

DIE LEGENDEN VON ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Vorbereitungen 1

Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem Spelaufbau beginnt.

Dies ist der erste Teil der Kampagne um die **Feinde von Andor** und schließt inhaltlich an die Geschehnisse in Legende 17 („Die letzte Hoffnung“) an. Die Legende spielt - einige Wochen nach der Rückkehr aus Krahd - auf der **Vorderseite** des Spielplans („Rietland“) und benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterung „**Der Sternenschild**“.

Führt die Anweisungen auf der unten stehenden **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler wählt **1 Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holz-scheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holz-scheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holz-scheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Legt die **Brunnenplättchen** mit der braunen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Legt **alle Würfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holz-scheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt **alle Goldmünzen** und die Ausrüstungstafel bereit und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Stellt **alle Kreaturen**, die Figuren **Hexe Reka**, die **Schildzwerge**, die **drei Wölfe** (aus der Erweiterung „Sternenschild“) und von den „Feinden von Andor“ den **Hraak** und eine der Figuren der **Drei Schwestern** neben den Spielplan.



Lest jetzt weiter auf der
Legendenkarte
„Vorbereitungen 2“.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Vorbereitungen 2

Diese Karte wird nach der Karte „Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Mischt die **Nebelplättchen** und legt sie vorerst als Stapel verdeckt neben den Spielplan.
- Legt **1 beliebiges Pergament**, **3 Heilkräuter**, **6 Runensteine**, **15 Kreaturenplättchen**, den **Turm** und aus der Erweiterung „Sternenschild“ ein **beliebiges Lichtplättchen**, die **Wald-pilze**, die **4 Gaben der Andori** und den **Markierungsring** bereit.
- Legt **3 Bauernplättchen** (2x weiblich und 1x männlich) bereit.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „A“** der Legenden-leiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **A1, A2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **N2**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben C, G und N**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorgeschichte 1“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Vorgeschichte 1

Diese Karte wird nach der Karte
„Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

An einem warmen Spätsommerabend saßen die Helden in gemütlicher Runde in der Taverne „Zum trunkenen Troll“ und ließen sich ihr letztes Abenteuer noch einmal durch den Kopf gehen, als Gilda, mit einem Tablett voller Krüge beladen, an ihren Tisch trat.

„Oh, gibt uns da jemand eine Runde aus?“ fragte einer der Helden die Wirtin neugierig und erwartungsvoll.

Gilda lächelte kopfschüttelnd. „Nein! Tut mir leid! Dieser Met ist nicht für euch! Aber ich hätte etwas anderes! Seht ihr dort hinten in der Ecke rechts neben dem Kamin den alten Mann, der alleine an dem kleinen Tisch sitzt?“ Gilda deutete in die besagte Ecke, und als die Helden ihrem Fingerzeig folgten, sahen sie dort in der Tat einen grauhaarigen Mann sitzen, dessen langer weißer Bart etwas ungepflegt und zerrupft war.

„Was ist mit ihm?“

„Er redet zwar die meiste Zeit mit sich selber, aber als ich gerade am Nachbartisch eine Weile beschäftigt war, habe ich ein paar Sätze aufgeschnappt und was ich da hörte, könnte durchaus auch für eure Ohren bestimmt sein. Geht doch einmal zu ihm und sprecht ihn an!“

Die Helden sahen sich kurz an, und während Gilda den Met an einen anderen Tisch brachte erhoben sie sich, nahmen ihre Stühle mit und begaben sich in die Ecke der Taverne, wo der Mann einsam an seinem kleinen Tisch saß und in der Tat vor sich hin redete.

„Wenn sie es schaffen, sie zu finden, werden sie alles zerstören... Hätte man sie damals doch vernichtet, sie würden ihre Kräfte nie zurückgewinnen können... Nur eine der Schwestern ist schon mächtig genug...“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorgeschichte 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Vorgeschichte 2

Diese Karte wird nach der Karte „Vorgeschichte 1“
aufgedeckt.

