



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken

A1

Diese Legende besteht aus 23 Karten:
A1-A3, 2xC, 2xD, F, J, K, N, Die Hexe
verschwindet, Offenbarung in der Nacht,
Eine Botschaft 1-2, Der Hraak, 3x Eine
Schwester erscheint, die tückischen Drei,
Die Hexe im Nebel, Der Feind der Andori



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken

A2



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken

A3



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken

C

Diese Karte wird benötigt, wenn nur 2
Helden die Legende bestreiten

A2

Legt Sternchen auf die Buchstaben **C, D, F, H, J, K und N**.

Mischt die drei Karten „eine Schwester erscheint“ und legt diese mit den restlichen Karten bereit

Es begann als die Hexe Reka in der Rietburg erschien und nach den Helden verlangte.

„Die Bauern sind in Panik“ berichtete sie. „Es scheint, als ob ein schreckliches Ungetüm des Nachts ihre Höfe überfällt und die Tiere zerfleischt. Auch sei schon eine Bäuerin spurlos verschwunden. Geht, eilt, rettet die Bauern. Bringt sie zu mir hier in die Burg. Vielleicht kann ich so etwas Licht ins Dunkel bringen.“

Stellt **Reka** und alle Helden auf die Burg (**Feld 0**). Nehmt von den Bauernplättchen **zwei** Bauern und **eine** Bäuerin, dreht diese auf die Schildseite, mischt sie und legt sie verdeckt auf die Felder **28, 32 und 40**.

Doch auch die Kreaturen waren in Aufruhr. Zwar fürchteten auch sie die Gefahr, doch trieb sie auch die Gier.

Stellt **Gors** auf die Felder **16, 22, 23 und 24**

Lest jetzt weiter auf A3 →

A1

Lange nach der „Ära des Sterneschildes“ wurde Andor von einem nächtlichen Schrecken gequält, diese Legende erzählt davon

Die Legende wird auf der Vorderseite des Grundspieles gespielt. Sortiert zunächst aus den **Ereigniskarten** die Karte „Erkrankter Bauer“ (Nr.20) raus, führt dann mit **Ausnahme** des Nebels die Checkliste aus. Legt nun zusätzlich folgendes Material neben den Spielplan bereit.

- 1 Pergament (Wert egal)
- 1 Diamant (Wert egal)
- die Runensteine und Heilkräuter
- Die Nebelplättchen
- Die Figur „Reka, die Hexe“
- Die Bauernplättchen
- Das Gift
- Die Schildzwerge
- Aus Sternenschild: Den Markierungsring
- 1 Pilz und 1 Lichtplättchen (Werte egal) alternativ ein Geröll und ein Sternchen
- Ein rotes X
- Von den „neuen Feinden“ die drei Schwestern und den Hraak, jeweils auf einem schwarzen Standfuß

Lest jetzt weiter auf A2 →

C

In wilder Panik streiften weitere Kreaturen durch Andor. Sie versuchten die Burg zu erreichen, schreckten jedoch auch immer wieder zurück. An manchen Orten hatten die Bauern ihr Hab und Gut zurückgelassen.

Stellt **Gors** auf die Felder **12 und 41** und einen **Skrall** auf Feld **32**.

Legt **2 Gold** auf **Feld 15**.



A3

Am ersten Tag dürfen **keine** Überstunden gemacht werden, deckt diese mit einem **roten X** ab. Beim ersten Sonnenaufgang wird dieses entfernt.

Aufgabe: Bringt die Bauern und die Bäuerin zur Burg. Wenn ihr ein Feld mit einem Plättchen erreicht dürft ihr diese umdrehen. Die Bauernplättchen werden nach den üblichen Regeln bewegt.

