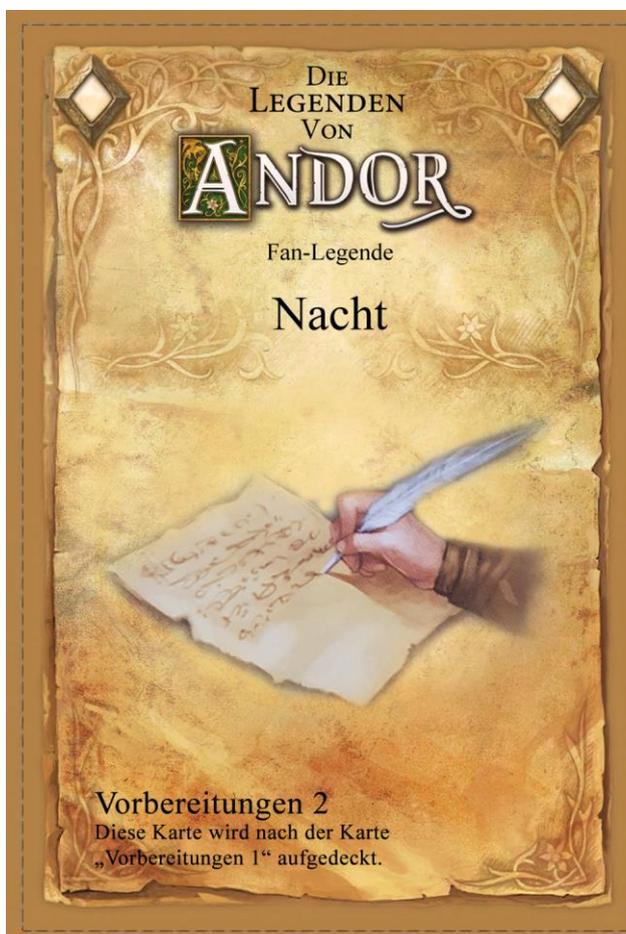


Diese Legende spielt zeitlich nach den Ereignissen in „**Die verschollenen Legenden: Düstere Zeiten**“ und vor den Geschehnissen in Legende 7 „**Die Suche nach dem Kartographen**“ (aus „Die Reise in den Norden“) und basiert auf Begebenheiten in der Legende „Der letzte Schatten“. Die Legende spielt auf der **Vorderseite** des Spielplans („Rietland“) und benötigt neben dem **Grundspiel** beide Erweiterungen **Die verschollenen Legenden: Düstere Zeiten** und **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 **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 **mit Ausnahme der Fernrohre alle Gegenstände** auf der Tafel. Die Fernrohre stehen euch in dieser Legende nicht zur Verfügung.
- Legt die **Brunnenplättchen** mit der braunen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke).
- Legt die **Sternchen** und die **roten X** bereit.

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



- Stellt **alle Kreaturen** sowie die Figur **Hexe Reka** und aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden: Düstere Zeiten“ die Figuren **Bewahrer vom Baum der Lieder**, **Schatten**, **Rudnar**, **Shan**, das **Schwarze Einhorn** und zwei **Tiefminen-Golems** neben den Spielplan.
- Legt die **goldenen Ereigniskarten**, **alle Nebelplättchen**, **3 Heilkräuter**, aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden: Alte Geister“ **alle Holzstämme**, **9 Maasavi**, **4 Feuerplättchen**, den **Dunklen Markierungsring** sowie das Plättchen **Die Kraft des roten Mondes** und aus der Erweiterung „Die verschollenen Legenden: Düstere Zeiten“ die „**Gaben der Schildzwerge**“ **Eule** und **Spitzhacke**, **8 Schattenplättchen**, **8 Roteisensteine**, die **5 Bewegungs-plättchen**, das **Lagerfeuerplättchen**, die Karte „**Das Heldenlager**“ (aus Legende 3), die **6 Mystikplättchen**, den **Roten Markierungsring** sowie den **Überleger Dämmerung-Feld** 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 **N2**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben D, G** und **N**.

Lest jetzt weiter auf der **Legendenkarte** „**Die Geschichte setzt sich fort... 1**“.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Nacht



**Die Geschichte setzt sich fort... 1**  
Diese Karte wird nach der Karte  
„Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

Der Schein des Lagerfeuers reichte nicht sehr weit in die Nacht hinaus. Jenseits des Lichts sah man dunkle Gestalten umherwandern, aber vielleicht war das auch nur das stetige Flackern der Flammen, welches die Sinne trübte. Die Helden, die um die brennenden Scheite des Feuers herum standen, fühlten sich in Düstere Zeiten zurückversetzt. Sie konnten nicht sagen, ob sie in Erinnerungen gefangen waren, die für sie noch nicht lange zurück lagen. Wenn, dann waren es Erinnerungen, die ihnen ganz besonders ins Gedächtnis eingebrannt waren.

Es fiel ihnen nicht schwer, wieder an ihre Reise in die Vergangenheit zu denken. Mit Hilfe einer magischen Sphäre aus Cavern und einem dort befindlichen Portal war es ihnen möglich gewesen, in die weit zurückliegende Zeit der Trollkriege zu reisen und neben einigen gefährlichen Bedrohungen auch den finsternen Rudnar aufzuhalten, der, wie sich später herausstellen sollte, nichts anderes als Frieden und Erlösung von seinem Dasein als Verfluchter gesucht hatte. Vor ihrer letzten Begegnung mit Rudnar, die mit dem Sieg der Helden geendet hatte, war es zu einer Nacht gekommen, die länger dauerte, als sie es bislang jemals erlebt hatten. Einen Tag schien es nicht mehr zu geben, und eine unheimliche Finsternis breitete sich im Land aus.

Nur durch ein magisches Ritual, durchgeführt von der Hexe Reka, war es den Helden gelungen, die Nacht zu beenden und Rudnar schließlich zu besiegen. Sie waren kurz darauf in ihre Zeit zurückgekehrt und hatten die magische Sphäre zerstört, durch die sie erst in dieses Kapitel der Andorischen Geschichte geraten waren. Ihre Mühen hatten ein gutes Ende gefunden. So glaubten sie jedenfalls...

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Die Geschichte setzt sich fort... 2“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Nacht



**Die Geschichte setzt sich fort... 2**  
Diese Karte wird nach der Karte  
„Die Geschichte setzt sich fort... 1“ aufgedeckt.

Nun aber - für die Helden aufgrund ihrer Erlebnisse in der Vergangenheit nach nur kurzer Zeit, für die Bevölkerung jedoch nach Jahrzehnten - war die ewige Nacht zurückgekehrt. Und dieses Mal schien sie kein Ende nehmen zu wollen. Die Helden konnten schon nicht mehr sagen, ob seit ihrem Beginn erst Tage oder bereits Wochen verstrichen waren. Die Zeit schien angesichts der ewig herrschenden Düsternis keine Rolle mehr zu spielen. Und die Sonne war für die Bewohner bereits zu einer weit zurückliegenden Erinnerung geworden. Die Andori waren verunsichert, zum Teil auch sehr verängstigt. Kaum jemand von ihnen traute sich noch, Haus und Hof zu verlassen, denn niemand wusste, welches Unheil die Nacht noch hervorbrachte.

