

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Vorbereitungen 1
Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem
Spelaufbau beginnt.

Dies ist der fünfte Teil der Kampagne um die **Feinde von Andor** und schließt inhaltlich an die Geschehnisse in den ersten vier Teilen („Schattenjagd“, „Schwarze Blitze“, „Dunkle Schwingen“ und „Totenfeuer“) an. Die Legende spielt auf der **Rückseite** des Spielplans („Mine“) und benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterungen **„Der Sternenschild“** und **„Die Reise in den Norden“** sowie das Spiel **„Die letzte Hoffnung“**.
Hinweis: Auf der letzten Seite findet ihr die Figur „Der Fluch“ (aus dem Kartenspiel **„Chada & Thorn“**). Sie wird ebenfalls für diese Legende benötigt.

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

- Jeder Spieler spielt mit **der Figur** weiter, die er bereits in den ersten vier Teilen der Kampagne ausgewählt hat. Er erhält die dazugehörige **Heldenfigur** und in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
Hinweis: Für diese Legende werden wieder die **Heldentafeln aus dem Grundspiel** verwendet.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holzscheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Legt **alle roten** und **schwarzen Würfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt **alle Sternchen** und die **roten X** bereit.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Vorbereitungen 2“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



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

- Stellt **alle Kreaturen** des **Grundspiels**, die **Schildzwerge**, die **Hexe**, den **Fluch**, aus der Erweiterung „Sternenschild“ den **Feuergeist**, aus der Erweiterung „Reise in den Norden“ die Figur **Qurun**, aus dem Spiel „Die letzte Hoffnung“ die Figuren **Nomion** und den **Urtroll** und von den „Feinden von Andor“ die Figur **Brut und Hella** bereit.
- Mischt die **Nebelplättchen** und verteilt sie auf die Nebelfelder (Kreise).
- Legt **alle Goldmünzen** und die Ausrüstungstafel neben das Spielfeld und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Stellt den **Turm** neben das Spielfeld.
- Legt **3 Heilkräuter**, **2 Bauernplättchen**, **alle Geröllplättchen** und **alle Edelsteine** bereit.
- Legt die **Brunnenplättchen** mit der braunen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Mischt die **grauen Ereigniskarten** und legt sie als Stapel neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Mischt die **Karten „Geheimer See“** und legt sie als Stapel neben das Feld 11.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „A“** der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **A1, A2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **N6**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben F** und **N**.

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

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen

Vorgeschichte 1

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



Einer der Helden sah den weißen Falken von Norden her herannahen und wusste sogleich, dass ihnen irgendjemand vermutlich aus dem Rietland eine wichtige Botschaft zugesandt hatte. Als sich das Tier auf einem nahen Ast niedergelassen hatte, näherte sich der Held, der Falke streckte sein Bein aus und der Held nahm die kleine Schriftrolle, die daran befestigt war, an sich. Anschließend entrollte er sie und las sie laut vor:

Helden von Andor, wir brauchen eure Hilfe!

Die Kreaturen rotten sich zusammen und belagern unsere Mine. Es sind so viele wie noch nie zuvor. Wir werden ihnen nicht stand halten können, da wir auch aus dem Innern bedroht werden. Ein riesiger Steinkoloss bewegt sich durch die Gänge und zerstört alles auf seinem Weg. Bitte bezieht euch! Throm

Throm, einer der tapfersten und treuesten Untergebenen des Fürsten von Cavern, der schon unter Hallgard gekämpft hatte, und einer der Hauptleute der Zwergenarmee, erinnerten sich die Helden. Dass ausgerechnet er nach Hilfe rief, konnte nur das Schlimmste bedeuten.

Während sich der Falke wieder in die Lüfte erhob, beschleunigten die Helden ihre Reisevorbereitungen und begannen dann mit einigen der Andori ihren Rückweg nach Andor. Radan blieb indes zurück, da seine Verletzungen es nicht gestatteten, sich so bald wieder zu bewegen. Er versprach jedoch, so schnell wie möglich nachzukommen.

Nach einer mühsamen Reise durch das Graue Gebirge, während der sie glücklicherweise kaum einmal auf Kreaturen stießen, erreichten die Helden schließlich wieder das Rietland...

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



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen

Vorgeschichte 2

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



Die Helden standen an den Hängen der Berge und schauten hinab auf den südlichen Eingang der Mine. Schon von ihrer Position aus konnten sie die leblosen Körper sehen, die vor dem großen Tor herumlagen. Offenbar hatte bereits ein heftiger Kampf stattgefunden, denn viele Schildzwerge lagen zwischen unzähligen Kreaturen herum. Wer diesen Kampf für sich entschieden hatte, war nicht ganz eindeutig. Da aber der Eingang unbewacht war, vermuteten die Helden, dass die Zwerge nicht länger die Herren der Mine waren. Andernfalls hätten sie mit Sicherheit Wachen aufgestellt, um weitere Kreaturen am Eindringen zu hindern.

