

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Arbon



Dieser Held besteht aus 7 Karten:
A1, A2, B, N, "Das geheime Pergament",
"Der Oberste Bewahrer - 1 & 2"

Zusätzliches Material: 2 Figuren Bogenschützen;
6 Pergamente, 7 Lichtplättchen; N-Plättchen
Lege 1 **Sternchen** auf den Buchstaben B und die Karten
„Das geheime Pergament“ und „Der Oberste Bewahrer -
1 & 2“ neben dem Spielplan bereit.

*Einsam war das Leben im Wachsamen Wald für Arbon
den Waldläufer. Doch dann geschah etwas, was sein
Leben für immer verändern sollte. Mehrere Kreaturen
eilten an seiner Hütte vorbei mit Pergamenten in den
Klauen. Noch nie hatte er davon gehört, dass Kreaturen
des Schreibens mächtig wären und so kam nur ein
Ursprungsort in Frage. Doch dies bedeutete: Der Baum
der Lieder wurde angegriffen! Entschlossen, den
Bewahrern beizustehen, machte Arbon Jagd auf eine der
Kreaturen.*

Stelle Arbon auf Feld 60. Seine **Sonderfähigkeit**,
Kreaturen zu schwächen, steht ihm derzeit **nicht zur
Verfügung**.

Lege die Pergamente **verdeckt** auf die Felder 55, 53, 47,
46, 64 und 61 und stelle einen **Skräl** auf das erste davon
(Feld 55). Der Skral **ignoriert** andere Kreaturen und kann
nicht angegriffen werden. Ein Bauer, der mit diesem Skral
auf einem Feld steht oder darüber zieht, kommt dennoch
aus dem Spiel. Die **Pergamente** können nicht aufgedeckt
werden.

Würfle mit einem **Heldenwürfel** und lege ein
Lichtplättchen auf die entsprechende **Stunde der
Tagesleiste** und ein weiteres über das **Brunnensymbol** des
Sonnenaufgangfeldes.

Lies jetzt weiter auf Arbons Karte A2.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Arbon



Bei Sonnenaufgang (Brunnen auffrischen) und **immer**, wenn Arbons Zeitstein ein Lichtplättchen erreicht, **bewegt sich der Skral** auf das nächste Pergament. Das verlassene Pergament kommt zurück in den Vorrat und ein **weiteres** Lichtplättchen wird auf die Tagesleiste gewürfelt (max. 1 pro Stunde).

Betritt Arbon das Feld des Skrals, wird das Pergament aufgedeckt. Dies hat **Vorrang** vor allen anderen Ereignissen auf diesem Feld (z.B. *Brunnen, Nebel*). Hat Arbon **mindestens** so viele Willenspunkte wie der Wert auf dem Pergament, darf er es aufnehmen und auf ein kleines Ablagefeld legen. **In jedem Fall** bewegt sich der Skral ein Pergament weiter und ein **weiteres** Lichtplättchen kommt auf die Tagesleiste. Sollte Arbon das Skralfeld betreten, das dieser gleichzeitig durch die **Zeitsteinbewegung** verlassen würde, darf Arbon das Pergament aufnehmen, wenn er genug Willenspunkte hat. Der Skral bewegt sich trotzdem nur ein Feld.

Verlässt der Skral das **letzte** Pergament, kommt er zurück in den Vorrat und Arbon kann die Pergamente nicht mehr retten. Die Karten „Das geheime Pergament“ und „Der Oberste Bewahrer - 1 & 2“ kommen dann **aus dem Spiel**. Entferne außerdem **alle** Lichtplättchen.

Sobald Arbon **zwei Pergamente** hat, lies die Karte „Das geheime Pergament“.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Arbon

B



Weiteren Kreaturen gelang es, den Bewahrern Pergamente zu stehlen!

Die **nächsten 6 Kreaturen**, die auf dem Spielplan erscheinen (Trolle ausgenommen, Kreaturen **aus anderen Heldenaufgaben** ausgenommen), erhalten je ein Pergament, das sie mit sich mitbewegen.

Hauptaufgabe:

Arbon muss den Kreaturen die Pergamente entreißen.

Um ihnen die Pergamente zu entreißen, muss Arbon sie bekämpfen. Erreicht er **mindestens** deren Kampfwert, war er erfolgreich. Es gibt **keine Belohnung** und keine Erzählerbewegung, die Kreatur **bleibt im Spiel**. Die Willenspunkte der Kreatur werden nicht berücksichtigt, er selbst verliert aber durchaus welche, wenn er unterliegt (vgl. Barbaren). Andere Helden können ihm dabei helfen. Wird eine Kreatur mit Pergament **normal** besiegt und auf Feld 80 gelegt, gilt das Pergament als **verloren**. Pergamente, die mit Kreaturen auf ein goldenes Schild gestellt werden, gelten ebenfalls als verloren. Sammle die **verlorenen Pergamente** neben der Willenspunkt-Anzeige der Kreaturen. Für jedes verlorene Pergament erhalten alle Kreaturen (auch Endgegner) **+1 Willenspunkt** zusätzlich. Lege das **N-Plättchen auf I**. Jedes Mal, wenn Arbon einer Kreatur ein Pergament abnimmt, wird es auf die untere linke Ecke von Arbons Heldentafel gelegt und das N-Plättchen rückt ein Feld hoch. Wenn der Erzähler das **N-Plättchen** erreicht, kommt es aus dem Spiel und Arbon scheidet aus. **Lies dann Arbons Karte N.**



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Arbon



Die Legenden nahm ein **gutes Ende**:

Nach der Vertreibung Varkurs wurde Arbon zum Dank für seine Hilfe in die Reihen der Bewahrer aufgenommen und in allen Ehren zum ersten Bewahrer der Schwarzen Archive ernannt. Er hoffte, niemand werde von dem verbotenen Wissen erfahren, das er sich während der Jagd auf die verlorenen Schriften angeeignet hatte. Doch eines Tages lief Melkart mit wutverzerrtem Gesicht auf Arbon zu: „Du!“, rief er. „Ich habe auf dein Wort vertraut, als du sagtest, du könntest nicht lesen!“ Arbon wollte etwas erwidern, doch Melkart ließ ihn nicht zu Wort kommen: „Geh mir sofort aus den Augen und lass dich hier nie wieder blicken! Und wehe, du gibst dein Wissen irgendjemandem Preis!“ Enttäuscht wandte Melkart sich ab. Sofort richteten die anderen Bewahrer ihre Pfeile auf ihn und Arbon blieb nichts weiter übrig, als sich zurückzuziehen.

Arbon scheidet aus, wenn der Erzähler das **N-Plättchen** erreicht.

Lege alle seine Gegenstände auf sein **aktuelles** Feld und nimm seine Figur vom Spielplan. Die Pergamente bleiben im Spiel, können aber **nicht mehr gerettet werden**. Verlorene Pergamente zählen **weiterhin** als zusätzliche Willenspunkte für die Kreaturen! Sollte Arbon der **letzte Held** gewesen sein, lies jetzt die Karte N.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Arbon



Das geheime Pergament

Lies diese Karte, sobald Arbon
zwei Pergamente auf seiner Heldentafel hat

Der Waldläufer hatte es tatsächlich geschafft, einige der wertvollen Pergamente in seinen Besitz zu bringen. Nun galt es, die Papiere seinen wahren Eigentümern wieder auszuhändigen. Doch die Neugier siegte und Arbon blätterte in den Seiten:

"Vor dem Kampf gegen Gors, Skrale und Wardraks (keine Endgegner) kann er den Stärkepunktanzeiger der Kreatur 1 Feld nach links verschieben."

Das Geschriebene verwirrte ihn, aber eines war klar: es durfte unter keinen Umständen in die falschen Hände gelangen! Schnellen Schrittes machte er sich auf den Weg zum Baum der Lieder:

Arbon erhält jetzt seine **volle Sonderfähigkeit!** Er kann sie allerdings **nicht nutzen**, wenn er selbst auf **Feld 57** steht. Der Skral und die Lichtplättchen kommen zurück in den Vorrat.

Sobald Arbon die Pergamente auf **Feld 57** abgelegt hat, lies die Karte „Der Oberste Bewahrer - 1“.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Arbon

Der Oberste Bewahrer - 1

Lies diese Karte, sobald Arbon
beide Pergamente auf Feld 57 abgelegt hat

Als Arbon am Baum der Lieder ankam, eilte ihm ein Priester in wallender weißer Robe entgegen. „Was willst du hier?“, wollte Melkart, der Oberste der Bewahrer des Baumes der Lieder, von dem Waldläufer wissen. „Ist das ein Pergament in deiner Hand? Hast du es etwa gelesen?!“, bellte er den verdutzten Arbon an. Doch dieser erwiderte ruhig: „Ich kann nicht lesen.“ „Dem Himmel sei Dank!“, seufzte Melkart. „Wir schulden dir unseren Dank. Das sind wertvolle Schriften, die du uns zurückgebracht hast. Sie hätten nie in die Klauen der Kreaturen fallen dürfen. Nicht auszudenken, was alles hätte passieren können. Wir haben zwar nach den ersten Gorsichtungen unsere Wachen verstärkt, doch es scheint, dass dies nicht ausreicht. Wie ist dein Name?“ Aufmerksam folgte der Waldläufer den Worten des Obersten Bewahrers, bevor er antwortete: „Mein Name ist Arbon, Herr.“ „Arbon also. Ich werde deine Tapferkeit nicht vergessen. Von heute an sollst du am Baum der Lieder immer willkommen sein. Ich will dich nicht weiter aufhalten, nur eines noch: Diese Pergamente waren nicht die einzigen, die entwendet wurden. Solltest du noch weitere in Sicherheit bringen, so soll es dein Schaden nicht sein. Nun leb wohl! Ich bin mir sicher, wir haben uns nicht zum letzten Mal gesehen.“ „Ich fühle mich geehrt, Melkart. Schlimmes geht vor in Andor. Doch will ich mein Bestes tun, um das Land zu schützen und nach Möglichkeit weitere Schriften zu retten!“, sagte Arbon und verneigte sich.

Die zwei Pergamente kommen zurück in den Vorrat.

**Lies jetzt weiter auf Arbons Karte
"Der Oberste Bewahrer - 2".**



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Das Lied des Königs

Arbon

Der Oberste Bewahrer - 2

Würfle mit einem **großen schwarzen Würfel** und einen **Heldenwürfel** und addiere zur Summe **40**. Stelle einen Bogenschützen auf das Feld mit dieser Feldzahl (*Beispiel: SW: 8, HW: 3; $8+3+40=51 \Rightarrow$ Feld 51*). Mache das Selbe für den **zweiten** Bogenschützen.

Immer bei Sonnenaufgang werden **neue Felder** erwürfelt. Legt zur Erinnerung ein **Sternchen** über das Brunnensymbol des Sonnenaufgangfeldes. Die Bewahrer unterstützen im Kampf **auch angrenzend** zu Kreaturen mit +2. Um nicht aufzufallen, kann Arbon seine Sonderfähigkeit der Kreaturenschwächung **nicht nutzen**, wenn er oder die kämpfende Kreatur **angrenzend** zu einem der Bewahrer oder auf Feld 57 steht.

