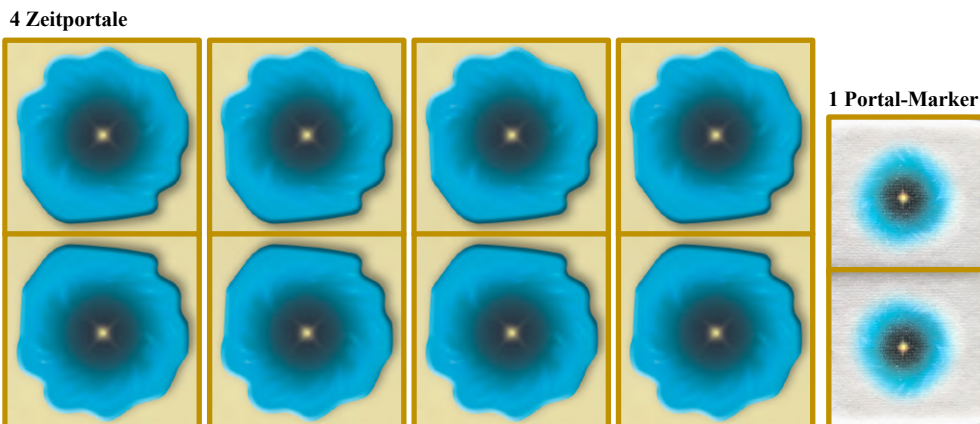


Zeit entzweit

Fan-Legende zum Wettbewerb 2023
„Die Kreaturen des Ava“

Benötigtes Material:



Alternativ könnt ihr z.B. **Sternchen** nutzen, oder 4 **Portalplättchen** und 1 **Portal-Schneepplättchen** aus „Die Reise in den Norden“.

4 kleine Tanghorn-Gors



Alternativ könnt ihr z.B. auf dem **Kopf stehende Grundspiel-Gors** nutzen.

Wenn ihr diese Legende am Computer spielt, haltet Ausschau nach unterstrichenen Kartennamen. Diese sind Links und sollten euch sofort zur passenden Seite führen. Zum Beispiel könnt ihr jetzt von hier direkt zur **Legendenkarte A1** springen. Danke, UhrMensch, für die Idee zu solchen Links.

Heldenwahl

Zeit entzweit



Ihr könnt aus allen bislang erschienenen Helden auswählen, außer Stinner (aus Teil II) oder „Die letzte Hoffnung“-Kram. Ihr dürft **dieselben Helden mehrfach** wählen, z.B. Grundspiel-Thorn und „Die ewige Kälte“-Thorn (oder, falls ihr z.B. mehrere Neue-Helden-Boxen besitzt, könnt ihr natürlich auch z.B. mehrmals Fenn wählen). Falls ihr mehrere Helden mit gleichem Rang spielt, so wählt im Voraus, welcher Held als ranghöher gelten soll. Falls ihr mehrere Helden der gleichen Farbe wählt, so gebt ihnen unterschiedlich farbige Zeitsteine. Vielleicht wollt ihr manchen dann auch Standfüße, Stärke- und Willenspunkte-Marker sowie Würfel in anderen Farben geben.

Besondere Regeln auf ungewohnten Spielplänen:

Für Helden, die eigentlich nur im Grundspiel spielbar wären, könnt ihr fürs Winter-Andor die Fan-Spielvariante „**Alle Helden ins Land der Steppe**“ (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?t=8615>) nutzen. Manche dieser Regeln fürs Land der drei Brüder, z.B. zur Höhle der Verwandlung, sind im Winter-Andor natürlich irrelevant, dafür darf auch Grundspiel-Kram gewählt werden. **Alternative Hausregeln** gehen natürlich auch immer. Die Fan-Mini-Erweiterung „Wächter der Lagerfeuer“ kann aber nicht genutzt werden.

Sonderfälle für ganz bestimmte Helden:

Auf dem Rest dieser Seite könnt ihr nachschlagen, wenn spezifische Fragen zu bestimmten Helden aufkommen.

Grundspiel-Helden:

- **Kram / Bait** kann auf Winter-71 **nicht** einkaufen.

Die ewige Kälte:

- **Tenaya / Teyan:** Das Anzünden eines Feuers in Tenayas Hand löst **keine** Tanghorn-Gors aus.

Die letzte Hoffnung:

- **Thorn / Mairén** kann einen anderen Helden **nicht** über die gefrorene Narne mitnehmen.

Neue Helden:

- **Fenn / Fennah** kann mit dem Raben Felder auf einem beliebigen Spielplan aufdecken.
- **Kheela / Kheelan** kann ihren Wassergeist immer bewegen, egal, ob sie auf demselben Spielplan wie er steht.

Dunkle Helden:

- **Darh / Darhen** kann ihren Knochen-Golem immer beschwören/bewegen, egal, ob sie sich auf demselben Spielplan wie er befindet. Kreatur und Knochen-Golem werden beim Beschwören immer auf Darhs aktuellem Spielplan eingewürfelt. Das Golem-Symbol wird beim Beschwören **nicht** auf eine Legendenleiste gelegt, sondern auf **4 Willenspunkte** (auf Darhs Heldentafel). Jedes Mal, wenn auf dem aktuellen Spielplan des Knochen-Golems der Erzähler einen Schritt läuft, wird das Golem-Symbol 1 Feld nach links versetzt (durch den Beschwör-Kampf also üblicherweise sofort auf 3 Willenspunkte). Erreicht das Golem-Symbol 0 Willenspunkte, wird der Knochen-Golem auf ein beliebiges Feld 80 zurückgelegt.
- **Drukil / Drukia** verwandelt sich nur beim **Brunnen**-Symbol des Sonnenaufgangs, nicht beim wärmendes-Feuer-Symbol. Hat der Bär 9 oder weniger Willenspunkte, so kann er keine freien Handlungsmöglichkeiten ausführen, außer Brunnen zu leeren, Steppenkräuter aufzunehmen, Steppenkräuter zu nutzen oder Zeitportale zu nutzen (dies bezieht er ein, wenn er das nächstgelegene Waldfeld bestimmt). Der Bär kann **nicht** über die gefrorene Narne laufen.
- **Leander / Leane** kann mit dem Sehenden Auge ein Plättchen auf einem beliebigen Spielplan aufdecken.

Magische Helden:

- **Ach / Achan** kann den Feuertakuri immer bewegen, egal, ob sie auf demselben Spielplan wie er steht. Während Zeitportale im Spiel sind, darf der Feuertakuri bei seiner Bewegung auch den Spielplan wechseln. Der Marker des Takuri rückt immer dann vor, wenn der Erzähler seines **aktuellen** Spielplans sich bewegt.
- **Barz / Yaza:** Sabri läuft immer, wenn der Erzähler ihres **aktuellen** Spielplans sich bewegt. Sie kann Zeitportale nutzen. Dies wird einbezogen, wenn sie den kürzesten Weg zu Barz bestimmt. **Vorhersehungspulver/Schwächungspulver** können gegen Kreaturen des Ava genutzt werden, aber kein **Bannpulver**. Das **Meditationspulver** kann nur die Zeitsteine zweier Helden vom selben Spielplan tauschen.
- **Ijsdur / Ijsdora** kann Eisbrücken **nicht** zwischen die zwei Spielpläne legen. Der Eiskristall wird jeweils ganz zu Beginn des Herbst-Sonnenaufgangs abgehandelt. Das Überqueren von Eisbrücken löst **keine** Tanghorn-Gors aus.
- **Iril / Ilar** kann mit ihrer Brunnen-Speiche auch den jeweils anderen Spielplan beeinflussen, während Zeitportale im Spiel sind (aber nicht, wenn ein Tanghorn-Gor auf dem Plättchen steht).

Bonus-Helden:

- **Die Dunkle Eara / Der Dunkle Liphardus:** Wenn der Grauskral eine Kreatur unterstützt, darf Eara einen gegnerischen Würfel umdrehen, **bevor oder nachdem** der Grauskral einen tiefsten Würfel neu werfen lässt.
- **Jarid / Jarim** kann sich mit ihrer Sonderfähigkeit **nur zum selben Spielplan** teleportieren. Von Tanghorn-Gors besetzte Brunnen/Feuer können **nicht** zum Teleportieren genutzt werden. Tanghorn-Gors kommen auch ins Spiel, wenn Jarid sich von/zu einem Brunnen/Feuer teleportiert. *Ich spreche hier auch von Feuern, denn, wenn ihr die „Alle Helden ins Land der Steppe“-Hausregeln nutzt, kann Jarid zum Teleportieren auch Feuerplättchen benutzen.*
- **Kirr:** Wenn Kirr den Spielplan wechselt, so tut dies auch Koraphs Figur auf der Tagesleiste. Befindet sich das Pergament 11 der Mondseehexe auf der Tagesleiste unter / zwischen Kirrs Zeitstein und Koraph, zählt es zur Entfernung. *Beispiel: Zeitstein auf Stunde **Herbst-10** = 7 zusätzliche Punkte.*

Neue Regeln

Zeit entzweit



Grundregeln der zwei Spielpläne:

Ereigniskarten wirken nur auf den Herbst-Spielplan. **Schneestürme** wirken nur auf den Winter-Spielplan. Ein Held auf einem beliebigen Spielplan kann eine Schildseite einsetzen, um eine Ereigniskarte oder Schneesturm für alle Helden abzuwehren.

Die **Herbst-Händler** handeln nach Grundspiel-Regeln (Grundspiel-Gegenstände von der Ausrüstungstafel und Stärkepunkte für Gold kaufen). Der **Winter-Händler** (Winter-18) handelt nach „Die ewige Kälte“-Regeln (Gegenstände tauschen, keine Ausrüstungstafel, keine Stärkepunkte). Der Winter-Händler nimmt kein Gold, keine angeschlagenen Schilde und keine halben Tränke der Hexe an. Das **Fernrohr** kann keine **Pergamente** und keine **Zielmarker** aufdecken.

Mit Ausnahme mancher A- und N-Karten hat jede **Buchstaben-Legendenkarte** eine eindeutige Farbe. Die Karte wird jeweils vorgelesen, wenn ein Erzähler das entsprechende **Buchstabenfeld dieser Farbe** erreicht.

Kreaturen:

Bauern/Iquar ignorieren Kreaturen des Ava (inkl. Myrk). **Edelsteine** werden von Kreaturen des Ava ignoriert.

Herbst-Gors (kein Schnee auf Spielfigur) und **Winter-Gors** (Schnee auf Spielfigur) gelten als zwei verschiedene Kreaturenarten. Sie bewegen sich bei unterschiedlichen Sonnenaufgang-Symbolen und geben unterschiedliche Belohnungen. Analog dazu gelten Trolle und Felltrolle als zwei verschiedene Kreaturenarten.

Erreicht eine gewöhnliche Kreatur (keine Kreatur des Ava) eine Rietburg, wird sie auf einen goldenen Schild dieses Spielplans gestellt. Besiegte Kreaturen kommen auf Feld 80 ihres aktuellen Spielplans, woraufhin sich **nur dieser Erzähler** 1 Buchstaben weit bewegt.

Mit **Herbst-Kreaturenplättchen** sind immer Grundspiel-Kreaturenplättchen und Felder auf dem Herbst-Spielplan gemeint. Mit **Winter-Kreaturenplättchen** sind auch Grundspiel-Kreaturenplättchen gemeint, aber Felder auf dem **Winter-Spielplan**, und **Winter-Gors** statt **Herbst-Gors**, **Steppenbüffel** statt **Skrale**, **Wargors** statt **Wardraks** und **Felltrolle** statt **Trolle**.

Nicht vorhandene Gegenstände/Kreaturen:

Wenn Gegenstände oder Kreaturen ins Spiel kommen sollten, von denen es nicht mehr genug im Vorrat hat, dann bringt so viele ins Spiel, wie ihr könnt, und ignoriert die restliche Anweisung. Kreaturen auf Feld 80 sind immer noch im Spiel und zählen **nicht** zum Vorrat. Benutzte Gegenstände und Steppenkräuter kommen zurück in den Vorrat.

Helden:

Für von der **Heldenanzahl** abhängige Regeln (goldene Schilde vor den Rietburgen, Preis des Tranks der Hexe, etc.) zählt jeweils die Gesamtanzahl Helden, unabhängig davon, wie viele sich gerade auf dem einen oder anderen Spielplan befinden.

Ein **Held** und sein **Zeitstein** müssen sich immer auf **demselben Spielplan** befinden. Wenn ein Held den Spielplan wechselt, wird sein Zeitstein auf dieselbe Stunde der anderen Tagesleiste versetzt.

Wer seinen **Tag beendet**, legt seinen Zeitstein auf sein Sonnenaufgang-Feld. Falls noch kein anderer Held (egal auf welchem Spielplan) seinen Tag beendet hat, so legt den Zeitstein auf den Hahn, als Zeichen, dass er den nächsten Tag beginnen wird. Erst, wenn alle Helden auf beiden Spielplänen ihren Tag beendet haben, werden beide Sonnenaufgänge ausgeführt:

Zuerst der Herbst-Sonnenaufgang, dann der Winter-Sonnenaufgang. Ihr könnt die zwei Legendenkarten **„Herbstlicher Sonnenaufgang“** und **„Winterlicher Sonnenaufgang“** über die Sonnenaufgang-Felder legen, um euch an die Details der Sonnenaufgänge zu erinnern.

Nach einem Sonnenaufgang ist immer derjenige Held an der Reihe, der seinen Zeitstein auf einem (beliebigen) Hahn hat. Falls ihr die Legende mit **5/6 Helden** ausprobieren wollt (Vorsicht, ungetestet!), würde ich vorschlagen: Legt zu Beginn je 2 neutrale Zeitsteine auf jedes Sonnenaufgang-Feld. Helden können nur neutrale Zeitsteine von ihrem aktuellen Spielplan nutzen, aber wenn ein Held den Spielplan wechselt, darf er sich dazu entscheiden, einen Zeitstein von seinem vorherigen zu seinem neuen Spielplan zu verschieben (auf dieselbe Stunde).

*Lest die folgenden Regeln erst vor, wenn die **Zeitportale** ins Spiel kommen.
Ihr wisst nun bereits genug, um auf **Legendenkarte A5** weiterzulesen.*



Ein **Held**, der bei einem Zeitportal steht, kann die **freie Handlungsmöglichkeit „Zeitportal nutzen“** wählen und seine Heldenfigur auf das **gleiche Feld des anderen Spielplans** versetzen. Sein Zeitstein wird dabei auf dieselbe Stunde der anderen Tagesleiste versetzt. Das Portal bleibt dabei offen.

Ein Held kann kein Zeitportal ins Winter-Andor nutzen, falls sein Zeitstein dadurch auf das Ewige-Kälte-Plättchen mit Winterstein-Seite oben (oder sogar weiter rechts auf der Tagesleiste) versetzt würde.

Bauern/Iquar und unterstützende Figuren (z.B. Tranuk, Thorald oder Reka, üblicherweise erkennbar an einem grauen Standfuß oder einem Standfuß in der Farbe ihres Helden), die auf einem Feld mit einem Zeitportal stehen oder liegen, dürft ihr jederzeit auf das gleiche Feld des anderen Spielplans versetzen. Dazu muss kein Held bei ihnen stehen.

Falken können durch Zeitportale fliegen, d.h. während Zeitportale im Spiel sind, können Helden mit einem Falken auch einem Helden auf dem jeweils anderen Spielplan Gegenstände schicken.

Auch die **Gestalt** kann Zeitportale nutzen. Sie kann sich kostenlos von einem Feld mit einem Zeitportal auf das entsprechende Feld auf dem anderen Spielplan versetzen, auch mitten in ihrer Bewegung. Berechnet dies mit ein, wenn ihr bei ihrer Bewegung jeweils bestimmt, welches ihrer Zielfelder am nächsten ist.

Bei **Sonnenaufgang** ändern alle Portale ihre Position. Für jedes Herbst-Zeitportal einzeln: Multipliziert seine 1er-Stelle mit 10, wirft einen Heldenwürfel und addiert den Wert dazu. Versetzt dann das Herbst-Zeitportal und das zugehörige Winter-Zeitportal auf diese Felder. *Beispiel: Ein Zeitportal auf Feld 25 wird beim nächsten Sonnenaufgang je nach Würfelwurf auf Feld 51 bis 56 versetzt werden. Somit könnt ihr das Verhalten der Zeitportale ungefähr voraussagen, aber nicht genau.*





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Herbstlicher Sonnenaufgang

Ihr könnt diese Karte zum Herbst-Sonnenaufgang-Feld legen, um die Details des Herbst-Sonnenaufgangs nachlesen zu können.

Ereigniskarte: Führt die oberste Ereigniskarte aus. Sie betrifft nur den Herbst-Spielplan.

Kreaturenbewegungen:

Alle **Herbst**-Gors (kein Schnee auf Spielfigur) auf beiden Spielplänen laufen.
 Alle Skrale auf beiden Spielplänen laufen.
 Alle Wardraks auf beiden Spielplänen laufen.
 Alle Trolle auf beiden Spielplänen laufen.
 Alle Wardraks auf beiden Spielplänen laufen erneut.

Brunnen: Alle Brunnen werden aufgefrischt.

Greis: Falls ein großer schwarzer Würfel auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt: Werft den Würfel und bewegt den Greis so viele Felder auf sein nächstgelegenes Ziel zu. Bei mehreren möglichen kürzesten Wegen entscheidet ihr.

Zeitportale: Falls ein Portal-Marker auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt: Multipliziert bei jedem Herbst-Zeitportal seine 1er-Stelle mit 10 und addiert einen Heldenwürfel dazu. Versetzt dann das Portal und das zugehörige Winter-Zeitportal auf diese Felder.

