

# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Schamanenzauber



### Vorbereitungen 1

Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem Spieldaufbau 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 lediglich das **Grundspiel**.

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** sowie die Figur **Hexe Reka** und zusätzlich die Figur **Skrall-Schamane** neben den Spielplan.
- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.



Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorbereitungen 2“.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Schamanenzauber



### Vorbereitungen 2

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

- Mischt die **goldenen Ereigniskarten** und legt sie als Stapel neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt **3 Heilkräuter**, **6 Runensteine**, **2 Bauernplättchen** und den Gegenstand **Gift** bereit.
- Mischt die **15 Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder (Kreise).
- 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, H** und **N**.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein neues Kapitel...“.





# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Schamanenzauber

Ein neues Kapitel...  
Diese Karte wird nach der Karte  
„Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

Die Bewahrer vom Baum der Lieder waren beunruhigt. Viele von ihnen hatten geglaubt, dass die Zeiten der vielen Kämpfe seit dem Sieg über den Drachen und der Entdeckung des Sternenschildes, der den Helden von Andor gute Dienste geleistet hatte, vorüber waren. Hin und wieder kam es zwar zu Angriffen im Rietland, bedrohten einige wenige Kreaturen die Burg. Doch bildeten diese Ausnahmen in einer Phase des Friedens für die Bewohner.

Nun aber zeigte sich, dass diese friedvollen Zeiten nur von kurzer Dauer und dass die Ruhe trügerisch gewesen war...

Ein von Wunden gezeichneter Bote traf eines Tages bei den Bewahrern ein, nur knapp der Bedrohung entkommen, die über ihnen schwebte, und berichtete, dass im Wachsam Wald ein mächtiger Schamane der nördlichen Skral-Stämme aufgetaucht wäre, der eine große Horde Kreaturen zu einem neuen Sturm auf das Rietland anführte.

Die Magie des Schamanen, soviel wussten die Bewahrer, hatte dieser weit entfernt in den Skral-Höhlen auf Narkonna erlernt. Jedoch kannte sich darüber hinaus hierzulande kaum jemand mit seinen Kräften aus, und daher schickten die Bewahrer nach den Helden. Nur sie waren in der Lage, dem Skal-Schamanen Einhalt zu gebieten, bevor dieser größeres Unheil anrichten konnte...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende

## Schamanenzauber



Diese Legende besteht aus den Legendenkarten  
A1, A2, B, C1, C2, H, N,  
Vorbereitungen 1&2, Ein neues Kapitel...,  
6x Schamanenzauber, 3x Totemzauber

### Weitere Vorbereitungen:

- Mischt die **6 Karten „Schamanenzauber“**.

Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel nacheinander, an welche Buchstaben der Legendenleiste 3 der „Schamanenzauber“ mit dem Pfeil verdeckt angelegt werden.

**Wichtig:** Es darf nie mehr als ein

„Schamanenzauber“ an einem Buchstabenfeld liegen. Sollte dies der Fall sein, so würfelt ihr einfach erneut.

- Legt bei **3 und 4 Spielern** eine weitere Karte „Schamanenzauber“ an den Buchstaben **I** und bei **4 Spielern** eine fünfte Karte an den Buchstaben **K**. Übrige Karten kommen aus dem Spiel.

- Wenn der Erzähler einen dieser Buchstaben erreicht, wird der „Schamanenzauber“ aufgedeckt und vorgelesen. Sollten bei diesem Buchstaben weitere Legendenkarten ins Spiel kommen, wird der „Schamanenzauber“ stets **zuerst** vorgelesen.

- Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen der **3 Heilkräuter**.

Bedingt durch die friedlichen Zeiten und weil die Helden beschlossen, dass abgesehen von einem gelegentlichen gemeinsamen Umtrunk in der Taverne jeder seinen eigenen Interessen nachgehen konnte, waren sie im ganzen Land verstreut. Es dauerte daher etwas, bis sie von den Neuigkeiten erfuhr. In der Zwischenzeit hatten Späher eine Horde Gors zwischen Südlichem Wald und Oberlauf der Narne sowie eine Gruppe Skrale im Wachsam Wald ausmachen können. Der Schamane hingegen hielt sich noch irgendwo verborgen. Bislang war nichts von ihm zu sehen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Schamanenzauber

A<sub>2</sub>

- Stellt **Gors** auf die Felder 14, 26, 27, 31, 34 und 35, **Skrale** auf die Felder 47, 52 und 55 und **Trolle** auf die Felder 40, 43 und 65.
- Legt je ein **Bauernplättchen** auf die Felder 24 und 28.
- Stellt eure Heldenfiguren auf die Felder, die ihrer Rangzahl entsprechen.

---

### Aufgaben (Legendenziele):

Die Helden müssen den Skral-Schamanen finden und besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht.