Die Worte des alten Mannes klangen wie Gilda es gesagt hatte in der Tat interessant für die Helden. Und es hörte sich nicht unbedingt wie das Geschwätz eines Betrunkenen oder wie von jemandem an, der nicht mehr alle Sinne beisammen hatte.

„Dürfen wir uns zu dir setzen, Seemann?“ fragte einer der Helden, der nun von nahem die Kleidung des Mannes erkannte, welche er bereits bei den Einwohnern von Werftheim auf einer der Nebelinseln im Norden gesehen hatte.

Der alte Seefahrer unterbrach sein Selbstgespräch und schaute kurz auf. „Ah, die berühmten Helden von Andor! Wollt ihr mich etwa auch verspotten, so wie alle hier in dieser Bruchbude, die sich Taverne schimpft?“

Zum Glück hatte Gilda diese Worte nicht gehört, dachten sich die Helden. Laut aber entgegneten sie: „Nein! Im Gegenteil! Wir haben gehört, dass du interessante Geschichten zu erzählen hättest, und da wurden wir neugierig. Eine gute Geschichte kann oftmals der Beginn eines aufregenden Abenteuers sein.“

„In der Tat!“ erwiderte er mit einem leichten Lächeln im Gesicht. „Und aufregender, als ihr glaubt! Setzt euch!“

Die Helden rückten eng zusammen, um an dem kleinen Tisch Platz zu haben. Sogleich fing der alte Mann mit seiner Geschichte an: „Habt ihr schon jemals die Legende von den Drei Dunklen Schwestern gehört?“

Die Helden sahen sich kurz an und verneinten es.

„Habe ich mir auch nicht gedacht. Heutzutage müsst ihr lange suchen, um jemanden zu finden, der sie noch kennt. Und die, die sie kennen, wissen kaum noch, was sich damals wirklich zugetragen hat.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorgeschichte 3“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Vorgeschichte 3

Diese Karte wird nach der Karte „Vorgeschichte 2“ aufgedeckt.

„Einstmals lebten drei Schwestern in den blühenden Landen von Hadria, lange schon bevor die beiden Zaubererorden sich dort niederließen und auch die ewig erscheinende Kälte die Insel fest zu umklammern begann. Ihre Namen gingen in den Wirren der Geschichte verloren und heute kennt man sie nur noch als die „Drei Schwestern“.“

Sie alle waren ausgebildete Hexen, mit mächtigen Kräften ausgestattet, und sie vollführten machtvolle Zauberei, mit denen sie das Land und seine Bewohner nach ihrem Willen verändern konnten. Eine von ihnen besaß Macht über die Naturgewalten, eine andere beherrschte die Tiere und Pflanzen und konnte sich mit ihnen verständigen und die Dritte konnte das Leben selbst beeinflussen. Sie vermochte zum Beispiel Wunden verschwinden zu lassen, Menschen von Krankheiten zu heilen und sogar neues Leben zu schenken.

Anfangs taten sie viel Gutes und ließen das Land aufblühen.

Doch nach und nach begannen sie zu merken, dass ihrer Macht Grenzen gesetzt zu sein schienen. So fingen sie an, sich nicht nur mit ihrer Hexerei und Naturmagie zu beschäftigen.

Es dauerte nicht lange, da entdeckten sie die Pfade zur Dunklen Magie. Und von da an war es um sie geschehen. Mit jedem Tag, der verstrich, verfielen sie immer mehr der Macht des Bösen, ihre Zauberei richteten sie gegen alles Leben und aus ihren Taten erwuchs furchtbares Unheil auf der Insel.

