




DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR



**Neue Helden in "Die letzte Hoffnung"**  
**Regelanpassungen**

### Der Bewahrer:

- kann auch auf über **Sprungfelder** benachbarte Felder angreifen
- In Legende 11-16: Sonderfähigkeit gilt für **Wargors, Skelette und Bergskrale**
- In Legende 17: Sonderfähigkeit gilt nur für **Skelette**

### Der Tarus:

- kann auch auf über **Sprungfelder** benachbarte Felder angreifen
- nutzt für seine Sonderfähigkeit **Quellen** anstelle von Brunnen

### Der Fährtenleser:

- Der Rabe darf **keine Höhlenplättchen** aufdecken
- Im Spiel zu fünft oder sechst darf der Rabe die **Sporne** aufdecken

### Der Hüter:

- Der Wassergeist darf **Sprungfelder** nutzen, egal wie viele Willenspunkte der Held aktuell besitzt
- Der Wassergeist steht zu Beginn der Legende auf demselben Feld wie der Hüter

**Wichtig: Es werden die Heldenwappen aus Teil II benötigt!**

Die Spielvarianten "**Der Bruderschild**" und "**Der Trunkene Troll**" können **nicht** eingesetzt werden. Proviant wird auf die kleine Ablage für Gold gelegt.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

**Legende**  
**11**

**Das Graue Gebirge**  
**Einführungsspiel**



**Heldenkarte**  
**Der Bewahrer**

Markiert das **Feld 258** mit seinem **Heldenwappen**. Er **muss** auf diesem Feld **stehen**. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

*Der Bewahrer hatte den Felsen bestiegen. Hoch ragte er zwischen den Wäldern und Schluchten empor.*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Vom Gipfel konnte man weite Teile des Grauen Gebirges überblicken, während man selbst im Nebel verborgen blieb. Plötzlich erkannte der Held, wie gut er das ausnutzen konnte.*

### Zweite Sonderfähigkeit:

Wenn der Bewahrer auf einem Feld mit **Nebel-** oder **Höhlenplättchen** steht, muss er das Plättchen nicht aktivieren. Wenn er von einem Feld mit **Nebel-** oder **Höhlenplättchen** aus auf ein **angrenzendes Feld** angreift, darf er in der ersten Kampfrunde einen **großen grauen Würfel** anstatt seiner eigenen Würfel werfen. Das Plättchen wird dann aber unmittelbar nach dem Kampf aktiviert. Das geht nicht gegen Endgegner.



**11** DIE LEGENDEN VON **ANDOR** **11**

**Legende**

**11**

**Das Graue Gebirge**  
**Einführungsspiel**



**Heldenkarte**  
**Der Tarus**

Markiert die 10 Willenspunkte auf seiner Heldentafel mit seinem **Heldenwappen**. Er **muss einmal mit mindestens 10 Willenspunkten** eine Schlucht überspringen. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

*Der Tarus hatte es geschafft, über die tiefe Schlucht zu springen. Dabei hatte es ihn nur wenig Überwindung gekostet, sich hinüberzuwagen, da er körperlich einen großen Vorteil gegenüber den anderen Helden hatte.*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Das Graue Gebirge war seiner Heimat Sturmtal sehr ähnlich. Zwar war das Gebirge keine Insel, aber die zerklüftete Landschaft mit riesigen Bergen und tiefen Tälern war ihm nur allzu vertraut. Zahllose Male hatte er sich in Sturmtal im Klettern geübt und so fiel es ihm immer leichter, sich durch die kargen Gebirgszüge zu bewegen und von Klippe zu Klippe zu springen.*

**Zweite Sonderfähigkeit:**

Der Tarus kann Sprungfelder mit so vielen Willenspunkten weniger als angegeben nutzen, wie er **Stärkepunkte** auf seiner Heldentafel hat. (Beispiel: 12 angegebene Willenspunkte - 5 Stärkepunkte = mindestens 7 Willenspunkte).