Wichtig: Die Bäuerin **muss** gerettet werden. Dies muss geschehen bevor der Erzähler den Buchstaben **C** (bei **2 Helden D**) auf der Legendenleiste erreicht sonst ist die Legende verloren. Ein Held kann **nur ein** Bauernplättchen bewegen. Die Bauern werden auf der Burg wie üblich als weitere Schilde genutzt. Wenn ein **Bauer** in die Burg gebracht wird, erhält der Held **1 Stärkepunkt**. Sobald die **Bäuerin** auf die Burg gebracht wird, lest die Karte „Die Hexe verschwindet“ vor.

Die Burg muss verteidigt werden.

Die Helden starten mit **1 Stärke-** und **7 Willenspunkten**. Die Gruppe erhält zwei Trinkschläuche.

Der Held, der zuletzt eine Hexe gesehen hat, beginnt. Sollte es keinen geben, beginnt der Held mit dem niedrigsten Rang.



D

Wenn die Bäuerin jetzt **nicht** in die Burg gebracht wurde ist die Legende verloren.

Und noch mehr Wilde Kreaturen eilten plündernd durch die Weiten Andors.

Stellt einen **Skral** auf Feld **48** und einen **Gor** auf Feld **50**. Legt **2 Gold** zu dem Gor. Dieser nimmt das Gold mit sich. Erst wenn er besiegt wurde, kann dieses genommen werden. Wenn dieser die Burg erreicht, wird das Gold aus dem Spiel genommen.



C

Wenn die Bäuerin jetzt **nicht** in die Burg gebracht wurde ist die Legende verloren.

In wilder Panik streiften weitere Kreaturen durch Andor. Sie versuchten die Burg zu erreichen, schreckten jedoch auch immer wieder zurück. An manchen Orten hatten die Bauern ihr Hab und Gut zurückgelassen.

Stellt **Gors** auf die Felder **12 und 41** und einen **Skral** auf Feld **32**.
Legt **2 Gold** auf Feld **15**.



F

Es schien, als ob sich der Himmel gegen die Helden verschworen hatte und als ob jeder neue Morgen weitere Gefahren auf die arglosen Andori losließen.

Stellt **Gors** auf die Felder **15 und 16** sowie einen **Skral** auf Feld **42**.

Doch gab es auch Hoffnung. Die Schildzwerge hatten den Ruf der Helden vernommen und eilten zu Hilfe.

Stellt die Figur „Schildzwerge“ auf die Miene (**Feld 71**).

Diese können nun für 1 Stunde bis zu 4 Felder weit bewegt werden und unterstützen im Kampf mit **+4** auf den Kampfwert, wenn sie mit einem **angreifenden Helden** im gleichen Feld stehen. Bei Fernkampf geht dies auch angrenzend zur angegriffenen Kreatur, solange die Schildzwerge beim Helden stehen.



D

Und noch mehr Wilde Kreaturen eilten plündernd durch die Weiten Andors.

Stellt einen **Skral** auf Feld **48** und einen **Gor** auf Feld **50**. Legt **2 Gold** zu dem Gor. Dieser nimmt das Gold mit sich. Erst wenn er besiegt wurde, kann dieses genommen werden. Wenn dieser die Burg erreicht, wird das Gold aus dem Spiel genommen.





Neue Nachrichten erreichten die Helden. Weitere Kreaturen wurden gesichtet und zudem wurden die Schildzwerg e dringend in den Mienen benötigt.

Stellt einen **Gor** auf Feld **19** und **Trolle** auf die Felder **23** und **26**.

Nehmt die Figur „**Schildzwerg e**“ vom Spielplan. Diese stehen nun nicht mehr zur Verfügung.

Dann hörten die Helden das Gerücht, dass man die verschollene Bäuerin am Ufer des Meeres gefunden hatte. Sie sei in einem kleinen Fischerboot auf der Narne gen Meer getrieben und dort an Land gespült worden.