Kreaturen des Ava: Falls Pergamente auf dem Herbst-Sonnenaufgang-Feld liegen: Führt diese Effekte (gelbe Kästen auf „**Kreatur erscheint**“-Karten) in beliebiger Reihenfolge aus, auch gerade erst ins Spiel gekommene.

Noch gibt es **keine Erzählerbewegung**. Zuerst wird der **Winterliche Sonnenaufgang** ausgeführt. ➔





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Winterlicher Sonnenaufgang

Ihr könnt diese Karte zum Winter-Sonnenaufgang-Feld legen, um die Details des Winter-Sonnenaufgangs nachlesen zu können.

Kreaturenbewegungen:

Alle **Winter**-Gors (Schnee auf Standfigur) auf beiden Spielplänen laufen.
 Alle Wargors auf beiden Spielplänen laufen.
 Alle Steppenbüffel auf beiden Spielplänen laufen.
 Alle Wargors auf beiden Spielplänen laufen erneut.
 Alle Felltrolle auf beiden Spielplänen laufen.

Wärmendes Feuer: Auf beiden Spielplänen erhält jeder Held bei brennendem Feuer 5 Willenspunkte.

Die Tage werden kürzer: Der „Ewige Kälte“-Marker wird 1 Feld nach links geschoben. Liegt er bereits auf Stunde 1, bleibt er dort einfach liegen.

Die Feuer verlöschen: Auf beiden Spielplänen wird jedes brennende Feuer auf seine Rückseite gedreht.

Kreaturen des Ava: Falls Pergamente auf dem Winter-Sonnenaufgang-Feld liegen: Führt diese Effekte (gelbe Kästen auf „**Kreatur erscheint**“-Karten) in beliebiger Reihenfolge aus, auch von gerade erst ins Spiel gekommenen Kreaturen.

Erzähler: Beide Erzähler laufen nun 1 Buchstabe. Falls dadurch mehrere Kreaturenplättchen oder Legendenkarten ausgelöst werden, so führt zuerst die des Herbst-Spielplans und danach die des Winter-Spielplans aus.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Diese Legende besteht aus 62 Karten:
 A1-A8, B, 2x D, 2x G, H1-H2, N1-N4,
 6x Kreatur erscheint, 6x Kreatur besiegt,
 6x Bann brechen, 6x Bann gebrochen,
 2x Gestalt gefunden, 2x Gestalt genervt,
 Zeitportale erscheinen, 2x Zeitreise, Versteck,
 Rekas Wissen, 2x Sonnenaufgang,
 4x Vorgeschichte, 4x Epiloge. Dazu kommen
 2 große Seiten: Heldenwahl und Neue Regeln.

Legt die zwei **Andor-Spielpläne** aus dem Grundspiel („Herbst-Andor“) und aus „Die ewige Kälte“ („Winter-Andor“) so hin, wie es euch am sinnvollsten erscheint: Sie müssen nicht aneinander gelegt werden und der Herbst kommt bei Sonnenaufgang zuerst dran. Achtet darauf, dass ihr guten Zugang zu allen Leisten habt, ihr werdet jedoch keine Karten an die Legendenleisten anlegen müssen.

Wählt eure Helden. Beachtet dazu die Hinweise auf der **großen Seite „Heldenwahl“**. Die Hälfte der Helden startet auf dem Herbst-Spielplan. Die andere Hälfte startet auf dem Winter-Spielplan. Wählt bei ungerader Heldenanzahl selbst, welcher Spielplan bei Spielbeginn einen Helden mehr hat. Wählt aus, welche eurer Helden wo starten. *Diese Entscheidung hat keinen großen Einfluss auf die Legende. Ihr werdet darin nicht eingeschränkt. Es darf also z.B. „Die ewige Kälte“-Thorn auf dem Herbst-Spielplan und Grundspiel-Thorn auf dem Winter-Spielplan starten. Wenn ihr euch an die Story-Logik halten wollt, würde ich unter anderem empfehlen, zwei gleiche Helden nicht auf demselben Spielplan starten zu lassen, sowie Chada (wenn sie mitspielt) auf dem Herbst-Spielplan und Tenaya (wenn sie mitspielt) auf dem Winter-Spielplan starten zu lassen.*

Führt die **Checkliste** für den Herbst-Spielplan aus. Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt**, **7 Willenspunkten** und seinem Zeitstein auf dem Sonnenaufgang-Feld seines Start-Spielplans. Verteilt **6 Stärkepunkte** und **12 Gold** möglichst **gleichmäßig** auf die Heldengruppe.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Legt Sternchen auf die **Herbst-Buchstaben B, D, G und N** und die **Winter-Buchstaben D, G, H und N**.

Stellt den **Erzähler** aus „Die ewige Kälte“ auf den Buchstaben **Winter-A**. Deckt das **Erzähler-Symbol** des Herbst-Sonnenaufgang-Felds mit einem **roten X** ab.

Legt folgendes Material bereit:

Aus dem Grundspiel:

- Verdeckt und gemischt: 15 Kreaturenplättchen, 6 Pergamente, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter und 8 Geröllplättchen.
- 4 Bauernplättchen.
- Die Figuren „Hexe“ und „Prinz Thorald“.

Aus „Die ewige Kälte“:

- Alle Plättchen und Figuren außer Shron, Tuavahr, Takota und das rote X.
- 1 Karte „Große Kräuterkunde“.

Weiteres Material:

- 4 Zeitportale und 1 Zeitportal-Marker.
- 5 neue Figuren „Kreaturen des Ava“: Gebt den 3, die auf dem Boden stehen (Banator, Tanghorn, Grauskral) rote Standfüße und den anderen beiden schwarze Standfüße.
- 4 kleine Tanghorn-Gors.

Legt die **6 Legendenkarten „Bann brechen“** (grün) bereit. Ihr dürft euch ihre Vorderseiten jederzeit anschauen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➔



Legt **5 Gold** auf **Winter-30**.

Mischt verdeckt die **6 Pergamente**.

Mischt verdeckt folgende **6 Schneeplättchen**:

- 3x Steintafel
- 3x Steppenkräuter (1 von jeder Sorte)

Legt je 3 dieser Schneeplättchen unter jeden Spielplan. Dann deckt sie auf und guckt, welches Schneeplättchen welchem Spielplan zugeordnet wurde. Legt jeweils 1 **verdecktes Pergament** auf das entsprechende Feld des entsprechenden Spielplans:

- Yetohe-Tafel (Steppenbüffel): Feld 60
- Iquar-Tafel (Seeungeheuer): Feld 37
- Grehon-Tafel (Greif): Feld 81
- Blaubachbeeren: Feld 72
- Weiße Warzwurzeln: Feld 50
- Rotes Blutkraut: Feld 26

Mischt die 6 Schneeplättchen wieder und stellt sie als verdeckten **Stapel auf den Buchstaben Herbst-N**.

Nun sollten auf jedem Spielplan 3 verdeckte Pergamente liegen. Die Pergamente können in diese Legende **nicht** von Helden eingesammelt oder aufgedeckt werden. Ihre Bedeutung erfährt ihr bald.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



Mischt verdeckt folgende **13 Schneeplättchen** und verteilt sie auf die Schnee-Felder (Quadrate):

- 6x Schneesturm
 - 3x Brennholz
 - 2x Edelstein
 - 2x Stärkekpunkte +1
- (das sind alle übrigen außer 2x Willenspunkte, 3x Kräuter)

Legt je 1 erloschenes **Feuerplättchen** auf die Burg (Winter-0) und den Baum der Lieder (Winter-57).

Legt **1 Falke, 1 Fernrohr und 1 Trinkschlauch** auf **Winter-18**. Verteilt die übrigen Trinkschläuche und Fernrohre aus „Die ewige Kälte“ auf die Ausrüstungstafel. Legt das „**Ewige Kälte**“-Plättchen auf Stunde Winter-10. Falls nur 3 Helden mitspielen, rückt es ein Feld nach rechts, bei nur 2 Helden sogar 2 Felder.

Führt nun nacheinander **2 zufällige Winter-Kreaturenplättchen** aus. Erwürfelt die Positionen von **3 weiteren Winter-Kreaturenplättchen** auf der **Winter-Legendenleiste** (höchstens 1 pro Feld).
Hinweis: Mit Winter-Kreaturenplättchen sind gewöhnliche Kreaturenplättchen gemeint, aber es betrifft Winter-Felder, und es kommen statt Herbst-Gors Winter-Gors ins Spiel, statt Skralen Steppenbüffel, statt Wardraks Wargors und statt Trollen Felltrolle.

Falls ihr diese Legende zum ersten Mal spielt, lest nun die große Seite „**Neue Regeln**“ vor.

Lest danach weiter auf Legendenkarte A5.





Es war ein eiskalter Tag in Andor. Bauern bibbten in der Rietburg, Kreaturen schlichen durch den Schnee und die Vorratskammern der Andori wurden leerer und leerer.

Aufgabe 1: Die Helden müssen die **Winter-Rietburg** beschützen und verhindern, dass zu viele Kreaturen auf die goldenen Schilde kommen.

Die Ewige Kälte lag über Andor. Alle Helden waren ins Land der Steppe gezogen, um rettende Kräuter für die Eisschlafenden zu sammeln. Alle? Nein! Einige wenige Helden waren in Andor verblieben und wehrten eine Vielzahl von Kreaturen ab. So viele von ihnen auch dem Eisschlaf anfielen, stetig rückten neue Dunkle Gegner nach. Die Verteidiger Andors wurden immer weniger, ohne dass gute Neuigkeiten aus dem Osten kämen. Und noch wussten die Helden nicht, dass eine finstere Macht weitere Gefahren nach Andor rief. Gefahren, die sie mit Dunkler Magie in einem festen Bann hielt.

Stellt die Figur „Gestalt“ zum **Pergament** auf der **höchsten Winter-Feldzahl**, deckt es auf und aktiviert die entsprechende **Karte „Kreatur erscheint“**.

Die Stärkekpunkte dieser Kreatur werden als vermutlich als 8/14/20 angegeben. Das heißt: Bei 2 Helden 8 Stärkekpunkte, bei 3 Helden 14 Stärkekpunkte und ab 4 Helden 20 Stärkekpunkte. Merkt euch diese Notation.

Entfernt danach die Gestalt wieder vom Spielplan.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A6**.



Stellt alle **Helden**, die auf dem Winter-Spielplan starten, auf Feld **Winter-71**. Legt den **Winterstein** auf den Berg neben Winter-71. Er kann nicht aufgenommen werden.

Fürst Hallgard hatte eine Notkonferenz einberufen. Der Herrscher über Cavern spürte bereits die Kälte in seinen Knochen aufsteigen und befürchtete, dass es zu spät sei. „Unsere klügsten Köpfe können dem Winterstein mit ihrem komplexesten Konstruktionen keinen Kratzer zufügen, ohne zu Eisstatuen zu erstarren! Keiner von Rekas Tränken vermag die Kälte zu lindern! Ist dies unser Ende?“ „Warum schicken wir den Winterstein nicht woandershin, weit weg?“, fragte der grimmige Radan. „Keine Lehre aus Thoralds Taten gezogen?“, lachte Hallgard trocken. „Wir riskieren damit ohnehin nur, dass dieses mächtige Artefakt in feindliche Finger fällt.“ „Es fehlt uns an der Zeit“, murmelte Mart, „Wir würden bestimmt eine Lösung finden, wenn wir den Effekt des Artefakts nur für eine gewisse Zeit eindämmen könnten.“ „Das ist es! ZEIT!“, rief Hallgard und riss seine Augen auf. Der Zwergenfürst mahlte mit seinem Unterkiefer und schien mit sich selbst zu hadern. Dann rief er bestimmt: „Alle raus aus diesem Raum! Alle ... außer du, Mart!“

Versetzt nun alle Winter-Helden von Winter-71 auf **Winter-43**.

Wenn ihr wollt, könnt ihr jetzt die **4 Karten „Vorgeschichte“** lesen. Wenn ihr lieber gleich losspielen wollt, könnt ihr auf **Legendenkarte A7** weiterlesen, ohne spielrelevante Informationen zu verpassen.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit Vorgeschichte I

Enthält leichteste Spoiler für die Düsteren Zeiten.
Ihr könnt diese Legendenkarten überspringen, ohne
spielrelevante Informationen zu verpassen.

„Mart, höre mir gut zu“, flüsterte Hallgard, sobald alle anderen den Raum verlassen hatten. „Ich werde bald der Ewigen Kälte zum Opfer fallen. Meine Beine sind bereits taub geworden. Doch deine sind es nicht. Nimm diesen Schlüssel und eile zur geheimen Fürstenkammer. Die dort gesammelten Artefakte offenbaren Antworten auf das Leben, das Universum und den ganzen Rest. Ein bestimmtes Artefakt kann uns hoffentlich in der hiesigen Lage weiterhelfen. Reise zur Geheimen Kammer, öffne sie mit meinem Fürstenschlüssel und bringe mir die **Sphäre** zurück. Eine faustgroße metallene Kugel aus einem Geflecht ineinander verschlungener Streben. Du wirst sie erkennen, wenn du sie siehst.“

„Und was soll ich mit dieser Sphäre tun?“, fragte Mart. „Du? Nichts!“, keuchte Hallgard. „Das Wissen um diese Apparatur ist zu gefährlich, als dass es irgendjemandem mehr anvertraut werden sollte, als zwingend nötig. Ich selbst werde die Sphäre handhaben. Bringe sie mir, ehe auch ich dem Eisschlaf anheimfalle!“

Lest jetzt weiter auf der Rückseite dieser Karte.

Während Mart mit dem Schlüssel zur geheimen Fürstenkammer davonhastete, ließ Hallgard sich auf seinen Thron zurücksinken. Seine Gedanken rasten. Hätte er Mart doch vom Geheimnis der Sphäre erzählen sollen? Hallgard spürte, wie die Ewige Kälte durch sein Fleisch kroch und seine Muskeln verhärtete. Wohl ahnend, dass er nicht mehr atmen würde, wenn Mart zurückkehrte, stolperte der Fürst zu seinem Schreibpult. Hektisch tauchte er eine silberne Feder in ein Fässchen Geheimtinte, welche in wenigen Tagen verblasen würde. Dann suchte er in seinem Gedächtnis die Instruktionen hervor, die ihm sein Vater Hallwort einst hinterlassen hatte, ehe dieser neugierig in den Norden gereist war. Seinem Tod entgegen. Hallgard wünschte sich, er hätte damals besser zugehört. Doch so viele andere Gedanken waren zu dieser Zeit durch seinen noch nicht einmal 80 Jahre jungen Kopf geschossen, allen voran Wut auf seinen Vater und dessen Missachtung der Zwergentradition. Was hatte Hallwort schon wieder gesagt, wie man das Ding aktivierte? Und worauf sollte man unbedingt achten, wenn man es einsetzte?

Lest jetzt weiter auf „Vorgeschichte II“.



Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit Vorgeschichte II

Mart hatte die Hoffnung nie aufgegeben. Die schwach summende silberne Sphäre in seiner Manteltasche versprach Rettung für Cavern und die umliegenden Reiche. Doch die Ansammlung trauernder Zwerge vor dem Thronsaal verriet Mart, dass er nicht schnell genug gewesen war. Auch den weisen Fürsten hatte es erwischt. Man ließ Mart nicht einmal den erstarrten Hallgard sehen. Mit gesenktem Kopf reichte ihm seine Schwester Ragga, eine Wächterin Hallgards, ein versiegeltes Pergament. „Vom Fürsten. Nur für deine Augen bestimmt“, sprach sie. Mit zitternden Fingern entrollte Mart die Botschaft. Zittrige Runen und hastige Skizzen übersäten sie. Instruktionen von Hallgard. In schlichten Lettern stand dort beschrieben, wie man die Streben und Schalter zu betätigen hatte, um die Sphäre zu nutzen und – nein, Hallgard schien Mart immer noch nicht verraten zu wollen, was die Apparatur denn tat, wenn sie aktiviert worden war. Doch hatte er ihm hoffentlich genug mitgeteilt, dass Mart es selbst herausfinden konnte.

„Das Schicksal liegt in deinen Händen, Mart“, endete die Nachricht des Fürsten. „Ich vertraue auf deine Diskretion. Denn, wenn diese Macht in die falschen Hände gerät, ist noch so viel mehr als nur das jetzige Cavern in Gefahr.“

Lest jetzt weiter auf der Rückseite dieser Karte.

Ohne zu verstehen, kehrte Mart rasch in seine Wohnkammer zurück, an seinen zwei Eulenküken vorbei, in seinen kleinen Schlafraum. Dort versuchte er im flackernden Licht eines Glutholzes, Hallgards zu folgen. Doch waren sie unvollständig, widersprüchlich, unverständlich. Dazu kam, dass die Zeichen auf dem Dokument stetig verblassten. Wollte er sie abschreiben? Durfte er dies überhaupt?

Mart schob die letzte Querverstrebung runter und legte ein Kontrollzelle in der Mitte der Kugel frei. Doch konnte er nicht mehr entziffern, welchen Hebel er nun umlegen musste. Wagte er es, zu improvisieren?

Da klopfte es an der Tür. Herein trat Marts treuer Lebensgefährte Bort, mit einer Tasse warmen Tees in der Hand und bestimmt einigen beruhigenden Worten auf der Zungenspitze. Doch statt diese Worte zu teilen, erstarrte Bort bloß, als er die Sphäre in Marts Hand erblickte.

