

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Diese Legende besteht aus 42 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, C, G1, 4 x G2, G3,
G4, N1, N2, 3 x Auftrag ausgeführt, Das Relikt 1 & 2,
3 x Der Auftrag, Die Hexe Reka, Die Roteisensteine, Die
Trolle, Die Zwerge, Geheime Wege 1 & 2, 3 x Mit leeren
Händen, Steintafeln und Schriftrollen 1 & 2,
3 x Teilweise erfolgreich, Überrascht!

Diese Legende ist mit **3–6 Helden** spielbar, die von mindestens 3 verschiedenen Spielern gespielt werden müssen. Bei 5 oder 6 Helden sind keine Anpassungen wie neutrale Zeitsteine, Kreaturenleisten etc. vorzunehmen.

Sortiert aus den **goldenen Ereigniskarten** die Nummern 7, 18, 20, 23, 27, 33 und 34 aus. Führt dann die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Legt zusätzlich folgendes Material bereit:

- Fast sämtliches Material aus dem Grundspiel; nicht benötigt werden nur die Karten (abgesehen von den goldenen Ereigniskarten), der Drache, das „N“-Plättchen und die großen blauen Plättchen.
- Sämtliches Material aus „Die Verschollenen Legendens – Düstere Zeiten“.

Tipp: Legt außerdem das Begleitheft bereit, um die Funktionen von verschiedenen Figuren und Plättchen schnell nachlesen zu können.

Sowohl die **Spielvariante** „Die Zwergentüren“ als auch „Der Nachtmodus“ können in dieser Legende verwendet werden.

Wichtig: Die Schildkrone und das Lagerfeuerplättchen kommen dabei erst später ins Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Weitere Vorbereitungen:

- Legt das große Plättchen „Brandurs Lager“ auf Feld 0, das große Plättchen „Lager der Trolle“ auf Feld 39 sowie das große Plättchen „Erlaths Stand“ auf Feld 72.
- Legt ein rotes X auf das Willenspunkte-Symbol auf Feld 39.
- Legt Sternchen auf C, G und N.
- Würfelt mit einem Heldenwürfel, dreht ihn bei einer 4, 5 oder 6 auf die gegenüberliegende Seite und legt die Karte „Geheime Wege 1“ an den entsprechenden Buchstaben (B, D oder E).
- Legt **5 Pfeilplättchen** so auf den Spielplan, dass die neuen Pfeilrichtungen wie folgt verlaufen:
 - von Feld 47 zu Feld 54
 - von Feld 48 zu Feld 47
 - von Feld 54 zu Feld 57
- Nehmt 3 weitere Pfeilplättchen und deckt mit den Rückseiten die aufgedruckten Pfeile ab, die von den Feldern 39, 47 und 48 wegführen.
- Legt je **1 Geröllplättchen** auf die Grenzen der Felder 61/64 und 63/64. An diesen Stellen gelten die Felder nicht mehr als benachbart. Das Geröll kann nicht entfernt werden.
- Das Feld 83 ist in dieser Legende benachbart zu Feld 65; die Bewegung zwischen den Feldern kostet jedoch **2 Stunden**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.





- Verschiebt alle **Nebelplättchen** in den Wachsamen Wald, wobei Feld 57 frei bleibt. Lest die Karte „Die Hexe Reka“ vor, sobald das Nebelplättchen mit der Hexe aktiviert wird.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Positionen der **6 Mystikplättchen**, indem ihr zu je 2 der Würfelwerte 10, 20 und 30 addiert. Würfelt erneut, wenn auf einem erwürfelten Feld bereits ein Mystikplättchen liegt. Lest die Karte „Die Hexe Reka“ vor, sobald das Mystikplättchen mit der Hexe aktiviert wird. Wenn das Mystikplättchen mit dem Feuerkreis aktiviert wird, wird das **Lagerfeuerplättchen** auf das Feld gelegt und das Mystikplättchen kommt aus dem Spiel. Falls ihr nicht mit der Variante „Der Nachtmodus“ spielt, erhält jedes Mal, wenn das Brunnensymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld ausgeführt wird, jeder Held im Heldenlager **3 Willenspunkte**.
- Legt die **Roteisensteine** auf die Felder **66–70, 81, 82** und **84**. Roteisensteine funktionieren in dieser Legende wie Nebel- oder Mystikplättchen. Jeder Zahl auf der Rückseite ist ein Effekt zugeordnet, den ihr auf der Karte „Die Roteisensteine“ nachlesen könnt.
- Legt ein Sternchen über das Ereigniskarten-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Jeden Sonnenaufgang wird, bevor eine Ereigniskarte aufgedeckt wird, ein **Feuerstoß** auf Feld **84** ausgelöst. Außerdem wird jedes Mal, wenn ein Roteisenstein aktiviert wird, ein Feuerstoß auf Feld 84 ausgelöst.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ➔



- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **3 Heilkräutern**.
- Würfelt mit einem roten Würfel und stellt entsprechend Kreaturen auf:



Stellt **Skrale** auf die Felder **19, 60, 67**.
Stellt **Trolle** auf die Felder **36, 52** und **64**.



Stellt **Skrale** auf die Felder **16, 37** und **48**.
Stellt **Trolle** auf die Felder **28, 63** und **66**.

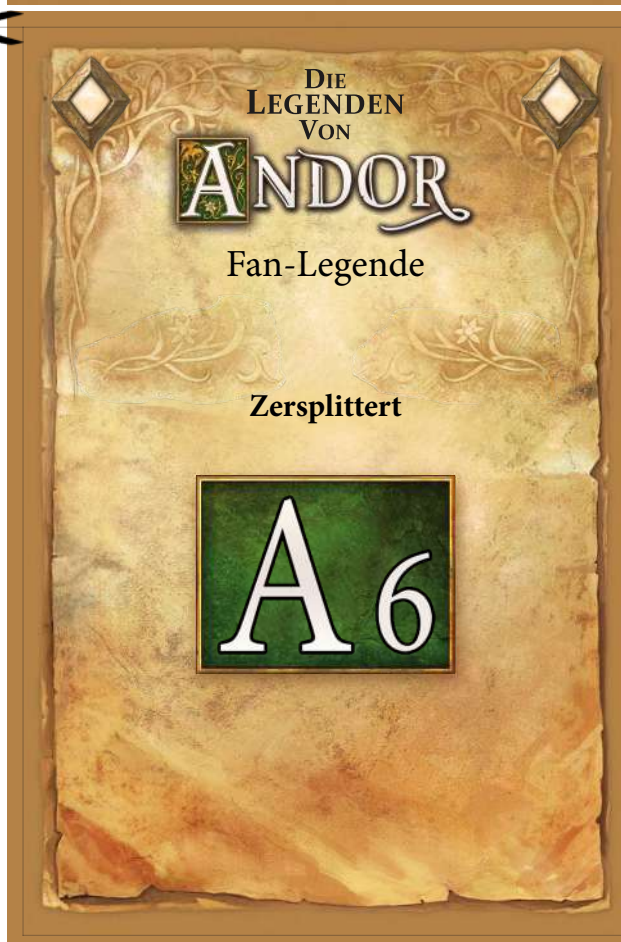
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Positionen von **6 Gors**, indem ihr jeweils 10, 20, 30, 40, 50 und 60 addiert.
- Sortiert die insgesamt **6 Kreaturenplättchen** aus, auf denen 1 Heilkraut, 1 Skral auf Feld 19, 1 Skral auf Feld 42 oder 1 Troll ins Spiel kommt. Erwürfelt mit einem roten Würfel, an welche Buchstaben der Legendenleiste 4 der übrigen Kreaturenplättchen gelegt werden (max. 2 pro Buchstabe).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. ➔