Legt das letzte **Bauernplättchen** auf Feld **9**. Dieses kann nun nach den üblichen Regeln zur Burg gebracht und dort als weiteres Schild genutzt werden. Wenn es zur Burg gebracht wurde erhält auch hier der Held einen Stärkepunkt



Gerade als die Helden neue Ungetüme auftauchen sahen, fanden sie an ihrem Rastplatz kraftspendende Nahrung.

Neue Hoffnung keimte in ihren Herzen und frohen Mutes zogen sie weiter.

Stellt einen **Skral** auf Feld **19** und einen **Troll** auf Feld **22**.

Verteilt jetzt **5 Willenspunkte** auf die Heldengruppe.



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn

- Die Bäuerin zur Burg gebracht wurde und
- Der Hraak besiegt wurde und
- Die Burg verteidigt wurde

Es war den Helden rechtzeitig gelungen den Hraak zu bezwingen. Die Gefahr für Andor war gebannt. Kein Andori wurde mit dem Fluch belastet und es würde nie wieder ein Hraak über die Andori herfallen.

Autor: Horus68

Die Legende nahm ein **schlimmes** Ende, wenn

- Die Bäuerin **nicht** zur Burg gebracht wurde, oder
- Der Hraak **nicht** besiegt wurde, oder
- Die Burg **nicht** verteidigt wurde

Einige Andori wurden mit dem Fluch des Hraak belegt und allen war klar, dass beim nächsten Drachenmond Andor verloren sein wird.

Trotz aller Anstrengung ließ der Strom der Kreaturen nicht nach. Auch wenn die Helden am Ende ihrer Kräfte schienen, stellten sie sich dennoch Tapfer wie eh und Je den Horden.

Stellt einen **Gor** auf Feld **36**, einen Skral auf Feld **14** und einen Troll auf Feld **32**.





DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Die Hexe verschwindet“
Diese Karte wird aufgedeckt sobald die
Bäuerin auf der Burg ist (Feld 0)



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Offenbarung in der Nacht“
Diese Karte wird vorgelesen sobald eine
andere Karte dazu auffordert



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Eine Botschaft 1“
Diese Karte wird gelesen sobald eine andere
Karte dazu auffordert



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Eine Botschaft 2“
Diese Karte wird nach „eine Botschaft 1“
gelesen

Offenbarung in der Nacht

Die Helden hatten sich zur Ruhe begeben, als plötzlich ein schrecklicher unmenschlicher Ton aus dem Krankenflügel erklang. Schnell waren die Helden auf den Beinen und eilten herbei. Was sie dort erblickten ließ ihnen das Blut in den Adern gefrieren. Eine riesige, nie gesehene Bestie saß auf dem Bett der Bäuerin. Von dieser fehlte jede Spur. Sofort gingen die Helden in Angriffsstellung.

Nehmt nun **die Bäuerin vom Spielplan** und ersetzt diese durch den Hraak. Dieser muss nun **sofort bekämpft** werden. Ihr entscheidet welche Helden dies tun. Er hat keine Stärke- und keine Willenspunkte. Er würfelt mit einem schwarzen Würfel welcher jedoch gedreht wird, falls dadurch ein niedrigeres Ergebnis erreicht wird.

Wenn er in der **ersten** Kampfrunde besiegt wurde, erhält **die Heldengruppe** eine Belohnung von **2 Gold oder 1 Stärkepunkt**. Ihr entscheidet wer dies bekommt.

Wurde er nicht gleich bezwungen, endet der Kampf sofort. Bei einer Niederlage der Helden verliert **jeder** Held entsprechend Willenspunkte.

Lest erst nach dem Kampf weiter.

Wutentbrannt sprang die Kreatur aus dem Fenster und verschwand in der Dunkelheit.

Unabhängig von Sieg oder Niederlage wird nach dem Kampf die Karte „**Eine Botschaft 1**“ vorgelesen.