Einzig Mond- und Sternenlicht sorgten bei klarem Himmel dafür, dass keine vollkommene Finsternis herrschte. Da sich der Mond am Himmel jedoch nicht bewegte (so betrachtet schien auch er ein „Opfer“ des dunklen Zaubers geworden zu sein), konnten die Helden durch ihn nicht zwischen vergangenen Tagen unterscheiden.

Nachdem sie im Lande für Ruhe und zumindest weitgehende Sicherheit gesorgt hatten, versuchten sich die Helden an das Ritual und dessen Zutaten zu erinnern, mit dem sie damals bei Rudnars Erscheinen Erfolg gehabt hatten. Doch sie fanden keine brauchbaren Drachenknochen mehr, die ihnen nützlich sein könnten. Es war somit ein wichtiger Bestandteil, der ihnen nun fehlte. Und Reka, die letzten Endes unerlässlich war für das Ausführen des Rituals, war seit längerer Zeit nicht mehr gesehen worden. Niemand wusste, wohin sie verschwunden war. Wie sollten die Helden dieses Mal bloß dafür sorgen, dass die ewige Nacht ein Ende fand?

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Nacht

A 1

Diese Legende besteht aus den Legendenkarten  
A1, A2, A3, A4, D, G, N1, N2  
Vorbereitungen 1&2, Die Geschichte setzt sich fort... 1&2,  
Begegnungen in den Schatten 1&2, Nächtliche Bedrohungen 1-4,  
Ein unerwartetes Treffen 1-3, Ortskarte: Baum der Lieder 1&2,  
Ortskarte: Mine der Schildzwerge, Ortskarte: Taverne,  
Rekas Hilfe, Epilog, Teil III

Weitere Vorbereitungen:

- Sortiert die **goldenen Ereigniskarten** mit den Nummern 9, 16, 18, 28 und 32 aus und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Karten und legt sie als Stapel verdeckt neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt den Aufleger „Dämmerung-Feld“ so auf das Sonnenaufgang-Feld, dass die unteren Symbole abgedeckt werden. Der darauf abgebildete Mond liegt dann in der Mitte der Sonne des Sonnenaufgang-Felds.
- Sortiert aus den **Mystikplättchen** die „Hexe“ aus und legt sie zunächst beiseite. Mischt die restlichen Mystikplättchen und zieht verdeckt je nach Heldenanzahl: bei 2 Helden = 3, bei 3 Helden = 4 und bei 4 Helden = 5 Plättchen. Übrige Plättchen kommen aus dem Spiel. Mischt jetzt die „Hexe“ mit den gezogenen Plättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

*Die Helden hatten schon viele Schrecken erlebt und sich durch unzählige Gefahren gekämpft. Und auch eine ähnlich lange Nacht hatten sie schon erlebt. Aber trotz ihrer Erfahrungen war ihm äußerst unwohl zumute und sie bemühten sich, wenigstens zu bestimmten Zeiten immer wieder einen sicheren Unterschlupf aufzusuchen, wo sie sich hoffentlich ungestört ausruhen konnten.*

- Stellt alle Helden auf das Feld **46** und legt das **Lagerfeuerplättchen** dazu. Auf dem Feld mit dem Lagerfeuer befindet sich das **Heldenlager**. Es kann von einem Helden abgebrochen und mitgenommen werden. Hierfür wird das Plättchen auf die Rückseite (Brennholz) gedreht und auf ein freies, kleines Ablagefeld gelegt.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Nacht

A 2

Das Lager kann jederzeit auf einem beliebigen Feld aufgeschlagen werden. Dazu wird das Plättchen mit der Vorderseite (Lagerfeuer) auf das Feld gelegt, auf dem sich der Held befindet.

- Legt die Karte „Das Heldenlager“ neben das Spielfeld. Mit dem roten Markierungsring wird die -2 darauf markiert.
- Wenn alle Helden ihren Tag (bzw. ihre Nacht) beendet haben, werden nacheinander die Symbole auf dem Dämmerung-Feld ausgeführt. Die Funktionen der bekannten Symbole (Ereigniskarte, Brunnen und Erzähler) bleiben unverändert. Jedes Mal, wenn das Lagerfeuersymbol ausgeführt wird, verliert jeder Held, der dann nicht im Heldenlager, in der Burg (Feld 0), am Baum der Lieder (Feld 57), in der Mine (Feld 71) oder in der Taverne (Feld 72) steht, Willenspunkte. Die Höhe des Willenspunkteverlustes wird durch den Markierungsring auf der Karte „Das Heldenlager“ angezeigt. Danach werden die Anweisungen ausgeführt, die rechts neben dem Markierungsring stehen. Anschließend wird der Markierungsring ein Feld nach unten gerückt. Erreicht der Markierungsring die -5, bewegt er sich fortan nicht mehr.

*Nach all den Jahren dachten die Helden, dass sie sich im Rietland mittlerweile ausreichend auskennen würden. Trotzdem stießen sie in der Dunkelheit immer wieder auf unüberwindbare Hindernisse, die ihnen ein Weiterkommen unmöglich machten. Der Weg durch die Schatten schien der einzig Machbare zu sein.*

- Verteilt die **Roteisensteine** mit der Rückseite nach oben auf den Feldern 14, 17, 20, 23, 25, 30, 38 und 45.  
**Wichtig:** Helden können Felder, auf denen Roteisensteine liegen, nicht betreten.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Nacht

A 3

*Die Kreaturen schienen trotz der langen Nacht nur wenig Schwierigkeiten mit der Dunkelheit zu haben. Zum Glück wurde nur vereinzelt von Kreaturen berichtet, die sich durch das Rietland bewegten. Aber niemand konnte sagen, wieviele von ihnen sonst noch in der Dunkelheit umherstreiften.*

- Verteilt die **9 Maasavi** mit der Rückseite nach oben auf den Feldern 4, 11, 13, 16, 22, 24, 34, 40 und 64. Die Maasavi bewegen sich in dieser Legende nicht. Die Symbole auf den Vorderseiten der Maasavi haben in dieser Legende keine Bedeutung.
- Verteilt die **Schattenplättchen** auf den Feldern 5, 6, 18, 19, 28, 31, 41 und 43.
- Wenn ein Held ein Feld mit einem Maasavi oder einem Schattenplättchen betritt, muss er seine Bewegung auf diesem Feld beenden. Anschließend wird entweder die Karte „Begegnungen in den Schatten 1“ (Maasavi) oder „2“ (Schattenplättchen) aufgedeckt und vorgelesen.
- Stellt **Gors** auf die Felder **30** und **39** und einen **Troll** auf das Feld **55**. Kreaturen ignorieren Schattenplättchen, Maasavi und Roteisensteine.
- Legt jetzt die Bewegungsplättchen „Gors“ über die 1. Stunde, „Trolle“ über die 2., „Wardraks“ über die 3. und 5. und „Skrale“ über die 4. Stunde der Tagesleiste. Immer wenn **zum ersten Mal** eines Tages ein beliebiger Zeitstein eine Stunde mit Bewegungsplättchen erreicht, wird der aktuelle Zug unterbrochen und die entsprechende Kreaturenbewegung (z.B. 2. Stunde: Trolle) ausgeführt. Anschließend kann die Aktion fortgeführt werden. Jedes Bewegungsplättchen wird genau **einmal** pro Tag ausgelöst.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Nacht

A 4

*Die Helden waren sich einig, dass es so nicht mehr weitergehen konnte. Sie brauchten Hilfe, um die ewig erscheinende Nacht beenden zu können. Die Bewahrer und die Schildzwerge waren wie so oft die ersten Anlaufpunkte, wenn es um mögliche Ratschläge oder Unterstützung ging. Und wer weiß? Vielleicht stießen sie im Nebel, der den Wachsam Wald erfüllte, ja doch noch auf die Hexe Reka. Vermutlich dürfte nur sie wissen, wie die derzeitige Bedrohung abgewendet werden konnte.*

- Legt Sternchen auf den **Baum der Lieder** (Feld 57), die **Mine der Schildzwerge** (Feld 71) und die **Taverne** (Feld 72). Wenn ein Held eines dieser Felder betritt, wird die entsprechende **Ortskarte** aufgedeckt und vorgelesen.
- Verteilt die **Nebelplättchen** auf den Feldern im Wachsam Wald. Nur das Feld 57 bleibt frei.
- Erwürfelt mit einem roten Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **2** der **3 Heilkräuter**.

