

DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten

Vorbereitungen 1

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

Diese Legende spielt zeitlich nach den Ereignissen in „Die Ära des Sternenschildes“ und vor den Geschehnissen in Legende 7 „Die Suche nach dem Kartographen“ (aus „Die Reise in den Norden“) und basiert auf einer Begegnung im Spiel „Die Befreiung der Rietburg“. Die Legende spielt auf der Vorderseite des Spielplans („Rietland“) und benötigt neben dem **Grundspiel** die Erweiterungen „Reise in den Norden“ und „Die verschollenen Legenden: Alte Geister“.

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

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



Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorbereitungen 2“.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten

Vorbereitungen 2

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

- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Mischt die **goldenen Ereigniskarten** und legt sie als Stapel neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt die Karte „**Tulgorischer Handel**“ offen neben den Spielplan und legt die passenden Gegenstände darauf.
- Legt **3 Heilkräuter**, **2 Bauernplättchen**, **alle Nebelplättchen** (sowohl aus dem „Grundspiel“ als auch aus der Erweiterung „Reise in den Norden“) und aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden“ das „**Lager der Tulgori**“, die **9 Maasavi**, **5 Mera-Steine**, die **4 Kartographen**, den **Takuri-Spiegel**, den **dunklen Markierungsring**, das **Tulgori-Symbol** und das kleine Plättchen „**Feld 73**“ bereit.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „A“** der Legenden-leiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **A1, A2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **N**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben B, C, D, G** und **N**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Geschichte nimmt ihren Anfang...“.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten

Die Geschichte nimmt ihren
Anfang...

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

Die Bauernmagd stand vor ihrem Hof und schaute flussaufwärts. Etwas Unheimliches und Besorgniserregendes hatte sich in der vergangenen Nacht ereignet:

Südlich der Taverne „Zum Trunkenen Troll“ war das Land rund um den Krallenfelsen von einem seltsamen, finsternen Nebel bedeckt, den kein Lichtstrahl zu durchdringen vermochte und in dem nichts anderes als pure Dunkelheit zu herrschen schien. Die Magd wollte sich nicht vorstellen, was sich alles in diesem Nebel verbergen mochte.

Ängstlich wandte sie den Kopf ab und blickte hilflos in die Richtung des Freien Marktes, wohin ihr Mann zusammen mit ihren beiden Söhnen zum Verkauf ihrer Ernte zwei Tage zuvor aufgebrochen war. Es durfte nicht mehr lange dauern, bis sie zurückkehrten. So zumindest hatte es ihr ihr Mann bei seinem Abschied versprochen. Und da auch die Tagelöhner, die gewöhnlich auf den Feldern der Familie arbeiteten und ihnen dabei halfen, die Ernte einzubringen, nicht da waren, gab es niemanden, der ihr zu Hilfe kommen konnte, sollte plötzlich irgendetwas Unheilvolles aus dem Nebel hervortreten.

Zum Glück aber rührte sich weit und breit nichts. Keine Kreatur war in Sicht. Daher schien die einzige Bedrohung lediglich der schwarze Nebel zu sein, der über dem Land lag.

Aber kaum hatte sie diesen Gedanken zu Ende gebracht, da sah die Magd, wie sich der Nebel weiter ausbreitete. Langsam aber sicher näherte sich ihrem Hof eine Wand aus Dunkelheit, und es würde nicht mehr lange dauern, bis auch er in den schwarzen Nebeln verschwinden würde...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten

A1

Diese Legende besteht aus den Legendenkarten
A1, A2, A3, A4, B, C, D1, D2, D3, G, N,
Vorbereitungen 1&2, Die Geschichte nimmt ihren Anfang...,
Der Rat des Lichtbringers 1-4, Der Lichtspiegel,
Epilog, Teil II

„Es ist Shan, die Schattenhexe!“ sagte Reka.

Die Helden wandten sich zu ihr um. Sie hatten sich in der Rietburg versammelt, nachdem sie von den Berichten über den unheimlichen Nebel im Süden des Landes erfahren hatten.