Die Hexe verschwindet

Die Sonne verschwand schon langsam am Horizont, als die Helden mit einer bewussten und schwer verletzten Bäuerin die Burg erreichten. Die Helden eilten zu Reka, als diese jedoch die Bäuerin erblickte, stieß sie einen entsetzlichen Schrei aus und löste sich in Nebel auf. Gleich darauf eilte eine Wache in den Saal und berichtete vom seltsamen Verhalten der Kreaturen vor der Burg. Diese schienen zurückzuweichen. Die Helden legten die Bäuerin auf eine Trage und versorgten ihre Wunden so gut wie möglich. Dann eilten sie auf die Zinnen, um das seltsame Schauspiel zu beobachten.

Nehmt nun Reka vom Spielplan. Verteilt verdeckt die Nebelplättchen auf die entsprechenden Felder. Stellt **alle** Helden auf die Burg und setzt **alle** Zeitsteine auf die 4. Stunde (unabhängig davon wo sie vorher waren).

Bewegt nun alle Kreaturen **entgegen** der Pfeilrichtung. Zunächst Gors, dann Skrale mit der niedrigsten Feldzahl beginnend. Bei mehreren möglichen Feldern auf das Feld mit der kleinsten Zahl. Sollte dies bei Kreaturen nicht gehen, bleiben sie stehen.

Lest nun die Karte „Offenbarung in der Nacht“

Die Botschaft 2

*Und weiter stand dort: „Ich benötige noch einen „besonderen“ Pilz, einen „erschaffenen“ Diamanten und ein Gefäß gefüllt mit „wahrer Magie“ Sucht die drei Schwestern im Nebel, diese hüten das Geheimnis der Zutaten. Ihr findet sie dort wo ihr im Nebel Gold entdeckt. Doch hütet euch, die Schwestern sind tückisch. Auch brauche ich das Rezept vom Baum der Lieder. Wenn ihr alle Zutaten und das Rezept hab, bringt diese **und** die Schwestern zu mir.*

Legt ein **Pergament** auf den Baum der Lieder (Feld 57)

Aufgabe: Findet die drei Schwestern und Reka im Nebel. Bringt die Schwestern und deren Zutaten zu Reka. Ebenfalls müsst ihr ein Heilkraut und das Pergament zu ihr bringen.

Wenn ihr ein **Nebelplättchen aktiviert**, welches Gold bringen würde, lest eine der Karten „Eine Schwester erscheint“. Das Gold erhaltet ihr **nicht**. Findet ihr Reka, wird die Karte „Die Hexe in Nebel“ aktiviert.

Erwürfelt nun mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **5**

Runensteinen und 2 Heilkräutern.

Die Heldengruppe erhält nun zwei Gegenstände von der Heldentafel (nicht den Trank der Hexe).

Lest nun „der Hraak“

Eine Botschaft 1

Als das Monster geflohen war entdeckte einer der Helden eine Botschaft. Reka hatte diese durch eine ihrer Krähen bringen lassen.

„Verzeiht, dass ich verschwand einfach so.“ Stand dort in der krakeligen Handschrift der alten Hexe geschrieben. „Aber als ich das magische Feld um die Bäuerin bemerkte, konnte ich nicht anders. Die Barriere um das Monster, welches ihr inzwischen wohl mit eigenen Augen gesehen habt, war zu stark für mich. Es war ein Hraak, ein uraltes Wesen dunkelster Magie. Diese Bestie war einst ein Mensch, welcher sich durch einen grausamen Fluch bei jedem Drachenmond verwandeln muss und nach frischem Fleisch giert. Ihr wisst, einen Drachenmond gibt es in Andor nur alle 10 Jahre. Wird die Bestie nicht besiegt, wird sie weitere Andori mit dem Fluch infizieren.

