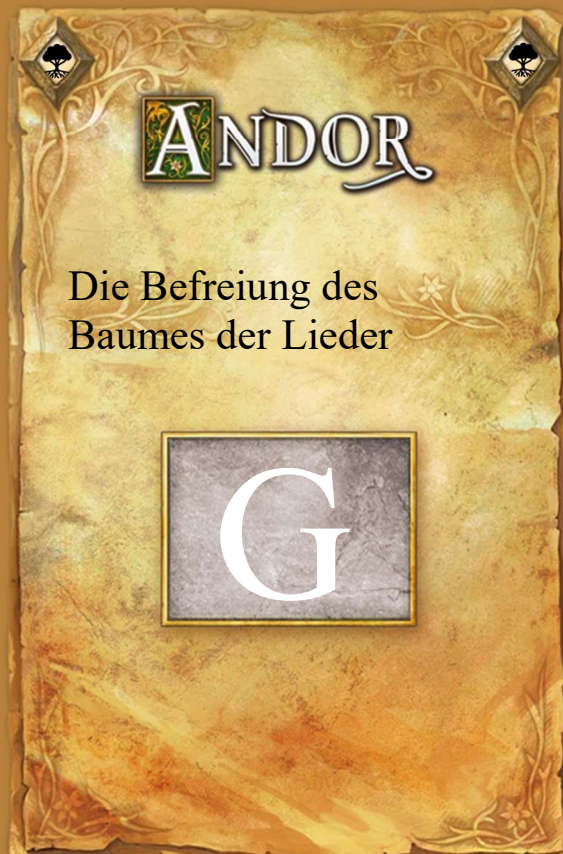
## Die Befreiung des Baumes der Lieder

C

*Einer der Helden war gerade in das Gespräch mit einem Bauern vertieft, als ein Bote ihm eine Nachricht brachte. Er sagte: „Die Bewahrer des Baumes der Lieder baten die Zwerge um Hilfe. Die Zwerge versicherten, dass sie euch helfen würden. Macht euch also schnell auf zur Zwergenmine!“ Damit ritt er davon.*

Sortiert jetzt eine der beiden Karten „Die Hilfe der Zwerge“ aus und legt sie in die Schachtel zurück. Sobald ein Held auf der Zwergenmine (Feld 71) steht, wird die übriggebliebene Karte aufgedeckt und vorgelesen.

Legt jetzt zur Erinnerung einen Stern auf Feld 71.



## Die Befreiung des Baumes der Lieder

G

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn der schwarze Herold jetzt nicht besiegt und Melkart nicht befreit wurde.

Wenn der schwarze Herold besiegt wurde, lest jetzt weiter.

Stellt einen Gor auf Feld 57.

*Melkart erzählte: „Der Baum der Lieder ist besetzt von Kreaturen. Sie haben viele Bewahrer getötet und wollen die Geheimnisse stehlen, um sie zu Varkur ins Gebirge zu bringen. Ihr müsst den Baum der Lieder befreien.“*

Die Kreaturen auf Feld 57 haben so viele Stärkepunkte mehr wie Kreaturen auf Feld 57 stehen.  
**Besonderheit:** Im Kampf gegen die Kreaturen auf Feld 57, zählt der höchste Würfelwert nicht, außer der Held hat nur einen Würfel zur Verfügung.

Das Heilkraut für Melkart findet ihr:

Bei 2 Spielern: Feld 49

Bei 3 Spielern: Feld 36

Bei 4 Spielern: Feld 37

**Legendenziel:**

**Die Helden müssen den Baum der Lieder befreien, Melkart dorthin mitbewegen und das Heilkraut holen bis der Erzähler „N“ erreicht hat. Sobald der Baum der Lieder befreit wurde, wird der Erzähler auf „N“ vorgeschetzt.**

# ANDOR



*Eine neue Welle Kreaturen quoll aus dem Berg und motivierte die Besetzer des Baumes der Lieder.*

Stellt jetzt

Bei 2 Spielern: 1 Gor

Bei 3 Spielern: 1 Troll

Bei 4 Spielern: 1 Gor und 1 Troll

Auf Feld 57.

Die Kreaturen dort haben jetzt zusätzlich einen Stärkepunkt mehr.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...der Baum der Lieder befreit wurde, ...

...Melkart auf Feld 57 steht, ...

...das Heilkraut für Melkart geholt wurde und ...

...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

*Es war den neuen Fürsten von Andor zu verdanken, das Melkart überlebt hatte und die Geheimnisse des Baumes der Lieder erhalten geblieben sind.*

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...  
...der Baum der Lieder **nicht** befreit wurde...  
...Melkart **nicht** auf Feld 57 steht, ...  
...das Heilkraut **nicht** geholt wurde oder...  
...die Burg **nicht** erfolgreich verteidigt wurde.