Gemeinsam mit König Thorald hatten sie darüber beraten, was gegen ihn unternommen werden konnte und was überhaupt der Auslöser für sein Erscheinen gewesen sein mochte, waren aber zu keiner zufriedenstellenden Lösung gelangt. Nur dass er magischen Ursprungs sein durfte, darüber waren sie sich einig. Und während sie sich noch unterhielten, war die Hexe Reka vor den Toren der Rietburg erschienen und zielstrebig zu ihnen gekommen.

„Die Schattenhexe?“ fragte einer der Helden und schaute dabei stirnrunzelnd seine Gefährten an. „War das nicht...?“

„Ja! Ihr seid ihr schon einmal begegnet“, antwortete Reka, bevor ein anderer der Helden etwas sagen konnte. „Damals, vor der Ankunft des Drachen Tarok, als ihr diesen Ort hier von einer Horde Kreaturen befreit habt.“

Die Helden konnten sich noch gut an die Befreiung der Rietburg und an die Begegnung mit der schattenhaften Gestalt erinnern, durch deren Macht es ihnen immer schwerer gefallen war, sich während der Kämpfe in der Burg sicher zu bewegen. Doch damals dachten sie, sie besiegt zu haben. Was sich jetzt offensichtlich als ein Irrtum herausstellte.

„Ihre Macht hat in der letzten Zeit immer weiter zugenommen“, begann Reka zu berichten. „Wie ihr schon gehört habt, ist sie in der Lage, einen dunklen Schleier über das Land zu legen, in dem sich kein Lebewesen mehr zurecht finden kann. Und das ist erst der Anfang.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Bislang bedeckt der finstere Nebel nur einen kleinen Teil des Rietlandes. Aber es dürfte nicht mehr lange dauern, bis er auch die Burg erreicht haben wird. Und dann wird es für uns unmöglich sein, die Schattenhexe noch aufzuhalten.“

„Aber wie können wir das verhindern?“ fragte König Thorald, der sichtlich Angst um sich und das ihm unterstellte Königreich hatte. „Soll ich mein Heer gegen sie schicken? Irgendeinem von meinen Soldaten wird es schon gelingen, sie zu erreichen.“ Reka schüttelte den Kopf. „Ihr selbst seid dazu nur bedingt in der Lage“, antwortete die Hexe und schaute dabei sowohl den König, als auch die Helden an. „Es ist sinnlos, mit Waffengewalt gegen sie zu kämpfen. Ihr werdet damit dieses Mal nichts ausrichten können. Nur der Schein hellsten Sonnenlichtes kann sie aufhalten.“

„Und wie kommen wir an solch ein Licht?“ fragte einer der Helden. „Wenn sich die Schattenhexe in ihrem Nebel verbirgt?“ „Das weiß ich nicht! Aber ich weiß von einer Geschichte um ein uraltes Wesen, das auf einem der höchsten Gipfel des Grauen Gebirges leben soll. Ein Wesen von leuchtender Gestalt, umgeben von einem weithin sichtbaren, hellen Schein, das auch als der Lichtbringer bekannt ist. Sucht dieses Wesen auf! Vielleicht kann es euch helfen oder euch wenigstens verraten, wie ihr einen so hellen Sonnenschein erlangen könnt, das damit die Schattenhexe vertrieben werden kann. Und beeilt euch! Viel Zeit bleibt euch nicht.“

Die Helden seufzten. Warum konnte es nicht einmal eine Aufgabe für sie geben, die nicht mit solch großen Herausforderungen verbunden war?