**11** DIE LEGENDEN VON **ANDOR** **11**

**Legende**

**11**

**Das Graue Gebirge**  
**Einführungsspiel**



**Heldenkarte**  
**Der Hüter**

Markiert das **Feld 251** mit seinem **Heldenwappen**. Er **muss** auf diesem Feld **stehen**. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

*Der Hüter der Flusslande saß auf einem Felsvorsprung und ließ sich vom klaren Wasser der Quelle benetzen.*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Der Held betrachtete sein eigenes Spiegelbild im Wasser. Er dachte über seine Vergangenheit in Andor nach. Das Wasser war für ihn schon seit jeher enorm wichtig gewesen. Immer wenn er erschöpft gewesen war, hatte ihn das kühle Wasser wieder belebt.*

**Zweite Sonderfähigkeit:**

Wenn der Hüter der Flusslande bei **Sonnenaufgang** auf einer Quelle steht, wird sie trotzdem aufgefrischt und er erhält das **Doppelte** der angegebenen Willenspunkte, **ohne dass sie erschöpft wird**. Er darf dazu nicht an zwei aufeinanderfolgenden Tagen dieselbe Quelle benutzen.



11

DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Legende

# 11

Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel



Heldenkarte  
**Der Fährtenleser**

Markiert das **Feld 246** mit seinem **Heldenwappen**. Er **muss** auf diesem Feld **stehen**. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

*Der Fährtenleser hatte den Bronwald erreicht. Obwohl er noch nie in diesem Wald gewesen war, kam er ihm sofort seltsam vertraut vor...*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Der Held streifte durch den Wald und fand hier und da einige Pilze und Nüsse. Er wusste genau, was essbar war und wo man es finden konnte.*

**Zweite Sonderfähigkeit:**

Der Fährtenleser hat ab sofort die neue Aktion "**Nahrung suchen**" zur Verfügung. Wenn der Fährtenleser auf einem Feld mit **rotem Würfelsymbol** steht und **keinen Proviant** trägt, darf er je nach Willenspunkten (siehe Heldentafel) mit entsprechend vielen roten Würfeln würfeln. Entspricht der Würfelwert dem Symbol auf seinem Feld, erhält er **1x Apfelnüsse**. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste.



14

DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Legende

# 14

Erschöpfung des Bewahrers

*Der Bewahrer der schwarzen Archive war am Ende mit seinen Kräften. Es war lange her, dass er zuletzt etwas gegessen hatte und er wurde zunehmend schwächer. Es fiel ihm immer schwerer, sich auf den Beinen zu halten, und wenn er auf etwas zielte, fing er an zu zittern und das Geschoss verfehlte sein Ziel.*

**Erschöpfung:**

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, musst du jede im Kampf gewürfelte **5 und 6** auf die **gegenüberliegende Seite drehen**.

**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

## ANDOR

Legende  
**14**

Erschöpfung des Bewahrers

*Der Bewahrer der schwarzen Archive lehnte keuchend an einem Felsen. Seine Augen waren überanstrengt und so sehr er sich auch bemühte, er konnte im grauen Dunst nichts mehr erkennen. Er musste den Kreaturen nun auf offenem Feld gegenüberreten.*

**Erschöpfung:**

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du auf Feldern mit **Nebelplättchen** die Aktion "**Kämpfen**" nicht mehr wählen.

**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

## ANDOR

Legende  
**14**

Erschöpfung des Tarus

*Der Tarus hing mit zwei Fingern an einer Felswand. Mit zusammengebißenen Zähnen versuchte er, sich hochzuziehen, aber er rutschte ab und fiel in die Tiefe. Im allerletzten Augenblick tauchte ein kräftiger Agren auf und packte ihn am Handgelenk. Keuchend hievte er den Tarus auf eine Steinplattform, wo dieser reglos liegen blieb.*

**Erschöpfung:**

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, brauchst du die **regulären Willenspunkte**, um Sprungfelder zu nutzen. Außerdem **verlierst** du bei jedem Sprung **3 Willenspunkte**.

**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

## ANDOR

Legende

# 14

Erschöpfung des Tarus

*Der Tarus wurde von einem fürchterlichen Hunger geplagt. In gekrümmter Haltung durchstreifte er das Graue Gebirge. Er musste dringend Nahrung finden, sonst würden ihn seine Kräfte vollständig verlassen.*

**Erschöpfung:**

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, verlierst du jedes Mal, wenn du bei Sonnenaufgang **keinen Proviant** abgeben kannst, **12 Willenspunkte** (Es sei denn, du stehst auf dem Lager).