Die Helden beschlossen, weiterzuziehen und zunächst den Baum der Lieder aufzusuchen, um die Bewahrer über die Ereignisse zu befragen. Von dort aus wäre es anschließend möglich, den nördlichen Mineneingang zu erreichen. Vielleicht konnten sie auf diesem Weg auch unbemerkt in die Mine vordringen, sofern der Nordeingang ebenso unbewacht war.

Es dauerte nicht lange, bis sie den Baum der Lieder erreichten und zu Malikor gebracht wurden, der bereits auf sie gewartet hatte und sehr aufgebracht war. Die Ereignisse in Andor hatten bei ihm deutlich ihre Spuren hinterlassen, nicht erst seit der Ankunft der Dunklen Schwestern.

„Endlich seid ihr zurückgekehrt! Da ihr am Leben seid, gehe ich davon aus, dass ihr die Drei Schwestern besiegt habt. Und eigentlich hättet ihr euch jetzt eine erholsame Ruhepause verdient gehabt. Doch leider scheint Andor nicht zur Ruhe zu kommen.“

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



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Vorgeschichte 3

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

„Was ist geschehen?“ fragte einer der Helden. „Wir haben das Schlachtfeld vor dem Eingang der Mine gesehen. Die Zwerge wurden angegriffen? Von wem?“

„Die Geschehnisse liegen noch nicht lange zurück“, berichtete Malikor. „Eine riesige Horde Kreaturen ist aufgetaucht, angeführt von drei seltsamen, finsternen Wesen, welche die Mine erstürmt haben. Die Schildzwerge haben sich erbittert verteidigt, aber sie sind immer mehr zurückgedrängt worden. Und jetzt haben die Kreaturen die Mine in Besitz genommen.“

„Schon wieder drei?“ meinte einer der Helden kopfschüttelnd. „Als wären die Drei Schwestern nicht schon Bedrohung genug gewesen...“

„Wir kennen diese Wesen nicht“, fuhr Malikor fort. „Aber es sind wahrlich unheimliche Gestalten, die aus den tiefsten Schatten entsprungen zu sein scheinen. Sie beabsichtigen, ein Ritual durchzuführen, aber wir können nicht sagen, worum genau es dabei geht oder wie sie es durchführen wollen.“

„Woher wißt ihr davon?“

„Einige der Zwerge sind nach den Kämpfen in der Mine geflohen. Ein paar von ihnen kamen hierher, wir versorgten ihre Wunden, und dabei erzählten sie uns davon. Außerdem berichteten sie von einem riesigen Koloss, der durch die Gänge wütet und alles auf seinem Weg zerstört.“

„Was ist mit Fürst Gralkar? Unternimmt er denn nichts?“

„Er hat sich in die Rietburg zurückgezogen. Lieber will er sein Reich und sein Habe beschützen, als sich in einen Kampf zu stürzen. Von ihm ist keine Hilfe zu erwarten.“

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



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Vorgeschichte 4

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

Die Helden schüttelten nur die Köpfe angesichts dieser Aussage. Auf der einen Seite hatten sie schon damit gerechnet, dass der neu ernannte „König“ wieder einmal tatenlos zuschauen würde, wie sich eine neue Gefahr in Andor ausbreitete. Andererseits hatten sie aber gehofft, dass er wenigstens dieses Mal eingreifen würde, da ja seine Verbündeten bedroht wurden und er den neuen Zwergenfürsten Thaldan angeblich zu seinen Freunden zählte. So wie es aussah wurden sie wieder einmal enttäuscht. „Vielleicht sollten wir zunächst mit den Zwergen reden“, schlug einer der Helden vor. „Sie können uns möglicherweise Näheres berichten.“

„Die Zwerge haben ihr Lager am Fuße des Baumes aufgeschlagen, wo sie sich um ihre Verwundeten und Erschöpften kümmern. Sie trauten sich nicht in unsere Höhe hinauf. Vielleicht haben sie wirklich noch weitere Informationen für euch. Viel Glück!“ wünschte Malikor den Helden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen



Dieser Teil der Kampagne besteht aus den Legendenkarten
A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, F, N1, N2, N3, N4, N5, N6
Vorbereitungen 1&2, Vorgeschichte 1-4,
Das Mädchen und das Ungetüm 1-3, Der versteckte Eingang,
4x Die Wege des Steinbeissers, Der Steinbeisser,
In der Schatzkammer, Die gesammelten Edelsteine 1&2,
3x Finstere Seelen, Finstere Jagd, Der tobende Riese 1-3, Übersicht

Die Helden verließen das Archiv der Bewahrer und begaben sich den Stamm des Baumes hinab bis zu seinem Fuß. Dort sahen sie in der Tat ein kleines Lager der Zwerge rund um den Brunnen, das sie bei ihrer Ankunft gar nicht wahrgenommen hatten, da sie auf der abgewandten Seite eingetroffen waren. „Gut, dass ihr da seid!“ meinte einer der Zwerge, als die Helden inmitten des Lagers standen. „Auch wenn eure Hilfe wohl etwas zu spät kommt.“

Stellt **alle Helden** auf das Feld **55**. Das Brunnenplättchen auf Feld 55 wird auf die Rückseite gedreht und der Brunnen erst beim nächsten Sonnenaufgang aufgefrischt. Das Nebelplättchen auf Feld 55 wird auf das Feld 65 weitergeschoben.

