

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Das Mädchen und das Ungetüm 1
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 59 steht.

Der Held näherte sich dem nördlichen Mineneingang, als sich mit einem Mal ein großes Wesen seinen Weg durch das Unterholz bahnte und sich auf ihn zu bewegte. Der Held machte sich kampfbereit, als ein trollartiges Ungetüm vor ihm erschien. Auf seinem muskulösen Rücken saß, wie es ihm beschrieben worden war, eine zarte junge Frau, fast noch ein Mädchen, das ihm mit erhobenen Händen Einhalt gebot.

„Haltet ein! Wir wollen Euch nichts Böses!“ sagte sie, was nur schwer vorstellbar war angesichts des Trolls, der mit erhobener Steinkeule vor ihm stand. „Habt keine Angst vor Brut. Er ist harmlos und tut nur so böse, um mich zu beschützen.“

„Wer bist du? Wie kommt es, dass du auf diesem Wesen reitest? Sofern man das so nennen kann.“

„Mein Name ist Hella. Ich will Euch helfen“, sagte sie, ohne auf die zweite Frage des Helden näher einzugehen. „Es geht um die drei Seelen in der Mine.“

„Was weißt du darüber?“ fragte der Held.

„Sie planen ein Ritual, mit dem sie ein Wesen der Finsternis heraufbeschwören wollen. Es ist ein Wesen so voller Bosheit und Übel, dass niemand wagt, seinen Namen auch nur auszusprechen. Wir nennen es daher bloß den Namenlosen Schrecken.“

„Und woher weißt du davon?“

„Sagen wir einfach, ich kenne mich mit den Wegen der Magie aus und mir sind sowohl böse als auch gute Rituale geläufig. Darum will ich an eurer Seite stehen. Der Namenlose Schrecken darf niemals heraufbeschworen werden. Es wäre das Ende allen Lebens, wie wir es kennen.“

Der Held überlegte kurz. Nach den Erfahrungen in Krahd war es schwer geworden, Fremden oder Wesen, die ihnen vermeintlich helfen wollten, zu vertrauen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Das Mädchen und das Ungetüm 2“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Das Mädchen und das Ungetüm 2
Diese Karte wird nach der Karte „Das Mädchen und das Ungetüm 1“ aufgedeckt.

Dann aber sagte er, nicht zuletzt wegen ihrer unschuldig wirkenden Miene: „Also gut, begleitet uns! Wir wollen gemeinsam versuchen, das Ritual zu verhindern.“

Stellt die Figur **Brut und Hella** auf das Feld 59. Für **1 Stunde auf der Tagesleiste** kann ein Held Brut und Hella **bis zu 4 Felder** weit bewegen. Je nach Spielerzahl unterstützen Brut und Hella die Helden im Kampf auf folgende Weise:

Stehen Brut und Hella auf dem Feld einer Kreatur, würfeln sie bei **2 Spielern** mit einem **schwarzen Würfel**, dessen Ergebnis zu dem Kampfwert der Helden hinzuaddiert wird.

Bei **3 Spielern** würfeln sie mit einem zusätzlichen **roten Würfel**, dessen Ergebnis zu dem Kampfwert der Helden hinzuaddiert wird. Außerdem erhalten die Helden durch sie im Kampf

1 zusätzlichen Stärkepunkt.

Bei **4 Spielern** unterstützen Brut und Hella die Helden mit **2 zusätzlichen Stärkepunkten.**

Hinweis: Der Zauberer kann seine Sonderfähigkeit auch auf Brut und Hella's Würfel anwenden.

Kreaturen ignorieren Brut und Hella. Sie erleiden durch Feuerstöße keinen Schaden und verlieren durch den Steinbeisser keine Willenspunkte, werden aber auf das nächste freie Feld versetzt (unabhängig von der Pfeilrichtung), wenn er ihr Feld betritt. Brut und Hella können Felder mit Geröllplättchen nicht passieren und sammeln keine Edelsteine ein. Auch aktivieren sie keine Nebelplättchen und müssen im Geheimen See keine Ereigniskarte ziehen. Brut und Hella können den Geheimgang zwischen den Feldern 70 und 67 nutzen.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Das Mädchen und das Ungetüm 3“.**



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Das Mädchen und das Ungetüm 3

Diese Karte wird nach der Karte „Das Mädchen und das Ungetüm 2“ aufgedeckt.