Doch ihre Macht, die immer mehr wuchs, hatte auch ihren Preis. Je mehr sie sich in den Fängen der Schwarzen Magie verstrickten, umso mehr zehrte diese an ihrer Lebenskraft, bis sie schließlich nur noch Schatten ihrer Selbst waren. Bleiche, verzerrte Gestalten, mehr tot als lebendig, und von einem unglaublichen Hass auf alles Gute beseelt.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorgeschichte 4“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Vorgeschichte 4

Diese Karte wird nach der Karte „Vorgeschichte 3“ aufgedeckt.

„Und die Bewohner Hadrias wehrten sich nicht gegen sie?“ fragte einer der Helden.

„Natürlich! Aber gegen ihre finsternen Zaubersprüche konnten sie nur wenig ausrichten.“

„Wie wurden sie denn besiegt?“

„Jede der Hexen bezog ihre Macht aus einem besonderen Gegenstand, den nur sie besaß. Ihre Lebenskraft, wenn man das irgendwann noch so nennen konnte, verbanden sie mit diesen Gegenständen und nur mit ihnen konnten sie weiter existieren.“

„Was waren das für Gegenstände?“

„Das weiß heute wahrscheinlich niemand mehr. So weit reicht mein Wissen auch nicht und ich kenne niemanden, der euch dabei behilflich sein könnte. Was nicht heißen soll, dass es nicht vielleicht doch Aufzeichnungen darüber geben könnte. Aber wen interessiert schon, was einmal irgendwer irgendwo irgendwann niedergeschrieben hat.“

„Vielleicht findet sich im Archiv der Bewahrer des Baumes der Lieder etwas zu den Drei Schwestern?“

„Wollt ihr meine Geschichte nun hören, oder nicht? Dann unterbrecht mich nicht dauernd!“ sagte der alte Mann zornig und die Helden nahmen sich vor, von nun an schweigend zuzuhören.

„Es blieb ein Geheimnis, um welche Gegenstände es sich gehandelt hat. Aber Tatsache war, dass es den Bewohnern Andors wohl damals gelang, dieses irgendwie zu lüften. Ein großes Bündnis aus Menschen und Zwergen machte sich auf, den Kampf gegen die Schwestern aufzunehmen und sie zu besiegen, indem man ihnen ihre Lebenskraft nahm. Es gelang den Verbündeten, diese Gegenstände an sich zu bringen, und dadurch vermochten sie über die Schwestern zu triumphieren.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorgeschichte 5“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Vorgeschichte 5

Diese Karte wird nach der Karte „Vorgeschichte 4“ aufgedeckt.

Ihre verzerrten Körper zerfielen und ihre Geister wurden in der Unterwelt eingekerkert, auf das sie niemals wieder zu einer Bedrohung werden konnten.

Doch genau dies ist jetzt geschehen. In Hadria, wo ich herkomme, gab es plötzlich Berichte, nach denen die Drei Dunklen Schwestern tatsächlich wieder aufgetaucht sein sollen.

Niemand weiß, wie sie das vollbracht haben und warum gerade jetzt. Anfangs wollte ich es auch nicht glauben. Aber dann habe ich selbst eine von ihnen gesehen und ihr grausames Geschrei vernommen, das nur aus der Kehle eines unruhigen, untoten Geistes stammen konnte. Es verfolgt mich jetzt noch in meinen Träumen.“ Der alte Mann nahm noch einen Schluck Met und setzte dann seine Erzählung fort. „Zum Glück kam ich davon und ich suchte mein Heil in der Flucht. Nicht nur weg von dieser Hexe, sondern auch weg aus Hadria. Doch nun fürchte ich, hat mich die Geschichte eingeholt. Es gibt Gerüchte, eine der Schwestern sei sogar bis hierher ins Rietland gekommen und suchte nach etwas. Das kann nur der Gegenstand sein, der einst ihr gehört hat. Und wenn sie und ihre Schwestern diese finden und sie sich wieder vereinen, dann kann uns nichts vor unserem Ende bewahren.“