„Was ist in der Mine alles passiert?“ fragten die Helden. „Und was könnt ihr uns über diese drei finsternen Wesen berichten, welche die Kreaturen anführen sollen?“

„Diese Wesen sind die Seelen verstorbener Zauberer, die Cavern vor langer Zeit schon einmal heimgesucht haben“, antwortete einer der Zwerge. „Es würde jetzt zu lange dauern, die ganze Geschichte zu erzählen. Und ich fürchte, dass wir dafür nicht genügend Zeit haben. Nur soviel: Diese Seelen planen, wie schon zu ihren Lebzeiten ein finsternes Ritual durchzuführen, und so weit ich weiß benötigen sie dazu magische Edelsteine. Dafür haben sie jedenfalls den Steinbeisser gerufen.“

„Den Steinbeisser?“ Die Helden sahen sich fragend an. „Von solch einem Wesen haben wir noch nie gehört.“

„Es handelt sich um ein steinernes Monstrum, das dem Ur troll aus dem Grauen Gebirge sehr ähnlich ist. Vielleicht nicht ganz so furchterregend, aber fast genauso schwer zu besiegen. Ich würde es gar nicht erst versuchen, ihn bekämpfen zu wollen.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen

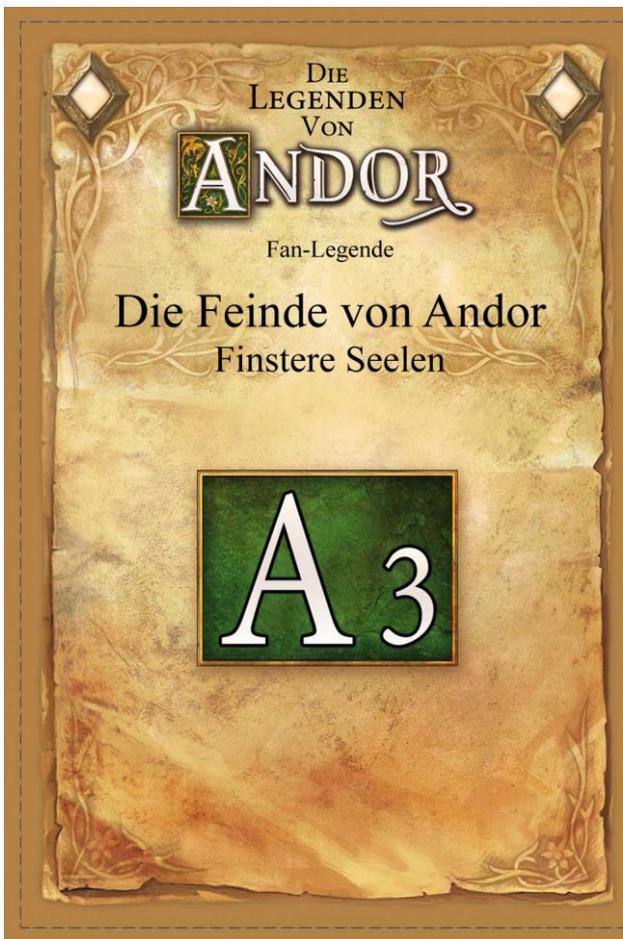


„Und was hat es mit diesem Ritual auf sich?“

„Der Steinbeisser soll für die drei Seelen nach Edelsteinen suchen. Es gibt innerhalb dieser Berge drei Edelsteine, welche eine besondere Essenz besitzen. Und vermutlich suchen die Seelen speziell nach diesen drei. Es handelt sich dabei um die Bluträne, das Waldherz und den Wasserstern, jeder von ihnen in einer anderen Farbe. Die Bluträne haben wir bereits vor einigen Jahren gefunden und in der Schatzkammer aufbewahrt, gut bewacht von einigen unserer besten Kriegerern, die selbst in der Lage, in der wir uns befinden, nicht von ihrem Posten weichen. Die beiden übrigen Edelsteine sind tief im Berg in den Smaragd- und Saphiradern verborgen, aber wir konnten ihre genaue Lage bislang nicht ausfindig machen. Niemand weiß also, wo genau sie zu finden sind. Der Steinbeisser jedoch wird von den Edelsteinen wie magisch angezogen. Früher oder später wird er also bei einer dieser Adern oder auch in der Schatzkammer auftauchen, um sich alle dort befindlichen Edelsteine anzueignen. Und mit großer Wahrscheinlichkeit wird er dabei auch das Waldherz und den Wasserstern aufspüren.“