---

**Aufgaben (Legendenziele):**

Die Helden müssen die Rietburg verteidigen.

Die Helden müssen herausfinden, wie sie die ewige Nacht beenden können. Dazu müssen sie die Hexe im Nebel finden.

---

Wenn ein Held das Nebelplättchen, das den Trank der Hexe zeigt, aufdeckt und aktiviert, wird die Legendenkarte „Ein unerwartetes Treffen 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Die Heldengruppe erhält jetzt **3 Stärkepunkte**. Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Nacht

**D**

*Während ihrer Bemühungen, die ewig dauernde Nacht endlich zu beenden, berichteten Bewohner den Helden immer wieder von einzelnen Kreaturen, die offen durch das Land zogen und sich gar nicht erst die Mühe machten, im Schutze der Nacht vorbeizuschleichen.*

Stellt einen **Gor** auf das Feld **26** und einen **Skräl** auf das Feld **50**.

*Die Helden spürten, dass die ewige Nacht immer mehr an ihren Kräften zehrte. Da sie auch völlig aus ihrem sonst so gewohnten Tag- und Nachtrhythmus gerissen worden waren, gelang es ihnen kaum noch, sich von ihren Streifzügen durch das Land zu erholen. Je länger sie auf den Beinen waren, um so anstrengender wurde es für sie.*

Legt ein **rotes X** auf die **7. Stunde** der Tagesleiste. Sollte auf dieser Stunde ein Zeitstein liegen, wird das X erst hingelegt, wenn der Zeitstein von der 7. Stunde entfernt wurde. Ab jetzt kann ein Zeitstein nicht mehr auf die 7. Stunde gelegt werden. Das heißt, dass ein Held, sobald er die 6. Stunde erreicht hat, ab dann direkt in den Überstunden-Bereich gerät.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Nacht

**G**

*Trotz der Dunkelheit war kaum zu übersehen, wie sich ein mächtiger Troll seinen Weg einen der Hügel nahe des Freien Marktes hinab bahnte.*

Stellt einen **Troll** auf das Feld **36**.

*Die Helden fühlten, wie ihre Beine immer schwerer wurden. Sie vermochten kaum noch, sich aufzuraffen und den nächsten Tag, sofern sie überhaupt noch Tag und Nacht unterscheiden konnten, mit ählichem Elan anzugehen wie den vorangegangenen. Sie spürten, dass ihnen bald nicht mehr viel Kraft bleiben würde.*

Legt ein **rotes X** auf die **6. Stunde** der Tagesleiste. Sollte auf dieser Stunde ein Zeitstein liegen, wird das X erst hingelegt, wenn der Zeitstein von der 6. Stunde entfernt wurde. Ab jetzt können Zeitsteine nicht mehr auf die 6. (und 7.) Stunde bewegt werden. Das heißt, dass ein Held, wenn sein Zeitstein die 5. Stunde erreicht hat, danach direkt in den Überstunden-Bereich übergeht.



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Nacht

# N<sub>1</sub>

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
... die Helden die erforderliche Anzahl Mystiksteine zum  
Leuchten gebracht und damit die Nacht beendet haben ...  
... und die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde.

*Nachdem das Feuer an dem letzten mystischen Stein ent-  
facht worden war und dieser zu leuchten begann, da  
dauerte es nicht mehr lange, bis die ersten Sonnenstrahlen  
am Horizont zu sehen waren. Die Schatten verschwanden  
aus dem Land, als die Sonne endlich aufging. Und auch  
die Kreaturen, von denen sich viele den Schutz der langen  
Dunkelheit zu Nutze gemacht hatten, stoben auseinander.  
Die Gefahr war gebannt...vorerst.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2.**

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...  
... die Helden es nicht geschafft haben, Mystiksteine in der  
erforderlichen Anzahl zum Leuchten zu bringen und damit  
die Nacht beendet haben ...  
... und die Rietburg nicht verteidigt wurde.

*Die Nacht nahm kein Ende. Im Schutze der Dunkelheit  
versammelten sich immer mehr finstere Kreaturen, die  
aus dem tiefsten Inneren der Erde hervor krochen. Und  
recht bald überströmten sie das Land, so dass sich ihnen  
niemand mehr entgegen stellen konnte.*

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Nacht

# N<sub>2</sub>

*Aber eine Ungewissheit nagte an den Gedanken der Helden,  
trotz all der Erleichterung, die sie nun bei dem lange herbei-  
gesehnten Ende der Nacht verspürten:*

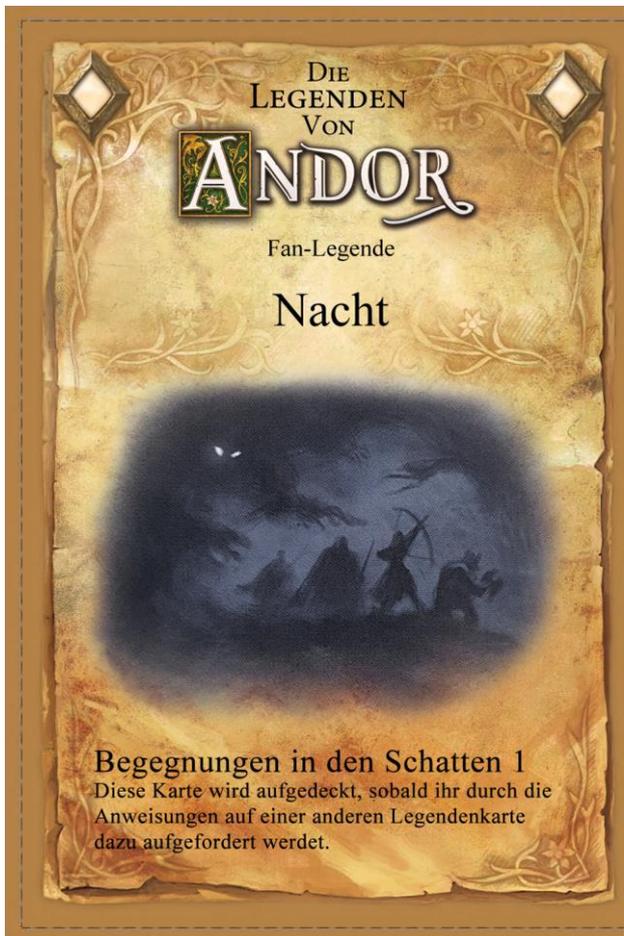
*Warum hatte diese Nacht überhaupt so lange gedauert? Wer  
war dafür verantwortlich gewesen, dass es so weit kommen  
konnte?*