**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

## ANDOR

Legende

# 14

Erschöpfung des Hüters

*Der Hüter der Flusslande lehnte sich an die nächste Felswand. Alles drehte sich um ihn und die Entfernungen waren nur noch vage zu erraten. Langsam glitt er an dem Felsen herab und betrachtete seine Hände, die wund und spröde wurden durch den immerwährenden kalten Wind. Der Held kam sich hilflos und ausgebrannt vor, als er sich wieder auf die Beine zwang. Vara weiterhin zu erreichen fiel ihm immer schwerer.*

**Erschöpfung:**

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du **Vara** nur noch **zwei Felder pro Stunde** bewegen und verlierst **pro Einsatz** seines großen weißen Würfels selbst **1 Willenspunkt**.

**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

## ANDOR

Legende

# 14

Erschöpfung des Hüters

Die Laune des Helden erlitt einen empfindlichen Dämpfer, denn die letzten Lebensmittel, die er zu sich genommen hatte, ließen seinen Magen rebellieren. Mit Grummeln im Bauch wurde das Klettern im Gebirge zu einer Qual. Nur noch mühsam schleppte er sich durch die gefährliche Landschaft, bis er sich krümmend nieder ließ.

#### Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, darf sich Kheela **nur bewegen** bzw. am Kampf teilnehmen, **wenn der Wassergeist auf ihrem Feld** steht. Zusammen können sie sich normal bewegen und kämpfen. Weder Krieger noch Zauberer (Teleportzauber) dürfen den Wassergeist mitbewegen.

#### 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

## ANDOR

Legende

# 14

Erschöpfung des Fährtenlesers

Der Fährtenleser war in letzter Zeit sehr gereizt gewesen. Der ungeheure Druck, der auf den Helden von Andor lastete, machte ihm zu schaffen. Er zweifelte manchmal am Sinn ihres Vorhabens. Waren die versklavten Andori überhaupt noch zu retten?

#### Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kostet dich jeder **Willenspunktverlust** (durch Nebel, Höhle, Kampf, Nahrung, Ereignis, etc.) **2 Willenspunkte zusätzlich**.

#### 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

## ANDOR

Legende  
**14**

Erschöpfung des Fährtenlesers

*Der Held zweifelte immer wieder daran, dass sie es überhaupt bis nach Krahd schaffen würden. Die Abenteuer der letzten Wochen hatten ihn geschwächt und er musste sich überwinden, um überhaupt noch weiter für ihr gemeinsames Ziel zu kämpfen.*

#### **Erschöpfung:**

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kostet dich **jeder Einsatz** eines deiner besonderen Gegenstände **2 Willenspunkte**.

#### **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.



15

DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Legende  
**15**

Die Geschenke der Neuen Helden

#### **Das Geschenk des Bewahrers:**

*Ich werde ihnen den mächtigen Sturmschild zeigen.* Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben "k" steht, einmal mit dem **Sturmschild** auf dem Feld 219 stehen. Gib diese Karte an den Hüter der Flusslande weiter.

#### **Das Geschenk des Hüters der Flusslande:**

*Ich werde ihnen Vara, den Wassergeist vorstellen.*

**Der Wassergeist** muss, solange der Erzähler auf dem Buchstaben "k" steht, einmal auf dem Feld 219 stehen. Gib diese Karte an den Fährtenleser weiter.

#### **Das Geschenk des Fährtenlesers:**

*Ich werde ihnen mein Fernrohr schenken.*

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben "k" steht, das **Fernrohr** auf dem Feld 219 ablegen. Gib diese Karte an den Tarus weiter.