Wir können euch die Lage der Adern auf der Karte anzeigen. Ihr solltet versuchen, so viele Edelsteine wie möglich vor dem Steinbeisser zu erlangen. So könnt ihr sicher sein, auch die beiden besonderen Exemplare zu finden. Oder ihr eilt zur Schatzkammer und holt euch die Bluträne. Die Zwerge werden sie euch mit Sicherheit anvertrauen, da sie von eurer Stärke und eurer Tapferkeit wissen. Aber wenn ihr dies tut, dann werden die übrigen Kreaturen auf euch aufmerksam und versuchen, euch das Juwel abzu jagen. Überlegt deshalb gut, was ihr macht.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



Sortiert aus den Edelsteinen den **roten Edelstein** (mit der Zahl 6) aus und legt ihn zusammen mit **5 Gold** und einem **Sternchen** in die Schatzkammer (Feld 6). Wenn ein Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „In der Schatzkammer“ aufgedeckt und vorgelesen.

Stellt die Figur **Schildzwerge** ebenfalls auf das Feld 6. Sie bleiben in der Schatzkammer stehen und können von den Helden **nicht bewegt** werden. Kreaturen ignorieren den roten Edelstein. Verteilt die übrigen Edelsteine verdeckt auf den Feldern **0, 2 bis 4, 16, 19, 22, 23, 35** und **36**.

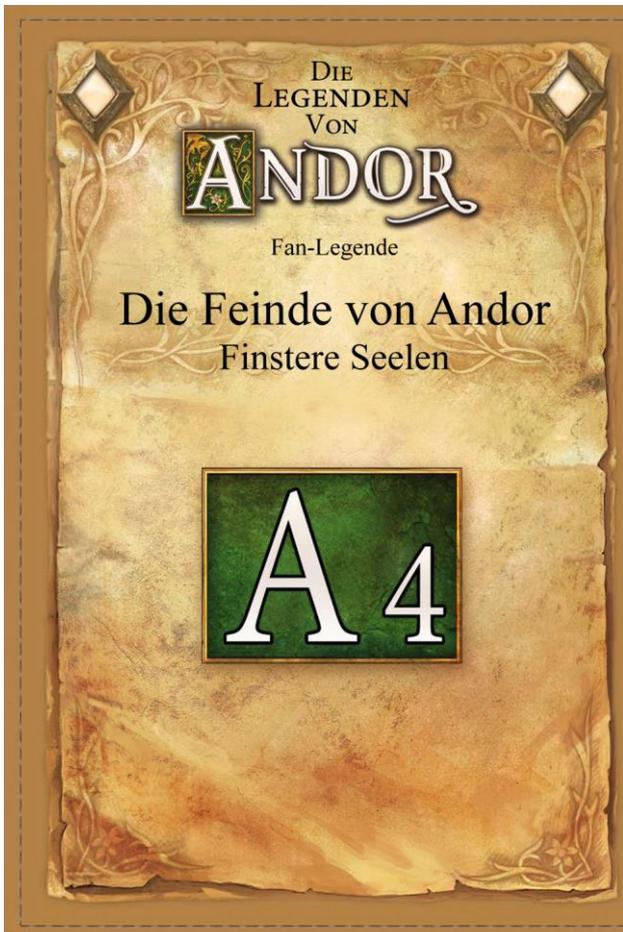
Je nach Spielerzahl werden nun die Karten „**Die Wege des Steinbeissers**“ verteilt.

Bei 2 Spielern: Sortiert die Karte, auf der der Steinbeisser die **Schatzkammer** betritt, aus und legt sie beiseite. Zieht aus den 3 verbliebenen Karten **eine** heraus und legt sie dazu. Mischt diese beiden Karten und legt je 1 Karte mit dem Pfeil an die Buchstaben E und I auf der Legendenleiste. So wird sichergestellt, dass der Steinbeisser auf jeden Fall versuchen wird, in die Schatzkammer zu gelangen. Die beiden übrigen Karten kommen aus dem Spiel.

Bei 3 Spielern: Sortiert die Karte, auf der der Steinbeisser die **Schatzkammer** betritt, aus und legt sie beiseite. Zieht aus den 3 verbliebenen Karten **zwei** heraus und legt sie dazu. Mischt diese 3 Karten und legt je 1 Karte mit dem Pfeil an die Buchstaben D, H und K auf der Legendenleiste. So wird sichergestellt, dass der Steinbeisser auf jeden Fall versuchen wird, in die Schatzkammer zu gelangen. Die vierte Karte kommt aus dem Spiel.

