



**ANDOR**

Fanlegende

Der Erbe des Nomion

a1

Diese Legende besteht aus 14 Karten: a1, a2, d, g, n, Die Agren, Grones Rat, Höhlenmalerei, Das Versteck 1, Das Versteck 2, Das Versteck 3, Abermaliger Rat, Die Befreiung der Andori, Das Nest des Greim, Der Eiserne König

Führt zuerst die Anweisungen auf der Karte Checkliste "Graues Gebirge" aus. Anschließend legt ihr die Bewegungsplättchen und die Figruen "Die drei Schwestern", "Der Eiserne König" und "Der Greim" neben dem Spielplan bereit.

Weitere Vorbereitungen:

- Stellt das Lager auf Feld 207
- Legt die Holzbrücke zwischen die Felder 208 und 209
- Stellt alle Helden auf das Feld 207
- Legt Sternchen auf die Buchstaben d,g und n
- Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von einem Sternkraut, indem ihr 250 zu dem gewürfelten Wert addiert. Legt das Sternkraut mit der ungepflückten Seite nach oben auf dieses Feld
- Würfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel, um die Felder zu ermitteln, auf die je eine der alten Waffen gelegt wird. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle der Feldzahl an und der Heldenwürfel die 1er-Stelle. Anschließend müsst ihr noch 200 addieren.
- Beispiel: Der rote Würfel zeigt eine 5 (10er-Stelle), der Heldenwürfel eine 6 (1er-Stelle) = 56.
- Dazu addiert ihr die 200 = Feld 256.

Unruhe und Angst verbreitete sich im Lager der Andori. In den letzten Nächten waren immer wieder einige aus ihren Reihen entführt worden. Augenzeugen berichteten von schemenhaften, schwarzen Gestalten, die ihre Opfer ergriffen und durch die Lüfte entführten. Die Helden waren ratlos. Der Elan und die Zuversicht, die im Lager nach dem Sieg über Nomion eingekehrt waren, waren fast gänzlich verschwunden. Viele äußerten den Wunsch, nach Andor zurückzukehren, wenn das Problem nicht gelöst werden würde.

Lest jetzt weiter auf Legenkarte a2-->



**ANDOR**

Fanlegende

Der Erbe des Nomion

a2

"Lasst uns die Agren um Rat fragen", schlug einer der Helden vor. "Sie haben uns schon oft geholfen."

**Aufgabe:**

Die Helden müssen einen Agren finden, der sich entweder unter einem Nebel- oder einem Höhlenplättchen verbirgt. Dann wird die Karte "Die Agren" vorgelesen.

"Kreaturen!" Der Warnruf hallte durch das Lager. Viele der Andori, die zuvor tapfer an der Seite der Helden gekämpft hatten, zogen sich nun mutlos in ihre Zelte zurück.

Stellt Wargors auf die Felder 224, 246 und 257. Stellt Bergskralen auf die Felder 243 und 255. Stellt einen Troll auf das Feld 227.

"Worauf warten wir noch? Lasst uns ein neues Abenteuer beginnen!"

**Ausrüstung:**

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten, 2 weitere werden auf die Gruppe verteilt. Außerdem erhalten die Helden 1x Apfelnüsse, das Fernrohr und den Sturmschild.

Die Andori bestanden darauf, dass der Feuerschild im Lager blieb, um zur Verteidigung genutzt zu werden. Missmutig willigten Helden ein.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.



Ein neues Übel war am horizon zu erkennen. Die Skelettkriegerformierten sich zu einem neuen Angriff.

Erwürfelt die Position von drei Skelletkriegern, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und die Figuren auf das Feld stellt, auf dem die Zahl des Würfels abgebildet ist. Legt die Bewegungsplättchen auf die 4. Stunde der Tagesleiste.



Neue Kreaturen griffen in den Kampf ein.

Stellt einen Bergskrall auf das feld 243.

Auch die Skelletkrieger erhielten neue Unterstützung.