Doch es gibt Hoffnung. Ich kenne einen Zaubertrank. Die Zutaten sind jedoch nur schwer zu bekommen. Die erste Ingredienz ist noch leicht, ich brauche ein Heilkraut welches ihr ja gut kennt. Die anderen drei Zutaten sind nicht ohne Gefahr zu bekommen.“

Lest „nun die Botschaft 2“



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Der Hraak“
Diese Karte wird nach „die Botschaft 2“
gelesen



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende
Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Eine Schwester erscheint“
Dies Karte wird aufgedeckt, wenn ein **Gold im
Nebel** gefunden wurde



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende
Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Eine Schwester erscheint“
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein **Gold
im Nebel** gefunden wurde



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegende
Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Eine Schwester erscheint“
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein **Gold
im Nebel** gefunden wurde

Eine Schwester erscheint

Aus dem Nebel kam eine schemenhafte Erscheinung. Die Helden hatten eine der Schwestern gefunden. Sie zeigten ihr die Botschaft der Hexe. „Was habt ihr da? Lasst sehen.“ krächzte sie. „Ah, ihr braucht meine Hilfe und selbst die weise alte Reka ruft nach mir, nun denn euch sei Hilfe gewährt. Ich kann euch den besonderen Pilz besorgen. Nehmt mich mit euch und besiegt einen Gor in meinem Beisein. Der Pilz, den ihr sucht ist nur in seinem Kopf zu finden.“

Stellt **eine** der drei Schwestern auf das Feld, wo ihr das Nebelplättchen aktiviert habt.

Aufgabe: Ihr müsst einen Gor besiegen während die Schwester bei euch ist. Der Gor wird wie jeder Gor behandelt. Wenn ihr ihn besiegt habt, erhaltet ihr einen Pilz. Dieser wird dort gelagert, wo auch Gold gelagert wird und muss zusammen mit der Schwester zu Reka gebracht werden.

Nur wenn dies die erste Schwester ist die ihr gefunden habt, lest nun noch „**Die tückischen Drei.**“

Der Hraak

Erwürfelt nun auf die gleiche Weise wie bei den Runensteinen/Heilkräutern die Position des Hraak. Sollte dort eine Kreatur stehen, wird diese entgegen der Pfeilrichtung versetzt. Bei zwei Möglichkeiten, auf das freie Feld mit der niedrigsten Zahl. Geht das nicht, kommt sie auf ein benachbartes Feld eurer Wahl bzw. bleibt stehen. (Bei Pasch nochmal würfeln) Markiert auf dem Sonnenaufgangsfeld die Ereigniskarten mit dem Ring.

Bei jedem Sonnenaufgang wird **bevor** die Ereigniskarte vorgelesen wird die Position des Hraak auf die gleiche Weise neu bestimmt. Auch hier gilt, kommt er zu einer Kreatur, wird diese versetzt.

Kommt der Hraak zu einem Helden, wird auch dieser auf ein benachbartes Feld gestellt und der Held **verliert Willenspunkte** in Höhe der **1er** Stelle.

Wird ein Pasch geworfen, kommt der Hraak auf die Burg (er gilt dort nicht als Kreatur). In diesem Fall werden die Kreaturenbewegungen nicht ausgeführt. Helden und Kreaturen können das Feld mit dem Hraak **nicht** betreten. (Kreaturen bleiben stehen)

Nehmt jetzt alle nicht geretteten Bauernplättchen aus dem Spiel.

Legendenziel: Besiegt den Hraak mit Hilfe des Zaubertrankes der Hexe **und** verteidigt die Burg

Eine Schwester erscheint

*Aus dem Nebel kam eine schemenhafte Erscheinung. Die Helden hatten eine der Schwestern gefunden. Sie zeigten ihr die Botschaft der Hexe. „Was habt ihr da? Lasst sehen.“ Neugierig griff sie nach der Botschaft. „Schau an, die alte Reka braucht **meine** Magie, hähähä. Also gut, ich kann euch einen Diamanten erschaffen, jedoch brauche ich dafür einen der Runensteine.“*

Stellt **eine** der drei Schwestern auf das Feld, wo ihr das Nebelplättchen aktiviert habt.