Etwa zehn Jahre nach dem Ende der Trollkriege stand Andor erneut am Rande einer bewaffneten Auseinandersetzung. Das neu gegründete Königreich unter König Brandur war zu einer Großmacht aufgestiegen, welches sich dem eigenen Verständnis nach vom hadrischen Meer bis ans Graue Gebirge erstreckte. Mit dieser Vorstellung war man jedoch unweigerlich mit Fürst Hallgard, dem Oberhaupt des jahrhundertealten Zwergenreichs unter dem Grauen Gebirge, aneinander geraten. Denn obwohl sich die Zwerge eher selten über der Erde aufhielten, so hatten sie sich doch bisher immer nach eigenem Gutdünken im Umland ihrer Mine bewegen und auch etwas Ackerbau und Viehzucht betreiben können. Um die andorischen Bauern vor umherziehenden Kreaturen zu schützen, hatte König Brandur wiederholt Krieger ins östliche Rietland geschickt und obwohl sich diese Unternehmungen nicht gegen die Zwerge richteten, hatte Fürst Hallgard seinerseits ein schlagkräftiges Heer vor der Mine Stellung beziehen lassen, um jegliche Bedrohung für sein Volk abzuwehren. Die Bewahrer, allen voran der Oberste Bewahrer Melkart, betrachteten die angespannte Lage zwischen ihren Nachbarn mit Sorge. Keiner der beiden hatte Gebietsansprüche auf den Wachsam Wald erhoben – zumindest noch nicht. Doch einen offenen Krieg zwischen Andori und Zwerge würde auch die kleinste der drei Großmächte nicht schadlos überstehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6.



Als Gerüchte von einer wiederentdeckten Superwaffe aufkamen, sah jede Partei für sich die Gelegenheit, den drohenden Krieg ein für allemal zu beenden – sei es nun durch den Einsatz der Waffe oder durch ihre abschreckende Wirkung.



Stellt die Helden auf die folgenden Felder:

- Krieger: Feld 0
- Zwerg: Feld 39
- Bogenschütze: Feld 57

Alle anderen Helden dürfen selbst entscheiden, auf welches dieser drei Felder sie gestellt werden, wobei auf jedem Feld mindestens 1 und höchstens 2 Helden stehen müssen.

Stellt auf jedes Feld, auf dem nur 1 Held steht, einen Unterstützer:

- Feld 0: **Prinz Thorald** oder **Harthalt** (der Held wählt)
- Feld 39: **Schildzwerge**
- Feld 57: **Bewahrer vom Baum der Lieder**

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7.





Wenn auf Legendenkarten von „Agenten“ die Rede ist, sind damit sowohl Helden als auch Unterstützer gemeint. Die beiden Agenten auf den Feldern **0**, **39** und **57** bilden jeweils eine **Gruppe**. Damit klar ersichtlich ist, wer zur selben Gruppe gehört, erhalten die Agenten auf Feld **0** die **blauen** Kunststoffhalter, die Agenten auf Feld **39** erhalten die **gelben** Kunststoffhalter und die Agenten auf Feld **57** erhalten die **grünen** Kunststoffhalter.

Legt **3 Bauernplättchen** mit der Schildseite oben auf Feld **57**. An der Burg (Feld **0**) zählen die **3 Schilde** für 2 Spieler und am Lager der Zwerge (Feld **39**) zählen die **3 Fässer** wie 3 Schilde. Alle drei Orte müssen gegen die Kreaturen verteidigt werden. Sobald eine Kreatur auf Feld **0**, **39** oder **57** läuft und dort kein Schild mehr frei ist, scheidet die entsprechende Gruppe aus dem Spiel aus. Sollte dies geschehen, lest die Karte „Überrannt!“ vor.

Bildet separate Stapel für die Legendenkarten der **blauen**, **gelben** und **grünen** Gruppe. Diese Legendenkarten betreffen nur die jeweilige Gruppe, werden aber dennoch laut vorgelesen.

Lest der Reihe nach die drei Karten „Der Auftrag“ vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **A8**. ➔



Da jede Gruppe eigene, teils gegensätzliche Ziele verfolgt, gibt es einige Regeländerungen:

- Die **Unterstützer** (Prinz Thorald, Harthalt, Bewahrer vom Baum der Lieder, Schildzwerge) dürfen nur von dem jeweiligen Helden ihrer Gruppe bewegt werden und nur dieser Held darf entscheiden, ob sie in einem Kampf unterstützen.

- Die Unterstützer können Plättchen aufdecken und aktivieren, aber sie können keine Gegenstände oder Gold tragen.

Beispiel: Der Held der blauen Gruppe beendet die Bewegung von Prinz Thorald auf einem Feld mit einem Nebelplättchen. Das Plättchen wird aufgedeckt und aktiviert. a) Es zeigt eine Ereigniskarte: Dann wird die oberste Ereigniskarte ausgeführt. b) Es zeigt „+1 Stärkepunkt“: Dann erhält der Held der blauen Gruppe 1 Stärkepunkt. c) Es zeigt einen Trinkschlauch: Dann wird ein Trinkschlauch auf das Feld gelegt. Prinz Thorald kann den Trinkschlauch aber nicht einsammeln.

- Ein Held kann einen **Falken** oder die **Eule** auch einsetzen, um beliebig viele kleine Gegenstände oder Gold zwischen ihm und dem Spielplanfeld zu tauschen, auf dem der Unterstützer seiner Gruppe steht. In diesem Fall verbleibt die Eule wie ein Falke auf der Heldentafel.
- Freie Handlungsmöglichkeiten (wie Gegenstände aufheben oder verschicken) können nur von oder mit einem Helden durchgeführt werden, der am Zug ist.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **A9**. ➔



- Ein Held, der selbst oder dessen Unterstützer mit einem Helden einer anderen Gruppe auf einem Feld steht, kann **1x pro Zug** versuchen, den anderen Helden zu **berauben** (freie Handlungsmöglichkeit). Dann müssen die beiden Kontrahenten auf dem Feld jeweils mit einem Standardwürfel (Heldenwürfel oder roter Würfel) würfeln, ihre Stärkepunkte addieren und das Ergebnis vergleichen. Dies kostet keine Stunden auf der Tagesleiste. Sonderfähigkeiten oder Gegenstände dürfen nicht eingesetzt werden. Wenn der Räuber den Wert des anderen Helden übertrifft, muss dieser 1 Plättchen (Gold oder Gegenstand) von seiner Heldentafel auf das Feld legen. Der Räuber entscheidet, welches Plättchen das ist.