---

Die Helden müssen die Rietburg verteidigen.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. **2 Stärkepunkte** und ein **Trinkschlauch** werden jetzt auf die Heldengruppe verteilt. Ihr entscheidet gemeinsam, wer wieviel bekommt.

Der Held mit dem zweitniedrigsten Rang beginnt.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Schamanenzauber

B

*Eine weitere Nachricht - ausgesandt von den Bewahrern - verriet den Helden, dass im Osten zwischen den Hängen des Grauen Gebirges düstere Wardraks aufgetaucht waren, die von dort aus ins Rietland ausschwärzten.*

*Die Macht des Skral-Schamanen schien alle Kreaturen des Rietlandes zu einem großen Kampf zu vereinen. Angesichts dieser Übermacht wurde den Helden schnell klar, dass sie diesen Kampf nur gewinnen konnten, wenn sie den Schamanen zu Fall brachten.*

Stellt **Wardraks** auf die Felder 61 und 67.





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Schamanenzauber



Die Helden sahen einen jungen Bewahrer auf sie zu eilen. Sie erkannten in ihm Malikor, einen jungen, aufstrebenden Novizen, der laut Melkart den Ehrgeiz und die Ambitionen besaß, einmal dessen Nachfolge anzutreten.  
„Der Oberste Bewahrer schickt mich, um euch mitzuteilen, dass der Schamane am Südrand des Wachsamens Waldes gesichtet wurde“, berichtete Malikor. „Doch das ist nicht das Einzige, was ich euch sagen muss: Melkart rät euch dringend davon ab, den Schamanen direkt herauszufordern. Auch wenn er körperlich für einen Skral zunächst nicht sehr gefährlich erscheint, so wird - wie wir mittlerweile herausgefunden haben - seine Macht gestärkt durch drei mächtige Totems, die er an den Rändern des Rietlandes aufgestellt hat.  
Solange diese Totems existieren, ist er kaum zu besiegen. Ihr solltet mindestens eines oder zwei dieser Totems zerstören, bevor ihr einen Kampf mit ihm beginnt.“

Stellt den **Skral-Schamanen** auf das Feld **56** und einen weiteren **Skral** auf das Feld **54**. Sollte eines dieser Felder bereits von einer anderen Kreatur besetzt sein, werden der Skral oder der Schamane in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt.

Der Schamane bewegt sich bei Sonnenaufgang wie ein gewöhnlicher Skral, also auch abhängig von der Feldzahl, auf der er steht. Er überspringt andere Kreaturen oder wird von ihnen übersprungen.

Der Schamane besitzt **12 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 10**, bei **3 Spielern 15** und bei **4 Spielern 20 Stärkepunkte**. Er würfelt **immer mit 3 roten Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Schamanenzauber



Mischt die **3 Karten „Totemzauber“**, legt sie verdeckt neben den Spielplan und legt jeweils einen Runenstein einer anderen Farbe aufgedeckt darauf. Verteilt die übrigen Runensteine ebenfalls aufgedeckt auf den Feldern **41**, **62** und **66** und stellt jeweils einen **Troll** darauf. Markiert diese Trolle mit Sternchen. Sie bewegen sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

### Aufgabe (Legendenziel):

Die Helden müssen den Skral-Schamanen besiegen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht. Um seine Macht zu schwächen, sollten die Helden mindestens eines oder zwei der Totems zerstören.

Wurde der Skral-Schamane besiegt, wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgerückt.

Um ein Totem zu zerstören, müssen die Helden den Troll auf dem Runenstein besiegen. Anschließend kommen sowohl die beiden Runensteine der entsprechenden Farbe als auch die dazugehörige Karte „Totemzauber“ aus dem Spiel. Besiegte Trolle werden auf Feld 80 gestellt und die Helden erhalten für den Sieg die übliche Belohnung.

**Wichtig:** Wenn die Helden das Feld mit dem Skral-Schamanen betreten, werden **alle noch verdeckten Karten „Totemzauber“** aufgedeckt und vorgelesen. Ab diesem Zeitpunkt haben die Helden **keine Möglichkeit** mehr, eines der Totems zu zerstören. Entfernt anschließend alle verbliebenen Runensteine vom Spielfeld. Die Trolle bewegen sich ab jetzt auf normale Weise.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Schamanenzauber



Erneut trafen die Helden auf Malikor.

„Der Handelszwerg Garz war bei uns am Baum der Lieder“, erzählte dieser. „Und als er von dem Angriff des Schamanen erfuhr, hat er uns dies hier überlassen. Allerdings nicht kostenlos. Aber das war bei ihm ja nicht anders zu erwarten.“

Einer der Helden erhält jetzt den Gegenstand **Gift**.

Das Gift kann zweimal eingesetzt werden.