„Gibt es sonst noch etwas, was du uns mitteilen kannst?“ fragte der Held.

„Ihr könnt die drei Finsternen Seelen auch vernichten“, antwortete Hella. „Aber bedenkt, dass dann die Kontrolle über den Steinbeisser verloren geht. In diesem Fall wird er anfangen, unkontrolliert durch die Mine zu ziehen und alles auf seinem Weg zu zerstören. Es dürfte dann schwierig werden, ihn noch zu vernichten.“

Der Held fragte sich für einen Moment, woher Hella von der Existenz des Steinbeissers wusste, verwarf diesen Gedanken dann aber rasch wieder. Es galt jetzt, sich um Wichtigeres zu kümmern.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Der versteckte Eingang

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 70 steht und sich keine Kreatur auf demselben Feld befindet.

Der Held stand vor dem versteckten Eingang, den er ohne die Beschreibung der Zwerge niemals gefunden hätte. So gut war er in den Felsen und hinter den Bäumen und Büschen verborgen. Ein erster Blick hinein offenbarte ihm einen langen Tunnel, der von einem schwachen Lichtschein erhellt wurde, ausreichend genug, um sicher vorwärts zu kommen. Bereits jetzt konnte er eine erste Abzweigung erkennen, die vom Hauptweg wegführte, aber der Held nahm sich vor, auf die Bitte der Zwerge zu hören und stets dem Haupttunnel zu folgen. Letzten Endes interessierte ihn ja auch nur sein Ziel, die eigentliche Mine. Für einen Abstecher in andere Bereiche fehlte ihm die Zeit.

Er sah sich noch einmal um, und da er nirgendwo auch nur die Spur einer Kreatur ausmachen konnte, setzte er seinen Weg fort und betrat den versteckten Eingang.

Stellt den **Turm** auf die Berge zwischen den Felder **70** und **67**. Von nun an sind diese beiden Felder über den Geheimgang in beide Richtungen erreichbar.

Den Tunnel abzulaufen kostet einen Helden jeweils **eine zusätzliche Stunde**. (Um von Feld 70 auf Feld 67 zu wechseln würde ein Held also 2 Stunden benötigen.)

Sollte **eine Kreatur** das Feld 70 betreten, wird der Turm wieder **vom Spielplan genommen** und erst dann wieder aufgestellt, wenn sich keine Kreatur mehr auf dem Feld 70 befindet.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Die Wege des Steinbeissers
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte "Die Wege des Steinbeissers" zuerst vorgelesen.

Ein lautes Brechen ertönte, als sich die monströse, steinerne Gestalt des Steinbeissers nahe des östlichen Zugangs zu den Tiefminen einen Weg durch das Gestein bahnte und eine Spur aus Trümmern hinterließ, durch die es kein Durchkommen mehr gab.

Stellt den **Steinbeisser** (die Figur des Urtrolls) auf das Feld **19** und bewegt ihn anschließend auf das Feld **16** weiter. Beide Felder werden mit Geröllplättchen versehen und können von nun an von Helden und Kreaturen **nicht mehr betreten werden**. Geröllplättchen können **nicht entfernt** werden. Der Falke kann nicht über Felder mit Geröllplättchen fliegen.

Sobald der Erzähler einen weiteren Buchstaben auf der Legendenleiste hochgesetzt wird, wird der Steinbeisser zurück auf das Feld 80 gestellt.

Edelsteine, die auf den beiden Feldern liegen, werden aufgedeckt auf das **Feld 80** gelegt und können von den Helden nicht mehr eingesammelt werden. Sollten jetzt **drei verschiedenfarbige Edelsteine** auf diesem Feld liegen, wird die Legendenkarte „Die gesammelten Edelsteine 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Steinbeisser“ (sofern ihr dies nicht schon bereits bei einer vorherigen Karte getan habt).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Die Wege des Steinbeissers
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte "Die Wege des Steinbeissers" zuerst vorgelesen.

Mit einem ohrenbetäubenden Krachen brach sich der Steinbeisser seinen Weg durch die Felswände am Tiefen Markt. Die Verwüstung, die er hinterließ, verhinderte jeden weiteren Zugang zu den tieferen Bereichen der Mine.