Erwürfelt die Position von zwei Skelletkriegern mit einem roten Würfel, in dem ihr die Figuren auf das Feld mit dem abgebildetem Würfelergbnis stellt.

Das war der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen brachte. Die Andori rissen die Brücke ein und errichteten sie wieder hinter sich. Sie wollten das Graue Gebirge verlassen und nach Andor zurückkehren. Nur mit Mühe konnten die Helden ihre Flucht bremsen.

Legt die Holzbrücke zwischen die Felder 205 und 207.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...  
 ... das Lager verteidigt wurde und...  
 ... der Eiserne König besiegt wurde.

Der Eiserne König blickte die Helden hasserfüllt an. "Ihr werdet nicht gewinnen! Ich habe alles von meinem Meister Nomion gelernt! Seine Magie, seine Macht! Ich kann Wesen genauso manipulieren wie er! Ich bin sein Erbe! Ich werde als Geist weiterleben und bis in alle Ewigkeiten versuchen, euer Glück zu zerstören!"  
 Mit diesen Worten starb der Eiserne König, Schüler des Hexenmeisters Nomion. Ob er jedoch eine leere Drohung ausgesprochen hatte oder seine Worte nur gelogen waren, werden die Helden ein andern Mal erfahren.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...  
 ... das Lager nicht verteidigt wurde und...  
 ... der Eiserne König nicht besiegt wurde

Der Eiserne König mit dem Greim war nicht mehr zu besiegen. Er zersörte das Lager und vertrieb die Andori aus seinem Land



Leise schnarchend lag Grone hinter einem Felsen. Als der Held näher an ihn herantrat, erwachte der alte Agren und begrüßte den Helden freundlich. Nachdem dieser ihm jedoch sein Anliegen vorgetragen hatte, weiteten sich seine Augen vor Schreck.  
 "Dieses Übel ist uns wohl bekannt", begann Grone. "Auch ihre Geschichte kennen wir und haben die Erinnerung an sie von Generation zu Generation behalten."  
 "Also kannst du uns helfen?", fragte der Held.  
 Grone trat unruhig von einem Fuß auf den anderen. "Nicht hier. Die drei Schwestern hören und sehen alles. Wenn sie erfahren, dass ich ihren Feinden geholfen habe, werden sie die Agren wieder angreifen.  
 Aber wenn du mich in euer Lager führst, bin ich bereit, euch alles zu erzählen, was ich weiß."

Das Plättchen wird nicht wie gewöhnlich vom Spielplan genommen, sondern bleibt offen liegen. Ein Held kann es mit sich mitbewegen. Das geht auch im Vorbeigehen. Wenn das Plättchen auf das Feld 207 gebracht wurde, wird die Karte "Grones Erzählung" vorgelesen.

Die Agren



Grone wärmte sich an einem Feuer auf. Der alte Agren blickte schweigend in die flackernden Flammen.  
 "Dieser Mythos ist schon sehr alt", begann Grone.  
 "Manche glauben, er entstand zur selben Zeit, wie Brandur die Andori aus der Knechtschaft der Krahder befreite. Die drei Schwestern waren Sklaven der Krahder, so wie die Vorfahren vieler hier. Sie litten unter den Schikanen ihrer Herren so sehr, dass sie sich eines Nachts gemeinsam das Leben nahmen.  
 Als die Krahder ihre Leichen am nächsten Tag entdeckten, brachten sie sie zu ihrem damaligen Hexenmeister Nomion. Dieser versuchte sie mit schwarzer Magie wieder zum Leben zu erwecken. Fast hätte er es geschafft. Die drei Schwestern wurden zu formlosen Geistern. Gehüllt in schwarzen Stoff gehorchten sie allen Befehlen ihres neuen Meisters. Sie brachten Verderben und Tod über die Feinde der Krahder.  
 Als Nomion starb, verschwanden sie spurlos. Doch jetzt scheinen sie einen neuen Meister gefunden zu haben."  
 "Weißt du, wo sie die Andori hingbracht haben könnten?", fragte einer der Helden.  
 "In einer Höhle wurde die Geschichte der drei Schwestern für die Nachwelt festgehalten", erklärte Grone. "Vielleicht findet ihr dort hinweise auf ihren Unterschlupf."