„Bei Nehals feurigem Kot! Woher hast du die?“

„Aus der geheimen Kammer unseres Fürsten. Weißt du etwa, was sie ist? Was sie kann?“

„Ein wenig. Ich bin ihr bloß einmal begegnet, und das ist lange her.“ Bort starrte die Sphäre ängstlich an, ehe er anhängte: „Es verwundert mich, dass sie ihren Weg zurück nach Cavern fand. Sei vorsichtig mit ihr, Mart.“

„Bin ich doch stets“, versuchte Mart, selbstsicher zu erscheinen.

„Kaulquappenquatsch!“, entgegnete Bort.

Lest jetzt weiter auf „Vorgeschichte III“.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit Vorgeschichte III

„Hallwort nannte die Sphäre unsere letzte Hoffnung.“
 „Dem mag so sein“, murmelte Bort, „Doch habe ich keine guten Erinnerungen an sie. Wir mussten beim feurigen Gott schwören, niemandem von der Wirkungsweise dieser Apparatur zu erzählen, damit die Details nicht in die falschen Hände gelangen konnten.“
 „Du musst mir ja nichts erzählen, nur helfen. Erinnerst du dich zufälligerweise noch daran, wie die Sphäre ausgelöst wird? Die letzten Aufzeichnungen unseres Fürsten sind leider bloß lückenhaft – und werden immer blasser.“
 Bort kratzte sich am Bart. „Kaum. Ich war noch ein frischgebackener Wächter und löste die Sphäre nie selbst aus. Darf ich?“
 Vorsichtig überreichte Mart seinem Partner die verblassenden Pläne. Bort verglich die Verstrebungen der Sphäre mit den Skizzen und bemängelte einige Unterschiede, welche auch Mart schon aufgefallen waren.
 „Nein, das kommt mir alles unbekannt vor. Warte, ich hole Papier“, meinte Bort, „Besser, wir zeichnen ab, was wir an Anweisungen haben, ehe sie völlig verschwinden.“
 Schon war er wieder zum Zimmer hinausgehuscht. Mart blickte angestrengt auf Hallgards Notizen und versuchte sie sich einzuprägen.

Lest jetzt weiter auf der Rückseite dieser Karte.

„Kreatok, steh ‘mir bei!“, erklang Borts fluchende Stimme aus dem nächsten Raum, gefolgt von einem lauten Scheppern. Vermutlich war Bort mal wieder zu hastig gerannt und hatte einen Tisch gestreift.
 „Alles grün?“, erkundigte sich Mart. Keine Antwort ertönte. Das war leicht besorgniserregend.
 „Was machst du da?“, erklang eine heisere Stimme direkt hinter Mart, die nicht zu Bort gehörte. Mart fuhr herum und erstarrte. Das war definitiv besorgniserregend. Vor ihm schwebte die bläulich schimmernde Gestalt eines Greises, der griesgrämig auf ihn herunterblickte. Ein Mensch, allem Anschein nach. Oder zumindest war er einst einer gewesen. Sein gebückter Kopf streifte den Türrahmen. Hinter ihm konnte Mart knapp eine am Boden liegende Gestalt ausmachen, die unschön wie Bort aussah.
 „Nein, nein, hör nicht auf! Das sieht ja höchst interessant aus, was du hier tust“, sprach der Greis. „Ich kann mich nur nicht entscheiden, ob ich dieses Artefakt aufhalten oder studieren sollte.“
 „Wer ... wer seid Ihr?“, fragte Mart.
 „Das ist kaum von Belang. Ich bin hier, um euch zu helfen“, nickte der Greis, „Und diese Sphäre sieht so aus, als könnte sie mir sehr gut helfen. Wenn sie nicht falsch ausgelöst wird. Ich vermute ...“
 Er starrte in die Kugel hinein.
 „... ja, ich vermute, du musst nur noch dieses Zahnrad dahinten zwei Speichen weiterdrehen. Dann kommt alles gut.“

Lest jetzt weiter auf „Vorgeschichte IV“.



Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit Vorgeschichte IV

In Gegenwart dieses eigenartigen Wesens weiter an diesem streng geheimen und höchst gefährlichen Artefakt zu werkeln, erschien Mart alles andere als angebracht. Welche anderen Optionen standen ihm offen?
 „Dann mache ich es halt selbst“, grummelte der Greis. Er langte nach der Sphäre. Da hatte Mart aber genug, sprang selbst vor und schnappte dem Greis die Sphäre weg.
 Ein wenig zu energisch.
 Ein lautes Klicken ertönte.
 Mart hatte einen Mechanismus ausgelöst.
 Die Sphäre begann zu surren und zu dampfen. Blauer Dampf stieß aus einer Öffnung in ihrer Seite, waberte in die Luft und wogte, festigte sich jedoch nicht. Ein Knall ertönte. Alles wurde dunkel. Mart fühlte, wie die Welt sich um ihn herum drehte, ihm die Luft ausging ...
 ... und frische Luft in seine Lungen strömte, während er nach Atem japste. Er blickte sich ängstlich um. Er lag auf dem Boden seiner Wohnhöhle, doch etwas war falsch. Der flauschige Teppich, auf dem Marts Gesicht ruhte, den sollte es eigentlich nicht mehr geben. Der war bei einem feurigen Unfall vor einigen Wochen verbrannt, und Mart hatte sich bislang nicht um einen Ersatz gekümmert.

Lest jetzt weiter auf der Rückseite dieser Karte.

Vorsichtig erhob sich Mart und blickte sich in seiner Wohnhöhle um. Da war noch mehr, das nicht stimmte. Sein Schaukelstuhl und sein Ecktisch standen beide am falschen Ort, noch wie von vor seiner kürzlichen großen Höhlenumstellungsaktion. Der mächtige rote Edelstein, den Mart unlängst erworben hatte, hing nicht an der Wand. Bort war nirgends mehr zu sehen. Dafür war da immer noch dieser bläulich glühende Greis, der auf ihn herunterstarrte.
 „Was hast du getan?!“, rief der Greis. Wütend grabschte er die Sphäre aus Marts Griff und starrte sie an. Das Ding stotterte und zuckte vor sich hin und reagierte nicht auf die Versuche des Greises, etwas an ihr einzustellen. Sein Mund verzog sich und er brüllte erneut: „Was hast du getan?! Die Schatten der Gegenwart und der Zukunft ... sie sind alle falsch! Verzerrt! Verändert!“
 Mart wusste selbst nicht, was genau er getan hatte. Musste er auch nicht. Denn in diesem Augenblick beruhigte sich die Gestalt schlagartig. Breit grinsend murmelte sie: „Ah, natürlich! Ich machte mir umsonst Sorgen. Wie konnte ich bloß so blind sein? Wie konnte ich das nur vergessen?“
 Ohne weitere Erklärungen breitete der Greis gebieterisch seine Arme aus und rief einige finstere Worte in einer fremden Sprache. Dunkelheit überkam Mart und er sank in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A7.



Wer die Düsternen Zeiten durchspielte, mag sich erinnern, dass Mart nach dem Überfall des Schattens sofort erkannte, dass die Sphäre aus der geheimen Kammer fort war. Doch woher wusste Mart von der Sphäre? Vielleicht ist ja ein Abenteuer wie dieses hier dafür verantwortlich. :)



Es war ein ganz gewöhnlicher Tag in Andor. Bauern arbeiteten, Kreaturen schlichen herum, Prinz Thorald kehrte von einem Spähtrupp heim. Die Vorratskammern der Rietburg wurden gefüllt, denn bald würde der nächste Winter heranrücken. Doch die Andori machten sich keine Sorgen. Bislang war noch kein Winter länger als üblich geblieben. Und von einem Winterstein oder einem gefährlichen Eisschlaf der Ewigen Kälte hatte noch kein Bauer gehört. Seitdem sich der Barbarenkönig gegenüber Brandur ergeben hatte, siedelten Vertreter der Barbaren-Stämme im östlichen Rietland. Viele von ihnen waren inzwischen Freunde geworden.

Legt je 1 **Iquar-Plättchen** auf **Herbst-40** und **Herbst-64**. Diese werden ganz wie Bauernplättchen behandelt und können zu einer beliebigen Rietburg gebracht werden. Stellt die Figur „**Tranuk**“ auf **Herbst-64**. Er kann mit der Aktion „**Tranuk bewegen**“ pro Stunde bis zu 4 Felder weit bewegt werden und stärkt im Kampf.

Führt nun nacheinander 2 zufällige **Herbst-Kreaturenplättchen** aus. Erwürfelt danach die Positionen von 3 weiteren Herbst-Kreaturenplättchen an der **Herbst-Legendenleiste** (höchstens 1 pro Feld).

Aufgabe 2: Die Helden müssen die **Herbst-Rietburg** beschützen und verhindern, dass zu viele Kreaturen auf die goldenen Schilde kommen.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A8**.



Bestimmt nun nacheinander die **Start-Positionen** der Helden, die auf dem Herbst-Spielplan starten, indem ihr je **zwei Heldenwürfel** werft und diese **multipliziert**. Dadurch können Nebelplättchen ausgelöst werden.

Der Frieden war trügerisch. Wie den Helden bald bewusst würde, war eine neue Bedrohung nach Andor gelangt. Und sie hatte in der Zukunft bereits große Gefahren ausgelöst.

Stellt die Figur „**Gestalt**“ auf **Herbst-71**. Legt einen **großen schwarzen Würfel** über das Erzähler-Symbol des Herbst-Sonnenaufgang-Felds. Jeden Sonnenaufgang wird dieser Würfel geworfen und die Gestalt bewegt sich **so viele Felder** in Richtung des nächstgelegenen **Pergaments**. Bei mehreren möglichen kürzesten Wegen entscheidet ihr. Erreicht die Gestalt das Pergament, beendet sie ihre Bewegung, das Pergament wird aufgedeckt und die entsprechende **Karte „Kreatur erscheint“** wird vorgelesen. Jedes Pergament löst eine andere Kreatur des Ava aus.

Aufgabe 3: Wendet die Gefahren durch alle ausgelösten Kreaturen des Ava ab (auch die bereits ausgelöste auf dem Winter-Spielplan), ehe ein Erzähler ein „N“ erreicht.

*Vielleicht mussten nicht alle Gefahren durch Kämpfe abgewandt werden. Kam einem Helden etwa ein Einfall? Ihr dürft nun eine beliebige **Karte „Bann brechen“** lesen.*

Danach beginnt der Held auf dem **Herbst-Spielplan** mit dem **niedrigsten Rang**.



Die tapferen Bauern waren damit beschäftigt, ihre letzten Ernten zu den großen Vorratskammern der Rietburg zu bringen. Auf einmal öffneten sich schwirrende bläuliche Portale an verschiedenen Stellen. Sofort zogen die Helden aus, um diesen eigenartigen Erscheinungen nachzugehen.

Legt **Zeitportale** auf die Felder **Herbst-32** und **Herbst-35** und einen **Zeitportal-Marker** neben das Brunnen-Symbol des Herbst-Sonnenaufgang-Felds.

Zur Erinnerung: Ihr könnt auch einfach Sternchen verwenden.

Wenn ihr **schwerer spielen** wollt, stellt jetzt **Wargors** auf **Herbst-32** und **Herbst-35**.

Die Regeln zu Zeitportalen erfahrt ihr unten auf der **großen Karte „Neue Regeln“**.

Kurzfassung: Helden, Bauern/Iquar und Begleitfiguren, die bei einem Zeitportal stehen, können sich kostenlos auf das gleiche Feld auf dem anderen Spielplan versetzen. Die Gestalt kann das sogar mitten in ihrer Bewegung.

Die Zeitportale bleiben im Spiel. Jeden Sonnenaufgang ändern sie ihre Position. Die jetzige 1er-Stelle der Feldzahl eines Zeitportals wird seine neue 10er-Stelle und die neue 1er-Stelle wird mit einem Heldenwürfel zufällig bestimmt.

Wenn ihr **leichter spielen** wollt, darf ein Held jederzeit **5 Willenspunkte** abgeben, um ein Zeitportal auf seine aktuelle Feldzahl zu verschieben (auf beiden Spielplänen).

Lest jetzt weiter auf „Zeitportale erscheinen“. ➔



Die Ewige Kälte hatte Andor fest im Griff. Da öffneten sich auf einmal schwirrende bläuliche Portale an verschiedenen Stellen. Sofort wurden die Helden ausgesandt, um diesen eigenartigen Erscheinungen nachzugehen.

Legt **Zeitportale** auf die Felder **Winter-32** und **Winter-35**.

Dies kam den Helden seltsam bekannt vor. Vor nicht mal einem halben Jahr war etwas ganz Ähnliches in Andor vorgefallen. Leider konnten sich die hier anwesenden Helden alle nur ganz schwammig an diese Zeit erinnern. Doch hatten ihnen andere Andori von den Vorfällen erzählt. Seltsame Portale hatten sich schon damals geöffnet und gruselige Gegner waren daraus hervorgetreten. Es stand zu befürchten, dass sich dieses ungeklärte Phänomen hier wiederholte. Kein gutes Zeichen.

Wenn der erste Held durch ein Zeitportal reist, lest die passende **Karte „Zeitreise“** vor:

- „**Zeitreise ins Zukünftige**“ für eine Reise vom Herbst-Andor ins Winter-Andor.
- „**Zeitreise ins Vergangene**“ für eine Reise vom Winter-Andor ins Herbst-Andor.

Lest diese Karte nach Herbst-B vor.



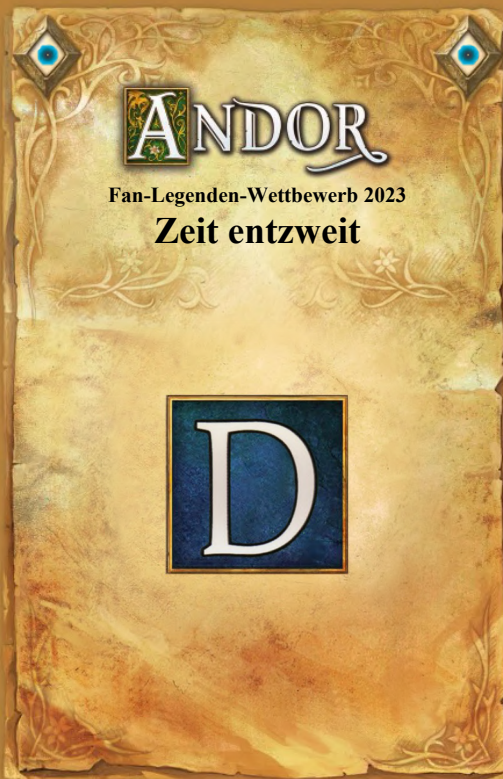
Mart, ein Zwergenwächter, wandte sich zögerlich an einen der Helden. Ein gruseliger, bläulicher Greis habe ihn überwältigt und ein wertvolles Artefakt der Schildzwerge gestohlen! Es war nicht auszuschließen, dass dieser Vorfall für diese eigenartigen Zeitportale verantwortlich war, welche durch Andor waberten. Obwohl Mart sich geheimnisvoll gab und keine weiteren Details zu diesem gestohlenen Artefakt herausrückte, war klar: Die Helden wollten ihm helfen und den Greis aufspüren.

Legt ein Sternchen zur Gestalt (dieses bewegt sich mit ihr mit). Steht ein Held bei ihr, bevor der Winter-Erzähler H erreicht hat, wird die Karte „**Gestalt gefunden!**“ vorgelesen (nach einer etwaigen Karte „Kreatur erscheint“). Hinweis: Dies ist wichtig, aber kein Legendenziel.

Wer könnte mehr zu dieser Angelegenheit wissen? Zwei Helden blickten einander an. Gleichzeitig rief der erste „Die alte Reka an der Narne – sofern wir sie finden können!“ und der andere „Der alte Seher im Wachsamem Wald – sofern er zuhause ist!“

Legt ein Sternchen zu **Rekas Figur**. Wenn ein Held auf Rekas Feld steht, dürft ihr die Karte „**Rekas Wissen**“ vorlesen.

Wenn ihr **leichter spielen** wollt, legt **1 Sternchen** und **3 Gold** auf **Herbst-52**. Fortan darf dort kein Gold mehr aufgenommen werden. Ein Held, der auf Herbst-52 gleich viel Gold ablegt, wie bereits auf dem Feld liegt, darf dafür jeweils eine beliebige Karte „**Bann brechen**“ vorlesen.



Wenn ihr **leichter spielen** wollt, dürft ihr diese Karte überspringen.

Im Schneegestöber wurden die Silhouetten weiterer Kreaturen sichtbar.

Stellt **Wargors** auf die Felder **Winter-49** (im Wald oben rechts) und **Winter-18** (mittig).

Generelle Einsatzregel (gilt für alle Kreaturen):
Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld gestellt.



Einem Helden kam ein Gedanke: „Wenn die zukünftigen Helden wissen, dass ihre Rietburg in ihren letzten Monaten nicht überrannt wurde, müssen wir die herbstliche Rietburg doch gar nicht extra verteidigen. Wir sollten einfach alle in die Zukunft reisen und gegen die Ewige Kälte helfen!“

Da ertönten Hilferufe. Hungrige Kreaturen belauerten die Höfe hartgesottener Bauern. Und unser Held verspürte trotz seiner These den heldenhaften Drang, den Andori zu helfen. Gut für ihn. Das grinsende Gesicht der Gastwirtin Gilda trat vor sein inneres Auge. Gildas Lieder enthielten oft gute Ratschläge. Sollte er stattdessen in der Taverne zum Trunkenen Troll um Rat fragen gehen?

Legt nun **1 Sternchen** und **2 Herbst-Kreaturenplättchen** auf **Herbst-72** (verdeckt). Ein Held auf Herbst-72 darf die Kreaturenplättchen aktivieren und das Sternchen entfernen, um hier weiterzulesen.