Der alte Mann lehnte sich zurück und überließ es den Helden, sich Gedanken über das zu machen, was sie soeben gehört hatten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Dieser Teil der Kampagne besteht aus den Legendenkarten A1, A2, C1, C2, C3, C4, C5, G, N1, N2, Vorbereitungen 1&2, Vorgeschichte 1-5, Das Wissen der Bewahrer 1&2, Die Erinnerungen der Schildzwerge 1&2, Das Vermächtnis der Hexen 1&2, Die Geschichten des Einsiedlers 1&2, Schattenwesen 1-3, Der Hraak 1-4, Das Geheime Versteck 1&2, Im Inneren des Turms 1&2, Die Macht der Dunklen Schwester

Weitere Vorbereitungen:

Sortiert die **goldenen Ereigniskarten** mit den Nummern 11, 18, 21 und 27 aus und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Karten und legt sie als Stapel verdeckt neben das Sonnenaufgang-Feld.

Stellt **Gors** auf die Felder **16** und **20** und **Skrale** auf die Felder **39** und **48**. Sortiert aus den **Kreaturenplättchen** das Plättchen „1 Gor auf Feld 41, 1 Skral auf Feld 32“ sowie diejenigen aus, die einen Wardrak ins Spiel bringen und auf denen die Bewegungen von Gors, Skralen und Trollen angezeigt werden. Mischt die übrigen 9 Plättchen und legt je eines verdeckt auf die Buchstaben C, D und F und zwei Kreaturenplättchen auf den Buchstaben E der Legendenleiste.

Hinweis: Wenn der Erzähler einen Buchstaben erreicht, für den es sowohl eine Legendenkarte als auch Kreaturenplättchen gibt, haben die Kreaturenplättchen immer Vorrang.

Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von **2 der 3 Heilkräuter** und von **5 der 6 Runensteine**.

Offenbar schienen sich die Gerüchte um die Dunkle Schwester bereits verbreitet zu haben, denn einige der Bauern bereiteten sich darauf vor, ihre Höfe zu verlassen und in der Rietburg Schutz zu suchen.

Legt je ein weibliches Bauernplättchen auf die Felder **24** und **40**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd

A₂

Die Helden berieten sich nur kurz und fassten dann rasch einen Entschluss. „Fürst Gralkar muss schnellstens hiervon erfahren. Wenn die Dunkle Schwester tatsächlich im Rietland ist, dann dürfen wir keine Zeit verlieren.“

„Möglicherweise hat der Fürst auch schon etwas über diese Dunkle Schwester erfahren und kann uns näheres zu ihr berichten“, meinte einer der Helden zu den anderen und versuchte dabei zuversichtlich zu klingen.

Stellt alle Heldenfiguren auf die Taverne (Feld 72).

Aufgaben (Legendenziele): Alle Helden müssen auf der Rietburg (Feld 0) stehen, wenn der Erzähler den Buchstaben „C“ auf der Legendenleiste erreicht.

Die Helden müssen die Rietburg verteidigen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. **2 Stärkepunkte** und **5 Gold** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd

C₁

Wenn jetzt nicht alle Helden auf der Rietburg (Feld 0) stehen, ist die Legende sofort verloren.

Als die Helden die Rietburg erreichten, wurden sie sogleich zu Fürst Gralkar geführt, der mit einigen seiner Wachsoldaten gerade in einer Besprechung war. Schon auf dem Weg zu ihm war den Helden aufgefallen, dass in der Burg ein emsiges Treiben herrschte, als stellten sich die Bewohner auf einen Angriff oder eine Belagerung ein. Offenbar waren die Gerüchte bereits bis zu Gralkar vorgedrungen.