Stellt den **Steinbeisser** (die Figur des Urtrolls) auf das Feld **23** und bewegt ihn anschließend auf das Feld **22** weiter. Beide Felder werden mit Geröllplättchen versehen und können von nun an von Helden und Kreaturen **nicht mehr betreten werden**. Geröllplättchen können **nicht entfernt werden**. Der Falke kann nicht über Felder mit Geröllplättchen fliegen.

Sobald der Erzähler einen weiteren Buchstaben auf der Legendenleiste hochgesetzt wird, wird der Steinbeisser zurück auf das Feld 80 gestellt.

Edelsteine, die auf den beiden Feldern liegen, werden aufgedeckt auf das **Feld 80** gelegt und können von den Helden nicht mehr eingesammelt werden. Sollten jetzt **drei verschiedenfarbige Edelsteine** auf diesem Feld liegen, wird die Legendenkarte „Die gesammelten Edelsteine 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Steinbeisser“ (sofern ihr dies nicht schon bereits bei einer vorherigen Karte getan habt).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Die Wege des Steinbeissers
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte „Die Wege des Steinbeissers“ zuerst vorgelesen.

Am westlichen Tor begannen die Wände plötzlich zu zittern. Und nur einen Augenblick später erschien der Steinbeisser, der mit seinen mächtigen Pranken durch den Fels wühlte und alles einsammelte, was nach Edelsteinen aussah. Was blieb, war eine Spur der Verwüstung.

Stellt den **Steinbeisser** (die Figur des Urtrolls) auf das Feld **35** und bewegt ihn anschließend auf das Feld **36** weiter. Beide Felder werden mit Geröllplättchen versehen und können von nun an von Helden und Kreaturen **nicht mehr betreten werden**. Geröllplättchen können **nicht entfernt** werden. Der Falke kann nicht über Felder mit Geröllplättchen fliegen.

Sobald der Erzähler einen weiteren Buchstaben auf der Legendenleiste hochgesetzt wird, wird der Steinbeisser zurück auf das Feld 80 gestellt.

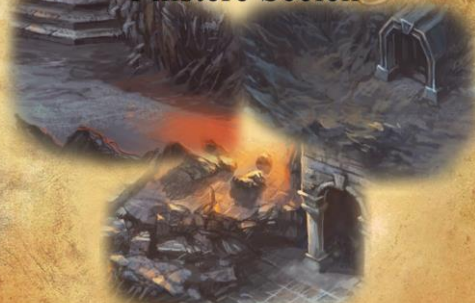
Edelsteine, die auf den beiden Feldern liegen, werden aufgedeckt auf das **Feld 80** gelegt und können von den Helden nicht mehr eingesammelt werden. Sollten jetzt **drei verschiedenfarbige Edelsteine** auf diesem Feld liegen, wird die Legendenkarte „Die gesammelten Edelsteine 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Steinbeisser“ (sofern ihr dies nicht schon bereits bei einer vorherigen Karte getan habt).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Die Wege des Steinbeissers
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte „Die Wege des Steinbeissers“ zuerst vorgelesen.

Die Wände der Schatzkammer bebten, als sich der steinerne Koloss näherte. Die Zwerge machten sich kampfbereit, aber als der mächtige Steinbeisser mit lautem Krachen durch eine der Höhlenwände brach und sich in die Kammer begab, da dauerte es nicht lange, bis sie ihm unterlagen.

Stellt den **Steinbeisser** (die Figur des Urtrolls) auf das Feld **64** und bewegt ihn anschließend auf das Feld **6** weiter. Beide Felder werden mit Geröllplättchen versehen und können von nun an von Helden und Kreaturen **nicht mehr betreten werden**. Geröllplättchen können **nicht entfernt** werden. Der Falke kann nicht über Felder mit Geröllplättchen fliegen.

Sobald der Erzähler einen weiteren Buchstaben auf der Legendenleiste hochgesetzt wird, wird der Steinbeisser zurück auf das Feld 80 gestellt.

Sollte bislang noch kein Held die Schatzkammer betreten haben, wird der **rote Edelstein** (die „Blutträne“) auf das **Feld 80** gelegt und kann von den Helden nicht mehr eingesammelt werden. Sollten jetzt **drei verschiedenfarbige Edelsteine** auf diesem Feld liegen, wird die Legendenkarte „Die gesammelten Edelsteine 1“ aufgedeckt und vorgelesen. Das Gold und die Schildzwerge in der Schatzkammer kommen nun aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Steinbeisser“ (sofern ihr dies nicht schon bereits bei einer vorherigen Karte getan habt).