*Die Helden hatten fest damit gerechnet, dass sich mit dem  
ersten Sonnenaufgang seit gefühlten Ewigkeiten irgendein  
finstere Wesen offenbaren würde, das hinter all dem steckte...  
so wie damals Rudnar in den Düsternen Zeiten.*

*Ein Schatten, ein Gefolgsmann Rudnars, ein dunkler Zauberer...  
Irgendjemand, der über genauso viel Macht verfügte, um die  
Sonne über eine so quälend lange Zeitspanne nicht mehr  
scheinen, und dem es nutzen würde, die Welt in Dunkelheit ver-  
sinken zu lassen. Aber in dieser Hinsicht wurden sie enttäuscht.  
Wer auch immer den mächtigen Zauber ausgesprochen hatte,  
zeigte sich nicht. Es sollte ein Geheimnis bleiben.*

*Und nicht lange nach diesen Erlebnissen gab es andere Dinge,  
um die sich die Helden kümmern mussten. Zu sehr waren sie in  
die Vorgänge in Andor und recht bald auch im hohen Norden  
eingebunden, um sich noch weiter mit dieser Frage zu  
beschäftigen, dessen Antwort ihnen in naher Zukunft ohnehin  
nur wenig nutzen würde.*

*Es sollte noch eine ganze Weile dauern, bis sie es schließlich  
herausfanden...*

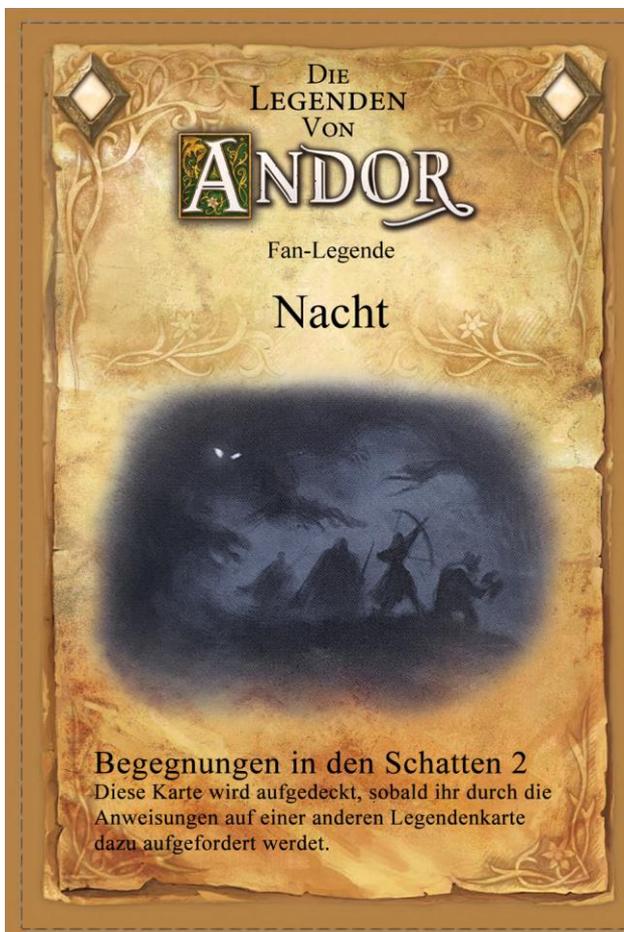


Deckt zuerst die Karte „Nächtliche Bedrohungen 1“ auf und legt sie offen neben den Spielplan.

Jedes Mal, wenn ein Held ein Feld mit einem **Maasavi** betritt, würfelt er mit einem roten Kreaturenwürfel. Legt den Maasavi auf ein freies, erwürfeltes Feld auf der Karte und stellt die abgebildete Kreatur auf das Feld des Maasavi auf dem Spielbrett. Sollte auf diesem Feld bereits eine Kreatur stehen, wird die erwürfelte Kreatur in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt.

**Wichtig:** Betritt ein Held ein Feld mit einer Kreatur und einem Maasavi und kommt es gleichzeitig zum Auslösen eines Bewegungsplättchens, so wird zuerst die Bewegung der Kreatur ausgeführt und dann die neue Kreatur auf dem Feld eingewürfelt.

*Beispiel: Ein Held läuft auf das Feld 16. Dort befinden sich ein Troll und ein Maasavi. Der Zeitstein des Helden erreicht die 2. Stunde. Dann bewegt sich erst der Troll um 1 Feld in Pfeilrichtung und anschließend wird mit einem roten Kreaturenwürfel die neue Kreatur auf dem Feld des Helden bestimmt.*



Deckt zuerst die Karte „Nächtliche Bedrohungen 3“ auf und legt sie offen neben den Spielplan.

Jedes Mal, wenn ein Held ein Feld mit einem **Schattenplättchen** betritt, würfelt er mit einem Schwarzen Würfel. Legt das Schattenplättchen auf ein freies, erwürfeltes Feld auf der Karte und stellt die abgebildete Kreatur auf das Feld des Schattenplättchens auf dem Spielbrett. Sollte auf diesem Feld bereits eine Kreatur stehen, wird die erwürfelte Kreatur in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt.

Legt, sobald eines der **finsternen Wesen** (Schatten, Rudnar, Schwarzes Einhorn, Shan, Tiefminen-Golem) auf das Spielbrett gestellt wird, den **Dunklen Markierungsring** über das Symbol der Brunnen auf dem Dämmerung-Feld.

Immer wenn das Brunnen-Symbol bei Sonnenaufgang ausgeführt wird, bewegen sich die finsternen Wesen 1 Feld (im Falle der Tiefminen-Golems 2 Felder) entlang der Pfeile. Die Reihenfolge, in der sie sich bewegen, hängt davon ab, auf welchem Feld sie sich befinden. Es läuft immer zuerst das Wesen, das auf dem Feld mit der kleinsten Feldzahl steht. Die finsternen Wesen können nicht mit anderen Kreaturen auf einem Feld stehen. Dementsprechend überspringen sie andere Kreaturen oder werden von ihnen übersprungen.

Für das Einwürfeln der Wesen gelten die gleichen Regeln wie für die Kreaturen.

**Wichtig:** Betritt ein Held ein Feld mit einer Kreatur/Wesen und einem Schattenplättchen und kommt es gleichzeitig zum Auslösen eines Bewegungsplättchens, so wird zuerst die Bewegung der Kreatur ausgeführt und dann die neue Kreatur/das neue Wesen auf dem Feld eingewürfelt.

DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
 Fan-Legende

Nacht



**Nächtliche Bedrohungen 1**  
 Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held das erste Mal ein Feld mit einem Maasavi betreten hat.



Wird eine Zahl erwürfelt, zu der kein Feld mehr frei ist, so würfelt erneut. Sind alle Felder auf der Karte besetzt, kommt die Karte aus dem Spiel und die Karte „Nächtliche Bedrohungen 2“ wird aufgedeckt.

DIE LEGENDEN VON  
**ANDOR**  
 Fan-Legende

Nacht



**Nächtliche Bedrohungen 2**  
 Diese Karte wird aufgedeckt, sobald kein Feld auf der Karte „Nächtliche Bedrohungen 1“ mehr frei ist.