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Weitere Vorbereitungen:

- Stellt die Figur **Hexe Reka** auf die Rietburg (Feld 0). Wenn die Helden auf dem gleichen Feld stehen, können sie bei Reka wie üblich Hexentränke zu den vorgegebenen Preisen kaufen.
- Verteilt 4 der **Nebelplättchen** aus „Reise in den Norden“ auf den Feldern **30, 33, 34** und **35**.
Wichtig: Nebelplättchen werden **niemals** aufgedeckt und bleiben vorerst auf den Feldern liegen.
Die Nebelplättchen stehen für den Bereich des Rietlandes, der bereits von dem finsternen Nebel bedeckt ist. Wenn ein Held ein Feld mit einem Nebelplättchen betreten möchte, muss er mindestens **2 Stunden** auf der Tagesleiste einsetzen. Um ein Feld mit einem Nebelplättchen zu verlassen, braucht er hingegen wie üblich nur 1 Stunde dafür. Es sei denn, er will ein anderes Feld mit einem Nebelplättchen betreten. Dann benötigt er wie oben beschrieben 2 Stunden dafür.
- Stellt **Gors** auf die Felder **8, 22, 23, 25** und **43**, **Skräle** auf die Felder **46, 51** und **52** und **Trolle** auf die Felder **36** und **37**. Betritt eine Kreatur ein Feld mit einem Nebelplättchen, wird sie auf dem Feld hingelegt. Beim nächsten Sonnenaufgang bewegt sie sich nicht weiter, sondern wird statt dessen aufgerichtet. Beim darauffolgenden Sonnenaufgang zieht die Kreatur wie gewohnt 1 Feld weiter.
Kreaturen, die ein Feld mit einer liegenden Kreatur betreten würden, überspringen das Feld. Betreten sie auf diese Weise ebenfalls ein Feld mit einem Nebelplättchen, werden auch sie hingelegt. Kreaturen, die auf einem Nebelfeld stehen, bewegen sich von dort aus normal weiter.
- Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **2 der 3 Heilkräuter**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten

A 4

- Legt das **Lager der Tulgori** auf das Feld **18**. Die Helden können auf Feld 18 Stärkekupunkte und die tulgorischen Gegenstände für **je 2 Gold** kaufen.
Wichtig: In dieser Legende ist das „Lager der Tulgori“ vor den Kreaturen sicher. Auch wenn sich eine Kreatur auf einem Nachbarfeld befindet, so läuft sie wie gewohnt bei Sonnenaufgang in Pfeilrichtung weiter und **nicht** auf das Feld 18. Die Helden haben daher **nicht** die Aufgabe, das Lager vor den Kreaturen zu schützen.
Eine Kreatur **darf** ohne Weiteres das Feld 18 betreten.
- Legt das Plättchen „Feld 73“ rechts neben das Feld **68**, so dass es einen Übergang zu dem Berg (ohne Feldzahl) bildet.
Stellt den **Lichtbringer** (die Figur „Vision“) auf den Berg rechts neben dem Feld 73 und legt ein **Sternchen** dazu. Ein Held kann das Feld 73 nur vom Feld 68 aus betreten.



Aufgaben (Legendenziele):

Ein Held muss das Feld 73 betreten und den Lichtbringer um Rat fragen, bevor der Erzähler den Buchstaben „D“ auf der Legendenleiste erreicht.

Die Helden müssen die Rietburg verteidigen.

Wenn ein Held das Feld 73 betritt, wird die Legendenkarte „Der Rat des Lichtbringers 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Stellt **alle Helden** auf die **Rietburg** (Feld 0).

Jeder Held startet mit **2 Stärkekupunkten**. **3 Stärkekupunkte** und **2 Gold** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt.
Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten

B

Der finstere Nebel breitete sich weiter aus. Nun umhüllten die dunklen Schwaden sogar die Taverne. Es dauerte nicht lange, bis Gilda und die Gäste aus dem Gebäude flohen und Richtung Rietburg eilten. Solange die Dunkelheit anhielt, konnte sich hier niemand mehr sicher fühlen. Nicht einmal im Trunkenen Troll.

Verteilt weitere **Nebelplättchen** aus „Reise in den Norden“ auf den Feldern **23, 29, 31** und **72**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Die dunklen Schwaden hüllten weitere Bereiche des Rietlandes ein. Selbst die Kreaturen schienen vor ihnen zurückzuweichen. Es war kaum vorstellbar, dass es irgendein Lebewesen wagte, sich in sie hinein zu begeben.