Der Fürst unterbrach seine Besprechung und wandte sich den Helden zu. Wie jedes Mal, wenn sie vor ihm standen, dachten sie darüber nach, ob Chada nicht einen Fehler begangen hatte, als sie die ihr zustehende Königswürde abgelehnt und diesen entfernten Verwandten an ihrer Statt zum neuen Herrscher des Rietlandes ernannt hatte, der sich selbst als König sah, von den Bewohnern jedoch immer noch Fürst bezeichnet wurde. Unter seiner Regierung herrschte zwar weitestgehend Frieden im Lande, aber das lag mehr an der Mühe der Helden, die bislang jeder Bedrohung auch nach der Befreiung der Andori aus den Händen der Krahder Herr geworden waren. Ohne sie hätte er sich niemals so lange auf dem Thron halten können, und weil er dies wusste, tat Gralkar kaum etwas, um an diesem Zustand etwas zu ändern. Beinahe wünschte man sich König Thorald zurück, der wenigstens zu Zeiten Brandurs etwas für das Wohl des Landes getan hatte. Doch nun trug dieser Mann die Krone auf seinem Haupt, und den Helden blieb nichts anderes übrig, als mit dieser Entscheidung zu leben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



„Ich kann mir schon denken, weshalb ihr hier seid“, sagte Gralkar. „Auch mir sind die Geschichten zu Ohren gekommen, nach denen eine der Drei Dunklen Schwestern, die man seit Jahrhunderten in den Tiefen der Unterwelt vermutete, im Rietland aufgetaucht sei. Ich bereite die Burg daher auf einen Angriff vor, sollte es der Hexe gelingen, den Gegenstand ihrer Macht zu finden, damit ihre Stärke wiederzuerlangen und es ihr in den Sinn kommen, die Rietburg einnehmen zu wollen.“

„Wir können aber nicht tatenlos hier herumsitzen und abwarten“, sagten die Helden.

„Ich weiß. Doch der Schutz der Bewohner ist mir im Moment wichtiger. Abgesehen davon habe ich aber zumindest schon einmal Boten an die Bewahrer des Baumes der Lieder sowie an die Schildzwerge geschickt, mit der Bitte, in ihren Archiven nach Wissen über die Drei Schwestern zu suchen. Wenn wir dieser Bedrohung Herr werden wollen, dann benötigen wir mehr Informationen.“

Wenigstens etwas, dachten die Helden. „Gibt es sonst noch jemanden, den wir fragen können?“ wollte einer von ihnen wissen.

„Am südlichen Ufer der Narne jenseits des Krallenfelsens wohnt ein Einsiedler, ein wunderlicher alter Kauz, von dem man sagt, er besitze eine große Sammlung überlieferter Geschichten und Legenden. Jedenfalls ist er gerne bereit, die eine oder andere zu erzählen, sofern sich einmal jemand die Mühe macht, ihn aufzusuchen. Vielleicht ist bei seinen Geschichten auch eine darunter, die uns nützen könnte. Und dann wäre da noch die Hexe Andra, die sich im Nebel am Unterlauf der Narne aufhält. Sie hat uns schon das eine oder andere Mal beigegeben, möglicherweise kann sie uns auch diesmal helfen.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C3. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Legt **Sternchen** auf die Felder 57 und 71 und ein **männliches Bauernplättchen** zusammen mit einem weiteren Sternchen auf das Feld 33. Dieser Bauer stellt den „Einsiedler am Ufer der Narne“ dar. Wenn ein Held eines dieser Felder betritt, wird die entsprechende Legendenkarte aufgedeckt und vorgelesen.

Wichtig: Die Kreaturen und Schattenwesen (siehe Karte C4) stellen für den Einsiedler genau die gleiche Bedrohung dar, wie sie es für die übrigen Bauern tun. Wenn eine Kreatur oder ein Schattenwesen das Feld mit dem Einsiedler betritt, ist das Bauernplättchen geschlagen und die Legende **sofort verloren**. Der Einsiedler kann **nicht** in die Rietburg gebracht werden.