Würfelt mit einem Würfel und lest die Auswirkungen:  
 Bei 1 oder 2: Entfernt das Höhlenplättchen auf dem Feld 219 und legt ein Sternchen darauf  
 Bei 3 oder 4: Entfernt das Höhlenplättchen auf dem Feld 230 und legt ein Sternchen darauf  
 Bei 5 oder 6: Entfernt das Höhlenplättchen auf dem Feld 270 und legt ein Sternchen darauf

Wenn einer der Helden das gesuchte Feld betritt, wird die Karte "Höhlenmalerei" vorgelesen.



Der Held betrat die modrige Höhle. Schon nach wenigen Schritten entdeckte er die Farben an der Wand. In schön gestalteten Bildern erzählten sie die Geschichte der drei Schwestern. Am Ende der Wand war eine Burg abgebildet.  
 Der Held runzelte die Stirn. Eine Burg? Sie hatten drei Burgen im Grauen Gebirge entdeckt. Anscheinend waren die entführten Andori dorthin verschleppt worden.

Stellt jeweils eine der drei Schwestern auf die Felder 245, 248 und 268. Die Helden müssen alle drei Felder betreten. Der Reihe nach werden die Legendenkarten "Das Versteck" vorgelesen, also erst "Das Versteck 1", dann "Das Versteck 2" und schließlich "Das Versteck 3"



Furchtlos betrat der Held das alte Gemäuer. Steine hatten sich von den Mauern und dem Dach des Gebäudes gelöst. Nun stellten sie verwooste Hindernisse dar.

Dann entdeckte der Held sie. Nur wenige Schritte von ihm entfernt schwebte eine der drei Schwestern knapp über dem Boden.

Der Held zog seine Waffe und griff an, durch er konnte der Schwester nichts antun. Alle Angriffe gingen durch ihren Körper hindurch.

Der Geist gab ein unmenschliches Geschrei von sich. Dann wandte er dem Helden den Rücken zu und verschwand.

Missmutig blickte sich der Held in dem verlassenem Gemäuer um, um vielleicht Hinweise zu entdecken, wie sie gegen diesen mächtigen Feind vorgehen konnten. Alles was er fand, waren allerdings Vorräte.

Der Held erhält 1x Apfelnüsse.  
Entfernt die Figur der Schwester vom Spielplan.



Nur spärlich sickerte das Sonnenlicht durch die dicken Mauern des Schlosses. Vorsichtig tastete sich der Held durch das Halbdunkle. Schritt für Schritt durchquerte er einen großen Saal.

Ein unmenschliche Geschrei ertönte. Eine der drei Schwestern hatte sich lautlos von hinten genähert.

Jetzt hob sie kampfbereit ihre Arme.

Der Held zog seine Waffe. Er wusste zwar von seinem Freund, dass er seine Gegnerin nicht verletzen konnte, trotzdem versuchte er es. Auch seine Angriffe gingen durch den formlosen Körper seines Gegenübers.

Die Schwester wandte sich von ihm ab und verschwand. "Wir müssen Grone erneut um Hilfe bitten", murmelte der Held. "Hoffentlich ist er noch im Lager."

Als er das Schloß schon verlassen wollte, fiel sein Blick auf einen nützlichen Gegenstand.

Der Held erhält einen Trinkschlauch.  
Entfernt die Figur der Schwester vom Spielplan.

Einer der Helden muss das Feld mit dem Lager betreten. Dann wird die Karte "Abermaliger Rat" vorgelesen.



Langsam betraten die Helden das letzte Schloß. Hier mussten die Schwestern ihre Opfer versteckt halten. Da erschienen sie. Vor den Augen der Helden traten die drei Schwestern aus dem nichts heraus vor sie.

Stellt alle drei Figuren der schwarzen Schwestern auf das Feld der letzten Burg.