Wer allerdings genauer hinschaute, der konnte eine einzelne Gestalt erkennen, die sich sicher durch den Nebel zu bewegen schien. Ihr Körper war noch finsterner als der Nebel um sie herum.

Stellt die Figur **Shan** auf das Feld **34** und legt den **dunklen Markierungsring** auf das Symbol des Erzählers auf dem Sonnenaufgang-Feld. Shan kann mit anderen Kreaturen auf dem gleichen Feld stehen.

Jedes Mal, wenn der Erzähler bei Sonnenaufgang ein Feld auf der Legendenleiste nach oben wandert, bewegt sich Shan 1 Feld entlang der Pfeile. Erreicht Shan die Rietburg, ist die Legende **sofort verloren**.

Aufgaben (Legendenziele):

Die Helden müssen die Rietburg verteidigen.

Shan muss besiegt werden, bevor sie die Rietburg betritt und bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

Wurde Shan besiegt, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben „N“ vorgerückt.

Hinweis: Wie Shan besiegt werden kann, erfahrt ihr, sobald ein Held den Lichtbringer auf Feld 73 um Rat fragt.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Sollte bis jetzt noch kein Held das Feld 73 betreten haben, ist die Legende sofort verloren.

Immer weiter drang der Nebel vor, hüllte Bauernhöfe und Wälder in Finsternis und erreichte schließlich sogar den Freien Markt, wo auch einige der Tulgori ihre Stände aufgebaut hatten. Als diese jedoch die finstere Bedrohung herannahen sahen, luden sie eiligst ihre Waren auf ihre Karren und brachten sie nach Osten ans Ufer der Narne, wo sie hofften, außer Reichweite des Nebels zu sein.

Verteilt weitere **Nebelplättchen** aus „Reise in den Norden“ auf den Feldern **10, 18, 19, 22, 24, 25** und **28**. Entfernt das **Lager der Tulgori** von Feld 18 und legt ein **rotes X** auf das Händler-Symbol. Auf diesem Feld kann bis zum Ende der Legende nicht mehr gehandelt werden.

Legt das **Tulgori-Symbol** auf das Feld **32**. Ab jetzt können die Helden auf Feld 32 Stärkekpunkte und die tulgorischen Gegenstände für **je 2 Gold** kaufen.

Plötzlich sahen die Helden einen hell leuchtenden Vogel auf sie zu fliegen, dem weißen Falken sehr ähnlich, der üblicherweise Botenflüge in Andor unternahm. Doch sie konnten nicht erkennen, was genau es für ein Vogel war, der sich ihnen näherte. Aber seine gleißende Erscheinung verriet ihnen, dass wohl nur der Lichtbringer ihn geschickt haben konnte.

Als der Vogel sie erreicht hatte, erklang aus seinem Schnabel die Stimme der Lichtgestalt aus den Bergen:

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D2.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten

D₂

„Ich weiß nun, wo sich der Spiegel befindet, den ihr suchen müsst. Er ist in den Händen eines reisenden Kartographen, der sich auf einem der Bauernhöfe versteckt. Leider kann ich euch nicht sagen, um welchen Hof es sich handelt. Ihr werdet es herausfinden müssen. Folgt den Schatten! Sie werden es euch zeigen.“

Die Helden fragten sich zunächst, was der Lichtbringer mit diesen letzten Sätzen gemeint haben mochte. Dann aber fiel ihr Blick auf den dunklen Nebel... und auf die einsame Gestalt, die soeben aus ihm hervortrat. Es war eine Frau mit wehendem Haar und von schlanker Gestalt. Die Schattenhexe! Ihre hell leuchtenden Augen, das einzige Licht, das von ihrem ansonsten finsternen Körper ausging, richteten sich auf die Helden. Dann zeigte sie mit einem ihrer ungewöhnlich langen Arme nach Osten, auf die Westhänge des Grauen Gebirges. Im nächsten Moment tauchten geflügelte Wesen aus dem Nebel auf, von gleicher schattenerfüllter Schwärze wie Shan, und flogen von dort aus in östliche Richtungen. Sie waren offenbar ebenfalls auf der Suche nach dem Spiegel. Und die Helden mussten sich entscheiden, welchem der Schatten sie folgen wollten.

