

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd

Die Erinnerungen der
Schildzwerg 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf
Feld 71 steht.

Der Held trat durch den Eingang in die kühlen Tunnel der Mine hinein. Schon jetzt fiel ihm ein ähnliches Treiben wie in der Rietburg auf. Offenbar machten sich auch die Schildzwerg bereit für einen möglichen Kampf gegen die Dunkle Schwester. Es dauerte nicht lange, bis der Held zu Thaldan, dem neuen Fürsten von Cavern, gebracht wurde.

Obwohl Kram von Hallgard nach der Schlacht um Cavern kurz vor seinem Tod zum Oberhaupt der Schildzwerg ernannt worden war, hatte es dennoch immerzu Widerstand gegen ihn gegeben. Einige Zwerg waren mit dieser Entscheidung nicht einverstanden gewesen, so wie zum Beispiel Radan, der nach seiner Befreiung aus dem Verlies der Winterburg im Grauen Gebirge aber zur Einsicht gekommen war und Kram seine Treue geschworen hatte. Doch Krams längere Abwesenheit von Cavern hatten einige der Intriganten dazu genutzt, viele der Zwerg auf ihre Seite zu bringen und sich für ein neues Oberhaupt zu entscheiden. Und so war Thaldan an die Macht gekommen, der Kram zwar als Held von Andor und als Befreier von Cavern akzeptierte, aber dennoch keinen Hehl daraus machte, dass er nun das rechtmäßige Oberhaupt der Schildzwerg war. Und darüberhinaus war er ein guter Freund von Fürst Gralkar und einer der wenigen, die diesen als König bezeichneten.

„König Gralkar hat uns in der Tat einen Boten geschickt.“ sagte Thaldan. „Und daraufhin haben wir uns bemüht, etwas über die Legende der Drei Schwestern herauszufinden. Allerdings sind die Informationen, die wir euch geben können, nur sehr vage. Auf einer alten, zerbrochenen Steintafel haben wir gelesen, dass sich das Versteck in einem Turm befinden soll. Wir können aber nicht sagen, um welchen Turm es sich dabei handelt, dafür war zu wenig des ursprünglichen Textes erhalten geblieben.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Erinnerungen der Schildzwerg 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd

Die Erinnerungen der
Schildzwerg 2

Diese Karte wird nach der Karte „Die Erinnerungen der Schildzwerg 1“ aufgedeckt.

Es könnte der Verlassene Turm im Grauen Gebirge sein... oder aber auch der Alte Wachturm im Rietland nahe der Rietburg... oder sogar einer der Türme der Burg selbst.“

„Das sind nicht gerade besonders hilfreiche Hinweise“, meinte der Held.

„Tut mir leid, dass ich euch in dieser Hinsicht nicht weiter helfen kann. Aber ich will euch zumindest einen großen Trupp Zwerg zur Seite stellen. Sie sind kampfbereit und fest dazu entschlossen, euch in jeder Lage und gegen jeden Feind beizustehen.“

Stellt die Figur **Schildzwerg** auf das Feld 71. Ein Held kann nun anstelle der Aktionen „Laufen“ oder „Kämpfen“ auch die Aktion „Schildzwerg bewegen“ auswählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er die Schildzwerg bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden die Zwerg bis zu 8 Felder bewegen). Wenn die Schildzwerg auf demselben Feld wie eine Kreatur, der Hraak (siehe G), die Dunkle Schwester oder ein Schattenwesen stehen, zählen sie im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte für den Helden.

Wenn die Information der Schildzwerg die vierte Information ist, welche die Helden bislang erhalten haben, dann wird die Legendenkarte „Das Geheime Versteck 1“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Das Vermächtnis der Hexen 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das Nebelplättchen aktiviert hat, das den Trank der Hexe zeigt.

Stellt die Figur der **Hexe** auf das Feld mit dem Nebelplättchen. Der Held, der das Nebelplättchen mit der Hexe aufgedeckt und aktiviert hat, erhält kostenlos ihren magischen Trank.