Der Held setzt das Gift im Kampf nach dem Würfelwurf und vor der Reaktion der Kreatur ein. Das Gift hat 2 Wirkungen:

1. Wenn die Kreatur unterliegt, verliert sie nicht nur die Differenz beider Kampfwerte, sondern fällt sofort auf 0 Willenspunkte.
2. Für eine mit Gift besiegte Kreatur gibt es keine Belohnung. Die Kreatur wird nicht auf das Feld 80 gelegt, sie kommt aus dem Spiel. Der Erzähler geht keinen Buchstaben weiter auf der Legendenleiste

**Wichtig:** Gegen den Skral-Schamanen ist das Gift wirkungslos!



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Schamanenzauber



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
... die Helden den Skral-Schamanen besiegt haben ...  
... und die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde.

*Die Horden der Kreaturen stoben auseinander, als der Schamane zu Boden sank. Ohne seine Macht, die sie vorantrieb, verließ die Kreaturen der Kampfeswillen und sie flüchteten in die entferntesten Ecken des Rietlandes. Ein weiteres Mal war ein mächtiger Anführer gefallen. Und die Helden hofften, dass die friedvollen Zeiten, die doch nur von kurzer Dauer gewesen waren, diesmal länger anhielten.*

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...  
... die Helden es nicht geschafft haben, den Skral-Schamanen zu besiegen ...  
... und die Rietburg nicht verteidigt wurde.  
*Die Kreaturen-Horden überrannten das Land. Die Macht des Schamanen lieh sie immer weiter voran und niemand konnte sich ihnen mehr entgegen stellen...*



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende



**Schamanenzauber**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

*Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte "Schamanenzauber" zuerst vorgelesen.*

**Skral-Berserker**

*Der Schamane zog einen kleinen Fetisch hervor und berührte damit einen der Skrale. Daraufhin wurde dieser von wilder Raserei gepackt und entwickelte übernatürliche Kräfte.*

Nehmt den **Skral**, der auf dem Feld mit der höchsten Feldzahl steht, und tauscht dessen roten Standfuß mit einem schwarzen aus.

Dieser Skral bewegt sich ab jetzt bei Sonnenaufgang **zwei Felder** weit (statt wie üblich ein Feld) und nutzt im Kampf **zwei schwarze Würfel**. Gleiche Werte werden addiert. Seine Stärke- und Willenspunkte bleiben hingegen unverändert.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende



**Schamanenzauber**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

*Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte "Schamanenzauber" zuerst vorgelesen.*

**Troll rufen**

*Der Schamane beschwor einen mächtigen Troll, der ihm zur Seite stand.*

Stellt einen **Troll** auf ein freies Feld, das zu dem Feld mit dem Schamanen benachbart ist. Sollten mehrere Felder frei sein, stellt den Troll auf das Feld mit der kleinsten Feldzahl. Sollte der Schamane noch nicht im Spiel sein, stellt den Troll auf das Feld 47.

Dieser Troll kämpft wie ein normaler Troll und bewegt sich auf gewöhnliche Weise. Nach einem Sieg über den Troll erhalten die Helden die übliche Belohnung und die Kreatur wird auf das Feld 80 gestellt.





# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende



## Schamanenzauber

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

*Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte "Schamanenzauber" zuerst vorgelesen.*

## Magischer Schutz

*Der Schamane hob den Fetisch, den er in den Händen hielt, und flüsterte einige Worte. Daraufhin umgab ein rötlicher Schein ihn und alle Kreaturen im Land.*

Legt einen **Schild** drei Buchstaben oberhalb des Erzählers auf der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, kommen der Schild und dieser Zauber aus dem Spiel.

Solange der Zauber aktiv ist, dürfen **alle Kreaturen** (auch der Skral-Schamane) im Kampf in jeder Kampfrunde den Würfel mit dem niedrigsten Wert **neu würfeln**.

*Ausnahme:* Sollten mehrere oder alle Würfel die gleiche (und auch niedrigste) Augenzahl zeigen, so bleiben diese liegen.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende



## Schamanenzauber

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

*Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte "Schamanenzauber" zuerst vorgelesen.*

## Gors rufen

*Zwei geisterhafte Gors traten an die Seite des Schamanen. Sie wirkten genauso wild und kampfeshungrig wie gewöhnliche Vertreter ihrer Art.*

Stellt zwei **Gors** auf die Felder mit den höchsten Feldzahlen, die an das Feld mit dem Schamanen angrenzen. Sollte der Schamane noch nicht im Spiel sein, werden die Gors auf die Felder 57 und 63 gestellt.

Diese Gors kämpfen mit den üblichen Werten und bewegen sich auf gewöhnliche Weise. Nach einem Sieg über einen dieser Gors erhalten die Helden die übliche Belohnung und die Gors werden auf das Feld 80 gestellt.





# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende



## Schamanenzauber

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

*Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte "Schamanenzauber" zuerst vorgelesen.*

## Waffen schärfen

*Ein heller Schein umgab plötzlich die Waffen aller Gors und Skrale. Die Helden spürten förmlich, dass von deren Klauen und Schwertern eine noch größere Gefahr ausging, als sie es ohnehin schon tat.*

Legt ein **rotes X** drei Buchstaben oberhalb des Erzählers auf der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, kommen das X und dieser Zauber aus dem Spiel.

Solange dieser Zauber aktiv ist, haben alle Gors und Skrale einen roten Kreaturenwürfel zusätzlich zur Verfügung. Das heißt, sie werfen ab jetzt **drei rote Würfel**. Gleiche Werte werden weiterhin addiert.

**Wichtig:** Der Skral-Berserker nutzt nach wie vor nur seine zwei Schwarzen Würfel (sofern dieser Zauber bereits aktiv ist). Der Skral-Schamane ist von dem Zauber nicht betroffen.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

Fan-Legende



## Schamanenzauber

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

*Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte "Schamanenzauber" zuerst vorgelesen.*

## Rachegeist

*Ein furchterregender Geist griff einen der Helden an.*

Der Held, der auf dem Feld mit der **kleinsten Feldzahl** steht, wird von einem Rachegeist angegriffen. Stehen mehrere Helden auf dem gleichen Feld, greift der Geist den Helden mit dem niedrigsten Rang an. Auch ein Held in der Rietburg (Feld 0) kann betroffen sein.

Der Geist würfelt zunächst mit **drei roten Würfeln** und addiert diese. Anschließend kann sich der Held mit den Würfeln verteidigen, die ihm nach seiner momentanen Willenspunktezahl zur Verfügung stehen. Seine Würfel werden jedoch nicht addiert. Allerdings darf der Held Gegenstände (z.B. einen Helm oder ein Heilkraut) nutzen.

Das Würfergebnis des Helden wird von dem Ergebnis des Geistes abgezogen. Die Differenz verliert der Held an Willenspunkten. Sollte der Held einen höheren Wert als der Geist erzielt haben, so geschieht nichts.

Anschließend verschwindet der Geist wieder.

*Hinweis: Der Bogenschütze und der Bewahrer dürfen auch in diesem Kampf ihre Würfel nur nacheinander werfen.*





DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Schamanenzauber



### Totemzauber

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held das Feld mit dem Skral-Schamanen betritt.

### Totem der Macht

Das hölzerne Totem hatte die Form eines brüllenden, aufrecht stehenden Bären und bewirkte, dass die Stärke des Schamanen zunahm.



Der Schamane besitzt jetzt bei **2 Spielern 20**, bei **3 Spielern 30** und bei **4 Spielern 40 Stärkepunkte**. Seine Willenspunkte und seine Würfelanzahl bleiben bestehen.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Schamanenzauber



### Totemzauber

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held das Feld mit dem Skral-Schamanen betritt.

### Totem der Angst

Das Totem des Schamanen war aus zahlreichen Knochen und Zähnen zusammengesetzt worden und hatte die Gestalt einer furchterregenden Bestie. Der Anblick allein genügte, dass die Helden Angst verspürten, je mehr sie sich dem Schamanen näherten. Nur wenige trauten sich noch, gegen ihn zu kämpfen.

Lediglich  
**Helden**  
Spielern nur

**zwei**  
(bei 2  
1 Held)

können den Schamanen in einem Kampf gemeinsam angreifen. Weitere Helden, die auf dem gleichen Feld stehen, können diesem allerdings Gegenstände übergeben oder andere Figuren (z.B. Wassergeist, Knochen-Golem) als Unterstützung zusenden.

Beendet einer der kämpfenden Helden den Kampf, kann ein anderer Held, der auf dem gleichen Feld steht (oder angrenzend, wenn er über einen Bogen oder eine Fernkampffähigkeit verfügt), dessen Platz einnehmen.

Sollte der Schamane in diesem Kampf bislang Willenspunkte verloren haben, so bleibt in diesem Fall der momentane Verlust bestehen. Erst bei Sonnenaufgang erhält der Schamane seinen vollen Willenspunkte zurück.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Schamanenzauber



### Totemzauber

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held das Feld mit dem Skral-Schamanen betritt.

## Totem der Schwäche

*Das Totem erinnerte an eine Vogelscheuche und bestand aus zusammengefügten Stoffetzen, die mit Stroh gefüllt waren. Es sah aus wie ein schwächling gebauter Mensch und bewirkte, dass die Helden kraftlos und müde wurden.*

Jeder Held, der gegen den Skral-Schamanen kämpft, hat im Kampf lediglich **zwei Stärkepunkte** zur Verfügung. Besitzt ein Held nur noch einen Stärkepunkt, so kämpft er nur mit diesem.