Verteilt nun die **Nebelplättchen** verdeckt auf die Felder mit Nebelzeichen (Kreise). Wenn ein Held die Hexe im Nebel findet, wird die Legendenkarte „Das Vermächtnis der Hexen 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Aufgabe (Legendenziel): Um das Versteck des Gegenstandes der Dunklen Schwester zu erfahren, müssen die Helden **alle 4 Informationen** sammeln, welche ihnen die Bewahrer des Baumes der Lieder, die Schildzwerge, die Hexe Andra und der Einsiedler am Ufer der Narne geben können, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Wenn die Helden **alle vier Informationen** erhalten haben, wird die Legendenkarte „Das Geheime Versteck 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C4. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



„Ich habe aber auch noch beunruhigende Neuigkeiten für euch“, fuhr Fürst Gralkar fort. „An den Rändern des Rietlandes sind seltsame, schattenhafte Wesen aufgetaucht, die auf den ersten Blick ohne erkennbares Ziel herumstreifen und die Bewohner in Angst und Schrecken versetzen. Es hat allerdings den Anschein, als suchten sie nach etwas oder jemandem, und ich vermute daher, dass die Dunkle Schwester sie ausgesandt hat, auf der Suche nach dem Gegenstand ihrer Macht. Seid vorsichtig, wenn ihr ihnen begegnet und versucht ihnen auf jeden Fall auszuweichen.“

Stellt je einen **Wolf** auf die Felder **26, 37 und 60**. Stellt bei **3 und 4 Spielern** einen **Wardrak** auf das Feld **66** und bei **4 Spielern** einen **zweiten Wardrak** auf das Feld **15**. Für diese Legende spielt es keine Rolle, welcher der drei Wölfe der Leitwolf ist.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, so kommt diese aus dem Spiel. Sie wird **nicht** auf das Feld 80 gelegt und die Helden erhalten für sie **keine** Belohnung.

„Wenn ich euch schon nicht persönlich helfen kann, dann will ich euch zumindest dies hier überreichen. Ich weiß, dass es euch von großem Nutzen sein wird.“

Die Heldengruppe darf sich jetzt **2 der 4 Gaben der Andori** nehmen. Die Funktionen der Gegenstände könnt ihr auf der Karte „Die Gaben der Andori“ aus der Erweiterung „Der Sternenschild“ nachlesen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C5. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



„Viel Glück bei eurer Suche!“ wünschte Fürst Gralkar den Helden und wandte sich dann wieder seinen Soldaten zu. Die Helden sahen sich an. Der Fürst hatte ihnen dieses Mal mehr Hilfe geben können, als sie es gewohnt waren. Hatte diese Bedrohung ihn etwa verändert? Die Helden hofften es, auch wenn sie innerlich kaum daran glauben konnten. Aber jetzt galt es, sich um andere Dinge zu kümmern. Sie alle waren kampfbereit. Und schließlich meinte einer von ihnen: „Na schön, dann lasst uns mal mit der Suche beginnen! Und wollen wir hoffen, dass uns keines dieser Schattenwesen über den Weg läuft.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Schattenwesen 1“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



Während sich die Helden weiter auf der Suche nach dem Gegenstand der Dunklen Schwester befanden und gleichzeitig von den Schattenwesen gejagt wurden, erreichte sie eine Nachricht von Fürst Gralkar. Schon als sie die ersten Sätze überflogen hatten, war den Helden klar, dass es sich um keine guten Neuigkeiten handelte.

„Es tut mir leid, Helden von Andor! Ich kann euch bei eurer Suche nicht beistehen. Die Burg steht unter einer Belagerung. Die Kreaturen rotten sich immer mehr zusammen, und daher benötige ich alle Soldaten an meiner Seite. Und damit nicht genug. Ich habe Berichte gehört, dass im Osten am Rande des Grauen Gebirges ein riesiges, grausames Wesen aufgetaucht wäre. Eine Monstrosität, welche hierzulande niemand bislang jemals gesehen hat. Passt auf euch auf, denn dieses Wesen zerstört alles auf seinem Weg!“

Stellt den **Hraak** auf das Feld **64**. Kreaturen oder Schattenwesen, die auf diesem Feld stehen, kommen aus dem Spiel. Sie werden **nicht** auf das Feld 80 gestellt und es gibt auch **keine** Belohnung für sie.