Der Held sah die leicht gebeugte Gestalt, die sich aus dem dichten Nebel am Flussufer schälte, und für einen kurzen Moment dachte er, dass er die Hexe Reka gefunden hatte, so wie schon viele Male zuvor. Doch dann erinnerte er sich daran, dass Reka damals bei ihrer ersten Ankunft im Grauen Gebirge gestorben war. Und auch wenn er in den letzten Wochen des öfteren auf Andra gestoßen war, Rekas Schwester, die nach ihrem Tod ins Rietland gekommen war, um an ihrer Statt dem Lande zu helfen, so kam es doch immer wieder vor, dass er diesem kurzen Moment erlag, wo er der Überzeugung war, dass Reka noch immer im Nebel am Ufer Narne verweilte. Andra, ihre Nachfolgerin, war mindestens ebenso hilfreich und vielleicht brauchte es einfach noch etwas Zeit, diese alten Gewohnheiten abzulegen.

„Ich habe euch erwartet“, begann Andra. „Nachdem ich von der Ankunft der Dunklen Schwester erfahren hatte, wusste ich, dass ihr kommen würdet. Umso mehr betrübt es mich, dass ich euch nur bedingt weiterhelfen kann. Selbst mein Wissen reicht nicht so weit in die Vergangenheit. Und meine Schwestern haben mir zwar von den drei Dunklen Hexen erzählt, aber auch in unserem Zirkel ist das Wissen über sie begrenzt. Das Einzige, was ich euch mitgeben kann, ist dieses Pergament, das auf irgendeine Weise in einem Zusammenhang mit der Dunklen Schwester steht. Es enthält einen mächtigen Zauberspruch, mit dem Verborgenes sichtbar gemacht werden kann.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Das Vermächtnis der Hexen 2“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Das Vermächtnis der Hexen 2
Diese Karte wird nach der Karte „Das Vermächtnis der Hexen 1“ aufgedeckt.

Wenn ihr auf etwas Unsichtbares stößt oder an einen Ort gelangt, von dem ihr wisst, dass dort etwas Verborgenes liegt - ein Wesen, ein Gegenstand oder ein Gebäude - dann sprecht die Worte auf dem Pergament und euer Ziel wird sich euch offenbaren.

Dieses Pergament ist bereits seit Ewigen Zeiten im Besitz von mir und meinen Schwestern, aber wir wussten nicht mehr, aus welchem Grund genau wir diesen Zauber bewahren sollten. Reka hat es mir kurz vor ihrer Abreise ins Graue Gebirge anvertraut. Vielleicht ahnte sie damals schon, dass sie von dieser Reise nicht mehr zurückkommen würde. Möglicherweise hilft der Zauber ja euch weiter.“

Die Gruppe erhält jetzt das **Pergament**. Einer der Helden kann es an sich nehmen und auf ein freies, kleines Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen. Die Zahl auf der Rückseite des Pergaments spielt für diese Legende keine Rolle. Das Pergament kann mit einem Falken verschickt werden.

Wenn Andras Information die vierte Information ist, welche die Helden bislang erhalten haben, dann wird die Legendenkarte „Das Geheime Versteck 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Hinweis: Das Pergament kann vorher von den Helden **nicht** eingesetzt werden.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd

DER KRALLENFELS

Die Geschichten des Einsiedlers 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 33 steht.

Als der Held den Krallenfels hinter sich ließ, konnte er in der Ferne bereits ein einzelnes kleines Haus am Ufer der Narne erkennen. Es wirkte irgendwie verloren inmitten der rauen Umgebung und es war schwer vorstellbar, dass sich an diesem Ort ein Mensch niedergelassen hatte.

Der Held näherte sich dem Haus und sah bald darauf einen grauhaarigen Mann auf einem Schemel davor sitzen, der gerade damit beschäftigt war, ein Fischernetz zu flicken. Als er zu ihm getreten war, hob der Einsiedler seinen Kopf, unterbrach seine Arbeit und schaute ihn an.

„Sei begrüßt!“ sagte der Held. „Ich habe gehört, dass du viele Geschichten und Legenden kennst und diese gerne erzählst.“

„Ja, da hast du richtig gehört!“ antwortete der alte Mann.

„Welche Geschichte willst du denn von mir hören?“

„Kennst du die Legende von den Drei Dunklen Schwestern?“
„Das tue ich. Auch wenn es lange her ist, dass ich sie erzählt habe. Und ich fürchte, dass ich, um meinem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen, etwas frischen Met brauche. Wenn du mir einen Trinkschlauch von Gildas köstlichem Met bringen könntest, dann werde ich dir gerne sagen, was ich weiß.“

Legt einen **Trinkschlauch** auf die Taverne (Feld 72).

Aufgabe: Ein Held muss in der Taverne einen vollen Trinkschlauch für 2 Goldmünzen kaufen und diesen dem Einsiedler auf Feld 33 bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht. Anschließend wird die Karte „Die Geschichten des Einsiedlers 2“ aufgedeckt und vorgelesen.