Sortiert aus den **Kartographen** das Plättchen mit dem roten Hintergrund („4 Gold“) aus und legt es in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen 3 Kartographen, legt einen von ihnen **verdeckt** auf das Feld **64** und stellt den **Schattendämon** (die Figur „Qurun“) darauf.

Hinweis: Der Schattendämon kann mit anderen Kreaturen auf dem gleichen Feld stehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte D3.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten

D₃

Aufgabe:

Um den Kartographen aufzudecken, muss mindestens ein Held das Feld 64 betreten und den Schattendämon besiegen. Dieser besitzt **6 Stärke-** und **7 Willenspunkte** und würfelt mit einem **Schwarzen Würfel**. Ein besiegter Schattendämon gibt keine Belohnung und der Erzähler wandert nicht weiter.

Nach dem Sieg über den Schattendämon können die Helden den Kartographen aufdecken. Befindet sich auf der Rückseite das **Spiegel-Symbol**, erhalten die Helden den Takuri-Spiegel.

Lest dann weiter auf der Legendenkarte „Der Lichtspiegel“. Sollte auf der Rückseite ein anderes Symbol als der Spiegel sein, kommt der Kartograph aus dem Spiel und ein **Bauernplättchen** wird dafür auf das Feld 64 gelegt. Die Helden können den Bauern nach den üblichen Regeln in die Rietburg bringen.

Wichtig: Die beiden anderen „Schätze der Tulgori“ kommen nicht ins Spiel, auch wenn sie auf den Kartographen abgebildet sind.

Legt anschließend einen weiteren Kartographen auf das Feld **40** und stellt erneut den Schattendämon darauf. Auch hier (wie anschließend beim letzten Kartographen) muss erst der Dämon besiegt werden, um den Kartographen aufzudecken.

Und auch hier bedeutet ein anderes Symbol als der Spiegel ein Bauernplättchen, das in die Rietburg gebracht werden kann.

Legt dann den letzten Kartographen auf das Feld **32** und stellt den Schattendämon darauf.

Hinweis: Auch wenn die Helden den Spiegel bereits beim ersten Kartographen gefunden haben sollten, werden die beiden übrigen Kartographen (zusammen mit dem Schattendämon) wie oben beschrieben nacheinander weiter verteilt. Die Helden haben so die Möglichkeit, einen oder zwei Bauern zu befreien und zur Rietburg zu bringen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Der Nebel hatte mittlerweile beinahe das gesamte westliche Rietland in einen finsternen Landstrich verwandelt und sogar schon die Rietburg erreicht. Es wurde für die Helden immer schwieriger, sich in der Dunkelheit zurecht zu finden. Und dann brachte ihnen ein Bote vom Baum der Lieder die Nachricht, dass im Wachsam Wald Wardraks gesichtet worden wären, die sich auf die Rietburg zu bewegten. Diese neue Bedrohung stellte die Helden vor noch größere Herausforderungen.

Verteilt **alle Nebelplättchen** aus dem „Grundspiel“ auf den Feldern **1 bis 6, 11, 13, 14, 16, 17, 20, 21, 36 und 38**. Für diese Nebelplättchen gelten die gleichen Bedingungen wie für die Nebelplättchen aus „Reise in den Norden“.

Zur Erinnerung: Kreaturen, die ein Feld mit einem Nebelplättchen betreten, werden auf dem Feld hingelegt und erst beim nächsten Sonnenaufgang wieder aufgestellt.