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Der Steinbeisser

Diese Karte wird aufgedeckt, nachdem die erste Karte „Die Wege des Steinbeissers“ vorgelesen wurde.

Regeln zur Bewegung des Steinbeissers

- Wenn der Steinbeisser das Feld einer **Kreatur** betritt, kommt diese aus dem Spiel. Sie wird **nicht** auf das Feld 80 gestellt und die Helden erhalten für sie **keine Belohnung**.
- Betritt der Steinbeisser das Feld eines **Helden**, wird der Held in Pfeilrichtung auf das nächste, nicht von Geröll bedeckte Feld gestellt. Für jedes Feld, das er dabei überquert oder verlässt, verliert der Held jeweils **3 Willenspunkte**.

Beispiel: Der Steinbeisser erscheint auf Feld 19, wo ein Held steht. Der Held wird auf das Feld 15 versetzt, da der Steinbeisser bis Feld 16 läuft, und er verliert insgesamt 6 Willenspunkte.

- Sollte ein Held nicht mehr in Pfeilrichtung bewegt werden können, so kommt er **aus dem Spiel**.
- Helden können ein Feld, auf dem der Steinbeisser steht, nicht passieren, da dieses durch ein Geröllplättchen blockiert wird.
- **Der Steinbeisser kann nicht bekämpft werden.**

Zur Erinnerung: Wenn auf Feld 80 Edelsteine in drei verschiedenen Farben liegen, wird die Legendenkarte „Die gesammelten Edelsteine 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



In der Schatzkammer

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 6 steht.

„Wir sind gerne bereit, euch den Edelstein zu überlassen“, sagten die Wachen in der Schatzkammer. „Bei euch wissen wir ihn in sicheren Händen. Aber bedenkt, dass die Kreaturen dann versuchen werden, ihn euch abzuholen. Seid also sicher, wenn ihr ihn wirklich nehmen wollt!“

Beim Betreten der Schatzkammer können sich die Helden den roten Edelstein und die 5 Goldmünzen nehmen. Dies ist aber mit einem gewissen Risiko verbunden. Entscheidet euch nun!

Lest weiter auf dieser Karte, wenn ihr euch dazu entschließt, die Blutträne an euch zu nehmen!

Stellt **Gors** auf die Felder 7 und 64 und einen **Skrall** auf das Feld 8. Von nun an kann ein Feld mit einer Kreatur erst dann problemlos wieder verlassen werden, wenn die Kreatur **besiegt** worden ist. Andernfalls raubt sie dem Helden alle in seinem Besitz befindlichen Edelsteine. Diese werden auf das Feld 80 gelegt. **Wichtig:** Eine Kreatur, die bei Sonnenaufgang auf dem Feld eines Helden steht, bewegt sich **nicht** und wird von anderen Kreaturen übersprungen.

Die Zwerge bleiben jetzt nicht mehr in der Schatzkammer stehen. Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste kann ein Held sie bis zu **4 Felder** weit bewegen. Stehen sie auf dem Feld einer Kreatur oder einer Seele, zählen sie im Kampf **4 zusätzliche Stärkekpunkte** für die Helden. Die Zwerge können Felder mit Geröll nicht passieren und sind von Feuerstößen nicht betroffen. Stehen sie auf einem Feld, auf das der Steinbeisser läuft, werden sie von ihm geschlagen und kommen aus dem Spiel.

Wichtig: Wenn es den Helden gelingt, alle Edelsteine in ihren Besitz zu bringen oder keine Edelsteine mehr auf dem Spielplan liegen (Ausnahme Feld 80), dann wird die Legendenkarte „Finstere Jagd“ aufgedeckt und vorgelesen.



Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Die gesammelten Edelsteine 1
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Edelsteine in drei verschiedenen Farben auf Feld 80 liegen.

Ein triumphales Brüllen erfüllte die Gänge der Mine. Die Helden ahnten schon, was dies zu bedeuten hatte: den Kreaturen und dem Steinbeisser war es gelungen, die drei magischen Edelsteine in ihren Besitz zu bringen. Nun durften die Helden keine Zeit mehr verlieren. Nur wenn sie die drei Finsteren Seelen besiegen würden, war das Ritual noch aufzuhalten.

