



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Ära des
Sternenschildes

Bedrohung:
Das Schwarze Einhorn




Karte 1

Einhörner waren bekannt als Zeichen des Guten und Friedvollen. Doch im Norden lebten die Schwarzen Einhörner, die eine Aura der Furcht umgab. Kaum ein Lebewesen traute sich in ihre Nähe, nicht einmal andere Kreaturen. Und auch den Helden war klar, dass sie all ihren Mut zusammennehmen mussten, wenn sie dem Schwarzen Einhorn gegenüberstehen wollten. Dass sich eines von ihnen so weit in den Süden begab, verhiess nichts Gutes.

Stellt das **Schwarze Einhorn** auf das Feld **65** und legt den roten Markierungsring auf das Ereigniskarten-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. **Bei jedem Sonnenaufgang** wird **nach dem Ziehen einer Ereigniskarte** das Schwarze Einhorn ein **Feld in Pfeilrichtung** bewegt.

Aufgabe:

Die Helden müssen das Schwarze Einhorn besiegen, ehe der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Lest jetzt weiter auf Karte 2 →



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Die Ära des
Sternenschildes

Bedrohung:
Das Schwarze Einhorn




Karte 2

Das Schwarze Einhorn besitzt **10 Willenspunkte** und **Stärkepunkte in der Anzahl der am Spiel beteiligten Helden mal 8**. (Beispiel: 2 Helden = 16 Stärkepunkte) Das Einhorn würfelt **immer mit zwei Schwarzen Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert. Wurde das Schwarze Einhorn besiegt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgesetzt. **Wichtig:** Helden, die gegen das Schwarze Einhorn kämpfen wollen, müssen über **mindestens 10 Willenspunkte** verfügen. Sinken die Willenspunkte eines Helden während des Kampfes auf unter 10, darf er am Kampf gegen das Einhorn **nicht mehr teilnehmen**.

Die Kreaturen fürchten sich vor dem Einhorn. Solange das Einhorn auf der Ostseite der Narne steht, bewegen sich alle Kreaturen **auf der gleichen Flussseite 2 Felder** anstatt 1 Feld weit. Die Reihenfolge ihrer Bewegung bleibt dabei bestehen. Sollte das Schwarze Einhorn die Narne überqueren, bewegen sich ab diesem Zeitpunkt alle Kreaturen, die sich im Westteil des Rietlandes befinden, 2 Felder weit. **Ausnahme: Wardraks** werden von der Furcht vor dem Einhorn **nicht** beeinflusst.

Lest jetzt weiter auf Karte 3 →



Beispiel: Das Schwarze Einhorn steht auf Feld 45 und ein Skral auf Feld 39. Bei Sonnenaufgang bewegen sich das Einhorn auf das Feld 43 und der Skral, weil er noch auf der Ostseite der Narne steht, 2 Felder weit bis zum Feld 16, sofern dies nicht von einer anderen Kreatur besetzt ist. Andernfalls wird er von Feld 16 in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt.

Wichtig: Auch die Wölfe sind von der Furcht betroffen. Jedes Mal, wenn der Zeitstein eines Helden das Wolfssymbol auf der Tagesleiste erreicht, werden alle Wölfe, die sich auf der gleichen Flussseite wie das Einhorn befinden, 2 Felder weit bewegt.

Das Schwarze Einhorn kann nicht mit Kreaturen und Wölfen auf dem gleichen Feld stehen. Bewegt sich das Einhorn auf ein Feld, auf dem bereits eine Kreatur oder ein Wolf stehen, werden diese in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt. Bewegen sich Kreaturen oder Wölfe auf das Feld des Einhorns, überspringen sie dessen Feld.