Bei 4 Spielern: Mischt die 4 Karten und legt je 1 Karte mit dem Pfeil an die Buchstaben C, F, I und L auf der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



Legt die Karte „Der Steinbeisser“ unter die Karte „Wege des Steinbeissers“, die am **vordersten Buchstaben** liegt.

(Beispiel: Bei 4 Spielern wäre dies der Buchstabe C.)

Hinweis: Wenn es für einen Buchstaben mehrere Legendenkarten gibt, wird die Karte „Die Wege des Steinbeissers“ **zuerst** vorgelesen.

„Und was ist mit diesen drei Seelen? Wo finden wir sie?“

„Sie haben sich in der Mine verteilt. Eine dieser Seelen hält sich in der Waffenkammer auf. Eine weitere von ihnen findet ihr im Geheimen See. Und die dritte nahe des Thronsaals. Sie sind mächtig, aber nicht unbesiegbar. Ihr solltet auf jeden Fall gut gerüstet sein, wenn ihr ihnen entgegentretet.“

Mischt die drei Karten „Finstere Seelen“ und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.

Verteilt die Figuren **Nomion**, **Qurun** und den **Fluch** auf den Feldern **11, 27** und **28**. Es spielt dabei keine Rolle, welche Figur auf welchem Feld steht.

Sobald ein Held eines dieser Felder betritt, wird die oberste Karte des Stapels „Finstere Seelen“ aufgedeckt und vorgelesen. So erfahrt ihr, welche der Seelen sich wo aufhält.

Hinweis: Gegebenenfalls müssen nun zwei der Figuren ausgetauscht werden.

Ansonsten bleiben die drei Seelen auf ihren Feldern stehen und bewegen sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Kreaturen ignorieren die drei Finsternen Seelen. Helden können die Felder, auf denen die Seelen stehen, gefahrlos betreten und wieder verlassen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen

A 5

„Von einer Sache müssen wir euch noch berichten“, fuhr der Zwerg fort. „Vor dem nördlichen Eingang der Mine streift zur Zeit ein Troll oder etwas ähnliches durch den Wald. Das an sich ist nicht ungewöhnlich. Aber wie einer der Bewahrer gesehen hat, scheint auf seinem Rücken eine junge Frau zu sitzen. Und zwar nicht so, als wäre sie seine Gefangene. Wir kennen die beiden nicht, daher können wir nicht sagen, ob sie uns feindlich gesonnen sind oder nicht. Aber da sie kurz nach der Erstürmung der Mine aufgetaucht sind, muss ihr Erscheinen wohl in irgendeinem Zusammenhang mit dem Angriff stehen.“

„Wir werden uns die beiden mal näher anschauen“, versprechen die Helden.

Legt ein **Sternchen** auf das Feld 59. Wenn ein Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „Das Mädchen und das Ungetüm 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Als sich die Helden von den Zwergen verabschiedeten und bereits Anstalten machten, aufzubrechen, sahen sie, wie einige der Zwerge anfangen, aufgeregt miteinander zu flüstern und dabei heftig zu diskutieren schienen. Recht schnell aber kamen sie offenbar zu einem Entschluss, denn einer von ihnen bat die Helden, noch einen kurzen Moment zu warten.

„Wir wollen euch etwas anvertrauen, da der Steinbeisser sehr rabiat durch die Gänge zieht und es durchaus vorkommen kann, dass er bei seinem Tun wichtige Zugänge verschüttet. Vielleicht werdet ihr irgendwann auf den gewöhnlichen Wegen nicht mehr weiterkommen.“

Die Helden waren gespannt darauf, was die Zwerge ihnen nun anvertrauen wollten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. →

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen

A 6

„Es gibt einen geheimen Seiteneingang in die Mine. Dieser Zugang ist ein streng gehütetes Geheimnis unter den Schildzwerge. Kein Außenstehender hat bislang von ihm erfahren. Ihr seid die ersten, denen wir dies anvertrauen, weil die momentane Lage es nicht anders zulässt. Bewahrt dieses Geheimnis für euch. Und achtet besonders darauf, dass keine Kreatur von diesem Geheimnis erfährt. Ansonsten könnten sie auf diesem Weg in die Mine eindringen und uns angreifen.“

„Aber die Kreaturen sind doch schon in der Mine“, meinte einer der Helden. „Was könnten sie mit diesem Geheimgang denn noch anfangen?“

„Dieser Geheimgang führt nicht nur einfach in die Mine hinein. Auf ihm gibt es Abzweigungen, die in Höhlen münden, in denen wir unsere wertvollsten Schätze und Heiligtümer aufbewahren. Zeugen von unserer Vergangenheit, die von einer Generation an die nächste weitergegeben wurden. Es wäre eine Katastrophe, wenn sie in die falschen Hände gerieten. Daher bitten wir euch, auf dem geheimen Durchgang keine der Abzweigungen zu nehmen und immer geradeaus zu gehen. Dann gelangt ihr ohne Mühe an euer Ziel.“

Stellt **Gors** auf die Felder 43 und 70 und legt ein **Sternchen** auf das Feld 70. Wenn ein Held dieses Feld betritt und **keine Kreatur** auf dem Feld 70 steht, wird die Legendenkarte „Der versteckte Eingang“ aufgedeckt und vorgelesen.