Der Steinbeisser beginnt nun damit, sich auf den **Geheimen See** (Feld 11) zu bewegen. Der Steinbeisser rückt **bei jeder Erzählerbewegung 1 Feld** auf den Geheimen See zu. Legt den Markierungsring über die Erzählerfigur, um an die Bewegung des Steinbeissers erinnert zu werden. Sollte der Feuergeist (Karte F) bereits im Spiel sein, so bleibt dieser auf seinem jetzigen Feld stehen und wird nicht mehr bewegt. Damit ist der Markierungsring wieder verfügbar.

Ausnahmen: Steht der Erzähler bereits auf dem Buchstaben **L**, wird der Steinbeisser nun bis auf **2 Felder** an den Geheimen See herangerückt. Steht er auf dem Buchstaben **K**, wird der Steinbeisser bis auf **3 Felder** an den See herangerückt. So wird er **spätestens bei N** den Geheimen See erreichen. Erreicht der Steinbeisser den Geheimen See, ist die Legende sofort verloren.

Sollte sich keine der Seelen mehr im Geheimen See aufhalten, wird sich der Steinbeisser mit den gleichen Entfernungsangaben Richtung **Waffenkammer** aufmachen.

Sollte keine der Seelen mehr in der Waffenkammer sein, rückt er zur übrig gebliebenen Seele **nahe des Thronsaals** vor.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die gesammelten Edelsteine 2“.



Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Die gesammelten Edelsteine 2
Diese Karte wird nach der Karte „Die gesammelten Edelsteine 1“ aufgedeckt.

Auf seinem Weg ignoriert der Steinbeisser Geröllplättchen. Er kann sich daher auch über Felder bewegen, auf denen Geröll liegt. Das Geröll wird durch ihn entfernt und vom Spielplan genommen. Die entsprechenden Felder sind für Helden und Kreaturen wieder begehbar.

Felder, auf die der Steinbeisser läuft, werden ab jetzt **nicht mehr** mit Geröllplättchen versehen. Helden können ein Feld mit dem Steinbeisser gefahrlos passieren.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen **alle drei Finsteren Seelen besiegen**, bevor der Steinbeisser den Geheimen See (bzw. die Waffenkammer oder den östlichen Durchgang) erreicht.

Erreicht der Steinbeisser sein Ziel, ist die Legende **somit verloren**.

Nehmt nun alle noch verbliebenen Karten „Die Wege des Steinbeissers“ von der Legendenleiste.

Gelingt es den Helden, alle drei Seelen zu besiegen, wird die Legendenkarte „Der tobende Riese 1“ aufgedeckt.

Hinweis: Anders als bei den drei Karten „Finstere Seelen“ wird in diesem Fall die Karte „Der tobende Riese 1“ nicht aufgedeckt, wenn sich **keine „Wege des Steinbeissers“-Karte** mehr an der Legendenleiste befindet.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Finstere Seelen

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 11, 27 oder 28 steht.

Ein schwarzer, fast konturloser Schemen war das einzige, was von dem Zauberer übrig geblieben zu sein schien. Einst ein Magier der Dunkelheit war diese Seele jetzt nur noch ein bedrohlicher Schatten, dessen Form sich immer wieder veränderte. Er erschien mal in einer menschlichen Gestalt und dann wurde er zu einem bedrohlichen Ungeheuer, das alles Leben zu verschlingen beabsichtigte.

Stellt die Figur **Qurun** auf das Feld, das der Held soeben betreten hat. Sollte sich auf diesem Feld eine andere der drei Seelen aufhalten, so werden die Figuren ausgetauscht.



Diese Finstere Seele besitzt **12 Willenspunkte** und **12 Stärkekpunkte**. Sie würfelt **immer mit 2 Schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Wenn die Seele besiegt worden ist, wird eine der noch vorhandenen Karten „Die Wege des Steinbeissers“ von der Legendenleiste entfernt. Und zwar diejenige, die am hintersten Buchstaben liegt.

Wichtig: Liegt **keine Karte mehr** an der Legendenleiste, verlieren die Seelen die Kontrolle über den Steinbeisser und die Legendenkarte „Der tobende Riese 1“ wird aufgedeckt und vorgelesen. Gleiches gilt auch, wenn die Helden alle drei Finsternen Seelen besiegen.