Wenn ein Held 2 Goldmünzen auf Feld 72 ablegt, so erhält er den Trinkschlauch und legt ihn auf ein freies seiner kleinen Ablagefelder. Die Goldmünzen werden anschließend vom Spielplan entfernt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd

Die Geschichten des Einsiedlers 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held dem Einsiedler einen vollen Trinkschlauch aus der Taverne gebracht hat.

„Danke für den Met!“ Der Einsiedler nahm einen kräftigen Schluck, wischte sich dann über den Mund, seufzte kurz und fing anschließend zu erzählen an.

„Einstmals lebten drei Schwestern im hohen Norden...“

„Die Legende selbst kenne ich. Die brauchst du nicht mehr zu erzählen!“ mischte sich der Held ungeduldig ein, da er befürchtete, ansonsten noch einmal die ganze Geschichte hören zu müssen, die er bereits von dem alten Seefahrer in der Taverne gehört hatte. „Weißt du etwas über die Gegenstände, welche den Schwestern ihre Kraft gegeben haben? Einer davon soll hier im Rietland verborgen sein.“

„Darüber weiß ich nur wenig. Ich kann dir lediglich sagen, dass das Versteck eines der Gegenstände im Südlichen Wald liegt. Obwohl ich aber bereits mehrfach durch diesen Wald gezogen bin, und das gleiche hast du ja mit Sicherheit auch schon getan, kann ich mich nicht daran erinnern, etwas gesehen zu haben, was auch nur annähernd ein Versteck sein könnte. Ich fürchte, weiter kann ich dir nicht helfen.“

Ein wenig fragte sich der Held schon, ob er bei diesen spärlichen Informationen den Met nicht lieber selber hätte trinken sollen...

Wenn die Information des Einsiedlers die vierte Information ist, welche die Helden bislang erhalten haben, dann wird die Legendenkarte „Das Geheime Versteck 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Der Trinkschlauch wird nun auf die Ausrüstungstafel zurückgelegt.

Zur Erinnerung: Der Einsiedler bleibt auf Feld 33 stehen. Er kann **nicht** in die Rietburg gebracht und dann umgedreht werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Schattenwesen 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen auf einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Hinweis: Im weiteren Verlauf der Legende sind jedes Mal, wenn von Schattenwesen gesprochen wird, sowohl die Wölfe als auch die Wardraks gemeint, unabhängig davon, ob von diesen noch Figuren auf dem Spielplan stehen. Beide Wesen werden nicht nach den üblichen Regeln bewegt. Für sie gelten die unten angegebenen Regeln.

- Schattenwesen bewegen sich jedes Mal, wenn der Erzähler um ein Feld nach oben gerückt wird. (Legt den Markierungsring über die Erzählerfigur, um an die Bewegung der Wesen erinnert zu werden.) Dabei bewegen sie sich ein Feld weiter auf den ihnen jeweils nächststehenden Helden zu und ignorieren damit die Pfeile auf dem Spielplan. Als erstes läuft das Schattenwesen, das am nächsten zu einem der Helden steht, also das, welches eine geringere Anzahl an Feldern von einem Helden entfernt ist. Stehen zwei Helden gleich viele Felder von einem Schattenwesen entfernt, so läuft die Kreatur zu dem Helden, der auf dem Feld mit der niedrigeren Zahl steht. Wenn zwei Schattenwesen gleich viele Felder von einem Helden entfernt stehen, so bewegt sich zuerst das Schattenwesen von dem Feld mit der höheren Zahl aus.
- Schattenwesen überspringen sich nicht und es können keine zwei Schattenwesen auf dem gleichen Feld stehen.
- Wenn ein Held und ein Schattenwesen auf einem Feld stehen, kann der Held dieses nur verlassen, wenn das Schattenwesen besiegt worden ist. Er kann also die Aktion „Laufen“ nicht mehr durchführen, allerdings aber alle anderen Aktionen sowie freien Handlungsmöglichkeiten. Würde sich ein Schattenwesen auf einen Helden zubewegen müssen, der sich bereits mit einem Schattenwesen zusammen auf einem Feld befindet, so wählt das Wesen den nächstgelegenen Helden.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Schattenwesen 2“.** →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Schattenwesen 2
Diese Karte wird nach der Karte „Schattenwesen 1“ aufgedeckt.

