

Bildquellenangabe des Spinnennest - S.v.Gehren / pixelio.de - <http://www.pixelio.de/media/565193> - lizenzfreies Bild



Bildquellenangabe des Spinnennetzes: Gabi Schoenemann / pixelio.de - <http://www.pixelio.de/media/212592> - lizenzfreies Bild



ANDOR

Fan-Legende

Uralte Gefahr



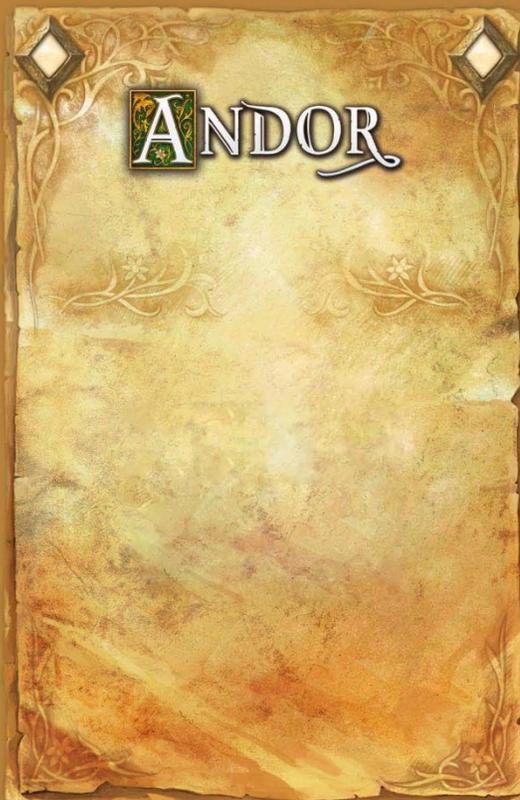
Die Hexe weiß Rat

Die Hexe weiß Rat
Endlich fanden die Helden die Hexe Reka und fragten, ob sie mit ihrem alten Wissen eine Waffe gegen das Spinnennest kenne. Besorgt blickte sie gen Himmel und schien sich an etwas zu erinnern. Sie kramte in ihren Tränken und überreichte den Helden eine kleine schwarze Phiole mit folgenden Worten: „Nutzt dieses Gift im Kampf gegen das Spinnennest. Nur komplett angewendet kann es seine gesamte Stärke entfalten und euch zu einem Sieg verhelfen. Seid vorsichtig damit, es ist mein letztes Fläschchen.“

Der Held, der die Hexe aufgesucht hat, erhält nun ein Fläschchen Gift. Das Spinnennest kann nur besiegt werden, wenn ein Held in dem Kampf verwickelt ist, der das Giftfläschchen mit sich führt. Dabei muss das Fläschchen komplett verbraucht werden.

Nun konnten die Helden sich dem eigentlichen Übel, dem Spinnennest zuwenden.

Das Spinnennest hat **10 Stärkepunkte** und **7 Willenspunkte (keine Würfel)**. Pro Kampfrunde verliert jeder kämpfender Held 3 Willenspunkte. Das Spinnennest wird nicht auf Feld 80 gelegt, sollte es besiegt worden sein.





ANDOR

Fan-Legende

Uralte Gefahr



Zu Hülf!
Teil 1

Zu Hülf! Teil 1

Die Heldengruppe hatte den Späher befreit und band ihn von dem Pfahl los. Schlaff hing der Späher in den Armen der Helden und konnte mit seinen letzten Atemzügen nur noch die Worte „Spinnennest“ und „Baum der Lieder“ hauchen.

Spinnennester waren schon vor Langem als ausgerottet erklärt ... Warum kamen sie auf einmal wieder? Die Helden befürchteten das Schlimmste. Bestimmt weiß die Hexe Reka Rat, wie man das Nest besiegen kann.

Lest die Karte „Die Hexe weiß Rat“ vor, sobald die Hexe gefunden wurde.

Legt nun das Spinnennest auf Feld 60.

Solange sich das Spinnennest auf dem Spielplan befindet, werden bei Sonnenaufgang drei Felder des Waldes eingesponnen. Dabei ist zu beachten, dass die Spinnen sich **nur** auf den Wald beschränken und stets zuerst das Feld mit der höchsten Zahl einspinnen, das an das gesamte so entstandene Spinnennetz angrenzt.

Legt zur Erinnerung ein Spinnenplättchen bei der Sonnenaufgangsleiste hin.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte Zu Hülf! Teil 2



ANDOR

Fan-Legende

Uralte Gefahr



Zu Hülf!
Teil 2

Zu Hülf! Teil 2

Felder, die eingesponnen sind, dürfen nicht „übersprungen“ werden. Die Bewegung der Helden endet auf diesem Feld.

Ein Held verliert drei Willenspunkte, sollte er das Spinnennetz beseitigen wollen (dies zählt nicht als Aktion).

Jegliche Figuren oder andere Plättchen auf eingesponnenen Feldern sind bis zu der Beseitigung des Spinnennetzes nicht aktiv bzw. können nicht aufgehoben/ genutzt werden. Dies gilt auch für den Händler auf Feld 57.

Außerdem können eingesponnene Nebelplättchen nicht mit dem Fernrohr aufgedeckt werden.

Legendenziel:

Wenn der Erzähler das Feld „N“ erreicht, muss die Hexe Reka gefunden und das Spinnennest mit ihrer Hilfe besiegt worden sein.

Zudem darf der Wald zu keiner Zeit komplett eingesponnen sein. Ansonsten gilt die Legende sofort als verloren.