Der Maasavi wird auf dieser Karte auf ein freies Feld der jeweiligen Kreatur gelegt. Wird eine Zahl erwürfelt, zu der kein Feld mehr frei ist, so würfelt erneut.



**6.**



Wird eine Zahl erwürfelt, zu der kein Feld mehr frei ist, so würfelt erneut. Sind alle Felder auf der Karte besetzt, kommt die Karte aus dem Spiel und die Karte „Nächtliche Bedrohungen 4“ wird aufgedeckt.

**8**



*Der Held begegnete einem wandernden Schatten. Er konnte nicht sagen, woran ihn der Schatten erinnerte. Aber er wirkte auf jeden Fall bedrohlich und der Held machte sich kampfbereit, als sich der Schatten auf ihn zu bewegte.* Der Kampf gegen den Schatten funktioniert wie der Kampf gegen Kreaturen. Der Schatten hat **9 Stärkepunkte** und **6 Willenspunkte** und würfelt mit einem **Schwarzen Würfel**. Wird er besiegt, erhalten die Helden als Belohnung **5 Gold** oder **5 Willenspunkte** (oder eine Kombination von beidem).

**10**



*Der Held näherte sich einem mit Blumen und Gras bewachsenen Haufen Erde, der sich plötzlich bewegte. Darunter kam eine metallische Gestalt zum Vorschein: Ein Tiefminen-Golem aus Cavern, der hier nach Kjalls Angriff offenbar vergessen worden war.* Der Golem bewegt sich bei Sonnenaufgang **2 Felder** in Pfeilrichtung. Im Kampf würfelt er mit **1 Schwarzen Würfel**. Als **Kampfstärke** hat er nur seinen **Würfelwert**. Dieser muss in der ersten Kampfrunde übertroffen werden, sonst wird der Golem sofort zwei Felder in Pfeilrichtung bewegt und der Held verliert die Differenz an Willenspunkten. Als Belohnung erhält der Held **2 Stärkepunkte** oder **5 Gold**.

**12**



*Ein schwer bewaffneter, schattenhafter Krieger tauchte vor dem Helden auf. Er erinnerte den Helden an Rudnar, und die Gedanken an Düstere Zeiten kam in ihm hoch.* Der Kampf gegen den Schattenkrieger funktioniert wie der Kampf gegen Kreaturen. Der Schattenkrieger hat **7 Stärkepunkte** und **8 Willenspunkte** und würfelt immer mit **2 Schwarzen Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert. Als Belohnung erhält ein Held **1 Stärkepunkt** und einen **Helm** oder einen **Schild**.

Jedes besiegte Wesen wird anschließend auf Feld 80 gelegt und der Erzähler wandert ein Feld weiter.



**6.**



*Erneut begegnete einer der Helden einem metallischen Konstrukt aus einer weit zurückliegenden Vergangenheit. Es hatte also nicht nur ein Tiefminen-Golem die Düsternen Zeiten abgedauert.* Der Golem bewegt sich bei Sonnenaufgang **2 Felder** in Pfeilrichtung. Im Kampf würfelt er mit **1 Schwarzen Würfel**. Als **Kampfstärke** hat er nur seinen **Würfelwert**. Dieser muss in der ersten Kampfrunde übertroffen werden, sonst wird der Golem sofort zwei Felder in Pfeilrichtung bewegt und der Held verliert die Differenz an Willenspunkten. Als Belohnung erhält der Held **2 Stärkepunkte** oder **5 Gold**.

**8**



*Eine große Gestalt mit rot glühenden Augen näherte sich dem Helden. Es brauchte nur wenige Augenblicke, bis er ein Schwarzes Einhorn erkannte. Dieses allerdings machte einen deutlich weniger friedlichen Eindruck als seine Artgenossen, denen der Held damals zur Zeit der Trollkriege begegnet war und wirkte im Gegenteil äußerst fürcheinflößend.* Das Schwarze Einhorn hat **8 Stärkepunkte** und **8 Willenspunkte** und würfelt mit einem **Schwarzen Würfel**. Ein Held, der gegen das Einhorn kämpfen möchte, muss mindestens **10 Willenspunkte** besitzen. Sinken die Willenspunkte eines Helden während des Kampfes auf unter **10**, kann er nicht mehr am Kampf teilnehmen. Als Belohnung erhält ein Held **2 Stärkepunkte** oder **8 Willenspunkte**.

**10**



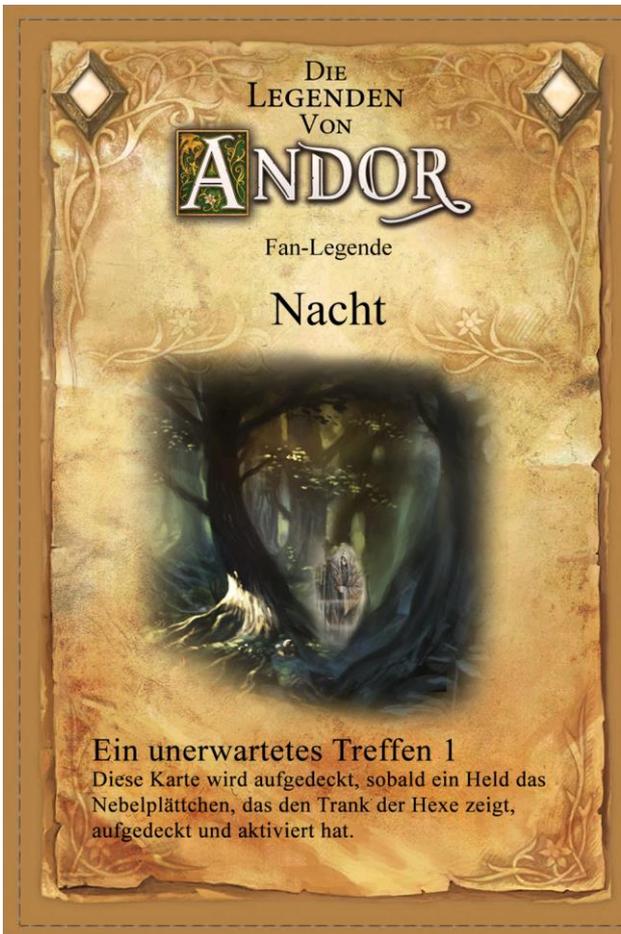
*Der Held stieß auf eine weitere schattenhafte, diesmal weiblich wirkende Gestalt, die aber nicht weniger bedrohlich erschien. Als die Schattenhexe auf ihn zu trat, hörte der Held ein unheimliches Flüstern, und kurz darauf fühlte er seine Kräfte schwinden. Offenbar hatten ihn ein Fluch oder ein dunkler Zauber getroffen.*

**12**



Die Schattenhexe hat **10 Stärkepunkte** und **10 Willenspunkte** und würfelt immer mit **2 Schwarzen Würfeln**. Gleiche Werte werden addiert. Ein Held, der gegen sie kämpft, muss einen seiner Würfel beiseite legen und darf diesen im Kampf nicht nutzen. Ein Held kann auch ohne Würfel am Kampf teilnehmen. Als Belohnung erhält ein Held **4 Gold** und **4 Willenspunkte**.

Wird eine Zahl erwürfelt, zu der kein Feld mehr frei ist, so würfelt erneut. Jedes besiegte Wesen wird anschließend auf Feld 80 gelegt und der Erzähler wandert ein Feld weiter.