Vor der Tür zur gemütlichen Gaststätte war der Trunkene Troll schnarchend zusammengesunken. Gilda schmetterte die letzten Worte einer Ballade zum Blutstrom. Zahlreiche Tavernengäste sangen mehr begeistert als begabt mit. Der Held quetschte sich zu Gilda hindurch. Jene lächelte breit: „Ah, ihr Tapferen! Womit kann ich dienen: Met, Brötchen, Liedkunst? Soso, an Informationen seid ihr interessiert? Gerne! Wozu? Ah, eine faszinierende Sachlage! Mich erinnert dies an ein melancholisches Musikstück, das mir Mami manchmal vortrug. Mal sehen, ob ich mich noch an die Schlüsselwörter der Sage erinnere.“

Ihr dürft nun eine beliebige „**Bann brechen**“-Karte vorlesen.



Schlechte Nachrichten von Baum der Lieder! Melkart, der Oberste Priester von Mutter Natur, war als Eisschlafender in der Falknerei des Baums des Lieder aufgefunden worden. Neben ihm ein altes Buch, aus dem eine Seite herausgerissen worden war – eine ganz untypische Handlung für Melkart. Das vandalisierte Werk hieß „Grundlagen der Magye, wye sye von Hadryern eyner Unkundygen vermyttelt wurden.“ Der weitere Text nach der herausgerissenen Seite handelte von magischen Bannen über Lebewesen, die manche Zauberer offenbar lösen konnten. Waren die Kreaturen des Ava über solch magische Banne in die Kontrolle dieser mysteriösen Gestalt geraten? Falls ja, wie konnte man sie lösen? Wer könnte mehr zu ihnen wissen? Der Handelszwerg Garz war in Gildas Absenz stellvertretender Tavernenwirt im Trunkenen Troll. Der gierige Händler hatte gute Informationsquellen und somit oft Wahres für Bares anzubieten. Und er mochte bekanntlich glänzende Klunker. Legt **1 Sternchen** auf **Winter-72**. Ein Held, der auf Winter-72 einen **Edelstein** abgibt, darf das Sternchen entfernen und hier weiterlesen:



Garz biss auf den Edelstein und knurrte grantig: „Pff, völlig wertlos, der Kiesel. Und dafür willst du auch noch eine Belohnung, häh? Ach, meine Mutter sagte mir immer, ich hätte ein zu weiches Herz! Na gut, lass mich überlegen, ob ich alte Händlerseele etwas Preiswertes aufgeschnappt habe. Wozu wollt ihr was wissen?“

Ihr dürft nun eine beliebige „**Bann brechen**“-Karte vorlesen.



Ein hünenhafter Yetohe-Krieger stapfte auf einer gehörnten Steppenechse herbei. Die Helden (und der jüngere Tranuk) trauten ihren Augen kaum, als sie sahen, was für eine Verwandlung Tranuk durchgemacht hatte. Doch der fröhlichen Nachricht wollte niemand misstrauen: Es gab keinen Grund mehr, Evakuationen in eine wärmere Zeit zu planen. Das Land der drei Brüder war sicher! Der dortige Winterstein war in ein Eisschwert verwandelt und „Carlion“ getauft worden. Tranuk wollte nun den Winterstein aus Andor abholen und verwandeln, um die Ewige Kälte über Andor zu beenden. Und ein weiteres freundliches Wesen war nach Andor aufgebrochen. Ein flapsiger, fledriger Fuchs mit einer roten Stupsnase. Stellt die Figuren „Großer Yetohe-Krieger“ und „Flederfuchs“ auf Winter-66. Ihre Regeln findet ihr im Begleitheft von „Die ewige Kälte“. Ein beliebiger Held erhält **Carlion**. Es kann wie üblich 1x pro Tag in einer Kampfrunde eingesetzt werden, damit der Gegner (auch Kreaturen des Ava) 1 Würfel weniger wirft. Doch nicht nur die Helden erfuhren von dieser freudigen Entwicklung. Mit einem Knall erschien der glühende Greis an der Zwergenmine und stahl den dort gelagerten Winterstein. Das hatte er davon, die vermeintlich hilflosen Vorhaben der Helden zu unterschätzen. Er musste sein jüngeres Selbst aufsuchen und warnen, damit es nicht dieselben Fehler wie er machen würde – und doch ahnte der Greis bereits, dass ihm dies nicht gelingen würde.

Lest nun weiter auf „Gestalt genervt“, sofern diese Karte noch nicht vorgelesen wurde. Falls schon, so lest stattdessen auf Legendenkarte H2 weiter. ➔



Der Greis fluchte. Wo hatte er sich damals nur versteckt?

Legt verdeckte **Zielmarker** auf **Herbst-15**, **Herbst-19** und **Herbst-63**. Stellt die **Gestalt** auf **Winter-71** und legt den **Winterstein** zu ihr (dieser bewegt sich mit ihr mit und kann nicht aufgenommen werden). Legt **1 großen schwarzen Würfel** neben das Herbst-Sonnenaufgang-Feld. Nach dem nächsten Sonnenaufgang wird der Würfel auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Fortan wird der Würfel jeden Sonnenaufgang geworfen und die Gestalt so viele Felder auf den nächstgelegenen Zielmarker zubewegt. Erreicht sie ihn, beendet sie ihre Bewegung und deckt ihn auf. Ist es ein **rotes Kreuz**, kommt der Zielmarker aus dem Spiel. Ist es das **grüne Häkchen**, wird ein Erzähler auf N vorgesetzt und die Legende ist **verloren**.

Helden dürfen einen Zielmarker auf ihrem Feld aufdecken und ihn danach, wenn er das grüne Häkchen ist, mit einem anderen Zielmarker im Spiel vertauschen.

Die Gestalt hat **20/30/40 Stärkekpunkte** und wirft **keine Würfel**. Wenn ihr Kampfwert in einer Kampfrunde nicht übertroffen wird, verliert jeder am Kampf beteiligte Held **3 Willenspunkte** (zusätzlich zum Willenspunkte-Verlust durch geringeren Kampfwert). Ein Schild schützt davor.

Wenn ihr **leichter/schwerer spielen** wollt, hat die Gestalt **10 Stärkekpunkte weniger/mehr**.

Legendenziel: Übertrefft den Kampfwert der Gestalt 1x. Dann wird ein beliebiger Erzähler auf N vorgesetzt. Um zu gewinnen, müssen dann alle Gefahren durch die ausgelösten Kreaturen des Ava abgewendet worden sein.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Lest diese Karte vor, sobald der erste Erzähler einen Buchstaben N erreicht.

Versetzt nun auch noch den anderen Erzähler auf den Buchstaben N.

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, falls ...
 ... beide **Rietburgen** verteidigt wurden,
 ... keine **Pergamente** mehr im Spiel sind, und
 ... die **Gestalt besiegt** wurde, bevor sie ihr jüngeres Selbst (grüner Zielmarker) erreichen konnte.

Der Greis stürzte zu Boden. „Ich wusste, dass ihr mich aufhalten werdet. Eigenartig, diese Zeitgefüge. Wie kann es sein, dass ich mein früheres Selbst nicht warnen kann, obwohl ich weiß, was euch gleich erwartet?“ Er hob seine Hände, blaue Stränge der Magie formend, bereit, erneut davonzuteleportieren ... und sackte bewusstlos zusammen, als ihn ein heldenhafter Schlag auf den Hinterkopf traf. Die Helden brachten die Gestalt zum Kerker unter der verschneiten Rietburg. Eine dortige Zelle hielt eine waschechte Schattenhexe gefangen, da würde doch hoffentlich auch ein teleportierender Greis nicht ausbrechen vermögen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2. →

Autor: Butterbrotbär. Ein riesiges Dankeschön an Kar éVarin, Troll, Schlafende Katze, Towa und natürlich Meister Menzel und alle anderen Andori.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, falls ...
 ... sie **kein gutes Ende** nahm. ;)





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Die Helden waren frohen Mutes, dass der ältere Tranuk und seine neuerdings schreckliche Steppenechse den Winterstein sicher ins Land der drei Brüder zurückbringen würden. Nun war es an der Zeit zu feiern.

Ehe einige von ihnen in ihre eigene Zeit zurückkehren würden, versammelten sich alle beteiligten Helden, der jüngere Tranuk und einige andere Eingeweihte ein letztes Mal in der Vergangenheit, bei der herbstlichen Taverne zum Trunkenen Troll. Sie stießen an auf ihren Sieg über die Ewige Kälte, an einem Tisch ein wenig abseits des Hauses, um kein Misstrauen vergangener Tavernengäste zu wecken. Die beiden Rekas unterhielten sich prächtig und ließen sich zu einer Honigmilch überreden, auch wenn die ältere seltsam besorgt aussah.

Ein Held bekam feuchte Augen, als er die jüngere Gilda in der Ferne eine ihrer Balladen schmettern sah. Bald würde die ältere aus dem Eisschlaf erwachen und wieder solche Lieder zum Besten geben können.

Manch einem schmerzte der Kopf darüber, was sie soeben erlebt hatten. Oder war es Gildas Met, der ihnen zu Kopfe stieg? Hmmm ... schmeckte dieser Met nicht irgendwie bitterer als sonst?

Einer nach dem anderen kippten die Trinkenden um, als sie ihre Kräfte verließen. Manche rutschten gar von ihren Stühlen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N3. →



Mit einem Knall erschien die jüngere glühende Gestalt triumphierend auf dem Tisch. „Das habt ihr davon, mich aus meinem Versteck zu verjagen versuchen! Ob ihr wohl ahntet, was ich vorhatte? Doch fürchtet euch nicht, ich werde euch nicht schaden. Ich bringe die Zeitverirrten unter euch sogar in ihre eigene Zeit zurück. Ihr Helden müsst es schließlich noch mit Varkur aufnehmen.“

„Wasss?“, nuschelte einer der Helden.

Der jüngere Greis schnaubte. „Ich habe es vorausgesehen. Ihr werdet Qurun überwinden, das drohende Ende Hadrias, Ihr werdet die zankenden Orden vereinen. Ihr tut Gutes. Und so sollt ihr weiter leben und fröhlich walten. Dennoch will ich euch natürlich nicht die Gelegenheit geben, mich aufzuhalten. Darum dürft ihr euch nicht daran erinnern, was in den letzten Tagen geschah.“

„Wiiie?“, murmelte der Held.

„So!“, grinste der Greis. Er zückte eine Phiole, in der nur noch ein kleiner Rest eines leuchtenden Trunks umherschwappte. „Eine Tinktur gegen Seelenschmerz. In geringen Dosen kann sie schmerzhaftes Erinnerungen erträglich machen oder gar ganz löschen. Doch vermag sie vieles mehr. Wenn ich sie richtig dosiert habe, werdet ihr gerade schön die Ereignisse der letzten Tage vergessen. Damit ich beruhigt das Eintreffen der Ewigen Kälte vorbereiten kann. Welches, wie ich weiß, ein gutes Ende für mich nehmen wird. Und ihr ... ihr werdet wohl in die sichere Ferne fliehen? Ich empfehle Hadria.“

Ein diabolisches Gekicher entfloß dem Greis.

Dann umfing die Helden der Mantel der Ungewissheit.

Lest nun weiter auf Legendenkarte N4.



Als die Helden wieder erwachten, befanden sich alle wieder zurück in ihrer eigenen Zeit. Es war ihnen, als hätten sie einen langen Schlaf mit wilden Träumen hinter sich gehabt. Und sie teilten nur noch unwirkliche, unzusammenhängende und uneinordbare Erinnerungen an die wilden Ereignisse der letzten Tage.

Zunächst ziemlich verwirrt, kamen die Helden nach Augenzeugenberichten von aus der Ferne zugeschaut habender Andori zum Schluss, dass sie einen weiteren gefährlichen Gegner Andors erfolgreich besiegt hatten. Ein glühendes Wesen, welches durchs Land gehuscht war und seltsame Portale geöffnet hatte. Doch diese Portale waren nun geschlossen und die Gestalt vertrieben, auch wenn sie im finalen Kampf offenbar die Geister der Helden benebelt und ihre Erinnerungen verschleiert hatte.

Die Helden in der Zukunft wurden zudem darüber informiert, dass sie die Gestalt gefangen und eingesperrt hatten. Leider hatte diese sich aus der Gefängniszelle unter der Rietburg wegteleportieren können, ehe sie die Helden hätte über ihre Motive informieren können. Doch viel wichtiger waren die Taten der restlichen Helden im Steppenland gewesen. Vögel zwitscherten. Die Eisschlafenden erwachten nach und nach: Gilda, Thoralds Trupp, Chada, Hallgard, Melkart und noch so viele mehr ... selbst der alte Troll neben dem alten Wehrturm! Die ewige Kälte lichtete sich. Der Frühling nahte. Die Legende hatte ein gutes Ende genommen. Alles war gut.

Wenn ihr wollt, könnt ihr jetzt die Karten „Epilog“ lesen.



Kartenauswahl Kreaturen des Ava

Diese Seite ist nur für Computer-Spieler. Die Legendenkarten-Bilder sollten euch jeweils mit einem Klick zur richtigen pdf-Seite führen.

Kreatur

Kreatur erscheint

Kreatur besiegt

Bann brechen

Bann gebrochen

Die Myrk



Schattenhäuptling



Banator



Mondseehexe



Tanghorn



Grauskral







Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



**Kreatur erscheint 7:
Die Myrk**

Lest diese Karte vor, wenn
Pergament 7 aufgedeckt wird.

Die Myrk hatte schon mehrere Aufträge des Greises in seinem magischen Bann erfüllt. Sie war dem Ruf des Wintersteins gefolgt und hatte die Helden darin behindert, die Ewige Kälte zu bekämpfen. Und auch jetzt wusste sie besser als die anderen Kreaturen des Ava, was vor sich ging. Sie wusste, dass sie den Helden den Zugang zu den Werken ihres Gebiets zu untersagen hatte – und befahl anderen Kreaturen, sie dabei zu unterstützen.

Stellt die **Myrk** auf das Feld von Pergament 7 und verschiebt Pergament 7 auf das **Sonnenaufgang-Feld** desselben Spielplans.

Jeden Sonnenaufgang, wenn die Pergamente dieses Spielplans an die Reihe kommen (nachdem die Zeitportale versetzt wurden): Stellt die Myrk zum **Zeitportal** dieses Spielplans mit der **niedrigeren Feldzahl**. Wählt eine **Kreatur aus dem Vorrat** und stellt sie auf das Feld des Zeitportals dieses Spielplans mit der **höheren Feldzahl**, außer dort steht bereits eine Kreatur (auch Kreatur des Ava). Während die Myrk auf einem Spielplan steht, kann ein Held auf dem Spielplan der Myrk, auf dem Feld einer Kreatur (auch Kreatur des Ava), kein Zeitportal nutzen. In die andere Richtung gehen die Portale aber immer noch. Sind keine Zeitportale im Spiel, geschieht vorerst nichts.

Die Myrk hat im Kampf **8/14/20 Stärkekpunkte**, **7 Willenspunkte** und würfelt mit **zwei roten Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert). Falls ihre Willenspunkte auf 0 fallen, so lest die **Karte „Myrk besiegt“** vor.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Myrk besiegt

Lest diese Karte vor, falls die Myrk
auf 0 Willenspunkte fällt.

Schon einige Male hatten Helden die Myrk bekämpft, und immer war sie bislang in letzter Minute entkommen. Nicht so dieses Mal. Die menschlich-tierische Kreatur sank zu Boden, als ihre überlangen Beine einknickten. Sie versuchte vergeblich, sich wieder zu erheben. Ihr Mund öffnete sich und krächzte mit rauer Stimme: „Ell ... lin ... helf ... Ell ... lin.“

Die Helden blickten einander ratlos an.

Dann hauchte die Myrk ihren letzten Atem aus. Ihr chimärischer Körper lag still.

Die Gefahr durch die Myrk wurde abgewandt. Entfernt Pergament 7 vom Sonnenaufgang-Feld.

Die kämpfenden Helden erhalten als Kampfbelohnung **7 Gold/Willenspunkte und 1x schwarze Nachtstacheln**. Schwarze Nachtstacheln können für die „Große Kräuterkunde“ wie ein Kraut einer beliebigen anderen Farbe genutzt werden.

Legt die Myrk auf **Feld 80** dieses Spielplans.

Der **Erzähler** dieses Spielplans läuft 1 Buchstabe entlang der Legendenleiste.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Bann brechen Die Myrk

Diese Karte steht zur Auswahl, wenn euch eine andere Legendenkarte erlaubt, eine beliebige „Bann brechen“-Karte vorzulesen.

Falls der Schneplättchen-Stapel noch auf **Herbst-N** steht, bestimmt **Naders Herbst-Feld** mit einem Heldenwürfel, indem ihr den Wert mit 10 multipliziert. Markiert Naders Feld mit dem Schneplättchen-Stapel von Herbst-N.

„Nader ist ein fahrender Händler aus dem Steppenland. Seit einem unglücklichen Zweikampf plagen ihn vom Wetter abhängige Brustschmerzen. Doch dies hält ihn nicht davon ab, die nach dem Ankommen der Barbaren in Andor wieder aufgeblühten Handelsbeziehungen auszuweiten.“

Legt **1 Askimar-Klinge, 1 Reiterhelm und 1 Schild** unter den Schneplättchen-Stapel. Mit Schneplättchen und Gegenständen im Stapel können Helden **nicht** wie üblich interagieren. Sie dürfen aber mit Nader **tauschen**: Helden auf Naders Feld dürfen einen Gegenstand (nicht auf der Rückseite!) unter den Stapel ablegen, um einen Gegenstand aus dem Stapel aufzunehmen ODER die **obersten 2 Schneplättchen** zu aktivieren und offen beiseite zu legen. Wurden alle 6 Schneplättchen im Stapel aktiviert, werden sie jeweils wieder gemischt und als verdeckten Stapel auf das Feld gelegt, damit sie erneut aktiviert werden können.