#### **Das Geschenk des Tarus:**

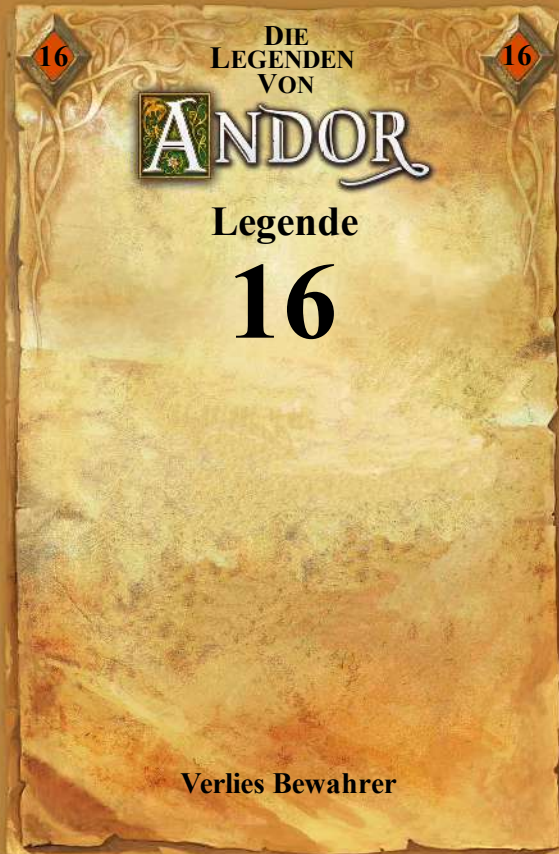
*Ich werde ihnen von meiner Heimat Sturmtal erzählen.*

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben "k" steht, einmal mit mindestens **10 Willenspunkten** auf dem Feld 219 stehen.

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

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4.**

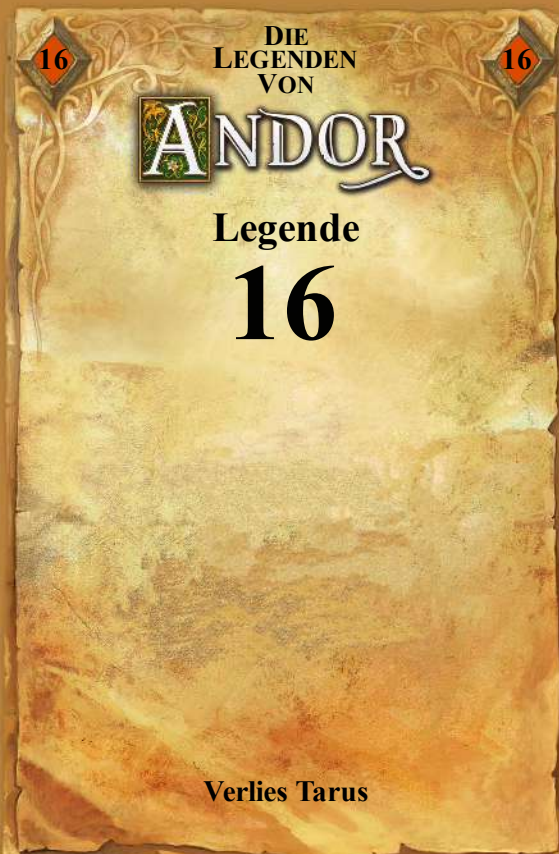




Verlies Bewahrer

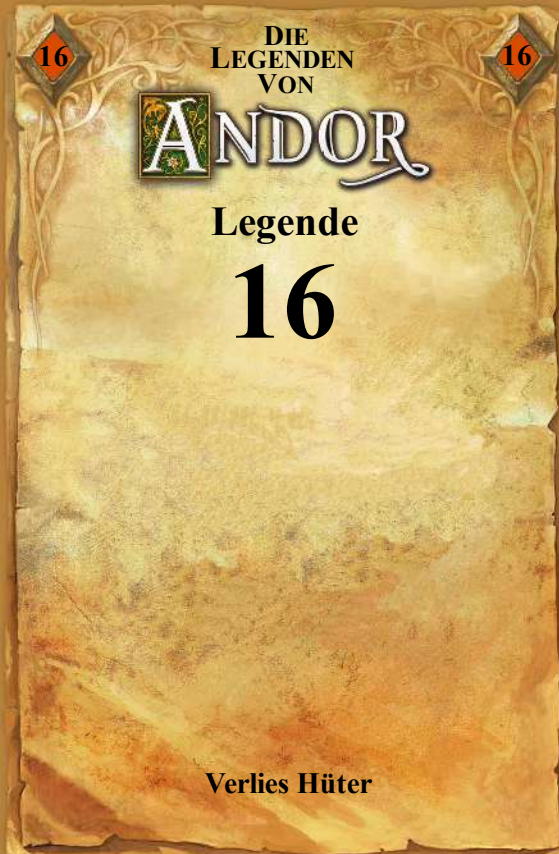
*Der Bewahrer betrat langsam eine dunkle Kammer. Er hoffte, auf weitere gefangene Bewohner aus dem Wachsam Wald zu treffen. Doch als er mit seiner Fackel für Licht sorgte, stockte ihm der Atem. Er hatte in der Tat weitere Bewahrer gefunden. Sie lagen nebeneinander in einer Ecke, übel zugerichtet. Sie waren alle tot. Entsetzt taumelte er durch das Gewirr aus Treppen und Gängen, er wollte einfach nur noch weg von diesem schrecklichen Ort.*