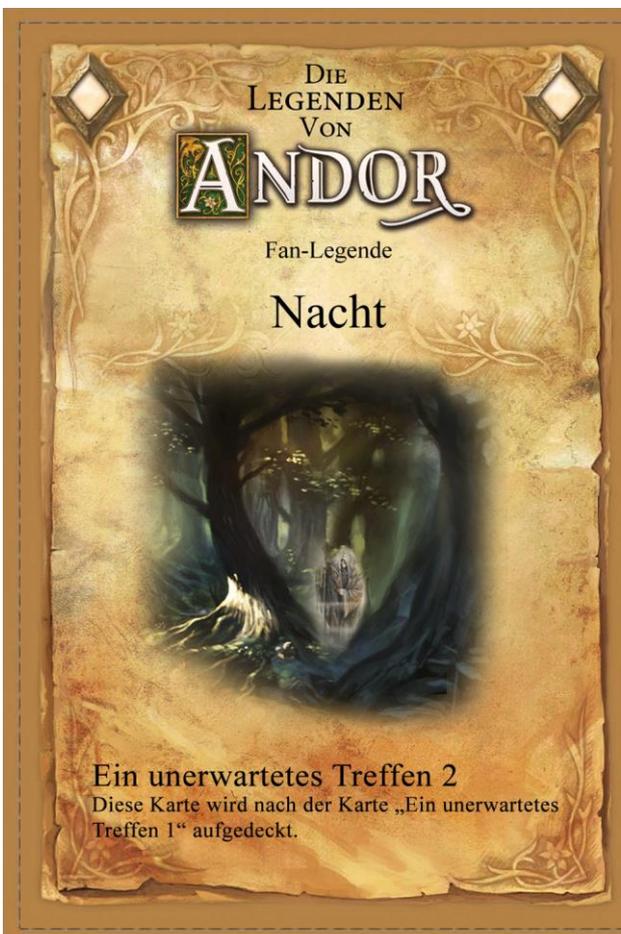
Der Held irrte förmlich durch den dichten Nebel, der zwischen den Bäumen festzuhängen schien. Zusammen mit der Dunkelheit fiel es ihm unglaublich schwer, sicheren Schrittes voranzukommen.

Da plötzlich trat jemand zwischen den Bäumen hervor, und der Held befürchtete schon, dass er auf eine der herumstreifenden Kreaturen gestoßen war. Dann aber dauerte es nicht lange, bis er die Gestalt erkannte. Es war tatsächlich Reka, mit deren Anwesenheit er niemals gerechnet hätte. Sogleich fielen ihm Dutzende Fragen ein, die er ihr stellen wollte. Angefangen damit, wo sie in der letzten Zeit gesteckt hatte, wo sie so sehr auf ihre Hilfe angewiesen waren. Aber das alles spielte nun keine Rolle mehr. Es war für ihn nur wichtig, dass sie jetzt hier vor ihm stand, und er hoffte sehr, dass sie ihm einen wertvollen Rat zum Beenden der langen Nacht geben konnte. Er wurde nicht enttäuscht.

„Das Ritual, mit dem wir damals zu Zeiten der Trollkriege die Nacht beendet haben, ist nun nicht mehr durchführbar“, sagte Reka, was dem Helden erst einmal gar nicht gefiel. „Es bleibt euch diesmal nur die Möglichkeit, die Mystischen Steine soweit in Feuer zu hüllen, dass sie zu leuchten beginnen. Sie werden heller scheinen als alles, was ihr jemals gesehen habt. Und sie werden die Dunkelheit vertreiben. Aber bereitet euch darauf vor, dass ihr viel Zeit und Holz brauchen werdet, um die Steine soweit zu bringen, dass sie ihren hellen Schein von sich geben.“

Stellt jetzt die Hexe Reka auf dieses Feld. Der Held, der das Nebelplättchen aktiviert hat, erhält kostenlos einen Trank der Hexe.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein unerwartetes Treffen 2“.**



Verteilt die bereitgelegten **Mystikplättchen** in der folgenden Reihenfolge verdeckt auf die Felder: 12, 21, 27, 36, 37, 65 (bei weniger als 4 Helden bleiben die letzten Felder frei).

Mystikplättchen können nicht mit der Sonderfähigkeit eines Helden aufgedeckt werden. Helden können Felder mit Mystikplättchen betreten und wieder verlassen und müssen nicht darauf stehen bleiben. Kreaturen und andere Wesen ignorieren Mystikplättchen.

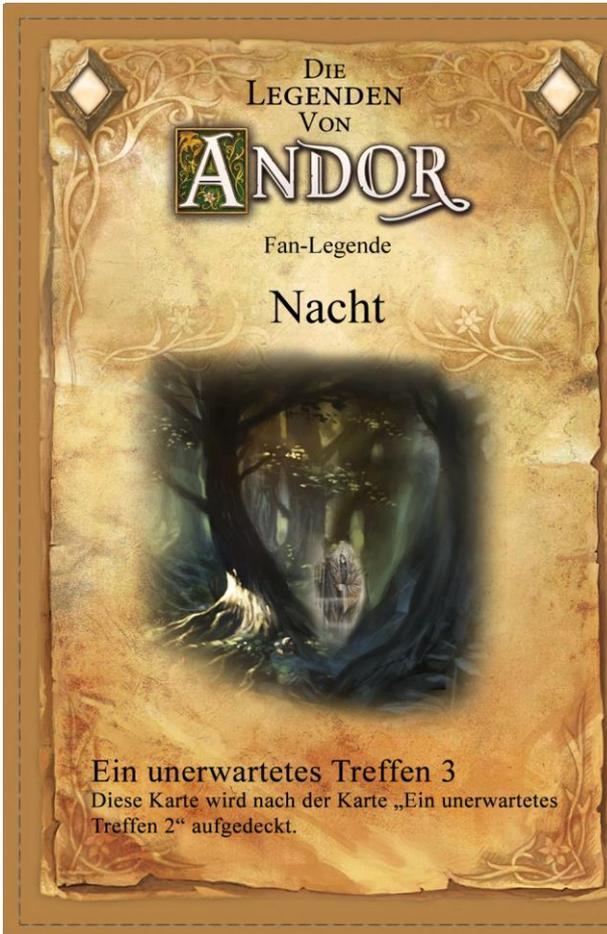
Steht ein Held auf einem Feld mit einem Mystikplättchen, kann er es aufdecken. Dann wird das Symbol auf der Rückseite ausgeführt und auf der unten stehenden Übersicht nachgesehen. Das Mystikplättchen bleibt anschließend offen liegen.

Legt ein Sternchen zu dem Mystikplättchen, zum Zeichen, dass es bereits aktiviert wurde.

- Hexe: Stellt die Hexe auf das Feld und lest weiter auf der Legendenkarte „Rekas Hilfe“.
- Feuerkreis: Der Held stieß auf den alten Ritualplatz, auch wenn er in seiner Erinnerung an einem gänzlich anderen Platz zu finden war. Auf den ersten Blick gab es hier nichts mehr von Interesse für ihn. Dann aber - als er genauer hinschaute - entdeckte er an genau dem Ort, wo sie damals die Zutaten für das Ritual zusammengelegt hatten, ein einzelnes Kraut, das aus dem Boden wuchs. Der Held auf dem Feld mit dem Feuerkreis erhält jetzt das dritte Heilkraut.
- Troll-Symbol: Stellt einen Troll auf das Feld.
- Gold-Symbol: Legt 2 Gold auf das Feld.
- Ereigniskarte: Deckt eine Ereigniskarte auf und führt sie aus.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein unerwartetes Treffen 3“.**





Ermittelt nacheinander die Positionen der **8 Baumstämme**, indem ihr jeweils mit zwei roten Kreaturenwürfeln würfelt, das Wurfresultat zusammenzählt und anschließend 50 zu dem Wert hinzuaddiert.