Die ältere Reka hatte den Helden ihre Kräuterkennnisse zu vermitteln versucht. Wenn die Steppenkräuter schon keinen Trank gegen den Eisschlaf zustande brachten, konnten sie anderweitig helfen. Etwa, um Verwandlungen aufzuheben. Die Helden dürfen „**Große Kräuterkunde**“ nutzen. Ihr könnt den Bann über die Myrk brechen, indem ihr **3 Steppenkräuter verschiedener Farbe** auf ihrem Feld abgibt. Lest dann „**Bann gebrochen Die Myrk**“ vor.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Bann gebrochen Die Myrk

Lest diese Karte vor, falls ihr den Bann über die Myrk brecht.

Die Myrk brüllte auf, stürzte zu Boden und wälzte sich in die Erde hinein. Ihr Körper rankte und zankte und verwandelte sich zuckend. Als sie endlich zum Liegen kam, lag da nicht mehr eine Kreatur mit langen Beinen und menschlichen Zügen in einem tierischen Gesicht ... sondern ein zitternder Mensch in den zerrissenen Überresten eines viel zu großen Gewands.

Mit denselben menschlichen Augen, die die Myrk gehabt hatte, blickte die Frau zu den Helden auf.

„Ist das nicht Orennah? Die vermisste Kräuterkundige der Yetohe, von der die anderen Helden schrieben?“, glaubte einer der Helden sie zu erkennen..

Die verwandelte Myrk brabbelte verwirrt vor sich hin. Die Helden gaben ihr wetterfeste Kleidung und begleiteten sie an einen sicheren Ort. Während sie sich langsam beruhigte und bei Berührungen nicht mehr zusammenzuckte, wuchs die Abscheu der Helden gegenüber dem, der ihr dies angetan hatte.

Es war vorbei. Mit der Rückverwandlung des Körpers der Myrk war auch der Bann über sie gefallen. Sie war frei – und hegte nur Sympathien für die Andori. Ihre Kräuterkennnisse würde sie nur zu gerne teilen.

Legt **alle der 7 Steppenkräuter**, die noch nicht im Spiel sind, auf das Feld der Myrk. **Schwarze Nachtstacheln** können für die „Große Kräuterkunde“ wie ein Kraut einer beliebigen anderen Farbe genutzt werden.

Die Gefahr durch die Myrk wurde abgewandt. Entfernt Pergament 7 vom Sonnenaufgang-Feld. Nehmt die Myrk aus dem Spiel.

Ob der Steppenland-Händler von Feld 422 wirklich Nader ist? Zumindest teilt er sich die letzten beiden Ziffern seiner Feldzahl mit der Rangzahl und Feldzahl von Fenn, der in der Höhle auf Feld 22 lebt. Mehr zur vertrauten Verbindung zwischen Fenn und Nader erfahrt ihr im Storytext „Ein Rabe entscheidet sich“: <https://legenden-von-andor.de/ein-rabe-entscheidet-sich-1/>
Und ob die Myrk wirklich eine verwandelte Orennah war? Falls mir der zukünftige Kanon hier widersprechen sollte, so bedenket, dass dies nur einer von vielen möglichen Verläufen dieser Fan-Legende war.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



8

**Kreatur erscheint 8:
Schattenhäuptling**

Lest diese Karte vor, wenn
Pergament 8 aufgedeckt wird.

Ein verstorbener Yetohe-Häuptlings ritt auf dem untoten Leichnam seiner Steppenechse herbei, aus deren löchrigem Magen Geröll und Unrat rollte. Einst waren sie dem Ruf der Krahder gefolgt. Nun beherrschte sie ein anderer.

Stellt den **Schattenhäuptling** auf das Feld von Pergament 8, legt ein verdecktes Geröllplättchen dazu und verschiebt Pergament 8 auf das **Sonnenaufgang-Feld** dieses Plans.

Jeden Sonnenaufgang, wenn die Pergamente dieses Spielplans an die Reihe kommen: Bestimmt mit je 1 roten (10er-Stelle) und Heldenwürfel (1er) ein Feld dieses Spielplans. Der Schattenhäuptling bewegt sich **4 Felder** auf einem kürzesten Weg zu diesem Zielfeld (nicht über Feld 0). Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet ihr. Legt ein **Geröllplättchen** auf jedes Feld, das der Schattenhäuptling betritt. Es können so auch mehrere Geröllplättchen auf demselben Feld liegen. Falls schon alle Geröllplättchen im Spiel sind, verschiebt jeweils das am längsten da liegende Geröllplättchen auf das neuste Feld des Schattenhäuptlings.

Geröllplättchen können **nicht** aufgedeckt oder bekämpft werden. Ein Held kann ein Feld mit Geröllplättchen immer betreten. Wenn ein Held ein Feld mit Geröllplättchen betritt oder wenn ein Geröllplättchen auf sein Feld gelegt wird, verliert er **1 Stärkepunkt** (außer er hat nur noch 1). Eine Schildseite schützt davor. Der Schattenhäuptling hat im Kampf **8/14/20 Stärkepunkte, 8 Willenspunkte** und würfelt mit einem **großen schwarzen Würfel**. Falls seine Willenspunkte auf 0 fallen, so lest die **Karte „Schattenhäuptling besiegt“** vor.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



**Schattenhäuptling
besiegt**

Lest diese Karte vor, falls der Schattenhäuptling
auf 0 Willenspunkte fällt.

Die gesamte Sippe des Schattenhäuptlings war beim überaus ungeschickten Beutezug der Barbaren nach Krahder ausgelöscht worden, der die Aufmerksamkeit der Riesen auf das Land der drei Brüder gezogen hatte. Schon unzählige Male hatte das durch Dunkle Hexerei erweckte bleiche Skelett des Häuptlings eine Armee der Skelette gegen das Steppenvolk angeführt, ehe es endgültig im See Ava versenkt worden war. Dort war es von einem neuen Herrn gefunden worden. Eine Zeit lang war das Skelett dem Ruf des Wintersteins gefolgt – auch wenn es dabei etwas an Orientierung zu verloren haben schien. Doch nun war seine Geschichte zu Ende. Mit Äxten und Schwertern zerschlugen die Helden alte Knochen, bis auch die beste Knochen-Golem-Beschwörerin Krahds nichts mehr mit diesen Überresten anfangen konnte.

Die Gefahr durch den Schattenhäuptling wurde abgewandt. Entfernt Pergament 8 vom Sonnenaufgang-Feld.

Die kämpfenden Helden erhalten als Kampfbelohnung **8 Gold/Willenspunkte**.

Nimmt die Geröllplättchen nun alle aus dem Spiel.

Legt den Schattenhäuptling auf Feld 80 seines Spielplans.

Der **Erzähler** dieses Spielplans läuft 1 Buchstabe entlang der Legendenleiste.



II

ANDOR
Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit

**Bann brechen
Schattenhäuptling**

Diese Karte steht zur Auswahl, wenn euch eine andere Legendenkarte erlaubt, eine beliebige „Bann brechen“-Karte vorzulesen.

„Der Häuptling folgt dem Willen seines Meisters strikt, doch sein Reittier kann bocken. Löchrige Mägen hin oder her, Steppenechsen schlucken gerne Steine, um Futter zu zerkleinern. Und magische Steine an magischen Orten können als Bannkreise Skelette fangen. Versteht ihr, worauf ich hinaus will? Statt einen Bann zu brechen, kann es auch nützlich sein, einen weiteren Bann zu schaffen.“

Wählt jetzt einen Spielplan. Erwürfelt auf diesem Spielplan mit 1 roten und 1 Heldenwürfel die Positionen von **5 verdeckten Runensteinen** und legt 1 Runenstein **offen** auf **Feld 83**. Wenn ein Held einen Runenstein auf einem **angrenzenden Feld** zum Schattenhäuptling ablegt (nicht über Zeitportale), läuft der Häuptling sofort zu ihm (und es wird wie üblich ein Geröllplättchen auf dieses Feld gelegt). Der Runenstein bleibt im Spiel, Helden können jedoch ab jetzt auf Feldern mit Geröllplättchen keine Runensteine aufnehmen.

Der Bann über den Schattenhäuptling ist gebrochen, wenn der Schattenhäuptling auf einem Feld mit offenem Runenstein steht und ein **gleichfarbiger** Runenstein offen auf demselben Spielplan auf dem **ziffernvertauschten Feld** liegt. *Beispiel: Der Schattenhäuptling steht mit einem gelben Runenstein auf Herbst-38 und der zweite gelbe Runenstein liegt auf Herbst-83. Beispiel 2: Er steht mit einem blauen Runenstein auf Winter-50 und der zweite blaue Runenstein liegt auf Winter-05.*

Nehmt dann die beiden Runensteine aus dem Spiel und lest die **Karte „Bann gebrochen Schattenhäuptling“**.

ANDOR
Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit

**Bann gebrochen
Schattenhäuptling**

Lest diese Karte vor, falls ihr den Bann über den Schattenhäuptling brecht.

Die beiden Runensteine kommen jetzt aus dem Spiel.

Technisch gesehen hatten die Helden ja keinen Bann gebrochen, sondern einen weiteren Bann über den Schattenhäuptling verhängt. Doch das waren semantische Details. Wichtig war vor allem, dass er seinen finsternen Befehlen nicht mehr folgen konnte, egal, ob jene von seinen Beschwörern oder von seinem neuen Herrscher kamen.

Die Gefahr durch den Schattenhäuptling wurde abgewandt. Entfernt Pergament 8 vom Sonnenaufgang-Feld. Legt den Schattenhäuptling hin.

Der Schattenhäuptling und seine Geröllplättchen bleiben für den Rest dieser Legende liegen. Geröllplättchen kosten die Helden ab jetzt **keine Stärkepunkte mehr**. Im Gegenteil, sie haben von nun an einen positiven Effekt: Es kostet Helden fortan **keine Stunde** mehr, ein Feld mit Geröllplättchen zu betreten.

Runensteine auf Feldern mit Geröllplättchen können wieder wie gewöhnlich aufgenommen werden.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit




**Kreatur erscheint 10:
Banator**

Lest diese Karte vor, wenn
Pergament 10 aufgedeckt wird.

Ein gewaltiger Steppenriese stapfte durchs hohe Rietgras. Sein grausames Gebrüll schreckte Mensch, Tier und Kreatur gleichermaßen.

Stellt **Banator** auf das Feld von Pergament 10 und verschiebt Pergament 10 auf das **Sonnenaufgang-Feld** desselben Spielplans.

Jeden Sonnenaufgang, wenn die Pergamente an die Reihe kommen: Werft einen **Heldenwürfel**. Bei **1-3** läuft Banator auf das angrenzende Feld mit der **kleinsten Feldzahl** (außer 0), bei **4-6** auf das angrenzende Feld mit der **größten Feldzahl**. Dann laufen alle Kreaturen (keine Kreaturen des Ava, keine Tanghorn-Gors), die in **bis zu 2 Feldern Entfernung** von Banator stehen, 1 Schritt entlang der Pfeile (beginnend mit der auf der kleinsten Feldzahl). Die Heldengruppe kann die Kreaturenbewegung verhindern, indem sie **10 Willenspunkte** abgibt.

Nur Helden mit **10 oder mehr Willenspunkten** können **2 Felder oder näher** zu Banator laufen. Helden mit 9 oder weniger Willenspunkten müssen, wenn sie die Aktion Laufen wählen und sich in bis zu 2 Feldern Entfernung von Banator befinden, sich mit jedem Schritt von Banator entfernen, bis sie sich nicht mehr in bis zu 2 Feldern Entfernung befinden. Über **Zeitportale** verbundene Felder gelten nicht als angrenzend.

Banator hat im Kampf **8/14/20 Stärkekpunkte, 10 Willenspunkte** und würfelt mit **2 roten Würfeln** (gleiche Werte werden addiert). Falls seine Willenspunkte auf 0 fallen, so lest die **Karte „Banator besiegt“** vor.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Banator besiegt

Lest diese Karte vor, falls Banator
auf 0 Willenspunkte fällt.

Banator stolperte zurück und schlug mit seinem gewaltigen Kopf auf einen Felsen. Er fluchte ein letztes Mal in seiner felsigen Muttersprache: „Bra’ul sirar! Raa ... ik dul ...“ Dann rührte er sich nicht mehr.

„War dies einer der Riesen, von denen Brandurs Schar aus dem Süden floh?“, fragte einer der Helden.

„Tranuk nannte ihn einen Steppenriesen, keinen Krahder. Vielleicht ist er von ihnen desertiert, weil er ein Leben in der wilden Steppe dem Leben in einem toten Land vorzog?“

„Nee, guckt euch seine Anzahl Finger an. Und schaut, wie gesund seine Haut aussieht. Ganz anders, als die Steppenvölker die verfaulenden Riesen beschrieben, die sie belästigten.“

„Meint ihr etwa, dieser Banator war einer der Riesen, die außerhalb des toten Lands lebten und sich den Krahdern nie anschlossen? Gibt es noch mehr wie ihn?“

„Vielleicht hätten wir ihn fragen sollen, ehe wir ihn umbrachten.“

„Und zu riskieren, dass er uns alle zu Mus macht?!“

Die Gefahr durch Banator wurde abgewandt. Entfernt Pergament 10 vom Sonnenaufgang-Feld.

Die kämpfenden Helden erhalten als Kampfbelohnung **10 Gold/Willenspunkte**.

Legt Banator auf Feld 80 dieses Spielplans.

Der **Erzähler** dieses Spielplans läuft 1 Buchstabe entlang der Legendenleiste.



4er-Pasch, z.B.

4er-Straße, z.B.

3er-Pasch, z.B.

3er-Straße, z.B.

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit

Bann brechen Banator

Diese Karte steht zur Auswahl, wenn euch eine andere Legendenkarte erlaubt, eine beliebige „Bann brechen“-Karte vorzulesen.

Legt 2 Bauernplättchen auf Herbst-28.

„Banator ist bekannt für seine Spielliebe. Er ist Fan eines uralten Würfelspiels, in dem es darum geht, über Würfelergebnisse unter Bechern zu flunkern. Manch einer behauptet, seine Gabe, ein zweites Gesicht, helfe ihm dabei. Der Legende nach hat er noch nie verloren.“

Helden auf Banators Feld können ab jetzt die neue **Aktion Würfelspiel** wählen. Sie kostet **1 Stunde**. Jemand anderes muss dafür Banator spielen. *Im Solo-Spiel: Falls niemand anderes da ist, kannst du nicht Würfelspielen, dafür hat Banator ab jetzt im Kampf nur halb so viele Stärkepunkte.*

Aktion „Würfelspiel“: Banator wirft 2 Heldenwürfel **verdeckt**, sodass nur er sie sehen kann. Der Held wirft 2 Heldenwürfel **offen**, die Banator sehen kann, und wählt eine Ansage (von der Kartenvorderseite), z.B. „3er-Straße“.

Banators Zug: Wenn Banator sieht, dass die letzte Ansage des Helden falsch ist, hat der Held verloren. Wenn Banator sieht, dass die letzte Ansage des Helden stimmt, macht er die nächsthöhere stimmende Ansage. Stimmt keine höhere Ansage, blufft er und macht die nächsthöhere falsche Ansage. Danach ist jeweils wieder der Held am Zug.

Held am Zug: Der Held muss eine höhere Ansage als Banators letzte Ansage machen (danach ist Banator wieder am Zug) **ODER** er nennt Banator einen Lügner und guckt dessen Würfel an: Stimmt Banators letzte Ansage, hat der Held verloren. Ist sie hingegen falsch, hat er gewonnen. Verliert ein Held ein Würfelspiel, ist seine Aktion beendet und er **verliert 2 Willenspunkte**. Lest weiter auf der **Karte „Bann gebrochen Banator“**, falls ein Held gewinnt.



4er-Pasch, z.B.

4er-Straße, z.B.

3er-Pasch, z.B.

3er-Straße, z.B.

Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit

Bann gebrochen Banator

Lest diese Karte vor, falls ihr den Bann über Banator brecht.

Der Steppenriese heulte auf. „Wie ... Wie kann das sein? Ich verliere nie! Dieser Bann muss meine Fähigkeiten behindert haben. Moment mal, dieser Bann ... er ist gelöst! Ich bin frei! Danke, o tapferer Held!“ Banator schüttelte sich. Als lebenslanger Pazifist graute es ihm beim Gedanken an die Missetaten, die der Greis ihm magisch befohlen hatte. Offenbar hatte der Schock einer verlorenen Würfelpartie den Steppenriesen derart außer Kontrolle gebracht, dass seine Identität sich geändert und der magische Bann über ihn sich gelöst hatte. Beeindruckend, wie sehr ein verlorenes Spiel aufwiegen kann. Dennoch – gut für Banator. Und gut für unsere Andori.

Die Gefahr durch Banator wurde abgewandt. Entfernt Pergament 10 vom Sonnenaufgang-Feld.

Banator läuft bei Sonnenaufgang nicht mehr und verscheucht niemanden mehr. Von nun an ignorieren Kreaturen ihn und Helden können näher treten, egal wie viele Willenspunkte sie haben.

Helden können weiterhin gegen Banator würfelspielen. Für eine Niederlage verliert ein Held keine Willenspunkte mehr. **Für jeden Sieg erhält der spielende Held 1 Stärkepunkt** und Banator wandert ein Feld weiter: Wenn Banator ein Würfelspiel verliert, wird ein Heldenwürfel geworfen. Bei **1-3** läuft Banator auf das angrenzende Feld mit der **kleinsten** Feldzahl, bei **4-6** auf das angrenzende Feld mit der **größten** Feldzahl.