Sollte ein Held auf diesem Feld stehen, so wird er in Pfeilrichtung auf das nächste, nicht von einem Schattenwesen besetzte Feld gesetzt.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Der Hraak 1“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... die Helden die Kristallkugel zerstört und damit die Dunkle Schwester vernichtet haben ...
... und der Hraak besiegt ...
... und die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde.

Die Helden standen in der Halle des Turms und starrten auf die Überreste der Kristallkugel und die nebelhaften Schwaden - das letzte Überbleibsel der Dunklen Schwester; die sich nach und nach auflösten, bis nichts mehr von ihr übrig war. Sie hatten es vollbracht und Andor vor einer furchtbaren Gefahr bewahrt. Doch dies war nur die erste Etappe auf ihrer Reise...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... die Helden es nicht geschafft haben, die Kristallkugel zu zerstören und damit die Dunkle Schwester zu vernichten, oder ...
... der Hraak nicht besiegt oder ...
... die Rietburg nicht verteidigt wurde.
Die Dunkle Schwester triumphierte. Nach und nach gewann sie ihre Kräfte zurück und es dauerte nicht lange, bis die beiden anderen Schwestern zu ihr stießen. Gemeinsam verwüsteten sie das Land, vertrieben oder töteten alle Bewohner und sorgten dafür, dass Andor eine Welt des Schreckens wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



Als die Helden den Turm verließen, kam ihnen die Hexe Andra entgegen. Ihr war deutlich anzusehen, wie erleichtert sie war, dass die Helden über die Dunkle Schwester triumphiert hatten, bevor sie ihre Kräfte zurückgewinnen konnte.

„Ganz Andor schuldet euch Dank!“ begann Andra. „Ihr habt etwas vollbracht, mit dem wahrscheinlich kaum jemand gerechnet hätte. Und dennoch ist der Sieg über die Dunkle Hexe erst der Beginn eures Abenteuers. Ihre beiden Schwestern werden gespürt haben, dass ihr sie vernichtet habt, und sie werden natürlich Rache üben wollen. Seid deshalb auf eurem weiteren Weg gewarnt.“

„Wo finden wir denn die übrigen beiden Schwestern?“ fragte einer der Helden.

„Das weiß ich leider nicht. Ich kann euch nur soviel sagen: auch wenn mit dem Sieg über die erste der Drei Schwestern die größte Gefahr gebannt ist, dass sich die Drei wieder vereinen, so dürft ihr nicht ruhen, denn auch die beiden übrigen Hexen stellen für Andor eine schreckliche Gefahr dar. Ihr habt gemerkt, wozu sie imstande sind, wenn sie noch nicht im Vollbesitz ihrer Kräfte sind, und ich vermag mir nicht vorzustellen, wozu sie in der Lage wären, wenn sie ihre Macht zurückgewonnen haben.“

„Dann bleibt nur die Frage, wo wir nach ihnen suchen sollen.“ Da fiel einem der Helden etwas ein. „Hatte der alte Seefahrer in der Taverne nicht davon gesprochen, dass die Dunklen Schwestern zuerst in Hadria gesichtet worden wären? Vielleicht hält sich mindestens eine von ihnen immer noch dort auf. Es ist zumindest der beste Anhaltspunkt, den wir haben.“

„Dann wünsche ich euch eine gute und sichere Reise und viel Glück im Kampf gegen die übrigen beiden Schwestern“, sagte Andra. Die Helden verabschiedeten sich von ihr und machten sich auf den langen Weg Richtung Norden. Die Insel der Zauberei erwartete sie.

Diese Kampagne wird nun mit der Legende „Schwarze Blitze“ fortgesetzt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



Das Wissen der Bewahrer 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 57 steht.