*Er zog sich seine Kapuze tiefer ins Gesicht, als er die anderen Helden erreichte, er wollte nicht, dass sie seine Trauer sahen. Er sprach mit niemandem darüber, was er in der Winterburg gesehen hatte, auch nicht mit dem Bogenschützen.*



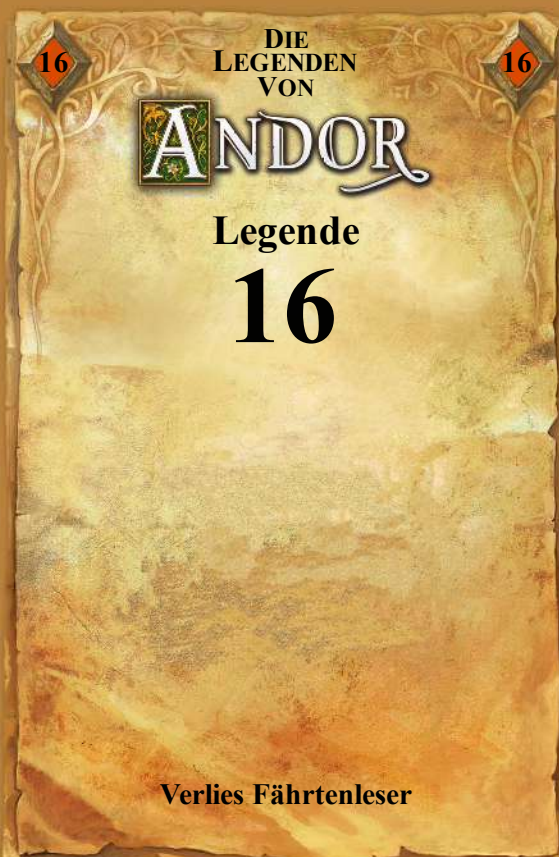
Verlies Tarus

*Der Tarus stürmte mit den anderen Helden in die Winterburg. Eigene Artgenossen würde er hier nicht finden, also half er den Helden, die verschleppten Andori zu befreien. Mit einem kräftigen Tritt öffnete er eine der vielen Verliestüren. Eine junge Bäuerin befand sich in der dunklen Kammer und saß zusammengekauert in einer Ecke. Langsam näherte sich der Tarus ihr. „Es wird alles wieder gut!“, sprach er mit sanfter Stimme zu ihr und lächelte freundlich. Dann trug er sie hinaus zu den anderen Geretteten und betrat erneut die Burg, um nach weiteren Überlebenden zu suchen.*



Langsam betrat der Hüter die alte Winterburg. Er durchstreifte sie auf der Suche nach Überlebenden. Plötzlich stellte sich Vara vor den Hüter. Sie richtete ihren Blick auf eine verschlossene Tür am Ende des Ganges. Langsam ging der Hüter auf diese Tür zu. Er brach sie auf und betrat den kühlen dunklen Raum.

Es roch eigenartig. Er nahm eine Fackel, die vor ihm auf dem Boden lag und zündete sie an. Und dann sah er ihn. Sein einziges Kind war ebenfalls von den Krahden verschleppt worden. Janis, sein Sohn, lag zusammengekauert in einer Ecke und rührte sich nicht. Der Hüter lief zu ihm und nahm ihn in seine Arme. Langsam öffnete Janis die Augen und sah zu Vara hinauf, dann zu dem Hüter. Er öffnete den Mund, doch kein Laut drang heraus. „Ich bringe dich in Sicherheit!“, versprach der Hüter mit Tränen in den Augen. Dann standen er und Janis auf und mithilfe des Wassergeistes begaben sie sich zum Tross der Andori, wo Janis versorgt wurde.