**Wichtig:** Es dürfen nie mehr als 2 Baumstämme auf einem Feld liegen.

**Aufgabe** (Legendenziel):

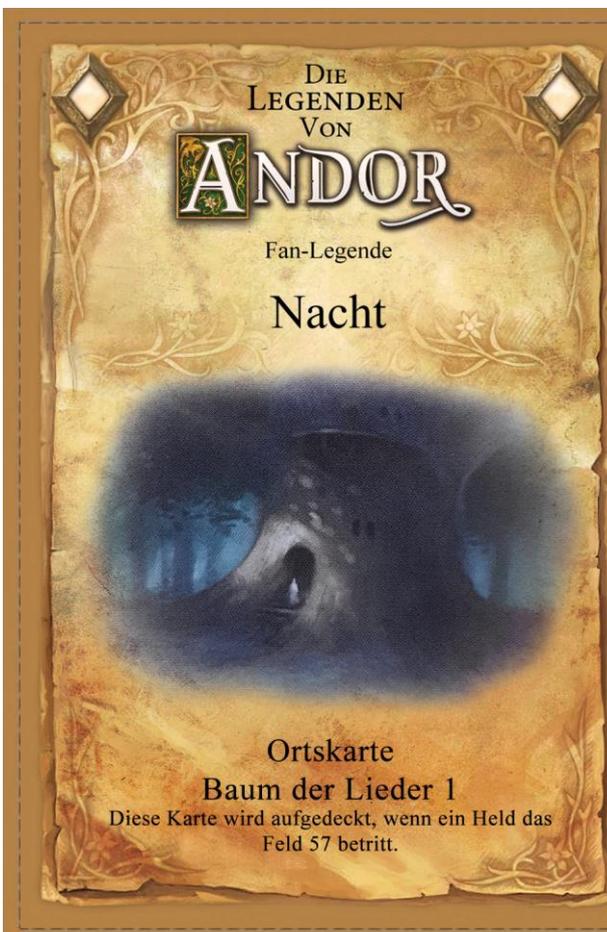
Die Helden müssen (je nach Heldenzahl) bei **2 Helden 3**, bei **3 Helden 4** und bei **4 Helden 5 Mystikplättchen** aufdecken und aktivieren. Liegen bei **Sonnenaufgang** das **Heldenlager** sowie **Holz im Wert von 4** auf einem Feld mit einem Mystikplättchen und wird das Lagerfeuersymbol ausgeführt, dann beginnt der Stein zu leuchten.

Haben die Helden einen der mystischen Steine zum leuchten gebracht, kommen das Holz und das Mystikplättchen (und ein eventuell dort liegendes Sternchen) aus dem Spiel. Dafür wird ein Feuerplättchen (aus „Alte Geister“) auf das Feld gelegt.

Wurden genügend Steine zum Leuchten gebracht (bzw. genügend Feuerplättchen verteilt), dann wird der Erzähler auf den Buchstaben „N“ vorgerückt und die Legendenkarte „N1“ aufgedeckt und vorgelesen.

*Hinweis:* Da es nur 4 Feuerplättchen gibt, wird bei 4 Helden der Erzähler sofort auf den Buchstaben „N“ versetzt, sobald der fünfte Stein zu leuchten beginnt.

Nehmt die Hexe jetzt wieder vom Spielplan.



*Dunkel und geheimnisvoll ragte der mächtige Baum vor dem Helden auf. Er hätte verlassen wirken können, wären nicht die zahlreichen Öffnungen in seinem Stamm gewesen, durch die Kerzen- oder Feuerschein hinaus in die Nacht drang. Der Held hatte Glück, dass ihnen die Bewahrer überhaupt hineinließen, so sehr hatten sie sich hinter den hölzernen Mauern verschanzt. Aber viel konnten sie ihm nicht weiterhelfen. Sie berichteten ihm lediglich davon, dass einige von ihnen ausgezogen waren, um zumindest in der näheren Umgebung für Sicherheit zu sorgen. Sie hatten sich in der Zwischenzeit im Wald genauer umgeschaut und konnten den Helden etwas zu den Verstecken im Nebel berichten.*

*Außerdem überließen sie dem Helden einen treuen Nachtvogel (ein ähnliches Tier war einst ein Geschenk der Schildzwerges gewesen), der ihm in der Dunkelheit sicherlich gute Dienste leisten würde.*

Stellt die Figur **Bewahrer vom Baum der Lieder** auf das Feld 57. Ein Held kann anstelle von „Kämpfen“ oder „Laufen“ jetzt die **Aktion „Bewahrer bewegen“** wählen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf er die Bewahrer bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann er in seinem Zug auch mehrfach machen (also für 2 Stunden die Bewahrer bis zu 8 Felder bewegen). Die Bewahrer unterstützen die Helden im Kampf mit **3 Stärkepunkten**, wenn sie auf demselben Feld wie die Kreatur oder angrenzend zu ihr stehen.

Stehen die Bewahrer auf einem Feld mit einem **Nebelplättchen**, können sie es aufdecken. Das Nebelplättchen wird dadurch aber noch nicht aktiviert.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Baum der Lieder 2“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

**Nacht**



Ortskarte  
**Baum der Lieder 2**  
Diese Karte wird nach der Karte „Baum der Lieder 1“ aufgedeckt.

Der Held auf Feld 57 erhält jetzt die **Eule**.  
Mit der Eule können beliebig viele **kleine Gegenstände** an einen anderen Helden geschickt werden, wobei die Eule auf die Heldentafel des Empfängers wechselt.  
Alternativ kann die Eule ausgeschildet werden, um ein **Nebelplättchen** aufzudecken. Das Plättchen wird dadurch aber noch nicht aktiviert.

Im Anschluss an die jeweilige Nutzung wird die Eule auf die Rückseite gedreht und bei Tagesbeginn wieder auf die Vorderseite.  
Wenn der Held, der die Eule trägt, 3 Willenspunkte abgibt, darf er die Eule schon vorher wieder auf die Vorderseite drehen.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

**Nacht**



Ortskarte  
**Mine der Schildzwerge**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held das Feld 71 betritt.

*Das einzige Licht, das weit und breit im Grauen Gebirge zu sehen war, war der rötliche Schein des Eingangs nach Cavern, ins Reich der Schildzwerge. Eine große Gruppe von ihnen stand am Eingang und achtete darauf, dass sich keine finsternen Wesen der Mine näherten. Daher waren sie dem Helden gegenüber äußerst abweisend. Die einzige Hilfe, die sie geben konnten, war eine solide Spitzhacke, mit der der Held in der Lage sein würde, Hindernisse auf seinem Weg durch das Land zu beseitigen.*

Der Held auf Feld 71 erhält jetzt die **Spitzhacke**.  
Mit der Spitzhacke können Roteisensteine von nun an entfernt werden.  
Wenn der Held auf einem benachbarten Feld steht, kann er die Spitzhacke einsetzen. Dies kostet ihn **1 Stunde** auf der Tagesleiste. Dann wird der Roteisenstein vom Spielplan genommen und die Spitzhacke auf die Rückseite gedreht. Sollte die Spitzhacke bereits auf der Rückseite liegen, kommt sie jetzt aus dem Spiel. Steht ein Held benachbart zu zwei Roteisensteinen, kann er wählen, welchen Roteisenstein er entfernen möchte.  
Die Zahl auf der Rückseite der Roteisensteine hat in dieser Legende keine Bedeutung.