Beispiel: Prinz Thorald steht auf dem Feld des Zwergs und der Held der blauen Gruppe ist am Zug. Er will den Zwerg berauben und würfelt mit einem Heldenwürfel; dazu addiert er die 4 Stärkepunkte von Prinz Thorald. Der Zwerg würfelt ebenfalls und addiert seine Stärkepunkte. Der Zwerg unterliegt und der Held der blauen Gruppe entscheidet, dass der Zwerg einen Trinkschlauch von seiner Heldentafel auf das Feld legen muss. Anschließend holt er sich den Trinkschlauch mit einem Falken.

Deckt einen Runenstein auf. Der Held der entsprechenden Gruppe (**blau, gelb oder grün**) beginnt. Besteht die Gruppe aus zwei Helden, dürfen sie selbst entscheiden, wer beginnt.



Hinweis: Ihr könnt mit dem Vorlesen dieser Karte warten, bis die Karte „Steintafeln und Schriftrollen 2“ vorgelesen wurde.

Jede der drei Großmächte verfügte über ein eigenes Netzwerk von Spionen.

Jede Gruppe erhält **2 Schattenplättchen**. Ein Held kann Schattenplättchen auf seiner Ablage für Gold und Edelsteine tragen, sie zählen jedoch nicht als Gegenstände und können nicht abgelegt, getauscht oder geraubt werden.

Ein Schattenplättchen kann einmalig eingesetzt werden, um

- 1) einen Runenstein der eigenen Farbe auf ein beliebiges Feld zu legen, auf dem bereits ein Runenstein einer anderen Farbe liegt (sofern nicht bereits beide Runensteine der eigenen Farbe auf dem Spielplan liegen), oder
- 2) alle Runensteine von einem beliebigen Feld zu entfernen.

Dies zählt als freie Handlungsmöglichkeit und kostet keine Stunden auf der Tagesleiste. Ein eingesetztes Schattenplättchen kommt aus dem Spiel.



Nehmt alle Nebelplättchen, Mystikplättchen, Roteisensteine, Runensteine, Ortsplättchen und Pergamente sowie die Hexe vom Spielplan. Alle Reliktsplitter, die noch nicht zu König Brandur, Fürst Hallgard oder dem Obersten Bewahrer Melkart gebracht wurden, kommen aus dem Spiel.

Wenn eine Gruppe bisher keine der Karten „Auftrag ausgeführt“, „Teilweise erfolgreich“ oder „Mit leeren Händen“ vorgelesen hat, werden beide Agenten dieser Gruppe jetzt zurück auf ihre Startposition (Feld 0, Feld 39 oder Feld 57) versetzt und die jeweilige Karte „Mit leeren Händen“ wird vorgelesen.

Missmutig waren die Helden in ihre Lager zurückgekehrt. Keiner Gruppe war es gelungen, das vollständige Relikt dauerhaft in ihren Besitz zu bringen. Schlimmer noch: Jemand hatte herausgefunden, wie die Reliktsplitter einzusetzen waren, und trachtete nach Tod und Zerstörung! Sie mussten sich verbünden, um diese Gefahr abzuwenden.

Sollte eine Figur auf **G** stehen, sucht aus den vier Legendenkarten G2 jene mit dem Namen der Figur heraus. Sucht andernfalls die Legendenkarte G2 ohne Namen heraus. Die übrigen drei Karten kommen aus dem Spiel und werden nicht vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G2. ➔



Würfelt mit einem schwarzen Würfel und stellt **Shan** auf das entsprechende Feld:

6 8 Feld 32

10 12 Feld 46

Legt je ein **Sternchen** auf die Felder 17 und 83 und stellt die **Turm-Figur** auf Feld 53. Auf allen drei Türmen (Turm-Figur oder Sternchen) darf jeweils nur eine Figur stehen. Es dürfen aber weitere Figuren auf demselben Feld stehen.

Legt die **Edelsteine** auf die Turm-Felder und deckt sie auf. Die Edelsteine dienen nur zur Markierung und können nicht eingesammelt werden.

Stellt auf jeden Turm einen **Schatten** (Figuren „Schatten“, „Rudnar“ und „Dunkler Magier“) und legt auf jedes Turm-Feld einen der Reliktsplitter. Ein Reliktsplitter auf einem Turm-Feld kann nicht aufgenommen oder verschickt werden, solange der Schatten auf dem Turm unbesiegt ist.

Shan und die Schatten haben jeweils **10 Stärkepunkte**, **10 Willenspunkte** und **1 schwarzen Würfel**. Shan hat sogar **2 schwarze Würfel** (ungeachtet ihrer Willenspunkte). Gleiche Würfelwerte werden addiert. Für den Sieg über einen Schatten gibt es keine Belohnung und der Erzähler wird nicht weitergesetzt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G3. ➔



Würfelt mit einem schwarzen Würfel und stellt **Fürst Hallgard** (Figur „Kjall“) auf das entsprechende Feld:

6 8 Feld 32

10 12 Feld 46

Legt je ein **Sternchen** auf die Felder 17 und 83 und stellt die **Turm-Figur** auf Feld 53. Auf allen drei Türmen (Turm-Figur oder Sternchen) darf jeweils nur eine Figur stehen. Es dürfen aber weitere Figuren auf demselben Feld stehen.

Legt die **Edelsteine** auf die Turm-Felder und deckt sie auf. Die Edelsteine dienen nur zur Markierung und können nicht eingesammelt werden.

Fürst Hallgard hat **6 Stärkepunkte**, **13 Willenspunkte** und **3 schwarze Würfel** (ungeachtet seiner Willenspunkte). Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Stellt einen **Tiefminen-Golem** auf den **grünen** Turm, die **Schildzwerge** mit grauem Kunststoffhalter auf den **blauen** Turm und die **Zwergin** (oder den Zwerg, falls die Zwergin mitspielt) mit grauem Kunststoffhalter auf den **roten** Turm. Legt auf jedes Turm-Feld einen der Reliktsplitter. Ein Reliktsplitter auf einem Turm-Feld kann nicht aufgenommen oder verschickt werden, solange die Schildzwerge, die Zwergin bzw. der Tiefminen-Golem auf dem Turm unbesiegt ist.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Zwerge“. ➔



Würfelt mit einem schwarzen Würfel und stellt **Thogger** auf das entsprechende Feld:

6 8 Feld 32

10 12 Feld 46

Legt je ein **Sternchen** auf die Felder 17 und 83 und stellt die **Turm-Figur** auf Feld 53. Auf allen drei Türmen (Turm-Figur oder Sternchen) darf jeweils nur eine Figur stehen. Es dürfen aber weitere Figuren auf demselben Feld stehen.

Legt die **Edelsteine** auf die Turm-Felder und deckt sie auf. Die Edelsteine dienen nur zur Markierung und können nicht eingesammelt werden.

Thogger hat **14 Stärkepunkte**, **14 Willenspunkte** und **1 schwarzen Würfel** (ungeachtet seiner Willenspunkte).