Stellt einen weiteren **Gor** auf das Feld 30 und **Skrale** auf die Felder 26 und 33.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen

A 7

Wichtig: Kreaturen in der Mine bewegen sich **nicht in Richtung der Pfeile**, sondern auf das **nächstliegende Feld mit einem Edelstein** zu. Liegen dabei zwei Edelsteine gleich weit entfernt, bewegt sich die Kreatur zu dem Feld mit der **niedrigeren Feldzahl**. Wenn eine Kreatur **ein Feld mit einem Edelstein** betritt, wird der Edelstein aufgedeckt **auf das Feld 80** gelegt.

Zur Erinnerung: Kreaturen ignorieren die Bluträne in der Schatzkammer.

Legt **zwei Bauernplättchen** mit der Schildseite nach oben auf das Feld **63**.

Eine Kreatur, die sich außerhalb der Mine befindet, läuft wie gewohnt in Pfeilrichtung weiter. Betritt sie dabei das Feld **63**, wird sie auf einen freien Schild gestellt. Ist kein Schild mehr frei, ist die Legende **sofort verloren**.

Aufgaben (Legendenziele):

Die Helden müssen das Ritual verhindern, das die drei Finsteren Seelen in der Mine durchführen wollen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, dies zu tun:

- Sie sammeln alle Edelsteine ein, bevor der Steinbeisser oder die Kreaturen sie erlangen können.
- Sie sorgen dafür, dass es dem Steinbeisser und den Kreaturen nicht gelingt, drei verschiedene Edelsteintypen zu erlangen.
- Sie besiegen alle drei Finsteren Seelen.

Die Helden müssen den Baum der Lieder verteidigen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A8. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen

A 8

Allgemeine Hinweise zur Mine:

In der Mine wird durch die Kreaturen **kein Alarm** ausgelöst. Bei jedem Sonnenaufgang und jedes Mal, wenn ein Held einen Edelstein aufnimmt, wird **ein Feuerstoß** ausgelöst. Ein Feuerstoß endet, wenn er das Feld mit einem Geröllplättchen erreicht. Das Symbol des **N-Plättchens** auf Feld 0 wird mit einem roten X abgedeckt. Es hat in dieser Legende keine Bedeutung. Edelsteine können bei den Händlern **nicht** zum Kauf von Stärkepunkten oder Gegenständen eingesetzt werden.

Ermittelt die Positionen von **zwei verdeckten Heilkräutern**, indem ihr mit einem Heldenwürfel würfelt und 50 zum Wurf Ergebnis hinzuaddiert.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. **2 Stärkepunkte**, **3 Gold** und ein **Schild** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

Wichtiger Hinweis:

Da sich in dieser Legende mehrere Möglichkeiten ergeben, wie sie ablaufen kann, ist zur besseren Übersicht eine Extra-Legendenkarte („Übersicht“) vorhanden, auf der die möglichen Abläufe und deren Folgen aufgezeichnet wurden. Legt nun diese Karte aufgedeckt neben den Spielplan, um jeweils wegen des weiteren Verlaufs nachschauen zu können.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen



Ein Feuergeist brach aus den feurigen Tiefen der Mine hervor. Beschworen, um für die drei Seelen nach den Edelsteinen zu suchen.

Stellt den **Feuergeist** auf das Feld **10** und legt den **roten Markierungsring** über das Zeichen für Feuerstoß auf dem Sonnenaufgang-Feld. Jedes Mal, wenn **bei Sonnenaufgang** ein Feuerstoß ausgelöst wird, bewegt sich der Feuergeist **ein Feld** entlang der Pfeile. Betritt er dabei das Feld eines Edelsteins, so wird dieser aufgedeckt zum Steinbeisser-Vorrat auf Feld 80 gelegt. Liegen jetzt Edelsteine in drei verschiedenen Farben auf dem Feld 80, wird die Legendenkarte „Die gesammelten Edelsteine 1“ aufgedeckt und vorgelesen. Betritt der Feuergeist das Feld 0, bleibt er dort stehen und muss besiegt werden, um dieses Feld passieren zu können. Der Feuergeist besitzt **14 Stärkepunkte** und **10 Willenspunkte** und würfelt immer mit **drei roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Nach einem Sieg über den Feuergeist erhalten die Helden **keine Belohnung**, der Geist wird dafür aber auch **nicht** auf das Feld 80 gestellt.

Weitere Kreaturen tauchten in den Gängen auf, ebenfalls auf der Jagd nach den Edelsteinen.