# ANDOR



Die Helden sahen, wie die Gestalt sich in Nebel auflöste und schließlich ganz verschwand. Sie hatten den Schwarzen Herold besiegt! Melkart hatte eine Wunde am Arm. Leise begann Melkart zu sprechen: „Danke ihr Helden. Ihr habt mir das Leben gerettet. Zum Dank dafür, werde ich euch etwas geben, das ich sonst immer bei mir trage.“ Er reichte einem der Helden ein Fläschchen mit einer pechschwarzen Flüssigkeit. „Passt gut darauf auf!“ warnte Melkart die Helden, „Diese Substanz ist sehr mächtig!“

Ein beliebiger Held erhält jetzt den Gegenstand Gift.

„Mein Arm ist verletzt“ sagte Melkart „Bitte nehmt mich mit zum Baum der Lieder und holt mir ein Heilkraut!“

Ab dann, wenn Melkart sein Heilkraut hat und mit einem Helden auf demselben Feld steht, unterstützt er den Held mit 2 Stärkepunkten zusätzlich im Kampf.

Wo ihr das Heilkraut findet, erfahrt ihr auf Karte G.

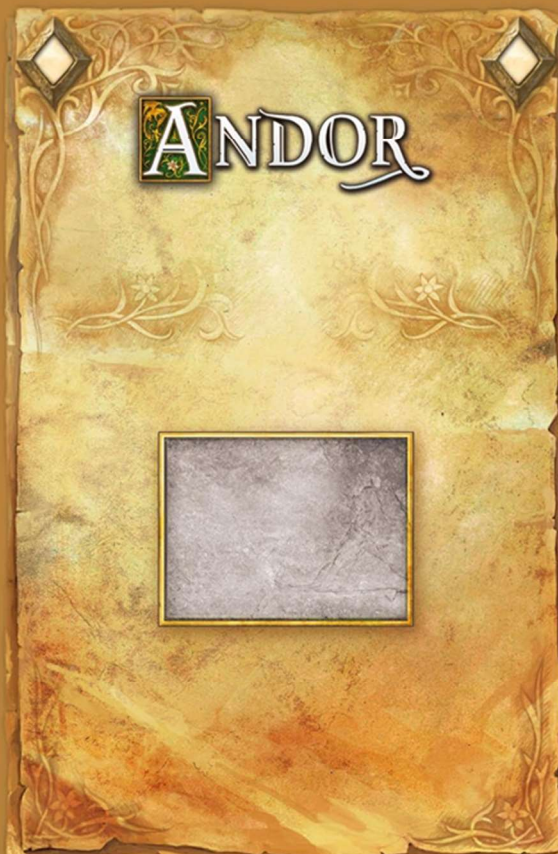
**Besonderheit:** Im Kampf gegen die Kreaturen auf Feld 57, zählt der höchste Würfelwert nicht, außer der Held hat nur einen zur Verfügung.

---

#### Aufgabe:

Ihr müsst Melkart zum Baum der Lieder mitbewegen, ein Heilkraut besorgen und den Baum der Lieder befreien.

---




# ANDOR



**ANDOR**

Die Befreiung des Baumes der Lieder



Die Hilfe der Zwerge


*Einer der Helden betrat die kühle Eingangshalle von Cavern. Fürst Hallgard empfing ihn freundlich: „Oh, ein Held aus Andor! Seid mir Willkommen! Wie mir berichtet wurde, wurde der Baum der Lieder angegriffen. Natürlich werden wir euch helfen! Wir geben euch unsere besten Krieger und etwas Ausrüstung mit.“ „Herzlichen Dank!“ antwortete der Held.*

Stellt jetzt die Figur Schildzwerge auf die Zwergenmine (Feld 71). Ihr könnt sie für eine Stunde 4 Felder weit bewegen. Stehen sie im Kampf mit euch auf einem Feld unterstützen sie euch mit 4 Stärkepunkten. Außerdem erhaltet ihr einen Helm und einen Schild.



**ANDOR**

Die Befreiung des Baumes der Lieder



Die Hilfe der Zwerge

*Der Held wollte gerade die Halle von Cavern betreten, als ihm einer der Wächter entgegenkam. „Seid begrüßt!“ rief er, „Der Fürst erwartet euch.“ Fürst Hallgard begrüßte ihn ebenfalls freundlich und sagte: „Hier, nehmt diese Edelsteine, mein Freund. Sie können euch behilflich sein.“ Mit diesen Worten reichte er dem Helden drei Edelsteine.*

Teilt jetzt die drei Edelsteine beliebig unter euch auf. Sie können beim Händler wie Gold eingesetzt werden.