- Schattenwesen betreten **niemals** die Burg und ignorieren Helden, die auf der Burg stehen. Wenn ein Schattenwesen ein Feld mit einem Bauernplättchen (inklusive dem Einsiedler am Ufer der Narne) betritt, so ist der Bauer geschlagen und kommt aus dem Spiel.
- Kreaturen und Schattenwesen überspringen sich nicht und können auf demselben Feld stehen. Kreaturen, die durch ein Kreaturenplättchen ins Spiel kommen, können daher auch auf ein Feld gestellt werden, auf dem bereits ein Schattenwesen steht.
- Wenn im späteren Verlauf der Legende von Kreaturen die Rede ist, sind damit **nicht** die Schattenwesen gemeint.

Beispiele für Bewegungen:

- Ein Schattenwesen steht auf Feld 11, ein Held auf Feld 16 → Das Schattenwesen bewegt sich auf das Feld 13.
- Ein Schattenwesen steht auf Feld 26, ein Held auf Feld 34 → Das Schattenwesen bewegt sich auf das Feld 25.
- Ein Schattenwesen steht auf Feld 19, ein Held auf Feld 2, ein Held auf Feld 28 → Das Schattenwesen bewegt sich auf das Feld 3.
- Ein Schattenwesen steht auf Feld 56, ein Schattenwesen auf Feld 59, ein Held auf Feld 57, ein Held auf Feld 64 → Das Schattenwesen von Feld 59 bewegt sich auf das Feld 57, das Schattenwesen von Feld 56 auf das Feld 63 (da jetzt auf Feld 57 bereits ein Held mit einem Schattenwesen steht).

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Schattenwesen 3“.** →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



Schattenwesen 3

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

Schattenwesen besitzen **10 Stärke-** und **10 Willenspunkte** und kämpfen mit **2 schwarzen Würfeln**. Besitzen sie weniger als 7 Willenspunkte, kämpfen sie nur noch mit einem schwarzen Würfel. Gleiche Würfelwerte werden **nicht** addiert.

Die Gaben der Andori „Fackel“ und „Hornfalte“ **können** gegen die Schattenwesen eingesetzt werden.

Bei einem Sieg über ein Schattenwesen erhalten die Helden **keine** Belohnung. Es wird dafür aber auch **nicht** auf Feld 80 gestellt und der Erzähler wandert **kein Feld** weiter auf der Legendenleiste.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



Der Hraak 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen auf einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

„Der Hraak ist eine Abscheulichkeit!“ so wird es Andra den Helden später erzählen, da sie die einzige war, die sich mit diesem Wesen auskannte. „Ein Ergebnis dunkler Magie, eine Kreuzung vieler anderer Lebewesen und erschaffen einzig und allein, um zu zerstören.

Eine der Dunklen Schwestern besaß einst Macht über Tiere und Pflanzen, die ihrem Willen gehorchten, die sie aber nie absichtlich zu Schaden kommen ließ. Als ihr Geist sich verfinsterte, begann sie, mit den ihr zugetanen Lebewesen zu experimentieren und erschuf grauenvolle Geschöpfe. Der Hraak ist solch ein Wesen, eine Ausgeburt eines wirren Verstandes. Er gehorcht der Schwester blind und jagt jedes Lebewesen, auf das sie es abgesehen hat.“

Der Hraak bewegt sich genau wie die Schattenwesen bei **jeder Bewegung des Erzählers** um ein Feld auf den ihm nächststehenden Helden zu und ignoriert dabei die Pfeile auf dem Spielplan. Anders als die Schattenwesen kann er dabei jedoch ohne Mühe die Narne überqueren und benötigt dafür keine Brücke.

Beispiel: Der Hraak steht auf Feld 46, ein Held auf Feld 16 → Der Hraak bewegt sich auf das Feld 32.

„Selbst andere dunkle Geschöpfe fürchten den Hraak, denn er macht vor Nichts und Niemandem halt.“

Der Hraak bewegt sich immer zuerst, dann folgen die Schattenwesen. Der Hraak und die Schattenwesen können niemals auf dem gleichen Feld stehen. Wenn der Hraak auf ein Feld laufen sollte, auf dem ein Schattenwesen steht, so kommt dieses aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Hraak 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



Der Hraak 2

Diese Karte wird nach der Karte „Der Hraak 1“
aufgedeckt.