Der Held betrat den Baum der Lieder. Sogleich wurde er von einem der Bewahrer ins große Archiv des Baumes gebracht, wo Malikor, der nach Melkarts Rücktritt das Amt des Obersten Priesters innehatte, zwischen den Regalen voller unzähliger Bücher offenbar schon auf ihn wartete. Hin und wieder sahen die Helden ihren alten Freund Melkart noch im Archiv umherwandern, der sich von diesem Ort einfach nicht verabschieden konnte. Aber sie wussten, dass er von nun an nicht mehr ihr erster Ansprechpartner war, wenn sie im Baum der Lieder nach Hilfe suchten.

„Ich habe damit gerechnet, dass ihr unseren Rat suchen würdet, nachdem wir von Fürst Gralkar erfahren hatten, dass eine der drei Dunklen Schwestern im Rietland aufgetaucht war“, sagte Malikor. „Sie stellt eine Bedrohung dar, die wir nicht ignorieren dürfen, und je eher wir gegen sie vorgehen, desto sicherer wird es für uns alle sein.“

Leider habe ich schlechte Neuigkeiten für euch. Das einzige, was wir euch nämlich mitteilen können, ist, dass das Versteck des Gegenstandes, welcher der Schwester einst ihre Macht verlieh, mit einem mächtigen Zauber belegt wurde. Es ist für alle Wesen unsichtbar, also unmöglich zu sehen, und darüber hinaus auch noch nicht einmal zu ertasten. Nehmen wir zum Beispiel an, es handelte sich um ein einfaches Bauernhaus, dann könntet ihr einfach daran vorbeispazieren oder sogar mitten hindurchgehen, ihr würdet es nicht merken. Daher kann sich das Versteck wirklich überall im Rietland befinden.“

„Und wie kann man den Zauber brechen?“ fragte der Held. „Das wissen wir nicht. Darüber fanden wir nichts, in keinem der Bücher, die sich auch nur ansatzweise mit den Dunklen Schwestern befassen.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Das Wissen der Bewahrer 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Das Wissen der Bewahrer 2

Diese Karte wird nach der Karte „Das Wissen der Bewahrer 1“ aufgedeckt.

Der Held sah auf all die Reihen Bücher, auf all das gesammelte Wissen, das hier über Generationen hinweg zusammengetragen worden war, und wollte nicht glauben, dass er hier nur solch spärliche Informationen erhalten konnte.

„Vielleicht weiß Andra Rat, schließlich ist sie ja ebenfalls eine Hexe und hat über ihren Zirkel oder durch ihre Schwester Reka möglicherweise Kenntnisse über die Drei Schwestern erhalten“, versuchte Malikor den Helden aufzumuntern, dem nicht entgangen war, dass er sich von ihm mehr erhofft hatte. „Sie hält sich im Nebel irgendwo am Ufer der Narne verborgen.“

Als sich der Held bereits zum Gehen wandte, traten zwei der Bewahrer auf ihn zu und reichten ihm mit den Worten „Es wird euch für eure Aufgabe stärken!“ noch ein paar schmackhafte Waldpilze.

Der Held auf Feld 57 erhält verdeckt zwei der drei Waldpilze, die er auf der Heldentafel auf dem Bereich ablegen kann, auf dem auch Gold und Edelsteine gelegt werden. Ein Held kann diese verspeisen (dies ist eine freie Handlungsmöglichkeit und kostet **keine** Stunde auf der Tagesleiste) und erhält dafür die auf der Rückseite angegebene Zahl als zusätzliche, dauerhafte Stärkekpunkte. Sie können allerdings **nicht** bei einem der Händler wie Gold zum Kaufen eingesetzt werden. Die Waldpilze kommen nach dem Verzehr aus dem Spiel.

Waldpilze können mit einem Falken verschickt werden.

Sollte die Information der Bewahrer die vierte Information sein, welche die Helden bislang erhalten haben, dann wird die Legendenkarte „Das Geheime Versteck 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