Nur wenn einer der Helden das Feuerschild und ein Sternkraut trägt, könnt ihr den Kampf gegen die drei Schwestern beginnen.

Kampfwerte:

Die erste Schwester hat 8 Stärkepunkte und würfelt mit zwei roten Würfeln. Gleiche Werte werden addiert. Sie ist besiegt, wenn ihr ihren Kampfwert übertrefft.

Als die erste Schwester besiegt worden war, schrien die restlichen vor Zorn. Sie würden nun noch heftiger kämpfen.

Kampfwerte:

Die zweite Schwester hat 12 Stärkepunkte und würfelt mit drei roten Würfeln. Gleiche Werte werden addiert. Sie ist besiegt, wenn ihr ihren Kampfwert übertrefft.

Wutentbrannt stürzte sich die letzte Schwester in den Kampf.

Kampfwerte:

Die dritte Schwester hat 16 Stärkepunkte und würfelt mit zwei grauen Würfeln. Gleiche Werte werden addiert. Sie ist besiegt, wenn ihr ihren Kampfwert übertrefft.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Befreiung der Andori" ---->



Schnell eilte der Held durch das Lager. Nicht lange, dann hatte er Grone entdeckt. Er saß mit einigen Andori zusammen und genoss ein paar Apfelnüsse.

"Wir brauchen deine Hilfe", erklärte der Held. "Wir müssen wissen, wie wir die drei Schwestern besiegen können."

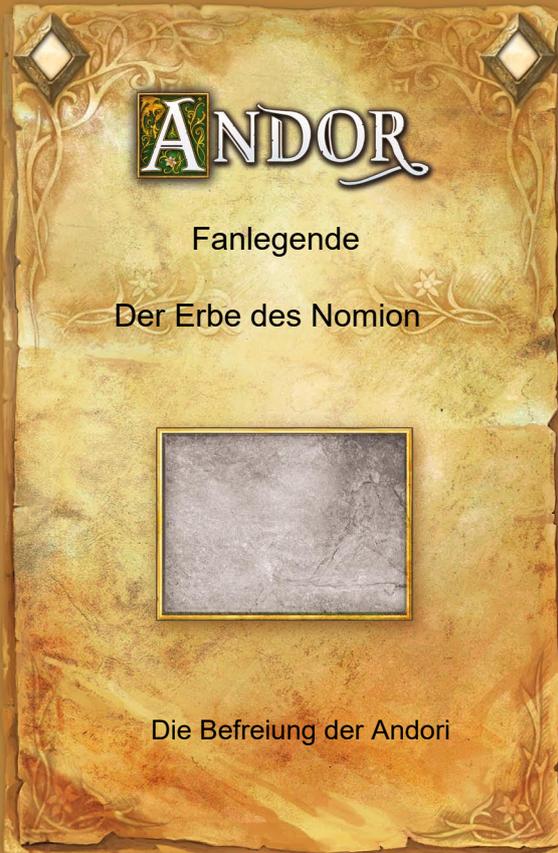
"Das ist keine leichte Frage", erklärte der Agren. "Es gibt eine Legende. Sie handelt von einem Zwerg, der sie den drei Schwestern mutig in den Weg stellte. In der einen Hand trug er den letzten der vier mächtigen Schilde, den Feuerschild. In der anderen ein Sternkraut. Mit diesen beiden Hilfsmitteln war er fähig, ein Licht zu erzeugen, das seine Feinde umhüllte. Danach konnte er sie mit seiner Waffe verletzen."

Grone kramte in einer Tasche seines Kiltes. "Ein Sternkraut habe ich für dich. Den Feuerschild müssen dir allerdings andere geben."

Der Held blickte in die Reihen der Andori. Auch sie hatten Grones Worten gelauscht. Hatte er sie überzeugen können?

"Wir werden euch den Feuerschild zurückgeben", erklärten die Andori nach kurzer Beratung.

Der Held erhält ein Sternkraut und den Feuerschild.