Sollte ein Held bereits mit einem Schattenwesen auf einem Feld stehen, so läuft der Hraak dennoch zu diesem Feld, sofern es sich um den nächststehenden Helden handelt. Erreicht der Hraak dabei das Feld des Helden, kommt das Schattenwesen ebenfalls aus dem Spiel. Die Helden erhalten in beiden Fällen für das Wesen **keine Belohnung**, es wird **nicht** auf Feld 80 gestellt und der Erzähler bewegt sich **kein Feld** weiter auf der Legendenleiste.

Helden, die zusammen mit dem Hraak auf einem Feld stehen, werden von diesem „festgehalten“ und können die Aktion „Laufen“ nicht mehr ausführen. Alle übrigen Aktionen sind jedoch uneingeschränkt möglich.

Andere Kreaturen jedoch fürchten den Hraak. Wenn dieser auf das Feld einer Kreatur zieht, so wird die Kreatur entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld versetzt.

„Und als wäre das nicht schon erschreckend genug, hinterlässt er bei seiner Jagd eine Spur der Verwüstung. Er trampelt Häuser und Höfe nieder, bahnt Schneisen in die Wälder und selbst die stabilste Brücke bricht unter der Wucht seiner Tritte zusammen.“

Wenn der Hraak während seiner Bewegung eine **Brücke** überquert, so wird diese zerstört. Legt anschließend ein rotes X auf die Brücke, um zu zeigen, dass sie von jetzt an nicht mehr betreten werden kann. Die Felder zu beiden Seiten der Brücke sind nun nicht mehr benachbart. Kreaturen, die auf einer Seite der Brücke stehen, können diese nun nicht mehr überqueren und bleiben auf ihren Feldern stehen. Schattenwesen hingegen folgen nicht den Pfeilen und können daher eine andere Route wählen (müssen also nicht vor der Brücke stehen bleiben).

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Der Hraak 3“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



Der Hraak 3

Diese Karte wird nach der Karte „Der Hraak 2“
aufgedeckt.

Bei der Bestimmung des nächstliegenden Helden wird nun die Narne an dieser Stelle als **Grenze** gesehen. Das heißt: Steht ein Held am gegenüberliegenden Ufer, so wird er von dem Schattenwesen ignoriert.

Beispiel: Ein Schattenwesen steht auf Feld 48, ein Held auf Feld 16, ein Held auf Feld 46, die Taubrücke wurde zerstört → Das Schattenwesen bewegt sich auf das Feld 47 (da der Held jenseits der zerstörten Brücke von dem Schattenwesen ignoriert wird).

Erreicht der Hraak ein Feld mit einem **Brunnenplättchen**, so zerstört er den Brunnen und das Plättchen wird vom Spielplan entfernt.

Betritt der Hraak das Feld mit dem **Freien Markt** (Feld 18), so verwüstet er diesen und vertreibt damit die Händler. Legt anschließend ein rotes X auf das Händlersymbol auf Feld 18. Das X bleibt bis zum Ende der Legende liegen. Von jetzt an kann auf diesem Feld nicht mehr gehandelt werden.

Jedes verdeckte **Nebelplättchen**, das der Hraak erreicht, wird aufgedeckt und aus dem Spiel genommen. Ebenso werden auch (zum Beispiel mit einem Fernrohr) bereits aufgedeckte Nebelplättchen entfernt, wenn der Hraak das Feld mit einem dieser Plättchen betritt. Wird auf diese Weise das Nebelplättchen, das den Trank der Hexe zeigt, entfernt, **bevor** die Helden die Gelegenheit hatten, von Andra die wichtige Information zum Versteck des Gegenstandes zu erhalten, **dann ist die Legende sofort verloren**.

Wichtig: Da der Hraak auf Feld 64 beginnt, wird das Nebelplättchen auf Feld 64 (sofern es von den Helden noch nicht aufgedeckt und aktiviert wurde) augenblicklich entfernt.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Der Hraak 4“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Der Hraak 4

Diese Karte wird nach der Karte „Der Hraak 3“ aufgedeckt.

„Wir können nicht zulassen, dass der Hraak weiter durch das Rietland zieht und alles auf seinem Weg verwüstet“, sagten sich die Helden angesichts der Zerstörung, welche die Kreatur hinterließ. „Wir müssen ihn aufhalten, so schwierig es für uns auch werden wird. Und vor allen Dingen sollten wir dafür sorgen, dass er unter keinen Umständen zur Rietburg gelangt.“

Aufgaben (Legendenziele): Die Helden müssen den Hraak besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Der Hraak darf die Rietburg niemals betreten.