Steckt den **Trollhäuptling** auf den **Leitwardrak** und stellt die zusammengesetzte Figur auf den **grünen** Turm. Stellt den **Riesentroll** auf den **blauen** Turm und den **Berserkertroll** auf den **roten** Turm. Legt auf jedes Turm-Feld einen der Reliktsplitter. Ein Reliktsplitter auf einem Turm-Feld kann nicht aufgenommen oder verschickt werden, solange der Troll auf dem Turm unbesiegt ist.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Trolle“. ➔



Würfelt mit einem schwarzen Würfel und stellt den **Trollhüuptling** auf das entsprechende Feld:

6 8 Feld 32

10 12 Feld 46

Legt je ein **Sternchen** auf die Felder 17 und 83 und stellt die **Turm-Figur** auf Feld 53. Auf allen drei Türmen (Turm-Figur oder Sternchen) darf jeweils nur eine Figur stehen. Es dürfen aber weitere Figuren auf demselben Feld stehen.

Legt die **Edelsteine** auf die Turm-Felder und deckt sie auf. Die Edelsteine dienen nur zur Markierung und können nicht eingesammelt werden.

Der Trollhüuptling hat **14 Stärkekpunkte**, **12 Willenspunkte** und **3 rote Würfel** (ungeachtet seiner Willenspunkte!). Gleiche Würfelwerte werden addiert. Der Trollhüuptling bewegt sich nicht.

Stellt einen gewöhnlichen **Troll** auf den **grünen** Turm, den **Riesentroll** auf den **blauen** Turm und den **Berserkertroll** auf den **roten** Turm. Legt die Reliktsplitter, die bereits aus dem Spiel gekommen sind, auf die Turm-Felder mit den höchsten Edelstein-Werten. Ein Reliktsplitter auf einem Turm-Feld kann nicht aufgenommen oder verschickt werden, solange der Troll auf dem Turm unbesiegt ist.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Trolle“. ➔



Legendenziele:

1. Verteidigt die Burg (Feld 0), das Lager der Zwerge (Feld 39) und den Baum der Lieder (Feld 57).

Ab jetzt gilt: Wenn einer der drei Orte von Kreaturen eingenommen wurde, wird der Erzähler sofort auf N vorgesetzt und die Legende ist verloren. Wurde bereits ein Ort von Kreaturen eingenommen, muss dieser nicht verteidigt werden.

2. Besiegt den Endgegner auf Feld 32/46. Sobald der Endgegner besiegt ist, wird der Erzähler auf N vorgesetzt.

Wichtig: Auf dem Feld des Endgegners darf immer nur ein Agent stehen. Sollten jetzt mehrere Agenten auf dem Feld stehen, werden alle bis auf einen ein Feld entlang des Pfeils versetzt. Nur ein Held auf dem Feld des Endgegners kann den Endkampf beginnen. Der Endgegner kann nicht von angrenzenden Feldern bekämpft werden. Jedoch können bis zu zwei Fernkämpfer auf dem Boot zum Endkampf eingeladen werden, wenn das Boot am Feld des Endgegners liegt.

Ab jetzt kommen Reliktsplitter nicht mehr aus dem Spiel, wenn sich eine Kreatur im selben Feld befindet.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G4. ➔



Solange ein Gegner auf einem Turm steht und auf dem Feld ein Reliktsplitter liegt, wird der Endgegner verstärkt. Wurde der Gegner auf einem Turm besiegt, kann auch ein Held oder Unterstützer auf den Turm gestellt werden. Dann wird, wenn sich auf dem Feld ein Reliktsplitter befindet, stattdessen der kämpfende Held auf dem Feld des Endgegners verstärkt.

Grüner Turm: Der Kämpfer (Endgegner oder kämpfender Held) hat die aktuellen **Würfel** der Figur auf dem Turm zusätzlich. Sollte der Endgegner somit mehr als 3 rote Würfel haben, nimmt nicht benötigte Heldenwürfel dazu. Bei einem Unterstützer auf dem Turm hat der kämpfende Held 1 roten Würfel zusätzlich.

Blauer Turm: Der Kämpfer hat die **Stärkepunkte** der Figur auf dem Turm zusätzlich.

Sonderfall: Bei dem Riesentroll auf dem Turm wird der Stärkepunkteanzeiger des Endgegners lediglich um 1 Feld nach rechts verschoben.

Roter Turm: Der Kämpfer hat die **Willenspunkte** der Figur auf dem Turm zusätzlich (maximal 20). Ein Held auf dem Turm darf vor dem Kampf beliebig viele Willenspunkte an den kämpfenden Helden übertragen; die übertragenen Willenspunkte muss er abgeben. Ein Unterstützer auf dem Turm bringt keinen Bonus.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... die Burg verteidigt wurde oder die blaue Gruppe vor G ausgeschieden ist,
 ... das Lager der Zwerge verteidigt wurde oder die gelbe Gruppe vor G ausgeschieden ist,
 ... der Baum der Lieder verteidigt wurde oder die grüne Gruppe vor G ausgeschieden ist und
 ... der Endgegner besiegt wurde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2. ➔

Fan-Legende „Zersplittert“ – Autor: Mivo

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... die Burg nicht verteidigt wurde und die blaue Gruppe nicht vor G ausgeschieden ist,
 ... das Lager der Zwerge nicht verteidigt wurde und die gelbe Gruppe nicht vor G ausgeschieden ist,
 ... der Baum der Lieder nicht verteidigt wurde und die grüne Gruppe nicht vor G ausgeschieden ist oder
 ... der Endgegner nicht besiegt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Die Hexe Reka lag in ihrer Hängematte und ließ die Ereignisse der letzten Tage Revue passieren. Der Kampf hatte mit einem großen Knall zugunsten der Helden geendet, einer bunt zusammengewürfelten Truppe, die mittlerweile in ihre vormals verfeindeten Lager zurückgekehrt waren. Nachdem die Grenzen von allen Seiten wieder geöffnet worden waren, hatten die Bewahrer sich sogleich daran gesetzt, die Suche nach dem Relikt und dessen Einsatz als mahnendes Beispiel für künftige Generationen festzuhalten, König Brandur rief seine Krieger aus den Grenzregionen für die Befestigung der Rietburg zurück und sogar der grimmige Fürst Hallgard hatte sein Heer in die Mine zurückbeordert. Es sollte noch viele Jahre dauern, bis die drei Völker ihr Misstrauen im Angesicht einer neuen Gefahr überwandten, doch der Grundstein war schon jetzt gelegt. Das Relikt hatte seine magische Wirkung entfaltet, wenn auch alles etwas anders gekommen war, als Reka gedacht hatte. Zu schade, dass die Splitter während des Kampfes alle gleichzeitig zu Staub zersprungen waren. Sicher hätten sich mit ihrer Hilfe noch viele Rätsel der Vergangenheit lüften lassen – eine Aufgabe, der sie sich voll und ganz verschrieben hatte. Aber nicht heute, denn dazu war die Hängematte viel zu gemütlich ...



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Auftrag ausgeführt



Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein **blauer** Agent mit dem **vollständigen Relikt** in der Burg (Feld 0) steht und König Brandur von dem Erfolg berichten möchte.

Stolz überreichten die blaugewandeten Krieger König Brandur das vollständige Relikt.

Entfernt die Reliktsplitter und die **blauen** Runensteine vom Spielplan.