Für einen Sieg über eine der Seelen erhalten die Helden eine Belohnung von **1 Stärkepункт** und **3 Willenspunkten**, die sie unter den am Kampf beteiligten Helden aufteilen können. Jede Seele wird anschließend auf das **Feld 80** gestellt und der Erzähler um ein Feld auf der Legendenleiste nach oben gerückt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Finstere Seelen

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 11, 27 oder 28 steht.

Unheimlich und finster stand die Seele vor den Helden. Zu Lebzeiten war sie ein mächtiger Nekromant gewesen, die Macht über die Toten besaß und schreckliche Flüche in der Welt verbreitete. Zwar hatte sie diese Fähigkeiten mit ihrem Tod eingeblüßt, trotzdem vermochte sie immer noch Angst und Schrecken zu verbreiten, so dass sich kaum jemand auch nur in ihre Nähe wagte.

Stellt die Figur **Der Fluch** auf das Feld, das der Held soeben betreten hat. Sollte sich auf diesem Feld eine andere der drei Seelen aufhalten, so werden die Figuren ausgetauscht.



Diese Finstere Seele besitzt **18 Willenspunkte** und **10 Stärkekpunkte**. Sie würfelt mit **einem Schwarzen Würfel**.

Wenn die Seele besiegt worden ist, wird eine der noch vorhandenen Karten „Die Wege des Steinbeissers“ von der Legendenleiste entfernt. Und zwar diejenige, die am hintersten Buchstaben liegt.

Wichtig: Liegt **keine Karte mehr** an der Legendenleiste, verlieren die Seelen die Kontrolle über den Steinbeisser und die Legendenkarte „Der tobende Riese 1“ wird aufgedeckt und vorgelesen. Gleiches gilt auch, wenn die Helden alle drei Finsternen Seelen besiegen.

Für einen Sieg über eine der Seelen erhalten die Helden eine Belohnung von **1 Stärkepункт** und **3 Willenspunkten**, die sie unter den am Kampf beteiligten Helden aufteilen können. Jede Seele wird anschließend auf das **Feld 80** gestellt und der Erzähler um ein Feld auf der Legendenleiste nach oben gerückt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Finstere Seelen

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 11, 27 oder 28 steht.

Vor den Helden erschien eine geisterhafte Gestalt, das Abbild eines einst mächtigen Hexers, der mit seinen Kräften unschreibliches Leid über die Menschen gebracht hatte. Auch jetzt noch, lange nach seinem Tod verspürten alle um ihn herum eine gewisse Furcht, wenn sie in sein fratzenhaftes Antlitz schauten.



Stellt die Figur **Nomion** auf das Feld, das der Held soeben betreten hat. Sollte sich auf diesem Feld eine andere der drei Seelen aufhalten, so werden die Figuren ausgetauscht.

Diese Finstere Seele besitzt **8 Willenspunkte** und **16 Stärkepunkte**. Sie würfelt mit **zwei Schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden nicht addiert. Sinken ihre Willenspunkte auf unter 7, nutzt sie nur noch 1 Schwarzen Würfel.

Wenn die Seele besiegt worden ist, wird eine der noch vorhandenen Karten „Die Wege des Steinbeissers“ von der Legendenleiste entfernt. Und zwar diejenige, die am hintersten Buchstaben liegt.

Wichtig: Liegt **keine Karte mehr** an der Legendenleiste, verlieren die Seelen die Kontrolle über den Steinbeisser und die Legendenkarte „Der tobende Riese 1“ wird aufgedeckt und vorgelesen. Gleiches gilt auch, wenn die Helden alle drei Finsternen Seelen besiegen.

Für einen Sieg über eine der Seelen erhalten die Helden eine Belohnung von **1 Stärkepunkt** und **3 Willenspunkten**, die sie unter den am Kampf beteiligten Helden aufteilen können. Jede Seele wird anschließend auf das **Feld 80** gestellt und der Erzähler um ein Feld auf der Legendenleiste nach oben gerückt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Finstere Jagd

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn es den Helden gelungen ist, alle Edelsteine einzusammeln oder keine Edelsteine mehr auf dem Spielfeld liegen.