Der Hraak besitzt **12 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 16**, bei **3 Spielern 24** und bei **4 Spielern 32 Stärkepunkte**. Er würfelt **immer mit drei roten Würfeln**, unabhängig von der Zahl seiner Willenspunkte. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Die Gaben der Andori „Fackel“ und „Hornfalke“ können gegen den Hraak **nicht** eingesetzt werden.

Nach einem Sieg über den Hraak erhalten die Helden eine Belohnung von **6 Gold** oder **6 Willenspunkten** (oder einer beliebigen Kombination daraus). Der Hraak wird anschließend auf Feld 80 gestellt und der Erzähler geht ein Feld weiter auf der Legendenleiste.

Wichtig: Der Hraak läuft auch auf Helden zu, die sich in der Rietburg aufhalten. Betritt der Hraak auf diesem Weg die Burg, so reißt er auf seinem Weg einige der äußeren Mauern ein, so dass die Kreaturen nun leichtes Spiel damit haben, in die Burg zu gelangen. Die Legende ist damit **sofort verloren**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor Schattenjagd



Das Geheime Versteck 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Helden alle vier Informationen erhalten haben.

Legt Sternchen auf die Felder im **Südlichen Wald** (Felder 22 bis 25).

Aufgabe (Legendenziel): Der Held mit dem Pergament muss eines der vier Felder im Südlichen Wald betreten, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Wichtig: Lest erst weiter auf dieser Legendenkarte, sobald der Held mit dem Pergament eines dieser Felder betritt.

Mit dem gesammelten Wissen und dem Pergament der Hexe Andra fiel es den Helden nun nicht mehr schwer, herauszufinden, wo genau sich das Versteck des Gegenstandes befand. Auf schnellstem Wege begaben sie sich in den südlichen Wald, um dort den verborgenen Turm aufzuspuern.

Als sie den dunklen Forst betraten, überkam sie ein Gefühl der Ehrfurcht. Wenn ihre Informationen richtig waren, dann sollte irgendwo hier ein seit hunderten von Jahren verborgener Turm stehen, der das Ziel ihrer Suche beinhaltete. Und gleichzeitig auch das Versteck des Gegenstandes, nach dem die Dunkle Schwester bislang vergeblich gesucht hatte. Es konnte also nicht mehr lange dauern, bis sie ihr Ziel erreicht hatten.

Die Helden entrollten das Pergament und lasen die magischen Worte vor, die auf der Schriftrolle seit undenklichen Zeiten verewigt waren. Innerlich hofften sie, dass dies hier kein Fehler sein würde. Wenn sie den verborgenen Turm jetzt enttarnten, dann würde sicherlich auch die Dunkle Schwester rasch davon erfahren. Und es würde nicht lange dauern, bis sie hier sein würde, um ihnen den Gegenstand wegzuschnappen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Das Geheime Versteck 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



Das Geheime Versteck 2

Diese Karte wird nach der Karte „Das Geheime Versteck 1“ aufgedeckt.

Nachdem die Helden die letzten Worte gesprochen hatten, entstieg dem Pergament dünne, glitzernde Fäden und begannen damit, zwischen die Bäume zu entschweben. Die Helden warteten einige Augenblicke, dann erhellte ein gleißender Schein den Himmel, der sie zwang, die Augen kurzzeitig zu bedecken. Als sie wieder schauen konnten, erblickten sie durch die Baumwipfel einen hohen, mit Pflanzen überwucherten Turm am nördlichen Rand des Waldes. Dies war ihr endgültiges Ziel.

Stellt den **Turm** auf das Feld **22** und entfernt alle Sternchen von den Feldern im Südlichen Wald. Das Pergament kommt nun aus dem Spiel.

Aufgabe (Legendenziel): **Alle Helden** müssen den Turm auf Feld 22 betreten, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Sobald alle Helden auf Feld 22 stehen, wird die Legendenkarte „Im Inneren des Turms 1“ aufgedeckt und vorgelesen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