Der Kampf war beendet. Geschlagen lagen die drei Schwestern vor den Helden auf dem Boden. Nachdem sie die Andori befreit hatte, breitete sich neue Hoffnung und Stärke in der Heldengruppe aus.

Drei Stärkepunkte werden auf die Heldengruppe verteilt.

Dann trat eine andere Gestalt aus dem Schatten. Ein hoch gewachsener Mann in Eiserner Rüstung begutachtete die Helden.

"Ich bin der Eiserne König", stellte er sich vor. "Ich habe es mir seit dem Tod meines Meisters zur Aufgabe gemacht, das Graue Gebrige vor Eindringlingen wie euch zu schützen. Verlasst sofort mein Land oder der Zorn des Eisernen Königs wird euch treffen!"

Ein rießiges Wesen stürzte durch die Decke. Es erinnerte die Helden an ihren alten Feind, den Drachen Tarok. Doch es war deutlich kleiner.

Der Eiserne König stieg auf seinen Rücken. "Verlasst sofort mein Land oder der Zorn des Eisernen Königs wird euch treffen!"

Das Monster schwang sich in die Lüfte und verschwand. Ängstlich blickten die Helden sich an.

Was sollten sie jetzt tun?

"Wir müssen ihn aufhalten!", rief einer der Helden.

Die anderen stimmten ihm zu. Aber wie? Sie beschloßen, abermals Grone um Hilfe zu bitten.

Stellt den Eisernen König auf den Buchstaben k der Legendenleiste. Wenn der Erzähler den Buchstaben betritt, müssen die Helden den Greim besiegt haben. Dafür muss einer der Helden das Feld mit dem Lager betreten. Dann wird die Karte "Das Nest des Greim" vorgelesen.



"Ich kenne die Kreatur, von der ihr sprecht", erklärte Grone auf Nachfrage der Helden.

"Weißt du auch wo wir ihn finden können?"

"Sicher", bestätigte der Agren. "Der Greim hat sein Nest in einem zerstörten Zwergenturm. Es ist aber nicht ratsam, ihn dort anzugreifen. Ihr solltet ihn heraus locken und dann attackieren. Nehmt das."

Der Held erhält 1x Apfelnüsse.

Stellt den Greim auf das Feld 247. Wenn einer der Helden 1x Apfelnüsse auf dem Feld 239 ablegt, bewegt er sich bei Sonnenaufgang auf diese Feld. Kreaturen oder Skelletkrieger die dort stehen, kommen aus dem Spiel.

Kampfwerte:

Der Greim hat 16 Stärkepunkte und 7 Willenspunkte. Er würfelt mit drei grauen Würfeln. Gleiche Werte werden addiert. Sinkt er unter 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit einem grauem Würfel.

Wenn er besiegt ist, wird die Karte "Der Eiserne König" vorgelesen.

Hinweis: Ist der Greim nicht besiegt, bevor der Erzähler den Buchstaben k erreicht, ist die Legende sofort verloren.



Der Eiserne König hörte die Todesschreie des Greim. Es bedeutete ihm jedoch nichts. Er war nichts weiter als ein Mittel zum Zweck gewesen. Er konnte sein Ziel auch ohne ihn erfüllen.

Stellt den Eisernen König auf das Feld 204. Sollte dort eine Kreatur stehen, kommt sie aus dem Spiel. Stülpt den Markierungsring über den Erzähler. Immer wenn er sich bewegt, wird auch der Eiserne König ein Feld weiter in Richtung Lager versetzt. Erreicht er es, ist die Legende verloren.

Kampfwerte:

Der Eiserne König hat 20 Stärkepunkte und 10 Willenspunkte er würfelt mit zwei grauen Würfeln. Gleiche Werte werden addiert. Sinkt er unter 7 Willenspunkte, würfelt er nur noch mit einem grauen Würfel. Ist er besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben n der Legendenleiste versetzt.

"Verlasst sofort mein Land oder der Zorn des Eisernen Königs wird euch treffen!"