Aufgabe: Ihr müsst der Schwester einen Runenstein gebe. Wenn ihr dies getan habt, erhaltet ihr einen Diamanten. Dieser wird dort gelagert, wo auch Gold gelagert wird und muss zusammen mit der Schwester zu Reka gebracht werden.

Nur wenn dies die erste Schwester ist die ihr gefunden habt, lest nun noch „**Die tückischen Drei.**“



Eine Schwester erscheint

Aus dem Nebel kam eine schemenhafte Erscheinung. Die Helden hatten eine der Schwestern gefunden. Sie zeigten ihr die Botschaft der Hexe. „Was habt ihr da? Lasst sehen,“ flüsterte sie.“ So, so, ein Hraak also. Ich dachte es mir schon. Reka will mein magisches Licht? Nun denn, zeigt mir, dass ihr stärker seid als ich und ich gewähre euch diese Gabe“

Stellt **eine** der drei Schwestern auf das Feld wo ihr das Nebelplättchen aktiviert habt.

Aufgabe: Ihr müsst die Schwester in einem „magischen Duell“ bezwingen. Dies kostet eine Stunde. **Ein Held alleine** würfelt mit **einem Heldenwürfel** (nicht der Schwarze und Eara/Liphardus kann diesen **nicht** drehen). Benachbart ist die **nicht** möglich. Die Schwester hat den gleichen Stärkewert wie der Held und würfelt ebenfalls mit einem Würfel. Unterliegt der Held, verliert er entsprechend Willenspunkte und der Kampf endet sofort. Dieser Held kann erst wieder antreten, wenn alle anderen Helden ebenfalls gescheitert sind. Ward ihr siegreich, erhaltet ihr das Lichtplättchen. Dieses wird dort gelagert, wo auch Gold gelagert wird und muss zusammen mit der Schwester zu Reka gebracht werden

Nur wenn dies die erste Schwester ist die ihr gefunden habt, lest nun noch „**Die tückischen Drei.**“



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Die tückischen Drei“
Diese Karte wird gelesen nachdem die **erste** Karte „eine Schwester erscheint“ gelesen wurde



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Die Hexe im Nebel“
Diese Karte wird gelesen, wenn ein Held das Nebelplättchen aktiviert, welches Reka zeigt



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



„Der Feind der Andori“
Diese Karte wird gelesen, sobald eine andere Karte dazu auffordert



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fanlegenden Wettbewerb
„Die Feinde Andors“

Nächtlicher Schrecken



Zusätzliche Bemerkungen
Muss nicht gelesen werden

Die Hexe im Nebel

*Nun ihr habt mich gefunden. Aber habt ihr auch alle Zutaten für den Trank **und** die drei Schwestern dabei?“ sprach die alte Reka zu den Helden.*

Stellt nun die Figur Reka auf das Feld. Der Held, der das Nebelplättchen aktiviert hat, bekommt einen Trank der Hexe.

Legt das letzte Heilkraut auf **Feld 61**

Lest nun nur weiter, wenn alle Zutaten (Heilkraut, Pilz, Diamant, Lichtplättchen sowie alle drei Schwestern und das Pergament auf dem gleichen Feld stehen wie Reka.

„Oh ja, ich sehe schon. Seid begrüßt ihr Schwestern der Dunkelheit und habt Dank, dass ihr trotz unserer alten Fehde gekommen seid, um zu Helfen.“ Rekas Worte schienen die Schwestern nicht zu beeindrucken.

„Nun lasst uns gemeinsam den Trank brauen, auf dass der Hraak ein für alle Mal aus Andor verschwindet.“

Nehmt nun die drei Schwestern, das Pergament und „Die Zutaten“ aus dem Spiel. Ein Held erhält nun das **Gift**.