3. Fan-Legenden-Wettbewerb

Die Feinde von Andor
Schattenjagd



Im Inneren des Turms 1

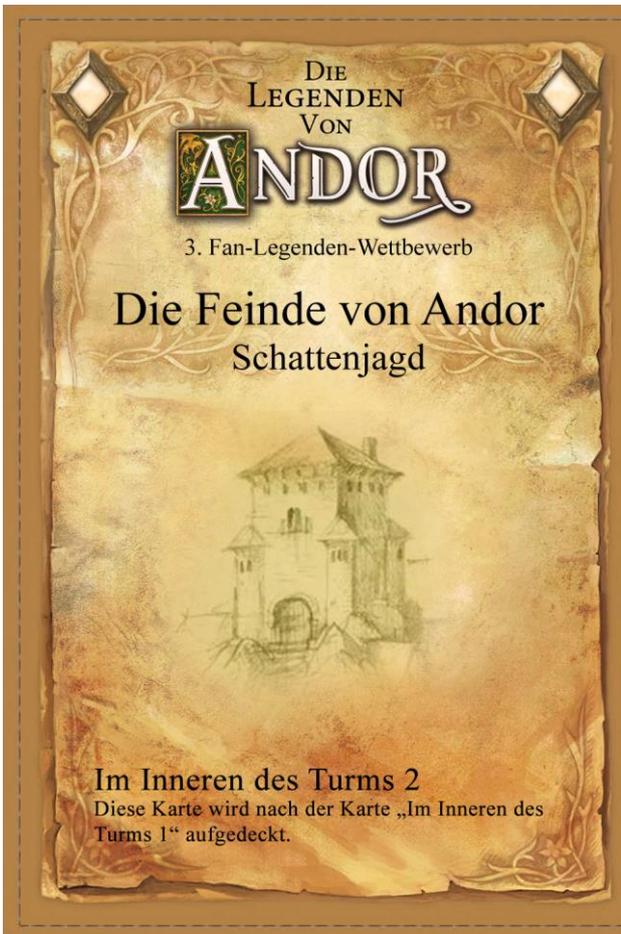
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald **alle** Helden auf Feld 22 stehen.

Als die Helden sich dem Turm näherten, stellten sie fest, dass er wirklich sehr alt und verfallen war. Der Unsichtbarkeitszauber hatte die Zeit jedenfalls nicht davon abgehalten, dem Gebäude zu schaden. Im Stillen hofften die Helden, dass er nicht einstürzte, sobald sie sich erst einmal hinein begeben hatten. Sie traten auf den Eingang, ein großes, zweiflügeliges Tor zu, und öffneten es. Überraschenderweise war es nicht verschlossen, aber sie brauchten einen Moment, bis sie die schweren Torflügel aufgestemmt hatten. Dann traten sie ein.

Das Innere des Turms bestand aus einer einzigen Halle, deren Decke die Helden in dem schummrigen Licht kaum ausmachen konnten. In der Mitte der Halle stand ein einzelner Sockel und auf diesem ruhte auf einem blauen Samtkissen eine Kugel aus einem blau schimmernden Kristall. Weiße Schwaden bewegten sich im Innern der Kugel und schienen mit einem Mal Formen anzunehmen, die aber wieder verschwanden, bevor genug Zeit blieb, sie genauer zu erkennen.

Legt das **blaue Lichtplättchen** (die „Kristallkugel“) auf das Feld **22**. Die Zahl auf der Rückseite des Plättchens hat für diese Legende keine Bedeutung.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Im Inneren des Turms 2“. →