Die **blaue** Gruppe erhält **2 Stärkepunkte**.

Nachdem der König die Reliktsplitter entgegen genommen hatte, breitete sich ein zufriedenes Grinsen auf seinem Gesicht aus. Das Grinsen wurde breiter und breiter, bis es so schien, als wäre es sogar breiter als sein Kopf. Schließlich löste sich der König mit einem schrillen Lachen in einer schwarzen Rauchwolke auf und verschwand mitsamt dem wertvollen Relikt. Die Helden sahen sich mit weit aufgerissenen Augen an, dann riefen sie beinahe gleichzeitig ihre schlimmste Befürchtung aus: „Shan!“ Sofort eilten sie ins Verlies und in der Zelle der Schattenhexe fanden sie ... König Brandur! „Shan hat mich irgendwie überrumpelt und meinen Platz eingenommen, um an das Relikt zu kommen. Jetzt haben wir eine mächtige Feindin mehr, die uns bedroht – ihr müsst euch für einen großen Kampf wappnen!“

Stellt die Figur „Shan“ auf G.

Aufgabe:

Verteidigt die Burg (Feld 0).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Auftrag ausgeführt

 **Berg**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein **gelber** Agent mit dem **vollständigen Relikt** im Lager der Zwerge (Feld 39) steht und Fürst Hallgard von dem Erfolg berichten möchte.

Stolz überreichten die gelbgewandeten Zwerge Fürst Hallgard das vollständige Relikt.

Entfernt die **gelben** Runensteine vom Spielplan. Die **gelbe** Gruppe erhält **2 Stärkepunkte**.

Mit grimmiger Zufriedenheit richtete Hallgard das Wort an die Überbringer: „Die Menschen haben uns lange genug zum Narren gehalten. Während ihr die Splitter beschafft habt, haben sich meine Gelehrten damit befasst, wie man sie einsetzt. Und genau das werden wir jetzt tun. Sie werden unsere Vormachtstellung akzeptieren oder sie werden vernichtet! – Das Heer soll sich bereit machen zum Ausrücken.“ Damit stürmte der Zwergefürst aus seinem Zelt. Nur zwei Zwerge verharrten, während alle anderen auf ihre Posten eilten. Einer der beiden sprach aus, was sie beide dachten: „Das ist doch Wahnsinn.“

Stellt die Figur „Kjall“ auf G.

Wenn die Schildzwerge im Spiel sind, ersetzt sie durch die Figur „Mart“ und steckt ihn in den **gelben** Kunststoffhalter. Für Mart gelten die gleichen Unterstützer-Regeln wie zuvor für die Schildzwerge.

Aufgabe:

Verteidigt das Lager der Zwerge (Feld 39).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Auftrag ausgeführt

 **Baum**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein **grüner** Agent mit dem **vollständigen Relikt** am Baum der Lieder (Feld 57) steht und dem Obersten Bewahrer Melkart von dem Erfolg berichten möchte.

Stolz überreichten die grüngewandeten Bogenschützen dem Obersten Bewahrer Melkart das vollständige Relikt.

Entfernt die **grünen** Runensteine vom Spielplan. Die **grüne** Gruppe erhält **2 Stärkepunkte**.

Da bebte der Boden, Bäume stürzten um und eine Trollhorde fiel in der Waldsiedlung ein. Unter den mächtigen Keulenhieben der Trolle zerbarsten die Hütten der Bewahrer wie Zündhölzer; sie hatten dem Ansturm nichts entgegen zu setzen. Ein besonders großer Troll, mit einem Fellumhang und auf einem riesigen Wardrak sitzend, baute sich vor Melkart und den Helden auf: „Das Relikt, ich brauche es für meinen Meister. Gebt es mir oder hier wird niemand am Leben bleiben.“ Natürlich händigte Melkart das Relikt aus, bevor die Trolle anfangen, Bewahrer zu erschlagen. Doch sobald die Trolle abgezogen waren, wies er alle Bewahrer, die nicht verwundet worden waren, an, den Wald und die Archive gleichsam nach Hinweisen zu durchforsten. Wer auch immer der Meister der Trolle war, er musste aufgehalten werden, bevor er mit dem Relikt irreversibles Unheil anrichtete.

Stellt die Figur „Thogger“ auf G.

Aufgabe:

Verteidigt den Baum der Lieder (Feld 57).



Es war, wie die Hexe gesagt hatte. In einem geheimen Versteck war die Position eines Teils des Relikts für die Nachwelt festgehalten worden.

Ein Agent kann ein Ortsplättchen oder Pergament auf seinem Feld aufdecken (nicht mit einem Fernrohr o. Ä.). Dann wird **1 Reliktsplitter** (Plättchen „Golemkernel“) auf den Spielplan gelegt:

- **Ortsplättchen:** Feldzahl = Zahl auf dem Ortsplättchen
 - **Pergament:** Feldzahl = Zahl auf dem Pergament + 40
- Bei dem Ortsplättchen „33/34“ darf sich der Agent, der das Ortsplättchen aufgedeckt hat, für eine der beiden Feldzahlen entscheiden.

Wenn ein Agent auf einem Feld mit einem aufgedeckten Ortsplättchen oder Pergament und einem Runenstein seiner Farbe steht, kann er den Runenstein auf das Feld mit der angegebenen Feldzahl verschieben.

Sonderfall: Sollten auf dem Feld des Agenten noch Runensteine anderer Farben liegen, darf er den Runenstein seiner Farbe erst verschieben, während er das Feld verlässt.

Tipp: Es kann sinnvoll sein, ein Ortsplättchen oder Pergament erst direkt vor dem Verlassen des Felds aufzudecken.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Das Relikt 2“. ➔



Ein Held kann Reliktsplitter auf seiner Ablage für Gold und Edelsteine tragen.

Zur Erinnerung: Wenn ein Agent seinem Herrn (Brandur, Hallgard oder Melkart) Bericht erstatten möchte, entscheidet die Anzahl der zurückgebrachten Reliktsplitter darüber, welche Karte vorgelesen wird:

- „Mit leeren Händen“ bei **0 Reliktsplittern**
- „Teilweise erfolgreich“ bei **1 oder 2 Reliktsplittern**
- „Auftrag ausgeführt“ bei **3 Reliktsplittern**

Offenbar hatten sich auch die Kreaturen auf die Suche nach dem Relikt gemacht.

Wenn sich eine Kreatur und ein Reliktsplitter auf einem Feld ohne Runensteine befinden (auch wenn ein Held den Reliktsplitter auf seiner Heldentafel trägt), kommt der Reliktsplitter sofort aus dem Spiel. Dies gilt nicht für die Felder 0, 39 und 57, wenn eine Kreatur sofort nach dem Betreten des Feldes auf einen Schild gestellt wird.

Sonderfall: Wenn durch das Aufdecken eines Ortsplättchens oder Pergaments ein Reliktsplitter auf ein Feld mit einer Kreatur gelegt wird und der Agent im selben Zug einen Runenstein auf dieses Feld verschiebt, kommt der Reliktsplitter nicht aus dem Spiel.