Stellt **Wardraks** auf die Felder **52 und 55**. Wardraks ignorieren Nebelplättchen und bewegen sich nach den normalen Regeln.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...
... die Helden Shan mit Hilfe des Lichtspiegels und Mera-Steinen im erforderlichen Wert besiegt haben ...
... und die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde.

Die Macht der Mera-Steine riss eine Lücke in den dichten Nebel, durch die ein Sonnenstrahl auf das Land schien. Die Helden nahmen den Spiegel und richteten damit den Strahl direkt auf die Schattenhexe. Sie wurde von einem hellen Lichtblitz getroffen und ihr Körper löste sich in unzählige schwarze Schleier auf, die sich in alle Richtungen verstreuten. Und dann begann sich auch der Nebel langsam aufzulösen. Immer mehr Sonnenlicht traf die Helden, die sich fühlten, als wären sie aus einem dunklen Traum erwacht...

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...
... die Helden es nicht geschafft haben, Shan mit Hilfe des Lichtspiegels und Mera-Steinen im erforderlichen Wert zu besiegen ...
... und die Rietburg nicht verteidigt wurde.

Als die Schattenhexe die Rietburg erreichte, hatte sich der Nebel bereits über das gesamte Rietland ausgebreitet. Die Welt, wie die Helden und auch alle Andor sie kannten, versank in eine ewige Dunkelheit...

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Der Rat des Lichtbringers 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf dem Feld 73 steht.

Nach mühsamem Anstieg hatte der Held endlich den schneebedeckten Berg tief im Grauen Gebirge erreicht, an dessen Spitze er schon von weitem eine helle Erscheinung ausmachen konnte. Wer immer sich dort oben wirklich aufhielt, hatte ihn wohl schon erwartet.

Der Held ließ die letzten Höhenmeter hinter sich. Hier oben war es eisigkalt und das Atmen fiel ihm schwer. Er wusste, lange würde er es in dieser Höhe nicht aushalten. Warum konnte dieser Lichtbringer nicht auch zu ebener Erde auf ihn warten, fragte er sich.

Dann näherte er sich einer Plattform am Hang des Berges, nahe dem Gipfel. Dort stand ein Wesen, dessen Körper ein gleißendes Licht verströmte, so dass der Held die Gestalt kaum ausmachen konnte. Er musste die Augen mit seiner Hand abschirmen, um nicht geblendet zu werden. Und dann sprach der Lichtbringer: „Sei mir begrüßt, Held von Andor! Ich weiß, warum du hier bist.“

Das war gut, dachte sich der Held. Dann musste er keine Zeit mit langen Erklärungen verschwenden. Er wollte nur so schnell wie möglich wieder von diesem unwirtlichen Ort aufbrechen. Daher nahm er sich auch vor, gut zuzuhören und den Lichtbringer wenn möglich nicht zu unterbrechen.

„Um die Schattenhexe zu besiegen, benötigt ihr ein Licht von absoluter Helligkeit. Dieses Licht könnt ihr mit Hilfe der magischen Steine aus dem Boden erschaffen. Ihr nennt sie die Mera-Steine. Findet die Steine und nutzt ihre Kraft, wenn ihr inmitten des Nebels steht. Dann wird ihre Macht eine Öffnung im Nebel schaffen, durch die hindurch das Licht der Sonne auf euch fallen wird. Doch das allein wird nicht genügen.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Rat des Lichtbringers 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Der Rat des Lichtbringers 2

Diese Karte wird nach der Karte „Der Rat des Lichtbringers 1“ aufgedeckt.

Neben den Mera-Steinen benötigt ihr auch noch den Lichtspiegel - einen Gegenstand von absoluter Reinheit. Er allein vermag das Licht der Sonne zu bündeln, so dass es hell genug sein wird, um über die Schatten zu triumphieren. Wo ihr den Spiegel finden könnt, werde ich euch sagen, wenn die Zeit dafür gekommen ist.