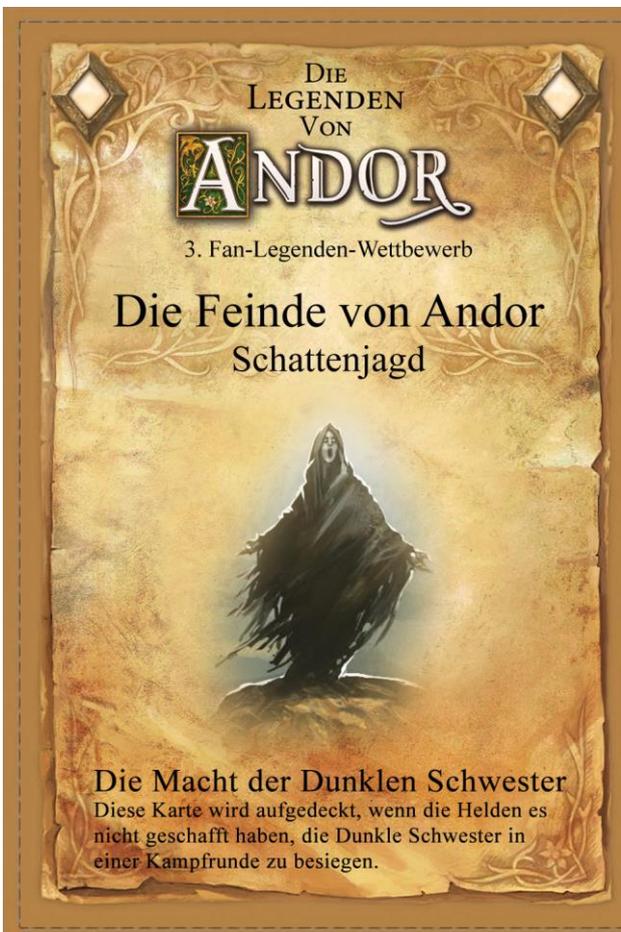
Bevor die Helden sich jedoch weiter mit der Kristallkugel beschäftigen konnten, erschien mit einem Mal ein dunkler Schemen auf der anderen Seite der Halle, der sich binnen weniger Augenblicke zu einer verzerrten, nur noch entfernt menschlichen Gestalt manifestierte. Ohne Zweifel stand den Helden die Dunkle Schwester gegenüber; jenes Wesen, das so lange nach dieser Kugel gesucht hatte. Mit einem unmenschlichen Kreischen schwebte die Gestalt pfeilschnell auf die Gruppe und den Sockel mit der Kugel zu. Ihre Gestalt wurde fester und bedrohlicher, je näher sie kam, und die Helden ahnten, dass es von diesem Moment an ein Wettrennen auf Leben und Tod geben würde.

Stellt die Figur der **Dunklen Schwester** auf das Feld 22. Die Helden müssen es schaffen, die Kristallkugel vor der Dunklen Schwester zu erreichen. Damit ihnen das gelingt, müssen sie **eine Kampfrunde gegen sie gewinnen** und dabei einen gleich hohen oder höheren Kampfwert als sie erzielen. Die Dunkle Schwester besitzt bei **2 Spielern 20**, bei **3 Spielern 30** und bei **4 Spielern 40 Stärkepunkte** und würfelt **immer mit zwei schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Da die Helden nur eine Kampfrunde gewinnen müssen, besitzt die Dunkle Schwester **keine Willenspunkte**.

Legendenziel: Die Helden müssen eine Kampfrunde erfolgreich gegen die Dunkle Schwester bestehen.

Sollten die Helden die Kampfrunde gewinnen, so gelangt die Kristallkugel in den Besitz der Helden und sie können sie zerstören. Der Erzähler wird anschließend auf den Buchstaben „N“ vorgerückt und die Legendenkarte „N1“ vorgelesen.

Wichtig: Wenn die Dunkle Schwester die Kampfrunde für sich entscheidet, dann schnappt sie den Helden die Kugel vor der Nase weg und die Legendenkarte „Die Macht der Dunklen Schwester“ wird aufgedeckt und vorgelesen.



So schnell sie konnten eilten die Helden auf den Sockel mit der Kristallkugel zu, aber es war zu spät. Die Dunkle Schwester griff sich die Kugel, noch bevor sie es schaffen, sie ihr wegzuschnappen. Im nächsten Moment merkten die Helden, wie sich der Körper der Schwester, vorher noch ein wogender Schatten, in einer immer deutlicheren Erscheinung manifestierte. Eine Aura von einem seltsam grau schimmernden Licht umhüllte sie, und die Helden spürten, dass sie jetzt keinen Augenblick mehr zögern durften. Je mehr Zeit sie ihr ließen, desto mächtiger würde sie werden.

Die Helden müssen weiter gegen die Dunkle Schwester kämpfen. Allerdings erhält sie nun in jeder Kampfrunde **Stärkepunkte in der Anzahl der am Kampf beteiligten Helden** hinzu. Bei 2 Spielern würde sie also in der zweiten Kampfrunde mit 22 Stärkepunkten kämpfen, in der nächsten Kampfrunde mit 24, usw. Bei 4 Spielern würde sie in der zweiten Kampfrunde mit 44 Stärkepunkten kämpfen, in der dritten mit 48, usw. **Hinweis:** Der Versuch, die Kugel vor der Dunklen Schwester zu erreichen, zählt bereits als erste Kampfrunde.

Nach wie vor besitzt die Dunkle Schwester keine Willenspunkte, so dass die Helden weiterhin lediglich eine einzige Kampfrunde gewinnen müssen. Wenn sie das schaffen, dann treffen sie die Kugel in der Hand der Hexe und zerstören sie. **Lest dann weiter auf Legendenkarte N1.**