König Brandur hatte die mutigsten Krieger zu sich gerufen:

„Die Freiheit und das Land, welche wir uns so hart erkämpft haben, könnten uns jederzeit wieder genommen werden, wenn wir uns nicht verteidigen können. In Erloths Taverne machen Legenden von einem mächtigen Relikt die Runde, welches in diesen Landen versteckt sein soll. Wir müssen es unbedingt finden, bevor es den Kreaturen, dem unberechenbaren Fürst Hallgard oder am Ende gar den Krahdern in die Hände fällt. Sucht die Hexe Reka, sie wird vielleicht wissen, um was für ein Relikt es sich handelt und wo es sich befindet!“

Aufgaben:

1. Verteidigt die Burg (Feld 0).
2. Findet das Relikt vor den anderen beiden Gruppen und kehrt zur Burg zurück, bevor der Erzähler den Buchstaben G erreicht. Lest die passende Karte „Auftrag ausgeführt“, „Teilweise erfolgreich“ oder „Mit leeren Händen“ vor, sobald ein **blauer** Agent mit oder ohne Relikt auf Feld 0 steht und König Brandur von einem Erfolg oder einer Niederlage berichten möchte.

Die **blaue** Gruppe erhält **1 Falken** und **1 Trinkschlauch**.



Fürst Hallgard hatte die stärksten Zwerge zu sich gerufen:

„Auf der Suche nach einer Heimat hat Brandurs Schar die Trolle vertrieben und wir haben gerne dabei zugesehen. Doch jetzt, wo die Trolle fast ausgelöscht sind, wer wird den Invasoren – denn nüchtern betrachtet sind sie das – als nächstes im Weg stehen? Es ist kein Geheimnis, dass Brandur seinen Blick unlängst gen Osten gerichtet hat. Doch es gibt eine Möglichkeit, uns vor einem Angriff zu schützen. Die Kräutерhexe soll von einem mächtigen Relikt aus der Zeit unserer Ahnen wissen. Findet sie und findet das Relikt, bevor es gegen uns eingesetzt werden kann!“

Aufgaben:

1. Verteidigt das Lager der Zwerge (Feld 39).
2. Findet das Relikt vor den anderen beiden Gruppen und kehrt zum Lager der Zwerge zurück, bevor der Erzähler den Buchstaben G erreicht. Lest die passende Karte „Auftrag ausgeführt“, „Teilweise erfolgreich“ oder „Mit leeren Händen“ vor, sobald ein **gelber** Agent mit oder ohne Relikt auf Feld 39 steht und Fürst Hallgard von einem Erfolg oder einer Niederlage berichten möchte.

Die **gelbe** Gruppe erhält die **Eule** und **1 Trinkschlauch**.



Der Oberste Bewahrer Melkart hatte die geschicktesten Bogenschützen zu sich gerufen:

„Mir wurden Hinweise auf ein mächtiges Relikt zugetragen, welches in grauer Vorzeit von unbekannten Magiekundigen hergestellt wurde. Hallgard und Brandur werden beide versuchen, es zu finden, aber das dürfen wir nicht zulassen. Denn wenn das geschähe, würde es früher oder später von jemandem eingesetzt werden und wer weiß wie viel Zerstörung anrichten. Ich konnte den Aufenthaltsort des Relikts leider nicht herausfinden, aber Reka könnte mehr wissen. Ihr müsst sie finden und das Relikt sicherstellen, bevor es zu spät ist!“

Aufgaben:

1. Verteidigt den Baum der Lieder (Feld 57).
2. Findet das Relikt vor den anderen beiden Gruppen und kehrt zum Baum der Lieder zurück, bevor der Erzähler den Buchstaben G erreicht. Lest die passende Karte „Auftrag ausgeführt“, „Teilweise erfolgreich“ oder „Mit leeren Händen“ vor, sobald ein **grüner** Agent mit oder ohne Relikt auf Feld 57 steht und dem Obersten Bewahrer Melkart von einem Erfolg oder einer Niederlage berichten möchte.

Die **grüne** Gruppe erhält **1 Falken** und **1 Trinkschlauch**.



Stellt oder versetzt die **Hexe** auf das Feld des Agenten, der diese Karte aktiviert hat. Der Agent erhält **keinen** kostenlosen Trank der Hexe. Ein Trank der Hexe kostet in dieser Legende **3 Gold**.

Als ein Held die Hexe gefunden hatte, fragte er sie sogleich nach dem begehrten Relikt, und sie begann zu erzählen: „Das, was ihr sucht, ist keine Waffe. Es ist ein Symbol der Freundschaft, welches die frühen Menschen, die Urzwerge und das alte Waldvolk gemeinsam geschaffen haben und durch welches die Magier und Druiden aller drei Völker ihren Zusammenhalt magisch besiegelten. Viele hundert Jahre spendete es den drei Völkern große Kraft und es konnte auch dabei helfen, die eine oder andere Krise zu überwinden. Doch seine Macht war begrenzt und in einem großen Zwist zwischen den dreien brach es auseinander und die magischen Bande erloschen. Einige Gelehrte, die darauf hofften, das Relikt irgendwann wieder zusammensetzen zu können, brachten die Splitter an sichere Orte und notierten diese, falls die Völker erneut ihre Freundschaft besiegeln wollten. Doch das war zu ihren Lebzeiten nicht der Fall, genauso wie viele weitere Generationen nach ihnen – und es ist offensichtlich auch jetzt nicht der Fall. Nun denn, die Steintafeln der Menschen und Zwerge und die Schriftrollen des Waldvolks gerieten in Vergessenheit. Doch ich habe sie wiederentdeckt. Bringt mir eines der seltenen Heilkräuter, dann verrate ich euch, wo ihr sie finden könnt. Vielleicht findet ihr dabei ja auch etwas Freundschaft.“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Steintafeln und Schriftrollen 1“.





Stellt einen Gor auf das Feld.



Legt einen Trinkschlauch auf das Feld.



Lest die Karte „Die Hexe Reka“ vor.



Legt 1x Drachenknochen auf das Feld.



Deckt eine Ereigniskarte auf und führt sie aus.



Der Held auf dem Feld erhält 3 Willenspunkte.



Die Trolle auf den Türmen haben dieselben Grundfunktionen wie gewöhnliche Trolle, bewegen sich jedoch nicht. Für einen Sieg über einen Troll auf einem Turm gibt es keine Belohnung und der Erzähler wird nicht weitergesetzt. Darüber hinaus haben die großen Trolle folgende Besonderheiten:

Der **Riesentroll** hat **20 Stärkepunkte** und **20 Willenspunkte**.

Der **Berserkertroll** verliert in einer Kampfrunde **maximal 6 Willenspunkte**. Sollte die Differenz zur Kampfstärke der Helden größer sein, verfällt der überschüssige Willenspunkte-Verlust. Der Berserkertroll erhält zudem die Menge an Willenspunkten, die ihm in einer Kampfrunde abgezogen werden, in der nächsten Kampfrunde als **Stärkepunkte** hinzu. Dies bezieht sich stets nur auf die direkt vorangegangene Kampfrunde.