Als der Held den Edelstein an sich nahm, wurde es mit einem Mal finster in der Mine, und der Held fragte sich, was er soeben ausgelöst hatte. Kurz darauf kehrte das Licht zurück und dafür drang eine unheilvolle Kälte durch die Gänge, welche die Helden frösteln ließ. Instinktiv wussten sie, dass sie nun nicht mehr diejenigen waren, welche nach den drei Seelen suchten. Nein, jetzt waren sie die Gejagten.

Legt ein **Sternchen** über das Brunnensymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld.

Jede Seele bewegt sich **bei Sonnenaufgang** - wenn die Brunnen aufgefrischt werden - **3 Felder** auf den nächststehenden Helden zu, **der Edelsteine in seinem Besitz hat**, und ignoriert dabei Kreaturen und Geröllplättchen. Auch Feuerstöße kümmern sie nicht. Stehen mehrere Helden gleich viele Felder entfernt, bewegt sich die Seele zu dem Helden auf der niedrigeren Feldzahl. Wenn eine Seele ein Feld mit einem Helden erreicht, hält sie diesen fest und muss **bis zum folgenden Sonnenaufgang besiegt werden**. Andernfalls raubt sie dem Helden **alle Edelsteine** und wird auf das Feld 11 gestellt. Befinden sich anschließend Edelsteine in drei verschiedenen Farben auf Feld 11 bzw. auf Feld 80, ist die Legende **sofort verloren**.

Um ihre Kampfwerte zu erfahren, nimmt die Karte derjenigen Seele zur Hand, welche den Helden erreicht hat.

Die Kreaturen bewegen sich ab jetzt in Pfeilrichtung von Feld zu Feld. Erreichen sie dabei das Feld 0, bleiben sie dort stehen. Auf Feld 0 können beliebig viele Kreaturen stehen.

Wichtig: Die Seelen verlieren durch die Jagd die Kontrolle über den Steinbeisser. Alle noch vorhandenen Karten „Die Wege des Steinbeissers“ werden von der Legendenleiste entfernt und die Karte „Der tobende Riese 2“ wird aufgedeckt und vorgelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Der tobende Riese 1

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn keine der Karten „Die Wege des Steinbeissers“ mehr an der Legendenleiste liegt.

Nachdem die finstere Seele besiegt worden war, ertönte mit einem Mal ein tiefes Brüllen, das sich wie das Aufeinanderprallen von Felsbrocken anhörte. Die Macht über den Steinbeisser schien gebrochen zu sein, und nun würde er unkontrolliert durch die Mine ziehen. Die Helden mussten dafür sorgen, dass er keinen Schaden mehr anrichten konnte. Und dazu mussten sie ihn zur tiefsten Schlucht in der Mine locken.

Stellt den Steinbeisser auf das Feld **9**.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Steinbeisser zur Schlucht zwischen den Feldern 33 und 34 locken, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Legt den **Markierungsring** über die Erzählerfigur. Bei jeder Erzählerbewegung läuft er **1 Feld gegen die Pfeilrichtung** weiter. Liegt auf einem **benachbarten Feld** jedoch ein Edelstein, wird er von diesem angelockt und läuft statt dessen auf das entsprechende Feld. Der Steinbeisser läuft dabei so viele Felder weit, wie Edelsteine auf seinem Weg liegen. Auf diese Weise kann er bei einer Erzählerbewegung auch mehr als 1 Feld weit bewegt werden.

Von nun an werden Felder, über die der Steinbeisser bewegt wird, nicht mehr mit Geröllplättchen versehen.

Betritt der Steinbeisser das Feld einer Kreatur oder einer Seele, so kommen diese jeweils aus dem Spiel und werden nicht auf Feld 80 gestellt.

Helden können das Feld des Steinbeissers passieren. Allerdings verlieren sie jedes Mal, wenn sie das tun, **3 Willenspunkte**.

Achtung: Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der tobende Riese 3“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Der tobende Riese 2

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn die drei Seelen durch die „Finstere Jagd“ die Kontrolle über den Steinbeisser verloren haben.

Mit dem Beginn der Jagd verloren die Seele die Kontrolle über Steinbeisser und er begann, durch die Gänge zu wüten. Die Helden mussten ihn stoppen, und dazu mussten sie ihn zur tiefsten Schlucht in der Mine locken.