Doch vor einer Gefahr muss ich euch warnen. Die Steine sind gut verborgen. Erdgeister bewachen sie und sie werden sie nicht so einfach hergeben. Doch ohne sie wird es euch nicht möglich sein, die Schattenhexe zu vertreiben. Viel Glück auf euren Wegen!“

Das Licht erlosch langsam, so dass der Held irgendwann seine Hand herunternehmen konnte. Er schaute auf die Plattform und sah sich um. Von der Lichtgestalt war keine Spur mehr zu sehen. Daher wandte er sich hastig um und eilte schnellen Schrittes wieder den Hang des Berges hinab, um seinen Gefährten so rasch wie möglich mitzuteilen, was er erfahren hatte. Wenigstens hatte er den mühsamen Aufstieg nicht umsonst auf sich genommen...

Nehmt die Figur Vision jetzt vom Spielplan.

Deckt **5 Maasavi** auf und legt sie auf die Felder, die auf ihrer Vorderseite angegeben sind. Dreht sie anschließend wieder auf ihre Rückseite. Übrige Maasavi kommen aus dem Spiel. Helden und Kreaturen können Felder mit Maasavi problemlos betreten und verlassen und müssen nicht darauf stehen bleiben. Legt je einen **Mera-Stein** verdeckt unter einen der Maasavi. Um einen Mera-Stein aufzuheben, muss der auf ihm liegende Maasavi besiegt werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Rat des Lichtbringers 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Der Rat des Lichtbringers 3

Diese Karte wird nach der Karte „Der Rat des Lichtbringers 2“ aufgedeckt.

Wichtig: Mera-Steine dürfen nicht mit dem Fernrohr oder der Sonderfähigkeit eines Helden aufgedeckt werden.

Der Kampf gegen Maasavi verläuft wie der Kampf gegen Kreaturen. Die Maasavi würfeln mit **1 schwarzen Würfel**. Sie haben **3 Willenspunkte** und je **1 Stärkepunkt für jeden Helden** eurer Gruppe. Nach einem Sieg über einen Maasavi kommt dieser aus dem Spiel. Die Helden erhalten keine Belohnung und der Erzähler wandert nicht weiter. Die weiteren Angaben auf den Vorderseiten der Maasavi haben in dieser Legende keine Bedeutung. Die Maasavi bewegen sich in dieser Legende **nicht**. Wird ein Maasavi besiegt, kann der Held den Mera-Stein aufdecken und auf ein kleines Ablagefeld auf seiner Heldentafel legen.

Jeder Mera-Stein kann nur **1x pro Tag** genutzt werden. Nach dem Einsatz wird das Plättchen auf die Rückseite und bei Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite gedreht. Der Held muss sich **vor** der Reaktion des Gegners entscheiden, ob er einen oder mehrere Steine einsetzen will.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Der Rat des Lichtbringers 4“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Der Rat des Lichtbringers 4

Diese Karte wird nach der Karte „Der Rat des Lichtbringers 3“ aufgedeckt.

In dieser Legende haben die Mera-Steine noch eine **weitere Funktion**:

Steht ein Held auf einem Feld mit einem Nebelplättchen, kann er einen Mera-Stein einsetzen und das Nebelplättchen entfernen. Dies ist eine freie Handlung und kostet **keine Stunde** auf der Tagesleiste. Das Entfernen eines Nebelplättchens ist auch möglich mit einem Mera-Stein mit dem Wert „0“. Der Mera-Stein wird anschließend auf die Rückseite gedreht und beim nächsten Sonnenaufgang wieder aufgedeckt.

Aufgabe (Legendenziel):

Um Shan zu besiegen, muss ein Held auf dem gleichen Feld wie die Schattenhexe stehen und sowohl den Lichtspiegel, als auch einen oder mehrere Mera-Steine mit einem Wert bei **2 Spielern von mindestens 2**, bei **3 Spielern von mindestens 3** und bei **4 Spielern von mindestens 4** einsetzen.