Stellt einen **Gor** auf das Feld **43**, **Skrale** auf die Felder **9** und **12** und einen **Troll** auf das Feld **17**.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... die Helden das Ritual der drei Finsteren Seelen vereitelt haben ...
... und der Steinbeisser in die Schlucht zwischen den Feldern 33 und 34 gelockt wurde.

Die Helden sahen dem Steinbeisser zu, wie er immer tiefer in der Schlucht verschwand. Sofort erinnerten sie sich an das Bild des Greims, der in eine der Schluchten des Grauen Gebirges hinabgestürzt war. Und wie schon damals verspürten sie Erleichterung darüber, eine weitere Bedrohung für das Land überwunden zu haben.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2.

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... die Helden es nicht geschafft haben, das Ritual zu vereiteln ...
... oder der Steinbeisser nicht in die Schlucht zwischen den Feldern 33 und 34 gelockt wurde.
Der Steinbeisser wütete durch die Gänge und zerstörte alles auf seinem Weg. Eine der Finsteren Seelen überlebte seine Zerstörungswut und es gelang ihr, das Ritual zu vollenden. Eine Dunkelheit senkte sich über die Gänge der Mine, die sich reich bald auf das Land um die Mine herum ausbreitete. Der Namenlose Schrecken erfüllte Andor und die bekannte Welt verschwand für immer...

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen

N₂

Die Helden kehrten zum Baum der Lieder zurück, nachdem sie sich vergewissert hatten, dass von den Finsternen Seelen keine Gefahr mehr ausging. Ohne den Steinbeisser war es ihnen nicht mehr möglich, in den Besitz der drei magischen Edelsteine zu gelangen. Und durch die Hilfe der Helden konnten sich die überlebenden Schildzwerge in der Mine von der Bedrohung durch die Kreaturen befreien und sie aus der Mine vertreiben. Falls noch eine der Seelen am Leben war, so würden sie ihr ein schnelles Ende bereiten.

Relativ bald erfuhren die Helden auch, dass Fürst Thaldan im Kampf gegen die Kreaturen gefallen war. So standen die Schildzwerge ohne Oberhaupt da. Es brauchte jedoch kaum Überredungskunst, um Kram an seiner Stelle zum neuen Fürsten von Cavern zu ernennen, so wie Hallgard es vor langer Zeit gewollt hatte. Krams Verdienste um Andor und auch das Reich der Zwerge, nicht zuletzt im Kampf gegen die drei Seelen, überzeugte auch noch den letzten Zweifler, das niemand anderer dafür besser in Frage käme.

Bei den Bewahrern angekommen, empfingen sie und die Zwerge die Helden am Fuße des Baumes mit großer Freude. Wieder einmal war ihnen scheinbar Unmögliches gelungen und Andor von einer unheilvollen Bedrohung befreit worden. Und niemand sehnte sich nun mehr nach Ruhe und Frieden als die erschöpften Helden. Die langen Reisen und die Kämpfe gegen den Steinbeisser, den Greim, die Kraher und gegen die Drei Schwestern hatten sie so lange Zeit in Atem gehalten. Eine friedvolle Zeit wünschten sie sich nun vor allem anderen.

Doch als sie den Baum der Lieder betreten wollten, holte sie die Wirklichkeit ein.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N3. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen

N₃

Zuerst bemerkten sie, dass Brut und Hella plötzlich innehielten, obwohl auch sie von den Bewahrern willkommen geheißen worden waren.

„Keine Sorge!“ meinte einer der Helden zu ihnen. „Ihr habt an unserer Seite gekämpft, also gebührt euch ebenfalls der Dank von ganz Andor! Und darum könnt ihr mit uns zusammen feiern und diesen glücklichen Moment genießen.“

„Ja! Ein Dank wäre angebracht!“ entgegnete Hella. „Aber ein anderer, als ihr euch vorstellen könnt.“

„Was meinst du damit?“

„ICH muss euch danken! Für all eure Taten, die ihr in den letzten Monaten vollbracht habt und die uns den Weg bereitet haben.“ meinte sie mit einem hämischen Grinsen im Gesicht.

„Den Weg? Uns? Wovon sprichst du?“ fragte der Held.

„Der Eiserne König wird nach Andor zurückkehren. Jetzt, da ihr alles getan habt und sich alles so entwickelt hat, wie er es vorhergesehen hat. Und diesmal wird sich ihm nichts und niemand entgegenstellen können.“

„Der Eiserne König? Vorhergesehen? Wir verstehen immer noch nicht. Soll das etwa heißen, dass all diese Geschehnisse in den letzten Monaten... Das all das eine Art Plan war?“

„Ja, genau! SEIN Plan! So wie er die Welt auf seine Rückkehr vorbereiten wollte.“

„Das bedeutet... die Dunklen Schwestern, die Bergskrale im Grauen Gebirge, der Greim, die drei Seelen in der Mine... das war alles so gewollt? Das musste geschehen? Aber warum?“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N4. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen

N4

„Um die Welt zu schwächen. Und dafür zu sorgen, dass niemand von seinem Vorhaben erfährt. Ihr alle wart nur darauf ausgerichtet, die unmittelbaren Bedrohungen abzuwehren, die euch umgaben. Der neugekrönte Gralkar, die Bewohner des Grauen Gebirges, die Schildzwerge, die Zauberer in Hadria, selbst die Bewohner der Nebelinseln, die von den Ereignissen im hohen Norden erfahren und sich auf die Rückkehr der Schwestern eingestellt hatten. Und natürlich ihr Helden, die ihr von einer Bedrohung zur nächsten gereist seid. Ihr alle habt nicht mitbekommen, was in der Zwischenzeit in Narkonna geschah. Während ihr gekämpft habt, hat der Eiserne König in der Treibholzbucht seine Flotte gebaut. Und nun sind seine Schiffe bemannt und abfahrbereit. Jetzt wird es für ihn ein Leichtes sein, die Welt zurück zu erobern, die einst ihm gehörte.“

„Und wer bist du, die das alles so genau weiß?“

„Ich bin seine Nachfahrin, von seinem Blut, und darum habe ich geholfen, seine Rückkehr vorzubereiten.“

„Und was wäre gewesen, wenn die Finsternen Seelen diesen Namenlosen Schrecken heraufbeschworen oder wenn die Drei Schwestern die Welt vernichtet hätten?“

„So weit hätte er es nie kommen lassen. Andor war nicht wirklich in Gefahr, unterzugehen. Aber das spielt nun ohnehin keine Rolle mehr. Es wird Zeit, dass der rechtmäßige Herrscher über dieses Land zurückkehrt“, verkündete Hella voller Stolz.

Die Helden zogen ihre Waffen und umkreisten Brut und Hella.

„Aber das wirst du nicht mehr miterleben“, sagte einer von ihnen, der genug von diesen hinterlistigen Machenschaften hatte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N5. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen

N5

In diesem Moment holte Brut mit seinem Steinhammer aus und schlug nach den Helden. Sie hatten keine Mühe, ihm auszuweichen, aber sie erkannten schnell, dass der Schlag gar nicht dazu diente, sie zu treffen. In dem kurzen Moment, wo sie ihm auswichen, hatte Hella in eine Falte ihres Umhangs gegriffen und eine hell leuchtende Kugel hervorgeholt.

Noch ehe die Helden reagieren konnten, warf sie die Kugel auf den Boden, ein greller Lichtblitz blendete die Helden, und als sie wieder sehen konnten, waren Brut und Hella verschwunden.

Die Helden standen zusammen, mit fassungslosen Gesichtern, und konnten nicht glauben, dass sie so getäuscht worden waren. All die Mühen der vergangenen Monate hatten wohl nur dazu geführt, dass sie einem noch größeren Übel den Weg bereitet hatten. Und niemand hatte das vorhergesehen...

Malikor, der das alles mitbekommen hatte, trat zu den Helden. „Grämt euch nicht deswegen“, meinte er zu ihnen. „Wer hätte ahnen können, dass hinter all dem mehr steckte. Ihr habt getan, was das Richtige war. Ihr habt die Gefahren abgewendet, die unsere Welt bedroht haben. Mehr konnte niemand von euch verlangen.“

„Ein schwacher Trost, jetzt wo der Eiserne König zurückkehrt und wir ihm ohne unser Wollen den Weg bereitet haben.“

„Und wenn schon!“ rief einer der Helden in die Runde hinein.

„Dann werden wir uns auch ihm stellen und ihn dahin zurücktreiben, wo er herkommt.“

Das erfüllte ihre Gesichter mit neuer Hoffnung und dem unerschütterlichen Willen, auch über diese hoffentlich letzte Bedrohung zu triumphieren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N6. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Finstere Seelen

N₆

„Aber wer war nochmal der Eiserne König?“ fragte ein Held, an Malikor gewandt. „Ich weiß, dass er vor über hundert Jahren in Andor herrschte, kann mich aber nicht mehr so genau an die Einzelheiten erinnern.“

„Das ist eine lange Geschichte“, sagte der oberste Bewahrer. „Wollt ihr sie wirklich hören? Wenn es nämlich stimmt, was dieses Mädchen gesagt hat, dann dürfen wir eigentlich keine Zeit verlieren.“

Diese Kampagne kann nun auf zwei verschiedene Arten fortgeführt werden:

Wenn ihr euch dazu entschließt, den Kampf gegen den Eisernen König gleich aufzunehmen, dann wird die Kampagne mit der Legende „Die Rückkehr des Eisernen Königs“ fortgesetzt.

Wenn ihr euch aber dafür entscheidet, zuerst die Vorgeschichte kennenlernen zu wollen, wird die Kampagne mit der Fan-Bonus-Legende „Schrecken der Vergangenheit“ fortgesetzt.



Der Fluch