Das erste Mal in dieser Legende geschieht dies **genau jetzt**: Der siegreiche Held erhält 1 Stärkepunkt und Banator läuft.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit

11



Kreatur erscheint 11: Mondseehexe

Lest diese Karte vor, sobald Pergament 11 aufgedeckt wird.

Eine vom Leuchten des roten Mondes erfüllte Gestalt aus einem fernen Land schwebte durch Andor. Sie sprach finstere Flüche in einer fremden Zunge. Betroffene Andori verloren eine Zeit lang den Halt der Realität. Verschiebt Pergament 11 auf das **Sonnenaufgang-Feld** dieses Spielplans. Eine **Ecke** ist ein Ort auf dem Spielplan, an dem drei Feldlinien zusammenkommen oder eine einzelne Feldlinie aufhört. **Wasserflächen** haben Feldlinien am Rand (siehe Vorderseite dieser Karte).

Bei Sonnenaufgang, wenn die Pergamente dran sind: Stellt die Mondseehexe (bei 2/3/4+ Helden) auf **Stunde 4/3/2** dieser Tagesleiste. Erreicht ein Zeitstein die Hexe, wird die Aktion sofort beendet und dieser Held verhext: Die Hexe springt auf die **Ecke zwischen den Feldern 11, 12 und 13** dieses Spielplans und der Held muss seine Figur auf eine beliebige **Ecke** seines aktuellen Felds versetzen. Für den Rest des Tages kann sich der verhexte Held bei der Aktion Laufen mit jedem Schritt nur von seiner aktuellen Ecke entlang einer Feldlinie zu einer anderen Ecke bewegen. Wenn er seinen Tag beendet, wird seine Heldenfigur auf ein beliebiges Feld seiner aktuellen Ecke versetzt.

Ein verhexter Held steht auf keinem Feld und kann **keine** Feld-Handlungen ausführen (Gegenstände aufnehmen oder ablegen, Brunnen leeren, Kreaturen bekämpfen, etc.). Er kann aber die Hexe (alleine) bekämpfen, wenn er auf ihrer Ecke steht. Sie hat **7 Stärkepunkte**, **5½ Willenspunkte** und würfelt mit einem **großen schwarzen Würfel**, dessen Wert **halbiert** wird. Falls ihre Willenspunkte auf ½ fallen, lest die **Karte „Mondseehexe besiegt“** vor.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Mondseehexe besiegt

Lest diese Karte vor, falls die Mondseehexe auf ½ Willenspunkte fällt.

Der durchscheinende Körper der Mondseehexe wellte sich und löste sich auf, als wäre sie bloß eine Spiegelung auf einer Seeoberfläche gewesen, welche von einem Stein getroffen war. Einige letzte Worte in einer fremden Sprache hauchte sie dem Helden entgegen, dann war sie verschwunden.

„Ich hab sie erledigt!“, rief der Held. Ein Echo seiner Stimme verlor sich im gruseligen Zwischenraum, in den diese Hexe in gebannt hatte. Dann stolperte er in ein goldenes Feld voller Rietgras. Er war wieder frei. Neben ihm ragte der Sommerfels in die Höhe, massiv, stabil, berührbar. Der Held jubelte auf.

Dann fragte er sich, was das wohl für eine eigenartige Gestalt gewesen war.

Die Gefahr durch die Mondseehexe wurde abgewandt. Entfernt Pergament 11 vom Sonnenaufgang-Feld.

Der kämpfende Held erhält als Kampbelohnung **3 Stärkepunkte oder 19 Willenspunkte**. Seine Heldenfigur wird nun auf Feld 12 seines aktuellen Spielplans versetzt.

Die Mondseehexe wird auf den Rand von Feld 80 gelegt.

Der **Erzähler** dieses Spielplans läuft 1 Buchstabe entlang der Legendenleiste.

Danke, Schlafende Katze, für die Idee mit den Ecken und Feldlinien.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Bann brechen Mondseehexe

Diese Karte steht zur Auswahl, wenn euch eine andere Legendenkarte erlaubt, eine beliebige „Bann brechen“-Karte vorzulesen.

„Die Mondseehexe ist mehr als nur eine Kräuterkundige aus einem fernen Land. Sie führt einen magischen Stab, der Zugang in Räume und Zeiten zwischen den uns bekannten zu eröffnen vermag. Der Bann, der sie unter Kontrolle hält, ist unbrechbar, solange ihre Identität dieselbe bleibt. Doch bei Reisen durch fremde Dimensionen ist deren Konstanz nicht gesichert. Die richtigen Hexenkräuter könnten sie befreien. Doch ist dies schwer. Ihr Bann kann nur zu ganz bestimmten kosmischen Konstellationen gebrochen werden. So eine Konstellation ist ... *Auweia*, genau jetzt! Wer weiß, wann die nächste sein wird?“

Der Bann über die Mondseehexe ist gebrochen, falls **genau jetzt** ein von der Mondseehexe verhexter Held (das heißt ein nicht auf einem Feld stehender Held) **alle 3 Heilkräuter** trägt. Falls dem so ist, so ignoriert den Rest dieser Karte und lest stattdessen auf der Karte „**Bann gebrochen Mondseehexe**“ weiter.

Ansonsten erhält die Heldengruppe jetzt **alle Heilkräuter**, die sich aktuell nicht auf einem Spielplan oder auf einer Heldentafel befinden. Ihr dürft die Heilkräuter aufdecken, bevor ihr entscheidet, welcher Held welche erhält.

Tipp: Wenn euch erlaubt wird, eine beliebige „Bann brechen“-Karte vorzulesen, dürft ihr auch eine bereits vorgelesene „Bann brechen“-Karte ein weiteres Mal vorlesen.

Sonderfall: Helden, die weniger als 3 kleine Ablagefelder haben, dürfen Heilkräuter ab jetzt ausnahmsweise auch auf der Ablage für Gold, Steppenkräuter und Edelsteine tragen.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Bann gebrochen Mondseehexe

Lest diese Karte vor, falls ihr den Bann über die Mondseehexe brecht.

Der rote Mond stand genau richtig. Der Held hob warf die bitteren Blätter in die Höhe und sie entzündeten sich zu lodernen Feuer in allen Regenbogenfarben. Das magische Material verteilte sich in Windeseile über den seltsamen Zwischenraum, in den die Hexe den Helden temporär verbannt hatte. Magisches Knattern ertönte und erstarrte ebenso rasch, wie es ertönt war. Geräuschlos erschien die schwebende Mondseehexe vor dem Helden und blickte ihn aus unergründlichen Augen an. „Danke dir, dass du den Bann über mich gelöst hast“, sprach sie. „Solange ich in dieser Zwischenwelt verweile, sollte der Greis mich nicht mehr in seine Kontrolle kriegen können. Verflucht sei der Ava! Ehe ich in meinen eigenen Mondsee in meiner Heimat zurückkehre, will ich Euch ein Geschenk machen. Ich habe unter den Zeitflüsterern der Temm einige Tricks gelernt. Und nicht nur das Raumgefüge hat Zwischenräume.“ Der Held, der die Sprache der Hexe nicht verstand, nickte nur verwirrt. Doch nachdem die Mondseehexe ihren Mondsichelstab zum Glühen gebracht und etwas Glitzerstaub über ihn verstreut hatte, lernte der Held das Geschenk der Mondseehexe bald zu schätzen.

Die Gefahr durch die Mondseehexe wurde abgewandt. Nehmt die Mondseehexe aus dem Spiel, entfernt Pergament 11 vom Sonnenaufgang-Feld und stellt den verhexten Held auf ein beliebiges zu seiner Ecke angrenzendes Feld. Legt **Pergament 11 auf die Herbst-Tagesleiste**, zwischen die Stunden 7 und 8. Es gilt fortan als **zusätzliche gewöhnliche Stunde**, die Helden auf dem Herbst-Spielplan nutzen können. Für eine Ereigniskarte, die z.B. die 8. Stunde betrifft, zählt weiterhin die aufgedruckte Zahl.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit

14



Kreatur erscheint 14: Tanghorn

Lest diese Karte vor, wenn Pergament 14 aufgedeckt wird.

Eine Horde amphibischer gehörnter Gors brach aus der Narne hervor. Diese widerlichen wilden Wasserliebhaber verwüsteten die andorischen Wasserquellen und versuchten mit aller Macht, Feuerstellen einzudämmen. Verschiebt Pergament 14 auf das **Sonnenaufgang-Feld** desselben Spielplans.

Bei Sonnenaufgang geschieht nichts. Pergament 14 zeigt bloß an, dass die Gefahr der Tanghorn-Gors noch besteht.

Stellt **1 großen Tanghorn-Gor** und **4 kleine Tanghorn-Gors** bereit. Die nächsten **5 Male**, wenn ein Held auf dem Spielplan von Pergament 14 eine **Brücke** überquert, einen **Brunnen** leert oder ein **Feuerplättchen** anzündet, wird **danach** ein **Tanghorn-Gor** auf die Brücke/Brunnen/Feuer gestellt (beim 1. Mal der große Tanghorn-Gor, die nächsten 4 Male je ein kleiner). Solange eine Brücke/Brunnen/Feuer von einem Tanghorn-Gor besetzt ist, kann die Brücke von Helden und Begleitfiguren (z.B. Tranuk) nicht überquert werden / der Brunnen kann nicht aufgefrischt werden / das Feuer kann nicht angezündet werden (und wird sofort gelöscht). Andere Kreaturen ignorieren Tanghorn-Gors. Tanghorn-Gors ignorieren Edelsteine. Tanghorn-Gors können bekämpft werden (die auf dem Fluss von angrenzenden Feldern). Kleine Tanghorn-Gors haben die Werte von Grundspiel-Gors und lösen die übliche Belohnung und Erzählerbewegung aus. Der große Tanghorn-Gor hat **8/14/20 Stärkekpunkte**, **14 Willenspunkte** und würfelt mit **2 roten Würfeln** (gleiche Werte werden addiert) Falls seine Willenspunkte auf 0 fallen, so lest die Karte „Tanghorn besiegt“ vor.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Tanghorn besiegt

Lest diese Karte vor, falls der große Tanghorn-Gor auf 0 Willenspunkte fällt.

Gors hatten üblicherweise keine Anführer ihrer eigenen Spezies, sondern unterwarfen sich höheren dunklen Mächten – Drachen, Magiern, Nekromanten, Schatten und Ähnlichen. Mit dem größten Tanghorn-Gor erledigt, hatten die Helden gehofft, dass die restlichen sich in alle Himmelsrichtungen zerstreuen würden. Dies war nur bei einigen der Fall.

Es kommen ab jetzt keine weiteren Tanghorn-Gors mehr ins Spiel. Ihr dürft nun bis zu 2 kleine Tanghorn-Gors vom Spielplan aus dem Spiel nehmen. Die übrigen Tanghorn-Gors können weiterhin durch Kampf vertrieben werden. Dies ist aber kein Legendenziel.

Die Gefahr durch die Tanghorn-Gors wurde abgewandt. Entfernt Pergament 14 vom Sonnenaufgang-Feld.

Falls gesammelte **Eisplättchen** auf der Kreaturenleiste liegen: Mischt sie verdeckt. Deckt sie danach eines nach dem anderen auf und führt sie aus. Belohnungen oder Verluste werden auf die kämpfenden Helden verteilt.

Anschließend erhalten die kämpfenden Helden zusätzlich **7 Gold/Willenspunkte** als Belohnung.

Der große Tanghorn-Gor wird auf **Feld 80** des Spielplans gelegt, auf dem er zuletzt stand.

Der **Erzähler** dieses Spielplans läuft 1 Buchstabe entlang der Legendenleiste.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Bann brechen Tanghorn

Diese Karte steht zur Auswahl, wenn euch eine andere Legendenkarte erlaubt, eine beliebige „Bann brechen“-Karte vorzulesen.

„Wenn es noch ein wenig kälter wird, werden Narne und Likko gefrieren. Selbst die Wassergeister werden erstarren. Nicht aber die Tanghorn-Gors, denn die können irgendwie ihren Salzgehalt ändern – und Salz bricht Banne.“

Sortiert die Eisplättchen „Reiterhelm“ und „Askimar-Klinge“ aus. Mischt die übrigen **11 Eisplättchen** und legt sie verdeckt auf den Fluss, jeweils zwischen folgende Winter-Felder: **56/64, 12/49, 13/49, 32/48, 32/46, 32/44, 38/42, 28/40, 29/41, 30/41 und 30/37.**

Ein Held kann über ein Eisplättchen **über den Fluss laufen** (dies kostet wie üblich 1 Stunde). Dabei darf er **maximal 1 Bauern/Iquar** mitnehmen. Anschließend muss er seine Aktion **sofort beenden** und das Eisplättchen aktivieren (vor einem etwaigen Schneepplättchen auf der anderen Flussseite). An jeder Stelle kann der Fluss also nur 1x überquert werden. Über Eisplättchen verbundene Felder gelten (z.B. für Fernrohr, Fernkämpfer oder Begleitfiguren wie Tranuk) weiterhin **nicht** als benachbart. Eisplättchen können **nicht mit dem Fernrohr** aufgedeckt werden.

Wenn ein Held die Narne über ein Eisplättchen überquert, während der **Pergament 14** offen ist (egal auf welchem Spielplan), wird das Eisplättchen **nicht** aktiviert, sondern verdeckt zur Kreaturenleiste gelegt und 1 kleiner Tanghorn-Gor an seiner Stelle auf den Fluss gestellt. Sind bereits alle kleinen Tanghorn-Gors im Spiel, wird stattdessen der große Tanghorn-Gor dorthin gestellt/versetzt. Sobald dadurch **5 Eisplättchen** bei der Kreaturenleiste liegen, ist der Bann über den großen Tanghorn-Gor gebrochen und ihr könnt die **Karte „Bann gebrochen Tanghorn“** vorlesen.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Bann gebrochen Tanghorn

Lest diese Karte vor, falls ihr den Bann über den großen Tanghorn-Gor brecht.

„Gors, Gorain, Gorlots, Gorne ... Alle paar Jahre dringen neue Gor-Varianten nach Andor, als strömten sie von einer schier unerschöpflichen Fantasie geschaffen aus den Tiefen von Krahall. Doch werden sie nicht länger nur von Drachen oder von Hunger nach Menschenfleisch gesteuert. Magier, Nekromanten, Schatten ... Andere Mächte können Kreaturen anleiten, doch müssen sie dafür nicht eine ganze Horde dieser Wesen kontrollieren. Es genügt, einen Anführer zu steuern, der seinen Lakaien Anweisungen gibt. Der hohe Tanghorn-Gor führt seine Sippe an. Wenn der Bann über ihm gebrochen wird, ist er wieder frei.“
„Ob ihn das uns gegenüber freundlicher stimmt?“
„Wir werden sehen.“

Die Helden brachen den magischen Bann des Greises über den großen Tanghorn-Gor. Dieser fauchte erleichtert. Dann schüttelte er seine Hornpranken und jaulte er den Helden eine Herausforderung entgegen. Seine Tanghorn-Gors plünderten weiterhin das Rietland.

Die Gefahr durch die Tanghorn-Gors wurde nicht abgewandt. Lasst Pergament 14 auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen.

Der große Tanghorn-Gor muss besiegt werden, um die Gefahr durch die Tanghorn-Gors abzuwenden. Lest dann die **Karte „Tanghorn besiegt“** vor.

Der große Tanghorn-Gor versetzt sich weiterhin, wenn die Narne über Eisplättchen überquert wird, und die Eisplättchen werden weiterhin neben der Kreaturenleiste gesammelt statt aktiviert.

Danke, Kar eVarin, für die Idee der zugeföhrten Narne.
<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=100179>
Und danke, Tro 11, für die Entkomplizierung dieser Mechanik.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Kreatur erscheint 17: Grauskral

Lest diese Karte vor, wenn Pergament 17 aufgedeckt wird.

Ein vom Alter ergrauter, langbärtiger Skral stapfte durch Andor, allerlei außerordentliche Ausrüstung zur Schau stellend: Schmucke Yetohe-Kleidung, ein Kapuzenmantel der Agren, ja gar ein Runenschild aus Silberhall. Stellt den **Grauskral** auf das Feld von Pergament 17 und verschiebt Pergament 17 auf das **Sonnenaufgang-Feld** desselben Spielplans. Der Grauskral hat **8/14/20 Stärkepunkte**, zwei rote Würfel und **17 Willenspunkte**. Er wirft jede Kampfrunde einen seiner **tiefsten Würfel neu** und verliert im direkten Kampf **keine** Willenspunkte.

Jeden Sonnenaufgang, wenn die Pergamente dieses Spielplans an die Reihe kommen: Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, welche Kreaturen der Grauskral an diesem Tag **unterstützt**:

- 1/2: Gors (Herbst-, Winter- und Tanghorn-) und Wargors
- 3/4: Skrale und Steppenbüffel
- 5/6: Wardraks, Trolle und Fell-Trolle

Wann immer an diesem Tag eine solche Kreatur bekämpft wird (egal welcher Spielplan), springt der Grauskral zu ihr und hilft ihr. Wenn Helden eine Kreatur auf dem Feld des Grauskral bekämpfen, hat diese **mindestens so viele Stärkepunkte** wie der Grauskral, sie wirft in jeder Kampfrunde einen ihrer **tiefsten Würfel neu** und verliert **keine** Willenspunkte. Markiert stattdessen mit der roten Scheibe die Willenspunkte des Grauskral (bei Kampfbeginn jeweils 17): Er verliert so viele Willenspunkte, wie die bekämpfte Kreatur verlieren würde. Falls die Willenspunkte des Grauskral auf 0 fallen, endet der Kampf. Lest dann die **Karte „Grauskral besiegt“** vor.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Grauskral besiegt

Lest diese Karte vor, falls der Grauskral auf 0 Willenspunkte fällt.