Der Fährtenleser betrat nicht die Winterburg. Er suchte die Umgebung nach Spuren ab. Er fand eine Blutspur, der er hastig folgte. Etwas abseits der Burg, an einen kahlen, alten Baum gelehnt, saß ein Mann. Er war schwer verwundet. Der Fährtenleser kniete sich neben ihn und wollte die Wunde versorgen. „Nicht!“, flüsterte der Mann. „Meine Frau und meine Kinder sind tot. Für mich gibt es hier nichts mehr in der Welt.“ Der Fährtenleser sah ihn an. Dann erkannte er den Mann plötzlich. Es war sein alter Freund aus dem südlichen Wald. „Rette die anderen, mein Freund“, sprach der Mann. Er lächelte. Dem Fährtenleser liefen Tränen übers Gesicht. Dann schloss der Mann seine Augen, sein Herz hörte auf, zu schlagen.

Während die anderen Helden sich um die schwachen und verletzten Andori kümmerten, vergrub der Fährtenleser seinen Freund. Die Trauer drohte, ihn zu überwältigen. Aber gleichzeitig fühlte er noch etwas Anderes, Wut kochte in ihm hoch. Er schwor sich, jeden Krahder, den er finden konnte, zu töten.



17

DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Legende

# 17

**Hoffnungskarte Bewahrer**

Diese Karte wird aufgedeckt,  
wenn der Erzähler den Buchstaben  
mit dem grauen Wappen erreicht.

*Das Land lag ruhig da. Kein Laut war zu hören. Es war die Ruhe vor dem Sturm. Der Bewahrer wusste, nicht jeder würde dieses Land lebend verlassen. Er spannte einen Pfeil in seine Armbrust. „Wenn ich sterbe“, flüsterte er leise. „Soll jeder wissen, dass ich alles getan habe, um die Andori zu retten.“ Dann rannte er los und begab sich in die letzte, alles entscheidende Schlacht um das Schicksal Andors.*

Der Bewahrer der schwarzen Archive kann nun im Kampf **dauerhaft** einen **großen grauen Würfel** benutzen. Hat er **mindestens 7 Willenspunkte**, darf er ihn **erneut** werfen. Hat er mindestens **14 Willenspunkte**, darf er ihn bis zu drei Mal werfen. Es zählt aber immer nur der **letzte** Würfelwurf.



17

DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Legende

# 17

**Hoffnungskarte Tarus**

Diese Karte wird aufgedeckt,  
wenn der Erzähler den Buchstaben  
mit dem braunen Wappen erreicht.

*Der Tarus sah sich um. Nirgends war eine Fluss oder ein Baum zu sehen, es war ein karges Land, hier gab es nur Staub, Stein und den Tod. Er schloss die Augen und sah seine Heimat, Sturmtal. Er hörte die Vögel zwitschern, er sah das Meer und hörte das Rauschen der Wellen. Würde er seine Heimat je wiedersehen? Als er die Augen wieder öffnete und das karge Land von Krahd betrachtete wusste er, dieser Kampf würde kein leichter werden. Er öffnete seine Umhängetasche und holte ein paar Kräuter hervor. Es war das berühmte Heilkraut, welches nur in Sturmtal wuchs und einem Willenskraft und Stärke verlieh.*

Lege **3 Sternchen** auf **eins** der kleinen Ablagefelder auf deiner Heldentafel (Oder 3 Heilkräuter, falls ihr das Grundspiel besitzt). Jedes Heilkraut (Sternchen) kann eingesetzt werden, um die Willenspunkte des Helden, der es einsetzt, **auf 14 zu erhöhen**. Danach kommt es aus dem Spiel. Heilkräuter können auch unter Helden getauscht werden, wenn sie auf demselben Feld stehen.



17

DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Legende

# 17

**Hoffnungskarte Hüter**

Diese Karte wird aufgedeckt,  
wenn der Erzähler den Buchstaben  
mit dem weißen Wappen erreicht.