Stellt den Steinbeisser auf das Feld **3**.

Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Steinbeisser zur Schlucht zwischen den Feldern 33 und 34 locken, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Legt den **Markierungsring** über die Erzählerfigur. Bei jeder Erzählerbewegung läuft er **1 Feld gegen die Pfeilrichtung** weiter. Liegt auf einem **benachbarten Feld** jedoch ein Edelstein, wird er von diesem angelockt und läuft statt dessen auf das entsprechende Feld. Der Steinbeisser läuft dabei so viele Felder weit, wie Edelsteine auf seinem Weg liegen. Auf diese Weise kann er bei einer Erzählerbewegung auch mehr als 1 Feld weit bewegt werden.

Von nun an werden Felder, über die der Steinbeisser bewegt wird, nicht mehr mit Geröllplättchen versehen.

Betritt der Steinbeisser das Feld einer Kreatur oder einer Seele, so kommen diese jeweils aus dem Spiel und werden nicht auf Feld 80 gestellt.

Helden können das Feld des Steinbeissers passieren. Allerdings verlieren sie jedes Mal, wenn sie das tun, **3 Willenspunkte**.

Achtung: Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der tobende Riese 3“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Der tobende Riese 3

Diese Karte wird entweder nach der Karte „Der tobende Riese 1“ oder „2“ aufgedeckt.

Hinweis: Sollte der Feuergeist im Spiel sein, so bleibt dieser ab jetzt auf seinem Feld stehen und wird nicht mehr bewegt. Damit ist der Markierungsring wieder verfügbar.

Gibt es bei der Bewegung des Steinbeissers mehrere Wegmöglichkeiten (führen mehrere Pfeile von einem Feld weg), so läuft der Steinbeisser in die Richtung, aus der er gekommen ist.

Die Kreaturen spürten die Gefahr, die von dem Steinbeisser ausging und flohen panisch aus der Mine.

Alle Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang in Pfeilrichtung. Erreicht eine Kreatur das Feld 0 (oder steht sie bereits dort), kommt sie aus dem Spiel. Der Erzähler wird dabei nicht bewegt.

Ab jetzt halten Kreaturen die Helden nicht mehr fest und rauben ihn keine Edelsteine (siehe „In der Schatzkammer“).

Wichtig: Wenn der Steinbeisser von Feld 33 auf Feld 34 bewegt wird (oder umgekehrt), stürzt er in die Schlucht und ist damit besiegt. Wenn dies geschieht, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgerückt.

Hinweis: Die Finsteren Seelen zu besiegen gilt nicht als zwingend notwendiges Legendenziel. Daher ist die Legende auch gewonnen, wenn sich noch eine oder mehrere Seelen nach dem Sturz des Steinbeissers in der Mine befinden.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Finstere Seelen



Übersicht

Diese Karte wird aufgedeckt, um eine Übersicht über die Geschehnisse zu erhalten.

Hier beschrieben sind die **möglichen Abläufe** innerhalb der Legende und deren daraus resultierende Folgen. Die Karte dient als kurze Übersicht:

1) Den Helden gelingt es, **alle Edelsteine** einzusammeln, bevor der Steinbeisser oder die Kreaturen sie erlangen können.
➔ Die Legendenkarte „**Finstere Jagd**“ wird aufgedeckt und vorgelesen.

2) Es liegen keine Edelsteine mehr auf dem Spielplan (Ausnahme Feld 80) und auf Feld 80 liegen Edelsteine in weniger als drei verschiedenen Farben.
➔ Die Legendenkarte „**Finstere Jagd**“ wird aufgedeckt und vorgelesen.

3) Es liegen Edelsteine in drei verschiedenen Farben auf Feld 80
➔ Die Legendenkarte „**Die gesammelten Edelsteine 1**“ wird aufgedeckt und vorgelesen.

4) Die Helden besiegen alle drei Finsteren Seelen und/oder es liegt keine Karte „Die Wege des Steinbeissers“ mehr an der Legendenleiste.
➔ Die Legendenkarte „**Der tobende Riese 1**“ wird aufgedeckt und vorgelesen.

5) Durch die „Finstere Jagd“ verlieren die Seelen die Kontrolle über den Steinbeisser.

➔ Die Legendenkarte „**Der tobende Riese 2**“ wird aufgedeckt und vorgelesen.