Ist dies geschehen, wird der Erzähler sofort auf den Buchstaben „N“ vorgerückt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Der Lichtspiegel

Diese Karte aufgedeckt, sobald ein Held einen Kartographen aufdeckt, unter dem das Spiegel-Symbol verborgen ist

Nachdem der Schattendämon besiegt war, trat der Held an den Kartographen heran. Als Dank für die Rettung überreichte dieser ihm einen reich verzierten Spiegel. Er schaute kurz hinein und fragte sich sogleich, ob er schon jemals ein Bild von solcher Klarheit gesehen hatte. Nicht nur er selbst, sondern auch alles in seiner Umgebung schien so deutlich zu erkennen zu sein, als würde er direkt davor stehen.

„Seid vorsichtig mit ihm! Er ist sehr zerbrechlich“, sagte der Kartograph. „Ihr solltet ihn lieber in keinen Kampfhandlungen tragen, sonst könnte er dabei zersplittern.“

Der Held bedankte sich für den Rat und nahm sich vor, sehr sorgfältig auf den Spiegel zu achten. Unter anderem auch darum, weil er ihn ja noch dringend benötigte.

Der Held auf dem Feld mit dem Kartographen erhält jetzt den **Lichtspiegel** (den „Takuri-Spiegel“).

Solange ein Held den Lichtspiegel trägt, darf er **kein Feld** mit einer Kreatur betreten. Kämpfen kann er nur von einem angrenzenden Feld aus, wenn er über eine Fernkampffähigkeit verfügt oder einen Bogen besitzt.

Betrifft der Held ein Feld mit einer Kreatur oder wird eine Kreatur auf sein Feld gesetzt, ist die Legende **sofort verloren**. Ausnahme: Felder mit Maasavi **kann** der Held betreten.

Wichtig: Der Spiegel kann nur eingesetzt werden, um die Schattenhexe zusammen mit einem oder mehreren Mera-Steinen zu besiegen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Licht und Schatten



Epilog, Teil II

Deckt diese Karte auf, nachdem ihr die Legende mit einem **guten Ende** abgeschlossen habt.

Melkart betrachtete ungläubig den Schneefall. So etwas mitten im Sommer hatte es noch nie gegeben. Ein Winter in Andor war etwas Normales, was sich jedes Jahr wiederholte. Aber das dies zu dieser Jahreszeit geschah, konnte keine natürliche Ursachen haben.

Und wie es der Zufall wollte, hatte er den Kindern bei ihrem Treffen im Baum der Lieder einige Tage zuvor von der Eisdienlerin Frostschwinge erzählt, die über magische Kräfte verfügte und bei ihrem letzten Erscheinen das Graue Gebirge in eine Welt aus Eis und Schnee verwandelt hatte. Nun hatte es den Anschein, als würde sich die Geschichte wiederholen. Und zwar hier im Rietland...

Mit der Zeit hatten auch andere Bewohner der Rietburg von dem Schneefall erfahren und waren zu ihm auf den Balkon getreten. Es würde wohl nicht lange dauern, bis auch die Königin eintreffen würde, um es mit eigenen Augen zu sehen. Doch Melkart achtete nicht mehr auf die Andori rings um ihn. Sein Auge fiel jetzt auf etwas anderes.

Ein Stück entfernt von der Rietburg sah er den alten Wachturm sich aus der Ebene erheben. Doch nach und nach wurde er von schwarzen Nebelschleiern umhüllt. Es hatte den Anschein, als würde er in einer Wolke aus Dunkelheit verschwinden. Und der Nebel breitete sich aus. Melkart konnte schon nicht mehr sehen, wohin der Schnee fiel, denn der Nebel verbarg das Land vollständig.

Diese unheilvolle Mischung aus Kälte und Dunkelheit bereitete ihm Sorgen. Es gab nicht nur eine Legende, an die er sich nun erinnerte. Neben der Geschichte von Frostschwinge musste er an eine Erzählung denken, die noch nicht so lange zurücklag. Die Geschichte von der Rückkehr einer Schattenhexe...



Shan, die Schattenhexe