*Der Held zerbrach sich den Kopf darüber, wie sie die Andori aus der Feste von Borghorn befreien sollten. Es war schon schwer genug, sie lebend aus der Feste herauszuholen, aber wo sollten sie sie nur hinbringen? Hier in Krahd waren sie nirgends sicher. Plötzlich dachte er wieder an Vara, den Wassergeist. Sie würde die Bauern bestimmt schützen, falls sie unerwartet angegriffen werden würden.*

Nur wenn der **Wassergeist** auf einem Feld mit einem Bauern steht, ist der Bauer **nicht geschlagen**, wenn ein **Skelett oder Krahder** sein Feld betritt.



17

DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Legende

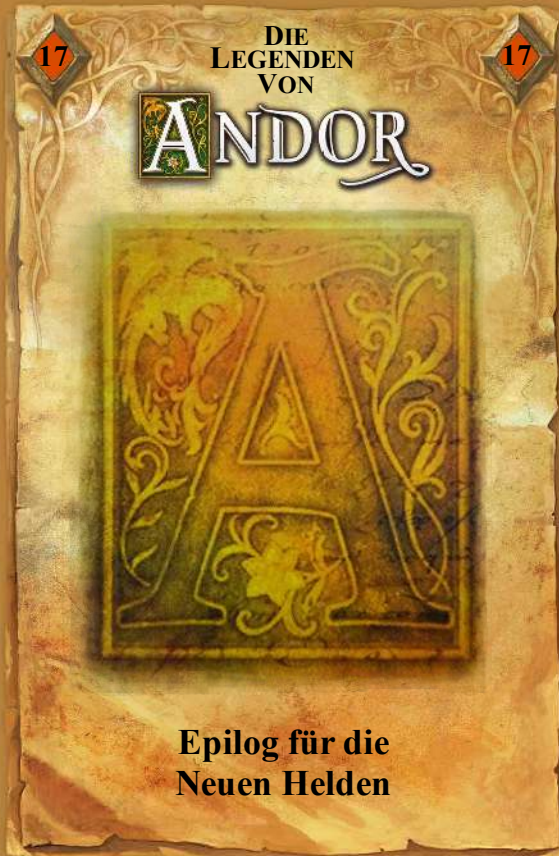
# 17

**Hoffnungskarte Fährtenleser**

Diese Karte wird aufgedeckt,  
wenn der Erzähler den Buchstaben  
mit dem orangenen Wappen erreicht.

*Die Nerven des Fährtenlesers waren zum Zerreißen gespannt. Die ganzen Wochen und Monate hatten sie sich durchs Graue Gebirge gekämpft, um dieses eine letzte Abenteuer zu bestehen. Das war ihre einzige Chance: Sie mussten es um jeden Preis schaffen, die Bauern zu retten. Äußerst vorsichtig schlich der Fährtenleser umher, immer darauf bedacht, ja kein Geräusch zu verursachen, das die Krahder auf ihn aufmerksam machen könnte.*

Ab sofort löst der Fährtenleser selbst **keine Bewegungsplättchen** mehr aus. Sollte sich ein Krahder oder Skelett bewegen und er steht in dessen Sichtweite, wird er **trotzdem verfolgt**.



Die Neuen Helden reisten mit dem Volke Andors zurück in ihre Heimat. Dort verließen sie die Helden und jeder folgte seinem eigenen Schicksal. Der Tarus verließ Andor und segelte zurück in seine Heimat Sturmtal, wo er seinen Speer ablegte. Er wollte nicht mehr kämpfen, sonder ein friedliches Leben führen, wie es schon immer sein Wunsch war. Der Bewahrer verließ den Wachsam Wald und reiste mit dem Tarus nach Norden. Dort wollte er in Werftheim halt machen, sein weiteres Schicksal war jedoch unbekannt. Der Hüter der Flusslande verabschiedete sich von Vara, dem Wassergeist. Sie war nun bereit, dem Sohn des Hüters, Janis, zu folgen und ihn zu begleiten, da dieser nun alt genug war. Doch Vara stand dem alten Hüter dennoch immer zur Seite, wenn er sie brauchte. Der Fährtenleser begab sich in den südlichen Wald, wo er sich eine Hütte baute und im Einklang mit der Natur lebte.

Doch sollten die Helden von Andor jemals wieder Hilfe benötigen, so würden die Neuen Helden sie jederzeit wieder unterstützen.