Der Grauskral wankte. Erinnerungen erwachten in ihm. Seine gesamte Skral-Horde war vernichtet worden, als Schildzwerge die Bruthöhle seiner Sippe ausfindig gemacht und seine Brutmutter ermordet hatten. Feige war er geflohen und hatte Rache geschworen. Durch die weite Welt war er gereist und hatte Materialien zur Rache gesammelt. Gut ausgerüstet war er ins Graue Gebirge zurückgekehrt. Doch hatte er es nicht über sich gebracht, die Mörder seiner Familie zu rächen, als er deren Familie gesehen hatte. Verstoßen von jeder Skral-Sippe, hatte er sich im großen See Ava zu ertränken versucht ... wo eine andere Macht von ihm Besitz ergriffen hatte. Nun würde er endlich eine ewige Ruhe finden. Ein Lächeln kam über seine schuppigen Lippen. Sein heiserer Atem versiegte. Die Helden sprachen einige feierliche Worte. Dann machten sie sich auf, die edle Klinge und den Runenschild des Grauskral für hehrere Zwecke einzusetzen.

Die Gefahr durch den Grauskral wurde abgewandt. Entfernt Pergament 17 vom Sonnenaufgang-Feld.

Die kämpfenden Helden erhalten **5 Gold/Willenspunkte, 1 angeschlagenen Schild und 1 Askimar-Klinge** als Kampfbelohnung.

Markiert den angeschlagenen Schild mit einem **Sternchen**. Er kann wie ein gewöhnlicher Schild genutzt werden, wird aber **nie verbraucht**.

Der Grauskral wird auf **Feld 80** des Spielplans gelegt, auf dem er zuletzt stand. Der **Erzähler** dieses Spielplans läuft 1 Buchstabe entlang der Legendeneiste.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



+4

Bann brechen Grauskral

Diese Karte steht zur Auswahl, wenn euch eine andere Legendenkarte erlaubt, eine beliebige „Bann brechen“-Karte vorzulesen.

„Es gibt da eine uralte Prophezeiung, die seit Urzeiten auf einer Runentafel der Schildzwerge verzeichnet ist:

*Wenn junger Spross des Diebeskönigs
und alter Spross der nam'los' Mutter
am Horte dunkler Hexerei
kreuz'n Klingen unter Kolosses Knochen,
dann's vierte Werk des Wunderkinds
b'schwört Flamm' und Rauch der Geister.
Der Tod ist der Kreatur einerlei,
doch ihr Bann wird gebrochen.*

Die Bedeutung ist selbstverständlich, oder?“

Stellt **Prinz Thorald** auf Herbst-0. Er kann wie üblich mit der Aktion „Prinz bewegen“ bewegt werden und erhöht wie üblich den Kampfwert der Helden um +4. Wenn der Prinz angrenzend zum Grauskral **steht** (nicht im Vorbeigehen), läuft der Grauskral sofort zu ihm. Falls der **Grauskral** und **Prinz Thorald** gemeinsam auf einem (beliebigen) **Feld 61** stehen, wird die Karte „**Bann gebrochen Grauskral**“ vorgelesen.



„Diebeskönig? Brandur mag die Schildzwerge doch. Der stibitzt ihnen höchstens die Teehändler des Nordens weg.“
„Nee, der König mag gar keinen Tee. Aber Cocoa mag er.“
„Es geht hier nicht um leckere Getränke, sondern um das östliche Rietland, auf das einige Schildzwerge immer noch Anspruch erheben, und um die vier mächtigen Schilde des Wunderkinds Kreatok, die Brandur ihnen nicht überlassen wollte. Viele sehen ihn darum als Dieb.“

In der alten Zwergensprache klinge die uralte Prophezeiung über den Grauskral natürlich viel schöner und edler als diese deutsche Übersetzung. ;)





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Bann gebrochen Grauskral

Lest diese Karte vor, falls ihr den Bann über den Grauskral brecht.

Hoch ragte der Dunkle Tempel in den Himmel. Düstere Drachenkultisten und geheimnisvolle Greifenanbeter der Grehon hielten hier gelegentlich gemeinsam dunkle Messen ab. Aktuell allerdings lag das gruselige Gemäuer still und verlassen da. Und doch verspürte jeder, dass unter dem Fundament eine finstere Macht lauerte. Der Grauskral jagte Thorald den Turm hoch, bis zum gewaltigen Krack-Skelett auf der Turmspitze. Dort drehte der Prinz sich um und stellte sich dem Grauskral zum Zweikampf. Thorald war unter der Führung von Schwertmeister Harthalt ein mehr als passabler Schwertkämpfer geworden und tötete den Grauskral durch einen Stich durch das Herz. Und als hätte ein gewisses verborgenes Artefakt die Kampftechnik seines einstigen Trägers gespürt, entflammte kurzzeitig schwarz-silbriges Geisterfeuer auf der Turmspitze. Ätzender Rauch wallte über den Leichnam des Grauskral. Seine Wunden schlossen sich und die uralte Kreatur erhob sich wieder – nur, um ihr Schwert fallen zu lassen, vor Thorald auf die Knie zu fallen und ihm zu danken. Sein „Tod“ habe den Bann des Greises über ihn gebrochen. Der Grauskral war frei. Und wütend auf den Greis.

Die Gefahr durch den Grauskral wurde abgewandt.
Entfernt Pergament 17 vom Sonnenaufgang-Feld.

Der Grauskral unterstützt keine Kreaturen mehr, kann aber weiterhin mit Thorald bewegt werden. Jeder Held auf dem Feld des Grauskral kann im Kampf **keine Willenspunkte verlieren** und darf jede Kampfrunde einen seiner Würfel **neu werfen**. Wann immer die Helden die **Gestalt** bekämpfen, springt der Grauskral zu ihnen.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Gestalt gefunden I

Diese Karte wird vorgelesen, falls ein Held zwischen Herbst-D und Winter-H auf dem Feld der Gestalt steht.

Der Held war überaus überrascht, als er hinter einem Hügel nicht einen, sondern gleich zwei blau glühende Greise auffand, welche aufgeregt miteinander diskutierten. „Nein, ich weiß eben nicht, wie man diese elende Kugel beruhigt und bedient. Wenn ich ans Ende der Ewigen Kälte reisen und mir versichern könnte, dass unser Plan gelingt, hätte ich es schon längst getan! Aber anstatt ein festes Portal zu öffnen, geriet das Ding ganz außer Kontrolle und verteilte all diese instabilen Öffnungen in der Umgebung.“ „Ich bin etwas überwältigt. Du erlebst exakt diese Konversation schon einmal, nur von meiner Seite?“ „Genau. Ich kann nicht mehr von diesem Gespräch profitieren. Du allerdings schon. Und ich kann dir versichern, dass jetzt der Moment ist, zuzugreifen. Es ist an der Zeit, die Macht des Winters zu entfesseln. Niemand ist in der Lage, die Steine zu zerstören. Das einzige, was unsere irrenden Gegenspieler bislang versuchten, waren Gewalt und Steppenkräuter. Beide Wege führen ins Leere. Unser Vermächtnis ist sicher.“ Na, da würde unser Held gerne ein Wörtchen mitreden.

Entfernt das Sternchen von der Gestalt. Sie kann ab jetzt angegriffen werden, hat **8/14/20 Stärkekpunkte** und wirft **keine** Würfel. Wenn die Helden ihren Kampfwert in einer Kampfrunde nicht übertreffen, verliert jeder am Kampf beteiligte Held **3 Willenspunkte** (zusätzlich zum etwaigen Willenspunkte-Verlust durch geringeren Kampfwert). Eine Schildseite schützt davor. Wenn der Kampfwert der Gestalt 1x übertroffen wurde, lest die **Karte „Gestalt genervt“**.

Lest nun weiter auf „Gestalt gefunden II“.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Gestalt gefunden II

Wenn ihr **leichter/schwerer** spielen wollt, hat die Gestalt **5 Stärkekpunkte** weniger/mehr.

„Und was ist mit den anderen Portalreisenden? Werden sie uns nicht in die Suppe spucken?“ „Sie werden es versuchen. Es wird ihnen nicht gelingen. Hier, ich habe etwas gebraut für dich. Du wirst es mühevoll nachbrauen können.“ Ein leises Klirren erklang, wie von einem Fläschchen. „Wenn alles verloren scheint, so reise zum großen See Ava. Dort wirst du Kreaturen finden, die du nutzen kannst, um die anderen zu beschäftigen. Diese Geschichte wird ein gutes Ende nehmen für uns.“

„Was für Kreaturen?“

„Kreaturen des Ava. Wesen, über die ich einen Bann gesprochen habe und über die du einen Bann sprechen wirst. Ein Bann, der sie in unsere Dienste zwingt und der nur unter großer Mühe gebrochen werden kann.“

„Aber er kann gebrochen werden? Wie schwer ist es?“ Die ältere Gestalt blickte sich sorgsam um, übersah den hinter dem Hügel ruhenden Helden und murmelte: „Na gut, lass mich dir nur ein Beispiel verraten ...“

Zieht nun eine zufällige, noch nicht vorgelesene **Karte „Bann brechen“** und lest sie vor. Falls bereits alle vorgelesen wurden, so zieht eine zufällige und lest sie erneut vor.

„Gehab dich wohl“, sprach die jüngere Gestalt. Mit einem Knall war sie verschwunden, wohl, um die diabolischen Pläne ihres älteren Selbst in Gang zu setzen.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Gestalt genervt I

Diese Karte wird vorgelesen, wenn ihr den Kampfwert der Gestalt vor Winter-H zum ersten Mal übertrefft oder wenn euch eine andere Legendenkarte dazu auffordert.

Voller Wut stürzte der bläulich schimmernde Greis auf einen Helden zu. Gebieterisch breitete er seine Arme aus und rief einige finstere Worte in einer fremden Sprache. Dem Helden wurde schwindelig, doch so leicht war er nicht in Ohnmacht zu treiben. Er griff seine Waffe fester. Der Greis fluchte. „Verdammte Besserwisser! Wir stehen auf derselben Seite. Die Dunkle Magie gehört vernichtet!“ „Ah, gegen Dunkle Magie geht ihr vor?“, spottete der Held. „Sind Eure Banne über diese Kreaturen des Ava nicht auch Dunkle Magie?“

Der Greis verwarf seine Hände. „Sind sie durchaus, doch denkt ihr zu kurz! Manchmal bekämpft man Feuer am besten mit Feuer. Klar, die Dunkle Magie fordert stets ihren Tribut. Doch ich bin bereit, diesen Tribut zu zahlen, um alle Dunklen Magier und alle großen Gefahren der nächsten Zeit zu überwinden. Hier geht es um das größere Wohl, genau wie schon damals in Hadria. Die Mächte des Meeres, die Mächte des Schicksals, sie alle agieren in Domänen, in denen der Wert eines Lebens wenig wiegt. Der Wille der Kreaturen des Ava ist nebensächlich im Vergleich zu ihrem Nutzen. Und die Wahrscheinlichkeit, dass ihr es ohne meine Ewige Kälte schafft, die Gefahren der Zukunft abzuwenden, ist minimal.“

„Also steckt ihr hinter der Ewigen Kälte?“

„Noch nicht einmal das habt ihr kapiert? O Helden, lasst diese erfrierenden Lande zurück, während ihr noch könnt. Zieht woanders hin, und seid beruhigt im Wissen, dass keine finstere Macht mehr eure Zukunft bedroht.“

„Keine außer Euch, wollt ihr sagen?“

Lest nun weiter auf „Gestalt genervt II“.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Gestalt genervt II

Die Glubschaugen des glühenden Greises glommen glutrot auf.

„Pah! Ich muss euch nicht überzeugen. Ihr musstet nur beschäftigt werden, auf dass ihr mich nicht aufhalten könnt. Und wenn ich wiederkomme, werde ich erheblich stärker sein!“

Mit einem Knall verschwand der Greis. Falls er das von Mart gemeldete gestohlene Artefakt aus Cavern mit sich führte, war es nun wieder außer Reichweite.

Verschiebt die Gestalt auf den Buchstaben **Winter-H**.

Entfernt den **großen schwarzen Würfel** vom Herbst-Sonnenaufgang-Feld. Entfernt alle noch nicht ausgelösten **Pergamente** von nummerierten Spielplan-Feldern. Es kommen ab jetzt **keine weiteren Kreaturen des Ava** ins Spiel.

Falls ein Sternchen bei der Gestalt lag, so entfernt dieses.

Hatten die Helden noch genügend Zeit, um über die Worte des Greises zu reflektieren und weitere Ideen zu den genannten Kreaturen zu sammeln?

Falls der Winter-Erzähler noch nicht auf H steht, dürft ihr nun eine beliebige Karte „**Bann brechen**“ vorlesen. Falls der Winter-Erzähler bereits auf H steht, lest stattdessen jetzt weiter auf der **Karte H2**.







Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Zeitreise ins Zukünftige

Lest diese Karte, wenn der erste Held durch ein Zeitportal reist, (falls er ins Winter-Andor reist).

Die Welt auf der anderen Portalseite wirkte wie das Rietland im tiefsten Winter. Brunnen waren zugefroren, Händler hatten sich zurückgezogen, gar das Ewige Feuer vor der Rietburg schien erloschen! War dies eine Vision? Ein Traum? Eine Parallelwelt? Rasch rannte der Held zu einer Gruppe Andori, welche zur Rietburg stapfte.

„Gute Andori, wer herrscht über Andor?“

„Häh? Der gute König Brandur natürlich.“

„Welches Jahr schreiben die Bewahrer?“

„Woher sollen wir wissen, was die Bewahrer für Bewahrerzeugs treiben?“, knurrte eine Bäuerin.

„Wie lange ist es her, dass die Barbaren des Ostens hier einfielen?“

„Mehr als ein Jahr. Erwan mag inzwischen sogar die potente Plörre, die die Steppenvölker Met nennen.“

„Und kennt ihr mich?“

„Seid ihr nicht ein Held von Andor? Unsere letzte Hoffnung gegen den Eisschlaf?“

„Den Eisschlaf?“

„Hat's ins Hirn geschneit?!“ Missmutig zeigte die Bäuerin auf einen Karren. Dort lag eine zu Eis erstarrte Bäuerin mit einem Kind.

„Heilige Mutter Natur“, murmelte der Held „Ich bin nicht von hier. Nicht von dieser Welt. Oder nicht von dieser Zeit.“ Hatte ein mächtiger Magier unbedacht mit einem Hadrischen Stundenglas gespielt? So unmöglich es schien, irgendwie war der Held in der Zukunft Andors gelandet. Und es sah nicht gut aus um sie. Ob sich dies verhindern ließe?

Legt 1 Sternchen auf **Herbst-30**. Ein Held, der dort **5 Gold** abgibt, kann die **Karte „Versteck“** vorlesen.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Zeitreise ins Vergangene

Lest diese Karte, wenn der erste Held durch ein Zeitportal reist (falls er ins Herbst-Andor reist).

Die Welt auf der anderen Portalseite wirkte wie das Rietland im schönsten Herbst. Fort waren Eis und Schnee. Vögel zwitscherten, Streifenmarder quietschten, der Trunkene Troll grölte, die Narne plätscherte und das Rietgras wogte sachte im Wind. War dies eine Vision? Ein Traum? Eine Parallelwelt? Rasch rannte der Held zu einer Gruppe Andori, welche auf einem Feld arbeitete.

„Gute Andori, wer herrscht über Andor?“

„Häh? Der gute König Brandur natürlich.“

„Welches Jahr schreiben die Bewahrer?“

„Woher sollen wir wissen, was die Bewahrer für Bewahrerzeugs treiben?“, knurrte eine Bäuerin.

„Wie lange ist es her, dass die Steppenvölker des Ostens hier einfielen?“

„Knapp ein Jahr. Erwan verträgt die potente Plörre immer noch nicht, die die Barbaren Met nennen.“

„Und kennt ihr mich?“

„Seid Ihr nicht ein Held von Andor? Sagt, ist Euch die Sonne nicht gut bekommen?“

„Heilige Mutter Natur“, murmelte der Held. „Ich bin nicht von hier. Nicht von dieser Welt. Oder nicht von dieser Zeit.“

So unmöglich es schien, irgendwie war er in der Vergangenheit Andors gelandet. Damals, vor nicht mal einem halben Jahr, als auch schon solche Portale in Andor aufgetaucht waren. Konnte er hier vielleicht die Ewige Kälte verhindern?

Legt 1 Sternchen auf **Herbst-30**. Ein Held, der dort **5 Gold** abgibt, kann die **Karte „Versteck“** vorlesen.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Versteck

Lest diese Karte vor, wenn ein Held 5 Gold beim Sternchen auf Herbst-30 abgibt.


Es war unmissverständlich: Am Versteck am winterlichen Krallenfelsen waren die 5 Goldstücke zu finden gewesen, welche der Held soeben erst am herbstlichen Krallenfelsen versteckt hatte. Die Zeiten hingen zusammen. Diese Portale verbanden keine zwei Welten, sondern Vergangenheit und Zukunft derselben Zeitlinie, die sich aus irgendeinem Grund entzweit hatte. Zwei Zeiten, die sich parallel entwickelten, und von denen die eine dann doch die andere werden würde. Ein vorgeschriebenes Schicksal, scheinbar in Stein gemeißelt. So bestand keine Hoffnung, die Ewige Kälte zu verhindern. Enttäuschend.