Trollhüptling und **Leitwardrak** (falls zusammengesetzt) gelten als eine Kreatur. Um diese zu besiegen, muss erst der Leitwardrak besiegt werden. Dies funktioniert wie der Kampf gegen gewöhnliche Wardraks. Sobald er besiegt ist, entfernt ihn vom Spielplan. Dafür gibt es keine Belohnung und der Erzähler wird nicht weitergesetzt. Steckt danach den Trollhüptling direkt in einen roten Kunststoffhalter.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G3.





Der Tiefminen-Golem und die Zwerge auf den Türmen bewegen sich nicht und können nicht bewegt werden. Für einen Sieg über den Tiefminen-Golem, die Schildzwerge oder die Zwergin gibt es keine Belohnung und der Erzähler wird nicht weitergesetzt.

Der **Tiefminen-Golem** würfelt mit **1 schwarzen Würfel** und ist besiegt, wenn sein Würfelwert 1x übertroffen wurde.

Die **Schildzwerge** haben **4 Stärkekpunkte** und **3 rote Würfel**. Alle Würfelwerte werden addiert! Sie sind besiegt, wenn ihr Kampfwert 1x übertroffen wurde.

Die **Zwergin** hat bei Kampfbeginn **0 Stärkekpunkte**, **7 Willenspunkte** und würfelt mit **1 roten Würfel**. Legt außerdem vor dem Kampf einen unbenutzten Schild neben die Kreaturenleiste. Solange der Schild nicht verbraucht wurde, benutzt die Zwergin, wenn sie in einer Kampfrunde auf 0 Willenspunkte fallen würde, eine Schildseite, um keine Willenspunkte zu verlieren. Zusätzlich bedeuten die Würfelwerte für die Zwergin:

- **1:** Stärkekpunkteanzeiger 1 Feld nach rechts schieben
- **2:** Schild auf die unbenutzte Seite drehen
- **3:** 3 Willenspunkte erhalten
- **4:** Stärkekpunkteanzeiger 1 Feld nach rechts schieben
- **5:** Schild auf die unbenutzte Seite drehen
- **6:** erneut würfeln

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte G3. ➔



Das angespannte Verhältnis zwischen den drei konkurrierenden Großmächten hatte sich weiter verschärft. Nun hatten alle ihre Grenzübergänge geschlossen.

Legt je **1 Geröllplättchen** auf die Brücken zwischen den Feldern **16/48**, **38/39** und **46/47**. Die Felder gelten nicht mehr als benachbart. Das Geröll kann nicht entfernt werden.

Hinweis: Falken können über gesperrte Brücken fliegen.

Natürlich wollte jeder sicherstellen, dass die eigenen Agenten sich weiterhin ungehindert bewegen konnten. König Brandur hatte die andorischen Fischer gebeten, ein kleines Ruderboot zur Verfügung zu stellen.

Steht ein **blauer Agent** auf einem Feld, das an den Fluss grenzt, darf er das **Boot** jetzt so auf den Fluss legen, dass der Bug auf sein Feld zeigt. Ansonsten wird das Boot so auf den Fluss gelegt, dass der Bug auf Feld 32 zeigt.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Geheime Wege 2“. ➔



Fürst Hallgard gewährte seinen Leuten exklusiven Zugang zu den Zwergentunneln.

Legt die **Zwergentüren** mit Wassersymbol auf die Felder **5**, **45** und **55** und die Zwergentüren mit Feuersymbol auf die Felder **30**, **37** und **61**. Legt das Zwergentüren-Plättchen oberhalb des Brunnensymbols auf das Sonnenaufgang-Feld. Wenn ihr bereits von Anfang an die Spielvariante „Die Zwergentüren“ verwendet habt, erhält ein Held der **gelben** Gruppe jetzt die **Schildkrone**. Mit dieser kann ein Held 1x pro Tag entweder zwei beliebige Zwergentüren öffnen oder die Plättchen von 2 Wasser- bzw. 2 Feuertüren miteinander tauschen.

Melkart rief ein schwarzes Einhorn herbei, um die ausgesandten Bewahrer zu unterstützen.

Steht ein **grüner** Agent auf einem Feld im Wachsam Wald, darf er das **Schwarze Einhorn** jetzt auf sein Feld stellen. Erwürfelt ansonsten die Position des Schwarzen Einhorns mit einem roten Würfel, indem ihr zu dem Würfelwert 57 addiert. Ein Held, der das Einhorn reitet, kann gesperrte Brücken passieren. Verbringen Helden verschiedener Gruppen die Nacht auf dem Feld mit dem Einhorn, kann ab dem nächsten Morgen der Held das Einhorn reiten, der seinen Tag als erster beendet hat.



Brandurs Miene trübte sich, war das verlorene Relikt doch nicht seine einzige Sorge.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest den entsprechenden Abschnitt:



Ein gefährlicher Skral war gesichtet worden.

Markiert den **Skral** auf der kleinsten Feldzahl mit einem **Sternchen**. Dieser Skral hat 3 rote Würfel und eine Belohnung von 5 Gold/Willenspunkten.



Ein Rekrut hatte sich unerlaubt von der Truppe entfernt.

Würfelt mit einem roten Würfel und legt ein **Bauernplättchen** auf Feld **27** bei einer 1, 2 oder 3 bzw. Feld **72** bei einer 4, 5 oder 6. Wenn **Harthalt** im Spiel ist, kann er das Bauernplättchen mitbewegen und hat dadurch +1 Stärkepunkt; wenn **Prinz Thorald** im Spiel ist, kann es von einem Helden zur Burg gebracht werden und wird dort zu einem zusätzlichen Schild.

Aufgabe:

Verteidigt die Burg (Feld **0**).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Mit leeren Händen

 **Berg**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein **gelber Agent ohne Relikt** im Lager der Zwerge (Feld 39) steht und Fürst Hallgard von der Niederlage berichten möchte.

Der Zwergefürst schäumte vor Wut: „Nutzloses Pack, wozu seid ihr überhaupt zu gebrauchen?“

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest den entsprechenden Abschnitt:



Geht und räumt den Gebirgsweg zum Verlassenen Turm frei – sofern euch das nicht auch überfordert!“

Legt **3 Geröllplättchen** zwischen Feld **65** und Feld **83** und deckt sie auf. Solange das Geröll nicht entfernt wurde, ist die Verbindung zwischen den Feldern blockiert.



Jetzt schaltet den defekten Golem ab, der in den Tiefminen wütet. Oder ist euch das auch zu schwer?“

Stellt einen **Tiefminen-Golem** auf Feld **84**. Er würfelt mit **1 schwarzen Würfel** und kommt aus dem Spiel, sobald sein Würfelwert 1x übertroffen wurde. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nach allen Kreaturen und nach jeder Kampfrunde **2 Felder** in Pfeilrichtung.

Aufgabe:

Verteidigt das Lager der Zwerge (Feld 39).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Mit leeren Händen

 **Baum**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein **grüner Agent ohne Relikt** am Baum der Lieder (Feld 57) steht und dem Obersten Bewahrer Melkart von der Niederlage berichten möchte.