Die Spitzhacke kann auch im Kampf genutzt werden. Dabei gewährt sie einmalig **+4 Stärkepunkte**.  
Auch nach diesem Einsatz wird die Spitzhacke auf die Rückseite gedreht. Liegt die Spitzhacke auf der Rückseite, gewährt sie dauerhaft **+2 Stärkepunkte**.

Wenn der Held, der die Spitzhacke trägt, 1 Gold abgibt, darf er diese wieder auf die Vorderseite drehen.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Nacht



### Ortskarte Taverne

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held das Feld 72 betritt.

Als sich der Held der Taverne näherte, konnte er eine einzelne, weibliche Gestalt erkennen, die im Eingang stand und von dort aus besorgt in die Dunkelheit hinausschaute. Gilda, die tapfer und unermüdlich die Stellung in diesen finsternen Zeiten hielt und jedem Reisenden, der sie erreichte, einen sicheren und warmen Unterschlupf bot.

Als sie den Helden erblickte, erhellte sich ihre Miene und sie begrüßte ihn. Dann ließ sie ihn an sich vorbei in den Schankraum. Es war für ihn ein herrliches Gefühl, nach der Dunkelheit draußen die heimelige Atmosphäre im Inneren des Gebäudes genießen zu können.

Es gab ihm neuen Auftrieb im Kampf gegen die ewige Nacht.

Der erste Held, der die Taverne betritt, erhält einen **Trinkschlauch** von der Ausrüstungstafel und einen zusätzlichen, dauerhaften **Stärkepunkt**.

Der Held war aber zur Zeit auch nicht alleine in der Taverne. Als er sich umsah, entdeckte er am Kamin den alten Galaphil sitzen, einen erfahrenen Krieger aus den südlichen Bergen, der in seinem Leben schon viel erlebt hatte. In seiner Nähe stand ein mächtiger Troll, der allerdings einen sehr gutmütigen Eindruck machte. Wie dem Helden berichtete, war auch dieser wie der berühmte Trunkene Troll ein häufiger Besucher in der Taverne, aber anders als letzterer ein etwas willkommenerer Geselle. An einem der Tische saß ein Halbling vor einem für ihn übergroßen Bierkrug, der anderen Gästen erzählte, dass er sich bei nächster Gelegenheit wieder auf seine Reise zu einem fernen Vulkan aufmachen würde. Und dann gab es auf einem Fensterbrett noch eine schlafende Katze, die beim Eintreffen des Helden kurz ihren Kopf hob und sich dann wieder auf ihrem Platz zusammenkuschelte.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Nacht



### Rekas Hilfe

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held das Mystikplättchen, das die Hexe zeigt, aufgedeckt und aktiviert hat.

Der Held erreichte den mystischen Stein und war überrascht, an diesem Ort nicht der einzige Mensch zu sein. Die Hexe Reka saß vor dem Stein und lehnte sich mit dem Rücken an den großen Felsen. Ihr war anzusehen, dass sie erschöpft war, und der Held fragte sich, was es gewesen sein mochte, das soviel ihrer Kraft gefordert hatte. Aber er entschied sich dafür, sich nicht in ihre Angelegenheiten einzumischen. Wenn es etwas Wichtiges gab, was sie ihm mitzuteilen hatte, dann würde sie dies tun. An ihrer Hilfsbereitschaft bestand keinerlei Zweifel. Als sie seine Anwesenheit bemerkte, öffnete sie die Augen, griff in die Falten ihres Umhangs und zog ein Amulett hervor, an das eine rot leuchtende Scheibe gebunden war.

„Der eingefangene Blutmond“, sagte sie „wie er nur zu wenigen Zeiten im Leben eines Menschen vorkommt. Nutzt ihn und er wird euch etwas Zeit verschaffen, sollte es euch nicht mehr rechtzeitig gelingen, die mystischen Steine zu entzünden. Denn ich fürchte, dass es bald keine Möglichkeit mehr gibt, die ewige Nacht noch zu beenden.“ Sie reichte dem Helden das Amulett. Dann erhob sie sich von ihrem Platz und schritt in die Dunkelheit hinein.

Der Held auf dem Feld mit dem aktivierten Mystikplättchen erhält jetzt das Plättchen **Die Kraft des Roten Mondes**.

Ein Held kann das Plättchen einsetzen und es auf ein Symbol auf dem Dämmerung-Feld legen. Alternativ kann er eines der Bewegungs-Plättchen an der Tagesleiste damit abdecken. Ein abgedecktes Symbol bzw. Bewegungs-Plättchen wird dann bei bzw. bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht ausgeführt.

Nehmt die Hexe jetzt wieder vom Spielfeld.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Nacht



### Epilog, Teil III

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

Während Melkart noch auf dem Balkon der Rietburg stand und hinaus auf das schneebedeckte Land schaute, geschahen tief im Süden andere, wichtige Dinge...

Fonvar ließ die Peitsche erneut auf die Rücken der Krahder knallen, um sie voranzutreiben. „Bewegt euch, ihr faulen Maden!“ schrie er und erntete dabei meist böse Blicke. Trotzdem arbeiteten seine Untergebenen weiter am Wiederaufbau der Feste Borghorn.

Nach dem Ende von Gonhar und seiner Sippe hatte sich Fonvar zum neuen König von Krahd erhoben. Das Einzige, was ihn allerdings dazu auszeichnete, war, dass er zur Zeit der Stärkste, Gefrässigste und Verschlagenste von allen war. Und seine mächtige Gestalt hatte alle Konkurrenten um den Platz auf dem Thron vertrieben. Beliebt war er allerdings nicht. Er hegte keine Absichten, irgendetwas zu unternehmen, nachdem die Menschen bereits zweimal in ihr Land eingefallen waren. Sich an ihnen für ihre Taten zu rächen, war für ihn kein Grund, sich zu erheben. Doch viele andere Krahder beschäftigte dieser Gedanke. Die Helden von Andor waren ein Feindbild für viele Bewohner des Landes, doch kaum jemand traute sich, sich gegen Fonvar zu stellen.

Galion, den der letzte Peitschenhieb getroffen hatte, sah auf, als Fonvar vor ihm stand und erneut die Peitsche hob. Schon oft hatte er daran gedacht, seine Hände um dessen Hals zu legen und zu zu drücken. Doch kaum hatte er daran gedacht, flog Fonvar plötzlich zur Seite, prallte gegen eine Wand und blieb dort regungslos liegen. Der Schlag eines mächtigen Hammers hatte ihn förmlich weggefegt. Galion sah eine riesige Gestalt, die den Hammer geschwungen hatte. Und plötzlich hörte er aus Richtung des Riesen die Stimme einer Frau, die zu ihm sprach: „Die Zeit des Nichtstuns ist vorüber!“ sagte die Unbekannte. „Die Zeit ist gekommen, an den Menschen Rache zu nehmen!“