Kurz nahm der Held sich vor, am Ende dieser Legende so viel Gold wie möglich zu sammeln und am Krallenfelsen zu verstecken, um sie schon jetzt in der Zukunft abzuholen. Dann wurde ihm jedoch bewusst, dass dieses viele Gold nun bereits beim winterlichen Krallenfelsen hätte liegen müssen. Wenn der Held das Versteck beim Krallenfelsen weiter füllen würde, würde wohl später jemand das weitere Gold daraus entfernen. Doch wenn der Held nichts dorthin legte, bestand auch keine Chance, es in der Zukunft abzuholen. Waren es Überlegungen wie diese, die verhinderten, dass er mehr Gold aus der Zukunft holen konnte? Sein Kopf schmerzte.

Eine weitaus praktischere Neuigkeit war die folgende: Den 5 Gold aus der Zukunft war eine Nachricht beigelegt. Eine Botschaft aus der Zeit zwischen diesem Herbst und dem kommenden Winter? Hoffentlich war sie hilfreich.


Entfernt das Sternchen und das Gold von Herbst-30. Ihr dürft nun eine beliebige Karte „**Bann brechen**“ vorlesen.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit



Rekas Wissen

Ihr dürft diese Karte vorlesen, wenn ein Held beim Sternchen bei Reka steht.

Reka saß auf einem großen Stein und genoss den warmen Sonnenschein. Neben der alten Kräuterhexe sonnten sich gleich drei silbern glänzende Schlangen, die der Held sorgsam ignorierte.

„Reka, das Schicksal von Andor ist vielleicht in Gefahr. Was ich dir gleich sage, wird dir eigenartig vorkommen, doch ich versichere dir ...“

Grinsend blinzelte die weise Frau zum Helden hoch.

„Ist es endlich soweit? Lass mich dir versichern, dass ich sehr wohl eine Ahnung habe, was es mit diesen Portalen auf sich hat. Zumindest habe ich mit jemandem gesprochen habe, der das tut.“

„Bei allen Kreaturen der Tiefe! Mit wem?“

„Sein Name würde euch nichts sagen, ihr seid dem tulgorischen Hüter der Zeit ja noch nicht begegnet. Doch er kennt euch schon lange. Manchmal ist der Lauf der Zeit nicht so linear, wie ihr ihn euch vorstellen mögt. Und doch fließt unsere Weltenlinie in sich schlüssig und stabil durch die Wogen der Möglichkeit. Es ist euer Schicksal, in diesen Tagen auf der anderen Seite dieser Portale zu sein. Und euer Schicksal gilt es zu erfüllen. Ihr gefährdet gar nichts.“ Dann zog Reka unter ihrem Mantel ein brüchiges Pergament hervor und meinte:

„Der Hüter der Zeit riet mir damals zudem, euch Folgendes mitzuteilen. Er sagte mir, dass dies eure dringendste Frage sei.“

Entfernt das Sternchen von Reka. Ihr dürft nun eine beliebige Karte „**Bann brechen**“ vorlesen.



Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit Epilog I

Ihr könnt diese Legendenkarten am Ende der Legende vorlesen, wenn ihr wollt.

Orweyns glühende Gestalt stand in der dunklen Nacht neben der Taverne zum Trunkenen Troll. Sein langer Mantel flatterte im Herbstwind. Der rote Mond beschien seine finstere Taten. Er rieb sich seine schmutzigen Hände. Die zukünftigen Helden waren in ihre Zeit zurückgebracht und die vergangenen hatten immerhin ihre Erinnerung verloren. Und nun war sein wichtigstes Werk vollbracht. Unter ihm, tief vergraben im Schatten der andorischen Erde, ruhte ein unscheinbarer, bläulich schimmernder Quader, übersät von magischen Runen, der leise vor sich hin summte.

Ein Winterstein. Orweyn hatte ihn hierher befördert, wie von seinem älteren Selbst aufgetragen. Die Geister der andorischen Erde würden sich gegen den Eindringling in ihr Reich wehren. Doch selbst der große Skuvar würde Monate brauchen, um das magische Artefakt an die Oberfläche zu befördern, ohne selbst zu Eis zu erstarren. Und bis dahin würde sich die Ewige Kälte längst über Andor ausgebreitet haben.

Lest jetzt weiter auf der Rückseite dieser Karte.

Der mächtige Zauberer vergoss eine Träne an all die Unschuldigen, die dieses Vorhaben kosten würde. Doch das war es wert, erinnerte er sich selbst. Der schlimme Tarok, die verwandelten drei Brüder, der wütende Enkel seines einstigen Freunds ... so viele lebensbedrohliche Gefahren lauerten in der Zukunft der bekannten Welt. Und auch wenn er es gerne anders hätte, sahen die Chancen nicht gut aus, dass die Helden sie alle überwinden konnten. Er musste realistisch sein. Drastische Maßnahmen waren gefordert. Sein Werk würde die Gefüge der Welt richten, wie es einst sein eigenes Opfer in Hadria getan hatte. Naja, sein eigenes Leben hatte er damals nicht geopfert, als er den Eisernen Turm hatte erbauen lassen. Das wäre ja auch unnötig gewesen. Nur die Leben der anderen Magier, denen er nicht vertrauen konnte, dass sie auch wirklich die Dunkle Magie hinter sich lassen würden. Und zumindest seine eigenen Erinnerungen an die Dunkle Magie würde er eines Tages opfern, wenn sein Ziel erreicht war und Frieden über dieser Welt lag. Nützliches kleines Tränklein, diese Tinktur gegen Seelenschmerz. Doch bis dahin gab es noch viel zu tun. Orweyn würde nicht ruhen, bis die Dunkle Magie und ihre Bosheit endgültig aus dieser Realität getilgt waren.

Lest jetzt weiter auf „Epilog II“.



Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit Epilog II

Vielleicht könnte er zurückkehren, wenn alles getan war, wenn Andor und das Land der drei Brüder unter meterdickem Schnee ruhten. Er könnte zur Knochengrube aufbrechen, Taroks dem Eisschlaf anheimgefallenen Körper finden und ihn durch gezielte Schwertstöße vernichten. Vielleicht auch noch die Hexe Reka und ähnlich gefährliche magische Zeitgenossen aus dem Wege befördern. Und danach die Wintersteine dorthin zurückzubringen, woher sie einst gekommen waren. Vielleicht würde der Schnee sich wieder lichten. Vielleicht würden einige wieder erwachen. Vielleicht. Er konnte hoffen.

Doch seine Taten waren nötig. Niemand verstand das.

Niemand außer ihm.

Er war alleine in dieser kalten Welt.

Ein Retter, den keiner als Retter erkannte.

So wollte es das Schicksal von allen großen Rettern.

Über dem Greis begann es zu schneien.

Die Ewige Kälte hatte begonnen.



Lest jetzt weiter auf der Rückseite dieser Karte.

Doch waren damit wirklich alle losen Enden geschlossen? Wie war es eigentlich dazu gekommen, dass sich die Zeitportale gerade im passenden Moment wieder verschlossen hatten? Nachdem der jüngere Orweyn die zeitreisenden Helden in ihre eigene Zeit zurückgebracht hatte, aber bevor der ältere Orweyn in seiner Zelle aufgewacht war – und prompt mit einem Knall davongesprungen, um den Helden im Land der drei Brüder eine Standpauke über die Gefahren der Zukunft zu halten, mannigfaltig und grausam, wie er sie vorausgesehen hatte? Ein wenig früher, und manche Helden wären in der falschen Zeit gefangen gewesen. Ein bisschen später, und der ältere Orweyn hätte den Winterstein an sich gerissen.

Nun, fürs Schließen der Zeitportale war ich verantwortlich. Nicht lange nach dem Endkampf tauchte ich neben dem Schlachtfeld auf. Dort sicherte ich die hadrische Tasche, die Orweyn in der Hitze des Gefechts verloren hatte und um die sich kein Held geschert hatte. Der Großteil des Inhalts war mir egal, den ließ ich liegen. Alte Bücher, wirre Worte auf brüchigem Papier, seltene Steine und magische Pülverchen aller Sorten. Orweyn würde sie später wieder an sich nehmen. Mir ging es nur um etwas: Die Sphäre aus Cavern, die das ganze Chaos hier ausgelöst hatte. Sie stotterte weiterhin wild vor sich hin und stieß blauen Zeitdampf aus. Mein Werk, mein armes Werk. Was hatten sie ihm nur angetan?! Mit geschickten Handbewegungen richtete ich verbogene verborgene Hebel.

Lest jetzt weiter auf „Epilog III“.





Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit Epilog III

Die Sphäre beruhigte sich. Die Zeitportale, welche wild über Andor gewirbelt hatten, schlossen sich. Die Zeit war nicht mehr entzweit. Ich stellte sicher, dass 5 Gold und eine hilfreiche Nachricht beim Krallenfelsen lagen. Danach gab es nur noch etwas zu erledigen. Ich reiste ins herbstliche Cavern, stapfte verborgen durch enge Gänge und fand an der Stelle, die mein zukünftiges Selbst mir verraten hatte, einen zitternden Zwerg. Mart hieß er, und er war als einziger in der falschen Zeit verblieben. Argwöhnisch starrte er mich an. „Alles wird gut“, versprach ich, „Ich bin hier, um alles in Ordnung zu bringen.“

Ich zeigte Mart seine Sphäre, die ich repariert hatte und die ich nun in die geheime Schatzkammer zurückbringen würde. Und ich zeigte ihm meine zweite Sphäre, mit der ich danach in meine eigene Zeit zurückkehren würde. Dieselbe Sphäre, nur einige Jahrhunderte jünger als die andere. Mart machte große Augen. Ehrfürchtig fiel er auf ein Knie. Vermutlich hatte er mein Antlitz von den vielen Wandteppichen aus der Urzeit wiedererkannt. Leise flüsterte er: „Ihr kommt aus der Hochblüte des Zwergerreichs! Ihr seid ein Zeitreisender! Habt ihr die Zukunft gesehen? Werden wir die Ewige Kälte überleben?“

Lest jetzt weiter auf der Rückseite dieser Karte.

Ich lachte, zog ihn hoch und legte verschwörerisch einen Finger an meine Lippen. „Wer weiß, was die ferne Zukunft bringt. Schließlich kann ich so weit reisen, wie ich will, und ihr Horizont liegt weiterhin in unerreichbarer Ferne. Ich verirrte mich einst kurz in einer weit, weit entfernten Zeit, die jedem hierzulande unvorstellbar erschiene. Doch zumindest für die nächsten paar Jahrhunderte wird die Welt, so wie du sie kennst, florieren dürfen. Dafür sind wir Hüter der Zeit ja da.“

„Ihr Hüter der Zeit? Es gibt noch mehr?“

An einer Hand zählte ich die auf, die mir in den Sinn kamen: „Oh, es gibt so viele Hüter der Zeit! Ein tulgorischer, der sich darauf spezialisiert, den richtigen Leuten die richtigen Informationen zu geben, ehe er sie selbst vergisst. Ein Agren, der weiß, dass seine Höhlenmalereien Jahrhunderte später den Lauf der Dinge zu verändern vermögen, auch wenn seine Worte dann längst vergessen sind. Eine Drächin, die ihre eigene Urururgroßmutter ist. Ein grantiger Seher aus Danwar, der vor lauter Wald die einzelnen Bäume nicht mehr sieht. Ein zweiäugiger Zukunftswisser aus dem Süden, der vom ganzen metaphorischen Wald nur einen einzelnen Baum pflegt. Sie alle haben ihre Methoden. Oder hatten. Keine Ahnung, welche jetzt gerade überhaupt noch leben. Ich persönlich lasse sie alle ihre Spielchen spielen, davon verstehe ich nicht genug. Ich kümmere mich nur darum, dass meine Werke bis zu ihrer Zerstörung nicht zu lange in den falschen Händen bleiben. Das schulde ich der Welt dafür, die Sphäre geschaffen zu haben.“

Lest jetzt weiter auf „Epilog IV“.



Fan-Legenden-Wettbewerb 2023

Zeit entzweit Epilog IV

Mart schienen tausend Fragen auf der Zunge zu liegen. Er entschied sich für eine bestimmte: „Wenn nicht Ihr ... gibt es denn irgendjemanden sonst, der den Überblick hat?“ „Wer kann das schon wissen? Mutter Natur, die Schicksalssporne, Mächte jenseits unserer Vorstellung? Falls es sie gibt, haben sie sich noch nicht bei mir gemeldet. Aber falls sie wirklich einen solchen Durchblick hätten, müssten sie sich kaum direkt bei mir melden. Wir können nur hoffen, dass sie unsere Werte teilen.“ Ich setzte mein liebstes bevormundendes Lächeln auf. „Die wichtigsten Hüter der Zeitlinie sind natürlich ihre Bewohner, die sich tagein, tagaus mit Elan für das Gemeinwohl einsetzen: Bauern und Bewahrer. Heiler und Helden. Fackelträger aus den Tiefminen und Fürsten von Cavern gleichermaßen. Du. Die Deinen. Ihr Werk können wir tagein, tagaus spüren und bejubeln. Doch hin und wieder tauchen Gefahren auf, deren Ausmaß diese Hüter kaum einschätzen können. Jahrhunderte lang geplante Pläne von finsternen Sehern und erbarmungslosen Mächten. Perfide Prophezeiungen und stibitzte Sphären. Dann gibt es oft lose Enden zu schließen. Irgendjemand muss schließlich dafür sorgen, dass die Zeitlinie konsistent und gut ist. Ich habe mich entschieden, meinen Teil zu tun.“

Lest jetzt weiter auf der Rückseite dieser Karte.

Mart schien sich nicht sicher zu sein, ob er erleichtert oder angegruselt sein sollte.

Behutsam führte ich ihn zurück zu seinem Heim in seiner eigenen Zeit, in jener der Schnee der Ewigen Kälte langsam zu schmelzen begonnen hatte. Mart lud mich auf eine Tasse heißen Cocoa hinein, doch ich lehnte höflich ab. Ich wollte nicht zu viel Zeit mit Plaudereien verbringen, erst recht nicht so weit abseits meiner eigenen Zeit. So blieb ich zurück, als Mart die Tür zu seiner Höhle öffnete. Ich vernahm noch, wie Marts Lebenspartner Bort voller Freude und Sorge zugleich aufjubelte, als er Mart durch die Pforte treten sah: „Bei Boords Bart, ich hatte mir schon solche Sorgen gemacht! Glaube mir, ich war so kurz davor, mit deiner Schwester Ragga aufzubrechen, diesen glühenden Greis eigenhändig aufzuspüren und in die Eisenketten meines Veters zu legen! Wenn Drak mich nicht beruhigt hätten ... Oh, welch Horror du erlebt haben musst! Wie geht es dir?“

Leise flüsterte Mart eine beruhigende Entgegnung. Und ich spionierte den beiden nicht länger nach, sondern öffnete ein Portal viele Jahrhunderte in die Zukunft, wo der nächste Auftrag meines zukünftigen Selbsts – und eine Bewahrerin namens Josella – bereits auf mich warteten.



LEGENDE GEWONNEN? LUST AUF MEHR?

Vielseitige Fan-Geschichten, an denen ich dichtete:

	Bärig gebutterte Geschichtchen Wann stieß Bort auf die Sphäre? Was erzählen sich Bewahrer zu Mutter Natur? Wie gelangten die Magischen Helden nach Andor? https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?t=75003		Mysteriöse Tafel Welche Geschichte erzählen die danwarischen Steintafeln? Wie erlebte eine Agren den Unterirdischen Krieg? https://legenden-von-andor.de/forum/download/file.php?id=2093
---	---	---	--

Ist nicht von mir, doch wenn ihr andorische Fanfiction mögt, kann ich wärmstens empfehlen:
„Der Ewige Rat“ von Troll, ein unvergleichbares episches Werk dazu, wie es nach L17 weitergehen könnte:
<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?t=6885>

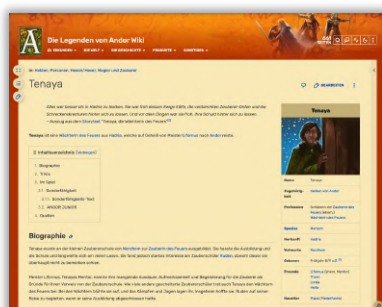
Weitere Fan-Legenden, an denen ich beteiligt war:

	Die verschwundene Krone Fan-Legende über alle drei Trilogie-Pläne gleichzeitig. https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=85827		Arbon auf der Flucht Mehrere Jäger, ein Gejagter. Scotland Yard in Andor. https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=85436
	Krankheit in Cavern Bislang längste kürzeste Fan-Legende ;) https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=90797		Renn, Forn, renn! Blitzschnelle Solo-Legende im Grauen Gebirge. https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=97251

Verrückte Fan-Helden, an denen ich werkeln durfte:

	Arcus, der Regenbogenheld Warum sich zwischen Grundspielhelden entscheiden, wenn man alle sein kann? https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=56839		Der Tolle Troll Tribut an den tatsächlich total tollen TroII für seinen dreitausendsten Tavernenbeitrag. https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=80585
	Thermische Thermosta Semi-ernster Exkurs zur Physik eines teleportierenden danwarischen Magierstabs. https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=84117		Kreative Helden, Part VII Neuste Einträge in einer Serie zur Gestaltung wilder Heldenideen. https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=94860

Eine Übersicht über alle meine Fan-Kreationen (sowie die anderer Andori) findet ihr hier:
<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=116297#p116297>



Das Andor-Wiki

Fan-Verzeichnis zahlreicher wichtiger und weniger wichtiger Informationen zum Andorversum.

<https://die-legenden-von-andor.fandom.com/de/>

Fan-Karte des bekannten Andorversums

Allerlei spannende Diskussionen zur andorischen Geographie.
<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?p=107099>