Lest nun „Der Feind der Andori“

Die tückischen Drei

Die Schwestern **müssen mit** einem Helden **bewegt** werden. Dies kostet **keine** Stunde auf der Legendenleiste. Jeder Held kann **nur eine** Schwester mitbewegen. Die Schwestern können nur auf dem Feld, auf dem Reka steht oder einem **Brunnenfeld** zurückgelassen werden. Ein Held kann jedoch eine Schwester an einen anderen Helden „übergeben“ Kreaturen (und der Hraak) ignorieren die Schwestern. Kommt der Hraak auf ein Feld mit Schwester(n) und Helde(n), werden **nur** die Helden versetzt. **Zur Erinnerung:** Helden können das Feld mit dem Hraak nicht betreten.

Die **Sonderfähigkeit** kann im Beisein der Schwester **nicht** genutzt werden. Kreaturen können **nicht** benachbart angegriffen werden. (Chada/Pascho muss dennoch ihre Würfel Einzel werfen)

Steht eine Schwester auf einem „Brunnenfeld“ kann dieser Brunnen nicht gelehrt werden.

Ist eine der Schwestern bei einem Helden im Kampf dabei, wird **einer** der niedrigsten Würfel der Kreatur gedreht, wenn damit ein besseres Ergebnis erzielt wird. Sind mehrere Schwestern beim Kampf dabei ist dies auch für mehrere Würfel möglich.

(**Beispiel:** Ein Skral wird bekämpft und zwei Schwestern sind dabei, er würfelt eine 1 und eine 2. Beide Würfel werden gedreht und der Skral hat somit eine 5 und eine 6. Die 6 zählt. Hätte er einen 1er Pasch, würde daraus ein

Zusätzliche Bemerkungen

Rein Thematisch spielt diese Legende nachts. Somit ist der Sonnenaufgang eigentlich der Sonnenuntergang.

Die Karte „Die tückischen Drei“ kann bei Bedarf auch etwas „abgeschwächt“ werden um die Legende etwas leichter zu machen.

Mein Dank gilt den Bands „German“ und „Saltatio Mortis“ welche mich durch das Lied „Varulfen“ auf den Gedanken einer „Werwolf“ Geschichte gebracht haben. Ursprünglich war der Leitwolf dafür vorgesehen. Weitere Inspiration war der Song Warte, Warte von „Subway to Sally“

Danke auch an die Tester Alex und Nussy (zwei Andor Neulinge) sowie MarkusW dafür das DU Du bist ;-)) und für die konstruktive Kritik

Danke an „Elane“ für die wundervolle Musik welche wir ja an der Tavernen Party zu hören bekommen. Danke an Michael Menzel und das KOSMOS Team

Der Feind der Andori

Endlich war es soweit. Die Helden konnten nun den Kampf gegen den schrecklichen Hraak aufnehmen. Dank des Zaubers der drei Schwestern war die Barriere um die Bestie gefallen. Der Trank konnte nun seine Wirkung zeigen.

Mutig stellten sich die Helden der Gefahr.

Ab sofort können die Helden das Feld mit dem Hraak betreten und diesen bekämpfen.

Der Hraak hat folgende Werte:

Bei 2 Helden 15, 3 Helden 25 und 4 Helden 35 Stärke. Bei 5/6 Spielern werden die Schwarzen Herolde genutzt

Er hat **15 Willenspunkte** und würfelt mit **2 schwarzen Würfeln** (gleiche Werte werden addiert). Ab 7 Willenspunkte hat er nur noch einen Würfel. Das **Gift** kann 2-mal eingesetzt werden. Dies muss vor dem Wurf des Hraaks entschieden werden. Wird es genutzt **sinken** die Stärkepunkte des Hraak für **eine** Kampfunde um **5**.

Achtung: Sinkt ein Held in diesem Kampf auf 0 Willenspunkte, ist er **aus dem Spiel**. Seine Gegenstände können jedoch von anderen Helden aufgenommen werden.

Legendenziel:

Besiegt den Hraak und verteidigt die Burg.