Die Sorgenfalten in Melkarts Gesicht wurden noch ein wenig länger. Vielleicht hätte er seine Getreuen mit einer leichteren Aufgabe betrauen sollen.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest den entsprechenden Abschnitt:



Gors durchstreiften den nebligen Wald.

Markiert ab jetzt die **Gors**, die durch Nebelplättchen ins Spiel kommen, mit **Sternchen**. Für den Sieg über einen markierten Gor gibt es nur 1 Gold oder Willenspunkt als Belohnung und der Erzähler wird nicht weitergesetzt.



Ein Druide hatte den Brunnen verhext.

Legt das **Thogger-Plättchen** über die **3. Stunde** der Tagesleiste. Jedes Mal, wenn ein Zeitstein die Stunde mit dem Plättchen erreicht, wird der Brunnen auf Feld **55** auf die graue Seite gedreht. Ein Held, der auf Feld 55 steht, kann beim „Passen“ mit einem Heldenwürfel würfeln, um das Plättchen auf die erwürfelte Stunde zu versetzen. Bei einer „1“ kommt es aus dem Spiel.

Aufgabe:

Verteidigt den Baum der Lieder (Feld 57).



Wenn ein Agent mit einem Heilkraut auf dem Feld der Hexe steht und das Heilkraut abgibt, verrät die Hexe einen Ort, an dem man die Position eines Teils des Relikts erfahren kann. Erwürfelt dazu mit einem schwarzen, einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von einem verdeckten ...

... **6 10** Ortsplättchen

... **8 12** Pergament

Würfelt erneut, wenn auf dem erwürfelten Feld bereits ein Ortsplättchen oder Pergament liegt. Legt auf das Feld außerdem einen **blauen, gelben oder grünen Runenstein** – je nachdem, ob ein **blauer, gelber oder grüner** Agent bei der Hexe steht. Sollten Agenten verschiedener Gruppen bei der Hexe stehen, werden alle entsprechenden Runensteine auf das Feld gelegt.

Sonderfall: Wenn bereits beide Runensteine einer Farbe auf dem Spielplan liegen, wird kein Runenstein dieser Farbe auf das Feld gelegt. Dies kann dazu führen, dass gar keine Runensteine auf das Feld gelegt werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Steintafeln und Schriftrollen 2“.



Ortsplättchen, Pergamente und Runensteine können nicht bewegt oder entfernt werden. Wenn **Runensteine** auf einem Feld liegen, dürfen dort nur Agenten der entsprechenden Gruppen stehen. Agenten anderer Gruppen dürfen das Feld lediglich passieren. Wenn ein Runenstein auf ein Feld gelegt wird, auf dem ein Agent einer anderen Gruppe steht, wird der Agent auf ein angrenzendes Feld seiner Wahl versetzt.

Lest die Karte „Das Relikt 1“ vor, sobald ein Agent auf einem Feld mit einem Ortsplättchen oder Pergament steht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Teilweise erfolgreich

 **Burg**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein **blauer** Agent mit einem **unvollständigen Relikt** in der Burg (Feld 0) steht und König Brandur von Erfolg und Niederlage berichten möchte.

Der König dankte den Helden und schickte sie gleich weiter in die Rüstkammer, in der man das Relikt verwahren und die Helden neu ausrüsten sollte.

Legt die auf Feld 0 gebrachten Reliktsplitter auf das Feld. Dort sind sie geschützt und können nicht von den Agenten anderer Gruppen aufgenommen oder verschickt werden. Für jeden Reliktsplitter auf Feld 0 erhält die **blaue** Gruppe einen der abgebildeten Gegenstände. Auch ein Agent, der nicht auf Feld 0 steht, kann Gegenstände erhalten.



Bogen



Heilkraut
(Wert beliebig)



Gift

Aufgabe:

Verteidigt die Burg (Feld 0).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Teilweise erfolgreich

 **Berg**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein **gelber** Agent mit einem **unvollständigen Relikt** im Lager der Zwerge (Feld 39) steht und Fürst Hallgard von Erfolg und Niederlage berichten möchte.

Fürst Hallgard grummelte zwar unzufrieden in seinen Bart, überreichte den Helden aber dennoch ein paar nützliche Kostbarkeiten.

Legt die auf Feld 39 gebrachten Reliktsplitter auf das Feld. Dort sind sie geschützt und können nicht von den Agenten anderer Gruppen aufgenommen oder verschickt werden. Für jeden Reliktsplitter auf Feld 39 erhält die **gelbe** Gruppe einen der abgebildeten Gegenstände. Auch ein Agent, der nicht auf Feld 39 steht, kann Gegenstände erhalten.



Roteisenschild



Spitzhacke



Zwergentiefel

Aufgabe:

Verteidigt das Lager der Zwerge (Feld 39).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Teilweise erfolgreich

 **Baum**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein **grüner** Agent mit einem **unvollständigen Relikt** am Baum der Lieder (Feld 57) steht und dem Obersten Bewahrer Melkart von Erfolg und Niederlage berichten möchte.

„Ein Stück für die Schwarzen Archive, gewiss“, murmelte Melkart, als er mit dem Relikt im Baum der Lieder verschwand und die Helden wieder sich selbst überließ.

Legt die auf Feld 57 gebrachten Reliktsplitter auf das Feld. Dort sind sie geschützt und können nicht von den Agenten anderer Gruppen aufgenommen oder verschickt werden. Für jeden Reliktsplitter auf Feld 57 erhält die **grüne** Gruppe einen der abgebildeten Gegenstände. Auch ein Agent, der nicht auf Feld 57 steht, kann Gegenstände erhalten.



Schild



Fernrohr



Trank der Hexe

Aufgabe:

Verteidigt den Baum der Lieder (Feld 57).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Zersplittert



Überrannt!

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Burg (Feld 0), das Lager der Zwerge (Feld 39) oder der Baum der Lieder (Feld 57) von Kreaturen eingenommen wurde.

Nachdem die Burg, das Lager der Zwerge oder der Baum der Lieder von Kreaturen eingenommen wurde, scheidet die dazugehörige Gruppe vollständig aus dem Spiel aus. Beide Agenten werden vom Spielplan genommen. Ihr Gold und ihre Ausrüstung werden auf den Feldern abgelegt, auf denen sie zuletzt standen.

An dieser Stelle **dürft** ihr den Erzähler auf den Buchstaben N vorsetzen und die Legende beenden.

Wenn ihr weiterspielen wollt, gilt Folgendes: Wenn die Burg, das Lager der Zwerge oder der Baum der Lieder eingenommen wurde, können sich Kreaturen auf diesem Feld sammeln. Solange Kreaturen auf dem Feld stehen, können Helden und auch Unterstützer das Feld nicht betreten. Die Kreaturen auf dem Feld können nur im **Fernkampf** (mit Bögen) angegriffen werden. Kreaturen auf goldenen Schilden zählen nicht zu den Kreaturen, die auf dem Feld stehen, und können auch nicht angegriffen werden.

Hinweis: Die Befreiung eingenommener Orte ist kein Legendenziel.

Wichtig: Wenn alle drei Gruppen aus dem Spiel ausgeschieden sind, wird der Erzähler auf den Buchstaben N vorgesetzt und die Legende ist verloren.